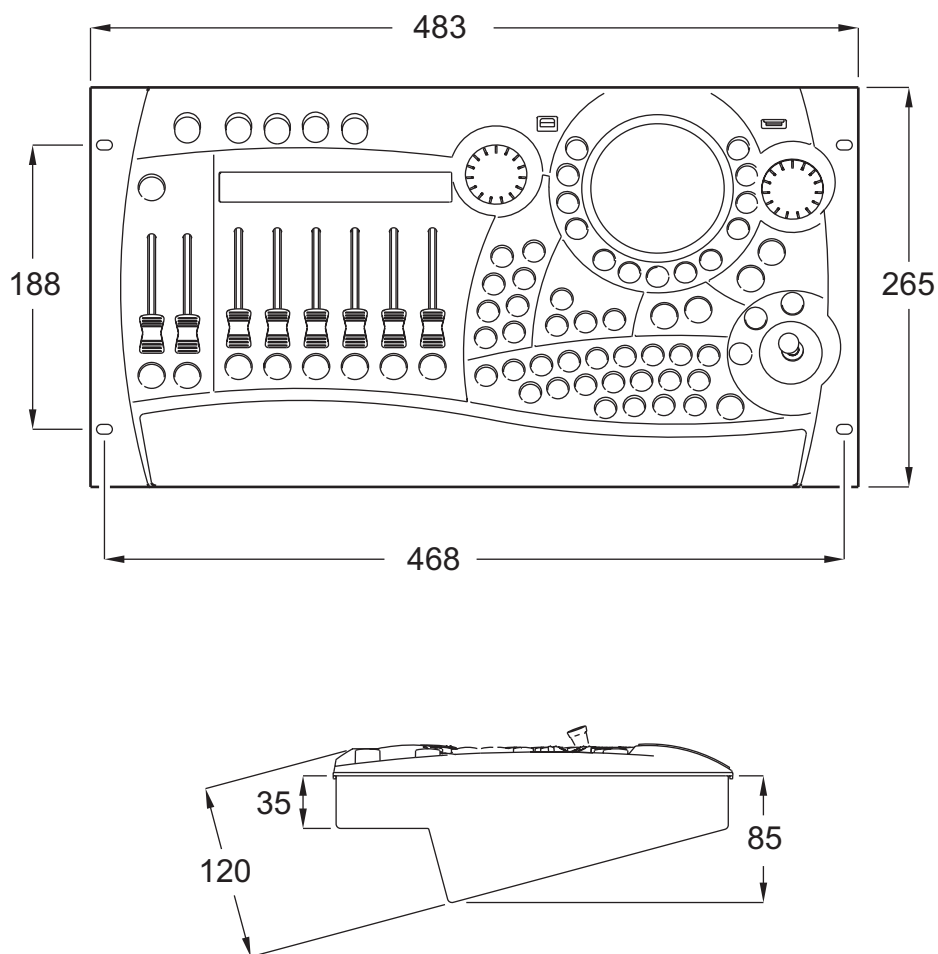


Xciter

Handbuch



Alle Massangaben in Millimeter:



© 2003 Martin Professional A/S, Denmark.

Gedruckt in Dänemark

Dieses Handbuch wurde von R&D International NV, Belgien, im Auftrag der Martin Professional A/S, Dänemark, erstellt.

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuchs darf, egal auf welche Weise, ohne schriftliche Genehmigung der Martin Professional A/S, Dänemark, vervielfältigt werden.

Die Information in diesem Handbuch kann jederzeit ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Martin Professional A/S übernimmt keinerlei Garantie bezüglich Einsätzen oder nicht möglichen Einsätzen des hier beschriebenen Geräts aufgrund der hier gegebenen Informationen.

Martin Professional A/S haftet nicht für Schäden oder Folgeschäden, die aufgrund der Verwendung des vorliegenden Materials entstehen.

P/N 35060119 Revision D

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	7
1.1 Verwendete Bezeichnungen	7
1.2 Sicherheitshinweise.....	8
1.2.1 Wichtige Sicherheitshinweise.....	9
2. Installation	11
2.1 Hardware	11
2.1.1 Stromanschluss.....	11
2.1.2 DMX-Anschluß	11
2.1.3 MIDI-Anschluß.....	12
2.1.4 AUDIO-Anschluss	12
2.1.5 I ² C Expansion.....	13
2.1.6 USB link to PC.....	13
2.1.7 Pultleuchte oder Littlite	13
2.2 Software	13
3. Einschalten / Ausschalten	17
3.1 Einschalten	17
3.2 Ausschalten	17
4. Der Joystick	19
4.1 Verwendung im Programmer	19
4.2 Verwendung im Cue (Run) Modus	19
5. Betrieb der Pultleuchte	21
6. Show-Verwaltung	23
6.1 Auswahl einer Show	23
6.2 Entfernen einer Show	23
7. Setup-Menü	25
7.1 Gerätebibliothek	27
7.1.1 Erstellen eines neuen Profils.....	27
7.1.2 Ändern eines vorhandenen Profils	31
7.1.3 Entfernen eines Profils	31
7.2 Patch	33
7.2.1 Auswahl eines Patches	33
7.2.2 Kopieren eines Patches	34
7.2.3 Physische Kanäle und logische Kanäle	35
7.2.4 Gerätepatch.....	36
7.2.5 Dimmerpatch.....	39
7.2.6 DA Patch	47
7.3 Autostart	49
7.4 Zugriffsrechte.....	51
7.4.1 Unterschiedliche Rechte für die Anwender	51
7.4.2 Ändern der Zugriffsrechte	51
7.4.3 Passwort.....	53
7.5 Dateimanager	55
7.5.1 Defrag.....	55
7.5.2 Format flash	55
7.6 Weitere Setup Funktionen.....	57
7.6.1 DMX Config	57
7.6.2 MIDI Zuordnung	58
7.6.3 Verhalten der MIDI Playbacks.....	58
7.7 Kalibrieren des Joysticks	61
7.8 Test.....	61
7.8.1 Tasten / Fadertest	61

7.8.2 Weitere Tests	62
8. Die Philosophie des Xciters	63
8.1 Show-Elemente	63
8.1.1 Szene.....	63
8.1.2 Sequenz.....	63
8.2 Der Aufruf von Show-Elementen	64
8.2.1 Cue	64
8.2.2 Playback	64
8.2.3 Cueliste	65
8.3 Werkzeuge für flexible Shows	66
8.3.1 Effektgenerator	66
8.3.2 Effekt-Makros	66
8.3.3 Preset	66
8.4 Verhalten der Show-Elemente.....	67
8.4.1 Prioritäten	67
8.4.2 Dimmerkanäle sind immer HTP.....	68
8.4.3 Transparenz	68
8.4.4 Default	69
8.4.5 Background-Szene	69
8.5 Transparenz von Sequenzen über mehrere Cues	69
9. Programmierfunktionen.....	73
9.1 Geräteauswahl.....	73
9.2 Gleichzeitige Auswahl mehrerer Geräte.....	73
9.3 Verhalten der Auswahl.....	73
9.3.1 Inclusive.....	73
9.3.2 Exclusive.....	73
9.4 Gerätegruppen.....	74
9.5 Geräte- oder Dimmer-Information	74
9.6 Der Programmierer	74
9.6.1 Aktive und transparente Kanäle	74
9.6.2 Einstellen der logischen Kanäle	75
9.6.3 Umschalten der Anzeige zwischen DMX- und Prozentwerten.....	75
9.6.4 Indikatoren des Kanalstatus	75
9.6.5 Die zwei Layer des Programmiers	76
9.6.6 Presets.....	77
9.6.7 Undo-Funktion	77
9.7 Szenen- und Sequenz-Editor	77
9.7.1 Zwischen DMX / Prozentwertanzeige umschalten	78
9.7.2 Szenen ändern, ein- und anfügen	78
9.7.3 Szenen- und Fadezeiten ändern	79
9.7.4 Fadekurve.....	81
9.7.5 Voransicht der Sequenz	81
9.7.6 Lampensteuer-Befehle	82
9.7.7 Invertieren.....	82
9.7.8 Fanning.....	82
9.7.9 Kopieren / Einfügen	84
10. Effektgenerator	87
10.1 Effekte logischen Kanälen zuweisen	87
10.2 Die Effektparameter	88
10.3 Effektmuster.....	90
10.4 Bounce und Reverse	91
10.5 Synchronisieren logischer Kanäle	92
10.6 Die Modulations-Generatoren (Effekte 1-5).....	92
10.7 Verwendung der BPM Generatoren (251-255)	93
10.8 Verwendung des Audio-Eingangs	93
10.9 MIDI-Funktionen	93
10.10 Verwendung der Master-Funktionen	94
10.11 Verwendung der BPM-Funktion	94

11. Effektgenerator: Beispiele	95
11.1 Erzeugen einer Kreisbewegung	95
11.2 Erstellen eines Dimmerchasers.....	96
11.3 Erstellen eines Colorchasers.....	97
12. Effektmakros	99
12.1 Erstellen eines Effektmakros.....	99
12.2 Aufrufen eines Effektmakros	99
12.3 Wichtiger Hinweis.....	99
13. Speichern	101
13.1 Als Sequenz speichern.....	101
13.1.1 Die Sequenz direkt einem Cue zuweisen	101
13.1.2 Die Sequenz direkt einem Playbackfader zuweisen	101
13.1.3 Im Speicher ablegen und später zuweisen	102
13.2 Als Background-Szene speichern	102
13.2.1 Die BG-Szene direkt einem Cue zuweisen	102
13.2.2 Im Speicher ablegen und später zuweisen	102
13.3 Als Preset speichern	102
13.4 Update	103
14. Editieren der Elemente	105
14.1 Edit-Dialog.....	105
14.1.1 Sequenz editieren	105
14.1.2 Background-Szene editieren.....	105
14.1.3 Preset editieren	105
14.2 Schnelles Editieren während der Show	105
14.2.1 Eine Sequenz im Cue editieren.....	105
14.2.2 Background-Szene editieren	106
14.2.3 Playback-Sequenz editieren	106
15. Funktionen im Run Modus.....	107
15.1 Cue-Dialog.....	107
15.1.1 Sequenzen aktivieren und deaktivieren	107
15.1.2 Sequenztrigger und Laufrichtung	108
15.2 Erweiterter Cue-Dialog	110
15.2.1 Background-Szene einfügen / ersetzen.....	110
15.2.2 Sequenz einfügen / ersetzen	111
15.2.3 Elemente aus einem Cue entfernen.....	111
15.2.4 Fadern Sequenzen zuweisen.....	111
15.2.5 Eine Playback-Seite mit einem Cue verknüpfen.....	112
15.3 Einstellungen des Run Modus speichern.....	113
15.4 Playback-Steuerung	113
15.4.1 Aktivieren, deaktivieren und Flashen der Playbacks	114
15.4.2 Trigger und Schritt-Modi der Sequenz	114
15.4.3 Den Wert übernehmen.....	114
15.4.4 Auto lock.....	114
15.5 Cuelisten.....	114
15.5.1 Auswahl der Cueliste.....	115
15.5.2 Erstellen einer neuen Cueliste	115
15.5.3 Cueliste starten	116
15.5.4 Cueliste löschen	116
15.5.5 Existierende Cueliste editieren.....	117
16. Direktzugriff.....	119
16.1 Pitch-Control und Freeze	119
16.2 Master, Master Flash und Black Out.....	119
16.3 DA Buttons: SMK, STRB, EXT1 und EXT2.....	119
17. PC Software.....	121

17.1 Aufrufen der Software.....	121
17.2 Firmware.....	121
17.3 Bibliothek	122
17.3.1 Eine Gerätedefinition hinzufügen	122
17.3.2 Eine Gerätedefinition entfernen.....	123
17.3.3 Bibliothek exportieren	123
17.4 Backup / Restore	123
17.4.1 Backup.....	124
17.4.2 Restore	124
17.5 Offline-Funktionen	124
Technische Daten - Xciter	125

1. Einführung

Vielen Dank für Ihre Wahl des Martin Xciter. Der Xciter ist eine Lichtsteuerung für DJs und Operators. Die Steuerung ermöglicht die sofortige Änderung der Lightshow mit ein paar Tastendrücken und Fadern für spontane Lichteffekte. Der Xciter ist ideal für Clubs, kleine Tourneen, größere mobile DJs und viele mehr. Der Xciter ermöglicht Programmierung, Wiedergabe und Manipulation der Lightshow auf Knopfdruck.

Pitch Control, Freeze, Flash, Blackout, Masterfader und viele andere Funktionen sind Standard. Weisen Sie beliebigen Parametern mit dem ausgereiften Effektgenerator Effekte und Verzögerungen zu. Den vier Direct Access Buttons können Sie Funktionen wie Strobe, Smoke usw. zuweisen, um die Oberfläche nach Ihren persönlichen Vorlieben zu gestalten. Weisen Sie den sechs Fadern und Flash Buttons Effekte, Szenen oder Dimmer zu, die Sie während der Show jederzeit abrufen können. Mit dem Pitch Fader haben Sie den Finger am Puls der Musik: Beschleunigen oder verzögern Sie die Geschwindigkeit um das 5-fache.

Mit dem Xciter können Sie bis zu 40 Geräte mit jeweils 48 Kanälen steuern. Es stehen maximal 512 DMX-Kanäle zur Verfügung. Bis zu 160 Cues mit jeweils 4 Sequenzen können gleichzeitig laufen. Die Sequenzen können über die interne Uhr, manuell, Audio oder BPM getriggert werden. Während der Wiedergabe stehen bis zu 10 Override-Sequenzen zur Verfügung.

Die 20 Direct Access Buttons dienen zur schnellen Auswahl von Geräten oder Cues. Der Xciter verfügt über einen Joystick zur einfachen Pan/Tiltsteuerung. Mit den Fan-Funktion können Sie perfekte Pan/Tilt-Fächer auf Knopfdruck erzeugen. Die Fan-Funktion mit beliebigen Kanälen verwendet werden. Der Xciter kann bis zu 160 Presets speichern – dadurch ist die Anpassung der Lightshow an verschiedene Räume schnell erledigt. Sie können die programmierten Einstellungen der Geräte und die Dimmerkanäle während der Show schnell manuell ändern.

Der Xciter ist für die einfache Navigation mit blau hinterleuchteten LCD Displays für Showmenüs, Dialoge und Kanalbezeichnungen über den Fadern ausgestattet. Die Jogwheels ermöglichen einfaches Blättern durch Werte oder Faderpages, Show backup, Editieren und mehr. Schließen Sie Ihren Xciter einfach per USB an Ihren Computer an, um Gerätebibliotheken zu ex- oder importieren, Shows zu sichern, zu ändern und mehr.

Der Xciter wird mit folgendem Zubehör geliefert:

- Handbuch
- 3-poliges XLR-Kabel, l=5 m
- XLR Abschlussstecker
- 3-adriges Kaltgerätekabel ohne Netzstecker, l=1,5 m
- USB Datenleitung, l=1 m
- 1 Pultleuchte
- 1 DVD mit PC Software und einem Xciter-Trainingsfilm.

1.1 Verwendete Bezeichnungen

In diesem Handbuch verwenden wir folgende Bezeichnungen:

- | | |
|-----|---------------------------------------|
| [x] | Taste mit der Beschriftung 'x' |
| {x} | Displaytaste mit der Beschriftung 'x' |

1.2 Sicherheitshinweise

Von diesem Produkt gehen Gefahren für Leib und Leben durch elektrischen Strom aus. Lesen Sie dieses Handbuch, bevor Sie das Gerät einschalten oder installieren und beachten Sie alle Sicherheitshinweise im Folgenden oder auf dem Gerät.

Wenn Sie Fragen zum sicheren Betrieb der Konsole haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Martin Händler oder die Martin 24h hotline unter +45 70 200 201 oder +1 954 858 1800.

Warnungen Erden Sie das Gerät immer elektrisch.

Verwenden Sie nur eine Wechselstromquelle, die den örtlichen und allgemeinen Sicherheitsvorschriften entspricht und mit einem Fehlerstrom-Schutzschalter (FI-Schalter) und einer Überlastsicherung abgesichert ist.

Setzen Sie das Gerät niemals Regen oder Feuchtigkeit aus, um die Gefahr eines elektrischen Schlags zu minimieren.

Überlassen Sie alle Wartungsarbeiten, die nicht in diesem Handbuch beschrieben sind, qualifiziertem Wartungspersonal.

Verändern Sie die Konsole nicht und verwenden Sie nur Original Martin Ersatzteile.

Der Xciter ist nicht für die Verwendung in Haushalten geeignet.

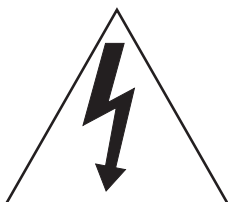
Verwenden Sie das Gerät nur für den beschriebenen Zweck.

Betreiben Sie das Gerät nicht, wenn Abdeckungen fehlen oder beschädigt sind.

Reparieren oder ersetzen Sie defekte Netzleitungen sofort.

Im Gerät befinden sich keine vom Anwender zu wartende Komponenten. Überlassen Sie alle Wartungsarbeiten qualifiziertem Personal.

Entfernen Sie keine Abdeckungen, da dies zu tödlichen elektrischen Stromschlägen führen kann.



Der Blitz mit Pfeil in einem gleichseitigen Dreieck warnt den Anwender vor unisolierten, lebensgefährliche Spannungen führenden Leitungen im Innern des Geräts, die vom Anwender bei Entfernung einer Abdeckung berührt werden können.



Das Ausrufezeichen in einem gleichseitigen Dreieck weist den Anwender auf das Vorhandensein wichtiger Informationen zu Betrieb und Wartung in der mit dem Gerät gelieferten Dokumentation hin.

1.2.1 Wichtige Sicherheitshinweise

1. Lesen Sie diese Hinweise.
2. Beachten Sie diese Hinweise.
3. Beachten Sie alle Warnungen.
4. Befolgen Sie alle Anweisungen.
5. Verwenden Sie dieses Gerät nicht in der Nähe von Wasser.
6. Reinigen Sie das Gerät nur mit einem trockenen Tuch.
7. Verdecken Sie keine Belüftungsöffnungen. Installieren Sie das Gerät gemäß den Vorschriften des Herstellers.
8. Installieren Sie das Gerät nicht in der Nähe von Hitzequellen wie Heizungen, Warmluftauslässen, Öfen oder anderen Geräten (wie Verstärkern).
9. Beachten Sie alle Sicherheitshinweise, wenn Sie einen Schutzkontaktstecker installieren oder verwenden.
10. Schützen Sie die Netzleitung vor Fusstritten und Beschädigungen durch spitze Gegenstände. Sichern Sie die Netzleitung am Geräteanschluss.
11. Verwenden Sie nur vom Hersteller zugelassene Befestigungen und freigegebenes Zubehör.
12. Trennen Sie das Gerät während Gewittern, Sturm oder wenn es längere Zeit nicht im Gebrauch ist allpolig vom Netz.
13. Überlassen Sie alle Wartungsarbeiten qualifizierten Technikern. Lassen Sie das Gerät überprüfen, wenn die Netzleitung oder der Netzstecker beschädigt wurden, Flüssigkeit über dem Gerät verschüttet wurde oder Gegenstände in das Gerät gefallen sind, das Gerät Regen oder Feuchtigkeit ausgesetzt wurde, es nicht normal arbeitet oder fallen gelassen wurde.

2. Installation

2.1 Hardware

Die meisten Anschlüsse befinden sich an der Rückseite der Konsole.

MAINS MIDI DMX-512 Audio expansion



2.1.1 Stromanschluss

Der Xciter benötigt kein externes Netzteil. Er wird direkt über ein Kaltgerätekabel an die Netzspannung angeschlossen. Das interne Netzteil passt sich automatisch an die örtliche Netzspannung an. Das Netzteil ist gegenüber Spannungsschwankungen, die kürzer als 0,5 s sind, unempfindlich.

Die örtliche Netzspannung darf in folgenden Spannungs- und Frequenzbereichen liegen:

- 90VAC – 260VAC
- 50Hz – 60Hz

2.1.1.1 Installation des Netzsteckers

Warnung! Zum Schutz vor elektrischem Schlag muss das Gerät elektrisch geerdet werden. Die Stromversorgung soll mit einem FI-Schalter und einer Sicherung gesichert sein.

Der Netzstecker dient zum allpoligen Trennen des Geräts vom Netz. Beachten Sie dies bei der Auswahl der Steckdose – der Netzstecker soll zugänglich sein.

Wichtig! Das Netzkabel darf nicht beschädigt sein und muss für die Stromaufnahme aller angeschlossenen Geräte ausgelegt sein.

Das Kaltgerätekabel muss vor Verwendung mit einem Schutzkontaktstecker versehen werden, der zum Steckersystem Ihrer lokalen Stromversorgung passt. Wenden Sie sich an einen qualifizierten Elektriker, wenn Sie Zweifel bezüglich der korrekten Montage des Netzsteckers haben. Beachten Sie die Vorschriften des Steckerherstellers und schließen Sie die Adern richtig an. Die folgende Tabelle zeigt einige gebräuchliche Markierungen.

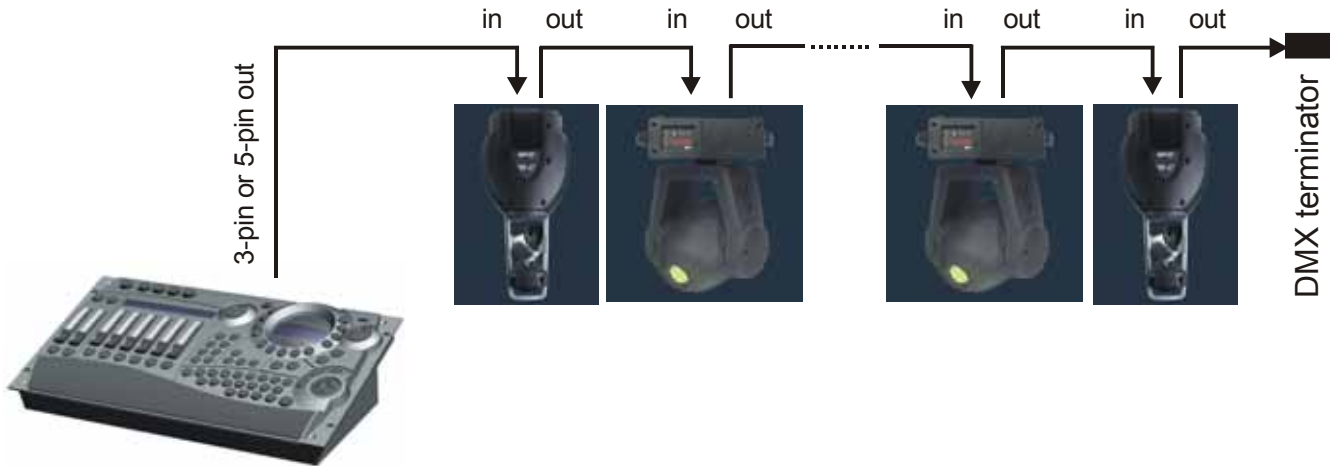
Funktion	Ader (EU)	Ader (US)
Phase	Braun	Schwarz
Nullleiter	Blau	Weiß
Schutzerde	Gelb/grün	grün

2.1.2 DMX-Anschluß

Der Xciter sendet auf einem DMX-512-Universum. Auf der Rückseite des Geräts finden Sie einen 5-poligen DMX-Eingang, einen 5-poligen DMX-Ausgang und einen 3-poligen DMX-Ausgang. Der 3-polige und 5-polige Anschluss sind parallel gepuffert verschaltet und gehören zum selben DMX-Universum – Sie können beide Ausgänge parallel verwenden, ohne die Qualität des DMX-Signals zu beeinflussen.

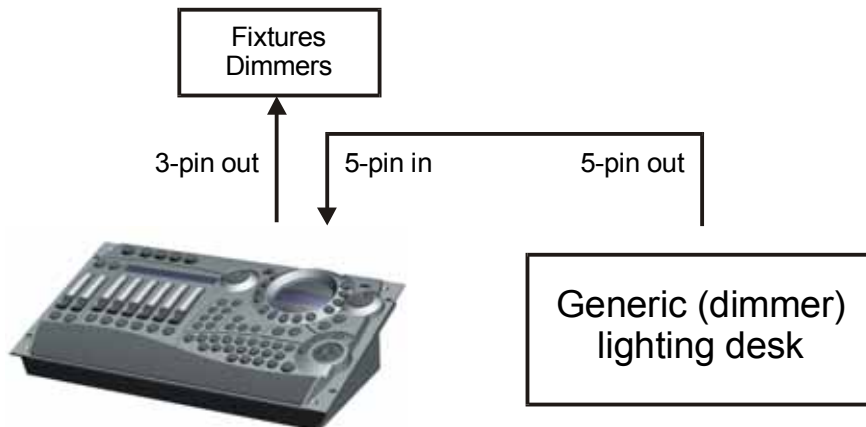
Installation

2.1.2.1 Geräte



2.1.2.2 Funktion des DMX-In-Anschlusses

Der DMX-Eingang wird mit dem DMX-Ausgang nach dem HTP-Prinzip gemischt. Die können den DMX-Eingang verwenden, um ein Lichtsteuerpult mit dem Xciter zu verbinden. Sie können dann auf einer DMX-Linie die Moving Lights über den Xciter und die normalen Scheinwerfer über das Lichtsteuerpult steuern. Die Werte werden nach dem HTP-Prinzip gemischt, d.h. der höhere Wert auf einem DMX-Kanal wird gesendet.



2.1.3 MIDI-Anschluß

Wenn Ihre Show über MIDI-Befehle gesteuert wird, können Sie den Xciter über den MIDI-Eingang einbinden. Der MIDI thru dient zum weiter patchen des MIDI Signals.

Der Xciter akzeptiert folgende MIDI-Befehle:

- Note ON und Note OFF zum Aktivieren von Playbacks und Cues.
- Note ON und Note OFF zum ferngesteuerten Drücken und Loslassen aller Tasten außer dem Netzschalter.

Beim Aufruf eines Cues oder Drücken eines Bump Buttons sendet der Xciter den verknüpften MIDI-Befehl an den MIDI OUT Anschluss, wenn ein MIDI-Befehl verknüpft wurde. Auf diese Weise können Sie mehrere Konsolen über MIDI verbinden. Beachten Sie jedoch, dass der Xciter nur die oben genannten Befehle akzeptiert und diese Art der Verknüpfung deswegen nur für Schaltfunktionen und nicht für die Fadersteuerung verwendet werden kann.

2.1.4 AUDIO-Anschluss

Die Konsole kann auch über Audio-Signale gesteuert werden. Es verfügt über ein internes Mikrofon, wenn der Anschluss eines Audio-Signals nicht möglich ist. Wir empfehlen die Verwendung des Audio-Eingangs, da damit die besten Ergebnisse erzielt werden. Das Audio-Signal wird über eine

6,3 mm Mono-Klinke eingespeist. Das interne Mikrofon wird bei Verwendung des Audio-Anschlusses abgeschaltet.

Verwenden Sie für beste Ergebnisse Audio-Signale mit Standardpegel, z.B. den Ausgang eines Vorverstärkers. Durch Einschleifen eines Equalizers in die Audioleitung können Sie noch bessere Ergebnisse der Audio-Triggerung erzielen.

Warnung: Verwenden Sie KEINEN für Lautsprecherboxen verstärkten Ausgang – dadurch wird die Konsole beschädigt.

2.1.5 I²C Expansion

Dieser Anschluss dient zum Verbinden verschiedener optionaler Geräte mit dem Xciter.

Die I²C Expansion ist von der Bauform identisch zu einem MIDI-Anschluss – der Anschluss von MIDI-Geräten an diesen Anschluss ist unbedenklich.

Warnung: Verwenden Sie nur original Martin Zubehör – der Anschluss anderer Geräte führt zur Beschädigung der Konsole.

2.1.6 USB link to PC

Der Xciter wird über eine USB-A -> USB-B Leitung mit einem PC oder Laptop verbunden. Verwenden Sie den USB Link um neue Firmware einzuspielen, Gerätedefinitionen ein- oder auszuspielen und Shows laden oder sichern. Im Folgenden wird die Installation der mitgelieferten Software auf einem PC oder Laptop beschrieben.

2.1.7 Pultleuchte oder Littlite

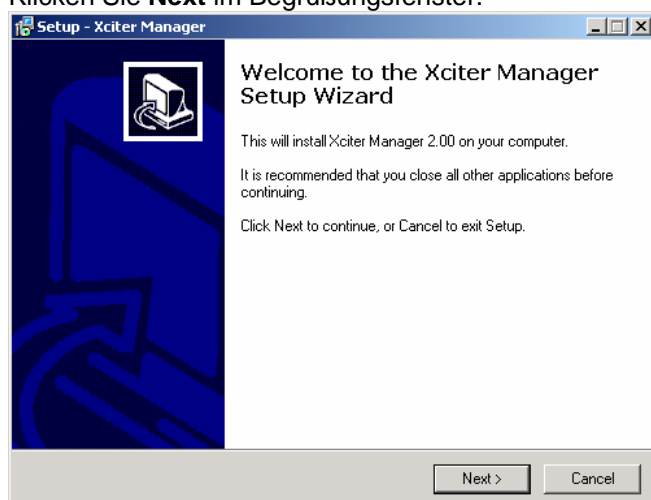
Der USB-A Anschluss des Xciters dient einzig dem Anschluss und der Stromversorgung einer Pultleuchte.

Achtung: Der Anschluss darf mit maximal 315 mA belastet werden. Überprüfen Sie die Stromaufnahme Ihrer Pultleuchte, bevor Sie sie anschließen.

2.2 Software

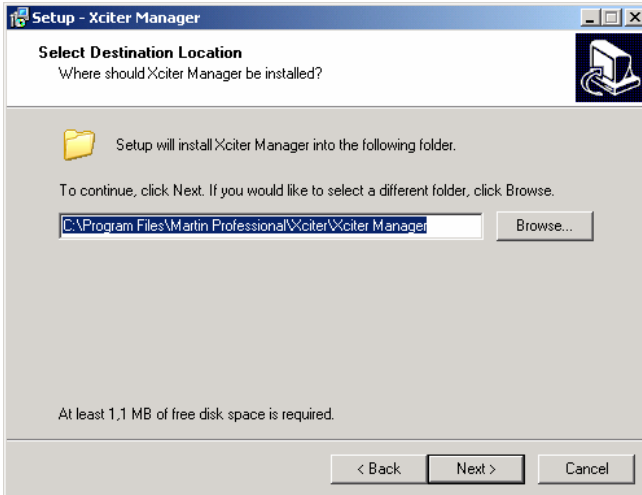
Um die Kommunikation des Xciters mit Ihrem PC oder Laptop zu ermöglichen, müssen Sie die USB-Treiber und die Anwendungen auf Ihrem Computer installieren. Sie finden alle benötigten Programme auf der mit dem Xciter gelieferten DVD. Wir empfehlen Ihnen jedoch, die Martin web site auf neue Versionen der Anwendungen mit den neuesten Gerätebibliotheken zu überprüfen.

1. Wenn Sie bereits eine frühere Version der Software auf dem PC installiert haben, darf der Xciter während der Installation der Software nicht über USB mit dem Computer verbunden sein.
2. Rufen Sie **setup.exe** auf, um den Installationsassistenten zu starten. Klicken Sie **Next** im Begrüßungsfenster.

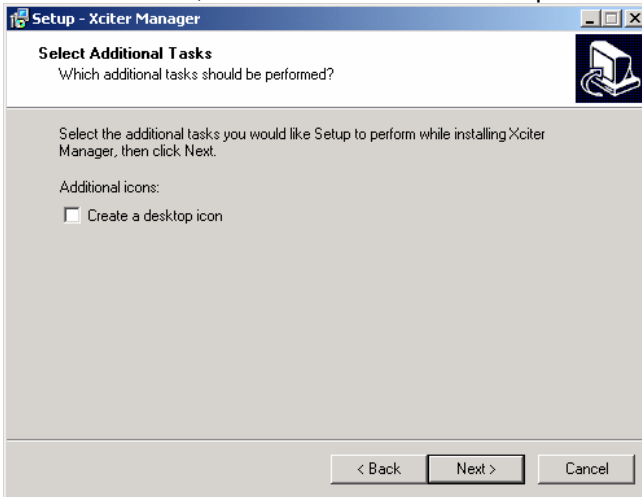


Installation

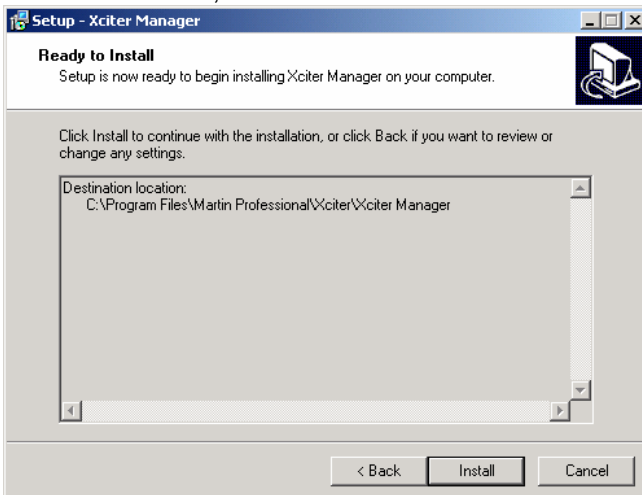
- Übernehmen Sie das vorgeschlagene Verzeichnis oder geben Sie ein anderes Verzeichnis an. Klicken Sie **Next**.



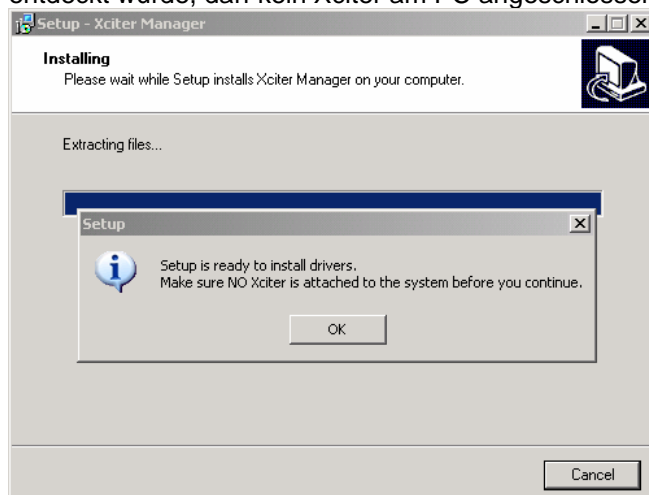
- Entscheiden Sie, ob ein Icon auf dem Desktop erscheinen soll. Klicken Sie **Next**.



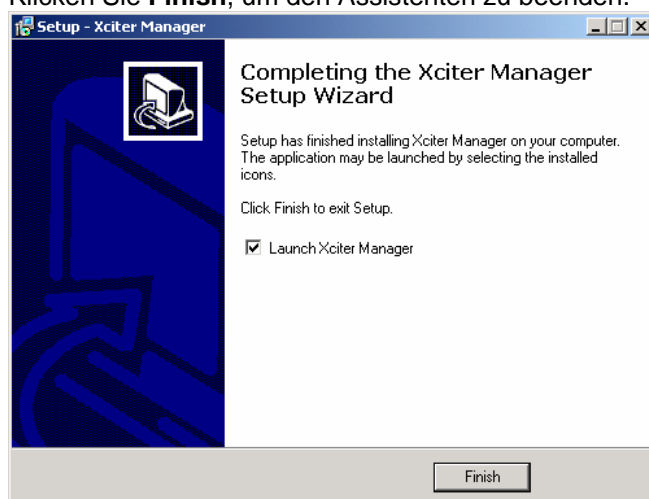
- Klicken Sie **Install**, um die Installation zu starten.



6. Wenn Setup alle Dateien kopiert hat, erscheint folgende Meldung. Wenn eine frühere Installation entdeckt wurde, darf kein Xciter am PC angeschlossen sein, bevor Sie fortfahren.



7. Klicken Sie **Finish**, um den Assistenten zu beenden.



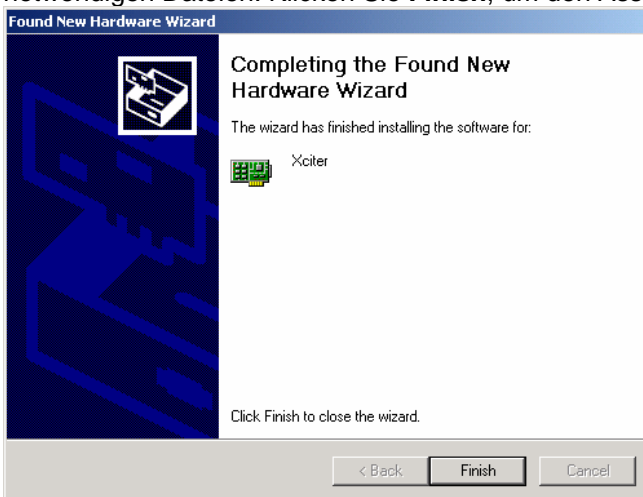
8. Schalten Sie den Xciter an und warten Sie ein paar Sekunden, bis er den Begrüßungstext zeigt.
Hinweis: Wenn ein früherer Update fehlschlug, bleibt das Display dunkel. Sie können trotzdem ein neues Upgrade aufspielen, da der entsprechende Code fest im Xciter verankert ist.
9. Verbinden Sie den Xciter über das USB-Kabel mit dem PC.
Warnung: Verwenden Sie nur den USB-B Anschluss in der Mitte der Frontplatte für die Verbindung mit dem PC. Der USB-A Anschluss rechts dient nur zur Stromversorgung der Pultleuchte.

10. Das Betriebssystem entdeckt den Xciter automatisch und öffnet den Hardware-Assistenten. Wenn der Assistent automatisch nach einem Treiber im Internet suchen will, wählen Sie „Nein, diesmal nicht“ und klicken **Next**.



11. Der Assistent installiert den Treiber automatisch. Behalten Sie diese Option und klicken Sie **Next**.

12. Wenn die PC Software erfolgreich installiert wurde, installiert und registriert der Assistent alle notwendigen Dateien. Klicken Sie **Finish**, um den Assistenten zu beenden.



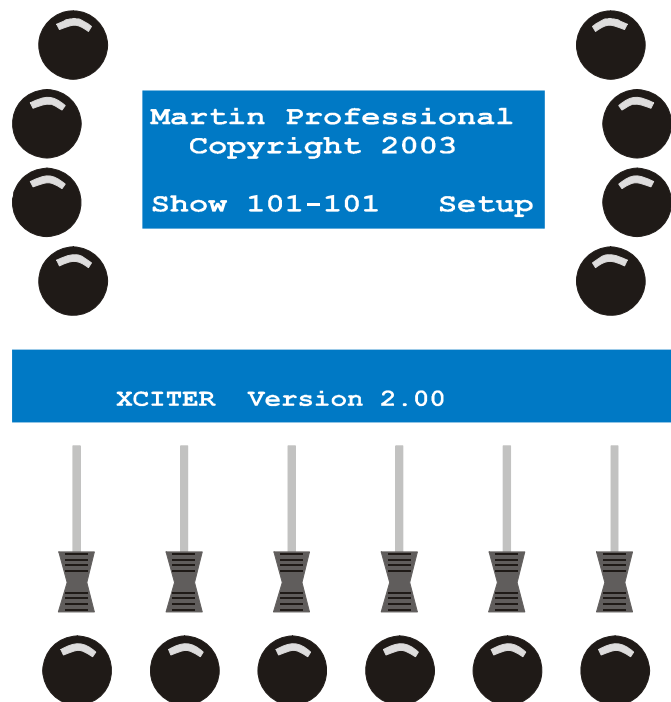
3. Einschalten / Ausschalten

Der Netzschalter befindet sich oben links.

3.1 Einschalten

1. Schließen Sie den Xciter an die Stromversorgung an.
2. Drücken Sie den Netzschalter.

Der Xciter führt einen Selbsttest aus und initialisiert die Datenbank.
Auf dem Hauptdisplay und dem Faderdisplay erscheinen Startbildschirme.



3.2 Ausschalten

Der Xciter wird mit 2 s Verzögerung als Sicherheit gegen unbeabsichtigtes Ausschalten ausgeschaltet.
Drücken und halten Sie den Netzschalter mindestens zwei Sekunden.

1. Drücken Sie den Netzschalter, bis die LEDs und Displays verlöschen.
2. Lassen Sie den Netzschalter los.

4. Der Joystick

Wenn Sie den Xciter das erste Mal verwenden, müssen Sie unter Umständen den Joystick kalibrieren. Die Kalibrierung nehmen Sie im Setup-Menü vor.

1. Drücken Sie {Joystick} im Setup-Menü.
2. Bewegen Sie den Joystick ein paar mal in alle Extrempositionen (Fahren Sie einen Kreis).
3. Übernehmen Sie die Kalibrierung mit [STORE].
4. Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Setup-Menü aufzurufen.

4.1 Verwendung im Programmer

Der selbst zentrierende Joystick des Xciters arbeitet immer im Relativ-Modus.

Wenn Sie den Joystick in eine bestimmte Richtung drücken, bewegt sich der Lichtstrahl in diese Richtung. Je weiter Sie den Joystick vom Zentrum entfernen, desto schneller bewegt sich der Strahl.

Wenn die Scheinwerfer einer Gruppe auf unterschiedlich ausgerichtet sind, werden sich die Lichtstrahlen bei Bewegung des Joysticks unterschiedlich bewegen. Sie können die Bewegung der Scheinwerfer mit den Funktionen PAN-inverse, TILT-inverse und PT-swap beim Patchen der Scheinwerfer angleichen.

Mit [PAN] und [TILT] können Sie den Joystick im Programmer aktivieren oder deaktivieren. Mit diesen Buttons können Sie auch die Pan- oder Tiltachse des Joysticks sperren.

Mit [C/F] wechseln Sie zwischen niedriger und hoher Bewegungsauflösung.

Der Joystick hat einen integrierten Taster. Drücken Sie den Joystick nach unten, um einen Scheinwerfer auf die HOME-Position zu setzen (die Grundwerte, die in der Bibliothek für PAN und TILT hinterlegt sind).

4.2 Verwendung im Cue (Run) Modus

[C/F] wird im Run Modus zum BPM Record Button. Drücken Sie den Button in dem Rhythmus, in dem die Sequenz getriggert werden soll.

[TILT] wird im Run Modus zum Step Button. Drücken Sie [TILT], um die Sequenzen, die sich im manuellen Modus befinden, einen Schritt weiter zu schalten.

5. Betrieb der Pultleuchte

Die Helligkeit der Pultleuchte wird eingestellt, indem Sie [SHIFT] gedrückt halten, während Sie das rechte, obere Jogwheel drehen.

6. Show-Verwaltung

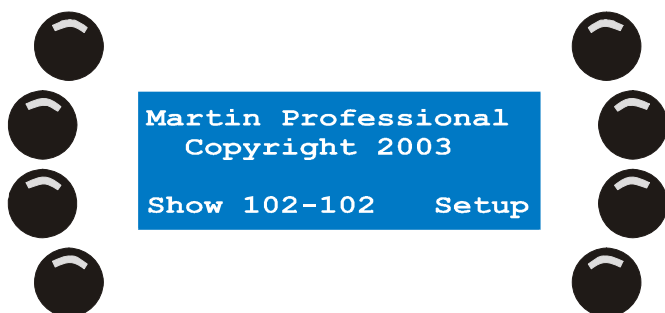
Theoretisch kann der Xciter bis zu 160 Shows speichern. Die Anzahl der Shows, die der Xciter tatsächlich speichern kann, hängt vom Umfang der Shows ab. Wenn Sie den Xciter das erste Mal starten, richtet er 101 Shows ein. Die Nummer der aktuellen Show wird im Startfenster angezeigt. Die zweite Zahl neben der Shownummer zeigt das mit der Show verknüpfte Patch. Später werden Sie lernen, wie ein anderes Patch mit der aktuellen Show verknüpft wird.

6.1 Auswahl einer Show

1. Drücken Sie {Show} im Startbildschirm.
2. Verwenden Sie die Tasten 1 – 8 und 1 – 20, um die Show zu wählen. **Beispiel:** 102



3. Drücken Sie zur Bestätigung [ENT] oder [ESC], um den Vorgang abubrechen und zur Originalshow zurück zu kehren.
4. Nach der Bestätigung lädt der Xciter die Show und kehrt zum Startbildschirm zurück. Wenn Sie vor der Auswahl keinen anderen Patch gewählt haben, verwendet der Xciter den Patch mit der selben Nummer wie die Show.

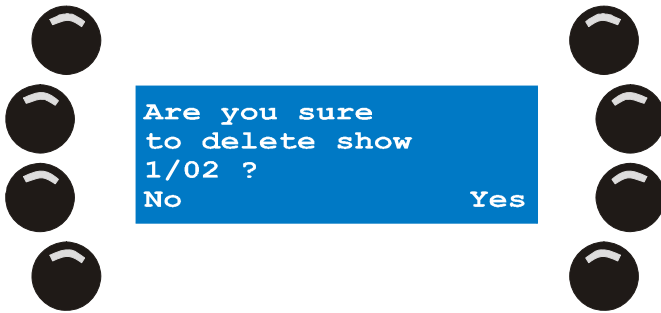


6.2 Entfernen einer Show

1. Drücken Sie {Show} im Startbildschirm.
2. Verwenden Sie die Tasten 1 – 8 und 1 – 20, um die Show zu wählen. **Beispiel:** 102



3. Drücken Sie [CLEAR].

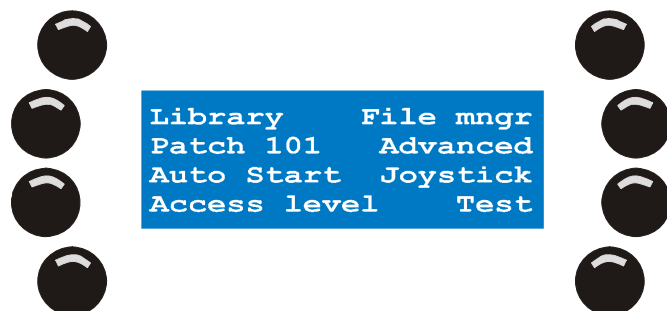


4. Bestätigen Sie die Auswahl mit {Yes} oder brechen Sie den Vorgang mit {No} ab.
5. Mit [ESC] kehren Sie zum Startbildschirm zurück.

7. Setup-Menü

Das Setup Menü erreichen Sie nur über den Startbildschirm. Wenn sich der Xciter nicht im Programmiermodus befindet, müssen Sie das Kennwort (**X512**) eingeben, um in den Programmiermodus zu gelangen. Das Kennwort wird auch zum Aufruf des Setup-Menüs benötigt.

Drücken Sie im Startbildschirm {Setup}, um das Menü zu öffnen.



7.1 Gerätebibliothek

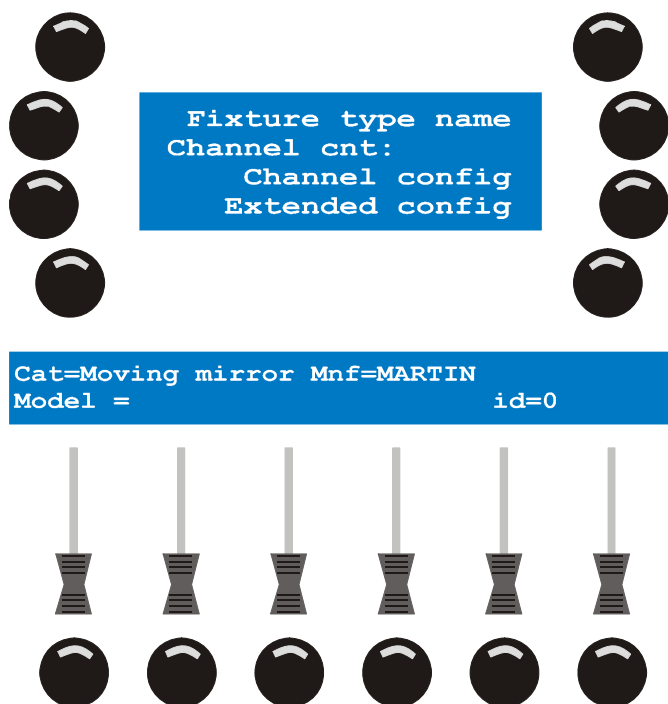
Der Xciter wird mit einer Gerätebibliothek, die praktisch alle Martin-Scheinwerfer enthält, geliefert. Die PC Anwendung verfügt über eine Bibliothek mit mehreren hundert Geräten anderer Hersteller. Später werden Sie lernen, wie Geräte von der PC-Bibliothek in die Bibliothek des Xciter geladen werden. Die Konsole benötigt die Gerätebibliotheken, um die internen Steuerkanäle der Geräte richtig anzusprechen (Dimmer, Shutter, Farbräder, Gaboräder, Effekträder, Pan, Tilt, ...). Sie können Definitionen hinzufügen, entfernen oder ändern. Wenn Sie Ihre Scheinwerfer nicht in der Bibliothek finden, müssen Sie nicht sofort eine eigene Beschreibung erstellen. Sie können das Gerät sofort einrichten und die Definition später Ihren Bedürfnissen anpassen. **Beispiel:** Dem Fokuskanal einen Grundwert zuweisen.

1. Drücken Sie im Setup-Menü {Library}.
2. Wählen Sie eine Kategorie (**Beispiel:** moving mirror).
3. Wählen Sie einen Hersteller (**Beispiel:** Martin).

7.1.1 Erstellen eines neuen Profils

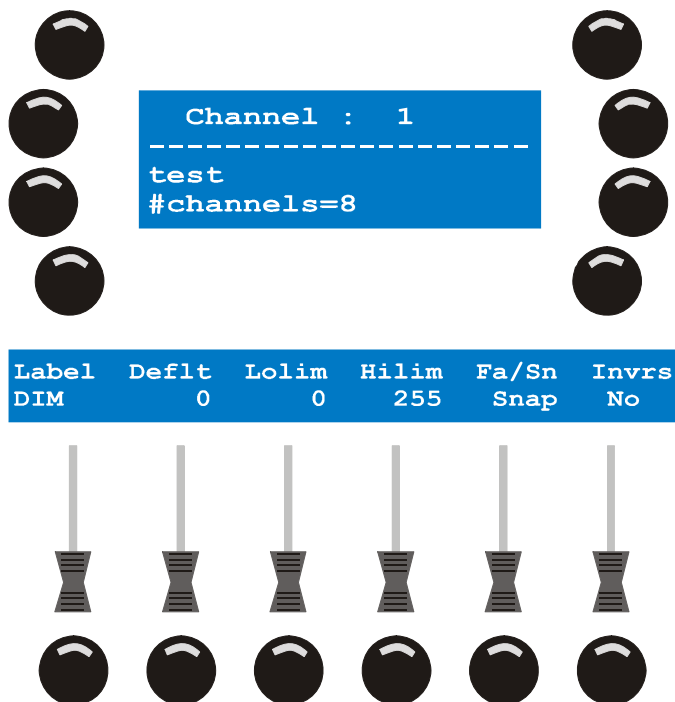
Bevor Sie ein neues Profil erstellen können, müssen Sie eine Kategorie und einen Hersteller wählen.

1. Mit [LOAD] fügen Sie ein neues Profil hinzu.
2. Der Xciter öffnet den Profileditor.



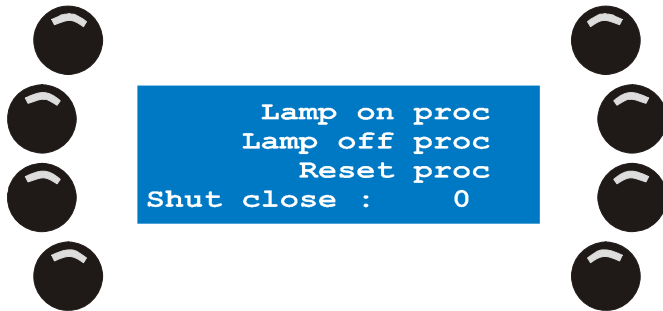
3. Drücken Sie {Fixture type name}, um das Profil zu bezeichnen.
Mit den Pfeiltasten oder dem rechten oberen Jogwheel bewegen Sie den Cursor.
Geben Sie mit Tasten 1-10 Ziffern und den Tasten 11-19 Buchstaben ein (**Beispiel:** Test).
Mit [ENT] bestätigen, mit [ESC] brechen Sie die Eingabe ab.
4. Mit {Channel cnt:} geben Sie die Anzahl der Steuerkanäle des Profils an.
Mit den Pfeiltasten oder dem oberen rechten Jogwheel ändern Sie den Wert (**Beispiel:** 8).
Mit [CLEAR] und den Tasten 1-10 geben Sie einen neuen Wert ein.
Mit [ENTER] bestätigen, mit [ESC] brechen Sie die Eingabe ab.
5. Drücken Sie {Channel Config}, um die internen Steuerkanäle einzurichten.
Folgende Parameter zeichnen einen Steuerkanal aus:

6. Unter **Label** finden Sie alle Kanalbezeichnungen, die Sie verwenden können.
7. **Deflt** ist der Grundwert, den der Xciter in den Defaultlayer schreibt, wenn er eine Show aufruft. Dieser Wert wird gesendet, wenn kein anderer Vorgang einen anderen Wert enthält.
8. **Lolim** ist der Mindestwert des physischen Kanals, der mit dem logischen Kanal verknüpft ist. Wenn Sie einen niedrigeren Wert programmiert haben, gibt der Xciter trotzdem den Mindestwert aus.
9. **Hilim** ist der Maximalwert des physischen Kanals, der mit dem logischen Kanal verknüpft ist. Auch wenn Sie einen höheren Wert programmiert haben, gibt der Xciter den Maximalwert aus.
10. **Fa/Sn** (Fade/Snap) legt den Modus des Kanals fest, wenn Sie ihn zum ersten Mal im Programmer aktivieren. Wenn Sie den Modus verwenden, der normalerweise für diesen Kanal verwendet wird, können Sie Programmierzeit sparen.
11. **Invrs** (Inverse) invertiert den Kanalwert, bevor er vom Xciter gesendet wird. **Beispiel:** Wenn der Dimmer des Geräts bei 0 geöffnet und bei 255 geschlossen ist, erreichen Sie mit Invrs ein „normales“ Verhalten des Dimmers.

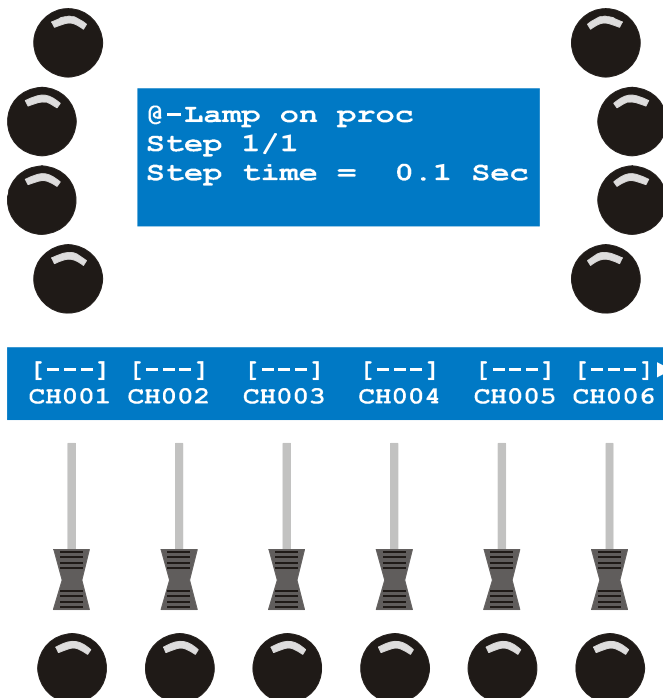


- a. Mit den Pfeiltasten oder dem rechten oberen Jogwheel wählen Sie einen Steuerkanal.
 - b. Drücken Sie [EDIT], um die Parameter des gewählten Kanals zu setzen.
 - c. Mit den Fadern ändern Sie die Parameter des gewählten Kanals.
Zur Feineinstellung halten Sie den Bump Button unterhalb des entsprechenden Faders gedrückt, während Sie das mittlere Jogwheel drehen.
 - d. Mit dem Bump Button 1 schalten Sie zwischen niedriger und hoher Auflösung um (MSB und LSB). Großbuchstaben kennzeichnen einen Kanal mit niedriger, Kleinbuchstaben einen Kanal mit hoher Auflösung.
 - e. [STORE] speichert die Parameter des gewählten Kanals.
12. Wiederholen Sie die Schritte (a – e), bis Sie alle logischen Kanäle eingerichtet haben.
 13. Der Xciter überprüft, ob Sie alle Kanäle eingerichtet haben, bevor er den Profileditor verlässt. Wenn dies nicht der Fall ist, fordert der Xciter zu einem neuen Versuch auf.
 14. Mit [ESC] kehren Sie zum Profileditor zurück.

15. {Advanced Config} ruft das Konfigurationsmenü für Fortgeschrittene auf.



16. Lamp on, Lamp off und Reset Prozeduren werden identisch programmiert. Wir beschreiben die Vorgehensweise anhand eines Lamp On-Befehls.
17. Drücken Sie die Taste neben der Prozedur, die Sie definieren wollen.
18. Wenn noch keine Prozedur vorhanden ist, erstellen Sie mit [LOAD] eine neue Prozedur.
19. Der Xciter fügt den ersten Schritt automatisch ein.
20. Wenn Sie eine existierende Definition ändern, editieren Sie mit [EDIT] eine vorhandene Prozedur, mit [CLEAR] löschen Sie die Prozedur. Mit {Yes} bestätigen, mit {No} brechen Sie die Eingabe ab.



- Mit den Fadern justieren Sie die Steuerkanäle im aktuellen Schritt.
- Mit dem mittleren Jogwheel blättern Sie durch die Steuerkanäle, wenn das Gerät mehr als 6 Kanäle belegt.
- Zur Feineinstellung halten Sie den Bump Button des entsprechenden Faders gedrückt, während Sie das mittlere Jogwheel drehen.
- Mit {Step time} geben Sie die Dauer des Schrittes an. Bestätigen Sie mit [ENT] oder brechen Sie den Vorgang mit [ESC] ab.
- Mit [LOAD] fügen Sie dem Befehl einen weiteren Schritt an.
- Wiederholen Sie die Schritte 9a-9c, bis der gesamte Befehl programmiert ist.
- Mit [ESC] kehren Sie in das Konfigurationsmenü für Fortgeschrittene zurück.
- Mit {Shut close} geben Sie den Wert an, bei dem der Shutter geschlossen ist.
- Mit dem oberen rechten Jogwheel oder den Pfeiltasten ändern Sie den Wert.

- j. Mit [CLEAR] und den Tasten 1-10 geben Sie einen neuen Wert ein.
- k. Mit [ENT] bestätigen Sie die Eingabe, mit [ESC] brechen Sie ab.

Dieser Wert wird dem Shutter zugeordnet, wenn der Masterfader unter 3% gezogen wird. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn das Gerät nur über einen Shutter und keinen Dimmer verfügt. Mit dem Shutterwert können Sie Gerät dann ausblenden, wenn der Masterfader auf 0% gezogen wird.

- 21. [ESC] ruft den Profileditor auf.
- 22. Nochmal [ESC] verlässt den Profileditor.
- 23. Der Xciter fordert Sie auf, das neue Profil zu speichern.
- 24. {Yes} speichert das Profil, {No} verwirft die Änderungen.

7.1.2 Ändern eines vorhandenen Profils

Rufen Sie zunächst den Kategorie- und Hersteller-Ordner auf, in dem sich das Gerät befindet.

1. Wählen Sie die Definition, die Sie ändern wollen.
2. Mit [EDIT] rufen Sie den Geräte-Editor für die Definition auf.

Gehen Sie beim Ändern der Definition wie im Abschnitt 7.1.1 beschrieben vor.

Der Xciter sperrt die Änderung kritischer Parameter (z.B. channel cnt), wenn das Gerät im aktuellen Patch verwendet wird.

7.1.3 Entfernen eines Profils

Rufen Sie zunächst den Kategorie- und Hersteller-Ordner auf, in dem sich das Profil befindet.

1. Wählen Sie das Profil, das Sie entfernen wollen.
2. Mit [CLEAR] entfernen Sie das Profil. Der Xciter verlangt eine Bestätigung.
3. Mit {Yes} bestätigen Sie den Vorgang, mit {No} brechen Sie ab.

Der Xciter sperrt das Löschen von Profilen, die im aktuellen Patch verwendet werden.

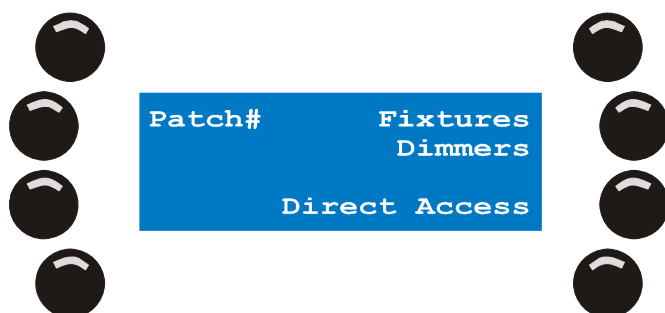
7.2 Patch

Bevor Sie mit der Programmierung beginnen, muss der Xciter wissen, welche Geräte an den DMX-Ausgang angeschlossen sind und wie sie gesteuert werden sollen. Dazu muss jedes Gerät im Xciter eingerichtet oder gepatcht werden.

Der Xciter unterscheidet drei Gerätegruppen mit unterschiedlichen Eigenschaften:

- 40 Scheinwerfer.
- 20 Dimmer.
- 4 direkt angesteuerte Geräte.

Drücken Sie {Patch} im Setup-Menü, um das Patch-Menü aufzurufen.



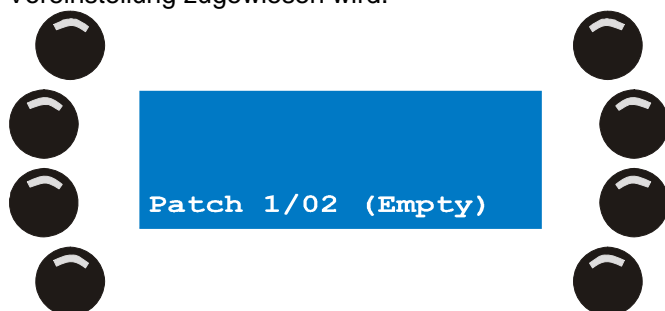
7.2.1 Auswahl eines Patches

Der Xciter kann bis zu 160 Patches speichern. Jede Show kann mit einem eigenen Patch verknüpft werden. Dies ist die Grundeinstellung. Wenn Sie neue Show aufrufen, verwendet der Xciter automatisch das Patch mit der selben Nummer.

Wahrscheinlich werden Sie für mehrere Shows die selben Scheinwerfer verwenden. Der Xciter ermöglicht die Verwendung eines Patches in verschiedenen Shows, da Sie der aktuellen Show ein bestimmtes Patch zuweisen können.

Beispiel: Die aktuelle Show ist Show 102. Als Vorgabe wird ihr der Patch 102 zugewiesen. Wir wollen dieser Show den Patch 101 zuweisen (der selbe Patch wie Show 101).

1. Drücken Sie {Patch#} im Patch-Menü. Der Xciter zeigt den Patch 102 an, der dieser Show als Voreinstellung zugewiesen wird.



2. Wählen Sie mit den Tasten 1 – 10 und 1 – 20 den Patch 101. In unserem Beispiel wurde dieser Patch schon durchgeführt. Wenn der Patch nicht leer ist, bietet der Xciter an, den Inhalt des aktuellen Patches in einen anderen Patch zu kopieren. Wie ein Patch kopiert wird, erklären wir später.



3. Mit [ENT] bestätigen Sie die Auswahl, mit [ESC] brechen Sie den Vorgang ab und kehren zum ursprünglichen Patch zurück.

7.2.2 Kopieren eines Patches

Beispiel: Die aktuelle Show ist die Show 102. Jetzt wollen wir den Inhalt des Patches 101 in den Patch 102 kopieren. Diese Funktion ist sinnvoll, wenn die Patches bis auf kleine Unterschiede gleich sind.

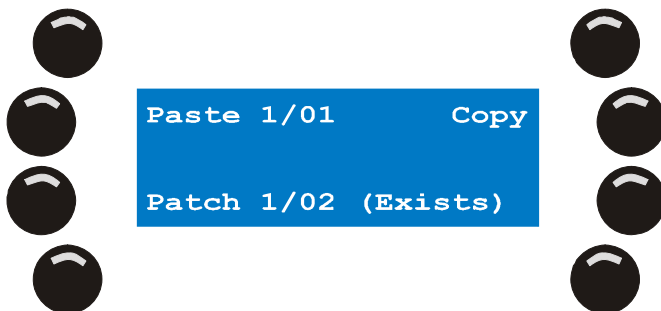
1. Drücken Sie {Patch#} im Patch-Menü. Der Xciter zeigt wieder den Patch 102 an, der dieser Show als Voreinstellung zugewiesen wird.



2. Wählen Sie mit den Tasten 1 – 10 und 1 – 20 den Patch 101. In unserem Beispiel wurde dieser Patch schon durchgeführt.



3. Mit {Copy} kopieren Sie den Inhalt des Patches 101 in die Zwischenablage.



4. Wählen Sie mit den Tasten 1 – 10 und 1 – 20 den Patch 102.
 In unserem Beispiel ist Patch 102 leer.
 Mit {Paste1/01} kopieren Sie den Inhalt der Zwischenablage in den Patch 102.



5. Mit [ENT] bestätigen Sie den Vorgang und kehren zum Patch-Menü zurück. Wenn Sie [ESC] drücken, wird der Patch zwar kopiert, aber nicht geladen. Der neue Patch scheint leer zu sein, bis Sie das Patch-Menü verlassen und wieder aufrufen.

7.2.3 Physische Kanäle und logische Kanäle

In diesem Handbuch ist viel die Rede von ‚physischen Kanälen‘ und ‚logischen Kanälen‘. Sie müssen den Unterschied kennen, um das Handbuch besser zu verstehen.

Physische oder DMX-Kanäle sind die Kanäle wie sie in der DMX-Datenlinie erscheinen. Sie beginnen bei Kanal 1 und enden bei Kanal 512. Kanal 0 ist reserviert und wird in diesem Handbuch nicht besprochen.

Beispiel: CH001 (Dimmerkanal 1) ist auf Kanal 480.

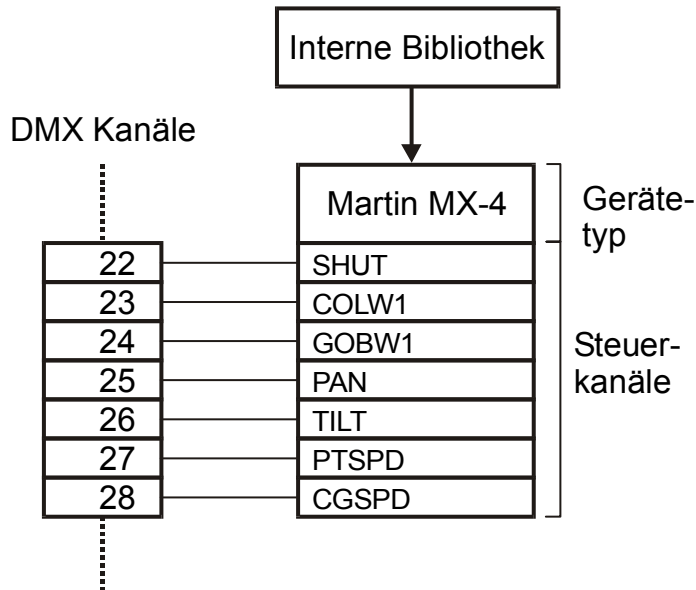
In diesem Handbuch reden wir immer von ausgewählten Geräten und den Steuerkanälen, die zur Manipulation bestimmter Funktionen dieser Geräte dienen. Wir meinen damit praktisch nie den physischen Kanal der DMX-Datenlinie, in diesem Fall 480.

Beispiel: Verwenden Sie Fader 1, um den Wert von CH001 auf 128 zu setzen.

In diesem Beispiel ist der Steuerkanal „Dimmer 1“ auf den physischen Kanal 480 gepatcht.

7.2.4 Gerätepatch

Jeder Scheinwerfer verfügt über eine Reihe logische Kanäle, deren Funktionen im Profil des Scheinwerfers beschrieben sind.



Die logischen Kanäle belegen eine Reihe aufeinander folgende DMX-Adressen, der Scheinwerfer belegt einen gewissen Adressraum der DMX-Datenlinie, beginnend mit der Startadresse, die Sie im Patch angeben. Der belegte Adressraum entspricht der Anzahl der logischen Kanäle. Ein Scheinwerfer darf im Xciter bis zu 48 logische Kanäle belegen. Die maximale Kanalzahl aller eingerichteten Geräte darf jedoch die Summe 512 (ein vollständiges DMX-Universum) nicht überschreiten.

Beispiel: Sie können nicht 40 Geräte mit jeweils 48 logischen Kanälen einrichten, da dieses Patch 1920 physische DMX-Kanäle belegt.

Dank der interaktiven Funktionen und der einfachen Menüführung ist es einfach, jedem Gerät einen eigenen, nicht überlappenden Adressbereich zuzuweisen.

Der Xciter verhindert das Patchen überlappender Adressbereiche automatisch.

1. Drücken Sie {Fixture Patch} im Patch-Menü.
Der Xciter fordert Sie auf, mit den Tasten 1 – 20 eine Gerätenummer anzugeben.
2. Mit [FIXT] wechseln Sie zwischen Geräteseite 1 (Geräte 1-20) und 2 (Geräte 21-40).
Die aktuelle Seite wird im Faderdisplay angezeigt. Wenn Sie sich auf Geräteseite 1 befinden, leuchtet die Taste FIXT, wenn Sie sich auf Geräteseite 2 befinden, blinkt die Taste.

Beleuchtete Nummerntasten wurden bereits belegt. Wir empfehlen, ein leeres Patch zu verwenden, wenn Sie die Beispiele in diesem Handbuch nachvollziehen wollen.

Im Xciter können Sie mehrere Geräte auf einmal Patchen. Diese Funktion ist sehr nützlich, wenn Sie mehreren Geräte des selben Typs aufeinander folgende Adressen zuweisen wollen.

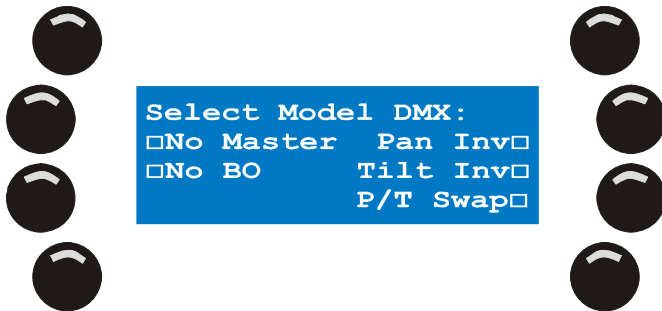
Wenn Sie ein Gerät aus dem Patch entfernen, steht es in der Show nicht mehr zur Verfügung. Sie können das Gerät jedoch umadressieren, ohne die Show zu zerstören, wenn Sie es auf der selben Nummerntaste belassen. Vergessen Sie nicht, das reale Gerät auch neu zu adressieren, da sonst die Kommunikation zwischen Gerät und Steuerung nicht funktioniert.

Beispiel: Wenn Sie die Startadresse des Geräts im Xciter um zwei erhöhen, müssen Sie auch die Startadresse des realen Geräts um zwei erhöhen.

7.2.4.1 Geräte patchen

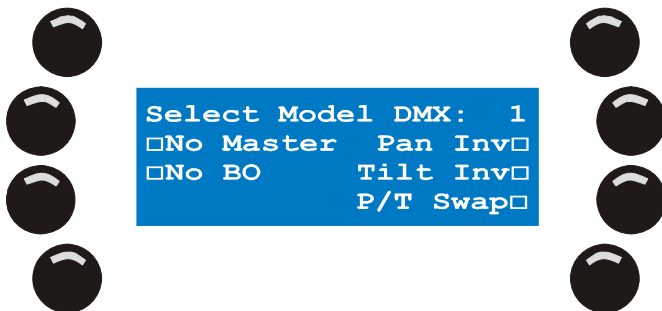
Beispiel: Wir wollen vier MX-4 auf die Nummerntasten 1 – 4 patchen und mit Adresse 1 beginnen.

1. Drücken Sie die Tasten 1 – 20, um die Gerätenummern zu vergeben. **Beispiel:** 1, 2, 3 und 4.



2. Mit {Select Model} öffnen Sie die Gerätebibliothek. Wählen Sie das Profil „MX4 6CH“ in der Kategorie „Moving Mirror“ und dem Hersteller „Martin“. Wählen Sie das Gerät durch Drücken der Taste neben der Bezeichnung aus. Mit [ENT] bestätigen Sie die Auswahl. Das Faderdisplay zeigt jetzt das gewählte Modell. Wenn Sie mehrere identische Geräte patchen wollen, müssen Sie es nicht neu auswählen. Der Xciter behält die letzte Auswahl.
3. Drücken Sie {DMX}. Der Xciter schlägt unter Berücksichtigung des Adressbereichs die nächste mögliche Startadresse vor. Sie können den Wert mit dem oberen rechten Jogwheel ändern. Sie können den Wert mit [CLEAR] löschen und die gewünschte Adresse mit den Tasten 1 – 10 eingeben (10 entspricht 0).

Beispiel: 1

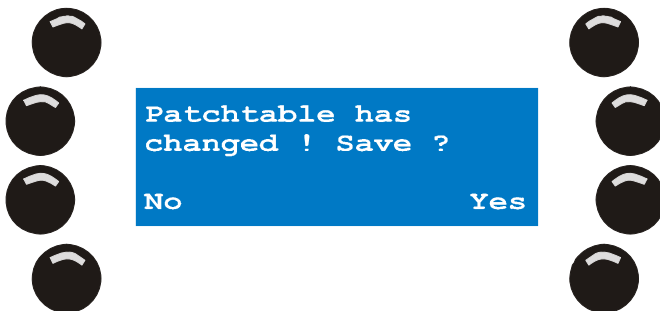


4. Mit [ENT] bestätigen Sie die DMX-Adresse. Nach [ENT] patcht der Xciter das aktuelle Gerät auf die ausgewählten Tasten und beginnt mit der angegebenen DMX-Adresse. Der Xciter berücksichtigt dabei die Reihenfolge, in der die Nummerntasten gedrückt wurden. Im Faderdisplay wird die Stellung der Dipschalter für die entsprechende DMX-Adresse angezeigt. Damit verhindern Sie Fehler bei der Einstellung der Geräte im Rig. Sie können die Dipschalteranzeige umdrehen, indem Sie den Bump Button unter der Anzeige drücken.
5. Wenn das Gerät nicht in der Bibliothek vorhanden ist können Sie es mit dem Profileditor entweder sofort definieren oder Sie verwenden die PC-Anwendung, um das Profil via USB in den Xciter zu laden.
6. Sie können die Pan- und Tilt-Kanäle abhängig von der Position des gepatchten Geräts im Rig invertieren oder vertauschen. Dies ist eine globale Einstellung, um die Steuerung des Scheinwerfers mit dem Joystick zu vereinfachen. Später werden Sie sehen, wie Kanäle im Programmer invertiert werden.

7. Drücken Sie die Tasten neben den Optionen, um die Option ein- bzw auszuschalten.

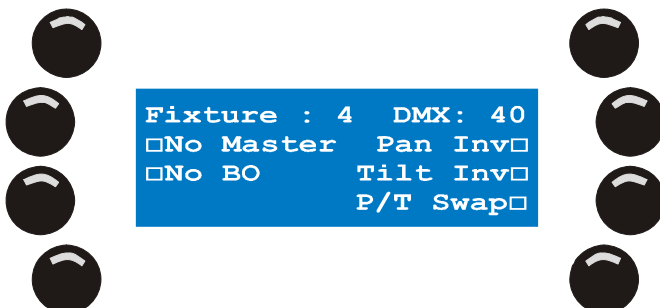


8. Das Gerät kann vom Masterfader oder Blackout entkoppelt werden. Vom Masterfader entkoppelt bedeutet, dass der Dimmer oder Shutter des Geräts nicht vom Masterfader beeinflusst wird. Vom Blackout entkoppelt bedeutet, dass die Blackout Taste den Dimmer oder Shutter des Geräts nicht beeinflusst. Drücken Sie die Tasten neben den Optionen, um die Option ein- bzw. auszuschalten.
9. Der Status jeder Option wird im Kästchen neben der Option dargestellt. Gefüllte Kästchen stehen für aktive, leere Kästchen für ausgeschaltete Optionen.
10. Wiederholen Sie die Schritte 1 - 5, bis alle angeschlossenen Geräte gepatcht sind.
11. Mit STORE speichern Sie die Änderungen. Wenn der Xciter Änderungen entdeckt, teilt er mit, dass die Änderungen gespeichert wurden. Bestätigen Sie die Meldung mit einer beliebigen Taste.
12. Mit [ESC] verlassen Sie das Patch. Wenn der Xciter nicht gespeicherte Änderungen entdeckt, fragt er, ob die Änderungen gespeichert werden sollen. Mit {Yes} speichern Sie die Änderungen, {No} verwirft sie.



7.2.4.2 Ändern einer gepatchten Gerätenummer

1. Wählen Sie mit den Nummerntasten 1 – 20 ein Gerät, das bereits gepatcht ist.
2. Beispiel: Gerät 4
3. Die LED der Taste 4 beginnt zur Bestätigung der Auswahl zu blinken.
4. Der Xciter zeigt die Patchdaten.



5. Sie können die Pan- und Tilt-Kanäle abhängig von der Position des gepatchten Geräts im Rig invertieren oder vertauschen. Die Einstellungen sind global und vereinfachen die Pan-/Tiltsteuerung des Geräts mit dem Joystick. Im Programmier können Sie die Kanäle für Ihre Show invertieren. Drücken Sie die Tasten neben den Optionen, um die Option ein- bzw auszuschalten.

6. Das Gerät kann vom Masterfader oder Blackout entkoppelt werden. Vom Masterfader entkoppelt bedeutet, dass der Dimmer oder Shutter des Geräts nicht vom Masterfader beeinflusst wird. Vom Blackout entkoppelt bedeutet, dass die Blackout Taste den Dimmer oder Shutter des Geräts nicht beeinflusst.
Drücken Sie die Tasten neben den Optionen, um die Option ein- bzw. auszuschalten.
7. Der Status jeder Option wird im Kästchen neben der Option dargestellt. Gefüllte Kästchen stehen für aktive, leere Kästchen für ausgeschaltete Optionen.
8. Wiederholen Sie die Schritte 1 - 3, wenn Sie den Patch weiterer Geräte ändern wollen.
9. Mit STORE speichern Sie die Änderungen. Wenn der Xciter Änderungen entdeckt, teilt er mit, dass die Änderungen gespeichert wurden. Bestätigen Sie die Meldung mit einer beliebigen Taste.
10. Mit [ESC] verlassen Sie das Patch. Wenn der Xciter nicht gespeicherte Änderungen entdeckt, fragt er, ob die Änderungen gespeichert werden sollen. Mit {Yes} speichern Sie die Änderungen, {No} verwirft die sie.

7.2.4.3 Löschen von Patchdaten

Wenn Sie einer Nummerntaste ein anderes Gerät zuweisen oder es umadressieren wollen, müssen Sie die unter der Taste abgelegten Inhalte zunächst löschen. Wenn Sie ein Gerät dauerhaft aus dem Patch entfernen, ist es kein Teil der Show mehr.

1. Halten Sie [CLEAR] gedrückt und drücken Sie die Taste(n), die Sie löschen wollen. **Beispiel:** Gerät Nummer 4.
Der Xciter löscht das Gerät aus dem Patch
2. Lassen Sie [CLEAR] los, um das Löschen von Geräten aus dem Patch zu beenden.
3. Wenn Sie weitere Geräte löschen wollen, wiederholen Sie die Schritte 1 und 2.
4. Mit [STORE] speichern Sie die Änderungen. Wenn der Xciter Änderungen entdeckt, teilt er mit, dass die Änderungen gespeichert wurden. Bestätigen Sie die Meldung mit einer beliebigen Taste.
5. Mit [ESC] verlassen Sie das Patch. Wenn der Xciter nicht gespeicherte Änderungen entdeckt, fragt er, ob die Änderungen gespeichert werden sollen. Mit {Yes} speichern Sie die Änderungen, {No} verwirft sie.

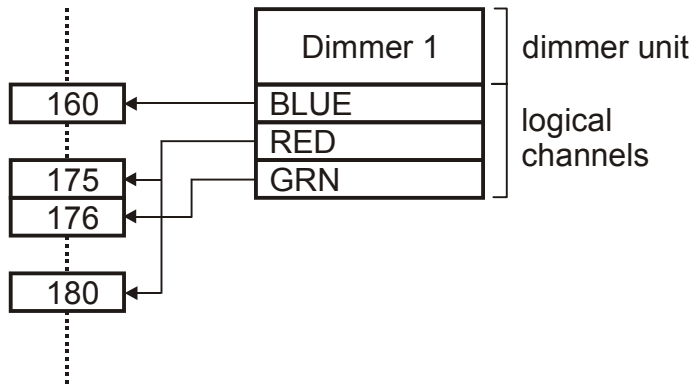
7.2.5 Dimmerpatch

Der Xciter verwaltet bis zu 20 Dimmerpacks. Ein einzelnes Pack kann bis zu 48 logische Kanäle enthalten. Wenn Sie Scheinwerfer und Dimmer vergleichen werden Sie feststellen, dass die größten Unterschiede im Verhalten der logischen Kanäle bestehen:

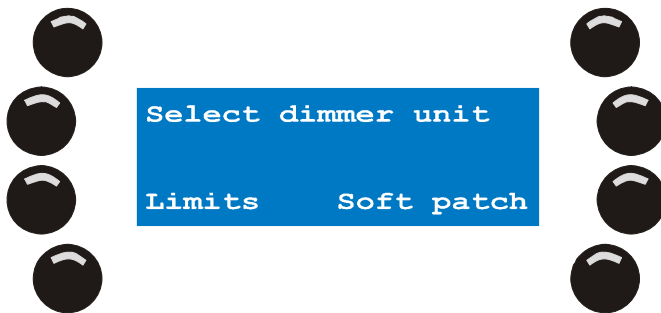
- Der Steuerkanal eines Scheinwerfers bezieht sich nur auf einen DMX-Kanal. Der Steuerkanal eines Dimmers kann sich auf mehrere physikalische Kanäle beziehen.
- Steuerkanäle eines Scheinwerfers belegen, beginnend mit der Startadresse, mehrere DMX-Kanäle hintereinander. Die DMX-Kanäle, die dem Steuerkanal eines Dimmers zugewiesen werden, müssen nicht aufeinander folgen. Sie können jede freie physikalische Adresse der DMX-Datenlinie belegen, die nicht von einem anderen Gerät oder dem DA Patch belegt wird.
- Die Bezeichnungen der Steuerkanäle eines Scheinwerfers sind vorgegeben. Die Bezeichnungen der Dimmerkanäle können vom Anwender frei angegeben werden.

Wichtig: Die logischen Kanäle eines Dimmers folgen immer dem HTP-Prinzip.

DMX channels



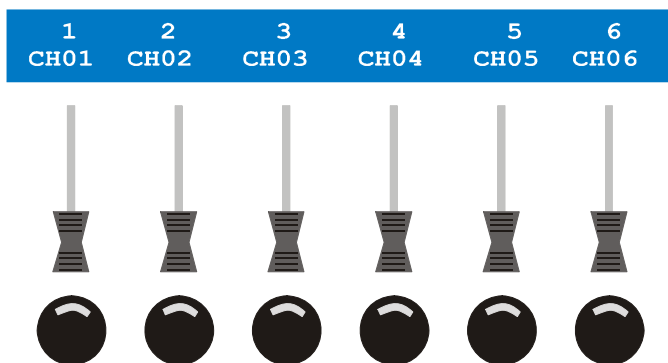
1. Drücken Sie {Dimmer Patch} im Patch-Menü. Der Xciter fordert Sie auf, ein Dimmerpack zu wählen.



2. Wählen mit den Nummerntasten ein Dimmerpack. **Beispiel:** 1.



3. Wählen Sie {Channel Count}.
Stellen Sie mit dem oberen rechten Jogwheel den Wert ein. Mit [CLEAR] löschen Sie den aktuellen Wert. Geben Sie mit den Nummerntasten 1 – 10 (10 entspricht 0) einen neuen Wert ein. **Beispiel:** 6. Mit [ENT] bestätigen, mit [ESC] verwerfen Sie den Wert. Wir drücken [ENT].
Nach [ENT] erzeugt der Xciter 6 Dimmerkanäle mit den Grundbezeichnungen für die logischen Kanäle.



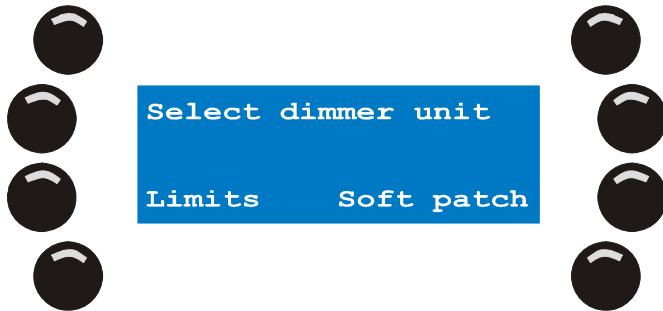
4. Wählen Sie {DMX:}.
Stellen Sie mit dem oberen rechten Jogwheel den aktuellen Wert ein. Stellen Sie mit dem oberen rechten Jogwheel den Wert ein. Mit [CLEAR] löschen Sie den aktuellen Wert. Geben Sie mit den Nummerntasten 1 – 10 (10 entspricht 0) einen neuen Wert ein. **Beispiel:** 101. Mit [ENT] bestätigen, mit [ESC] verwerfen Sie den Wert. Wir drücken [ENT].

Nach [ENT] patcht der Xciter ab Adresse 101 sechs logische Kanäle auf aufeinander folgende physische DMX-Kanäle.

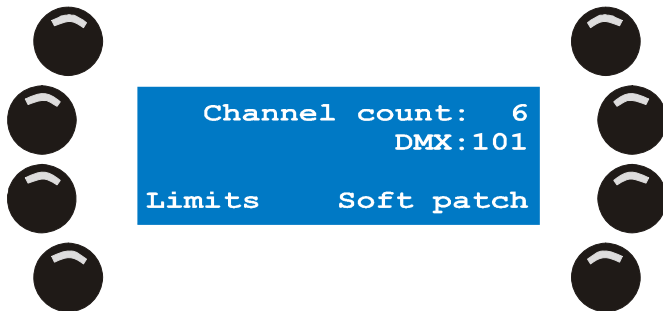
5. Mit [ESC] verlassen Sie den Dimmerpatch. Wenn Änderungen vorgenommen wurden, fragt der Xciter fragt, ob er die Änderungen speichern soll. {Yes} speichert, {No} verlässt den Dimmerpatch, ohne die Änderungen zu speichern.
6. In den folgenden Abschnitten erläutern wir die weiteren Optionen des Dimmerpatches.

7.2.5.1 Ändern der Bezeichnungen von Dimmerkanälen

1. Drücken Sie im Patch-Menü {Dimmer Patch}. Der Xciter fordert Sie auf, ein Dimmerpack auszuwählen.



2. Wählen Sie mit den Nummerntasten ein Dimmerpack aus. **Beispiel:** 1.



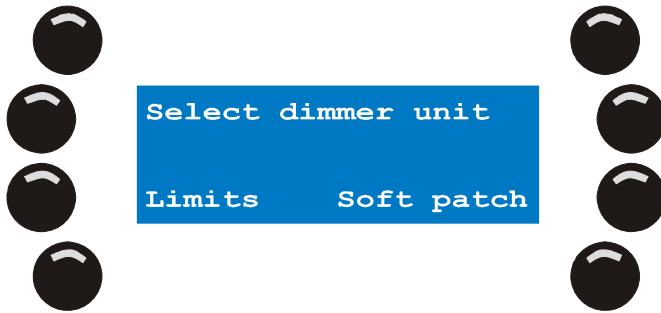
3. Wenn Sie dem ersten Beispiel richtig gefolgt sind, besitzt das Dimmerpack 1 sechs logische Kanäle, die auf die Kanäle 101 bis 106 gepatcht sind. Die Kanäle sind mit den Grundbezeichnungen CH01 – CH06 versehen.
4. Drücken Sie den Bump Button unter dem Kanal, den Sie ändern wollen. **Beispiel:** CH01. Unter dem ersten Zeichen der Kanalbezeichnung erscheint ein Cursor. Mit dem oberen rechten Jogwheel oder den Pfeiltasten bewegen Sie den Cursor. [CLEAR] löscht das Zeichen unter dem Cursor. [LOAD] fügt ein Zeichen vor dem Cursor ein. Mit den Nummerntasten 1 – 10 geben Sie Zahlen (10 entspricht 0), mit den Tasten 11 – 20 Buchstaben ein. [SHIFT] wechselt zwischen Groß- und Kleinbuchstaben.
5. Mit [ENT] bestätigen, mit [ESC] verwerfen Sie die neue Bezeichnung.
6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, bis Sie alle Bezeichnungen geändert haben.
7. Mit [ESC] verlassen Sie den Dimmerpatch. Wenn Änderungen vorgenommen wurden, fragt der Xciter. Ob sie gespeichert werden sollen. {Yes} speichert, {No} verlässt den Dimmerpatch ohne die Änderung zu speichern.

7.2.5.2 Softpatch

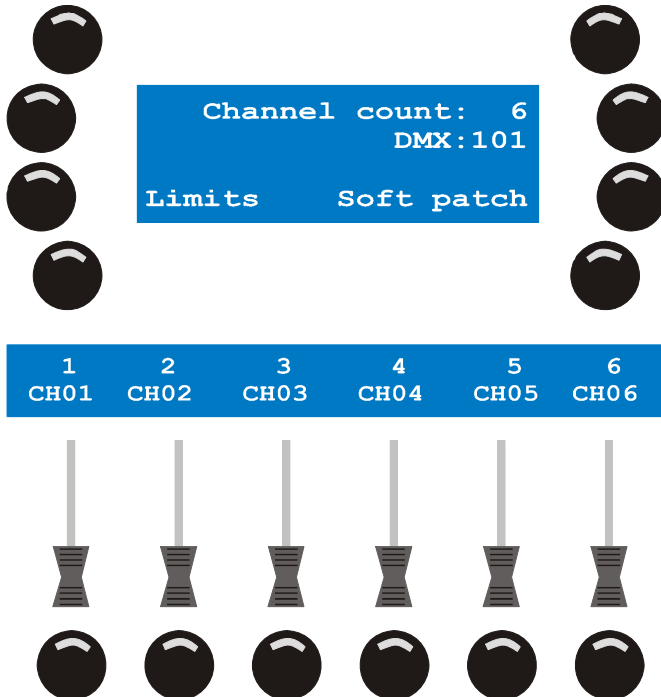
Im ersten Beispiel dieses Abschnitts haben Sie gelernt, wie einfach ein Dimmerpack mit 6 Kanälen gepatcht wird. Jetzt lernen Sie, wie der Softpatch, eine Option für erfahrene Anwender, funktioniert. In der Einführung dieses Abschnitts haben Sie erfahren, dass ein logischer Kanal (Fader) mehrere DMX-Kanäle steuern kann. Im folgenden Beispiel lernen Sie, wie einem logischen Kanal (Fader) ein zweiter, physischer DMX-Kanal zugewiesen wird.

Patch

1. Drücken Sie im Patch-Menü {Dimmer Patch}. Der Xciter fordert Sie auf, ein Dimmerpack auszuwählen.

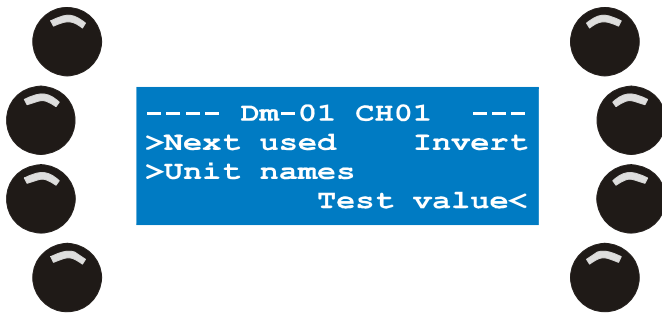


2. Wählen Sie mit den Nummerntasten ein Dimmerpack aus. **Beispiel:** 1.

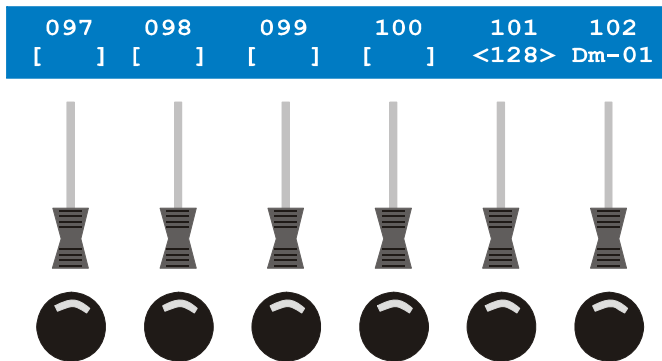


Wenn Sie dem ersten Beispiel richtig gefolgt sind, besitzt das Dimmerpack 1 sechs logische Kanäle, die auf die Kanäle 101 bis 106 gepatcht sind.

3. Wenn Ihr Dimmerpack über mehr als 6 logische Kanäle oder Fader verfügt, blättern Sie mit dem mittleren Jogwheel zu den anderen Kanälen. Wenn Sie den Bump Button unter einem Kanal drücken, zeigt das Hauptdisplay eine Liste der physischen Kanäle, die dem gewählten logischen Kanal zugeordnet wurden. Wenn Sie den Softpatch noch nie verwendet haben, sollte in der Liste immer nur ein physischer Kanal stehen. Wenn dem Fader mehr als 6 physische Kanäle zugeordnet wurden, können Sie mit dem oberen rechten Jogwheel durch die Liste blättern.
4. Drücken Sie den Bump Button unter dem logischen Kanal, den Sie ändern wollen. **Beispiel:** 1.
5. Um eine Zuordnung zu löschen, folgen Sie Schritt a.
6. Halten Sie [CLEAR] gedrückt und drücken Sie die Tasten neben den DMX-Kanälen, die Sie vom logischen Kanal entfernen wollen. Der logische Kanal (der aktuelle Fader) steuert diese Kanäle nicht mehr, nachdem Sie die Änderungen im Dimmerpatch gespeichert haben.
7. Um eine Zuordnung zu erstellen, folgen Sie den Schritten a bis d.
8. Drücken Sie [EDIT]. Der Xciter zeigt fortlaufende DMX-Kanäle auf dem Faderdisplay. An erster Stelle wird der erste physische Kanal gezeigt, der dem logischen Kanal zugewiesen wurde. **Beispiel:** 101. Der Xciter sendet einen Testwert (Grundeinstellung 128, wenn Sie den Wert nicht geändert haben) an alle physischen Kanäle, die aktuell mit dem gewählten logischen Kanal verknüpft sind.

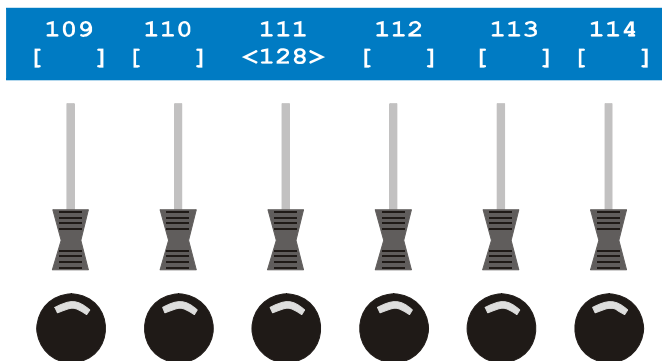


Das Hauptdisplay zeigt an, dass wir gerade den logischen Kanal mit der Bezeichnung CH01 des Dimmerpacks 01 bearbeiten.



Die obere Zeile des Faderdisplays zeigt die DMX-Adresse. Die zweite Zeile zeigt den Status des physischen Kanals.

9. Blättern Sie mit dem mittleren Jogwheel in Sechsserschritten durch die physischen Kanäle der DMX-Linie.
Beispiel: Blättern Sie, bis Sie Kanal 111 sehen.
10. Drücken Sie den Bump Button unter dem physischen Kanal, den Sie mit dem logischen Kanal verknüpfen wollen.
Beispiel: 111. Der Xciter sendet den Testwert 128 auf DMX-Adresse 111. In unserem Beispiel sollten jetzt die physischen Kanäle auf Adresse 101 und 111 den Wert 128 senden.



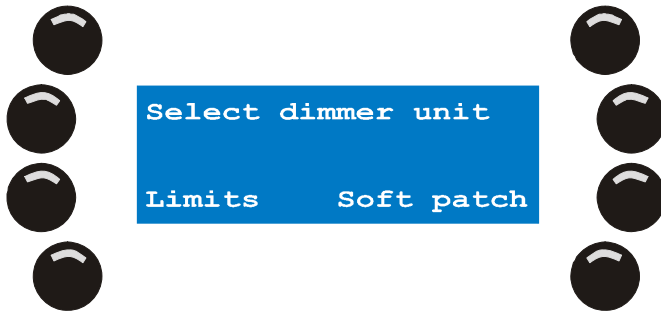
Wenn Sie die Verknüpfung mit dem physischen Kanal wieder lösen wollen, drücken Sie den Bump Button unter seiner Adresse noch einmal. Lassen Sie für unser Beispiel die Verknüpfung bestehen.

11. Mit [STORE] oder [ESC] verknüpfen Sie alle neu gewählten physischen Kanäle mit dem logischen Kanal. Gleichzeitig ruft der Xciter den vorigen Dialog auf, in dem Sie einen anderen logischen Kanal zu Bearbeitung wählen können. Beachten Sie, dass der physische Kanal 111 der Liste des logischen Kanals CH01 hinzugefügt wurde.

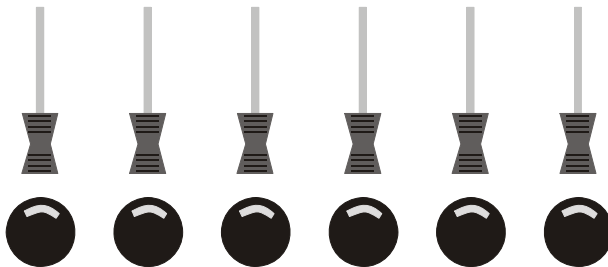
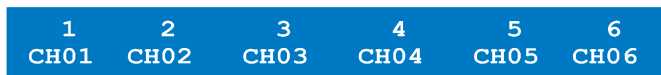
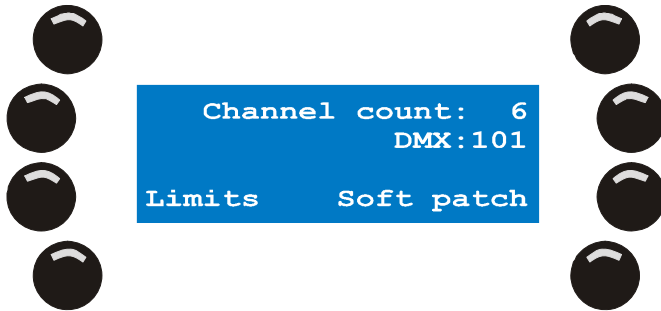
7.2.5.3 Softpatch, Einstellungen für erfahrene Anwender

Im vorigen Beispiel haben wir nur einen kleinen Teil der Funktionen des Softpatches gesehen. In diesem Abschnitt erfahren Sie mehr über die Einstellungen für erfahrene Anwender.

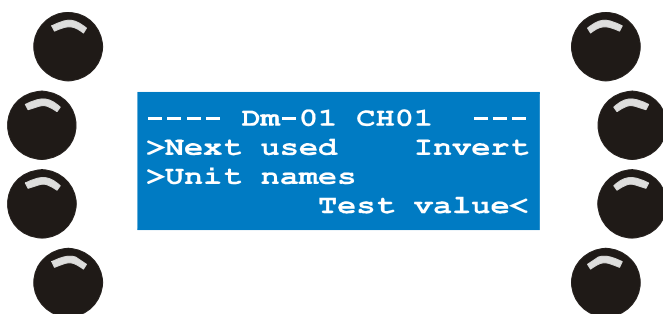
1. Drücken Sie im Patch-Menü {Dimmer Patch}. Der Xciter fordert Sie auf, ein Dimmerpack auszuwählen.



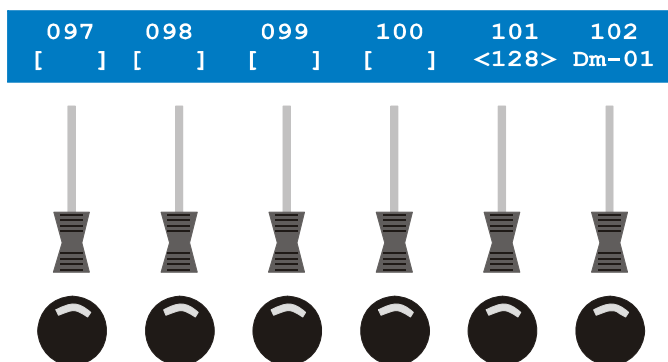
2. Wählen Sie mit den Nummerntasten ein Dimmerpack. **Beispiel:** 1.



3. Wenn Sie dem ersten Beispiel richtig gefolgt sind, besitzt das Dimmerpack 1 sechs logische Kanäle, die auf die Kanäle 101 bis 106 gepatcht sind.
4. Wenn Ihr Dimmerpack über mehr als 6 logische Kanäle oder Fader verfügt, blättern Sie mit dem mittleren Jogwheel zu den anderen Kanälen. Wenn Sie den Bump Button unter einem Kanal drücken, zeigt das Hauptdisplay eine Liste der physischen Kanäle, die dem gewählten logischen Kanal zugeordnet wurden. Wenn Sie den Softpatch noch nie verwendet haben, sollte in der Liste immer nur ein physischer Kanal stehen. Wenn dem Fader mehr als 6 physische Kanäle zugeordnet wurden, können Sie mit dem oberen rechten Jogwheel durch die Liste blättern.
5. Drücken Sie den Bump Button unter dem logischen Kanal, den Sie ändern wollen. **Beispiel:** CH01.
6. Drücken Sie [EDIT], um den logischen Kanal zu bearbeiten. Der Xciter zeigt fortlaufende DMX-Kanäle auf dem Faderdisplay. An erster Stelle wird der erste physische Kanal gezeigt, der dem logischen Kanal zugewiesen wurde. **Beispiel:** 101. Der Xciter sendet einen Testwert (Grundeinstellung 128, wenn Sie den Wert nicht geändert haben) an alle physischen Kanäle, die aktuell mit dem gewählten logischen Kanal verknüpft sind.

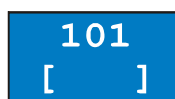


Das Hauptdisplay zeigt an, dass wir gerade den logischen Kanal mit der Bezeichnung CH01 des Dimmerpacks 01 bearbeiten.

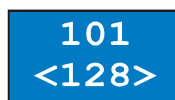


Die obere Zeile des Faderdisplays zeigt die DMX-Adresse. Die zweite Zeile zeigt den Status des physischen Kanals.

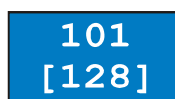
- Als Grundwert hat ein logischer Kanal den Status ‚Fade‘. Sie können im Patch die Grundeinstellung eines Kanals definieren (Snap/Fade). Dadurch erleichtern Sie sich Programmierung vor allem dann, wenn Sie die Kanäle immer im selben Modus programmieren. Die Modi Snap/Fade werden im Kapitel: ‚Der Programmierer‘ näher betrachtet. Folgen Sie jetzt den nächsten Unterschritten, um den Grundmodus eines logischen Kanals zu definieren.
- Halten Sie [SHIFT] gedrückt, während Sie den Bump Button unter dem physischen Kanal drücken.
Beispiel: Kanal 101.



Channel not patched



Channel patched in default fade mode



Channel patched in default snap mode

Die Einstellung Fade/Snap gilt für alle physischen Kanäle, die mit dem logischen Kanal verknüpft wurden. Sie müssen diesen Schritt also nur für einen der physischen Kanäle durchführen. Alle anderen DMX-Kanäle dieses logischen Kanals erhalten den selben Modus.

Hinweis: Der physische Kanal muss verknüpft werden, bevor Sie seinen Modus einstellen können.

- Manche Dimmermodelle arbeiten mit invertierten Kanälen. Sie können deswegen einzelne physische Kanäle invertieren, um normale Steuerung über die Konsole zu ermöglichen. Folgen Sie den nächsten Unterschritten, um einen Kanal zu invertieren.
- Halten Sie {Invert} gedrückt, während Sie den Bump Button unter dem physischen Kanal drücken.
Beispiel: Kanal 101.




Inverted channel

Hinweis: Der physische Kanal muss verknüpft werden, bevor Sie seinen Modus einstellen können.

11. Jeder physische Kanal verfügt über drei Parameter:
12. **Test value (Testwert):** Dieser Wert beeinflusst die Programmierung nicht. Der Testwert wird gesendet, um ein Gerät zu identifizieren. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie ein Rig mit PAR-Kannen patchen. Der Xciter sendet während des Patches den Testwert, damit Sie sehen, welchen Scheinwerfer Sie auf den gewählten Fader patchen. Mit diesem Parameter stellen Sie die Helligkeit des Scheinwerfers während des Tests ein. Wir haben den Wert 128 gewählt, weil einige Leute 110 V PAR Lampen an 220 V Dimmern verwenden.
13. **High Limits (Obere Begrenzung):** Als Grundeinstellung beträgt dieser Wert 255, der höchste Wert, den ein physischer Kanal annehmen kann. Wenn Sie den Wert für einen bestimmten physischen Kanal niedriger setzen, sendet der Xciter maximal diesen Wert, auch wenn Sie den logischen Kanal (Fader) höher ziehen. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie verhindern wollen, dass ein 220 V Dimmer mehr als 110 V ausgeben kann.
14. **Low Limits (Untere Begrenzung):** Als Grundeinstellung beträgt dieser Wert 0, der niedrigste Wert, den ein physischer Kanal annehmen kann. Wenn Sie den Wert für einen bestimmten physischen Kanal höher setzen, sendet der Xciter auch dann diesen Wert, auch wenn Sie den logischen Kanal (Fader) niedriger ziehen. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie die Lampen Ihrer PAR-Kannen vorheizen wollen.
15. Folgen Sie den folgenden Unterschritten, um diese Werte einzustellen.
 1. Wählen Sie {Test Value}, {High Limits} oder {Low Limits}, um die verschiedenen Parameter anzuzeigen. **Beispiel:** Drücken Sie die Taste, bis ‚Low Limits‘ erscheint. Jetzt werden im Faderdisplay die unteren Begrenzungen der aktuell im Display angezeigten Kanäle gezeigt.
 2. Stellen Sie die Werte mit dem Fader ein. **Beispiel:** Stellen Sie als untere Begrenzung für den Kanal 101 den Wert 30 ein.
 3. Der Dialog enthält zusätzliche Funktionen, um einfache Navigation zu ermöglichen und weitere Informationen im Faderdisplay anzuzeigen.
 - {Next Used} springt zu allen physischen Kanälen, die aktuell mit dem gewählten logischen Kanal verknüpft sind.
 - {Unit Names} oder {Channel Names} wechselt zwischen der Bezeichnung des Dimmerpacks und den Kanälen. Das Faderdisplay zeigt auch die Gerätebezeichnungen und den DA Patch, wenn Sie durch die Kanäle blättern.

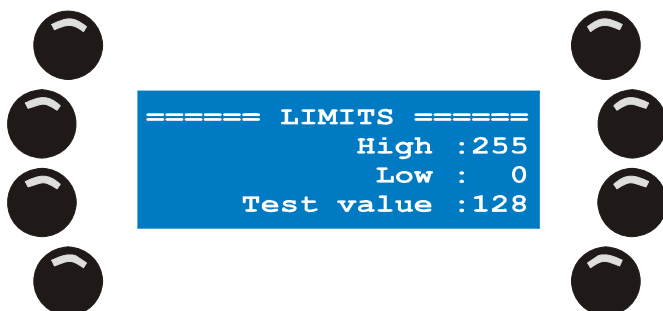
7.2.5.4 Softpatch, Begrenzungen

Im vorigen Beispiel des Softpatches haben Sie gelernt, was Kanalbegrenzungen sind. Wenn Sie einen physischen Kanal hinzugefügt haben, wurden seine Begrenzungen und der Testwert im Faderdisplay gezeigt. In diesem Abschnitt lernen Sie eine neue Funktion des Dimmerpatches kennen, mit der die Grundwerte eingestellt werden. Wenn Sie viele Kanäle im Softpatch bearbeiten, spart Ihnen diese Funktion viel Arbeit. Die selben Grundeinstellungen werden verwendet, wenn Sie schnell einzelne Kanäle patchen (Sie Beispiel 1 des Dimmerpatches).

Beispiel: Sie verwenden an einem 220 V Dimmer 110 V PAR-Kannen. Sie können die Begrenzungen im Softpatch angeben, es ist aber sicherer, wenn Sie die Werte schon vor dem Patchen angeben. So stellen Sie sicher, dass alle Kanäle, die Sie dann patchen, bereits auf die richtigen Werte eingestellt sind.

Warnung: Die Grundwerte werden durch die Systemwerte (High 255, Low 0, Test value 128) ersetzt, sobald Sie den Dimmerpatch verlassen. Wenn Sie das Dimmerpatch wieder aufrufen, müssen Sie die Werte erneut eingeben, wenn Sie andere Werte als die Systemwerte verwenden wollen.

1. Drücken Sie im Dimmerpatch-Menü {Limits}.



2. Drücken Sie die Taste neben dem Parameter, den Sie ändern wollen.
3. Stellen Sie den Wert mit dem oberen rechten Jogwheel ein. Mit [CLEAR] löschen Sie den aktuellen Wert. Geben Sie den neuen Wert mit den Nummertasten 1 – 10 (10 entspricht 0) ein. [ENT] übernimmt, [ESC] verwirft den neuen Wert.
4. Wiederholen Sie die Schritte 2 – 3, bis alle Werte eingestellt sind. Drücken Sie [ENT] oder [ESC], um den Dialog zu verlassen und zum Dimmerpatch zurück zu kehren.

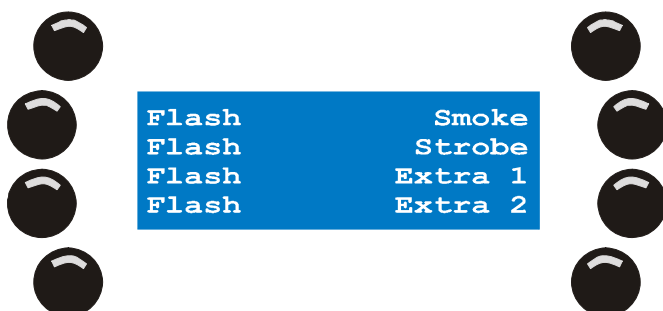
7.2.6 DA Patch

DA steht für Direct Access (direkter Zugriff). Der Xciter stellt vier DA Tasten zur Verfügung. Der Hauptzweck der DA Tasten ist die einfache Steuerung von Geräten wie Nebelmaschinen oder Stroboskopen und nicht der Aufruf vollständiger Szenen. Deswegen lässt der Xciter die Belegung mit von anderen Geräten belegten Steuerkanälen nicht zu.

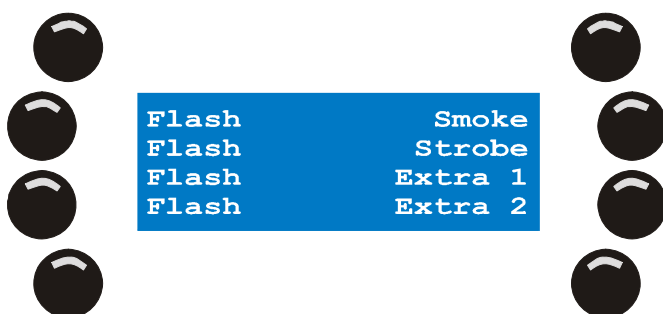
Im DA Patch weisen Sie den DA Tasten zwei Kanalmuster zu. Ein Muster wird beim Drücken, das andere Muster beim loslassen der Taste gesendet. Wenn Sie ein Stroboskop in die normale Programmierung (Szenen und Sequenzen) einbinden wollen, müssen Sie die Maschine wie einen Scheinwerfer (oder ein Dimmerpack) patchen. Sie können das Gerät dann keiner DA Taste mehr zuweisen. Der Direktzugriff ist jedoch möglich, wenn Sie das Gerät auf einen Playback-Fader legen.

Wenn Sie die Startadressen Ihrer DA Geräte ändern, müssen Sie auch die Szene der DA Taste ändern.

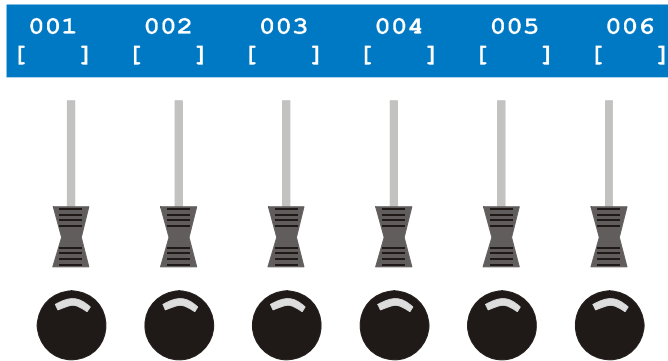
1. Drücken Sie {Direct Access} im Patch Menü. Der Xciter öffnet das DA Patch Menü.





2. Mit der Taste rechts wählen Sie die zu programmierende DA Taste aus. **Beispiel:** Smoke. Der Xciter öffnet auf dem Faderdisplay einen Dialog, der dem Dimmerpatch ähnlich ist.



Patch



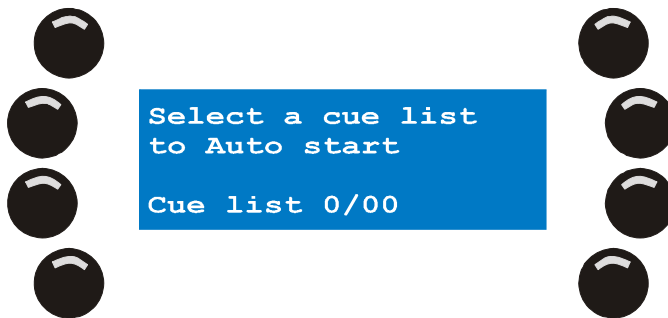
- Blättern Sie mit den Pfeiltasten oder dem rechten Jogwheel durch die DMX Kanäle und wählen Sie die Kanäle aus, die von dem Gerät belegt werden. **Beispiel:** Eine DMX-gesteuerte Nebelmaschine auf den Kanälen 500 und 501.
- Einer DA Taste können Sie zwei Szenen zuordnen: Eine ON Szene und eine OFF Szene. Die ON Werte erscheinen am Ausgang, wenn Sie die Taste drücken; wenn die Taste nicht gedrückt wird, werden die OFF Werte gesendet. Beim Öffnen des Patches werden die ON Werte gezeigt. Drücken Sie {On values} oder {Off values}, um zwischen den ON  und OFF  Werten zu wechseln.
- Mit dem Bump Button unter der DMX Adresse übernehmen / entfernen Sie den physischen Kanal im Patch. Als Grundeinstellung ist der ON Wert 255, der OFF Wert 0. **Beispiel:** Patchen Sie die Kanäle 500 und 501.
Mit den Fadern ändern Sie den Wert. Wenn Sie den Bump Button halten und das mittlere Jogwheel drehen, können Sie den Wert in kleinen Schritten einstellen.
- Die DA Tasten verfügen über zwei Modi: Toggle und Flash. Der Flash Modus ist die Voreinstellung.
- Im Flash Modus werden die ON Werte gesendet, so lange Sie die DA Taste gedrückt halten. Die OFF Werte werden gesendet, wenn Sie die Taste loslassen. Im Toggle Modus wechseln Sie bei jedem Druck der DA Taste zwischen den ON und OFF Werten.
- Drücken Sie {Toggle} oder {Flash}, um den Modus zu ändern.
- Mit [ESC] kehren Sie zum DA Patch Menü zurück.
- Sie können jetzt die nächste DA Taste programmieren. Gehen Sie wie beschrieben vor.
- Mit [ESC] kehren Sie zum Patch-Menü zurück. Beim Drücken von [ESC] fragt der Xciter, ob er die Änderungen speichern soll, wenn Änderungen vorgenommen wurden. Mit {Yes} speichern, mit {No} verwerfen Sie die Änderungen und verlassen das Menü.

7.3 Autostart

Bei aktivem Autostart ruft der Xciter nach dem Einschalten automatisch eine bestimmte Cueliste auf. Im Autostart können auch die Leuchtmittel der Scheinwerfer automatisch gezündet werden. Bei aktiver Zündfunktion werden die Leuchtmittel nacheinander gezündet, bevor die Cueliste aufgerufen wird.

Beispiel: Wenn der Operator zu spät kommt können andere Personen, die keine Ahnung vom Xciter haben, mit Hilfe des Autostarts dennoch die Leuchtmittel zünden und eine kleine Überbrückungsshow aufrufen.

1. {Auto Start} im Setup Menü öffnet folgenden Dialog:



2. Mit Seitentasten 1-8 und den Nummerntasten 1-20 wählen Sie die Cueliste aus, der automatisch aufgerufen werden soll. Die Seite und Nummer der gewählten Cueliste erscheint in der Fußzeile. [ENT] bestätigt, [ESC] verwirft die Auswahl. Nach [ENT] zeigt der Xciter die Nachricht 'Auto start settings stored! Press any key!'
3. Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Menü zu verlassen. Mit [CLEAR] deaktivieren Sie die Autostart-Funktion. Der Xciter verlangt eine Bestätigung.
4. [ENT] bestätigt, [ESC] bricht den Vorgang ab.
5. Mit [ESC] verlassen Sie den Autostart-Dialog.

7.4 Zugriffsrechte

Die Zugriffsrechte definieren, welche Funktionen der Konsole für den Anwender zugänglich sind. Es gibt drei Ebenen:

- Programmierer Ebene
- Operator Ebene
- Dummy Ebene

7.4.1 Unterschiedliche Rechte für die Anwender

7.4.1.1 Programmierer Ebene

Die Programmierer Ebene ermöglicht Zugriff auf jede Funktion der Konsole.

7.4.1.2 Operator Ebene

Sie haben Zugriff auf alle Wiedergabefunktionen.

Die folgenden Funktionen sind gesperrt. Drücken gesperrter Buttons bleibt ohne Wirkung.

- Die Showdaten können nicht geändert werden. [EDIT] und [STORE] sind gesperrt.

Beispiel: Auch wenn Sie der Programmierer des Xciter sind, können Sie die Konsole in diesem Modus sicher betreiben.

Beispiel: Ihr resident DJ kennt die Konsole gut und Sie wollen, dass er das Maximum aus der Konsole heraus holt.

7.4.1.3 Dummy Ebene

Sie haben begrenzten Zugriff auf die Wiedergabefunktionen und können nichts Ändern oder Speichern. Der Dummy Modus ist der sicherste Modus.

Die folgenden Funktionen sind gesperrt. Drücken gesperrter Buttons bleibt ohne Wirkung.

- Die Änderung der Showdaten. [EDIT] und [STORE] sind gesperrt.
- [•] begrenzt. Sie können nur die Audio-Trigger der Cues ändern.
- [CLEAR]. Sie können nichts löschen.
- [LOAD] begrenzt. Sie können nur Cuelisten laden.
- [FIX] & [DIM]. Sie können keine Geräte oder Dimmer aufrufen.

Beispiel: Auf einer Ausstellung wollen Sie, dass bestimmte Objekte interaktiv reagieren. Sie haben Besucher, die nichts über Beleuchtung oder die Konsole wissen, aber trotzdem die Lichtstimmung ändern sollen.

Beispiel: Sie haben einen externen DJ engagiert, der nichts über die Konsole weiß. Geben Sie Ihm Zugriff auf eine Cueliste und ein paar Playbacks.

7.4.2 Ändern der Zugriffsrechte

7.4.2.1 Vom Programmierer zu anderen Ebenen

Im Programmierer haben Sie direkten Zugriff auf das Setup Menü.

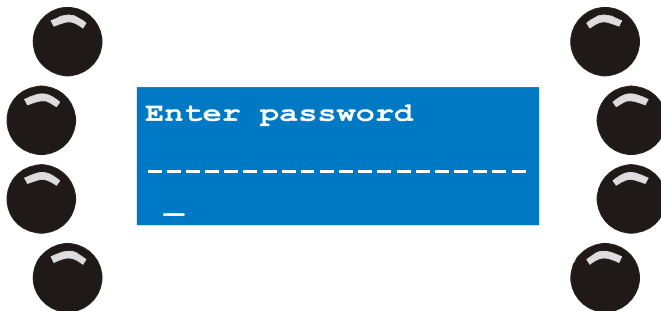
1. Drücken Sie {Access level} im Setup Menü.



2. Mit {Operator} wechseln Sie in die Operator Ebene.
3. Mit {Dummy} wechseln Sie in die Dummy Ebene.
4. [STORE] speichert die Einstellung der Ebene.
5. [ESC] schließt den Dialog.

7.4.2.2 Von anderen Ebenen zum Programmier

Wenn Sie von einer anderen Ebene in den Programmier wechseln wollen, fragt der Xciter nach dem Passwort bevor er das Setup Menü öffnet.



1. Mit den Pfeiltasten oder dem oberen rechten Jogwheel bewegen Sie den Cursor.
2. Mit den Nummerntasten 1-10 geben Sie Zahlen (10 gilt als 0), mit 11-20 geben Sie Buchstaben ein. [SHIFT] wechselt zwischen Groß- und Kleinbuchstaben. Mit [CLEAR] löschen Sie das Zeichen unter dem Cursor. [LOAD] fügt ein Zeichen vor dem Cursor ein.
3. [ENT] bestätigt die Eingabe, [ESC] bricht ab.
4. Wenn Sie das korrekte Passwort eingegeben haben, wird das Setup Menü geöffnet.
5. Wählen Sie {Access level} im Setup Menü.
6. {Programmer} wechselt auf die Programmier Ebene.
7. {Dummy} wechselt auf die Dummy Ebene.
8. [STORE] speichert die Einstellung.
9. [ESC] verlässt den Dialog, ohne die Änderungen zu übernehmen.

7.4.3 Passwort

Passwort: X512

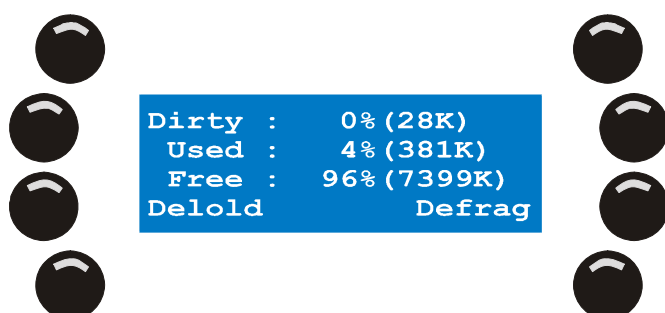
7.5 Dateimanager

Der Xciter speichert alle Daten in einem eigenem Dateisystem auf einem FLASH Memory, das die Daten auch ohne Batteriepufferung hält. Das Dateisystem ermöglicht die einfache Übertragung einzelner Dateien auf einen PC oder Laptop. Beim Starten des Xciters werden fehlerhafte Dateien entfernt. Eine fehlerhafte Datei entsteht meistens dann, wenn während des Speichers Probleme mit der Versorgungsspannung auftraten. Sie können jedoch maximal eine Datei verlieren (eine Szene, eine Sequenz, eine Gerätedefinition usw.), wenn die Spannung ausfällt.

7.5.1 Defrag

Das Dateisystem wird automatisch defragmentiert, gelegentlich sollten Sie jedoch zusätzlich eine Defragmentierung durchführen.

1. Drücken Sie {File mngr} im Setup Menü. Der Xciter überprüft das Dateisystem. Nach Beendigung zeigt der Xciter das Ergebnis der Defragmentierung.

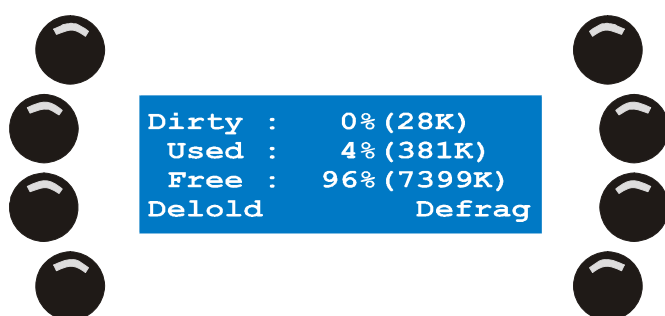


2. {Defrag} startet die Defragmentierung.

7.5.2 Format flash

Mit Format flash löschen Sie alle Dateien des Xciters inklusive der Gerätebibliothek und dem globalen Setup. Das Betriebssystem wird nicht gelöscht.

1. Wählen Sie {File mngr} im Setup-Menü. Der Xciter überprüft das Dateisystem. Nach Beendigung erscheint folgender Dialog.



2. [CLEAR] zeigt die Löschfunktionen.
3. Mit [ESC] verlassen Sie das Menü, ohne Dateien zu löschen.
4. Mit {Format flash} löschen Sie alle Daten. Der Xciter verlangt eine Bestätigung. Mit {Yes} starten Sie den Löschvorgang. {No} bricht den Vorgang ab.

7.6 Weitere Setup Funktionen

Warnung: nur für erfahrene Anwender!

{Advanced} im Setup Menü öffnet weitere Setup Funktionen.

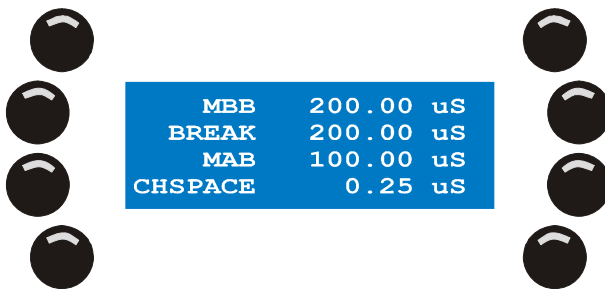


[ESC] verlässt das Menü.

7.6.1 DMX Config

Die DMX Refresh Rate des Xciter beträgt 33 Hz. Einige Geräte sind nicht in der Lage, diese Refresh Rate zu verarbeiten. In diesem Fall können Sie die Refresh Rate ändern.

1. Wählen Sie {DMX Config} im erweiterten Setup.



2. {MBB} stellt die Dauer des Mark Before Break ein.
3. Mit den Pfeiltasten oder dem oberen rechten Jogwheel ändern Sie den Wert.
4. [ENT] übernimmt den neuen Wert, [ESC] bricht ab und stellt den alten Wert her.
5. {BREAK} stellt die Dauer des Break ein.
6. Mit den Pfeiltasten oder dem oberen rechten Jogwheel ändern Sie den Wert.
7. [ENT] übernimmt den neuen Wert, [ESC] bricht ab und stellt den alten Wert her.
8. {MAB} stellt die Dauer des Mark After Break ein.
9. Mit den Pfeiltasten oder dem oberen rechten Jogwheel ändern Sie den Wert.
10. [ENT] übernimmt den neuen Wert, [ESC] bricht ab und stellt den alten Wert her.
11. {CHSPACE} stellt den space between channels ein.
12. Mit den Pfeiltasten oder dem rechten Jogwheel ändern Sie den Wert.
13. [ENT] übernimmt den neuen Wert, [ESC] bricht ab und stellt den alten Wert her.
14. Die Werkseinstellungen stellen Sie mit dem Bump Button unter 'Deflt' her.
15. Mit [STORE] speichern Sie die neuen Werte.
16. Der Xciter bestätigt die Speicherung der neuen Werte mit der Meldung 'DMX config stored!! Press any key!'
17. Verlassen Sie das Menü mit einer beliebigen Taste.
18. Mit [ESC] kehren Sie zum erweiterten Setup zurück.

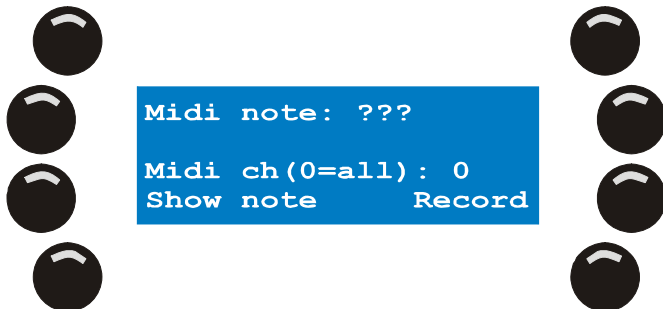
7.6.2 MIDI Zuordnung

Diese Einstellungen müssen Sie nur vornehmen, wenn Sie an den MIDI Eingang des Xcitors ein MIDI Gerät anschließen oder zwei Konsolen über MIDI als Master/Slave verbinden wollen. MIDI Noten können jede Taste außer dem Netzschalter steuern.

Die MIDI-Einstellungen, die Sie hier vornehmen, entsprechen nicht den Einstellungen während der Wiedergabe von Shows. In den folgenden Schritten weisen Sie MIDI Noten bestimmten Tasten zu. Im Playback-Menü für Fortgeschrittene erzeugen Sie Verbindungen zwischen MIDI Noten und Playbacks. Die MIDI Befehle dieses Menüs haben Vorrang gegenüber den Cue- oder Playback-Befehlen.

Die Backup-Datei mit Werksteinstellungen, das in der PC Software enthalten ist, enthält eine allgemeine MIDI-Tasten-Verknüpfung.

Wählen Sie {Midi-key assoc} im erweiterten Setup.



Sie können eine Note auf zwei Arten angeben.

1. Senden Sie die Note über MIDI in an den Xciter. Beispiel: Drücken Sie eine Taste auf einem MIDI keyboard.
2. Geben Sie den Kanal und die Nummer der Note an.
3. Drücken Sie {Midi note}.
4. Stellen Sie mit dem oberen rechten Jogwheel den aktuellen Wert ein. Mit [CLEAR] löschen Sie den Wert. Geben Sie den neuen Wert mit den Nummerntasten 1-10 (10 entspricht 0) an. [ENT] bestätigt, [ESC] verwirft die Änderung.
5. Nach [ENT] zeigt der Xciter die Taste, die der MIDI Note aktuell zugeordnet ist. Wenn der Note keine Taste zugewiesen wurde, erscheint die Meldung ‚Assoc.key: None‘.
6. Drücken Sie {Midi ch(0=all):}. Stellen Sie mit dem oberen rechten Jogwheel den aktuellen Wert ein. Mit [CLEAR] löschen Sie den Wert. Geben Sie den neuen Wert mit den Nummerntasten 1-10 (10 entspricht 0) an. [ENT] bestätigt, [ESC] verwirft die Änderung.

Hinweis: Wenn Sie der Taste Midi channel 0 zuweisen, reagiert die Taste, wenn die Note auf einem beliebigen Kanal empfangen wird.

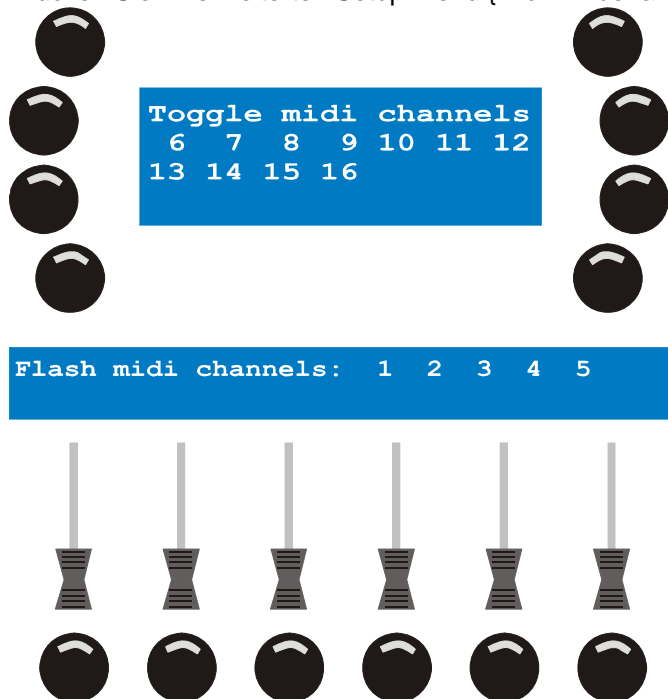
7. Drücken Sie {Record} und die gewünschte Taste. Jetzt ist die Taste mit der MIDI Note, die in der ersten Zeile steht, verknüpft.
8. Drücken Sie {Show note} und eine Taste. Die mit der Taste verknüpfte Note wird angezeigt.
9. Mit [ESC] verlassen Sie den MIDI-Dialog. Wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, fragt der Xciter, ob Sie die Änderungen speichern wollen. {Yes} speichert, {No} verwirft die Änderungen und schliesst den Dialog.

7.6.3 Verhalten der MIDI Playbacks

Im vorigen Abschnitt haben Sie gelernt, dass praktisch jede Taste des Xcitors mit einer MIDI Note verknüpft werden kann. Später werden Sie im Kapitel Cue- oder Run-Modus sehen, dass auch Cues und Playbackfader mit einer MIDI Note verknüpft werden können. Wenn die Konsole eine bestimmte Note empfängt, ruft sie den Cue oder zugewiesene Playback-Sequenz auf. Sie können einstellen, ob der Playback flashen oder durchlaufen soll.

Beispiel: Die MIDI Kanäle 1-5 sollen Flash-Sequenzen, die Kanäle 6-16 sollen Sequenzen aktivieren. Eine Note, die auf den Kanälen 1-5 empfangen wird, flasht die Sequenz. Wenn die selbe Note auf den Kanälen 6-16 empfangen wird, aktiviert sie die selbe Playback-Sequenz.

1. Drücken Sie im erweiterten Setup-Menü {Midi PB behavior}.

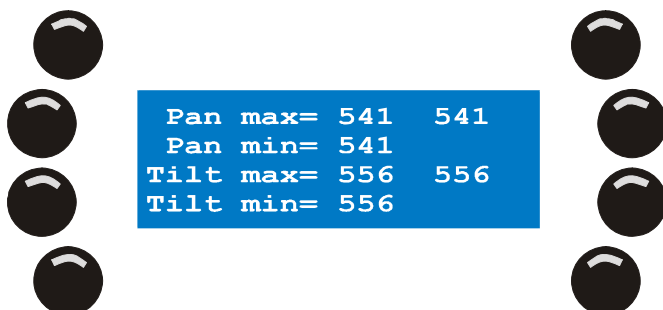


2. Mit den Nummerntasten 1-16 stellen Sie den Modus jedes MIDI Kanals ein (flash oder toggle). Wenn sich ein MIDI Kanal im Flash-Modus befindet, blinkt die entsprechende Nummerntaste. Wenn sich der MIDI-Kanal im Toggle-Modus befindet, leuchtet die Nummerntaste.
Beispiel: Drücken Sie die Nummerntasten 1-5 bis sie blinken, die Tasten 6-16, bis sie konstant leuchten.
3. Mit [ESC] verlassen Sie den Dialog. Wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, fragt der Xciter, ob Sie die Änderungen speichern wollen. Mit {Yes} speichern, mit {No} verwerfen Sie die Änderungen und verlassen das Menü.
Der Xciter ruft das erweiterte Setup-Menü auf.

7.7 Kalibrieren des Joysticks

Wenn Sie den Joystick sehr intensiv verwenden, kann es im Laufe der Zeit wegen Abnutzungserscheinungen zu einer leichten Verschiebung der Werte kommen. In diesem Fall können Sie den Joystick neu kalibrieren.

1. {Joystick} im Setup Menü öffnet die Kalibrier-Routine des Joysticks.



2. Bewegen Sie den Joystick mehrmals in einer Kreisbewegung auf die Extrempositionen.
3. [STORE] speichert die Kalibrierungsdaten. Der Xciter bestätigt mit der Meldung 'Limits saved! Press any key!'.
4. Drücken Sie eine beliebige Taste, um zum Setup Menü zurück zu kehren.

7.8 Test

Drücken Sie {Test} im Setup-Menü.

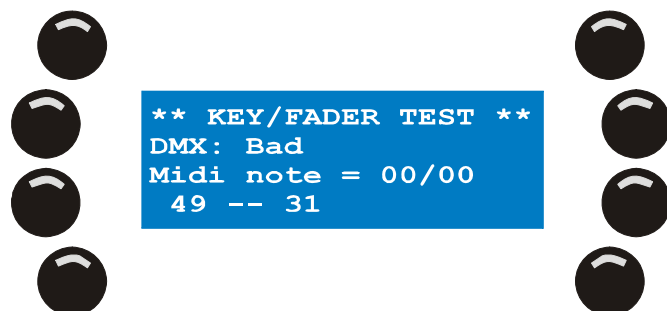


7.8.1 Tasten / Fadertest

Warnung: Entfernen Sie die DMX Datenleitung, bevor Sie das Menü öffnen!

Wenn Sie den Tasten / Fadertest öffnen, sendet der Xciter bestimmte Wertemuster auf allen DMX Kanälen. Das schadet Ihren Geräten zwar nicht, sie verhalten sich aber sehr ungewöhnlich.

Drücken Sie {Key/Fader test} im Test-Menü.



Das Menü enthält verschiedene Testroutinen.

7.8.1.1 Tastentest

Sie können alle Tasten außer [ESC] und dem Netzschalter testen. Deren Funktion ist offensichtlich, da Sie mit Ihnen das Gerät ausschalten oder das Menü verlassen, wenn der Test beendet ist.

Um den Test vollständig auszuführen, sollten Sie jede Taste mindestens einmal drücken. Wenn die Taste funktioniert, leuchtet sie (außer Drücken des Joysticks). In der unteren Zeile des Hauptdisplays müssen zwei Anzeigen erscheinen – eine beim Drücken (und Halten) der Taste und eine, wenn Sie die Taste loslassen. Der Tastencode wird in zwei Formaten dargestellt: Der erste Wert ist ein Dezimal-, der zweite Wert ein Hexadezimalwert.

Das Jogwheel erzeugt beim Drehen im und gegen den Uhrzeigersinn zwei verschiedene Codes.

7.8.1.2 Fader- und Joystick-Test

Bewegen Sie alle Fader mindestens einmal ganz nach oben und unten. Der Wert wird über dem Fader im Faderdisplay angezeigt. Der Minimalwert muss 0, der Maximalwert 255 betragen. Ein Fader darf nur seinen eigenen Wert ändern. Wenn sich weitere Werte beim Verschieben eines Faders ändern, liegt ein Hardwarefehler vor. Plötzliche Sprünge des Wertes weisen auf einen verschlissenen oder verschmutzten Fader hin.

Der Pitchfader verfügt über eine Mittelstellung. In dieser Stellung soll der Wert 128 +/- 5 betragen.

Bewegen Sie den Joystick mindestens einmal langsam auf seine Extrempositionen. Die Werte für Pan und Tilt werden im Fader LCD angezeigt. Sie sollen sich kontinuierlich ändern. Plötzliche Sprünge der Werte weisen auf einen verschlissenen oder defekten Joystick hin. Die Pan/Tiltwerte können zwischen verschiedenen Konsolen variieren. Sie hängen auch davon ab, wie weit Sie den Fader nach außen drücken. Die Werte sollen zwischen 40 und 220 liegen.

7.8.1.3 DMX Test

Die Mitteilung in der zweiten Zeile des Tasten / Fadertests lautet ‚DMX: Bad‘. Das ist normal, weil der Xciter einen integrierten DMX Kabeltester hat. Wenn Sie ein DMX Kabel testen wollen, verbinden Sie den DMX Ein- mit dem DMX Ausgang. Der Xciter erkennt, ob das Kabel in Ordnung oder defekt ist. Der Tester funktioniert nur mit 5-poligen Leitungen, die nicht gekreuzt sind. Wenn Sie diese Kabel testen wollen, müssen Sie sich entsprechende Adapter herstellen.

7.8.2 Weitere Tests

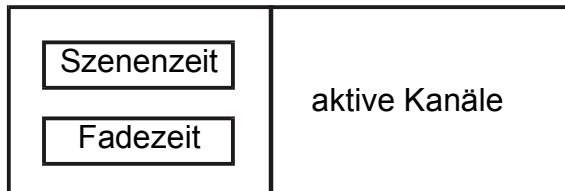
{Other Tests} dienen zur Fehlersuche. Sie werden in diesem Handbuch nicht näher beschrieben.

8. Die Philosophie des Xcitors

8.1 Show-Elemente

8.1.1 Szene

Szene



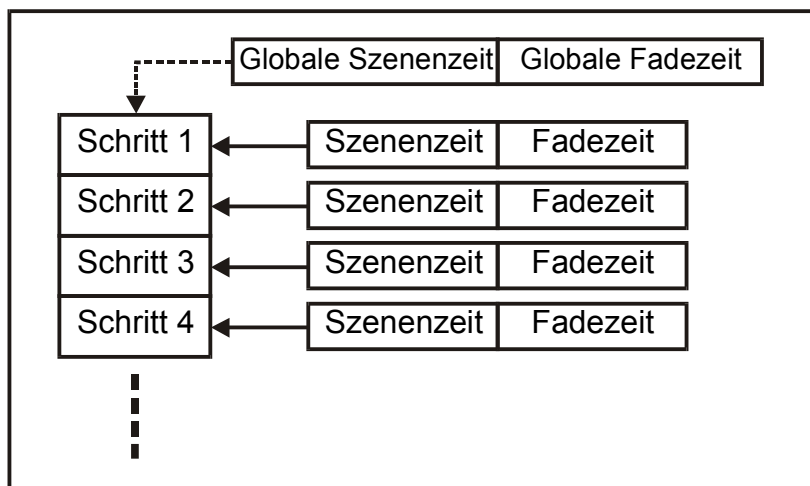
Die Szene ist eine Lichtstimmung. Die Szene enthält alle logischen Kanäle, die Sie zur Programmierung der Stimmung verwendet haben. Später werden Sie sehen, dass Sie nicht alle Kanäle, die an einer Stimmung beteiligt sind, in einer Szene programmieren müssen. Sie müssen nur die Änderungen, die aktiven Kanäle, programmieren. Die anderen Kanäle bleiben inaktiv (transparent).

Die Szene verfügt über zwei Zeitparameter: Szenenzeit (ST) und Fadezeit (FT). Die Parameter bestimmen das Überblenden der aktuellen Szene von der vorigen Szene. Wenn Sie nicht mit Cuelisten arbeiten, hat die Szenenzeit keine Bedeutung. Wenn Sie eine Szene manuell mit einer Cuetaste aufrufen, bestimmt die Fadezeit die Dauer der Überblendung von der vorigen Szene zur der Szene, die Sie gerade aufrufen.

Die Anzahl der verfügbaren Szenen ist vom verfügbaren Speicherplatz und dem Inhalt der Szenen (Anzahl der aktiven Kanäle) abhängig.

8.1.2 Sequenz

Sequenz



Eine Sequenz ist der Ablauf mehrerer Szenen (bis zu 99) in der programmierten Reihenfolge. Sequenzen enthalten meistens mehrere Schritte. Sie können jedoch auch Sequenzen mit einer einzigen Szene programmieren. Wenn Sie einem Playbackfader eine Szene zuweisen, behandelt der Xciter die Szene als Sequenz mit einem Schritt.

Jeder Schritt verfügt über zwei Parameter, welche die Überblendung zum nächsten Schritt bestimmen: Szenenzeit (ST) und Fadezeit (FT). Die Szenenzeit bestimmt, wie lange die Szene aktiv ist. Einstellen der Szenenzeit beschleunigt oder verzögert die Sequenz. Die Fadezeit bestimmt, wie lange die Stimmung benötigt, um zur nächsten Stimmung zu überblenden. Die Zeiten können Sie global für die ganze Sequenz oder lokal für jede Szene der Sequenz bestimmen.

Die Anzahl der verfügbaren Sequenzen ist vom verfügbaren Speicherplatz und dem Inhalt der Sequenzen (Anzahl der Schritte und aktiven Kanäle pro Schritt) abhängig.

8.2 Der Aufruf von Show-Elementen

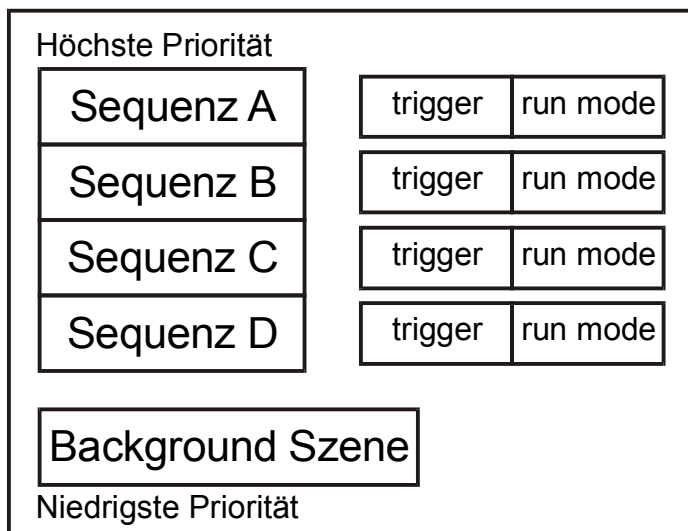
Im vorigen Abschnitt haben Sie zwei Elemente kennen gelernt, die Sie in einer Show verwenden können. Diese Elemente sind sehr einfach in Ihrer Beschaffenheit und sehr einfach zu programmieren.

- Die Szene enthält eine Stimmung
- Die Sequenz enthält bis zu 99 Stimmungen, die Schritte genannt werden.

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie diese Elemente mit Hilfe der vielen Playback-Funktionen des Xciters zu starken und vielseitigen Konstrukten verbinden. Deswegen gibt es viele Möglichkeiten, eine Show zu erstellen und aufzurufen. Sie müssen selbst entscheiden, welche Methode für Ihre Zwecke und Arbeitsweise am besten geeignet ist.

8.2.1 Cue

Cue



Ein Cue ist ein ‚Behälter‘ für verschiedene Show-Elemente, Blöcke, die parallel aufgerufen werden ablaufen. Der Cue des Xciters kann eine Background Szene und vier Sequenzen enthalten. Sie können im Xciter maximal 160 Cuelisten (8 Seiten mit je 20 Cues) direkt aufrufen.

Die Elemente des Cues können bei der Wiedergabe einzeln behandelt werden:

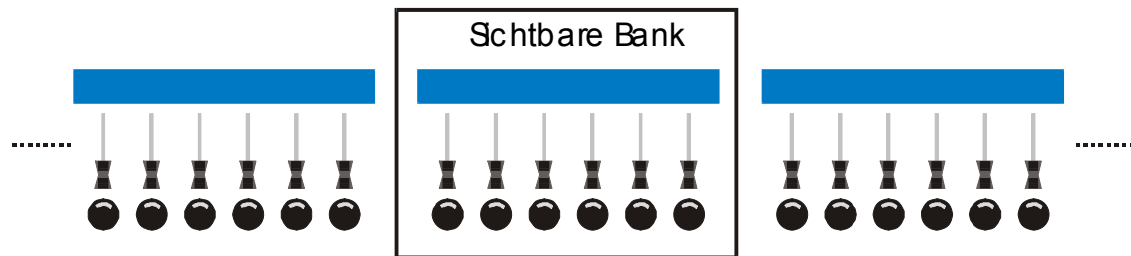
- Aktivieren/Deaktivieren der Background Szene.
- Aktivieren/Deaktivieren jeder einzelnen Sequenz.
- Sequenztrigger: intern, manuell, Audio, BPM.
- Laufrichtung der Sequenzen: vorwärts, rückwärts, hin und her, zufällig, einmal ablaufend und einmal ablaufend und dann deaktiviert.
- Sehr detaillierte Audio-Einstellungen.
- Quick link zu einer Playback Bank.
- Zuweisen von Background Szenen, Playback Szenen und Sequenzen in Echtzeit.

Im Folgenden werden alle Funktionen genauer beschrieben.

8.2.2 Playback

Mit einem Cue können Sie bis zu 5 Show-Elemente gleichzeitig aufrufen. Die Elemente werden auf der rechten Seite der Konsole manipuliert. Durch das Starten und Stoppen einzelner Sequenzen können Sie sehr abwechslungsreiche Shows gestalten. Viele Anwender finden die Manipulationsmöglichkeiten auf der linken Seite noch interessanter.

Der Xciter kann bis zu 160 Seiten mit je 6 Playback-Fadern verwalten. Natürlich ist immer nur eine Seite (6 Fader) sichtbar. Mit den Fadern können Sie weitere 6 Sequenzen aufrufen, die den Cue überlagern. Die Sequenzen, die von einem Playback-Fader gestartet werden, haben Priorität gegenüber den Sequenzen des Cues – die einzige Ausnahme sind Dimmerkanäle, die dem HTP-Prinzip folgen. Die Einzelheiten erfahren Sie weiter unten, wenn wir Prioritäten und die Prozesse im Cue (Run) Modus erläutern.



8.2.3 Cueliste

Cueliste

Cue	Schritt 1	Optionen
Cue	Schritt 2	Optionen
⋮		
Cue	Schritt 99	Optionen

Der Hauptzweck einer Cueliste besteht in der automatischen oder halbautomatischen Wiedergabe von Cues. Sie sind ideal, wenn der Bediener nicht viel über die Bedienung der Konsole weiss. Kleine Shows können Sie automatisieren, indem Sie sich eine kleine Cueliste bauen, anstatt alle Cues manuell aufzurufen.

Jede Cueliste kann bis zu 99 Schritte enthalten. Jeder Schritt verweist auf einen, den Sie im manuellen Betrieb einzeln aufrufen würden. Eine Cueliste ähnelt einer Sequenz, arbeitet aber auf einem höheren Niveau. Deswegen sind automatische Shows möglich.

Die Optionen der Schritte bestimmen das Verhalten der Show:

- WAIT
- FOLLOW
- GOTO
- LOOP
- LAMP_ON
- LAMP_RESET
- LAMP_OFF
- GO

Weiter unten werden die einzelnen Optionen genauer beschrieben.

- GO: Der Xciter wartet, bis Sie {Pfeil rechts} zum Aufruf des nächsten Cues drücken.
- WAIT mit WT x S: Der Xciter wartet x Sekunden, bis der nächste Cue aufgerufen wird. Die Szenenzeit des Cues wird dabei überschrieben. Die Wartezeit kann maximal 6553.5 Sekunden betragen.
- FOLLOW mit FT x S: Der Xciter fügt der Szenenzeit des aktuellen Cues x Sekunden hinzu, bevor der nächste Cue aufgerufen wird.
- GOTO mit To=x: Der Xciter springt zu Schritt x der Cueliste. Wenn Sie diese Funktion am Ende der Cueliste mit dem Befehl To=1 verwenden, läuft die Liste in einer Endlosschleife.

- LOOP mit Loopcount=x and To=y: Der Xciter springt x-mal zu Schritt y, bevor die weiteren Schritte der Cueliste aufgerufen werden.
- LAMP_ON: Sendet einen Lampenzündbefehl an alle eingerichteten Geräte.
- LAMP_RESET: Sendet einen Reset-Befehl an alle eingerichteten Geräte.
- LAMP_OFF: Sendet einen Lampenlöschbefehl an alle eingerichteten Geräte.

Später in diesem Handbuch wird die Cueliste im Detail erläutert.

8.3 Werkzeuge für flexible Shows

8.3.1 Effektgenerator

Der Effektgenerator des Xciter verleiht Ihren Background-Szenen und Sequenzen noch mehr Dynamik. Der Xciter stellt Ihnen 255 Effektgeneratoren, die Sie jedem logischen Kanal zuweisen können, zur Verfügung.

Die flexiblen Effektgeneratoren des Xciter kommen in Verbindung mit starken Überblendungen, nämlich Überblendungen der Effektparameter besonders gut zur Geltung. **Beispiel:** Die Geräte bewegen sich erst in einem kleinen, dann in einem großen Kreis und zurück. Wenn Sie die Effektparameter überblenden, entsteht eine spiralförmige Bewegung. Wenn Sie die Parameter umschalten, springt der Effekt sofort auf den neuen Wert.

Einige Schlüsselfunktionen des Effektgenerators:

- Variable Geschwindigkeit und Auslenkung
- Variable Verzögerung über mehrere Kanäle
- Variable Verzögerung über mehrere Geräte.
- Viele bereits definierte Muster wie Sinus, Quadrat, Sägezahn usw.
- Bounce, reverse, reverse + bounce
- Effekt-Modulation
- Audio-Modulation
- BPM-adaptive Effekte

Der Effektgenerator und seine Parameter werden später in diesem Handbuch ausführlich beschrieben.

8.3.2 Effekt-Makros

Im vorigen Abschnitt haben Sie die Grundfunktionen des Effektgenerators kennen gelernt. Sie haben gesehen, dass der Effektgenerator über viele Parameter verfügt, die ihn zu einem sehr flexiblen Werkzeug machen. Die Programmierung einfacher Effekte kann viel Zeit in Anspruch nehmen. Deswegen verfügt der Xciter über Effekt-Makros, in denen Sie feste Muster der Parameter ablegen können.

Beispiel: Sie haben in einer Background-Szene einen schönen Effekt programmiert, den Sie an anderer Stelle wieder verwenden wollen. Ohne Effekt-Makros müssten Sie immer die selbe Szene aufrufen oder die Werte der Parameter aufschreiben.

Achtung: Die Effekt-Makros speichern keine Informationen über die Geräte selbst. Eine Verzögerung über mehrere Geräte wird nicht gespeichert. Wenn Sie in einer Szene ein Effekt-Makro verwenden, weist der Xciter den Geräten die gespeicherten Werte zu, aber er verzögert sie nicht über die gewählten Geräte. Sie müssen die Verzögerung selber einstellen.

8.3.3 Preset

Presets sind sehr nützlich, wenn sich die Anordnung Ihrer Scheinwerfer häufig ändert. Presets enthalten Werte einzelner logischer Kanäle oder ganze Stimmungen, die Sie programmieren und speichern. In Szenen und Sequenzen verweisen Sie auf den entsprechenden Preset. Wenn Sie irgend eine Scheinwerfer-Anordnung ändern (z.B. ein Gerät an anderer Stelle im Rig hängen), müssen Sie nicht alle Szenen und Sequenzen neu programmieren – es reicht, wenn Sie den Preset ändern, damit sind

alle Szenen und Sequenzen, die auf diesen Preset zugreifen, geändert. Die Programmierung von Presets erfordert zwar etwas Erfahrung, spart Ihnen dafür aber jede Menge Zeit und Ärger. Der Xciter kann bis zu 160 Presets speichern.

Beispiel: Sie betreuen eine Band, die immer den selben Bühnenaufbau hat, aber sich an verschiedene Bühnengrößen anpassen muss. Wenn Sie Presets verwenden, müssen Sie nur einzelne Presets ändern, um eine perfekte Show zu programmieren. Dadurch sparen Sie Zeit beim Hängen der Scheinwerfer und beim Anpassen der Show.

8.4 Verhalten der Show-Elemente

Eine aktive Szene oder Sequenz ist ein Prozess. Während der Programmierung oder der Show arbeitet der Xciter kann mehrere Prozesse parallel ab (Background-Szenen, Sequenzen, Playback-Fader, Szenen des Programmers, DA Szenen, Lampenbefehle usw.). Deswegen müssen verschiedene Prioritäten definiert werden.

8.4.1 Prioritäten

Oft greifen die Prozesse auf die selben Kanäle zu. Sie wollen ihre eigenen Werte an das selbe Ziel, nämlich die DMX Adresse, senden. Der Xciter verwendet verschiedene Prioritäten, um die Prozesse zu verwalten. Dadurch läuft die Show immer gleich ab und Sie können beim programmieren vorhersagen, wie die Show aussehen wird.

Höchste Priorität		
8	Systemfunktionen	Lamp on, Lamp off, Lamp reset
7	Direkter Zugriff	Smoke, strobe, extra1, extra2
6	Programmer, aktiv	Aktive Kanäle im Szenen Editor, gespeichert
5	Programmer, inaktiv	Temporär aktive Kanäle im Editor, nicht gespeichert
4	override Playbacks	Szenen, aktiviert durch Submasterfader während Show
2	Sequenzen	Sequenzen A, B, C, D im Cue
1	Cue	Statische Szene im Cue
0	Voreinstellung	Grundszene, wenn nichts anderes aktiv ist
Niedrigste Priorität		

Beispiel: Eine Background Szene enthält Pan-, Tilt- und Dimmerwerte für ein Gerät. Während die Szene aktiv ist, setzen Sie das Gerät in den manuellen Modus und bewegen den Joystick. Diese Layer haben eine höhere Priorität als die Background-Szene und überschreiben deswegen deren Werte.

DIM	PAN	TILT	COLW	
---	80	100	---	Programmer active
---	---	---	---	Programmer inactive
255	128	24	---	Background Scene
<hr/>				
255	80	100	---	Result on DMX

Beispiel 2: Sie haben in einer Background-Szene eine Farbe programmiert. Während der Show können Sie die Einstellung mit einem Playback-Fader überschreiben, da er eine höhere Priorität hat.

DIM	PAN	TILT	COLW	
---	---	---	60	Playback fader at full
255	128	24	45	Background Scene
<hr/>				
255	128	24	60	Result on DMX

8.4.2 Dimmerkanäle sind immer HTP

Dimmerkanäle sind alle Gerätekanäle mit der Bezeichnung DIM und alle Kanäle von Dimmerpacks. Sie folgen nicht den Prioritäten. Sie sind HTP (Highest Takes Precedence). Der höchste Wert wird gesendet, egal welche Priorität der Prozess hat, der den höchsten Wert enthält.

Beispiel 1: Sie öffnen den Dimmer eines Geräts in einer Background-Szene vollständig. Sie können den Dimmer mit einem Playback-Fader deswegen nicht schliessen. Sie müssen eine andere Background-Szene aufrufen.

8.4.3 Transparenz

Wenn Sie eine Szene oder eine Sequenz speichern, speichert der Xciter nur die logischen Kanäle, die in der Szene verwendet werden. Das sind die aktiven Kanäle. Wenn Sie in einer Show eine Szene oder Sequenz aufrufen, sendet der Prozess nur die entsprechenden Kanäle an den Ausgang, außer ein Prozess mit höherer Priorität verhindert das. Die anderen Kanäle bleiben frei; der Prozess verwendet sie nicht.

Transparenz hat eine wichtige Konsequenz: Die transparenten Kanäle eines Prozesses überschreiben die Kanäle einer Prozesses mit niedrigerer Priorität nicht.

Beispiel: Die Background-Szene eines Cues fährt einige Scheinwerfer bei offenem Dimmer auf eine bestimmte Position. Sequenz B des selben Cues ruft einen Farbwechsel für die selben Geräte auf, die restlichen Kanäle bleiben transparent. Am DMX Ausgang liegen die Positions- und Dimmerwerte der Background-Szene und des Farbwechsels an, da die Sequenz nur die Farbkanäle überschreibt.

DIM	PAN	TILT	COLW	
---	---	---	---	Sequence A
---	---	---	120	Sequence B
---	---	---	---	Sequence C
---	---	---	---	Sequence D
255	128	128	---	Background Scene
<hr/>				
255	128	128	120	Result on DMX

8.4.4 Default

Der Default-Layer läuft immer. Wenn ein bestimmter logischer Kanal in allen Prozessen transparent ist, also kein anderer Prozess den Kanal verwendet, wird der Wert des Default-Layers für diesen Kanal gesendet. Dieser Wert wird in der Bibliothek des Geräts und den Mindestwerten für Dimmerpacks definiert. Alle transparenten Kanäle im Programmierer erhalten ihre Werte vom Default-Layer.

Wenn die Konsole startet, sind alle Default-Werte 0. Dann werden die Werte des Default-Layers übernommen.

8.4.5 Background-Szene

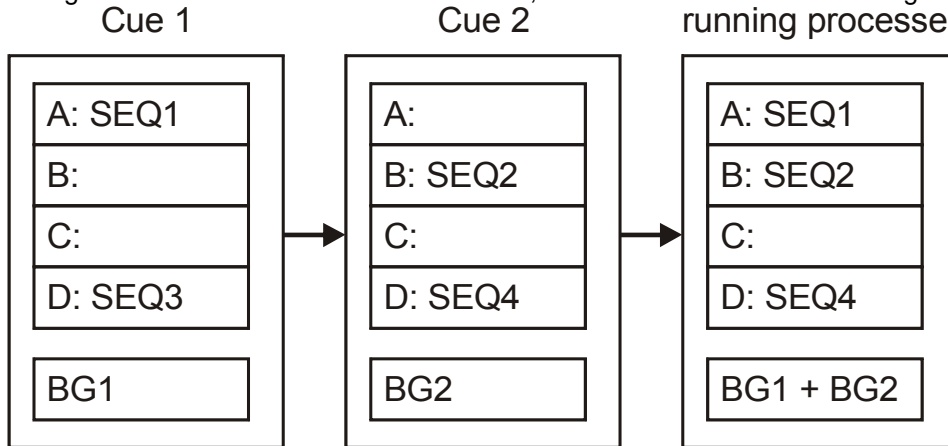
Im Abschnitt über den Run-Modus erfahren Sie, wie Cues aufgerufen werden. Wenn Sie in Cues Background-Szenen verwenden, werden Sie feststellen, dass die Szenen nur ausgetauscht werden, wenn in einem Cue eine Background-Szene programmiert wurde.

	DIM	PAN	TILT	COLW	
Default layer	0	128	128	0	
	0	128	128	0	DMX
CUE 1: BG Scene	---	128	110	---	
	0	128	110	0	Result on DMX
CUE 2: BG Scene	255	---	---	---	
	255	128	110	0	Result on DMX
CUE 3: BG Scene	---	---	---	35	
	255	128	110	35	Result on DMX
CUE 4: BG Scene	---	---	---	68	
	255	128	110	68	Result on DMX

8.5 Transparenz von Sequenzen über mehrere Cues

Wenn Sie Sequenzen in Cues programmieren, müssen Sie die Transparenz berücksichtigen. Wenn in einem Cue keine Sequenz programmiert wurde, läuft die Sequenz des aktuellen Cues einfach weiter. Sie können Sie jedoch trotzdem deaktivieren. Im vorigen Abschnitt haben Sie gesehen, das

Background-Szenen ihre Werte kombinieren, wenn Sie mehrere Szenen aufgerufen haben.



Aufruf Cue 1:

- SEQ1 läuft auf Layer A.
- SEQ3 beginnt auf Layer D zu laufen.
- BG1 beginnt als Background-Szene zu laufen.

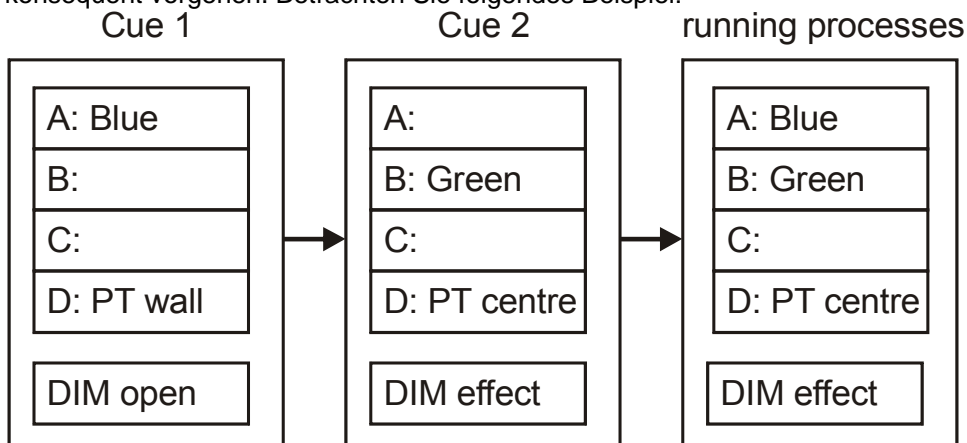
Aufruf Cue 2:

- Layer 1 ist leer, deswegen läuft SEQ1 von Cue 1 weiter.
- SEQ2 beginnt auf Layer B zu laufen.
- SEQ4 ersetzt SEQ3 von Cue 1, da beide auf Layer D liegen.
- BG2 wird mit BG1 kombiniert.

Das Ergebnis ist:

- SEQ1 läuft auf Layer A.
- SEQ2 läuft auf Layer B.
- SEQ4 läuft auf Layer D.
- BG1 und BG2 sind kombiniert.

Wegen der Transparenz der Sequenzen müssen Sie bei der Verwendung der Sequenzen im Cue konsequent vorgehen. Betrachten Sie folgendes Beispiel:



Cue 1: Dimmer auf, blau, Pan/Tilt auf der Wand.

Cue 2: Dimmereffekt, grün, Pan/Tilt im Zentrum auf der Tanzfläche.

Der Aufruf von Cue 2 nach Cue 1 ergibt das Ergebnis:

Der Dimmereffekt ist aktiv, weil er sich in der Background-Szene von Cue 2 befindet.

Pan/Tilt ist im Zentrum, weil sich die Pan/Tilt-Information in beiden Cues in Sequenz D befindet. Es läuft keine Sequenz mit höherer Priorität, die die Sequenz überschreiben könnte.

Die Farbe ändert sich nicht, weil die Sequenz auf Layer A von Cue 1 weiter läuft. Die Scheinwerfer wechseln erst auf grün, wenn Sie Sequenz A deaktivieren, weil Layer A die höhere Priorität hat.

Hinweis 1: Dimmerkanäle sind HTP-Kanäle. Das HTP-Prinzip funktioniert auch dann, wenn Sie die Dimmerinformation immer in der selben Prioritätsebene programmieren.

Hinweis 2: Wir empfehlen folgendes Schema zu verwenden, um Fehler zu vermeiden:

- A: Dimmer (Dimmer, Shutter)
- B: Farbe (Farbrad, CMY, RGB)
- C: Strahleffekte (Goborad, Animationsrad, Iris, Zoom, Prisma, Frost)
- D: Position (Pan, Tilt)

9. Programmierfunktionen

Bevor Sie mit der Programmierung beginnen, müssen die von Ihnen eingesetzten Scheinwerfer korrekt im Xciter gepatcht werden.

Sie können den Xciter auf zwei Weisen programmieren. Sie können ohne Cues einen festen Ablauf programmieren, oder Sie programmieren während der Show, indem Sie im Hintergrund Cues laufen lassen, die Sie mit Playbacks modifizieren.

9.1 Geräteauswahl

Der Xciter erlaubt die gleichzeitige Verwendung von Moving Lights und Dimmern in einer Szene. Deswegen können Sie während der Programmierung frei zwischen Scheinwerfer- und Dimmerseiten wechseln, ohne Auswahlen oder Kanaleinstellungen zu verlieren.

1. Mit [FIX] wählen Sie Scheinwerfer aus (Moving Lights).
Mit [DIM] wählen Sie Dimmer aus (konventionelle Scheinwerfer).
2. Mit [FIX] wechseln Sie zwischen den Geräteseiten. Wenn [FIX] leuchtet, befinden Sie sich auf Seite 1 (Geräte 1-20). Wenn [FIX] blinkt, sind Sie auf Seite 2 (Geräte 21-40).
3. Mit den Nummerntasten 1-20 wählen Sie die Geräte einzeln an oder ab.

Bei normaler Auswahl spricht der Xciter das zuletzt Geräte gewählt an. Wenn Sie [SHIFT] während der Auswahl drücken, spricht der Xciter das zuerst gewählte Gerät an.

9.2 Gleichzeitige Auswahl mehrerer Geräte

Statt alle Geräte einzeln auszuwählen, können Sie auch Gerätebereiche wählen. Diese Funktion ist allerdings nur sinnvoll, wenn Sie mehrere identische Geräte aufeinander folgenden Auswahl Tasten zugewiesen haben.

1. Mit [FIX] wählen Sie Geräte (intelligente Scheinwerfer) oder Dimmer aus [DIM].
2. Mit [FIX] wechseln Sie zwischen den Geräteseiten. Wenn [FIX] leuchtet, befinden Sie sich auf Seite 1 (Geräte 1-20). Wenn [FIX] blinkt, sind Sie auf Seite 2 (Geräte 21-40).
3. Drücken Sie die Nummerntaste des ersten Geräts im Bereich.
4. Drücken Sie die Nummerntaste des letzten Geräts im Bereich. Die Nummerntasten der gewählten Geräte beginnen zur Bestätigung zu blinken.

Der Xciter spricht das zuerst ausgewählte Gerät an.

9.3 Verhalten der Auswahl

Abhängig vom Status des Programmers und Editors, verhält sich die Auswahl unterschiedlich.

9.3.1 Inclusive

Dieses Verhalten ist die Voreinstellung, wenn Sie eine neue Show programmieren oder gerade Änderungen im Programmer mit [STORE] gespeichert haben.

Jede neue Auswahl wird der bestehenden Auswahl hinzugefügt.

Beispiel: Wenn Sie mit dem Programmieren beginnen, wählen Sie alle Geräte einer Szene und öffnen ihre Dimmer und Shutter.

9.3.2 Exclusive

Nach Änderungen im Programmer schaltet der Xciter auf dieses Verhalten um. Wenn Sie die Szene ändern, beginnt [STORE] zu blinken.

Jede neue Auswahl löscht die bestehende Auswahl. Die können das Inclusive-Verhalten wieder aktivieren, indem Sie die Szene mit [STORE] speichern.

Beispiel: Sie stellen die Pan/Tilt-Position jedes Geräts in der Szene einzeln auf den selben Punkt ein. Wenn Sie ein Gerät eingestellt haben und das nächste Gerät wählen, deaktiviert der Xciter automatisch das aktuelle Gerät. Auf diese Weise können Sie die Einstellungen eines vorigen Geräts nicht aus Versehen ändern, da immer nur ein Gerät angewählt ist.

9.4 Gerätegruppen

Um die Geräteauswahl zu vereinfachen, können Sie 8 Gruppen mit Moving Lights und 8 Gruppen mit Dimmern definieren. In der Gruppe werden nicht nur die Geräte, sondern auch die Reihenfolge ihrer Anwahl gespeichert. Dies hat den Vorteil, dass Sie sich beim Erstellen von Effekten (z.B. Wellen) keine Gedanken über die Verzögerungsreihenfolge machen müssen, wenn Sie die Geräte beim Speichern der Gruppe richtig angewählt haben.

1. Mit [FIX] wählen Sie Geräte (intelligente Scheinwerfer), mit [DIM] wählen Sie Dimmer aus.
2. Wählen Sie Geräte oder Dimmer.
3. Halten Sie [SHIFT] und drücken Sie eine Gruppentaste.
4. Lassen Sie [SHIFT] los.

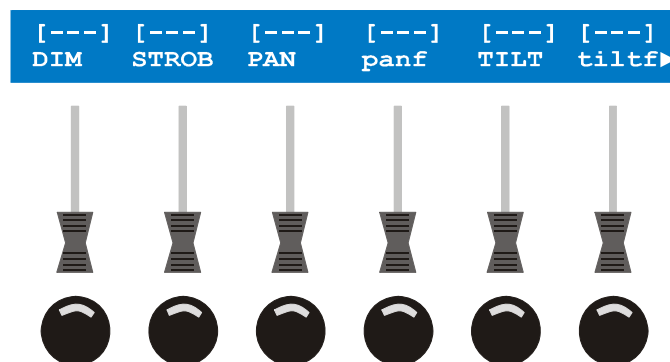
9.5 Geräte- oder Dimmer-Information

Wenn Sie vergessen haben, welches Gerät oder Dimmer einem Button zugeordnet ist, kann der Xciter die Informationen während des Programmierens darstellen.

1. Halten Sie [SHIFT] während Sie [FIX] oder [DIM] drücken und lassen Sie beide Tasten los.
2. Der Xciter stellt die Auswahlreihenfolge im Hauptdisplay dar. Außerdem leuchten die Nummerntasten der Geräte, die dem Button zugeordnet sind.
3. Drücken Sie eine Nummerntaste, um die Patchinformationen des Geräts / Dimmers anzuzeigen.
4. Mit [ESC] verlassen Sie den Informations-Modus.

9.6 Der Programmierer

Wenn mindestens ein Gerät gewählt ist, öffnet sich auf dem Faderdisplay der Programmierer. Der Programmierer dient zum programmieren von Szenen und der manuellen Steuerung von Geräten während der Show.



9.6.1 Aktive und transparente Kanäle

Sobald ein logischer Kanal geändert wird, wird der Kanal aktiv. Kanäle, die nicht berührt wurden bleiben transparent.

Aktive Kanäle befinden sich im Fade- oder Snap-Modus. Fade bedeutet, dass der Kanal abhängig von der Fadezeit zur nächsten Szene überblendet. Snap bedeutet, dass der Kanalwert hart und ohne die Berücksichtigung von Fadezeiten umschaltet. Fade und Snap werden im Abschnitt über den Editor näher erläutert.

Die DMX Ausgabe kann nur durch die aktiven Kanäle einer Szene verändert werden. Ob der Wert des aktiven Kanals berücksichtigt wird hängt außerdem von dessen Priorität ab.

Der Xciter speichert nur die aktiven Kanäle einer Szene, also die Kanäle, deren Wert Sie im Programmer geändert haben. Im Display wird der Kanalwert und nicht [-] dargestellt.

9.6.2 Einstellen der logischen Kanäle

Mit dem mittleren Jogwheel blättern Sie durch die logischen Kanäle eines Geräts oder eines Dimmerpacks, wenn das Gerät mehr als sechs Kanäle belegt. Im Abschnitt ‚Geräteauswahl‘ finden Sie Informationen, wie ein Gerät ausgewählt wird.

Mit den Fadern unter der Kanalbezeichnung ändern Sie den Wert des logischen Kanals. Um einen Kanal präzise einzustellen, halten Sie den Bump Button des Faders gedrückt, während Sie das mittlere Jogwheel drehen.

Beim ersten Aktivieren eines logischen Kanals wird dessen in der Bibliothek beschriebener Wert verwendet. Durch Drücken des entsprechenden Bump Buttons wechseln Sie das Kanalverhalten zwischen Fade, Snap oder Transparent. Auf diese Weise können Sie einen logischen Kanal in der Szene deaktivieren, wenn Sie ihn aus Versehen geändert haben.

9.6.3 Umschalten der Anzeige zwischen DMX- und Prozentwerten


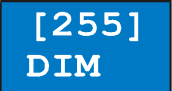
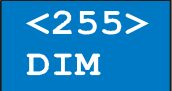






Der Xciter stellt die Werte im Faderdisplay als absolute DMX- oder Prozentwerte dar. Dies gilt vor allem für die Werte der logischen Kanäle im Programmer, aber auch für andere Parameter wie Effekte und Fanning.

Drücken Sie im Programmer oder im Patch die linke obere Taste neben dem Hauptdisplay. Das Faderdisplay schaltet zwischen den Darstellungsarten um. Wenn die Werte prozentual angezeigt werden, erscheint in den oberen Ecken des Faderdisplays das %-Zeichen.

9.6.4 Indikatoren des Kanalstatus

Die Indikatoren lassen den Zustand eines logischen Kanals mit einem Blick erkennen.

Sie können jeden logischen Kanal im Programmer auf Fade, Snap oder transparent setzen, indem Sie den Bump Button unterhalb des Kanalfaders drücken.

	Transparenter Kanal
	Active channel in snap
	Active channel in fade
	Inverted channels
	
	Active channels with effect generator
	
	Active channel in fade with reference to preset 15
	Value is above or below library limits. The value will not show on the DMX output.

Beispiel: Auf einem bestimmten Gerät läuft ein Effekt und Sie haben keine Ahnung, wo der Effekt her kommt. Mit Hilfe der Indikatoren können Sie das Problem sofort lösen. Wählen Sie die Geräte nacheinander aus und schauen Sie sich die Indikatoren an.

Beispiel: Sie haben eine Sequenz erstellt und betrachten sie in der Vorschau. Sie stellen fest, dass ein bestimmter Dimmer nicht fadet. Wählen Sie einfach das Gerät und rufen Sie die Schritte nacheinander auf. Auch hier ist es sehr einfach, den Fehler durch Beobachten der Indikatoren zu lokalisieren.

9.6.5 Die zwei Layer des Programmiers

Wenn Sie eines oder mehrere Geräte auswählen, sehen Sie im Faderdisplay den aktiven Layer des Programmiers. Der Programmier hat zwei Layer, obwohl nur der obere Layer sichtbar ist. Der obere Layer wird aktiver Layer genannt, der untere Layer ist der inaktive Layer. Der aktive Layer hat Priorität gegenüber dem inaktiven Layer.

Wenn Sie im Programmier einen logischen Kanal ändern, übernimmt der Xciter den Wert in den aktiven und inaktiven Layer des Programmiers. Es werden jedoch nur die Werte des aktiven Layers gespeichert. Sie sehen immer den aktiven Layer, speichern also immer die Werte, die Sie sehen.

Wenn Sie:

- Einmal [CLEAR] drücken, werden alle Kanäle des aktiven Layers transparent. Die Werte des inaktiven Layers bleiben unverändert. Die Werte des inaktiven Layers werden nicht gespeichert, sie beeinflussen jedoch die DMX Ausgabe, da der inaktive Layer höhere Priorität als die Show-Elemente hat.
- Zum zweiten Mal [CLEAR] drücken und in der Zwischenzeit keine Kanalwerte verändert haben, machen Sie beide Layer transparent und kehren zur Show oder den Vorgabewerten zurück.
- [EDIT] gedrückt halten während Sie [CLEAR] drücken machen Sie nicht nur beide Layer transparent, sondern löschen auch alle Parameter, die den Kanälen von Effekten oder Presets zugeordnet werden. Diese Parameter sind verloren, auch wenn Sie die Kanäle erneut aktivieren.

[LOAD] lädt alle Werte des inaktiven Layers in den aktiven Layer und bringt sie so nach oben.

Beispiel: Sie möchten einen Colorchaser programmieren und nur die Werte der Farbkanäle speichern.

1. Wählen Sie die gewünschten Geräte.

	fixture 1	fixture 2	fixture 3	fixture 4	
Active layer	[--] DIM	[--] COLW1	[--] DIM	[--] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	[--] DIM	[--] COLW1	[--] DIM	[--] COLW1	Active channels NOT stored

2. Sie wollen sehen, welche Farben Sie programmieren: Öffnen Sie die Dimmer.

	fixture 1	fixture 2	fixture 3	fixture 4	
Active layer	<255> DIM	[--] COLW1	<255> DIM	[--] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<255> DIM	[--] COLW1	<255> DIM	[--] COLW1	Active channels NOT stored

3. Sie wollen die Dimmerkanäle aber nicht speichern. Drücken Sie einmal [CLEAR], um den aktiven Layer transparent zu machen. Die Dimmerkanäle werden nicht mehr gespeichert, bleiben aber geöffnet, da die Kanalwerte noch im inaktiven Layer stehen.

	fixture 1	fixture 2	fixture 3	fixture 4	
Active layer	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<255> DIM	[--] COLW1	<255> DIM	[--] COLW1	Active channels NOT stored

4. Wenn Sie die Farbkanäle ändern, schreibt sie der Xciter in beide Layer. Die Farbwerte werden gespeichert, da sie im aktiven Layer stehen.

	fixture 1		fixture 2		fixture 3		fixture 4		
Active layer	<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1	Active channels NOT stored

- Nachdem Sie die Werte gespeichert haben und mit eine neue Szene programmieren wollen, müssen Sie den Inhalt des Programmers löschen. Drücken Sie zweimal [CLEAR]. Jetzt sind beide Layer transparent und Prozesse niedrigerer Priorität werden wieder aktiv (siehe ‚Prioritäten‘). Sie können den Programmer auch mit [ESC] verlassen und wieder aufrufen, um alle Werte zurück zu setzen.

	fixture 1		fixture 2		fixture 3		fixture 4		
Active layer	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	Active channels NOT stored

9.6.6 Presets

Wenn Sie Presets verwenden wollen, müssen Sie erst Presets programmieren. Ein Preset ist eine Stimmung, die Sie im Programmer erstellen und explizit als Preset speichern. In diesem Abschnitt lernen Sie, wie Presets aufgerufen werden. Um dem Beispiel zu folgen, benötigen Sie eine Stimmung mit Pan- und Tilt-Werten, die Sie als Preset 101 speichern.

- Wählen Sie eines oder mehrere Geräte.
- Aktivieren Sie die gewünschten logischen Kanäle, indem Sie ihren Fader oder Bump Button bewegen.
Beispiel: Drücken Sie einmal die Bump Buttons der Pan- und Tilt-Kanäle.
- Halten Sie den Bump Button unter dem Kanal gedrückt, dem Sie einen Preset zuweisen wollen. Wählen Sie mit den Page- und Nummerntasten eine Preset-Seite und –Nummer.
Beispiel: Drücken und halten Sie den Bump Button des Pan-Kanals, Während Sie Page 1 und Nummerntaste 1 Drücken, um Preset 101 aufzurufen. Lassen Sie den Bump Button los. Wiederholen Sie den Vorgang für den Tilt-Kanal.

Wenn Sie einen Preset wählen, der keine Information für den logischen Kanal enthält, wird dem Kanal der Wert 0 zugewiesen.

Um den Preset-Wert eines bestimmten Kanals zu entfernen, drücken Sie den entsprechenden Bump Button, bis der Kanal transparent ist (Anzeige [--]). Dann bewegen Sie den Fader erneut, um den logischen Kanal ohne Preset-Wert zu aktivieren.

Mit [EDIT] und [CLEAR] löschen Sie alle Preset-Zuordnungen im Programmer. Die Tastenkombination löscht alle Werte, Presets und Effektparameter im Programmer.

9.6.7 Undo-Funktion

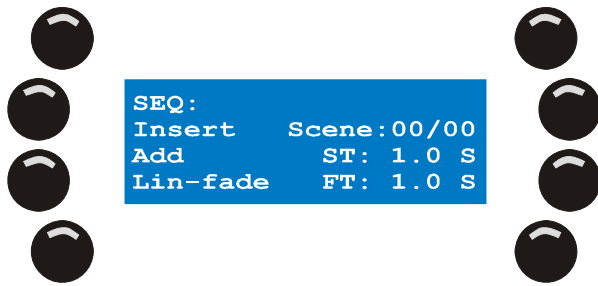
Im nächsten Abschnitt sehen Sie, dass der Editor automatisch alle Änderungen speichert, wenn Sie einen neuen Schritt aufrufen. Die Undo-Funktion ist nützlich, wenn Sie aus Versehen einen Wert geändert haben oder Sie einen Wert im falschen Schritt geändert haben. Die Undo-Funktion ruft die zuletzt gespeicherten Werte auf. Drücken Sie [CL]; der Cuelisten Button arbeitet im Programmer als Undo-Button.

9.7 Szenen- und Sequenz-Editor

Die Auswahl eines Geräts oder das Editieren einer Szene öffnet im Hauptdisplay den Szenen- / Sequenz-Editor.

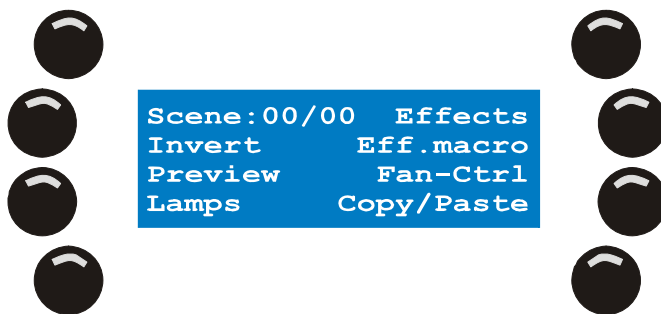
Szenen und Sequenzen werden im selben Editor bearbeitet. Der Szenen-Editor wird zum Sequenz-Editor, wenn Sie eine oder mehrere Szenen anfügen.

Der Editor verwendet zwei Ansichten. Eine Ansicht enthält die Grundfunktionen zum Erstellen einer Szene, die andere Ansicht enthält Funktionen für erfahrene Anwender. Mit [•] schalten Sie zwischen beiden Ansichten um.



Die Grundfunktionen des Editors sind:

- Szene vor aktueller Szene einfügen (insert)
- Szene nach letzter Szene anfügen (add)
- Szenen- und Fadezeit ändern
- Fadekurve ändern
- Zwischen Absolut- und Prozentwerten umschalten.



Die erweiterten Funktionen sind:

- Effektgenerator
- Effektmakros
- Fanning
- Copy / Paste-Funktionen
- Invertieren logischer Kanäle
- Voransicht der Sequenz (Preview)
- Lampensteuer-Befehle
 - Lamp on
 - Lamp off
 - Reset

9.7.1 Zwischen DMX / Prozentwertanzeige umschalten

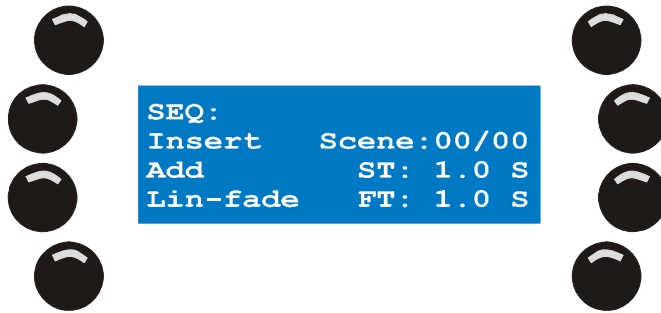
Die linke obere Taste im Editor schaltet zwischen DMX- und Prozentwertanzeige um. Wenn sich in der Kopfzeile des Programmers links und rechts Prozentzeichen befinden, erfolgt die Anzeige der Kanalwerte prozentual.

9.7.2 Szenen ändern, ein- und anfügen

Am Anfang befindet sich im Editor keine Szene. Der Szenen-Zähler steht auf 00/00.

1. Erstellen Sie die erste Szene im Programmer.

2. Mit {Add} fixieren Sie die erste Szene im Editor.



3. Der Wert des Szenen-Zählers wird auf 01/01 erhöht. Die erste Zahl ist die aktuelle Stimmung, die zweite Zahl die Anzahl der Stimmungen in dieser Sequenz.
4. Sie müssen mindestens einen logischen Kanal aktivieren. Der Xciter speichert keine leeren Szenen (alle Kanäle transparent).
Wenn Sie nur eine Szene erstellen wollen, überspringen Sie die folgenden Schritte.
5. Wenn Sie eine Sequenz erstellen wollen, modifizieren Sie einfach die aktuelle Stimmung.
Wenn der Programmierer aktiv bleibt, behält er alle Werte der letzten Stimmung. Dies ist nützlich, wenn die Stimmungsänderungen nur sehr gering sind.
Beispiel: Rufen Sie die nächste Farbe des Farbrads auf.
Wenn Sie den Programmierer an irgend einer Stelle löschen, müssen Sie die Stimmung komplett neu aufbauen.
6. Mit {Add} fügen Sie eine neue Szene nach der letzten Szene der Sequenz an, {Insert} fügt die neue Szene vor der aktuellen Szene ein. Der Xciter speichert den vorigen Schritt automatisch. Sie müssen nicht [STORE] drücken.

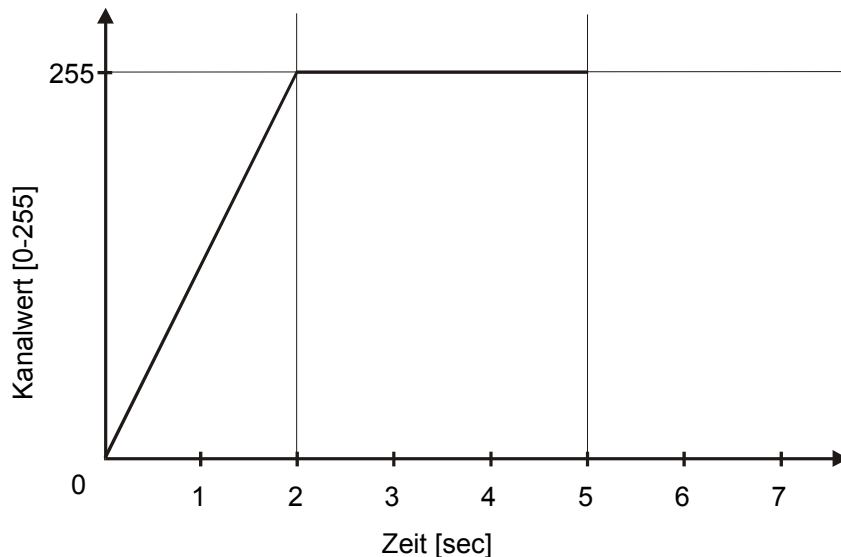
Alle Schritte hinter dem Punkt der Einfügung werden eine Position nach hinten verschoben. Der Szenen-Zähler wird um einen Schritt erhöht.
Nach dem Erstellen der zweiten Szene wird der Szenen- zum Sequenz-Editor. Dies ist für die weitere Arbeit uninteressant, da beide Editoren identisch sind. Um die Programmierung zu vereinfachen, kopiert der Xciter die Werte der vorigen Szene in die neue Szene.
7. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, bis Sie alle Schritte der Sequenz erstellt haben. Wenn die Sequenz in Ordnung ist, können Sie die folgenden Schritte überspringen.
8. Sie können die Stimmungen auch nachträglich beliebig ändern.
9. Mit den Pfeiltasten oder dem rechten Jogwheel blättern Sie durch die Szenen im Editor.

Beim Blättern durch die Szenen lädt der Xciter die Szenen in den Programmierer, die Szenen werden also auf der Bühne sichtbar, da der Programmierer die höchste Priorität hat. Wenn Sie vor den Blättern ein Gerät auswählen, werden die Werte seiner logischen Kanäle angezeigt, was ideal für die Fehlersuche ist.
10. Sie können die Szene im Programmierer ändern. Die Änderungen werden automatisch gespeichert, wenn Sie den nächsten Schritt aufrufen.
Um eine Kopie der aktuellen Stimmung am Ende der Sequenz zu speichern, drücken Sie {Add}.
Um eine Kopie der aktuellen Stimmung vor der Stimmung zu speichern, drücken Sie {Insert}.
Um die Stimmung zu löschen, drücken Sie [SHIFT] und [CLEAR].

Beachten Sie, dass die gerade eben erstellte Sequenz noch nicht im Speicher abgelegt ist; Sie befindet sich im Editor und ist verloren, wenn sie nicht gespeichert wird. Im Abschnitt ‚Speichern‘ wird das Speichern einer Sequenz beschrieben.

9.7.3 Szenen- und Fadezeiten ändern

Sequenzen und Cuelisten laufen mehr oder weniger automatisch ab. Wenn Sie eine Cueliste automatisch laufen lassen, müssen Sie Zeitparameter angeben. Beachten Sie die unten stehende Graphik. In unserem Beispiel beträgt die Szenen- oder Wartezeit 5 s und die Fade- oder Überblendzeit 2 s.



Die Szenen-Zeit legt fest, wie lange die Szene stehen bleibt, bevor die nächste Szene aufgerufen wird. Diese Zeit ist nur aktiv, wenn die Sequenz automatisch abläuft (Als Sequenz oder in einer Cueliste). Die Fadezeit bestimmt, wie lange ein aktiver Kanal benötigt, bis er seinen programmierten Endwert während der Überblendung erreicht hat. Wenn ein Kanal überblendet, ruft er alle zwischen Anfangs- und Endwert liegenden DMX-Werte auf. Das funktioniert natürlich nur, wenn sich der Kanal im Fade-Modus befindet. Das Überblenden einzelner Kanäle können Sie verhindern, indem Sie die Kanäle im Snap-Modus programmieren.

Am Anfang verwendet der Xciter vorgegebene Zeiten (Szenen-Zeit ST = 1,0 s, Fadezeit FT = 1,0 s). Wenn Sie einen logischen Kanal im Programmer zum ersten Mal aktivieren, übernimmt er den Modus, der in der Gerätebibliothek definiert wurde.

1. Drücken Sie {ST: 1.0 S}, um die Szenen-Zeit zu ändern.
2. Verwenden Sie das rechte Jogwheel, um den Wert zu ändern.
3. Mit [CLEAR] und den Nummerntasten 1-10 geben Sie einen neuen Wert ein.
4. Mit [ENT] bestätigen Sie die Eingabe, [ESC] bricht die Eingabe ab und behält den ursprünglichen Wert.
5. Drücken Sie {FT: 1.0 S}, um die Fadezeit zu ändern.
6. Verwenden Sie das rechte Jogwheel, um den Wert zu ändern.
7. Mit [CLEAR] und den Nummerntasten 1-10 geben Sie einen neuen Wert ein.
8. Mit [ENT] bestätigen Sie die Eingabe, [ESC] bricht die Eingabe ab und behält den ursprünglichen Wert.

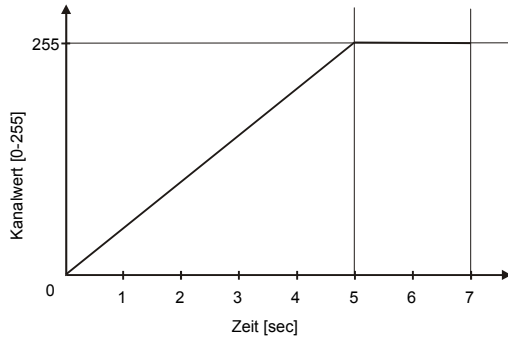
Beim Ändern eines Zeitparameters erscheint ein **G** vor dem Parameter – Sie haben gerade eine **globale Zeit** geändert. Globale Zeiten gelten für alle Schritte der Sequenz. Beachten Sie, dass globale Zeiten lokale Zeiten (Zeiten, die nur für die aktuelle Szene gelten) überschreiben.

Sie können auch für jeden Schritt der Sequenz unterschiedliche Zeiten definieren. Drücken Sie [SHIFT], während Sie den Parameter wählen. Vor dem Parameter erscheint nach der Änderung ein **L** – Sie haben gerade eine **lokale Zeit** geändert.

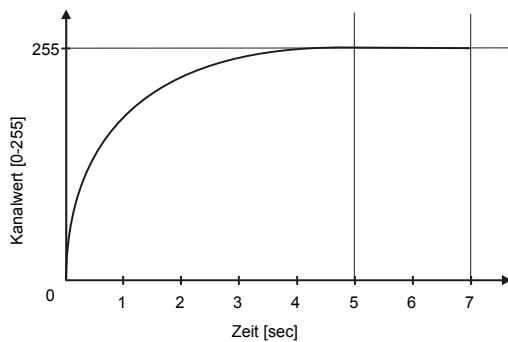
9.7.4 Fadekurve

Der Xciter kann beim Überblenden drei verschiedene Fadekurven verwenden:

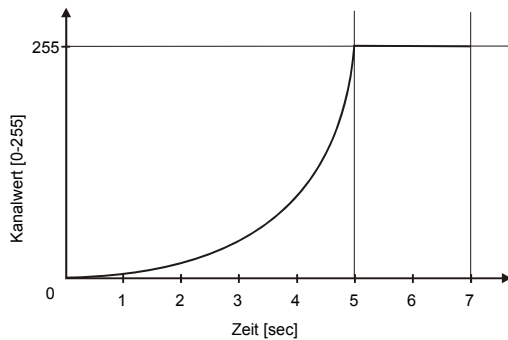
- Linear



- Logarithmisch



- Exponential

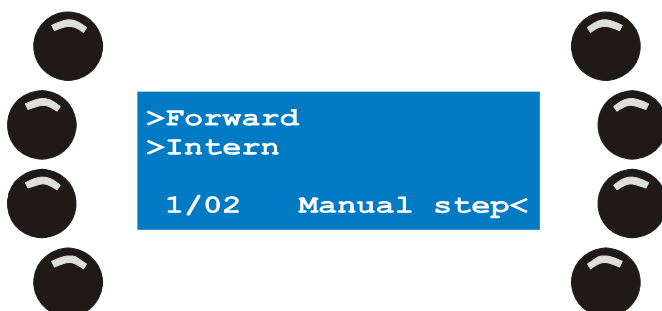


Wechseln Sie mit der unteren linken Display-Taste zwischen den Kurven und beobachten Sie, wie sich die Überblendung ändert.

9.7.5 Voransicht der Sequenz

Mit der Preview-Funktion des Editors können Sie die Sequenz Schritt für Schritt überprüfen, bevor sie endgültig gespeichert wird.

Mit {Preview} im erweiterten Funktionsmenü öffnen Sie den Preview-Dialog.



Der Xciter startet die Sequenz.

1. Der Szenen-Zähler links unten in der Hauptanzeige zeigt den aktuellen Schritt.
2. Sie haben nun verschiedene Möglichkeiten, die Sequenz laufen zu lassen.
3. Um die Sequenz zu stoppen oder zu starten, drücken Sie die obere linke Taste der Hauptanzeige. Um den Triggermodus zu ändern, drücken Sie die zweite Taste links oben der Hauptanzeige. Um die Schritte manuell aufzurufen, drücken Sie {Manual Step}.

Einige Triggermodi verfügen über zusätzliche Optionen.

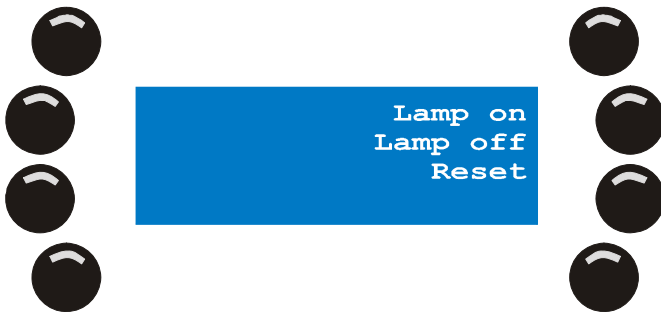
Wenn der Audiotrigger aktiv ist, wählt das linke Jogwheel einen der vier Passfilter.

Wenn der BPM-Trigger aktiv ist, stellen Sie mit dem linken Jogwheel die Anzahl der Beats pro Trigger ein.

9.7.6 Lampensteuer-Befehle

Die Befehle Lamp On, Lamp Off und Reset sind Lampensteuer-Befehle. Die Befehle definieren Sie beim Einrichten des Geräts in der Gerätebibliothek; wenn keine Befehle definiert sind, funktionieren sie auch nicht.

1. {Lamps} im erweiterten Funktionsmenü öffnet das Menü der Lampensteuer-Befehle.



2. {Lamp On} zündet die Leuchtmittel der gewählten Geräte.
3. {Lamp Off} löscht die Leuchtmittel der gewählten Geräte.
4. {Lamp Reset} initialisiert die gewählten Geräte.
5. [ESC] verlässt das Menü.

9.7.7 Invertieren

In der Gerätedefinition können Sie Kanäle invertieren. Diese Einstellung ist eine globale Einstellung. Sie können jedoch auch während der Programmierung einzelne Kanäle invertieren.

1. Halten Sie {Invert} im erweiterten Funktionsmenü, während Sie die Bump Buttons unter den Kanälen, die Sie invertieren wollen, drücken. Der Xciter invertiert die Kanäle im Programmer.
2. Lassen Sie {Invert} los.

Beispiel: Sie haben 8 Geräte des selben Typs eingerichtet. Wählen Sie alle Geräte und aktivieren Sie deren Pan- und Tiltkanäle. Verändern Sie die Werte der Geräte mit geraden Nummern nicht. Wählen Sie die ungeraden Geräte und invertieren Sie deren Pan-Kanäle im Programmer. Wählen Sie erneut alle 8 Geräte aus und ändern Sie den Wert des Pan-Kanals. Die Geräte mit ungerader Nummer fahren jetzt die Panbewegung entgegengesetzt den Geräten mit gerader Nummer.

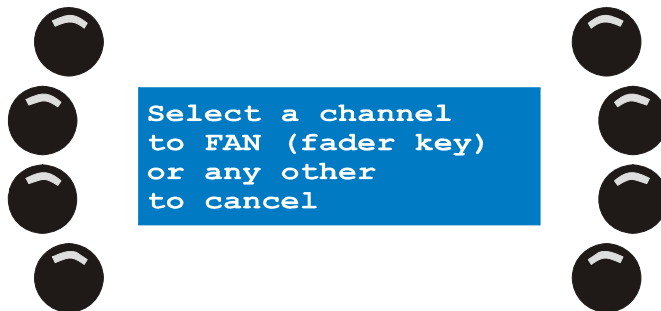
Mit der Invert-Funktion können Sie in kürzester Zeit Überkreuz-Effekte programmieren. Die Funktion arbeitet auf allen Kanälen und unterstützt 16-bit Kanäle.

9.7.8 Fanning

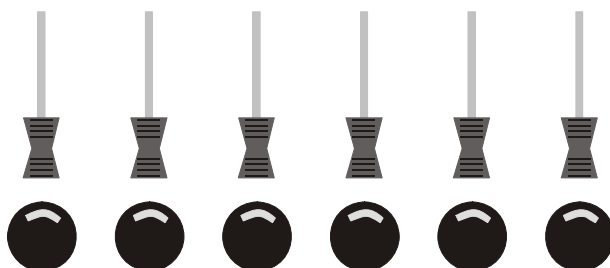
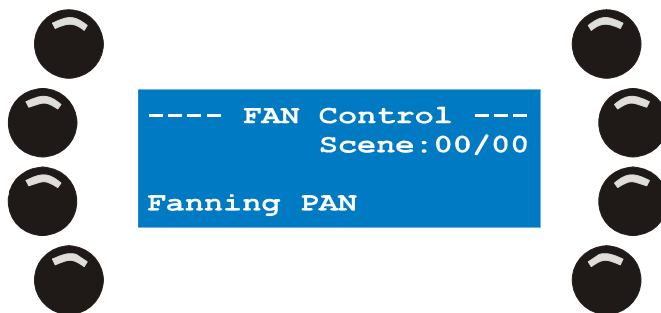
Im vorigen Abschnitt haben Sie gelernt, wie mit der Invert-Funktion logische Kanäle in einzelnen Stimmungen invertiert werden. Dieser Abschnitt beschreibt eine weitere Funktion, mit der Sie sehr schnell tolle Effekte zaubern können, das Fanning.

Beispiel: Sie können das Fanning für alle Kanäle verwenden, meistens dient es jedoch zur Manipulation der Pan- / Tilt-Kanäle. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie identische Geräte in einer Linie gehängt haben.

1. Wählen Sie die gewünschten Geräte.
Der Xciter öffnet den Editor und den Programmer.
2. Aktivieren Sie die Pan- und Tilt-Kanäle. Richten Sie die Lichtkegel in einer Linie auf dem Boden aus.
3. Drücken Sie {FAN-Ctrl} im erweiterten Funktionsmenü des Editors.



4. Drücken Sie die Bump Buttons der logischen Kanäle, die Sie spreizen wollen.
Beispiel: Drücken Sie den Bump Button unter dem Pan-Kanal.



5. Der Xciter öffnet den Fan-Dialog. Es gibt drei Parameter, um die Kanalwerte zu spreizen.
 1. CENTRE legt den Basiswert des Kanals fest. In unserem Beispiel ist das der Mittelpunkt der Spreizung.
 2. FAN betrifft die Spreizung selbst. Er bestimmt den Wertebereich der Spreizung über die gewählten Geräte.
 3. FINE steuert den Feinwert, wenn es sich um 16-bit Kanäle handelt.
6. FAN verfügt für die schnelle Programmierung über einen zusätzlichen Parameter. Wenn Sie den Bump Button für FAN drücken, invertieren Sie den Parameter Vor den FAN- und FINE-Werten erscheint ein (-).
Beispiel: Drücken Sie den Bump Button unter FAN und beobachten Sie, was passiert.
7. Wenn Sie mit der Ausrichtung zufrieden sind, verlassen Sie den Dialog mit [ESC] und kehren zum Szenen-/ Sequenz-Editor zurück.

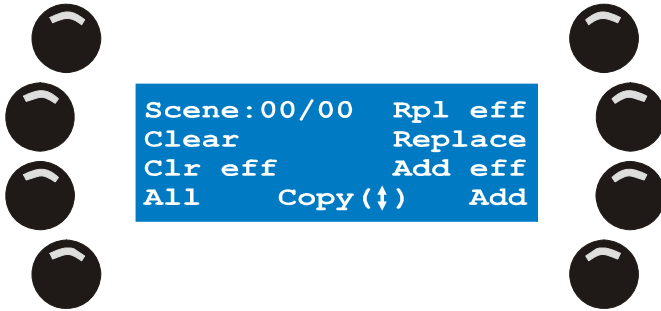
Hinweis: Wie mit der Invert-Funktion können Sie so sehr schnell Sequenzen mit Überkreuz-Effekten programmieren. Wenn Sie solche Effekte programmieren wollen, müssen Sie den Dialog zunächst verlassen, um den ersten Schritt der Sequenz zu speichern. Rufen Sie den Dialog wieder auf, invertieren Sie die Spreizung und fügen Sie den neuen Schritt an.

9.7.9 Kopieren / Einfügen

Diese Funktion ist vor allem für oft verwendete Stimmungen, die oft verwendet werden (z.B. Lichtbars), nützlich. Sie erstellen die Stimmung einmal und kopieren sie in die Zwischenablage. Beim Erstellen einer neuen Szene fügen Sie die Stimmung einfach wieder ein. Die Szene wird in der Zwischenablage des Xcitors gespeichert, bis Sie die Konsole ausschalten.

9.7.9.1 Kopieren einer Szene in die Zwischenablage

1. Wählen Sie die Geräte und programmieren Sie die Stimmung, die Sie kopieren wollen.
2. Drücken Sie {Copy/Paste} im erweiterten Menü des Editors.



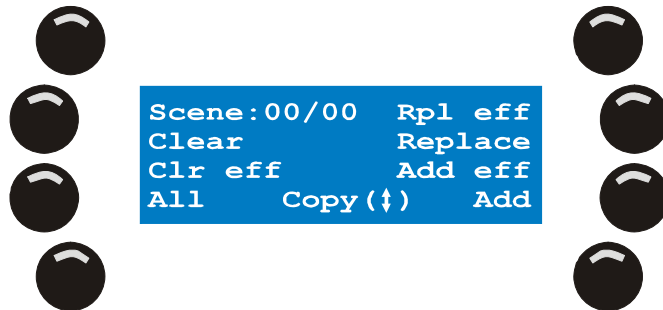
3. Mit [•] kopieren Sie die Stimmung in die Zwischenablage.

9.7.9.2 Einfügen der Szene von der Zwischenablage

Wenn sich in der Zwischenablage eine Stimmung befindet, können Sie sie beliebig oft einfügen. Es gibt einige Optionen.

Sie müssen die Geräte nicht neu auswählen. Der Xciter aktiviert sie automatisch, wenn Sie etwas einfügen.

Drücken Sie {Copy/Paste} im erweiterten Menü des Editors.



Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- {Add} fügt die Stimmung der aktuellen Stimmung hinzu. Wenn logische Kanäle in der aktuellen Stimmung bereits belegt sind, behält der logische Kanal seinen Wert.
- {Replace} ersetzt die aktuelle Stimmung durch die Stimmung aus der Zwischenablage.
- {Add Eff} fügt alle Effektparameter der Stimmung in der Zwischenablage in die aktuelle Stimmung ein. Logische Kanäle, die bereits Effektparameter besitzen, bleiben unverändert.
- {Rpl Eff} ersetzt die Effektparameter der aktuellen Stimmung durch die Effektparameter der Zwischenablage.
- {Clear} löscht die Werte der Stimmung der Zwischenablage aus dem Programmierer. Die Effektparameter werden nicht gelöscht. Dies ist sinnvoll, wenn Sie einige logische Kanäle deaktivieren wollen.
- {Clr Eff} löscht die Effektparameter der Stimmung der Zwischenablage. Dies ist sinnvoll, wenn Sie die Stimmung als statische Szene benötigen.
- {All Modifier} ist nur relevant, wenn Sie eine Sequenz erstellen oder ändern. Wenn Sie {All} in Kombination mit einer der Optionen drücken, wird die Option auf alle Stimmungen der Sequenz angewandt.

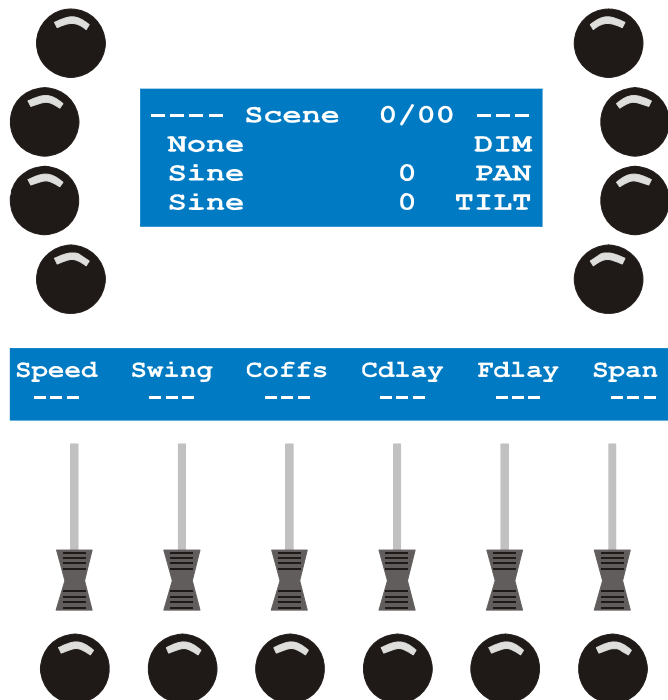
Beispiel: Sie rufen eine Sequenz auf und wollen, dass die Dimmer in allen Schritten voll geöffnet sind. Mit dieser Funktion ändern Sie die Sequenz und vergessen dabei keinen Schritt. Wählen Sie alle Geräte, deren Dimmer voll geöffnet sein sollen und ziehen Sie den DIM Kanal ganz auf. Kopieren Sie diese Stimmung in die Zwischenablage. Editieren Sie jetzt die Sequenz und öffnen Sie den Copy / Paste-Dialog. Drücken Sie {All} und {Add}, um alle Dimmerwerte in allen Schritten der Sequenz durch die Werte der Stimmung in der Zwischenablage zu ersetzen.

10. Effektgenerator

Der Effektgenerator ist das leistungsfähigste Werkzeug des Xciter. Sie können in einer Szene oder einem Schritt bis zu 255 Effektgeneratoren verwenden. Der Effektgenerator verwendet keine vorprogrammierten Effekte. Wenn Sie Effekte vorprogrammieren wollen, müssen Sie Effektmakros verwenden.

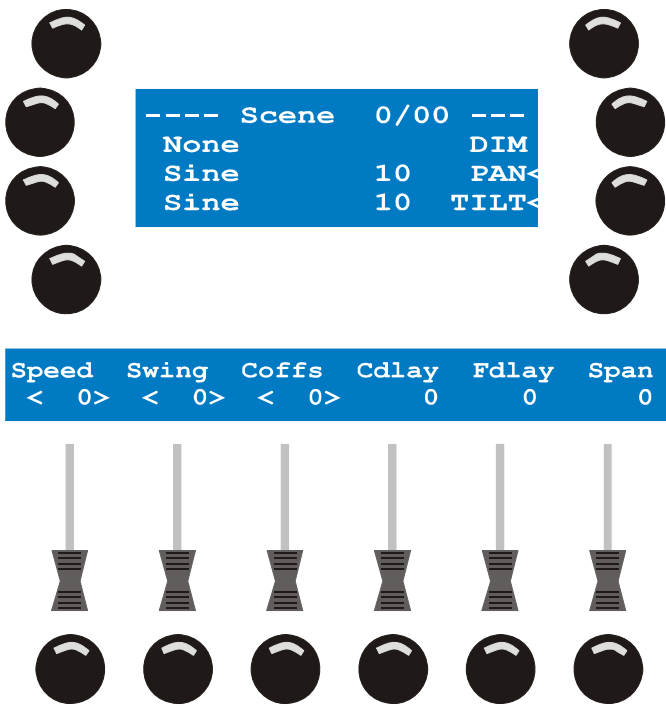
10.1 Effekte logischen Kanälen zuweisen

1. Wählen Sie die Geräte aus, die Sie im Effekt verwenden wollen. **Beispiel:** MX-10 auf Kanal 13.
2. Öffnen Sie den Dimmer und aktivieren Sie die logischen Kanäle, die den Effekt ausführen sollen. **Beispiel:** Pan und Tilt.
3. Öffnen Sie das erweiterte Editor-Menü und drücken Sie {Effects}
Der Xciter öffnet eine Liste aller aktivierten Kanäle. Wenn Sie keinen logischen Kanal aktiviert haben, ist die Liste leer. Sie können transparenten Kanälen keinen Effekt zuweisen.



4. Mit den Tasten neben der Kanalbezeichnung wählen Sie den logischen Kanal an oder ab. Ausgewählte Kanäle werden mit (<) gekennzeichnet. Wenn die Liste mehr als 3 logische Kanäle enthält, blättern Sie mit den Pfeiltasten durch die Liste.
5. Mit [EDIT] weisen Sie den ausgewählten Kanälen einen Effekt zu. Der Xciter fordert Sie auf, die Nummer des Effekts anzugeben. Warum es sehr wichtig ist, eine Nummer zu vergeben, erfahren Sie weiter unten.
6. Stellen Sie den Wert mit dem rechten Jogwheel ein. Sie können den Wert mit [CLEAR] löschen und die Nummer über die Nummerntasten 1-10 (10 entspricht 0) eingeben.
7. [ENT] bestätigt, [ESC] verwirft den neuen Wert und stellt den alten Wert wieder her. Der Xciter zeigt den neuen Status der Kanäle im Hauptdisplay an. Auf Effektgenerator 10 läuft eine Sinuskurve, die Pan und Tilt beeinflusst.

Effektgenerator

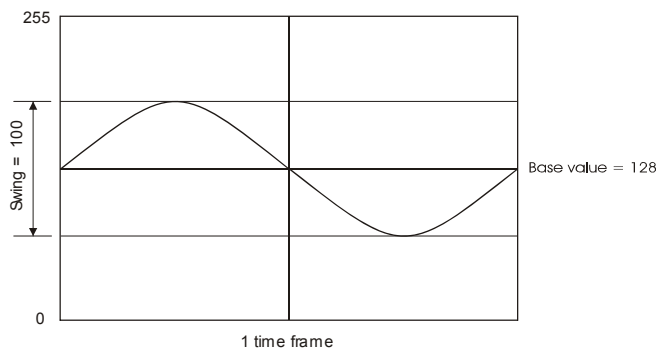


8. Stellen Sie die Effektparameter mit den Fadern ein. Zur Feineinstellung des Werts halten Sie den Bump Button unter dem Fader gedrückt und drehen das mittlere Jogwheel.
9. Wiederholen Sie die Schritte, um anderen aktiven Kanälen einen Effekt zuzuweisen. Wenn Sie einem transparenten Kanal einen Effekt zuweisen wollen, kehren Sie zum Editor zurück, aktivieren den Kanal im Programmer und öffnen den Effekt-Dialog erneut.

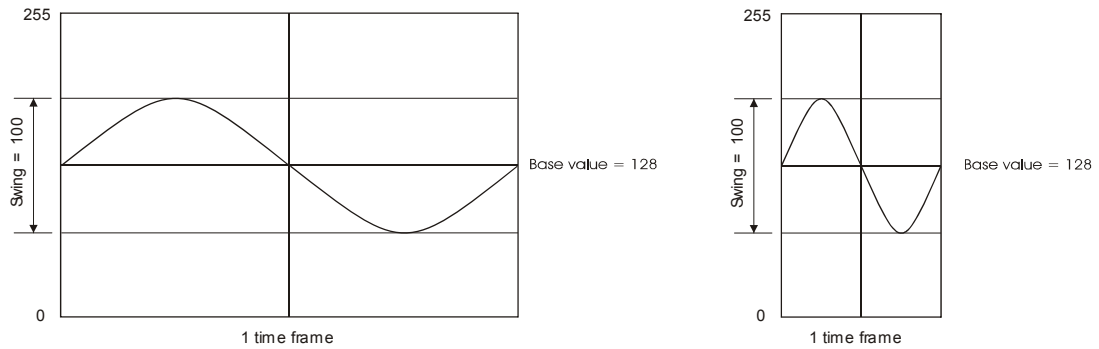
10.2 Die Effektparameter

Die Effektparameter lassen sich am besten anhand einer Kreisbewegung über zwei oder mehr Geräte erklären. Erzeugen einen Kreis wie im Abschnitt ‚Effektbeispiele‘ beschrieben. Wir empfehlen, den Effekt für Spiegelscanner zu erzeugen. Wenn Sie bereits alle Beispiele probiert haben, sollten Sie bereits ein gutes Gefühl für das Verhalten der Parameter entwickelt haben. In diesem Abschnitt betrachten wir die Effektparameter von der theoretischen Seite.

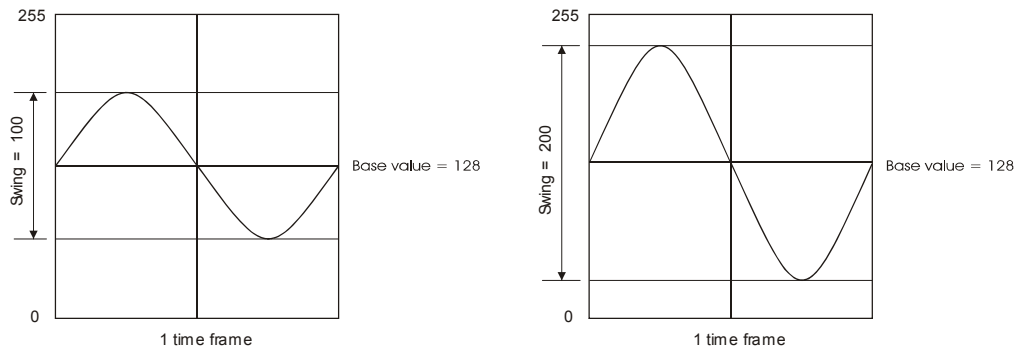
- **Shape:** Die Grundform für eine Kreisbewegung ist eine Sinuskurve. Die Kurve wird dem Basiswert, den Sie dem logischen Kanal im Programmer gegeben haben, überlagert. Die Kurve ändert den Wert des logischen Kanals zeitabhängig. Der Effekt führt die Änderung des Kanalwerts automatisch aus.



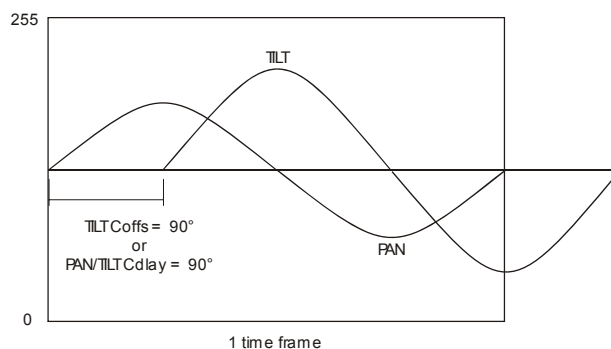
- **Speed:** Dieser Parameter stellt die Geschwindigkeit der Werteänderung ein. Je geringer der Wert ist, desto länger braucht die Kurve für einen vollständigen Zyklus. Die Bewegung wird langsamer.



- **Swing:** Swing stellt die Auslenkung der Kurve ein. Je höher der Wert ist, desto größer ist der Wertebereich, den die Kurve überstreicht.



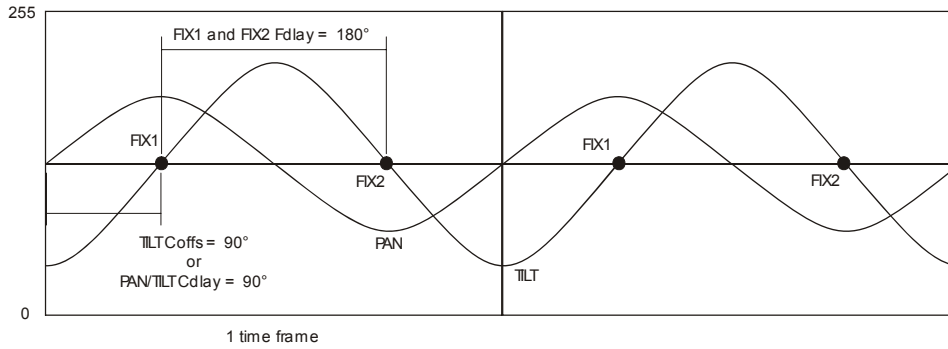
- **Coffs und Cdelay:** Diese Parameter sind nur relevant, wenn der Effekt zwei oder mehr logischen Kanälen zugewiesen wurde und über die Kanäle verzögert werden soll. Der Wert dieser Kanäle wird in Grad angezeigt. **Coffs** wird für die Feineinstellung einzelner Kanäle verwendet. Er arbeitet nur, wenn Sie einen der Kanäle ausgewählt haben. **Cdelay** ist eine schnelle Methode, um zwei oder mehr Kanälen die selben **Coffs**-Werte zuzuweisen. Nachdem Sie Swing und Speed des Effekts eingestellt haben, Bewegen sich die Geräte immer noch in einer Diagonalen und nicht im Kreis. Wenn Sie **Coffs** nun langsam von 0 auf 90 erhöhen, wird die Funktion klar: Die Bewegung wird immer weiter aufgespreizt, bis die Geräte beim Wert 90 einen Kreis fahren. Sie haben eine Verzögerung zwischen Pan und Tilt erzeugt.



Hinweis: Die meisten Spiegelscanner fahren keinen perfekten Kreis, da ihr Pan- größer als der Tilt-Bereich ist. Die Figur hängt auch vom Projektionswinkel ab.

- **Fdelay und Span:** Diese Parameter sind nur relevant, wenn viele Geräte den selben Effekt ausführen. Wenn der Wert von Fdelay 0 beträgt, erhalten alle Geräte den selben Wert vom Effektgenerator. In unserem Fall fahren die Geräte den Kreis synchron. Mit Fdelay verzögern Sie einzelne Geräte, sie befinden sich auf einer anderen Position des Kreises.

Effektgenerator



Span verteilt die Geräte gleichmäßig über einen Winkel, den Sie angeben. Stellen Sie einen Wert ein und drücken Sie den Bump Button unter **Span**, um die Berechnung zu starten. Die berechnete Verzögerung wird im Kanal **Fdelay** angezeigt. Setzen Sie **Span** auf 360, um die Geräte gleichmäßig auf den Kreis zu verteilen.

Speed, Swing und Coffs können im Fade- oder Snap-Modus laufen. Verändern Sie den Modus mit dem Bump Button unter dem Kanal. Wir empfehlen, den vorgegebenen Modus zu behalten, da der Xciter in einer Sequenz weich auf einen anderen Effekt überblendet, wenn Sie vor dem Speichern der Sequenz eine entsprechende Fadezeit angeben.

Die Erstellung eigener Effekte kann sehr schwierig sein. Verwenden Sie Effektmakros, um die selben Effekte nicht immer wieder neu programmieren zu müssen.

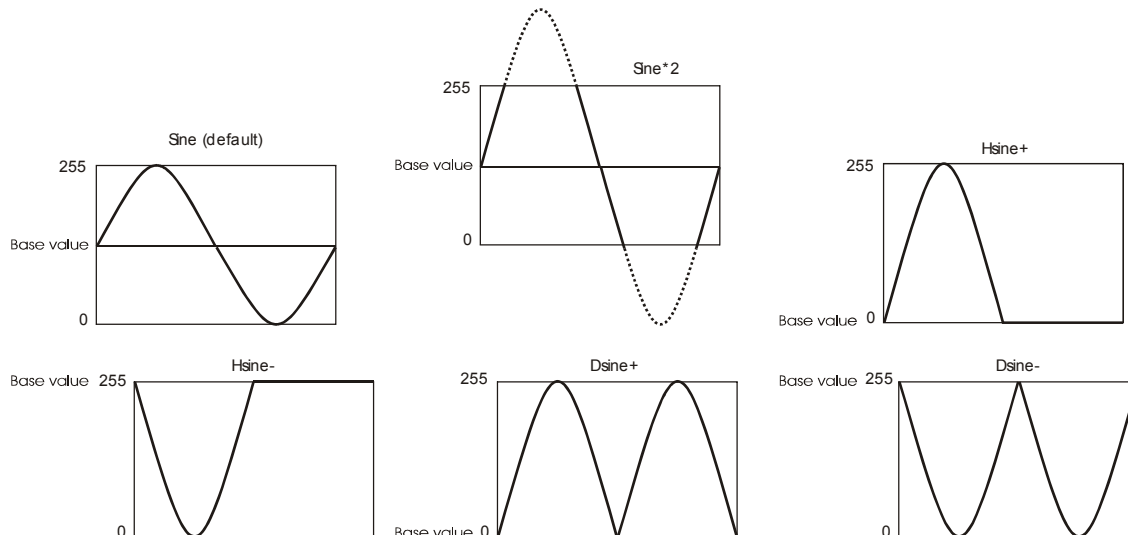
10.3 Effektmuster

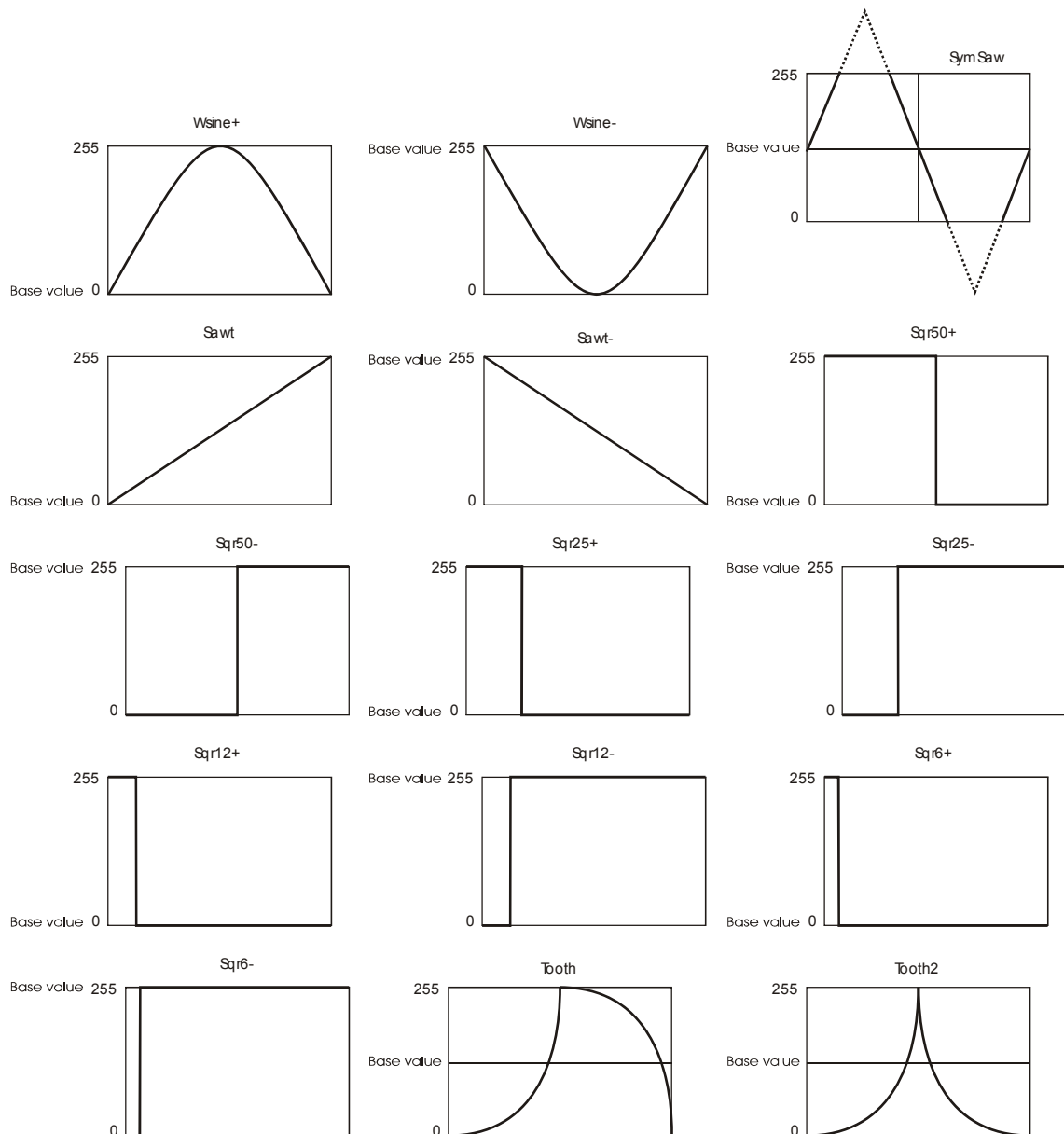
Der Effektgenerator selbst kann nur sehr einfache Effektmuster erzeugen. Sie können diese Effektmuster jedoch beliebigen logischen Kanälen zuweisen, um komplexere Effekte zu erzeugen.

Bevor Sie beginnen, mit den Grundeffekten zu experimentieren, müssen Sie dem logischen Kanal einen Effektgenerator zuweisen. Folgen Sie dem vorigen Beispiel und weisen Sie Pan **und** Tilt einen Effekt zu.

1. Als Voreinstellung wird eine Sinuskurve zugewiesen. Drücken Sie die Taste neben der Bezeichnung des Effekts, um die Liste der verfügbaren Kurven zu öffnen.
2. Wählen Sie eine Kurve aus, indem Sie die Taste rechts neben der Bezeichnung drücken. Der Xciter weist dem Kanal die neue Kurve zu. Der Effekt ist sofort sichtbar.
3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2, um andere Kurven zu testen. Sie können einzelnen Kanälen auch unterschiedliche Kurven zuweisen. Wählen Sie den Kanal und drücken Sie die Taste links neben der Kurvenbezeichnung. Alle anderen Kanäle dürfen nicht ausgewählt sein, da ihnen sonst die selbe Kurve zugewiesen wird.

Es folgt eine Liste der Basiskurven. Abhängig von der Kurve überlagert der Effektgenerator die Kurve symmetrisch. Andere Kurven laufen nur unterhalb oder oberhalb des Basiswerts. Wenn der Kurvenwert den Minimal- oder Maximalwert eines DMX Kanals unter- oder überschreitet, wird er abgeschnitten. In den folgenden Graphiken wird ein vollständiger, nicht beschnittener Zyklus dargestellt.





10.4 Bounce und Reverse

Sie können diese Funktionen erst verwenden, nachdem Sie einem logischen Kanal einen Effektgenerator zugewiesen haben. Verwenden Sie den Pan- / Tilt-Effekt aus dem vorigen Beispiel. Pan und Tilt müssen ausgewählt sein.

- Drücken Sie [SHIFT] und die Taste neben der Kurvenbezeichnung (Voreinstellung: Sinus). Dadurch wird der Effektgenerator in einen anderen Modus versetzt. Der aktuelle Modus wird durch folgende Symbole angezeigt:
 - Kein Symbol: Der Effektgenerator läuft vorwärts (Voreinstellung).
 - ^: Der Effektgenerator ist im Bounce-Modus. Er läuft hin und her, anstatt nach Beendigung des Zyklus wieder von vorne zu beginnen. Beispiel: Die erzeugen einen Kreis und verwenden den Bounce-Modus. Dadurch läuft der Kreis vorwärts und rückwärts und nicht mehr in einer Richtung.
 - <: Der Effektgenerator ist im Reverse-Modus. Er läuft den Zyklus rückwärts ab. Beispiel: Normalerweise läuft der Kreis im Uhrzeigersinn. Im Reverse-Modus läuft er gegen den Uhrzeigersinn.
 - {: Der Effekt ist im Bouncing-Reverse-Modus. Dies ist eine Kombination der beiden Modi und kann schöne Effekte erzeugen. Beispiel: Die Lichtstrahlen zweier Geräte laufen hin und her. Sie wollen erreichen, dass die Kreise spiegelsymmetrisch laufen. Einfach: Setzen Sie den Effektgenerator des ersten Geräts in den Bounce-Modus, den des zweiten Geräts in den Bouncing-Reverse-Modus.

Kombinieren Sie die Modi über verschiedene Kanäle, z.B. Bounce für Pan, Reverse für Tilt.

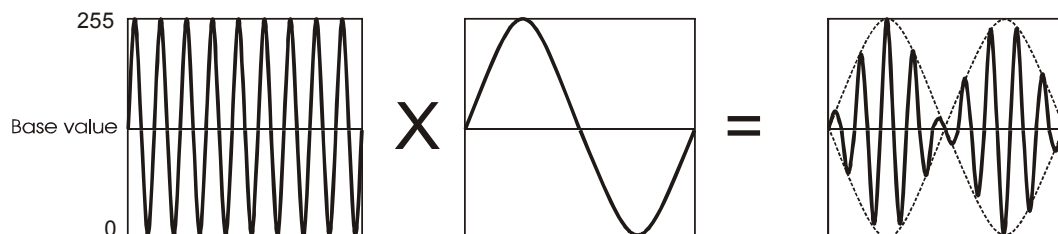
Die Möglichkeiten sind praktisch unbegrenzt, und wir haben bisher nur eine Kurve verwendet!

10.5 Synchronisieren logischer Kanäle

Allen Parametern außer Speed können verschiedene Werte für jeden Kanal zugewiesen werden. Speed ist eine Funktion des Effektgenerators selbst. Deswegen sind logische Kanäle, denen der selbe Effekt zugewiesen wurde, synchronisiert. Das beste Beispiel ist der Kreis. Wenn Sie einen Kreis erzeugen wollen, müssen die Pan- und Tilt-Kanäle synchronisiert und um 90° verzögert werden. Wenn die Effektgeneratoren nicht synchronisiert wären, wäre die Verzögerung verschoben und es würde kein Kreis mehr erzeugt werden. Ein anderes Beispiel ist der ‚Dimmer Fall‘, für den Tilt und der Dimmer perfekt synchronisiert werden müssen. Weisen Sie in solchen Fällen allen Kanälen den selben Effektgenerator zu, um den Effekt zu synchronisieren.

10.6 Die Modulations-Generatoren (Effekte 1-5)

Die Generatoren 1-5 werden anderen Generatoren (6-250) überlagert. Sie modulieren die Amplitude des anderen Generators auf bestimmte Weise.



Als Beispiel wollen wir einen Kreis erzeugen, der kleiner und größer wird. Beachten Sie, dass derartig komplexe Muster in einer einzigen Szene gespeichert werden.

1. Erzeugen Sie einen Kreis wie oben beschrieben, aber verlassen Sie den Effekt-Dialog nicht mit [ESC].
2. In Effektgenerator 10 soll ein Sinuskurve über Pan und Tilt laufen.
3. Pan und Tilt müssen weiter ausgewählt bleiben (< vor dem Kanal).
4. Drücken Sie die Taste links neben Pan oder Tilt, um die Kurvenliste zu öffnen. Wählen Sie Gen-1 aus der Liste. Wenn Sie Effektgenerator 1 bisher nicht verwendet haben, stoppt die Kreisbewegung.
5. Wählen Sie Pan und Tilt ab, da ihre Effektparameter sonst überschrieben werden.
6. Wir weisen jetzt einem logischen Kanal einen Modulations-Generator (1-5) zu. Der Kanal selbst ist nicht am Effekt beteiligt, da wir nur die Geschwindigkeit seines Generators beeinflussen. Wählen Sie einen Kanal, den Sie normalerweise nicht mit Effekten verwenden (z.B. STROBE oder SHUT). Wir brauchen den Kanal nur, um den Modulations-Generator zu erzeugen. Beispiel: Wählen Sie SHUT oder STROBE und weisen Sie dem logischen Kanal Generator 1 zu.
7. Wir empfehlen eine niedrige Effektgeschwindigkeit. **Beispiel:** 10.
Die Geräte fangen wieder mit der Kreisbewegung an, diesmal wird der Kreis aber in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit des Generators 1 kleiner und größer.

Mit Speed von Generator 10 stellen Sie die Geschwindigkeit der Kreisbewegung selbst ein. Mit Swing definieren Sie den maximalen Durchmesser des Kreises.

Mit Speed von Generator 1 definieren Sie die Geschwindigkeit, mit der der Kreis kleiner und größer wird.

Das ist nur ein Beispiel einer Effekt-Variante. Andere Vorschläge sind:

- Weisen Sie den Modulations-Generator nur Pan oder Tilt zu und lassen Sie den anderen Kanal unbeeinflusst.
- Setzen Sie Pan oder Tilt oder beide in den Bounce-Modus.
- Verwenden Sie zwei unterschiedliche Modulations-Generatoren für Pan und Tilt.

10.7 Verwendung der BPM Generatoren (251-255)

Die Geschwindigkeit der Generatoren 251-255 hängt vom Rhythmus ab, mit dem Sie den C/F Button des Joysticks drücken. Die Geschwindigkeit, die Sie mit dem Fader eingestellt haben, wird nicht berücksichtigt. Jeder Generator von 251-255 berechnet seine Geschwindigkeit anders. Generator 251 teilt die aufgenommene BPM-Rate durch 1, Generator 252 durch 2, Generator 253 durch 4, Generator 254 durch 8 und Generator 255 durch 16.

1. Erzeugen Sie einen Kreis, weisen Sie aber nicht Generator 10, sondern Generator 253 zu. Verlassen Sie den Effekt-Dialog nicht mit [ESC].
2. Drücken Sie den C/F Button in verschiedenen Rhythmen und beobachten Sie, was passiert.
Probieren Sie den Effekt mit einem Dimmer-Effekt aus. Entscheidend ist, den Generator zu wählen, der am besten zum Rhythmus der Musik passt. Der Effekt hängt auch von der gewählten Kurve ab.

10.8 Verwendung des Audio-Eingangs

Der Effektgenerator des Xciter kann ein Audio-Signal einem bestimmten Kanal zuweisen. Die besten Ergebnisse erzielen Sie mit einer Gerätefunktion, die sich schnell bewegen kann (z.B. Dimmer).

1. Erstellen Sie einen Dimmerchase. Verlassen Sie den Effekt-Dialog nicht mit [ESC].
2. Auf DIM soll Generator 11 und eine Rechteckkurve laufen.
3. DIM muss ausgewählt sein (< neben dem Kanal).
4. Drücken Sie die linke Taste neben DIM und wählen Sie aus der Liste AudioS.
Nach der Auswahl stoppt der Effekt, der bisher auf dem Dimmer lief.
5. Zum Ausprobieren sollten Sie Musik mit einem regelmäßigen Rhythmus verwenden.
6. Erhöhen Sie den Swing-Parameter mit dem entsprechenden Fader. Je höher Swing ist, desto weiter öffnet sich der Dimmer. Mit Swing stellen Sie die Eingangsempfindlichkeit des Kanals zwischen 0 und 100% ein. Die Dimmer sollten im Rhythmus der Musik öffnen.
7. Setzen Sie Fdelay auf einen niedrigen Wert, z.B. 4. Die Dimmer öffnen mit leichter Verzögerung zur Musik.

Die Konsole stellt 4 Frequenzbänder zur Verfügung. Die Bänder erscheinen in der Kurvenliste.

- AudioS @ 60Hz
- AudioS @ 400Hz
- AudioS @ 1,2kHz
- AudioS @ 12,5kHz

10.9 MIDI-Funktionen

Sie können einem logischen Kanal eine MIDI-Note zuweisen. Natürlich müssen Sie vorher ein MIDI-Gerät, z.B. ein MIDI-Keyboard, an den Xciter anschliessen.

1. Erstellen Sie einen Dimmerchase. Verlassen Sie den Effekt-Dialog nicht mit [ESC].
2. Auf DIM soll Generator 11 und eine Rechteckkurve laufen.
3. DIM muss ausgewählt sein (< neben dem Kanal).
4. Drücken Sie die linke Taste neben DIM und wählen Sie aus der Liste einen MIDI-Kanal aus. Wählen Sie MIDI-all, wenn der logische Kanal auf alle MIDI-Kanäle reagieren soll.
Beispiel: Wählen Sie Midi-all.
Nach der Auswahl stoppt der Effekt, der bisher auf dem Dimmer lief.
5. Drücken Sie die Tasten Ihres MIDI-Keyboards von links nach rechts. Der Dimmer sollte sich immer weiter öffnen. Abhängig von der Größe Ihres Keyboards startet es mit MIDI-Note 0 oder nicht. Wenn es nicht mit Note 0 startet, können Sie den Dimmer nicht vollständig schließen.

10.10 Verwendung der Master-Funktionen

Mit dem Master Bump Button öffnen Sie alle Dimmer schlagartig, wenn sich der Masterfader in einer niedrigen Stellung befindet. Mit dem Effektgenerator können Sie dem Master Bump Button andere Werte zuweisen, wenn er gedrückt wird. **Beispiel:** In Ihrer Szene sind die Shutter geöffnet und die Dimmer auf 50%. Wenn Sie den Master Bump Button drücken, sollen die Dimmer ganz öffnen und der Shutter soll einen Strobe-Effekt erzeugen.

1. Wählen Sie mindestens 2 Geräte des selben Typs.
2. Öffnen Sie Dimmer (DIM) und Shutter (SHUT oder STROB).
3. Setzen Sie den Dimmer auf 50% und lassen Sie den Shutter offen.
4. Öffnen Sie den Effekt-Dialog im erweiterten Editor-Menü.
5. Wählen Sie DIM und SHUT (oder STROB) und weisen Sie den Kanälen Generator 11 zu.
6. Drücken Sie die Taste links neben einem der Kanäle, um die Kurvenliste zu öffnen.
7. Wählen Sie Mast+ aus der Liste.
8. Wählen Sie alle Kanäle mit [CLEAR] ab. Wählen Sie nur DIM und setzen Sie Swing auf 255.
9. Wählen Sie alle Kanäle mit [CLEAR] ab. Wählen Sie nur SHUT (oder STROB) und setzen Sie Swing auf einen Wert, bei dem die Shutter einen Strobe-Effekt erzeugen.
10. Drücken Sie den Master Bump Button und beobachten Sie, was passiert.

10.11 Verwendung der BPM-Funktion

Sie haben bereits die BPM- und Modulations-Generatoren kennen gelernt. Diese Funktion kombiniert beide Generatoren. Wenn Sie einem Kanal eine BPM-Kurve zuweisen, wird der Generator mit einem BPM-Generator (251-255) moduliert.

1. Erzeugen Sie einen Kreis wie oben beschrieben, aber verlassen Sie den Effekt-Dialog nicht mit [ESC].
2. In Effektgenerator 10 soll ein Sinuskurve über Pan und Tilt laufen.
3. Pan und Tilt müssen weiter ausgewählt bleiben (< vor dem Kanal).
4. Drücken Sie die Taste links neben Pan oder Tilt, um die Kurvenliste zu öffnen. Wählen Sie Bpm/2 aus der Liste. Die Geräte fahren eine Kreisbewegung, deren Durchmesser sich ändert.
5. Drücken Sie C/F in verschiedenen Rhythmen und beobachten Sie, was passiert.

Sie haben den Modulations-Generator beeinflusst. Diesmal haben Sie ihn aber keine Kanäle verwendet, um ihn zu starten. Sie mussten nur die entsprechende Kurve wählen. Der Hauptunterschied ist die Angabe der Geschwindigkeit. Im Modulations-Generator stellen Sie eine feste Geschwindigkeit ein. Wenn Sie eine BPM-Kurve zuweisen, wird der Modulations-Generator vom Takt der Musik abhängig:

Bpm/2: Die BPM-Rate wird durch 2 geteilt.

Bpm/4: Die BPM-Rate wird durch 4 geteilt.

Bpm/8: Die BPM-Rate wird durch 8 geteilt.

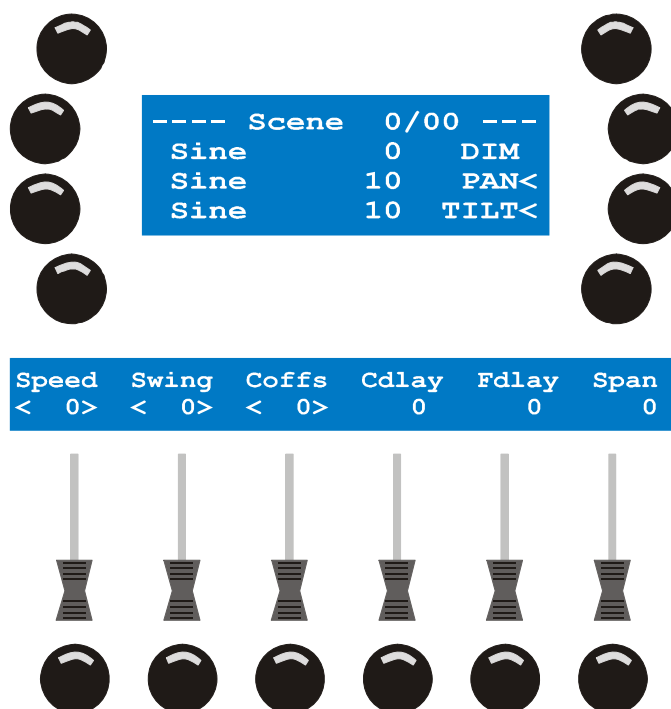
Bpm/16: Die BPM-Rate wird durch 16 geteilt.

11. Effektgenerator: Beispiele

Eine der stärksten Funktionen des Xcitors ist der Effektgenerator. Sie können in einer Szene oder einem Schritt bis zu 255 Generatoren verwenden. Sie können jedem logischen Kanal zugewiesen werden. In den folgenden Beispielen lernen Sie, wie in einer Szene ein Dimmer- oder Colorchaser programmiert wird. Einige dieser Chaser können über normale Sequenzen überhaupt nicht programmiert werden. Mit den verschiedenen Parametern können Sie den ursprünglichen Effekt etwas oder völlig verändern.

11.1 Erzeugen einer Kreisbewegung

1. Wählen Sie mindestens zwei Gerät des selben Typs.
2. Öffnen Sie Dimmer (DIM) und Shutter (SHUT oder STROB) beider Geräte.
3. Aktivieren Sie die PAN und TILT Kanäle und richten Sie den Lichtstrahl auf eine gut sichtbare Fläche wie den Fußboden. Den schönsten Effekt erzielen Sie, wenn Sie alle Strahlen auf eine Stelle richten. Sie sollten Spiegelscanner und keine Moving Heads verwenden, da diese keinen Kreis, sondern eine 8 darstellen, wenn sie einen Kreis fahren sollen.
4. Öffnen Sie den Effekt-Dialog im erweiterten Editor-Menü.
5. Wählen Sie die PAN und TILT Kanäle und weisen Sie den Kanälen Effektgenerator 10 zu.
6. Wenn Sie mehreren Kanälen den selben Generator zuweisen, wie PAN und TILT in diesem Beispiel, laufen die Kanäle mit der selben Geschwindigkeit. Sie laufen synchronisiert, was in diesem Fall eine Kreisbewegung erzeugt. Wenn Sie den Kanälen verschiedene Geschwindigkeiten zuweisen, sind Ellipsen oder 8-förmige Figuren das Ergebnis.



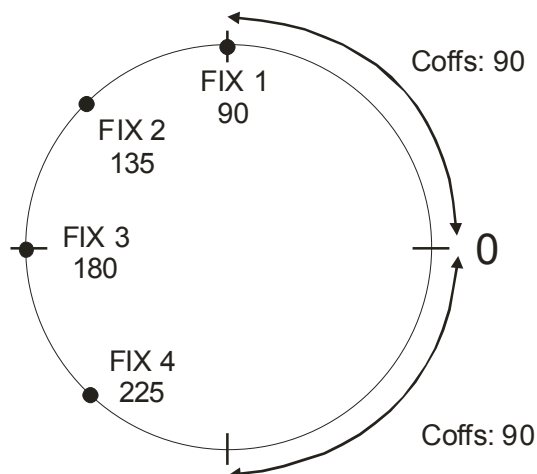
7. Setzen Sie Speed auf 20 und Swing auf 50. Dadurch bewegen sich die Geräte in einer Linie.
8. 'Speed' legt die Bewegungsgeschwindigkeit fest. Wenn Sie den Wert erhöhen, bewegt sich das Gerät schneller. Wenn Sie den Wert verringern, bewegt sich das Gerät langsamer.
9. 'Swing' legt die Auslenkung des Lichtstrahls vom Mittelpunkt der Bewegung fest. Wenn Sie den Wert erhöhen, wird die Auslenkung größer und umgekehrt.
10. Setzen Sie 'Cdlay' (Kanal-Verzögerungswert) auf 90°. Dadurch beschreiben die Geräte einen Kreis. Dieser Parameter hat nur Einfluss, wenn Sie mehrere Kanäle, z.B. Pan und Tilt, ausgewählt haben. Mit 'Cdlay'

geben Sie eine verknüpfte Verzögerung den mehreren Kanälen an. 'Coffs' weist jedem Kanal eine unabhängige Verzögerung zu.

11. Setzen Sie 'Fdelay' (Geräte-Verzögerungswert) auf 180°. Dadurch bewegt sich jedes Gerät an einer anderen Stelle des Kreises, hier 180°, also gegenüber. 'Fdelay' hat nur Einfluss, wenn Sie mehrere Geräte gewählt haben.
12. In den meisten Fällen sollen die Geräte gleichmäßig über den Effekt verteilt sein. Das Werkzeug hierfür heißt Span. Sie können den Span-Bereich zwischen 0-359° einstellen. Setzen Sie den Wert auf 359°, wenn Sie die Lichtstrahlen über den gesamten Effekt verteilen wollen. Drücken Sie den Bump Button unter Span, um Span zu aktivieren. Der Xciter berechnet die Verzögerungswerte und setzt Fdelay für jedes Gerät.
13. [ESC] verlässt den Effekt-Dialog.
14. Sie können den Wert des Steuerkanals natürlich auch bei laufendem Effekt ändern. Die Pan- und Tiltwerte können Sie mit dem Joystick ändern, während Sie sich im Effektgenerator befinden. Wenn Sie den Kanalwert anderer Funktionen ändern wollen, müssen Sie zunächst mit [ESC] zum Programmer zurück kehren. Sie können jederzeit wieder in den Effektgenerator wechseln. Sie können beliebig zwischen beiden Dialogen wechseln, bis der Effekt perfekt ist.

11.2 Erstellen eines Dimmerchasers

1. Wählen Sie mindestens zwei Gerät des selben Typs.
2. Öffnen Sie Dimmer (DIM) und Shutter (SHUT oder STROB) beider Geräte.
3. Schließen Sie die Dimmer (DIM) wieder, aber lassen Sie die Shutter geöffnet (SHUT oder STROB), da der Effekt den Dimmer überlagert. Wir verwenden eine quadratische, positive Funktion (SQR25).
4. Öffnen Sie den Effekt-Dialog im erweiterten Editor-Menü.
5. Wählen Sie den Dimmerkanal und weisen Sie ihm Effektgenerator 11 zu.
6. Auf der linken Seite sehen Sie die Funktion, die dem Dimmerkanal überlagert wird. Die Grundeinstellung ist eine Sinuskurve. Drücken Sie die Taste rechts neben der Sinuskurve. Der Xciter öffnet eine Liste verfügbarer Funktionen.
7. Blättern Sie mit rechten Jogwheel durch die Liste, bis Sie die Funktion Sqr25 sehen. Wählen Sie die Funktion mit dem entsprechenden rechten Taste.
8. Setzen Sie 'Speed' auf 40 und 'Swing' auf 255. Die Dimmer öffnen und schließen sich.
9. 'Speed' legt die Blitzgeschwindigkeit fest. 'Swing' definiert die maximale Helligkeit des Dimmers. Anders als ein Kreis bewegt die Funktion Sqr25 den Kanal nur in eine, nämlich die positive Richtung. Wenn Sie den Swing-Wert erhöhen, öffnet sich der Dimmer beim Blitzen weiter und umgekehrt.
10. Setzen Sie 'Fdelay', die Geräteverzögerung, auf 30 Grad. Dadurch blitzen die Dimmer zeitlich verzögert. Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn Sie mehrere Geräte ausgewählt haben. Wenn Sie den Effektgenerator verstanden und geübt haben, werden Sie in wenigen Sekunden komplexe Dimmerchaser erstellen können. Sie können das Verhalten des Chasers mit diesem Parameter sofort ändern. Beispiel: Verwenden Sie einen höheren Wert, um den Eindruck des zufälligen Blitzens zu erzeugen.
11. In den meisten Fällen sollen die Geräte gleichmäßig über den Effekt verteilt sein. Das Werkzeug hierfür heißt Span. Sie können den Span-Bereich zwischen 0-359° einstellen. Setzen Sie den Wert auf 359°, wenn Sie die Lichtstrahlen über den gesamten Effekt verteilen wollen. Drücken Sie den Bump Button unter Span, um Span zu aktivieren. Der Xciter berechnet die Verzögerungswerte und setzt Fdelay für jedes Gerät.
12. Wenn Ihre Geräte in einer Reihe stehen oder hängen, möchten Sie vielleicht einen Effekt erzeugen, der dem Auto des Knight Rider, Kit, ähnlich ist. Verwenden Sie den Effektgenerator im Bounce Mode. Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie die Taste neben der Funktion (Sqr25).
13. Wenn die Geräte nicht gleichmäßig über den Effekt verteilt sind, werden Sie im Bounce Mode Lücken fest stellen. Der Xciter hat auch dafür eine Lösung. Setzen Sie den Parameter Coffs auf 90 Grad und halten Sie SHIFT gedrückt, während Sie den SM Button unter dem Parameter Span drücken. Dadurch werden die Geräte gleichmäßig um den Nullpunkt des Effekts verteilt. Die folgende Graphik verdeutlicht dieses Verhalten. Wiederholen Sie Schritt 12, bis das Ergebnis zu Ihrer Zufriedenheit ausfällt.



14. Verlassen Sie den Effektdialog mit [ESC].

11.3 Erstellen eines Colorchasers

1. Wählen Sie mindestens zwei Gerät des selben Typs.
2. Aktivieren Sie das Farbrad (COLW1). Stellen Sie die auf dem Farbrad die erste Farbe ein, die Sie verwenden wollen. Wenn das Farbrad im DMX-Protokoll einen Bereich für direkte Farbwahl hat, sollten Sie diesen Bereich verwenden.
3. Öffnen Sie den Effekt-Dialog im erweiterten Editor-Menü.
4. Wählen Sie COLW1 und weisen Sie ihm Effektgenerator 12 zu.
5. Auf der linken Seite sehen Sie die Funktion, die dem Farbradkanal überlagert wird. Die Grundeinstellung ist eine Sinuskurve. Drücken Sie den linke Taste neben der Sinuskurve. Der Xciter öffnet eine Liste verfügbarer Funktionen.
6. Blättern Sie mit dem rechten Jogwheel durch die Liste, bis Sie die Funktion Sawnt sehen. Wählen Sie die Funktion mit der entsprechenden Taste auf der rechten Seite. Diese Funktion ist eine Sägezahnkurve. Setzen Sie den Generator in den Bounce Mode (SHIFT und gleichzeitig die Taste neben der Funktion drücken), um eine Dreieckskurve zu erzeugen.
7. Setzen Sie 'Speed' auf 20 und 'Swing' auf 40. Die Geräte rufen einige Farben auf ihren Farbrädern auf.
8. 'Speed' legt die Chasergeschwindigkeit fest. Je höher der Wert, desto schneller der Effekt und umgekehrt. 'Swing' definiert die Anzahl der Farben, die aufgerufen werden. Wie Sqr25 sind Sägezahn und Dreieck Funktionen, die sich nur im positiven Bereich bewegen.
9. 'Fdlay', die Geräteverzögerung, erzeugt Colorchaser, die mit normalen Sequenzen praktisch überhaupt nicht programmiert werden können. Wir finden, das geringe Verzögerungen die schönsten Chaser erzeugen.

Ein anderer schöner Effekt ist der Color Swap. Der Effekt wird genau so erzeugt, als Funktion sollten Sie aber z.B. Sqr50 wählen. Setzen Sie Swing auf einen niedrigen Wert (ca. 5), um nur zwischen zwei Farben zu wechseln.

12. Effektmakros

In den letzten zwei Abschnitten haben Sie alles über den Effektgenerator erfahren. Die Erstellung schöner Effekte aus den Grundkurven kann kompliziert sein. Die Programmierung aller Effektparameter in einer neuen Szene kann sehr zeitraubend sein.

Dieser Abschnitt beschreibt die Funktion von Effektmakros. Effektmakros verhalten sich wie Presets, die nur Effektparameter enthalten. Wenn Sie einen bestimmten Effekt oft einsetzen, sollten Sie ihn als Effektmakro speichern, da sie ihn dann sofort in einer Szene verwenden können. Dadurch sparen Sie sich eine Menge Arbeit:

- Effektgeneratoren zuweisen
- Kurven auswählen
- Die Parameter einstellen
- Feineinstellung

Der Xciter enthält einige vorprogrammierte Makros. Wenn Sie die Makros gelöscht haben, müssen Sie die Backup-Datei ‚Factory Default‘ laden, um die Makros erneut verwenden zu können.

12.1 Erstellen eines Effektmakros

1. Erstellen Sie einen Kreiseffekt. Verlassen Sie den Effekt-Dialog nicht mit [ESC].
2. Der Generator 10 soll Pan und Tilt zugewiesen sein. In ihm soll eine Sinuskurve laufen.
3. Wählen Sie im Effekt-Dialog alle Kanäle, die im Effektmakro enthalten sein sollen, mit den Tasten auf der rechten Seite des Hauptdisplays. Ausgewählte Kanäle sind durch ‚<‘ markiert.
4. Drücken Sie [SHIFT] und [STORE].
Der Xciter fragt nach einer Bezeichnung für das Makro.
5. Mit den Pfeiltasten oder dem rechten Jogwheel bewegen Sie den Cursor.
Mit den Nummerntasten 11-20 geben Sie Buchstaben, mit den Tasten 1-10 Zahlen (10 entspricht 0) ein.
Mit [CLEAR] und [LOAD] löschen Sie Zeichen und fügen Leerstellen ein.
6. [ENT] speichert das Makro, [ESC] bricht den Vorgang ab.

12.2 Aufrufen eines Effektmakros

1. Drücken Sie {Eff.macro} im erweiterten Menü des Szenen- / Sequenz-Editors.
Der Xciter öffnet die Liste aller vorhandenen Effektmakros.
2. Mit dem rechten Jogwheel blättern Sie durch die Liste.
Wählen Sie das gewünschte Effektmakro aus.
3. Mit der Taste rechts des Makros rufen Sie es auf.

Hinweis: Die Geräte, denen Sie das Makro zuweisen, müssen nicht mit den Geräten während der Programmierung übereinstimmen. Der Xciter sucht die logischen Kanäle, auf die sich das Makro bezieht, automatisch aus.

12.3 Wichtiger Hinweis

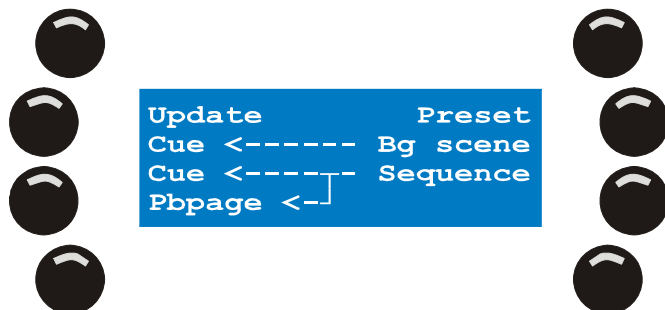
Im Effektmakro werden die Effektparameter abhängig von der Funktion des logischen Kanals gespeichert. Es werden keine weiteren Informationen wie Auswahlreihenfolge oder Verzögerungen der Geräte gespeichert, da Makros nicht geräteabhängig sind.

Nach Aufruf eines Makros können Sie Feineinstellungen vornehmen. Drücken Sie {Effects} im erweiterten Menü des Szenen- / Sequenz-Editors. **Beispiel:** Sie können Verzögerungen über die Geräte zuweisen, da das Effektmakro diese Information nicht enthält.

Effektmakros können auch Kanäle ohne Effektparameter speichern. Sie müssen die Kanäle vor dem Speichern des Makros nur auswählen. Dadurch können Sie die Programmierung optimieren. Beispiel: Wenn Sie mit dem Makro den Dimmer (Shutter) speichern, müssen Sie den Dimmer (Shutter) nicht extra öffnen, bevor Sie das Makro aufrufen.

13. Speichern

Drücken Sie zweimal [STORE], wenn Sie die Szene, Sequenz oder den Preset erstellt haben. Im Hauptdisplay erscheint der Speicherdialog.



Hinweis: Update erscheint nur, wenn Sie ein bereits existierendes Show-Element geändert haben.

Der Xciter bietet zwei Speicher-Optionen an. Welche Option Sie wählen, hängt vom Einsatzgebiet der Konsole ab.

1. Meistens wollen Sie ein Show-Element speichern und es sofort einem Cuebutton oder Playbackfader zuordnen. Wenn Sie viele verschiedene Show-Elemente verwenden, ist dies der einfachste und schnellste Weg.
2. Manchmal verwenden Sie in einer Show eine oder mehr Szenen mehrfach. In diesem Fall sollten Sie das Show-Element im Speicher ablegen und erst später einem Cuebutton oder Playbackfader zuweisen.

13.1 Als Sequenz speichern

13.1.1 Die Sequenz direkt einem Cue zuweisen

1. Drücken Sie im Speicherdialog {Cue} mit dem Pfeil von {Sequenz} kommend.
2. Wählen Sie mit den Page-Tasten und den Nummerntasten den Cuebutton aus, unter dem die Sequenz gespeichert werden soll. Der Xciter zeigt die aktuelle BG-Szene (wenn vorhanden) im Faderdisplay, die aktuellen Sequenzen im Hauptdisplay.
3. Wählen Sie mit den Tasten, an welcher Stelle (A,B,C oder D) die Sequenz im Cue gespeichert werden soll.
4. [ENT] bestätigt die Auswahl. Der Xciter schlägt eine Bezeichnung vor. Wenn Sie die Bezeichnung übernehmen wollen, drücken Sie zur Bestätigung [ENT]. Mit [CLEAR] löschen Sie die Bezeichnung. Geben Sie die neue Bezeichnung über die Nummerntasten ein. [ENT] bestätigt die neue Bezeichnung.

Nach Bestätigung speichert der Xciter alle Szenen im Editor als neue Sequenz und weist sie dem entsprechenden Cue und Position zu.

Wenn Sie in einer Show eine Sequenz oft verwenden, speichern und bezeichnen Sie die Sequenz nur einmal, um sie im Speicher abzulegen. Im Run-Modus können Sie die Sequenz anderen Cuebuttons zuweisen. Wenn Sie die Sequenz immer wieder in bestimmten Cues speichern, erstellt der Xciter jedes Mal eine neue Datei, wodurch Speicherplatz verschwendet wird.

13.1.2 Die Sequenz direkt einem Playbackfader zuweisen

1. Drücken Sie im Speicherdialog {Pbpage} mit dem Pfeil von {Sequenz} kommend.
2. Blättern Sie mit dem mittleren Jogwheel durch die Playback-Seiten. Die aktuelle Seitennummer wird im Haupt-Display angezeigt.
3. Drücken Sie den Bump Button unter einem freien Playbackfader, um die Zuweisung zu erstellen.

4. [ENT] bestätigt die Auswahl. Der Xciter schlägt eine Bezeichnung vor. Wenn Sie die Bezeichnung übernehmen wollen, drücken Sie zur Bestätigung [ENT]. Mit [CLEAR] löschen Sie die Bezeichnung. Geben Sie die neue Bezeichnung über die Nummerntasten ein. [ENT] bestätigt die neue Bezeichnung.

Nach Bestätigung speichert der Xciter alle Szenen im Editor als neue Sequenz und weist sie dem entsprechenden Playbackfader zu.

Wenn Sie in einer Show eine Sequenz oft verwenden, speichern und bezeichnen Sie die Sequenz nur einmal, um sie im Speicher abzulegen. Im Run-Modus können Sie die Sequenz anderen Fadern zuweisen. Wenn Sie die Sequenz immer wieder bestimmten Playbackfadern zuweisen, erstellt der Xciter jedes Mal eine neue Datei, wodurch Speicherplatz verschwendet wird.

13.1.3 Im Speicher ablegen und später zuweisen

1. Drücken Sie {sequence} im Speicherdialog. Der Xciter fordert Sie auf, eine Bezeichnung einzugeben.
2. Mit den Pfeiltasten oder dem rechten Jogwheel bewegen Sie den Cursor. Mit den Nummerntasten geben Sie Buchstaben und Zahlen ein. [CLEAR] und [LOAD] löscht alle Zeichen und fügt Leerstellen ein.
3. [ENT] bestätigt, [ESC] bricht die Eingabe ab. Der Xciter speichert alle Schritte im Editor in dieser Sequenz.

13.2 Als Background-Szene speichern

13.2.1 Die BG-Szene direkt einem Cue zuweisen

1. Drücken Sie im Speicherdialog {Cue} mit dem Pfeil von {Bg scene} kommend.
2. Wählen Sie mit den Page-Tasten und den Nummerntasten den Cuebutton aus, unter dem die Sequenz gespeichert werden soll. Der Xciter zeigt die aktuelle BG-Szene (wenn vorhanden) im Faderdisplay, die aktuellen Sequenzen im Hauptdisplay.
3. [ENT] bestätigt die Auswahl. Der Xciter schlägt eine Bezeichnung vor. Wenn Sie die Bezeichnung übernehmen wollen, drücken Sie zur Bestätigung [ENT]. Mit [CLEAR] löschen Sie die Bezeichnung. Geben Sie die neue Bezeichnung über die Nummerntasten ein. [ENT] bestätigt die neue Bezeichnung.

Nach Bestätigung speichert der Xciter die aktuelle Szene im Editor als neue BG-Szene und weist sie dem entsprechenden Cue zu.

Wenn Sie in einer Show eine BG-Szene oft verwenden, speichern und bezeichnen Sie die BG-Szene nur einmal, um sie im Speicher abzulegen. Im Run-Modus können Sie die BG-Szene anderen Cuebuttons zuweisen. Wenn Sie die Szene immer wieder in bestimmten Cues speichern, erstellt der Xciter jedes Mal eine neue Datei, wodurch Speicherplatz verschwendet wird.

13.2.2 Im Speicher ablegen und später zuweisen

1. Drücken Sie {Bg scene} im Speicherdialog. Der Xciter fordert Sie auf, eine Bezeichnung einzugeben.
2. Mit den Pfeiltasten oder dem rechten Jogwheel bewegen Sie den Cursor. Mit den Nummerntasten geben Sie Buchstaben und Zahlen ein. [CLEAR] und [LOAD] löscht alle Zeichen und fügt Leerstellen ein.
3. [ENT] bestätigt, [ESC] bricht die Eingabe ab. Der Xciter speichert die aktuelle Szene im Editor in dieser BG-Szene.

Im Run-Modus können Sie die Szene anderen Cuebuttons zuweisen. Wenn Sie die Szene immer wieder in bestimmten Cues verwenden, sollten Sie sie im Speicher ablegen. Wenn Sie die BG-Szene nur einmal verwenden ist es einfacher und schneller, sie direkt einem Cuebutton zuzuweisen.

13.3 Als Preset speichern

1. Drücken Sie {Preset} im Speicherdialog. Der Xciter fordert Sie auf, eine Presetnummer zu wählen.

2. Mit den Pagetasten und den Nummerntasten wählen Sie einen Preset. Im Hauptdisplay sehen Sie die Nummer des gewählten Presets. Die erste Stelle ist die Seite, die zweite und dritte Stelle der Preset. Beleuchteten Buttons wurde bereits ein Preset zugewiesen.
3. [ENT] bestätigt, [ESC] bricht den Speichervorgang ab. Nach Bestätigung speichert der Xciter die Werte der aktuellen Szene als Preset.

13.4 Update

Wenn Sie Szenen oder Sequenzen geändert haben, wollen Sie oft nur deren geänderten Inhalt an derselben Stelle und nicht als neue Szene / Sequenz speichern.

{Update} im Speicherdialog aktualisiert die Szene, Sequenz oder den Preset, den Sie gerade geändert haben.

Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie ein existierendes Element geändert haben.

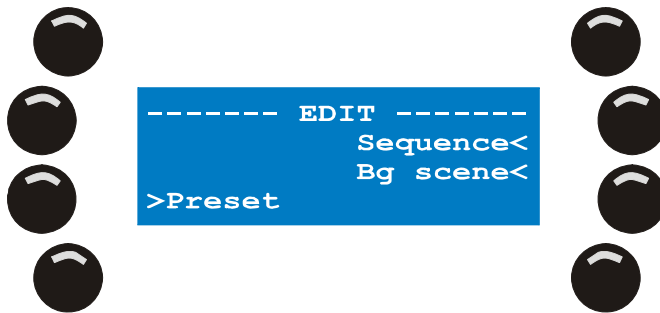
14. Editieren der Elemente

Zur Sicherheit stellt Ihnen der Xciter immer eine Kopie der Szene oder Sequenz die Sie editieren wollen, zur Verfügung. Beim Editieren verändern Sie die Kopie und nicht das Original. Der Xciter überschreibt das Original erst, wenn Sie die Update-Funktion im Speicher Menü verwenden.

Sie können die gespeicherten Elemente auf zwei Weisen ändern. Sie können den Edit-Dialog (im Startbildschirm) verwenden oder die Quick Edit-Funktion während der Show verwenden. Gespeicherte Elemente können Sie jedoch nur im Startbildschirm löschen.

14.1 Edit-Dialog

[EDIT] ruft das Edit Menü auf.



14.1.1 Sequenz editieren

1. {Sequence} öffnet die Liste der Sequenzen, wenn Sequenzen vorhanden sind.
2. Mit dem rechten Jogwheel blättern Sie durch die Liste. Lokalisieren Sie die Sequenz, die Sie ändern wollen. Die Taste neben der Sequenz wählt die Sequenz aus.
3. Mit [EDIT] laden Sie eine Kopie der Sequenz in den Editor.
4. [CLEAR] löscht die Sequenz. Der Xciter verlangt eine Bestätigung.

14.1.2 Background-Szene editieren

1. {BG scene} öffnet die Liste der Background-Szenen.
2. Mit dem rechten Jogwheel blättern Sie durch die Liste. Lokalisieren Sie die Szene, die Sie ändern wollen.
3. Die Taste neben der Szene wählt die Szene aus.
4. Mit [EDIT] laden Sie eine Kopie der Szene in den Editor.
5. [CLEAR] löscht die Szene. Der Xciter verlangt eine Bestätigung.

14.1.3 Preset editieren

1. Drücken Sie {preset}.
2. Mit den Pagetasten und den Nummerntasten 1-20 wählen Sie die Presetnummer.
3. [ENT] öffnet den Preset zum editieren, [ESC] bricht ab. [CLEAR] löscht den gewählten Preset. Der Xciter verlangt eine Bestätigung.

14.2 Schnelles Editieren während der Show

Quickedit ist nur möglich, wenn Sie sich im Cue-Modus befinden und ein Cue mit Inhalten läuft.

14.2.1 Eine Sequenz im Cue editieren

Sie müssen sich im Grunddialog befinden, in dem alle vier Sequenzen angezeigt werden.

Halten Sie [EDIT] und drücken Sie die Taste links neben der Sequenz, die Sie editieren wollen. Mit dieser Taste aktivieren / deaktivieren Sie normalerweise die Sequenz (siehe Grunddialog im Run Modus).

14.2.2 Background-Szene editieren

Sie müssen sich im erweiterten Dialog befinden, in dem die Background-Szene angezeigt wird.

Halten Sie [EDIT] und drücken Sie die Taste links neben der Background-Szene. Mit dieser Taste aktivieren / deaktivieren Sie normalerweise die Background-Szene (siehe erweiterter Dialog im Run Modus).

14.2.3 Playback-Sequenz editieren

Blättern Sie durch die Playbackbänke, bis Sie den Playback, den Sie editieren wollen, gefunden haben.

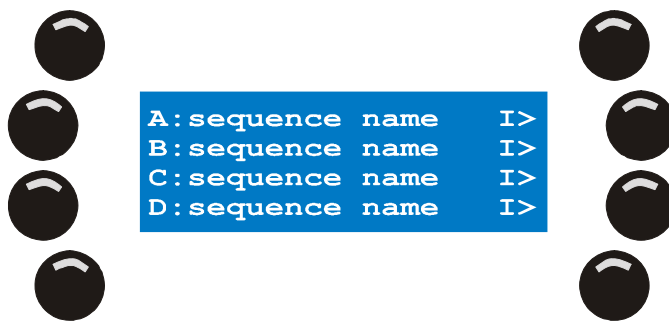
Halten Sie [EDIT] und drücken Sie den Bump Button unter dem Playback. Mit dieser Taste rufen Sie den Playback normalerweise auf.

15. Funktionen im Run Modus

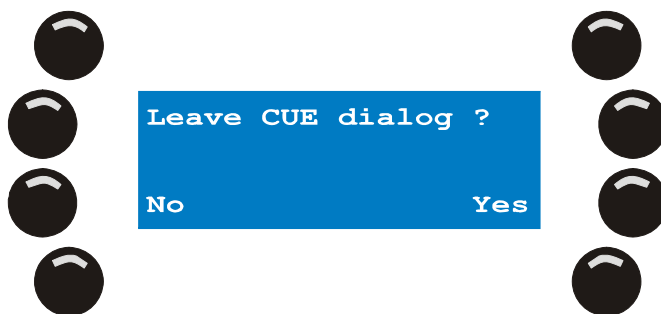
Bevor wir mit den Funktionen des Run Modus fortfahren, sollten Sie jeweils mindestens 5 Sequenzen, Background Szenen und Playback Szenen programmieren, um die Beispiele in diesem Abschnitt nachvollziehen zu können.

15.1 Cue-Dialog

1. Wenn Sie sich im Programmer befinden, müssen Sie den Programmer zuerst mit [ESC] verlassen. Der Xciter öffnet den Startbildschirm.
2. Drücken Sie [CUE] im Startbildschirm. Der Xciter zeigt die Playbacksteuerung im Faderdisplay an und wechselt auf Cueseite 1. Rufen Sie jetzt einen Cue oder Playback auf.
3. Wählen Sie mit Pagetasten eine Cueseite. Wählen Sie mit den Nummerntasten einen Cue aus. Die Taste des aktivierten Cues blinkt. Der Cue-Dialog wird geöffnet. Sie sehen, welche Sequenzen dem ausgewählten Cue zugeordnet wurden. Der Dialog enthält auch Werkzeuge, mit denen Sie Sequenzen während der Show manipulieren können.



4. Drücken Sie [CUE], um den Cue-Modus wieder zu verlassen.



Der Xciter fragt, ob Sie den Dialog verlassen wollen.

{Yes} verlässt den Dialog, {No} bricht den Vorgang ab.

Beim Schließen des Dialogs stoppt der Xciter alle laufenden Prozesse (BG-Szenen, Sequenzen, Playbacks) und öffnet den Startbildschirm. Allen Geräten werden die Grundwerte ihrer Bibliothek zugewiesen.

15.1.1 Sequenzen aktivieren und deaktivieren

Sie können jede Sequenz einzeln aktivieren bzw. deaktivieren. Der Status wird nicht gespeichert. Wenn Sie den Cue das nächste Mal aufrufen, sind alle Sequenzen aktiv. Sie können den Status der Sequenzen speichern, indem Sie im Cue-Dialog [STORE] drücken.

Mit der Taste links neben den Sequenzen wechseln Sie den Status der Sequenzen. Eine blinkende Taste signalisiert eine aktive Sequenz, eine leuchtende Taste eine deaktivierte Sequenz. Wenn die Taste nicht leuchtet, läuft die Sequenz nicht.

Beispiel: Die Background-Szene öffnet die Dimmer, keine Effekte. Auf Layer B läuft ein Farbchaser. Der Farbchaser hat eine höhere Priorität als die Background-Szene. Deswegen wird der Farbchaser ausgegeben. Wenn Sie den Farbchaser deaktivieren, übernimmt die Background-Szene wieder die Steuerung (Dimmer offen, keine Effekte).

15.1.2 Sequenztrigger und Laufrichtung

Der Trigger und die Laufrichtung jeder Sequenz sind immer rechts neben der Sequenz sichtbar.

Triggerung:

- I:** Intern
- M:** Manuell
- N:** Kein Trigger
- A:** Audio
- B:** BPM

Laufrichtung:

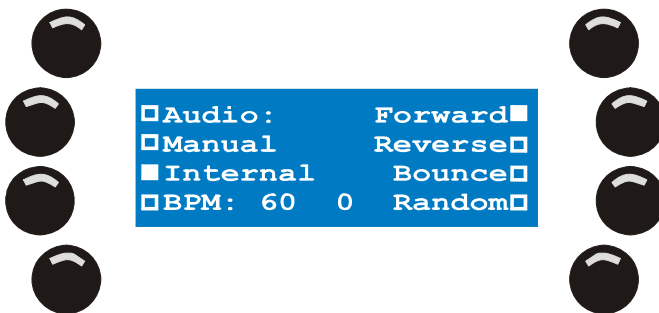
- >:** Vorwärts
- I:** Einmal vorwärts und stehenbleiben
- ∴** Einmal vorwärts und deaktivieren
- <:** Rückwärts
- ^:** Hin und Her
- ?:** Zufällige Szenenwahl

Jede Kombination Trigger – Laufrichtung ist möglich.

Beispiel: Die Grundeinstellung 'I>' bedeutet interne Triggerung, Laufrichtung vorwärts.

Sie können Triggermodus und Laufrichtung jeder Sequenz jederzeit ändern.

- Drücken Sie die Taste rechts neben der Sequenz, die Sie ändern wollen. Der Xciter öffnet den Trigger- und Step Mode-Dialog:



- Die Triggerung ändern Sie mit den linken Tasten. Die zweite linke Taste von oben wechselt zwischen manueller Triggerung und keinem Trigger.
- Die Taste rechts oben wechselt zwischen Vorwärts, einmal vorwärts und stehenbleiben bzw. einmal vorwärts und deaktivieren.
- Mit [ENT] ändern Sie die Einstellung, mit [ESC] rufen Sie die ursprünglichen Einstellungen wieder auf. Der Xciter kehrt zum Cue-Dialog zurück. Die Änderungen sind sofort sichtbar. Die Änderungen werden gespeichert, wenn Sie im Dialog [ENT] drücken.

15.1.2.1 Interner Trigger

Der Xciter verwendet die interne Uhr, um Sequenzen zu triggern. Die Sequenz läuft mit den Wait- und Fadezeiten, die Sie programmiert haben.

15.1.2.2 Manueller Trigger

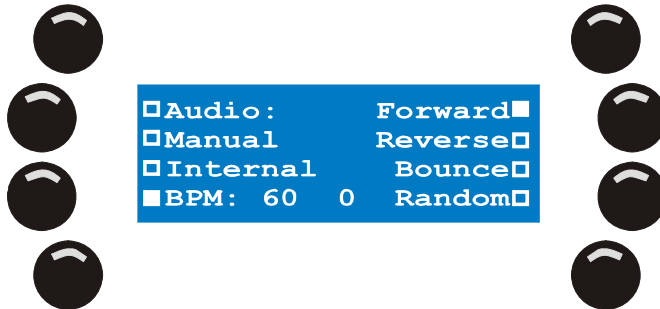
Sie schalten die Sequenz mit [TILT] selbst weiter (siehe Verwendung des Joysticks). Der Xciter ignoriert die programmierten Wait-Zeiten, die Fadezeiten werden bei der Überblendung berücksichtigt.

15.1.2.3 None (kein Trigger)

Dieser Modus sperrt die Triggerung. Die Sequenz bleibt auf dem aktuellen Schritt stehen, bis Sie die Sperre aufheben oder die Sequenz von einem anderen Cue übernommen wird.

15.1.2.4 BPM Trigger

Der Xciter triggert die Sequenz, die Geschwindigkeit geben Sie im Format BPM (beats per minute) an.

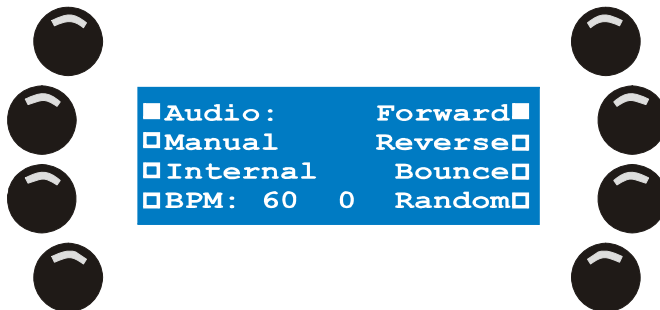


Drücken Sie C/F ein paar Mal, um eine neue Geschwindigkeit einzugeben. Die Grundeinstellung ist 60 BPM, d.h. die Sequenz wird jede Sekunde weiter geschaltet.

Mit den Nummerntasten 1-15 stellen Sie den Beat-Zähler ein. Der Zähler bestimmt, wie viele Triggerimpulse empfangen werden, bis die Sequenz einen Schritt weiter schaltet. Der Wert teilt den BPM-Wert, um eine langsamere Triggerung zu erreichen.

15.1.2.5 Audio-Trigger

Im Audio-Trigger reagiert die Sequenz auf Signale der Vierband-Audiofilter. Die Audio Levels selbst werden global im erweiterten Cue-Dialog eingestellt.



1. Mit den Nummerntasten 1-15 stellen Sie den Beat-Zähler ein. Der Wert bestimmt, wie viele Impulse empfangen werden, bevor eine Triggerung ausgelöst wird. Die Anzahl der Impulse wird durch den Wert des Zählers dividiert, um eine langsamere Triggerung zu erreichen.
2. Mit den Nummerntasten 17-20 wählen Sie die Bänder des Audiofilters an oder ab. Die Symbole S, L, M und H erscheinen neben den Audio-Optionen, wenn sie aktiv sind. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie nur ein Band verwenden.

15.1.2.6 Einmal laufen und Stehenbleiben

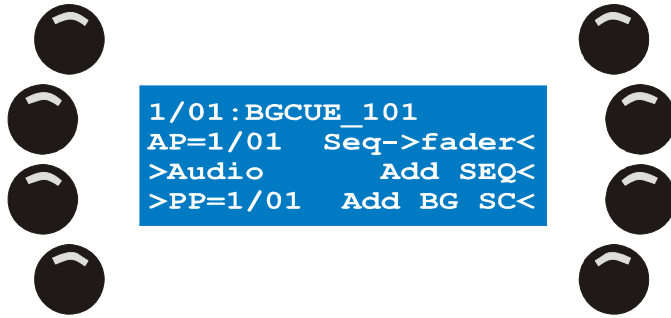
Die interne Uhr des Xciters triggert die Sequenz. Die Sequenz verwendet die programmierten Zeiten. Nach einem Durchlauf bleibt die Sequenz auf der letzten Szene stehen.

15.1.2.7 Einmal laufen und Deaktivieren

Die interne Uhr des Xciters triggert die Sequenz. Die Sequenz verwendet die programmierten Zeiten. Nach einem Durchlauf deaktiviert sich die Sequenz

15.2 Erweiterter Cue-Dialog

Mit [•] wechseln Sie zwischen dem Grunddialog und dem erweiterten Dialog.



Der erweiterte Dialog zeigt zusätzliche Informationen zu Cues und Playbacks:

- In der ersten Zeile sehen Sie Nummer und Bezeichnung des aktuellen Cues. Die erste Ziffer ist die Cueseite, die zweite Ziffer der Cue.
- Neben der Cuenummer erscheint die Bezeichnung der BG-Szene, wenn mit dem Cue eine BG-Szene verknüpft ist. **Beispiel:** BGCUE_101.
- AP ist die Playback-Seite, die momentan angezeigt wird.
- PP ist die Playback-Seite, die momentan mit dem Cue verknüpft ist.

Neben diesen Informationen enthält der erweiterte Dialog zusätzliche Optionen für Cues und Playbacks:

- Background-Szene aktivieren / deaktivieren
- Playback-Bank mit einem Cue verknüpfen
- Audio-Einstellungen
- Playback-Szenen Bänken und Fadern zuordnen
- Sequenzen einfügen oder ersetzen
- Background-Szene einfügen oder ersetzen

Hinweis 1: Der Xciter verwaltet Sequenzen und BG-Szenen über eine interne Liste (siehe 'Philosophie'). Im Run-Modus können Sie bestehende Szenen und Sequenzen in Cues und Playbackfadern verwenden. Der erweiterte Dialog ist genau dafür vorhanden.

Hinweis 2: Die müssen nicht in den Grunddialog wechseln, um andere Cues zu wählen. Wenn Sie andere Cues mit den Pagetasten und Nummerntasten auswählen, wird der Cue sofort aufgerufen.

15.2.1 Background-Szene einfügen / ersetzen

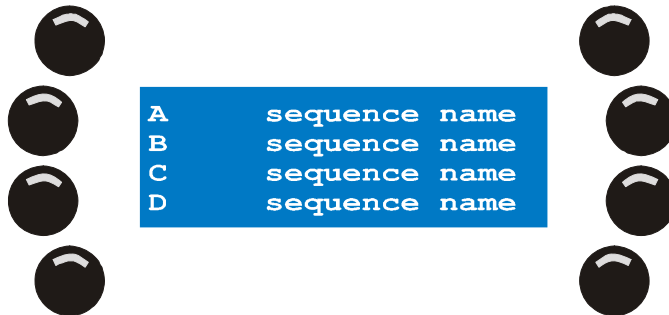
Normalerweise speichern Sie Szenen und weisen diese direkt einem Cuebutton zu. In diesem Fall ist die Option nicht relevant. Sie ist jedoch nützlich, wenn Sie eine BG-Szene mehreren Cues zuweisen wollen.

1. Drücken Sie im erweiterten Dialog {Add BG}. Der Xciter öffnet die interne Liste der Background Szenen.
2. Wählen Sie mit dem rechten Jogwheel die Szene, die in den Cue eingefügt werden soll.
3. Mit der Taste neben der Szene wählen Sie die Szene.
4. Mit [ENT] übernehmen Sie die Änderung, mit [ESC] brechen Sie ab. Der Xciter kehrt zum Dialog zurück.
5. **Die Background-Szene ist als Grundeinstellung nicht aktiv.** Mit der Taste oben links (neben dem Namen der Szene) aktivieren / deaktivieren Sie die Szene.
6. Diese Einstellung wird wie der Status der Sequenzen im Cue nicht gespeichert. Wenn Sie die Einstellung speichern wollen, drücken Sie [STORE] im erweiterten Cue-Dialog.
7. Wenn Sie die Einstellung speichern wollen, müssen Sie die Einstellungen des Run Modus speichern.

15.2.2 Sequenz einfügen / ersetzen

Normalerweise speichern Sie Sequenzen und weisen diese direkt einem Cuebutton zu. In diesem Fall ist die Option nicht relevant. Sie ist jedoch nützlich, wenn Sie eine Sequenz mehreren Cues zuweisen wollen.

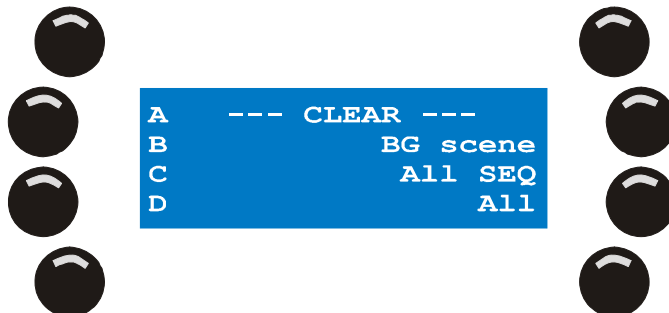
1. Drücken Sie im erweiterten Dialog {Add SEQ}. Der Xciter öffnet die interne Liste der Sequenzen.



2. Wählen Sie mit dem rechten Jogwheel die Sequenz, die in den Cue eingefügt werden soll.
3. Mit der Taste neben der Sequenz wählen Sie die Sequenz.
4. Wählen Sie den Layer {A}, {B}, {C} oder {D}, auf dem die Sequenz eingefügt werden soll. Der Xciter fügt die Sequenz ein und kehrt zum erweiterten Dialog zurück. Sie können von hier mit [↑] in den Grunddialog wechseln, um die Änderung zu überprüfen.
5. Die Sequenz ist als Grundeinstellung aktiv.

15.2.3 Elemente aus einem Cue entfernen

1. Drücken Sie [CLEAR] im Cue-Dialog oder im erweiterten Dialog.



2. Mit {A}, {B}, {C} oder {D} entfernen Sie eine einzelne Sequenz vom gewählten Layer.
3. Mit {BG Scene} entfernen Sie nur die Background-Szene.
4. Mit {All SEQ} entfernen Sie alle 4 Sequenzen des Cues von den Layern A, B, C und D. Mit {All} entfernen Sie sowohl alle Sequenzen als auch die Background-Szene aus dem Cue.
5. Mit [ESC] kehren Sie zum Grunddialog zurück.
6. Die Änderungen werden automatisch im Cue gespeichert.

15.2.4 Fadern Sequenzen zuweisen

Normalerweise speichern Sie Sequenzen und weisen diese direkt einem Fader zu. In diesem Fall ist die Option nicht relevant. Sie ist jedoch nützlich, wenn Sie eine Sequenz mehreren Fadern zuweisen wollen.

1. Drücken Sie {Seq-> fader} im erweiterten Dialog. Der Xciter zeigt die aktuelle Playback-Seite in der ersten Zeile des Hauptdisplays. Die anderen 3 Zeilen zeigen die interne Liste der Sequenzen.
2. Wählen Sie mit dem rechten Jogwheel die Sequenz, die Sie zuordnen wollen, aus.
3. Drücken Sie die Taste neben der Sequenz, die Sie zuordnen wollen.
4. Mit dem mittleren Jogwheel wählen Sie eine Seite mit unbelegten Playbackfadern aus. Sie können die Seite auch mit den Page- und Nummerntasten wählen.
5. Drücken Sie den Bump Button unter dem Fader, dem die Sequenz zugewiesen werden soll.

6. Halten Sie [CLEAR], drücken Sie den Bump Button des Faders und lassen Sie [CLEAR] los, um eine Verknüpfung zu löschen. Es wird nur die Verknüpfung und nicht die Sequenz gelöscht.
7. Wiederholen Sie die Schritte 2-6, bis Sie alle Verknüpfungen erstellt haben.
8. Mit [ESC] verlassen Sie den Playbackfader-Manager. Der Xciter fragt, ob er die neue Playback-Konfiguration speichern soll, wenn Sie Änderungen vorgenommen haben.
9. Mit [YES] übernehmen Sie, mit [No] verwerfen Sie die Änderungen.

15.2.5 Eine Playback-Seite mit einem Cue verknüpfen

Die Playbacks sind von Cues unabhängig. Die Playback-Seite wird beim Aufruf eines anderen Cues nicht geändert. Manchmal müssen Sie aber schnell auf eine bestimmte Playback-Seite zugreifen, wenn Sie einen Cue aufrufen.

Beispiel: Sie rufen einen Cue für langsame Musik auf – dazu brauchen Sie einen Playback, der einen Effekt mit der Spiegelkugel erzeugt. Beim Aufruf des Cues ruft der Xciter die mit dem Cue verknüpfte Seite auf. Sie können jedoch nach wie vor andere Seiten aufrufen. Wenn Sie die mit dem Cue verknüpfte Seite aufrufen wollen, drücken Sie den blinkenden Cuebutton erneut.

1. Sie müssen sich im erweiterten Dialog befinden.
2. Wählen Sie mit den Pfeiltasten oder dem mittleren Jogwheel die Playback-Seite, die Sie mit dem Cue verknüpfen wollen. AP (Aktive Playback Bank) zeigt die Nummer der Playback-Seite, die gerade angezeigt wird.
3. Mit {PP=} verknüpfen Sie die aktuell ausgewählte Seite mit dem aktuellen Cue.
4. Wenn der Cue bereits mit einer anderen Seite verknüpft ist, müssen Sie die Taste zweimal drücken.

Warnung: Sie müssen die Zuweisung explizit speichern, da sie beim Aufruf eines anderen Cue sonst verloren geht. Mit [STORE] speichern Sie die Verknüpfung.

15.2.5.1 Audio-Einstellungen

Die Audio-Einstellungen sind global und gelten für alle Sequenzen und Cues. Alle Sequenzen, die Sie auf Audiotrigger setzen, reagieren sofort auf diese Einstellungen.

Oben links sehen Sie den Modus des graphischen Analyzers. Sie können mit der Taste zwischen Signal (S) und Differential (D) umschalten. Die Signalanzeige zeigt die aktuelle Amplitude des Eingangssignals nach den Audiofiltern. Im Anzeigemodus Differential sehen Sie die Differenz der steigenden Flanken des Audiosignals. Die Audio-Einstellungen nehmen Sie am einfachsten im Differentialmodus des graphischen Equalizers vor. Im Signalmodus stellen Sie den Eingangspegel des Audiosignals ein.

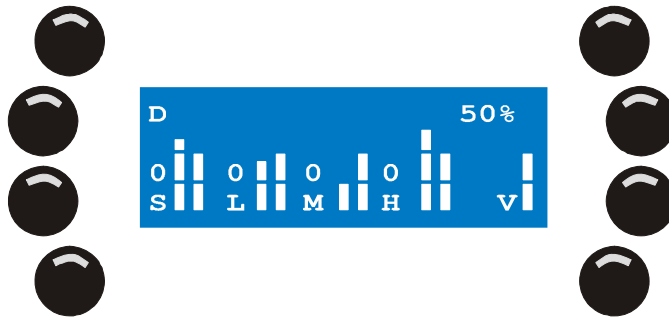
Oben rechts sehen Sie den Pegel des aktuell ausgewählten Parameters.

In der Fußzeile sehen Sie die Bezeichnungen der Parameter:

- S** Sub (60 Hz)
- L** Low (400 Hz)
- M** Mid (1.2 kHz)
- H** High (12.5 kHz)

In der zweiten Zeile von unten sehen Sie die Beat Counter für jedes Band. Der Zähler erhöht sich, wenn ein Beat im entsprechenden Band erkannt wird, um 1. Beobachten Sie die Zähler während der Einstellung des Audiotriggers.

1. Drücken Sie {Audio}.



2. Mit [CLEAR], [LOAD], [↑] und [EDIT] wählen Sie das Audio-Band.
3. Mit [STORE] wählen Sie den Pegel.
4. Mit dem rechten Jogwheel stellen Sie den Wert ein.
5. Wiederholen Sie diese Schritte, bis Sie alle Bänder eingestellt haben.
6. Mit [ENT] übernehmen Sie die Einstellung, mit [ESC] brechen Sie ab. Der Xciter kehrt zum Dialog zurück.

15.3 Einstellungen des Run Modus speichern

In einigen Fällen müssen Sie die Änderungen bestimmter Einstellungen im Cue explizit speichern. Wenn Sie die Änderungen nicht speichern, sind sie beim nächsten Aufruf des Cue-Modus verloren. Mit [STORE] im Grund- oder erweiterten Dialog werden die aktuellen Einstellungen des Cues gespeichert. Sie müssen nicht die Änderungen jedes einzelnen Cues speichern – mit [STORE] werden alle Änderungen aller Cues übernommen.

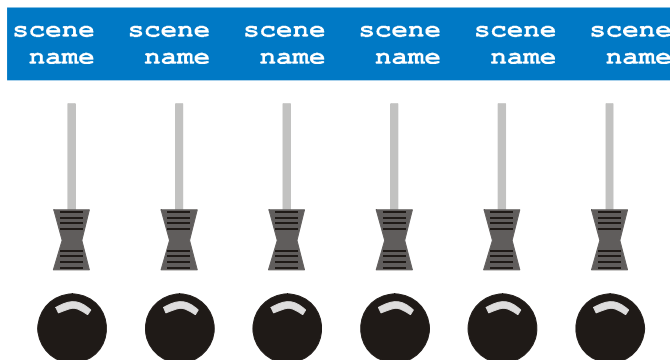
Folgende Parameter müssen explizit mit [STORE] gespeichert werden:

- Zustand (aktiv / inaktiv) jeder Sequenz
- Zustand (aktiv / inaktiv) der BG-Szene
- Verknüpfung mit einer Playback-Seite

15.4 Playback-Steuerung

Im Cue (Run) Modus zeigt der Xciter die Playback-Steuerung auf dem Faderdisplay. Die Playback-Steuerung besteht aus folgenden Elementen:

- Die sechs Fader unter dem Display
- Die sechs Bump Buttons unter den Fadern
- Das mittlere Jogwheel
- Das Faderdisplay



Die Bezeichnungen fallen als Erstes auf. Es sind die Bezeichnungen der Playback-Sequenzen. Obwohl der Name 15 Zeichen lang sein darf, wird er bei Darstellung oberhalb der Fader auf 10 Zeichen gekürzt. Die Bezeichnungen sollten deshalb innerhalb der ersten 10 Zeichen aussagekräftig sein.

15.4.1 Aktivieren, deaktivieren und Flashen der Playbacks

Mit den sechs Fadern unter dem Faderdisplay können Sie sechs Sequenzen einblenden. Sie blenden die BG-Szene und die Sequenzen des dem Fader zugewiesenen Cues ein. Sie müssen keine vollständigen Sequenzen einblenden. Beispiel: Sie wollen einen Flash-Effekt mit einem PAR-Scheinwerfer über einen Bump Button erzielen. Programmieren Sie einfach eine Sequenz mit einem Schritt, in dem der Dimmer voll geöffnet (100% oder 255) wird. Setzen Sie die Fade-Zeit auf 0 und speichern Sie die Sequenz direkt auf einem Playbackfader.

1. Mit dem mittleren Jogwheel blättern Sie durch die Playback-Seiten.
2. Ziehen Sie den Fader über 30%, um die Sequenz zu aktivieren. Je weiter Sie den Fader aufziehen, desto mehr beeinflusst die Sequenz die Ausgabe. Der entsprechende Bump Button leuchtet auf, d.h. der Playback ist aktiv.
3. Mit dem Bump Button flashen Sie die Sequenz (100% Helligkeit).
4. Der Playback wird deaktiviert, wenn Sie den Fader unter 3% ziehen.

15.4.2 Trigger und Schritt-Modi der Sequenz

Der Modus der Playback-Sequenz wird wie der Modus einer Sequenz in einem Cue eingestellt. Halten Sie [SHIFT] und drücken Sie den Bump Button unter dem Fader der entsprechenden Sequenz. Dadurch wird der Dialog zum Einstellen des Modus geöffnet.

15.4.3 Den Wert übernehmen

Manchmal scheinen die Fader nicht sofort zu reagieren. Dies ist immer dann der Fall, wenn der aktuelle Faderwert über oder unter dem aktuellen Dimmerwert der Sequenz liegt und Sie durch die Playback-Seiten blättern oder gerade den Programmer verlassen haben, weil Sie ein Gerät manuell gesteuert haben. Sie müssen mit dem Fader über den aktuellen Wert fahren, um die Steuerung über die Sequenz zu übernehmen.

Im ersten Moment erscheint dies unsinnig, aber dadurch wird verhindert, dass Playbacks plötzlich aktiv werden, wenn Sie den Programmer verlassen.

15.4.4 Auto lock

Bei Aktivierung eines Playbacks wird er automatisch auf der aktuellen Position gehalten. Locked bedeutet, dass der Playback beim Blättern im Gegensatz zu den inaktiven Playbacks gehalten wird.

Wenn Sie den Playback deaktivieren, wird er auch nicht mehr gehalten.

15.5 Cuelisten

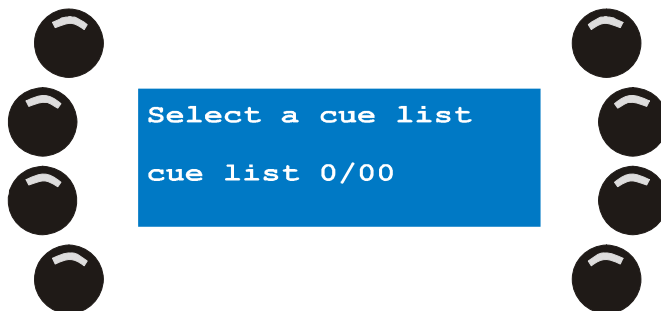
Der Hauptzweck einer Cueliste besteht in der automatischen Wiedergabe von Cues. Cuelisten sind besonders praktisch, wenn der Xciter unbeaufsichtigt laufen soll. Die Cueliste besteht aus den selben Cues, die Sie normaler Weise über die Cuebuttons aufrufen. Die folgenden Optionen beeinflussen das Verhalten der Cueliste. Eine Cueliste kann bis zu 99 Schritte enthalten.

- WAIT mit x S: Der Xciter wartet X s, bevor er den Cue des aktuellen Schritts aufruft. Die Wait-Zeit kann maximal 6553,5 s betragen.
- FOLLOW mit FT x S: Der Xciter ruft den Cue des aktuellen Schritts sofort auf und wartet X s, bevor er den nächsten Schritt aufruft. Er addiert die FT (Follow-Zeit) zur ST (Szenen-Zeit) der Background-Szene des Cues.
- GO: Der Xciter ruft den nächsten Schritt auf, wenn Sie die rechte Pfeiltaste drücken.
- GOTO mit To = X: Der Xciter springt zu Schritt X der Cueliste. Wenn Sie am Ende der Cueliste den Befehl To=1 einfügen, läuft die Cueliste in einer Endlosschleife.
- LOOP mit Loopcount = x und To = y: Der Xciter springt x-mal zu Schritt y, bevor er den nächsten Schritt aufruft.
- LAMP_ON: Die Leuchtmittel aller gepatchten Geräte werden gezündet.
- LAMP_RESET: Alle gepatchten Geräte erhalten einen Reset-Befehl.

- LAMP_OFF: Die Leuchtmittel aller gepatchten Geräte werden gelöscht.

15.5.1 Auswahl der Cueliste

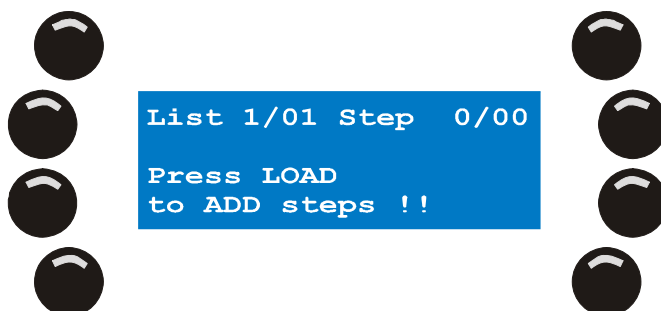
1. [CL] im Startbildschirm öffnet den Cuelisten-Modus des Xciter.



2. Mit den Pagetasten und den Nummerntasten wählen Sie eine Cueliste. Die Nummer der Cueliste erscheint im Hauptdisplay. Die erste Stelle gibt die Seite, die zweite Stelle die Nummer der Cueliste auf dieser Seite an. Der Xciter meldet 'List empty', wenn die Cueliste leer ist oder 'contains list', wenn die Liste Cues enthält. Die Nummerntaste einer Cueliste mit Inhalt ist beleuchtet. Wenn Sie eine Cueliste auswählen, beginnt ihre Page- und Nummerntaste zu blinken.
3. Sie haben nun vier Optionen:
4. Create a new Cuelist: Erstellen einer neuen Cueliste. Die ausgewählte Cueliste muss leer sein.
5. Run cue list: Cueliste starten. Nur möglich, wenn Sie eine Cueliste mit Inhalt gewählt haben.
6. Edit cue list: Cueliste editieren: Die Cueliste muss einen Inhalt haben.
7. Clear cue list: Cueliste löschen. Nur möglich, wenn Sie eine Cueliste mit Inhalt gewählt haben.
8. [ESC] verlässt den Cuelisten-Modus.

15.5.2 Erstellen einer neuen Cueliste

1. Wählen Sie eine leere Cueliste. **Beispiel:** Wählen Sie Cueliste 1/01.
2. Rufen Sie mit [EDIT] den Cuelisten-Editor auf.



3. Mit [LOAD] fügen Sie einen Schritt an.

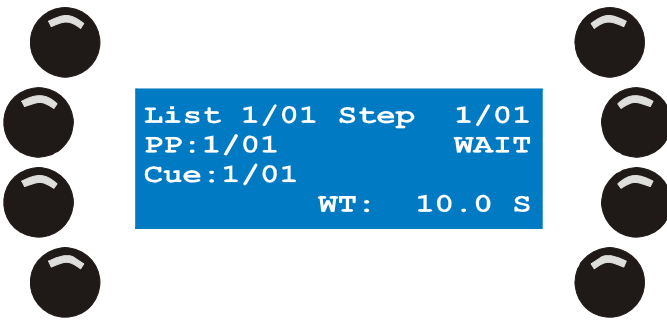


Der Xciter erzeugt einen leeren Schritt mit WAIT.

4. Drücken Sie eine Page- und eine Nummerntaste, um den Cue, der diesem Schritt zugewiesen werden soll, zu wählen. **Beispiel:** Wählen Sie Cue 1(01).
5. Mit der zweiten Taste rechts oben schalten Sie zwischen den Schritt-Optionen um: WAIT, FOLLOW, GOTO, LOOP, LAMP_ON, LAMP_RESET, LAMP_OFF und GO. Beispiel: Wählen Sie Wait.
6. Geben Sie abhängig von der gewählten Option die entsprechenden Parameter an. **Beispiel:** ‚WAIT‘ erwartet die Angabe der WAIT-Zeit.
7. Drücken Sie die Taste neben dem Parameter. Beispiel: Drücken Sie {WT ->...0.0 S}. Stellen Sie mit dem rechten Jogwheel den Wert ein. Mit [CLEAR] löschen Sie den Wert. Geben Sie mit den Nummerntasten 1 bis 10 (10 entspricht 0) einen neuen Wert ein. **Beispiel:** 10 s.
8. [ENT] bestätigt den neuen Wert, [ESC] verwirft die Änderung.
9. Wiederholen Sie die Schritte 3-8, bis alle Schritte programmiert sind.
10. [STORE] speichert die Cueliste. Drücken Sie eine beliebige Taste, um die Speicherung zu bestätigen.
11. [ESC] verlässt den Cuelisten-Editor. Der Xciter ruft den Cuelisten-Dialog auf, in dem Sie die Cueliste starten.

15.5.3 Cueliste starten

1. Sie müssen eine Cueliste mit Inhalt gewählt haben.
2. Mit [CL] starten Sie die Cueliste.



Wenn die Cueliste läuft, erscheinen im Hauptdisplay folgende Informationen:

- List: Die Nummer der Cueliste, die gerade läuft.
 - PP: Die Playback-Seite, die gerade im Faderdisplay angezeigt wird.
 - Step: Der aktuelle Schritt der Cueliste und seine Parameter.
 - Cue: Der Cue des aktuellen Schrittes.
3. Die Schritte werden automatisch aufgerufen, außer der Schritt ist mit einem GO-Befehl verknüpft. Wenn Sie in der zweiten Zeile des Hauptdisplays das Wort GO sehen, wartet der Xciter auf eine Benutzereingabe. Die rechte Pfeiltaste beginnt zu blinken. Drücken Sie die Taste, um den nächsten Schritt aufzurufen.
 4. [CL] stoppt die laufende Cueliste und kehrt zum Cuelisten-Dialog zurück.
 5. Sie können im Cuelisten-Modus Playbacks verwenden. Wenn ein neuer Cue der Liste aufgerufen wird, ruft er seine verknüpfte Playback-Seite mit auf. Mit den Nummerntasten und dem mittleren Jogwheel können Sie die Playback-Seite manuell auswählen.
 6. Wenn die Cues oder Playbacks Sequenzen mit Audiotrigger enthalten, können Sie die Audio-Einstellungen mit [↑] aufrufen. Sie können die Audio-Einstellungen wie im Cue-Modus ändern.

15.5.4 Cueliste löschen

1. Sie müssen eine Cueliste mit Inhalt gewählt haben.

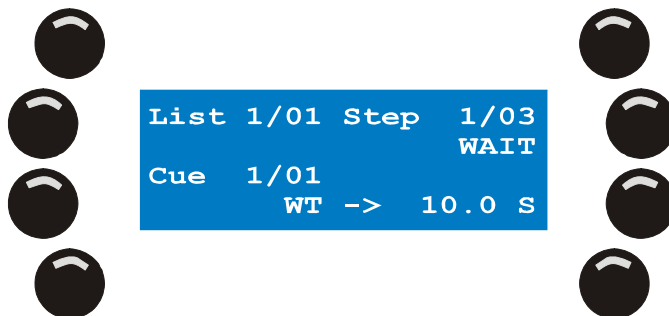
- [CLEAR] löscht alle Schritte der Liste.



- [Yes] bestätigt, [No] bricht die Aktion ab. Der Xciter kehrt zum Cuelisten-Dialog zurück.

15.5.5 Existierende Cueliste editieren

- Sie müssen eine Cueliste mit Inhalt ausgewählt haben. Beispiel: Cueliste 1/01.
- [EDIT] öffnet den Cuelisten Editor.



Mit den Pfeiltasten oder dem rechten Jogwheel blättern Sie durch die Schritte.

- [LOAD] fügt einen Schritt am Ende der Liste an. Folgen Sie den Schritten 5-10.
[SHIFT] [LOAD] fügt einen Schritt vor dem aktuellen Schritt ein. Folgen Sie den Schritten 5-10.
[CLEAR] löscht den aktuellen Schritt. Folgen Sie Schritt 10.
- Mit den Pagetasten und den Nummerntasten wählen Sie den Cue, der im gewählten Schritt eingefügt werden soll. Beispiel: Cue 1/01.
- Mit der zweiten Taste rechts oben schalten Sie zwischen den Schritt-Optionen um: WAIT, FOLLOW, GOTO, LOOP, LAMP_ON, LAMP_RESET, LAMP_OFF und GO. Beispiel: Wählen Sie Wait.
- Geben Sie abhängig von der gewählten Option die entsprechenden Parameter an. Beispiel: ‚WAIT‘ erwartet die Angabe der WAIT-Zeit.
- Drücken Sie die Taste neben dem Parameter. Beispiel: Drücken Sie {WT ->...0.0 S}.
Stellen Sie mit dem rechten Jogwheel den Wert ein.
Mit [CLEAR] löschen Sie den Wert. Geben Sie mit den Nummerntasten 1 bis 10 (10 entspricht 0) einen neuen Wert ein. Beispiel: 10 s.
- [ENT] bestätigt den neuen Wert, [ESC] verwirft die Änderung.
- [ENT] bestätigt, [ESC] verwirft die Eingabe.
- Gehen Sie zu Schritt 3, um die Cueliste weiter zu editieren.
- Drücken Sie {GO}, {WAIT}, {FOLLOW}, {GOTO}, {LOOP}, {LAMP_ON}, {LAMP_RESET} oder {LAMP_OFF} um verschiedene Optionen für den Schritt zu wählen.
- [STORE] speichert die Cueliste. Drücken Sie eine beliebige Taste, um die Speicherung zu bestätigen.
- [ESC] verlässt den Cuelisten-Editor. Der Xciter ruft den Cuelisten-Dialog auf, in dem Sie die Cueliste starten.

16. Direktzugriff

Neben den Playback Fadern gibt es weitere Funktionen, um eine laufende Show zu beeinflussen.

16.1 Pitch-Control und Freeze

Der zweite Fader von links mit Mittenrastung ist der Pitch-Control Fader. Mit diesem Fader manipulieren Sie alle Zeitparameter relativ während Wiedergabe und Programmierung. Zeitparameter sind die Szenenzeit, Überblendzeit und Geschwindigkeiten aller Effektgeneratoren. Sie können die Funktionen auch in der Cueliste verwenden.

In der Mittenrastung gibt der Xciter die Programmierung in der Originalgeschwindigkeit wieder.

[Freeze] stoppt alle Sequenzen und Effekte, so lange Sie die Taste gedrückt halten.

16.2 Master, Master Flash und Black Out

Der erste Fader links ist der Masterfader. Mit ihm steuern Sie die relative Helligkeit aller Scheinwerfer und Dimmerkanäle. Für Geräte, die keinen Dimmer haben, verwendet der Xciter den Wert, bei dem der Shutter geschlossen ist (siehe ‚Bibliothek‘). Der Wert wird gesendet, wenn Sie den Masterfader unter 3% ziehen.

Der MI Bounce Button die Dimmer aller Scheinwerfer und Dimmerkanäle voll, so lange Sie die Taste drücken.

[BO] schließt die Dimmer aller Scheinwerfer und Dimmerkanäle schlagartig.

Beachten Sie, dass bestimmte Geräte von den Master und Blackout Funktionen abgekoppelt werden können (siehe ‚Patch‘). Diese Geräte ignorieren dann die Befehle des Masterfadern und der Blackout Taste.

16.3 DA Buttons: SMK, STRB, EXT1 und EXT2

Die Einrichtung der DA (Direct Access) Buttons (siehe ‚Patch‘) setzt voraus, dass Sie genau wissen, wie die DMX Kanäle physisch verteilt sind. Jeder DA Button verfügt über eine Stimmung für On und Off.

Wenn der DA Button im Flash-Modus ist, wird seine On-Stimmung an den Ausgang gesendet, so lange Sie den Button drücken.

Wenn der DA Button im Toggle-Modus ist, wird die On-Stimmung gesendet, bis Sie den Button wieder drücken.

Wenn der DA Button ausgeschaltet ist, sendet er seine Off-Stimmung an den Ausgang.

17. PC Software

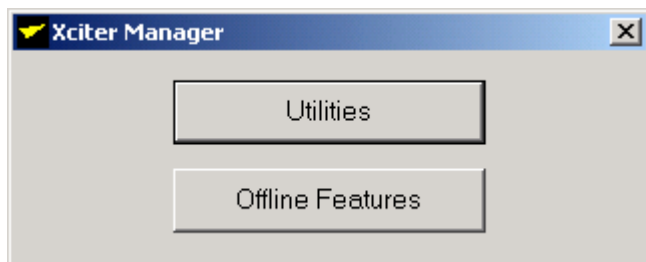
17.1 Aufrufen der Software

Doppelklicken Sie das Icon ‚Xciter-Manager‘ auf Ihrem Desktop, um die Anwendung aufzurufen



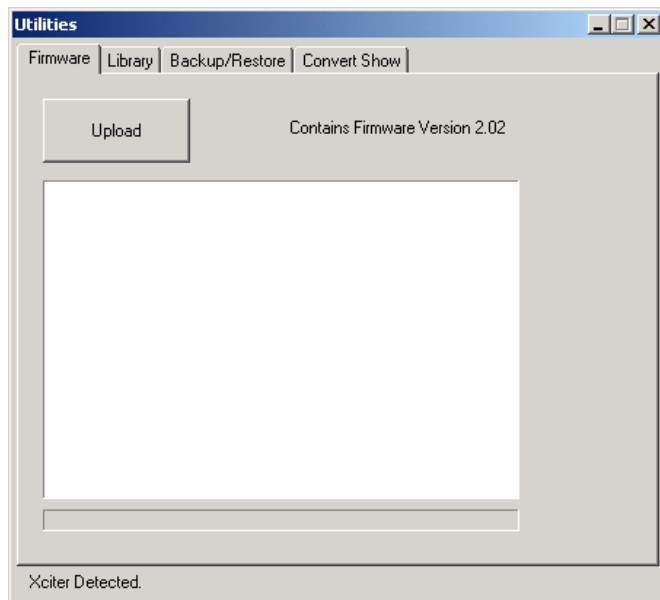
Xciter Manager

Sie haben nun zwei Optionen.



17.2 Firmware

1. Der Xciter muss an den PC angeschlossen sein.
2. Der Xciter muss eingeschaltet und betriebsbereit sein.
3. Wählen Sie ‚Utilities‘.
4. Gehen Sie zur Seite ‚Firmware‘.



5. Drücken Sie ‚Upload‘. Die Anwendung überprüft die Firmware des Xcitors. Wenn die Firmware identisch ist, findet kein Upload statt. Ist dies nicht der Fall, beginnt die Anwendung mit dem Upload.
6. Wir empfehlen, die Firmware des Xcitors nur in einer Umgebung mit sicherer Stromversorgung zu aktualisieren. Wenn während des Updates der Strom ausfällt, funktioniert die Konsole nicht mehr.

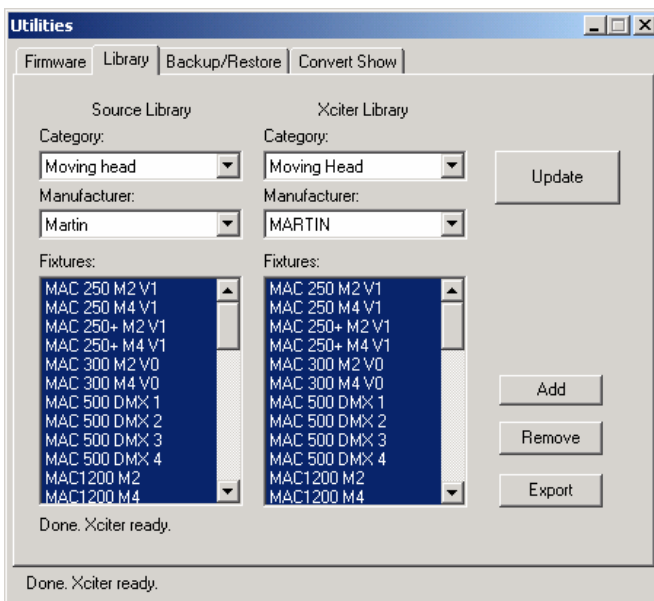
Ein Update darf nicht länger als 5 Minuten dauern.

Hinweis: Wenn die Konsole nach einem Upload nicht mehr zu funktionieren scheint, wiederholen Sie den Upload.

Warnung: Es gibt einen kritischen Bereich innerhalb der Firmware. Wenn der Update des IO-Controllers unterbrochen wurde, funktioniert die Konsole nicht mehr. Wenden Sie sich in diesem Fall an Ihren lokalen Martin Händler.

17.3 Bibliothek

1. Der Xciter muss an den PC angeschlossen sein.
2. Der Xciter muss eingeschaltet und betriebsbereit sein.
3. Wählen Sie ‚Utilities‘.
4. Gehen Sie zur Seite ‚Firmware‘.



Die Anwendung lädt die Bibliothek vom Xciter. Je nach Umfang der Bibliothek kann dies eine Weile dauern.

17.3.1 Eine Gerätedefinition hinzufügen

1. Wählen Sie eine Kategorie und einen Hersteller in der Source-Bibliothek.
2. Wählen Sie die Definition(en) aus der Liste aus.
3. Mit ‚Add‘ fügen Sie die Definition(en) in die Bibliothek ein. Beim nächsten Update werden die Definitionen in den Xciter übernommen.
Wenn die Definition bereits in der Liste vorhanden ist, stehen Ihnen vier Optionen zur Verfügung:
4. ‚No‘ übernimmt die Definition nicht.
5. ‚Yes‘ ersetzt die vorhandene durch die neue Definition. Die Meldung erscheint immer, wenn Sie eine existierende Definition überschreiben wollen.
6. ‚Yes to all‘ ersetzt alle Definitionen. Die Meldung erscheint nicht mehr.
7. ‚Cancel‘ bricht den gesamten Vorgang ab.
8. Wiederholen Sie die Schritte 1-3, bis Sie alle benötigten Definitionen in die Liste eingefügt haben. Verwenden Sie nur Definitionen, die Sie wirklich benötigen, um Speicherplatz im Xciter zu sparen und die Geschwindigkeit zu erhöhen.
9. Mit ‚Update‘ überspielen Sie die Bibliothek in den Xciter. Wenn die Überspielung erfolgreich war, lädt die Anwendung die Bibliothek wieder vom Xciter herunter.

17.3.2 Eine Gerätedefinition entfernen

1. Wählen Sie eine Kategorie und einen Hersteller in der Xciter-Bibliothek.
2. Wählen Sie die Definition(en) in der Xciter-Bibliothek aus.
3. Mit 'Remove' entfernen Sie die Definition(en) aus der Bibliothek des Xciter beim nächsten Upload. Es erscheint eine Warnmeldung mit vier Optionen:
4. ‚No‘ entfernt die Definition nicht.
5. ‚Yes‘ entfernt Definition. Die Meldung erscheint immer, wenn Sie eine existierende Definition überschreiben wollen.
6. ‚Yes to all‘ entfernt alle gewählten Definitionen. Die Meldung erscheint nicht mehr.
7. ‚Cancel‘ bricht den gesamten Vorgang ab.
8. Wiederholen Sie die Schritte 1-3, bis Sie alle gewünschten Definitionen entfernt haben.
9. Mit ‚Update‘ entfernen Sie die Definitionen aus der Bibliothek des Xciter. Wenn die Überspielung erfolgreich war, lädt die Anwendung die Bibliothek wieder vom Xciter herunter.

17.3.3 Bibliothek exportieren

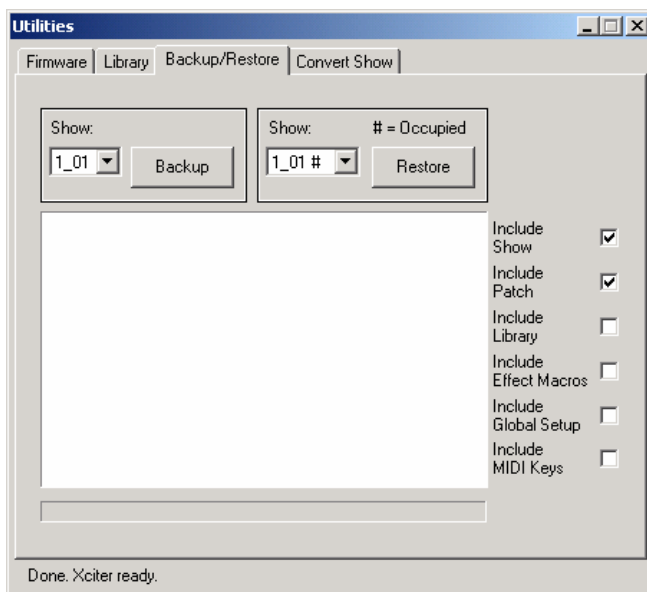
Sie können eigene Definitionen von der Bibliothek des Xciter in die Source-Bibliothek auf dem PC exportieren.

1. Wählen Sie eine Kategorie und einen Hersteller in der Xciter-Bibliothek.
2. Wählen Sie die Definition(en) in der Xciter-Bibliothek aus.
3. Mit ‚Export‘ fügen Sie die Definitionen in die Source-Bibliothek auf dem PC ein. Dies geschieht sofort, Sie müssen nicht ‚Update‘ drücken.

Die Anwendung speichert die Definition(en) im Unterordner ‚FixLib‘ der Xciter-Installation (C:\Programme\Martin Professional\Xciter\Xciter Manager\FixLib). VERÄNDERN SIE DIE STRUKTUR DIESES ORDNERS NICHT. Wenn Sie die Struktur ändern, funktioniert der library manager nicht mehr richtig und Sie müssen die PC-Software neu installieren.

17.4 Backup / Restore

1. Verbinden Sie den Xciter mit dem PC.
2. Der Xciter muss eingeschaltet und betriebsbereit sein.
3. Wählen Sie ‚Utilities‘.
Wählen Sie ‚Backup/Restore‘.



17.4.1 Backup

1. Wählen Sie die Show, die Sie sichern wollen, aus der Liste neben dem Backup Button aus. Es werden nur Shows mit Inhalt gezeigt.
2. Drücken Sie 'Backup'.
3. Der Speicherdialog öffnet sich. Die Anwendung gibt als Bezeichnung Systemdatum und –zeit an. Sie können den Namen ändern.
4. Drücken Sie 'Save', um die Show zu speichern oder 'Cancel', um den Vorgang abzubrechen.
5. Die Anwendung beginnt, den Xciter zu sichern. Unterbrechen Sie die Sicherung nicht, bis die Anwendung die erfolgreiche Sicherung meldet, da die Sicherung sonst unvollständig ist.

Hinweis: Die Show wird im Ordner 'Meine Dokumente' gesichert, wenn Sie keinen anderen Ordner angegeben haben.

Die Show und der Patch werden gesichert, da diese Optionen aktiv sind, wenn Sie die Show zum ersten Mal sichern. Sie können die Optionen im Fenster an- oder abwählen.

17.4.2 Restore

1. Wählen Sie die Show, die Sie wieder herstellen wollen, aus der Liste neben dem Restore Button aus. Shows mit Inhalt sind mit # markiert.
2. Drücken Sie 'Restore'.
Wenn die Show im Xciter schon existiert und einen Inhalt hat, müssen Sie das Ersetzen bestätigen.
3. 'Yes' überspielt die Show, 'No' bricht den Vorgang ab.
4. Der Speicherdialog öffnet sich. Die Inhalte des zuletzt verwendeten Ordners (in dem Sie Backups gespeichert haben) erscheinen. Wählen Sie die Backup-Datei, die Sie verwenden wollen.
5. Drücken Sie 'Open', um diesen Ordner zu verwenden oder 'Cancel', um den Vorgang abzubrechen. Wenn die Sicherungsdatei mit einer anderen Software-Version erstellt wurde, wird Sie angepasst.
6. Die Anwendung beginnt, die Show an den Xciter zu übertragen. Unterbrechen Sie den Vorgang nicht, bis die Anwendung die erfolgreiche Ausführung meldet, da die Show sonst unvollständig ist und nicht funktioniert.

Hinweis: Die Show und der Patch werden übertragen, da diese Optionen aktiv sind, wenn Sie die Show zum ersten Mal rücksichern. Sie können die Optionen im Fenster an- oder abwählen.

17.5 Offline-Funktionen

Die Offline-Funktionen dienen zum Überprüfen des DMX-Ausgangs und dem Export von Informationen der Konsole.

1. Verbinden Sie den Xciter mit dem PC.
2. Der Xciter muss eingeschaltet und betriebsbereit sein.
3. Wählen Sie 'Offline'.
4. Probieren Sie die Funktionen aus.

Technische Daten - Xciter

Abmessungen und Gewicht

Länge x Breite x Höhe: 483 x 265 x 120mm

Gewicht: 4,65 kg

Stromversorgung

Spannungsbereich: 85-265V AC, 50–60Hz

Maximale Leistungsaufnahme: 15W

Rechenleistung

High-end Infineon Mikro-Controller mit 40MHz

2MB schneller Speicher

8MB Dauerspeicher

Eigener Prozessor für I/O Operationen

Interfaces

1 x DMX In (5-pol. XLR-Einbaustecker)

1 x DMX Out (3- und 5-pol. XLR-Einbaubuchsen)

1 x MIDI In (5-pol. DIN Buchse)

1 x MIDI Out (5-pol. DIN Buchse)

1 x MIDI Through (5-pol. DIN Buchse)

1 x USB Slave-Port (USB B)

1 x Audio In (6,35 mm Monoklinke)

1 x internes Mikrofon

1 x IIC Expansion-Port (5-pol. DIN Buchse)

Steuerung

Softpower-Button mit 2 s Ausschaltverzögerung

Masterfader für globale Einstellung der Helligkeit

Masterflash Button

Black-out Button

Pitchfader mit Mittenrastung für Einstellung der Sequenzgeschwindigkeit während der Wiedergabe

Freeze Button

6 Fader und Flash Buttons für Steuerung und Aufruf von Playback Szenen während der Wiedergabe

Programmierbare Smoke, Strobe, Extra1 und Extra2 Tasten

LC-Display mit 2 Zeilen à 40 Zeichen und blauer Beleuchtung für Faderbeschriftung (Parameter und Werte)

Jogwheel zum Blättern der Faderseiten

LC-Display mit 4 Zeilen à 20 Zeichen und blauer Beleuchtung für Show Menüs und Dialoge

8 Softkeys zur Auswahl der Bildschirminhalte

Jogwheel zum Blättern durch Listen und Dateneingabe

ESC und ENTER Tasten für Menü- und Dialogsteuerung
Dim Button für direkten Zugriff auf Dimmerkanäle
Fix Button für direkten Zugriff auf Scheinwerfer
Cue Button zum Aufruf einzelner Cues
Cuelist Button zum Aufruf von Cuelisten
8 Page Buttons zur Auswahl von Cueseiten und Gerätegruppen
20 Buttons zur Auswahl von Cues, Geräten und Dateneingabe
Shift Taste um weitere Funktionen bestimmter Tasten zu erreichen
Previous und Next Buttons für Einzelschritt, Dateneingabe und Navigation
Joystick für Pan/Tilt-Steuerung und Taste zur Umschaltung der Auflösung grob/fein
Pan exclude Button
Tilt exclude Button
Home Button bringt alle Scheinwerfer auf die Home-Position
Handauflage für angenehmes Arbeiten
USB A Anschluss für Pultbeleuchtung
USB B Anschluss für PC Link

Programmierung und Wiedergabe

40 Geräte mit jeweils max. 48 Kanälen (insgesamt max. 512 Kanäle)
20 Dimmerpacks mit jeweils max. 48 Kanälen (insgesamt max. 512 Kanäle)
Eingebaute Martin Gerätebibliothek (Update mit anderen Bibliotheken über USB)
Editor zum Erstellen eigener Gerätebeschreibungen
Bis zu 160 Cues (1 Background-Szene, 4 parallel laufenden Sequenzen pro Cue)
Bis zu 160 Cuelisten (automatische Shows mit Go, Chase und Wait Befehlen)
Bis zu 160 Presets für alle Kanäle
16-bit Auflösung für alle Kanäle möglich
Effektgenerator mit einstellbarer Geschwindigkeit, Auslenkung und Verzögerung
Effektmakros für schnellen Aufruf komplexer Effekte (verschiedene Makros ab Werk programmiert)
Relative und Absolute Bewegung für alle Kanäle
16-bit Fanning für alle Kanäle
Bis zu 6 Playback-Sequenzen während der Wiedergabe, jederzeit über Fader aufrufbar
Sequenztrigger Modi: Interne Uhr, Manuell, Audio (4-band, einstellbarer Pegel), BPM (mit Record-Modus)
Sequenz Laufrichtung: Vorwärts, Rückwärts, Hin und Her, Zufällig
Autostart-Funktion für automatische Shows mit Lampenzündung
Export / Import von Shows oder Bibliotheken über USB zum PC

Lieferumfang

Handbuch
5 m 3-polige XLR Datenleitung
XLR Abschlussstecker
3-pol. Kaltgerätekabel ohne Netzstecker, l = 1,5 m

Bestellinformation

Xciter ctrl; 90-260V, 50-60Hz: ArtikelNr. 90736000