

Bedienungsanleitung





1. Sich	nerheitshinweise
1.1.	Hinweise für den sicheren und einwandfreien Gebrauch3
2. Edit	ieren und Personalisieren4
2.1.	Einen Fader editieren 4
2.2.	Einen Cue editieren/abändern5
2.3.	Ein Program editieren/abändern6
2.4.	Seiten umbenennen
3. Net	zwerk Einrichtung9
3.1.	Client Modus9
3.2.	Access Point Modus (AP) 10
4. AirD	0MX einrichten
4.1.	Geräte neu anlegen (Create fixtures)12
4.2.	Geräte einfügen (Fixture Patch) 15
5. Bed	ienung AirDMX Main Screen17
5.1.	Erklärung Master Dimmer und Speed Block 17
5.2.	Erklärung des Faderblocks 18
5.3.	Erklärung der Black Box (Screen Mitte oben) 18
5.4.	Erklärung der Buttons Program und Cue 19
5.5.	Erklärung der Buttons links oben (hellblau)19
6. Spe	ichern von Programmen und Cues
6.1.	Einen Cue erstellen
6.2.	Ein Program erstellen

1. Sicherheitshinweise

• Dieses Gerät ist nur für die Verwendung in geschlossenen Räumen (nicht im Freien) erlaubt.



- Es erlischt der Garantieanspruch, bei manuellen Veränderungen des Gerätes.
- Nur von ausgebildeten Fachkräften reparieren lassen.
- Benutzen Sie nur Sicherungen desselben Typs und nur Originalteile als Ersatzteile.
- Um Feuer und Stromschläge zu verhindern, schützen Sie das Gerät vor Regen und Feuchtigkeit.
- Ziehen Sie den Netzstecker, bevor Sie das Gehäuse öffnen.

1.1. Hinweise für den sicheren und einwandfreien Gebrauch

Vorsicht bei Hitze und extremen Temperaturen!

Stellen Sie das Gerät an einem Ort auf, wo es keinen extremen Temperaturen, Feuchtigkeit oder Staub ausgesetzt ist. Betreiben Sie das Gerät nur in einer Umgebungstemperatur zwischen 5°C (41°F) - 35°C (95°F). Setzen Sie das Gerät nicht direkter Sonneneinstrahlung oder Wärmequellen aus.

Schützen Sie das Gerät vor Feuchtigkeit, Wasser und Staub!

Das Gerät sollte nur an Orten aufgestellt werden, an denen keine hohe Luftfeuchtigkeit herrscht. Stellen Sie keine Flüssigkeiten auf oder in die Nähe des Systems.

Stellen Sie das Gerät immer auf festen Untergrund!

Stellen Sie das Gerät auf einen festen Untergrund, um Vibrationen zu vermeiden.

Benutzen Sie keine chemischen Mittel zur Reinigung!

Metallteile können mit einem feuchten Tuch gereinigt werden. Bevor Sie das Gerät säubern, ziehen Sie immer den Netzstecker!

Wenn das Gerät nicht richtig funktioniert!

Der Benutzer sollte nicht versuchen, das Gerät eigenständig zu warten. Alle Reparaturen und Servicearbeiten sollten von einem qualifizierten Techniker durchgeführt werden.

Gehen Sie sorgsam mit dem Netzkabel um!

Ziehen Sie niemals am Netzkabel, um das Gerät vom Strom zu trennen! Wenn Sie das Gerät über einen längeren Zeitraum nicht benutzen, ziehen Sie den Stecker des Netzkabels aus der Dose.



ACHTUNG!

Der Garantieanspruch erlischt, bei Schäden die durch Nichtbeachtung der Anleitung verursacht werden. Der Hersteller und Importeur übernimmt für Folgeschäden die daraus resultieren keinerlei Haftung. Nur ausgebildete und unterwiesene Fachkräfte dürfen den korrekten elektrischen Anschluss durchführen. Alle elektrischen und mechanischen Anschlüsse müssen entsprechend der europäischen Sicherheitsnormen montiert sein.

2. Editieren und Personalisieren

2.1. Einen Fader editieren

Wenn sie einen Fader editieren wollen, drücken sie EDIT um in den EDIT Mode zu gelangen und anschließend auf den Fader den sie editieren wollen.

Dann erscheint ein Fenster rechts unten mit folgenden Funktionen passend zum Fader bzw passend zum Gerät.



React to Master: Der Kanal reagiert auf den Master Fader und kann von ihm überschrieben werden. Macht vor allem bei Dimmern Sinn.

Snap: Snap bedeutet, dass der Kanal nicht gefadet werden kann und statt dessen nach Ablauf der Zeit auf den neuen Wert springt. Macht Sinn bei Gobo oder Farbrädern, wo ein Faden nur das durchlaufen des Goborades bewirken würde.

Fade: Diese Kanal darf gefadet werden. Alle Kanäle bei denen Fade angewählt werden reagieren auf eine eingestellte Fade Zeit.

LTP: Letzter Wert der angewählt wird hat Priorität. Und wird folglich von Werten überschrieben, die später durch ein Programm angewählt werden.

HTP: Höchster Wert hat Priorität. Und wir überschrieben wenn ein überlagerndes Programm höhere DMX Werte ausgiebt.



High Priority: ist eine weitere Prioritätsstufe, die über http und LTP steht, zum Beispiel für Saal licht dass nicht überschrieben werden darf.

Lock: schützt den Kanal vor ungewollter Bedienung. Um ihn zu ändern muss er später im Untermenü erst entsperrt werden.

BG Color: Hier wählen sie, ob sie eine Hintergrundfarbe für die egsamte Gruppe verwenden wollen. wenn sie hier den Haken setzen, können sie mit dem Farbrad unten die gewünschte Farbe einstellen. Grundsätzlich vergibt AirDMX automatisch eine Farbe, die sie hier überschreiben.

Release Prog: Wenn sie diese Option wählen bedeutet das, dass wenn sich zwei Programme überlagern und überschreiben würden, dann würde im Falle des überschreibens dieses Program zurück gesetzt auf 0 also aus.

Overwrite Prog: Mit dieser Option entscheiden sie, ob ein Program von diesem Program überschrieben werden kann oder nicht.

Um das Editier-Menü wieder zu verlassen drücken wie wieder EDIT.

2.2. Einen Cue editieren/abändern

Um einen CUE zu editieren gehen sie wie folgt vor: #

Drücken sie EDIT oben links und anschließend den CUE, den sie editieren wollen. Folgendes POP UP erscheint dann:



Hier können sie die Fade In Time, die HOLD Time und die FADE OUT Time ihres Cues verändern. Wenn sie lediglich die Fade in Time eingeben, wird der CUE diese Zeit benötigen zum Fade In und anschließend so lange aktiv bleiben, bis sie ihn von Hand beenden.

Wenn sie eine HOLD und oder eine FADE OUT Time eingeben, beendet sich der CUE automatisch sobald die Zeit abgelaufen ist. Aus der Kombination dieser Werte ergeben sich die Möglichkeiten Ramp Animationen zu realisieren bzw genau zu definieren wie der CUE sich verhalten soll.

2.3. Ein Program editieren/abändern

Um ein Program zu editieren drücken sie zuerst EDIT um den Editiermodus einzuschalten. Drücken sie nun auf den Button des Programs, dass sie ändern wollen.



Folgender Screen öffnet sich nun:



Hier können sie unter anderem jeden einzelnen Schritt noch einmal abändern, Einblende oder Ausblende Zeiten beeinflussen, und die Anzahl der Wiederholungen einstellen.

Auf der linken Seite sehen sie die einzelnen Schritte, die sie bereits gespeichert haben (1). Tippen sie einfach auf einen Schritt um ihn anzuwählen(1). Die Zeilen(2), (3) und (4) zeigen jeweils Name, Fade Time und Hold Time an.

Wenn sie einen Schritt ausgewählt haben, erscheinen die gleichen Werte, wie in den Zeilen auf der rechten Seite unter (5), (6) und (7) Hier können sie nun jedem Schritt einen Namen geben, oder die Fade und oder Hold Time ändern. Tippen sie dazu einfach in das jeweilige Feld und es wird eine Tastatur oder ein Numblock erscheinen um die Eingabe zu ermöglichen. Die Zeiten werden jeweils in h Stunden, m Minuten, s Sekunden und ms Millisekunden angegeben.



Zusammenhang von Fade und Holdzeit:



Die Namen, die sie ebenfalls pro Step eingeben können werden später auch in der Übersicht angezeigt, wenn sie ein Programm anwählen.

Mit den Pfeiltasten (8) und (9) können sie den ausgewählten Schritt nach oben oder unten in der Reihe bewegen.

Der gelbe Bereich ermöglicht es die einzelnen Schritte zu duplizieren, kopieren und einzufügen. Wenn sie Duplizieren drücken wird der Schritt kopiert und direkt nach dem ausgewählten Schritt wieder eingefügt.

Mit kopieren können sie einen Schritt in den Zwischenspeicher laden und ihn an beliebiger Stelle wieder einfügen. Dazu wählen sie erst den Schritt aus den sie kopieren wollen, dann drücken sie COPY (12). Als nächstes wählen sie den Schritt an VOR dem sie den kopierten Schritt einfügen wollen und drücken dann INSERT STEP (13).

Mit dem Knopf DELETE STEP können nicht gewünschte Schritte gelöscht werden. Der Loop Bereich unten rechts (15) können sie einstellen wie oft das Programm wiederholt werden soll bzw dass es endlos wiederholt werden soll wenn sie so lange nach unten drücken bis die liegende 8 zu sehen ist.

Wenn sie EDIT STEP (10) drücken öffnet sich ein neues Fenster. Hier können sie dann die Einstellungen des Schrittes abändern.



Folgendes Fenster öffnet sich dann:



hier können sie alle Einstellungen des einzelnen Schrittes nochmal ändern, mit UNDO und REDO können sie Änderungen wieder rückgängig machen oder wieder herstellen. Mit BACK kommen sie wieder in das STEP Menü und speichern automatisch.

2.4. Seiten umbenennen

Sie können alle Menüseiten umbenennen indem sie EDIT drücken und dann in das graue Feld tippen. Die aktuelle Seite kann nun überschrieben werden mit dem gewünschten Namen.

Dieser Smart Name wird ab jetzt in ihrer Übersicht angezeigt.

So können sie beispielsweise Cue Seiten mit Gobos oder Farben benennen um diese später leichter zu finden.

Der genaue Vorgang:

- Wählen sie die Seite, die sie ändern wollen aus, indem sie in das graue Feld tippen, und über das Dropdown Menü die entsprechende Seite wählen.

- Drücken sie jetzt EDIT. Edit wird unterlegt und ist aktiv, sie befinden sich im EDIT Mode.

- tippen sie jetzt in das graus Seitenfeld, indem sie den Namen ändern wolen. Eine Tastatur erscheint und bietet ihnen die Möglichkeit den Namen zu ändern.

- bestätigen sie auf der Tastatur mit Enter.

- Wählen sie EDIT wieder ab, indem sie es erneut drücken.

- Wenn sie weitere Seiten ändern wollen, wiederholen sie alle Schritte, und bedenken sie, dass sie den EDIT Mode wieder abwählen müssen bevor sie neue Seiten anwählen können.

3. Netzwerk Einrichtung

3.1. Client Modus

Stellen Sie sicher das sie über "AP Mode" auf die airDMX Box verbunden sind.

Starten Sie die App und wählen Sie "Settings" aus.



Drücken Sie "Client Mode".



Sie können nun die verfügbaren Netzwerken scannen mit dem "Scan" Knopf.

Wählen Sie das Netzwerk aus auf dem Sie die airDMX box verbinden wollen. Tippen Sie das Passwort zu diesem Netzwerk ein.

Mit "Save" speichern Sie die Einstellung auf die airDMX Box.

Schalten Sie nun die airDMX Box aus und stellen Sie den Schalter an der Gehäuserückseite auf "Client".

Schalten Sie nun die Box wieder an. Diese wird sich automatisch mit dem Netzwerk verbinden. Verbinden Sie außerdem ihr iPad auf das selbe Netzwerk um dann mit der App auf die Box wieder zuzugreifen.



3.2. Access Point Modus (AP)

Dies ist die Standardeinstellung von der airdMX Box

Stellen Sie sicher das der Schalter an der Gehäusehinterseite auf "AP" gestellt ist. Sollte es auf "Client" gestellt sein, schalten sie das Gerät aus, stellen es auf "AP" um und schalten das Gerät wieder an.

Auf der Gehäuseunterseite finden Sie die Standard SSID Name und Passwort um auf die airDMX Box zu verbinden.

Gehen Sie nun mit ihren ipad auf "Generelle Einstellungen -> WLAN". Verbinden Sie sich hiermit nun auf die angezeigte SSID der airDMX box und geben Sie das Passwort ein welches auf der Gehäuseunterseite steht.

Sie sind nun mit der airDMX box verbunden und können nun die App starten.

Benutzerdefinierte AP Einstellungen

Sie können auch einen benutzerdefinierten SSID Name und Passwort vergeben über die airDMX app. In der App gehen Sie zu "Settings"





Drücken Sie "AP Mode"

taran te	
	SSID
	Password
	Please m saves rode with your iPad with connected to it before making any changes.
	Refer to airDMX software manual for more details.

Sie können nun ihre SSID und Passwort vergeben. Es wird dabei standardmäßig die WPA2-PSK Verschlüsselung benutzt.

Starten Sie nun die airDMX box neu. Stellen Sie sicher das der Schalter auf der Rückseite auf "AP" steht. Verbinden Sie nun erneut ihr iPad auf das neu erstelle Access Point Name und Passwort.

4. AirDMX einrichten

Um AirDMX einzurichten tippen sie auf den Pfeil rechts aussen um das Untermenü mit folgenden Punkten aufzurufen: Fixture Patch, Settings, Support.





Drücken sie nun Fixture Patch um folgendes Menü zu sehen:

4.1. Geräte neu anlegen (Create fixtures)

Wenn sie ihr gewünschtes Gerät nicht finden können in der Library, dann können sie es auch selbst erstellen. Um das zu tun drücken sie auf den Knopf Create Fixture Im Menü Fixture Patch.

Tariai T		41170	
Fixt	ure Patch :		BACK
	Fixture Setup	Create Fixtures	
	Sync Library		

Folgendes Fenster öffnet sich nun:



Zuerst müssen sie einen Namen und einen Hersteller eingeben oder auswählen. Dazu drücken sie einfach in die weißen Flächen bei Manufacturer und bei Name:

airdmx



Nachdem sie das nun getan haben müssen sie einen Mode anlegen. Sie können grundsätzlich mehrere verschiedene Modes anlegen, damit sie später beim einrichten des Gerätes diese Auswahl wieder bekommen.

Um einen Mode anzulegen können sie einfach im Mode Bereich auf das + drücken. Geben sie einen Namen für den Mode ein und eine DMX Kanal Menge. Er erscheint in ihrer Liste. Wenn sie einen Mode löschen wollen, verfahren sie genauso nur dass sie dieses Mal das – betätigen. Um den Mode nun anzupassen und Kanäle und Funktionen einzufügen, wählen sie zuerst den Mode aus in dem sie darauf tippen.

Im rechten Kanalmenü können sie nun auf die einzelnen Felder tippen und im Pop Up Funktionen vergeben. Zusätzlich können sie Smart names vergeben. Die Zusatzeinstellungen für den Kanal werden autimatisch eingefügt. Sollten sie diese ändern wollen, so wählen sie den Kanal an und ändern die Attribute unten links.

airdmx

Tarier W		444746	200.			
	IE . s	lect Charges Type	ATT.	SAVE	BACK	
MANUFACTURES IN	gez Direter		and the second distance		4 11 1948	
NUME New Moving Ho	42 Shutter		Contra Co		Participal and a second second	
MODE	Divobe		States of Street, or other		instant in contrast.	
Standard	ISBN Pan		-		Parent Albertan	
	TR					
	CalerNhy	iol .				
	Red		20			
	Genera		1			
	But		1			
	With		1			
ATTRIBUTE	Gobo		1			
Barart In Martin	Goboffet	Gobofter				
5140	Hand Dittel	_				
Facto	Exck					
UP						
					-	

Die Attribute bedeuten folgendes:

React to Master: Der Kanal reagiert auf den Master Fader und kann von ihm überschrieben werden. Macht vor allem bei Dimmern Sinn.

Snap: Snap bedeutet, dass der Kanal nicht gefadet werden kann und statt dessen nach Ablauf der Zeit auf den neuen Wert springt. Macht Sinn bei Gobo oder Farbrädern, wo ein Faden nur das durchlaufen des Goborades bewirken würde.

Fade: Diese Kanal darf gefadet werden. Alle Kanäle bei denen Fade angewählt werden reagieren auf eine eingestellte Fade Zeit.

LTP: Letzter Wert der angewählt wird hat Priorität. Und wird folglich von Werten überschrieben, die später durch ein Programm angewählt werden.

HTP: Höchster Wert hat Priorität. Und wir überschrieben wenn ein überlagerndes Programm höhere DMX Werte ausgiebt.

High Priority: ist eine weitere Prioritätsstufe, die über http und LTP steht, zum Beispiel für Saal licht dass nicht überschrieben werden darf.

Lock: schützt den Kanal vor ungewollter Bedienung. Um ihn zu ändern muss er später im Untermenü erst entsperrt werden.

Wenn sie nun alle Kanäle definiert und eingegeben haben, können sie das Gerät speichern. Von nun an erscheint es in ihrer Liste wenn sie Geräte einrichten. Gehen sie zurück mit BACK.

4.2. Geräte einfügen (Fixture Patch)

Wählen sie das Menü Fixture Patch aus. Folgendes Fenster öffnet sich nun:



Drücken sie hier auf Fixture Setup um neue Geräte einzufügen. Drücken sie auf BACK um wieder auf den Main Screen zurück zu kehren.

Folgendes Fenster öffnet sich nun:

								_	_			-		
How Many Fixtures?				LEA	H UI			SA	VE					
Choose Fixture Type:	Ingression 12092		-	di e	1008	2-1	4		. *			-	- 25	-
	And a start			14		16	IT.	18	18	18	24	12	-11	24
Unocee Mode:	Novia, tipr.		1	1	-	-	24	-	-		-	- 24	- 20	-
Start Address:	5		E	- 24				1.1	-	-	1.0			-
Party I have been a			1	2		-		-	17	-	-	10	11	-
LINK OFFICIAL	-		11	14	15	10	17	28	14	-	21	-	- 10	44
Table 1			11	100	11	-	11	-	11	-	74	794	- 10	100
				10	-	1.001	121	112	-	114	100	180	101	tim
Increase Description	001		129	110	$\pm\pm\pm$	110	111	:14	tti	± 1		110	110	1202
Constanting of the local distance	041		121			1,14		1,015		1/8	129	130		132
			171	114	131	1.90	tai	118	178	748	14	162	145	144
			110	1.85	147	1.00	1.01	110	101	112	110	164	190	160
			167	110	1.28	180	101	162	14	794	162	162	167	182
			100	170	171	110	111		178	178	177	1/0	178	1961
			111	181	1101	1.0.0	180		44		100	110	191	180
			11	194	1.01	1.80	1.97				291			
						-								
			110	1.00	1111	2960	1123	1224		1.00	1111	1.00		140
			141	3.42	jut	244	245	248	247	148	2.06	250	131	252
		Fistores	111	294	780	294	281	27.8	218	210	2011	2407	281	784

Grundsätzlich können sie in die weiße Flächen hinein tippen um dort Werte einzugeben. Tippen sie zuerst in das Feld das beschrieben ist mit How Many Fixtures? Geben sie hier ein wie viele Geräte des folgenden Typs sie anlegen wollen. Ein Numblock öffnet sich. Tragen sie dort die Zahl ein und bestätigen sie.



Zum Beispiel 5.



Drücken sie nun in des weiße Feld nach Choose Fixture Type. Hier öffnet sich nun ein neues Fenster, dass ihnen die Auswahl der gesamten Library zeigt.



Wählen sie den gewünschten Hersteller aus und das gewünschte Gerät. Sollte das Gerät verschiedene betriebsmodes besitzen, öffnet sich ein neues Fenster, in dem sie den gewünschten Kanalmodus auswählen können. Den mode können sie auch jederzeit wieder abändern, wie auch alles andere indem sie erneut in das jeweilige Feld tippen. Das Gerät wird nun mit der Anzahl seiner Kanäle oder wenn es mehrere Geräte sind die gesamte Gruppe angezeigt wie folgt:

Revel *		
How Many Fintures?	CLEAN UP	NE BACK
Choose Fixture Type	1002-1	alez Mice mice
Choose Mode	29 29 27 29 29 31	H H H H H H
Stat Activity	27 34 35 40 41 40 44 30 34 40 30 44	43 44 44 34 47 34
DMX Universe:	0+ 02 03 04 00 04	42 10 00 10 11 12
	理样性性性利	加加机框机种
Table I	31 26 27 31 31 81 07 36 35 122 121 122	17 12 78 94 99 94 102 104 105 100 101 100
Increase DARANG 001	100 110 111 110 110 114	+11 112 113 116 118 122
And other and the second	121 122 123 134 125 138	127 128 129 120 121 122
	146 146 147 148 145 168	101 102 102 104 104 100 100
	157 158 158 181, 197 192	101 101 101 101 107 100
	+08. 170 174 100 100 104	175 178 177 176 176 186
	101-104 101 100 107 107	108 208 201 202 200 004
	300 200 201 200 200 Ft3	211 212 213 214 219 219
	219 220 231 220 234	220, 220, 221, 220, 221, 240
	344 342 748 244 245 248	215 118 110 120 121 122
,	214 294 290 296 297 208	214 346 347 247 381 384



Die rechte Seite zeigt alle Kanäle des DMX Universums. Weiße Felder sind noch belegbar die roten Felder stellen die aktuell angelegte Gruppe dar. Gründe Felder sind bereits gespeicherte Fixtures und gesetzt an diese Stelle.

Um nun die Adresse zu ändern können sie entweder links unten bei dem gewünschten Fixture in das jeweilige weiße Feld tippen und dort per Numblock die Adresse direkt eingeben, oder sie können die roten Felder per drag and drop mit ihrem Finger an eine andere freie Stelle ziehen.

Drücken sie nun SAVE und die Movingheads werden an dieser Stelle gespeichert und die Felder wandeln sich von rot zu grün.

Auf diese Weise können sie so lange Geräte anlegen bis alle 512 Kanäle belegt sind. Wenn sie im nach hinein Adressen ändern wollen können sie das im linken unteren Menü tun.

Die Clean Up Funktion schiebt alle Geräte zusammen und lässt die Lücken automatisch verschwinden. So können sie Kanäle sparen.

Wiederholen sie diesen Vorgang bis alle Geräte angelegt sind, auch Dimmer o.ä. die unter Generic zu finden sind.

Gehen sie wieder zurück mit BACK.

5. Bedienung AirDMX Main Screen

5.1. Erklärung Master Dimmer und Speed Block

Der Master Dimmer kann jederzeit als höchste Priorität über alle Fader oder die Black Box arbeiten. Er bezieht sich primär auf die Dimmer Kanäle der jeweiligen Geräte. Darüber hinaus kann er aber mit der Edit Funktion auch anderen Kanälen extra zugeordnet werden. In Abhängigkeit des gespeicherten oder aktuellen Wertes verringert der Master Dimmer die Werte der jeweiligen Kanäle.

Die Speed Funktion kann ein laufendes Programm beschleunigen oder verlangsamen. Immer in Abhängigkeit der gespeicherten Geschwindigkeit, die sich in der Mitte des Blocks befindet.

Der Fade Mode kann mit einem Häkchen eingeschaltet werden und gibt die Möglichkeit eine Fadezeit in Minuten Sekunden und Millisekunden einzugeben. Wenn sie das getan haben und dann speichern, wird die Fadezeit automatisch in das Program oder Cue übernommen. später können sie diese aber wieder über EDIT abändern.

Wenn sie mit eingeschaltetem Fade Mode und eingegebener Zeit Fader bewegen dann werden diese Fader automatsich den eingegebenen Fadewert benötigen um zur gewünschten Position zu fahren. wenn sie weitere Fader bewegen wird die gesamte Einstellung wieder neu gestartet und beide Fader fahren in der gewünschten Zeit zum Ziel. In Kombination mit dem Master Dimmer ermöglicht das komplette Voreinstellungen manuell einzufaden, oder es kann als Vorschau genutzt werden um den richtigen Fade Wert zu finden. wenn sie die Fade Zeit wieder abwählen in dem sie wieder auf das Häkchen tippen springen die Werte direkt auf den Zielwert. Wenn sie die Geschwindigkeit mit dem Speed Block ändern während des Fades läuft dieser schneller oder langsamer.



5.2. Erklärung des Faderblocks



Sie finden hier alle Fader des gesamten DMX Universums. Diese sind immer farblich markiert und hinterlegt entsprechend ihrer Gruppe, die sie zuvor angelegt haben, durch die Eingabe von Geräten. Unter den Fadern in den kleinen Feldern stehen die jeweiligen Funktionen des Gerätes, wie zum Beispiel Pan Tilt Color usw. Die Fader können frei bewegt werden, die Werte stehen jeweils in den Feldern über dem Fader.

Wollen sie einen Wert direkt eingeben so tippen sie einfach in das Feld über dem Fader in dem die Werte stehen und es öffnet sich ein Numblock mit dem sie Werte von 1 bis 255 eingeben können. bestätigen sie mit Enter.

Wenn ein Fader bewegt wird währen laufenden Programmen, dann wir din der Black Box ein rotes Feld mit dem Text release Fader eingeblendet. Dieser Fader überschreibt sozusagen im Moment ihr laufendes Program. Sollten sie den Fader zurück setzen wollen, tippen sie ienfach auf das rote Feld in der Black Box.

Wenn sie mit dem Finger nach rechts oder links wischen sehen sie die restlichen Fader, sie können auch über die scrollbar am unteren Ende des Faderblocks arbeiten.

5.3. Erklärung der Black Box (Screen Mitte oben)

Die Black Box zeigt jederzeit, was gerade aktuell läuft bzw ausgegeben wird. sie wird darüber hinaus auch benötigt um Programme vorzeitig zu beenden.



es befinden sich insgesamt 5 Zeilen in der Black Box. Sie zeigen Type, Place, Step, S-Time und Total an.



Jedes Program, dass gestartet wird, wird hier mit einer einzelnen Zeile abgebildet.

Type: Zeigt an ob die laufende Zeile ein Cue oder ein Program ist.

Place: zeigt an an welcher Stelle sich das Program befindet. Zum Beispiel C1/1 bedeutet, dass das Feld ein Cue ist und auf Seite 1 Feld 1 ist. P1/3 würde folglich bedeuten, dass das Feld ein Program ist, dass sich auf der Programseite 1 und Feld 3 befindet.

Step: Zeigt an welcher Step gerade läuft. dieses Feld zeigt auch die Smart Names an, die unter Edit im Program pro Schritt eingegeben werden können.

S-Time: zeigt die Zeit des laufenden Schrittes. Rückwärtslaufend.

Total: zeigt die Zeit des gesamten Programs an.

Darüberhinaus werden die Felder in Farben getaucht. Diese zeigen die Prioritäten der Ausgabe an. Ein Feld dass grün ist wird im Moment ausgegeben und ist nicht überschrieben. Ein Gelbes Feld wird teilweise überschrieben von anderen Programmen und ein rotes Feld wird komplett überschrieben von anderen Programmen. Ist das grüne Program beendet rutschen automatisch die nächsten programme in der Art ihrer Hirarchie nach und werden umgefärbt.

Wenn ein Cue oder Program beendet werden soll tippen sie einfach doppelt darauf und es wird vorzeitig beendet und aus der Black Box gelöscht.

5.4. Erklärung der Buttons Program und Cue

Es stehen ihnen jeweils 20 Seiten mit jeweils 6 Knöpfen für Programme und Cues zur Verfügung. Die entsprechende Seite wählen sie in dem sie in den grauen Kasten tippen oberhalb der Knöpfe. Es öffnet sich ein Drop Down Menü aus dem sie die gewünschte Seite wählen können. Wenn sie ein Programm oder Cue anwählen wollen, tippen sie einfach auf den gewünschten Knopf. Der aktuelle Status der laufenden Programme kann im Hauptfenster abgelesen werden.

5.5. Erklärung der Buttons links oben (hellblau)

Edit: Drücken sie EDIT und anschließend was sie editieren wollen. Die Option steht zur Verfügung für Programme, Cues und Fader. So öffnen sich dann die entsprechendenUntermenüs. Achtung der EDIT Mode bleibt aktive bis sie EDIT erneut abwählen.

Delete:löscht Programme oder Cues. Wählen sie erst DELETE dann was sie löschen wollen. Achtung der DELETE Mode bleibt aktiv bis sie DELETE abwählen. Jedes Löschen muss mittels PopUp bestätigt werden.

Undo/Redo: Diese beiden Buttons speichern die letzten 10 Schritte, die sie gemacht haben. Sie können also durch ihre Bedienhistorie zurück springen, wenn sie einen Fehler gemacht haben bzw wieder vorspringen wenn nicht.

Save: ist dazu da Programme und Cues zu speichern. Wird vor allem bei Programmen benutzt, da der erste Schritt immer durch einfaches Drücken des Programm oder Cue Platzes gespeichert wird. Achtung, der Save Mode bleibt aktiv bis er wieder abgewählt wird durch erneutes Drücken.

6. Speichern von Programmen und Cues

6.1. Einen Cue erstellen

Einen Cue zu erstellen ist denkbar einfach.

Nehmen sie ihre Einstellungen mit den Fadern vor. drücken sie anschließend auf einen CUE Knopf und er wird sie automatisch Fragen ob sie den Schritt hier speichern wollen.

Sollte schon ein CUE gespeichert sein, fragt sie eine Fehlermeldung ob sie überschreiben wollen also Overwrite.



6.2. Ein Program erstellen

Um ein Programm bzw. einen Schritt eines Programms zu speichern, müssen diese zuerst erstellt werden. Dazu gehen sie wie folgt vor:

- Stellen sie entweder mit Hilfe der Fader ihre gewünschten Werte ein, oder

- Wählen sie einen CUE an indem sie ihn mit ihrem Finger tappen.

Achten sie darauf, dass der Cue keine Fade Zeiten beinhaltet, bzw keine Fade Out Zeit, da er sich sonst wieder selbständig beenden würde bevor sie zum speichern kommen.

Suchen sie sich nun einen freien Programm Knopf aus. Diese erkennen sie daran, dass keine rot umrandeten Zahlen an ihrer Ecke zu sehen sind (diese Zahlen stehen für die bereits gespeicherten Schritte) Drücken sie diesen Knopf und es erscheint automatisch ein Pop Up dass sie fragt, ob sie alle Einstellungen hier speichern wollen. Bestätigen sie mit YES.



Wenn sie einen weiteren Schritt speichern wollen, dann stellen sie erneut eine Stimmung ein wie oben beschrieben, manuell oder per CUE.

Drücken sie nun den SAVE Knopf oben links und anschließend den Programplatz auf dem sie gerade eben gespeichert haben. Sie erkennen ihn unter anderem daran, dass eine rot umrandete 1 für 1 Step an seiner Ecke befestigt ist. Nun erscheint wieder ein Pop Up dass sie fragt ob sie die aktuelle Einstellung als Schritt 2 einfügen wollen. Bestätigen sie mit YES.

Gehen sie weiter nach diesem Schema vor, bis sie alle gewünschten Schritte eingefügt haben.

Importeur:

B & K Braun GmbH Industriestraße 1 D-76307 Karlsbad <u>www.bkbraun.com</u> info@bkbraun.com

