

Kapitel 1 - Betriebs-Features

Die SuperOvation-Konsole besteht aus 2 Hauptabschnitten, dem Editor-Abschnitt und dem Playback-Abschnitt. Der Editor kann im Live-Modus (Stage-Modus) und im Blind-Modus arbeiten. Der Playback-Abschnitt hat einige verschiedene Playback-Optionen: den primären Crossfader (A/B), den sekundären Crossfader (C/D), 4 Chaser, 2 Submaster und die Kontroller.

EDITOR ABSCHNITT

Die Funktions-Tasten (F-Tasten) sind Mehrzweck-Tasten, die ihre Funktion je nach dem aktuellen Modus ändern. Im Playback-Modus greifen die Tasten F1 - F5 sofort auf die Makros 1 - 5 zu, F6 greift auf die Makros 6 - 99 zu. Wenn das System im Menü-Modus ist, so haben die F-Tasten verschiedene Menü-Funktionen. In jedem Menü wird die Belegung der Funktionstaste im unteren Teil des Bildschirms angezeigt. Diese Tasten werden ebenfalls zur DELTA-Memory-Modifikation und für SMPTE-Funktionen verwendet.

Direkt unter dem Menü-Bereich befindet sich eine große Gruppe von Editier-Tasten, die verwendet werden, um Q's zu erstellen und die Anzeige umzuschalten. Die meisten in diesem Abschnitt ausgeführten Tastenkombinationen werden in der gelben Kommando-Zeile im unteren Teil des Bildschirms angezeigt.

PLAYBACK-ABSCHNITT

Der A/B-Crossfader ist der primäre Playback-Crossfader des Systems. Er besteht aus einem dipless split-Crossfader, Balken-LED's, die den Fortlauf der Chase zeigen und ein numerisches Display, das die einkommenden und hinausgehenden Q's zeigt.

Crossfades werden durch einen einzigen Tastendruck gestartet. Eine Crossfade kann zu jedem Zeitpunkt, unabhängig vom Fortlauf der Crossfade, angehalten und weitergefahren werden. Ein Tastendruck initiiert die Multifade, die zum nächsten Memory unabhängig vom Fortlauf der laufenden Crossfade schaltet. Es ist auch möglich, in ein vorhergehendes Q zurückzufaden. Die Rate der Crossfade kann manuelle übernommen werden, und zwar durch Drehen des Rate-Wheels.

Neben dem Crossfader A/B befindet sich der Crossfader C/D. Dieser besteht aus einem dipless Split-Crossfader. Ein LED-Display informiert den Operator, welches Q aktiv ist und welches Q das Nächste in der Reihe ist. Der Crossfader C/D ist optimal zum Abspielen von Loops von Memories. Es gibt auch eine extra-Taste zum Ändern der Richtung der Playback-Sequenz.

Crossfades werden durch einen einzelnen Tastendruck initiiert. Eine Crossfade kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt angehalten und natürlich auch wieder weitergeführt werden. Ein Tastendruck wird (unabhängig vom Fortlauf der aktuellen Crossfade) in die nächste Memory-Gruppe überblenden.

Die Rate der Crossfade kann manuell übernommen werden und durch das {rate}-wheel verändert werden.

KONTROLLER

Es gibt 20 oder 40 (je nach Art der Konsole) Playback-Kontroller mit individuellen Zuweisungstasten und Flash-Tasten.

Kontroller können mit Gruppen von Kanälen oder Memories geladen werden. **GO**
initiiert Crossfades der Inhalte der Kontroller. **CON**

ΦΦΦDer Farbschlüssel für den Kontroller-Abschnitt ist:

dunkelblau: die Zuweisung ist ein Memory.

grau: die Zuweisung ist eine Gruppe von Kanälen.

weiß: der Kontroller funktioniert als Submaster.

violett mit einem Pfeil ↑: eine Überblendung hinauf auf dem Kontroller.

violett mit einem Pfeil ↓: eine Überblendung hinab auf dem Kontroller.

violett mit einem kleinen w: bezeichnet ein Memory mit einer Wait-Zeit.

braun: hält während einer Crossfade an.

Neben den Kontrollern befindet sich der General-Master, der den gesamten Dimmer-Output der Konsole kontrolliert. Über dem Fader des General-Master befindet sich eine Black-Out-Taste, die den gesamten Dimmer-Output des System ausschaltet. Der Level des General-Master wird in der oberen rechten Ecke von Monitor 1 angezeigt. Kanäle können von der Kontroller des General-Masters durch das **KANAL-PATCH**-Menü entfernt werden. Dies ist sehr nützliches Feature für Scroller, Nebelmaschinen und Motoren.

Die zwei Fader, die sich oberhalb des General-Masters befinden, sind die Submaster 1 und 2. Diese submastern den Dimmer-Output all jener Kanäle, die darauf zugewiesen wurden; Sie können auch die Playback-Kontroller "submastern". Die Playback-Bereiche, die "subgemastert" werden sollen, werden im **SYSTEM PARAMETER**-Menü definiert.

ANZEIGEFORMATE

Alle Parameter des Systems werden auf dem Monitor angezeigt. Das primäre Display ist das Stage-Display. Das System startet normalerweise in diesem Modus. Wenn das Stage-Display nicht erscheint, drücken Sie

STAGE

PLAY , bis diese Anzeige erscheint.

Der Bereich oberhalb der gelben Zeile im oberen Teil des Schirms, ist reserviert für Nachrichten, Submaster-Zuweisungen und den Level des Grand-Masters. Der Bereich unterhalb der gelben Zeile im unteren Teil des Bildschirms beinhaltet die Kommando-Zeile, eine Uhr, die laufende Black-Nummer und das zuletzt gespeichert oder zuletzt in den Editor gegebene Memory.

Wenn das System auf 1 Bildschirm konfiguriert wurde, so muß der Operator zwischen den verschiedenen Displays umschalten. Wenn das Display auf 2 Bildschirme konfiguriert wurde, so wird Monitor 1 das Kanal-Display sein und die verschiedenen Anzeige-Optionen gehören auf Bildschirm 2.

STAGE

Mit **PLAY** kommen Sie in eine spezielle Bildschirm-Editier-Funktion, die dem Operator erlaubt, das Display nach seinen Wünschen zu verändern. Das Display-Editier-Fenster zeigt 6 verschiedene Optionen. Die Display-Option, die mit rot umrahmt ist, ist das aktuelle Display. Um die Anzeige zu verändern, drücken Sie entweder eine andere Display-Nummer auf dem Tastenfeld oder verwenden Sie

F1 um die Auswahl zu bewegen.

- ◆ Option 0 ist nur ein Kanal-Display mit Scroller-Farben. Die Farbe der Kanal- oder Scroller-Nummer hängt vom Ursprung der Daten ab; ob die Daten vom A/B-Playback-Crossfader, einem Kontroller, einem Chaser dem Editor oder dem Tracking kommen.
- ◆ Option 1 zeigt Kanal-Auswahlen und Playback. Die Playback-Anzeige beinhaltet den Kontroller-Status, A/B und C/D-Status der eingehenden Q's und deren Überblendzeiten, und den Chaser-Status von "Zuweisen" und "Rate".
- ◆ Option 2 zeigt nur Spots.
- ◆ Option 3 zeigt Spots und Playback. Die Playback-Anzeige ist identisch der Option 1.
- ◆ Option 4 zeigt Spots und Kanäle. Die Kanäle beinhalten Scroller-Farbnummern.
- ◆ Option 5 zeigt Kanäle, Spots und Playback.
- ◆ Option 6 x-Fade, zeigt die hereinkommenden und weitergehenden Memories, eine Liste der nächsten Memories in der Sequenz, den Kontroller-Status und die Chaser-Zuweisungen.

PAGE

UP gilt für CRT 2 und blättert durch das Kontroller-Display, wenn mehr als 20 Kontroller verwendet werden, z.B. mit einem Submaster-Wing, oder wenn das Pult bereits 40 Kontroller hat. Das Kontroller-Display zeigt den Status der Kontroller, ob die Kontroller mit einem Memory oder einer Gruppe geladen sind, und den Crossfade-Status, wenn Sie die Funktion "go controller"-Playback verwenden.

Zusätzlich zu den 6 Haupt-Display-Optionen bietet der "Status-Fenster"-Abschnitt der Anzeige-Formate weitere Display-Konfigurationen.

- ◆ Stage Scrlr - das normale Kanal-Display wird nicht mehr Rahmen-Informationen zeigen, aber Scroller-Kanäle werden weiterhin mit einem "s" markiert werden. Unter dem Kanal-Display wird eine spezielle Scroller-Anzeige die Scroller-Kanal-Nummern, die Dimmer-Intensität (falls vorhanden) und den Farbwechsler-Status aufzeigen.
- ◆ Zuweisen von Kanälen - ausgewählte Kanäle werden in sequentieller Reihenfolge gezeigt. Z.B. Sie wählen die Kanäle 1,5,10,25, dann werden die Kanäle so auf dem Bildschirm erscheinen (wenn Sie diese Option aktiviert haben). Im Default-Format würde die Anzeige folgendermaßen aussehen: 1 5 10 25
- ◆ Jump Display - die Anzeige wird automatisch auf jene Seite springen, auf welcher der ausgewählte Kanal erscheint.
- ◆ SQZ (squeeze) Anzeige - ist nur dann verfügbar, wenn die stage scrlr Option aktiv ist und die Scroller separat angezeigt werden.
- ◆ SQZ Spots - erscheint nur auf Fenster Nr. 5. Wenn Sie diese Option wählen, so werden die Kanäle auf 10 pro Zeile begrenzt.

F2 bewegt den roten Cursor und **F3** wählt die Option aus.

Nachfolgend der generelle Farbschlüssel für Kanäle und Spots (wenn eine MLA angehängt ist):

- ◆ rot: ausgewählte Kanäle/Spots, die im Editor aktiv sind und die per wheel oder Tastenfeld ansprechbar sind.
- ◆ weiß: Kanäle/Spots, die im Editor present sind.
- ◆ dunkelblau: Kanäle/Spots, die im Editor via Memory-Modifikation present sind.
- ◆ violett: Output von Kanal-Kontrollern.
- ◆ hellgrau: Output von Spots-Kontrollern.
- ◆ hellbraun: Output von den Chasern 1 und 2.
- ◆ dunkelbraun: Output von den Chasern 3 und 4.
- ◆ grün: Output vom C/D-Playback.
- ◆ hellblau: Output vpm A/B-Playback.
- ◆ grau: Tracking von Scrollern und Spots-Parametern.

HELP - der erste Tastendruck wird den Farbcode und die Kontroll-Priorität anzeigen. Drücken Sie diese Taste ein zweites Mal, um die Hilfe-Funktion wieder zu verlassen.

STAGE

PLAY bringt generell die Anzeige von jedem der Überprüfungs-Displays ins Stage-Display zurück.

LÖSCHEN DES EDITORS UND FEHLERSUCHE

Mit der SuperOvation haben Sie die Möglichkeit einer effizienten Fehlersuche, d.h. es ist relativ einfach, ein dead end zu erreichen.

Wenn Sie einen Fehler machen, so zeigt das System Nachrichten wie z.B.

ILLEGAL NUMBER oder **INVALID SEQUENCE** an.

Um diese Nachricht zu entfernen, drücken Sie zuerst die richtige Taste. Der richtige Tastendruck beseitigt oft die Fehlermeldung und läßt die normale Bedienung fortfahren.

Es ist wichtig, daß Sie wissen, daß das Kontroll-Board in einem "Forcing-Mode" arbeitet, d.h. der Editor übernimmt die Kontrolle über alle Playback-Fader und Controller. Wenn also irgendein Kanal oder Spots im Editor aktiv ist, kann er durch Playback- oder Controller-Bewegungen nicht beeinflußt werden. Ein Kanal kann vom Editor mittels folgender Tastenkombinationen freigesetzt und in die Kontrolle des Playbacks gegeben werden:

CLEAR löscht rückwirkend alle Befehle aus der Kommando-Zeile heraus. Z.B. wenn in der Kommando-Zeile steht: **chan 1 @ 85**, drücken Sie einmal **CLEAR**, und die Kommando-Zeile wird gelöscht und das System bleibt im Kanal-Auswahl-Modus. Drücken Sie die Taste hingegen ein zweites Mal, so werden die ausgewählten Kanäle im Editor gelöscht. Ein dritter Tastendruck setzt den Editor außer Betrieb.

CE löscht den letzten numerischen Eintrag. Wenn z.B. Memory 1 in der Echo-Zeile erscheint, drücken Sie **CE** und die Zahl 1 wird gelöscht.

STORE speichert die ausgewählten Playback-Fader und Controller. Kanäle bleiben im Editor, sind aber nicht ausgewählt. Um einen Kanal zu adressieren, muß dieser Kanal ausgewählt werden.

+1
STORE speichert die ausgewählten Playback-Fader und Controller. Kanäle bleiben ausgewählt.

RESET
ESCAPE löscht die laufende Operation, löscht anschließend den Inhalt des Editors und setzt den Editor außer Betrieb. Die Kanäle werden ein Fade-Out machen, obwohl sie gelöscht wurden, und zwar in jener Default-Zeit, die im System-Parameter-Menü einstellbar ist.

ZERO löscht Scroller-Rahmen-Nummern.

ON-LINE-HELP

On-Line-Hilfe ist nur ein Tastendruck auf der SuperOvation-Konsole.

Wählen Sie die gelbe **HELP** Taste.

Das erste Help-Display ist der Farb-Code und die Prioritäts-Tasten.

Für Informationen über bestimmte Tastenfunktionen drücken Sie einfach die Taste, über die Sie mehr wissen wollen. Eine kurze Erklärung und dazugehörige wichtige Tastenkombinationen werden angezeigt.

Um aus dem Hilfe-Menü auszusteigen, drücken Sie nocheinmal **HELP**.

Kapitel 2 - System Layout

DER EDITOR

Numerisches Tastenfeld

CHANN setzt das Tastenfeld in den Kanal-Auswahl-Modus. Wenn keine andere Auswahl getroffen wird, so wird die erste Zahl, die eingegeben wird, als Kanal-Nummer erkannt. Diese Taste funktioniert auch als "UND"-Taste wenn sie zwischen der Kanal-Auswahl verwendet wird.

EXCEPT (außer) entfernt einen ausgewählten Kanal aus einer bestimmten Reihe von Kanälen.

0 ⇐ 9 wählt Kanal, Memory-Zeit, Intensitäts-Werte und jede andere numerische Eingabe.

- weist eine "cut"-Time an Memories zu. Wird verwendet für Point-Q's, Intensitäts-Zuweisungen oder Zuweisungen von Überblendzeiten, die weniger als 10 sind. Wenn das System auf "USA" definiert wurde, so ist es nicht notwendig, diese Taste für Intensitätszuweisungen zu verwenden.

CE Clear Entry. Löscht den letzten numerischen Eintrag in der Kommando-Zeile.

CLEAR ist eine regressive Clear-Funktion, die die Kommando-Zeile vom letzten numerischen Eintrag löscht, schließlich den Editor löscht und ihn außer Betrieb setzt.

RESET

ESCAPE setzt alle Kanäle, die im Editor präsent sind, frei und setzt den Editor außer Betrieb.

BLIND setzt den Editor in den Blind-Modus, d.h. Sie können Memories erstellen oder Memories modifizieren, ohne den Output zu stören. Drücken Sie diese taste ein zweites Mal, um den BLIND-Modus zu verlassen.

ERASE funktioniert als DELETE-Taste für Memories, Loops, Links und Delta.

INTENSITÄTS-KONTROLLE

@ setzt das numerische Tastenfeld auf Intensitäts-Auswahl.

FULL gibt ein Intensität von 100 % an die ausgewählten Kanäle.

ON gibt eine Intensität von 50 % (Default-Wert) an die ausgewählten Kanäle. Der Wert dieser Taste kann im System-Parameter-Menü geändert werden.

ZERO bringt den ausgewählten Kanal auf 0.

{level}-wheel erlaubt durchgehendes Einstellen des Intensitäts-Levels.

REM

DIM macht ein Black-Out aller aktiven Kanäle, ausgenommen der ausgewählten Kanäle.

RET. diese Return-Funktion schaltet zwischen der aktuellen Intensität des ausgewählten Kanals und der Intensität vor der Modifikation.

FLASH flasht den ausgewählten auf einen Wert, der in den System-Parametern verstellbar ist.

@ setzt das Tastenfeld auf Intensitäts-Auswahl.

+@ erhöht den Wert des ausgewählten Kanals um maximal 5 %.

-@ vermindert den Wert des ausgewählten Kanals um maximal 5 %.

MEMORY-OPERATIONEN

= setzt das System in den Memory-Speicher-Modus. Es ist nicht notwendig, diese Taste zu verwenden, wenn das System als "USA" definiert wurde.

MEM setzt das Tastenfeld auf Memory. Wenn das System als "USA" definiert wurde, kommen Sie mit dieser Taste in den Memory-Speicher-Modus.

STORE speichert das Memory und beendet die Speichern-Funktion. Kanäle bleiben präsent, aber nicht im Editor ausgewählt.

+1

STORE inkrementiert das bisher gespeicherte Memory um 1 und speichert den Inhalt des Editors als neue Memory-Nummer (bisher gespeicherte Nummer + 1).

Diese Taste ist eine Shortcut-Taste für = # **STORE**. Das Inkrement ist im System-Parameter-Menü einstellbar.

ENTER konvertiert ein ausgewähltes Memory in eine Gruppe von Kanälen in den Editor und behält den Level des Kanals.

MASK konvertiert ein ausgewähltes Memory in eine Gruppe von Kanälen in den Editor. Verwenden Sie dann das wheel, um alle Kanäle auf den gewünschten Level zu bringen oder wählen Sie bestimmte Kanäle aus.

LOOP erstellt ein Loop zwischen sequentiellen Memories.

LINK verbindet nicht-sequentielle Memories.

PART erlaubt die Aufteilung von Memories in bis zu 9 Parts (Teile), von denen jeder Part seine eigene Überblend- und Warte-Zeit besitzt.

DELTA bietet eine Modifikation einer ganzen Reihe von Memories. Wird auch verwendet, um Delta zu überprüfen. Der erste Tastendruck zeigt das absolute Delta. Ein zweiter Tastendruck zeigt das relative Delta.

ZUWEISEN VON ÜBERBLENDZEITEN

TIME

in/out erlaubt Zuweisungen von Einblendungen an ein ausgewähltes Memory. Drücken Sie zweimal, um ein Time-Out zuzuweisen.

WAIT

in/out erlaubt Zuweisungen von Wait-In-Zeiten und Wait-out-Zeiten an das ausgewählte Memory. Drücken Sie zweimal, um Wait-Out zuzuweisen.

PROFILE wählt den Profil-Modus zum Lernen des Zeit-profils oder des Sampling-Profiles.

REIHEN UND INKREMENTIERUNGEN

⇐ funktioniert als "bis"-Taste zum Auswählen von Reihen von Kanälen oder Memories. Diese Taste wird ebenfalls verwendet, um eine Reihe von Kontrollern freizusetzen oder zu rufen.

+ inkrementiert ausgewählte Kanäle, Snaps oder Memories um 1.

- dekrementiert ausgewählte Kanäle, Snaps oder Memories um 1.

ZU SCROLLERN GEHÖRIGE TASTEN

FRAME befähigt Farbfolien, vorwärts oder rückwärts mittels des Tastenfeldes um eine ganze Farbe bewegt zu werden.

Mit dem **{rate}-wheel** können Sie die Farb-Folien bewegen, wenn Sie einen Kanal mit einem Scroller ausgewählt haben.

DISPLAY-KONTROLLE

STAGE

PLAY Mit dieser Taste kommen Sie in die Anzeige-Format-Optionen. Außerdem kommen Sie mit dieser Taste von den meisten Displays ins Stage-Display zurück.

EXAM in Verbindung mit den entsprechenden Tasten verwendet, erlaubt diese Taste die Überprüfung von Kanal-Zuweisungen, des Inhalts von Memories, dem Memory-Sheet, etc.

PAGE

UP wechselt das Display von Seite 1 auf Seite 2.

PAGE

DOWN wechselt das Display von Seite 2 auf Seite 1.

RESET

ESCAPE löscht den Editor, verläßt den Menü-Modus oder verläßt eine bestimmte Menü-Funktion und kehrt zur Menü-Liste zurück. Löschen Sie den Editor durch Drücken dieser Taste. Ein Tastendruck macht ein Fade-Out der aktiven Kanäle und Spots, wenn Sie diese Taste zweimal drücken, so werden die Kanäle und Spots sofort ausgeschaltet.

HELP öffnet ein Fenster, welches Ihnen On-Line-Hilfe bietet. Wählen Sie irgendeine Taste, und das Help-Fenster wird Ihnen Informationen über diese Taste anzeigen. Drücken Sie eine zweites Mal die Help-Taste, um die Funktion zu beenden.

MENU wechselt vom Editor-Modus in den Menü-Modus. Das System ist nun im Menü-Modus und die Menü-Möglichkeiten werden angezeigt. Drücken Sie die Taste ein zweites Mal, um den Menü-Modus zu verlassen und in den Editor-Modus zurückzukehren.

F1 F2 F3 F4 F5 F6

Macro Soft-Tasten. Im Menü-Modus ändern diese 6 Tasten ihre Funktion entsprechend dem aktuellen Menü. Im Editor sind diese Tasten die Makro-Tasten.

RESET

ESCAPE löscht den Editor, verläßt den Menü-Modus oder verläßt eine bestimmte Menü-Funktion; kehrt anschließend in die Menü-Liste zurück. Löscht außerdem den Editor durch einmaligen Tastendruck, indem ein Fade-Out der aktiven Kanäle und Spots gemacht wird. Wenn Sie diese Taste zweimal drücken, werden die aktiven Kanäle und Spots sofort ausgeschaltet.

TEXT Mit dieser Funktion können Sie auf dem alphanumerischen Keyboard Notizen oder andere Texte eingeben, während ein blaues Feld angezeigt wird. In Verbindung mit der Memory-Taste können Sie Texte an individuelle Memories zuweisen. Text kann auch an Show-Data-Files, Snaps, Effekte, Events und Makros zugewiesen werden.

ZUWEISUNGS- UND PLAYBACKTASTEN

A/B-CROSSFADER

A lädt den Crossfader |A| mit einem ausgewählten Memory oder einer Gruppe von Kanälen.

B lädt den Fader |B| mit einem ausgewählten Memory oder Kanälen.

GO initiiert eine Crossfade auf den |A/B| Fadern. Führt auch jede Automatische Zuweisung aus.

GO

TO unterbricht eine Crossfade in ihrem Fortlauf und initiiert eine Überblendung auf das nächste Memory in der Sequenz. Diese Taste erlaubt auch eine Überblendung auf ein ausgewähltes Memory entweder in Editor-Time oder in der gespeicherten Memory-Time.

BACK kehrt in das vorhergehende Q in einer Überblendzeit von 1 Sekunde zurück.

HOLD hält jede Crossfade in ihrem Fortlauf an, bis die Überblendung durch Drücken von GO, GO TO oder BACK wieder aktiviert wird.

SEQ wenn aktiviert, lädt diese Taste automatisch das nächste Q in der numerische Sequenz in den Fader, der sich an seinem Zero-Limit befindet. Wird automatisch aktiviert, wenn eine Zuweisung auf A oder B ausgeführt wird.

AUTO

ON wenn aktiviert (LED ist eingeschaltet), so führt das System jede vorher gespeicherte Zuweisung in Verbindung mit dem A/B-Playback aus. Wenn deaktiviert (LED ist ausgeschaltet), so werden alle automatischen Zuweisungen ignoriert. Diese Funktion wird automatisch aktiviert, wenn eine Zuweisung auf A oder auf B ausgeführt wird.

C/D-CROSSFADER

C weist ein ausgewähltes Memory, ein Loop oder ein Gruppe von Kanäle an Fader C zu.

D weist ein ausgewähltes Memory, ein Loop oder ein Gruppe von Kanäle an Fader D zu.

Die **SEQ** -Funktion ist identisch der selben Taste auf dem A/B-Playback, auf jeden Fall aktiviert sich diese Funktion nicht automatisch bei einer Zuweisung.

GO initiiert ein Überblendung von Memories, die auf diese Fader zugewiesen wurden, oder aktiviert ein Loop von Memories, das auf C/D zugewiesen wurde.

GO

TO funktioniert genauso wie die selbe Taste bei A/B.

<-> kehrt die Richtung der auf den C/D-Fadernlaufenden Sequenz um.

HOLD hält jede Überblendung in deren Fortlauf an, und wird erst durch Drücken von GO, GO TO oder BACK reaktiviert.

CHASER-TASTEN

ZUWEISUNGS-TASTEN UND KONTROLLER

CHASE lädt eine ausgewählte Reihe von Memories oder Loops von Memories oder eine Effekt auf den Chaser.

LEVEL (pot) submastert den Chaser-Output.

RATE (pot) ändert die Geschwindigkeit des Chasers.

EFFECT wählt einen vorher gespeicherten Effekt, um ihn auf den Chaser zu laden.

CHASER PLAYBACKTASTEN

GO startet den Chaser. Ein zweiter Tastendruck stoppt den Chaser.

<-> ändert die Richtung des Chasers.

HARD wählt aus, ob der Chaser "hard" umschalten (ohne Überblendung) oder weich überblenden (mit einer Überblendung) soll. Diese Funktion ist nur für die Chaer 1 & 2. Hard ist die default-Einstellung.

STEP erlaubt manuelles stepping des Chasers durch einzelne Memories.

BEAT merkt sich die Zeit der manuellen Steps und, wenn ausgewählt, kann diesen reproduzieren. Diese Funktion gilt nur für die Chaser 1 & 2.

S/L sound to light. Wird mit den Chasern 3 & 4 verwendet.

RATE-KONTROLLE

ZUWEISUNGSTASTEN

rate

a/b weist das entsprechende Rate-Wheel an, die Kontrolle über die Rate der auf den A/B-Fadern laufenden Crossfade zu übernehmen.

rate

c/d weist das Rate-Wheel an, die Kontrolle über die Rate der Q's zu übernehmen, die auf den C/D-Fadern ablaufen.

{rate}-Wheel

Das Rate-Wheel kann die Kontrolle über die A/B-Fader, die C/D-Fader oder Teile eines Q's übernehmen. Wenn Sie das Rate-Wheel verwenden, wird die Änderung der Rate der ausgewählten Crossfade auf der Anzeige in der zum Crossfader dazugehörigen Box angezeigt. Wenn Sie das Wheel hinaufziehen, wird die Rate erhöht. Wenn Sie das Wheel hinabziehen, wird die Geschwindigkeit vermindert. Die Rate ändert sich von "hold" auf "cut". **Dieses Wheel wird ebenfalls verwendet, um die Folien eines Scrollers zu bewegen.**

KONTROLLER

KONTROLL-TASTEN

go

con. aktiviert eine Überblendung des Inhalts des ausgewählten Controllers.

FLASH befindet sich unter jedem Controller und flasht den Inhalt des jeweiligen Controllers.

Flash

Master kontrolliert den Level der Flash-Buttons. Wenn diese Taste aktiv ist, flashen die Flash-Tasten den Inhalt des aktiven Controllers auf 0. Wenn der Controller auf 0 ist, so wird die Flash-Taste keinen Effekt haben. Wenn diese Taste nicht aktiv ist (LED leuchtet nicht), so flasht jede Flash-Taste den jeweiligen Inhalt des dazugehörigen Controllers auf 100 %, unabhängig von der momentanen Position des Faders.

FREE setzt die Playback-Fader, Controller oder Chaser von deren Inhalt frei.

SUBM weist ausgewählte Controller als Submaster zu.

SUBMASTER & BLACKOUT-TASTEN

S1 S2

S(submaster) 1 und 2 sind Submaster. Jeder Kanal oder jedes Memory kann direkt an einen der Submaster zugewiesen werden. Diese Tasten können auch die A/B oder C/D-Playback-Fader submastern. Diese Funktion wird im SYSTEM PARAMETER-Menü zugewiesen.

Black-Out-Taste (B.O.)

Jeder Submaster-Fader und der der General-Master haben entsprechende Black-Out-Tasten. Die Submaster-Black-Out-Tasten schalten den Output des Submasters aus. Die Black-Out-Tasten des General-Master schalten den gesamten Output der Konsole aus. Die Black-Out-Taste des General-Master kann im System-Parameter-Optionen-Menü ausgeschaltet werden.

GENERAL MASTER

Der General-Master kontrolliert den gesamten Output der Konsole. Der Level des Potentiometers kann mit der Diagnose-Funktion verändert werden. Der Top-Level des General-Master kann entweder auf 100 % oder auf 200 % gesetzt werden. Der General-Master kann auch dazu benützt werden, um den Output der Controller und Crossfader zu kontrollieren, um neue Q's zu erstellen.

ANDERE TASTEN

DIM

STATUS Wenn Sie die CMX-Kommunikation zu den Dimmer-Racks verwenden, so zeigt diese Taste den aktuellen Status des Outputs in Ampere und die interne Temperatur der Dimmer-Rahmen an.

MIDI läßt die MIDI-Funktion zu.

EDITOR

DISPLAY bestimmt, was im alphanumerischen Display oberhalb der Controller angezeigt wird.

EVENT erlaubt die Auswahl einer vorherigen Event-Nummer, um den Event zu triggern.

BLOCK erlaubt das Umschalten von einem Memory-Block zu einem anderen.

SNAP macht einen "Snapshot" aller Fader- und Controller-Zuweisungen der Konsole. Diese Zuweisungen werden gespeichert und sind zum jederzeitigen Wiederaufruf verfügbar. Beim Zurückholen springen alle gespeicherten Zuweisungen in die vorherige Position zurück.

SCHALTER UND ANDERE PANEL-FEATURES

Main ON/OFF

Main On/Off ist jener Schalter, die sich an der linken Seite des oberen Panels befindet. Dieser Schalter trennt die Konsole von der Stromversorgung.

Diskettenlaufwerk

Das Disk-Laufwerk wird zum Speichern von Show-Daten (im RECORD-Menü) oder zum Speichern der System-Konfiguration (in den SERVICE TOOLS) verwendet.

System-Reset-Taste (Kaltstart)

Ist ein kleiner schwarzer Knopf, der sich auf der Rückseite der Konsole befindet. Wird nur verwendet, wenn der Hauptschalter ausgeschaltet ist. Nach Drücken dieser Taste muß sich das System innerhalb von 5 Sekunden aktivieren. Diese Funktion betritt das Diagnose-Programm.

Kapitel 3 - Programmierung und Ablauf

! Bevor Sie Q's oder Memories programmieren, gibt es einige Patching-Funktionen, die ausgeführt werden sollten. Bitte schlagen Sie in Kapitel 4 nach, wo die verschiedenen Menüs, die die Patching-Funktionen umfassen, beschrieben sind.
Diese beinhalten:

- ◆ **CHANNEL PATCH** - Kanal Patch
- ◆ **SCROLLER PATCH** - Patchen von Farbwechslern
- ◆ **MIX OUPUT** (wenn Bewegungsscheinwerfer present sind)
- ◆ **SPOT PATCH** (wenn Bewegungsscheinwerfer present sind)
- ◆ **INPUT PATCH** (wenn das System auf Input-patch konfiguriert ist)

DER EDITOR

Der Editor funktioniert entweder im Stage (Live)-Modus oder im Blind-Modus. Im Stage-Modus werden alle Veränderungen auf der Bühne sichtbar angezeigt. Q's können im Blind-Modus erstellt oder verändert werden, ohne das aktive Bühnenbild zu unterbrechen.

Memories werden im Editor durch Auswählen von Spots und Kanälen, sowie durch Zuweisen von Intensitäts- und Parameter-Werten erstellt. Spots und Kanäle, die im Editor ausgewählt sind, werden in rot angezeigt. Dies gilt auch für ausgewählte Parameter von Spots. Instrumente, die im Editor aktiv sind, d.h. während des Speicherns werden diese Teil eines Memories, werden in weiß angezeigt. Parameter-Werte und Scroller-Rahmen-Nummern, die nicht adressiert wurden, werden in dunkelgrau angezeigt, was ein Tracking anzeigt. Tracking wird nicht als vollständiger Teil eines Memories gespeichert, solange die Memory-Tracking-Option nicht im SYSTEM-PARAMETER ausgewählt wird.

Memory-Subroutinen werden ebenfalls im Editor programmiert. Diese beinhalten: Loops, Links und Auto-Fades (automatische Überblendungen)

Jedes Memory kann im Editor mit folgender Information programmiert werden:

- ◆ Fade-In und Wait-Out-Zeit von "cut" bis 999.9 sec.
- ◆ Wait-In und Fade-Out-Zeit von "cut" bis 999.9 sec.
- ◆ Überblendungsprofile (ist eine Überblendungszeit, die vom A/B-Crossfader "gelernt" wird)
- ◆ Ein Automatisch-folgendes Q wird mittels der Loop-Funktion erstellt.
- ◆ Jedes Q kann in bis zu 9 Teile aufgeteilt werden, jedes mit einer spezifischen Fade-In und einer Wait-In-Zeit.
- ◆ Text kann an jedes Memory zugewiesen werden.

AUSWÄHLEN UND EDITIEREN VON KANÄLEN

AUSWÄHLEN EINES KANALS

Es gibt einige verschiedene Möglichkeiten, um einen oder mehrere Kanäle auszuwählen.

CHAN setzt das Tastenfeld auf Kanal-Auswahl. Geben Sie dann die Kanal-Nummer auf dem numerischen Tastenfeld ein. Das System wird immer die erste eingegebene Nummer als Kanal erkennen, sogar wenn die **CHANN** Taste nicht gedrückt wurde.

AUSWÄHLEN VON MEHR ALS EINEM ODER EINER REIHE VON KANÄLEN

Es gibt einige verschiedene Tastenkombinationen um einen oder mehrere Kanäle auszuwählen. Diese Tastenkombinationen können beliebig kombiniert werden, was Ihnen große Vielseitigkeit bei der Kanal-Auswahl bietet.

Auswählen einer Reihe von Kanälen:

CHANN 1 → 9

Wählt die Kanäle 1 bis 9 aus.

CHANN als "und"-Taste

CHANN 5 CHANN 1 CHANN 9

Wählt die Kanäle 5, 1 und 9 aus.

EXCEPT

CHANN 7 → 1 8 EXCEPT 9

Wählt die Kanäle 7 bis 18, ausgenommen den Kanal 9.

ZUWEISEN DER INTENSITÄT

Nach Auswählen der Kanäle/des Kanals verwenden Sie das Tastenfeld oder das **{level}**-Rad um die Intensität zuzuweisen. Intensitäts-Zuweisungen können mittels des numerischen Tastenfeldes eingegeben werden. Geben Sie eine einzelne Ziffer ein, und es wird als ganze Dezimal-Zahl gesehen (4 als 40 %, 5 als 50 %,). Wenn das System auf "American" definiert ist, müssen Sie 40 eingeben, um den Wert 40 zu erhalten, etc.

FULL bringt die Lampe auf 100 % Intensität.

ZERO bringt die Intensität auf 0 %.

ON bringt die Lampe auf 50 %. Dieser Wert ist im SYSTEM PARAMETER Menü einstellbar.

Setzen des Levels durch Eingeben einer einzelnen Ziffer:

CHANN 5 @ 7

Kanal 5 wird auf 70 % gesetzt.

Setzen des Levels (USA System):

CHANN 5 @ 5 0

Kanal 5 wird auf 50 % gesetzt.

Setzen eines Levels, der weniger als eine ganze Dezimalzahl ist:

CHANN 5 @ 7 . 3

Kanal 5 wird auf 73 % gesetzt.

Setzen eines Levels mit Hilfe des Wheels:

CHANN 5 WHEEL (UP/DOWN)

Inkrementiert oder dekrementiert den Wert unter Verwendung des Wheels.

AUSWÄHLEN UND EDITIEREN VON SCROLLERN

! Wenn bei Ihrer System-Definition Scroller inkludiert wurden, wird das SCROLLER-Menü in der Menü-Liste angezeigt werden.

Angenommen Sie verwenden das Scroller-Patch-Table (siehe Kapitel 7), so werden Scroller von jenem Scheinwerfer adressiert, auf dem sie montiert sind. Wählen Sie die Kanal-Nummer und verwenden Sie das {level}-Wheel, um die Intensität zu setzen. Die Kanal-Nummer und das kleine "s" daneben werden in rot angezeigt. Die Rahmen-Nummer wird in grün angezeigt, wenn der Kanal im Editor ausgewählt ist, bzw. in grau, wenn der Kanal nicht im Editor ausgewählt ist.

FRAME wählt den Scroller, und die Farb-Position kann nun unter Verwendung des numerischen Tastenfeldes eingestellt werden. Das {rate}-Wheel wird auch verwendet, um die Farbfolien ohne vorherige Einstellungen zu scrollen.

Farb-Nummern erscheinen immer in dunkelgrau (zeigt Ihnen Tracking an) solange diese nicht in einem Memory gespeichert wurden.

Wenn **FRAME** ausgewählt ist, erscheint das kleine "s" in rot. Farb-Nummern, die im Editor present sind, erscheinen in grün.

Die Tastenfolge zum Freisetzen einer Farb-Nummer von einem Memory ist:

MEM # CHANN # FRAME ERASE

LÖSCHEN DES EDITORS

RESET

ESCAPE löscht den vollständigen Inhalt des Editors. Wenn Sie diese Tasten einmal drücken, dann fadet der Editor in der Editor-default-Zeit aus; diese Zeit können Sie im SYSTEM PARAMETER-Menü einstellen. Wenn Sie diese Taste zweimal kurz drücken, so wird der Editor sofort ausgeschaltet.

CLEAR löscht die letzte Editor-Auswahl. Drücken Sie zweimal.

SPEICHERN VON MEMORIES

Nachdem Sie ein Lichtbild, bestehend aus Kanälen, Scollern und Spots erstellt haben, wollen Sie es wahrscheinlich zum späteren Wiederabruf und zum Wiederabspielen speichern. Dies bezeichnet man als Speichern eines Memories. Alles, was im Editor present ist, wird in das Memory miteingeschlossen, wenn Sie die Speichern-Funktion ausführen. Spots und Kanäle, die im Editor present sind, werden in weiß angezeigt (wenn sie present, aber nicht ausgewählt sind) oder in rot (wenn sie ausgewählt sind).

= setzt das System in den Memory-Speichern-Modus. Nach Auswählen dieser Taste wird das Wort **memory** in der Befehlszeile erscheinen. Wählen Sie das Memory auf dem numerischen Tastenfeld und drücken Sie **STORE**.

Das System wird die Nachricht **MEMORY # STORED** im oberen Teil des Displays anzeigen.

MEMORY EXISTS wird angezeigt, wenn Sie beabsichtigen, auf ein bereits bestehendes Memory zu speichern.

Drücken Sie nocheinmal **STORE** , um das existierende Memory zu überschreiben.

Wenn Sie nicht beabsichtigen, das existierende Memory überschreiben zu wollen, drücken Sie **CLEAR** und geben Sie eine andere Memory-Nummer ein.

+1

STORE speichert an die nächste ganze Memory-Nummer. Dieser Inkrement-Wert ist im SYSTEM-PARAMETER-Menü einstellbar.

ÜBERBLENDZEITEN

Wenn Sie ein Memory speichern, weist die SuperOvation automatisch die default-memory-Überblendzeit zu. Diese default-Zeit ist im SYSTEM-PARAMETER-Menü einstellbar (siehe Kapitel 7).

Um eine andere Überblendzeit während des Speicherns einzugeben, drücken Sie **T-IN** nach Drücken von **= #** und bevor Sie **STORE** drücken. Das Wort **time** erscheint in der Befehlszeile. Geben Sie die Zeit auf dem numerischen Tastenfeld ein und beenden Sie den Vorgang durch Drücken von **STORE**.

W-IN

Um ein Wait-Zeit zuzuweisen, drücken Sie **W-OUT** und geben Sie die Wait-Zeit auf dem numerischen Tastenfeld ein.

Um ein Wait-Out zuzuweisen, drücken Sie einfach dieselbe Taste zweimal. Die "Out"-Zeiten beeinflussen nur Kanäle.

Wenn Sie es versäumt haben, ein Fade- oder Wait-Zeit einzugeben, drücken Sie einfach **MEM**; die zuletzt gespeicherte Memory-Nummer wird in der Befehlszeile erscheinen. Geben Sie die entsprechenden Zeit-Zuweisungen ein und drücken Sie **STORE**.

Um die Zeit eines existierenden Memories zu ändern, wählen Sie einfach das Memory aus, geben Sie die entsprechenden Zeit-Zuweisungen ein und speichern Sie erneut.

ÜBERPRÜFEN VON MEMORIES

MEMORY EXAM zeigt ein Liste aller gespeicherten Memories mit deren Überblendzeiten, Loop- und Link-Zuweisungen, Parts, Text und Automatischen Zuweisungen.

Das Zeichen vor jedem Memory zeigt den Status des Memories:

- C** Das Memory beinhaltet nur konventionelle Kanäle (inklusive Scroller).
- S** Das Memory beinhaltet nur Spots (Bewegungsscheinwerfer).
- *** Das Memory beinhaltet Bewegungsscheinwerfer und konventionelle Kanäle.

Um ein spezifisches Memory zu überprüfen, wählen Sie die Memory-Nummer und drücken Sie **EXAM**.

Um das nächste oder vorhergehende Memory anzusehen, drücken Sie **+** oder **-**.

ÜBERPRÜFEN VON MEMORIES

MEM 2 Wählt die Memory-Nummer aus.

EXAM Die Anzeige auf beiden Bildschirmen (wenn zwei angeschlossen sind) wird zum Exam-Display. Ein Farb-Code zeigt, ob ein Spot oder Kanal gleichgeblieben ist oder verändert wurde.

+

oder Überprüft das nächste oder das vorhergehende Memory.

-

UMBENENNEN, LÖSCHEN, KOPIEREN EINES MEMORIES ODER EINER REIHE VON SEQUENTIELLEN MEMORIES

Umbenennen eines Memories:

MEM 5 = 2 STORE

Memory 5 wird auf Memory 2 umbenannt. Wenn Memory 2 bereits existiert, werden die Inhalte von Memory 5 und Memory 2 ausgetauscht.

Kopieren eines Memory an ein anderes Memory:

MEM 5 ENTER = 2 STORE

Memory 5 wird in eine Gruppe im Editor umgewandelt. Die Gruppe heißt dann Memory 2.

Löschen eines Memories:

MEM 5 ERASE "Are you Sure??" ERASE

Löschen einer Reihe von sequentiellen Memories:

MEM → 2 5 ERASE "Are you Sure??" ERASE

Löscht die Memories von 1 - 25.

MEMORY-MODIFIKATION:Einfache Memory-Modifikation:

Um ein bereits gespeichertes Memory zu modifizieren oder zu editieren, rufen Sie das Memory in den Editor durch Auswählen der Memory-Funktion, geben Sie dann die Memory-Nummer ein, und drücken Sie **SPOT** oder **CHANN**.

Dies bringt das Memory in den Editor und aktiv auf die Bühne. Der Inhalt des Memories wird in dunkelblau angezeigt, was den Memory-Modifikations-Modus anzeigt. Stellen Sie die Kanäle oder Spots und speichern Sie nocheinmal mittels **STORE**. Wenn das Memory, das Sie speichern wollen, in keinem anderen Teil der Konsole present ist, wie z.B. A/B oder einem Controller, so wird die Nachricht **MEMORY # STORED** angezeigt. Die Kanäle/Spots werden im Editor present bleiben, bis Sie eine der Clear-Funktionen ausführen.

Wenn das Memory, das Sie beabsichtigen zu speichern, irgendwo auf der Konsole present ist, so wird die Nachricht **MEMORY ON BOARD** angezeigt.

Drücken Sie nocheinmal **STORE** um das Memory zu überschreiben. Der Editor wird nun gelöscht.

MEMORY-MODIFIKATION MIT DER "STORE STORE"-FUNKTION

Die SuperOvation ist fähig, ein komplettes Lichtbild zu verändern, sogar wenn die verschiedenen Memories auf verschiedenen Controllern und/oder auf den A/B oder den C/D-Crossfader geladen sind.

Die **STORE STORE**-Funktion speichert jede Kanal - oder Spot-Modifikation an Memories oder Gruppen, die an Playback-Fader oder Controller zugewiesen sind. Es gibt 2 verschiedene Modi für diese Funktion. Der Modus wird im **SYSTEM PARAMETER**-Menü festgelegt.

Wenn die Option *store to first active fader* (auf den ersten aktiven Fader speichern) auf **yes** ist, so werden Modifikationen auf den ersten aktiven Playback-Fader oder Controller gespeichert. Das System kontrolliert zuerst den A/B, dann den C/D-Crossfader, und anschließend die Controller, beginnend bei 1.

Wenn die Option auf **no** gesetzt ist, so wird die Store-Funktion dort ausgeführt, wo sie relevant ist. Z.B. Kanal 2 @ 50 % und Kanal 8 @ 60 % sind present im aktiven Memory auf A/B und im aktiven Controller 1 . Kanal 2 ist present im Editor auf 80 %.

STORE öffnet ein Fenster, das die betroffenen Playback-Fader und/oder die Controller zeigt. Drücken Sie noch einmal, um den Vorgang zu bestätigen. Alle neuen Kanäle werden nun in den ersten aktiven Fader gespeichert.

Die STORE STORE-Funktion gibt Ihnen auch die Möglichkeit, ein Delta zu erstellen. Delta ist eine sehr leistungsstarke Funktion zur Memory-Modifikation. Mehr über Delta entnehmen Sie bitte Kapitel 6.

FARB-CODE FÜR OUTPUT-QUELLEN

Es gibt viele verschiedene Kontroll-Quellen auf der OVATION-Konsole. Lichtgeräte können durch den Editor, Controller, Chaser, A/B-Playback Crossfader oder den C/D-Crossfader kontrolliert werden.

Editor - Kanal erscheint in rot oder in weiß

Controller - Kanal erscheint in violett

Chaser 1 - Kanal erscheint in hellbraun

Chaser 2 - Kanal erscheint in hellbraun

Chaser 3 - Kanal erscheint in dunkelbraun

Chaser 4 - Kanal erscheint in dunkelbraun

C/D Crossfader - Kanal erscheint in grün

A/B Crossfader - Kanal erscheint in hellblau

Das {level}-Wheel

Zu diesem Zeitpunkt sollte ein Wort über den Operations-Modus des {level}-Wheels gesagt werden. Das {level}-Wheel operiert in einem nicht-kollabierenden Modus, d.h. daß das Verhältnis der Intensität zwischen verschiedenen Spots und Kanälen behalten wird, wenn Spots oder Kanäle an deren eigene obere oder untere Grenzen aufgezogen werden. Z.B. in Q10 Kanal 1 ist auf 75 % Intensität und Kanal 2 ist auf 85 % gesetzt. Wenn Sie das Memory in den Editor laden und beide Kanäle auf das Wheel legen und Sie ziehen das Wheel auf full, so werden beide Kanäle auf full gebracht. Kanal 2 wird auf jeden Fall "full" schneller erreichen als Kanal 1. Ziehen Sie das Wheel auf "zero" und Kanal 1 wird "zero" schneller erreichen als Kanal 1. In diesen Intensitäts-Überblendungen wird der Unterschied von 10 % stets beibehalten.

Kapitel 4 - Menüs

Viele Funktionen im System werden über spezielle Menüs ausgeführt, was den Zusatz von vielen Tastenkombinationen der Konsole erspart. Um die Menü-Optionen einzusehen, drücken Sie

MENÜ

Eine numerierte Liste der verfügbaren Menüs wird angezeigt.* Das gewünschte Menü können Sie entweder durch Drücken der entsprechenden F-Taste, die im unteren Teil des Displays angezeigt wird, auswählen, oder durch Verwenden des Shortcuts. Der Shortcut zum Anwählen der verschiedenen Menüs ist: Geben Sie die Nummer des gewünschten Menüs auf dem Tastenfeld ein und drücken Sie

ENTER .

* Wenn eine MLA present ist, erscheinen die Menüs MIX OUTPUT und SPOT PATCH in der Menü-Liste. Schlagen Sie in der MLA-Bedienungsanleitung für etwaige Instruktionen nach.

MENU

F1 F2 F3 F4 F5 F6

RESET ESCAPE

Wenn Sie das gewünschte Menü geöffnet haben, werden Sie bemerken, daß sich die Funktionen der Soft-Tasten (F-Tasten) geändert haben. Die Soft-Tasten wechseln Ihre Funktionen entsprechend dem aktuellen Aufgabenbereich. Die Eingabe-Zeile stellt Ihnen alle relevanten Fragen, um Sie durch die verschiedenen Aufgaben und Funktionen zu leiten. Wenn Sie einen Fehler bei der Eingabe machen, so können Sie mit der F-Taste **RESTART F6** wieder an den Beginn der Befehls-Kette zurückspringen.

Viele verschiedene Menü-Funktionen haben mehr als 5 Optionen zur Verfügung. Um die nächste Seite der Funktionen anzusehen, verwenden Sie die Taste (normalerweise F6) mit der Bezeichnung **MORE FUNCTION**.

Numerische Auswahlen, die während des Arbeitens in einem Menü gefordert werden, werden über das numerische Tastenfeld der Konsole eingegeben. Text-Optionen werden auf dem alphanumerischen Keyboard eingegeben.

MENÜ - TASTENFELD

thru	→
channel	CHANN
store	STORE
memory	MEM
next	+
previous	-

WICHTIG!!!

RESET

Verlassen Sie den Menü-Modus mittels **ESCAPE** oder drücken Sie **MENU** ein zweites Mal. Der erste Tastendruck auf **RESET** bringt Sie in die Menü-Liste zurück. Der zweite Tastendruck bringt Sie ins Stage-Display. Wenn Sie den Menü-Modus mit **RESET** verlassen, und Sie drücken anschließend **MENU**, so wird eine Liste der verfügbaren Menüs abgezeigt werden.

Wenn Sie den Menü-Modus jedenfalls mit **MENU** verlassen, und Sie drücken anschließend nocheinmal **MENU**, so springen Sie an jenen Punkt im Menü-Modus zurück, von dem Sie zuerst ausgestiegen sind. Wenn Sie z.B. mit dem patchen von Dimmern beschäftigt sind, und Sie müssen kurzzeitig das **KANAL-PATCH**-Menü verlassen, so drücken Sie einfach **MENU**. Um an den Punkt zurückzugelangen, von dem aus Sie das **KANAL-PATCH**-Menü verlassen haben, drücken Sie einfach nocheinmal **MENU**.

KANAL-PATCH

Das Soft-Patchen von Kanälen wird im **KANAL-PATCH**-Menü ausgeführt. Die zusätzlich zum Zuweisen von Dimmern an Kanäle verfügbaren Funktionen sind: Zuweisen eines Dimmers an einen Kanal, Löschen der Zuweisung, Austausch von Dimmern, Zuweisen einer Kurve an individuelle Dimmer, freie Dimmer-Anzeigen, und einige mehr.

F1 Zuweisen von Dimmern

Zuweisen von Dimmern an Kanäle

Zuweisen eines einzelnen Dimmers oder einer Reihe von Dimmern an einen Kanal.

F1 Assign Dimmer Fragt nun nach der Auswahl der Dimmer-Nummer. Diese kann eine einzelne Nummer oder die erste einer Reihe von Dimmern sein.

#

F2 Thru Dimmer Fragt nach der Auswahl der letzten Nummer einer Reihe.

#

F3 Assign Channel Fragt nach der Auswahl der Kanal-Nummer, die zugewiesen werden soll.

#

F1 Store Speichert das ausgewählte Soft-Patch. Alle Dimmer in der ausgewählten Reihe werden an den ausgewählten Kanal gepatcht.

Zuweisen eines Dimmers an einen Scroller

Das erweiterte Scroller-Management erfordert eine Art Mini-Setup. Das Kanal-Patch-Menü und das Scroller-Menü werden verwendet, um die Kontroll-Kanäle an Scroller zuzuweisen und dem System mitzuteilen, welche DMX-Kanäle lokal jedem Scroller zugewiesen wurden.

Bevor Sie die DMX (Dimmer)-Nummer zuweisen, gehen Sie ins Scroller-Menü und weisen Sie Kontroll-Kanäle an die Scroller zu.

Die DMX-Zuweisung wird entweder im Scroller-Menü oder im Kanal-Patch-Menü ausgeführt. Der Vorteil des Ausführens dieser Funktion im KANAL-PATCH-Menü ist, daß alle Zuweisungen angezeigt werden; im Vergleich dazu: im SCROLLER-Menü wird nur die zuletzt zugewiesene DMX-Nummer angezeigt.

Es können eine oder mehrere DMX (Dimmer)-Nummern an einen einzelnen Scroller zugewiesen werden.

- | | | |
|-----------|--------------------------|---|
| F1 | Assign
Dimmer | Das System wird nach einer Dimmer-Nummer fragen. Um ein Setup des oben beschriebenen Beispiels zu machen, geben Sie 401 ein (die DMX-Adresse von Scroller 1). |
| F4 | To Scroller | Wählen Sie eine Scroller-Nummer. Angenommen 2. |
| F1 | Store | Sie werden bemerken, daß die gespeicherte Scroller-Ziffer eine andere Farbe als die normalen Kanal-Nummer hat. Die DMX (Dimmer)-Nummer erscheint in gelb, was anzeigt, daß diese DMX-Nummer nicht unter der Kontrolle des Grandmasters ist. |

Einer oder mehrere Scroller können einem einzelnen Kanal zugewiesen werden. Für eingie Shows wollen Sie wahrscheinlich individuelle Kontrolle über jeden einzelnen Scroller, aber für andere Shows wollen Sie dann wahrscheinlich die Kontrolle über eine ganze Gruppe von Scrollern mit einem Kontroll-Kanal, ohne auf das Rig steigen zu müssen und die lokalen Adressen ändern zu müssen. Angenommen Ihr Rig beinhaltet 12 Scroller. Scroller 1 ist DMX 401, Scroller 2 ist DMX 402, etc. Für eine Show wollen Sie z.B. die Scroller 1 - 4 und den Scroller 8 mit einem Kontroll-Kanal ansprechen.

Die Zuweisungen hierfür sehen folgendermaßen aus:

- | | | |
|-----------|--------------------------|---|
| F1 | Assign
Dimmer | Das System wird nach einer Dimmer Nummer fragen. Um das oben genannte Beispiel zu verwenden, geben Sie 401 ein (die DMX-Nummer von Scroller 1). |
| F1 | Thru
Dimmer | Geben Sie 404 ein (die DMX-Adresse von Scroller 4). |
| F2 | & Dimmer | Geben Sie die DMX-Adresse von Scroller 8 ein. |
| F4 | To Scroller | Wählen Sie eine Scroller-Nummer, um alle DMX-Kanäle zu kontrollieren, die Sie bereits eingegeben haben. Geben Sie 2 ein. |
| F1 | Store | Die eingegebene Scroller-Ziffer wird wieder in gelb erscheinen, d.h. daß diese DMX-Nummer nicht unter der Kontrolle des Grandmasters ist. |

F2 Zuweisen eines Kanal an einen Dimmer

Diese Funktion wird verwendet, um eine Reihe von Kanälen an eine Reihe von Dimmern oder einen einzelnen Kanal an einen oder mehrere Dimmer zuzuweisen.

Beispiel:

Weisen Sie die Kanäle 73 - 75 an die Dimmer 120 - 122.

- | | | |
|-----------|-----------------------|---|
| F2 | Assign Channel | Das System wird Sie nach der Kanal-Nummer fragen. Geben Sie die erste Kanalnummer in der Reihe von Kanälen ein. |
| F1 | Thru Channel | Geben Sie die letzte Kanal-Nummer in der Reihe von Kanälen zum Patchen ein. |
| F1 | To Dimmer | Geben Sie den ersten Dimmer in der Reihe ein. |
| F1 | Store | Kanal 73 wird an Dimmer 120 zugewiesen werden, Kanal 74 an Dimmer 121, Kanal 75 an Dimmer 122. Das Zuweisen von Kanälen an Dimmer kann natürlich auch mit verschiedenen Kanälen unnd Dimmern durchgeführt werden. |

F3 Löschen der Zuweisung

- | | | |
|-----------|---------------------|--|
| F3 | Clear Assign | Wählt die "Löschen der Zuweisung"-Funktion. |
| F1 | Channel | Wählt den zu löschenden Kanal. (Wenn Sie F2 Dimmer wählen, werden alle Dimmer-Zuweisungen gelöscht). |
| # | | Wählen Sie den Kanal aus. |
| F2 | Store | Speichert das Löschen der Zuweisung. Nun ist der Kanal "ungepatcht" und nicht adressierbar. Zuweisungen können erneut durch die bereits beschriebene Dimmer auf Kanal-Funktion zugewiesen werden. Vor dem Löschen der Zuweisung wird der Dimmer automatisch von der Kontrolle des General Master entfernt. (siehe weiter unten). |

F4 Default (1 zu 1)

Das System fährt mit einem 1 zu 1 default für das Kanal-Patch hoch. Wenn ein Soft-Patch im Kanal-Patch present ist und Sie wollen das default-patch anwenden, so verwenden Sie diese Funktion. Das gesamte Patch-Table, einzelne Dimmer oder eine Reihe von Dimmern können an das default-patch zurückgegeben werden. Das Beispiel unterhalb zeigt die Rückgabe des gesamten Patch-Tables.

- | | | |
|-----------|--------------------|--|
| F4 | Default | Wählt die default 1 zu 1 Funktion. Die F-Tastenbelegung ändert sich. |
| F1 | All Patches | Das System stellt die Abfrage <i>Are you sure???</i> |
| F1 | Yes | Bestätigt den Befehl. Das gesamte Patch-Table wird nun in ein 1 zu 1-Default gebracht. |

F5 Proportionales Patch

Diese spezielle Funktion erlaubt dem Operator, den 100 %igen Output eines spezifischen Dimmers zu begrenzen. Dies ist sehr nützlich für Scheinwerfer, die Sie nie über einem bestimmten Level betreiben wollen. Es ist auch sehr nützlich zum Einstellen eines "Cyclorama Wash". Stellen Sie den proportionalen Output der Dimmer, die auf das Wash zugewiesen sind, ein und Sie werden keine unnötige Zeit damit vergeuden, die Levels der einzelnen Units für das Cyc Wash einzustellen.

F5 Propor Patch Das System fragt nach einer Dimmer-Nummer. Es kann mehr als ein Dimmer ausgewählt werden.

{level}-Wheel oder Sie Tastenfeld Verwenden Sie das Wheel oder das Tastenfeld, um den Top-Output-Level des ausgewählten Dimmers zuzuweisen. Egal welchen Level zuweisen, es wird auf dem Editor als 100 % erscheinen.

F1 Store Der Top-Output-Level erscheint in gelb in der %-Zeile des Patches.

F6 More Function F1 Exam

Isoliert einen Kanal oder eine Scroller-Zuweisung zum Überprüfen. Folgen Sie einfach den Befehlen.

F6 More Function F2 (Zuweisen von Kurven an Dimmer)

Es gibt 4 fixe verfügbare Dimmer-Kurven. Die 4 fixen Kurven sind: S-Kurve, linear, non-dim und park. Ein Dimmer, der auf non-dim gesetzt ist, springt auf "full", sobald 50 % erreicht werden. Es gibt keinen Unterschied zwischen 0 und 49 %. (Der Umschaltwert ist im SYSTEM-PARAMETER-Menü verstellbar) Dies ist sehr nützlich für Motoren und Strobes. Park wird verwendet für Lichter, die immer eingeschaltet sind, wie z.B. Arbeitslichter.

F2 Curve Das System zeigt Ihnen an, jene Dimmer-Nummer anzugeben, an die Sie eine Kurve zuweisen wollen.

F1 Thru Dimmer Eine Kurve kann an mehr als einen Dimmer zugewiesen werden.

F3 Select Curve Die F-Tasten zeigen die Kurven-Optionen. Die neue Kurven-Zuweisung erscheint in der letzten Spalte des Kanal-Patch

Zusätzlich zu den 4 fixen Kurven gibt es 4 programmierbare Kurven (5 - 8). Verwenden Sie diese programmierbaren Kurven für den einwandfreien Betrieb von mechanischen Dimmern, bzw. um frei programmierbare Dimmer in ein lineares Format zurückzubringen.

Kurven können entweder durch Schritte programmiert werden, oder unter Verwendung der Kontroller, um ein Setup der Kurven zu machen. Egal welche Methode Sie anwenden, Sie können jederzeit kurzzeitig in den Live-Modus zurückspringen, den Kontroll-Kanal des ausgewählten Dimmers an einen Playback-Fader oder Kontroller zuweisen, um die Kurve live zu testen, bevor Sie die neue Kurve abspeichern.

F2 Curve Durch Auswählen der Kurven-Funktion werden zahlreiche Optionen angezeigt. Das System wird nach einer Dimmer-Nummer fragen. Sie können mehr als einen Dimmer gleichzeitig behandeln.

Geben Sie die Dimmer-Nummer(n) für die Kurven-Zuweisung ein.

F4 Program Curve Die Kurven 5 - 8 werden angezeigt.

Das System verlangt nach der Kurven-Nummer.

F1 Setup from pot Verwenden Sie die Controller, um die Kurven-Schritte zu manipulieren. Diese Auswahl bringt Sie in den Live-Modus, wo Sie die Möglichkeit haben, die Kurve sofort durch Zuweisen auf irgendeinen Fader auszuprobieren.

MENU bringt Sie ins Kurven-Menü zurück.

F1 Store speichert die neuen Kurven-Parameter und beschließt den Vorgang.

F2 Set Up Steps , verwenden Sie das **{level}**-Wheel, um jeden Schritt genau zu bestimmen.

F1 Start Sample , springt kurzzeitig in den Editor zurück. Weisen Sie den Kanal an einen Fader zu und überprüfen Sie, ob die Kurve Ihren Erwartungen entspricht.

F6 F3
More Function Input Patch

Diese Patch-Funktion bietet Ihnen eine relativ einfache Möglichkeit, Kanäle an die Fader einer manuellen Kontroll-Boards oder eines anderen Computers zuzuweisen, der an der Haupt-Konsole an DMX IN angehängt ist.

Um diese spezielle Funktion zu verwenden, müssen Sie 2 Dinge erledigen, um das System auf DMX-Input zu konfigurieren.(Das System auf DMX-Input zu setzen wird in der System-Konfiguration im Abschnitt Service Tools erledigt).

Setzen Sie das NOVRAM bit M auf 1 (M -1 DMX Input.....enable)

Weisen Sie die DMX-Input-Kanalanzahl, die Ihrer Hardware entspricht, in der System-Konfiguration zu.

Zuweisen des Inputs

F1 Assign Input Wählt die Zuweisen-Funktion.

Geben Sie die Input-Nummer als Antwort auf die Abfrage des Menüs ein. Es kann eine ganze Reihe von Input-Nummern zugewiesen werden.

F3 # To Channel Wählen Sie die Kanal-Nummer, die durch den ausgewählten Input-Kontroller kontrolliert werden soll.

F3 Store Speichert die Zuweisung. Die Input-Zuweisung erscheint in rot auf einem weißen Feld unter der Kanal-Nummer.

Löschen der Zuweisung

F2 Clear Assign Löscht jede gewünschte Zuweisung. Sie können auswählen, ob Sie die Inputs oder die Kanäle löschen wollen.

F2 # Channels Geben Sie eine Nummer als Antwort auf das Prompt ein. Es kann mehr als ein Kanal (oder Input #) ausgewählt werden.

F3 Store Diese Zuweisung ist nun gelöscht.

Default 1 zu 1

Bringt das default Input-Patch an alle oder nur an ausgewählte Kanäle zurück.

Exam

Isoliert ausgewählte Inputs zum Überprüfen. Nach dem Überprüfen des ausgewählten Inputs kann die Überprüfung unter Verwendung der "next" oder "previous"-Tasten fortgesetzt werden.

DMX-Input und Makros

Ein Makro kann an jeden Input-Kontroller zugewiesen werden. Das Makro wird dann durch Aufziehen des Input-Faders ausgelöst oder durch Zuweisen einer Intensität an jenen Kanal, der an diesen Input zugewiesen wurde. Wenn keine spezielle Intensitäts-Zuweisung gemacht wurde, so wird das Makro ausgelöst, sobald der Fader 50 % erreicht. Wenn ein Kanal auch an den Input-Kontroller zugewiesen ist, so wird die Kanal-Intensität die Fader-Bewegung erhöhen.

Beachten Sie den Abschnitt im MAKRO-Menü für Details über dieses Thema.

F6 F4
More Function Free Dimmers

Diese Funktion zeigt die freien oder unbenützten Dimmer. Dimmer, die in gelb erscheinen, sind unbenützt (frei). Dimmer-Nummern, die in blau auf einem grauen Feld erscheinen, sind benützte/zugewiesene Dimmer.

F6 F5
More Function Exchange Dimmers

F5 Exchange Dimmers Wählt die "Austauschen von Dimmern"-Funktion. Das System wird anzeigen: *exchange dimmer #:*

Geben Sie die Dimmer-Nummer auf dem numerischen Tastenfeld ein.

F1 With Dimmer Geben Sie die Nummer auf dem numerischen Tastenfeld ein.

F3 Store Beschließt den Dimmer-Austausch.

F1 General Master

Scroller, Nebelmaschinen und verschiedene Motoren sind einige Beispiele für Geräte, die nicht vom Grandmaster kontrolliert werden sollten. Verwenden Sie die Grand-Master-Kontrolle, um DMX-Geräte von der Kontrolle des Grand-Masters zu entfernen.

- F1 General Master** Ein prompt für eine Dimmer-Nummer wird erscheinen. Einzelne Dimmer, eine Reihe von Dimmern oder mehrere Dimmer können ausgewählt werden.
- #** Verwenden Sie das numerische Tastenfeld, um die Dimmer-Nummer auszuwählen.
- F5 Disable G.M.** Mit dieser Taste können Sie die ausgewählten Dimmer von der Kontrolle des G.M. entfernen. Die Dimmer-Nummer erscheint in gelb.
- F4 Enable G.M.** re-initialisiert die G.M.-Kontrolle über einen Dimmer.

A C H T U N G

Wenn eine Dimmer-Nummer an einen Scroller gepatcht wurde, so wird sie automatisch von der G.M.-Kontrolle entfernt. Wenn die Dimmer-Nummer wieder an einen regulären Kanal zugewiesen wird, so wird der Dimmer automatisch wieder an die G.M.-Kontrolle zugewiesen.

LADEN VON DISKETTEN

Wenn Sie diese Funktion auswählen, so wird automatisch der Inhalt der Diskette angezeigt.

- F1 Play/Act #** Eine Prompt-Zeile erscheint und fragt nach der Play-Nummer, die geladen werden soll. Nach dieser Auswahl bekommen die F-Tasten verschiedene Lade-Optionen.
- #** Verwenden Sie das numerische Tastenfeld, um die gewünschte Play-Nummer einzugeben.
- F1 All
 Diskette** Diese Auswahl lädt den gesamten Inhalt der ausgewählten Play-Nummer, inklusive Patch, alle Memories und Makros.

Während das System lädt, wird die Nachricht "WAIT" und eine Reihe von roten Herzen in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt, solange das Diskettenlaufwerk in Betrieb ist. Nachdem der Ladevorgang abgeschlossen ist, wird die Memory-Liste oder der Q#Sheet angezeigt.

Wenn Sie beim Eingeben der Play-Nummer einen Fehler gemacht haben, so wird die Nachricht "BAD PLAY NUMBER" angezeigt. Beginnen Sie noch einmal und geben Sie die richtige Nummer ein.

WICHTIG!!!

Wenn Memories auf der Konsole present sind während Sie laden, so werden Memory-Nummern, die identisch sind, nicht geladen.

LADE-OPTIONEN

Es ist offensichtlich, wenn Sie die verschiedenen Lade-Optionen betrachten, daß auch nur Teile einer Show geladen werden können. Dies ist eine sehr vielseitige Funktion, die Ihnen sehr viel Editier-Zeit spart, da bei verschiedenen Shows ein gemeinsames Patch, bzw. gemeinsame Makros verwendet werden können.

Die verschiedenen Lade-Optionen sind:

- F2 Patch only** Nur das Patch wird geladen, d.h. das selbe Patch kann für mehrere Shows verwendet werden.
- F3 Mems only** Lädt alle Memories und alle dazugehörigen Überblendzeiten, Loops, Links und Text-Informationen.
- F4 Mem # to
 Load** Lädt ein einzelnes Memory oder eine Reihe von Memories von einer Show. Wenn Sie diese Auswahl tätigen, so werden die F-Tasten für die Memory-Auswahl und zum Laden neu belegt.
- F5 Macro Only** Lädt nur die Makros.
- F6
Makro/**
- F2 Mix only** Lädt das Mix-Output-Table.

MEMORY-OPERATIONEN

Das Menü "MEMORY OPERATIONEN" bietet einen effizienten Weg zum Umbenennen, Kopieren und Löschen von Memories. Die in diesem Menü angezeigte Memory-Liste bietet alle wichtigen Informationen zur Ausführung dieser Funktionen. Alle in den MEMORY OPERATIONEN verfügbaren Funktionen können im Editor-Modus ausgeführt werden (siehe Kapitel 3 - Programmierung und Ablauf).

F1 Umbenennen von Memories

Vorhandene Memories können umbenannt werden, obwohl Sie existierende Memories in diesem Menü nicht überschreiben können, wenn Sie diese umbenennen. Es können einzelne Memories oder eine Reihe von Memories umbenannt werden. Wenn Sie ein Memory umbenennen, so geht der Original-Name des Memories verloren. Wenn Sie Memory 1 in Memory 100 umbenennen, so wird Memory 1 nicht länger existieren. Es werden aber alle Informationen von Memory 1, wie z.B. Kanal, Scroller, Spot, Parameter, und Zeitzuweisungen in Memory 100 gespeichert.

F1 RENAME MEMORY

Verwenden Sie das numerische Tastenfeld, um die Memory-Nummer oder das erste Memory in einer Reihe von Memories einzugeben.

F2 THRU Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie eine Reihe von Memories umbenennen wollen.

F3 TO MEMORY Verwenden Sie das numerische Tastenfeld, um die neue Memory-Nummer einzugeben.

F1 STORE beendet die Funktion. Ein Fenster öffnet sich im unteren Teil des Bildschirms, in dem das Ergebnis des Vorgangs angezeigt wird.

F2 Kopieren von Memories

Diese Funktion kopiert das ausgewählte Memory an ein neues Memory. Das Memory, das kopiert wurde, bleibt intakt, und das neue Memory ist ein "Abdruck" des Original-Memories. Es können einzelne Memories oder eine Reihe von Memories kopiert werden. Wenn Sie eine Reihe von Memories kopieren, ist es notwendig, nur die erste Nummer der Zielgruppe einzugeben. Sie kopieren z.B. Memory 1 auf 100, Memory 2 auf 101, Memory 3 auf 102,..... . Sie brauchen nur die Nummer 100 als Ziel angeben, das System kopiert die Reihe von Memories in automatischer Reihenfolge.

F2 COPY MEM Die Abfrage "*copy mem #*" wird erscheinen.

Geben Sie die Nummer des Memories, das kopiert werden soll, auf dem numerischen Tastenfeld ein.

F2 THRU Es kann auch eine Reihe von Memories kopiert werden.
MEM #

F1 TO MEM # Sie werden aufgefordert, die neue Memory-Nummer einzugeben.

F1 STORE Die Abfrage "*are you sure???*" wird angezeigt. Überprüfen Sie, ob Sie die richtige Information eingegeben haben.

F1 YES Führt die Funktion aus und beendet.

F3 Löschen von Memories

F3 DELETE wählt die Löschen -Funktion. Das System wird nach der Memory-Nummer fragen, die gelöscht werden soll. Es kann auch eine Reihe von Memories gelöscht werden.

Geben Sie die Nummer auf dem numerischen Tastenfeld ein.

F1 STORE Das System wird nach einer Bestätigung des Befehls fragen.

F1 YES Löscht das ausgewählte Memory und beendet die Funktion.

F4 Kopieren eines Profils

Wenn ein gespeichertes Memory von einem vorgegebenen Muster abstammt, so kann die Profil-Zeit an ein anderes Memory kopiert werden.

F4 COPY PROFILE Wählt die Funktion aus.

geben Sie die Memory Nummer als Antwort auf die Abfrage "**copy profile mem #**" ein.

F1 TO MEMORY Geben Sie die Memory-Nummer ein, an die die Zeit kopiert werden soll.

F1 STORE Speichert das Profil von einem Memory an das andere.

F5 Löschen der Konsole

Dies ist eine sehr starke Funktion, die den gesamten Speicher der Konsole löscht. Alle Memories, Snaps, Makros, Effekte und auch Events werden gelöscht. Kanal-Patch, Scroller-Patch und Mix-Output werden auf jeden Fall behalten. Der gesamte Speicher geht durch diese Funktion verloren. Wenn Sie ungesicherte Daten im Speicher haben, die Sie sichern möchten, so speichern Sie diese auf Diskette ab, bevor Sie diese Funktion ausführen.

F5 CLEAR Folgende Warnung wird in rot angezeigt: **make sure that play currently is recorded on disk!!!**

F1 YES Löscht den gesamten Speicher der Konsole und beendet die Funktion.

AUTO ASSIGN (Automatische Zuweisung)

Automatische Zuweisung ist eine sehr nützliche Funktion, die Makros, C/D Zuweisungen, Submaster-Zuweisungen und Chaser zuweist und initiiert, um mit einer Crossfade auf dem primären (A/B) Playback zu synchronisieren.

Die Anzeige im AUTO ASSIGN-Menü zeigt eine Teil des Memory-Sheet und die F-Tasten-Belegung. Der Memory-Sheet kann nach oben oder nach unten mit PAGE UP oder PAGE

DOWN gescrollt werden. Automatisch Zuweisungen, die an ein Memory zugewiesen sind, erscheinen in der Text-Spalte auf dem Memory-Sheet.

F1 Löschen einer automatischen Zuweisung

Geben Sie die entsprechende Memory-Nummer auf dem numerischen Tastenfeld ein.

F1 DELETE Aktiviert die Löschen-Funktion.

F2 Automatische Zuweisung für C/D

Beispiel: Die Crossfade zwischen Q49 und Q50 auf dem A/B-Crossfader aktiviert automatisch ein Loop (Q200 -> 206) auf C/D.

Geben Sie die Memory-Nummer als Antwort auf die Abfrage *automatic assignment in mem #* ein.

F1 ASSIGN C/D Wählt C/D als Ziel dieser automatischen Zuweisung.

MEM # TO ASSIGN Geben Sie 200 ein, um diese Zahl als erste des Loops zu bestimmen.

F3 AUTO START Die automatische Zuweisung wird in der Text-Spalte des Memory-Sheets erscheinen. Am Ende der Crossfade von Q48 auf Q49 wird das Loop auf C/D geladen; wenn Sie also GO drücken, um die Crossfade von Q40 auf Q50 zu aktivieren, so aktivieren Sie automatisch den Loop, der auf C/D zugewiesen ist.

Die Optionen für C/D und die Chaser sind:

1. **Manual** - dies führt die Zuweisung auf C/D oder die Chaser aus. Die Zuweisung erscheint im Q der automatischen Zuweisung.
2. **Auto Start** - Wie im Beispiel oben gezeigt beginnt die Zuweisung abzulaufen, wenn die Crossfade auf das Q, das die automatische Zuweisung enthält, zu laufen beginnt. Die aktuelle Zuweisung an C/D oder die Chaser erscheint ein Q vorher.
3. **Hold** - Stoppt einen Chaser oder ein Loop, das auf C/D abläuft. Der Output der Chaser oder von C/D macht ein Black-Out. Die Zuweisung bleibt bestehen und kann jederzeit reaktiviert werden, entweder durch eine andere automatische Zuweisung oder durch ein entsprechendes Makro.

F3 Automatische Zuweisung für den Chaser

Beispiel 1: Erstellen Sie eine automatische Zuweisung in Q100, die einen Chaser auf dem Chaser 1 aktivieren soll.

(mem) 100 Dies geben Sie als Antwort auf das prompt **automatic assignment in mem #** ein.

F3 CHASER Wählt die automatische Zuweisung für einen der Chaser.

F1 CHASER 1 Es kann auch jeder der anderen Chaser zu diesem Zeitpunkt ausgewählt werden.

F1 FROM Geben Sie 10 als das erste Memory des Chasers ein.
MEM #

F2 THRU Geben Sie 15 als das letzte Memory in der Reihe ein.
MEM #

F4 AUTO Funktioniert wie die Taste "GO". Startet automatisch den Chaser
wenn **START** die Überblendung auf Q100 beginnt.

Beispiel 2: Erstellen Sie eine automatische Zuweisung in Q102, die den Chaser anhalten soll.

(mem) 102 Geben Sie dies als Antwort auf das prompt **automatic assignment in mem #** ein.

F3 CHASER Wählt die automatische Zuweisung an einen der Chaser.

F1 CHASER 1 Es kann auch jeder der anderen Chaser ausgewählt werden.

F5 HOLD Funktioniert wie die HOLD-Taste. Dadurch wird der Chaser automatisch angehalten, wenn die Überblendung auf Q102 beginnt.

Beispiel 3: Erstellen Sie eine automatische Zuweisung, die den Chaser 1 lädt.

Geben Sie eine Zahl auf dem numerischen Tastenfeld als Antwort auf das prompt **automatic assignment in mem #** ein.

F3 CHASER Wählt die automatische Zuweisung an den Chaser.

F1 CHASER 1

F1 FROM Geben Sie das erste Memory in der Reihe ein.
MEM #

F2 THRU Geben Sie das letzte Memory in der Reihe ein.
MEM #

F3 MANUAL Weist die ausgewählte Reihe von Memories an den Chaser zu. Der Chaser kann nun durch Drücken von GO oder durch Erstellen einer anderen automatischen Zuweisung (mit AUTO START) gestartet werden.

ERSTELLEN EINER AUTOMATISCHEN ZUWEISUNG FÜR MAKROS

1 0 5

Gegen Sie diese Zahlen als Antwort auf das prompt **automatic assignment in mem #** ein.

F4 **MAKRO** Wählt MAKRO als automatische Zuweisung.

F1 Wählt das Makro F1.

F1 **ON START** Initiiert das Makro am Beginn der Überblendung von Q104 auf
OF X-FADE Q105 auf dem A/B-Playback.

Oder

F2 **ON END OF** initiiert das Makro, wenn die Überblendung von Q103 auf Q104
PREVIOUS abgeschlossen ist. Der Vorteil beim Verwenden von Makros wird hier
X-FADE deutlich.

Zuweisungen an die Submaster 1 und 2 können ebenfalls im AUTO ASSIGN-Menü ausgeführt werden. Die Zuweisungs-Optionen sind im SYSTEM-PARAMETER-Menü verstellbar.

SPEICHERN AUF DISKETTE

Was Sie sich angewöhnen sollten, ist das regelmäßige Zwischenspeichern Ihrer Show auf Diskette. Dies versichert Sie gegen Verlieren der Daten im Falle eines System-Errors oder eines anderen Zwischenfalles. Das Speichern auf Diskette dauert nur einige Minuten und kann Ihnen viele Stunden Arbeit ersparen. Beim Speichern werden alle Informationen, wie z.B. Memories, Patch, Snaps und automatische Zuweisungen auf Diskette gespeichert.

Um auf Diskette zu speichern, vergewissern Sie sich zuerst, daß eine formatierte Diskette in Ihrem Diskettenlaufwerk bereitliegt. Wenn Sie beabsichtigen zu speichern, und es befindet sich keine Diskette im Laufwerk, so wird die Fehlermeldung "BAD DISKETTE" angezeigt. Wenn die Diskette schreibgeschützt ist, so wird die Fehlermeldung "DISKETTE PROTECTED" angezeigt werden. Beheben Sie einfach den Fehler und fahren Sie mit dem Speichern fort.

Der gesamte Inhalt des Speichers, inklusive Memories, Patch, Kanal-Patch, Scroller-Zuweisungen, Makros, etc. können auf eine 360 KB, eine 720 KB oder eine 1,44 MB Diskette gespeichert werden. Jede Show oder jeder Memory-Block einer Show hat eine eigene Nummer. Die Play-Nummer wird normalerweise im folgenden Format beschrieben: #####.#. Es kann auch zusätzlich Text eingegeben werden, um die spätere Identifikation zu erleichtern. Das System speichert automatisch das Datum und die Zeit des Speicherns.

F1 Aktiviert den Speicher-Modus und zeigt folgende Nachricht an: **Enter Play # In Format Xxx.X** Die Funktionstasten werden nun Ihre Funktion ändern.

###.# Verwenden Sie das numerische Tastenfeld, um die Play-Nummer einzugeben. Wenn Sie eine einzelne Zahl eingeben, so hängt das System automatisch .0 daran. Z.B. Wenn Sie 1 auf dem Tastenfeld eingeben, so wird die Nummer als 1.0 gespeichert.

F2 TEXT Erlaubt das Zuweisen von wichtigen Textbemerkungen, die Sie auf dem Keyboard (Optional) schreiben. Wenn Sie speichern, hängt das System automatisch das Datum und die Zeit des Speicherns daran. Dieser Anhang erscheint in der Liste der Play-Nummern und des Textes.

F1 ENTER Das System betritt den Speicher-Modus und fragt: "*Are you sure ???*"

F1 YES Speichert die Daten, die sich im Speicher der Konsole befinden. Während das Disk-Laufwerk arbeitet, wird die Nachricht "WAIT" in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Wenn der Speichervorgang abgeschlossen ist, wird die gespeicherte Reihe von Memories angezeigt und die Liste der Play-Nummern auf der Diskette inklusive der neuen Show wird ebenfalls angezeigt.

Wenn Sie über eine bereits vorhandene Play-Nummer darüberspeichern wollen, so wird die Nachricht "PLAY EXISTS" angezeigt. Wenn Sie die gespeicherten Daten auf diese Play-Nummer speichern wollen, drücken Sie nocheinmal F1 YES, um den Befehl zu bestätigen. Mit der Druck-Option (F2) können Sie die Liste mit dem Inhalt der Diskette ausdrucken.

DRUCKER

Wenn Ihr System darauf konfiguriert ist, diese Funktion zu unterstützen und Sie haben einen Drucker an die SuperOvation angeschlossen, dann können Sie eine ganze Menge von Information ausdrucken. Es ist sehr günstig, für Dokumentationszwecke auszudrucken, außerdem ist ein Ausdruck sehr nützlich im Falle eines Diskettenfehlers.

Die Druck-Optionen sind:

- **F1 Memory List** - Dieser Q-Sheet wird im Memory-Exam angezeigt. Die Memories werden in numerischer Reihenfolge aufgelistet, mit Überblendzeiten, Text, Part Q's und Auto-Zuweisungen.
- **F2 Memory Contents** - Einzelne Memories, eine Reihe von Memories oder alle Memories können ausgedruckt werden. Der Ausdruck beinhaltet die Memory-Nummer, alle Parameter-Zuweisungen, alle Kanal- und Intensitäts-Zuweisungen, Scroller-Zuweisungen, Überblendzeiten und Text.
- **F3 Makro** - Der Ausdruck beinhaltet eine Liste des Inhalts der gespeicherten Makros.
- **F4 Free Channels** - druckt eine Liste der unbenützten Kanäle aus.
- **F5 Channel Patch** - Druckt das Kanal-Patch so aus, wie es im KANAL PATCH-Menü erscheint.
- **F6 Makro F1 Tracking Sheet** - Druckt den gesamten Tracking-Sheet aus.
- **F6 Makro F2 Effects** - Druckt die Steps jedes gespeicherten Effekts aus.

WICHTIG!!!

Wenn Sie den Memory-Inhalt ausdrucken wollen, dann gibt es 2 Arten des Print-Formates: Squeezed und Spread. Das Spread-Format druckt ein Memory auf eine Seite Papier. Das Squeezed-Format läßt keine Abstände zwischen den einzelnen Memories. Wählen Sie das Format, das für Ihren Arbeitsstil und zu Ihrem Drucker am besten paßt.

SYSTEM-PARAMETER

Das System-Parameter-Menü ist die Nummer 8 auf der Menü-Liste. Die System-Parameter-Anzeige zeigt die System-Konfiguration, die die Anzahl der Dimmer, der Spots, der Kanäle und der Scroller, die das System verwaltet, die Software-Version des Systems, welche Play-Nummer geladen ist. Auch Information über den gesamten zur Verfügung stehenden Speicher und den verbleibenden Speicher wird hier angezeigt.

User-Definierbare Parameter

Der untere Teil des Displays zeigt Parameter, deren Default User-definiert werden kann, wie z.B. Memory-default-time, Grandmaster-Blackout-Tasten-Status, Ein/Ausschalten von Fernbedienungsgeräten, etc.

Um einen dieser Parameter zu ändern, bewegen Sie den Cursor auf jenen Parameter, den Sie ändern wollen, und drücken Sie

F1 ENTER

Ein Prompt, wie z.B. *SET PARAMETER TO:* wird angezeigt. Folgen Sie den Instruktionen auf dem Bildschirm, die Sie durch die Schritte führen und verändern Sie den Parameter-Wert.

Die verschiedenen User-definierbare Parameter sind:

- ◆ default memory time - die Zeit, die automatisch an die Memory-Überblendungen zugewiesen wird.
- ◆ default fade time - ist jene Zeit, die der Stage-Output braucht, um auszublenden, wenn im Editor RESET gedrückt wurde.
- ◆ beeper - kontrolliert, ob die Konsole einen Warnton abgibt, wenn Fehler auftreten, oder Sie warnt, wenn Sie beabsichtigen, ein existierendes Memory, ein Loop, ein Link oder ein Snap zu überschreiben.
- ◆ MIDI i/o chan - bestimmt, auf welchem MIDI-Kanal die SuperOvation Befehle empfängt, wenn die entsprechende optionale MIDI-Hardware installiert ist.
- ◆ dimmers controlled by gm - ist die Anzahl der DMX-512 Outputs, die vom Grandmaster (gm) kontrolliert werden.
- ◆ blackout - schaltet die Grandmaster blackout-Taste Ein, bzw. Aus.
- ◆ Non dim level - hier setzen Sie jenen Wert, ab welchem ein Dimmer (der auf eine non-dim-Kurve zugewiesen ist), auf Full flasht.
- ◆ time of day - setzt die Uhrzeit des Systems fest.
- ◆ date - setzt das Datum.
- ◆ ON-Taste - setzt jenen Wert, an dem die On-Taste funktioniert.
- ◆ Auto seq. A/B - bestimmt, ob die SEQ-Taste automatisch eingeschaltet wird nach einer Zuweisung auf A/B.
- ◆ Store increment - Die Taste +1 STORE kann mit einem anderen Wert belegt werden, d.h. es wird danach nicht um 1 inkrementiert, sondern um jenen Wert, den Sie hier eingeben.
- ◆ Store to first active - bestimmt, wie das System die STORE STORE-Funktion verwendet. Setzen Sie diese Funktion auf YES, so wird jede neue Information auf den ersten aktiven Playback-Fader gespeichert. Das System schaut zuerst auf A/B, dann auf C/D, und zum Schluß auf die Controller, beginnend bei K-1. Wenn diese Funktion auf NO gesetzt ist, so werden alle Kanal-Intensitäts-Modifikationen auf die relevanten Outputs gespeichert.

WICHTIG!!!

RESET

Drücken Sie **MENU** oder zweimal **ESCAPE** um auszusteigen und in den Edit-Mode und ins Stage-Display zurückzukommen.

MAKROS

Die OVATION kann bis zu 99 Makros speichern, von denen jede einzelne bis zu 40 Tastenkombinationen beinhalten kann. Makros können jede Taste auf der Konsole beinhalten und können auch als Shortcut-Tasten für Sequenzen oder Funktionen, die häufig gebraucht werden, programmiert werden. Makros können mit automatischen Zuweisungen aktiviert werden (in Verbindung mit Q's, die auf dem A/B-Playback ablaufen). Dies ist sehr nützlich zum Laden und Abspielen von Chasern, zum Löschen von Zuweisungen, Eingeben von Snaps, zum Ausführen von Editor-Funktionen. Tatsächlich macht der richtige Einsatz von MAKROS und automatischen Zuweisungen das Abspielen von komplizierten Shows wesentlich einfacher.

Wenn sich das System im Playback-Modus befindet, so lösen die Tasten F1 - F5 die ersten 5 Makros aus. F6 und eine Nummer, die Sie auf dem numerischen Tastenfeld eingeben, lösen die restlichen Makros aus. Makros können durch die gewünschte F-Taste ausgelöst werden, bzw. durch eine Zuweisung mittels automatischer Zuweisung.

Die Text-Option im MAKRO-Menü weist Text, den Sie auf dem optionalen alphanumerischen Tastenfeld eingeben haben, an jedes beliebige Makro zu.

Zusätzlich zum Erstellen von Makros, die Sie selbst kreieren, ist ein Funktion verfügbar, die Makros für häufig verwendete Funktionen erstellt. Diese Funktionen werden normalerweise durch verschiedene Menüs angewählt. Ein Beispiel für ein Makro für eine häufig verwendete Funktion ist die Funktion "DRUCKEN". Wenn Sie diese Funktion als Makro aktivieren, so wird dies wie die "Print Screen"-Taste auf dem Keyboard funktionieren.

F1 Erstellen eines Makros

Nachfolgend sehen Sie ein Beispiel für ein typisches Makro. Dieses Makro wird einen Loop von Memories (50 - 55) auf dem Chaser 2 laden und abspielen (die z.B. die Farbe des Cyclorama ändern) und eine Chaser von Backlights (Memories 70 - 80) auf Chaser 1 ablaufen lassen.

- | | | |
|--------------------------------|---------------|---|
| F1 | CREATE | Wählt das Erstellen eines neuen Makros aus. |
| F1 | | Wählen Sie die Makro-Nummer aus. Ein blaues Fenster mit der Makro-Nummer wird sich öffnen. Wenn die Nummer höher als 5 ist, wählen Sie F6 MAKRO # und geben Sie die Nummer auf dem Tastenfeld ein. |
| MEM
5 0 | | Wählen Sie den Loop von Memories aus. |
| CHASE | 2 | Lädt den ausgewählten Loop auf Chaser 2. |
| GO | | Initiiert die Loop-Überblendungen auf dem Chaser 2. |
| MEM | 70 | Wählt die Memories für den Chaser. |
| -> | 80 | |
| CHASE | (1) | Lädt die ausgewählten Memories auf Chaser 1. |
| GO
(Chaser 1) | | Aktiviert den Chaser. |

- F1 STORE** beendet die Funktion. Beim Betätigen der Makro-Taste F1 wird die oben beschriebene Sequenz ausgeführt.
- F4 TEXT** Eine Überschrift, z.B., die Sie auf dem alphanumerischen Tastenfeld eingeben, (optional) kann an das Makro angehängt werden.
- F1 STORE** beendet die Funktion. Beim Betätigen der Makro-Taste F1 wird die oben beschriebene Sequenz ausgeführt.

F2 Löschen eines Makros

Es können einzelne Makros oder eine ganze Reihe von Makros gelöscht werden.

- F2 DELETE** Wählt die Löschen-Option. Das System fragt Sie nach der Makro-Taste, die Sie löschen wollen.
- F2 THRU MAKRO #** Nur wenn Sie eine Reihe von Makros löschen wollen.
- F1 STORE** beendet die Löschen-Funktion.

F3 Modifizieren eines Makros

Wenn Sie einen Fehler beim Erstellen eines Makros machen, verwenden Sie die Tasten F2 oder F3 um den Cursor an jener Stelle zu positionieren, an der Sie den Fehler haben; drücken Sie anschließend CE (Clear Entry) auf dem Tastenfeld. Dies wird den Fehler löschen. Geben Sie nun den richtigen Befehl ein. Der neue Eintrag erscheint vor dem Cursor.

F3 MODIFY

Wählen Sie das zu modifizierende Makro aus. Ein Fenster, das das ausgewählte Makro beinhaltet, öffnet sich.

F2 / F3ARROWS Verwenden Sie die Pfeile, um den Cursor an der richtigen Stelle zu positionieren.

F1 STORE Speichert die Modifikation und beendet die Funktion.

Makros für häufig verwendete Funktionen

Wenn Sie durch die Optionen im Makro-Menü blättern, werden Sie Optionen bemerken, die zum Erstellen von häufig verwendeten Funktionen dienen. Diese Makros wurden dazu geschaffen, um zu verhindern, daß Sie für diese Funktionen immer in verschiedene Menüs einsteigen müssen.

Die Optionen für häufig verwendete Funktionen sind:

1. F4 Laden
2. F5 Speichern

3. **F6**
 More Function **F4** **Drucken**
4. **F6** **F6**
 More Function More Function **F4** **Memory Dimmer**
5. **F6** **F6**
 More Function More Function **F5** **Test**

Um ein Makro für diese Funktionen zu erstellen, wählen Sie **F1 Create Macro**, dann wählen Sie die Makro-Nummer und die F-Taste für die gewünschte Funktion.

Verwendung von Makros für häufig benützte Funktionen

F4 Laden

- F#** Wählen Sie die zum Laden bestimmte Makro-Taste.
- ##** Geben Sie die Play-Nummer der Show ein, die Sie laden wollen.
- F#** Das Laden-Makro löst die Laden-Funktion aus.

F5 Speichern

- F#** Wählen Sie die entsprechende Makro-Taste. **rec** rescheint in der Befehlszeile.
- ##** Wählen Sie eine Play-Nummer aus.
- F#** Aktiviert die Speichern-Funktion.

F6 **More Function F4 Drucken**

- MEM # => #** Wählen Sie die Memories aus, die gedruckt werden sollen.
- F#** Wählen Sie die Makro-Taste, die zum Drucken bestimmt wurde.

F6 **F6** **More Function More Function F4 Memory Dimmer**

Diese Option wird verwendet, wenn das Kontroll-Board mit dem Compulite Digital-Dimmer-Kontroller zusammenarbeitet. Die Ovation-Konsole bietet eine Möglichkeit, eine Art Hilfe-Q zu bilden, das im Falle einer Unterbrechung der Kommunikation übernimmt, ein Makro genannt memory dimmer.

Um den Dimmern das Hilfe-Q Bühnenbild einzurichten, folgen der folgenden Anleitung. Lesen Sie außerdem in der Bedienungsanleitung des Digital-Dimmers Informationen über den Abbruch der Kommunikation nach.

Schalten Sie ins Makro-Menü und erstellen Sie ein Makro (z.B. Makro 5) wie folgt:

**F1 CREATE
 MACRO**

F5 Wählen Sie Makro 5 aus.

F4 MEMORY Wenn diese Option nicht sichtbar ist, verwenden Sie F6 more function
DIMMER um durch diese Optionen zu blättern.

F1 STORE Speichert Makro 5 als "memory dimmer" oder Hilfe-Q.

RESET Verlassen Sie hiermit das MACRO-Menü und begeben Sie sich **ESCAPE** wieder in den Live- Modus.

=> # Erstellen Sie ein Bühnenbild mit jenen Kanälen, die Sie benötigen.

@ # Weisen Sie die Intensitäten zu.

= Zeigt den Memory-Speicher-Modus an. **MEMORY** erscheint in der Befehlszeile.

F5 Das Wort **DIMMER** erscheint in der Befehlszeile nach **MEMORY**. Dieses Bühnenbild wird nun als das Hilfe-Bühnenbild im Falle einer Unterbrechung der Kommunikation zwischen Kontrollkonsole und Dimmer anerkannt.

STORE Speichert die ausgewählten Kanäle als spezielles Preset, das dann aktiviert wird, wenn es zu einer Kommunikations-Unterbrechung zwischen Kontroll-Board und Dimmer kommt.

F6 F6

More Function More Function F5 Test

Verwenden Sie ein "Test"-Makro, um durch das Rig zu flashen. Angenommen das Makro 1 ist das Test-Makro wenn Sie im Normal-Modus arbeiten:

Wählen Sie die Kanal-Nummer, um den Test zu starten.

@ # Wählen Sie die Kanal-Intensität.

F1 Lösen Sie die Test-Funktion aus.
+ Inkrementiert den Kanal um 1.

F5 Assign Input

Wenn Sie DMX-Input verwenden, kann ein Makro an einen der Input-Kontroller zugewiesen werden. Wenn Sie einen Kontroller aufziehen wird das Makro ausgelöst. Das Makro wird ab einem bestimmten Prozent-Anteil ausgelöst. Wenn keine bestimmte Prozentangabe oder Intensität angegeben ist, so wird das Makro erst bei Erreichen von 100 % ausgelöst.

F5 ASSIGN Das System fragt nach der Makro-Taste, die zugewiesen werden soll.

INPUT

- select macro** Das Display zeigt nun das Input-Patch-Table und das System fragt nach der Input- Nummer.
- #** Geben Sie die Input-Nummer für die Makro-Zuweisung an.
- F1 STORE** Beendet die Zuweisung und die Anzeige kehrt ins MACRO-Menü zurück.

Im oben genannten Beispiel wurde keine Intensität ausgewählt. Der default-Wert ist 50 %, d.h. wenn der Input 50 % erreicht, wird das zugewiesene Makro ausgelöst. Um eine andere Intensität als 50 % zuzuweisen,wählen Sie:

F2 und weisen Sie eine Intensität zu, bevor Sie die Zuweisung speichern.

EFFEKTE

Eine unbegrenzte Anzahl von Effekten kann geschaffen werden. Effekte werden im EFFEKTE-Menü erstellt. Jeder Effekt besteht aus einer Anzahl von Schritten und einem Chase-Muster. Jeder Effekt besteht aus einer Gruppe von Kanälen. Jedem Schritt kann eine Überblendzeit zugewiesen werden.

Effekte werden auf den Chasern 1 - 4 abgespielt.

F1 Editieren (Erstellen) eines Effekts

F1 EDITING EFFECT Verwenden Sie diese Funktion, um einen neuen Effekt zu erstellen oder einen bereits existierenden Effekt zu modifizieren.

Geben Sie die Effekt-Nummer als Antwort auf das Prompt ein.

F1 CREATE STEP Wenn keine Schritte existieren, dann ist der default-Wert für diese Auswahl 1.

F3 SELECT Erlaubt die Kanal-Auswahl. Um andere Kanäle oder eine Reihe von Kanälen auszuwählen, verwenden Sie die entsprechenden F-Tasten. Die Kanal-Auswahl muß ebenfalls auf dem numerischen Tastenfeld ausgeführt werden.

Wheel oder irgendeine andere Intensitäts-Auswahl Weist die Intensität an die ausgewählten Kanäle zu.

T-IN Weist eine Zeit an den Schritt zu.

step as editor Speichert den Inhalt des Editors als eigenen Schritt.

wiederholen Sie diesen Vorgang so oft Sie wollen

F5 CREATE PATTERN Wählen Sie eins der Muster aus.

STORE Speichert den Effekt, der gerade erstellt wurde.

Erstellen eines Effekts unter Verwendung der Fader und Kontroller

Anstatt Kanäle in den Editor bringen zu müssen, können Schritte auch unter Verwendung der Fader und der Kontroller erstellt werden. Setzen Sie die Kontroller und Fader wie gewünscht und wählen Sie **STEP AS STAGE** anstatt **STEP AS EDITOR** . Der Output der Fader und Kontroller wird dann als Schritt gespeichert.

F2 Löschen eines Effekts

Ein einzelner Effekt oder eine Reihe von Effekten können gelöscht werden.

- | | | |
|-----------|--------------------------|--|
| F2 | DELETE
EFFECT | Die Liste der Effekte wird angezeigt. Wählen Sie den Effekt, der gelöscht werden soll. |
| F2 | THRU
EFFECT | Verwenden Sie diese Taste, um mehr als einen Effekt zu löschen. |
| F1 | STORE | Löscht die ausgewählten Effekte und beendet die Funktion. |

F3 Kopieren eines Effekts

Ein Effekt kann so oft wie Sie wollen kopiert werden. Wählen Sie den zu kopierenden Effekt und geben Sie die Nummer des Effekts auf dem numerischen Tastenfeld ein .

- | | | |
|-----------|------------------------|--|
| F3 | COPY
EFFECT | Wählt die gewünschte Funktion aus. |
| # | | Geben Sie die Effekt-Nummer, von der kopiert werden soll, ein. |
| F1 | EFFECT | Wählen Sie die neue Effekt-Nummer auf dem Tastenfeld. |
| F1 | STORE | Speichert die neuen Daten und beendet die Funktion. |

Alle ab jetzt genannten Funktionen sind unter der Haupt-Option

F1 Editieren von Effekten

zu finden.

F2 Modifizieren von Schritten eines existierenden Effekts

Einzelne Schritte können jederzeit modifiziert werden. Die Modifikation des Schrittes wird genauso vorgenommen wie das Erstellen von Schritten, entweder im Editor oder mit dem Stage-Output.

- | | | |
|-----------|------------------------|---|
| F2 | MODIFY
STEP | Wählen Sie die Option "Modifizieren von Schritten". Sie werden nun aufgefordert, die Schritt-Nummer, die Sie modifizieren wollen, einzugeben. |
| F3 | SELECT | Kanäle können ebenfalls auf dem Tastenfeld ausgewählt werden. Wählen Sie die Intensität des Kanals mit der @-Taste. |

**Or create
the step
from stage
outputs.**

F4 TIME

F1 STEP AS ED Wenn der Schritt im Editor erstellt wurde, dann wählen Sie diese Option.

F2 STEP AS STAGE Wenn der Schritt im Stage-Output sich befindet, dann wählen Sie diese Option.

F3 Einfügen eines Schrittes

Beantworten Sie das Prompt und erstellen Sie einen neuen Schritt durch den oben genannten Vorgang. Die Schritte nach dem neu eingefügten Schritt werden um 1 inkrementiert.

Beispiel:

Wenn ein Schritt zwischen den Schritten 3 und 4 eingefügt wird, so wird Schritt 4 zu Schritt 5, Schritt 5 zu Schritt 6, etc....

F4 Modifizieren der Zeit

Folgen Sie dem Prompt um die für einen oder mehrere Schritte gespeicherte Zeit zu modifizieren.

F5 Erstellen eines Musters für einen Effekt

Der letzte Schritt nach Erstellen und Speichern eines Effekts ist das Zuweisen eines Musters an den Effekt.

Es gibt 5 verfügbare Muster:

- ◆ **STEP (F1)** - ist ein normales Chase-Muster. Jeder Schritt wird geflasht.
- ◆ **SHADOW (F2)** - bringt alle Schritte an deren zugewiesenen Level und flasht danach jeden einzelnen auf 0.
- ◆ **BUILD (F3)** - bringt jeden Schritt zu dessen zugewiesenem Level, einen nach dem anderen, bis alle Schritte auf ON sind. Dann wird jeder Schritt auf 0 % geflasht.
- ◆ **RANDOM (F4)** - flasht alle Schritte per Zufall.
- ◆ **BOUNCE (F5)** - läßt die Schritte vorwärts und rückwärts laufen. (Beispiel: 1 - 2 - 3 - 2 - 1)

F6

More Function F1 Löschen eines Schrittes

Um einen Schritt zu löschen, wählen Sie **DELETE STEP F1**. Beantworten Sie das Prompt durch eingeben der Nummer des Schrittes auf dem Tastenfeld. Vollenden Sie den Vorgang durch drücken von **STORE F1**.

F6

More Function F2 Zuweisen von Loops an Effekte

Eine bestimmte Anzahl von Loops kann an einen Effekt zugewiesen werden. Dies begrenzt die Anzahl der Wiederholungen, die ein Effekt durch Drücken von GO abläuft. Wählen Sie **# OF LOOPS F2**. Geben Sie die gewünschte Anzahl von Loops auf dem numerischen Tastenfeld ein.

F6

More Function F3 Zuweisen eines automatischen Loops an Effekte

Das Zuweisen eines automatischen Loops (**AUTO LOOP F3**) erstellt einen nicht-endenden Loop.

F6

More Function F4 Ein- bzw. Ausblenden eines Loops

Wählen Sie **FADE TIME F4**, um eine Ein- bzw. Ausblendung des Effekts zu programmieren.

LÖSCHEN EINES PLAY/ACT

Verwenden Sie dieses Menü, um auf der Diskette gespeicherte Play-Nummern zu löschen. Unter diesem Menü zeigt das System automatisch die Liste der auf der sich im Diskettenlaufwerk befindlichen Diskette Shows. Das Prompt `delete play/act #` erscheint.

- # Verwenden Sie das numerischen Tastenfeld, um die Play-Nummer, die Sie löschen wollen, einzugeben.
- F1 ENTER** Das System wird die Abfrage *are you sure ???* stellen.
- F1 YES** Bestätigen Sie den Befehl. Wenn Sie den Befehl nicht ausgeführt haben wollen, drücken Sie hier **F6 Restart**.

SCROLLER PATCH

Die SuperOvation ist fähig, DMX 512 Farb-Scroller auf einzigartige Weise zu kontrollieren. Der Scheinwerfer ist mit dem Scroller ein 2-Parameter-Gerät, d.h. der Dimmer des Scheinwerfers ist 1 Parameter, und der Scroller ist der 2. Parameter. Die Kanal-Anzeige im Stage-Display zeigt die Kanal-Nummer und dessen Intensität. Unterhalb des Intensitäts-Levels wird die Farb-Nummer des Scrollers angezeigt. Kanäle mit Scrollern werden auf dem Bildschirm in dunkelgrau angezeigt. Wenn der Kanal an ein Memory im Playback oder an einen Controller zugewiesen wird, so erscheint die Farb-Nummer in grün.

Um diese einzigartige Scroller-Kontrolle verwenden zu können, müssen die Scroller im Scroller-Patch-Menü gepatcht werden. Im Scroller-Table sind auch viele andere Funktionen verfügbar. Scroller werden an Kanal-Nummern gepatcht, um die Beleuchtungseinheit als 2-Parameter-Gerät zu definieren. Der Dimmer ist ein Parameter und der Scroller ist der zweite Parameter (der Farb- Parameter).

Das Scroller-Patch-Table zeigt alle die Scroller betreffenden Informationen an. Auf der linken Seite ist die Kanal-Nummer für den Scheinwerfer, an der Scroller angehängt ist, und NICHT die Kanal-Nummer für den Scroller. Die Scroller-Nummer erscheint in der nächsten Spalte. Wiederum die nächste Spalte zeigt die DMX-Nummer des Scrollers. Es kann jede beliebige DMX-Nummer zugewiesen werden, solange Sie mit der DMX-Nummer, die auf dem Scroller selbst gesetzt wurde, übereinstimmt. DMX-Zuweisungen werden im Scroller-Patch-Table oder im KANAL-PATCH-Menü ausgeführt. Die default-DMX-Nummern sind die letzten Kanäle des Systems. Als nächstes erscheint die Anzahl der Rahmen, auf die das System konfiguriert ist. Ein Scroller kann bis zu 32 Farben beinhalten. Es werden übrigens nicht nur die Anzahl der Farben, sondern auch die zu diesen Farben zugewiesenen Kontroll-Werte angezeigt.

F1 Patchen eines Scrollers an einen Kontroll-Kanal

Jeder Scroller kann an den selben Kontroll-Kanal wie der Scheinwerfer, an den er montiert ist, gepatcht werden.

Beispiel: Scroller 1, dessen lokale DMX-Adresse auf 501 gesetzt ist, ist auf einen 5KW Scheinwerfer montiert, der auf Kanal 100 angeschlossen ist. 100 ist also der Kontroll-Kanal für den 5KW Scheinwerfer. Wenn Sie den Scroller 1 auf Kanal 100 patchen, so wird das Editieren wesentlich vereinfacht. Wählen Sie Kanal 100, weisen Sie eine Intensität auf dem {level}-wheel und bewegen Sie den Scroller-Rahmen unter Verwendung des {rate}-wheel.

Und so patchen Sie eine Scroller an die selbe Kanal-Nummer wie den dazugehörigen Scheinwerfer:

Wählen Sie die Scroller-Nummer für die Kanal-Zuweisung. Die Scroller-Nummer wird im Patch-Table hervorgehoben.

F1 ASSIGN TO CHAN Das System wird das prompt *assign to channel #* anzeigen.

Wählen Sie die Kanal-Nummer für den Scroller aus. Die Nummer kann identisch mit dem Kontroll-Kanal für den Scheinwerfer sein, auf den der Scroller montiert ist. Es kann aber natürlich auch ein beliebiger andere Kontroll-Kanal zugewiesen werden.

F1 STORE Beendet die Funktion. Die Kontroll-Kanal-Nummer wird links in der Scroller-Patch-Anzeige angezeigt.

MENU Verläßt den Menü-Modus und bringt den Schirm ins STAGE-Display zurück.

F2 Zuweisen eines Scrollers an einen Dimmer (DMX)

Patchen eines Scrollers an eine Dimmer (DMX)-Nummer kann entweder im SCROLLER-Menü oder im Kanal-Patch-Menü ausgeführt werden.

F2 ASSIGN TO Wählen Sie die Dimmer-Nummer. Ein oder mehrere Dimmer können zur selben Zeit ausgewählt werden.

F3 STORE Speichert die Information und beendet die Funktion. Wenn mehr als eine Dimmer-Nummer eingegeben wurde, so erscheint in der *dim*-Spalte nur die höchste Nummer, gefolgt von einem +.

F3 Farben-Setup

Es wird unter bestimmten Umständen notwendig sein, den Vorschub der einzelnen Farben zu justieren. Dies kann relativ einfach mit der **set-up-frames** -Funktion im SCROLLER PATCH-Menü ausgeführt werden.

Wählen Sie die Scroller-Nummer aus.

F1 SETUP FRAME Das prompt *setup frame #:* erscheint und der erste Rahmen des ausgewählten Scrollers wird hervorgehoben. Wählen Sie die Rahmen-Nummer zum Einstellen.

F1 ENTER Das prompt *@ % (use wheel or numeric pad)* erscheint. Stellen Sie den Rahmen ein.

F1 STORE FRAME Speichert die Zuweisung an den ausgewählten Rahmen.

oder

F2 STORE FR W/OFFSET Diese Auswahl speichert die Modifikation an alle dem ausgewählten gleichen Rahmen.

F4 Dunkle Farben

Die einzigartige Dunkle-Farben-Funktion hält die Farb-Rahmen immer in Bewegung, solange der Scheinwerfer mit mehr als 10 % Intensität läuft. Dies schützt die Folie vor baldigem Ausbrennen wenn Sie sehr dunkle Farben verwenden. Daher muß der Farb-Rahmen für die Dark-Gel-Funktion doppelt so lang sein, da der Scroller mit den Rahmen "rangiert", um sie so vor dem Ausbrennen zu schützen.

Wählen Sie die Scroller-Nummer für die Kanal-Zuweisung. Die Scroller-Nummer wird im Patch-Table beleuchtet werden.

F2 DARK GEL Wählen Sie die DARK GEL-Funktion aus. Die Befehls-Zeile zeigt Ihnen an: *set dark gel from frame #*

Wählen Sie die erste Rahmen-Nummer als Dark Gel. Das System erkennt dann automatisch den nächsten Farb-Rahmen als Fortsetzung dieses Rahmens.

F1 ON Die DARK GEL-Funktion ist nun aktiviert. Ein kleines, rotes "d" wird zwischen den beiden Rahmen-Nummern im Frame Table erscheinen.

Aufheben einer Dark Gel-Zuweisung

Um eine Dark Gel-Zuweisung aufzuheben, folgen Sie derselben Prozedur wie oben beschrieben, aber wählen Sie F2 OFF anstatt der ON-Funktion. Das kleine "d", das die Dark Gel-Funktion bezeichnet, verschwindet.

F6

More Function F1 Ändern der Anzahl von Rahmen

Die Ovation bietet die Option, die Anzahl der Rahmen der Scroller zu ändern. Die default-Auswahl ist im NOVRAM bestimmt.; setzen Sie die Anzahl der Rahmen im Nummern-Abschnitt der SYSTEM KONFIGURATION in den Service Tools. Um die Anzahl der Rahmen zu ändern verwenden Sie die Funktion "number of frames" (Anzahl der Rahmen) im SCROLLER-Menü. Eine Anzahl von Rahmen, die größer als der default-Wert ist, wird nicht zugelassen.

Wählen Sie die Scroller-Nummer aus. Die Scroller-Nummer wird im Patch-Table hervorgehoben.

F1 NO. OF FRAMES öffnet das Prompt.

Geben Sie das auf dem numerischen Tastenfeld ein. 8 Farben z.B. (der default-Wert wäre 11) für Scroller 1.

F1 STORE beendet die Auswahl. Das System stellt automatisch die Rahmen-Inkmente ein, um mit der Anzahl von Farben zu korrespondieren.

F6**More Function F2 Kopieren des Setups von einem Scroller an einen anderen**

Nachdem Sie ein Setup des Scrollers nach Ihren Spezifikationen gemacht haben, kann die Information auch an andere Scroller kopiert werden. Wählen Sie die Scroller-Nummer, von der aus Sie kopieren wollen.

F2 COPY TO SC # Wählt die Kopieren-Funktion und fragt nach der Scroller-Nummer, von der aus Sie kopieren wollen.

F1 STORE Beendet die Funktion, kopiert einen Scroller an einen anderen.

F6**More Function F3 Löschen der Zuweisung**

Dies löscht den Kanal, der an den Scroller zugewiesen ist. Es kann mehr als eine Kanal-Zuweisung gelöscht werden. Eine Dimmer-Zuweisung (DMX) können Sie im KANAL PATCH-Menü löschen.

F6**More Function F4 Default Dimmer**

Diese Funktion weist die default-Dimmer an alle Scroller zu. Die Dimmer (DMX)-Nummern sind die letzten DMX-Kanäle des Systems.

Editieren mit Scrollern

CHANN 100 Gibt den Kanal 100 in den Editor.

FRAME Wählt die Rahmen-Funktion aus.

6 Wird den Scroller auf Rahmen 6 bewegen. Das **{rate}**-wheel kann ebenfalls benützt werden, um die Farben im Scroller zu bewegen.

EVENT

Event ist analog zu einer automatischen Zuweisung, da es ebenfalls eine Ansammlung von Zuweisungen ist. Diese Zuweisung aktivieren Kommandos, Chaser, Makros oder Snaps, die via automatischer Zuweisung aktiviert wurden. Ein Event ist jedenfalls nicht von einem Memory, das auf den A/B Crossfadern abläuft, abhängig, und A/B-Zuweisungen oder A/B GO können in Events miteingeschlossen werden. Events sind sehr nützlich mit der SMPTE-Funktion.

Um ein Event zu programmieren, begeben Sie sich ins EVENT-Menü. Das System wird Sie nach der Event-Nummer fragen. Geben Sie diese Nummer auf dem numerischen Tastenfeld ein. Programmieren Sie mit den verfügbaren Optionen Ihr Event.

MIDI



Die MIDI-Option programmiert die OVATION, MIDI-Befehle zu empfangen. Q's werden durch ein externes Gerät initiiert, welches MIDI-Signale aussendet. Dieses externe Gerät kann ein Synthesizer, ein PC mit einem Musikprogramm und einer MIDI-Schnittstelle, oder jedes andere Instrument, das via MIDI kommuniziert. Z.B. kann ein Synthesizer an die Licht-Konsole angeschlossen werden und so programmiert werden, daß ein bestimmter Ton ein vorher bestimmtes Q auslöst. Bestimmte Noten können auch so programmiert werden, die Inhalte einzelner Controller zu flashen, was dem Musiker erlaubt, das Licht wie ein Instrument zu "spielen".

Der Operator kann den MIDI-Kanal jederzeit außer Betrieb setzen, damit die OVATION keine MIDI-Impulse empfangen kann.

Das NOVRAM muß auf MIDI gesetzt sein, und die notwendige Hardware für die MIDI-Funktion muß ebenfalls present sein.

Das MIDI-Menü bietet die Option, bestimmte Teil der Input-Tasten ein- bzw. auszuschalten, und einzelne Controller können als note on, note off oder control change definiert werden.

Konfiguration im Menü:

- A  Drücken Sie  zur Menüanwahl.
- B Rufen Sie über den Zahlenblock das Menü "23 Midi in/out" auf. Bestätigen Sie mit Enter.
- C Setup Midi In/Out über den Menüblock.

BILDSCHIRMDARSTELLUNG:

Seite 1	Input Keys F1	Output Keys F2	Input Cntrlrs F3	Output Cntrlrs F4	Midi Macro F5	More Functions F6
Seite 2	Enable all F1	Disable all F2				More Functions F6

Folgende (zur Verfügung stehenden) Midibefehle können gesendet bzw. empfangen werden:

1-128: Note on, Note off bzw. Control Change.

Input Keys F1: Empfangen von Midi Informationen.

Fernbedienen einer beliebigen Funktionstaste des Pults über einen frei wählbaren Midi Befehl.

Output Keys F2: Senden von Midi Informationen.

Zuordnen eines frei wählbaren Midi Befehls auf eine beliebige Taste, zum Fernbedienen externer Midi-Geräte.

Input Cntrlrs F3: Empfangen von Midi Control Change Informationen.

Fernbedienen eines beliebigen Schiebereglers des Pults über einen frei wählbaren Midi Control Change Befehl.

Output Cntrlrs F4: Senden von Midi Control Change Informationen.

Zuordnen eines frei wählbaren Control Change Befehls auf einen beliebigen Schieberegler des Pults, zum Fernbedienen externer Midi-Geräte.

Midi Macro F5: Erstellung eines Macros aus Midibefehlen.

Enable all F1: In Verbindung mit der Menüauswahl der 1. Seite, zum globalen Aktivieren der, den Tasten oder Schieberegler zugeordneten Midi-Befehle.

Disable all F2: Globales Rücksetzen.

Deaktiviert alle Midi Befehle, die in den einzelnen Menüs der Seite 1 zugeordnet wurden. (Die Konfiguration der einzelnen Midi-Informationen bleibt erhalten).

C Verlassen Sie die Menüfunktion mit Reset/Escape.

D Aktivieren und Deaktivieren im Funktionsblock A:

Einschalten der Midifunktion mit .

Ausschalten der Midifunktion mit .

Für weitere Details lesen Sie bitte im MIDI-Anhang im Handbuch nach.

Kapitel 5 - Schritt für Schritt

Dieser Abschnitt des Handbuches besteht aus einer kurzen Einführung, die Sie Schritt für Schritt durch das Erstellen von Q's, Abspielen einer bereits vorhandenen Show und dem Verwenden von Kontrollern weist.

Memories oder Q's werden im Editor erstellt und dann gespeichert. Memories werden durch das Eingeben von Kanälen und deren Parametern und Kanälen direkt in den Editor erstellt. Q's können auch unter Verwendung der Controller erstellt werden, um ein Bühnenbild zu erstellen; danach laden Sie den gesamten Output der Konsole in den Editor zum Abspeichern. Gruppen von Kanälen oder gesamte Memories werden auf Controller geladen und zum Erstellen von Memories verwendet.

ERSTELLEN EINES Q'S IM LIVE-MODUS

Um ein Q zu erstellen wählen Sie Kanäle aus und weisen Sie Intensitäts-Werte zu. Die ausgewählten Kanäle und deren Intensitäten existieren nun als Gruppe im Editor. Eine Nummer wird nun an diese Gruppe von Kanälen zugewiesen, um ein Memory zu erstellen.

Kanäle werden durch Drücken von **CHANN** und dem Eingeben einer Kanal-Nummer auf dem numerischen Tastenfeld ausgewählt. Das Wort *Channel* und die numerische Auswahl erscheinen in der Befehlszeile in der unteren linken Ecke der Anzeige. Q1 besteht nun aus Kanal 1.

CHANN Setzt das System in den Kanal-Auswahl-Modus. Diese Auswahl ist optional, d.h. das System erkennt die erste Nummer als Kanal, bis eine andere Auswahl (wie z.B. Memory oder Snap) gemacht wird.

1 Gibt den Kanal 1 in den Editor.

@ Setzt das Tastenfeld auf Intensitäts-Auswahl. Die Kanal-Intensität kann durch das {level} wheel oder durch Eingabe auf dem Tastenblock bestimmt werden. Wenn Sie das {level} wheel verwenden, dann brauchen Sie die @-Taste nicht drücken. Wenn ein Intensitäts-Wert zugewiesen wird, dann wird die Kanal-Nummer in rot angezeigt.

Geben Sie 5 auf dem Tastenblock ein, d.h. die Intensität wird 50 % betragen. Verwenden Sie die λ -Taste (Punkt), um die Intensität nicht in 10er-Schritten einzugeben. (Beispiel: 4.5 = Intensität 45 %)*

= Setzt das System in den Memory-Speichern-Modus. Das Wort memory erscheint in der Befehlszeile.**

1 Wählen Sie die Memory (Q)-Nummer aus.

STORE Speichert Memory 1.

* Wenn das System auf USA gesetzt ist (NOVRAM I ist in den Spezial-Funktionen auf 1 gesetzt), geben Sie den Intensitäts-Wert ohne Dezimal-Punkt ein (z.B. 45)

** Wenn das System auf USA gesetzt ist (NOVRAM I ist auf 1 gesetzt), drücken Sie einfach MEM, es ist nicht notwendig, = zu verwenden.

Wenn Sie beabsichtigen, auf ein bereits verwendetes Memory zu speichern, so wird die Nachricht **MEMORY EXISTS** angezeigt.

Wenn Sie das existierende Memory nicht überschreiben wollen, drücken Sie **CLEAR**.

Wenn Sie das existierende Memory ersetzen wollen, drücken Sie noch einmal **STORE**.

Andere Intensitäts-Auswahltasten sind:

FULL ist 100 %.

ON ist im SYSTEM PARAMETER-Menü einstellbar (der default-Wert ist 50 %)

ZERO bringt den Kanal auf 0 %.

+@ -@ inkrementiert oder dekrementiert den Wert des ausgewählten Kanals um ca. 5 %.

ERSTELLEN EINES Q'S IM BLIND-MODUS

Wenn ein auf die A/B-Fader zugewiesenes Q auf der Bühne aktiv ist oder ein Q oder eine Gruppe von Kanälen aktiv auf irgendeinem Controller ist, so wird das Speichern im BLIND-MODUS das aktive Bühnenbild nicht beeinflussen.

Kanäle, die im Editor vor dem Betreten des Blind-Modus aktiv sind, werden nicht von der Editor-Kontrolle freigesetzt und werden in das neue Q mitgespeichert.

Beispiel: Memory 2 soll aus den Kanälen 2 - 8 bestehen.

BLIND	BLIND erscheint in der Mitte des Bildschirms auf einem roten Feld. Im Blind-Modus werden nur Kanäle, die im Editor aktiv sind, angezeigt. Kanäle, die von einem Fader- oder von Controller-Output kommen, werden nicht angezeigt, solange sie nicht in den Editor geladen werden.
CHANN	erlaubt die Kanal-Auswahl.
2 →8	Wählt die Reihe von Kanälen von 2 - 8 aus.
{level} wheel	
=	betritt den Memory-Speicher-Modus.
2	benennt die ausgewählte Gruppe von Kanälen als Memory (Q) 2.
STORE	Speichert Q2 ab.
BLIND	verläßt den Blind-Modus. Der Stage-Output erscheint wieder in der Anzeige. Der Editor behält alle Kanäle, die vor dem Betreten des Blind-Modus im Editor present waren. Kanäle, die nach aktivieren des Blind-Modus aktiviert wurde, werden freigesetzt.

SPEICHERN VON ÜBERBLENDZEITEN

Time-in, time-out, wait-in und wait-out-Zeiten können an Memories zugewiesen werden.

Wenn keine Zeit-Zuweisungen gemacht werden, so nimmt der Editor die default-Zeit an, die im SYSTEM PARAMETER-Menü einstellbar ist.

Wenn keine time-out-Zuweisung gemacht wurde, so nimmt das Q, das gerade ausgeblendet wird, automatisch die fade-in-Zeit des nächstfolgenden Q's als seine eigene fade-out-Zeit an. Beispiel: Wenn Memory 2 ein time-in-Zuweisung von 6 hat und Memory 1 hat keine time-out-Zuweisung, so wird Memory 1 in 6 Zählern während der Überblendung zu Memory 2 ausblenden.

Erstellen Sie Q3 mit den bereits gelernten Vorgangsweisen. Überblendzeiten können vor oder nach dem Drücken von STORE gespeichert werden.

Folgende Tasten können Sie verwenden, um Überblendzeiten zuzuweisen:

T-IN Durch zweimaliges Drücken dieser Taste können Sie ein time-out zuweisen.

W-IN

W-OUT Durch zweimaliges Drücken dieser Taste können Sie ein wait-out zuweisen.

Das Time-out und wait-out beziehen sich immer auf das vorhergehende Q, um unten beschriebenen Beispiel wäre dies Q2.

Wählen Sie Kanäle aus und weisen Sie Levels zu

T-IN 6 Q3 wird in 6 sec. aufblenden.

T-OUT 8 Q2 wird in 8 sec. ausblenden.

W-IN

W-OUT 2 Q3 wird vor der Aufblendung 2 sec. warten.

W-IN

W-OUT 2 Q2 wird vor der Ausblendung 2 sec. warten.

= 3 Hiermit benennen Sie die Gruppe im Editor als Memory 3.

STORE Speichert Memory 3.

Wenn Sie beschlossen haben, die Überblendzeiten vor dem Abspeichern des Memories einzugeben, drücken Sie einfach

T-IN. Die Befehlszeile wird das Memory, das Sie gerade gespeichert haben, anzeigen. Geben Sie die gewünschte Überblendzeit ein und speichern Sie nocheinmal durch Drücken von **STORE**.

WICHTIG!!!

- Mit 0 oder • geben Sie eine cut-Überblendzeit ein.
- Wenn Sie ein Q erstellen, ist es möglich, die Zeitzuweisung zu machen, bevor Sie den Memory-Speicher-Modus betreten. Wenn keine Zeit-Zuweisungen gemacht wurden, wird die default-Zeit angenommen, die im SYSTEM PARAMETER-Menü verstellbar ist.

ÄNDERN DER GESPEICHERTEN MEMORY-ZEIT**Modifizieren der Zeit eines einzelnen Memories**

MEM # Wählen Sie die Memory-Nummer aus.

T-IN Die zugewiesene Zeit wird in der Befehlszeile angezeigt und Sie werden den Memory-Sheet sehen. Alle Zeit-Funktionen (time-out, wait-in, wait-out) werden auf diese Art geändert.

Geben Sie den neuen Zeit-Wert ein.

STORE Speichert die neue Information an das ausgewählte Q.

Zuweisen identischer Überblendzeiten über eine Reihe von Memories

Memory-Überblendzeiten können auch über eine ganze Reihe von Memories geändert werden, wenn Sie identische Überblendzeiten zuweisen.

MEM # Wählen Sie das erste Memory in der Reihe aus.

→ # Definieren Sie nun die Reihe. Die Anzeige ändert sich automatisch und zeigt Ihnen die Memory-Liste.

T-IN W-IN
W-OUT # Weisen Sie einen neuen Wert zu.

STORE Speichert die neuen Überblendzeiten-Zuweisungen an die ausgewählte Reihe von Memories. Die Anzeige wechselt wieder in den Live-Modus.

Zuweisen identischer Überblendzeiten an nicht-sequentielle Memories

Einer Gruppe von nicht-sequentiellen Memories kann ebenfalls eine identische Überblendzeit zugewiesen werden.

Beispiel: Weisen Sie eine Überblendzeit an die Memories 1, 5 und 13 zu.

MEM 1 Wählen Sie Q 1 aus.

MEM 5 Wählen Sie Memory 5 aus. In diesem Fall funktioniert die Memory-Taste als "und"-Taste.

MEM 1 3 Wählen Sie nun Q 13 aus.

T-IN W-IN
W-OUT # Weisen Sie nun einen neuen Zeit-Wert zu.

STORE Speichert die neue Überblendzeiten-Information an die ausgewählten Q's.

EINFÜGEN EINES Q'S ZWISCHEN ZWEI EXISTIERENDE MEMORIES

Um ein Q zwischen zwei existierenden Q's einzufügen, schaffen Sie zuerst ein Bühnenbild und speichern Sie das neue Memory mit einer sub-dezimal-Nummer. D.h. wenn Sie z.B. ein Q zwischen den Q's 3 und 4 einfügen wollen, nennen Sie das neue Q einfach 3.5. Es können 9 Q's zwischen jeder ganzen Nummer eingefügt werden.

Erstellen eines Blackout-Q

Um ein Blackout-Q zu erstellen vergewissern Sie sich, daß keine Spots oder Kanäle im Editor aktiv sind.

= Das System betritt non den Memory-Speicher-Modus.

6 Geben Sie 6 als Nummer des Q's ein.

STORE Speichert das Memory. Wenn Sie ein Blackout-Q überprüfen, dann wird die Nachricht **THIS MEMORY IS BLACKOUT** auf dem Bildschirm angezeigt. **BLACKOUT** erscheint außerdem in der Text-Zeile des Memory-Sheet.

Erstellen von sequentiellen Memories

Wenn Sie ein Memory speichern, so wird der Editor nicht automatisch gelöscht. Dies erlaubt Ihnen das Erstellen von sequentiellen Memories, d.h. wenn Sie nach dem Erstellen von Q3 nicht RESET gedrückt haben, um den Editor freizusetzen, so können Sie Q4 auf der Basis von Q3 erstellen, dessen Kanäle und Intensitäts-Zuweisungen im Editor verblieben sind. Kanäle, die im Editor present sind, erscheinen in weiß. Erstellen Sie aus Q3 das Q4. Hängen Sie die gewünschten Kanäle und Parameter-Werte an und ändern Sie die Parameter-Werte einiger Parameter, die im Editor nach dem Abspeichern von Q3 verblieben sind.

Wenn Sie das nächste Memory nicht vom vorhergehenden Memory aus erstellen wollen, so drücken Sie einfach RESET und alle Kanäle werden gelöscht und der Editor wird außer Betrieb gesetzt. Wenn aber keine Kanäle mittels Kontroller- oder Fader-Zuweisungen aktiv sind, so wird auf der Bühne ein Blackout sein. Kontroller und Playback-Fader-Zuweisungen werden dann in den nächsten 2 Abschnitten besprochen.

KONVERTIEREN EINES MEMORIES AN EINE GRUPPE IN DEN EDITOR

Die ENTER-Funktion gibt die Kanäle und die Intensitäts-Zuweisungen des ausgewählten Memories in den Editor.

Konvertieren eines Memories in eine Gruppe wenn der Editor außer Betrieb ist

MEM 4 Wählt das Q aus, das die Basis für ein neues Q gibt.

ENTER Die Inhalte von Memory 4 werden nun in eine Gruppe von Kanälen in den Editor konvertiert. Die Gruppe besteht aus allen Kanälen, die zu Q4 gehören. Die Kanäle werden in weiß angezeigt.

**modifizieren Sie die Intensitäts-Zuweisungen
oder hängen Sie neue Kanäle an**

= Das System befindet sich nun im Memory-Speicher-Modus.

Wählen Sie eine Nummer für das neue Memory.

STORE Speichert das Memory.

Beachten Sie, daß nach dem Drücken von ENTER *mem 4* von der Befehlszeile verschwindet. Dies zeigt Ihnen an, daß Sie mit einer Gruppe von Kanälen, und nicht mit einem Memory arbeiten.

**Konvertieren von mehr als einem Memory an eine Gruppe in den Editor
wenn der Editor außer Betrieb ist**

MEM # Wählen Sie das Memory aus.

MEM # Wählen Sie das nächste Memory aus. Die Memory-Liste wird nun angezeigt.

MEM # Wählen Sie noch ein Memory aus.

ENTER Die Inhalte aller ausgewählten Memories werden nun an eine Gruppe von Kanälen in den Editor konvertiert. Die Gruppe besteht nun aus allen Kanälen, die zu Q4 gehören. Die Kanäle werden in weiß angezeigt.

**modifizieren Sie die Intensitäts-Zuweisungen
oder hängen Sie neue Kanäle an**

= Das System befindet sich nun im Memory-Speicher-Modus.

Wählen Sie eine Nummer für das neue Memory.

STORE Speichert das Memory.

**KONVERTIEREN EINES MEMORIES AN EINE GRUPPE WENN DIE KANÄLE IM
EDITOR PRESENT SIND**

Wenn irgendwelche Kanal-Zuweisungen im Editor present sind, bevor Sie ein Memory eingeben, so sieht die Tastenfolge etwas anders aus.

CHANN # Geben Sie den Kanal in den Editor ein.

weisen Sie die Intensität oder eine Scrollerfarbe zu

ENTER Aktive Kanäle (werden in rot angezeigt) werden weiß angezeigt. Dies zeigt Ihnen an, daß diese present sind, aber nicht adressierbar, solange sie nicht nocheinmal ausgewählt werden.

MEM # Wählen Sie das gewünschte Memory aus.

ENTER Nun geben Sie das ausgewählte Memory in den Editor. Sie können jetzt fortfahren mit den Editieren der Gruppe von Kanälen und ein neues Q speichern.

MASK

Mask ist eine andere Methode zum Konvertieren von Memories in Gruppen in den Editor. Dies ist normalerweise eine Kanal-Auswahl-Funktion. Nur die Kanäle werden ausgewählt und in den Editor gebracht, und NICHT die Intensitäts-Zuweisungen. Sie können nun mit dem wheel alle Kanäle des ausgewählten Memories auf deren gewünschten Level bringen.

Beispiel: Memory 20 besteht aus Kanal 1, Kanal 5 und den Kanälen 30 - 42.

MASK 20 Wählt die Kanäle von Memory 20 aus.

{wheel} Bringt alle Kanäle von MASK (Memory) 20 an den gewünschten Level.

LOOPS

Loops können von jeder Anzahl von Memories erstellt werden. Es gibt viele verschiedene Arten von Loops:

- Einen automatisch fortlaufenden Loop: läuft endlos, bis aus dem Loop ausgestiegen wird.
- Einen fortlaufenden manuellen Loop: läuft ebenfalls endlos, aber jeder Schritt muß manuell weitergeschaltet werden.
- Einen Loop, der eine bestimmte Anzahl von Durchläufen absolviert.
- Einen einzelnen Loop zwischen zwei Memories, der ein darauffolgendes Q erstellt.
- Einen automatisch nachfolgenden Loop: kann so programmiert werden, daß er wegstartet, wenn ein anderer Loop endet.
- Einen automatisch manuellen Loop: läuft einen ganzen Durchlauf durch und endet dann. Er kann aber manuell reaktiviert werden.
- Nachfolgende Q's werden ebenfalls mit der Loop-Funktion erstellt.

Loops können auf dem A/B-Playback-Fader, auf dem C/D-Fader oder auf den Chasern abgespielt werden. Informationen betreffend Memories mit zugewiesenen Loops entnehmen Sie bitte dem Memory-Sheet und der X-Fade Überprüfungs-Anzeige.

SPEICHERN EINES ENDENDEN LOOPS

MEM #	Wählt das erste Memory des Loops aus.
→	Erlaubt die Zuweisung einer Reihe von Memories.
MEM #	Wählt das letzte Memory des Loops aus.
LOOP	Wählt die LOOP-Funktion aus.
5	Legt fest, daß die ausgewählte Reihe von Memories 5mal durchläuft, bevor sie anhält. Es sind bis zu 250 Durchläufe erlaubt.
STORE	Speichert die Auswahl in den Speicher. Die Anzahl der Loops, die an das erste Memory der Sequenz zugewiesen wurde, wird im Memory-Sheet nach der Zeit-Information angezeigt.

WICHTIG!!!

Wenn ein Loop bereits existiert, so wird die Nachricht "**LOOP EXISTS**" angezeigt. Um zu überschreiben, drücken Sie einfach noch einmal **STORE** .

Automatisch durchlaufender Loop

Ein automatisch durchlaufender Loop läuft so lange auf dem Playback-Fader ab, bis er angehalten oder gelsöcht wird.

MEM #	Wählt das erste Memory des Loops aus.
→	Erlaubt die Auswahl einer Reihe von Memories.
#	Wählt das letzte Memory des Loops aus.
LOOP	Wählt die LOOP-Funktion aus.
STORE einen	Speichert die Auswahl in den Speicher. Der Memory-Sheet zeigt — , was einen automatisch durchlaufenden Loop bezeichnet.

Fortlaufender manueller Loop

Ein fortlaufender manueller Loop wird weitergeschaltet durch Drücken von GO, um jedes Q weiterzuschalten. Dies ist sehr ähnlich dem Durchschalten einer Sequenz von Chaser Q's.

MEM #	Wählt das erste Memory des Loops aus.
→	Erlaubt die Auswahl einer Reihe von Memories.
#	Wählt das letzte Memory des Loops aus.
LOOP	Wählt die Loop-Funktion aus.
LOOP	Bestimmt einen durchlaufenden manuellen Loop.
STORE	Speichert die Auswahl in den Speicher. Ein Sternchen (*) wird nach dem ersten Memory des Loops angezeigt.

BEENDEN EINES DURCHLAUFENDEN MANUELLEN LOOPS UND WEITERGEHEN DURCH DIE MEMORIES

- MEM #** Wählen Sie das nächste Memory nach dem Loop.
- GO TO** Blendet sofort das nächste Memory auf. Um das Memory in der gespeicherten Zeit auszublenden, müssen Sie **TIME** wählen, bevor Sie **GO TO** drücken.

Automatisch nachfolgender Loop

Ein zusätzlicher Loop kann automatisch einem vorhergehenden endenden Loop nachfolgen. Angenommen die Memories 1 bis 5 laufen 5 mal ab. Vor dem Ende des letzten Durchlaufes sollen nun die Memories 6 bis 10 zweimal durchlaufen.

- MEM 1** Wählt das erste Memory des ersten Loops.
- ➔** Erlaubt die Auswahl einer ganzen Reihe.
- 5** Wählt das letzte Memory des Loops.
- LOOP** Wählt die Loop-Funktion.
- 5** Weist die Anzahl von Loops zu.
- +** Bezeichnet einen automatisch nachfolgenden Loop. In der Befehlszeile erscheint in rot die Anzeige *autofollow*.
- STORE** Speichert die Auswahl. Erstellen Sie nun einen Loop von 6 bis 10 und dieser wird automatisch nach Ablauf des ersten Loops beginnen.

Folgend auf Q

Beispiel: Memory 20 ist ein auf Q 19 folgendes Q. Verwenden Sie die Loop-Funktion, um ein automatisch nachfolgendes Q zuzuweisen.

- MEM 19** Wählen Sie das erste Memory für das automatisch nachfolgende Q-Loop.
- LOOP** Wählt die Loop-Funktion aus.
- STORE** Wenn Sie GO drücken, so beginnt Memory 19 mit dem Aufblenden. Nach Abschluß der Überblendung beginnt Memory 20 automatisch aufzublenden. Wenn Memory 20 mit der Überblendung fertig ist, so ist die Loop-Sequenz beendet.

Automatischer manuelles Loop

Dieser Loop vollzieht nur einen ganzen Durchlauf und endet anschließend. Er kann dann durch Drücken der GO-Taste reaktiviert werden. Z.B. Memories 1 → 6 sind geloopt. Drücken Sie GO und der Loop wird einmal durchlaufen. Wenn Sie ein zweites Mal GO Drücken, so wird der Loop wieder nur einmal durchlaufen.

- MEM #** Wählen Sie das erste Memory des Loops aus.
- Erlaubt die Auswahl einer Reihe von Memories.
- MEM #** Wählen Sie das letzte Memory, das in den Loop inkludiert werden soll.
- LOOP →** Wählt die Loop-Funktion und weist einen automatischen manuellen Loop zu.
- STORE** Speichert die Loop-Zuweisung in den Speicher.

Löschen einer Loop-Zuweisung

- MEM #** Wählen Sie das erste Memory des Loops.
- LOOP** Wählt Sie die LOOP-Funktion.
- ERASE** Löscht die Loop-Zuweisung. Die Nachricht **MEMORY # STORED** wird angezeigt.

Löschen einer automatisch nachfolgenden Loop-Zuweisung

- MEM #** Wählen Sie das erste Memory des automatisch folgenden Loops.
- LOOP** Wählt die Loop-Funktion.
- +** Bezeichnet einen automatisch nachfolgenden Loop.
- ERASE** Löscht die Loop-Zuweisung.

WICHTIG!!!

Wenn ein Link und ein Loop an das selbe Memory zugewiesen sind, so wird das Link das Loop aufheben.

LINK

Diese Funktion erlaubt Ihnen, 2 Memories zusammenzuhängen, unabhängig von deren numerischer Reihenfolge. D.H. wenn Memory 20 an Memory 31 gelinkt wird, so folgt Memory 31 nach Memory 20, unabhängig davon, ob zwischen diesen beiden Memories noch andere Memories gespeichert sind. Memory 32 wird dann die Reihenfolge nach Memory 31 fortsetzen.

ERSTELLEN EINES LINK

MEM #	Wählen Sie das erste Memory des Link.
LINK	Wählt die Link-Funktion aus.
#	Wählen Sie das Memory aus, welches dem vorher ausgewählten Memory nachfolgen soll.
STORE	Speichert die Link-Zuweisung.

ERSTELLEN EINES LINKS EINER GRUPPE VON MEMORIES

Beispiel: Linken Sie die Memories 1, 10, 3 und 100.

MEM 1	Wählt Q1 aus.
MEM 10	Wählt Q10 aus.
MEM 3	Wählt Q3 aus.
MEM 100	Wählt Q100 aus.
LINK	Erstellt ein Link von Q1 auf Q10 auf Q3 auf Q100.
STORE	Speichert die Link-Zuweisungen.

LÖSCHEN EINER LINK-ZUWEISUNG

MEM #	Wählen Sie das Memory der Link-Zuweisung aus.
LINK	Wählen Sie die Link-Funktion aus.
ERASE	Löscht die Link-Zuweisung.

MEM 1 Wählen Sie Q1 aus.

TIME Wählen Sie die gespeicherte Zeit von Memory 1.

GO

TO Blendet Memory 1 in den ersten verfügbaren Fader in der gespeicherten Memory-Zeit auf und ignoriert jede zugewiesene Wait-Zeit.

FREISETZEN EINER ZUWEISUNG AUF DEM A/B-CROSSFADER

FREE

A oder **B** Nun wird der ausgewählte Fader von der Zuweisung freigesetzt.

PLAYBACK-TASTEN DES A/B-CROSSFADERS

Die auf die A/B-Fader geladenen Q's abzuspielen ist ein relativ einfacher Vorgang.

Zuerst vergewissern Sie sich, daß die **SEQ** -Taste aktiv ist. Die **SEQ** -Taste wird automatisch aktiviert, wenn ein Memory auf A oder B zugewiesen wird. Dies kann im **SYSTEM PARAMETER**-Menü festgelegt werden (automatic seq A/B yes/no).

Das LED der **SEQ** -Taste ist nicht erleuchtet, wenn es inaktiv ist.

GO initiiert die vorprogrammierte Crossfade. Wenn die Überblendung abgeschlossen ist, so wird automatisch das nächste Q in der Sequenz geladen. Die graphische Darstellung der A/B-Fader kann im X-Fade-Display eingesehen werden. Der graphische Fortschritt der Überblendung und andere wichtige Informationen werden hier gezeigt. Der Fortschritt der Überblendung wird auch auf dem graphischen Balken neben den A/B-Crossfadern dargestellt.

GO

TO unterbricht die Überblendung in ihrem Fortschritt und blendet in das nächste Q in der Reihe über. Diese Taste beginnt automatisch eine Überblendung in das nächste Q, unabhängig vom Fortschritt der derzeitigen Überblendung.

HOLD hält die Überblendung an. Wenn die Überblendung im **HOLD** -Status ist so blinken die LED's der **GO** -Taste. Um die Überblendung zu reaktivieren, drücken Sie nocheinmal **GO**. Die LED's hören zu blinken auf und die Überblendung läuft an jenem Punkt weiter, an dem angehalten wurde.

BACK blendet innerhalb einer Sekunde in das vorhergehende Q in der Sequenz über. **BACK** kann beliebig oft gedrückt werden, die Memories springen bei jedem Tastendruck 1 zurück.

AUTO

ON Memories oder Loops von Memories können automatisch zugewiesen, aktiviert und wieder vom C/D-Playback entfernt werden. Die Auto-Assign-Funktion arbeitet in Verbindung mit den Playback-Funktionen auf A/B. Auto Assign wird in Abschnitt 7 noch intensiver behandelt.

RATE KONTROLLE

Die gespeicherte Überblendzeit einer Crossfade oder einer Loop-Sequenz kann jederzeit während der Überblendung modifiziert werden.

rate

Drücken Sie **a/b** und verwenden Sie das **{rate}**-Wheel, um die Rate einzustellen. Um zu den gespeicherten Überblendzeiten zurückzukehren, bringen Sie den Rate-Level auf **MEMORY** zurück und deaktivieren Sie die Rate-Taste.

Es gibt 2 Arten, die manuelle Kontrolle über eine Überblendung zu übernehmen:

- 1.** Bewegen Sie die Fader manuell solange bis über deren Limit hinaus, bis Sie die Kontrolle über die Überblendung haben. Das LED auf der GO -Taste wird erlöschen; dies zeigt Ihnen an, daß Sie nun manuelle Kontrolle über die Überblendung haben. Es ist nun möglich, die Überblendung wie gewünscht ablaufen zu lassen.
- 2.** Das dazugehörige Rate-Wheel erlaubt Ihnen, sich jederzeit in die Zeitzuweisungen einzumischen.

rate

Wählen Sie **a/b**. Nun ist es möglich, die Rate des Crossfaders mit dem Rate-Wheel zu steuern. Das Ändern der Rate wird in % im Playback-Abschnitt des Stage-Display angezeigt. Wenn Sie das Wheel nach oben ziehen, so wird die Überblendungs-Rate erhöht, das obere Limit ist CUT. Wenn Sie das Wheel nach unten ziehen, so wird die Überblendungs-Rate vermindert, und das untere Limit ist HOLD. Um die Rate-Taste zu deaktivieren, drücken Sie diese Taste einfach noch einmal und die Beleuchtung dieser Taste erlischt.

C/D PLAYBACK FADER

Die C/D-Fader sind das sekundäre Playback des Systems. Die C und D Fader können mit Memories oder mit Gruppen von Kanälen geladen, sowie als eine Art Submaster verwendet werden.

Die C/D Fader bestehen aus 2 Fadern. C ist der linke Fader, der dann auf voll ist, wenn ganz aufgezoogen ist. D ist der rechte Fader. Er ist dann auf voll, wenn er ganz nach unten gezogen wurde. Es gibt für jeden Fader eine kleine LED-Anzeige, um den Inhalt der Fader anzuzeigen, oder im Falle einer Multifade den Fade-Status. Ein beleuchteter Balken neben jedem Fader zeigt den Fortschritt der Überblendung.

Die zum C/D-Playback gehörigen Tasten sind:

C D GO HOLD GO TO BACK SEQ und <->

Das Laden auf die C/D-Fader ist identisch dem Laden der A/B-Fader. Laden Sie einen Loop auf den C/D-Fader durch laden des ersten Memories des Loops auf den Fader und das zweite Memory des Loops wird automatisch auf den freien Fader geladen.

LADEN DES C ODER D CROSSFADERS

Es gibt 3 Arten, ein Q auf den C/D Crossfader zu laden.

1. Methode

MEM 1 Wählen Sie Memory 1 aus.

C oder **D** Laden Sie Memory 1 auf den Fader C oder D. 1 erscheint im entsprechenden Fenster.

WICHTIG!!!

Das Memory wird sofort aktiv. Um einen Q-Jump zu vermeiden und ein Burn-Out der Lampe zu verhindern, sollten Sie die Fader auf deren unterer Position (D) setzen, das Q auf C laden und die Fader manuell bewegen.

2. Methode

MEM 1 Wählen Sie Memory 1 aus.

GO
TO Blendet Q1 in den ersten aktiven Fader (C oder D) in einer Sekunde auf.

3. Methode

MEM 1 Wählen Sie Memory 1 aus.

TIME Wählen Sie die gespeicherte Zeit von Memory 1 aus.

GO
TO Blendet Memory 1 in den ersten verfügbaren Fader in der gespeicherten Memory-Zeit auf.

FREISETZEN EINER ZUWEISUNG AUF DEN C/D-CROSSFADER

FREE

C oder **D** Setzt das Memory von C oder von D frei.

PLAYBACK-TASTEN DES C/D CROSSFADERS

Die auf C/D geladen Q's abzuspielen ist ein relativ einfacher Vorgang.

Zuerst vergewissern Sie sich, daß die **SEQ** (Sequence) -Taste aktiv ist. Die **SEQ** -Taste wird automatisch aktiviert, wenn die primäre Zuweisung an den C/D-Crossfader das erste Memory eines Loops ist. In allen anderen Fällen muß der User die Sequence aktivieren.

Das LED der **SEQ** -Taste erlischt, wenn die Taste nicht mehr aktiv ist.

GO initiiert die vorprogrammierte Crossfade. Wenn die Überblendung abgeschlossen ist, so wird automatisch das nächste Q in der Sequenz geladen. Eine graphische Darstellung der auf C/D ablaufenden Überblendung können Sie im X-Fade-Display ansehen.

GO

TO unterbricht die Überblendung in ihrem Fortschritt und blendet in das nächste Q in der Sequenz über. Die Multifade wird unabhängig vom Fortschritt der Überblendung initiiert.

HOLD stoppt die Überblendung. Während sich die Überblendung im Hold-Status befindet, blinkt das LED der GO -Taste. Durch das Anhalten der Crossfade auf C/D wird der Output von C/D ausgeschaltet (B.O.).

Um die Überblendung zu reaktivieren, müssen Sie nocheinmal **GO** drücken. Das LED hört zu blinken auf und die Überblendung läuft ab jenem Punkt weiter, an dem sie gestoppt wurde.

<-> dreht die Richtung der auf diesem Crossfader ablaufenden Sequenz um. Informationen betreffend den Status des C/D-Playback können Sie aus der grünen Box, die sich rechts oben im Stage-Modus befindet, entnehmen.

Aktive Kanäle, die von C/D-Zuweisungen herkommen, werden in grün angezeigt.

RATE KONTROLLE

Die gespeicherte Überblendzeit einer Crossfade oder einer Loop-Sequenz kann jederzeit während der Überblendung modifiziert werden.

rate

Drücken Sie **c/d** und verwenden Sie das Level-Wheel, um die Rate einzustellen. Um zur gespeicherte Überblendzeit zurückzukehren bringen Sie den Rate-Level auf **MEMORY** zurück und deaktivieren Sie die Rate-Taste.

Es gibt 2 verschiedene Arten, um die manuelle Kontrolle über eine Überblendung zu übernehmen:

1. Bewegen Sie die Fader manuell solange bis über deren Limit hinaus, bis Sie die Kontrolle über die Überblendung haben. Das LED auf der GO -Taste wird erlöschen; dies zeigt Ihnen an, daß Sie nun manuelle Kontrolle über die Überblendung haben. Es ist nun möglich, die Überblendung wie gewünscht ablaufen zu lassen.

2. Das dazugehörige Rate-Wheel erlaubt Ihnen, sich jederzeit in die Zeitzuweisungen einzumischen.

rate

Wählen Sie **c/d**. Nun ist es möglich, die Rate des Crossfaders mit dem Rate-Wheel zu steuern. Das Ändern der Rate wird in % im Playback-Abschnitt des Stage-Display angezeigt. Wenn Sie das Wheel nach oben ziehen, so wird die Überblendungs-Rate erhöht, das obere Limit ist **CUT**. Wenn Sie das Wheel nach unten ziehen, so wird die Überblendungs-Rate vermindert, und das untere Limit ist **HOLD**. Um die Rate-Taste zu deaktivieren, drücken Sie diese Taste einfach nocheinmal und die Beleuchtung dieser Taste erlischt.

KONTROLLER

Die Ovation hat entweder 20 oder 40 Controller. Jeder Controller kann mit einer Gruppe von Kanälen oder einem gespeicherten Memory geladen, bzw. als eine Art Submaster verwendet werden. Jeder Controller hat eine dazugehörige Flash-Taste und eine Controller-Taste, um

diesen Controller auszuwählen. Informationen betreffende die Controller können Sie auf dem Monitor und auch auf der alphanumerischen Anzeige, die sich oberhalb der Controller befindet, ansehen.

Das alphanumerische Display oberhalb der Controller zeigt den gesamten Inhalt für jede einzelne Gruppe von Controllern. **GRP** ist eine Gruppe von Kanälen. Eine Nummer stellt immer ein Memory dar. **SUB** ist eine Art Submaster.

Die untere linke Ecke des Monitors zeigt die Controller und deren verschiedene Zuweisungen.

Dunkelblau - die Zuweisung ist ein Memory.

Grau - die Zuweisung ist eine Gruppe von Kanälen.

Weiß - der Controller ist als Submaster zugewiesen.

Wenn ein Submaster-Wing zugewiesen ist, wird diese ebenfalls hier angezeigt. Alle aktiven, von einem Controller stammenden Kanäle, werden violett im STAGE Display gezeigt.

LADEN EINES MEMORIES AUF EINEN KONTROLLER

MEM 4 Wählen Sie Q 4 aus.

(contr) 5 Memory 4 befindet sich nun auf Controller 5. Memory 4 kann entweder durch Aufziehen des Controller oder durch Drücken von **GO CONTROLLER** und drücken von **(controller) 5**.

LADEN EINER REIHE VON MEMORIES AUF SEQUENTIELLE KONTROLLER

Beispiel: Laden Sie die Memories 30 - 35 auf die Controller 6 - 10.

30 → 35 Wählen Sie die Reihe von Memories aus.

(contr) 6 Wenn Sie jetzt auf Controller 6 drücken, so wird Q30 auf Controller 6, Q31 auf Controller 7, etc. geladen.

LADEN EINES KANALS MIT LIMITIERTER INTENSITÄT

Beispiel: Laden Sie Controller 7 mit Kanal 1 auf 45 % Intensität und die Kanäle 3 - 8 auf full.

1 Wählen Sie Kanal 1 aus.

@ 4.5 Wählen Sie die Intensität aus.

3 → 8 Wählen Sie die Reihe von Kanälen aus.

FULL Wählen Sie eine Intensität von 100 % aus.

(contr) 7 Weist die Gruppe von Kanälen an Controller 7 zu. Wenn Controller 7 an das obere Limit aufgezogen wird, so erscheint Kanal 1 mit 45 % und die Kanäle 3 bis 8 auf 100 %.

WICHTIG!!!

Wenn kein Intensitätswert vor der Zuweisung an den Controller zugewiesen ist, so wird der Kanal 100 % erreichen, wenn Sie den Fader ganz aufziehen.

LADEN EINER REIHE VON KANÄLEN AN EINE REIHE VON KONTROLLERN

Beispiel: Laden Sie Kanal 40 auf Controller 8, Kanal 41 auf Controller 9, Kanal 42 auf Controller 10, Kanal 43 auf Controller 11, bis alle Controller, von 8 beginnend bis zum letzten verfügbaren Controller mit einem einzelnen Kanal geladen sind.

- 40** Wählen Sie Kanal 40 als den ersten Kanal in der Reihe von Kanälen, die zugewiesen werden soll.
- Spezifiziert eine Reihe von Kanälen. Es ist nicht notwendig, den letzten Kanal in der Reihe auszuwählen.
- (contr) 8** Lädt Kanal 40 auf Controller 8, Kanal 41 auf Controller 9, Kanal 42 auf Controller 10, etc...

Löschen eines Kanals von einer Gruppe von Kanälen, die vorher an einen Controller zugewiesen wurde

Beispiel: Entfernen Sie Kanal 34 von der Gruppe von Kanälen, die sich auf Controller 6 befindet.

- 34** Wählt Kanal 34 aus.
- ZERO** Zwingt Kanal 34 auf eine Level von 0 %.
- (contr) 6** Entfernt Kanal 34 von Controller 6.

FREISETZEN EINER KONTROLLER-ZUWEISUNG

Beispiel: Entfernen Sie die aktuelle Zuweisung auf Controller 7.

- FREE** Die Anzeige *Assign key expected* erscheint.
- (contr) 7** Setzt Controller 7 frei.
- CLEAR** Nach Drücken der **FREE** -Taste kommen Sie mit jedem Tastendruck aus dem Free-Modus heraus.

WICHTIG!!!

Um mehr als einen Controller freizusetzen ist es nicht notwendig, **FREE** nocheinmal zu drücken. Wählen Sie einfach die freizusetzenden Tasten. Nach Abschluß der **FREE**-Auswahl drücken Sie einfach **CLEAR**, um den **FREE**-Modus zu verlassen.

FREISETZEN ALLER KONTROLLER-ZUWEISUNGEN

- FREE** Setzt das System in den FREE-Modus.
- Setzt alle Controller-Zuweisungen frei.

VERWENDUNG VON "GO KONTROLLER"

go

Wählen Sie **con** und wählen Sie die zum gewünschten Kontroller gehörige Taste, um eine Überblendung der Kontroller-Zuweisung zu beeinflussen. Ein Kontroller, der ein gespeichertes Q einhält, wird einblenden oder ausblenden oder warten, entsprechend der gespeicherten Memory-Zeit. Eine Gruppe von Kanälen wird in der default-Überblendzeit einblenden, die Sie im System-Parameter-Menü einstellen können.

- Wenn der Kontroller auf 0 % ist, so wird das Q oder die Gruppe von Kanälen, die auf den Kontroller zugewiesen ist, auf full aufblenden.
- Wenn der Kontroller auf 100 % ist, so wird das Q oder die Gruppe von Kanälen auf zero ausblenden.
- Wenn der Kontroller zwischen 0 % und full ist, so wird er auf full aufblenden.
- Wenn die "here"-Taste während einer Überblendung gedrückt wird, so wird die Überblendung anhalten, bis die Taste "here" wieder gedrückt wird.

go

Es kann mehr als 1 Kontroller zur gleichen Zeit überblenden. Drücken Sie zuerst **con** und danach alle gewünschten "here"-Tasten.

MODIFIZIEREN VON MEMORIES

EINFACHE MEMORY-MODIFIKATION

Beispiel: Modifizieren Sie Memory 1 (der Editor ist dabei am Anfang noch außer Betrieb).

MEM 1	Wählen Sie Memory 1 aus.
CHANN oder	Aktiviert alle Kanäle von Memory 1 im Editor.
CHANN #	Wählt eine spezifischen Kanal aus. Jede Anzahl von Kanälen kann ausgewählt werden.

machen Sie die Modifikationen

STORE Speichert die Modifikationen und beendet die Funktion.

MEMORY-MODIFIKATION MIT DER STORE STORE -FUNKTION

Beispiel 1:

Angenommen Sie wollen Q3, das sich auf dem Playback-Fader B befindet, durch Einstellen der Levels der existierenden Kanäle und Anhängen einiger neuer Kanäle modifizieren.

1 Wählen Sie Kanal 1 aus, der bereits in diesem Q present ist.

machen Sie die Modifikationen

16 → 18 Wählt eine Reihe von Kanälen aus.

machen Sie die Modifikationen

STORE Das System betritt den Speichern-Modus. Ein Fenster öffnet sich in der Mitte des Bildschirms. Dieses Fenster zeigt Ihnen an, welche Potentiometer durch Speichern dieser Modifikationen beeinflusst werden.

STORE Bestätigt den Speichern-Befehl und speichert an Memory 3. Folgende Nachricht erscheint: **MEM 3 STORED** .

Beispiel 2:

Angenommen Sie wollen Memory 2, welches sich auf dem Playback-Fader A befindet, durch Anhängen von Kanal 15 und Memory 100 modifizieren. Vergewissern Sie sich, daß Mem 2 auf dem Playback Crossfader A aktiv ist. Die Kanäle, die zu Q 2 gehören, werden nun in blau angezeigt.

1 5 Wählen Sie Kanal 15 aus.

Setzen Sie die Intensitäten oder die Rahmen-Zuweisungen.

MEM 100 Wählt Memory 100 aus.

ENTER Gibt Q100 als Gruppe von Kanälen mit Intensitätszuweisungen in den Editor.

STORE Das System begibt sich in den Speichern-Modus und ein Fenster öffnet sich in der Mitte des Bildschirms, welches die Potentiometer zeigt, die durch das Abspeichern betroffen sind.

STORE Beendet die Memory-Speichern-Funktion. Alle angezeigten Kanäle werden blau sein, was anzeigt, daß diese von Fader A stammen; der Editor ist nun außer Betrieb.

CALL # FUNKTION

Angenommen Sie haben ein aktives Memory auf einem der primären Crossfader und Sie wollen nach einigen Modifikationen dem Bühnenbild einen anderen Namen geben. Folgenderweise rufen Sie alle Kanäle, dessen Output von diesem Crossfader stammt, in den Editor, um diese in das neue Memory einzuschließen.

CALL	<i>CALL</i> erscheint in der Befehlszeile.
#	Geben Sie die Nummer des Memories ein, das Sie gerade erstellt haben. Alle neuen Kanäle werden in weiß angezeigt; das zeigt Ihnen an, daß diese in den Editor gegeben wurden, um in das neue Q eingeschlossen zu werden.
STORE	Das System betritt den Speichern-Modus und ein Fenster öffnet sich, welches Ihnen anzeigt, welche Potentiometer durch das Abspeichern betroffen sind.
STORE Zuweisungen, angzeigt.	Speichert das neue Memory. Alle Kanäle mit Intensitäts- die vom aktiven Crossfader abstammen, werden in blau Jene neuen Kanäle oder Kanäle, dessen Intensitäts-Level nun verschieden ist, bleiben im Editor (werden in weiß angezeigt).

Um das neue Bühnenbild zu behalten ist es notwendig, das neue Memory an einen Playback-Fader oder einen Kontroller zu laden, bevor Sie die Kanäle vom Editor entfernen. Wenn Sie dies nicht machen, so wird das aktive Memory zum neuen Bühnenbild.

CHASER

Es gibt 4 Chaser. Jeder Chaser besteht aus einem Fader, der die Levels kontrolliert und einem Rate-Fader, der sich rechts neben dem Level-Fader befindet.

Die zu den Chasern gehörigen Tasten sind:

CHASE lädt eine Reihe von Memories oder Loops von Memories oder einen Effekt in den Chaser.

GO startet den Chaser. Ein zweiter Druck stoppt den Chaser.

<-> dreht die Richtung des Chasers um.

HARD wählt einen "harten" Chaser aus (überspringen ohne Überblendung) oder einen "weichen" Chaser (Überblendung zwischen den Schritten). Diese Funktion gilt nur für die Chaser 1 & 2.

STEP erlaubt das manuelle Springen durch den Chaser.

BEAT lernt die Zeit des manuellen Weiterspringens und kann dies auch automatisch abspielen. Diese Funktion gilt ebenfalls nur für die Chaser 1 & 2.

S/L sound to light. Wird in Verbindung mit den Chasern 3 und 4 verwendet. Die Chaser 3 und 4 haben 3 LED's (b - bass, m - mid, t - treble) zum Verwenden der sound-to-light-Funktion.

Wenn Memories auf den Chaser geladen sind, so leuchtet das LED der Chaser-Taste. Es können beliebig viele Memories auf einen Chaser geladen werden.

Informationen darüber werden im STAGE-Display in der gelben oder weißen Box , die sich in der unteren linken Ecke befindet, sowie entlang der unteren Linie des X-Fade-Display angezeigt. Kanäle, die von einem Chaser kontrolliert werden, erscheinen in dunkel- oder in hellbraun. Um jetzt mit diesem Abschnitt zu arbeiten, sollten Sie Memories von 30 bis 35 und von 40 bis 45 erstellen.

Laden einer Reihe von Memories auf den Chaser

- MEM 3 0** Wählt Q 30 als das erste Memory in der Reihe aus, das geladen werden soll.
- 3 5** Definiert die Reihe von Memories von 30 - 35.
- CHASE** Lädt die ausgewählte Reihe von Memories auf den ausgewählten Chaser.

Laden eines Loops von Memories auf einen Chaser

- MEM 4 0** Wählt das erste Memory des Loops.
- CHASE** Lädt das Memory auf den Chaser. Alle Memories, die zum Loop gehören, werden auf den Chaser geladen. Es ist nicht notwendig, das letzte Memory des Loops zu definieren.

Wenn nur ein Memory angegeben wird, und dieses Memory nicht das erste in der Reihe ist, so lädt das System automatisch die nächsten 9 ganzen Nummern inklusive aller Dezimalnummern dazwischen.

Beispiel: ein Loop besteht aus den Memories 98 bis 112.

Memory 100 wird ausgewählt und auf den Chaser geladen. Das System wird alle Memories von 100 bis inklusive 100.9 laden.

Aktivieren von Chasern

Um einen Chaser abzuspielen, sollte der Level-Fader auf der gewünschten Intensität sein. Der Rate-Fader kann von "cut" bis "hold" bewegt werden. Die Geschwindigkeit, mit der die Memories durch den Chaser geflasht werden, ist ein Zehntel der gespeicherten Memory-Zeit. Sie können nun mit dem Rate-Fader die Geschwindigkeit erhöhen, bzw. vermindern.

GO startet den Chaser. Ein zweiter Tastendruck hält den Chaser an und macht ein Black-Out des Chasers. Um den Chaser zu reaktivieren, drücken Sie die Taste noch einmal.

STEP schaltet den Chaser manuell weiter. Jeder Tastendruck läßt den Chaser um 1 Memory nach vorwärts springen.

<-> ändert die Richtung des Chasers. Dies kann so oft wie Sie wollen verwendet werden.

BEAT

Beat erlaubt dem System, das manuelle Weiterspringen zu "lernen" und wieder abzuspielen. Das System errechnet die durchschnittliche Zeit jedes einzelnen STEP -Tastendruckes, und wenn Sie nach dem Weiterschalten des Chasers BEAT auswählen, so wird der Chaser wie gerade "gelernt" diesen Chaser abspielen.

Um Beat während des Playbacks abzuspielen, drücken Sie einach BEAT und GO . Die LED's werden aufleuchten. Die Beat-option ist auf den Chaser 1 und 2 verfügbar.

Deaktivieren Sie **BEAT** durch Drücken der Taste. Das LED wird erlöschen und die Geschwindigkeit wird auf die gespeicherte Memory-Zeit zurückspringen. Die Beat-Zeit bleibt so lange gespeichert, bis eine neue Zeit eingegeben wird.

Abspielen eines Effekts auf den Chasern

Effekte, die im EFFEKT-Menü gespeichert wurden, können auf den Chasern abgespielt werden. So laden Sie einen Effekt auf einen Chaser.

EFFEKT # Wählen Sie den Effekt, den Sie abspielen wollen.

CHASE Lädt den ausgewählten Effekt auf den Chaser.

Entfernen einer Chaser-Zuweisung

FREE Das System betritt den Freisetzung-Modus.

CHASE Setzt die Chaser-Zuweisung frei.

EXAM-MODUS

Es können viele verschiedene Zuweisungen überprüft werden, was Ihnen eine Menge an Informationen einbringt. Manche Exam-Displays sind "starke" Displays, d.h. daß Editor-Funktionen ohne Umschalten ins Stage-Display ausgeführt werden können. Andere Displays sind "schwache" Displays, d.h. wenn irgendeine Taste gedrückt wird, während Sie sich in einem "schwachen " Display befinden, so springen Sie automatisch ins Stage-Display zurück.

Kanal-Überprüfungs-Modus

CHANN EXAM zeigt Ihnen freie Kanäle an - Kanäle, die noch in keinem Memory verwendet wurden.

CHANN EXAM EXAM zeigt die zugewiesenen Kanäle.

CHANN # EXAM zeigt die Memory-Zuweisungen des ausgewählten Kanals. Eine Liste der Memories wird angezeigt, in der die Kanäle mit den Intensitäts-Zuweisungen ebenfalls sichtbar sind. Scroller-Rahmenzuweisungen werden hier ebenfalls angezeigt.

CHANN MEM EXAM zeigt den tracking-sheet.

MEMORY-ÜBERPRÜFUNGS-MODUS

MEM EXAM zeigt die Memory-Liste oder den Q-sheet. Dies ist eine sequentielle Liste von Memories mit deren Loop-, Link- und Zeit-Zuweisungen. Die Text-Spalte zeigt eventuelle Text-Zuweisungen an Memories, Part Q's und Automatische Zuweisungen.

MEM # EXAM zeigt das ausgewählte Memory an.

LINK EXAM

link EXAM zeigt die Reihenfolge der Link-Zuweisungen. Dies zeigt Ihnen, wie die Q's ablaufen, wenn die ganze Sequenz auf dem A/B oder C/D Crossfader abläuft.

SNAP-ÜBERPRÜFUNGS-MODUS

SNAP EXAM zeigt eine Liste von gespeicherten Snaps und Text.

SNAP # EXAM zeigt die individuellen Zuweisungen des ausgewählten Spots.

Überprüfe "Hier"

Dieser Überprüfungsmodus wird verwendet, um die Zuweisungen an Controller, A/B oder C/D zu überprüfen.

Wählen Sie **EXAM** und das System zeigt Ihnen **ASSIGN KEY EXPECTED** an. Drücken Sie die entsprechende Controller-Taste oder eine der Crossfader-Zuweisung-Tasten.

Kapitel 6 - Erweiterte Funktionen

Die Ovation beinhaltet viele spezielle und sehr nützliche Funktionen, die den User entlasten und sehr effiziente Playback-Möglichkeiten bieten, egal ob für Theateraufführungen, Special Events oder zur Fixinstallation. Außerdem gibt es die Text-Funktion, mit der Sie Text an Memories und Makros zuweisen können.

BLÖCKE

Jeder Memory-Block kann seine eigenen Memories, Makros und Snaps beinhalten. Die aktuelle Block-Nummer wird in der unteren linken Ecke des Display-Schirms angezeigt.

Verschiedene Memory-Blöcke müssen an verschiedene Play-Nummern gespeichert werden. Vergewissern Sie sich, daß sich das System in dem Block befindet, den Sie speichern wollen und folgen Sie dem normalen Speichern-Vorgang. Um an die nächste Block-Nummer zu speichern, springen Sie einfach in den nächsten Block und speichern Sie. Es ist nicht notwendig, Änderungen sofort zu speichern, da jeder Block separat gespeichert wird.

Wenn Sie die Show laden, schalten Sie einfach die Blöcke zwischen jeder Play-Nummer. Alle Blöcke/Play-Nummern werden in das System geladen und jederzeit verfügbar sein.

Wenn aktive Dimmer-Outputs bestehen, während Sie in einen neuen Memory-Block schalten, so wird dieser Dimmer-Output vom Editor eingenommen.

BLOCK	Erlaubt die Block-Auswahl.
#	Wählen Sie die gewünschte Block-Nummer.
ENTER	Schaltet in den gewünschten Block.

CALL

CALL # STORE FUNKTION

Diese Funktion erlaubt das Benennen der Crossfader, Kontroller und/oder Editor-Output.

Angenommen Sie haben ein aktives Memory auf einem der primären Crossfader. Nach einigen Modifikationen mittels des Editors und einiger Kontroller-Zuweisungen wollen Sie nun das daraus resultierende Bühnenbild unter einem andren Namen abspeichern.

Drücken Sie **CALL** . Memory erscheint in der Befehlszeile. Geben Sie die neue Memory-Nummer ein und speichern Sie.

-1

STORE oder **+ STORE** kann verwendet werden, wenn Sie an die letzte Memory-Nummer +1 speichern wollen.

Nach dem Speichern springt der Editor in jenen Zustand zurück, in dem er vor Verwendung der CALL-Funktion war.

WICHTIG!!!

Wenn die Option "*store tracking of dimmer on*" im System Parameter-Menü auf "yes" gesetzt ist, so wird alles presente Tracking gespeichert (Scroller-Tracking, und falls eine MLA angehängt ist, auch Spot-Tracking).

CALL "HERE" FUNKTION

Durch Drücken der Taste mit dem entsprechenden Output wird die Zuweisung in den Editor geladen. Es kann mehr als eine "here"-Taste in der Reihenfolge gedrückt werden. Nachdem

Sie alle nötigen Outputs geladen haben, speichern Sie das Ergebnis unter Verwendung des normalen Speichern-Vorgangs.

Beispiel: Die Output-Quellen, die in das neue Memory inkludiert werden sollen, sind: A, C, und die Controller 5, 8 und 20.

CALL	Betritt die CALL-Funktion.
A	Gibt den Output von Crossfader A in den Editor.
C	Gibt den Output von Crossfader C in den Editor.
(contr 5)	Gibt den Output von Controller 5 in den Editor.
(contr 8)	Gibt den Output von Controller 8 in den Editor.
(contr 20)	Gibt den Output von Controller 20 in den Editor.
= #	Wählen Sie die Memory-Nummer oder verwenden Sie STORE +1
STORE	Speichert allen presenten Output an die ausgewählte Memory-Nummer. Der Editor wird danach nicht freigesetzt.

CALL ENTER

Der ganze Output wird in den Editor gerufen und kann dann als Memory gespeichert werden.

Beispiel: Das aktive Bühnenbild besteht aus den Crossfadern B und C, sowie den Controllern 1, 12, 16 und 18.

CALL	Betritt die CALL-Funktion.
ENTER	Gibt den gesamten Output in den Editor. Speichern Sie nun das neue Memory mit den bereits gelernten Techniken.

CALL von A/B wenn der Crossfader gesplittet ist

Wenn der A/B Crossfader gesplittet ist (A ist außerhalb des Limits und ebenso B) und die Call-Funktion wird verwendet, so wird die Summe des Crossfadern in den Editor geladen.

Beispiel: Crossfader A ist auf 50 % und der Output von A sind die Kanäle 1 → 5 auf 35 %. Crossfader B ist auf 60 % und der Output von B sind die Kanäle 33 → 40 auf 25 %.

CALL	Betritt die CALL-Funktion.
A	Gibt die Summe des Outputs von Crossfader A und B in den Editor. Der Editor beinhaltet nun die Kanäle 1 → 5 auf 35 % und die Kanäle 33 → 40 auf 25 %.

DELTA-FUNKTION

Die Delta-Funktion erleichtert Ihnen die Memory-Modifikation über ganze Abschnitte einer Show, bzw. über eine Reihe von Memories. Diese Funktion ist extrem vielseitig, da es einige Möglichkeiten gibt, die Delta-Memory-Modifikation zu erstellen, bzw. sie anzuwenden.

Wenn ein Delta erstellt wurde, so wird dies auf der Anzeige durch das Wort DELTA im unteren Abschnitt des Bildschirms angezeigt.

Delta kann mittels Memory-Modifikation erstellt werden, und zwar dadurch, daß Sie ein Memory in den Editor laden, es modifizieren und die Modifikationen an ein Memory und an Delta speichern. Deltas werden mittels der Memory-Modifikation erstellt und können verwendet werden, um Modifikationen an gleichwertigen Memories zu beeinflussen (mittels des Delta-Tracking-Mode). Wenn Sie ein Delta überprüfen, das durch die Memory-Modifikation erstellt wurde, so wird das Memory, aus dem das Delta erstellt wurde, auf dem Bildschirm angezeigt.

Es können absolute und relative Deltas erstellt werden. Die Auswahl, welches Delta (relativ oder absolut) Sie verwenden wollen, hängt von der Modifikation ab, die Sie durchführen.

Delta kann auch ohne spezifische Memory-Modifikationen erstellt werden. Deltas, die auf diese Weise erstellt werden, können verwendet werden, um einzelne Memories oder eine Reihe von Memories zu modifizieren. Diese können NICHT für Modifikationen im Delta-Tracking-Mode verwendet werden.

DELTA MITTELS MEMORY-MODIFIKATION

Wenn Sie ein Memory in den Editor rufen, es modifizieren und speichern, so wird automatisch ein Delta erstellt. Angenommen Memory 20 beinhaltet Kanal 1 @ 50 %, das Sie modifizieren, indem Sie den Kanal 1 auf @ 60 % setzen und Kanal 2 mit @ 30 % anhängen.

MEM 2 0	Wählt Memory 20 aus.
CHANN 1	Gibt das ausgewählte Memory in den Editor in den Memory-Modifikations-Modus und wählt Kanal 1 aus.
@ 6 0	Gibt die neue Intensität ein.
CHANN 2	Wählen Sie Kanal 2 aus.
{level}	Weisen Sie nun die Intensität an Kanal 2 zu.
STORE	Speichert die Modifikation von Memory 2 und erstellt automatisch ein Delta. Das Wort DELTA erscheint nun in rot im unteren rechten Teil des Bildschirms.

WICHTIG!!!

Wenn ein zusätzlicher Kanal modifiziert oder an ein Memory angehängt wird, von dem ein Delta besteht, so werden diese zusätzlichen Modifikationen auch an das Delta angehängt. Wenn ein Delta bereits existiert und Sie wollen es mit einem neuen Delta überschreiben, drücken Sie einfach DELTA STORE , wenn Sie die Memory-Modifikationen speichern.

ÜBERPRÜFEN EINES DELTAS

Um ein Delta zu überprüfen, das bereits erstellt wurde, drücken Sie einfach DELTA . Die Kanäle, die modifiziert wurden, werden mit deren Modifikationen angezeigt. Im unteren Teil des Bildschirms werden die F-Tasten mit deren Funktionen angezeigt. Diese Optionen können beim Anwenden von Deltas bei der Memory-Modifikation verwendet werden.

DELTA schaltet die Anzeige zwischen der relativen Delta-Seite und der absoluten Delta-Seite.

Erstellen eines Deltas ohne spezifische Memory-Modifikation

Ein Delta kann auch ohne Modifizieren eines spezifischen Memories erstellt werden. Dies wird im Editor durch das Eingeben von Kanälen, Editieren dieser Kanäle und dem anschließenden Abspeichern als Delta ausgeführt. Nur ein "absolutes" Delta kann auf diese Weise geschaffen werden.

Verwenden Sie das oben genannte Beispiel:

CHANN 1 Gibt Kanal 1 zum Editieren in den Editor.

**weisen Sie neue
Intensitäts- oder
Scroller-Werte zu**

CHANN 2 Gibt Kanal 2 zum Editieren in den Editor.

weisen Sie neue Werte zu

= Setzt das System in den Speichern-Modus.

DELTA Bezeichnet die Gruppe von Kanälen als Delta.

STORE Speichert das Delta.

Wenn ein Delta bereits existiert, so wird die Nachricht **DELTA EXISTS** angezeigt.

Um das bereits existierende Delta zu überschreiben, drücken Sie einfach noch einmal **STORE**

Wenn Sie das existierende Delta behalten wollen, drücken Sie **CLEAR** .

ERSTELLEN EINES DELTAS MIT STORE STORE

Wenn Sie Modifikationen an ein Memory speichern, das sich bereits auf einem Playback-Fader oder einem Kontroller befindet, so wird ein Options-Fenster geöffnet, welches anzeigt, wo sich jenes Memory befindet, das durch die Modifikationen betroffen ist. Außerdem wird die Möglichkeit des Erstellens eines Deltas gegeben.

Wählen Sie **F5 DELTA** um ein Delta aus den momentanen Modifikationen zu erstellen.

DELTA MODIFIKATION

Es ist möglich, ein aktuelles Delta zu modifizieren.

DELTA Wählt die Delta-Funktion aus.

CHANN # Wählen Sie nun den Kanal aus, den Sie an das Delta anhängen wollen.

modifizieren Sie die Werte wie gewünscht

STORE Speichert das Delta und hängt die neuen Informationen an das existierende Delta an.

ANWENDUNGEN EINES DELTAS BEI DER MEMORY MODIFIKATION

Nachdem ein Delta erstellt wurde, kann es zur Modifikation jedes beliebigen Memories verwendet werden.

MEM # Wählen Sie das Memory zur Modifikation aus.

DELTA Wählt die Delta-Funktion aus.

wählen Sie eine der zu DELTA zugehörigen F-Tasten Wählen Sie aus, ob das ausgeführte Delta relativ oder absolut sein soll.

STORE Speichert die Modifikation.

F1 RELATIV

Relativ zeigt die Anzahl der Veränderungen. Wenn Sie ein Delta anwenden und Sie wählen diese Option, so wird ein bereits existierender Kanal im Memory modifiziert.

F2 RELATIV + NEU

Zeigt die Anzahl der Veränderungen des Kanals, der bereits zu jenem Q gehört und auch die Veränderung jenes Kanals, der neu an das Q angehängt wurde. Neue Kanäle werden immer mit einem absoluten Wert angegeben. Diese Auswahl modifiziert existierende Kanäle und hängt neue Kanäle an.

F3 ABSOLUT

Zeigt den absoluten Wert jenes Parameters an, der gerade modifiziert wurde. Wenn Sie diese Option wählen, werden nur die bereits existierenden Kanäle modifiziert.

F4 ABSOLUT + NEU

Zeigt den absoluten Wert von beidem, dem modifizierten Kanal und dem neu angehängten Kanal. Auf diese Weise werden bereits existierende Kanäle sowie neu angehängte Kanäle modifiziert.

F6

More Function TEST

Vergleicht ein Live-Memory mit einem Memory mit dazugehöriger Delta-Modifikation ohne abspeichern.

AUTOMATISCHES DELTA TRACKING

Die Delta Tracking Funktion kann nur dann verwendet werden, wenn das Delta mittels Memory Modifikation erstellt wurde. Um Modifikationen über eine Reihe von Memories zu beeinflussen, ist die Verwendung des Delta Tracking die einfachste Lösung.

Beispiel:

Memory 20 besteht aus den Kanälen: 1 @ 50 % 3 @ 60 % 5 @ Full

Memory 21 besteht aus den Kanälen: 1 @ 50 % 3 @ 60 % 5 @ Full

Memory 23 besteht aus den Kanälen: 1 @ 50 % 3 @ 80 % 5 @ Full

Memory 24 besteht aus den Kanälen: 1 @ 75 % 2 @ 85 % 5 @ 50 %

Die Modifikation, die an Memory 20 gemacht wird, sieht folgendermaßen aus:

1 @ 60 %, 2 @ 30 %, 5 @ 45 % und wird nun als DELTA gespeichert. Das absolute + neu Delta beinhaltet nun 1/60, 2/30, 5/45. Neu bedeutet neue Kanäle, die vorher nicht an das Memory zugewiesen wurden. Das relative + neu Delta heißt: 1/+10, 2/30, 5/-55.

Wenn ein Delta auf diese Weise (Memory Modifikation) erstellt wurde, so wird die Nummer des modifizierten Memories im oberen Teil des Bildschirms angezeigt. Nun ist es möglich, Modifikationen über eine ganze Reihe von Memories mittels des Delta Tracking Modus auszuführen.

AUSFÜHREN DER DELTA TRACKING FUNKTION

MEM Wählt den Memory-Modus aus. Delta Tracking beginnt in jenem Memory, in dem das Delta erstellt wurde.

→ Wählt die Track- Funktion .

DELTA Führt die Modifikationen, die im Delta gespeichert sind, durch die Kanäle 1 - 5 aus und ändert deren Werte entsprechend den Modifikationen, die in Memory 20 ausgeführt wurden (in Memory 20 wurde das Delta erstellt).

STORE Speichert die Memory Modifikationen und beendet die Funktion.

Nach Ausführen des DELTA TRACKING wird das Ergebnis folgendermaßen aussehen:

Memory 21 besteht aus den Kanälen: 1 @ 60 % 2 @ 30 % 3 @ 60 % 5 @ 45 %

Memory 23 besteht aus den Kanälen: 1 @ 60 % 2 @ 20 % 3 @ 80 % 5 @ 45 %

Memory 24 besteht aus den Kanälen: 1 @ 75 % 2 @ 85 % 5 @ 50 %

Sie werden bemerken, daß die relevanten Kanäle in Q 24 auf deren Original-Levels bleiben. Das Delta-Tracking hält an, bevor eine Änderung des Levels vorgenommen wird. Wenn Sie das Delta-Tracking von einem anderen Memory, als von jenem, in dem das Delta erstellt wurde, beginnen wollen, führen Sie folgendes aus:

MEM Wählt den Memory-Modus aus.

Wählen Sie die Memory-Nummer, von der aus das Tracking beginnen soll, aus.

→ Bezeichnet den Tracking-Modus.

DELTA Führt die Modifikationen aus, die in Delta gespeichert sind.

STORE Speichert die Modifikationen und beendet die Funktion.

LÖSCHEN EINES DELTAS

Sie wollen ein Delta löschen, um ein neues Delta zu erstellen:

DELTA Wählt die Delta-Funktion aus.

ERASE Löscht das existierende Delta.

DIMMER STATUS

Wenn Ihr System CMX-Kommunikation verwendet, so bietet nur ein Tastendruck eine Menge Information über Dimmer.

DIM STATUS zeigt Volt- und Temperatur-Werte jedes einzelnen Dimmers. Blättern Sie durch diese Anzeige, so wie Sie es in jedem anderen Display machen.

EVENT

Event ist eine Ansammlung von Funktionen, die entweder durch SMPTE * -Zuweisungen, oder unabhängig von SMPTE-Zuweisungen ausgelöst werden. Events sind analog mit automatischen Zuweisungen, der einzige Unterschied ist, daß Events Zuweisungen an die Playback-Funktionen des A/B-Crossfaders beinhalten können. Events werden im EVENT-Menü erstellt. Der Vorgang ist ähnlich der einer automatischen Zuweisung.

Wenn Sie SMPTE verwenden, so werden Events in numerischer Sequenz abgespielt. Wenn ein Event eine niedrigere SMPTE-Zuweisung als der Event vorher hat, so wird das System diesen höheren Event überspringen.

* SMPTE ist eine optionale Funktion.

ÜBERPRÜFEN EINES EVENTS

EVENT Wählt die Event-Funktion aus.

EXAM Zeigt eine Liste der gespeicherten Events, die Inhalte dieser Events und deren entsprechende SMPTE-Zuweisungen, sowie eventuell zugewiesene Texte.

ABSPIELEN EINES EFFEKTS UNABHÄNGIG VON SMPTE

EVENT Wählt die Event-Funktion aus.

Wählen Sie die Event-Nummer aus.

ENTER Spielt den ausgewählten Event ab.

ZUWEISEN EINES SMPTE-CODES AN EINEN EVENT

Es gibt 2 Arten, einen SMPTE-Code an ein Event zuzuweisen: "on the fly" im Teach-Me-Modus (siehe unterhalb) oder durch Eingeben des SMPTE-Wertes.

Änderungen können eingegeben werden, auch wenn die Original-Zuweisung im Teach-Me-Modus ausgeführt wurde.

EVENT # Wählen Sie die Event-Nummer zur SMPTE-Zuweisung oder zur Änderung des SMPTE-Wertes.

SMPTE Wählt die SMPTE-Funktion aus und zeigt die Soft-Tasen für diese Funktion.

machen Sie die notwendigen Zuweisungen oder Korrekturen

STORE Speichert die SMPTE-Zuweisung oder Änderung.

CHANN →

AUSSCHLIEßEN EINES AUSGEWÄHLTEN KANALS AUS EINER REIHE VON KANÄLEN

CHANN # → # Wählen Sie eine Reihe von Kanälen aus.

EXCEPT # Wählen Sie den Kanal aus, den Sie ausschließen wollen. Weisen Sie die Intensitäten zu. Allen ausgewählten Kanälen im Editor wird eine Intensität zugewiesen, ausgenommen dem ausgeschlossenen Kanal. Sie werden bemerken, daß dieser Kanal nicht einmal auf dem Display erscheint.

AUSSCHLIEßEN EINER REIHE VON KANÄLEN

CHANN # → # Wählen Sie eine Reihe von Kanälen aus.

EXCEPT

CHANN # → # Wählen Sie die Reihe von Kanälen, die ausgeschlossen werden soll. Weisen Sie die Intensität zu. Allen im Editor ausgewählten Kanälen wird eine neue Intensität zugewiesen, ausgenommen jenen Kanälen, die ausgeschlossen wurden. Sie werden bemerken, daß diese Reihe nicht einmal auf der Anzeige erscheint.

AUSSCHLIEßEN NICHTSEQUENTIELLER KANÄLE

CHANN # → # Wählen Sie eine Reihe von Kanälen aus.

EXCEPT CHANN #

EXCEPT # EXCEPT #

EXCEPT # Wählen Sie die auszuschließenden Kanäle aus. Weisen Sie die Intensität zu. Allen im Editor ausgewählten Kanälen wird eine neue Intensität zugewiesen, ausgenommen jenen Kanälen, die ausgeschlossen wurden. Sie werden bemerken, daß diese Kanäle nicht einmal auf der Anzeige erscheinen.

WENN DER EDITOR AUßER BETRIEB IST

Angenommen es sind Kanäle im Editor present und Sie wollen diesen Kanälen Intensitätswerte zuweisen, ausgenommen eines bestimmten Kanals.

Beispiel: Wählen Sie die Kanäle 5 - 10, Kanal 20, Kanal 25 und Kanal 33. Weisen Sie diesen Kanälen eine Intensität von 60 % zu. Als nächstes weisen Sie allen Kanälen eine neue Intensität zu, ausgenommen den Kanälen 6 und 20.

CHANN 5 → 10

CHANN 20 CHANN 25

CHANN 33 Wählen Sie die Kanäle aus.

@ 6 Weisen Sie einen Intensitätswert von 60 % an alle ausgewählten Kanäle zu.

ENTER Alle Kanäle werden in weiß angezeigt und der Editor ist außer Betrieb.

EXCEPT 6

EXCEPT 20

Wählen Sie die Kanäle, die ausgeschlossen werden sollen. Weisen Sie die Intensität zu. Allen im Editor ausgewählten Kanälen wird nun eine neue Intensität zugewiesen, ausgenommen den ausgeschlossenen Kanälen. Sie werden bemerken, daß diese Kanäle nicht einmal auf der Anzeige erscheinen.

@ 8 Weisen Sie einen Intensitätswert von 80 % an alle im Editor presenten Kanäle zu.

FLASH-TASTEN

Dies ist eine sehr nützliche Funktion zum Erkennen einer Lampe, deren Identität unbekannt ist.

FLASH wird verwendet, um den ausgewählten Kanal zu flashen. Stoppen Sie das Flashen indem Sie die FLASH-Taste ein zweites Mal drücken. Die Flash-Rate kann in den System-Parametern geändert werden.

Wenn Sie einen Kanal finden, nach dem Sie mit der Flash-Funktion gesucht haben, so können Sie einen Intensitätswert zuweisen, ohne die Kanal-Nummer noch einmal auswählen zu müssen.

PART Q'S

Memories können in 9 Parts aufgeteilt werden, part 0 (das gesamte Memory) bis part 8. Jeder Part besteht aus einer Gruppe von Kanälen und jedem Part ist seine eigene fade-in oder wait-in Zeit zugewiesen. Ein Kanal kann nur einem Part zugewiesen werden. Jeder Kanal, der keinem bestimmten Part zugewiesen wurde, erscheint in part 0.

Part Q's werden nur auf dem A/B-Crossfader abgespielt. Die A/B-Playbacktasten **GO**, **HOLD** und **GO TO** funktionieren mit den Part Q's wie gewöhnlich. **BACK** ignoriert jede Part-Zuweisung.

Alle Parts starten mit der Überblendung gleichzeitig, solange keinem der Parts eine wait-in Zeit zugewiesen wird.

Auf der Anzeige sind Part Q's sofort erkennbar. Kanäle, die zu verschiedenen Parts gehören, erscheinen in verschiedenen Farben:

- part0 - keine Farbe
- part1 - hellgrün
- part2 - hellgrau
- part3 - hellblau
- part4 - braun
- part5 - hellcyan
- part6 - hellviolett
- part7 - cyan
- part8 - violett

Wenn der Editor außer Betrieb ist, drücken Sie **PART** um den Farb-Code für die verschiedenen Parts zu sehen.

ERSTELLEN EINES MEMORIES MIT PARTS

Beispiel: Memory 1 besteht aus den Kanälen 1 - 5, 6, 8 - 10, 15 - 20 und den Kanälen 1 - 5, die an part1 zugewiesen sind.

CHANN 1 → 5 Gibt die Kanälen 1 - 5 in den Editor.

stellen Sie die Intensität oder Scroller-Zuweisungen ein

PART 1 Weisen Sie die ausgewählte Gruppe von Kanälen an part1 des Memories zu.

T-IN 3 Weisen Sie ein time-in von 3 Zählern an die Gruppe von Kanälen, die part1 umfaßt, zu.

W-IN

W-OUT 2 Weisen Sie ein wait zu, bevor part1 mit der Überblendung beginnt.

Fahren Sie fort mit dem Editieren von Kanälen und dem Zuweisen der Gruppen von Kanälen (oder eines einzelnen Kanals) an einen Part, inklusive der relevanten Überblendzeiten. Sie brauchen keine Kanäle an part0 zuweisen, da alle Kanäle, die an keinen anderen Part zugewiesen sind, automatisch an part0 zugewiesen werden.

TEILEN EINES EXISTIERENDEN MEMORIES IN PARTS

MEM 1 Gibt Memory 1 zur Modifikation frei.

CHANN 1 → 5 Wählen Sie die Kanäle 1 - 5 aus.

- PART 1** Weisen Sie die ausgewählte Gruppe von Kanälen an part1 zu.
- T-IN 3** Weist ein time-in von 3 Zählern an part1 zu.
- W-IN**
- W-OUT 2** Weist ein delay von 2 Sekunden an part1 zu.
- CHANN 4** Wählen Sie Kanal 4 aus.
- PART 2** Weist Kanal 4 an part2 zu.
- W-IN**
- W-OUT 8** Weist ein wait-in von 8 Zählern an part2 zu.

Fahren Sie mit dem oben gezeigten Vorgang fort und erstellen Sie mehrere Parts an Q1

ENTFERNEN EINES KANALS VON EINEM PART

Beispiel: Entfernen Sie Kanal 3 von part1.

- MEM #** Wählen Sie das Memory zur Modifikation.
- CHANN 1** Wählt Kanal 1 aus.
- PART 0** Weist Kanal 1 an part0 zu.
- STORE** Speichert die Zuweisung. Es ist natürlich auch möglich, den Kanal wieder an einen der parts zuzuweisen.

TIP !!

Wenn Sie ein Live-Scroll nicht sehen wollen, so sind part Q's eine sehr nützliche Hilfe zum Wechseln eines Scroller-Rahmens. Die Verwendung der Part-Q-Funktion macht die zusätzliche Verwendung eines Q's unnötig. Angenommen Kanal 100 ist auf 60 % Intensität und Rahmen 5 ist in Memory 10 aktiv. Kanal 100 wird in Q11 auf 0 % ausblenden. Memory 11 hat eine Fade-in-Zeit von 6 Sekunden. In Q 12 wird Kanal 100 mit Rahmen 8 aufblenden. Und so machen Sie den Wechsel von Rahmen 5 auf Rahmen 8 während der Ausblendung von Kanal 100 (in Q11):

- MEM 1 1** Wählen Sie Q11 aus.
- CHANN 1 0 0** Wählen Sie Kanal 100 aus.
- FRAME 8** Wählt Rahmen 8 aus. Der Scroller wird während der Crossfade von Rahmen 5 auf Rahmen 8 wechseln.
- PART 1** Hiermit weisen Sie Kanal 100 Rahmen 8 an part1 von Memory 11 zu.
- T-IN •** Nun weisen Sie part1 eine "cut"-Zeit zu.
- W-IN** part1 wird nun 6 Sekunden warten, bevor er mit der Überblendung

W-OUT 6 beginnt. Machen Sie die Wait-In-Zeit so lange, wie die Zeit des gesamten Q's. Dies erlaubt Kanal 100 eine Ausblendung, bevor auf den entsprechenden Rahmen gewechselt wird.

PROFIL

Profil ist eine einzigartige Möglichkeit, dem System irreguläre und unübliche Überblendungen auf dem A/B-Crossfader zu "lehren". Profil erstellt nur Überblendungen zwischen Memories und nicht zwischen Gruppen von Kanälen.

Jedesmal ,wenn Sie die A/B-Fader manuell bewegen, lernt das System ein Profil oder mißt die Zeit der Überblendung von der Initiierung der Überblendung bis zu deren Beendigung und ebenfalls jedige Fader-Bewegungen. Diese Art des "Lernens" nennt man "Sampling". Sampling merkt sich lineare Überblendungen genauso wie Bewegungen der Fader, egal ob nach oben oder unten. Wenn Sie einen Fader bewegen und dann eine Pause machen, so wird diese Pause als "wait time" angesehen.

Sampling braucht natürlich eine ganze Menge von Speicher. Wenn Sie die Fader bewegen, um ein Sampling zu erstellen und die Balken, die im Profil angezeigt werden, rot werden, so sollten Sie die Überblendung abschließen. Der Balken wird nämlich dann rot, wenn Sie 90 % des zur Verfügung stehenden Speichers ausgeschöpft haben. Wenn Sie die Überblendung nun nicht abschließen, so wird das nächstfolgende Q bei Aufbrauch des Speichers für das Profil automatisch auf 100 % springen.

Das System behält die letzten 5 Profil-Messungen. Profile sind Memory-spezifisch, solange die Copy-Profil-Funktion verwendet wird, die Sie im Memory-Operations-Menü finden. Wenn Sie ein Profil an ein Memory abspeichern, so wird dieses Profil vom Profil-Table gelöscht.

Jedesmal wenn die Potentiometer außerhalb des Limits bewegt werden, beginnt ein neues Profil, das dann ein anderes Profil aus dem Profil-Table ersetzt.

Eint Zeit-Profil wird ebenfalls im Playback-Modus apgedated, indem Sie andere Überblendzeiten als die Abgespeicherten verwenden. Dies geschieht z.B. dadurch, daß Sie eine Crossfade manuell steuern oder das Rate-Wheel verwenden.

ÜBERPRÜFEN EINES PROFILS

PROFILE Wählt den Profil-Modus aus.

EXAM Zeigt den Profil-Informations-Schirm und ein Balkendiagramm.

ERSTELLEN EINES PROFILS MIT NUR ZEIT-INFORMATION

Beispiel: anstatt die Überblendzeit für Memory 2 nur zu erraten, wollen Sie die Zeit so speichern, wie Sie sie normalerweise mit den Fadern ausführen.

MEM 1 Wählen Sie Memory 1 aus.

A Lädt Memory 1 auf den Playback-Fader A.

MEM 2 Wählen Sie Memory 2.

B Lädt Memory 2 auf den Playback-Fader B.

Bewegen Sie den Crossfader von der oberen zur unteren Position, um die Überblendung auszuführen.

PROFILE Die Nachricht *memory # t-in ## t-out ## time-l* erscheint in der Befehlszeile. Dies bezieht sich auf die Zeit, die der Crossfader für die Bewegung vom oberen zum unteren Limit braucht.

STORE Speichert die Profil-Zeit als Überblendzeit für Memory 2.

ERSTELLEN EINES PROFILS MIT SAMPLING

Folgen Sie dem selben Vorgang wie oben beschrieben. ziehen Sie die Fader zuerst hinauf, dann hinab, dann Pause, dann hinauf und hinab usw. Beenden Sie die Überblendung dann durch Bewegen beider Fader an deren unteres Limit (muß nicht gleichzeitig sein).

PROFILE Die Nachricht *"profile l"* wird in rot angezeigt und an die Befehlszeile angehängt.

STORE Speichert das Profil "Sampling" als Überblendung zwischen Memory 1 und Memory 2.

SPEICHERN EINES PROFILS AN DAS AUSGEWÄHLTE MEMORY

Diese Funktion wird verwendet, um ein Profil, das sich noch immer auf der Konsole befindet, wieder aufzurufen. Die Konsole behält die letzten 5 gemessenen Fader-Bewegungen (manuelle Bewegungen). Jedes Profil ist spezifisch für ein bestimmtes Memory, wie auch immer können Profile von einem Memory an ein anderes Memory mittels des MEMORY OPERATIONS-Menü kopiert werden.

MEM 1 Wählt Memory 1 als das Memory der Ausblendung aus.

➔ 2 Erlaubt die Auswahl des nächsten sequentiellen Memories, welches das aufblendende Q sein wird, in diesem Fall Memory 2.

PROFILE Speichert nur die Zeit-Messungen.

STORE Speichert das Zeit-Profil an das ausgewählte Memory. Die gespeicherten Überblendzeiten der Profil-Funktion erscheinen in rot auf dem Memory-Sheet.

SPEICHERN EINES ZEIT-PROFILS UND SAMPLING AN EIN MEMORY

MEM 2	Wählen Sie Memory 2 aus.
PROFILE	Wählt den Profil-Modus aus.
PROFILE	<i>profile 1</i> erscheint in der Kommando-Zeile; dies zeigt ihnen an, daß sowohl das Zeit-Profil, als auch das Sampling gespeichert wird.
STORE	Speichert das profil an das gespeicherte Memory. Auf dem Memory-Sheet erscheinen die Überblendzeiten, die von einem Profil stammen, in rot und ein kleines rotes p, das Ihnen Sampling anzeigt, wird direkt neben der Zeitanzeige aufleuchten.

LÖSCHEN EINES PROFILS

Diese Funktion ist identisch dem Löschen einer Zeit-Zuweisung.

MEM #	Wählen Sie die Memory-Nummer aus.
W-IN W-OUT	Wählt die Zeit-Funktion. Wählen Sie die entsprechende Zeit- oder Wait-Funktion.
ERASE	Löscht die gespeicherte Zeit.

MODIFIKATIONEN ÜBER EINE REIHE VON MEMORIES

Zusätzlich zu Delta gibt es noch eine andere Methode, um Modifikationen über eine Reihe von Q's auszuführen. Es ist sehr bequem, mit dieser Funktion zu arbeiten, wenn sich gerade ein Kanal-Nummer-Exam auf dem Bildschirm befindet. Die Beispiele werden mit einzelnen Kanälen dargestellt, es kann auf jeden Fall auch mit mehreren Kanälen gearbeitet werden.

MODIFIZIEREN EINES EXISTIERENDEN KANAL ÜBER EINE REIHE VON MEMORIES

MEM	Wählen Sie das erste Memory der Reihe aus.
→	Erlaubt die Auswahl einer Reihe.
MEM	Wählen Sie das letzte Memory in der Reihe.
CHANN # =	Wählen Sie den Kanal zur Modifikation aus.
modifizieren Sie die Intensität	Das Wheel wird die Intensität des Kanal in allen ausgewählten Q's relativ ändern. Wenn Sie @ verwenden, so wird der Wert absolut geändert, genau wie bei der Verwendung von FULL, ON und ZERO.
STORE	Speichert die modifizierte Intensität über die Reihe von ausgewählten Memories.

ANHÄNGEN EINES NEUEN KANALS AN EINE REIHE VON MEMORIES

MEM	Wählen Sie das erste Memory in der Reihe aus.
→	Erlaubt die Auswahl der Reihe.
MEM	wählen Sie das letzte Memory in der Reihe aus.
+	<i>new</i> wird in der Befehlszeile erscheinen.
CHANN #	Wählen Sie den neuen Kanal, den Sie an die ausgewählten Reihe von Memories anhängen wollen.
=	weisen Sie die Intensität zu
STORE	Speichert den neuen Kanal und dessen Level in die Reihe der ausgewählten Memories.

Diese Funktion ist nicht nur an eine Reihe von Memories anwendbar, sondern auch an eine Gruppe von nicht-sequentiellen Memories. Anstatt der Auswahl einer Reihe von Memories, wählen Sie die Gruppe so aus:

MEM # MEM # MEM # etc...

FREISETZEN VON SCROLLER-ZUWEISUNGEN

MEM	Wählen Sie das erste Memory der Reihe aus.
→	Erlaubt die Auswahl einer ganzen Reihe.
MEM	Wählen Sie das letzte Memory der Reihe aus.
FRAME	Wählen Sie die Scroller-Parameter.
=	
ZERO	Hiermit setzen Sie die Scroller-Rahmen-Zuweisung in der ausgewählten Reihe von Memories frei.
STORE	Speichert den neuen Kanal und dessen Level in der ganzen Reihe der ausgewählten Memories.

REMAIN DIM

Diese Funktion macht kurzzeitig ein Black-Out aller Kanäle im Editor, ausgenommen eines ausgewählten Kanals. Nach dem Ausschließen eines Kanals oder einer Gruppe von Kanälen kann eine neue Intensität zugewiesen werden.

Verwenden Sie **+** oder **-** um den ausgewählten Kanal zu inkrementieren bzw. zu dekrementieren.

Beispiel: Folgendes ist der Inhalt des Editors: Kanäle 50 - 60 @ 80 %. Sie wollen nur Kanal 55 auf der Bühne alleine sehen.

CHANN 55 Wählen Sie Kanal 55 aus (es kann auch eine Gruppe von Kanälen ausgewählt werden).

**REM
DIM** Der Output aller anderen aktiven Kanäle wird ausgeschaltet. Sie können nun einen neuen Wert an den Kanal/die Kanäle zuweisen, wenn Sie dies benötigen.

**REM
DIM** Schaltet die ausgeschalteten Kanäle wieder ein.

RETURN

Diese Funktion schaltet zwischen einem Memory und dem Editor-Output.

Beispiel: Probieren Sie, wie Memory 5 aussieht (ist bereits gespeichert) und schalten Sie die Kanäle 100 und 120 dazu, ohne ein eigenes Memory speichern zu müssen.

MEM 5 Wählen Sie Memory 5 aus.

ENTER Geben Sie Memory 5 in den Editor.

CHANN 100 Wählen Sie Kanal 100 aus.

CHANN 120 Wählen Sie Kanal 120 aus.

FULL Weisen Sie eine Intensität an die ausgewählten Kanäle zu, in diesem Fall full.

RET. Schaltet den Output der ausgewählten Kanäle (werden in rot angezeigt) aus.

RET. Bringt den Output der kurzzeitig ausgeschalteten Kanäle zurück.

Wenn Sie Memory 5 mit den neuen Kanälen speichern wollen, so verwenden Sie den normalen Speichern-Vorgang. Wenn Sie Memory 5 nicht verändern wollen, löschen Sie den Editor.

SMPTE*

Das SMPTE*-Interface erlaubt die einfache Kommunikation zwischen jedem SMPTE-Generator und der Ovation. Das Interface empfängt SMPTE-Information und gibt ein DMX 512 (4 Kanäle)-Signal an die Konsole weiter. Das Interface funktioniert im Industrie-Standard: 24 frames per Sekunde für Audio-Tape, 30 frames per Sekunde für VTRm sowie drop-in oder non-drop Modus. Das SMPTE-Interface erkennt automatisch die Art der Übertragung, die es empfängt, das heißt, Sie müssen keine etwaigen Einstellungen machen. Diese Vielseitigkeit macht das COMPULITE-SMPTE-Interface für alle Anwendungen passend.

Die SMPTE-Funktion "lernt" dem System den Code, mit dem bereits gespeicherte Events ausgelöst werden. (siehe Menü EVENT - Kapitel 4).

* SMPTE ist eine optionale Funktion.

"TEACH" SMPTE

Dies wird durchgeführt, nachdem alle Events gespeichert wurden.

F2 Teach me

Um diese Funktion zu verwenden, darf das Event bisher keine SMPTE-Zuweisung haben. Wenn bereits eine Zuweisung besteht, so muß diese Zuweisung zuerst gelöscht werden. Die STORE EVENT-Option wird nur dann angezeigt, wenn Sie zu verwenden ist.

Beispiel: Event 1 hat eine SMPTE-Zuweisung von 00.00.51.02. Die SMPTE-Zuweisung von Event 2 ist 00.01.03.15. Event 3 hat keine Zuweisung. Wenn der SMPTE-Code bei 00.00.00.00 zu laufen beginnt (und Event 3 ausgewählt wurde), so erlaubt das System die store event-Option für Event 3 nur, wenn vorher Event 2 ausgelöst wurde.

SMPTE Zeigt (in der Befehlszeile) die Soft-Tasten-Belegung für diese Funktion.

F2 TEACH ME Sie werden bemerken, daß in der oberen rechten Ecke des Displays die erste Event-Nummer und *zero smpte* angezeigt werden.

Starten Sie den SMPTE-Generator

F1 STORE EVENT Wenn Sie diese Taste drücken, so wird der SMPTE-Zeit-Code an das Event gespeichert. Tastendruck speichert den Zeit-Code und springt auf die nächste Event-Nummer.

SMPTE Die Funktion wird nun wieder beendet.

F3 OFF Das System stoppt den Empfang von Signalen des smpte-Generators.

PLAYBACK SMPTE

- SMPTE** Wählt die SMPTE-Funktion aus und zeigt die Soft-Tasten-Belegung in der Befehlszeile an.
- F1 PLAYBACK** Spielt den ausgewählten Event nur dann ab, wenn die SMPTE-Zuweisung des ausgewählten Events höher als die aktuelle Laufzeit ist.

STOP SMPTE PLAYBACK

- SMPTE** Wählt die SMPTE-Funktion aus.
- F3 STOP** Das System "hört" nun nicht mehr auf Signale des SMPTE-Generators.

EDITIEREN VON SMPTE-ZUWEISUNGEN

Die Soft-Tasten zum Verwenden dieser Funktion sind:

- F3 + ▲** korrigiert die Rahmen-Nummer. Die Erhöhung ist relativ. Wenn z.B. die SMPTE-Zuweisung von Event 2 00.01.03.15 ist und Sie verwenden diese Funktion, indem Sie 3 auf dem Tastenfeld eingeben und store drücken, so wird die korrekte Rahmen-Nummer 18 sein.
- F4 - ▲** korrigiert ebenfalls die Rahmen-Nummer. Die Verminderung ist ebenfalls relativ. Geben Sie einen Wert auf dem Tastenfeld ein und drücken Sie **store**, um den neuen Wert zu speichern.
- F5 ABSOLUTE** Durch Auswählen dieser Option ändern sich die Optionen der Soft-Tasten. Sie können nun einen neuen, absoluten Wert für Stunden, Minuten, Sekunden und Rahmen eingeben. Verwenden Sie store, um den neuen Wert zu speichern.
- F6 ERASE MACRO** löscht die gesamte SMPTE-Zuweisung für das ausgewählte Event.

SNAP

Snap ist eine nützliche Funktion, die Ihnen erlaubt, Playback-, Chaser-, Submaster- und Kontroller-Zuweisungen für Gruppen von Memories oder Submaster-Zuweisungen für jederzeitigen Wiederruf zu speichern. Um eine Snap zu erstellen, laden Sie alle verschiedenen Fader und Kontroller mit den gewünschten Zuweisungen. Snap speichert ALLE Zuweisungen, also vergewissern Sie sich, daß Sie keine Fader oder Kontroller-Zuweisungen aktiv haben, die Sie im Snap nicht inkludiert haben wollen.

Wenn bereits ein Snap mit der gewünschten Nummer existiert, so wird die Nachricht SNAP EXISTS angezeigt. um zu überschreiben, drücken Sie einfach STORE nocheinmal.

WICHTIG!!!

SNAPs können auch in Macro-Befehle miteingeschlossen werden.

Durch Aktivieren von Snaps werden nur Potentiometer beeinflusst, die sich auf 0 % befinden. Wenn ein Potentiometer außerhalb des Limits sich befindet, so wird mit dessen Snap-Zuweisung so lange gewartet, bis sich der Fader wieder auf 0 % befindet. Um dies zu unterbinden, muß eine spezielle Tastenkombination gedrückt werden (siehe unterhalb: "Unterbinden laufender Zuweisungen").

Beispiel: Kanal 5 ist auf Kontroller 8 zugewiesen, der in Snap 1 gespeichert ist. Wenn das Snap aktiviert wird, so wird Kontroller 8 mit Kanal 20 geladen, der sich auf 80 % befindet.

SNAP 1 ENTER muß nun gedrückt werden. Alle Snap-Zuweisungen werden ausgeführt (angenommen alle Potentiometer sind auf 0 %), ausgenommen die Zuweisung auf Kontroller 8. Kontroller 8 erscheint nun in rot im Kontroller-Abschnitt des Bildschirms. Bringen Sie Kontroller 8 auf 0 % und die noch nicht ausgeführte Snap-Zuweisung wird geladen. Der Kontroller wird dann in der entsprechenden Farbe angezeigt.

Wenn Sie beabsichtigen, ein Snap zu speichern während eine Überblendung auf A/B oder auf C/D abläuft, so wird die Nachricht **SYSTEM IN RUN MODE** angezeigt und das Snap wird nicht gespeichert. Warten Sie, bis die Überblendung abgeschlossen ist und versuchen Sie es nocheinmal. Laufende Chaser stören das Speichern von Snaps nicht.

ERSTELLEN EINES SNAPS

Laden Sie Kontroller und Chaser wie gewünscht.

SNAP	Wählt den Snap-Modus aus.
#	Weisen Sie eine Nummer an das Snap zu.
STORE	Beendet die Auswahl, indem alle Kontroller, Fader, Chaser und Submaster-Zuweisungen an die ausgewählte Snap-Nummer gespeichert werden.

MODI

Wenn Sie die Zuweisungen ausführen, die in das Snap inkludiert werden sollen, so gibt es einige verschiedene Playback-Modi, die ebenfalls gespeichert werden können.

Diese Modi sind:

1. **Blackout** - blackout der Submaster 1 und/oder 2. Bevor Sie das Snap speichern, so vergewissern Sie sich, daß die Blackout-Tasten des Submasters NICHT gedrückt sind.
2. **Chase hard** - die Snap-Zuweisungen auf die Chaser 1 und 2 können entweder soft oder hard sein. Wenn Sie den Chaser hard wollen, so weisen Sie einfach Memories oder Loops an den Chaser zu, da hard der default-Wert ist. Wenn ein Chaser soft gewünscht wird, so müssen Sie die Soft-Option auswählen, bevor Sie das Snap speichern.
3. **Reverse direction** - C/D, Chaser 1 und 2 Snap-Zuweisungen können mit der "reverse direction"-Option im aktiven Zustand abgespeichert werden.
4. **Hold C/D** - macht ein Blackout der C/D-Zuweisung. Wählen Sie diese Option, bevor Sie das Snap speichern.
5. **Step chase** - alle Snap-Zuweisungen der Chaser können mit dieser Option gespeichert werden.

Wenn eine Snap-Zuweisung mit einer der oben angeführten Optionen gespeichert wurde, so erscheint diese information beim Überprüfen dieses spezifischen Snaps.

WIEDERAUFRUFEN EINES SNAPS

SNAP 1 Ruft Snap 1 auf.

ENTER Bringt alle in Snap 1 gespeicherten Zuweisungen in die entsprechenden Positionen, wenn die Controller auf 0 % sind.

UNTERBINDEN LAUFENDER SNAP-ZUWEISUNGEN

SNAP + # Bei Verwendung dieser Sequenz werden die Zuweisungen ALLER aktiven Fader und Controller unterbunden.

ENTER Bringt alle in diesem Snap gespeicherten Zuweisungen in die entsprechenden Positionen, unabhängig von der Position des Crossfaders oder der Controller.

ÜBERPRÜFEN EINES SPEZIFISCHEN SNAP

SNAP # Wählen Sie den gewünschten Snap aus.

EXAM Zeigt den Inhalt des Snaps an.

ÜBERPRÜFEN ALLER SNAPS

SNAP Betritt den Snap-Modus.

EXAM Zeigt eine Liste aller existierenden Snaps.

LÖSCHEN EINES SNAPS

SNAP # Rufen Sie den gewünschten Snap auf.

ERASE Löscht den Snap.

SOUND TO LIGHT (S/L)

Die Sound to Light-Funktion akzeptiert folgendes Audio-Signal:

- Level 0,5 v - 50 v. RMS
- Input Impedanz 580 K
- Frequenzgang 10 Hz - 20 Khz

Es wird ein 3pol XLR-Verbinder verwendet. Die Pin-Anordnung ist folgende:

1. Masse
2. -
3. +

Die S/L-Schaltung erstellt 3 Outputs unter Verwendung digitaler Filter:

Bass (B)	10 Hz - 120 Hz
Mid (M)	240 Hz - 1.8 Khz
Treble (T)	2 Khz - 20 Khz

Das Audio-Signal wird mittels eines internen AGC-Signals übertragen, daher ist der Output vom Level her innerhalb des 0.5 - 50v RMS Bereichs unabhängig.

Die S/L-Funktion kann auf 2 Arten aktiviert werden:

Flashen Sie die Controller 8, 9 oder 10 entsprechend mit Bass, Mid und Treble.

WICHTIG!!!

Die Chaser 3 und 4 sowie die Controller 8, 9 und 10 funktionieren sowohl regulär als auch unter S/L-Kontrolle.

S/L MIR DEN KONTROLLERN 8, 9 UND 10

Den Controllern ist die S/L-Funktion zugewiesen und es können nun Memories, Kanäle oder Gruppen von Kanälen an die relevanten Controller zugewiesen werden.

Bitte beachten Sie, daß der Level des Controller-Faders den Intensitäts-Level des Outputs des Memories oder der Kanal-Zuweisung nicht beeinflußt. Sie müssen aber den Audio-Level setzen, der das Flashen der Controller-Zuweisung auslöst. Nun liegt es am User, den Controller-Fader-Level entsprechend dem Audio-Spectrum einzustellen.

Zuweisen von Frequenzen

S/L Die Befehlszeile zeigt an: *S/L (Bass) on pot 8.*

STORE Führt die S/L-Zuweisung an Controller 8 aus. Das LED mit der Bezeichnung "b" oberhalb des Controllers leuchtet auf.

S/L S/L * Die Befehlszeile zeigt an: *S/L (mid) on pot 9.*

STORE Führt die S/L-Zuweisung an Controller 9 aus. Das LED mit der Bezeichnung "m" oberhalb des Controllers leuchtet auf.

S/L S/L S/L * Die Befehlszeile zeigt an: *S/L (treble) on pot 10.*

STORE Führt die S/L-Zuweisung an Controller 10 aus. Das LED mit der Bezeichnung "t" oberhalb des Controllers leuchtet auf.

Weisen Sie nun Kanäle oder Memories an diese Controller zu.

Setzen Sie die Fader auf jenen Audio-Level, der den Controller- Flash auslösen soll.

* Wenn nur die Bass-Frequenz gewünscht wird, so ist es nicht notwendig, mid, bzw. treble ebenfalls zuzuweisen. Sie brauchen nur jene Frequenzen zuweisen, die Sie auch benötigen.

FREISETZEN DER KONTROLLER VON DER S/L-ZUWEISUNG

S/L Die Befehlszeile zeigt *S/L (Bass) on pot 8* an.

FREE Löscht die Zuweisung. Das "b"-LED erlischt.

S/L S/L * Die Befehlszeile zeigt *S/L (mid) on pot 9* an.

FREE Löscht die Zuweisung. Das "m"-LED erlischt.

S/L S/L S/L * Die Befehlszeile zeigt *S/L (treble) on pot 10* an.

FREE Löscht die Zuweisung. Das "t"-LED erlischt.

* Es müssen natürlich nur jene Controller freigesetzt werden, die vorher an die S/L-Funktion zugewiesen worden sind.

S/L FÜR DIE CHASER 3 UND 4

Jeder Chaser kann einer der Frequenzen entsprechen. Nach Einstellen der Frequenzen, die den Chaser kontrollieren, kann der Chaser entweder unter S/L-Kontrolle oder mit der regulären Chaser-Funktion ausgelöst werden.

ZUWEISEN DER FREQUENZ AN EINEN CHASER

CHASE Wählen Sie Chaser 3 oder 4 aus.

S/L (Editor) Drücken Sie die Taste so lange, bis die gewünschte Frequenz in der Befehlszeile erscheint.

STORE Speichert die Frequenz-Zuweisung. Das entsprechende Frequenz-LED leuchtet oberhalb des ausgewählten Chasers auf.

Weisen Sie entweder Memories oder einen Effekt an den Chaser zu.

SETZEN DES AUDIO-LEVELS

Verwenden Sie den RATE-Fader von Chaser 3 oder 4, um den Audio-Level zu setzen. Der Level, auf den der Rate-Fader gesetzt ist, bestimmt, bei welcher Frequenz der Step des Chasers geflasht wird. Nachdem ein Step geflasht wurde, wartet der nächste Step wieder auf die Auslösung.

AKTIVIEREN DES CHASERS MIT S/L

S/L (Chaser) Drücken Sie die dem Chaser entsprechende Sound-to-light-Taste. Das LED der GO-Taste des Chasers wird aufleuchten; dies zeigt Ihnen an, daß die Schritte des Chasers nun entsprechend der Auslösung durch das Musiksignal weitergeschaltet werden.

WICHTIG!!!

Durch Drücken von entweder **GO** oder **STEP** springt der Chaser wieder in den normalen Arbeits-Modus zurück.

SUBMASTER

Auf der Konsole gibt es 2 Submaster (Submaster 1 und Submaster 2). Diese befinden sich oberhalb des Grandmasters. Jeder Submaster hat eine dazugehörige Blackout-Taste.

Kanäle, Gruppen von Kanälen, Spots und Gruppen von Spots (wenn eine MLA present ist), oder Memories können direkt an einen der Submaster zugewiesen werden. Der Submaster kann ebenfalls A/B, C/D, die obere Bank der Controller oder die untere Bank von Controllern kontrollieren. Diese Parameter werden im System-Parameter-Menü gesetzt. (submaster #1 control oder submaster #2 control)

Wenn diese Optionen auf "all" gesetzt sind, dann kann jede beliebige Gruppe von Kanälen/Spots, oder zugewiesenen Memories unabhängig von der Quelle des Outputs subgemastert werden. Wenn entweder die Crossfader oder eine der Controller-Bänke ausgewählt sind, so kontrolliert der Submaster den gesamten Output von dieser bestimmten Kontroll-Quelle.

Wenn eine Zuweisung auf den Submaster gemacht wurde, so ist das LED des Submaster eingeschaltet.

ZUWEISEN EINER GRUPPE VON KANÄLEN

TM # Wählen Sie eine Gruppe von Kanälen (oder einen einzelnen Kanal) für die Zuweisung. *

S1 Das LED von Submaster 1 leuchtet auf. Alle an den Submaster zugewiesenen Kanäle entsprechen nun dem Level des Submasters, unabhängig von der Quelle des Outputs.

* Um ein Memory an den Submaster zuzuweisen, drücken Sie **MEM # TM #**
Um einen Spot zuzuweisen, wählen Sie einfach die Spot-Nummer auf der MLA.

FREISETZEN EINER SUBMASTER-ZUWEISUNG

FREE Setzt das System in den FREE-Modus.

S1 oder **S2** Wählen Sie den Submaster aus, den Sie freisetzen wollen.

WICHTIG!!!

Submaster-Zuweisungen können auch im AUTO ASSIGN-Menü ausgeführt werden (siehe Kapitel 4).

TEACH MACRO

Diese Funktion erlaubt dem User, ein Macro zu erstellen, ohne das Macro-Menü betreten zu müssen. Zusätzlich zur "Live"-Konstruktion der Editor-Funktionen-Macros und den Playback-Funktionen-Macros bietet die "teach me macro"-Funktion einen Weg, um Macros für Menü-Funktionen zu erstellen, die bisher nicht verfügbar waren.

Bitte bedenken Sie immer, daß Macros eine Ansammlung von Tastendrücken sind. Jede manuelle Fader- oder Wheel-Bewegung kann daher nicht in ein Mecro eingeschlossen werden.

**TEACH
MACRO** Wählt die teach me-Funktion aus.

ENTER "Teach Macro (e)" wird im oberen Teil der Anzeige erscheinen.

**Erstellen Sie die
Sequenz für das
Macro** Alle Tasten, die Sie jetzt drücken, werden Live gezeigt und natürlich auch in das Macro eingeschlossen.

TEACH MACRO Ein Macro-Fenster wird sich nun öffnen. Zu Ihrer Information wird nun die letzte gespeicherte Macro-Nummer in rot im unteren Teil des Macro-Fensters angezeigt. Wählen Sie die entsprechende Funktion, die Sie aus den Soft-Tasten entnehmen können.

FOLGENDE OPTIONEN BIETEN DIE SOFT-TASTEN:

F1 (+1) STORE Speichert das Macro, das Sie gerade unter Teach Macro erstellt haben, als letzte Macro Nummer + 1.

F2 MACRO # Verwenden Sie diese Funktion, um eine beliebige Macro-Nummer einzugeben und speichern Sie anschließend mit F1.

F3 TEXT Erlaubt das Eingeben von Text für das Macro.

F4 DISABLE Setzt kurzzeitig die teach-macro-Funktion außer Betrieb, was Ihnen erlaubt, zwischendurch auch Tasten zu drücken, ohnen daß diese in das Macro inkludiert werden. Um wieder die teach-macro-Funktion zu aktivieren, drücken Sie diese Taste nocheinmal.

F5 ERASE Löscht jeden ausgeführten Tastendruck.

**F6
More Function** Mit dieser Taste schließen Sie das Macro-Fenster. Wenn Sie TEACH MACRO gedrückt haben, um die angesammelten Tastenkombinationen anzusehen, verwenden Sie diese Taste, um das

EXIT Fenster zu schließen. Durch das Schließen des Fenster wird das Macro NICHT gespeichert.

TEXT

Die Text-Funktion erlaubt Ihnen das Eingeben kurzer Randbemerkungen und e-mail-Nachrichten. Sie können Text an Macros, Memories, an Play-Nummern, wenn Sie diese auf Diskette speichern, an Snaps, Effekte und Libraries zuweisen, und sogar Nachrichten an den nächsten User hinterlassen.

Text für Event

Schreiben Sie Text für Events im EVENT-Menü.

Text für Macros

Beim Erstellen von Macros werden Sie sicher jenen weißen Bereich bemerkt haben, der sich vor der Ansammlung von Tasten, die das Macro umfaßt, befindet. Dies ist der Platz für Text. Text für Macros können Sie via den Optionen im Macro-Menü eingeben. Es ist besser, den Text vor dem Erstellen des Macros einzugeben.

Begeben Sie sich ins Macro-Menü:

F4 **TEXT** Wählen Sie die TEXT-Option.

F1 Geben Sie nun den Text auf dem alphanumerischen Keyboard ein.

TEXT FÜR EINE PLAY-NUMMER

Wenn Sie eine Show auf Diskette abspeichern, so wollen Sie wahrscheinlich einen kurzen Titel an die Show vergeben. Das Datum und die Tageszeit werden automatisch mit der Play-Nummer gespeichert; Sie können nun auch einen kurzen Text, wie z.B. "first tech session" , oder ähnliches anhängen. Einer Play-Nummer einen Text-Titel geben können Sie nur mittels des Speichern-Menüs. Begeben Sie sich ins Speichern-Menü. Nach Eingeben der Play-Nummer als Antwort auf das Prompt, wählen Sie:

F2 **TEXT** Läßt die Text-Funktion zu. Geben Sie den gewünschten Text auf dem Keyboard ein.

F1 **STORE** Speichert den Text. Der Text wird nun in den System-Parametern nach
load/record angezeigt, erscheint auf Ausdrucken und beim Überprüfen der Diskette.

TEXT FÜR MEMORIES

Sie können Text an Memories zuweisen, wodurch Sie einen sog. Q-Sheet erstellen. Dieser Text kann eine kurze Cue-Line sein, eine Seiten-Nummer, eine Referenz-Nummer oder ähnliches.

Beispiel: Sie wollen den Text "house lights up interval" an Memory 25 zuweisen.

MEM 25 Wählen Sie Memory 25 aus.

TEXT Wählen Sie die Text-Funktion aus.

Geben Sie den gewünschten Text auf dem Keyboard ein (in diesem Fall "house lights up interval")

STORE Speichert den Text für Memory 25. Der Text wird nun in der letzten Spalte des Memory-Sheet und auf dem LED-Display angezeigt. Wenn Sie sich im Stage-Display befinden, so wird der Text des nächsten Memories im oberen Teil des channel-Screen angezeigt.

TEXT FÜR SNAP

SNAP Wählen Sie den SNAP-Modus aus.

Wählen Sie das gewünschte Snap aus.

TEXT Geben Sie nun den Text auf dem Keyboard ein.

E-MAIL ODER TEXT-SEITE

Durch Drücken der **TEXT** -Taste wird ein leerer blauer Bildschirm angezeigt. Diese Seite steht nun für jede Art von Text zu Ihrer Verfügung. Dies ist sehr nützlich zum Speichern von Bemerkungen über spezielles Rigging, Farbwechsel während eines Intervalls, Q-Synopsen, spezielle Kommentare zur Show, etc. Nach Eingeben des Textes, drücken Sie **STORE**.

Diese blaue Seite kann auch als electronic mail verwendet werden. Sie können Nachrichten an den nächsten User hinterlassen, oder sich selbst Notizen machen. Drücken Sie einfach **TEXT**, geben Sie die Nachricht ein und drücken Sie **STORE**. Wenn Text eingegeben ist, so wird diese blaue Seite sofort nach dem Hochfahren des Systems angezeigt.

BEWEGUNGEN DES CURSORS AUF DEM ALPHANUMERISCHEN KEYBOARD

→	bewegt den Cursor um eine Position nach rechts.
←	bewegt den Cursor um eine Position nach links.
↑	bewegt den Cursor um eine Zeile nach oben.
↓	bewegt den Cursor um eine Zeile nach unten.
home	bewegt den Cursor an den Anfang des Textes,
end	bewegt den Cursor an das Ende des Textes.
delete	löscht den Text von der Cursor-Position bis zum Ende des Textes.
enter	bewegt den Cursor an den Anfang der nächsten Zeile.
backspace	bewegt den Cursor um eine Position zurück und löscht das Zeichen.
tab	bewegt den Cursor 3 Positionen nach rechts.