



ColorSource Konsole

Benutzerhandbuch

Version 3.0.0

Teilenummer: 7225M1200-3.0.0-DE Rev.: A
Herausgegeben: 2019-10

Eine Liste der Marken und Patente finden Sie unter etcconnect.com/ip.

Alle anderen gekennzeichneten und nicht gekennzeichneten Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

ETC beabsichtigt, dieses Dokument, ob gedruckt oder elektronisch, in ungekürzter Form zur Verfügung zu stellen.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| Einleitung | 1 |
| ColorSource 20 | 1 |
| ColorSource 40 | 1 |
| Herunterfahren | 1 |
| Verwendung dieses Handbuchs | 1 |
| Unterstützung durch den Technischen Kundendienst von ETC | 2 |
| Gerät registrieren | 2 |
| Online-Benutzerforen | 2 |
| ColorSource Überblick | 5 |
| Funktion des Touchscreens | 5 |
| Topographie | 5 |
| Topographie Layout | 6 |
| Fader-Modus | 7 |
| Flash-Tasten | 7 |
| Überblender | 7 |
| Master Fader | 7 |
| Erste Schritte - Patchen | 9 |
| Patch | 9 |
| + Dimmer (Dimmer hinzufügen) | 10 |
| Zelle duplizieren | 10 |
| + Gerät (Gerät hinzufügen) | 11 |
| Laden eines Geräteprofils | 12 |
| Löschen | 12 |
| Universen / Topographie | 12 |
| Pan Invert | 13 |
| Tilt Invert | 13 |
| Pan / Tilt tauschen | 14 |
| RDM | 14 |
| Erkennen | 14 |
| Steuerung Ihres Beleuchtungssystems | 15 |
| Kreise | 15 |
| Steuerung | 16 |
| Gruppen | 16 |
| Digi-Steller | 17 |
| Tastenfeld | 17 |
| Steuerparameter | 18 |
| Parameter | 18 |
| Speichern einer Farbpalette | 25 |
| Verwendung von Farbpaletten | 25 |
| Speichern Ihrer Lichtstimmungen für Playback | 27 |
| Speichern / Editieren | 27 |
| Playbacks | 28 |
| Speichern Cue | 31 |
| Sequenz speichern | 35 |
| Bedienung | 38 |
| GO | 40 |
| Pause | 40 |
| Zurück | 40 |
| Undo | 41 |
| Verwendung von Effekten | 43 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| Effekte | 43 |
| Effekt Farbe | 44 |
| Effekt Form | 45 |
| Effekt Helligkeit | 46 |
| Effekt Parameter | 47 |
| + Effekt (Effekt hinzufügen) | 48 |
| Effekt löschen | 48 |
| Ausschalten der Geräte | 49 |
| Löschen | 49 |
| Blackout | 50 |
| Sonderfunktionen | 51 |
| Independent | 51 |
| Playback Toy | 51 |
| Systemeinstellungen und Setup | 57 |
| Menü | 57 |
| Setup | 57 |
| Setup: Allgemein | 57 |
| Setup: Zeiten | 58 |
| Setup: Independent | 58 |
| Setup: Konsole | 59 |
| Setup: Löschen | 60 |
| Setup: Kennungen | 60 |
| Verwaltung Vorstellungs-Dateien | 61 |
| Dateien | 61 |
| Dateien, Erweitert | 65 |
| EULA | 67 |

Einleitung

Willkommen im ColorSource Konsole Benutzerhandbuch.

ColorSource 20

ColorSource 40

Die in diesem Benutzerhandbuch enthaltenen Themen finden Sie auch auf Ihrer Konsole durch Drücken der - Taste.

Herunterfahren

Halten Sie die Taste **Topographie** (Taste links außen unter dem Bildschirm) drei Sekunden lang gedrückt, um den Abschaltbildschirm auszuwählen.

Die Taste Herunterfahren versetzt die Konsole in den Ruhezustand und schaltet den Bildschirm und die Anzeigen aus.

Um die Konsole wieder zu aktivieren, drücken Sie erneut auf die jetzt blaue Topographie-Taste.



Hinweis: Im Ruhezustand verbrauchen die Konsole und deren externe Spannungsversorgung weiterhin Strom. Damit kein Strom verbraucht wird, muss die externe Spannungsversorgung vom Netz (AC) getrennt werden.



Vorsicht: Alle Daten werden intern in einem nichtflüchtigen Speicher gespeichert. Schalten Sie daher das Gerät nicht aus, bevor alle [Speicher](#)vorgänge abgeschlossen sind. Ansonsten könnten Daten verloren gehen. Es wird dringend empfohlen, mit der Funktion [Export](#) Sicherungskopien wichtiger Dateien regelmäßig auf einem externen Speichermedium anzulegen.

Es wird empfohlen, das Gerät an der Netzspannungs-Seite (AC) der externen Spannungsquelle ein- bzw. auszuschalten.

Verwendung dieses Handbuchs

Dieses Handbuch ist für die Verwendung mit ColorSource Konsole erstellt worden.

Zum effektiven Einsatz von Features und Befehlen werden folgende Konventionen hinsichtlich von Namen und Texten verwendet:

- Schaltflächen, Browser-Menüs und Befehle sind **fett** gedruckt. Beispiel: Klicken Sie im Menü **Datei** auf **Öffnen**.
- Alphanumerische Tastaturtasten werden in GROSSBUCHSTABEN angezeigt. Zum Beispiel ALT oder STRG.
- Verweise auf andere Teile des Handbuchs sind blau unterstrichen (z. B. [Patch](#)). Wenn Sie sich die elektronische Version des Handbuchs ansehen, klicken Sie auf den Verweis, um in diesen Abschnitt des Handbuchs zu wechseln.



Hinweis: Hinweise enthalten hilfreiche Tipps und zusätzliche Informationen zum Haupttext.



Vorsicht: „Vorsicht“ bezeichnet Situationen, in denen undefinierte oder ungewollte Konsequenzen einer Aktion zu potenziellen Datenverlusten oder Geräteproblemen führen können.



Warnung: "Warnhinweise" bezeichnen Situationen, bei denen Schäden oder Verletzungen auftreten können oder ernsthafte oder gefährliche Konsequenzen aus einer Aktion entstehen können.

Bitte senden Sie Kommentare zu diesem Handbuch per E-Mail an: TechComm@etconnect.com

Unterstützung durch den Technischen Kundendienst von ETC

Bei Schwierigkeiten sind die in diesem Benutzerhandbuch gegebenen Hinweise die nützlichste Hilfe bei der Problemlösung. Für die weitergehende Suche gehen Sie auf die ETC-Website etconnect.com. Falls keine dieser Möglichkeiten für die Problemlösung ausreichend ist, wenden Sie sich bitte direkt an den Technischen Kundendienst von ETC in einer der unten bezeichneten Geschäftsstellen. Ein Notfallservice steht in allen ETC-Geschäftsstellen auch außerhalb der normalen Geschäftszeiten zur Verfügung.

Bitte halten Sie bei einem Anruf beim Technischen Kundendienst von ETC folgende Informationen bereit:

- Modell- und Seriennummer (auf der Rückseite)
- Name der Einrichtung
- Andere Komponenten in Ihrem System (andere Steuergeräte, LED-Gerätetypen etc.)

Nord- und Südamerika

ETC, Inc.
Technical Services Department
3031 Pleasant View Road
Middleton, WI 53562
800-775-4382 (innerhalb der USA, gebührenfrei)
+1-608 831-4116
service@etconnect.com

Großbritannien

Electronic Theatre Controls Ltd.
Technical Services Department
26-28 Victoria Industrial Estate
Victoria Road,
London W3 6UU England
+44 (0)20 8896 1000
techservltd@etconnect.com

Asien

Electronic Theatre Controls Asia, Ltd.
Technical Services Department
Room 1801, 18/F
Tower 1, Phase 1 Enterprise Square
9 Sheung Yuet Road
Kowloon Bay, Kowloon, Hong Kong
+852 2799 1220
service@etcasia.com

Deutschland

Electronic Theatre Controls GmbH
Technical Services Department
Ohmstraße 3
83607 Holzkirchen, Deutschland
+49 (80 24) 47 00-0
techserv-hoki@etconnect.com

Gerät registrieren

Mit der Registrierung Ihres Geräts bei ETC stellen Sie sicher, dass Sie über Software- und Bibliotheks-Updates sowie über Produktinformationen informiert werden.

Um Ihr Gerät zu registrieren, müssen Sie sich bei „My ETC“ anmelden, einer personalisierten ETC-Webseite, die einen direkteren Kommunikationsweg zwischen Ihnen und ETC bietet.

Registrieren Sie sich jetzt unter <http://www.etconnect.com/product.registration.aspx>.

Online-Benutzerforen

Es wird empfohlen, das ETC-Benutzerforum zu besuchen und zu nutzen, das von der ETC-Website (etconnect.com) zugänglich ist. Dort werden Sie Teil einer Online-Community, wo Sie sich mit anderen

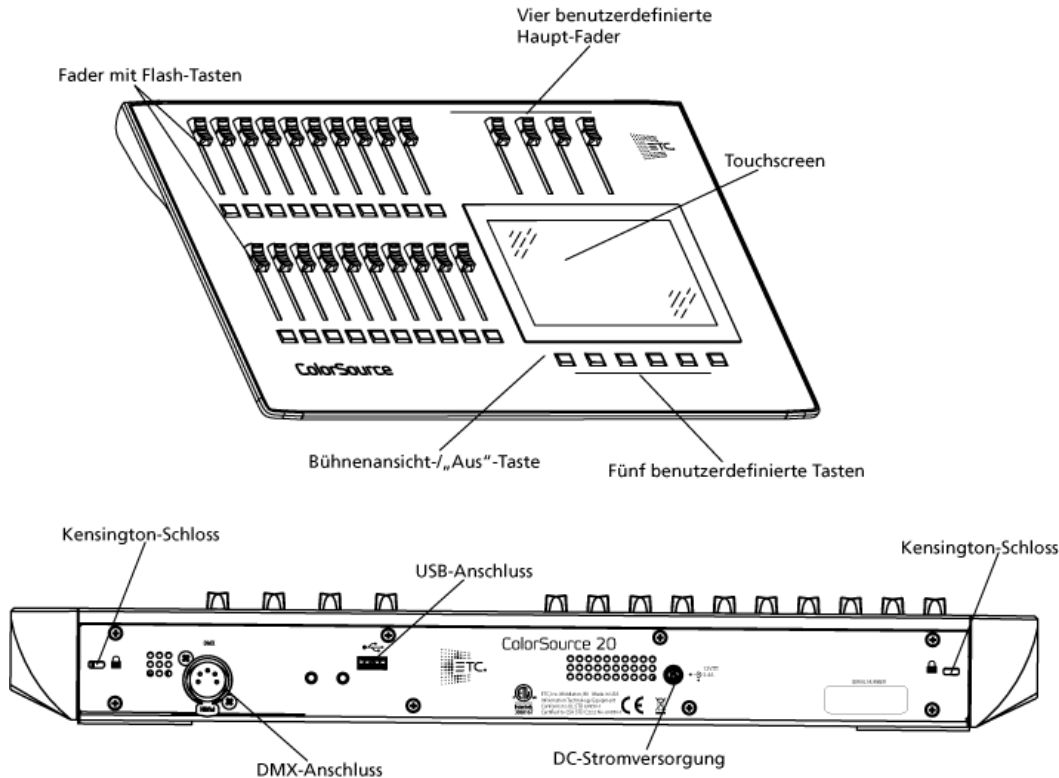
Benutzern über Erfahrungen, Vorschläge und Fragen zum Produkt informieren und austauschen können.

Zur Registrierung für das ETC-Benutzerforum:

1. Gehen Sie auf die Community-Website von ETC (community.etconnect.com).
2. Sie können sich für das Forum anmelden, indem Sie auf das Symbol „**join or sign in**“ in der oberen rechten Ecke der Seite klicken.
3. Folgen Sie den Anweisungen der Community Seite zur Registrierung.

ColorSource Überblick

Die ColorSource Konsole besteht aus vier verschiedenen physischen Bereichen: dem Touchscreen (Topographie), den Fadern und Flash-Tasten, dem Überblender und den Master-Fadern. Es ist wichtig, sich mit diesen verschiedenen Bereichen vertraut zu machen.



Funktion des Touchscreens

Für eine optimale Funktion des ColorSource Konsolen-Touchscreens muss die Spannungsversorgung geerdet sein (mit einem dreipoligen Stecker). Bei fehlender Erdung funktioniert der Touchscreen u.U. unzuverlässig oder gar nicht. Dies zeigt sich dann unter Umständen in Fehlbedienungen oder der Unmöglichkeit, ein Element präzise auszuwählen.

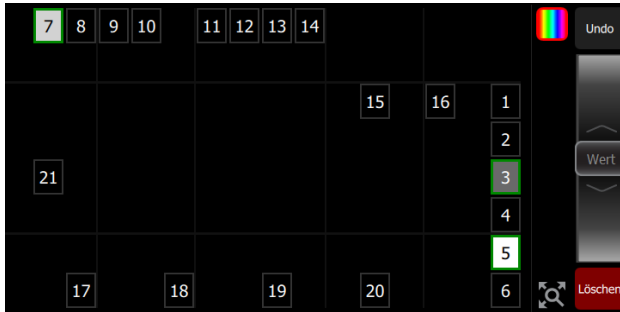
Wenn keine geerdete Steckdose vorhanden ist oder die Konsole von einer unabhängigen Stromquelle betrieben wird, auch von einem Fahrzeug oder einer Batterie, kann es passieren, dass der Touchscreen nicht richtig funktioniert. In diesen Situationen ist es ratsam, einen direkten Kontakt zwischen Ihrem Körper und dem Konsolengehäuse herzustellen. Dies kann z. B. mit einem Erdungsband erreicht werden, wie es in der Elektronikfertigung oder in Krankenhäusern verwendet wird, um statische Aufladungen zu vermeiden. Das Kabel des Bands sollte an einem metallischen Teil der Konsole befestigt werden, z. B. einer Schraube oder einem Stecker auf der Rückseite. Wenn dies nicht praktikabel ist, dann sollten Sie zumindest sicherstellen, dass Sie den metallischen Teil des Konsolengehäuses mit dem Handgelenk oder der anderen Hand berühren.

Topographie

Die Taste **Topographie** (Taste links außen unter dem Bildschirm) zeigt eine topographische Karte der [Kreise](#), die bei maximaler Größe den gesamten Bildschirm füllt. In der Topographie können Kreise zur Steuerung ausgewählt werden.



Hinweis: Die Taste **Topographie** wechselt zwischen der Anzeige der Topographie oder der zuvor ausgewählten Anzeige.



Verfügbare Steuerungen

- Durch Auf- oder Zusammenziehen mit zwei Fingern wird die Anzeige vergrößert oder verkleinert, oder verwenden Sie die **Zoom**-Taste, die sich neben **Löschen** befindet. Zoomen Sie, um die Intensitätswerte innerhalb der Kreiszellen einzusehen.
- Ziehen mit zwei Fingern verschiebt die Anzeige.
- Klicken Sie ein Mal auf ein nicht ausgewähltes Gerät, um es anzuwählen.
- Klicken Sie ein Mal auf ein ausgewähltes Gerät, um die Auswahl aufzuheben.
- Klicken Sie zwei Mal auf ein Gerät, um es anzuwählen und die Auswahl aller anderen aufzuheben.
- Verwenden Sie [Topographie Layout](#), um die Topographie anzupassen.
- Ausgewählte Geräte werden mit einem grünen Rahmen angezeigt.

Der vertikale Streifen rechts neben dem Hauptbereich zeigt gegenwärtig ablaufenden speziellen Inhalt.

- **Effekte:** Drücken eines Symbols stoppt oder editiert den [Effekt](#) im Playback. Drücken des Symbols bewirkt, dass der Effekt vom [Digi-Steller](#) gesteuert wird, um den Effekt damit zu vergrößern oder zu verkleinern.

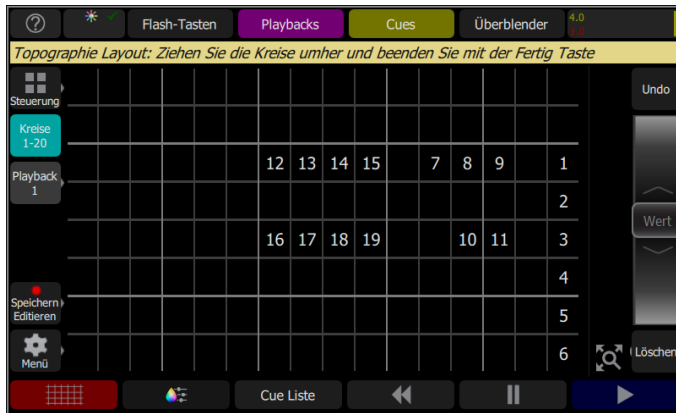


Hinweis: Das Symbol Effekte wird nur angezeigt, wenn ein Inhalt dieser Art abläuft.

Topographie Layout

Halten Sie eine Zelle in der Topographie gedrückt, oder gehen Sie zu **Menü > Topographie Layout**, um den Layoutbildschirm zu öffnen.

Im Layoutmodus wird der Bildschirm als Raster angezeigt. Drücken und ziehen Sie die Geräte, um sie an eine andere Position im Raster zu verschieben.



Drücken Sie die Taste **Topographie** (Taste ganz links unter dem Bildschirm), um den Layoutmodus zu verlassen.

Fader-Modus

Die Fader links der Anzeige können auf die Beeinflussung einzelner [Kreise](#) oder [Playbacks](#) gestellt werden. Es stehen zwei Seiten für Kreise und zehn Seiten für Playbacks zur Verfügung.



Hinweis: Weitere Informationen über Fader oder erfasste Kreise finden Sie unter [Kreise](#).

Flash-Tasten

Die Tasten unter den Fadern sind Flash-Tasten.

Abhängig vom [Fader-Modus](#) ändert sich deren Funktion.

- Wenn sich die Fader im [Kreise](#)-Modus befinden, können die Flash-Tasten zur An- oder Abwahl von Kreisen verwendet werden.
- Wenn sich die Fader im [Playback](#)-Modus befinden, wird ihre Funktion gemäß dem gewählten [Tastenmodus](#) eingestellt.

Überblender

Der Überblender kann einem der vier Fader über dem Touchscreen zugeordnet werden. Er wird in den Einstellungen in der [Registerkarte Konsole](#) zugeordnet.

Der Überblender ermöglicht die manuelle Steuerung des Übergangs zwischen [Cues](#). Sie können in der Cue Ansicht den Fortschritt des Überblendens und die betroffenen Cues verfolgen.



Master Fader

Master Fader können für die Steuerung des Ausgangs bestimmter Funktionen eingesetzt werden. Master

Fader sind den oberen vier Fadern zugeordnet. Sie werden in den Einstellungen in der [Registerkarte Konsole](#) zugeordnet.



Hinweis: Wenn sich Playbacks oder Cues Fader in der Stellung ganz unten befinden, wird von diesen Abschnitten kein Ausgang erzeugt.

Den folgenden Funktionen können Master-Fader zugeordnet werden:

- **Flash-Tasten:** Steuert den Ausgang, wenn eine [Flash](#)-Taste gedrückt ist.
- **Playbacks:** Steuert den Ausgang der [Playbacks](#) und der [Sequenzen](#).
- **Cues:** Steuert den Ausgang der [Cue Liste](#).
- **Überblender:** [Überblendet](#) die Cue-Liste vom **aktiven** zum **nächsten** Schritt.
- **Grandmaster:** Steuert die gesamte Helligkeit aller gepatchten Kreise.

Im einfachen Modus

- **Speicher 1-4:** Die Playback-Speicher sind die vier Fader über dem Touchscreen. Sie können die Ausgabe [speichern](#) und einem der vier Master zuordnen, um sie später wiederzuverwenden.

Erste Schritte - Patchen

Für die Steuerung der Scheinwerfer in Ihrem System müssen Sie jedem Scheinwerfer (oder einer Gruppe aus Dimmern) einen Kreis-Fader zuordnen. Mithilfe des Kreis-Faders wird die Intensität des Scheinwerfers festgelegt. Der Kreis ermöglicht zudem die Auswahl eines Gerätes für andere Arten der Steuerung, wie z. B. Farbbänderungen oder die Anpassung anderer Parameter (beispielsweise im Fall von beweglichen Geräten). Die Geräte in Ihrem Beleuchtungssystem werden über DMX-, Streaming ACN- oder ArtNet- Protokolle gesteuert, und jeder Dimmer oder jedes Gerät verwendet eine DMX-Adresse (oder eine Adressengruppe), um mit der Konsole zu kommunizieren.

Der [Patch](#) wird verwendet, um einem [Kreis](#) DMX-Adressen und Gerätetypen zuzuordnen. Wenn ein Kreis einer oder mehreren Adressen zugeordnet wurde und der Ausgang an das Gerät (z. B. einen Dimmer, ein bewegliches Gerät oder Zubehör) angeschlossen ist, kann der Kreis das Gerät steuern.

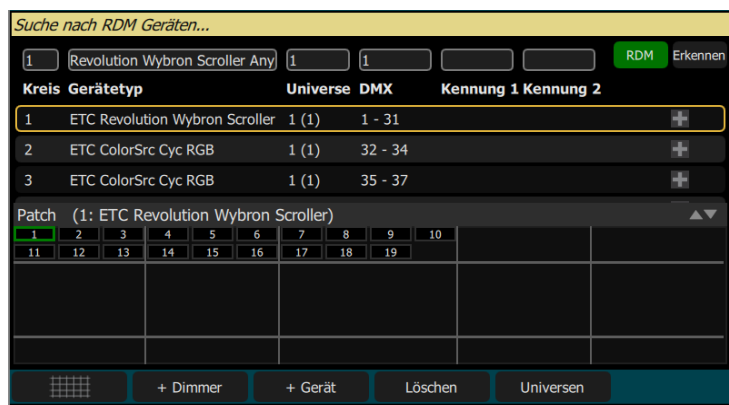
Drücken Sie auf **Menü>Patch**, um die Patch-Funktionen aufzurufen.



Hinweis: Wenn Ihr Patch zwischen den Shows gleich bleibt, sparen Sie Zeit, wenn Sie eine [Standard Vorstellung](#) speichern, die den Patch automatisch lädt.

Patch

Zeigt den Bildschirm Patch und die Steuerelemente an.



Patch ordnet im DMX-Ausgang eine [Kreisnummer](#) einer Adresse oder einer Gruppe von Adressen zu. Sie müssen sicherstellen, dass die Adresse am Scheinwerfer, Dimmer oder Gerät mit der Adresse übereinstimmt, die Sie im Patch eingestellt haben. Drücken Sie [+ Dimmer](#), um ein einfaches Gerät zuzuordnen.

Komplexere Geräte mit mehreren [Parametern](#), wie z. B. Bewegungs-, Farb- und Beam-Steuerung, werden durch das [Geräteprofil](#) beschrieben. Dazu wird der Hersteller und das Gerät, welches dem angeschlossenen Gerät entspricht, ausgewählt. Manche Geräte haben *Modi*, welche ebenfalls zwischen Gerät und Patch-Liste übereinstimmen müssen. Beleuchtungsgeräte mit aktiviertem [RDM](#) werden automatisch gefunden und in die Geräteliste aufgenommen, müssen aber weiterhin den Kreisnummern zugeordnet werden. Verwenden Sie [+ Gerät](#), um ein komplexes Gerät zu patchen, das nicht automatisch von RDM gefunden wurde.



Hinweis: Benutzerdefinierte Geräteprofile können geladen werden. Weitere Informationen finden Sie unter [Laden eines Geräteprofils](#).

Während der Zuordnung können Sie jedem Beleuchtungskörper, Dimmer oder Gerät eine Kennung hinzufügen, um sie am Bildschirm [Gruppen](#) einfacher gruppieren zu können.

Der [untere Abschnitt](#) des Bildschirms kann so eingestellt werden, dass die [Topographie](#) der Kreise oder eine Ansicht des DMX Universen-Ausgangs angezeigt wird.

Die Einstellungen und das Patch für die [Independents](#) befinden sich auf der [Registerkarte Independent](#) unter [Menü>Setup](#).

+ Dimmer (Dimmer hinzufügen)

Dimmer sind Geräte mit einer einzigen Adresse, welche nur die Helligkeit steuern. Um Geräte mit mehreren Adressen zuzuordnen, siehe [+ Gerät](#).



Dimmer oder Gerät mit nur einer Adresse patchen

1. Drücken Sie auf **+ Dimmer**. Dadurch wird das Fenster Patch Wizard geöffnet.
2. Wählen Sie **Kreis**, um die [Nummer](#) einzugeben.
3. Wählen Sie **Anzahl**, um die Anzahl gleicher Geräte einzugeben die gepatcht werden sollen. Falls diese Zahl größer als eins ist, wird jeder Dimmer eine DMX-Adresse beanspruchen, beginnend bei der angegebenen Adresse.
4. Wählen Sie **DMX**, um die DMX-Adresse einzugeben (1 bis 512).
5. Drücken Sie **OK** um zu patchen oder zum Verlassen **Abbrechen**.

Zum Beispiel:

Wenn Sie die Anzahl auf 12 und die DMX-Adresse auf 20 einstellen, belegen die Geräte die DMX-Adressen 20 bis 31.

Das Zuordnen stellt die Elemente in eine Liste im oberen Teil des [Patch](#)-Bildschirms und in der [Topographie](#) im unteren Teil des Bildschirms, beginnend in der oberen linken Ecke in aufsteigender Reihenfolge dar. Sie können auch einen einzelnen Kreis in der Liste oder in der Topographie auswählen.

Jeder Kreis kann in den Feldern Kreisnummer, DMX-Universum und DMX-Adresse oben im Bildschirm bearbeitet werden. Sie können jedem Element auch [Kennungen](#) hinzufügen, sodass sie im Bildschirm [Gruppen](#) zweckmäßig zusammengefasst werden können.

Zelle duplizieren



Mit „Zelle duplizieren“ können Sie in der Topographie zwei Dimmer, die zu einem Kreis gehören, an verschiedenen Stellen platzieren.



Hinweis: Mit Zelle duplizieren können nur Dimmer hinzugefügt werden, nicht aber Geräte. Geräte können nur einzeln zugeordnet und platziert werden. Siehe [+ Gerät](#).

Wählen Sie in der Patch-Liste einen Kreis aus. Um eine Kopie zu erstellen, wählen Sie die Schaltfläche **+** und dann „Zelle duplizieren“.

Eine neue Zelle wird hinzugefügt und der nächsthöheren freien DMX-Adresse zugeordnet. In [Patch](#) können Sie die Adresse ändern und Kennungen erstellen.

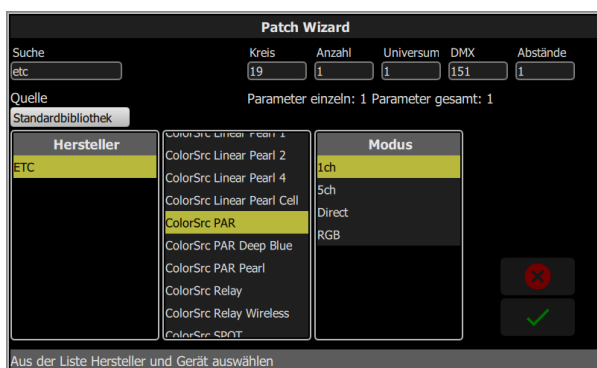
Wenn eine duplizierte Zelle ausgewählt oder angesteuert wird, wird jede der duplizierten Zellen in der Topographie miteinander reagieren. In der [Topographie](#) kann jede der Zellen, unabhängig von den anderen duplizierten Zellen, bewegt werden.



Hinweis: Sie können einem Kreis auch Dimmer hinzufügen, ohne dass diese als getrennte Zellen in der Topographie dargestellt werden. Verwenden Sie [+ Dimmer](#) und stellen Sie dann die Kreisnummer so ein, dass sie dem vorhandenen Kreis entspricht. Auf diese Weise hinzugefügte Dimmer nehmen in der Topographie keinen weiteren Platz ein. Das bietet sich beispielsweise an, wenn Sie eine Reihe von Dimmern für das Arbeitslicht über einen einzelnen Kreis steuern möchten, ohne jeden einzelnen Kreis separat platzieren zu müssen.

+ Gerät (Gerät hinzufügen)

Geräte sind Scheinwerfer mit mehreren Adressen und einer Reihe von steuerbaren [Parametern](#), wie Position, Farbe, Beam und Helligkeit. Geräte haben ihr eigenes *Geräteprofil*, welches die Funktion der einzelnen Parameter bestimmt und welche Steuerungen notwendig sind.



Hinweis: Beleuchtungsgeräte mit verfügbarem und aktiviertem [RDM](#) werden automatisch gefunden und in die Liste der Geräte im Patch aufgenommen, müssen aber noch mit einer Kreisnummer versehen werden.

Gerät zuordnen

1. Drücken Sie **+ Gerät**. Dadurch wird das Fenster Patch Wizard geöffnet.
2. Wählen Sie in der Auswahlliste das richtige Profil aus. Dazu wird der Hersteller und das Gerät, welches dem angeschlossenen Gerät entspricht, ausgewählt. Manche Geräte haben mehrere Modi, welche ebenfalls zwischen Gerät und Patch-Liste übereinstimmen müssen.
3. Wählen Sie **Kreis**, um die [Nummer](#) einzugeben.
4. Wählen Sie **Anzahl**, um die Anzahl gleicher Geräte einzugeben die gepatcht werden sollen. Falls diese Zahl größer als eins ist, wird jedes Gerät die Anzahl von DMX-Adressen entsprechend seiner Parameter beanspruchen, beginnend bei der angegebenen Adresse.
5. Wählen Sie das Feld **DMX**, um die DMX-Startadresse einzugeben.
6. Geben Sie die gewünschten **Abstände** ein.
7. Drücken Sie **OK** um zu patchen oder zum Verlassen **Abbrechen**.

Zum Beispiel:

Wenn Sie 12 Geräte mit je 6 DMX-Adressen der Adresse 20 zuordnen, werden diese auf die DMX-Adressen 20 bis 91 verteilt.

Um Geräte mit einer Lücke zuzuordnen, erhöhen Sie den Abstandswert.



Hinweis: Vermeiden Sie es, den Abstandswert zu verringern, denn dadurch werden Überlappungen und unerwartetes Geräteverhalten verursacht.

Zum Beispiel:

Ihre Geräte verwenden 17 Kreise, aber Sie würden es vorziehen, sie manuell logischen Startnummern wie 1, 21, 41 usw. zuzuordnen. Verwenden Sie die Abstände-Zelle, um die DMX-Anzahl auf 20 zu ändern, damit die Geräte automatisch bei 1, 21, 41... zugeordnet werden.

Das Zuordnen stellt die Elemente in eine Liste im oberen Teil des Patch-Bildschirms und in der [Topographie](#) im unteren Teil des Bildschirms, beginnend in der oberen linken Ecke in aufsteigender Reihenfolge dar. Sie können auch einen einzelnen Kreis in der Liste oder in der Topographie auswählen.

Jeder Kreis kann in den Feldern Kreisnummer, DMX-Universum und DMX-Adresse oben im Bildschirm bearbeitet werden. Sie können jedem Element auch [Kennungen](#) hinzufügen, sodass sie im Bildschirm [Gruppen](#) zweckmäßig zusammengefasst werden können.



Hinweis: Es können auch benutzerdefinierte Geräteprofile geladen werden. Weitere Informationen finden Sie unter [Laden eines Geräteprofils](#).

Laden eines Geräteprofils

Einige Geräte sind möglicherweise nicht in der integrierten Bibliothek enthalten oder über RDM auffindbar.

Um ein Geräteprofil anzufordern, senden Sie eine E-Mail an ColorSourceConsole@etcconnect.com einschließlich dem Geräte-Handbuch (als .pdf), dem/den erforderlichen Modus/Modi und gegebenenfalls einer Frist für die Erstellung des Profils. Alternativ können Sie auch den ColorSource Personality Editor von etcconnect.com herunterladen, um individuelle Profile zu erstellen.

So laden Sie ein Profil:

1. Speichern Sie die Datei im Stammverzeichnis eines USB-Laufwerks. Die Datei muss als userlib.jlib benannt werden, um erkannt zu werden.
2. Wenn das USB-Laufwerk an das Gerät angeschlossen ist, gehen Sie zu **Menü>Patch >+ Gerät**.
3. Im Auswahlmenü Quelle wählen Sie Benutzerbibliothek. Es wird eine neue Bibliothek angezeigt, in der Ihr Gerät unter dem Herstellernamen aufgeführt ist.



Hinweis: Benutzerdefinierte Profile werden nur dann auf Ihrem Gerät gespeichert, wenn sie gepatcht und mit der Vorstellungsdatei gespeichert werden. Bitte sichern Sie alle wichtigen Dateien an einem separaten Ort.

Löschen

Wählen Sie ein Gerät oder einen Dimmer aus, um es aus dem [Patch](#) mit **Löschen** zu entfernen. Mit der Funktion [Undo](#) können Sie ein versehentlich gelöscht Gerät oder einen Dimmer wiederherstellen.

Das entfernte Element wird nicht mehr in der Topographie angezeigt.

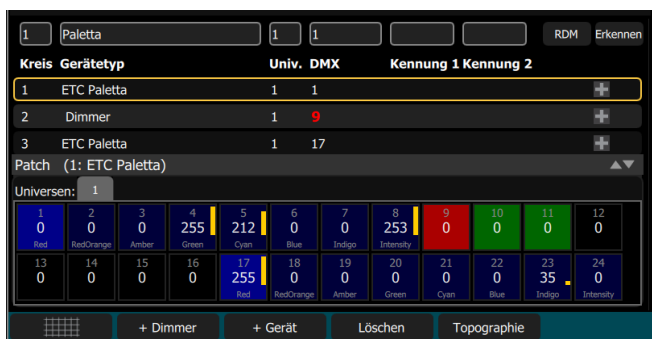


Hinweis: Falls ein Gerät in [Playbacks](#) oder [Cues](#) eingetragen wurde und es dann aus dem Patch gelöscht wurde, verbleiben alle gespeicherten Werte im Playback oder Cue. Sie sind aber nicht länger mit einem Gerät verbunden.

Universen / Topographie

Drücken Sie die Schaltfläche „Universen“, um zwischen der Anzeige der [Topographie](#) oder einer Tabelle der DMX-Adressen zu wechseln.

Die Tabelle der DMX-Adressen wird nur angezeigt und kann nicht editiert werden. Um im ausgewählten Universum alle Adressen anzuzeigen, müssen Sie aufwärts oder abwärts scrollen.



- Jedes Feld zeigt die DMX-Adresse, den Wert im Bereich zwischen 0 und 255 und den Namen des Parameters für das Gerät an, welches mit einem *Geräteprofil* verbunden ist. Ein Randstreifen zeigt den ungefähren Ausgabewert an.
- **Hellblau** gefärbte Felder zeigen die *Startadresse* des Geräts. Das ist die im Bildschirm Patch in das DMX-Feld eingegebene Adresse. Die weiteren, **dunkelblau** gefärbten Felder zeigen die nachfolgenden DMX-Adressen, welche vom Gerät gemäß seiner *Parameteranzahl* benötigt werden.
- **Grün** eingefärbte Zellen zeigen einzelne Dimmer an.
- **Rot** eingefärbte Felder zeigen eine Überlappung der Zuordnung an. Hier ist mehr als ein Dimmer oder mehr als ein Gerät derselben DMX-Adresse zugeordnet.
- **Schwarze** Felder sind unbelegt und nicht zugeordnet.

Pan Invert

Die Pan-Steuerung wird in die Gegenrichtung umgekehrt. Klicken Sie auf die Schaltfläche **+** im Patch für das Gerät, das Sie den Pan invertieren möchten.



Hinweis: Verwenden Sie diese Funktion, wenn ein Gerät im Vergleich zu anderen, ähnlichen Geräten anders herum oder auf den Kopf gestellt montiert wurde. Wenn diese Gruppe ausgewählt wird, gehen dann die Bewegungen in ähnliche Richtungen.

Tilt Invert

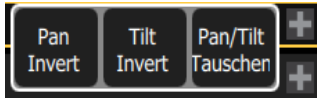
Die Tilt-Steuerung wird in die Gegenrichtung umgekehrt. Klicken Sie auf die Schaltfläche **+** im Patch für das Gerät, dessen Neigung Sie invertieren möchten.



Hinweis: Verwenden Sie diese Funktion, wenn ein Gerät im Vergleich zu anderen, ähnlichen Geräten anders herum oder auf den Kopf gestellt montiert wurde. Wenn diese Gruppe ausgewählt wird, gehen dann die Bewegungen in ähnliche Richtungen.

Pan / Tilt tauschen

Vertauscht Pan und Tilt, so dass die Steuerung von Pan (Schwenken) ein Tilt (Neigen) am Gerät bewirkt wird und umgekehrt. Klicken Sie im Patch für das Gerät, das Sie austauschen möchten, auf die Schaltfläche **+**.



Hinweis: Ein Beispiel für diese Funktion wäre ein seitlich aufgehängter Beleuchtungskörper oder ein Beleuchtungskörper mit Spiegelablenkung, der um 90 oder 270 Grad in Bezug auf andere Beleuchtungskörper gedreht ist.

RDM

RDM ist ein in den DMX512 integriertes bidirektionales Kommunikationsprotokoll zur Fernsteuerung und Konfiguration kompatibler Geräte. RDM ist nur in der [Patch](#)-Ansicht aktiv. Alle RDM-kompatiblen Geräte erscheinen automatisch in der Patchliste.

Die Taste RDM schaltet RDM des lokalen DMX-Anschlusses ein oder aus. Wenn RDM eingeschaltet ist, erscheint die Schaltfläche RDM grün.



Hinweis: Wenn alle einzusetzenden Geräte im Patch zugeordnet worden sind, können Sie RDM ausschalten. Wenn die Patchliste Geräte enthält, die Sie nicht zuordnen möchten, können Sie diese entfernen, indem Sie RDM deaktivieren.

Erkennen

Während der Zuordnung findet die Funktion **Erkennen** alle Geräte mit [RDM](#)-Funktionalität, so dass sie beim Zuordnen zu den Kreisen leicht zu erkennen sind.

Wenn RDM ein Gerät erkennt, wird es an die Spitze der Patch-Liste gestellt, wobei der Kreis mit Null angezeigt wird. Wenn **Erkennen** eingeschaltet ist, kann sich jedes in der Patch-Liste ausgewählte Gerät selbst identifizieren, wobei es in der Regel zwischen Ein und Aus blinkt. Geräte, die nicht zugeordnet werden, zum Beispiel Farbwechsler oder Pan/Tilt -Bügel, werden umgeordnet oder verschoben. Welche Aktion ein Gerät ausführt, wenn es sich identifizieren soll, hängt vom Hersteller ab.

Um das Gerät zuzuordnen, müssen Sie einen Kreis auswählen.



Hinweis: Erkennen funktioniert nicht mit Geräten ohne RDM-Funktionalität oder Dimmern.

Um die RDM-Identifizierung zu beenden, müssen Sie **Erkennen** ausschalten. Um das aktuell ausgewählte RDM-Gerät anzuzeigen, müssen Sie **Erkennen** einschalten.

Siehe auch: [RDM](#)

Steuerung Ihres Beleuchtungssystems

Wenn Sie Ihr [Patch](#) abgeschlossen haben, können Sie jetzt mit der Steuerung Ihres Beleuchtungssystems beginnen. Ihre ColorSource Konsole bietet Ihnen viele Optionen zur Steuerung Ihrer Geräte.

Dieser Abschnitt beschreibt die Steuerung Ihrer Kreise und die Festlegung der [Parameter](#).



Hinweis: Je nach Art der zugeordneten Geräte liegen möglicherweise weitere Parameter vor, die Sie steuern können. Diese Parameter können [Farbe](#), [Position](#) (Fokus), [Beam](#) und [Lampenbefehle](#) beinhalten.

Kreise

Ein Kreis ist ein von der Konsole verwendetes Steuerelement, um einen Dimmer, eine Gruppe von Dimmern, einen Dimmer und ein Gerät oder ein komplett bewegliches Gerät zu steuern.

Für eine Wertausgabe muss ein Kreis über den [Patch](#) mit einer Adresse verbunden werden.

Kreisanzahl

- Die ColorSource 20 kann bis zu 20 Kreise im einfachen Modus und 40 Kreise vollständigen Modus steuern.
- Die ColorSource 40 kann bis zu 40 Kreise im einfachen Modus und 80 Kreise vollständigen Modus steuern.

Einstellen des Betriebsmodus

- Wählen Sie am Bildschirm [Menü>Setup>Allgemein](#) den Modus **Einfach** oder **Vollständig**.

Fader Seiten

- Der einfache Modus bietet eine Faderseite zur Steuerung der ersten 20 oder 40 Kreise (je nach Modell).
- Der vollständige Modus bietet zwei Faderseiten zur Steuerung aller verfügbaren Kreise, 40 oder 80, je nach Modell.

Arbeiten mit Dimmern / Helligkeit

Kreise können auf verschiedene Arten gesteuert werden:

- Wenn sich die Fader im [Kreismodus](#) befinden, können sie die Helligkeit eines Kreises steuern. Je nach der gewählten Betriebsart **Vollständig** oder **Einfach** gibt es eine oder zwei Seiten für die Kreise, welche die Fader steuern können. Im Modus **Vollständig** aktivieren/deaktivieren Sie die Kreistaste, um jede der Seiten aufzurufen.



Hinweis: Die zweite Kreisseite ist nur verfügbar, wenn die Kreise auf dieser Seite zugeordnet wurden (über 21 oder 41, je nach Konsolenmodell).

- In der [Topographie](#) können Sie mit Hilfe des Touchscreens Kreise direkt auswählen. Mit dem [Digi-Steller](#) können Sie dann einen Helligkeitswert einstellen.
- Im vollständigen Modus können Sie über die [Tastatur](#) einen Kreis auswählen und dann eine Helligkeitsstufe zuweisen.
- Im vollständigen Modus können Kreise auch über die [Playbacks](#), [Sequenzen](#) und [Cues](#) gesteuert werden. Im einfachen Modus können die Kreise durch vier Playbacks gesteuert werden.

Ausgewählte Kreise

Um Änderungen an den Kreiswerten vorzunehmen, muss ein Kreis ausgewählt werden. Die Auswahl wird durch einen dicken grünen Rand um die Kreiszelle auf der Topographie und eine leuchtende LED unter dem Kreis-Fader angezeigt. Die Auswahl kann auf verschiedene Weise erfolgen:

- Bewegen Sie einen Fader, um einen Kreis anzuwählen. Wenn der Kreis aufgrund des Playbacks bereits eingeschaltet ist, bewegen Sie den Fader, bis er mit dem aktuellen Ausgang des Kreises übereinstimmt. Bewegen Sie den Fader zurück in die untere „Null“-Position, um die Auswahl aufzuheben (und die Helligkeit auf Null zu setzen)
- Berühren Sie die Kreiszelle auf der Topographie. Berühren Sie die Zelle erneut, um die Auswahl aufzuheben.
- Verwenden Sie die Tastatur, um die Kreisnummern einzugeben und die Werte einzustellen.
- Um die Auswahl aller ausgewählten Kreise aufzuheben, verwenden Sie **Löschen>Auswahl**.

Erfasste Kreise

Ausgewählte Kreise, die eine manuell eingestellte Helligkeitsstufe aufweisen, gelten als „erfasst“. Das bedeutet, dass die Werte der ausgewählten Kreise gehalten werden, bis die Auswahl der Kreise aufgehoben oder die manuellen Helligkeitswerte gelöscht werden.

Wenn **Löschen>Kreise** verwendet wird, kehren die gelöschten manuellen Helligkeitswerte sofort auf die Werte der aktiven Playback-Quellen zurück.

Wenn die Auswahl der manuell eingestellten Kreise einfach aufgehoben wird, bleiben die manuell eingestellten Werte auf der Bühne, bis sie von einer Playback-Quelle einen neuen Move-Befehl erhalten.



Hinweis: Ein Kreis-Fader, der zurück zur unteren Position (oder auf „Null“) bewegt wird, hebt die Auswahl dieses Kreises auf. Sie können einen Kreis nicht mit einem Kreis-Fader auf Helligkeit gleich Null halten. Es muss eine andere Auswahlmethode verwendet werden.

Steuerung

Die Steuerelemente enthalten alle Funktionen zum Steuern von Geräten und Cues, sowie zum Einstellen von Farben und anderen Parametern:

- [Topographie](#): Die „Home“-Ansicht der gesamten Topographie.
- [Parameter](#): Parametersteuerung für bewegliche oder automatisierte Geräte.
- [Cue-Liste](#): Die Anzeige der Cues.
- [Playback Toy](#): In diesem Bildschirm können Lichtstimmungen und -abläufe oder Improvisationen live gestartet werden.
- [Tastenfeld](#): Klassische Steuerung der Werte durch Eingabe von Ziffern.
- [Gruppen](#): Auswählen von Kreisen in Blöcken oder Sätzen.
- [Effekte](#): Lichteffekte für Farbe, Helligkeit und Bewegung.



Hinweis: [Parameter](#) ist nur verfügbar, wenn Geräte mit diesen Eigenschaften gepatcht wurden.

Gruppen

In der Anzeige Gruppen können Sie eine Gruppe von Kreisen gemäß ihrer Lage in der [Topographie](#) oder durch Auswahl der während der Zuordnung eingerichteten [Kennungen](#) auswählen.



Gruppen werden im oberen Abschnitt angezeigt. Der untere Abschnitt des Bildschirms zeigt die Kreis-Topographie. Verfügbare Gruppen werden grün umrandet. Durch Doppelklick auf eine Gruppe werden nur die Geräte dieser Gruppe ausgewählt. Anklicken anderer Gruppen fügt Kreise aus dieser Auswahl hinzu oder entfernt diese.

In der Anzeige Gruppen wird mit dem Digi-Steller der Wert der angewählten Kreise proportional verändert. Die Gruppen-Felder sind auch einstellbare Felder. Sie können durch Aufwärts- oder Abwärtsziehen den Wert einstellen.

Wenn Sie die Anzeige Gruppen verlassen, bleiben die Kreise angewählt. Es können Farben oder andere Parameter auf sie angewendet werden.

Digi-Steller

Der Digi-Steller befindet sich rechts von der [Topographie](#). Mit dem Digi-Steller kann durch Bewegen des Rades nach oben der Wert des [Kreises](#) erhöht werden, durch Bewegen nach unten vermindert.

Mit dem Digi-Steller kann auch die Tiefe von [Effekten](#) und die [Sequenz Rate](#) gesteuert werden.

Im einfachen Modus

Der Digi-Steller befindet sich rechts von der [Topographie](#). Mit dem Digi-Steller kann durch Bewegen des Rades nach oben der Wert des [Kreises](#) erhöht werden, durch Bewegen nach unten vermindert.

Tastefeld

Durch **Steuerung>Tastefeld** wird das Tastefeld geöffnet. Damit ist eine klassische Lichtsteuerung von Kreisen und Werten über eine numerische Tastatur möglich.



Hinweis: [Effekte](#) und [Parameter](#) müssen in den entsprechenden Bildschirmen eingestellt werden.

Verfügbare Tasten

- [+ \(Plus\)](#)
- [- \(Minus\)](#)
- [Thru](#)
- [Full](#)
- [@ \(At\)](#)
- [..<<.. \(Rücktaste\)](#)
- Enter

Tastenfeld Plus

Fügt einen Kreis der Auswahlliste hinzu.

Zum Beispiel:

1 Thru 10 + 20 Enter - erzeugt einen Satz von elf Kreisen: 1-10 plus 20.

Tastenfeld Minus

Entfernt einen Kreis aus einer Auswahl.

Zum Beispiel:

1 Thru 10 - 7 Enter - Erzeugt eine Auswahl von neun Kreisen: 1 bis 6 plus 8 bis 10.

Tastenfeld Thru

Wählt einen Bereich von Kreisen aus.

Zum Beispiel:

1 Thru 10 Enter - erzeugt einen Satz von zehn Kreisen: 1 bis 10.

Tastenfeld Full

Setzt die angewählten Kreise auf volle Helligkeit.

Um die ausgewählte Helligkeit anzuwenden, müssen Sie den Befehl mit der Taste **Enter** abschließen.

Zum Beispiel:

1 Full @ Enter - setzt den Kreis 1 auf volle Helligkeit.

Tastatureingabe, @ (auf Wert)

Setzt die angewählten Kreise auf einen in Prozent (%) angegebenen Wert (zwischen 0 und 100).

Um die ausgewählte Helligkeit anzuwenden, müssen Sie den Befehl mit der Taste **Enter** abschließen.

Zum Beispiel:

1 + 5 @ 70 Enter - setzt die Kreise 1 und 5 auf 70 % der Helligkeit.

Tastatur, <-- (Rücktaste)

Die Taste <-- verhält sich wie eine Rücktaste für die Befehlszeile.

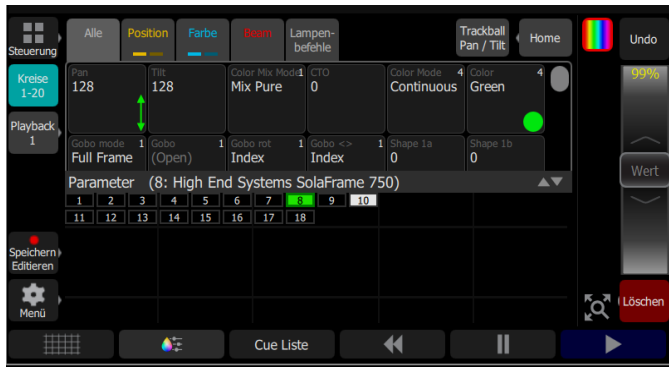
Steuerparameter

Je nach Art der zugeordneten Geräte liegen möglicherweise weitere Parameter vor, die Sie steuern können. Diese Parameter können [Farbe](#), [Position](#) (Fokus), [Beam](#) und [Lampenbefehle](#) beinhalten.

Parameter

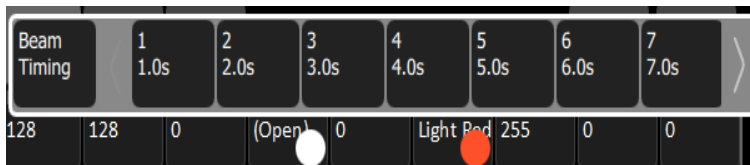
Alle steuerbaren Funktionen in einem automatisierten Gerät, mit Ausnahme der Helligkeit, werden als Parameter des Geräts bezeichnet.

Parameter umfassen die Position (Pan / Tilt), die Farbe, die Steuerung des Beams (Irisblende, Focus usw.) oder die Lampensteuerung. Die Registerkarten obenhalb ermöglichen die Anzeige aller Parameter oder nur eines ausgewählten Typs. Registerkarten mit zusätzlichen Seiten werden mit einem Kennzeichen unter dem Parameternamen angezeigt. Tippen Sie zweimal auf eine Registerkarte, um auf die Seite zwei, und drei Mal, um auf die Seite drei zuzugreifen.



Jede Zelle der Parameteranzeige ist ein Eingabefeld, um den Wert zu verändern. Drücken und halten Sie das Feld gedrückt: Sie können dann den Wert durch Ziehen über die gesamte Höhe des Schirms aufwärts oder abwärts einstellen.

Einmaliges Drücken und Loslassen einer Zelle öffnet eine Filmstreifenansicht aller möglichen Einstellungen mit Symbolen von Gobos und Beispielen von voreingestellten Farben. Der Streifen kann links-rechts gescrollt werden, bis die gewünschte Einstellung gefunden wurde. Die Auswahl einer Einstellung schließt das Fenster.

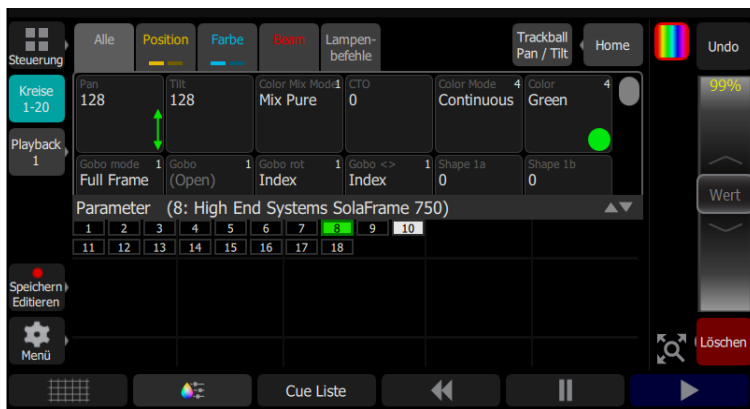


Parameter Alle

Zeigt alle verfügbaren Parameter.



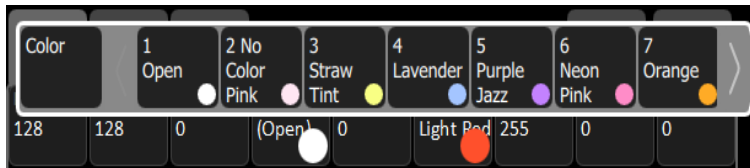
Hinweis: Die Schaltfläche **Parameter** ist nur verfügbar, wenn Geräte mit diesen Eigenschaften gepatcht wurden.



Steuert die Parameter des bzw. der ausgewählten Geräte. Nur Geräte mit Parametern können hier gesteuert werden.

Wählen Sie einen Parameter aus. Streichen Sie über das Wertefeld aufwärts oder abwärts, um den Wert zu ändern. Wenn Sie darüber streichen, erscheint im Wertefeld ein grüner Pfeil.

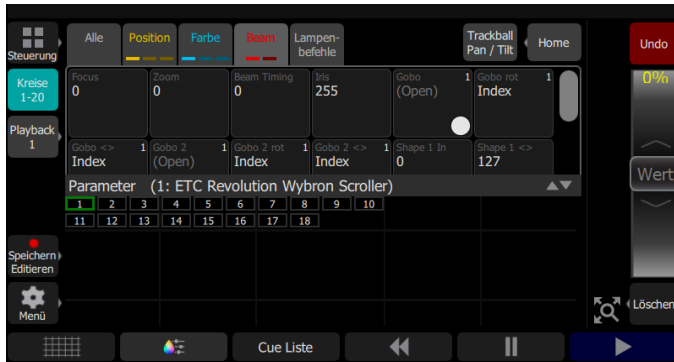
Wählen Sie das Wertefeld mit einmal Drücken, um eine Filmstreifen-Ansicht der verfügbaren Einstellungen zu zeigen.



Der Streifen kann nach links oder rechts gescrollt werden, um alle Optionen anzuzeigen.

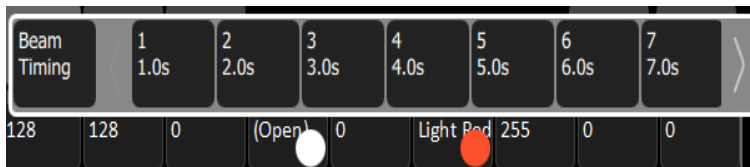
Parameter Beam

Zeigt nur die Parameter für den Beam. Alle Parameter, welche nicht Position, Helligkeit oder Farbe betreffen, werden im Parametersatz für Beam aufgenommen.



Steuert die Parameter des bzw. der ausgewählten Geräte. Nur Geräte mit Parametern können hier gesteuert werden.

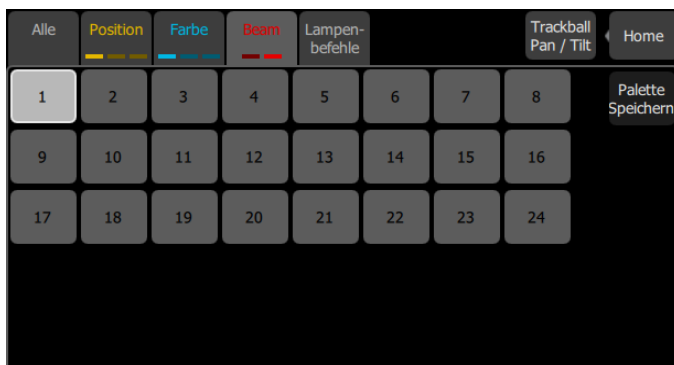
Wählen Sie einen Parameter aus. Streichen Sie über das Wertefeld aufwärts oder abwärts, um den Wert zu ändern.



Wählen Sie das Wertefeld mit einmal Drücken, um eine Filmstreifen-Ansicht der verfügbaren Einstellungen zu zeigen. Der Streifen kann nach links oder rechts gescrollt werden, um alle Optionen anzuzeigen.

Speichern einer Beam-Palette

Speichern Sie eine Beam-Palette, um die Beam-Parameter für ein oder mehrere Geräte einfacher wieder abrufen zu können.



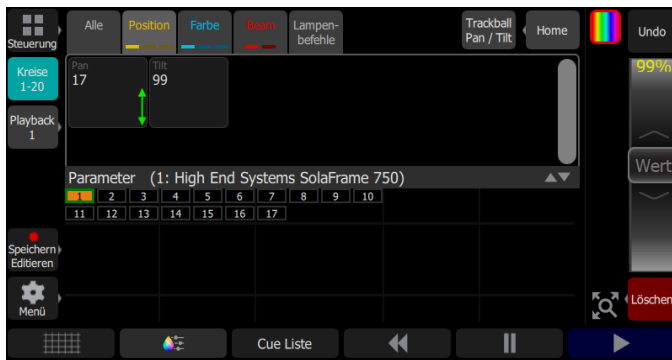
1. Stellen Sie die Beam-Parameter entsprechend für die zu erfassenden Geräte ein.
2. Tippen Sie auf die Registerkarte **Beam**, um die Seite mit der Beam-Palette zu öffnen.
3. Drücken Sie die Taste **Palette speichern**.
4. Klicken Sie auf **Optionen**, um entweder alle oder nur die aktuell ausgewählten Kreise aufzunehmen.
5. Wählen Sie einen Paletten-Chip zum Aufnehmen aus, oder drücken Sie auf **Abbrechen**, um das Programm ohne Speichern zu beenden. Hellgraue Chips enthalten Paletteninformationen, dunkelgraue sind leer.
6. Halten Sie den Paletten-Chip gedrückt, um zusätzlich zur Palettennummer eine Bezeichnung hinzuzufügen.

Verwendung von Beam-Paletten

Um eine gespeicherte Beam-Palette zu verwenden, wählen Sie den bzw. die Kreise, auf die Sie die Palette anwenden möchten, navigieren zur Seite der Beam-Palette und tippen auf die Palette, die Sie verwenden möchten. Um auf die Standardeinstellungen zurückzugreifen, müssen Sie den bzw. die Kreise referenzieren.

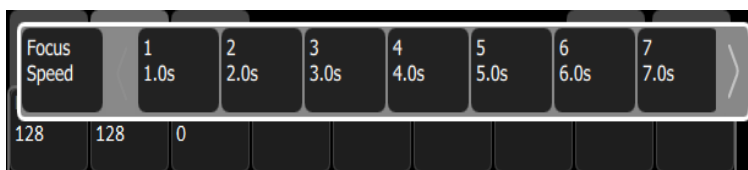
Parameter Position

Zeigt nur die Positions-Parameter Pan und Tilt an. Es gibt zwei Seiten mit Schwenk- und Neigungssteuerungen (Pan und Tilt). Auf der ersten Seite werden Felder mit den Werten für Pan und Tilt angezeigt.



Steuern Sie die Parameter der ausgewählten Geräte. Nur Geräte mit Parametern können hier gesteuert werden.

Wählen Sie einen Parameter aus. Streichen Sie über das Wertefeld aufwärts oder abwärts, um den Wert zu ändern.



Wählen Sie das Wertefeld mit einmal Drücken, um eine Filmstreifen-Ansicht der verfügbaren Einstellungen zu zeigen. Der Streifen kann nach links oder rechts gescrollt werden, um alle Optionen anzuzeigen.

Auf der zweiten Seite wird eine Fadenkreuz-Steuerung für Pan/Tilt angezeigt. Tippen Sie zweimal auf die Registerkarte, um zur zweiten Seite zu gelangen.

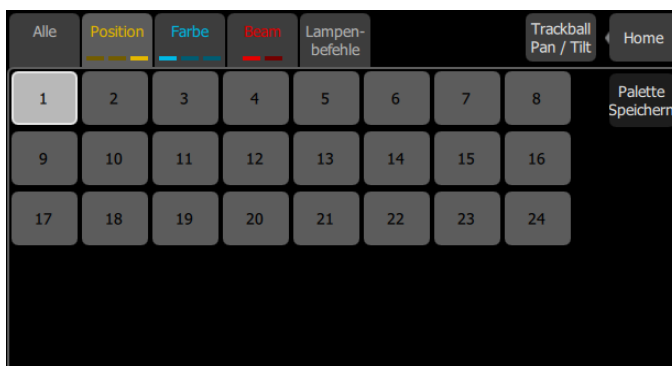


Die aktuelle Position wird mit einem weißen Punkt markiert. Die aktuellen Pan- und Tilt-Werte werden über der **Tastatur**-Schaltfläche angezeigt. Drücken Sie an einer beliebigen Stelle innerhalb des Fadenkreuzes, um Ihr Gerät zu bewegen.

Für eine Feinststeuerung von Pan und Tilt verwenden Sie die **Tastatur**-Schaltfläche. Weitere Informationen finden Sie unter [Tastatur](#).

Speichern einer Positions-Palette

Speichern Sie eine Positions-Palette, um die Positions-Parameter für ein oder mehrere Geräte einfacher abzurufen zu können.



1. Stellen Sie die Positions-Parameter entsprechend für die zu erfassenden Geräte ein.
2. Tippen Sie auf die Registerkarte **Position**, um die Seite mit der Positionspalette zu öffnen.
3. Drücken Sie die Taste **Palette speichern**.
4. Klicken Sie auf **Optionen**, um entweder alle oder nur die aktuell ausgewählten Kreise aufzunehmen.
5. Wählen Sie einen Paletten-Chip zum Aufnehmen aus, oder drücken Sie auf **Abbrechen**, um das Programm ohne Speichern zu beenden. Hellgraue Chips enthalten Paletteninformationen, dunkelgraue sind leer.
6. Halten Sie den Paletten-Chip gedrückt, um zusätzlich zur Palettennummer eine Bezeichnung hinzuzufügen.

Verwendung von Positions-Paletten

Um eine aufgenommene Positions-Palette zu verwenden, wählen Sie den bzw. die Kreise aus, auf die Sie die Palette anwenden möchten, navigieren zur Seite der Positions-Palette und tippen auf die Palette, die Sie anwenden möchten. Um auf die Standardeinstellungen zurückzugreifen, müssen Sie den bzw. die Kreise referenzieren.

Parameter Farbe

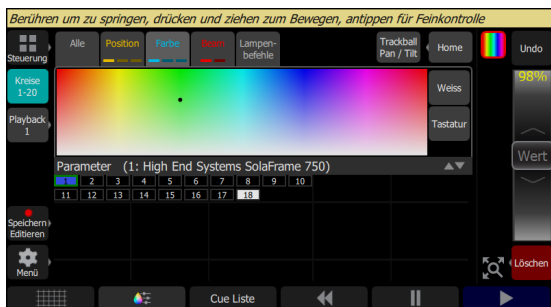
Über diese Registerkarte können Geräte mit einem Farbmischsystem angesteuert werden. Es gibt zwei Seiten von Farbmischwerkzeugen und eine Seite für die direkte Emitter-Steuerung. Die erste Seite zeigt den

Farbauswahldialog und die zweite die Farbchips an. Tippen Sie zweimal auf die Registerkarte, um zur zweiten Seite zu gelangen, und dreimal, um zur direkten Emitter-Seite zu gelangen.



Hinweis: Die Schaltfläche **Parameter** ist nur verfügbar, wenn Geräte mit diesen Eigenschaften gepatcht wurden.

Bevor eine Farbe zugeordnet werden kann, muss ein Gerät ausgewählt worden sein. Falls der [Fader-Modus](#) auf [Kreise](#) gesetzt ist, wählen Sie einige Geräte in der Ansicht [Topographie](#) oder mit den [Flash-Tasten](#) aus. Wählen Sie dann eine Farbe oder probieren Sie einige Farben aus.



Der Farbauswahldialog ist ein Diagramm des sichtbaren Spektrums, das je nach Farbton von links nach rechts und je nach Sättigung (Blässe) von oben nach unten variiert. Die Farbauswahl kann auf Farben oder den Weiss-Modus eingestellt werden. Siehe [Weiss](#) für weitere Informationen.

Ein schwarzer Punkt zeigt die ausgewählte Farbe an. Drücken Sie **Tastatur**, um die Farbauswahl in den Feinmodus zu versetzen. Weitere Informationen finden Sie unter [Tastatur](#).

Auf der zweiten Seite werden die Farbchips angezeigt. Es gibt eine Reihe von voreingestellten Farbchips. Farbchips können zum Erstellen beliebiger Farben programmiert werden. Mehr Informationen finden Sie unter [Farbpaletten erstellen](#).



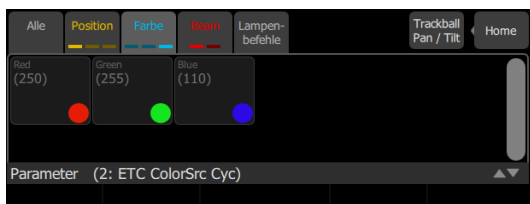
Hinweis: Nicht alle Farbmischsysteme können eine genaue Farbübereinstimmung und eine vollständige Farbpalette wiedergeben. Es wird empfohlen, die Farbe jeweils nur von einem Scheinwerfertyp zu steuern.



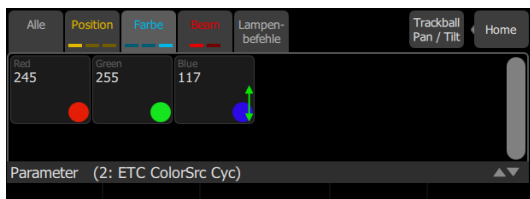
Hinweis: Gelegentlich kann es erforderlich sein, für verschiedene Geräte die Farben unabhängig voneinander auszuwählen, damit sie alle eine nahezu übereinstimmende Farbe erzeugen.

Die dritte Seite dient der direkten Emitter-Steuerung. Die direkte Emitter-Steuerung stellt eine zusätzliche Methode der Farbsteuerung dar, die es ermöglicht, jeden einzelnen LED-Emitter zu manipulieren.

Farbwerte, die über den Farbauswahldialog eingestellt wurden, werden auf der direkten Emitter-Seite in Klammern angezeigt.



Um einen einzelnen Emittor zu ändern, wählen Sie eine Farbe aus und wischen am Wertefeld nach oben und unten, um die Werte zu ändern.



Für Geräte mit voreingestellten Farben und eingeschränktem Bereich, wie z. B. Farbräder oder Farbwechsler, verwenden Sie die Registerkarte [Alle Parameter](#).

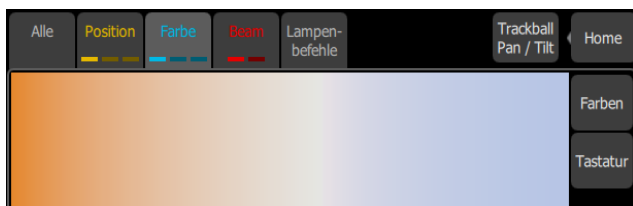


Der Streifen kann nach links oder rechts gescrollt werden, um alle Optionen anzuzeigen.

Weiss

Die Farbauswahl kann entweder auf Farben oder Weiß eingestellt werden. Im Weiss-Modus versucht der Picker, den gewählten Weißton anzupassen. Der tatsächlich produzierte Weißton hängt vom Typ des Scheinwerfers und seinen Fähigkeiten ab.

Verwenden Sie die [Tastatur](#)-Funktion, um den gewünschten Farbton zu erhalten.



Weitere Informationen finden Sie unter [Parameter, Farbe](#).

Farbpalette speichern

Farbpaletten können zum Erstellen beliebiger Farbmischungen verwendet werden.



Speichern einer Farbpalette

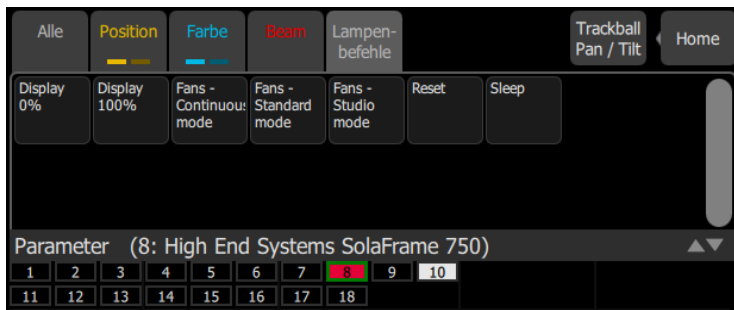
1. Stellen Sie die Farbparameter entsprechend für das oder die Geräte ein, die Sie aufnehmen möchten.
2. Tippen Sie auf die Registerkarte **Farbe**, um die Seite mit der Positionspalette zu öffnen.
3. Drücken Sie die Taste **Palette Speichern**.
4. Klicken Sie auf **Optionen**, um entweder alle oder nur die aktuell ausgewählten Kreise aufzunehmen.
5. Wählen Sie einen Chip aus, um ihn neu zu programmieren, oder drücken Sie **Abbrechen**, um ihn ohne Speichern zu verlassen. Die ersten 32 Paletten sind auf bestimmte Farben voreingestellt, können aber überschrieben werden. Graue Paletten sind leer.
6. Halten Sie den Paletten-Chip gedrückt, um zusätzlich zur Palettennummer eine Bezeichnung hinzuzufügen.

Verwendung von Farbpaletten

Um eine gespeicherte Farbpalette zu verwenden, wählen Sie den bzw. die Kreise, auf die Sie die Palette anwenden möchten, navigieren zur Farbpalettenseite und tippen auf die Palette, die Sie verwenden möchten. Um auf die Standardeinstellungen zurückzugreifen, müssen Sie den bzw. die Kreise referenzieren. Weitere Informationen finden Sie unter [Home](#).

Parameter Lampenbefehle

Mit den Lampenbefehlen können Sie Steuerfunktionen für ein ausgewähltes Gerät ausführen, wie z. B. Kalibrieren, Lampenzündung, Ausgangsleistung und Zurücksetzen. Jeder Gerätetyp hat seinen eigenen Satz an Lampenbefehlen.



Parameter Home



Wenn **Home** gedrückt wird, stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

- [Home Alle](#)
- [Home Position](#)
- [Home Farbe](#)
- [Home Beam](#)

Home Alle

Setzt alle oder nur die ausgewählten [Parameter](#) der ausgewählten Geräte auf die Ausgangspositionen (Home) zurück. Die Ausgangspositionen (Home) werden in den Geräteprofilen für die Zuordnung gespeichert und können nicht geändert werden.

Im Allgemeinen ist die Ausgangsstellung (Home) der Parameter eine nützliche Einstellung. Zum Beispiel werden Pan und Tilt auf mittlere Werte gestellt. Gobos und die Steuerung der Beams werden so eingestellt, dass der Strahl nicht behindert wird und sichtbar ist.

Home Position

Setzt nur die [Positionsparameter](#) der ausgewählten Geräte auf ihre Ausgangspositionen (Home) zurück. Die Ausgangspositionen (Home) werden in den Geräteprofilen für die Zuordnung gespeichert und können nicht geändert werden.

Im Allgemeinen ist die Ausgangsstellung (Home) der Parameter eine nützliche Einstellung. Zum Beispiel werden Pan und Tilt auf mittlere Werte gestellt.

Home Farbe

Setzt nur die [Farbmischparameter](#) der ausgewählten Geräte auf ihre Ausgangspositionen (Home) zurück. Die Ausgangspositionen (Home) werden in den Geräteprofilen für die Zuordnung aufgezeichnet und können nicht geändert werden.

Im Allgemeinen ist die Ausgangsstellung (Home) der Parameter eine nützliche Einstellung.

Home Beam

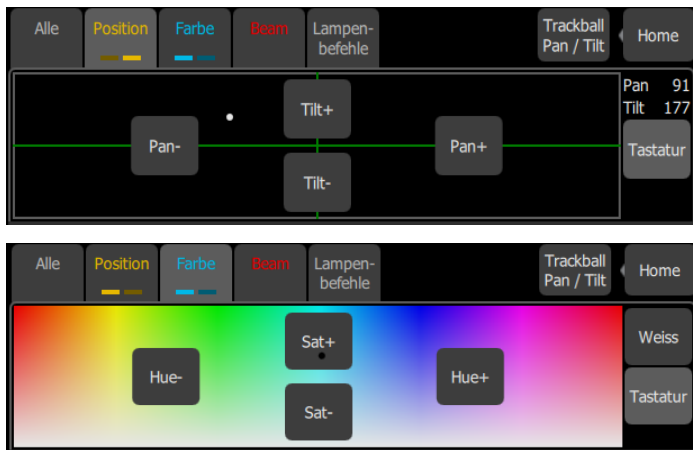
Setzt nur die [Beam-Parameter](#) der ausgewählten Geräte auf ihre Ausgangspositionen (Home) zurück. Die Ausgangspositionen (Home) werden in den Geräteprofilen für die Zuordnung gespeichert und können nicht geändert werden.

Im Allgemeinen ist die Ausgangsstellung (Home) der Parameter eine nützliche Einstellung. Gobos und die Steuerung der Beams werden so eingestellt, dass der Strahl nicht behindert wird und sichtbar ist.

Tastatur

Die Tastatur ermöglicht eine Feinsteuerung der [Positions-](#) und [Farbparameter](#).

Die Schaltfläche **Tastatur** ist auf der zweiten Seite der Positionsparametersteuerung und auf der ersten Seite der Farbparametersteuerung verfügbar.



Drücken Sie die Tasten, um die aktuellen Werte zu erhöhen oder zu verringern. Halten Sie die Tasten gedrückt, um die Werte schnell zu verändern.

Für die Position werden die aktuellen Pan- und Tilt-Werte über der **Tastatur**-Taste angezeigt.

Trackball Pan Tilt

Wenn diese Taste ausgewählt ist, kann eine angeschlossene USB-Maus oder ein Trackball das Pan (Schwenken) und Tilt (Neigen) steuern. Wenn aktiviert, wird die **Trackball Pan / Tilt**-Taste hellgrau hervorgehoben und der Mauszeiger ausgeblendet. Mit jeder Bewegung der Maus oder des Trackballs ändern sich die Pan- und Tilt- Werte.

Klicken Sie zum Deaktivieren mit der Maus oder dem Trackball auf eine beliebige Taste.

Speichern Ihrer Lichtstimmungen für Playback

Dieser Abschnitt behandelt die verschiedenen Möglichkeiten für das Speichern von Lichtstimmungen für Ihr Playback. Sie können [Cues](#), [Playbacks](#) und [Sequenzen](#) speichern.

- Ein Playback Memory kann eine Lichtstimmung enthalten.
- Ein Cue ist eine gespeicherte Lichtstimmung, welche die Helligkeitseinstellungen im [Kreis](#) sowie weitere [Parameter](#) und [Effekte](#) enthält.
- Sequenzen werden mit den [Playback](#)-Fadern abgespielt. Eine Sequenz kann bis zu 99 Schritte mit Ein-, Aus- und Folgezeiten enthalten.

Speichern / Editieren

Hier werden alle Speicher- und Editiervorgänge durchgeführt.



Die folgenden Optionen sind verfügbar:

Speichern

- [Cue](#)
- [Playback Memory](#)
- [Playback Sequenz](#)

Editieren

- [Cue Liste](#)
- [Sequenz Liste](#)
- [Playback löschen](#)
- [Update Live Cue](#)
- [Update Sequenz Schritt](#) (Wird nur angezeigt, wenn ein Schritt aktualisiert werden muss.)

Das Speichern wird durch Erfassung der zur Bühne gesendeten Ausgangswerte durchgeführt. Durch Verwendung von [Optionen](#) können Sie auswählen, welche Teile der Szene gespeichert werden. Falls mit Optionen nichts ausgewählt wurde, werden nur Geräte mit einem Helligkeitswert über Null gespeichert.

Im einfachen Modus

Das Speichern wird durch Erfassung der zur Bühne gesendeten Ausgangswerte durchgeführt.

Wählen Sie einen der vier [Memory-Fader](#) oberhalb des Bildschirms zum Speichern aus.

Aufgezeichnete Fader werden violett angezeigt.

Zum Editieren eines bereits vorhandenen Speicherplatzes regeln Sie den entsprechenden Memory-Masterfader nach oben, so dass er auf der Bühne abgespielt wird. Nehmen Sie dann einige Änderungen mit den Kreis-Fadern, den Parametern oder der Tastatur vor, und speichern Sie anschließend erneut auf dieselbe Position des Memory-Masterfadern.

Sperren

Sperren kann verwendet werden, um unerwünschte dauerhafte Änderungen an Ihrer Vorstellung zu verhindern.

Wenn in **Menü>Setup>Allgemein** ein Freischaltcode zugewiesen wurde, wird die Schaltfläche **Sperren** im Setup angezeigt. Um die Konsole zu sperren oder freizuschalten, müssen Sie den im Setup eingestellten Freischaltcode verwenden.



Wenn das Gerät gesperrt ist, sind die folgenden Funktionen nicht verfügbar:

- Alle Speichervorgänge
- Alle Setup Optionen
- Farbchip Einrichtung
- Topographie Layout

Nach der Freischaltung stehen Ihnen alle Optionen zur Verfügung.

Playbacks

Die Fader können die Werte der Playbacks einstellen. Playbacks enthalten eine Stimmung oder sie enthalten eine [Sequenz](#), welche aus mehreren Lichtstimmungen besteht. Playbacks werden sowohl für Helligkeit als auch für Farbe gemäß „Höchster Wert hat Vorrang“ oder HTP (Highest-Takes-Precedence) gemischt. „HTP“ bedeutet, dass der höchste Wert aller Quellen verwendet wird.

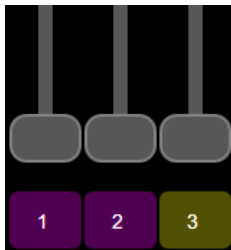
Falls zwei Playbacks eingesetzt werden und dieselben [Kreise](#) mit verschiedenen Farben enthalten, ist die verwendete Farbe eine Mischung der beiden Farben. Zum Beispiel: Wenn ein Playback in einem Kreis die Farbe auf Grün und das andere Playback dasselbe Gerät auf Rot gesetzt hat, werden die Farben gemischt und das Gerät leuchtet Gelb.

Wenn Playbacks auch Parameter für automatisierte Geräte enthalten, können die [Parameter](#) in einem Playback-Fader höher und niedriger werden, bis ein anderes Playback oder ein anderer [Cue](#) die Steuerung übernimmt.

Es gibt 10 [Seiten](#) mit Playbacks. Falls die Seite gewechselt wird, werden die momentan laufenden Playbacks nicht unmittelbar auf die neue Seite wechseln. Sie müssen zuerst auf Null gestellt werden. Playback-Fader können auch [Sequenzen](#) von bis zu 99 mit Zeiten versehene Schritte enthalten.

Die Seite 10 ist ein spezieller Fall. Sie kann genauso wie andere Seiten verwendet werden. Sie kann aber auch als vorläufiger Speicher für fernsteuerbare Speicheraktionen eingesetzt werden. Jedes Mal, wenn eine fernsteuerbare Speicheraktion verlangt wird, wird der gesamte Ausgangszustand als Snapshot in einem Playback auf Seite 10 gespeichert und der Zähler für Snapshots wird um eins erhöht. Falls mehr als 20 (40) Speicheraktionen gemacht werden, wird der Zähler zurückgesetzt und beginnt wieder bei Playback 1.

Einfache statische Playbacks werden durch eine violette Flash-Taste angezeigt, Sequenzen werden mit einer gelben Taste angezeigt.



Die Playbacks werden vom [Master Fader](#) des Playbacks gesteuert.

Die Playback-Toy-Anzeige kann verwendet werden, um nur bestimmte Parameter eines Playbacks auszuführen. Weitere Informationen finden Sie unter [Playback Toy](#).

Speichern Playback Memory

Um ein [Playback](#) zu speichern, wählen Sie **Speichern Playback Memory**. Drücken Sie dann eine [Flash](#)-Taste. Ein Playback Memory kann eine Lichtstimmung enthalten.

Um auf einer anderen Seite zu speichern, wählen Sie eine neue [Playback-Seite](#), bevor Sie die Flash-Taste drücken.

Zur Auswahl, welche Geräte gespeichert werden, wählen Sie zunächst **Optionen** und dann Angewählte, Aktive oder Alle. Wenn nichts ausgewählt wird, wird Aktiv verwendet: Nur Geräte mit einem Wert größer Null werden gespeichert.

Wenn das Speichern eines Playbacks fertig ist, kehrt die Playback-Seite zu ihrer vorigen Einstellung zurück.

Playbacks können mit einem Namen und einer Zeit versehen werden. Im Bildschirm [Playback Toy](#) können die Namen und die Zeiten angezeigt und editiert werden.

Mit der Taste [Playback löschen](#) unter [Speichern / Editieren](#) können Sie das Playback entfernen.

Optionen

Wenn in einem [Playback](#), [Cue](#) oder [Sequenzschritt](#) gespeichert wird, können Sie bestimmen, welche [Kreise](#), und Medien in den Speichervorgang mit eingeschlossen werden sollen, indem Sie die Taste **Optionen** drücken.

Kreise:

- **Aktive:** Es werden nur Kreise mit einer Helligkeit über Null berücksichtigt.
- **Angewählte:** Es werden nur die aktuell ausgewählten Kreise (in der [Topographie](#) von einem grünen Rahmen umgeben oder mit hell leuchtenden Flash-Tasten) berücksichtigt.
- **Alle:** Alle Kreise sind enthalten.

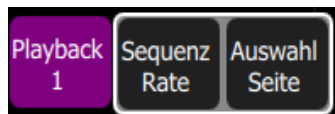
Einschließlich:

- **Helligkeit / Farbe:** Es werden nur die Kreise mit Helligkeit und Farbmischung berücksichtigt.
- **Position:** Es werden nur die Kreise mit Position (Pan / Tilt) berücksichtigt.
- **Beam:** Es werden nur die Kreise mit Beam (Beam umfasst auch Farbräder oder Farbwechsler) berücksichtigt.

Auswahl Seite

[Playbacks](#) können auf zehn verschiedenen Seiten angeordnet werden. Im normalen Betrieb befinden sich alle [Playbacks](#) auf derselben Seite.

Sie können den Inhalt von Seiten entsprechend einem Song, einer Szene oder anderen thematischen Einheiten in der Vorstellung gestalten, indem Sie **Auswahl Seite** verwenden, um Playbacks auf verschiedenen Seiten anzuordnen. Drücken Sie die Taste **Playback**, um die Taste **Auswahl Seite** anzuzeigen.



Wenn die Seite geändert wird, wird der eingestellte Wert eines Playbacks unverändert gelassen, solange er nicht auf Null gesetzt wird.

Wenn das Playback bei Null ankommt, wird die Seite für dieses Playback aktualisiert. Wenn der Fader das nächste Mal aktiviert wird, wird das Playback mit der neu ausgewählten Seite betrieben.

Die Steuerung von Playbacks kann auch über den Bildschirm [Playback Toy](#) erfolgen.

Löschen Playbacks

Um den Inhalt aus einem Playback zu entfernen, drücken Sie **Löschen Playback** und wählen dann die zugehörige [Flash-Taste](#). Sie werden dann um eine Bestätigung gebeten. Zum Löschen drücken Sie **Ja** oder **Nein** um

abzubrechen. Der Inhalt des Playbacks wird nicht nur aus dem Ausgang entfernt, sondern komplett gelöscht. Falls Sie unbeabsichtigt ein Playback löschen, können Sie es unmittelbar mit [Undo](#) wiederherstellen.

Tasten-Modus

Die Tasten unter den Fadern können als [Flash-Tasten](#) eingesetzt werden, um [Playbacks](#) zu steuern.



Hinweis: Wenn sich die Fader im [Kreis-Modus](#) befinden, wird die Flash-Taste unter dem Fader immer zur Auswahl des Kreises verwendet.

Flash



Hinweis: Die folgenden Tasten-Modi [Flash](#), [Solo](#), [Solo Wechsel](#), und [Move / GO](#) sind nur verfügbar, wenn der [Fader Modus](#) auf [Playbacks](#) gesetzt ist.

Wenn der Tasten-Modus auf **Flash** gesetzt ist, verursacht das Drücken der [Flash-Taste](#) für ein [Playback](#), dass die [Kreise](#) in diesem Playback auf den Wert des [Tasten Masters](#) gesetzt werden. Die Farbe jedes Kreises des gewählten Playbacks wird auf den Ausgang gemischt, wobei der höchste Wert Vorrang hat.



Hinweis: Das Betätigen der Taste **Flash** hat dieselbe Wirkung wie wenn der Fader des Playbacks auf denselben Wert wie der Tasten Master gesetzt wird.

Solo

Wenn der Tasten-Modus auf **Solo** gesetzt ist, verursacht das Drücken der [Flash-Taste](#) für ein [Playback](#), dass die [Kreise](#) in diesem Playback einflashen. Alle Ausgänge anderer Playbacks oder der [Cue Liste](#) werden auf Null gesetzt. Die Helligkeit wird auf den Wert des [Flash-Tasten Masters](#) gesetzt. Die Farbe des ausgewählten Playbacks wird zum Ausgang gesendet.



Hinweis: Das ist derselbe Vorgang, wie wenn der Fader des Playbacks auf denselben Wert wie des Flash-Tasten Masters gesetzt wird. Alle anderen Playbacks und die [Cues](#) werden auf Null gesetzt.

Solo Wechsel

Wenn der Tasten-Modus auf **Solo Wechsel** gesetzt ist, verursacht das Drücken der [Flash-Taste](#) eines [Playback](#), dass die [Kreise](#) in diesem Playback abhängig von der Helligkeit jedes Kreises im gewählten Playback einflashen.

Falls die Helligkeit des ausgewählten Kreises des Playbacks sich auf einem Wert größer null befindet, werden alle Ausgänge anderer Playbacks oder der [Cue Liste](#) für diesen Kreis überschrieben. Die Helligkeit wird auf den Wert des [Master Tasten](#) gesetzt. Die Farbe des ausgewählten Playbacks wird zum Wert des Ausgangs für diesen Kreis gesendet.

Falls die Helligkeit des ausgewählten Kreises des Playbacks sich auf dem Wert Null befindet, werden alle Ausgänge anderer Playbacks oder der Cue-Liste für diesen Kreis nicht betroffen.

Solo Wechsel erlaubt es, Teile der Szene zu ersetzen, ohne dass die anderen Teile verändert werden.

Move / GO

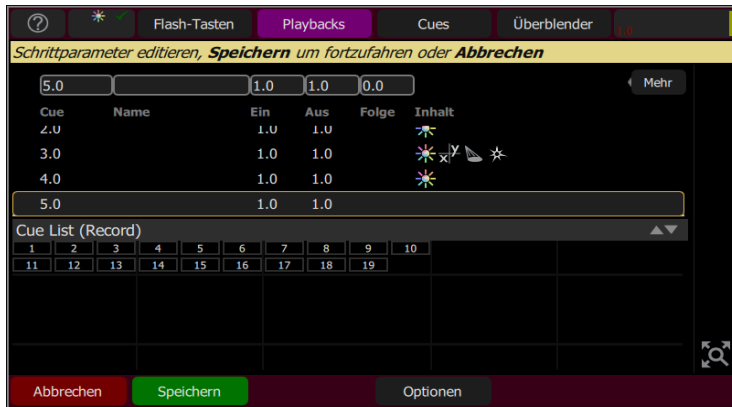
Wenn der Tasten-Modus auf **Move / GO** gesetzt ist, verursacht das Drücken der [Flash-Taste](#) eines [Playbacks](#), dass die [Parameter](#) der [Kreise](#) im ausgewählten Playback auf ihre gespeicherten Positionen und Werte gesetzt werden, während die Helligkeit nicht verändert wird. Die Helligkeit kann unabhängig davon im Playback-Fader gesteuert werden.



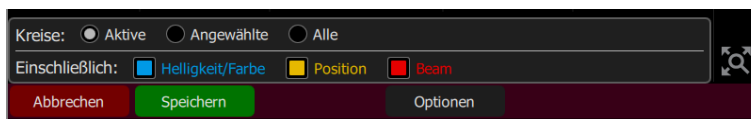
Hinweis: [Move / GO](#) funktioniert nicht mit Sequenzen.

Speichern Cue

Der aktuelle Zustand wird in einem Cue in der [Cue-Liste](#) gespeichert. Ein Cue ist eine gespeicherte Lichtstimmung, welche [Kreiseinstellungen](#) für Helligkeit und weitere [Parameter](#) und [Effekte](#) enthält. Alle Speicheroperationen benutzen die aktuellen auf der Bühne laufenden Ausgangswerte. Ein blindes Speichern ist nicht gestattet.



Durch Auswahl von [Speichern](#) wird eine einfache Speicherung durchgeführt. Um das Speichern detaillierter zu definieren, wählen Sie [Optionen](#) und dann die zu berücksichtigenden Geräte und Parameter aus.



Für jeden Cue können Sie einen Namen vergeben und die zugehörige Ein-, Aus- und Folgezeit einstellen. Wenn eine Folgezeit läuft, werden sowohl der aktive als auch der nachfolgende Cue grün angezeigt. Ein grüner Balken wird auch in der [Cue-Listenanzeige](#) angezeigt.



Hinweis: Die Folgezeit läuft ab Beginn des Cues. Falls die Folgezeit kürzer ist als sowohl die Ein- als auch die Aus-Zeit, läuft die Ein- oder Ausblendung vor Beginn des nächsten Cues nicht vollständig ab.

In speziellen Fällen ist die Folgezeit gleich Null. Dadurch wartet der Cue auf das Drücken der **GO**-Taste.

Optionen

Wenn in einem [Playback](#), [Cue](#) oder [Sequenzschritt](#) gespeichert wird, können Sie bestimmen, welche [Kreise](#), und Medien in den Speichervorgang mit eingeschlossen werden sollen, indem Sie die Taste **Optionen** drücken.

Kreise:

- **Aktive:** Es werden nur Kreise mit einer Helligkeit über Null berücksichtigt.
- **Angewählte:** Es werden nur die aktuell ausgewählten Kreise (in der [Topographie](#) von einem grünen Rahmen umgeben oder mit hell leuchtenden Flash-Tasten) berücksichtigt.
- **Alle:** Alle Kreise sind enthalten.

Einschließlich:

- **Helligkeit / Farbe:** Es werden nur die Kreise mit Helligkeit und Farbmischung berücksichtigt.
- **Position:** Es werden nur die Kreise mit Position (Pan / Tilt) berücksichtigt.
- **Beam:** Es werden nur die Kreise mit Beam (Beam umfasst auch Farbräder oder Farbwechsler) berücksichtigt.

Speichern

Die aktuellen Lichtwerte werden im ausgewählten [Cue](#) gespeichert und die Aufzeichnung wird abgeschlossen. Der *Modus* Speichern wird dann geschlossen und der normale Betrieb wird wiederaufgenommen.



Hinweis: Wenn ein Cue gespeichert wurde, wird er in den gerade aktiven Teil des [Überblenders](#) gestellt und zum Ausgang gesendet. Zum Löschen eines neu erstellten Cues stellen Sie den [Cue Master](#) zurück. Der Master der Cues gestattet es, Cues als Änderungen (delta) durchzuführen, indem der Master eingestellt bleibt und die notwendigen Anpassungen für jeden Cue durchgeführt werden oder indem ein neuer Zustand für jeden Cue erstellt wird, indem der Master des Cues unten gelassen wird und für jede Speicheroperation eine neuer Zustand erstellt wird.

Speichern und Nächster

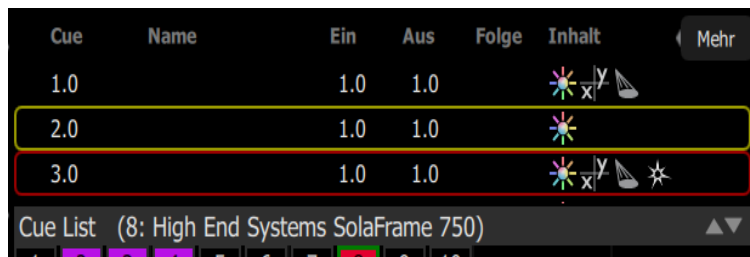
Die aktuellen Lichtwerte werden im ausgewählten [Cue](#) gespeichert und die Aufzeichnung bleibt offen, so dass zusätzliche Cues aufgenommen werden können. Verwenden Sie [Speichern](#), um den *Speichermodus* zu schließen und den normalen Betrieb wieder aufzunehmen.



Hinweis: Wenn ein Cue gespeichert wurde, wird er in den gerade aktiven Teil des [Überblenders](#) gestellt und zum Ausgang gesendet. Zum Löschen eines neu erstellten Cues stellen Sie den [Cue Master](#) zurück. Der Master der Cues gestattet es, Cues als Änderungen (delta) durchzuführen, indem der Master eingestellt bleibt und die notwendigen Anpassungen für jeden Cue durchgeführt werden oder indem ein neuer Zustand für jeden Cue erstellt wird, indem der Master des Cues unten gelassen wird und für jede Speicheroperation eine neuer Zustand erstellt wird.

Cue Liste

Eine Liste der mit Zeiten versehenen [Cues](#).



| Cue | Name | Ein | Aus | Folge | Inhalt |
|-----|------|-----|-----|-------|--------|
| 1.0 | | 1.0 | 1.0 | | |
| 2.0 | | 1.0 | 1.0 | | |
| 3.0 | | 1.0 | 1.0 | | |

Cue List (8: High End Systems SolaFrame 750)

Der aktive und der nächste Cue werden in der Haupt-Cue-Liste und auch in der [Cue-Listenanzeige](#) (



) in der oberen rechten Ecke angezeigt. Der aktive Cue wird in Gelb und der nachfolgende Cue in Rot angezeigt.

Cues werden mit den **Cue Steuer** () Tasten, durch Auf- und Verschieben des [Überblenders](#) nach oben oder unten oder durch den [Cue-Fader](#) abgespielt.

Die **Cue Steuer** Tasten sind [Zurück](#), [Pause](#) und [GO](#). Diese Tasten können den Konsolentasten unterhalb des Bildschirms zugeordnet werden. Sie werden auch nach Drücken der Cue-Listenanzeige in der rechten oberen Ecke immer verfügbar.



Hinweis: Damit die Cues auf der Bühne sichtbar werden, muss der Cue Fader einen Wert haben.

Cue Listenanzeige

Der aktive und der nachfolgende Cue werden in der Haupt Cue-Liste und auch in der [Cue-Liste](#) in der oberen rechten Ecke des Touchscreens angezeigt.



Der aktive Cue wird in Gelb und der nachfolgende Cue in Rot angezeigt. Während eine Überblendung läuft, werden beide rot angezeigt.

Fortschrittsbalken zeigen die Ein- und Ausblendposition an. Wenn eine Folgezeit läuft, wird eine grüne Statusleiste angezeigt.



Hinweis: Wenn eine Überblendung auf halbem Weg angehalten wird, kann sie manuell mit dem Überblender fortgesetzt werden. Der verbleibende Fortschritt wird in der Cue-Listenanzeige angegeben.

Tippen Sie auf die Cue-Listenanzeige, um die Cue-Steuerfunktionen zu öffnen. Die **Cue Steuer** Tasten sind [Zurück](#), [Pause](#) und [GO](#). Diese Tasten können den Konsolentasten unterhalb des Bildschirms zugeordnet werden. Sie werden auch nach Drücken der Cue-Listenanzeige in der rechten oberen Ecke immer verfügbar. Drücken Sie sie erneut, um die Funktionen zu schließen.

Mehr

Drücken der Taste **Mehr** in der [Cue Liste](#) oder in [Cue Liste editieren](#) gestattet den Zugriff auf folgende Optionen:



- [Kennung](#)
- [Nächste Kennung](#)
- [Kennung davor](#)
- [Goto 0](#)
- [Goto Cue](#)

Kennung

Cues kann eine Kennung hinzugefügt werden, um die Navigation in der [Cue Liste](#) zu unterstützen. Üblicherweise sind Kennungen nützlich, um wiederholt zur selben Stelle in einer Liste zurückzukehren, z. B. während einer Probe.

Drücken Sie **Kennung**, um eine Kennung in den gegenwärtig laufenden Cue zu setzen. Drücken Sie **Kennung** erneut, um die Kennung aus dem gegenwärtig laufenden Cue zu entfernen.



Hinweis: Das Setzen und Entfernen einer Kennung ist im gegenwärtig laufenden Cue eine Umschaltfunktion.

Nächste Kennung

Springt in der [Cue Liste](#) zum nächsten mit einer Kennungen versehen Cue.

Kennung davor

Springt in der [Cue Liste](#) zum vorherigen mit einer Kennungen versehen Cue.

Goto Cue

Erlaubt in der [Cue Liste](#) zum angegebenen Cue zu springen.

Drücken Sie im Fenster der Cue Liste auf [Mehr](#) und dann auf **Goto Cue**. Geben Sie die Nummer des Cues ein und drücken Sie **Enter**.



Goto 0

Cue 0 ist als echter Cue nicht vorhanden. Es ist ein virtueller Cue vor dem ersten Cue.

Um alle Werte in der Cue-Liste auf Null zu setzen und den [Überblender](#) auf den ersten Cue vorzubereiten, drücken Sie **Goto 0**.

Die Cue-Liste zeigt eine leere Zeile als aktiven Cue an, und der erste Cue wird rot angegeben, um anzuzeigen, dass es sich um den nächsten Cue handelt.

| Schritt | Name | Ein | Aus | Folge | Inhalt | Mehr |
|---------|------|-----|-----|-------|--------|------|
| | | | | | | |
| 1.0 | | 1.0 | 1.0 | | | |
| 2.0 | | 1.0 | 1.0 | | | |

Cue Liste editieren

Die Option „Cue-Liste bearbeiten“ ist verfügbar, indem Sie auf die Schaltfläche **Speichern / Editieren** drücken und dann **Cue-Liste** auswählen. Daraufhin öffnet sich der Cue-Listen-Editor. Hier können Sie die Namen der Cues und den zeitlichen Ablauf von Ausblendungen ändern. Sie können [neue Cues](#) einfügen, [Cues kopieren](#), [Cues löschen](#) und [Cues bearbeiten](#). Um den Inhalt eines vorhandenen Cues zu bearbeiten, drücken Sie auf **Cue editieren**. Wählen Sie den zu editierenden Cue in der Cue Liste im oberen Abschnitt der Anzeige aus.



Neuer Cue

Fügt einen neuen [Cue](#) ein. Der neue Cue wird als nächster, freier ganzzahliger Cue am Ende der [Cue Liste](#) hinzugefügt. Dem neuen Cue kann dann eine andere Nummer zugeordnet werden, einschließlich einer Zahl mit Kommastelle oder einer Gliederungsziffer.

Wenn man z. B. einen Cue zwischen 4 und 5 einfügen will, gibt man 4.5 ein.



Hinweis: Die Cue Liste wird beim Einfügen eines Cues nicht neu nummeriert.

Cue kopieren

Speichert den angewählten Cue ab und erstellt einen neuen [Cue](#). Der neue Cue wird als nächster, freier ganzzahliger Cue am Ende der [Cue Liste](#) hinzugefügt.

Dem neuen Cue kann dann eine andere Nummer zugeordnet werden, einschließlich einer Zahl mit Kommastelle oder Gliederungsziffer. Wenn man z. B. einen Cue zwischen 4 und 5 einfügen will, gibt man 4.5 ein.



Hinweis: Die Cue Liste wird beim Einfügen eines Cues nicht neu nummeriert.

Cue löschen

Löscht den angewählten Cue.

Die Cue-Liste wird nicht neu nummeriert. Der fehlende Cue wird beim nächsten Abspielen der Liste übersprungen.



Hinweis: Ein gelöschter Cue kann unmittelbar nach dem Löschvorgang durch Drücken von [Undo](#) wiederhergestellt werden.

Cue editieren

Wenn Sie auf **Cue editieren** drücken, wird nur der Inhalt des ausgewählten Cues live auf der Bühne angezeigt. Alle Playbacks, Sequenzen oder manuellen Kreiswerte, die nicht Teil des ausgewählten Cues sind, werden im Cue-Bearbeitungsmodus unterdrückt.

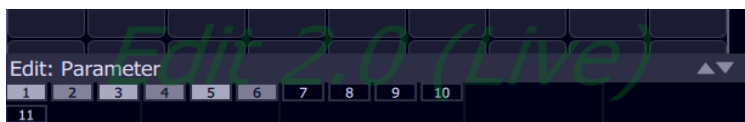
Verwenden Sie die normalen Kreis-Bedienelemente, um den Inhalt des auf der Bühne live angezeigten Cues anzupassen. Blindbearbeitung ist nicht erlaubt.



Vorsicht: Wenn der ausgewählte Cue einen Blackout enthält, wird die Bühne dunkel.

Wählen Sie den zu editierenden Cue in der Cue Liste im oberen Abschnitt der Anzeige aus. Sie können auch einen [neuen Cue](#) einfügen, einen [Cue kopieren](#) und einen [Cue löschen](#).

„Cue editieren“ ist ein *Modus*, der die Konsole und den gesamten Bildschirm einnimmt. Im Modus Editieren können Sie andere Fenster öffnen, um Farben, Parameter und Effekte des gerade bearbeiteten Cues zu ändern. In diesen Fenstern sehen Sie ein grünes Wasserzeichen, welches Ihnen zeigt, welcher Cue gerade bearbeitet wird.



Drücken Sie **Speichern**, um die aktuelle Lichtstimmung im ausgewählten Cue zu speichern und den Bearbeitungsmodus zu verlassen, oder drücken Sie **Speichern & Nächster**, um Ihren aktuellen Cue zu speichern und direkt zum nächsten Cue im Bearbeitungsmodus zu wechseln.

Update Live Cue

Speichert den gegenwärtigen Zustand der Kreise im aktiven Cue der [Cue Liste](#). Der bisherige Inhalt des Cues wird ersetzt.

Alle Speicheroperationen benutzen die aktuellen auf der Bühne laufenden Ausgangswerte. Ein blindes Speichern ist nicht gestattet.

Update Live Cue wird eingesetzt, um ein auf der Bühne ablaufenden Cue rasch zu ändern oder zu editieren.

Löschen Cues

Entfernt den Ausgang aus der [Cue Liste](#). Der Vorgang ist derselbe wie wenn [Cue Fader](#) auf Null gestellt wird.



Hinweis: Die Position der Cueliste wird nicht beeinflusst. Durch Drücken von **GO** wird auf den nächsten Cue nach dem entfernten Cue überblendet.

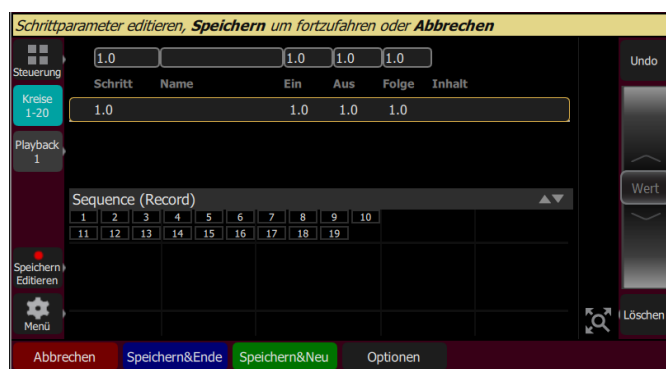
Sequenz speichern

Sequenzen werden mit den [Playback](#)-Fadern abgespielt. Eine Sequenz kann bis zu 99 Schritte mit Ein-, Aus- und Folgezeiten enthalten.

Wählen Sie die [Flash-Taste](#) des Playbacks aus, in welchem die Sequenz gespeichert werden soll. Falls an dieser Position bereits eine Sequenz besteht, können Sie Schritte am Ende der bestehenden Sequenz anfügen.

Jeder Schritt einer Sequenz kann [Kreise](#) und [Parameter](#) enthalten. Wählen Sie [Optionen](#), um die Kreise und Parameter, welche für jeden Schritt gespeichert werden sollen, auszuwählen.

Sequenz Speichern ist ein *Modus*, welcher den gesamten Bildschirm einnimmt. Durch eine rote Umrandung des Bildschirms wird der Aufzeichnungsmodus angezeigt.



Während Sie sich im Speichermodus befinden, können Sie andere Fenster öffnen, um [Parameter](#) und [Effekte](#) einzustellen. In diesen Fenstern sehen Sie ein rotes Wasserzeichen, welches Ihnen zeigt, welcher Schritt gerade bearbeitet wird.



Um in den Haupt-Bildschirm Speichern zurückzukehren, drücken Sie nochmals **Speichern / Editieren**. Mit **Speichern & Ende** können Sie sofort den eben gemachten Schritt [Speichern](#) beenden. Sie können den Schritt auch mit **Speichern & Neu** abspeichern und dabei in der Sequenz verbleiben, um weitere Schritte zu speichern. Mit **Beenden** verlassen Sie den Bildschirm Speichern ohne irgendetwas zu speichern.

Optionen

Wenn in einem [Playback](#), [Cue](#) oder [Sequenzschritt](#) gespeichert wird, können Sie bestimmen, welche [Kreise](#), und Medien in den Speichervorgang mit eingeschlossen werden sollen, indem Sie die Taste **Optionen** drücken.

Kreise:

- **Aktive:** Es werden nur Kreise mit einer Helligkeit über Null berücksichtigt.
- **Angewählte:** Es werden nur die aktuell ausgewählten Kreise (in der [Topographie](#) von einem grünen Rahmen umgeben oder mit hell leuchtenden Flash-Tasten) berücksichtigt.
- **Alle:** Alle Kreise sind enthalten.

Einschließlich:

- **Helligkeit / Farbe:** Es werden nur die Kreise mit Helligkeit und Farbmischung berücksichtigt.
- **Position:** Es werden nur die Kreise mit Position (Pan / Tilt) berücksichtigt.
- **Beam:** Es werden nur die Kreise mit Beam (Beam umfasst auch Farbräder oder Farbwechsler) berücksichtigt.

Speichern & Ende

Die aktuellen Lichtwerte werden im ausgewählten [Sequenzschritt](#) gespeichert und die Aufnahme wird abgeschlossen. Der *Modus* Speichern wird dann geschlossen und der normale Betrieb wird wiederaufgenommen. Verwenden Sie [Speichern & Neu](#), um den *Aufnahmemodus* offen zu halten und weitere Schritte aufzuzeichnen.

Speichern & Neu

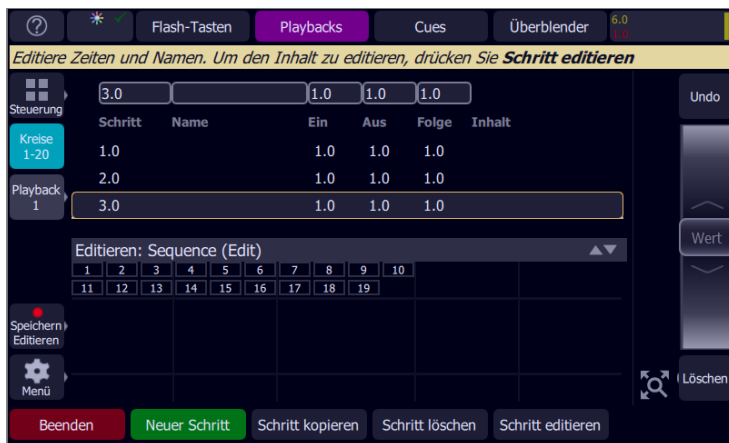
Die aktuellen Lichtwerte werden im ausgewählten [Sequenzschritt](#) gespeichert und die Aufzeichnung bleibt offen, so dass zusätzliche Schritte aufgenommen werden können. Verwenden Sie [Speichern & Ende](#), um den

Speichermodus zu schließen und den normalen Betrieb wieder aufzunehmen.

Sequenzliste editieren

Diese Option öffnet den Sequenzlisteneditor, in dem Sie den Inhalt einer [Sequenzliste](#) ändern können. Drücken Sie eine [Flash-Taste](#), um die zu bearbeitende Sequenz auszuwählen.

Hier können Sie die Namen der Schritte und die Überblendzeiten ändern. Mit der Schaltfläche **Schritt editieren** können Sie den Inhalt der Schritte ändern. Wählen Sie den zu editierenden Schritt in der Sequenzliste im oberen Abschnitt der Anzeige aus. Sie können auch [neue Schritte](#) einfügen, [Schritte kopieren](#), [Schritte löschen](#) und [Schritte bearbeiten](#).



Drücken Sie **Beenden**, um den Modus Editieren zu verlassen. Alle durchgeführten Änderungen werden in der gewählten Sequenz gespeichert.

Neuer Schritt

Fügt einen neuen Sequenz-Schritt ein. Der neue Schritt wird am Ende der Sequenzliste als nächster, ganzzahliger freier Schritte hinzugefügt. Dem neuen Schritt kann dann eine andere Nummer zugeordnet werden, einschließlich einer Zahl mit Kommastelle oder eine Gliederungsziffer.

Wenn man z. B. einen Schritt zwischen 4 und 5 einfügen will, gibt man 4.5 ein.



Hinweis: Die [Sequenzliste](#) wird beim Einfügen eines Schritts nicht neu nummeriert.

Schritt kopieren

Speichert den ausgewählten Schritt ab und erstellt einen neuen Schritt. Der neue Schritt wird am Ende der Sequenzliste als nächster, ganzzahliger freier Schritte hinzugefügt. Dem neuen Schritt kann dann eine andere Nummer zugeordnet werden, einschließlich einer Zahl mit Kommastelle oder Gliederungsziffer.

Wenn man z. B. einen Schritt zwischen 4 und 5 einfügen will, gibt man 4.5 ein.



Hinweis: Die [Sequenzliste](#) wird beim Einfügen eines Schritts nicht neu nummeriert.

Schritt löschen

Löscht den angewählten Schritt.

Die Sequenzliste wird nicht neu nummeriert. Der fehlende Schritt wird beim nächsten Abspielen der Liste übersprungen.



Hinweis: Ein gelöschter Schritt kann unmittelbar nach dem Löschvorgang durch Drücken von [Undo](#) wiederhergestellt werden.

Schritt editieren

Wenn Sie auf **Schritt editieren** drücken, werden nur die Inhalte des ausgewählten Schrittes live auf der Bühne gezeigt. Alle Playbacks, Cues oder manuellen Kreiswerte, die nicht Teil des ausgewählten Schritts sind, werden im Schritt-Bearbeitungsmodus unterdrückt.

Verwenden Sie die normalen Steuerelemente, um den Inhalt des aktivierten Schritts einzustellen. Blindbearbeitung ist nicht erlaubt.



Vorsicht: Wenn der ausgewählte Schritt einen Blackout enthält, wird die Bühne dunkel.

Wählen Sie den zu editierenden Schritt in der Sequenzliste im oberen Abschnitt der Anzeige aus. Sie können auch einen [neuen Schritt](#) einfügen, einen [Schritt kopieren](#) und einen [Schritt löschen](#).

„Schritt editieren“ ist ein *Modus*, der die den gesamten Bildschirm einnimmt. Im Modus Editieren können Sie andere Fenster öffnen, um Farben, Parameter und Effekte des gerade bearbeiteten Schritts zu ändern. In diesen Fenstern sehen Sie ein grünes Wasserzeichen, welches Ihnen zeigt, welcher Schritt gerade bearbeitet wird.



Drücken Sie **Speichern & Ende**, um die aktuelle Lichtstimmung im ausgewählten Schritt zu speichern und den Bearbeitungsmodus zu verlassen, oder drücken Sie **Speichern & Nächster**, um die aktuelle Lichtstimmung zu speichern und im Bearbeitungsmodus zu bleiben.

Update Sequenz Schritt

[Sequenzen](#) werden mit den [Playback](#)-Fadern abgespielt. Eine Sequenz kann bis zu 99 Schritte mit Ein-, Aus- und Folgezeiten enthalten. Um einen Schritt zu aktualisieren, muss eine Sequenz gestoppt werden und zur Bearbeitung zum richtigen Schritt gegangen werden.

Bedienung

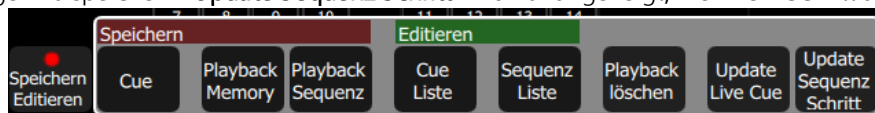
- Wählen Sie für das Playback, welches gestoppt werden soll, die entsprechende [Flash-Taste](#).
- Die gerade laufenden Sequenzen sind durch eine gelbe Flash-Taste gekennzeichnet.
- Die gestoppten Sequenzen sind durch eine blaue Flash-Taste gekennzeichnet.
- Gestoppte Sequenzen können durch Drücken der blauen Flash-Taste vorgerückt werden.



Hinweis: Gestoppte Sequenzen können bei Bedarf als zusätzliche Cue-Listen verwendet werden.

Aktualisieren eines Sequenzschritts

1. Mit der Taste **Sequenz Abspielen / Schritt**, welche durch Drücken der Playback [Modus Taste](#) in der Anzeige [Playback Toy](#) aufgerufen wird, wird die Sequenz gestoppt.
2. Rücken Sie mit der Flash-Taste zu dem Schritt vor, den Sie bearbeiten möchten.
3. Sie können dann die Beleuchtung und die Effekte wie erforderlich ändern.
4. Nach Beendigung der Bearbeitung wählen Sie **Speichern Editieren>Update Sequenz Schritt**, um die Änderungen zu speichern. **Update Sequenz Schritt** wird nur angezeigt, wenn ein Schritt aktualisiert werden muss.



5. Um das Update abzuschließen, wählen Sie die Flash-Taste der zu aktualisierenden Sequenz.



Hinweis: Zu einem beliebigen Zeitpunkt sind mehrere gestoppte Sequenzen möglich.

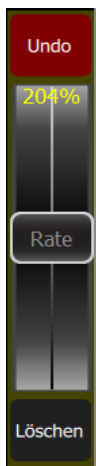
Sequenz Rate

[Sequenzen](#) werden mit den [Playback](#)-Fadern abgespielt. Eine Sequenz kann bis zu 99 Schritte mit Ein-, Aus- und Folgezeiten enthalten.



Drücken Sie **Sequenz Rate**. Wählen Sie dann für das Playback, in dem die Rate geändert werden soll, die [Flash-Taste](#).

Der Digi-Steller ändert die angegebene Geschwindigkeitssteuerung. Der Prozentsatz der Geschwindigkeit wird am Digi-Steller angezeigt.

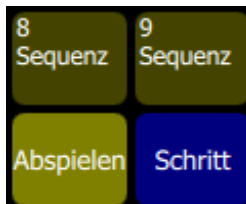


Die Sequenz Rate wird auch in der Playback-Seite angezeigt und kann dort geändert werden.

Sequenz Abspielen / Schrittsteuerung

[Sequenzen](#) werden mit den [Playback](#)-Fadern abgespielt. Eine Sequenz kann bis zu 99 Schritte mit Ein-, Aus- und Folgezeiten enthalten.

Die Taste **Sequenz Abspielen / Schritt** befindet sich in der Anzeige [Playback Toy](#). Die Taste **Sequenz Abspielen / Schritt** wird unter jeder Sequenz angezeigt. Sie steuert nur diese bestimmte Sequenz. Diese Taste ist ein Umschalter, der entweder eine Sequenz stoppt, so dass Sie von Hand durch Drücken der [Flash-Taste](#) schrittweise durch die Sequenz gehen können oder die Schritte werden automatisch durchlaufen.



Bedienung

- Wählen Sie für das Playback, welches gestoppt oder gestartet werden soll, die entsprechende Flash-Taste.
- Die gerade laufenden Sequenzen sind durch eine gelbe Flash-Taste gekennzeichnet.

- Die gestoppten Sequenzen sind durch eine blaue Flash-Taste gekennzeichnet.
- Gestoppte Sequenzen können durch Drücken der blauen Flash-Taste vorgerückt werden.



Hinweis: Gestoppte Sequenzen können, falls erforderlich, als zusätzliche Cue Listen verwendet werden.

Tap Geschwindigkeit

Stellt die [Flash](#)-Tasten für [Playbacks](#) mit [Sequenzen](#) in den Modus ‚Tap‘.

Halten Sie **Tap** gedrückt und drücken Sie die Flash-Taste des Playbacks, welches ein Sequenz erhält (Flash-Taste wird gelb dargestellt), im für die Geschwindigkeit der Sequenz gewünschten Rhythmus.

Drücken Sie mehrmals, bis die Geschwindigkeit richtig ist.

Im [Setup](#) können Sie in der Registerkarte [Konsole](#) eine Tap-Taste unten am Gerät für die Takteingabe zuordnen.

GO



Springt in der [Cue Liste](#) unter Verwendung der [Standard Cue Zeiten](#) zur nächsten Position.

Die nächste Position kann der nächste Eintrag in der Cue Liste sein. Es kann aber auch eine andere Stelle sein, wenn zu einem anderen [Cue](#) oder einer anderen [Kennung](#) gesprungen wird.

Der aktive Cue wird mit einem gelben Rahmen angezeigt. Der nächste Cue befindet sich in einem roten Rahmen darunter, der vorhergehende darüber.

| Cue | Name | Ein | Aus | Folge | Inhalt | Mehr |
|-----|------|-----|-----|-------|--------|------|
| 1.0 | | 1.0 | 1.0 | | | |
| 2.0 | | 1.0 | 1.0 | | | |
| 3.0 | | 1.0 | 1.0 | | | |

Cue List (8: High End Systems SolaFrame 750)

Um rasch zu weiteren Cues zu gehen, drücken Sie **GO** zweimal oder öfter.

Pause



Hält die [Cue Liste](#) an der momentanen Stelle an. Alle laufenden Ein- und Ausblendungen werden angehalten.

Um Überblendungen und Abläufe wieder aufzunehmen, drücken Sie [GO](#).

Drücken Sie [Zurück](#), um zum vorhergehenden Cue zurückzukehren.

Zurück



Kehrt in der [Cue Liste](#) zum vorhergehenden Cue mit [Standard Cue Zeiten](#) zurück.

Der aktive Cue wird mit einem gelben Rahmen angezeigt. Der nächste Cue befindet sich in einem roten Rahmen darunter, der vorhergehende darüber.

| Cue | Name | Ein | Aus | Folge | Inhalt | Mehr |
|-----|------|-----|-----|-------|--------|------|
| 1.0 | | 1.0 | 1.0 | | | |
| 2.0 | | 1.0 | 1.0 | | | |
| 3.0 | | 1.0 | 1.0 | | | |

Cue List (8: High End Systems SolaFrame 750)

Um zu vorhergehenden Cues rasch zurückzukehren, drücken Sie **Zurück** zweimal oder öfter.

Undo

Mit **Undo** kann die letzte Funktion, welche Vorstellungsdaten geändert hat, zurückgesetzt werden. Diese Funktion ist nur für den letzten Vorgang verfügbar.

Die Funktion **Undo** schaltet zwischen Zurück (Undo) und Vorwärts (Redo) um. Sie können damit zwischen zwei verschiedenen aufgezeichneten Elementen umschalten, um die richtige Version auszuwählen, bevor Sie weiterarbeiten.

Die folgenden Vorgänge können rückgängig gemacht werden:

- [Speichern Playback](#): Undo kehrt zum vorherigen Speichervorgang des Playbacks zurück.
- [Speichern Cue](#) und [Speichern Sequenz](#): Undo kehrt zum vorherigen Satz von Cues / Schritten, welche vor der letzten Sitzung gemacht wurde, zurück. Falls mehrere Schritte in einer Sitzung mit **Speichern & Neu** gespeichert wurden und der Bildschirm Speichern Sequenz nicht verlassen wurde, stellt Undo alle wieder her. Falls nur eine Schritt gespeichert wurde und die Aufzeichnung mit **Speichern & Ende** abgeschlossen wurde, stellt Undo nur diesen einen Schritt wieder her.
- [Patch](#): Undo entfernt alle Änderungen, die seit dem Öffnen der Patch-Anzeige vorgenommen wurden. Falls mehrere Geräte zugeordnet oder im Patch geändert wurden, werden alle auf die vorherigen Einstellungen und Werte zurückgesetzt.
- [Editieren Cue Liste](#) und [Editieren Sequenz Liste](#): Undo stellt den Inhalt der Cue Liste der vorherigen Bearbeitungssitzung wieder her.



Hinweis: Undo funktioniert nicht innerhalb von Editieren der Cue oder Sequenzliste, nur nach Abschluss kann Undo die vorherige Liste wiederherstellen.



Warnung: Undo kann nicht alle Vorgänge, welche Sie zur Änderungen der Vorstellung vornehmen, zurücksetzen. Insbesondere können mit Undo nicht die [Löschen](#)-Funktionen, welche mehrere Elemente löschen, wie z. B. Löschen der Cue Liste, rückgängig gemacht werden. Es wird dringend empfohlen, von wichtigen Vorstellungsdaten oft Sicherungskopien anzulegen.

Verwendung von Effekten

[Effekte](#) sind eine Methode in ColorSource, um dynamische und sich wiederholende Muster für Kreise bereitzustellen.

Effekte

Das Effektsystem wird verwendet, um Muster auf ausgewählte Geräte anzuwenden.

Muster werden für die folgenden Effekttypen zur Verfügung gestellt: [Farbe](#), [Form](#) (Bewegung), [Helligkeit](#) und [Parameter](#).



Anwendung von Effekten

1. Wählen Sie einige [Geräte](#) aus.
2. Gehen Sie zu **Steuerung > Effekte**.
3. Drücken Sie [+ Effekt](#).
4. Wählen Sie im entsprechenden Bereich eine Art des Effekts aus.
5. Wählen Sie ein Muster.
6. Stellen Sie den Effekt für das gewünschte Resultat ein. Die verfügbaren Effekt-Einstellungen ändern sich je nach der Art des ausgewählten Effekts.



Hinweis: Die Reihenfolge, in der die Geräte ausgewählt werden, ist relevant und beeinflusst das Verhalten der Fan-Einstellungen.

Um einen Effekt zu entfernen, drücken Sie die Taste [Effekt löschen](#).

Effekte können in [Cues](#) und in [Playbacks](#) gespeichert werden. Wenn Effekte abgespielt werden, wird rechts neben der [Topographie](#) das Symbol des gerade angewendeten Effekts angezeigt. Sie können dieses Symbol anklicken und dann die Tiefe des Effekts mit dem Digi-Steller anpassen, den Effekt editieren oder beenden.



Effekt Farbe

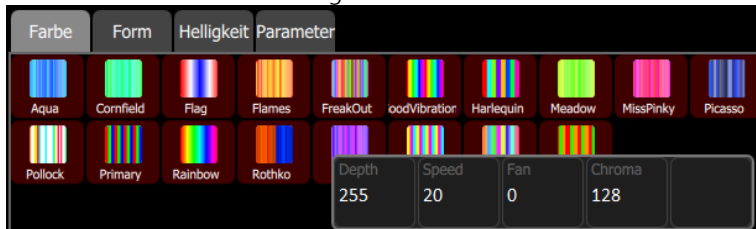
Angewählten Kreisen werden Farbeffekte hinzugefügt.



Hinweis: Das Hilfsmittel Farbeffekt steht nur für Geräte zur Verfügung, welche Farbmischungen durchführen können. Farbeffekte können nicht auf Geräte angewandt werden, welche über feste Farben oder über eine Auswahl mit Farbrädern oder Farbwechsler verfügen.

Farbeffekte anwenden

1. Wählen Sie einige Kreise aus.
2. Gehen Sie zu **Steuerung > Effekte**.
3. Drücken Sie **+ Effekt**.
4. Wählen Sie im entsprechenden Bereich einen Effekt für die Farbe aus.
5. Wählen Sie ein Muster.
6. Stellen Sie den Effekt für das gewünschte Resultat ein.



Effekteinstellungen

- **Depth** - Der Wert, mit dem der Effekt von der statischen Farbeinstellung des Gerätes abweicht. Wenn diese Einstellung auf Voll gestellt wird, folgt das Gerät vollständig den Effektfarben. Wenn diese Einstellung auf 50 % gesetzt wird, liegt die entstehende Farbe auf halben Weg zwischen der statischen Ruhezustandsfarbe des Gerätes (die Farbe vor der Auswahl des Effekts) und dem Effekt.
- **Speed** - Die Geschwindigkeit, mit dem der Effekt abläuft.
- **Fan** - Der Wert, mit dem der Effekt über die ausgewählten Geräte aufgefächert wird. Ohne Fan wechseln alle Geräte gleichzeitig. Bei Erhöhung der Fan-Werte werden die Geräte von dem Effekt verschiedenartig und versetzt beeinflusst.



Hinweis: Die Reihenfolge, in der die Geräte ausgewählt werden, beeinflusst, wie sie mit dieser Einstellung aufgefächert werden.

- **Chroma** - Die Farbsättigung. Der Chroma-Bereich liegt gegenwärtig zwischen 0 und 255. 127 = Normal, 0 = Pastellartiger und 255 = Gesättigt.



Hinweis: Effekte, welche Farben mit voller Sättigung enthalten, wie Rainbow können mit Chroma nicht mit noch mehr Sättigung dargestellt werden.

Effektsteuerung ablaufen lassen

Wenn Effekte ablaufen, wird in der [Topographie](#) rechts im senkrechten Teil ein Symbol angezeigt. Dieses Symbol kann jederzeit angewählt werden, um den Effekt zu steuern.

Wenn Effekte über [Playbacks](#) oder [Cues](#) abgespielt werden, können sie mit dem Digi-Steller editiert, entfernt oder verringert werden.

Effekt Form

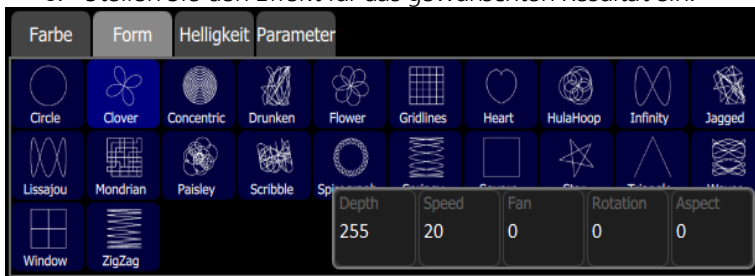
Ausgewählten Kreisen werden Effekte für die Form (Bewegung) hinzugefügt.



Hinweis: Das Hilfsmittel Formeffekt steht nur für Geräte zur Verfügung, welche die Bewegungen Pan und Tilt durchführen können.

Formeffekte anwenden

1. Wählen Sie einige Kreise aus.
2. Gehen Sie zu **Steuerung > Effekte**.
3. Drücken Sie **+ Effekt**.
4. Wählen Sie im entsprechenden Bereich einen Effekt für die Form aus.
5. Wählen Sie ein Muster.
6. Stellen Sie den Effekt für das gewünschte Resultat ein.



Anpassungen

- **Depth** - Der Wert, mit dem der Effekt von der statischen Positionseinstellung des Gerätes abweicht. Wenn der Wert auf Voll gesetzt ist, folgt das Gerät dem Effekt vollständig und der Bereich wird sehr groß. Wenn diese Einstellung auf 50 % gesetzt wird, liegt der entstehende Effekt auf halben Weg zwischen der statischen Ruhezustandsposition des Geräts (die Position vor der Auswahl des Effekts) und dem Effekt.
- **Speed** - Die Geschwindigkeit, mit der der Effekt abläuft.
- **Fan** - Der Wert, mit dem der Effekt über die ausgewählten Geräte aufgefächert wird. Ohne Fan wechseln alle Geräte gleichzeitig. Bei Erhöhung der Fan-Werte werden die Geräte von dem Effekt verschiedenartig und versetzt beeinflusst.



Hinweis: Die Reihenfolge, in der die Geräte ausgewählt werden, beeinflusst, wie sie mit dieser Einstellung aufgefächert werden.

- **Rotation** - Der Winkelwert des Effekts. Mit der Einstellung 0 werden die Effekte normal abgespielt. In dem Maße, wie die Drehung erhöht wird, wird die Form sich drehen. Der Effekt von Rotation wird nur bei Formen mit deutlichen Rändern oder asymmetrischen Formen sichtbar. Zum Beispiel sieht der Kreiseffekt immer gleich aus, egal wie die Einstellung für Drehung vorgenommen wurde. Der Rechteckeffekt erscheint bei einer Drehung um 45 Grad als auf die Spitze gestellt.
- **Aspect** - Formeffekte können in einer der Achsen zusammengedrückt werden. Das kann dafür eingesetzt werden, um einen Formeffekt einem Bühnenbereich oder einem szenischen Element anzupassen. Positive Aspect drückt die Tilt (Neige) Achse zunehmend zusammen, während Negative Aspect die Pan (Schwenk) Achse zunehmend zusammengedrückt.

Effektsteuerung ablaufen lassen

Wenn Effekte ablaufen, wird in der [Topographie](#) rechts im senkrechten Teil ein Symbol angezeigt. Dieses Symbol kann jederzeit angewählt werden, um den Effekt zu steuern.

Wenn Effekte über [Playbacks](#) oder [Cues](#) abgespielt werden, können sie mit dem Digi-Steller editiert, entfernt oder verringert werden.

Effekt Helligkeit

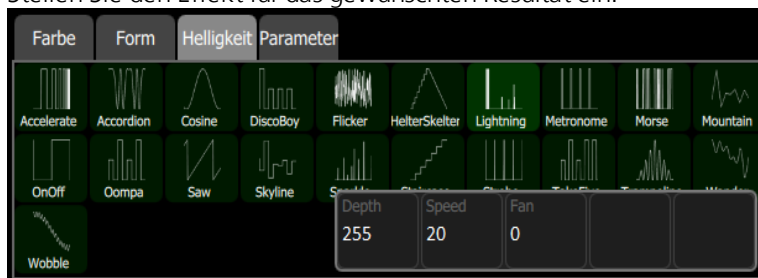
Ausgewählten Kreisen werden Effekte für die Helligkeit hinzugefügt.



Hinweis: Effekte für die Helligkeit können nur auf Geräte angewandt werden, welche Licht erzeugen und einen Steuerkreis für Helligkeit besitzen.

Anwendung von Effekten für die Helligkeit

1. Wählen Sie einige Kreise aus.
2. Gehen Sie zu **Steuerung > Effekte**.
3. Drücken Sie [+ Effekt](#).
4. Wählen Sie im entsprechenden Bereich den Helligkeitseffekt aus.
5. Wählen Sie ein Muster.
6. Stellen Sie den Effekt für das gewünschte Resultat ein.



Effekteinstellungen

- **Depth** - Der Wert, mit dem der Effekt von der statischen Helligkeitseinstellung des Gerätes abweicht. Wenn der Wert auf Voll gesetzt ist, folgt das Gerät dem Effekt in einem Bereich von Null bis Voll. Wenn diese Einstellung auf 50 % gesetzt wird, liegt der entstehende Effekt auf halben Weg zwischen der statischen Ruhezustandshelligkeit des Gerätes (die Helligkeit vor der Auswahl des Effekts) und dem Effekt.



Hinweis: Damit die Helligkeit vollständig zwischen Null und Voll verändert werden kann, sollten Sie den Ruhezustandswert auf 50 % setzen. Dann kann der Effekt die Helligkeit um den vollen möglichen Betrag sowohl erhöhen als auch vermindern.

- **Speed** - Die Geschwindigkeit, mit der der Effekt abläuft.
- **Fan** - Der Wert, mit dem der Effekt über die ausgewählten Geräte aufgefächert wird. Ohne Fan wechseln alle Geräte gleichzeitig. Bei Erhöhung der Fan-Werte werden die Geräte von dem Effekt verschiedenartig und versetzt beeinflusst.



Hinweis: Die Reihenfolge, in der die Geräte ausgewählt werden, beeinflusst, wie sie mit dieser Einstellung aufgefächert werden.

Effektsteuerung ablaufen lassen

Wenn Effekte ablaufen, wird in der [Topographie](#) rechts im senkrechten Teil ein Symbol angezeigt. Dieses Symbol kann jederzeit angewählt werden, um den Effekt zu steuern.

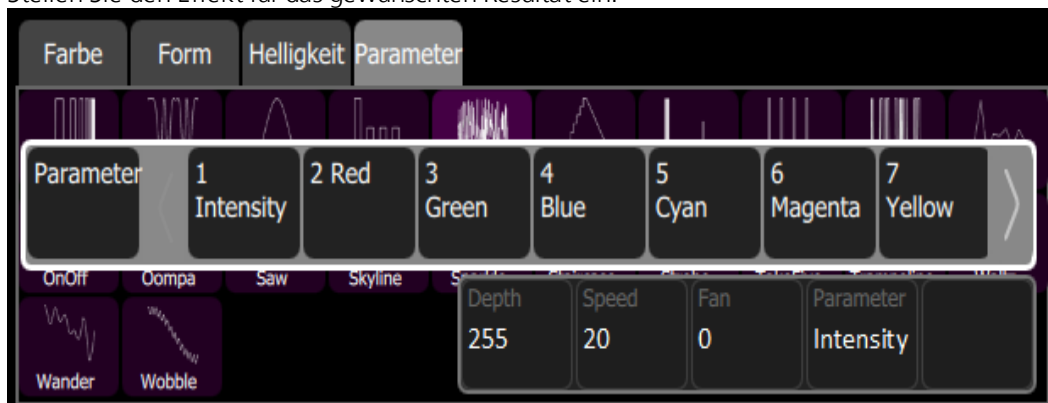
Wenn Effekte über [Playbacks](#) oder [Cues](#) abgespielt werden, können sie mit dem Digi-Steller editiert, entfernt oder verringert werden.

Effekt Parameter

Effekte auf bestimmte Parameter von ausgewählten Kreisen anwenden.

Parametereffekte anwenden

1. Wählen Sie einige Kreise aus.
2. Gehen Sie zu **Steuerung > Effekte**.
3. Drücken Sie **+ Effekt**.
4. Wählen Sie im entsprechenden Bereich einen Effekt für Parameter aus.
5. Wählen Sie ein Muster.
6. Wählen Sie den zu beeinflussenden Parameter aus. Der Effekt beginnt abzulaufen.
7. Stellen Sie den Effekt für das gewünschten Resultat ein.



Effekteinstellungen

- **Depth** - Der Wert, mit dem der Effekt vom statischen Wert des Parameters des Gerätes abweicht. Wenn der Wert auf Voll gesetzt ist, folgt der Scheinwerfer dem Effekt vollständig in einem Bereich von Null bis Voll. Wenn diese Einstellung auf 50 % gesetzt wird, liegt der entstehende Effekt auf halben Weg zwischen dem statischen Ruhezustandswert des Gerätes für diesen Parameter (die Wert vor der Auswahl des Effekts) und dem Effekt.



Hinweis: Damit der Parameter zwischen Null und Voll verändert werden kann, sollten Sie den Ruhezustandswert auf 50 % setzen. Dann kann der Effekt den Parameter um den vollen möglichen Betrag sowohl erhöhen als auch vermindern.

- **Speed** - Die Geschwindigkeit, mit der der Effekt abläuft.
- **Fan** - Der Wert, mit dem der Effekt über die ausgewählten Geräte aufgefächert wird. Ohne Fan wechseln alle Geräte gleichzeitig. Bei Erhöhung der Fan-Werte werden die Geräte von dem Effekt verschiedenartig und versetzt beeinflusst.



Hinweis: Die Reihenfolge, in der die Geräte ausgewählt werden, beeinflusst, wie sie mit dieser Einstellung aufgefächert werden.

Effektsteuerung ablaufen lassen

Wenn Effekte ablaufen, wird in der [Topographie](#) rechts im senkrechten Teil ein Symbol angezeigt. Dieses Symbol kann jederzeit angewählt werden, um den Effekt zu steuern.

Wenn Effekte über [Playbacks](#) oder [Cues](#) abgespielt werden, können sie mit dem Digi-Steller editiert, entfernt oder verringert werden.

+ Effekt (Effekt hinzufügen)

Um [Effekte](#) zu verwenden, wählen Sie ein Geräteprofil aus und drücken dann **+ Effekt**. Im Bereich der Registerkarten wählen Sie eine Art des Effekts und dann ein Muster aus. Wählen Sie dann die Einstellungen des Effekts so, dass das gewünschte Resultat erzielt wird.

Die Reihenfolge, in der die Geräte ausgewählt werden, ist relevant und beeinflusst das Verhalten der **Fan**-Einstellung. Fan bezieht sich darauf, wie der Effekt über die ausgewählten Kreise aufgefächert wird. Ohne Fan wechseln alle Geräte gleichzeitig. Bei Erhöhung der Fan-Werte werden die Geräte von dem Effekt verschiedenartig und versetzt beeinflusst. Fan wird in den entsprechenden Registerkarten des Effekts eingestellt.

Einem Gerät oder Kreis können verschiedene Effekte hinzugefügt werden. Diese Vorgänge können kombiniert werden. Zum Beispiel kann ein Effekt sowohl für kleine Kreiseffekte als auch ein weiterer für große Kreiseffekte angewandt werden. Das ausgewählte Gerät bewegt sich dann in kleinen kreisförmigen Bewegungen entlang eines größeren Kreises.

Effekt löschen

Wählen Sie im vertikalen Streifen am rechten Rand der Anzeige Effekt das Symbol des zu löschenden [Effekts](#) aus. Drücken Sie dann **Effekt Löschen**. In der [Topographie](#) wählen Sie im vertikalen Streifen am rechten Rand der Anzeige das Symbol des zu entfernenden Effekts aus. Drücken Sie dann **Editieren>Effekt löschen**.



Hinweis: Falls der Effekt von einem [Playback](#) oder einem [Cue](#) abgespielt wird, muss dieser Effekt durch Editieren endgültig gelöscht werden.

Ausschalten der Geräte

Dieser Abschnitt behandelt das Ausschalten Ihrer Geräte mit den Funktionen [Blackout](#) oder [Löschen](#).

Löschen

Die Funktionen **Löschen** entfernen die von verschiedenen Abschnitten kommenden Werte: [Cues](#), [Playbacks](#) und vom [Digi-Steller](#) gesteuerte [Kreise](#).



Wenn **Löschen** gedrückt wird, werden die folgenden Optionen verfügbar:

- [Alle](#)
- [Playbacks](#)
- [Cues](#)
- [Kreise](#)
- [Auswahl](#)

Gelöschte Werte werden mit der Zeit ausgeblendet, welche in der [Registerkarte Zeiten](#) des Bildschirms [Setup](#) eingestellt werden kann. Die voreingestellte Zeit beträgt 0,5 Sekunden.

Im einfachen Modus

Löschen bietet diese beiden Optionen an:

- [Kreise](#) - löscht die Werte der ausgewählten Kreise.
- [Auswahl](#) - löscht die Auswahl.

Löschen Alle

Die Funktionen **Löschen Alle** entfernt alle von diesen verschiedenen Abschnitten kommenden Werte: [Cues](#), [Playbacks](#), vom [Digi-Steller](#) gesteuerte [Kreise](#), den Fadern oder von der [Tastatur](#).

Löschen Playbacks

Löscht den Ausgang aus den [Playbacks](#). Der Vorgang ist derselbe wie jedes Playback oder die [Playback-Fader](#) auf Null zu setzen.

Löschen Cues

Entfernt den Ausgang aus der [Cue Liste](#). Der Vorgang ist derselbe wie wenn [Cue Fader](#) auf Null gestellt wird.



Hinweis: Die Position der Cueliste wird nicht beeinflusst. Durch Drücken von **GO** wird auf den nächsten Cue nach dem entfernten Cue überblendet.

Löschen Kreise

Diese Funktion entfernt alle Werte von [Kreisen](#), welche vom [Digi-Steller](#), von Fadern oder von der [Tastatur](#) gesteuert werden.

Löschen Auswahl

Wählt alle angewählten [Kreise](#) ab, aber ihre Werte bleiben auf dem aktuellen Wert.

Speed löschen

Speed löschen ist eine Funktion, die einer der konfigurierbaren Tasten unter dem Bildschirm zugeordnet werden kann. Sie wird in der Registerkarte [Setup>Konsole](#) zugewiesen.

Wenn Sie die Taste Speed löschen mehrere Male drücken, können Sie die folgenden Funktionen durchführen:

1. Die Funktion [Löschen Auswahl](#) wählt beim einmaligen Drücken der Taste „Speed löschen“ alle angewählten [Kreise](#) ab, aber ihre Werte bleiben auf dem aktuellen Wert.
2. Die Funktion [Löschen Kreise](#) entfernt beim zweimaligen Drücken der Taste Speed löschen alle Werte von [Kreisen](#), welche vom [Digi-Steller](#), von Fadern oder von der [Tastatur](#) gesteuert werden.
3. Die Funktion [Löschen Playbacks](#) löscht beim dreimaligen Drücken der Taste Speed Clear den Ausgang aus den [Playbacks](#). Der Vorgang ist derselbe wie jedes Playback oder die [Playback Fader](#) auf Null zu setzen.
4. [Cues löschen](#) - löscht beim viermaligen Drücken der Taste „Speed löschen“ die Ausgabe der [Cue Liste](#). Der Vorgang ist derselbe wie wenn der [Fader des Cues](#) auf Null gestellt wird.



Hinweis: Die Position des Cues wird nicht beeinflusst. Durch Drücken von **GO** wird auf den nächsten Cue nach dem entfernten Cue überblendet

Blackout

Blackout setzt alle Licht-Ausgangswerte auf Null. Die Blackout-Funktion kann einer der Tasten unter dem Touchscreen zugewiesen werden. Weitere Informationen finden Sie unter [Menü>Setup>Konsole](#).



Hinweis: [Independents](#) können in das Verhalten bei Blackout ein- oder ausgeschlossen werden.

Wenn der Blackout aktiviert ist, erscheint im Steuerfeld unter dem Glühbirnensymbol neben der Hilfetaste ein rotes X.



Sonderfunktionen

In diesem Abschnitt werden Playback Toy und Independents behandelt.

Playback Toy ist ein Anzeiger, mit der Sie Playbacks und Sequenzen steuern können.

Independents (unabhängige Kanäle) können für die Steuerung bestimmter Geräte verwendet und mit besonderen Einstellungen versehen werden.

Independent

Es werden die unabhängigen Ausgänge 1 oder 2 festgelegt.

Die unabhängigen Ausgänge können beim Betrieb von einfachen Geräten, wie z. B. Motoren, Nebelmaschinen, Cue-Geräten usw., zum Ein-/Ausschalten verwendet werden.

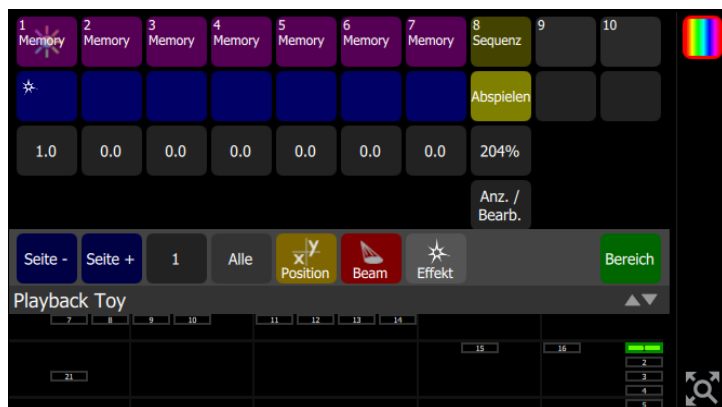
Unabhängige Ausgänge können als momentane [Flash](#)-Tasten oder als Umschalter zum Ein- / Ausschalten festgelegt werden.

Unabhängige Ausgänge können auf einen bestimmten Ein-Wert eingestellt werden. Es kann ausgewählt werden, ob sie in einem [Blackout](#) eingeschlossen sind oder nicht.

Die Einstellungen und das Patch für die unabhängigen Ausgänge befinden sich in der [Registerkarte Independent](#) unter [Menü>Setup](#).

Playback Toy

In dieser Ansicht werden zehn [Playbacks](#) der aktuellen Playback-Seite angezeigt. Von diesem Display aus können Playbacks entweder im Ganzen betrachtet und bedient oder man kann filtern, was davon wiedergegeben werden soll.



Bedienung

- Zur Auswahl drücken Sie in der oberen Reihe auf eine **violette** Zelle, um die Helligkeit der Lichtszene auszuwählen und einzublenden. Weitere Informationen finden Sie unter [Helligkeit](#).
- Um die Bezeichnung zu editieren, drücken und halten Sie weiter auf die Zelle in der oberen Reihe gedrückt.
- Um für dieses Playback nur die Parameter einzustellen, die die Helligkeit nicht beeinflussen, und Filter ein- oder auszuschalten, um Teile des Playbacks für die Wiedergabe auszuwählen, drücken Sie auf eine **blaue** Zelle in der mittleren Reihe. Weitere Informationen finden Sie unter [Parameter GO](#).
- Um die Ein- bzw. Ausblendzeit zu ändern, drücken Sie eine **graue** Zelle in der unteren Reihe und halten Sie diese gedrückt.

Funktionen

- [Helligkeit](#)
- [Parameter GO](#)
- [Zeit / Rate \(Geschwindigkeit\)](#)
- [Seite -](#)
- [Seite +](#)
- [Alle](#)
- [x y Position](#)
- [Beam](#)
- [Effekt](#)
- [Bereich](#)
- [Sequenz abspielen / Schritt](#)
- [Anzeige / Editieren](#)

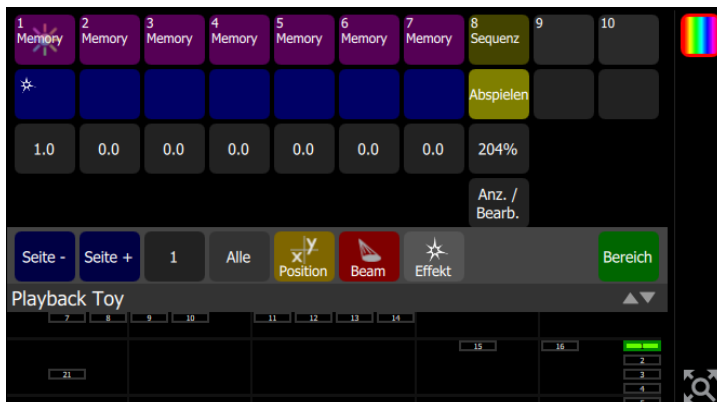
Rechts von den Schaltflächen **Seite -** und **Seite +** wird die Seitennummer oder der Seitenname angezeigt. Um den Seitennamen zu ändern, halten Sie die Schaltfläche gedrückt.

Helligkeit

Mit [Playback Toy](#) steht Ihnen ein praktisches Werkzeug zur Verfügung, mit dem Sie mit einem einzigen Tastendruck ein Playback oder eine Sequenz abspielen können.

Die für Playbacks (violett) und Sequenzen (gelb) angezeigten Tasten für die **Helligkeit**, lösen nur den Helligkeits-Anteil einer gespeicherten Lichtstimmung aus. Der die Parameter betreffende Teil der Lichtstimmung kann unabhängig davon ausgelöst werden, auch aus einer anderen Lichtstimmung als jene, aus welcher Sie die Helligkeit abspielen ließen.

Wenn ein Playback oder eine Sequenz ausgewählt wurde, wird die vorhergehende ausgeblendet und mit der jetzt ausgewählten ersetzt.



Sie können eine Helligkeitsstimmung mit einer anderen Parameterstimmung mischen, um eine neue kombinierte Stimmung zu erzeugen.



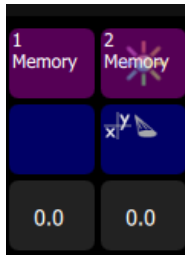
Hinweis: Sie können Bezeichnungen für die Playbacks eingeben, indem Sie die Taste für **Helligkeit** solange gedrückt halten, bis die Tastatur zur Eingabe der Beschriftung erscheint.

Parameter GO

Mit [Playback Toy](#) steht Ihnen ein praktisches Werkzeug zur Verfügung, mit dem Sie mit einem einzigen Tastendruck ein Playback oder eine Sequenz abspielen können. Wenn ein Playback oder eine Sequenz ausgewählt wurde, wird die vorhergehende ausgeblendet und mit der jetzt ausgewählten ersetzt.

Die blau dargestellte Schaltfläche **Parameter GO** bewirkt, dass nur der Parameteranteil der Lichtstimmung wiedergegeben wird. Der die Helligkeit betreffende Teil kann unabhängig davon, also auch über einen Parameter aus einem anderen Playback oder einer anderen Sequenz, wiedergegeben werden.

Die blaue Taste gibt die Art der in der Wiedergabe enthaltenen Parameter an.



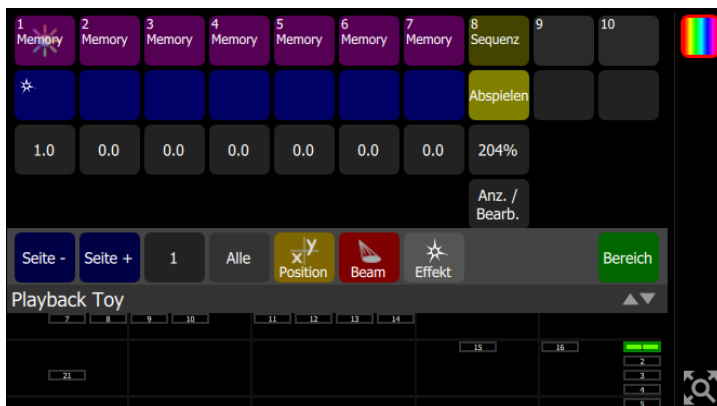
Parameter können [gefiltert](#) werden, sodass Sie auswählen können, welche Art von Parametern abgespielt werden. Zum Beispiel können Sie auswählen, nur die Position betreffenden Anteile abzuspielen, indem Sie die anderen Parameter, wie zum Beispiel für den Beam, ausschalten (filtern).

Sie können eine Helligkeitsstimmung mit einer anderen Parameterstimmung mischen, um eine neue kombinierte Stimmung zu erzeugen.

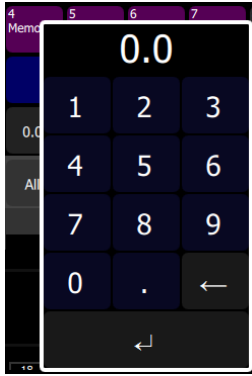
Zeit / Rate (Geschwindigkeit)

Playbacks können mit einer Überblendzeit versehen werden. Wenn entweder eine [Flash-Taste](#) oder die [Helligkeitstaste](#) in Playback Toy gedrückt wird, werden die Helligkeits- und Parameter- Anteile innerhalb der in der Zeittaste grau dargestellten Zeit eingeblendet.

Falls die Wiedergabe eine Sequenz enthält, zeigt die graue Taste die Rate (Geschwindigkeit) an.



Drücken und Halten der grauen Taste öffnet eine Tastatur, um die Zeit (für Playbacks) oder die Rate (Geschwindigkeit, für Sequenzen) zu ändern.



Playback Seiten Anwahl, Minus

Auswahl der Playback-Seite, auf welche umgeschaltet wird. Es gibt zehn Seiten von [Playbacks](#). Die Seite wird geändert, sobald das nächste Mal der Fader von der Null-Position weg bewegt wird oder mit einer violetten oder blauen Taste des [Playback Toys](#) ein Playback gestartet wird.



Hinweis: Fader mit denen ein Wert eingestellt ist, werden nicht sofort geändert. Sie müssen zunächst auf Null gestellt werden.

Rechts von den Schaltflächen **Seite -** und **Seite +** wird die Seitennummer oder der Seitenname angezeigt. Zum Ändern halten Sie die Taste **Name / Nummer** gedrückt.

Playback Seiten Anwahl, Plus

Auswahl der Playback-Seite, auf welche umgeschaltet wird. Es gibt zehn Seiten von [Playbacks](#). Die Seite wird geändert, sobald das nächste Mal der Fader von der Null-Position weg bewegt wird oder mit einer violetten oder blauen Taste des [Playback Toys](#) ein Playback gestartet wird.



Hinweis: Fader mit denen ein Wert eingestellt ist, werden nicht sofort geändert. Sie müssen zunächst auf Null gestellt werden.

Rechts von den Schaltflächen **Seite -** und **Seite +** wird die Seitennummer oder der Seitenname angezeigt. Zum Ändern halten Sie die Taste **Name / Nummer** gedrückt.

Playback Seitenname / -nummer

Es gibt zehn Seiten von [Playbacks](#).

Rechts von den Schaltflächen **Seite -** und **Seite +** wird die Seitennummer oder der Seitenname angezeigt. Zum Ändern halten Sie die Taste **Name / Nummer** gedrückt.

Filter Alle

Um Teile von Playbacks abzuspielen und die anderen Teile nicht zu verändern, sind Filter nützlich. Mit dieser Methode können Sie den Pan / Tilt-Teil eines Playbacks abspielen, die Gobos- und Beam-Teile eines zweiten Playbacks und die Farbmischteile eines dritten Playbacks, um daraus ein neues, zusammengesetztes Playback zu erstellen.

Die Taste **Alle** schaltet zwischen Alle Parameter Ein und Alle Parameter Aus um.

Durch Verwendung der blauen Tasten **GO** werden Parameter ausgeschaltet und damit aus dem Playback ausgeschlossen.



Hinweis: Wenn alle Parameter ausgeschaltet sind, ist die blaue Taste **GO** wirkungslos. Allerdings können mit der violetten Taste für die Helligkeit immer noch die Teile für die Helligkeit und für die Farbmischung für das ausgewählte Playback gestartet werden.

Filter Beam

Um Teile von Playbacks abzuspielen und die anderen Teile nicht zu verändern, sind Filter nützlich. Mit dieser Methode können Sie den Pan / Tilt-Teil eines Playbacks abspielen, die Gobos- und Beam-Teile eines zweiten Playbacks und die Farbmischteile eines dritten Playbacks, um daraus ein neues, zusammengesetztes Playback zu erstellen.

Die Taste **Beam** schaltet zwischen Beam Ein und Beam Aus um.

Durch Verwendung der blauen Tasten **GO** wird Beam ausgeschaltet und damit aus dem Playback ausgeschlossen.



Hinweis: Wenn alle Parameter ausgeschaltet sind, ist die blaue Taste **GO** wirkungslos. Allerdings können mit der violetten Taste für die Helligkeit immer noch die Teile für die Helligkeit und für die Farbmischung für das ausgewählte Playback gestartet werden.

Filter Effekt

Um Teile von Playbacks abzuspielen und die anderen Teile nicht zu verändern, sind Filter nützlich. Mit dieser Methode können Sie den Pan / Tilt-Teil eines Playbacks abspielen, die Gobos- und Beam-Teile eines zweiten Playbacks und die Farbmischteile eines dritten Playbacks, um daraus ein neues, zusammengesetztes Playback zu erstellen.

Die Taste **Effekt** schaltet zwischen Effekte Ein und Effekte Aus um.

Durch Verwendung der blauen Tasten **GO** werden Effekte ausgeschaltet und damit aus dem Playback ausgeschlossen.



Hinweis: Wenn alle Parameter ausgeschaltet sind, ist die blaue Taste **GO** wirkungslos. Allerdings können mit der violetten Taste für die Helligkeit immer noch die Teile für die Helligkeit und für die Farbmischung für das ausgewählte Playback gestartet werden.

Filter Position

Um Teile von Playbacks abzuspielen und die anderen Teile nicht zu verändern, sind Filter nützlich. Mit dieser Methode können Sie den Pan / Tilt-Teil eines Playbacks abspielen, die Gobos- und Beam-Teile eines zweiten Playbacks und die Farbmischteile eines dritten Playbacks, um daraus ein neues, zusammengesetztes Playback zu erstellen.

Die Taste **Position** schaltet zwischen Positionen Ein und Positionen Aus um.

Durch Verwendung der blauen Tasten **GO** werden Positionen ausgeschaltet und damit aus dem Playback ausgeschlossen.



Hinweis: Wenn alle Parameter ausgeschaltet sind, ist die blaue Taste **GO** wirkungslos. Allerdings können mit der violetten Taste für die Helligkeit immer noch die Teile für die Helligkeit und für die Farbmischung für das ausgewählte Playback gestartet werden.

Bereich

[Playback Toy](#) zeigt gleichzeitig zehn [Playbacks](#) an. Drücken Sie **Bereich**, um weitere Playbacks anzuzeigen.

Systemeinstellungen und Setup

In diesem Abschnitt werden die [Systemeinstellungen](#) und [Einrichtungsoptionen](#) für Ihr Gerät beschrieben.

Menü

Enthält Funktionen, die bei der Einrichtung des Geräts verwendet werden:

- [Patch](#)
- [Setup](#)
- [Dateien](#)
- [Topographie Layout](#)

Setup

Hier werden alle internen Einstellungen und Standardeinstellungen vorgenommen.

Die Einstellungen sind in Registerkarten mit ähnlichen Elementen organisiert:

- [Allgemein](#): Betriebsmodi, Sprachen, Bereiche der Topographie, automatisch ausgewählte Kreisanwahl bei Faderbewegung und Informationen über die Konsole.
- [Zeiten](#): Zeiten für Löschen, Standard Cue, Standard Move und Darkmove.
- [Independent](#): Einrichten und Zuordnung der unabhängigen Ausgänge.
- [Konsole](#): Benutzerdefinierte Einrichtung der Konsolentasten und der DMX-Geschwindigkeit.
- [Löschen](#): Löschfunktionen.

Setup: Allgemein

Auf dieser Registerkarte können Sie den Betriebsmodus und die Sprache einstellen, das Raster der Topographie anzeigen, einen Freischaltcode zuweisen und die Faderbewegung für die automatische Kreisanwahl auswählen.



Sprache der Benutzeroberfläche auswählen. Die gegenwärtig verfügbaren Versionen sind Englisch, Französisch, Deutsch, Japanisch, Italienisch, Russisch und Spanisch.

Betriebsmodus auswählen:

- **Einfacher Modus**: Der einfache Modus bietet einen sehr einfachen Befehlssatz zur Lichtsteuerung. Es gibt keine [Cue Liste](#), keine Auswahl von Fader-Seiten und nur vier [Playbacks](#). Der einfache Modus ist

für die Einstellung von einigen wenigen statischen Lichtstimmungen praktisch. Es sind keine Ausbildung und kein tiefergehendes Wissen über die Lichtsteuerung notwendig.

- **Vollständiger Modus:** Der vollständige Modus bietet den gesamten Funktionsumfang und ist für geschulte Anwender und erfahrene Lichtprofis geeignet.

Wenn „Topographie Raster“ ausgewählt wurde, werden die einzelnen Bereiche der Topographie mit einem Raster angezeigt. Mehr Informationen finden Sie unter [Topographie](#).

Die „Automatische Kreisauswahl bei Faderbewegung“ kann hier deaktiviert werden.

Durch die Aktivierung von bidirektionalen Parametern bei den Playbacks können Parameter, einschließlich der Effekte, gesteuert werden, wenn das Playback auf und ab geregelt wird. Bei der Deaktivierung steuern die Playbacks nur Parameter, wenn sie aufgerufen werden. Die Parameter bleiben wie bisher, wenn das Playback heruntergefahren wird.

Sie können einen PIN-Code zuweisen, der zum Sperren und Entsperren der Konsole verwendet wird. Weitere Informationen finden Sie unter [Sperren](#).

Die Modellbezeichnung der Hardware, die verwendete Software-Version und die Bibliotheks-Version werden ebenfalls in dieser Registerkarte angezeigt.

Setup: Zeiten

Für [Löschen](#) und [Cue](#)-Programmierung können Sie die folgenden Zeiten als Voreinstellung festlegen:

- **Löschen Zeit:** Legt die Überblendzeit für das Löschen von Kreisen mit der [Löschtaste](#) fest.
- **Standard Cue-Zeit:** Stellt die Standardzeit für Ein- und Ausblenden in Cues und [Sequenzen](#) ein.
- **Standard Move-Zeit:** Es wird die Standardzeit eingestellt, mit der Parameter während einer Abdunklung auf die neuen Werte übergehen und wenn voreingestellte Werte im Bildschirm [Parameter](#) ausgewählt werden.
- **Darkmove-Zeit:** Die Zeit, die für die Parameter-Überblendung in Dunkelphasen zwischen den Schritten oder Cues benötigt wird.



Hinweis: Darkmove funktioniert automatisch für Cue-Playback und stellt sicher, dass die Geräte in die richtige Position bewegt werden, bevor der Cue, in dem sie erscheinen, abgespielt wird.

Setup: Independent

Einstellung der beiden unabhängigen Ausgangskanäle.

Allgemein

Zeiten

Independent

Konsole

Löschen

| Ind | Universe | DMX | Wert | Flash | Blackout |
|-----|----------|-----|------|------------|----------|
| 1 | 1 | 1 | 100 | Umschalten | Blackout |
| | 1 | 2 | | | |
| 2 | --- | --- | 100 | Umschalten | Blackout |

[Independents](#) können zur Steuerung von Geräten, z. B. in der Haustechnik, oder von Zubehör und kleinen Maschinen, wie Nebelmaschinen oder Spiegelkugeln, verwendet werden.

In dieser Registerkarte sind die folgenden Einstellungen für unabhängige Kanäle möglich:

- **Universum** und **DMX** - Jedem unabhängigen Kanal kann eine DMX-Adresse in einem bestimmten Universum zugewiesen werden.
- **Wert** - Legt den Ein-Wert des unabhängigen Kanals fest.
- **Flash** - Setzt die Funktion der [Flash-Taste](#) auf einen momentanen Flash oder einen Ein-/Aus- Schalter (Umschalten).
- **Blackout** - Legt fest, ob ein unabhängiger Ausgang in ein [Blackout](#) eingeschlossen wird oder nicht.

Um einem unabhängigen Kanal mehrere Adressen zuzuweisen, wählen Sie die Schaltfläche **+** und geben die DMX-Adresse in das Universum ein. Um eine Adresse zu entfernen, wählen Sie die Schaltfläche **-**.

Setup: Konsole

Die Konsole und ihre Tasten und Fader können in dieser Registerkarte konfiguriert werden.

Die DMX-Geschwindigkeit kann eingestellt werden. Sie sollten die schnellste Einstellung, die mit allen Geräten einwandfrei arbeitet, auswählen. Mit modernen Geräten sollte dies Maximum oder Schnell sein.

Sie können die Hintergrundbeleuchtung des Touchscreen und die Helligkeit der Tasten einstellen. 1 ist die dunkelste und 7 ist die hellste Einstellung.

Sie können die fünf am weitesten rechts unter dem Bildschirm liegenden Tasten den folgenden Funktionen zuordnen:

- Keine
- [Zurück](#)
- [Blackout](#)
- [Cue Liste](#)
- [Effekte](#)
- [GO](#)
- [Ind 1](#)
- [Ind 2](#)
- [Tastatur](#)
- Letzte Seite
- Nächste Seite
- [Pause](#)
- [Parameter](#)
- [Playback Toy](#)
- [Gruppen](#)
- [Speed löschen](#)
- [Topographie](#)
- [Tap](#)

Die Standardeinstellung für diese Tasten ist Farbe, Cue-Liste, Zurück, Pause, GO.



Hinweis: Die links befindliche Taste kann nicht anders zugeordnet werden. Sie wählt immer die Anzeige der Topographie aus.

Sie können die vier [Master Fader](#) oberhalb des Bildschirms den folgenden Funktionen zuordnen:

- Flash-Tasten
- [Überblender](#)
- Cues
- Grandmaster
- Playbacks

Die Standardeinstellung für diese Tasten ist Flash, Playbacks, Cues und Überblender.

Setup: Löschen

In dieser Registerkarte sind die folgenden Löschvorgänge verfügbar:

- **Vorstellung:** Es werden alle Vorstellungsdaten gelöscht.
- **Memory:** Es werden alle [Playback](#)-Speicherplätze gelöscht. Zum Löschen eines einzelnen Playbacks verwenden Sie [Playback löschen](#).
- **Sequenz:** Es werden alle [Sequenzen](#) gelöscht.
- **Cue Liste:** Löscht alle [Cues](#) aus der [Cue-Liste](#).
- **Patch:** Löscht den gesamten [Patch](#).



Hinweis: Das Löschen eines Elements entfernt es endgültig aus der Vorstellung. Der Löschvorgang ist nicht dasselbe wie das Löschen eines Cues oder eines Playbacks. Man kann ein gelöscht Element wieder ablaufen lassen. Ein gelöscht Element kann nicht wieder eingesetzt werden, wenn es endgültig entfernt ist.



Vorsicht: Diese Funktion kann mit der Undo-Funktion nicht rückgängig gemacht werden. Es wird dringend empfohlen, dass Sie vor dem Löschen eine Kopie Ihrer Vorstellungsdatei auf einem USB-Laufwerk speichern.



Hinweis: Andere Vorstellungsdateien, die in der Konsole oder auf einem angeschlossenen USB-Laufwerk gespeichert sind, sind davon nicht betroffen. Es ist nur die aktuelle Vorstellungsdatei betroffen.



Hinweis: Die Bibliothek der Geräteprofile ist nicht Bestandteil der Vorstellungsdaten und kann nicht gelöscht werden.

Setup: Kennungen

Auf dieser Registerkarte können Sie die Benutzerkennungen konfigurieren, die auf gepatchte Elemente angewendet werden können.

Es gibt 12 Gesamtkennungsoptionen, die standardmäßig auf **Cyc, Fill, Spot, Wash, Flood, Key, Beam, Effekt, A, B, C und D** eingestellt sind.

Wählen Sie eine Kennung aus und klicken Sie in das Feld über „Text“, um die Bezeichnung zu bearbeiten.

Bis zu zwei Kennungen können auf einzelne Dimmer und Geräte im [Patch](#) angewendet werden, um eine bequeme Gruppierung auf der [Gruppen](#)-Anzeige zu ermöglichen.

Verwaltung Vorstellungs-Dateien

Dieser Abschnitt behandelt, wie Vorstellungs-Dateien [erstellt](#), [gespeichert](#), [geöffnet](#), [gelöscht](#), [importiert](#) und [exportiert](#) werden. Darüber hinaus werden [Software-Upgrades](#) und das Erstellen einer [Standard](#)-Vorstellungsdatei erläutert.

Dateien

Alle Dateibefehle:

- [Neu](#)
- [Öffnen](#)
- [Speichern](#)
- [Speichern als](#)

Vorstellung:

- [Standard speichern](#)
- [Standard löschen](#)
- [Löschen](#)
- [Import](#)
- [Export](#)

Erweitert:

- [Import Setup](#)
- [Firmware Update](#)
- [Installiere Extras](#)
- [Export Logdateien](#)



Vorsicht: Alle Daten werden intern in einem nichtflüchtigen Speicher gespeichert. Schalten Sie daher das Gerät nicht aus, bevor alle Speichervorgänge abgeschlossen sind. Ansonsten könnten Daten verloren gehen. Es wird dringend empfohlen, mit der Funktion [Export](#) Sicherungskopien wichtiger Dateien regelmäßig auf einem externen Speichermedium anzulegen.

Datei Neu

Beginnen Sie eine neue Vorstellung, indem Sie zu **Menü>Dateien>Neu** gehen.



Hinweis: Sie werden darauf hingewiesen, dass dieser Vorgang den Speicher löscht. Um den Speicher zu löschen und eine neue Vorstellung zu beginnen, drücken Sie **Ja** oder **Nein** um abzubrechen.

Die neue Vorstellung basiert auf der Vorlage [Standard-Vorstellung](#), welche angepasst werden kann.

Datei Öffnen

Öffnen Sie eine vorhandene Vorstellungsdatei, indem Sie zu **Menü>Dateien>Öffnen** gehen.



Hinweis: Vorstellungsdateien müssen sich im internen Speicher des Geräts befinden, bevor sie geöffnet werden können. Falls die Datei sich auf einem Speicher-Stick befindet, müssen Sie zuerst die Funktion [Import](#) verwenden.

Datei Speichern

Speichern Sie die Vorstellung, indem Sie zu **Menü>Dateien>Speichern** gehen.

Die Vorstellung wird unter dem Namen, den Sie ihr zuletzt gegeben haben, gespeichert. Falls Sie die Datei noch nicht unter einem Namen gespeichert haben, werden Sie aufgefordert, einen Namen für die Vorstellungsdatei einzugeben.



Vorsicht: Alle Daten werden intern in einem nichtflüchtigen Speicher gespeichert. Schalten Sie daher das Gerät nicht aus, bevor alle Speichervorgänge abgeschlossen sind. Ansonsten könnten Daten verloren gehen. Es wird dringend empfohlen, mit der Funktion [Export](#) Sicherungskopien wichtiger Dateien regelmäßig auf einem externen Speichermedium anzulegen.

Datei Speichern als

Speichern Sie die Vorstellung, indem Sie zu **Menü>Dateien>Speichern als** gehen. Die Vorstellung wird unter dem Namen, den Sie eingeben, gespeichert.



Hinweis: Der Unterschied zwischen [Speichern](#) und „Speichern als“ besteht darin, dass Sie bei „Speichern als“ immer nach dem Namen der Vorstellungsdatei gefragt werden.



Vorsicht: Alle Daten werden intern in einem nichtflüchtigen Speicher gespeichert. Schalten Sie daher das Gerät nicht aus, bevor alle Speichervorgänge abgeschlossen sind. Ansonsten könnten Daten verloren gehen. Es wird dringend empfohlen, mit der Funktion [Export](#) Sicherungskopien wichtiger Dateien regelmäßig auf einem externen Speichermedium anzulegen.

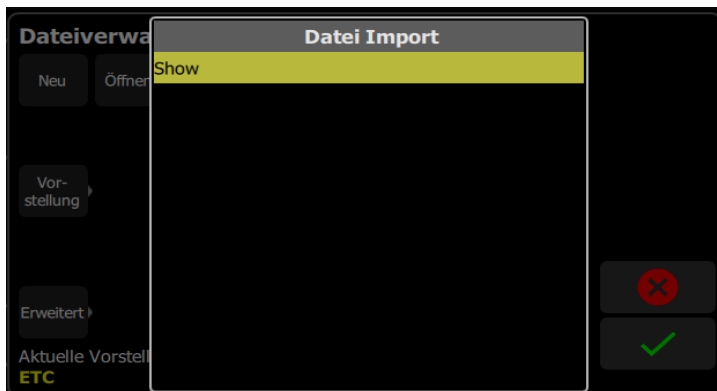
Datei Import

Importieren Sie eine bestehende [Vorstellungsdatei](#), indem Sie zu **Menü>Dateien>Vorstellung>Import** gehen.

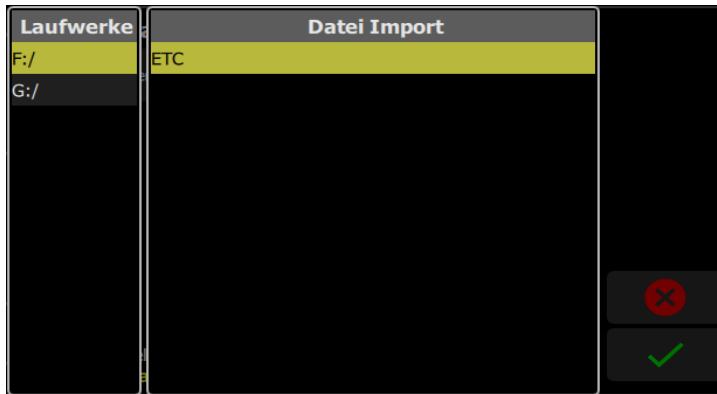


Hinweis: Vorstellungsdateien müssen auf einem externen Speichermedium in einem Verzeichnis „Vorstellungen“ unter dem Stammverzeichnis gespeichert worden sein.

Wenn **Import** gedrückt wird, wird der folgende Bildschirm geöffnet, welcher die verfügbaren Vorstellungsdateien anzeigt. Wählen Sie die gewünschte Datei aus und drücken Sie dann **OK**. Wenn Sie diesen Bildschirm ohne Import verlassen wollen, drücken Sie **Abbrechen**.



Wenn mehrere USB-Geräte erkannt werden, wählen Sie das entsprechende Laufwerk aus der Liste aus.



Datei Export

Exportieren Sie die aktuelle [Vorstellungsdatei](#), indem Sie zu **Menü>Dateien >Vorstellung>Export** gehen.



Hinweis: Vorstellungsdateien werden auf einem externen Speichermedium in einem Verzeichnis „Vorstellungen“ unter dem Stammverzeichnis gespeichert.

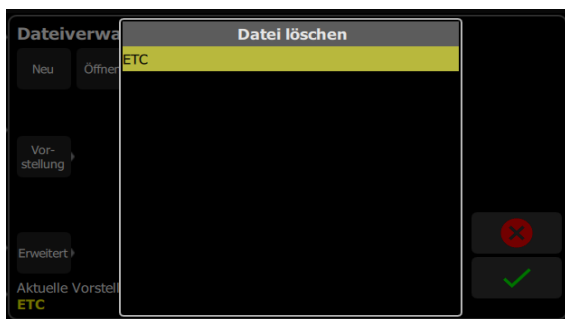
Wenn die Taste **Export** gedrückt wird, wird der folgende Bildschirm geöffnet. Zum Exportieren drücken Sie auf **Ja**. Wenn Sie diesen Bildschirm ohne Exportieren verlassen wollen, drücken Sie **Nein**. Wenn mehrere USB-Geräte erkannt werden, wählen Sie das entsprechende Laufwerk aus der Liste aus.



Datei Löschen

Eine bestehende [Vorstellungsdatei](#) kann über **Menü > Dateien > Vorstellung > Löschen** aus Ihrem Gerät gelöscht werden.

Wenn **Löschen** gedrückt wird, wird der folgende Bildschirm geöffnet, welcher die verfügbaren Vorstellungsdateien anzeigt. Wählen Sie die gewünschte Datei aus und drücken Sie dann **OK**. Wenn Sie diesen Bildschirm ohne Löschen verlassen wollen, drücken Sie **Abbrechen**.



Dateien Vorstellung

Sie können Vorstellungen öffnen oder speichern, indem Sie auf **Menü>Dateien** gehen.

Vorstellungen werden intern mit dem gesamten Inhalt inklusive Beleuchtung und Effekten gespeichert.

Mit Drücken der Taste **Vorstellung** werden die Standardeinstellung der Vorstellungsoptionen angezeigt.

Wenn eine [Neue Vorstellung](#) begonnen wird, wird sie basierend auf der Standard-Vorstellungsvorlage begonnen. Diese können Sie mit einem [Patch](#) oder einem teilweisen Patch, mit einigen Vorstellungsdaten inklusive [Playbacks](#) und [Cues](#) oder auch ohne alle Vorgaben definieren.

Falls die Beleuchtungseinrichtung fest installiert ist und normalerweise dieselben Geräte an denselben Adressen zu finden sind, hilft Ihnen die Standard-Vorstellungsvorlage Patch- und Setupzeit zu sparen. Falls Sie es vorziehen, ohne alle Vorgaben, ohne Patch und Daten, zu beginnen, dann speichern Sie eine leere Standard-Vorstellungsvorlage.

Format

Vorstellungsdateien in der Softwareversion 2.6.0 und älter werden als **.json** formatiert. Ab V3.0 wird das Archivformat **.lsf** verwendet, das die **.json** Vorstellung mit anderen Einstellungen bündelt.

Funktionen

- [Standard speichern](#)
- [Standard löschen](#)
- [Löschen](#)
- [Import](#)
- [Export](#)



Vorsicht: Alle Daten werden intern in einem nichtflüchtigen Speicher gespeichert. Schalten Sie daher das Gerät nicht aus, bevor alle Speichervorgänge abgeschlossen sind. Ansonsten könnten Daten verloren gehen. Es wird dringend empfohlen, mit der Funktion [Export](#) Sicherungskopien wichtiger Dateien regelmäßig auf einem externen Speichermedium anzulegen.

Standard speichern

Die aktuelle Vorstellung wird als Standard gespeichert, der jedes Mal bei der Auswahl von **Setup>Datei>Neu** verwendet wird. Normalerweise umfasst er ein Standard-Patch, es können aber auch beliebige andere Vorstellungselemente, z. B. Playbacks für das Arbeitslicht oder andere Standard-Funktionen, enthalten sein.



Vorsicht: Alle Daten werden intern in einem nichtflüchtigen Speicher gespeichert. Schalten Sie daher das Gerät nicht aus, bevor alle [Speicher](#)vorgänge abgeschlossen sind. Ansonsten könnten Daten verloren gehen. Es wird dringend empfohlen, mit der Funktion [Export](#) Sicherungskopien wichtiger Dateien regelmäßig auf einem externen Speichermedium anzulegen.

Vorstellung Standard löschen

Der Inhalt der Standard-Vorstellung wird komplett gelöscht. Es verbleibt ein vollkommen leerer Zustand ohne jeglichen Patch oder Inhalt.

Wenn Sie **Menü>Dateien>Neu** auswählen, wird Ihr Gerät ohne programmierten Inhalt gestartet.



Vorsicht: Alle Daten werden intern in einem nicht-flüchtigen Speicher gespeichert. Schalten Sie daher das Gerät nicht aus, bevor alle [Speicher](#)vorgänge abgeschlossen sind. Ansonsten könnten Daten verloren gehen. Es wird dringend empfohlen, mit der Funktion [Export](#) Sicherungskopien wichtiger Dateien regelmäßig auf einem externen Speichermedium anzulegen.

Dateien, Erweitert

Funktionen

- [Import Setup](#) - ermöglicht Ihnen, eine Setupdatei zu importieren.
- Export Alles - exportiert alle Dateien auf USB
- [Firmware Update](#) - aktualisiert die Hauptbetriebssoftware des Geräts.
- [Installiere Extras](#) - fügt neue Datendateien hinzu oder ersetzt diese, wie z.B. neue Geräteprofile, Hilfetexte oder Sprachversionen.
- [Export Logdateien](#) - exportiert die Protokolldateien des Geräts auf USB



Vorsicht: Alle Daten werden intern in einem nicht-flüchtigen Speicher gespeichert. Schalten Sie daher das Gerät nicht aus, bevor alle [Speicher](#)vorgänge abgeschlossen sind. Ansonsten könnten Daten verloren gehen. Es wird dringend empfohlen, mit der Funktion [Export](#) Sicherungskopien wichtiger Dateien regelmäßig auf einem externen Speichermedium anzulegen.

Import Setup

Wenn eine Vorstellungsdatei [exportiert](#) wird, wird dabei auch eine Setupdatei erstellt. Diese Datei enthält nur die in den Setup Registerkarten ausgewählten Einstellungen. Diese Datei kann über die Option Importeinstellungen unter **Dateien>Erweitert** importiert werden.

Firmware Update

Die Hauptbetriebssoftware kann hier aktualisiert werden. Die Software muss von ETC bereitgestellt werden und im Stammverzeichnis des USB-Speichers eingefügt werden. Stellen Sie bitte sicher, dass sich die Software-Datei nicht in einem anderen Verzeichnis oder Unterverzeichnis befindet, da sie dadurch von der Update-Funktion nicht gefunden wird.

Der Dateiname hat dieses Format: ETC_CS_#.##.##.##.fw (wobei #.##.##.## die Softwareversion ist).



Vorsicht: Der Aktualisierungsprozess kann einige Minuten dauern. Schalten Sie das Gerät erst dann aus, wenn der Prozess abgeschlossen ist. Nach dem Update werden Sie aufgefordert, das Gerät herunterzufahren und neu zu starten.

Installiere Extras

Daten und Inhalte, die von ETC geliefert und von Ihrem Gerät verwendet werden, können hier importiert werden.

Dies umfasst neue Bibliotheken von Geräteprofilen, neue Hilfetexte, neue [Sprachversionen](#), Ergänzungen und andere interne Funktionen, sobald sie verfügbar werden.

Sie erhalten die Dateien, welche Sie importieren sollen, von ETC. Sie müssen in das Stammverzeichnis des

USB-Speichers eingefügt werden. Die Dateien haben .cspkg als Dateinamenserweiterung.



Hinweis: Damit kann das Betriebssystem nicht aktualisiert werden, nur unterstützende Dateien. Zur Aktualisierung der Hauptsoftware müssen Sie die Taste [Firmware Update](#) verwenden.



Hinweis: Scheinwerferprofile können von dieser Anzeige aus nicht geladen werden. Weitere Informationen finden Sie unter [Laden eines Geräteprofils](#).

Installation von Sprachpaketen

Alle verfügbaren Sprachpakete können von der ETC-Website (etconnect.com) als .zip-Dateien heruntergeladen werden.

1. Nach dem Download extrahieren Sie die Datei.
2. Legen Sie die Datei im Stammverzeichnis eines USB-Laufwerks ab. Der Dateiname hat die Erweiterung .csg.
3. Schließen Sie das USB-Laufwerk an den USB-Anschluss Ihres Geräts an.
4. Gehen Sie auf Ihrer Konsole zu **Menü>Dateien>Erweitert>Extras installieren**.
5. Es wird eine Liste mit den Dateien angezeigt, die auf Ihrem USB-Laufwerk gespeichert sind. Wählen Sie die gewünschte Sprachdatei für die Installation aus.
6. Drücken Sie auf **OK**, um den Installationsprozess zu starten.
7. Folgen Sie den Bildschirmaufforderungen nach Bedarf.

Export Logdateien

Exportiert die Protokolldateien des Geräts auf ein USB-Laufwerk. Zum Exportieren drücken Sie **Ja** oder **Nein** um abzubrechen.

Der Dateiname hat folgendes Format: ColorSource_Logs_#.tar.gz.

EULA

COLORSOURCE / ECHOTOUCH - Copyright © 2019 - Electronic Theatre Controls, Inc.

WICHTIG - DIES IST EINE RECHTSVERBINDLICHE VEREINBARUNG ZWISCHEN IHNEN („NUTZER“) UND ELECTRONIC THEATRE CONTROLS, INC. („ETC“). BITTE LESEN SIE DIE FOLGENDEN HINWEISE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIE SOFTWARE (die „Software“) NUTZEN UND INSTALLIEREN. ETC STELLT DIE SOFTWARE AUSSCHLIESSLICH ZU DEN IN DIESEM ENDNUTZERLIZENZVERTRAG (die „Vereinbarung“) FESTGELEGTE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN ZUR VERFÜGUNG. DURCH ANKLICKEN DER „OK“-TASTE SOWIE DIE NUTZUNG UND DIE INSTALLATION DER SOFTWARE AKZEPTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG UND ERKLÄREN SICH EINVERSTANDEN, DASS SIE RECHTVERBINDLICH AN DIESE GEBUNDEN SIND. WENN SIE NICHT MIT ALLEN IN DER VEREINBARUNG ENTHALTENEN BEDINGUNGEN EINVERSTANDEN SIND, WIRD ETC DIE SOFTWARE NICHT AN SIE LIZENZIEREN UND SIE DÜRFEN DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN ODER ANDERWEITIG NUTZEN.

DIE SOFTWARE IST LIZENZIERT UND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT (NICHT VERKAUFT). Mit Ausnahme der in dieser Vereinbarung gewährten eingeschränkten Lizenz behalten ETC und seine Lizenzgeber alle Rechte, Titel und Anteile an der Software und alle Eigentumsrechte an der Software, einschließlich der Urheberrechte, Patente, Marken und Geschäftsgeheimnisse, mit Ausnahme der darin enthaltenen Software von Dritten.

DIESE SOFTWARE WIRD DEM NUTZER IN VERBINDUNG MIT GERÄTEN VON ETC („Gerät“) ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. DER NUTZER DARF DIE SOFTWARE NUR AUF DEM GERÄT UND NUR UNTER DEN HIER ENTHALTENEN GESCHÄFTSBEDINGUNGEN NUTZEN. ETC übernimmt keine Haftung für Fehler, unzuverlässiger Betrieb oder andere Probleme, die sich aus der Verwendung der Software auf oder in Verbindung mit Geräten ergeben, die nicht den ursprünglichen Spezifikationen des Herstellers entsprechen (zusammenfassend als „modifizierte Geräte“ bezeichnet). Die Nutzung der Software auf modifizierten Geräten erfolgt auf alleiniges und ausschließliches Risiko und Haftung des Nutzers.

1. Erteilung der Lizenz. Vorbehaltlich der strikten Einhaltung der folgenden Bedingungen durch den Nutzer gewährt ETC dem Nutzer während der Geltungsdauer hiermit eine weltweite, nicht exklusive, begrenzte Lizenz zur Nutzung der Software auf dem Gerät.
2. Einschränkungen der Lizenz. Die dem Nutzer in dieser Vereinbarung gewährte Lizenz ist wie folgt eingeschränkt:
 - Einschränkungen bei der Vervielfältigung und Verbreitung. Der Nutzer darf die Software nicht kopieren oder verteilen, es sei denn, es ist ein Kopieren erforderlich, um die Software innerhalb des Unternehmens des Nutzers für die hier dargelegten Zwecke zu verwenden.
 - Beschränkungen des Reverse Engineering und der Modifikation. Der Nutzer darf die Software nicht zurückentwickeln, disassemblieren, dekompile, modifizieren oder abgeleitete Werke der Software erstellen. Befindet sich die betreffende Softwarekopie jedoch in einem Land, das Artikel 6 der Richtlinie 2009/24/EG in das anwendbare Recht dieses Landes umgesetzt hat, ist ein Dekompilieren aus den Gründen und innerhalb der Beschränkungen zulässig, die in den Gesetzen dieses Landes zur Umsetzung von Artikel 6 der Richtlinie 2009/24/EG festgelegt sind.
 - Sicherungskopie. Befindet sich die betreffende Softwarekopie in einem Land, das Artikel 5 Abs. 2 der Richtlinie 2009/24/EG in das anwendbare Recht dieses Landes umgesetzt hat, ist die Anfertigung einer Sicherungskopie der betreffenden Softwarekopie aus den Gründen und innerhalb der Einschränkungen zulässig, die in den Gesetzen dieses Landes zur Umsetzung von Artikel 5 Absatz 2 der Richtlinie 2009/24/EG vorgesehen sind.
 - Eigentumshinweise. Der Nutzer darf keine Produktkennzeichnungen oder Eigentumshinweise (z. B. Urheberrechts- und Markenhinweise) aus der Software oder deren Dokumentation entfernen, löschen, ändern oder verdecken.
 - Verwendung gemäß der Dokumentation. Jede Nutzung der Software muss in Übereinstimmung mit der jeweils aktuellen Dokumentation erfolgen, die mit der Software geliefert oder auf der Website von ETC zur Verfügung gestellt wird.
 - Einhaltung des anwendbaren Rechts. Der Nutzer ist allein dafür verantwortlich, dass seine Nutzung der Software in Übereinstimmung mit allen anwendbaren ausländischen, bundesstaatlichen, staatlichen und lokalen Gesetzen sowie Regeln und Vorschriften erfolgt.

3. Verantwortung für die Nutzung von Software. Der Nutzer ist verantwortlich und haftbar für alle Nutzungen der Software und der Dokumentation durch den von ETC direkt oder indirekt zur Verfügung gestellten Zugriff darauf. Insbesondere ist der Nutzer, ohne die Allgemeingültigkeit des Vorstehenden einzuschränken, verantwortlich und haftbar für alle Handlungen und Unterlassungen, die in Bezug auf die Software und die Dokumentation von seinen autorisierten Nutzern oder einer anderen Person, der der Nutzer Zugang zu oder Nutzung der Software gewähren kann, erforderlich sind, unabhängig davon, ob ein solcher Zugang oder eine solche Nutzung durch oder unter Verletzung dieser Vereinbarung gestattet ist.
4. Software von Drittanbietern. Die Software kann Software, Inhalte, Daten oder andere Materialien, einschließlich der dazugehörigen Dokumentation, beinhalten, die sich im Besitz Dritter und nicht ETC befinden und ETC zu Lizenzbedingungen zur Verfügung gestellt werden, die die in diesem Vertrag enthaltenen ergänzen oder von diesen abweichen („Drittlizenzen“). Eine Liste aller Materialien, die in der Software enthalten sind und unter Drittlizenzen bereitgestellt werden, ist in Anlage A zu diesem Vertrag enthalten, und die anwendbaren Drittlizenzen sind über Links von dort aus zugänglich. Der Nutzer ist an alle Drittanbieter-Lizenzen gebunden und muss diese einhalten. Jede Verletzung einer Drittlizenz durch den Nutzer oder einen seiner autorisierten Nutzer stellt ebenfalls eine Verletzung dieser Vereinbarung dar.
5. Software Support; Funktionalität. Alle Fragen und Anfragen im Zusammenhang mit dem Software Support müssen an ETC gerichtet werden. ETC kann die Funktionalität und andere Funktionen der Software jederzeit und ohne Vorankündigung ändern oder entfernen. Die Supportdienste umfassen die Bereitstellung von Updates, Fehlerbehebungen, Patches und anderen Fehlerkorrekturen (allesamt „Updates“), die ETC grundsätzlich allen Lizenznehmern der Software kostenlos zur Verfügung steht. ETC kann nach eigenem Ermessen Aktualisierungen entwickeln und bereitstellen, und der Nutzer stimmt zu, dass ETC nicht verpflichtet ist, Aktualisierungen überhaupt oder für bestimmte Probleme zu entwickeln. Der Nutzer stimmt ferner zu, dass alle Updates als Software und die zugehörige Dokumentation als Dokumentation anzusehen sind, die in ihrer Gesamtheit allen Bedingungen dieser Vereinbarung unterliegen. Der Nutzer erkennt an, dass ETC einige oder alle Aktualisierungen per Download von einer von ETC benannten Website bereitstellen kann und dass der Empfang durch den Nutzer eine Internetverbindung erfordert, für die der Nutzer allein verantwortlich ist. ETC ist nicht verpflichtet Updates über andere Medien bereitzustellen. Die Supportdienste beinhalten keine neuen Versionen oder neuen Releases der Software, die ETC als separates oder neues Produkt herausgibt („Upgrades“), und ETC kann nach eigenem Ermessen bestimmen, ob eine Ausgabe als Upgrade oder Update gilt. ETC ist nicht verpflichtet, Supportleistungen zu erbringen, einschließlich Updates (i) für eine andere als die aktuellste Version oder Veröffentlichung der Software, oder (ii) für eine Kopie der Software, für die nicht alle zuvor veröffentlichten Updates installiert wurden, oder (iii) für eine Software, die anders als durch oder mit der Genehmigung von ETC geändert wurde, oder die mit Hardware, Software oder Konfiguration verwendet wird, die nicht in der Dokumentation angegeben oder ausdrücklich von ETC schriftlich genehmigt wurde.
6. Upgrades. ETC beabsichtigt, Updates oder Upgrades der Software bereitzustellen, garantiert dies aber nicht. Wenn es sich bei der Software um ein Upgrade von einer früheren Version der Software handelt, wird sie dem Nutzer auf Lizenzbasis zur Verfügung gestellt. Der Nutzer stimmt mit der Installation und Nutzung der aktualisierten Version der Software zu, jede Nutzung der vorherigen Version der Software freiwillig zu beenden. Bei jedem Upgrade wird der Nutzer aufgefordert, neue Bedingungen für die Nutzung der aktualisierten Software durch den Nutzer zu akzeptieren. Der Nutzer stimmt zu, dass jede frühere Vereinbarung über die Nutzung der vorherigen Version der Software hiermit ungültig wird und in ihrer Gesamtheit durch diese Vereinbarung ersetzt wird.
7. Feedback. Der Nutzer kann Vorschläge, Kommentare oder anderes Feedback (allesamt „Feedback“) zu den Produkten und Dienstleistungen von ETC, einschließlich des Geräts und der Software, abgeben. Das Feedback ist freiwillig. ETC kann Feedback ohne jegliche Verpflichtung für jeden Zweck verwenden. Soweit für die Nutzung des Feedbacks eine Lizenz im Rahmen der Rechte des geistigen Eigentums des Nutzers erforderlich ist, gewährt der Nutzer ETC hiermit eine unwiderrufliche, weltweite, nicht exklusive, unbefristete, vollständig eingezahlte, gebührenfreie Lizenz zur Nutzung des Feedbacks im Zusammenhang mit dem Geschäft von ETC, einschließlich der Weiterentwicklung der Software und der Bereitstellung von Produkten und Dienstleistungen für seine Kunden.
8. Gewährleistungsausschluss. DIE SOFTWARE UND DIE DOKUMENTATION WERDEN DEM NUTZER „WIE BESEHEN“ UND MIT ALLEN FEHLERN UND MÄNGELN OHNE JEGliche GEWÄHRLEISTUNG

ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, LEHNEN ETC UND SEINE LIEFERANTEN UND LIZENZGEBER ALLE GEWÄHRLEISTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE AB, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN DER NICHTVERLETZUNG VON RECHTEN, TITELN, MARKTGÄNGIGKEIT, STILLEM GEBRAUCH, QUALITÄT DER INFORMATIONEN UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. ETC UND SEINE LIEFERANTEN UND LIZENZGEBER GARANTIEREN NICHT, DASS DIE SOFTWARE DEN ANFORDERUNGEN DES NUTZERS ENTSPRICHT, DASS DER BETRIEB DER SOFTWARE UNUNTERBROCHEN ODER FEHLERFREI ERFOLGT ODER DASS FEHLER IN DER SOFTWARE BEHOBEN WERDEN. Das gesamte Risiko in Bezug auf Qualität, Betrieb und Leistung der Software liegt beim Nutzer. Sollte sich eine Software als in irgendeiner Hinsicht fehlerhaft erweisen, übernimmt der Nutzer die Kosten für notwendige Wartung, Reparatur oder Korrektur. Dieser Gewährleistungsausschluss ist ein wesentlicher Bestandteil dieser Lizenz. ETC LEHNT JEGLICHE GEWÄHRLEISTUNG IN BEZUG AUF LIZENZEN VON DRITTANBIETERN STRIKT AB.

9. Einschränkungen der US-Regierung. Die Software ist kommerzielle Computersoftware, wie sie in 48 C.F.R. §2.101 definiert ist. Dementsprechend erhält der Nutzer, wenn er die US-Regierung oder ein Auftragnehmer dafür ist, nur die Rechte an der Software und der Dokumentation, die allen anderen Endnutzern unter Lizenz gemäß (a) 48 C.F.R. §227.7201 bis 48 C.F.R. §227.7204 in Bezug auf das Verteidigungsministerium und ihre Auftragnehmer oder (b) 48 C.F.R. §12.212 in Bezug auf alle anderen Lizenznehmer der US-Regierung und ihre Auftragnehmer gewährt werden.
10. Haftungsbeschränkung. IN DEM GESETZLICH MAXIMAL ZULÄSSIGEN UMFANG HAFTEN ETC ODER SEINE VERBUNDENEN UNTERNEHMEN ODER EINER SEINER LIEFERANTEN UND LIZENZGEBER DEM NUTZER ODER EINEM DRITTEN GEGENÜBER KEINESFALLS FÜR DIREKTE, SPEZIELLE, ZUFÄLLIGE, FOLGE-, STRAF- ODER INDIREKTE SCHÄDEN (SEI ES IM VERTRAG, AUS UNERLAUBTER HANDLUNG [EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT] ODER ANDERWEITIG), DIE OHNE EINSCHRÄNKUNG PERSONENSCHÄDEN, SERVICEVERLUSTE, ENTGANGENEN GEWINN, VERLORENE DATEN UND GESCHÄFTSUNTERBRECHUNGEN UMFASSEN, DIE SICH AUS DER NUTZUNG ODER DER UNFÄHIGKEIT ZUR NUTZUNG DER SOFTWARE ERGEBEN, SELBST WENN SIE ÜBER DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN INFORMIERT WURDEN. IN JEDEM FALL IST DIE GESAMTE HAFTUNG VON ETC UND SEINEN VERBUNDENEN UNTERNEHMEN, LIEFERANTEN UND LIZENZGEBERN IM RAHMEN DIESER VEREINBARUNG FÜR ALLE SCHÄDEN, VERLUSTE UND KLAGEGRÜNDE (OB VERTRAG, UNERLAUBTE HANDLUNG [EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT] ODER ANDERWEITIG) AUF DEN BETRAG BESCHRÄNKT, DEN DER NUTZER GEGEBENENFALLS FÜR DIE SOFTWARE BEZAHLT HAT.

EINIGE RECHTSORDNUNGEN ERLAUBEN DEN AUSSCHLUSS ODER DIE BESCHRÄNKUNG VON ZUFÄLLIGEN ODER FOLGESCHÄDEN NICHT, SO DASS DIESER AUSSCHLUSS UND DIESE BESCHRÄNKUNG MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR DEN NUTZER GILT.

11. Exportbestimmungen und Handelskonformität. Die Software und die Dokumentation unterliegen den US-amerikanischen Exportkontrollgesetzen, insbesondere dem U.S. Export Administration Act und den damit verbundenen Vorschriften, und können auch in anderen Ländern Export- oder Importbestimmungen unterliegen. Im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung werden sowohl ETC als auch der Nutzer alle anwendbaren Gesetze und Vorschriften zur Einfuhr-, Wiedereinfuhr-, Sanktions-, Anti-Boykott-, Export- und Wiederausfuhrkontrolle einhalten, einschließlich aller Gesetze und Vorschriften, die für ein US-amerikanisches Unternehmen gelten, wie die Export Administration Regulations, die International Traffic in Arms Regulations und die vom Office of Foreign Assets Control durchgeführten Wirtschaftssanktionsprogramme. Der Nutzer darf die Software oder Dokumentation weder direkt noch indirekt in eine Rechtsordnung oder ein Land exportieren, reexportieren oder freigeben oder die Software oder Dokumentation von dort aus zugänglich machen, in das die Ausfuhr, der Reexport oder die Freigabe durch Rechts- und Verwaltungsvorschriften verboten ist. Der Nutzer ist verpflichtet, alle geltenden Bundesgesetze, -vorschriften und -regeln einzuhalten und alle erforderlichen Verpflichtungen (einschließlich der Einholung einer erforderlichen Ausfuhrgenehmigung oder einer anderen behördlichen Genehmigung) zu erfüllen, bevor er die Software oder Dokumentation außerhalb der Vereinigten Staaten exportiert, re-exportiert, freigibt oder anderweitig zur Verfügung stellt. Der Nutzer versichert und garantiert, dass er keinen Sanktionen unterliegt oder anderweitig auf einer Liste verbotener oder eingeschränkter Parteien aufgeführt ist, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die Listen, die vom Sicherheitsrat der Vereinten Nationen, der US-Regierung (z. B. die Specially Designated Nationals List and Foreign Sanctions Evaders List des US-Finanzministeriums und die Entity List des US-

Handelsministeriums), der Europäischen Union oder ihrer Mitgliedstaaten oder anderen zuständigen Regierungsbehörden geführt werden.

12. Kündigung. Der Nutzer kann diese Vereinbarung kündigen, indem er die Nutzung einstellt und alle Kopien der Software und der Dokumentation vernichtet. Diese Lizenz endet automatisch, wenn der Nutzer gegen eine der Bedingungen verstößt. Im Falle einer Klage wegen Verletzung geistigen Eigentums durch Dritte im Zusammenhang mit der Software kann ETC diese Vereinbarung fristlos beenden. Darüber hinaus kann ETC den Support der Software jederzeit und ohne Vorankündigung einstellen. In diesem Fall kann es vorkommen, dass die Software nicht mehr funktioniert und die Daten des Nutzers unzugänglich werden. Der Nutzer ist allein verantwortlich für die Sicherung der in der Software gespeicherten Daten.

Nichts in diesem Vertrag schränkt das Recht des Nutzers ein, das betreffende Gerät zusammen mit der auf diesem Gerät befindlichen Software zu verkaufen, wenn und soweit der Nutzer das betreffende Gerät in einem Land gekauft und weiterverkauft hat, das die Richtlinie 2009/24/EG in die geltenden Gesetze dieses Landes umgesetzt hat. Es wird darauf hingewiesen, dass diese Vereinbarung endet und der Nutzer jede Sicherungskopie der Software vernichten muss, sobald der Nutzer nicht mehr Eigentümer des betreffenden Gerätes ist.

13. Entschädigung. Der Nutzer ist verpflichtet, ETC und seine Lieferanten und Lizenzgeber von allen Verlusten, Schäden, Ansprüchen, Haftungen, Bußgeldern, Kosten und Ausgaben (einschließlich angemessener Anwaltskosten) freizustellen, zu verteidigen und schadlos zu halten, die sich aus der Verletzung dieser Vereinbarung durch den Nutzer ergeben.
14. Datenschutz. Der Nutzer erkennt an, dass ETC direkt oder indirekt durch die Dienste Dritter Informationen über die Nutzung der Software und die Nutzung des Geräts, auf dem die Software installiert ist, durch die Bereitstellung von Supportdiensten sammeln und speichern kann. Der Nutzer stimmt zu, dass ETC diese Informationen für jeden Zweck im Zusammenhang mit der Nutzung der Software durch den Nutzer oder auf den Geräten des Nutzers verwenden darf, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die Verbesserung der Leistung der Software, die Entwicklung von Updates oder die Bereitstellung von Produkten und Dienstleistungen für seine Kunden. ETC ist sich der Notwendigkeit zur Achtung der Privatsphäre des Nutzers bewusst. Die Datenschutzerklärung (siehe unten) enthält eine Beschreibung, wie ETC personenbezogene Daten erhebt, verwendet, weitergibt und schützt, sowie die Wahlmöglichkeiten und Zugriffsrechte, die der Nutzer in Bezug auf diese personenbezogenen Daten hat. Weitere Informationen über die Datenschutzpraktiken von ETC und die Datenschutzerklärung von ETC finden Sie unter folgendem Link: <https://www.etcconnect.com/Privacy-Policy-and-terms-of-use.aspx>
15. Vernichtung der Software. Nach Beendigung dieser Vereinbarung endet die im Rahmen dieser Vereinbarung gewährte Lizenz, und der Nutzer wird die Nutzung der Software einstellen und die Software sowie alle zugehörigen Dokumente und alle Kopien davon vernichten und auf Anfrage ETC Dokumente vorlegen, die eine solche Vernichtung belegen.
16. Verschiedenes. Diese Vereinbarung wird ausschließlich nach den Gesetzen des Staates Wisconsin, Vereinigte Staaten von Amerika, ausgelegt und interpretiert, ohne Wirkung auf irgendwelche Prinzipien von Gesetzeskonflikten. Jede Klage nach Gesetz oder Billigkeit, die sich aus dieser Vereinbarung ergibt oder direkt oder indirekt im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung steht, kann nur bei den Bundes- oder Landesgerichten mit Sitz in Dane County, Wisconsin, eingereicht werden. ETC und der Nutzer stimmen zu und unterwerfen sich der persönlichen Gerichtsbarkeit dieser Gerichte für die Zwecke aller Klagen im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung und der extraterritorialen Prozessführung. Diese Vereinbarung stellt die gesamte Vereinbarung zwischen ETC und dem Nutzer in Bezug auf die in dieser Vereinbarung vorgesehenen Transaktionen dar und ersetzt alle früheren oder gleichzeitigen mündlichen oder schriftlichen Mitteilungen in Bezug auf den Gegenstand dieser Vereinbarung, die alle in dieser Vereinbarung zusammengefasst sind. Diese Vereinbarung darf nicht geändert, ergänzt oder in irgendeiner Weise verändert werden, es sei denn, es handelt sich um ein schriftliches Dokument, das von autorisierten Vertretern beider Parteien unterzeichnet wurde. Für den Fall, dass eine Bestimmung dieser Vereinbarung aufgrund eines Gerichtsbeschlusses für ungültig oder nicht durchsetzbar befunden wird, bleibt der Rest dieser Vereinbarung gültig und durchsetzbar gemäß ihren Bedingungen. Sollte ETC eine Bestimmung dieser Vereinbarung nicht strikt durchsetzen, so gilt dies nicht als Verzicht auf diese Bestimmung oder als nachträglicher Verstoß gegen diese Bestimmung. Die Gewährleistungsausschlüsse und -beschränkungen sowie die Entschädigung des Nutzers bleiben auch nach Beendigung oder Ablauf dieser Vereinbarung bestehen. Alle Mitteilungen, Anträge, Zustimmungen, Ansprüche, Forderungen, Verzichtserklärungen und andere Mitteilungen im Rahmen dieser

Vereinbarung bedürfen der Schriftform und gelten an dem Tag, an dem sie per E-Mail oder Fax (mit Sendebestätigung) eingegangen sind, bzw. am dritten Tag nach dem Datum der Zusendung per vorab freigemachter Einschreibesendung als übermittelt. Diese Vereinbarung kann in elektronischer Form (z. B. durch ein elektronisches oder anderes Mittel zum Nachweis der Zustimmung) angenommen werden, und die Zustimmung des Nutzers gilt als bindend zwischen dem Nutzer und ETC. Weder ETC noch der Nutzer werden die Gültigkeit oder Durchsetzbarkeit dieser Vereinbarung bestreiten, auch nicht im Rahmen geltender Betrugsstatuten, weil sie in elektronischer Form akzeptiert oder unterzeichnet wurde. Elektronisch gepflegte Aufzeichnungen in Papierform gelten als Geschäftsunterlagen und haben die gleiche Gültigkeit wie alle anderen allgemein anerkannten Geschäftsunterlagen. ES WIRD AUSDRÜCKLICH ANGENOMMEN UND VEREINBART, DASS FÜR DEN FALL, DASS EIN NACHSTEHENDES RECHTSMITTEL SEINEN WESENTLICHEN ZWECK VERFEHLT, ALLE HAFTUNGSBESCHRÄNKUNGEN UND SCHADENSAUSSCHLÜSSE IN KRAFT BLEIBEN.

Anlage A

Allgemeine Geschäftsbedingungen für Drittanbieter-Lizenzen. Eine vollständige Liste aller Drittanbieter-Lizenzen, die hierin vollständig enthalten sind, finden Sie unter www.etcconnect.com/licenses.



Firmenzentrale ■ Middleton, WI, USA ■ Tel.: +608 831 4116 ■ Service: (Amerika) service@etcconnect.com
London, UK ■ Tel.: +44 (0)20 8896 1000 ■ Service: (UK) service@etceurope.com
Rom, IT ■ Tel.: +39 (06) 32 111 683 ■ Service: (UK) service@etceurope.com
Holzkirchen, DE ■ Tel.: +49 (8024) 47 00-0 ■ Service: (DE) techserv-hoki@etcconnect.com
Hongkong ■ Tel.: +852 2799 1220 ■ Service: (Asien) service@etcasia.com
Web: etcconnect.com ■ © 2019 Electronic Theatre Controls, Inc.
Änderungen von Produktinformationen und Spezifikationen vorbehalten. ETC beabsichtigt, dieses Dokument in
7225M1200-3.0.0-DE-A Freigegeben 2019-10