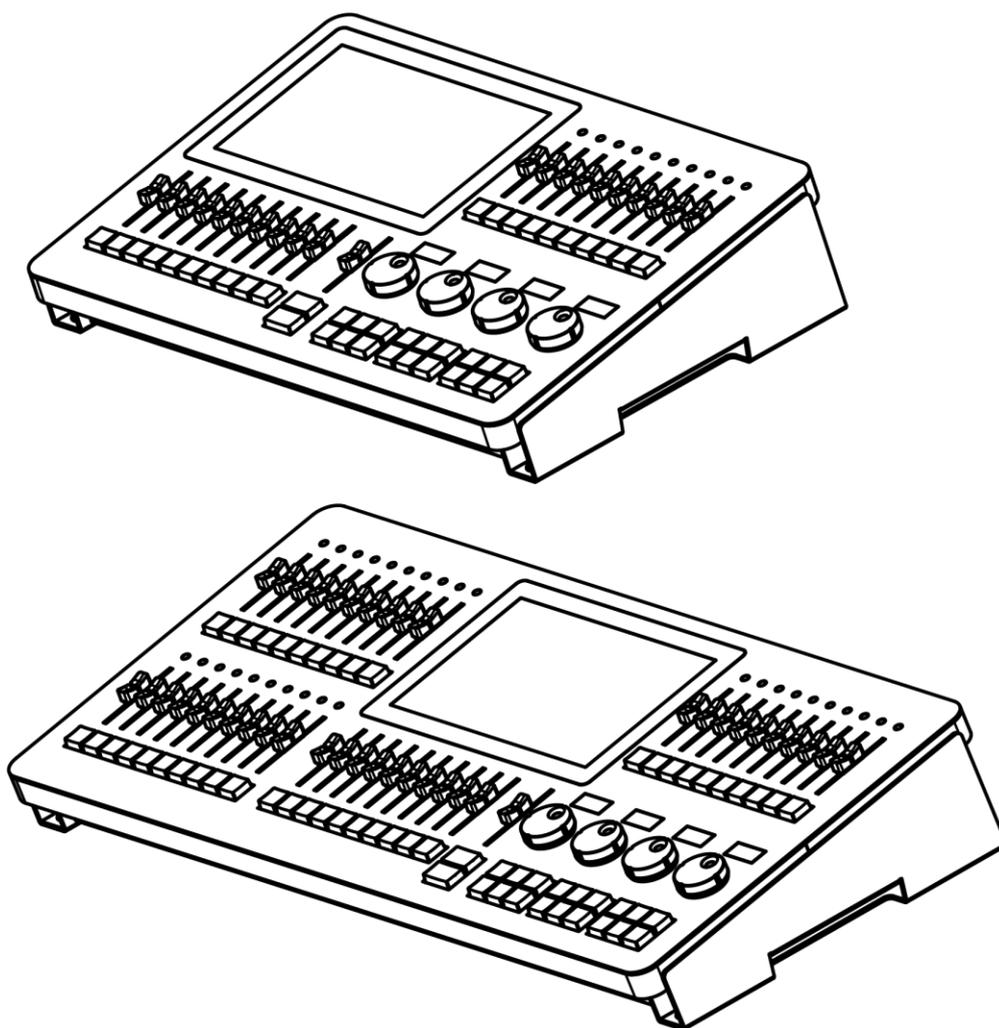




**HANDBUCH**



**DEUTSCH**

**LAMPY 20 / 40**

**V1.0**

Produkt-Code: 50733 / 50734 / 50735 / 50736

### Preface

---

Thank you for purchasing this Showtec product.

The purpose of this user manual is to provide instructions for the correct and safe use of this product.

Keep the user manual for future reference as it is an integral part of the product. The user manual shall be stored at an easily accessible location.

This user manual contains information concerning:

- Safety instructions
- Intended and non-intended use of the device
- Installation and operation of the device
- Maintenance procedures
- Troubleshooting
- Transport, storage and disposal of the device

Non-observance of the instructions in this user manual may result in serious injuries and damage of property.

©2020 Showtec. All rights reserved.

No part of this document may be copied, published or otherwise reproduced without the prior written consent of Highlite International.

Design and product specifications are subject to change without prior notice.

For the latest version of this document, please visit our website [www.highlite.com](http://www.highlite.com) or contact us at [service@highlite.com](mailto:service@highlite.com).

Highlite International and its authorized service providers are not liable for any injury, damage, direct or indirect loss, consequential or economic loss or any other loss arising from the use of, or inability to use or reliance on the information contained in this document.

# 1. Inhaltsverzeichnis

<b>1. Inhaltsverzeichnis</b> .....	<b>2</b>
<b>2. Einführung</b> .....	<b>9</b>
2.1. Vor der Verwendung des Produkts .....	9
2.2. Vorgesehene Verwendung .....	9
2.3. Produkt-Lebensdauer .....	9
2.4. Text-Konventionen .....	9
2.5. Symbole und Signalwörter .....	10
2.6. Symbole auf dem Informationsetikett .....	10
<b>3. Sicherheit</b> .....	<b>11</b>
3.1. Warnungen und Sicherheitshinweise .....	11
3.2. Anforderungen an den Benutzer .....	13
<b>4. Beschreibung des Geräts</b> .....	<b>14</b>
4.1. Vorderansicht .....	14
4.1.1. Multi-Funktions-Fader (MFF) .....	15
4.1.2. Programmierungs-Abschnitt .....	16
4.1.3. Wiedergabe-Fader (Playback Fader) .....	17
4.1.4. Master-Wiedergabe-Fader (Master Playback Fader) .....	17
4.1.5. Touch-Bildschirm .....	18
4.2. Rückansicht .....	19
4.3. Produkt-Spezifikationen .....	20
4.4. Optionales Zubehör .....	21
4.4.1. LAMPY DNGL-Funktionen .....	21
<b>5. Installation</b> .....	<b>22</b>
5.1. Sicherheitshinweise für die Installation .....	22
5.2. Anforderungen an den Installationsort .....	22
5.3. Anschließen an die Stromversorgung .....	23
5.4. Sicherheitshinweise für den Betrieb .....	23
<b>6. Grundlegende Konzepte</b> .....	<b>24</b>
6.1. Prioritätskonzept .....	24
6.2. Tracking .....	24
6.2.1. Grundidee .....	24
6.2.2. Tracking in Kürze .....	24
6.2.3. Tracking von Änderungen .....	25
6.2.4. Aufrechterhalten des Tracking .....	25
6.3. Grundlagen der Geräte-Bibliothek (Fixture Library) .....	26
6.3.1. Factory-Library .....	26
6.3.2. User-Library .....	26
6.3.3. Show-Library .....	26
<b>7. Die Benutzeroberfläche</b> .....	<b>27</b>
7.1. Die interne Touchscreen-Benutzeroberfläche .....	27
7.1.1. Die "Obere Symbolleiste" .....	28
7.1.1.1. Programmer-Tasten .....	29
7.1.1.2. Fenstertitel / Aktiver Befehl .....	30
7.1.1.3. Schaltflächen der Hauptnavigation .....	31
7.1.1.4. Der „Inhaltsbereich“ .....	33
7.1.2. Die "Untere Symbolleiste" .....	34
Externer Bildschirm .....	35
7.1.3. Externe Bildschirmfunktionalität ohne das LAMPY DNGL .....	35
7.1.4. Externe Bildschirmfunktionalität mit dem LAMPY DNGL .....	36
7.1.4.1. Die Fixtures-Ansicht .....	36
7.1.4.2. Die Gruppen und Preset Ansicht .....	37
7.1.4.3. Die „Virtual Executors“ Ansicht .....	37

7.1.4.4.	Die Cuelisten-Ansicht (Cuelist View).....	38
7.1.4.5.	Die DMX Output-Ansicht.....	38
7.1.4.6.	Solitaire.....	39
<b>8.</b>	<b>Betrieb.....</b>	<b>40</b>
8.1.	Beginnen Sie mit der Verwendung der Konsole.....	40
8.1.1.	Konsole und Zubehör auspacken.....	40
8.1.2.	Konsole und beliebiges Zubehör sowie Strom anschließen.....	40
8.2.	Arbeiten mit Shows.....	42
8.2.1.	Eine neue Show erstellen.....	42
8.2.2.	Laden einer Show.....	43
8.2.3.	Speichern der Show-Datei.....	44
8.3.	Hinzufügen und Patchen von Geräten.....	45
8.3.1.	Die Patch-Tabelle.....	45
8.3.2.	Das Patch-Aktionsmenü.....	46
8.3.3.	Hinzufügen von Geräten zur Show-Datei.....	47
8.3.4.	Löschen von Geräten aus der Show-Datei.....	49
8.3.5.	Ändern der DMX-Adressen bereits angelegter Fixtures.....	50
8.3.6.	Ändern des Namens bestehender Fixtures.....	51
8.3.7.	Invertieren von Pan oder Tilt für existierende Geräte.....	52
8.3.8.	Benutzer-ID für bestehende Geräte ändern.....	53
8.4.	Das Setup-Menü.....	54
	Öffnen des Setup-Menüs aus einer Show heraus.....	54
	Öffnen des Setup-Menüs vom Willkommensbildschirm aus.....	54
8.4.1.	Registerkarte "Current Show".....	55
8.4.1.1.	Speichern der Show-Datei.....	55
8.4.1.2.	Speichern der Show-Datei unter einem neuen Namen.....	56
8.4.1.3.	Exportieren der Show-Datei auf USB.....	56
8.4.2.	Registerkarte "Show Settings".....	57
8.4.2.1.	Einstellungen zur Änderung der Wiedergabeseite (Playback Page).....	58
8.4.2.2.	Master-Fader-Einstellungen.....	59
8.4.2.3.	Ändern der Helligkeit des Arbeitslichts.....	60
8.4.2.4.	Ändern der Helligkeit der Multifunktions-Fader-LED.....	61
8.4.2.5.	Nachahmung der Scheinwerfer-Farbe mit den Multi-Funktions-Fader LEDs.....	62
8.4.2.6.	Ändern des Sperr-PIN Codes.....	63
8.4.2.7.	Automatisches speichern der Show.....	64
8.4.2.8.	Aktivieren des Open Sound Control (OSC)-Eingangs.....	65
8.4.2.9.	Aktivieren und Konfigurieren des Audio-Eingangs.....	66
	Einstellen des Audio-Pegels / Schwellenwerts.....	67
8.4.2.10.	Aktivieren des Time-Code-Eingangs.....	68
8.4.2.11.	Aktivieren des MIDI-Eingangs.....	69
	Einstellen des MIDI-Kanals.....	69
8.4.2.12.	Aktivieren und Konfigurieren der DMX-Ausgabe über Art Net oder sACN.....	70
	Festlegung von Art Net und / oder sACN Universum und Priorität.....	70
8.4.3.	Registerkarte System Settings.....	71
8.4.3.1.	Einstellung des USB-Tastatur-Layouts.....	72
8.4.3.2.	Einstellung der Konsolen Datum und Uhrzeit.....	73
8.4.3.3.	Konfigurieren der Netzwerkeinstellungen.....	74
	Dynamische Konfiguration.....	74
	Statische Konfiguration.....	74
8.4.3.4.	Aktualisieren der Konsolen-Software.....	75
	Aktualisierung des LAMPY über USB:.....	75
	Aktualisieren des LAMPY mit der Online-Update-Funktionalität:.....	75
8.4.3.5.	Lesen der Versionshinweise der installierten Software-Version.....	75
8.4.3.6.	Aktualisierung der Geräte Bibliothek.....	76
	Aktualisierung der LAMPY-Bibliothek über USB:.....	76
	Aktualisieren des LAMPY mit der Online-Update-Funktionalität:.....	76
8.4.3.7.	Kalibrieren des internen Touch-Bildschirms.....	77

8.4.3.8.	Kalibrieren des externen Touch-Bildschirms .....	78
8.4.3.9.	Testen der Frontpanel-Hardware .....	79
8.4.3.10.	System-Protokoll .....	80
8.4.4.	Registerkarte Manage Shows .....	81
8.4.4.1.	Dialog zum Verwalten von Shows-Aktionen .....	81
8.4.4.2.	Eine neue Show beginnen .....	82
8.4.4.3.	Löschen einer oder mehrerer Shows .....	82
8.4.4.4.	Öffnen einer Show .....	82
8.4.4.5.	Importieren einer oder mehrerer Shows von USB .....	82
8.4.4.6.	Exportieren einer oder mehrerer Shows auf USB .....	82
8.4.5.	Registerkarte Fixture Library .....	83
8.4.5.1.	Gerätebibliothek-Kategorie auswählen .....	84
8.4.5.2.	Aktionsdialog „Gerätebibliothek“ .....	85
8.4.5.3.	Hinzufügen eines neuen Fixture-Typs .....	86
	Eine Gerät von Grund auf neu erstellen .....	86
	Erstellen Sie eine Bibliothek mit einem vorhandenen Gerätetyp als Vorlage .....	86
8.4.5.4.	Löschen eines Geräte-Typs .....	87
8.4.5.5.	Bearbeiten/Ändern eines Gerätetyps .....	87
8.4.5.6.	Übertragen (Kopieren) eines Fixture-Typs zwischen Bibliotheken .....	87
8.4.5.7.	Geräte-Bibliotheken von USB importieren .....	88
8.4.5.8.	Geräte-Bibliothek auf USB exportieren .....	89
8.4.5.9.	Der Bibliotheks-Editor .....	90
	Channel-List (Kanal-Liste) .....	90
	Parameter auswählen .....	92
	Ranges bearbeiten .....	93
	Allgemeine Einstellungen (General Settings) .....	94
8.5.	Verwendung des Home-Bildschirms .....	95
8.5.1.	Die Fixtures-Ansicht .....	96
8.5.1.1.	Navigieren in der Fixtures-Ansicht .....	97
8.5.1.2.	Das Fixture-Item (Geräte-Symbol) .....	98
8.5.1.3.	Fixtures Aktions-Dialog (Zauberstab-Taste) .....	98
8.5.1.4.	Hinzufügen von Elementen zur Geräteansicht .....	100
	Hinzufügen von Labels (Beschriftungen) .....	100
	Hinzufügen von Gruppen .....	100
	Hinzufügen von Scheinwerfern .....	101
8.5.1.5.	Selektieren und De-Selektieren von Geräten .....	101
8.5.1.6.	Bearbeiten vorhandener Elemente .....	102
	Labels bearbeiten .....	102
	Elemente verschieben .....	102
	Löschen von Elementen .....	102
8.5.1.7.	Vorhandene Elemente anordnen .....	103
	Linear anordnen .....	103
	In einem Bogen anordnen .....	104
	In einem Raster anordnen .....	105
	In einem Kreis anordnen .....	106
	In einem Schachbrett anordnen .....	107
8.5.2.	Die Gruppenansicht .....	108
8.5.2.1.	Das Group-Item (Gruppen-Symbol) .....	108
8.5.2.2.	Gruppen speichern .....	109
8.5.2.3.	Gruppen benennen .....	109
8.5.2.4.	Auswählen und Abwählen von Gruppen .....	109
8.5.2.5.	Kopieren von Gruppen .....	109
8.5.2.6.	Gruppen verschieben .....	109
8.5.2.7.	Gruppen benennen .....	109
8.5.2.8.	Gruppen bearbeiten .....	110
	Ändern des Namens .....	110
	Smart Name .....	110
8.5.2.9.	Entfernen von Scheinwerfer aus Gruppen .....	111

8.5.2.10.	Ersetzen einer Gruppe .....	112
8.5.2.11.	Hinzufügen von Scheinwerfern zu bestehenden Gruppen .....	113
8.5.2.12.	Löschen von Gruppen .....	113
8.5.3.	Die Presets-Ansicht .....	114
8.5.3.1.	Das Preset Item (Preset-Symbol).....	115
8.5.3.2.	Der Preset-Aktionsdialog (Zauberstab) .....	116
	Presets automatisch erstellen .....	116
	Direct Action.....	116
8.5.3.3.	Aufnahme-Preset .....	117
8.5.3.4.	Automatisches Erzeugen von Presets.....	117
8.5.3.5.	Benennen von Presets .....	117
8.5.3.6.	Auswählen / Abwählen von Presets.....	117
8.5.3.7.	Laden der Werte eines Presets, anstatt es als Referenz zu verwenden .....	117
8.5.3.8.	Kopieren von Presets .....	117
8.5.3.9.	Preset verschieben.....	117
8.5.3.10.	Bearbeiten von Presets .....	118
	Ändern des Namens .....	118
	Setzen eines Symbols .....	119
	Setzen eines Farb-Icons .....	119
8.5.3.11.	Entfernen von Werten aus einem Preset .....	120
8.5.3.12.	Ersetzen eines Presets .....	121
8.5.3.13.	Hinzufügen oder Ändern von Werten in bestehenden Presets .....	122
8.5.3.14.	Löschen von Presets .....	122
8.5.4.	Die Values-Ansicht (Werte-Ansicht, oder auch „Programmer“) .....	123
8.5.4.1.	Verschiedene Zustände von Werten.....	124
8.5.4.2.	Leeren der Values-Ansicht .....	124
8.5.4.3.	Programmer-Tasten .....	125
	Blind-Schaltfläche .....	126
	Highlight-Schaltfläche.....	126
	Schaltfläche Previous Fixture .....	126
	Schaltfläche Next Fixture.....	126
8.5.4.4.	Der Werte-Aktionsdialog.....	127
	Show RAW Values.....	127
	Link-Attributes .....	128
8.5.4.5.	Setzen von Geräte-Werten .....	129
	Verwendung der Encoder .....	129
	Verwendung des Dialogfelds „Set Value“ (Werte setzen) .....	130
8.5.4.6.	Setzen von Farbmischattributen.....	131
	Farbwerte mit den Encodern ändern.....	131
	Farbwerte mit dem Color-Picker ändern .....	131
	Farbwerte mit Farbschiebereglern ändern .....	132
	Farbwerte mit Quick Colors ändern.....	133
8.5.4.7.	Einstellung von Werten unter Verwendung von Presets.....	133
8.5.4.8.	Laden von Werten aus anderen Quellen .....	133
	Laden aller aktuell ausgegebenen Werte.....	133
	Laden aller aktuell ausgegebenen Werte für eine bestimmte Attributgruppe .....	133
	Laden aller aktuell ausgegebenen Werte ohne Effekte .....	134
	Laden der aktuell ausgegebenen Werte eines Attributs ohne Effekte .....	134
8.5.4.9.	Fächern / Spreizen von Werten .....	134
8.5.5.	Die Effects-Ansicht (Der Effekt-Editor) .....	135
8.5.5.1.	Der Effekt Aktionsdialog .....	136
	Effekt hinzufügen .....	136
	Ausgewählte Effekte löschen.....	137
	Laden von Effekten aus der Ausgabe für ausgewählte Scheinwerfer .....	137
8.5.5.2.	Hinzufügen von Effekten .....	138
	Vordefinierte Effekte .....	138
	Benutzerdefinierte Effekte .....	139
8.5.5.3.	Ändern von Effektzeilen .....	140

8.5.5.4.	Löschen von Effekten .....	140
8.5.5.5.	Laufende Effekte stoppen .....	141
8.5.5.6.	Effekt-Attribute .....	142
	Fixtures Spalte .....	143
	Parameter Spalte.....	143
	Mode Spalte .....	143
	Relativ .....	143
	Absolut .....	143
	Curve Spalte .....	144
	Size Min (Minimum Größe) Spalte .....	144
	Size Max (Maximum Größe) Spalte .....	144
	Speed (Geschwindigkeit) Spalte.....	145
	Offset Spalte .....	145
	Duty Cycle Spalte.....	145
	Grouping Spalte.....	146
	Direction Spalte.....	146
	Shots Spalte.....	147
8.6.	Verwendung der Playback-Fader .....	148
8.6.1.	Die Beschriftungen der Playback-Fader .....	149
8.6.2.	Die Hintergrundfarbe des Cue-Labels.....	149
8.6.3.	Playback Fader Pages (Seiten) .....	150
8.6.4.	Playback Ansicht - Direktsteuerung .....	151
8.6.5.	Spalten in der Wiedergabeansicht .....	152
	Sort Spalte .....	152
	Cue-ID-Spalte .....	152
	Name Spalte.....	152
	Trig-Time Spalte .....	153
	Trigger-Spalte.....	153
	Manual Go .....	153
	Wait .....	153
	Follow .....	153
	Timecode .....	153
	In Fade Spalte .....	153
	In Delay Spalte .....	153
	Out Fade Spalte.....	153
	"Out Delay" Spalte .....	153
	In Snap Spalte.....	154
	MiB-Spalte .....	154
	Load To Prog Spalte .....	154
8.6.6.	Speichern und Modifizieren von Cues.....	155
8.6.6.1.	Speichern von Cues in einem Playback.....	155
8.6.6.2.	Aufzeichnen eines zweiten Cues in einem Playback .....	155
8.6.6.3.	Entfernen von Werten aus einem Cue in einem Playback.....	155
8.6.6.4.	Ersetzen eines Cues in einem Playback.....	156
8.6.6.5.	Hinzufügen oder Ändern von Werten in einem Cue in einem Playback.....	157
8.6.6.6.	Löschen eines Cues in einem Playback .....	157
8.6.6.7.	Kopieren eines Cues in einem Playback .....	157
8.6.7.	Kopieren eines Playbacks .....	158
8.6.8.	Verschieben eines Playbacks .....	158
8.6.9.	Anpassen der Einstellungen eines Playbacks .....	159
8.6.9.1.	Anpassen der Fader-Funktion.....	159
	Fader-Funktion.....	160
	Fader-Optionen .....	160
	Autostart .....	160
	Autostop .....	160
8.6.9.2.	Anpassen der Tastenfunktion.....	160
8.6.9.3.	Einstellen des Wiedergabemodus .....	162
	Cuelist Einstellungen.....	163

Auto-Off other Effects .....	163
Learn Timing .....	164
Chaser Einstellungen .....	165
Chase Trigger.....	165
Wiedergabe-Richtung .....	166
Cue Crossfade .....	166
8.6.9.4. Einstellen des Lauf-Modus des Playbacks .....	167
8.6.9.5. Einstellen der Ausschaltzeit des Playbacks.....	168
8.7. Verwendung der Multifunktions-Schieberegler (MFF) .....	169
8.7.1. Geräte Modus (Fixture Mode, Orange) .....	170
8.7.1.1. Zuweisen von Scheinwerfern zu einem Geräte-MFF .....	170
8.7.1.2. Löschen von Fixtures aus den MFF-Fadern.....	170
8.7.1.3. Kopieren eines Geräte-MFF.....	170
8.7.1.4. Verschieben eines Geräte-MFF .....	170
8.7.1.5. Benennung eines Geräte-MFF.....	171
8.7.2. Gruppen Modus (Group Mode, Grün).....	172
8.7.2.1. Zuweisen von Gruppen zu einem Gruppen-MFF .....	172
8.7.2.2. Löschen von Gruppen von den MFF-Fadern.....	172
8.7.2.3. Kopieren eines Gruppen-MFF .....	172
8.7.2.4. Verschieben eines Gruppen-MFF .....	172
8.7.2.5. Benennung eines Gruppen-MFF .....	173
8.7.3. Szenen Modus (Scene Mode, Blau) .....	174
8.7.3.1. Speichern auf einen Szenen-MFF.....	174
8.7.3.2. Entfernen von Werten aus einem Szenen-MFF .....	174
8.7.3.3. Ersetzen einer MFF-Szene .....	175
8.7.3.4. Hinzufügen oder Ändern von Werten in einer Szene .....	176
8.7.3.5. Löschen einer Szene .....	176
8.7.3.6. Kopieren einer Szene .....	176
8.7.3.7. Verschieben einer Szene .....	176
8.7.3.8. Anpassen der Einstellungen einer Szene .....	177
Ändern einer Szenen-Fader-Funktion .....	177
Ändern der Funktion einer Szenentaste .....	178
8.7.3.9. Ändern der Überblend- und Ausblendzeit einer Szene .....	179
8.7.3.10. Auto-Off other Effects.....	179
8.7.3.11. Laden von Werten aus einer Szene in den Programmer .....	180
8.8. Verwendung des virtuellen Ausführungsfensters .....	181
8.8.1. Virtual Executor Buttons.....	182
8.8.2. Zeilen im Virtual Executor Fenster verknüpfen (nur jeweils einen Executor pro Zeile zulassen) .....	183
8.8.3. Aufzeichnen und Modifizieren von virtuellen Executors .....	184
8.8.3.1. Aufzeichnung auf einen virtuellen Ausführenden .....	184
8.8.3.2. Entfernen von Werten aus einem virtuellen Executor .....	184
8.8.3.3. Ersetzen aller Werte in einem virtuellen Executor.....	185
8.8.3.4. Hinzufügen oder Ändern von Werten in einem virtuellen Ausführender.....	186
8.8.3.5. Löschen eines virtuellen Executors.....	186
8.8.4. Kopieren eines virtuellen Executors.....	186
8.8.5. Verschieben eines virtuellen Executors .....	186
8.8.6. Anpassen der Einstellungen eines virtuellen Executors .....	187
8.8.6.1. Ändern der Schaltflächenfunktion der virtuellen Executors .....	187
8.8.6.2. Ändern der Fade- und Off-Fade-Zeit der virtuellen Executors .....	188
8.8.6.3. Auto-Off other Effects.....	188
8.8.6.4. Laden von Werten aus einem Executor .....	189
8.8.7. Globale Chase-Geschwindigkeit .....	190
8.8.8. Grand Master .....	191
8.8.9. Globale FX-Geschwindigkeit.....	192
8.8.10. Globale FX-Größe.....	193
8.9. Verwendung des Fader-Übersichtsfensters.....	193
8.10. Verwendung des DMX-Ausgabefensters.....	195
8.10.1. DMX-Ausgabefenster-Einstellungen .....	196

8.11.	Sperrern der Konsole .....	197
8.12.	Herunterfahren oder Neustarten der Konsole .....	197
<b>9.</b>	<b>Protokoll-Spezifikationen .....</b>	<b>198</b>
9.1.	Open Sound Control (OSC) .....	198
9.1.1.	Was ist OSC? .....	198
9.1.2.	OSC über drahtloses LAN .....	198
9.1.3.	Wie man OSC einrichtet .....	198
9.1.4.	TouchOSC App .....	198
9.1.5.	OSC-Kommando-Spezifikation .....	199
9.2.	MIDI-Eingang .....	202
9.2.1.	Wie Sie MIDI einrichten .....	202
9.2.2.	MIDI-Befehlsspezifikation .....	202
9.2.2.1.	MIDI-Noten Ein/Aus-Befehlszuordnung .....	202
9.2.2.2.	Zuordnung von MIDI-Control Change Werten .....	202
<b>10.</b>	<b>Tastenkombinationen .....</b>	<b>204</b>
<b>11.</b>	<b>Wartung .....</b>	<b>205</b>
11.1.	Sicherheitshinweise für die Instandhaltung .....	205
11.2.	Vorbeugende Instandhaltung .....	205
11.2.1.	Grundlegende Reinigungsanweisungen .....	206
11.3.	Korrigierende Wartung .....	206
<b>12.</b>	<b>Deinstallation, Transport und Lagerung .....</b>	<b>207</b>
12.1.	Anweisungen zur Deinstallation .....	207
12.2.	Anweisungen für den Transport .....	207
12.3.	Lagerung .....	207
<b>13.</b>	<b>Entsorgung .....</b>	<b>207</b>
<b>14.</b>	<b>Genehmigung .....</b>	<b>207</b>

## 2. Einführung

### 2.1. Vor der Verwendung des Produkts



**Important**

**Read and follow the instructions in this user manual before installing, operating or servicing this product.**

The manufacturer will not accept liability for any resulting damages caused by the non-observance of this manual.

After unpacking, check the contents of the box. If any parts are missing or damaged, contact your Highlite International dealer.

Ihre Sendung enthält:

- Showtec LAMPY 20 oder LAMPY 40
- Stromkabel von Schuko zu Powercon (1,4 m)
- Benutzerhandbuch

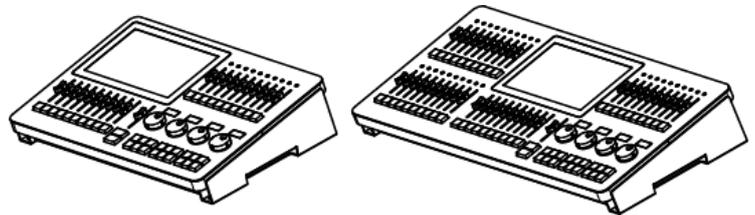


Abb. 01

### 2.2. Vorgesehene Verwendung

This device is intended for professional use as a lighting controller. It is suitable only for indoor installation. This device is not suitable for households and for general lighting.

Any other use, not mentioned under intended use, is regarded as non-intended and incorrect use.

### 2.3. Produkt-Lebensdauer

This device is not designed for permanent operation. Disconnect the device from the electrical power supply when the device is not in operation. This will reduce the wear and will improve the device's lifespan.

### 2.4. Text-Konventionen

Throughout the user manual the following text conventions are used:

- Hard Buttons: All buttons on the Frontpanel are in Typewriter style lettering contained in square brackets, for example: "Press the [ Record ] button"
- Soft Buttons: All buttons in the touchscreen are in bold lettering, for example: "Press the **UP/DOWN** buttons"
- References: References to chapters and parts of the device are in bold lettering, for example: "Refer to **2. Safety**", "turn the **adjustment screw (02)**"
- 0–255: Defines a range of values
- Notes: **Note:** (in bold lettering) is followed by useful information or tips

## 2.5. Symbole und Signalwörter

Safety notes and warnings are indicated throughout the user manual by safety signs.

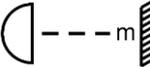
Always follow the instructions provided in this user manual.

	<b>DANGER</b>	Indicates an imminently hazardous situation which, if not avoided, will result in death or serious injury.
	<b>WARNING</b>	Indicates a potentially hazardous situation which, if not avoided, could result in death or serious injury.
	<b>CAUTION</b>	Indicates a potentially hazardous situation, which, if not avoided, may result in minor or moderate injury.
	<b>Attention</b>	Indicates important information for the correct operation and use of the product.
	<b>Important</b>	Read and observe the instructions in this document.
	<b>Electrical hazard</b>	
	<b>Hot surface</b>	
	<b>Eye damage hazard</b>	
		Provides important information about the disposal of this product.

## 2.6. Symbole auf dem Informationsetikett

This product is provided with an information label. The information label is located on the backside of the device.

The information label contains the following symbols:

	This device is designed for indoor use.
	This device shall not be treated as household waste.
	
	Replace any cracked protective shield.
	Minimum distance from lighted objects.
	Caution: Risk of electric shock. Disconnect input power before opening. This appliance must be earthed.

### 3. Sicherheit

**Important**

**Read and follow the instructions in this user manual before installing, operating or servicing this product.**

The manufacturer will not accept liability for any resulting damages caused by the non-observance of this manual.

#### 3.1. Warnungen und Sicherheitshinweise

**DANGER**

**Danger for children**

For adult use only. The device must be installed beyond the reach of children.

- Do not leave various parts of the packaging (plastic bags, polystyrene foam, nails, etc.) within children's reach. Packaging material is a potential source of danger for children.

**DANGER**

**Electric shock caused by dangerous voltage inside**

There are areas within the device where dangerous touch voltage (> 120 V DC) may be present.

- Do not open the device or remove any covers.
- Do not operate the device if the covers or the housing are open. Before operation, check if the housing is firmly closed and all screws are tightly fastened.
- Disconnect the device from electrical power supply before service and maintenance, and when the device is not in use.

**DANGER**

**Electric shock caused by short-circuit**

This device falls under IEC protection class I.

- Make sure that the device is electrically connected to ground (earth). Connect the device only to a socket-outlet with ground (earth) connection.
- Do not cover the ground (earth) connection.
- Do not bypass the thermostatic switch or fuses.
- For replacement use fuses of the same type and rating only.
- Do not let the power cable come into contact with other cables. Handle the power cable and all connections with the mains with caution.
- Do not modify, bend, mechanically strain, put pressure on, pull or heat up the power cable.
- Make sure that the power cable is not crimped or damaged. Examine the power cable periodically for any defects.
- Do not immerse the device in water or other liquids. Do not install the device in a location where flooding may occur.
- Do not use the device during thunderstorms. Disconnect the device from the electrical power supply immediately.



**WARNING**  
**Risk of burns due to hot surface**

The surface and the inner parts of the device can become very hot during operation.

- Do not touch the device during operation.
- Allow the device to cool down for at least 15 minutes before handling.



**WARNING**  
**Risk of epileptic shock**

Strobe lighting can trigger seizures in photosensitive epilepsy. Sensitive persons should avoid looking at strobe lights.



**WARNING**  
**Possible eye damage caused by high light intensity**

Possibly hazardous optical radiation emitted from this device.

- Do not look at the operating light source. May be harmful to the eye.
- Do not look at the light source with optical instruments that may concentrate the light output.
- Make sure that persons are not looking directly into the light source when the device lights up suddenly. This can happen when the device is powered or when it receives DMX signal, or when certain menu items are selected.
- Disconnect power supply before servicing.
- Wear protective goggles if looking into light source during service or maintenance.



**Attention**  
**Power supply**

- Before connecting the device to the power supply, make sure that the current, voltage and frequency match the input voltage, current and frequency specified on the information label on the device.
- Make sure that the cross-sectional area of the extension cords and power cables is sufficient for the required power consumption of the device.



**Attention**  
**General safety**

- Do not insert objects into the air vents.
- Do not connect the device to a dimmer pack.
- Do not switch the device on and off in short intervals. This decreases the device's life.
- Do not shake the device. Avoid brute force when installing or operating the device.
- Change the lens or the LEDs if they are visibly damaged to such an extent that their effectiveness is impaired, for example by cracks or deep scratches. Contact your Highlight International dealer for more information, as servicing can be performed only by instructed or skilled persons.
- If the device is dropped or struck, disconnect the device from the electrical power supply immediately.

- If the device is exposed to extreme temperature variations (e.g. after transportation), do not switch it on immediately. Let the device reach room temperature before switching it on, otherwise it may be damaged by the formed condensation.
- If the device fails to work properly, discontinue the use immediately.



**Attention**  
**For professional use only**  
**This device shall be used only for the purposes it is designed for.**

This device is designed to be used as a professional stage light effect. Any incorrect use may lead to hazardous situations and result in injuries and material damage.

- This device is not suitable for households and for general lighting.
- This device is not designed for permanent operation.
- This device does not contain user-serviceable parts. Unauthorized modifications to the device will render the warranty void. Such modifications may result in injuries and material damage.



**Attention**  
**Before each use, examine the device visually for any defects.**

Make sure that:

- All screws used for installing the device or parts of the device are tightly fastened and are not corroded.
- The safety devices are not damaged.
- There are no deformations on housings, fixations and installation points.
- The lens is not cracked or damaged.
- The power cables are not damaged and do not show any material fatigue.



**Attention**  
**Do not expose the device to conditions that exceed the rated IP class conditions.**

This device is IP20 rated. IP (Ingress Protection) 20 class provides protection against solid objects greater than 12 mm, such as fingers, and no protection against harmful ingress of water.

### 3.2. Anforderungen an den Benutzer

This product may be used by ordinary persons. Maintenance may be carried by ordinary persons. Installation and service shall be carried out only by instructed or skilled persons. Contact your Highlite dealer for more information.

Instructed persons have been instructed and trained by a skilled person, or are supervised by a skilled person, for specific tasks and work activities associated with the installation, service and maintenance of this product, so that they can identify risks and take precautions to avoid them.

Skilled persons have training or experience, which enables them to recognize risks and to avoid hazards associated with the installation, service and maintenance of this product.

Ordinary persons are all persons other than instructed persons and skilled persons. Ordinary persons include not only users of the product but also any other persons that may have access to the device or who may be in the vicinity of the device.

## 4. Beschreibung des Geräts

### 4.1. Vorderansicht

Das Frontpanel enthält alle für die Bedienung notwendigen Tasten und Fader. Die Frontplatte unterscheidet sich ein wenig zwischen beiden Produkten, der Hauptteil der Konsolen-Frontplatte ist jedoch bei beiden Produkten identisch.

Hier ein kurzer Überblick über die Frontplatte des LAMPY 20 und LAMPY 40:

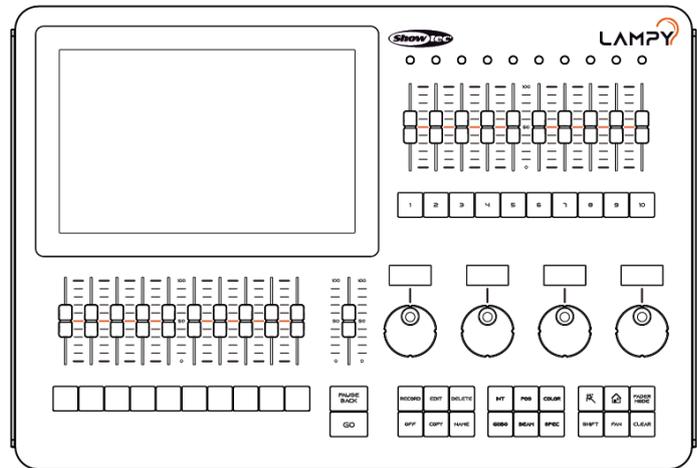


Abb. 1: LAMPY 20 Frontplatte

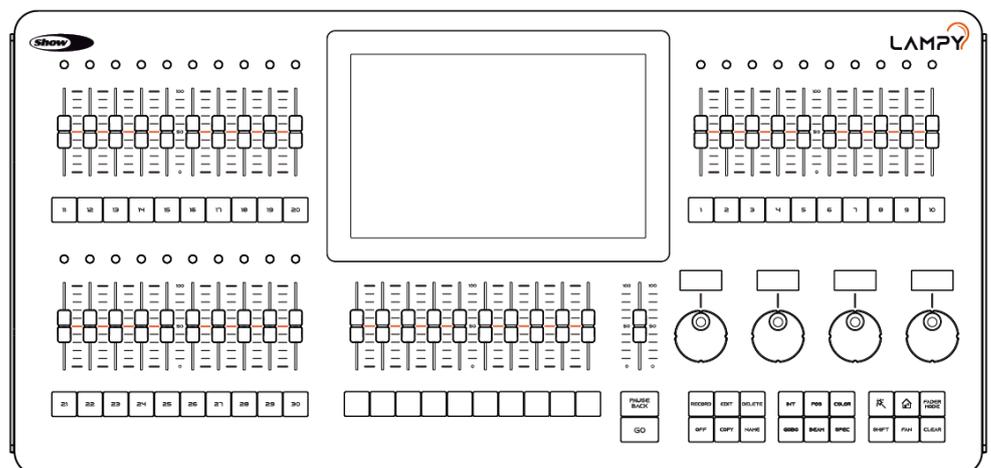


Abb. 2: LAMPY 40 Frontplatte

## 4.1.1. Multi-Funktions-Fader (MFF)

Das Frontpanel des LAMPYs besteht entweder aus 10 (LAMPY 20) oder 30 (LAMPY 40) Multi-Funktions-Fadern, die jeweils aus einer Multicolor-LED, einem Fader und einer Taste bestehen. Diese können zwischen Geräten (Fixtures), Gruppen (Groups) oder Szenen (Scenes) umgeschaltet werden und bieten je nach Modus verschiedene Optionen.

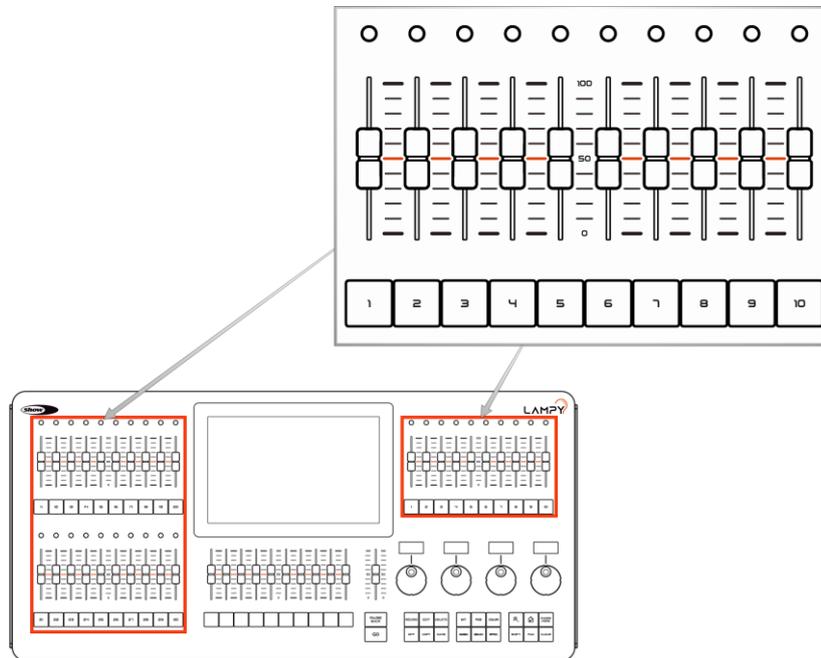


Abb. 3: Multifunktions-Fader

## 4.1.2. Programmierungs-Abschnitt

Dieser Teil des LAMPYs-Frontpanels enthält alle zur Programmierung und Werteeingabe benötigten Tasten. Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um sich mit den hier zu findenden Tasten vertraut zu machen.

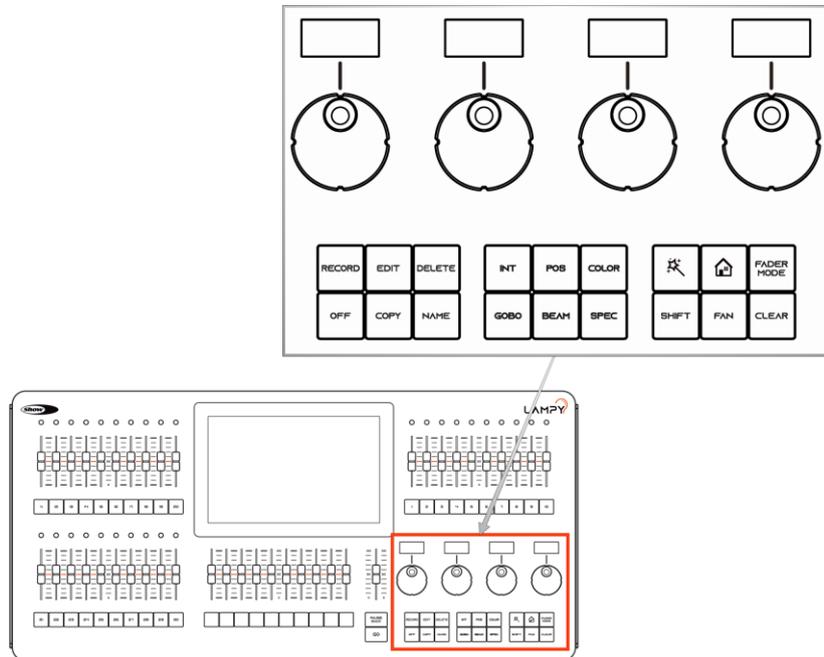


Abb. 4: Programmierungs-Abschnitt

## 4.1.3. Wiedergabe-Fader (Playback Fader)

Das Frontpanel des LAMPYs besteht aus mehreren Wiedergabe-Steuerungen (Playbacks), die jeweils aus einem Fader und einem Button unter dem Fader bestehen. Diese können Playbacks mit mehreren Cues enthalten. Die Fader und die Tastenfunktion ist konfigurierbar und die Playbacks können über mehrere Seiten hinweg organisiert werden.

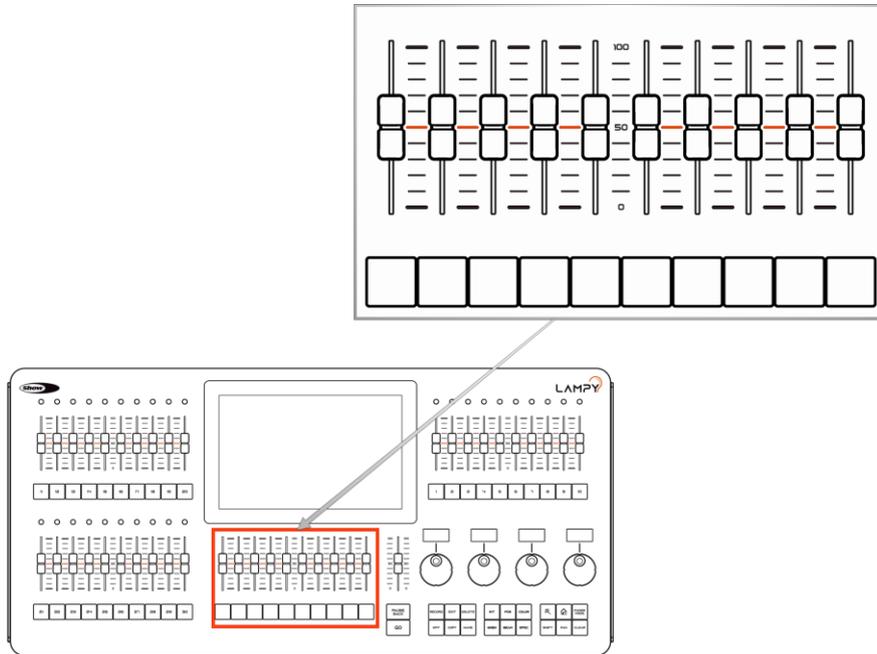


Abb. 5: Wiedergabe-Fader

## 4.1.4. Master-Wiedergabe-Fader (Master Playback Fader)

Der Master-Wiedergabe-Fader kann zur präziseren Steuerung eines ausgewählten Playbacks verwendet werden. Er besteht aus einem Go und Pause/Zurück Button und einem Fader. Die Funktion des Faders kann über die Registerkarte Show Settings im Setup-Menü konfiguriert werden.

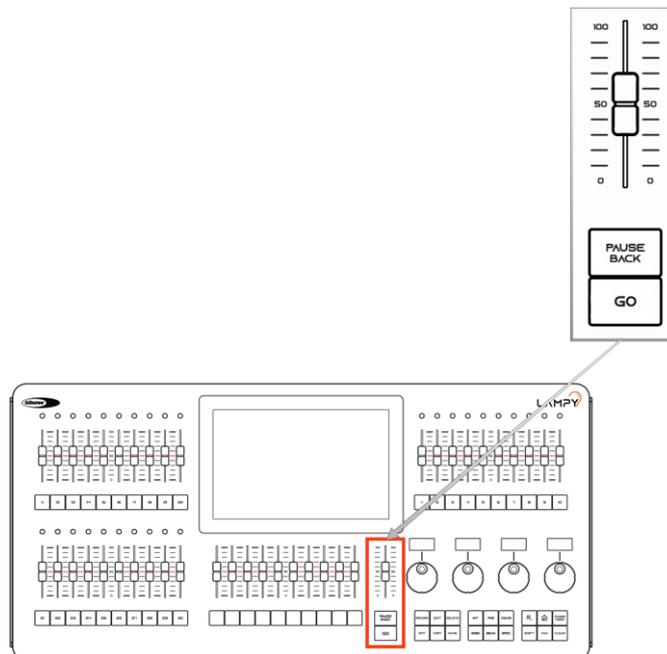


Abb. 6: Master-Wiedergabe-Fader

## 4.1.5. Touch-Bildschirm

Der Touchscreen der LAMPY-Konsole ist eines der Hauptelemente für die Benutzerinteraktion mit dem LAMPY. Er verfügt über eine einfach und intuitiv zu bedienende grafische Benutzeroberfläche.

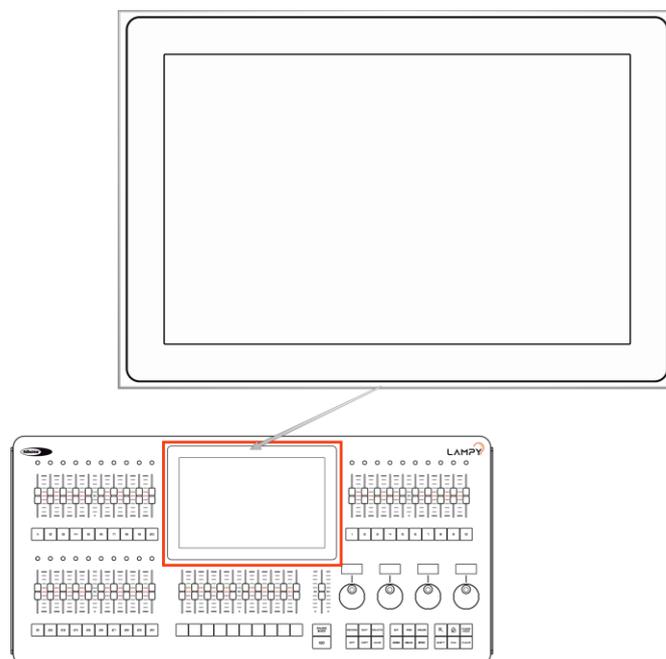


Abb. 7: Touchscreen-Anzeige

## 4.2. Rückansicht

Die Rückblende des LAMPY 20 und LAMPY40 ist hinsichtlich der Anschlüsse identisch.

Bitte vergewissern Sie sich, dass ein externer Bildschirm angeschlossen ist, bevor Sie die Konsole hochfahren. Die Bedienoberfläche hat eine feste Auflösung von 1920 x 1080 (Full HD), stellen Sie also bitte sicher, dass Ihr Monitor diese Auflösung unterstützt.

Der externe Bildschirm kann auch ein Touchscreen sein.

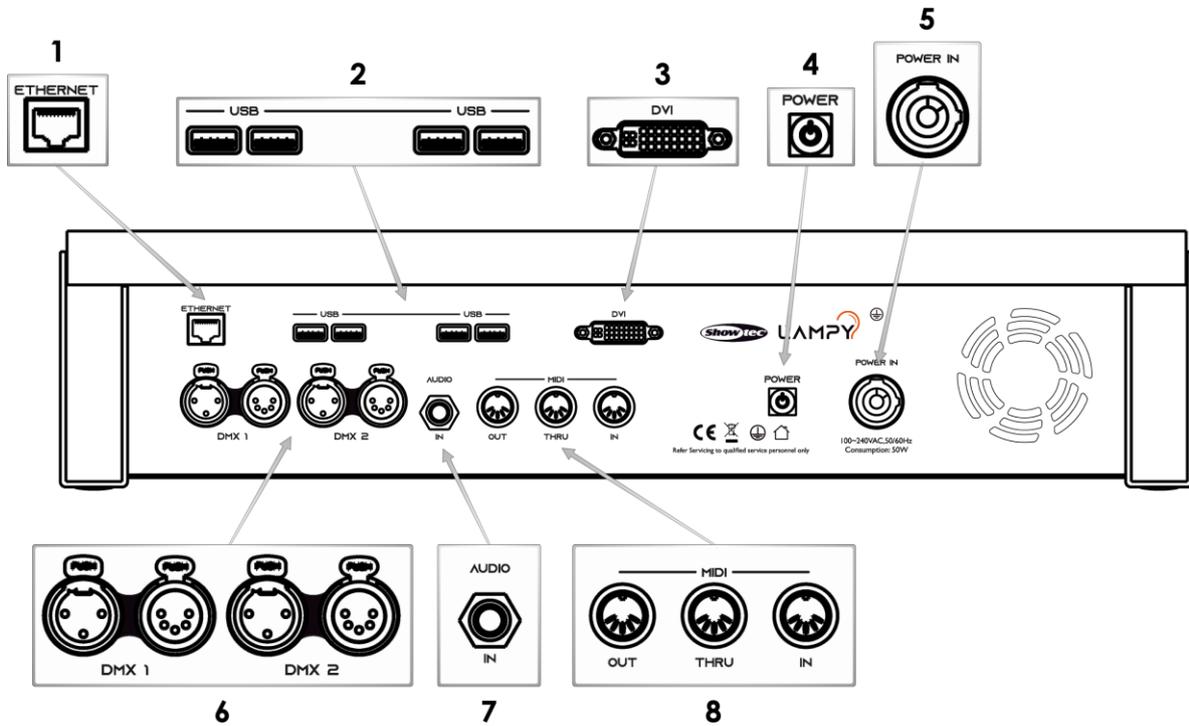


Abb. 8 LAMPY Rückansicht

1	Netzwerk-Anschluss	6	DMX-Ausgänge
2	USB 2.0 und 3.0 (blau) Anschlüsse	7	Audio-Eingang
3	DVI-Anschluss	8	Midi Out / Thru / In
4	Ein/Aus-Taste		
5	Stromanschluss (PowerCon)		

### 4.3. Produkt-Spezifikationen

Der LAMPY ist eine hybride, Programmierer-basierte tracking Konsole.

Hybrid bedeutet, dass er entweder zur Steuerung konventioneller oder beweglicher Scheinwerfer in der gleichen einfach zu handhabenden Weise verwendet werden kann.

Als Programmierer-basierte Konsole haben Sie immer die Möglichkeit, die Ausgabe des LAMPYs zu überschreiben, da die Programmierschnittstelle immer Vorrang hat.

"Tracking" im Gegensatz zu „Non-Tracking definiert“, dass Werte beim Wechsel zwischen Cues so lange beibehalten werden, bis sie auf einen anderen Wert gesetzt werden.

	LAMPY 20 - 1U	LAMPY 20 - 2U	LAMPY 40 - 1U	LAMPY 40 - 2U
Eingebauter Bildschirm	10,1"-Vollfarb-Touchscreen			
Externer Monitor	1x DVI (Full-HD)			
Externe Monitor-Funktionen	Begrenzt	Vollständig	Begrenzt	Vollständig
Wiedergabe-Fader	10			
Multifunktions-Fader	10		30	
Wiedergabeseiten	9 + 1 Template Seite			
Encoder	4			
DMX Kanäle	512	1024	512	1024
DMX-Universen	1	2	1	2
ArtNet	Mit Dongle	Ja	Mit Dongle	Ja
sACN	Mit Dongle	Ja	Mit Dongle	Ja
Fixture-Ansichten	1	2	1	2
Geräte	Begrenzt durch DMX-Kanäle			
Max. Kanäle pro Gerät	120			
Speicherplätze	100 Presets pro Attributgruppe, 100 Geräte-Gruppen.			
Wiedergaben (Playbacks)	100			
Szenen	10		30	
MIDI Ein- / Thru / Ausgang	Ja			
OSC (Open Sound Control)	Ja			
Timecode	Verwendung von MIDI-Timecode			
Audio-Eingang	Ja (6,3-mm-Buchse)			
Dongle	Optional	Eingebaut	Optional	Eingebaut
Eingangsspannung	100-240V, 60/50Hz			
Leistungsaufnahme	75W			
Sicherung	Interne Sicherung			
Gehäuse	Metall und flammhemmender Kunststoff			
Abmessungen	505 x 345 x 128 mm		721 x 345 x 128 mm	
Gewicht	8,8 kg		11,8 kg	

#### 4.4. Optionales Zubehör

	LAMPY 20	LAMPY 40
Staubschutzhülle Bestellcode	50738	50739
Flightcase Bestellcode	D7332	D7333
LAMPY DNGL Bestellcode	50737 (Funktioniert nur mit den 1-Universum-Konsolen)	

##### 4.4.1. LAMPY DNGL-Funktionen

Die Verwendung des LAMPY-Dongles wird nur mit den 1-Universum-Versionen der Konsole unterstützt. Bei den 2 Universum Konsolen ist das Dongle bereits eingebaut.

Das LAMPY DNGL schaltet die folgenden Funktionen frei:

	Ohne Dongle	Mit Dongle
Externe Monitor-Funktionen	Begrenzt	Vollständig
DMX-Universen	1	2
DMX Kanäle	512	1204
ArtNet	Nein	Ja
sACN	Nein	Ja
Fixture-Ansichten	1	2

## 5. Installation

---

### 5.1. Sicherheitshinweise für die Installation



**WARNING**

Incorrect installation can cause serious injuries and damage of property.

### 5.2. Anforderungen an den Installationsort

- The device can be used only indoors.
- The minimum distance to other objects must be bigger than 0,5 m.
- The maximum ambient temperature  $t_a = 40\text{ °C}$  must never be exceeded.
- The relative humidity must not exceed 50 % with an ambient temperature of  $40\text{ °C}$ .

### 5.3. Anschließen an die Stromversorgung



**DANGER**  
**Electric shock caused by short-circuit**

The device accepts AC mains power at 100–240 V and 50/60 Hz. Do not supply power at any other voltage or frequency to the device.

This device falls under IEC protection class I. Make sure that the device is always electrically connected to the ground (earth).

Before connecting the device to the socket-outlet:

- Make sure that the power supply matches the input voltage specified on the information label on the device.
- Make sure that the socket-outlet has ground (earth) connection.

Connect the device to the socket-outlet with a power plug. Do not connect the device to a dimmer pack, as this may damage the device.

### 5.4. Sicherheitshinweise für den Betrieb



**Attention**  
**This device must be used only for the purposes it is designed for.**

This device is intended for professional use as a Lighting Console. It is suitable only for indoor installation. This device is not suitable for households and for general lighting.

Any other use, not mentioned under intended use, is regarded as non-intended and incorrect use.



**Attention**  
**Power supply**

Before connecting the device to the power supply, make sure that the current, voltage and frequency match the input voltage, current and frequency specified on the information label on the device.

## 6. Grundlegende Konzepte

### 6.1. Prioritätskonzept

Die allgemeine Programmier-Ebene, auch "Programmer" genannt, hat immer Vorrang vor Wiedergaben, es sei denn, sie befindet sich im "Blind"-Programmiermodus. Dies mag auf den ersten Blick etwas seltsam erscheinen, ist aber in Wirklichkeit sehr nützlich, da es der Programmer dem Benutzer ermöglicht, jederzeit die Kontrolle über die Konsolenausgabe zu erhalten.

Die Konsole ermöglicht die gleichzeitige Ausführung mehrerer verschiedener Playbacks und Szenen. Die Ausgabewerte werden durch die Startreihenfolge dieser Wiedergaben oder Szenen bestimmt.

Das Prioritätskonzept vom LAMPY sieht wie folgt aus:

Priorität	Ebene	
Höchste	6	<b>Highlight</b> Taste
	5	Grand-Master
	4	Gruppen-Submaster
	3	Programmer
	2	Playbacks / Szenen
Niedrigster	1	Standardwerte (wie in der Fixture Library als „Default“ definiert)

### 6.2. Tracking

#### 6.2.1. Grundidee

Wenn eine Sequenz von Cues programmiert wird, kann das Lichtpult die Informationen auf eine von zwei Arten speichern: entweder zeichnet es die Einstellungen für alle Attribute aller in der Wiedergabe verwendeten Scheinwerfer auf, oder es zeichnet nur die Werte auf, die sich geändert haben. Letzteres wird als Tracking bezeichnet und wurde erfunden, weil die Konsolen in den frühen Jahren zu wenig Speicherplatz hatten, um alle Informationen zu speichern, die für das erste gegebene Beispiel benötigt worden wären. Tracking ist jedoch nicht veraltet und kann, wenn es mit Verständnis des Konzepts eingesetzt wird, in vielen Fällen nützlich sein.

#### 6.2.2. Tracking in Kürze

Stellen Sie sich vor, Sie kommen spät abends nach Hause und es ist bereits dunkel draußen:

Sie öffnen die Tür Ihrer Wohnung (Cue 1) und schalten das Licht im Flur ein (Cue 2).

Sie schließen die Tür (Cue 3) und gehen direkt in das Wohnzimmer (Cue 4), wo Sie auch das Licht einschalten (Cue 5).

Das Licht im Flur ist immer noch an, ebenso ist die Wohnzimmertür immer noch offen, da Sie deren Zustand nicht verändert haben.

Hier ist ein genauerer Blick auf das, was in den Cues gespeichert würde, wenn wir uns diese Kette von Ereignissen als Playback vorstellen würden:

Stichwort	Eingangstür	Licht im Korridor	Wohnzimmer-Tür	Licht im Wohnzimmer
#1: Eingangstür	Offen			

Stichwort	Eingangstür	Licht im Korridor	Wohnzimmer-Tür	Licht im Wohnzimmer
#2: Licht im Flur		Auf		
#3: Eingangstür schließen	Geschlossen			
#Nr. 4: Wohnzimmertür			Offen	
#5: Licht im Wohnzimmer				Auf

Bei aktiviertem Tracking ist der Endzustand am Ende dieser Sequenz:

Geschlossen	Auf	Offen	Auf
-------------	-----	-------	-----

### 6.2.3. Tracking von Änderungen

Ein Vorteil von Tracking besteht darin, dass Änderungen durch eine Reihe von Cues "getrackt" werden können. Wenn Sie im obigen Beispiel die Eingangstür in Cue 3 nicht geschlossen hätten, wäre die Tür bis zum Ende dieses imaginären Playbacks immer noch offen.

Tracking kann sehr nützlich sein, wenn Sie die gleiche Änderung in einer Reihe von Cues vornehmen möchten: Sie könnten beispielsweise eine Reihe von Cues haben, die einen Scheinwerfer enthalten, welcher einen Teil des Sets durchgehend auf die gleiche Weise beleuchtet. Wenn Sie später die Intensität dieser Leuchte ändern möchten, können Sie sie im ersten Cue, in welchem der Scheinwerfer gespeichert ist, ändern, und die Änderung wird bis zur nächsten Änderung für dieses Attribut dieses Scheinwerfers auf alle weiteren Cues übertragen („Getrackt“).

### 6.2.4. Aufrechterhalten des Tracking

Manchmal kann es erforderlich sein, dass Sie Cues aus der Reihenfolge heraus abspielen müssen - zum Beispiel in einer Probensituation, in der es notwendig sein kann, zwischen verschiedenen Szenen oder sogar Akten zu springen.

Die LAMPY-Konsole kümmert sich um die Aufrechterhaltung des Trackings und berechnet alle Werte immer so, als ob das Playback der Reihe nach in der richtigen Reihenfolge abgespielt wurde.

### 6.3. Grundlagen der Geräte-Bibliothek (Fixture Library)

Die Konsolen Fixture Library ist in drei Teile gegliedert: Eine **Factory-Library**, eine **User-Library** und die **Show-Library**.

Geräte-Typen können leicht zwischen Bibliotheken übertragen werden, indem Sie im **Setup-Menü** in der Registerkarte **Fixture Library** den Zauberstab-Button drücken. Wenn ein Gerätetyp innerhalb der Show-Bibliothek geändert wird und diese Änderungen für spätere Show-Dateien zur Verfügung stehen sollen, können Sie das Gerät aus der Show-Bibliothek (Show Library) in die Benutzer-Bibliothek (User Library) übertragen.

Sie können die verschiedenen Bibliotheken in der Registerkarte **Fixture Library** mit den Schaltflächen im oberen Teil der Seite auswählen.

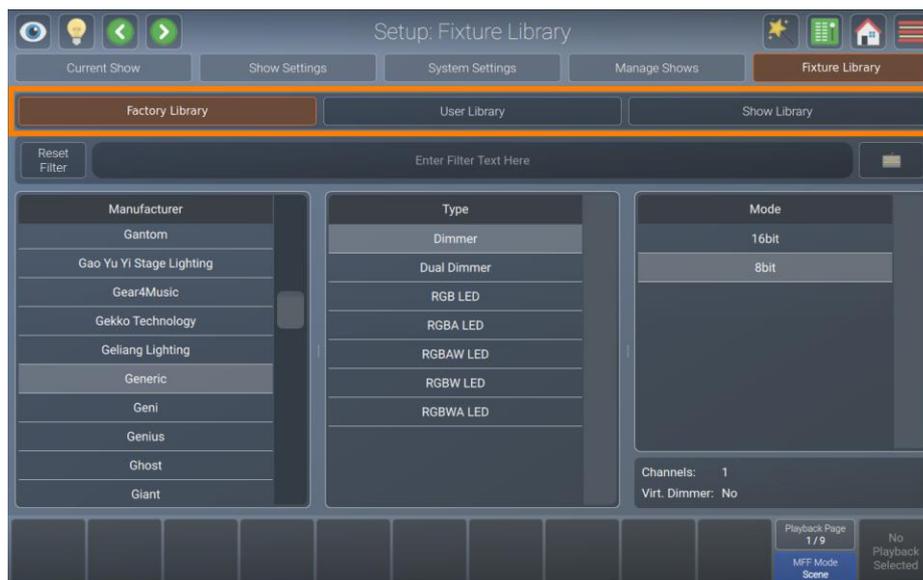


Abb. 9: Die Registerkarte "Fixture Library"

#### 6.3.1. Factory-Library

Die Werksbibliothek wird bei jedem Software-Update ersetzt. Sie enthält etwa 20000 Fixtures und wird von Atabase gewartet. Sie ist vom Benutzer nicht editierbar; sie kann jedoch separat vom Konsolenbetriebssystem aktualisiert werden.

#### 6.3.2. User-Library

Die User Library ist durch den Benutzer vollständig editierbar und wird bei Software-Updates nicht ersetzt oder gelöscht. Sie wird im Flash-Speicher der Konsole gespeichert und ihre Fixture-Typen sind für alle bestehenden oder neuen Shows verfügbar.

#### 6.3.3. Show-Library

Die Show-Bibliothek befindet sich in der Show-Datei. Bevor ein Gerät gepatcht werden kann, muss es zur Show-Bibliothek hinzugefügt werden. Die Show-Bibliothek ist in der Show-Datei gespeichert und wird daher zusammen mit der Show-Datei exportiert, wenn ein Backup der Show auf einen USB-Stick erstellt wird. Scheinwerfer innerhalb der Show-Bibliothek sind für andere Shows nicht verfügbar. Um die Gerätetypen aus der Show-Bibliothek anderen Shows zur Verfügung zu stellen, müssen sie zuerst in die Benutzer-Bibliothek übertragen werden.

Weitere Informationen zum Erstellen oder Ändern von Geräte-Bibliotheken finden Sie in Abschnitt 8.4.5, Registerkarte Fixture Library auf Seite 83.

## 7. Die Benutzeroberfläche

### 7.1. Die interne Touchscreen-Benutzeroberfläche

Die Konsole verfügt über eine einfach zu bedienende und intuitive grafische Benutzeroberfläche (GUI). In den folgenden Abschnitten werden die Grundlagen der Benutzeroberfläche erklärt, sowohl im internen als auch im externen Bildschirm.

Die Benutzeroberfläche der LAMPY-Konsole ist in drei verschiedene Teile gegliedert: Die obere Symbolleiste, der Inhaltsbereich und die untere Symbolleiste.



Abb. 10: Grafische Benutzeroberfläche des internen Bildschirms

## 7.1.1. Die "Obere Symbolleiste

Die obere Symbolleiste ist ebenfalls in drei Teile unterteilt:

Der linke Teil zeigt Schaltflächen, die den Programmierer steuern.

Der mittlere Teil zeigt den Titel des aktuellen Bildschirms oder, falls zutreffend, den aktuellen Befehl einschließlich möglicher Optionen. Wenn der aktuelle Befehl in rot angezeigt wird, ist er ungültig oder es fehlen Informationen.

Der rechte Teil zeigt die Hauptschaltflächen zum Navigieren durch die Benutzeroberfläche.

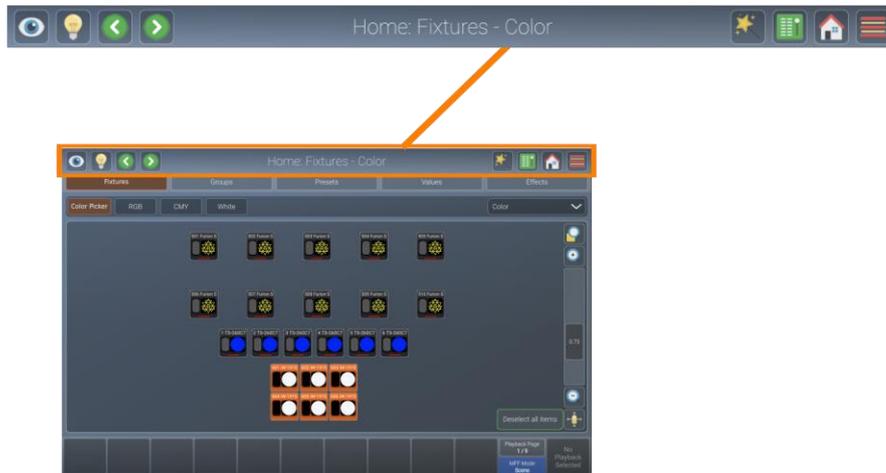


Abb. 11: Die obere Symbolleiste

7.1.1.1. Programmier-Tasten



Abb. 12: Programmier-Tasten

Die Programmier-Tasten bieten die folgenden Funktionen:

	Name	Aktion	Aktion bei gedrückter [ Shift ]-Taste
	Blind	"Blendet" den Inhalt des Programmiers aus. Beim zweiten drücken wird der Inhalt erneut angezeigt und die Funktion ausgeschaltet	
	Highlight	Setzt die ausgewählten Scheinwerfer auf den in der Geräte-Bibliothek definierten "Highlight"-Wert. Normalerweise ist dies ein 100% Helligkeit, keine Farbe und keine Gobos. Ein zweiter Klick deaktiviert die Funktion. Sie ist sehr hilfreich beim Einleuchten.	
	Vorheriges Gerät	Wechselt rückwärts durch ausgewählte Geräte.	Alle Geräte werden ausgewählt.
	Nächstes Gerät	Wechselt durch ausgewählte Scheinwerfer, in Vorwärtsrichtung.	Gerade / Ungerade Geräte werden ausgewählt.

## 7.1.1.2. Fenster Titel / Aktiver Befehl

Der mittlere Teil zeigt den Titel des aktuellen Bildschirms oder, falls zutreffend, den aktuellen Befehl einschließlich möglicher Optionen. Wenn der aktuelle Befehl in rot angezeigt wird, ist er ungültig oder es fehlen Informationen. Die meisten Befehle wie Record (Speichern), Edit (Editieren) oder Delete (Löschen) haben zusätzliche Optionen, die durch Klicken auf den Fenstertitel aufgerufen werden können.

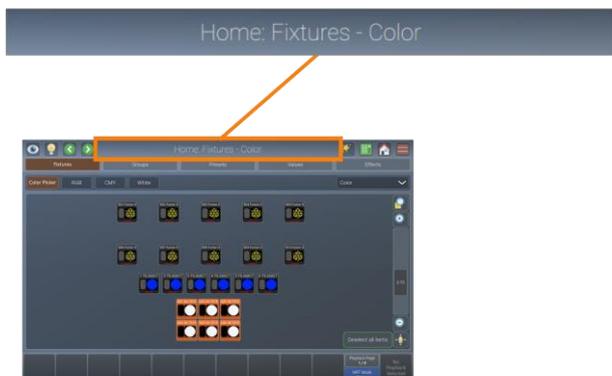


Abb. 13: Fenstertitel



Abb. 14: Aktiver Befehl

### 7.1.1.3. Schaltflächen der Hauptnavigation

Die Hauptnavigationsschaltflächen dienen zum Navigieren durch die verschiedenen Hauptfenster der LAMPY-Benutzeroberfläche.

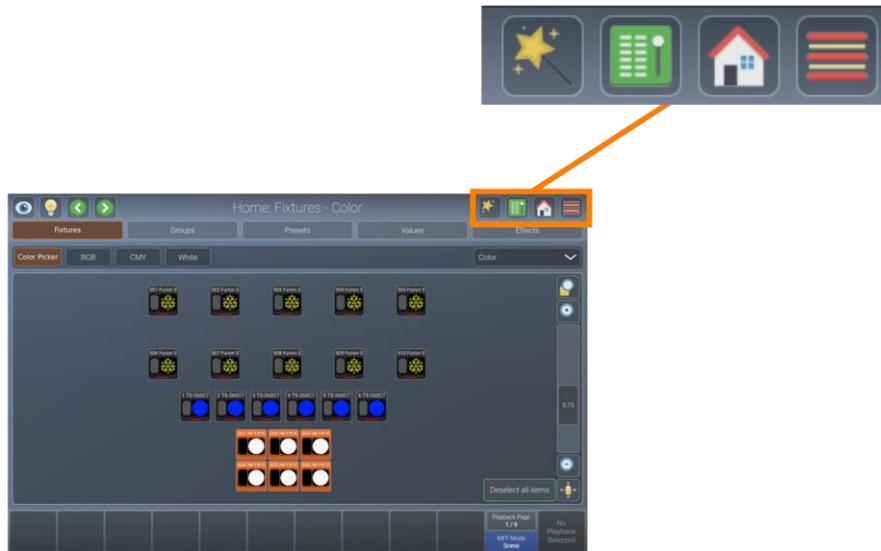


Abb. 15: Navigationsschaltflächen

Die Funktionen und Namen der Schaltflächen sind wie folgt:

	Name	Aktion
	Zauberstab	Öffnet einen kontextsensitiven Dialog namens "Aktionsmenü". Ausgegraut, wenn nicht verfügbar.
  	Virtuelle Executoren	Wechselt in die Ansicht Virtueller Executoren.  Wenn einer der virtuellen Master aktiv ist, wird das Icon in orangener Farbe angezeigt.  Wenn der Grandmaster oder einer der Speedmaster auf 0% eingestellt ist, wird die Schaltfläche rot angezeigt.
	Startseite	Öffnet das Home-Fenster zum Auswählen und Programmieren von Fixtures, Gruppen, Presets und zum Einstellen von Fixture-Werten sowie Effekten.
	Menü	Öffnet das Seitenmenü, das Zugriff auf weitere nützliche Bildschirme bietet, wie z.B. den Setup-Bildschirm, den Patch- oder die DMX-Ausgabeansicht. (Siehe unten)



Abb. 16: Das Seitenmenü

## 7.1.1.4. Der „Inhaltsbereich“

Der Inhaltsbereich wird zur Anzeige kontextsensitiver Fenster und Dialoge verwendet, die auf der Auswahl aus der oberen Symbolleiste, dem Hamburger-Menü oder anderen Elementen der Benutzeroberfläche basieren.

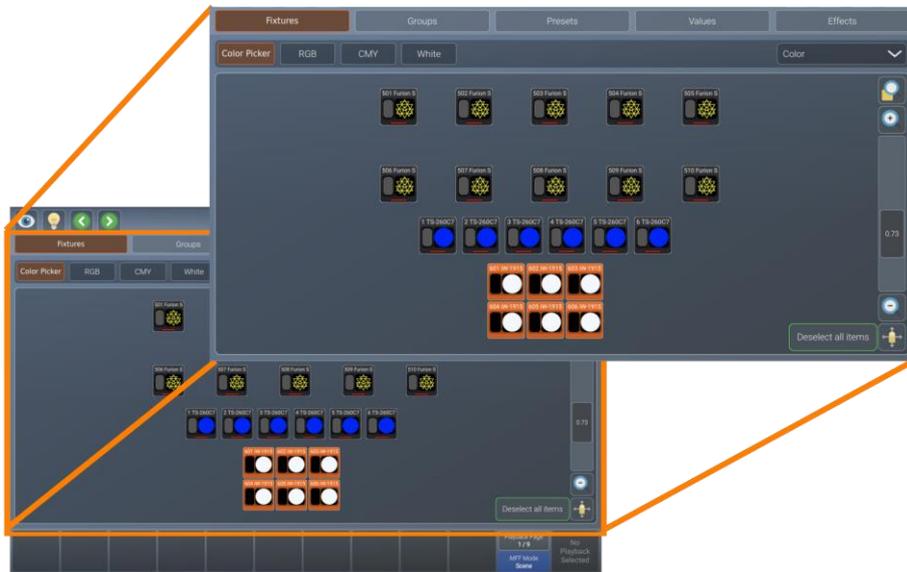


Abb. 17: Der Inhaltsbereich

## 7.1.2. Die "Untere Symbolleiste".

Die untere Symbolleiste dient zur Anzeige der Playback-Faderbeschriftungen auf der linken Seite, der aktuellen Playback Page (Wiedergabeseite) und des Multifunktions-Fadermodus auf der rechten Seite und der Master-Faderbeschriftung auf der ganz rechten Seite.

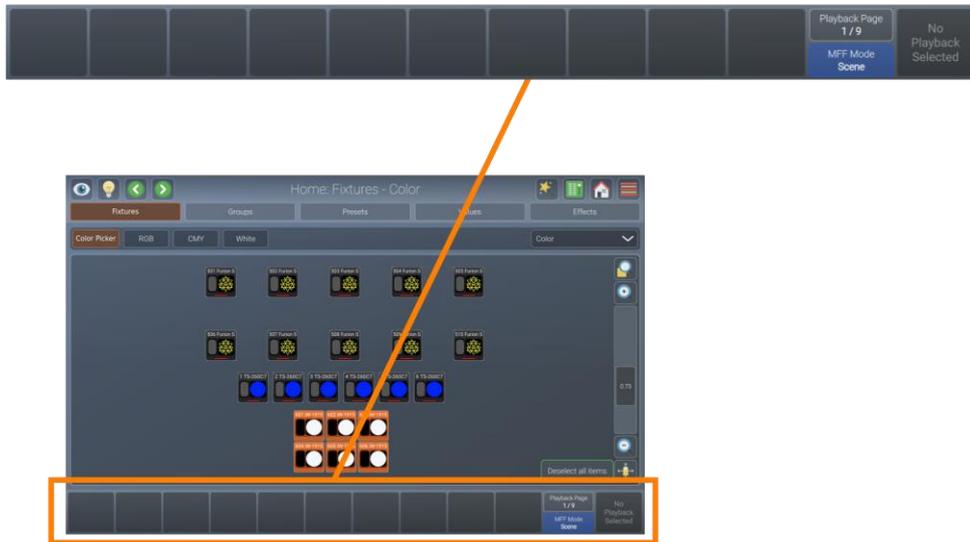


Abb. 18: Untere Symbolleiste

Weitere Informationen zu den Playback-Faderbezeichnungen finden Sie in Abschnitt 8.6.1, Die Beschriftungen der Playback-Fader auf Seite 149.

Mehr über die Playback-Seiten-Auswahl finden Sie in Abschnitt 8.6.3, Playback Fader Pages (Seiten auf Seite 150

Weitere Informationen über die Multifunktions-Fader finden Sie in Abschnitt 8.7, Verwendung der Multifunktions-Schieberegler auf Seite 169

## Externer Bildschirm

Der LAMPY unterstützt einen externen Monitor, der an den DVI-Anschluss auf der Rückseite der Konsole angeschlossen werden kann. Dieser muss eine Full-HD-Auflösung von 1920 x 1080 unterstützen. Kleinere Auflösungen werden vom LAMPY nicht unterstützt, allerdings können auch externe Bildschirme mit Touch-Funktionalität genutzt werden.

Die LAMPY DNGL schaltet weitere Funktionen des Bildschirms frei. Denken Sie daran, dass der Dongle bereits in den 2 Universe Versionen der Konsole enthalten ist.

### 7.1.3. Externe Bildschirmfunktionalität ohne das LAMPY DNGL

Ohne den Dongle wird auf dem externen Bildschirm immer die Fixtures Ansicht angezeigt. Zoom und Ansichtsfenster können getrennt von der internen Ansicht gewählt werden.

Am unteren Bildschirmrand sehen Sie die Faderbezeichnungen für die Multifunktions-Fader sowie deren Fadermodus.



Abb. 19: Externer Monitor - kein LAMPY DNGL angeschlossen

## 7.1.4. Externe Bildschirmfunktionalität mit dem LAMPY DNGL

Wenn der Dongle an einem der USB-Anschlüsse angeschlossen ist, bietet der externe Bildschirm im oberen Teil des Bildschirms eine Symbolleiste, mit der zwischen verschiedenen Ansichten gewechselt werden kann, wie in der Abbildung unten gezeigt.

Am unteren Bildschirmrand sehen Sie die Faderbezeichnungen für die Multifunktions-Fader sowie deren Fadermodus.

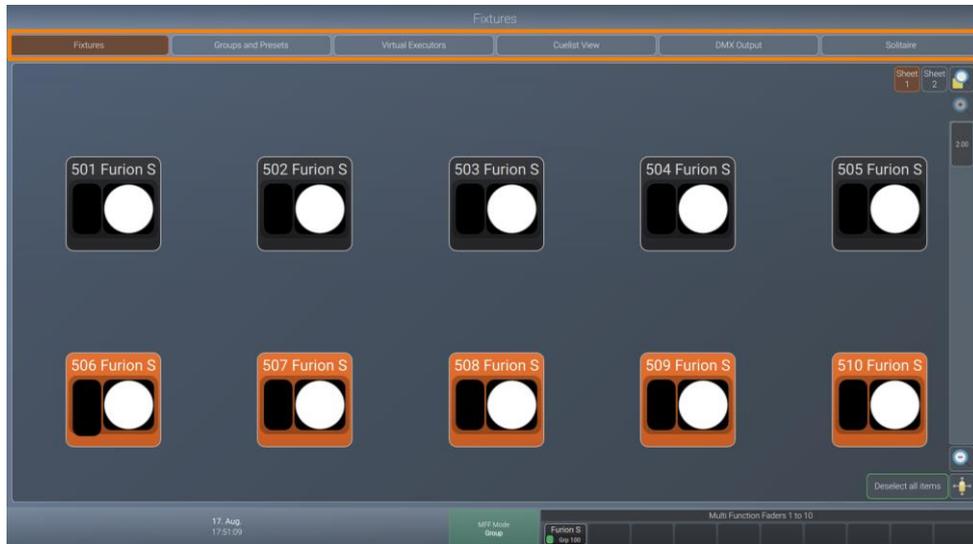


Abb. 20: Externe Monitor-Navigation - LAMPY DNGL beigefügt

### 7.1.4.1. Die Fixtures-Ansicht

Die Geräte-Ansicht ist identisch mit der Fixtures-Ansicht des internen Bildschirms, jedoch müssen alle Bearbeitungsfunktionen innerhalb des internen Touchscreens der Konsole vorgenommen werden.

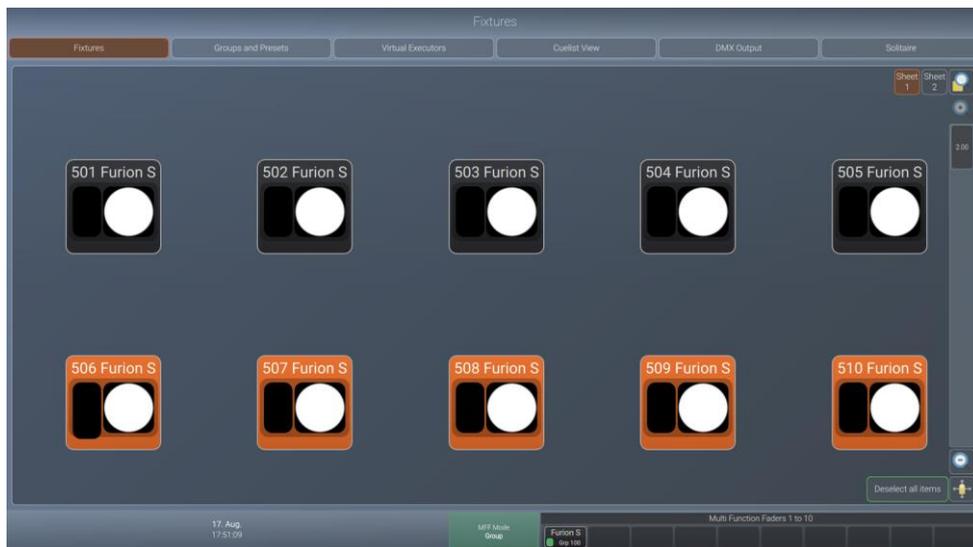


Abb. 21: Ansicht des externen Fixture-Views - LAMPY DNGL beigefügt

## 7.1.4.2. Die Gruppen und Preset Ansicht

Die **Groups and Presets** Ansicht zeigt Gruppen und Presets gleichzeitig an. Dies ist ein sehr hilfreicher Bildschirm während der Programmierung.



Abb. 22: Gruppen und Presets im externen Monitor - LAMPY DNGL beigefügt

## 7.1.4.3. Die „Virtual Executors“ Ansicht

Die Ansicht **Virtual Executors** zeigt denselben Inhalt wie die Virtuelle Executors Ansicht im internen Bildschirm. Dieser Bildschirm ist sehr hilfreich, wenn Sie unstrukturierte Live-Show machen, bei der Sie nicht wissen, was passieren wird.

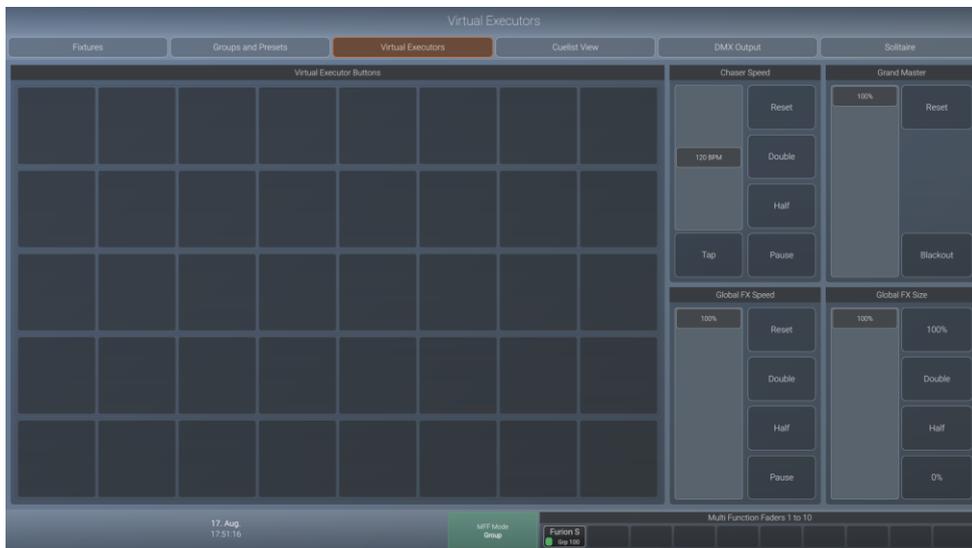


Abb. 23: Virtuelle Executors im externen Monitor - LAMPY DNGL angehängt



## 7.1.4.6. Solitaire

Solitaire ist ein einfaches Spiel, das Ihnen hilft, etwas Zeit totzuschlagen, wenn es mal wieder länger dauert.

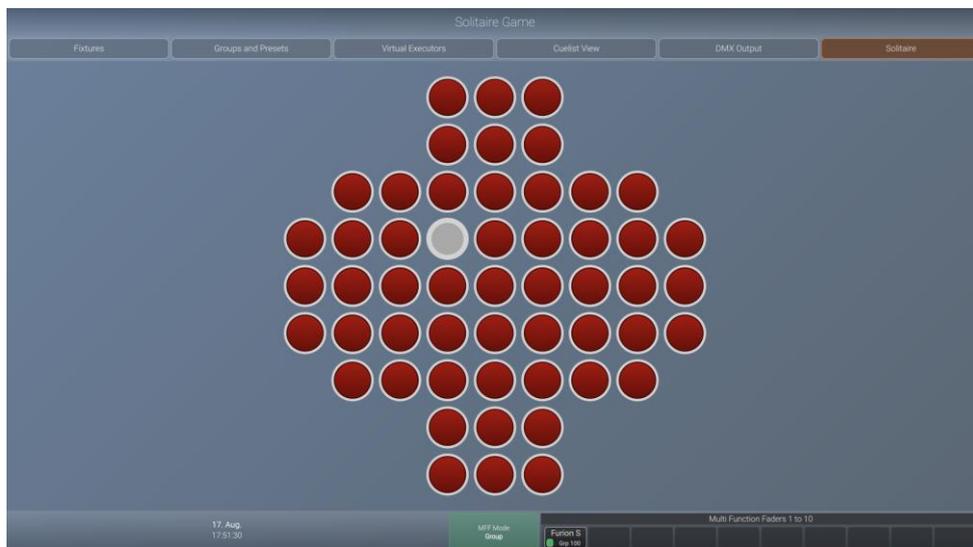


Abb. 26: Solitär-Spiel mit externem Monitor - LAMPY DNGL beigefügt

## 8. Betrieb

### 8.1. Beginnen Sie mit der Verwendung der Konsole

#### 8.1.1. Konsole und Zubehör auspacken

Bevor Sie die Konsole verwenden können, packen Sie diese und das Zubehör aus dem Versandkarton oder Flightcase aus.



#### Achtung

Bevor Zubehör an die LAMPY-Lichtsteuerkonsole angeschlossen wird, muss die Konsole auf einer stabilen und ebenen Fläche in einer trockenen, staubfreien Umgebung aufgestellt werden.

#### 8.1.2. Konsole und beliebiges Zubehör sowie Strom anschließen

- 01) Schließen Sie alle optionalen Zubehörteile wie USB-Tastatur, Maus, externen (Touch)Bildschirm usw. an die Konsole an.
- 02) Schließen Sie DMX-Kabel an die DMX-Ausgänge der Konsole an.
- 03) Wenn Sie Art Net oder sACN für die Datenausgabe verwenden (nur mit LAMPY DNGL verfügbar), schließen Sie das Netzkabel ebenfalls an den Netzwerkanschluss der Konsole an.
- 04) Verwenden Sie das mitgelieferte AC-Netzkabel, um die Konsole an eine geerdete AC-Stromquelle anzuschließen. Die Konsole arbeitet mit einer Wechselspannung von 100 bis 240VAC.
- 05) Drücken Sie den Netzschalter auf der Rückseite der Konsole neben dem Power In-Anschluss.

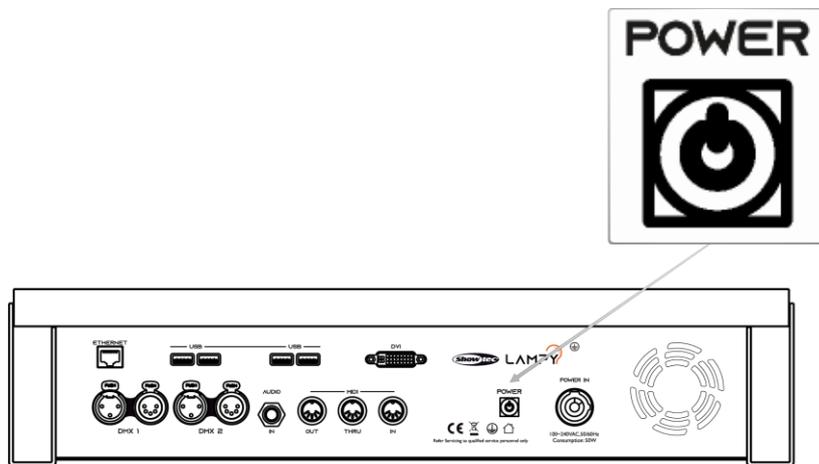


Abb. 27: Netzschalter

Während des Bootvorgangs wird ein Bootmenü angezeigt.

Dieses Menü bietet verschiedene Wartungsdienstprogramme zur Auswahl an; das Konsolenbetriebssystem wird jedoch automatisch und ohne weitere Eingriffe gestartet.

Sobald das System bereit ist, erscheint der Willkommensbildschirm, wie unten dargestellt.

Von diesem Bildschirm aus können Sie entweder eine neue Show starten oder eine bestehende Show aus dem eingebauten Speicher der Konsole oder von einem USB-Stick laden.

Sie können auch auf das Setup-Menü zugreifen, indem Sie auf die Zahnradtaste klicken. Alternativ können Sie die Konsole herunterfahren/neu starten, indem Sie auf die unten auf dem Bildschirm angezeigte „Power“-Taste klicken.

Weitere Informationen zum Setup Menü finden Sie hier: 8.4Das auf Seite 54.

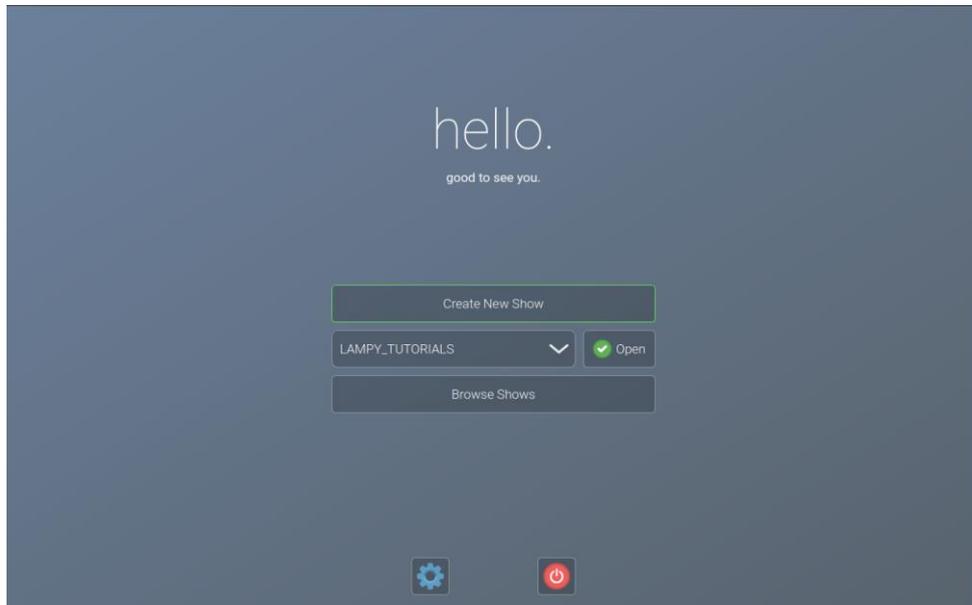


Abb. 28: Willkommensbildschirm

## 8.2. Arbeiten mit Shows

Shows enthalten alle Ihre showbezogenen Einstellungen wie das Geräte-Setup und Patching, Eingangseinstellungen, Gruppen, Presets, Cues, Master-Zuweisungen usw. Mehrere Shows können sich auf dem Pult befinden und die Anzahl der Shows ist nur durch den Festplattenspeicher begrenzt. Wir empfehlen jedoch, alte Shows regelmäßig auf einen USB-Stick zu sichern und sie aus dem Speicher des Pultes zu löschen.

### 8.2.1. Eine neue Show erstellen

Eine Show speichert alle Informationen wie Patch, Fixtures, Gruppen, Presets, Playback Fader und so weiter. Sie starten eine neue Show wie folgt:

- 01) Drücken Sie im Touchscreen-Display auf die Schaltfläche **Create New Show**.
- 02) Ein Tastaturdialog zur Eingabe des Namens der zu erstellenden Show wird geöffnet. Sie können den Namen jederzeit über eine angeschlossene USB-Tastatur eingeben, während der Tastaturdialog angezeigt wird.
- 03) Sobald Sie die **Enter**-Taste drücken, wird eine neue Show mit dem angegebenen Namen erstellt.

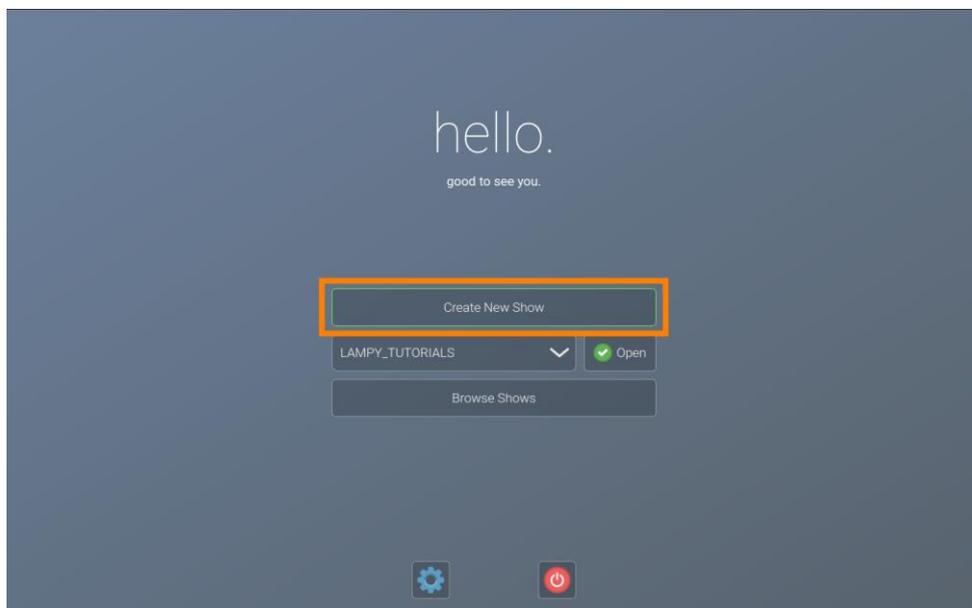


Abb. 29: Willkommensbildschirm - Neue Show

## 8.2.2. Laden einer Show

Wählen Sie auf dem Touchscreen-Display einfach aus dem Dropdown-Menü die Show aus, die Sie öffnen möchten. Nachdem Sie die gewünschte Show zum Laden ausgewählt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **Öffnen**.

Alternativ können Sie auch detailliertere Informationen über bestehende Shows sehen (und diese dort öffnen) oder eine Show von USB importieren, indem Sie auf die Schaltfläche **Browse Shows** klicken.

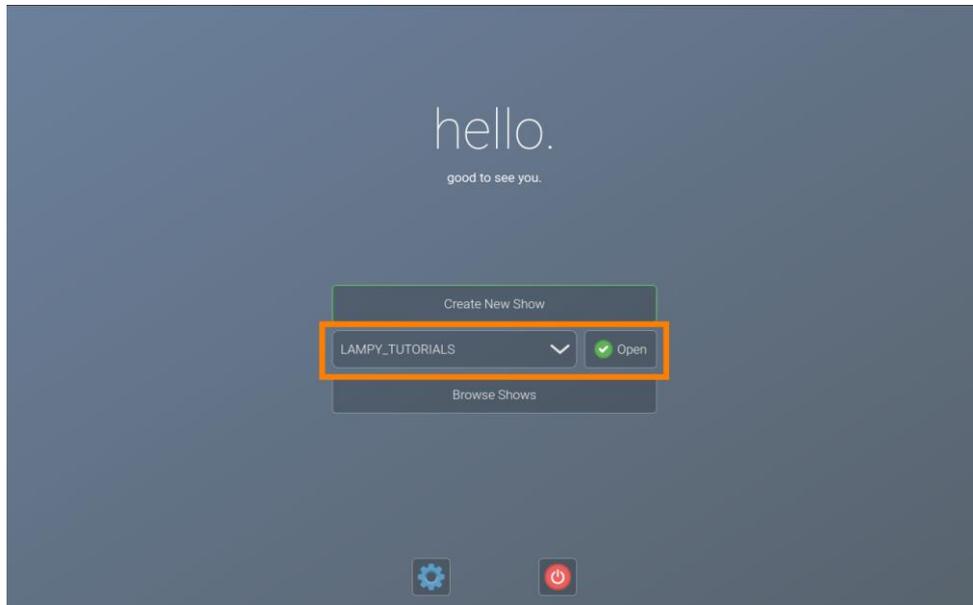


Abb. 30: Willkommensbildschirm - Laden einer Show über das Dropdown-Menü

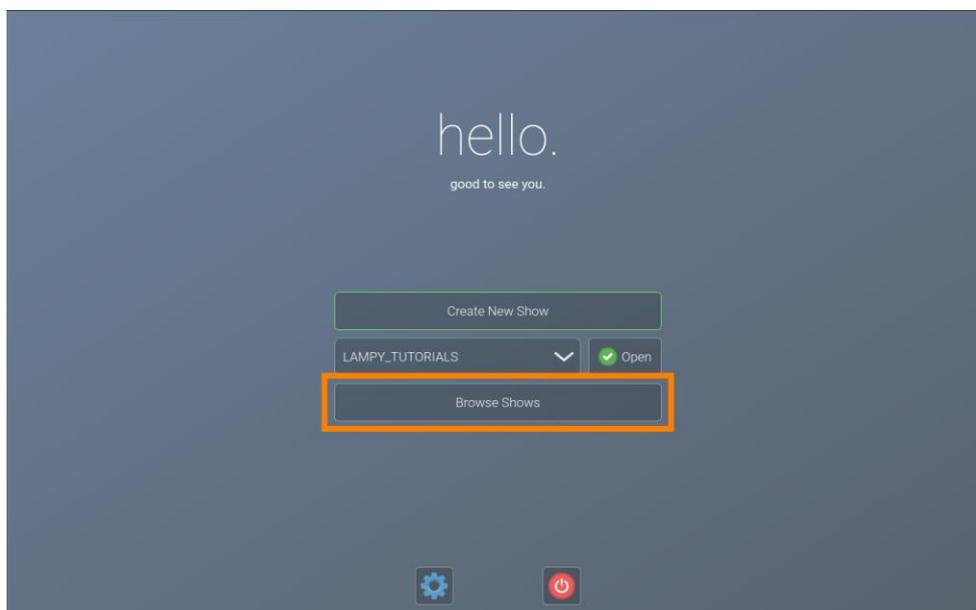


Abb. 31: Willkommensbildschirm - Laden einer Show über die Schaltfläche "Browse Shows"

## 8.2.3. Speichern der Show-Datei

Wir empfehlen Ihnen, Ihre Show von Zeit zu Zeit zu speichern. Sie können dies über das Seitenmenü tun:

- 01) Klicken Sie auf die **Menü** Schaltfläche. Das Seitenmenü wird geöffnet.
- 02) Klicken Sie auf die **Speichern** Schaltfläche, die sich im unteren Bereich des Seitenmenüs befindet und durch ein Diskettensymbol gekennzeichnet ist.



Abb. 32: QuickSave Button

### 8.3. Hinzufügen und Patchen von Geräten

Unter "Hinzufügen und Patchen von Geräten" versteht man den Vorgang, der Konsole mitzuteilen, welche Art von Scheinwerfern Sie verwenden, und ihnen DMX-Adressen zuzuweisen.

Wenn Sie gerade eine neue Show-Datei gestartet oder eine Show-Datei ohne angelegte Scheinwerfer geladen haben, öffnet die Konsole automatisch das Patch-Fenster. Andernfalls kann es wie folgt aufgerufen werden:

- 01) Öffnen Sie das Seitenmenü, indem Sie die Menü-Taste drücken.
- 02) Klicken Sie auf die Schaltfläche mit der Aufschrift **Patch**.



Abb. 33: Seitenmenü - Öffnen des Patch-Fensters

#### 8.3.1. Die Patch-Tabelle

Die Patch-Tabelle gibt Ihnen einen wichtigen Überblick über die verwendeten Geräte, die zugewiesenen DMX-Adressen und so weiter. Schauen wir uns die unten abgebildete Tabelle einmal genauer an:

The screenshot shows the 'Patch Window' with a table listing fixture details. The table has columns for ID, Manufacturer, Type, Mode, Channels, Name, Patch, Invert Pan, and Invert Tilt.

ID	Manufacturer	Type	Mode	Channels	Name	Patch	Invert Pan	Invert Tilt
1	Infinity	TS-260C7 Pro...ine (200010)	RGB Pro Mode	10	TS-260C7	1-1	-	-
2	Infinity	TS-260C7 Pro...ine (200010)	RGB Pro Mode	10	TS-260C7	1-11	-	-
3	Infinity	TS-260C7 Pro...ine (200010)	RGB Pro Mode	10	TS-260C7	1-21	-	-
4	Infinity	TS-260C7 Pro...ine (200010)	RGB Pro Mode	10	TS-260C7	1-31	-	-
5	Infinity	TS-260C7 Pro...ine (200010)	RGB Pro Mode	10	TS-260C7	1-41	-	-
6	Infinity	TS-260C7 Pro...ine (200010)	RGB Pro Mode	10	TS-260C7	1-51	-	-
501	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-157	No	No
502	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-183	No	No
503	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-209	No	No
504	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-235	No	No
505	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-261	No	No
506	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-287	No	No
507	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-313	No	No
508	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-339	No	No

Abb. 34: Die Patch-Tabelle

Die folgenden Spalten werden in der Tabelle von links nach rechts angezeigt:

Spalte	Beschreibung
ID	Diese Spalte zeigt die ID des Gerätes an. Dabei handelt es sich um eine eindeutige Nummer, mit der angegeben werden kann, welche Lampe welche ist.
Manufacturer	Dies ist der Hersteller des Gerätes.
Type	Diese Spalte zeigt den Fixture-Typ an.
Mode	DMX-Modus des Scheinwerfers.
Channels	Anzahl der DMX-Kanäle, die dieses Gerät belegt.
Name	Vom Benutzer zugewiesener Name des Gerätes innerhalb der Show-Datei.
Patch	Zeigt die DMX-Adresse des Geräts an (Universum - Kanal).
Invert Pan	Zeigt an, ob die Tilt invertiert ist.
Invert Tilt	Zeigt an, ob Pan invertiert ist.

### 8.3.2. Das Patch-Aktionsmenü

Das Patch-Aktionsmenü wird durch Klicken auf den Zauberstab-Button auf dem Frontpanel oder in der oberen Symbolleiste geöffnet. Es bietet Zugriff auf die Funktionen, die innerhalb des Patch-Fensters verwendet werden.

Sie können auswählen, auf welche Geräte Änderungen angewendet werden, indem Sie diese vor dem Öffnen des Patch-Aktionsmenüs entweder in der Patch-Tabelle durch Klicken/Ziehen mit dem Finger oder der Maus, oder mit den Fixture- oder Gruppenfadern oder Ansichten auswählen.



Abb. 35: Patch-Aktionsmenü

Schaltfläche	Funktion
Add Fixture	Wird zum Hinzufügen von Geräten zur Show-Datei verwendet
Delete Fixture	Wird verwendet, um ausgewählte Geräte zu löschen
Change Patch	Wird verwendet, um die DMX-Adresse eines oder mehrerer ausgewählter Geräte zu ändern

Rename	Wird verwendet, um den Namen eines oder mehrerer ausgewählter Geräte zu ändern
Invert Pan / Tilt	Wird verwendet, um Pan oder Tilt eines oder mehrerer ausgewählter Geräte zu invertieren.
Set User Number	Wird verwendet, um die ID einer oder mehrerer ausgewählter Geräte zu ändern

### 8.3.3. Hinzufügen von Geräten zur Show-Datei

- 01) Öffnen Sie das Aktionsmenü, indem Sie die **Zauberstab**-Taste drücken.
- 02) Klicken Sie auf **Add Fixtures**. Ein Fenster wie unten abgebildet wird angezeigt.

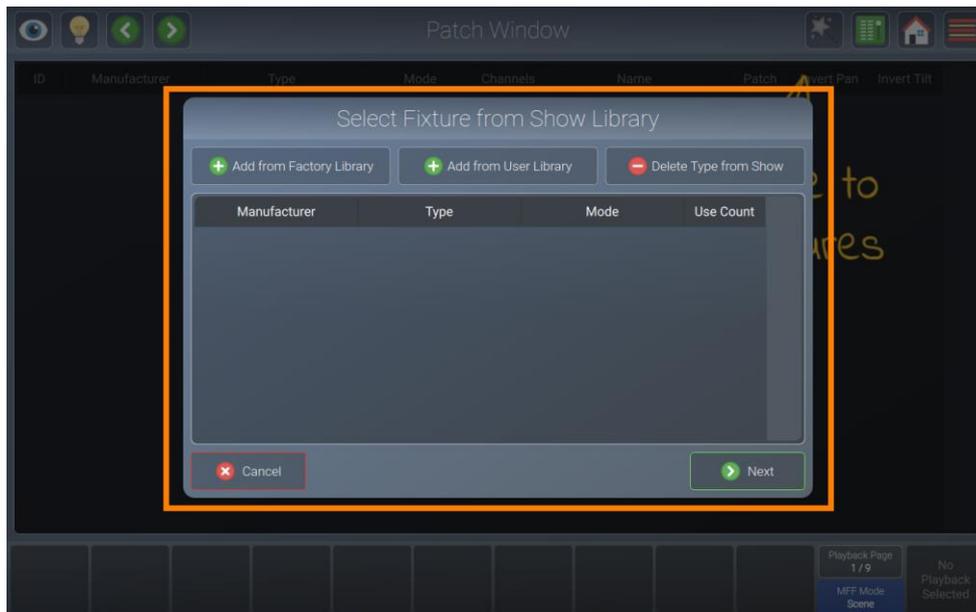


Abb. 36: Fixtures hinzufügen - Gerät aus Show Library auswählen

- 03) Um eine Leuchte aus der eingebauten Bibliothek hinzuzufügen, wählen Sie **Add from Factory Library**. Wenn Sie eine vom Benutzer erstellte Bibliothek hinzufügen möchten, klicken Sie auf **Add from User Library**. Der **Select Fixture Library** Dialog wird angezeigt.

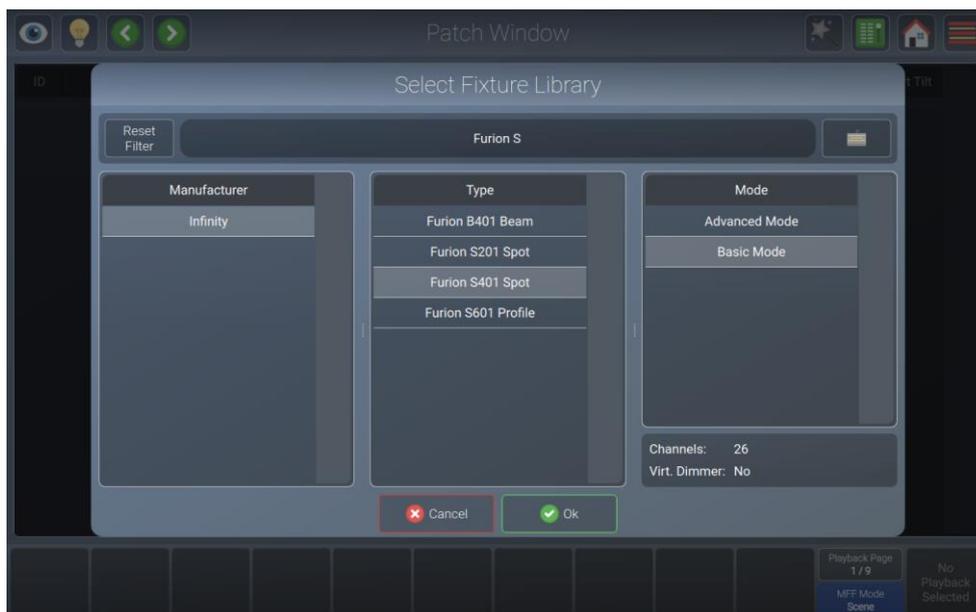


Abb. 37: Fixtures zur Show-Bibliothek hinzufügen – Geräte Typ auswählen

- 04) Wählen Sie den Hersteller, den Geräte-Typ und den Modus aus den Listen aus oder geben Sie, mittels USB-Tastatur, einen Suchtext in das Volltextsuchfeld ein. Sie können auch die Bildschirmtastatur öffnen, indem Sie auf den **Tastatur-Button** neben dem Textfeld klicken.
- 05) Nachdem Sie den Fixture-Typ ausgewählt haben, klicken Sie auf **Ok**. Es wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie nach der Anzahl der Scheinwerfer gefragt werden.

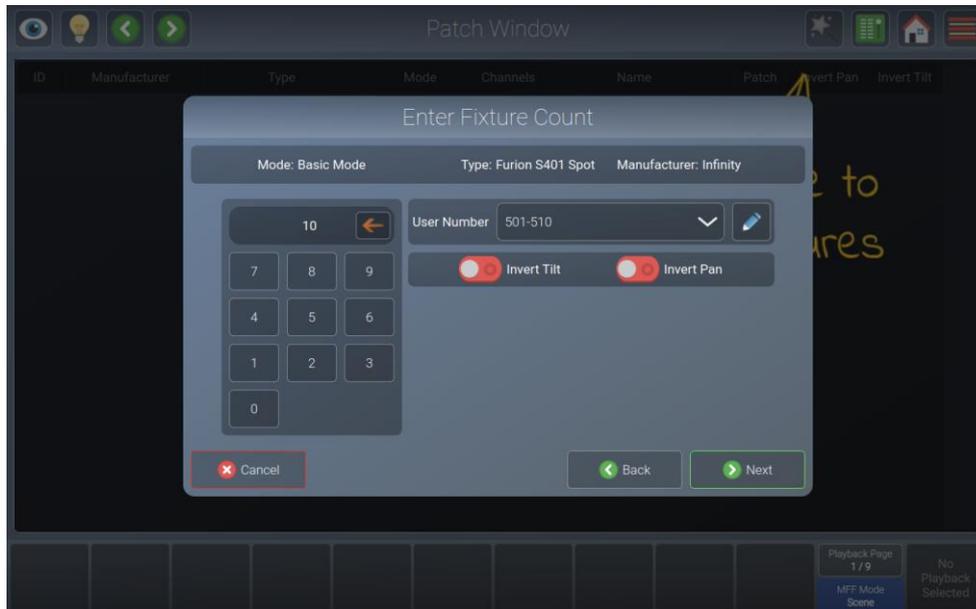


Abb. 38: Geräte hinzufügen - Anzahl eingeben

- 06) Geben Sie die Anzahl der Geräte, die Sie hinzufügen möchten, über den angezeigten Nummernblock ein. Die Konsole schlägt automatisch eine User Number (Benutzernummer) für die neuen Geräte vor, welche Sie bei Bedarf ändern können. Außerdem bietet dieser Bildschirm die Möglichkeit, Pan und / oder Tilt für alle neuen Scheinwerfer zu invertieren.
- 07) Klicken Sie auf **Next**, wenn Sie fertig sind.

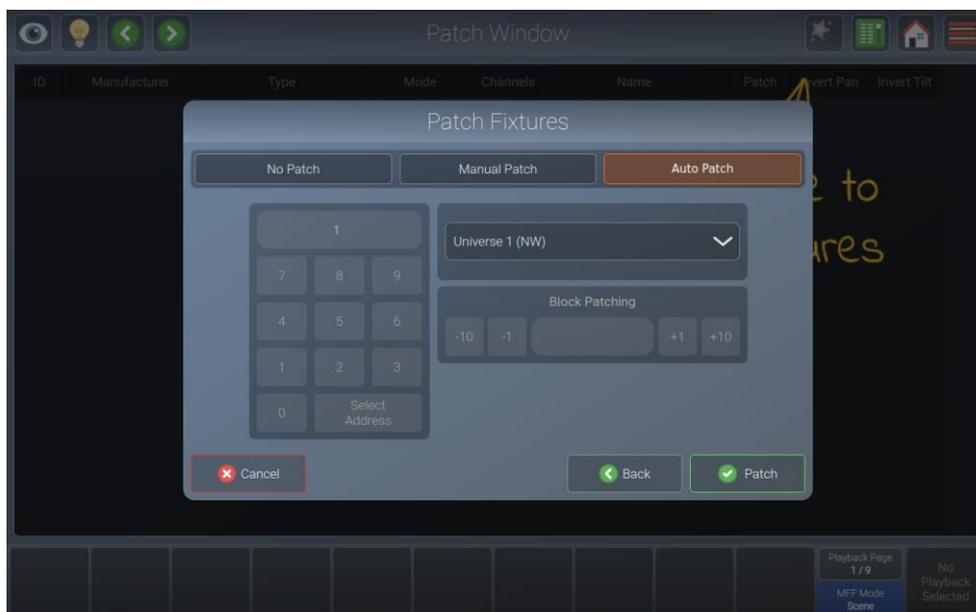


Abb. 39: Geräte hinzufügen - Adresse zuweisen

- 08) Legen Sie die Startadresse der Scheinwerfer fest, die Sie hinzufügen möchten. Sie können **"Unpatch"** wählen, wodurch die Geräte ohne DMX-Zuweisung bleiben, Sie können **"Manual Patch"** wählen, um das Universum, die Startadresse (entweder durch Eingabe oder mit der Taste **"Select Address"**) und

die Lücke zwischen den Geräten mit der Option "**Block Patching**" manuell einzustellen, oder "**Auto Patch**", wodurch die Geräte automatisch auf das ausgewählte Universum gepatcht werden.  
09) Klicken Sie auf **Patch**, wenn Sie fertig sind.

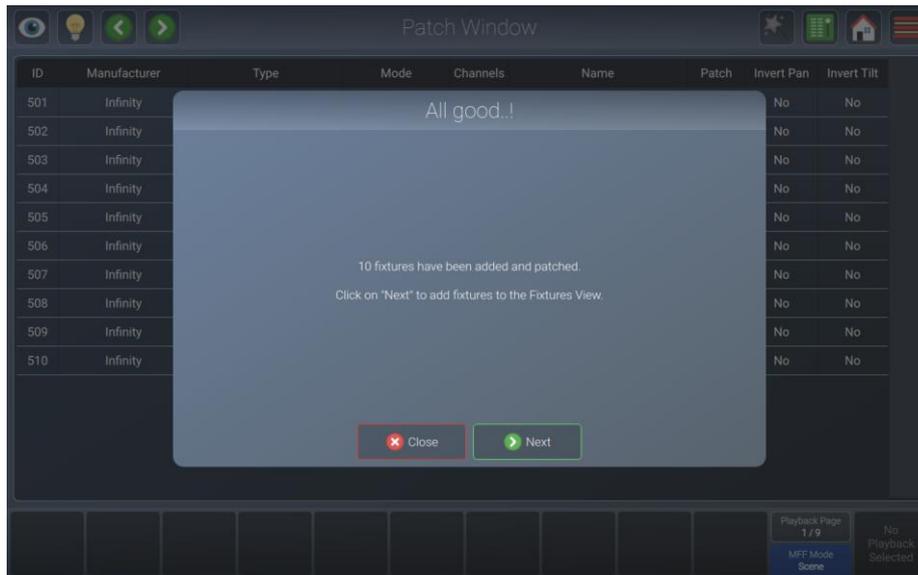


Abb. 40: Geräte hinzufügen - Erfolg

10) LAMPY zeigt an, ob der Patchvorgang erfolgreich war - wenn ja, können Sie die Geräte nun durch klicken auf **Next** im "Fixtures View" platzieren. Alternativ können Sie diesen Schritt durch klicken auf **Close** überspringen und zu einem späteren Zeitpunkt durchführen.

Weitere Informationen über die Anordnung von Geräten im Fixtures View finden Sie hier: 8.5.1.7 - Vorhandene Elemente anordnen auf Seite 103.

### 8.3.4. Löschen von Geräten aus der Show-Datei

- 01) Wählen Sie die Geräte aus, die Sie löschen möchten, entweder im Patch-Fenster oder mit einer der anderen Methoden aus.
- 02) Öffnen Sie das Aktionsmenü, indem Sie die **Zauberstab**-Taste drücken.
- 03) Klicken Sie auf **Delete Fixtures**. Es wird ein Bestätigungsfenster angezeigt.
- 04) Klicken Sie auf **Ok**.

## 8.3.5. Ändern der DMX-Adressen bereits angelegter Fixtures

- 01) Wählen Sie die Geräte, deren Adresse Sie ändern möchten, entweder im Patch-Fenster oder mit einer der anderen Methoden aus.
- 02) Öffnen Sie das Aktionsmenü, indem Sie die **Zauberstab**-Taste drücken.
- 03) Klicken Sie auf **Change Patch**. Das folgende Fenster wird angezeigt.



Abb. 41: Patch ändern Dialog

- 04) Legen Sie die neue Startadresse der ausgewählten Geräte fest. Sie können **"Unpatch"** wählen, wodurch die Geräte ohne DMX-Zuweisung bleiben. Sie können **"Manual Patch"** wählen, um das Universum, die Startadresse (entweder durch Eingabe oder mit der Taste **"Select Address"**) und die Lücke zwischen den Geräten mit der Option **"Block Patching"** manuell einzustellen, oder **"Auto Patch"**, wodurch die Geräte automatisch auf das ausgewählte Universum gepatcht werden.
- 05) Klicken Sie auf **Patch**, um den Vorgang abzuschließen.

## 8.3.6. Ändern des Namens bestehender Fixtures

- 01) Wählen Sie die Geräte, deren Namen Sie ändern möchten, entweder im Patch-Fenster oder mit einer der anderen Methoden aus.
- 02) Öffnen Sie das Aktionsmenü, indem Sie die **Zauberstab**-Taste drücken.
- 03) Klicken Sie auf **Rename**. Es wird eine Bildschirmtastatur angezeigt.

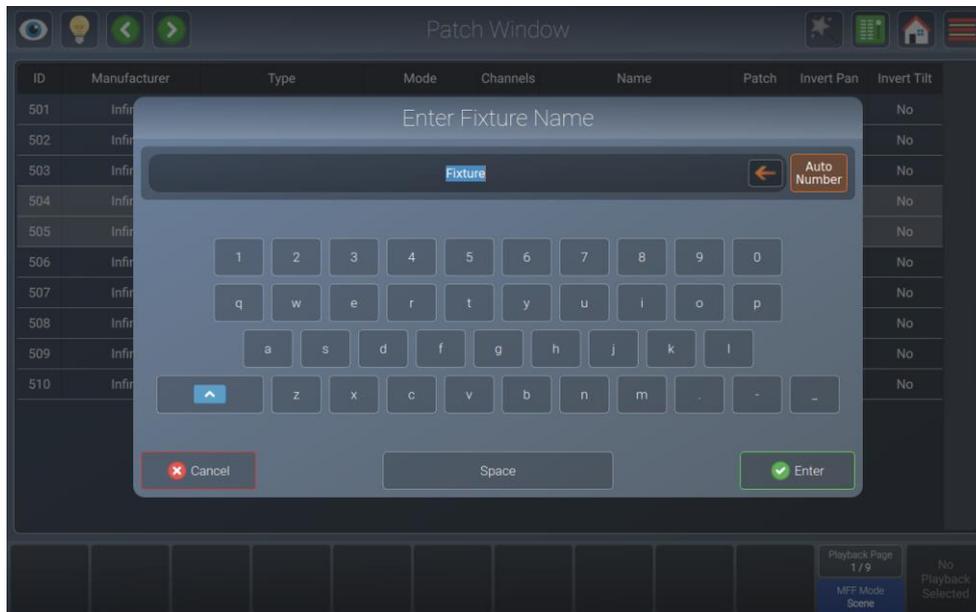


Abb. 42: Tastatur zum Ändern des Geräte-Namens

- 04) Geben Sie den neuen Namen der Scheinwerfer über die Bildschirmtastatur oder über eine USB-Tastatur ein. Wenn die Taste **Auto-Number** aktiviert ist, hängt die Konsole eine Nummer in der Reihenfolge, in der die Geräte ausgewählt wurden, an den Namen an.
- 05) Klicken Sie auf **Enter**, um die Geräte umzubenennen.

## 8.3.7. Invertieren von Pan oder Tilt für existierende Geräte

- 01) Wählen Sie die Geräte, deren Pan / Tilt-Invertierung Sie ändern möchten, entweder im Patch-Fenster oder mit einer der anderen Methoden aus.
- 02) Öffnen Sie das Aktionsmenü, indem Sie die **Zauberstab**-Taste drücken.
- 03) Klicken Sie auf **Invert Pan / Tilt**. Das folgende Fenster wird angezeigt.

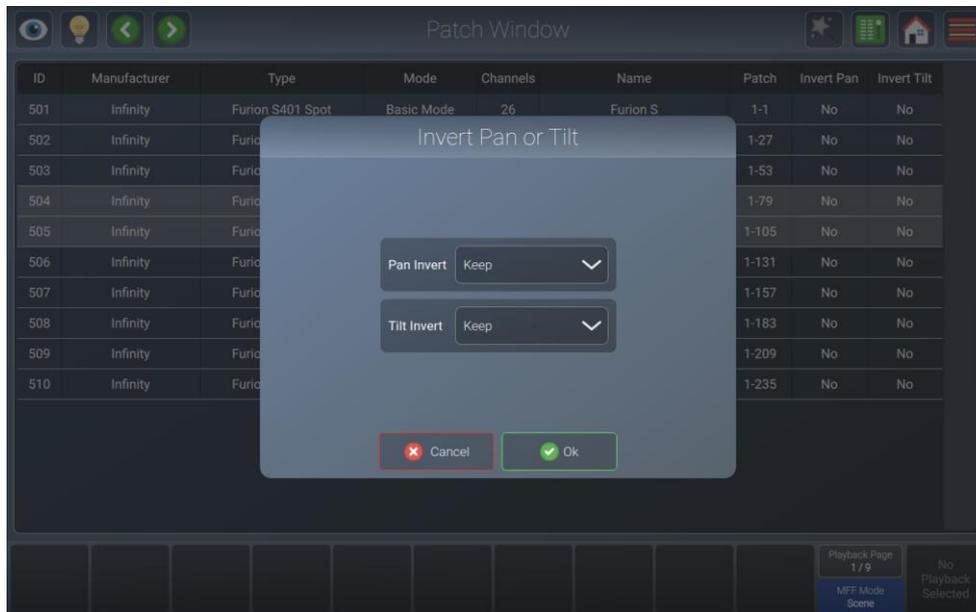


Abb. 43: Dialog Schwenken/Neigen umkehren

- 04) Stellen Sie die neuen Werte für Pan und Tilt Invert ein, indem Sie sie aus den Dropdown-Menüs auswählen. Keep behält die aktuellen Werte bei.
- 05) Klicken Sie auf **Ok**, um die Änderungen zu akzeptieren.

## 8.3.8. Benutzer-ID für bestehende Geräte ändern

- 01) Wählen Sie die Geräte, deren Benutzer-ID Sie ändern möchten, entweder im Patch-Fenster oder mit einer der anderen Methoden aus.
- 02) Öffnen Sie das Aktionsmenü, indem Sie die **Zauberstab**-Taste drücken.
- 03) Klicken Sie auf **Set User Number**. Das folgende Fenster wird angezeigt.

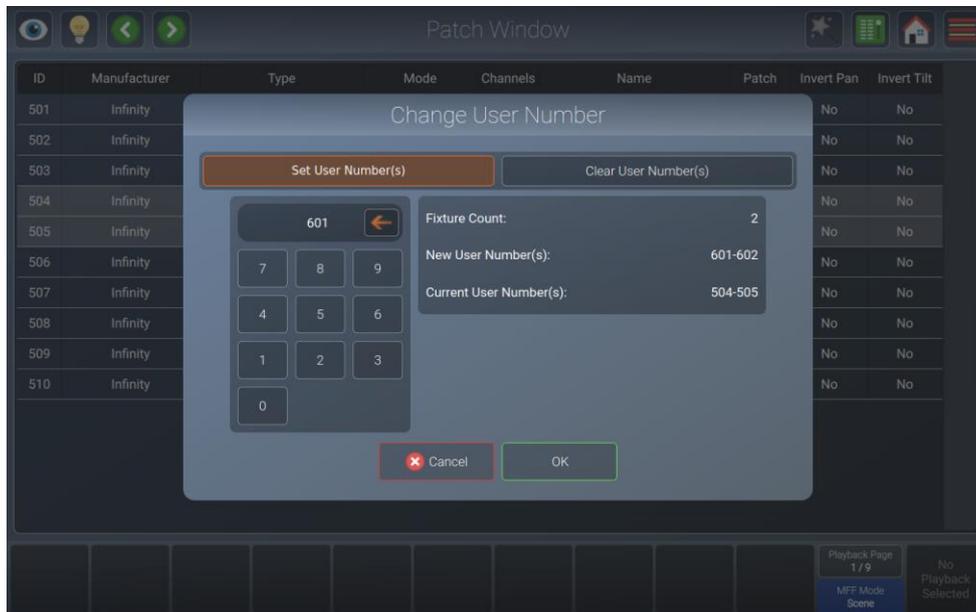


Abb. 44: Dialog Benutzernummer ändern

- 04) Geben Sie die neue Benutzernummer der ein.
- 05) Klicken Sie auf **Ok**, um die Änderungen zu akzeptieren.

## 8.4. Das Setup-Menü

Das Setup-Menü ist der Ort, an dem alle System- und Showweiten-Einstellungen vorgenommen werden. Dazu gehören z.B. die Einstellung der IP-Adresse der Konsole, die Bearbeitung der Fixture-Bibliothek oder die Verwaltung von Shows.

Wenn keine Show-Datei geöffnet ist, können Sie nur systemweite Einstellungen vornehmen.

### Öffnen des Setup-Menüs aus einer Show heraus

- 01) Öffnen Sie das Seitenmenü, indem Sie die **Menütaste** drücken.
- 02) Klicken Sie auf die **Zahnrad**-Schaltfläche. Wir bezeichnen diese Schaltfläche auch als "**Setup**"-Button.



Abb. 45: Seitenmenü - Öffnen des Setup-Fensters

### Öffnen des Setup-Menüs vom Willkommensbildschirm aus

- 01) Klicken Sie auf die **Zahnrad**-Schaltfläche, am unteren Rand des Bildschirms. Wir bezeichnen diese Schaltfläche auch als "**Setup**"-Button.

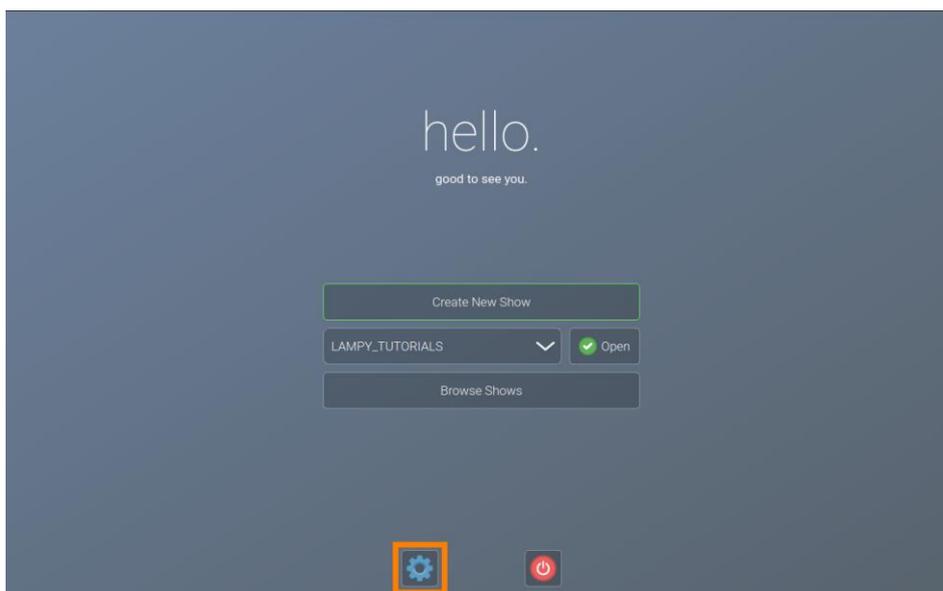


Abb. 46: Willkommensbildschirm - Öffnen des Setup-Fensters

## 8.4.1. Registerkarte "Current Show"

Die Registerkarte **Current Show** zeigt Informationen für die aktuell geöffnete Show an. Sie bietet auch die Möglichkeit, Ihre Show zu speichern, sie als neue Show-Datei zu speichern und die aktuelle Show auf USB zu exportieren.

**Hinweis:** Die Registerkarte **Current Show** wird nur angezeigt, wenn Sie das **Setup-Menü** aus einer **Show-Datei** heraus geöffnet haben.

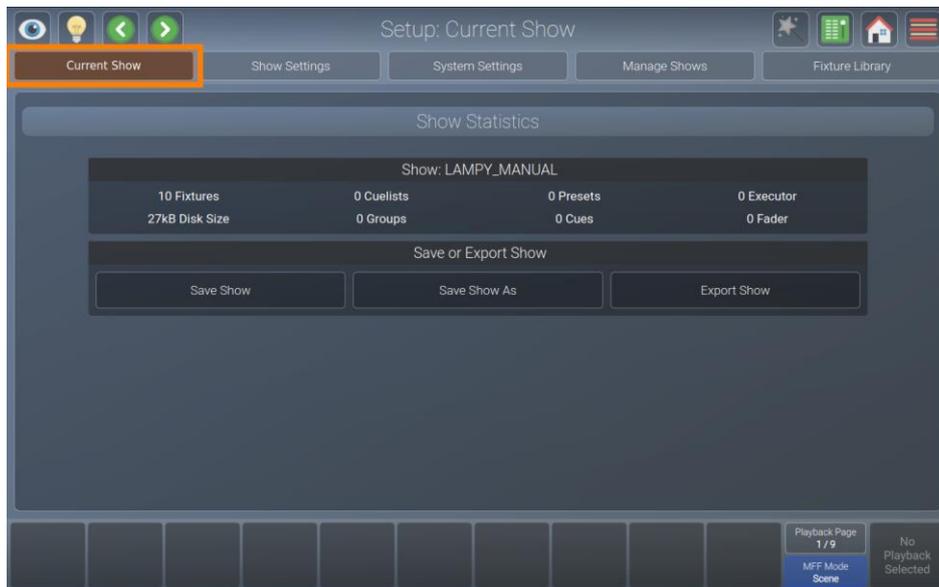


Abb. 47: Die Registerkarte „Current Show“

### 8.4.1.1. Speichern der Show-Datei

Sie können Ihre Show ganz einfach innerhalb der Registerkarte **Current Show** des Setup-Menüs speichern, indem Sie auf die Schaltfläche **Save Show** klicken.

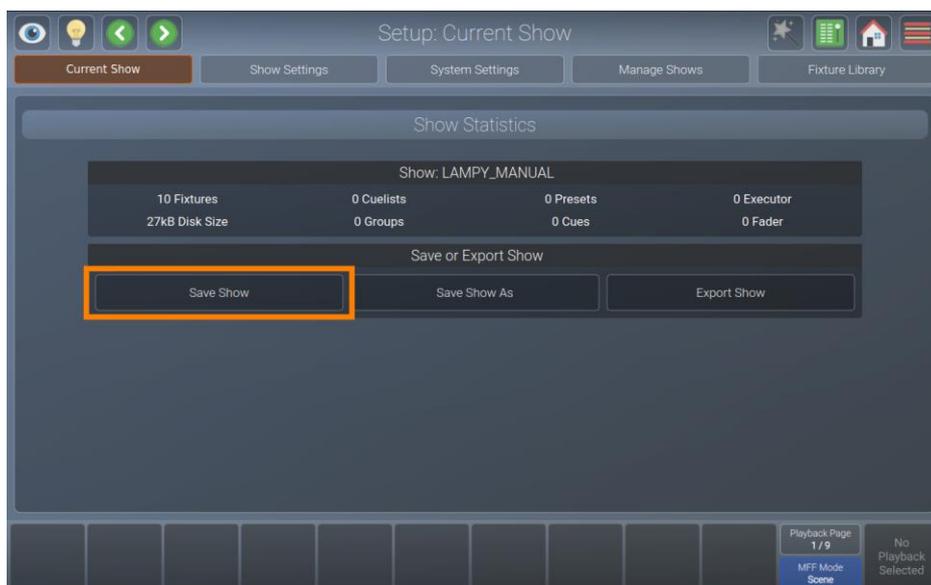


Abb. 48: „Current Show“ - Speichern der Show

## 8.4.1.2. Speichern der Show-Datei unter einem neuen Namen

Wir empfehlen, Ihre Show-Datei regelmäßig als neue Datei zu speichern.

- 01) Öffnen Sie dazu die Registerkarte **Current Show** im Setup-Menü heraus.
- 02) Klicken Sie auf **Save Show As**. Es wird eine Bildschirmstatur angezeigt. Geben Sie den neuen Show-Namen ein und drücken Sie **Enter**, um den Vorgang abzuschließen.

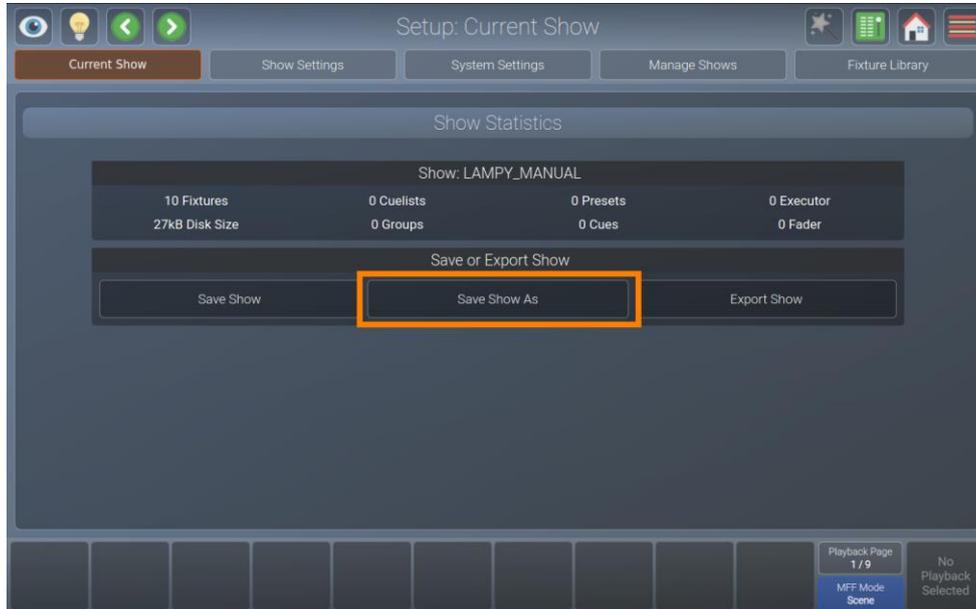


Abb. 49: "Current Show" - Save Show As

## 8.4.1.3. Exportieren der Show-Datei auf USB

Es ist nützlich, von Zeit zu Zeit eine Kopie der Show auf einem USB-Stick zu speichern.

- 01) Stecken Sie dazu zunächst den USB-Stick in einen der USB-Ports der Konsole.
- 02) Öffnen Sie die Registerkarte **Current Show** im Setup-Menü.
- 03) Klicken Sie auf **Export Show**. Es öffnet sich ein Fenster, welches Sie durch den Prozess führt.

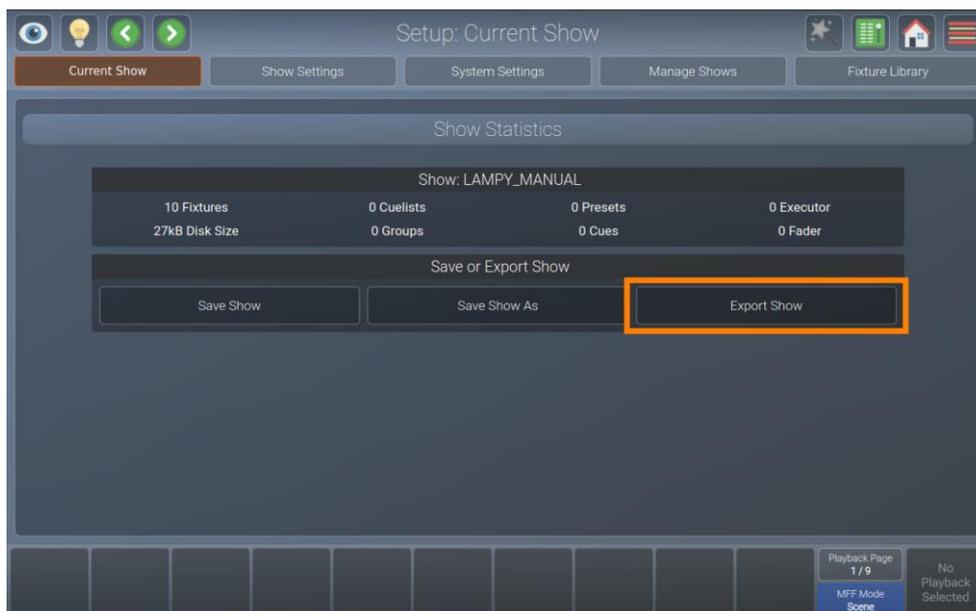


Abb. 50: "Current Show" – Export Show

## 8.4.2. Registerkarte "Show Settings"

Die Registerkarte Show-Settings enthält alle Show-weiten Einstellungen für die aktuelle Show, wie z.B. die Arbeitslicht-Helligkeit, das Multi-Funktions-Fader-LED-Verhalten und die Konfiguration der Ein- und Ausgänge der Konsole.

**Hinweis: Die Registerkarte "Show Settings" wird nur angezeigt, wenn Sie das Setup-Menü aus einer Show heraus geöffnet haben.**

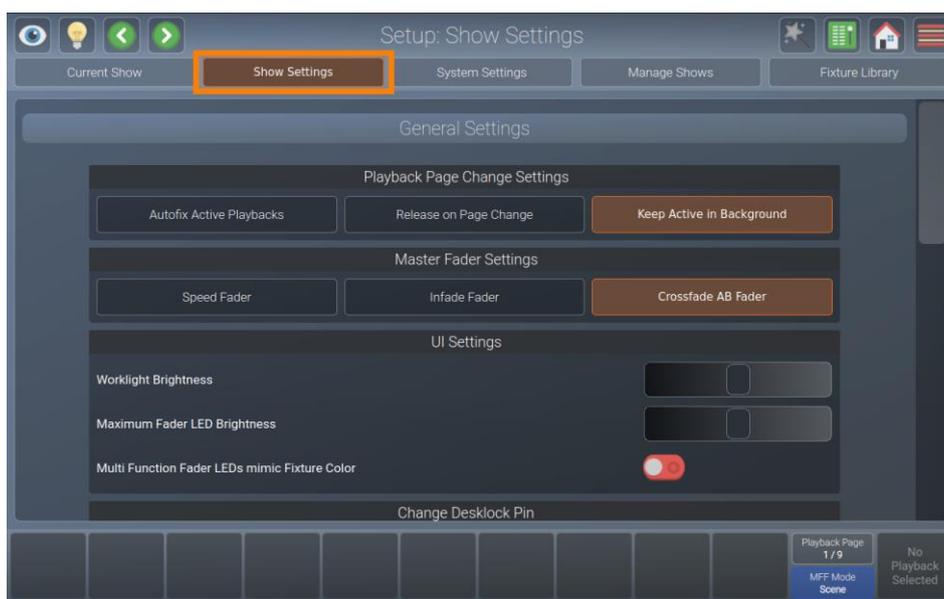


Abb. 51: Die Registerkarte „Show Settings“

### 8.4.2.1. Einstellungen zur Änderung der Wiedergabeseite (Playback Page)

Im Bereich „Playback Page Change Settings“ können Sie angeben, was geschehen soll, wenn Sie die aktive Wiedergabeseite ändern. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die verschiedenen Einstellungen und ihre Auswirkungen:

Schaltfläche	Funktion
Auto fix Active Playbacks	Autofix ist eine Komfortfunktion, die dazu dient, laufende Playbacks auf die neue Playback-Seite zu übertragen. Das "alte" Playback überlagert andere Playbacks auf der neuen Seite, bis es ausgeschaltet wird.
Release on Page Change	Wenn dieser Eintrag ausgewählt ist, schaltet die Konsole automatisch alle Playbacks auf der alten Fader-Page ab, wenn die aktive Seite geändert wird. Playbacks, die der Template-Page zugeordnet sind, werden nicht abgeschaltet.
Keep Active in Background	Wenn diese Option ausgewählt ist, laufen die Playbacks "im Hintergrund" weiter.



Abb. 52: Show Settings – Playback Page Change Settings

## 8.4.2.2. Master-Fader-Einstellungen

Das Gruppenfeld „Master Fader Settings“ legt das Verhalten des Master-Playback-Faders fest. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die verschiedenen Einstellungen und ihre Wirkung:

Schaltfläche	Funktion
Speed Fader	Der Master-Fader fungiert als Geschwindigkeitsregler für das ausgewählte Playback und verändert alle Timings des zugewiesenen Playbacks, wobei 100% die programmierte Geschwindigkeit ist - und alles darunter wird relativ verlangsamt.
Infade Fader	Der Master-Fader überblendet kontinuierlich die Ausgabe aller Parameter, die in der Geräte-Bibliothek auf "Fade" eingestellt sind.
Crossfade AB Fader	Mit dieser Option kann der Master-Fader zum Überblenden von Cue zu Cue in einem Playback verwendet werden. Dies ist eine sehr häufige Einstellung bei der Lichtsteuerung eines Theaterstücks.



Abb. 53: Show Settings – Master Fader Settings

## 8.4.2.3. Ändern der Helligkeit des Arbeitslichts

Das Arbeitslicht ist der LED-Streifen an der Vorderseite der Konsole, der zur Beleuchtung von Ablaufplänen oder anderen Dokumenten verwendet werden kann. Es kann auch dafür genutzt werden, um eine USB-Tastatur zu beleuchten.

Um die Helligkeit einzustellen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menu**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **Show Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zu **Work light Brightness**
- 04) Stellen Sie die Helligkeit mit dem **Schieberegler** ein

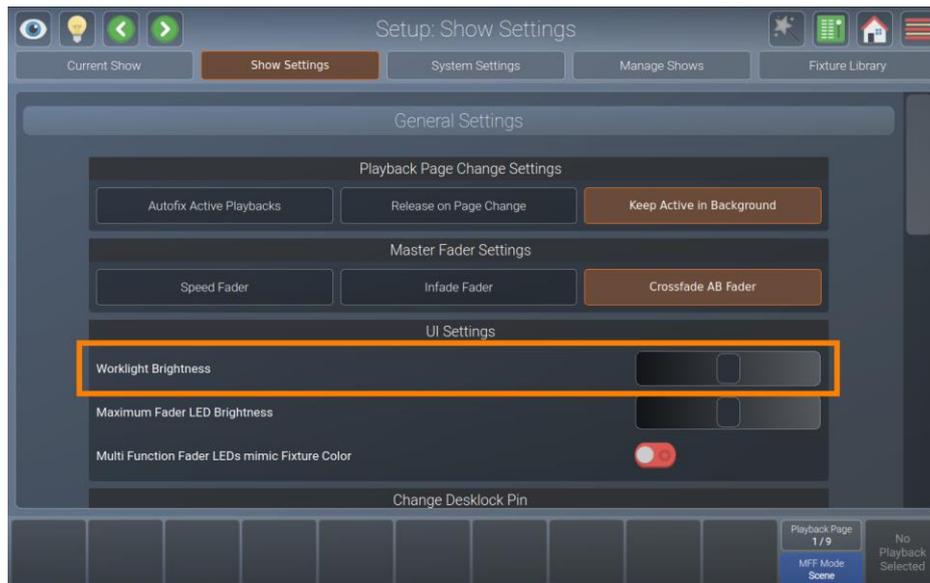


Abb. 54: Show Settings – Work light Brightness

### 8.4.2.4. Ändern der Helligkeit der Multifunktions-Fader-LED

Die Multi-Funktions-Fader-LEDs können auch in der Helligkeit eingestellt werden.

Um die Helligkeit einzustellen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menu**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **Show Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zu **Maximum Fader LED Brightness**
- 04) Stellen Sie die Helligkeit mit dem **Schieberegler** nach Ihren Wünschen ein



Abb. 55: Show Settings – Maximum Fader LED Brightness

## 8.4.2.5. Nachahmung der Scheinwerfer-Farbe mit den Multi-Funktions-Fader LEDs

Die Multifunktions-Fader-LEDs können entweder den aktuellen Multifunktions-Fadermodus und die Auswahl anzeigen – oder, wenn der Fader-Mode „Fixture“ gewählt ist, die aktuelle Farbe der Scheinwerfer anzeigen. Standardmäßig zeigen die LEDs immer den Fadermodus an.

Bitte beachten Sie, dass sich diese Einstellung nur auf das Verhalten der LEDs auswirkt, wenn die Multifunktions-Fader auf den Fixture Modus gestellt sind.

Um das Verhalten der LEDs zu ändern:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menu**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **Show Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zu **Multi-Function Fader LEDs mimic Fixture Color**
- 04) Schalten Sie den **Schalter im Bildschirm** ein oder aus, um die Nachahmung der Gerätefarbe ein- oder auszuschalten.

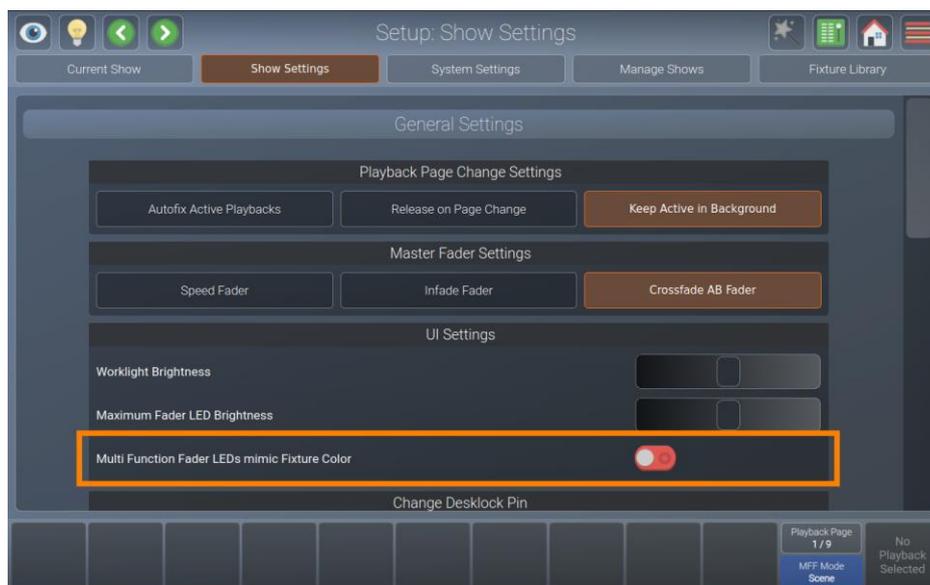


Abb. 56: Show Settings – MFF Mimic Fixture Color

## 8.4.2.6. Ändern des Sperr-PIN Codes

Sie haben die Möglichkeit, den LAMPY gegen unbefugten Zugriff zu sperren und nur autorisierten Personen den Zugriff auf die Konsole zu gestatten. Der PIN Code wird in der Show gespeichert und muss für jede Show separat eingestellt werden.

Um zu erfahren, wie Sie die Konsole sperren können, lesen Sie bitte Abschnitt 8.11, Sperren der Konsole auf Seite 197

Um den Standard PIN-Code zu ändern, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menu**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **Show Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zu **Change Desk lock Pin**
- 04) Geben Sie Ihren alten PIN-Code in das Textfeld **Current PIN** ein (nur wenn Sie die PIN zuvor geändert haben).
- 05) Geben Sie die neue PIN in den Textfeldern **New PIN** und **Repeat New PIN** ein.
- 06) Klicken Sie auf **Change PIN**.

**Die Standard-PIN ist 0000 (viermal Null). Wenn Sie den PIN-Code geändert, aber vergessen haben, wenden Sie sich bitte an den Showtec-Support, um die Master-PIN zu erhalten, die auch dazu verwendet werden kann, die PIN in einen neue zu ändern.**



Abb. 57: Show Settings – Desk lock PIN

## 8.4.2.7. Automatisches speichern der Show.

LAMPY speichert Ihre Show automatisch alle 10 Minuten. Falls gewünscht, können Sie diese Funktion deaktivieren.

Wenn Sie das automatische Speichern ein- oder ausschalten möchten, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **Show Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zu **Show Autosave**
- 04) Betätigen Sie den **Schalter**, um Autosave ein- oder auszuschalten

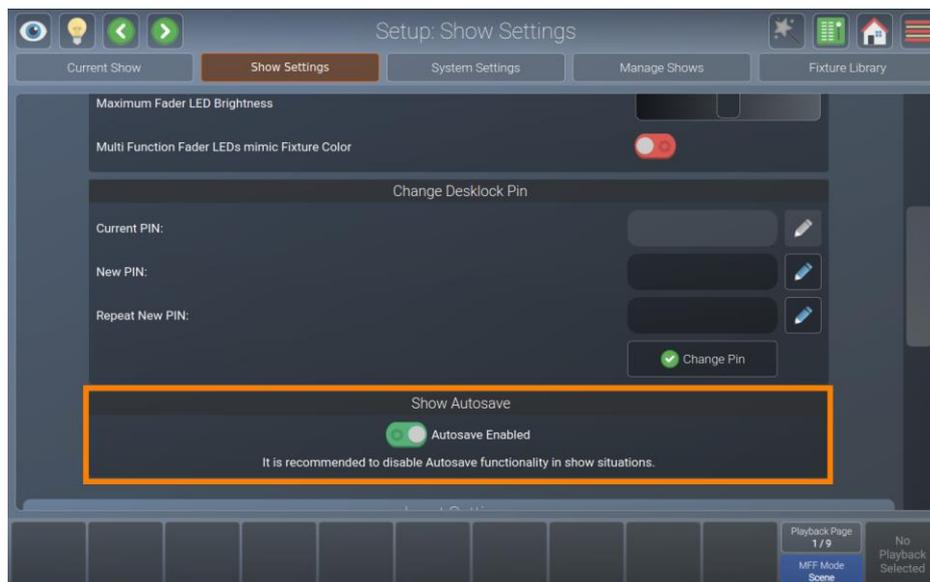


Abb. 58: Show Settings – Autosave

## 8.4.2.8. Aktivieren des Open Sound Control (OSC)-Eingangs

Falls Sie Ihre LAMPY-Konsole mit einer OSC-Fernbedienung (z.B. TouchOSC für Android oder iOS) fernsteuern möchten, müssen Sie den OSC-Eingang aktivieren.

Die Konsole zeigt nach der Aktivierung die erforderlichen Port-Nummern für OSC in der OSC Group Box an. Sie können auch eingehende Nachrichten und die Anzahl der verbundenen Clients sehen. Der QR-Code auf der rechten Seite bringt Sie direkt auf die TouchOSC-Website.

Die Spezifikation des LAMPY-OSC-Protokolls finden Sie in Sektion: **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden. Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.** auf Seite **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd..**

Um OSC zu aktivieren oder zu deaktivieren, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **Show Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zu **Open Sound Control (OSC)**
- 04) Nutzen Sie den **Schalter**, um OSC entweder ein- oder auszuschalten



Abb. 59: Show Settings - Open Sound Control (OSC)

## 8.4.2.9. Aktivieren und Konfigurieren des Audio-Eingangs

Sie können jede beliebige Line-Pegel-Audioquelle verwenden, um Cues und Chases mit dem LAMPY zu triggern.

Der Audio-Eingang wird in Bass-, Mittel- und Hochpegeln analysiert, welche in ihren Pegeln individuell konfigurierbar sind.

Um den Audioeingang zu aktivieren oder zu deaktivieren, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **Show Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zur **Sound Input**
- 04) Nutzen Sie den **Schalter**, um den Audio-Eingang ein- oder auszuschalten



Abb. 60: Show Settings – Audio-Input

## Einstellen des Audio-Pegels / Schwellenwerts

Sie können den Pegel und Schwellenwert wie folgt konfigurieren:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **Show Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zur **Sound Input**
- 04) Vergewissern Sie sich, dass der **Schalter im Bildschirm** auf Ein gestellt ist.
- 05) Schließen Sie Ihr Audiosignal an die 6,3-mm-Buchse auf der Rückseite der Konsole an. Für beste Ergebnisse verwenden Sie ein symmetrisches Signal.
- 06) Geben Sie Audio von Ihrer Audioquelle in der vorgesehenen Lautstärke wieder.
- 07) Stellen Sie die Schieberegler für **Bass**, **Mitten** und **Höhen** ein. Die weißen Linien in den Eingangsanzeigen zeigen den Pegel an, den das Tonsignal erreichen muss, um ausgelöst zu werden (obere Linie), und den Pegel, den das Tonsignal unterschreiten muss, um wieder ausgelöst werden zu können.



Abb. 61: Show Settings – Audio Eingang Pegelung

## 8.4.2.10. Aktivieren des Time-Code-Eingangs

LAMPYs Fähigkeit, Playbacks mit einem eingehenden Timecode-Signal zu synchronisieren, kann genutzt werden, um Ihre Licht- und Audioshow synchron zu halten.

Timecode wird zur Zeit nur über MIDI unterstützt. Der LAMPY erkennt die Framerate des eingehenden Timecode-Signals automatisch und zeigt den aktuellen Timecode-Status im Bereich Timecode-Input im Setup Menü an. Es sind keine weiteren Einstellungen erforderlich.

Sie können den Timecode-Eingang wie folgt aktivieren oder deaktivieren:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **Show Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zu **Timecode Input**
- 04) Stellen Sie den Timecode **Schalter** um Timecode ein- oder auszuschalten.



Abb. 62: Show Setup - Timecode-Eingabe

## 8.4.2.11. Aktivieren des MIDI-Eingangs

Sie können die LAMPY-Konsole von jedem MIDI-Gerät fernsteuern, das die Konfiguration des MIDI-Ausgangs erlaubt. Sobald der MIDI-Eingang aktiviert ist, zeigt die Konsole alle eingehenden MIDI-Meldungen im Status-Textfeld innerhalb des MIDI-Bereichs im Show Settings Menü an.

Der MIDI-Eingang muss nicht aktiviert sein, um den oben genannten Timecode-Eingang nutzen zu können.

Um mehr über das MIDI-Protokoll von LAMPYs zu erfahren, lesen Sie bitte Abschnitt 9.2, MIDI-Eingang auf Seite 202

Sie können den MIDI-Eingang wie folgt aktivieren oder deaktivieren:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menu**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **Show Settings**
- 03) Blättern Sie nach unten zum **MIDI Input**
- 04) Stellen Sie den **MIDI Input** Schalter auf ein oder aus.

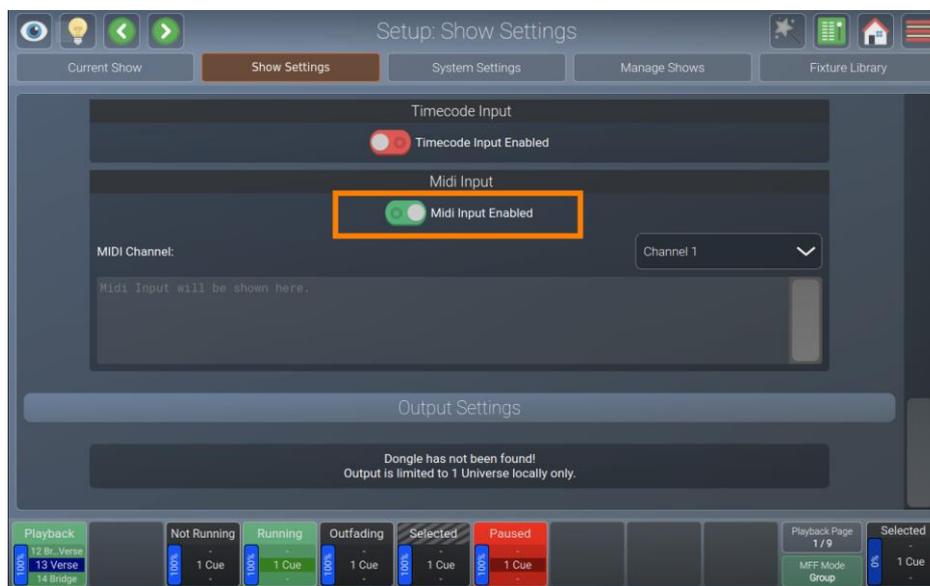


Abb. 63: Show Setup - MIDI-Eingang

### Einstellen des MIDI-Kanals

Sie können den MIDI-Kanal einstellen, indem Sie ihn nach Aktivierung des MIDI-Eingangs aus dem im Bereich MIDI Input angezeigten Dropdown-Menü auswählen.

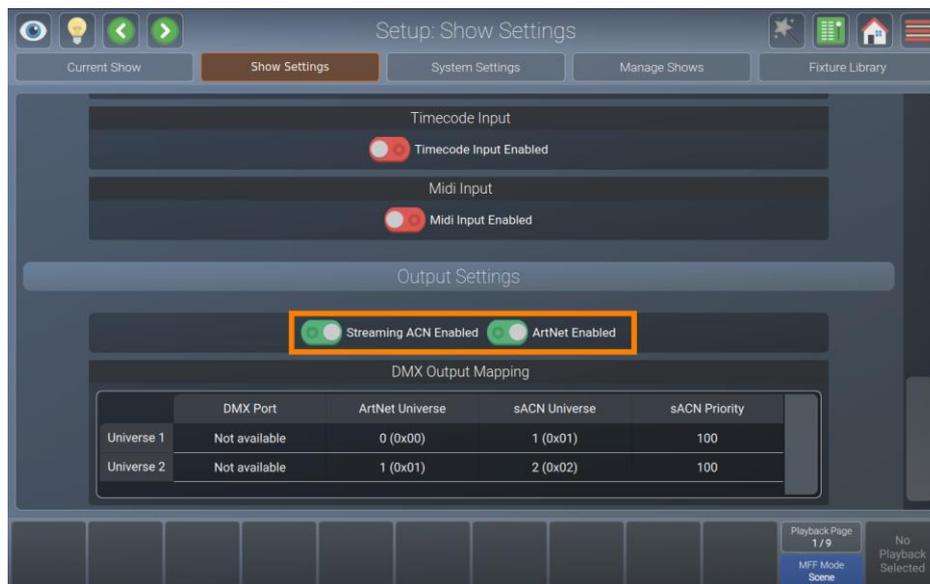
## 8.4.2.12. Aktivieren und Konfigurieren der DMX-Ausgabe über Art Net oder sACN

Art Net und sACN sind zwei beliebte Protokolle zur Übertragung von DMX-Daten über Ethernet. LAMPY unterstützt beide Protokolle und ermöglicht es Ihnen, beide unabhängig voneinander zu konfigurieren.

**Hinweis: Sie benötigen den LAMPY DNGL, der entweder separat erworben werden kann oder werkseitig in den 2 Universe Versionen der Konsole installiert ist.**

Sie können die DMX-Ausgabe über Netzwerkprotokolle wie folgt aktivieren oder deaktivieren:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **Show Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zu **Output Settings**
- 04) Stellen Sie die **Schalter** für Art Net und / oder sACN auf ein oder aus.



**Abb. 64: Show Settings - Konfiguration des DMX-Ausgangs**

### **Festlegung von Art Net und / oder sACN Universum und Priorität**

Wenn Sie das Art Net und / oder sACN-Mapping ändern möchten, **doppelklicken, rechts-klicken oder halten** Sie die entsprechende Zelle der DMX Output Mapping Tabelle.

Es öffnet sich ein Dialog, in dem Sie aufgefordert werden, **eine neue Universumnummer- oder Priorität einzugeben**. Drücken Sie **Enter**, wenn Sie fertig sind.

## 8.4.3. Registerkarte System Settings

Die Registerkarte System Settings (System Settings) enthält alle systemweiten Einstellungen für die Konsole, wie z.B. Tastaturlayout, Datum oder Uhrzeit, Netzwerkeinstellungen und mehr.

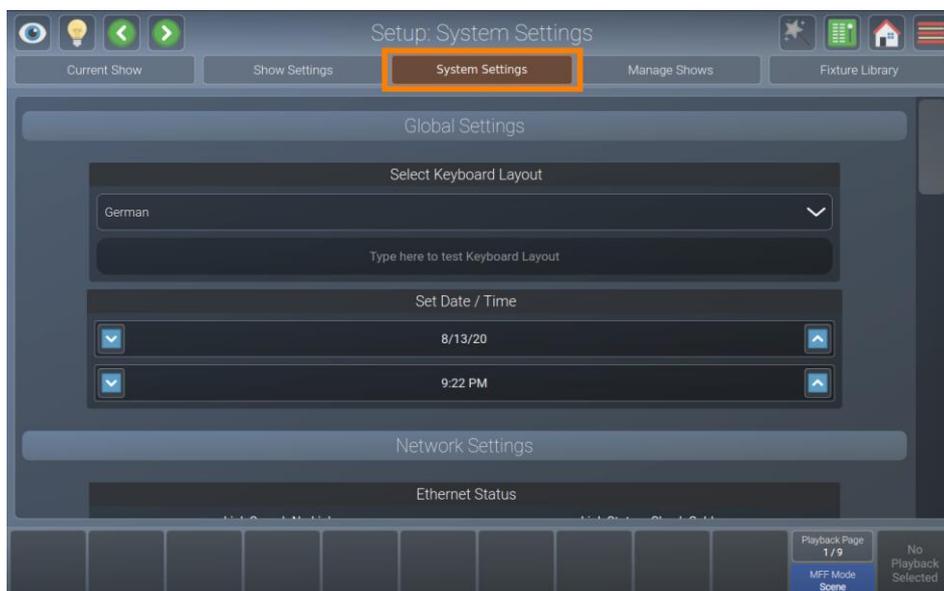


Abb. 65: Die Registerkarte System Settings

## 8.4.3.1. Einstellung des USB-Tastatur-Layouts

Es kann wünschenswert sein, das Tastaturlayout einer externen USB-Tastatur an Ihre USB-Tastatur anzupassen.

**Hinweis: Die Einstellung für das Tastaturlayout hat keinen Einfluss auf die Bildschirmtastatur**

Bitte befolgen Sie dazu die folgenden Schritte:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **System Settings**
- 03) Scrollen Sie zu **Select Keyboard Layout**
- 04) Wählen Sie das entsprechende Tastaturlayout aus dem **Drop-Down-Menü**.



Abb. 66: System Settings - Tastaturlayout festlegen

## 8.4.3.2. Einstellung der Konsolen Datum und Uhrzeit

Bitte folgen Sie diesen Schritten, um die Konsolen Datum und Uhrzeit einzustellen:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **System Settings**
- 03) Scrollen Sie zu **Set Date / Time**
- 04) Wählen Sie das entsprechende Datum und die Uhrzeit aus, indem Sie in die Textfelder klicken, um auszuwählen, ob Sie den Tag, den Monat usw. ändern möchten. Verwenden Sie die **Auf-** und **Ab-Schalflächen** neben den Textfeldern, um die ausgewählten Werte zu ändern.

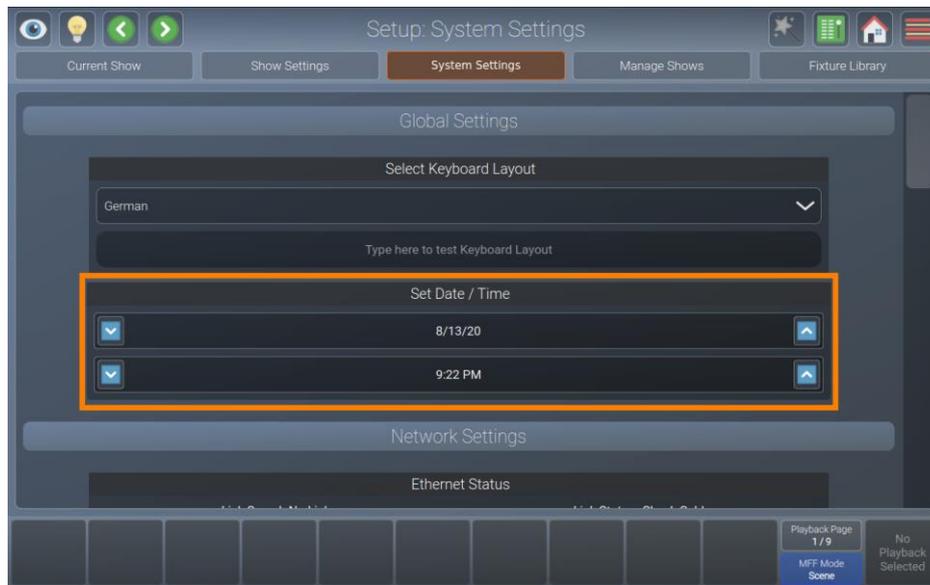


Abb. 67: System Settings - Datum/Uhrzeit einstellen

## 8.4.3.3. Konfigurieren der Netzwerkeinstellungen

Bitte folgen Sie diesen Schritten, um die Netzwerkschnittstelle der Konsole einzurichten:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **System Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zu **Network Settings**



Abb. 68: System Settings - Netzwerkeinstellungen

### **Dynamische Konfiguration**

Für eine dynamische IP-Adresse unter Verwendung eines DHCP-Servers (Bei den meisten Routern ist ein DHCP-Server eingebaut) schalten Sie den **Enable DHCP** Schalter **ein**.

### **Statische Konfiguration**

Für eine statische IP schalten Sie den **Enable DHCP** Schalter aus und geben Sie mindestens IP-Adresse und Subnetzmaske über eine USB-Tastatur oder die Schaltfläche neben dem Textfeld ein.

Sie müssen nur dann einen Gateway / DNS-Server eingeben, wenn der LAMPY für Online-Bibliotheks- oder Software-Updates auf das Internet zugreifen soll.

## 8.4.3.4. Aktualisieren der Konsolen-Software

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Konsolen-Betriebssystem zu aktualisieren.

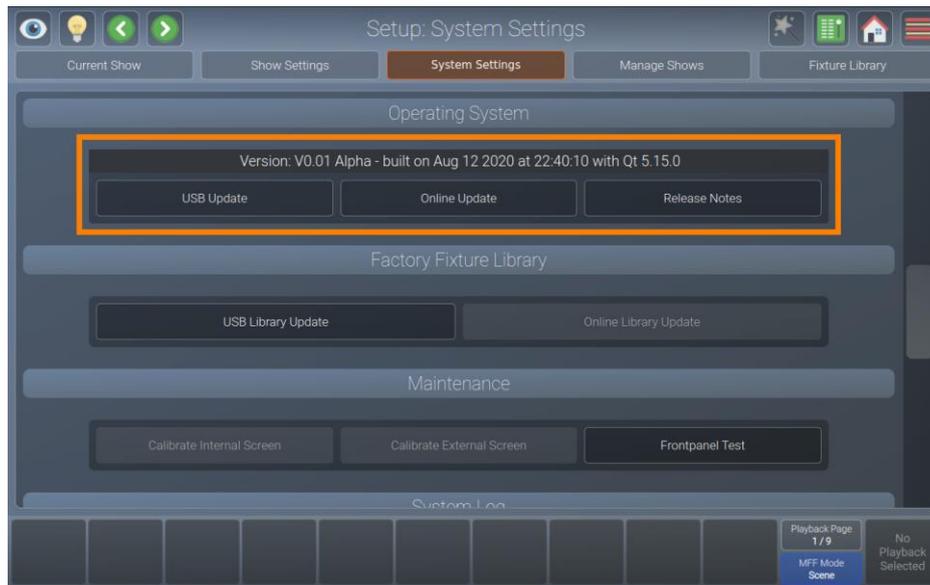


Abb. 69: System Settings - Betriebssystem

### Aktualisierung des LAMPY über USB:

- 01) Laden Sie die neueste Software-Version von der Highlite-Website herunter
- 02) Stellen Sie sicher, dass die Dateierdung **.ssu** lautet. Wenn das Update im Zip-Format geliefert wird, entpacken Sie es zuerst.
- 03) Kopieren Sie die **.ssu**-Datei in den Ordner showtec/software\_update auf einen USB-Stick
- 04) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 05) Wechseln Sie zur Registerkarte **System Settings**
- 06) Scrollen Sie nach unten zu **Operating System**
- 07) Klicken Sie auf **USB-Update**
- 08) Ein Assistent führt Sie durch den Aktualisierungsprozess.

### Aktualisieren des LAMPY mit der Online-Update-Funktionalität:

- 01) Stellen Sie sicher, dass die Konsole mit dem Internet verbunden ist
- 02) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 03) Wechseln Sie zur Registerkarte **System Settings**
- 04) Scrollen Sie nach unten zu **Operating System**
- 05) Klicken Sie auf **Online-Update**
- 06) Ein Assistent führt Sie durch den Aktualisierungsprozess.

## 8.4.3.5. Lesen der Versionshinweise der installierten Software-Version

Jedes Software-Update enthält Versionshinweise, die Informationen über Änderungen enthalten. Diese Versionshinweise können wie folgt gelesen werden:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **System Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zu **Operating System**
- 04) Klicken Sie auf **Release Notes**
- 05) Es wird ein Fenster mit den Versionshinweisen angezeigt

## 8.4.3.6. Aktualisierung der Geräte Bibliothek

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Factory-Library zu aktualisieren.



Abb. 70: System Settings – Factory Fixture Library

### Aktualisierung der LAMPY-Bibliothek über USB:

- 01) Laden Sie die neueste Bibliotheksversion von der Highlite-Website herunter
- 02) Stellen Sie sicher, dass die Dateierdung **.faclib** lautet. Wenn das Update im Zip-Format geliefert wird, entpacken Sie es zuerst
- 03) Kopieren Sie die **.faclib** Datei auf einem USB-Stick in den Ordner showtec/factory\_library
- 04) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 05) Wechseln Sie zur Registerkarte **System Settings**
- 06) Scrollen Sie nach unten zu **Factory Fixture Library**
- 07) Klicken Sie auf **USB Library Update**
- 08) Ein Assistent führt Sie durch den Aktualisierungsprozess

### Aktualisieren des LAMPY mit der Online-Update-Funktionalität:

- 01) Stellen Sie sicher, dass die Konsole mit dem Internet verbunden ist
- 02) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 03) Wechseln Sie zur Registerkarte **System Settings**
- 04) Scrollen Sie nach unten zu **Factory Fixture Library**
- 05) Klicken Sie auf **Online Library Update**
- 06) Ein Assistent führt Sie durch den Aktualisierungsprozess

## 8.4.3.7. Kalibrieren des internen Touch-Bildschirms

Sollte der interne Touchscreen nicht richtig kalibriert sein und Ihren Klicks nicht richtig folgen, müssen Sie ihn möglicherweise kalibrieren. In diesem Fall müssen die folgenden Schritte unternommen werden:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **System Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zu **Maintenance**
- 04) Klicken Sie auf **Calibrate Internal Screen**
- 05) Ein Assistent führt Sie durch den Kalibrierungsprozess

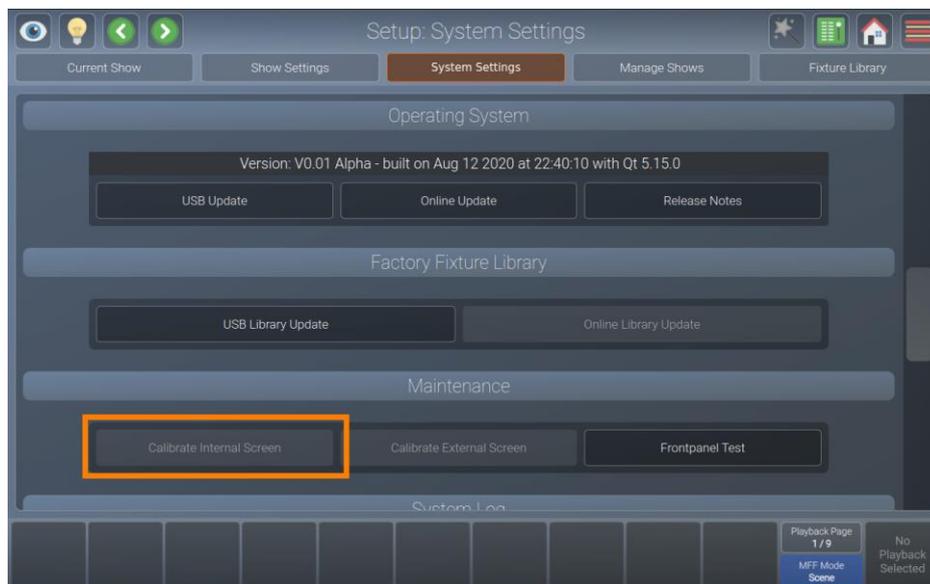


Abb. 71: System Settings - Internen Touchscreen kalibrieren

## 8.4.3.8. Kalibrieren des externen Touch-Bildschirms

Nach dem Anschließen eines zweiten Touchscreens ist dieser in der Regel falsch kalibriert und folgt Ihren Klicks nicht richtig. In diesem Fall müssen Sie ihn kalibrieren. Dazu müssen die folgenden Schritte durchgeführt werden:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **System Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zu **Maintenance**
- 04) Klicken Sie auf **Externen Bildschirm kalibrieren**
- 05) Ein Assistent führt Sie durch den Kalibrierungsprozess

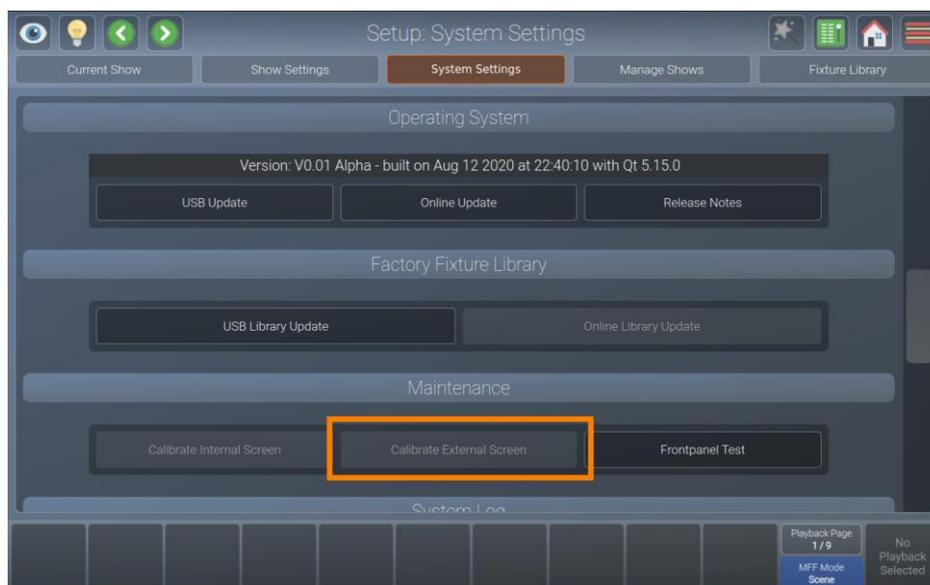


Abb. 72: System Settings - Externen Touchscreen kalibrieren

## 8.4.3.9. Testen der Frontpanel-Hardware

Sollten Sie jemals das Gefühl haben, dass Tasten, Fader oder Encoder nicht richtig reagieren oder dass eine LED kaputt ist, könnte es sich lohnen, das Frontpanel auf korrekte Funktion zu testen. Um dies zu tun, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **System Settings**
- 03) Scrollen Sie nach unten zu **Maintenance**
- 04) Klicken Sie auf **Frontpanel Test**
- 05) Ein Fenster, welches allen Tastendrücke, Encoder- und Faderbewegungen anzeigt wird geöffnet. Von diesem Bildschirm aus können Sie auch die LEDs auf dem Frontpanel testen.

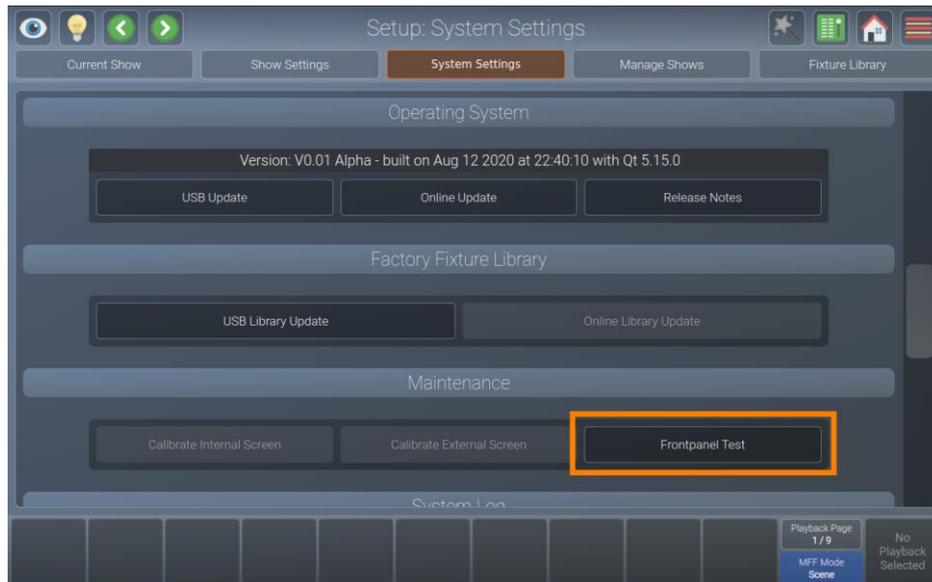


Abb. 73: System Settings – Frontpanel Test-Taste

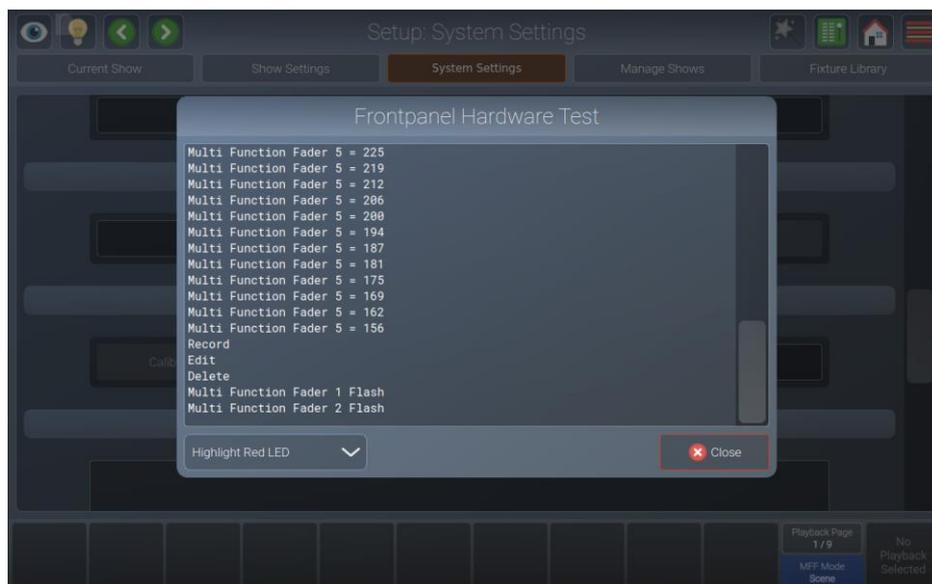


Abb. 74: System Settings – Frontpanel Test Dialog

### 8.4.3.10. System-Protokoll

Das Systemprotokoll kann verwendet werden, um Fehler in der Show-Datei, in Bibliotheken oder anderen Teilen der Software zu identifizieren. Es enthält nützliche Informationen. Um das Systemprotokoll einzusehen:

- 01) Öffnen Sie das **Setup Menü**
- 02) Wechseln Sie zur Registerkarte **System Settings**
- 03) Blättern Sie nach unten zum **System Log**

## 8.4.4. Registerkarte Manage Shows

Die Registerkarte „Manage Shows kann zum Importieren, Exportieren oder Löschen von Shows verwendet werden. Außerdem kann sie als Abkürzung zum Öffnen bestehender Shows verwendet werden. Sie kann über das Setup Menü aufgerufen werden.

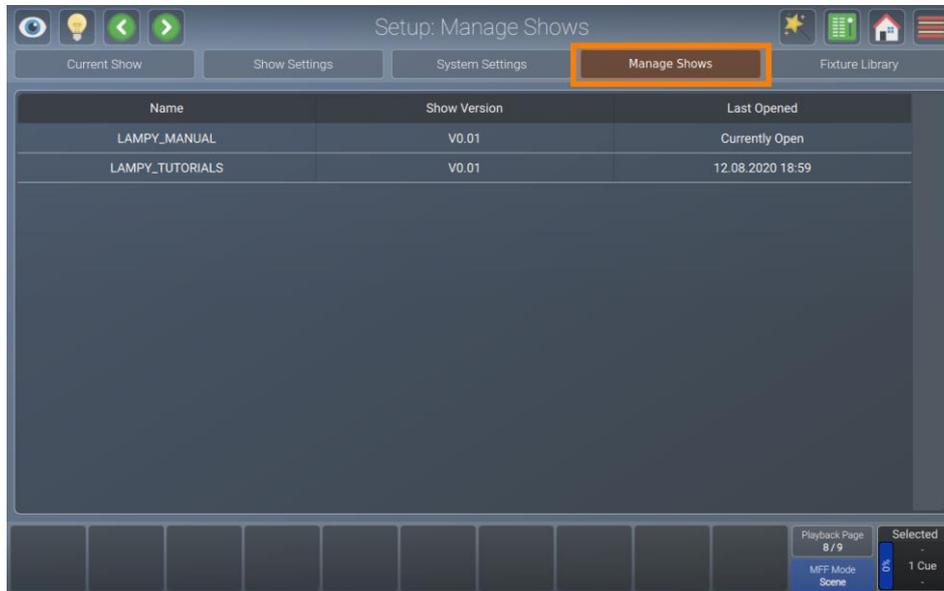


Abb. 75: Die Registerkarte Manage Shows

### 8.4.4.1. Dialog zum Verwalten von Shows-Aktionen

Der Manage Shows Aktionsdialog bietet alle Funktionen für die Arbeit mit der Registerkarte „Manage Shows. Dieser kann durch Drücken der Zauberstabtaste geöffnet werden. Viele der Aktionen sind nur verfügbar, wenn eine oder mehrere Shows in der Tabelle ausgewählt sind.



Abb. 76: Shows verwalten - Aktionsdialog

Schaltfläche	Funktion
New Show	Wird verwendet, um eine neue Show-Datei zu starten

Schaltfläche	Funktion
Delete Show	Wird verwendet, um ausgewählte Show-Dateien zu löschen
Open Show	Wird verwendet, um die ausgewählte Show-Datei zu öffnen
Import Show(s)	Wird verwendet, um Shows von USB zu importieren
Export Show(s)	Wird verwendet, um Shows auf USB zu exportieren

### 8.4.4.2. Eine neue Show beginnen

Um eine neue Show von der Registerkarte Manage Shows aus zu starten, öffnen Sie den Aktionsdialog, indem Sie auf die Zauberstab-Schaltfläche klicken.

Wählen Sie **New Show** aus dem Aktionsdialog.

### 8.4.4.3. Löschen einer oder mehrerer Shows

Wenn Sie eine oder mehrere Sendungen aus dem Konsolenspeicher löschen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie eine oder mehrere Shows in der Registerkarte Manage Shows aus
- 02) Öffnen Sie den Aktionsdialog durch Drücken der Zauberstab-Taste.
- 03) Klicken Sie auf **Delete Show**.

### 8.4.4.4. Öffnen einer Show

Wenn Sie eine Show von der Registerkarte Manage Shows aus öffnen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie auf der Registerkarte Shows verwalten eine Show aus.
- 02) Öffnen Sie den Aktionsdialog durch Drücken der Zauberstab-Taste.
- 03) Wählen Sie im Aktionsdialog die Option **Open Show**.

### 8.4.4.5. Importieren einer oder mehrerer Shows von USB

Wenn Sie eine oder mehrere Shows von einem USB-Stick importieren möchten, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Stellen Sie sicher, dass sich die Show-Dateien im Ordner showtec/shows auf Ihrem USB-Stick befinden.
- 02) Öffnen Sie den Aktionsdialog aus der Registerkarte Manage Shows heraus, indem Sie den Zauberstab-Knopf drücken.
- 03) Wählen Sie **Import Show(s)** aus dem Aktionsdialog.
- 04) Ein Assistent führt Sie durch den Importvorgang.

### 8.4.4.6. Exportieren einer oder mehrerer Shows auf USB

Wenn Sie eine oder mehrere Shows von der Registerkarte Manage Shows heraus exportieren möchten, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie eine oder mehrere Shows in der Registerkarte Manage Shows aus.
- 02) Öffnen Sie den Aktionsdialog durch Drücken der Zauberstab-Taste.
- 03) Wählen Sie **Export Show(s)** aus dem Aktionsdialogfeld.
- 04) Ein Assistent führt Sie durch den Exportvorgang.

## 8.4.5. Registerkarte Fixture Library

Die Registerkarte Fixture Library kann zum Erstellen, Bearbeiten, Importieren, Exportieren oder Löschen von Geräten verwendet werden. Sie kann über das Setup Menü aufgerufen werden.

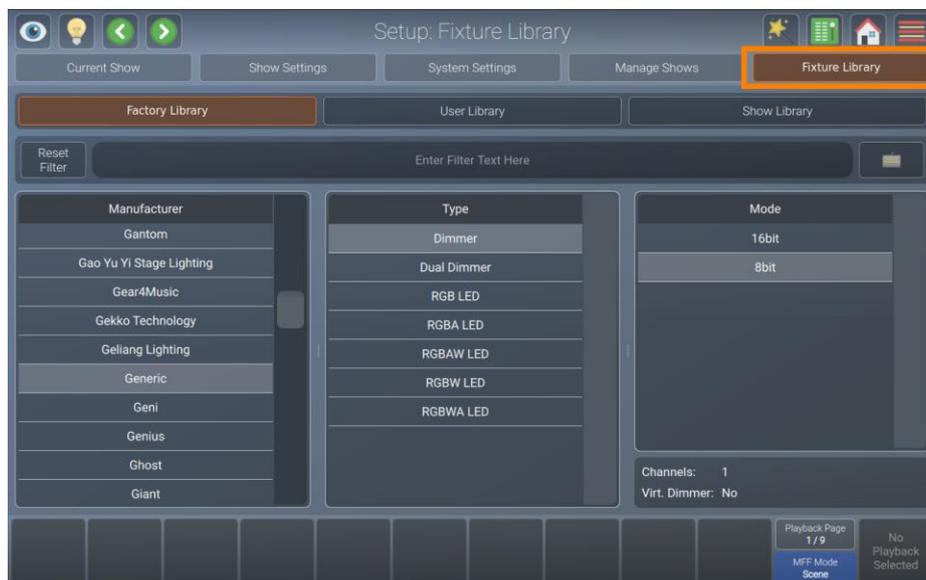


Abb. 77: Die Registerkarte Fixture Library

## 8.4.5.1. Gerätebibliothek-Kategorie auswählen

Die Registerkarte "Fixture Library" besteht aus 3 Unterauswahloptionen, die identisch mit den verschiedenen in der Konsole verwendeten Bibliothekstypen sind. Dies sind die Factory Library (Werksbibliothek), die User Library (User Library) und die Show-Bibliothek (Show Library).

Kurz gesagt, die Factory Library wird mit dem Konsolenbetriebssystem ausgeliefert und kann per USB oder Internet aktualisiert werden. Sie ist schreibgeschützt. Die User Library enthält vom Benutzer erstellte und modifizierte Geräte und ist für alle Shows auf der Konsole verfügbar. Die Show-Bibliothek ist für jede Show einzigartig und enthält die in der Show-Datei verwendeten Scheinwerfertypen.

Um mehr über die verschiedenen Bibliothekstypen zu erfahren, lesen Sie bitte Abschnitt 6.3, Grundlagen der Geräte-Bibliothek auf Seite 26

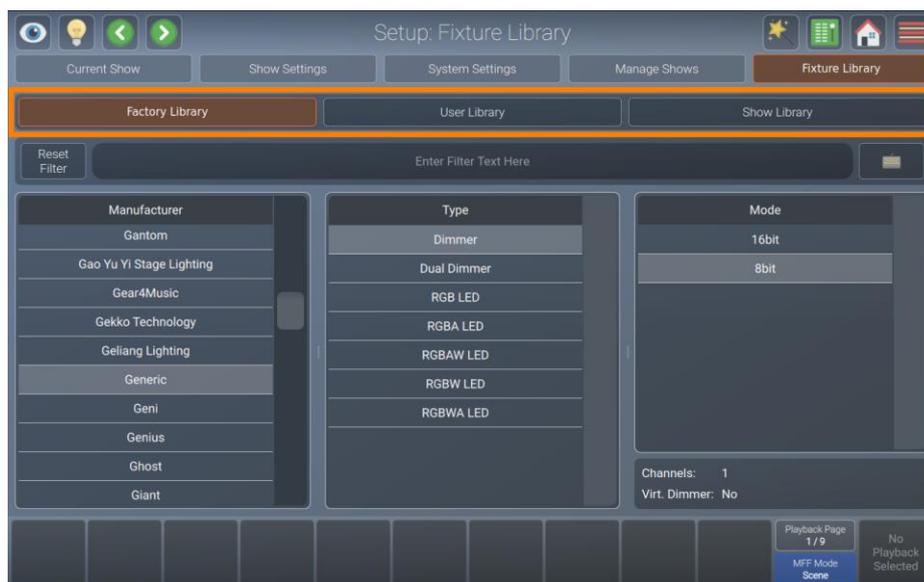


Abb. 78: Die Registerkarte "Fixture Library"

8.4.5.2. Aktionsdialog „Gerätebibliothek“

Das Aktionsmenü "Fixture Library" bietet alle Funktionen für die Registerkarte Fixture Library.

Dieses kann durch Drücken der Zauberstab-Taste innerhalb der Registerkarte "Fixture Library" geöffnet werden. Viele der Aktionen sind nur verfügbar, wenn ein Gerät in der Tabelle ausgewählt sind.

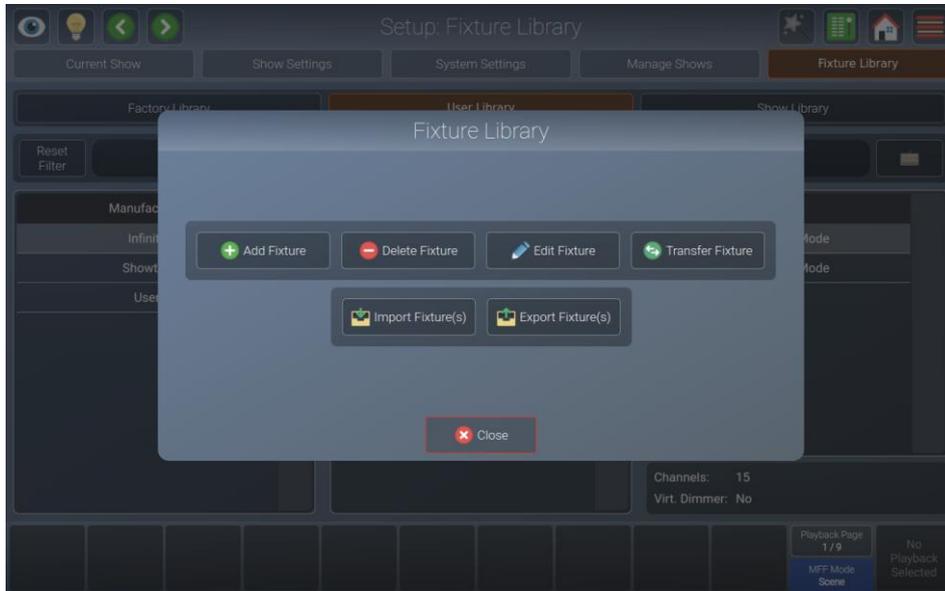


Abb. 79: Gerätebibliothek - Aktionsdialog

Schaltfläche	Funktion
Add Fixture	Wird verwendet, um eine neue Gerätebibliothek zu erstellen (nur in User / Show Library)
Delete Fixture	Wird verwendet, um ausgewählte Fixtures zu löschen (nur in User / Show Library)
Edit Fixture	Wird verwendet, um die ausgewählte Fixture Library zu bearbeiten (nur in User / Show Library)
Transfer Fixture	Wird verwendet, um die ausgewählte Gerätebibliothek zwischen Bibliothekskategorien zu kopieren (nur nach User / Show Library)
Import Fixture(s)	Wird verwendet, um Geräte von einem USB-Stick zu importieren (nur nach User / Show Library)
Export Fixture(s)	Wird verwendet, um Geräte auf einen USB-Stick zu exportieren (Alle Library-Typen)

## 8.4.5.3. Hinzufügen eines neuen Fixture-Typs

- 01) Um eine neue Bibliothek zur **User-** oder **Show Library** hinzuzufügen, wählen Sie zunächst den Bibliothekstyp aus der Registerkarte "**Fixture Library**" im **Setup-Menü** aus.
- 02) Öffnen Sie den Aktionsdialog durch Drücken der Zauberstab-Taste.
- 03) Klicken Sie auf **New Fixture**
- 04) Sie können nun wählen, ob Sie ein Gerät von Grund auf neu starten oder ein vorhandenes Gerät als Vorlage verwenden möchten.

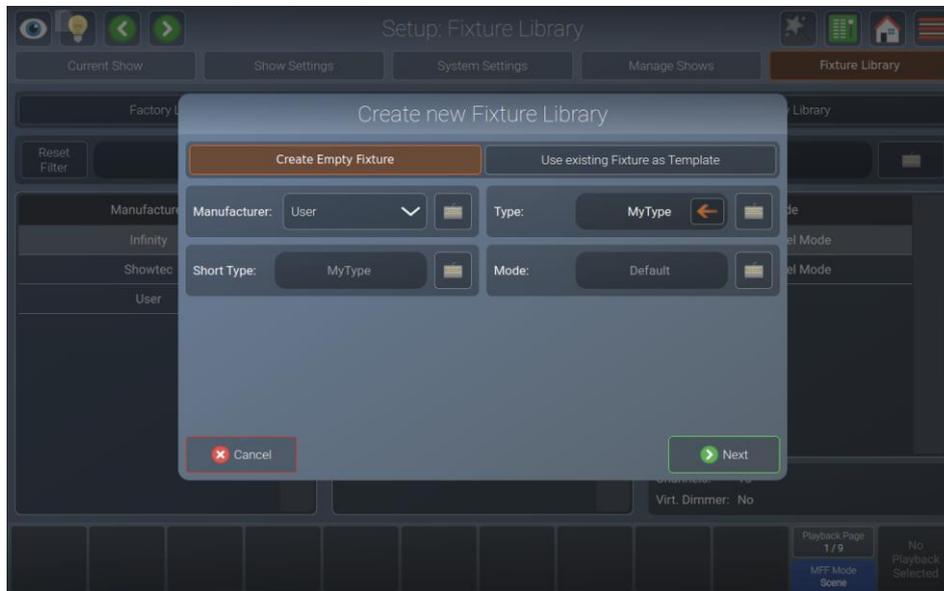


Abb. 80: Fixture Library – Neue Library erstellen

### Eine Gerät von Grund auf neu erstellen

- 01) Um ein Gerät von Grund auf neu zu erstellen, stellen Sie sicher, dass **Create Empty Fixture** ausgewählt ist.
- 02) Geben Sie den Herstellernamen, den Namen des Gerätetyps, den Kurznamen und den Modus in die entsprechenden Textfelder ein.
- 03) Klicken Sie auf **Next**.
- 04) Geben Sie die Anzahl der DMX-Kanäle ein, die dieses Gerät hat.
- 05) Klicken Sie auf **Create**.
- 06) Es wird der Bibliotheks-Editor angezeigt, in dem Sie die Zuordnung zwischen Kanälen und Funktionen zuweisen können.

### Erstellen Sie eine Bibliothek mit einem vorhandenen Gerätetyp als Vorlage

- 01) Um eine Bibliothek anhand eines bestehenden Gerätes zu erstellen, stellen Sie sicher, dass **Use existing Fixture as Template** ausgewählt ist.
- 02) Geben Sie den Herstellernamen, die Bezeichnung, den Kurznamen, und den Modus für den neuen Gerätetyp in die entsprechenden Textfelder ein.
- 03) Klicken Sie auf **Select Template Fixture**. Es wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie den Gerätetyp den Sie als Basis für das neue Gerät verwenden wollen, auswählen können.
- 04) Klicken Sie auf **Next**.
- 05) Es wird der Bibliotheks-Editor angezeigt, in dem Sie den Kanälen Funktionen und mehr zuweisen können.

### 8.4.5.4. Löschen eines Geräte-Typs

- 01) Um einen Geräte-Typ zu löschen, wechseln Sie zur Registerkarte **Fixture Library** im **Setup Menü**
- 02) Wählen Sie den Geräte-Typ aus, den Sie löschen möchten.
- 03) Öffnen Sie mit der Zauberstab-Schaltfläche das Aktionsmenü der Gerätebibliothek.
- 04) Klicken Sie auf **Delete Fixture**.
- 05) Es wird ein Dialog angezeigt, der zur Bestätigung auffordert. Wenn Sie sicher sind, klicken Sie auf **Delete**.

### 8.4.5.5. Bearbeiten/Ändern eines Gerätetyps

- 01) Um einen Geräte-Typ zu bearbeiten oder zu ändern, wechseln Sie zur Registerkarte **Fixture Library** im **Setup Menü**
- 02) Wählen Sie den zu bearbeitenden Geräte-Typ aus der **User Library** oder **Show Library** aus. Bitte beachten Sie, dass die Factory Library schreibgeschützt ist. Wenn Sie ein Gerät aus der Factory Library bearbeiten möchten, müssen Sie dieses zunächst in die User Library übertragen. Siehe "Übertragen (Kopieren) eines Fixture-Typs zwischen Bibliotheken auf Seite 87 für weitere Einzelheiten.
- 03) Öffnen Sie den Aktionsdialog mit der Zauberstab-Schaltfläche.
- 04) Klicken Sie auf **Edit Fixture**.
- 05) Es wird der Bibliotheks-Editor angezeigt, in dem Sie den Kanälen Funktionen und mehr zuweisen können.

**Hinweis: Wenn Sie einen Geräte-Typ in der User Library bearbeiten und denselben Geräte-Typ in Ihrer Show verwenden, werden Änderungen, die Sie in der User Library vorgenommen haben, nicht automatisch auf den Geräte-Typ innerhalb der Show Library übertragen.**

### 8.4.5.6. Übertragen (Kopieren) eines Fixture-Typs zwischen Bibliotheken

Manchmal kann die Notwendigkeit entstehen, Gerätetypen zwischen den verschiedenen Bibliothekstypen zu übertragen. Um dies zu tun, befolgen Sie bitte die folgenden Schritte:

- 01) Um einen Geräte-Typ zu übertragen, gehen Sie im **Setup Menü** auf die Registerkarte **Fixture Library**
- 02) Wählen Sie den Geräte-Typ aus, den Sie übertragen möchten.
- 03) Öffnen Sie mit der Zauberstab-Schaltfläche das Aktionsmenü Gerätebibliothek.
- 04) Klicken Sie auf **Transfer Fixture**.
- 05) Es wird ein Fenster angezeigt, in dem Sie nach dem Typ der Zielbibliothek gefragt werden.

## 8.4.5.7. Geräte-Bibliotheken von USB importieren

- 01) Um eine Gerätebibliothek von USB zu importieren, wählen Sie im **Setup-Menü** die Registerkarte **Fixture Library**
- 02) Wählen Sie den Bibliothekstyp (**User Library** oder **Show Library**)
- 03) Stellen Sie sicher, dass sich die Fixture Library-Datei im Ordner showtec/library auf Ihrem USB-Stick befindet.
- 04) Öffnen Sie mit der Zauberstab-Schaltfläche das Aktionsmenü der Gerätebibliothek.
- 05) Klicken Sie auf **Import Fixture(s)**.
- 06) Es wird ein Fenster angezeigt, in dem Sie nach der Bibliotheksdatei auf Ihrem USB-Stick und nach dem Importmodus gefragt werden.
- 07) Wählen Sie im oberen Teil des Dialogfelds entweder **Merge** (wodurch die Fixtures auf dem USB-Stick der Gewählten Bibliothek hinzugefügt werden), **Replace Manufacturer** (Hersteller Ersetzen) oder **Replace Complete Library** (Komplette Bibliothek ersetzen).
- 08) Klicken Sie auf **Import**.

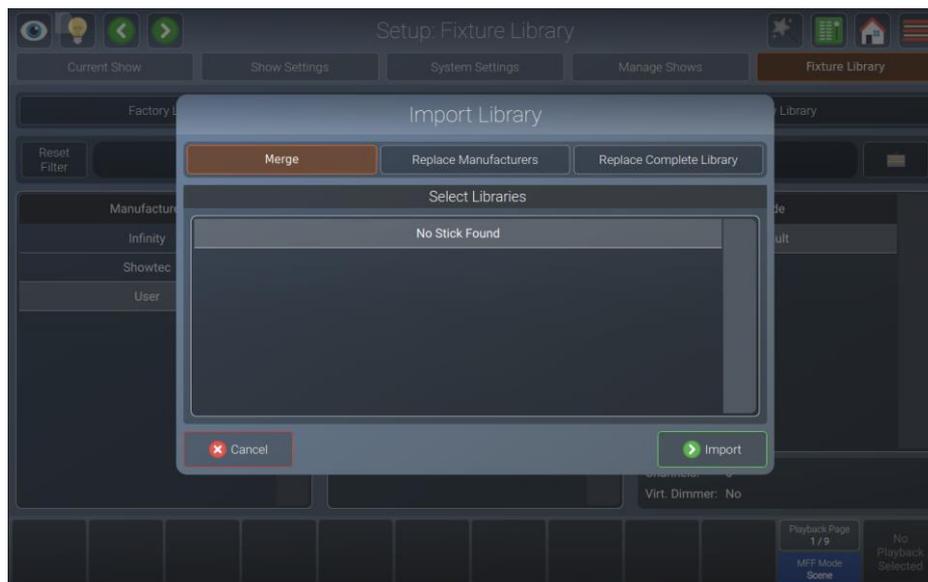


Abb. 81: Fixture Library importieren - Bibliotheksdatei auswählen

## 8.4.5.8. Geräte-Bibliothek auf USB exportieren

- 01) Um eine Gerätebibliothek auf USB zu exportieren, wählen Sie im **Setup-Menü** die Registerkarte **Fixture Library**
- 02) Wählen Sie den Bibliothekstyp (**Factory Library**, **User Library** oder **Show Library**)
- 03) Öffnen Sie mit der Zauberstab-Schaltfläche das Aktionsmenü der Gerätebibliothek.
- 04) Klicken Sie auf **Export Fixture(s)**.
- 05) Ein Assistent führt Sie durch den Prozess. Wählen Sie im oberen Teil des Assistenten, was Sie exportieren möchten.
- 06) Klicken Sie auf **Export**.

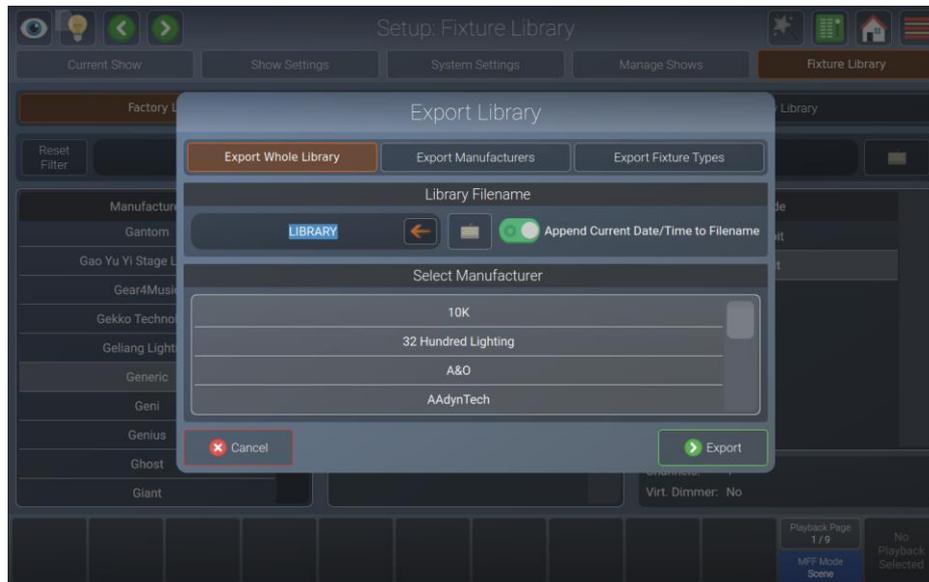


Abb. 82: Fixture Library exportieren – Geräte-Typen auswählen

### 8.4.5.9. Der Bibliotheks-Editor

Dieser Abschnitt erläutert den Bibliotheks-Editor, der während des gesamten Erstellungs- oder Bearbeitungsprozesses einer Geräte-Bibliothek verwendet wird.

Der Bibliotheks-Editor besteht aus zwei verschiedenen Seiten, eine, die die allgemeinen Einstellungen eines Geräts enthält (wie Typ, Kurz-Typ, Modus und Schwenk-/Neigebereich – letztere sind über die Encoder einstellbar), und eine Seite, welche die Attributzuordnung enthält (Channel List).

Die Kanallistenseite wird immer zuerst angezeigt. Um zu den Allgemeinen Einstellungen zu wechseln, drücken Sie die Schaltfläche **General Settings**, die im oberen Teil des Dialogs angezeigt wird.

#### Channel-List (Kanal-Liste)

Im Kanallistenmodus wird die obere Reihe von Schaltflächen verwendet, um neue Kanäle anzuhängen, zu löschen oder einzufügen oder um nur die Zuordnung des ausgewählten Kanals zu löschen. Zusätzlich kann sie verwendet werden, um einen virtuellen Dimmer zum Gerät hinzuzufügen, wenn additive (RGB usw.) Farbmischungsattribute vorhanden sind.

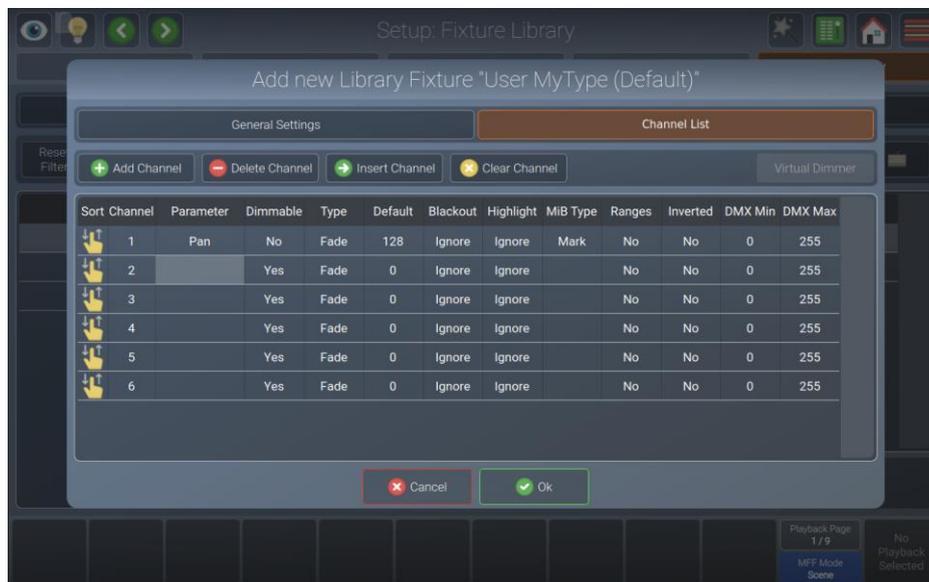


Abb. 83: Gerätebibliothek bearbeiten - Kanalliste

Wenn die Kanalliste ausgewählt ist, wird eine Tabelle angezeigt, in der die Zuordnung der DMX-Kanäle zu Attributen festgelegt wird.

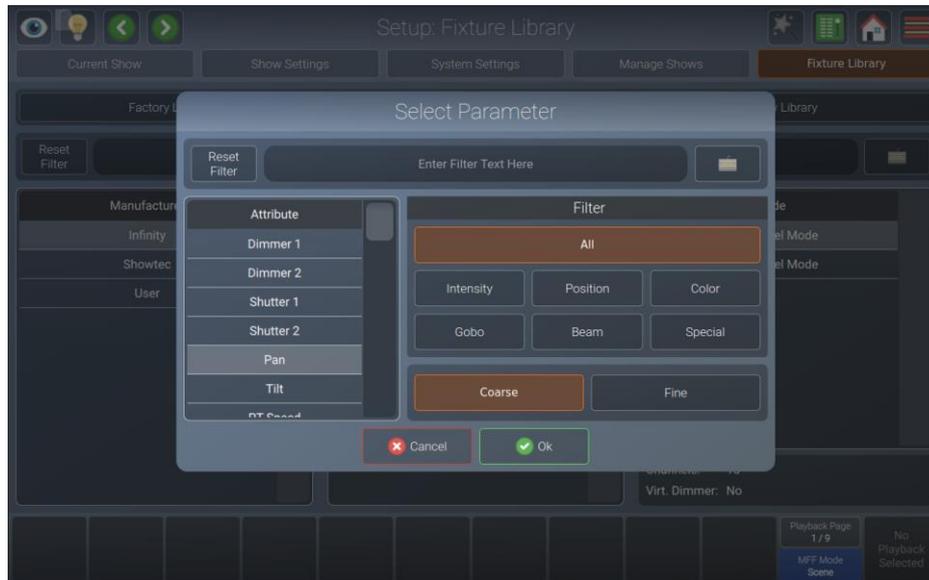
Markieren Sie die Zelle mit dem Wert, den Sie ändern möchten. Doppeltippen Sie auf die Zelle und geben Sie den gewünschten Wert in das Popup-Fenster ein.

Spalte	Funktion
Sort	Wird verwendet, um das Kanal-Layout neu anzuordnen, z.B. um Kanal 1 auf Kanal 6 zu ändern, ohne dass Einstellungen verloren gehen.
Channel	Wird zur Angabe der Kanalnummer verwendet.
Parameter	Wird verwendet, um das Attribut dieses Kanals auszuwählen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt über die Parameterauswahl weiter unten.
Dimmable	Legt fest, ob dieser Kanal auf Dimmer-Fader oder den Grand-Master-Fader reagieren soll.

Spalte	Funktion
Type	Wird verwendet, um festzulegen, ob dieser Kanal nahtlos überlendet werden kann oder ob er stattdessen auf den neuen Wert springt (nützlich für Farb / Gobokanäle).
Default	Definiert den Standardwert, der für dieses Attribut ausgegeben wird, wenn kein Playback, Scene oder Executor mit diesem Attribut aktiv ist.
Blackout	Definiert den Wert, der ausgegeben wird, wenn der Grand-Master-Fader auf 0 Prozent steht oder wenn die Blackout Funktion aktiv ist.
Highlight	Definiert, welcher Wert ausgegeben wird, wenn die Funktion "Highlight" im Programmer aktiv ist. Normalerweise wäre dies "100% Helligkeit, Weiß, usw.". "
MiB Type	Definiert, wie sich ein Geräte-Attribut mit der Funktion „Move in Black“ verhält. Eine leere Zelle bedeutet, dass dieses Attribut nicht auf MiB reagiert, Mark bedeutet, dass dieses Attribut auf den neuen Wert fadet, Mark Zero bedeutet, dass dieses Attribut auf den neuen Wert springt.
Ranges	„Ranges“ definieren die Gobosymbole oder Farbangaben und Namen in verschiedenen Ansichten eines bestimmten Teils dieses Attributkanals (z.B.: Lamp On, Lamp off usw. ). Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Ranges bearbeiten" weiter unten.
Inverted	Invertiert den DMX-Ausgang für diesen Kanal.
DMX Min	Kann verwendet werden, um den Mindestwert dieses DMX-Kanals hart zu begrenzen
DMX Max	Kann verwendet werden, um den Maximalwert dieses DMX-Kanals hart zu begrenzen

## Parameter auswählen

Das Fenster **Select Parameter** dient zur Auswahl des einem Kanal zugeordneten Parameters. Es kann durch einen Doppelklick oder Rechtsklick innerhalb einer Parameterzelle geöffnet werden.



**Abb. 84: Fixture Library bearbeiten - Parameter auswählen**

Es zeigt auf der linken Seite eine Liste der verfügbaren Parameter. Diese Liste kann durch die Volltextsuche gefiltert werden. Sie können die Suche weiter verfeinern, indem Sie nach Attributgruppen filtern.

Mit den Tasten **Coarse** und **Fine** kann zwischen der Zuweisung eines Grob (oft Coarse oder Low Byte genannt) - und eines Feinkanals (oft Fine oder High Byte genannt) umgeschaltet werden.

## Ranges bearbeiten

Das **Edit Ranges** Fenster wird verwendet, um festzulegen, wie die Funktionen eines Kanals den entsprechenden DMX-Werten zugeordnet werde. Sie können hier den Namen oder sogar Symbole für einen bestimmten Wertebereich innerhalb des Programmers und des Popup-Fensters "Select Range" angeben. Das Fenster „Select Range“ wird geöffnet, wenn Sie auf einen Encoder drücken.

Das Fenster wird durch Doppelklicken in der Zelle Ranges für den entsprechenden Parameter geöffnet.



**Abb. 85: Fixture Library bearbeiten – Edit Range**

Um der Liste einen einzelnen „Range“ hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Add Range**. Es wird ein neuer Bildschirm angezeigt, in dem Sie Informationen über diesen Bereich angeben können.

Sie können auch mehrere Ranges zu der Liste hinzufügen, indem Sie auf die Schaltfläche **Add Multiple** klicken. Es wird ein neues Fenster angezeigt, in dem Sie Informationen für die neuen Ranges angeben können.

Wenn Sie einen oder mehrere Einträge aus der Liste löschen möchten, markieren Sie diese einfach und klicken Sie auf die Schaltfläche **Delete Range(s)**.

Um einen bereits bestehenden Range zu bearbeiten, doppelklicken Sie einfach auf den jeweiligen Eintrag in der Tabelle.

## Allgemeine Einstellungen (General Settings)

Im General Settings Tab können Sie die Werte für Gerätehersteller, Typ (Geräte Name), Kurztyp und Modus festlegen, indem Sie diese einfach in eines der Textfelder beim Erstellen einer neuen Geräte-Bibliothek eingeben. Bereits vorhandene Geräte können nicht umbenannt werden.

Der Schwenk- und Neigebereich in Grad kann mit den Encodern eingestellt werden, wenn das Gerät über die Attribute Pan / Tilt verfügt.

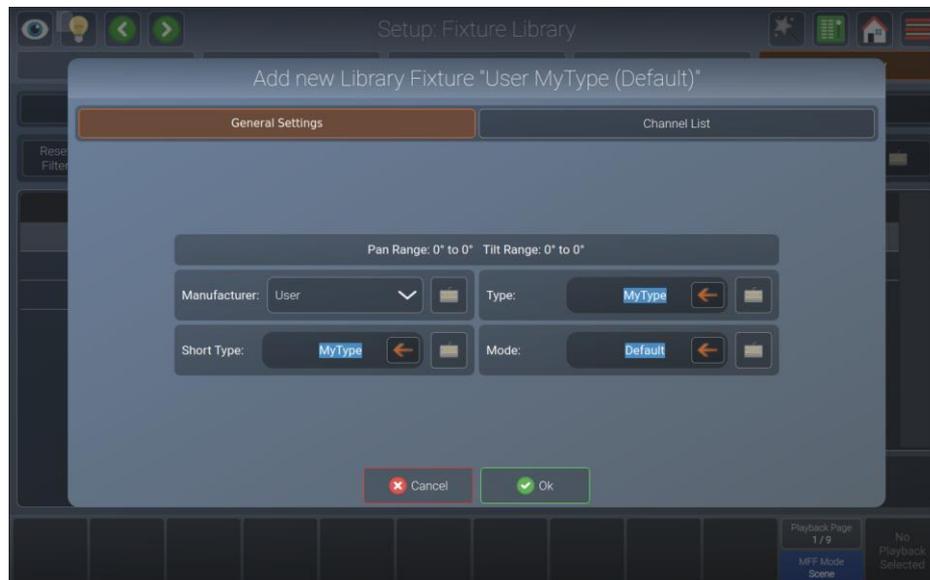


Abb. 86: Fixture Library bearbeiten – General Settings

## 8.5. Verwendung des Home-Bildschirms

Der Startbildschirm ist der zentrale Ort der Konsole, an dem die gesamte Programmierung stattfindet.

Sie können den Startbildschirm öffnen, indem Sie auf die Schaltfläche **Home** in der oberen Symbolleiste klicken oder indem Sie [ Home ] auf dem Frontpanel drücken. Durch wiederholtes Drücken dieser Schaltfläche wird zwischen den verschiedenen Ansichten im Startbildschirm gewechselt.

Der Startbildschirm besteht aus den Ansichten "Fixtures", "Groups", "Presets", "Values" (der Programmer) und "Effects", die durch Klicken auf die entsprechenden Schaltflächen im oberen Teil des Bildschirms geöffnet werden können.



**Abb. 87: Home Screen – Fixtures Ansicht**

Wenn der Startbildschirm geöffnet ist, steuern die Encoder die Attribute der ausgewählten Scheinwerfer. Um zwischen den verschiedenen Attributen und Attributgruppen zu wechseln, drücken Sie die Tasten [ Int ], [ Pos ], [ Color ], [ Gobo ], [ Beam ] oder [ Spec ] auf dem Frontpanel oder verwenden Sie das Dropdown-Menü oben rechts im Home-Bildschirm.

## 8.5.1. Die Fixtures-Ansicht

Die "Fixtures" Ansicht im Startbildschirm wird genutzt um die angelegten Scheinwerfer auszuwählen. Sie können diese innerhalb der Ansicht nach Ihren Wünschen anordnen, z.B. ähnlich dem echten Layout.

Wenn Sie eine 2-Universum-Konsole oder eine 1-Universum-Konsole mit angeschlossenem LAMPY DNGL haben, haben Sie 2 verschiedene und unabhängige Fixture Sheets, um Ihre Scheinwerfer anzuordnen. Die verschiedenen Sheets können über die Schaltflächen oben rechts in der Ansicht "Fixtures" ausgewählt werden.



Abb. 88: Home Screen - Ansicht der Scheinwerfer - Sheet auswählen (nur mit LAMPY DNGL)

### 8.5.1.1. Navigieren in der Fixtures-Ansicht

Die Schaltflächen und der Schieberegler auf der rechten Seite der Fixture-Ansicht können zur Navigation genutzt werden:



**Abb. 89: Startbildschirm – Fixtures Ansicht - Navigationsbereich**

Die Schaltflächen im Navigationsbereich haben die folgenden Funktionen:

	Name	Aktion
	Zoom-Fit	Wenn keine Scheinwerfer ausgewählt sind, zoomt und verschiebt Zoom Fit das Ansichtsfenster, so dass alle im Sheet angelegten Geräte angezeigt werden. Wenn Geräte ausgewählt sind, wird die Ansicht auf die ausgewählten Scheinwerfer gezoomt und zentriert.
	Vergrößern +	Erhöht die Zoomstufe, so dass die Elemente größer werden.
	Vergrößern -	Verringert die Zoomstufe, so dass die Elemente kleiner werden.
	Ansicht verschieben	Wechselt in den Modus "Ansicht verschieben".

### 8.5.1.2. Das Fixture-Item (Geräte-Symbol)

Das Fixture Item selbst bietet folgende Rückmeldungen und Darstellungen:

Symbol	Bedeutung
	Dieses Gerät ist nicht ausgewählt, der Dimmer steht auf 0% und es sind keine Werte im Programmer vorhanden.
	Diese Leuchte ist ausgewählt (orangefarbener Hintergrund), gibt 100% Dimmer, gelbe Farbe und ein Gobo aus. Pan / Tilt ist zentriert. Der rote Balken unten zeigt an, dass Werte für diesen Scheinwerfer im Programmer („Values“-Tab) eingestellt sind.

### 8.5.1.3. Fixtures Aktions-Dialog (Zauberstab-Taste)

Der Aktionsdialog der Geräteansicht bietet alle Funktionen für die Geräteansicht.

Er kann durch Drücken der Zauberstab-Taste aus der Geräteansicht heraus geöffnet werden. Viele der Aktionen sind nur verfügbar, wenn ein oder mehrere Elemente in der Ansicht ausgewählt sind.

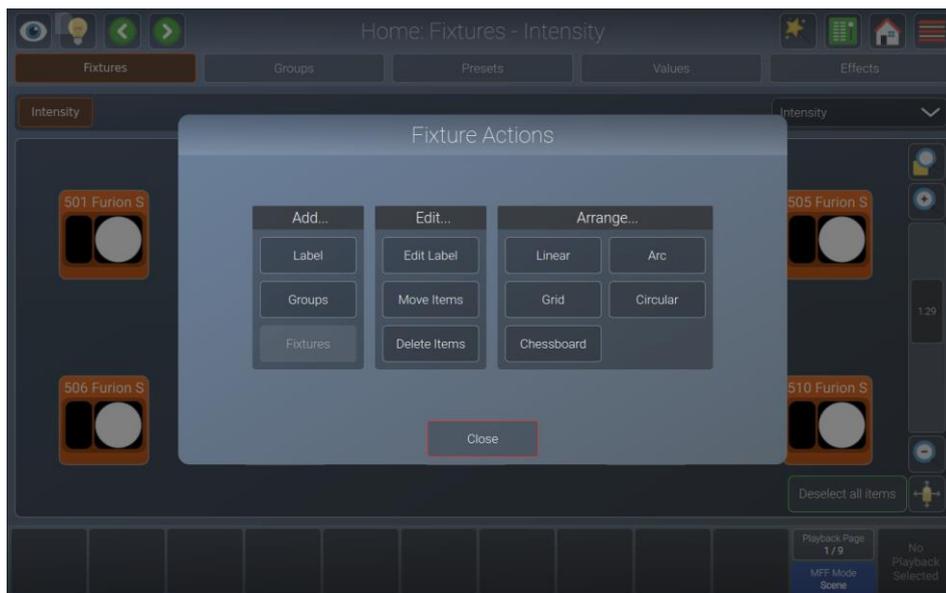


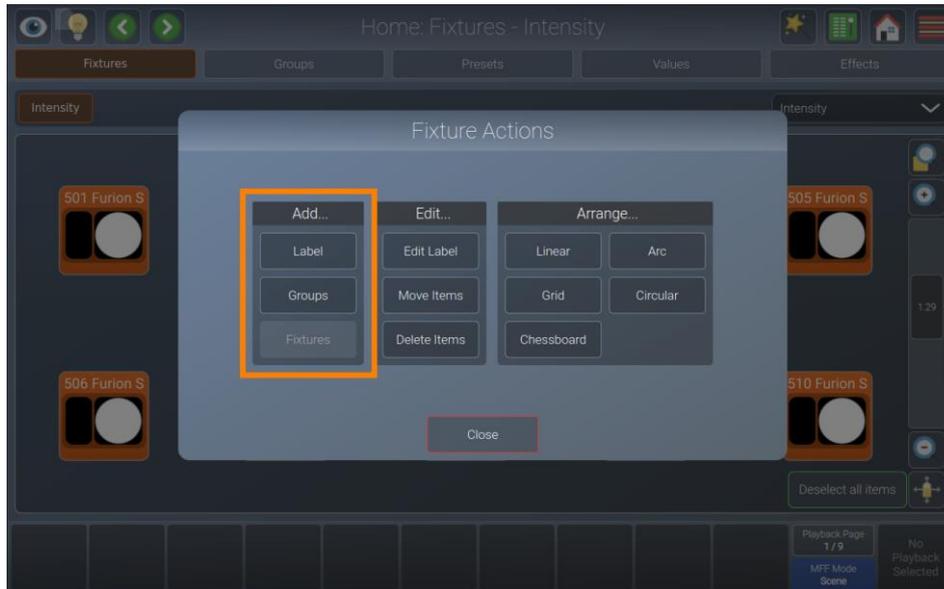
Abb. 90: Fixtures Ansicht - Aktionsdialog

Schaltfläche	Funktion
Add Label	Wird zum Hinzufügen eines Labels zur Fixture-Ansicht verwendet
Add Groups	Wird verwendet, um eine Gruppe zur Fixture-Ansicht hinzuzufügen
Add Fixtures	Wird verwendet, um der Fixture-Ansicht Geräte hinzuzufügen. Nur verfügbar für Geräte, die der Ansicht noch nicht hinzugefügt wurden.
Edit Label	Wird verwendet, um den Text und die Farbe sowie die Größe eines Labels festzulegen.
Move Items	Dient zum Bewegen einzelner Gegenstände im Freihandmodus.

Schaltfläche	Funktion
Delete Items	Wird verwendet, um Elemente aus der Fixtures Ansicht zu löschen.
Arrange Linear	Wird verwendet, um mehrere Elemente automatisch entlang einer Linie anzuordnen.
Arrange Arc	Wird verwendet, um mehrere Objekte automatisch entlang eines Bogens anzuordnen.
Arrange Grid	Wird verwendet, um mehrere Elemente automatisch in einem Raster anzuordnen.
Arrange Circular	Wird verwendet, um mehrere Elemente automatisch im Kreis anzuordnen.
Arrange Chessboard	Wird verwendet, um mehrere Elemente automatisch in einem Schachbrett-Muster anzuordnen.

## 8.5.1.4. Hinzufügen von Elementen zur Geräteansicht

Wenn Sie der Geräteansicht Elemente hinzufügen möchten, drücken Sie die Taste **Zauberstab**. Der Aktionsdialog wird geöffnet.



**Abb. 91: Fixtures Ansicht - Aktionsdialog - Elemente hinzufügen**

### **Hinzufügen von Labels (Beschriftungen)**

Labels können zur visuellen Anzeige verschiedener Elemente oder zur schnellen Auswahl derselben verwendet werden. Um ein Label hinzuzufügen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie den **Aktionsdialog**, indem Sie auf die Zauberstab- Schaltfläche klicken.
- 02) Klicken Sie im Gruppenfeld Add... auf **Label**.
- 03) Ziehen Sie ein Rechteck auf dem Bildschirm, welches die Position und Größe des Labels definiert.
- 04) Sie die Möglichkeit, einige Korrekturen vorzunehmen. Sie können das Label verschieben, indem Sie darauf klicken und ziehen, und Sie können die Größe mithilfe des Symbols in der unteren rechten Ecke des neuen Labels ändern.
- 05) Klicken Sie in der unteren rechten Ecke des Bildschirms auf **Apply**.
- 06) Es wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie nach dem Text und der Farbe des Labels gefragt werden.
- 07) Klicken Sie auf **Ok**.

### **Hinzufügen von Gruppen**

Um eine Gruppe in das Fixture View hinzuzufügen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie den **Aktionsdialog**, indem Sie auf die Zauberstab-Schaltfläche klicken.
- 02) Klicken Sie im Gruppenfeld Add... auf **Groups**.
- 03) Wählen Sie die Gruppen, die Sie hinzufügen möchten, aus dem soeben geöffneten Fenster aus. Klicken Sie auf **Ok**, wenn Sie fertig sind.
- 04) Jetzt haben Sie die Möglichkeit, die hinzugefügten Gruppen zu verschieben. Klicken und ziehen Sie dazu eine Gruppe an die gewünschte Stelle.
- 05) Klicken Sie in der unteren rechten Ecke auf **Apply**.

### Hinzufügen von Scheinwerfern

Um der Fixture-Ansicht ein Gerät hinzuzufügen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie den **Aktionsdialog**, indem Sie auf die Zauberstab-Schaltfläche klicken.
- 02) Klicken Sie auf **Fixtures** innerhalb der Add... Group Box.
- 03) Wählen Sie die Geräte, die Sie hinzufügen möchten, aus dem soeben geöffneten Fenster aus. Klicken Sie auf **Ok**, wenn Sie fertig sind.
- 04) Jetzt haben Sie die Möglichkeit, einen der Anordnungsmodi auszuwählen, um die Geräte in der Ansicht zu platzieren. Weitere Informationen zu den verschiedenen Anordnungsmodi finden Sie in Abschnitt 8.5.1.7, Vorhandene Elemente anordnen auf Seite 103.
- 05) Klicken Sie auf **Apply** in der unteren rechten Ecke, wenn Sie fertig sind.

**Hinweis: Es ist nicht erlaubt, das gleiche Gerät zweimal auf einem Sheet hinzuzufügen. Wenn sich bereits alle Geräte aus dem Showfile im Sheet befinden, wird die Schaltfläche Add Fixtures ausgegraut.**

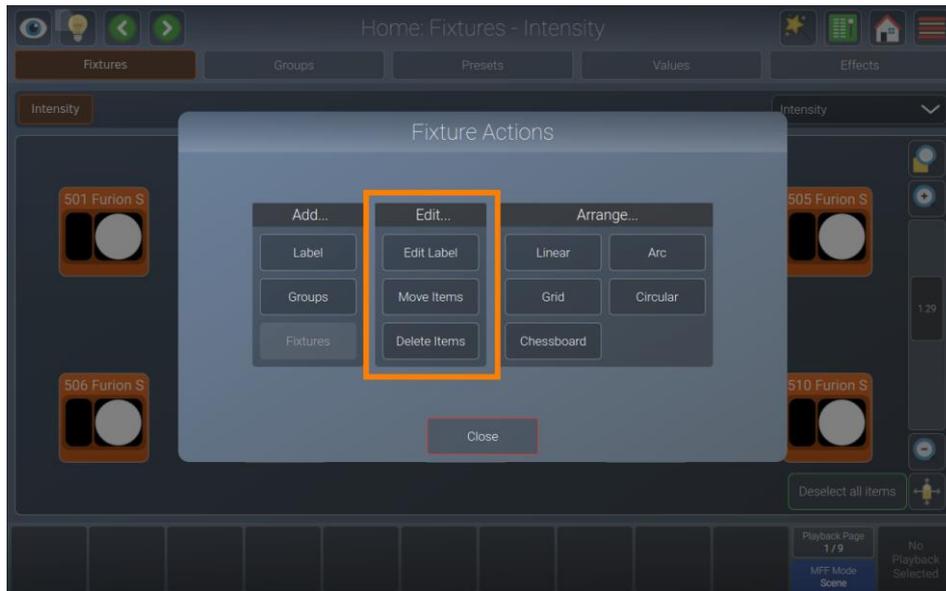
#### 8.5.1.5. Selektieren und De-Selektieren von Geräten

Sie können Objekte in der Fixtures-Ansicht durch Anklicken oder durch "Ziehen" eines Auswahlrechtecks an- oder abwählen, ähnlich wie wenn Sie mehrere Objekte auf dem Desktop Ihres Computers auswählen. Sie können auch Objekte, die sich innerhalb eines Labels befinden, durch Anklicken des Labels auswählen.

Wenn Scheinwerfer ausgewählt sind, wird im unteren rechten Teil des Bildschirms eine Schaltfläche zum Abwählen (Deselect all Items) angezeigt.

## 8.5.1.6. Bearbeiten vorhandener Elemente

Wenn Sie Elemente in der Geräteansicht bearbeiten möchten, drücken Sie die **Zauberstab**-Taste um den Aktionsdialog zu öffnen



**Abb. 92: Fixtures Ansicht - Aktionsdialog - Elemente bearbeiten**

### **Labels bearbeiten**

Um das Aussehen oder die Größe eines Labels zu ändern, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie den **Aktionsdialog**, indem Sie auf die Zauberstab-Schaltfläche klicken.
- 02) Klicken Sie auf **Edit Label**.
- 03) Wählen Sie in der Fixture View das Label aus, das Sie bearbeiten möchten.
- 04) Sie können nun das Label verschieben oder seine Größe ändern.
- 05) Klicken Sie in der unteren rechten Ecke auf **Apply**.
- 06) Ein Fenster, in dem Sie den Text und die Farbe des Labels einstellen können, wird geöffnet.
- 07) Klicken Sie auf **Ok**, wenn Sie fertig sind.

### **Elemente verschieben**

Um Elemente im Fixture View im Freihandmodus zu verschieben, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie den **Aktionsdialog**, indem Sie auf die Zauberstab-Schaltfläche klicken.
- 02) Klicken Sie auf **Move Items**.
- 03) Wählen und verschieben Sie die Elemente durch Drag und Drop.
- 04) Klicken Sie in der unteren rechten Ecke auf **Apply**.

### **Löschen von Elementen**

Um ein Element aus der Fixture View zu löschen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie den **Aktionsdialog**, indem Sie auf die Zauberstab-Schaltfläche klicken.
- 02) Klicken Sie auf **Elemente löschen**.
- 03) Wählen Sie die Elemente, die Sie löschen möchten, in der Fixture View aus.
- 04) Klicken Sie in der unteren rechten Ecke auf **Apply**.

## 8.5.1.7. Vorhandene Elemente anordnen

Wenn Sie Objekte in der Geräteansicht mit einem der verfügbaren Anordnungsmodi anordnen möchten, drücken Sie die Zauberstab-Taste. Der Aktionsdialog wird geöffnet.

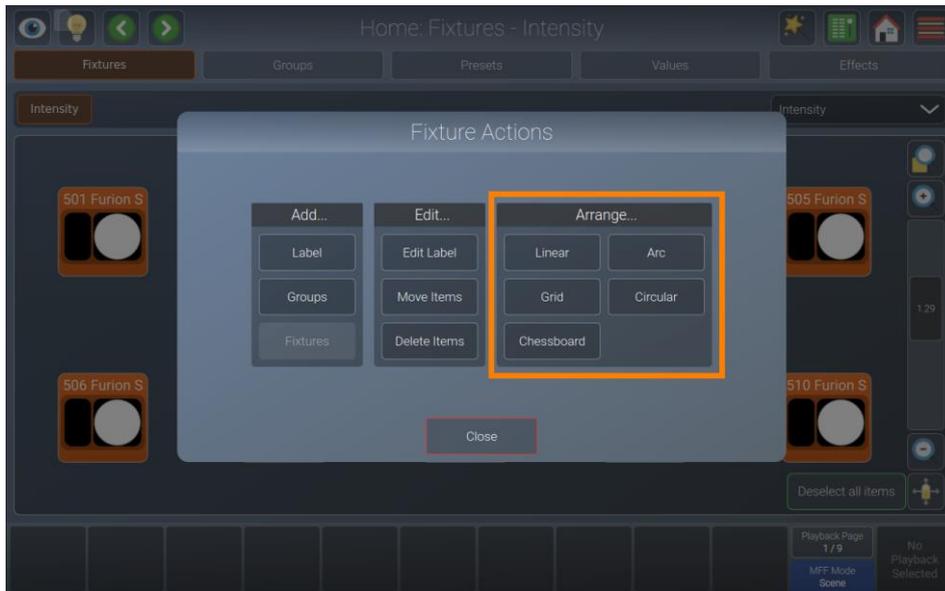


Abb. 93: Fixtures View - Aktionsdialog - Elemente anordnen

### Linear anordnen

Um Elemente in einer Linie anzuordnen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie den **Aktionsdialog**, indem Sie auf die Zauberstab-Schaltfläche klicken.
- 02) Klicken Sie im Gruppenfeld **Arrange ...** auf **Linear**.
- 03) Wählen Sie in der Fixture Ansicht die Elemente aus, die Sie anordnen möchten, und klicken Sie auf **Apply**.
- 04) Passen Sie den Start- und Endpunkt mit den Ziehpunkten an.
- 05) Klicken Sie in der unteren rechten Ecke auf **Apply**.

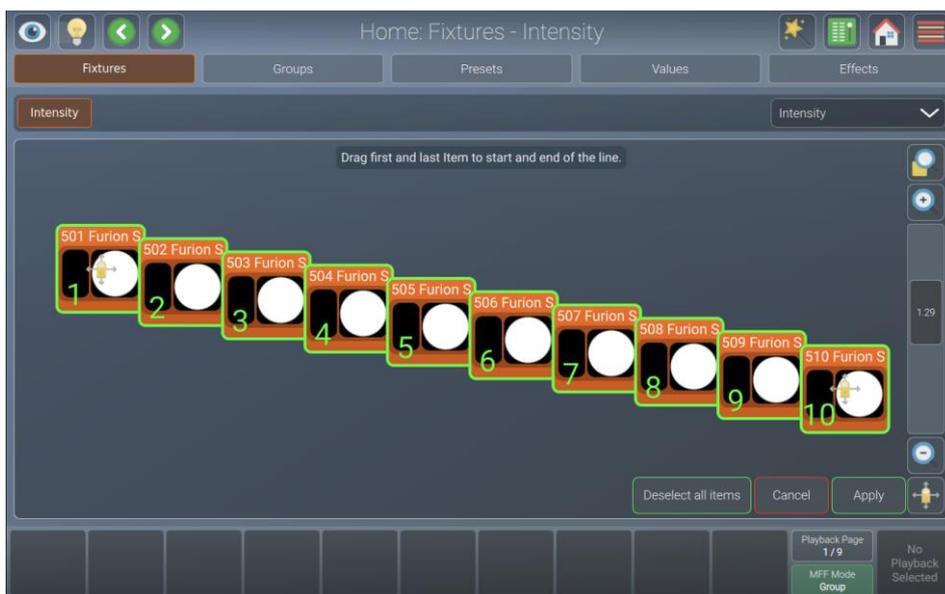


Abb. 94: Fixtures View - Lineare Anordnung

### In einem Bogen anordnen

Um Elemente in einem Bogen anzuordnen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie den **Aktionsdialog**, indem Sie auf die Zauberstab-Schaltfläche klicken.
- 02) Klicken Sie im Gruppenfeld **Arrange ...** auf **Arc**.
- 03) Wählen Sie in der Fixture Ansicht die Elemente aus, die Sie anordnen möchten, und klicken Sie auf **Apply**.
- 04) Passen Sie den Start- und Endpunkt sowie den Radius mit den Ziehpunkten an.
- 05) Klicken Sie in der unteren rechten Ecke auf **Apply**.



Abb. 95: Fixtures View - Bogen anordnen

## In einem Raster anordnen

Um Elemente in einem Raster anzuordnen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie den **Aktionsdialog**, indem Sie auf die Zauberstab-Schaltfläche klicken.
- 02) Klicken Sie im Gruppenfeld **Arrange ...** auf **Grid**.
- 03) Wählen Sie in der Fixture Ansicht die Elemente aus, die Sie anordnen möchten, und klicken Sie auf **Apply**.
- 04) Passen Sie den Start- und Endpunkt mit den Ziehpunkten an.
- 05) Stellen Sie die Spaltenanzahl mit dem Schieberegler auf der linken Seite ein.
- 06) Klicken Sie in der unteren rechten Ecke auf **Apply**.



Abb. 96: Fixtures View - Gitter anordnen

## In einem Kreis anordnen

Um Elemente im Kreis anzuordnen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie den **Aktionsdialog**, indem Sie auf die Zauberstab-Schaltfläche klicken.
- 02) Klicken im Gruppenfeld **Anordnen ...** Sie auf **Circular**.
- 03) Wählen Sie in der Fixture Ansicht die Elemente aus, die Sie anordnen möchten, und klicken Sie auf **Apply**.
- 04) Passen Sie den Startpunkt und den Radius/Drehung mit den Ziehpunkten an.
- 05) Klicken Sie in der unteren rechten Ecke auf **Apply**.



Abb. 97: Fixtures View - Kreisförmig anordnen

## In einem Schachbrett anordnen

Um Elemente in einem Schachbrett anzuordnen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie den **Aktionsdialog**, indem Sie auf die Zauberstab-Schaltfläche klicken.
- 02) Klicken Sie im Gruppenfeld **Arrange...** auf **Chessboard**.
- 03) Wählen Sie in der Fixture Ansicht die Elemente aus, die Sie anordnen möchten, und klicken Sie auf **Apply**.
- 04) Passen Sie den Anfang und das Ende mit den Ziehpunkten an.
- 05) Passen Sie die Anzahl der Spalten an und invertieren Sie die Anordnung gegebenenfalls, indem Sie den Schieberegler und die Schaltfläche auf der linken Seite verwenden.
- 06) Klicken Sie in der unteren rechten Ecke auf **Apply**.



Abb. 98: Fixtures View – Als Schachbrett anordnen

## 8.5.2. Die Gruppenansicht

Gruppen sind als Programmierhilfe gedacht und bieten eine schnelle Möglichkeit Geräte zu selektieren. Sie speichern Informationen über die Auswahl von Scheinwerfern und die Reihenfolge der Auswahl.

Sie können den Gruppenbildschirm öffnen, indem Sie auf die Schaltfläche **Home** in der oberen Symbolleiste klicken oder indem Sie [ Home ] auf der Frontplatte ein- oder mehrmals drücken und dann **Groups** im oberen Bereich des Bildschirms auswählen.

Wenn Sie ein LAMPY DNGL an die Konsole angeschlossen haben, können Sie auch die Gruppenansicht im externen Monitor nutzen.

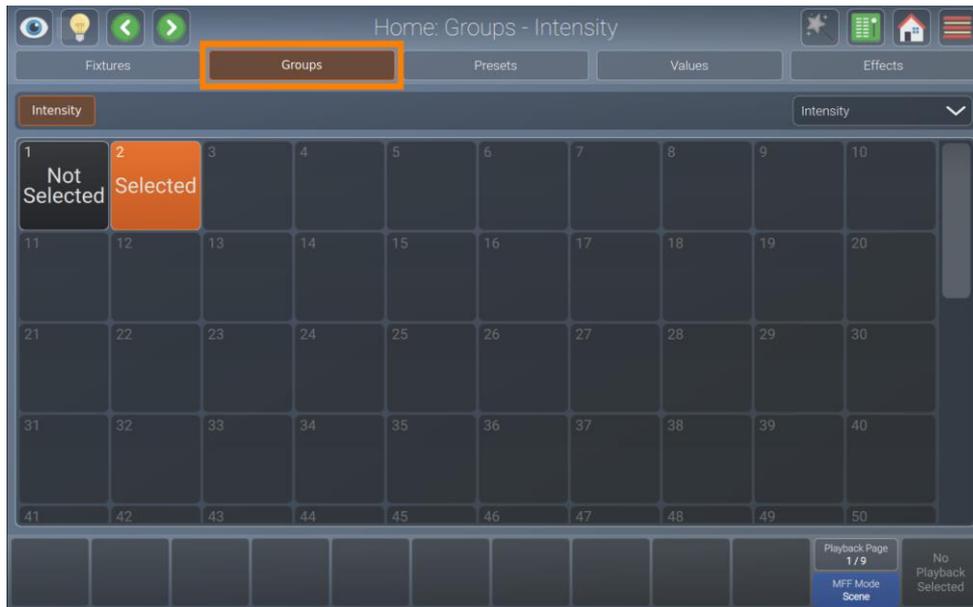
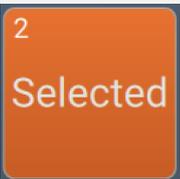


Abb. 99: Home Screen - Gruppenansicht

### 8.5.2.1. Das Group-Item (Gruppen-Symbol)

Das Gruppenelement selbst bietet folgende Rückmeldungen:

Symbol	Bedeutung
	Dieses Gruppenelement hat den Namen "Nicht ausgewählt" und ist nicht ausgewählt.
	Diese Gruppe hat den Namen "Ausgewählt" und ist ausgewählt (orangefarbener Hintergrund).
	Diese Gruppe ist leer.

### 8.5.2.2. Gruppen speichern

- 01) Um eine Gruppe zu speichern, wechseln Sie in die Fixtures Ansicht und wählen Sie mindestens einen Scheinwerfer aus. Sie können Geräte auch in der Fixtures -Ansicht im externen Bildschirm auswählen. Alternativ können Sie Geräte auswählen, indem Sie andere Gruppen oder Sie diese mit Hilfe von einem oder mehreren Multifunktions-Fadern auswählen.
- 02) Wechseln Sie in die Groups-Ansicht.
- 03) Drücken Sie [ Rec ] .
- 04) Wählen Sie in der Groups-Ansicht entweder im internen oder externen Bildschirm ein leeres, leicht ausgegrautes Gruppenelement aus.
- 05) Die Konsole fragt nach einem Namen für die neue Gruppe.
- 06) Drücken Sie **Enter**.

**Hinweis: Gruppen speichern die Reihenfolge, in der Sie die Geräte ausgewählt haben. Dies kann bei der Erstellung von Effekten nützlich sein.**

### 8.5.2.3. Gruppen benennen

- 01) Drücken Sie die [ Name ]-Taste auf der Vorderseite der Konsole.
- 02) Wählen Sie die Gruppe, die Sie umbenennen möchten.
- 03) Es wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie nach dem Namen gefragt werden.
- 04) Drücken Sie **Enter**, wenn Sie fertig sind.

### 8.5.2.4. Auswählen und Abwählen von Gruppen

- 01) Um eine Gruppe auszuwählen, wechseln Sie im Home-Screen oder auf dem externen Monitor in die Groups-Ansicht.
- 02) Klicken Sie einfach auf die Gruppe, die Sie an- oder abwählen möchten.

### 8.5.2.5. Kopieren von Gruppen

- 01) Drücken Sie die [ Copy ]-Taste auf der Konsole Frontplatte.
- 02) Markieren Sie die Gruppe, die Sie kopieren möchten.
- 03) Wählen Sie die Zielgruppe aus.

### 8.5.2.6. Gruppen verschieben

- 01) Drücken Sie gleichzeitig die [ Shift ] und [ Copy ]Taste auf dem Frontpanel der Konsole.
- 02) Markieren Sie die Gruppe, die Sie verschieben möchten.
- 03) Wählen Sie die neue Position der Gruppe in der Groups-Ansicht aus.

### 8.5.2.7. Gruppen benennen

- 01) Drücken Sie die [ Name ]-Taste auf der Konsole.
- 02) Wählen Sie die Gruppe, die Sie umbenennen möchten.
- 03) Es wird eine Bildschirmtastatur angezeigt.

## 8.5.2.8. Gruppen bearbeiten

Sie können Gruppen und die in einer Gruppe enthaltenen Geräte umbenennen, indem Sie auf [ Edit ] auf dem Frontbedienfeld drücken und eine Gruppe aus der internen oder externen Gruppenansicht auswählen.

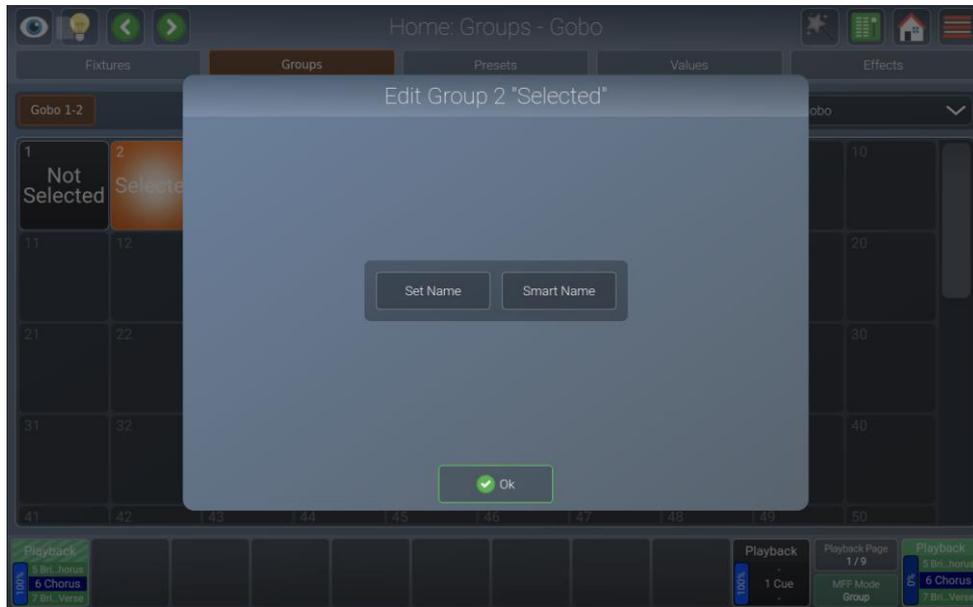


Abb. 100: Groups Ansicht - Gruppe bearbeiten

### Ändern des Namens

- 01) Um den Namen einer Gruppe aus dem Dialogfeld "Gruppe bearbeiten" heraus zu ändern, drücken Sie die [ Edit ]-Taste auf dem Frontbedienfeld und tippen Sie auf ein Gruppenelement in der Groups-Ansicht.
- 02) Klicken Sie auf **Set Name**.

### Smart Name

- 01) Um den Namen einer Gruppe und aller darin enthaltenen Fixtures aus dem Dialogfeld "Gruppe bearbeiten" heraus zu ändern, drücken Sie die [ Edit ]-Taste auf dem Frontpanel und tippen Sie auf ein Gruppenelement im internen oder externen Bildschirm.
- 02) Klicken Sie auf **Smart Name**. Die Geräte werden wie die Gruppe benannt und eine Nummer in der Selektionsreihenfolge, die in der Gruppe gespeichert ist, wird an den Geräte-Namen angehängt.

## 8.5.2.9. Entfernen von Scheinwerfer aus Gruppen

Um Scheinwerfer aus einer bestehenden Gruppe zu entfernen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie mindestens einen Scheinwerfer aus.
- 02) Wechseln Sie in die **Groups** Ansicht.
- 03) Drücken Sie [ Rec ].
- 04) Wählen Sie die vorhandene Gruppe, aus der Sie die selektierten Geräte entfernen möchten in der Gruppenansicht aus.
- 05) LAMPY wird Sie fragen, was sie tun möchten. Klicken Sie auf **Remove Fixtures**.

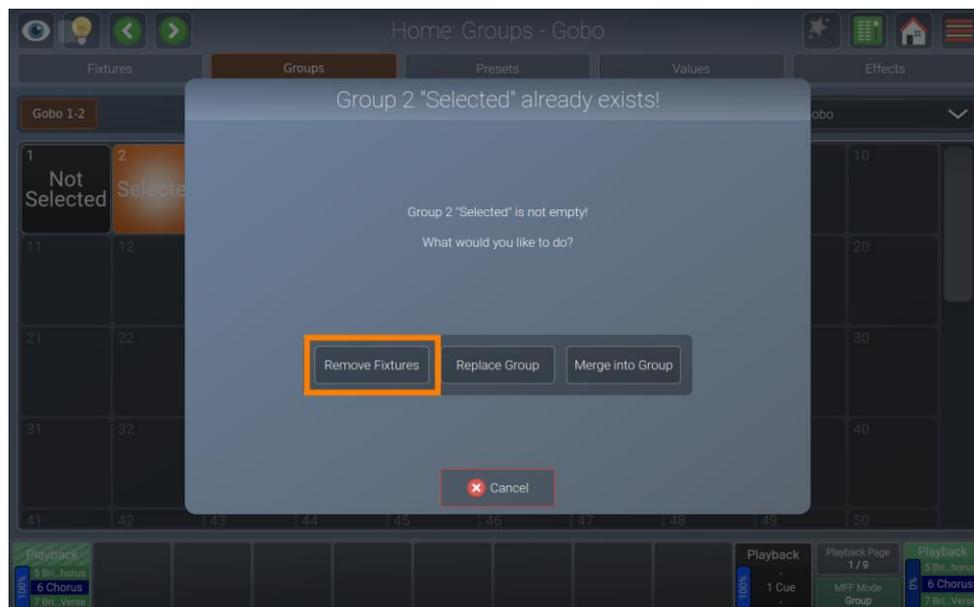


Abb. 101: Existierende Gruppe - Entfernen

## 8.5.2.10. Ersetzen einer Gruppe

Wenn Sie eine Gruppe ersetzen möchten, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie mindestens einen Scheinwerfer aus.
- 02) Wechseln Sie in die **Groups**-Ansicht.
- 03) Drücken Sie [ Rec ].
- 04) Wählen Sie die bestehende Gruppe, welche Sie ersetzen möchten, aus.
- 05) LAMPY wird Sie fragen, was sie tun möchten. Klicken Sie auf **Replace Group**.

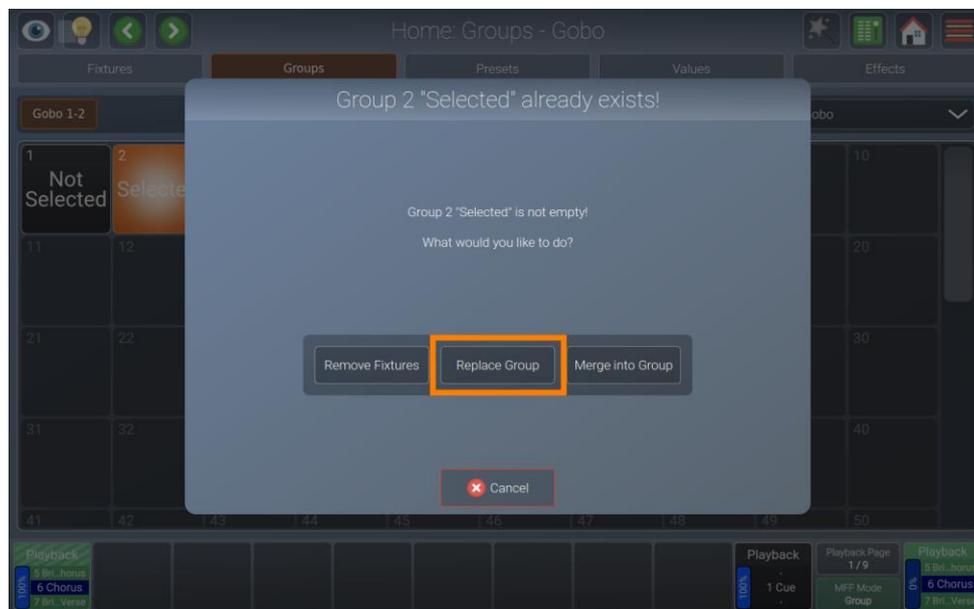


Abb. 102: Existierende Gruppe - Ersetzen

## 8.5.2.11. Hinzufügen von Scheinwerfern zu bestehenden Gruppen

Um Scheinwerfer zu einer bestehenden Gruppe hinzuzufügen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie mindestens ein Gerät aus.
- 02) Wechseln Sie in die **Groups**-Ansicht.
- 03) Drücken Sie [ Rec ].
- 04) Wählen Sie die vorhandene Gruppe, zu der Sie die selektion hinzufügen möchten, aus der Gruppenansicht im internen oder externen Bildschirm aus.
- 05) LAMPY wird Sie fragen, was sie tun möchten. Klicken Sie auf **Merge into Group**.

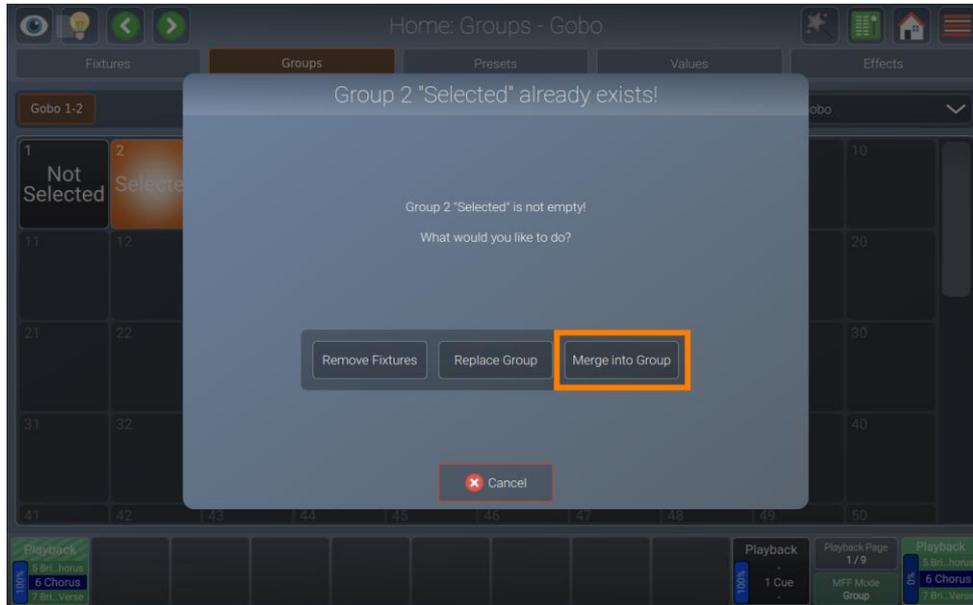


Abb. 103: Existierende Gruppe - Merge

**Hinweis: Zu einer Gruppe hinzugefügte Geräte werden nach dem letzten Gerät in dieser Gruppe hinzugefügt.**

## 8.5.2.12. Löschen von Gruppen

Um eine Gruppe zu löschen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Wechseln Sie entweder im internen oder externen Bild in die **Groups**-Ansicht.
- 02) Drücken Sie [ Delete ].
- 03) Wählen Sie die Gruppe, die Sie löschen möchten, aus.
- 04) Die Konsole fragt Sie nach einer Bestätigung.

**Hinweis: Sie können den Bestätigungsdialog unterdrücken, indem Sie die [ Delete ]-Taste gedrückt halten, während Sie die Gruppe in der Ansicht auswählen.**

### 8.5.3. Die Presets-Ansicht

Presets helfen bei der Vereinfachung des Programmierprozesses, indem sie es ermöglichen, benutzerdefinierte "Elemente" zu erstellen, die dann als Werkzeugkasten zur Erstellung Ihrer Cues verwendet werden können. Sobald Sie ein Preset erstellt haben, wie z.B. ein paar Moving Lights, die auf eine bestimmte Position auf der Bühne zeigen, können Sie dieses Preset jederzeit abrufen und in Playbacks oder Szenen verwenden.

Der größte Vorteil der Verwendung von Presets besteht darin, dass diese als Referenz in Cues gespeichert werden. Wenn Sie sich später dazu entschließen, das Preset zu ändern, werden alle Looks, die mit diesem Preset gespeichert wurden, ebenfalls geändert. Dies ist besonders nützlich, wenn z.B. die Position eines Set-Stücks auf der Bühne verschoben wird und Moving Lights programmiert wurden, um es zu beleuchten. Das Preset kann einmal aktualisiert werden, um der Änderung Rechnung zu tragen, anstatt die Änderung in jedem Cue, der das Set-Stück beleuchtet, neu zu programmieren.

Presets sind in verschiedene Pools unterteilt, wobei jeder Pool-Typ die in dem Preset gespeicherten Attribute nach ihrem entsprechenden Typ filtert: In einem Color-Preset-Pool zum Beispiel werden nur Farbattribute gespeichert. Die Pools sind immer mit der ausgewählten Feature-Gruppe verknüpft. Wenn Sie also Color aus dem Dropdown-Menü im Home-Bildschirm wählen, sehen Sie den Color-Preset-Pool. Das Gleiche gilt, wenn Sie z.B. die [Color]-Taste auf dem Frontbedienfeld des LAMPYs drücken.

Presets sind nur auf Geräte anwendbar, deren Werte in einem Preset gespeichert sind, können aber auch nur von einigen der Geräten abgerufen werden. Als Beispiel: Sie haben ein Preset gespeichert, welches nur Pan und Tilt für die Geräte 1 bis 10 enthält. Dieses Preset kann nicht auf die Geräte 11 und 12 angewendet werden, aber jedoch für die Geräte 1 und 4 abgerufen werden.

Ähnlich wie bei Fixtures und Groups können Presets innerhalb des **Home Screens** durch Drücken der Schaltfläche **Presets** im oberen Teil des Bildschirms gefunden werden.

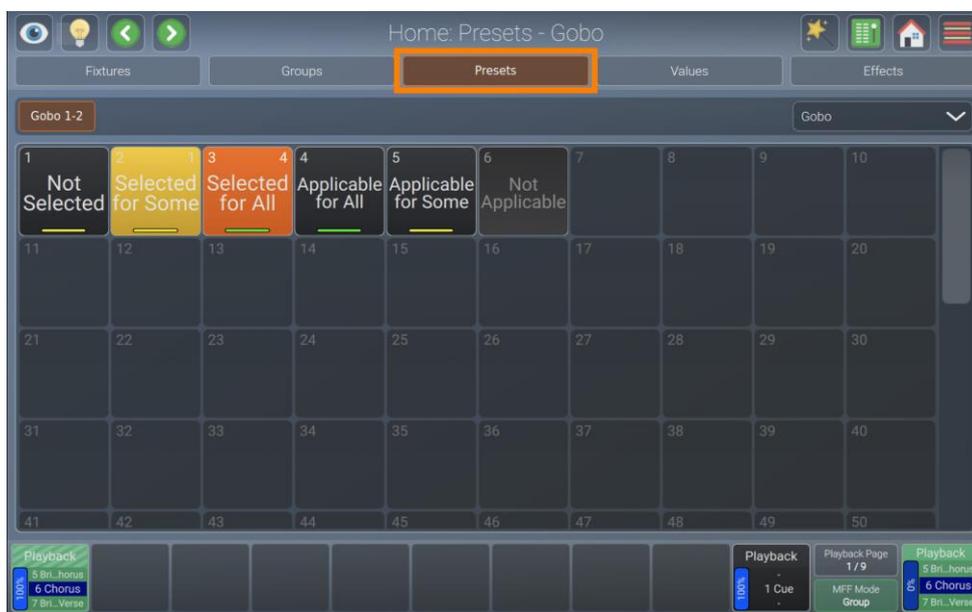
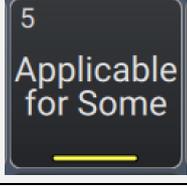
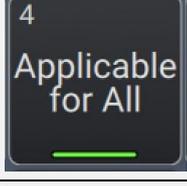
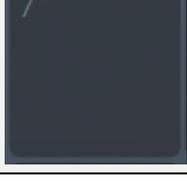


Abb. 104: Home Screen – Presets Ansicht

8.5.3.1. Das Preset Item (Preset-Symbol)

Das voreingestellte Element selbst bietet Ihnen mehrere Ebenen des Feedbacks:

Symbol	Bedeutung
	Dieses Preset hat den Namen "Nicht ausgewählt" und ist nicht ausgewählt.
	Dieses Preset hat den Namen "Selected for Some" und ist für einen Teil der Geräteselektion (gelber Hintergrund) ausgewählt.
	Dieses Preset hat den Namen "Selected for All" und ist für alle ausgewählten Geräte geladen (orangefarbener Hintergrund).
	Dieses Preset hat den Namen "Applicable for Some" und kann auf einige der selektieren Scheinwerfer angewendet werden (gelber Balken).
	Dieses Preset hat den Namen "Applicable for All" und kann auf alle selektierten Scheinwerfer angewendet werden (grüner Balken).
	Dieses Preset hat den Namen "Not Applicable" und kann auf keine der derzeit ausgewählten Geräte angewendet werden.
	Dieses Preset ist leer.

## 8.5.3.2. Der Preset-Aktionsdialog (Zauberstab)

Der Aktionsdialog der Presetsansicht bietet Funktionen, die die Arbeit mit Preset erleichtern. Er kann durch Drücken der Zauberstabtaste aus der Presets-Ansicht heraus geöffnet werden.

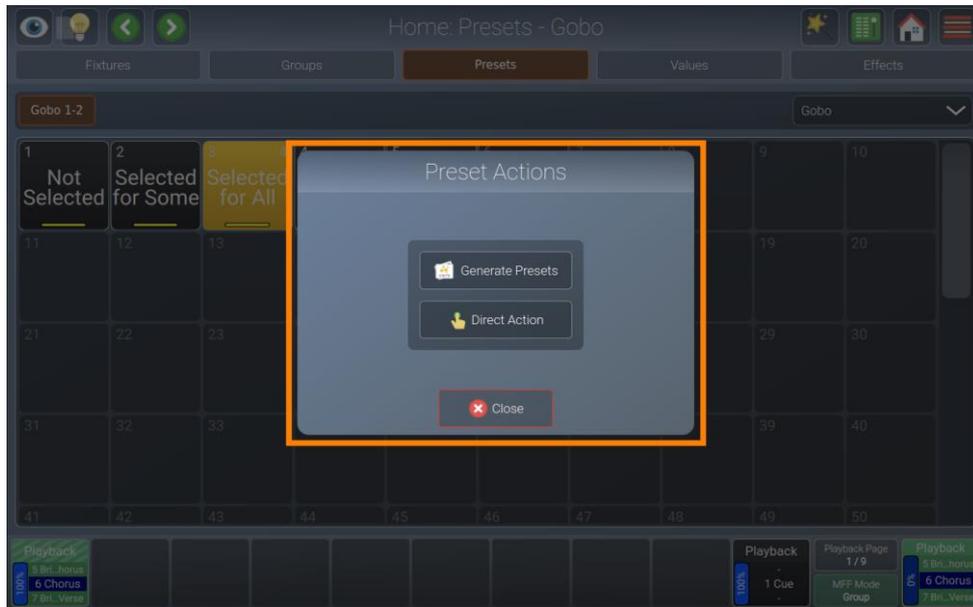


Abb. 105: Home-Screen – Preset Aktionsdialog

### **Presets automatisch erstellen**

Der LAMPY bietet die nützliche Funktion, automatisch Presets zu generieren, einschließlich Namen, Symbole und Farben. Dieses Presets werden unter Verwendung der in der Gerätebibliothek eingegebenen Ranges erstellt.

Um Presets automatisch zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie die Scheinwerfer aus, für die Sie automatisch Presets erstellen möchten.
- 02) Öffnen Sie die Presets-Ansicht und wählen Sie die Feature-Gruppe, für die Sie Presets erzeugen möchten, aus dem **Dropdown-Menü** oben rechts aus.
- 03) Öffnen Sie den Aktionsdialog durch Drücken der Zauberstab-Taste.
- 04) Klicken Sie auf **Generate Presets**.

### **Direct Action**

Mit Hilfe der Direct Action Funktion können Sie Presets für alle Geräte laden, die in diesem Preset gespeichert sind - ohne sie auswählen zu müssen. Dies ist, insbesondere während einer unstrukturierten Show, eine sehr nützliche Funktion.

Um Direct Action zu aktivieren oder zu deaktivieren, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie den Aktionsdialog durch Drücken der Zauberstab-Taste.
- 02) Klicken Sie auf **Direct Action**.

### 8.5.3.3. Aufnahme-Preset

- 01) Wählen Sie eine oder mehrere Scheinwerfer aus.
- 02) Legen Sie Werte für die Geräte fest, indem Sie die Attributgruppe wählen und die Werte gewünschten Werte ändern, so dass diese im Values View aktiv sind.
- 03) Drücken Sie die [ Rec ] Taste.
- 04) Öffnen Sie die **Presets**-Ansicht im internen oder externen Bildschirm.
- 05) Wählen Sie ein leeres Preset.
- 06) Die Konsole fragt Sie nach dem Namen des Presets.
- 07) Klicken Sie auf **Enter**, wenn Sie fertig sind.

### 8.5.3.4. Automatisches Erzeugen von Presets

Sie können die Konsole automatisch Presets basierend auf den in der Geräte-Bibliothek definierten Ranges generieren lassen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt 8.5.3.2, Der Preset-Aktionsdialog (Zauberstab) auf Seite 116.

### 8.5.3.5. Benennen von Presets

Um den Namen eines Presets zu ändern, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Drücken Sie die [ Name ]-Taste auf der Konsole Frontplatte.
- 02) Wählen Sie das Preset, welches Sie umbenennen möchten, in der **Presets**-Ansicht aus.
- 03) Geben Sie den neuen Namen ein.
- 04) Klicken Sie auf **Enter**.

### 8.5.3.6. Auswählen / Abwählen von Presets

Um eine Preset aus- oder abzuwählen, folgen Sie bitte diesen Schritten:

- 01) Wählen Sie einige Fixtures aus.
- 02) Öffnen Sie die **Presets**-Ansicht im internen oder externen Bildschirm.
- 03) Tippen Sie auf ein Preset.

Um die Auswahl eines Presets aufzuheben, tippen Sie einfach ein zweites Mal auf das ausgewählte Preset.

### 8.5.3.7. Laden der Werte eines Presets, anstatt es als Referenz zu verwenden

Um die Werte eines Presets zu laden, anstatt dieses Preset als Referenz zu nutzen, folgen Sie bitte diesen Schritten:

- 01) Wählen Sie einige Geräte aus.
- 02) Öffnen Sie die **Presets**-Ansicht im internen oder externen Bildschirm.
- 03) Halten Sie die [ Shift ]-Taste auf dem Bedienfeld gedrückt, während Sie auf ein Preset tippen.

### 8.5.3.8. Kopieren von Presets

- 01) Drücken Sie die [ Copy ]-Taste auf dem Konsole Frontpanel.
- 02) Wählen Sie das Preset, welches Sie kopieren möchten.
- 03) Wählen Sie das Ziel Preset.

### 8.5.3.9. Preset verschieben

- 01) Drücken Sie gleichzeitig die [ Shift ] und die [ Copy ]-Taste auf dem Frontpanel der Konsole.
- 02) Wählen Sie die Preset, die Sie verschieben möchten.
- 03) Wählen Sie das Ziel Preset.

### 8.5.3.10. Bearbeiten von Presets

Sie können jedes Preset umbenennen, das Symbol und die Farbe einstellen, indem Sie [ Edit ] auf dem Frontpanel der Konsole drücken und ein Preset im internen oder externen Bildschirm auswählen.

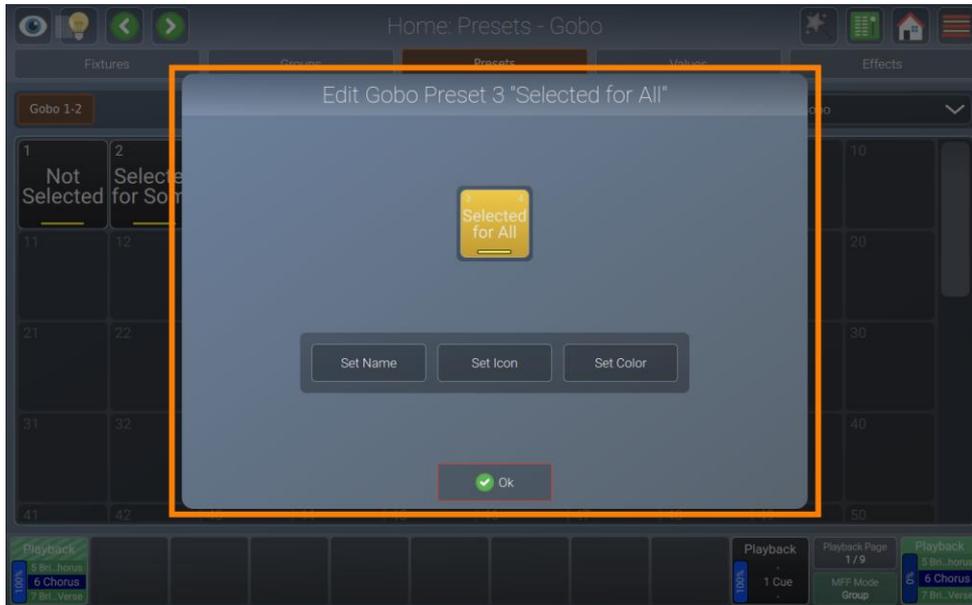


Abb. 106: Presets Ansicht - Preset bearbeiten

#### Ändern des Namens

- 01) Um den Namen eines Presets über das Dialogfeld "Preset bearbeiten" zu ändern, drücken Sie [ Edit ] auf dem Bedienfeld der Konsole und tippen Sie auf das Preset-Element.
- 02) Klicken Sie im Dialogfeld „Edit Preset“ auf die Schaltfläche **Set Name**.
- 03) Geben Sie den neuen Namen ein.
- 04) Klicken Sie auf **Enter**.



Abb. 107: Preset bearbeiten - Set Name

## Setzen eines Symbols

- 01) Um ein Symbol für das Preset festzulegen, öffnen Sie das Dialogfeld "Preset bearbeiten", indem Sie auf dem Bedienfeld der Konsole die [ **E d i t** ]-Taste drücken und auf das jeweilige Preset tippen.
- 02) Klicken Sie im Dialogfeld Edit Preset auf die Schaltfläche **Set icon**.
- 03) Wählen Sie ein Symbol aus.
- 04) Klicken Sie auf **Ok**.

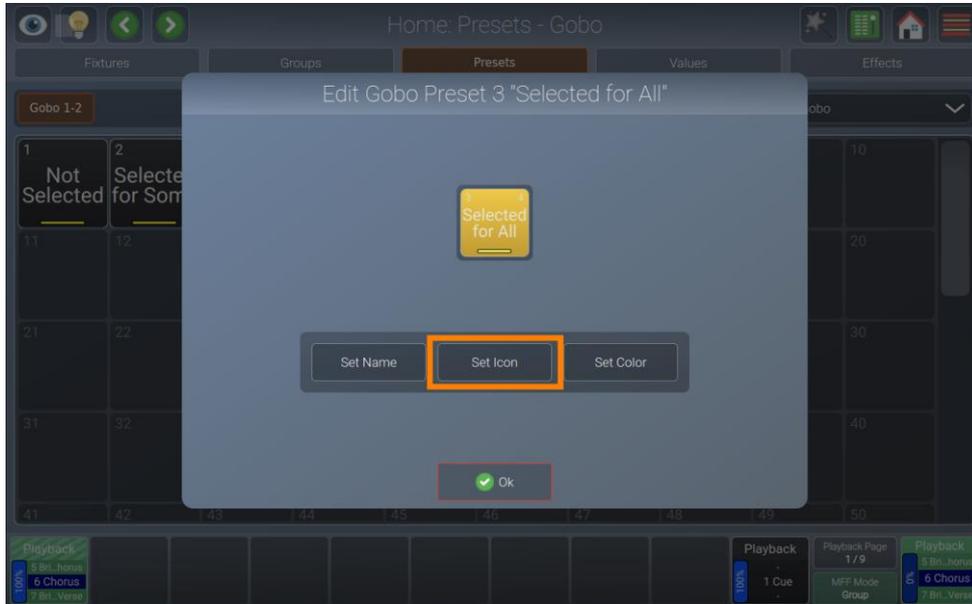


Abb. 108: Preset bearbeiten - Set Icon

## Setzen eines Farb-Icons

- 01) Um ein Farbsymbol für das Preset festzulegen, öffnen Sie das Dialogfeld "Preset bearbeiten", indem Sie auf dem Bedienfeld der Konsole die [ **E d i t** ]-Taste drücken und auf das jeweilige Preset tippen.
- 02) Klicken Sie im Dialogfeld Edit Preset auf die Schaltfläche **Set Color**.
- 03) Wählen Sie eine Farbe aus.
- 04) Klicken Sie auf **Ok**.

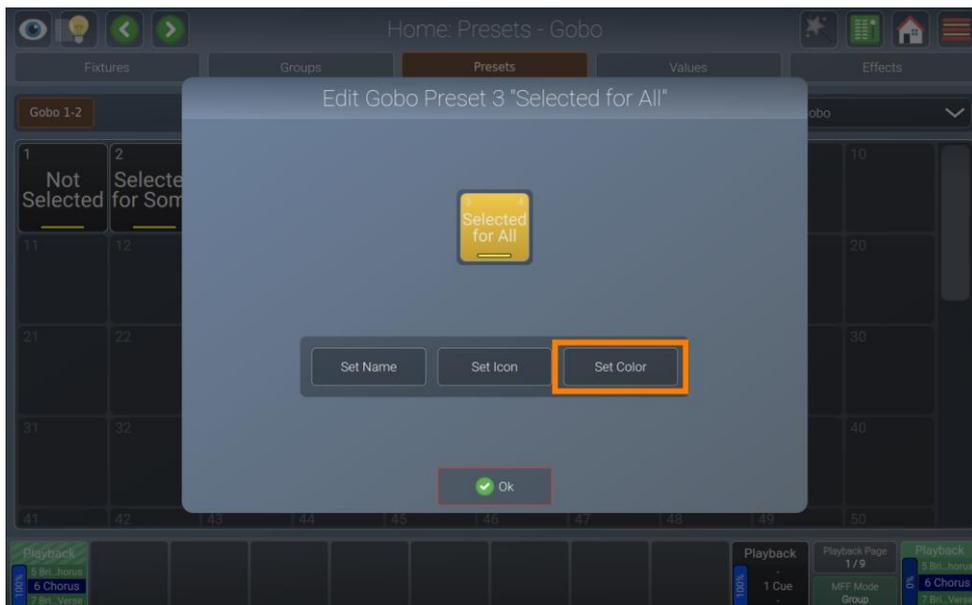


Abb. 109: Preset bearbeiten - Set Color

## 8.5.3.11. Entfernen von Werten aus einem Preset

Um Werte aus einem bestehenden Preset zu entfernen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie die Scheinwerfer aus, deren Werte Sie aus dem Preset entfernen möchten.
- 02) Setzen Sie einige Werte für die Attribute, die Sie entfernen möchten.
- 03) Wechseln Sie in die **Presets**-Ansicht.
- 04) Drücken Sie [ Rec ].
- 05) Wählen Sie das Preset, aus dem Sie die Werte entfernen möchten, in der Presets-Ansicht im internen oder externen Bildschirm aus.
- 06) Die Konsole wird Sie fragen, was zu tun ist. Wählen Sie **Remove Values**.

**Hinweis: Das Entfernen von Werten aus einem Preset, welches in bereits programmierten Playbacks oder Szenen verwendet wird, führt dazu, dass diese Werte den Bezug zur Preset verlieren.**

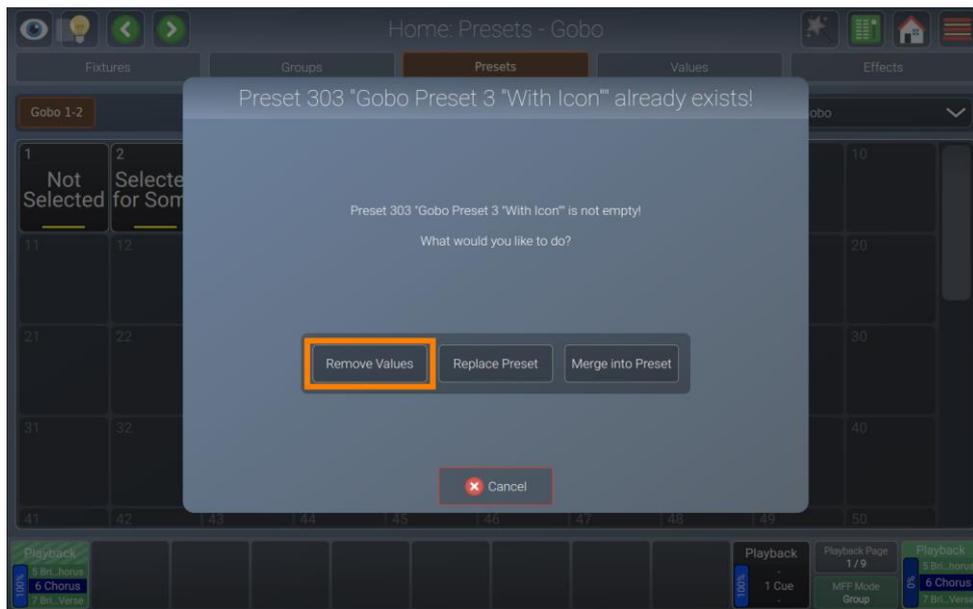


Abb. 110: Preset existiert bereits – Werte Entfernen

## 8.5.3.12. Ersetzen eines Presets

Wenn Sie alle Inhalte eines Presets ersetzen möchten, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie einige Geräte aus und stellen Sie Werte für diese ein.
- 02) Wechseln Sie in die **Presets**-Ansicht.
- 03) Drücken Sie [ Rec ].
- 04) Wählen Sie das vorhandene Preset, welches Sie ersetzen möchten, in der **Presets**-Ansicht im internen oder externen Bildschirm aus.
- 05) Die Konsole wird Sie fragen, was zu tun ist. Klicken Sie auf **Replace Preset**.

**Hinweis: Wenn neue Parameter zu einem Preset hinzugefügt oder "alte" Parameter entfernt werden, wird dies nicht in bestehende Playbacks oder Szenen mit diesem Preset übernommen. Es werden nur die Attribute aktualisiert, die zum Zeitpunkt der Programmierung der Wiedergabe oder Szene vorhanden waren.**

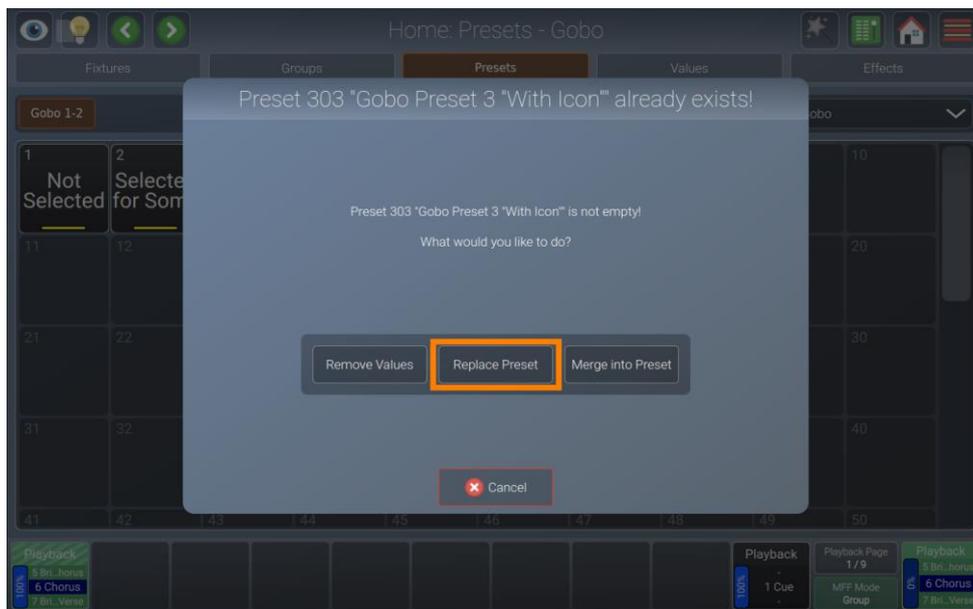


Abb. 111: Preset existiert bereits –Preset Ersetzen

### 8.5.3.13. Hinzufügen oder Ändern von Werten in bestehenden Presets

Um Werte in einem bestehenden Preset hinzuzufügen oder um diese zu ändern, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie ein oder mehrere Geräte aus und stellen Sie dafür einige Werte ein.
- 02) Wechseln Sie in die **Presets**-Ansicht.
- 03) Drücken Sie [ Rec ].
- 04) Wählen Sie das vorhandene Preset, zu welchem Sie Werte hinzufügen oder dessen Werte Sie ändern möchten, in der Presets-Ansicht im internen oder externen Bildschirm aus.
- 05) Die Konsole wird Sie fragen, was zu tun ist. Klicken Sie auf **Merge into Preset**.

**Hinweis: Wenn Sie dieses Preset beim Programmieren von Szenen oder Wiedergaben verwendet haben, werden nur Werte aktualisiert, die zum Zeitpunkt der Programmierung dieser Playbacks und Szenen im Preset existierten. Neue Werte werden nicht automatisch zu Playbacks und Szenen hinzugefügt.**

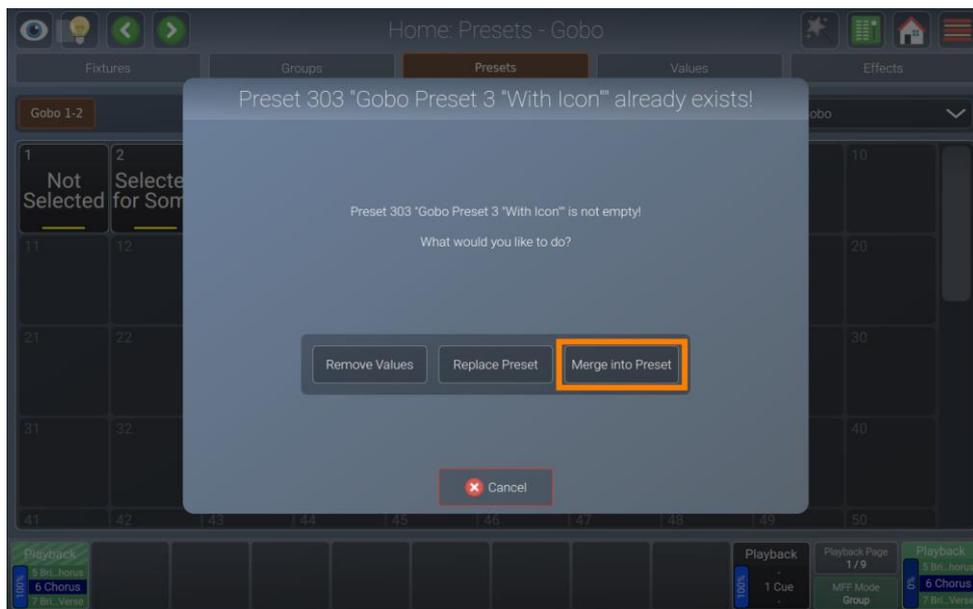


Abb. 112: Preset existiert bereits – Merge into Preset

### 8.5.3.14. Löschen von Presets

Um ein bestehendes Preset zu löschen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Wechseln Sie in die **Presets**-Ansicht.
- 02) Drücken Sie [ Delete ] auf der Konsolen-Frontplatte.
- 03) Wählen Sie das Preset, welches Sie löschen möchten, im internen oder im externen Bildschirm aus.
- 04) Die Konsole fragt Sie nach einer Bestätigung.

**Hinweis: Das Löschen eines Presets, welches in programmierten Playbacks oder Szenen verwendet wird, führt dazu, dass diese Werte den Bezug zum Preset verlieren.**

**Hinweis: Sie können den Bestätigungsdialog unterdrücken, indem Sie die [ Delete ]-Taste gedrückt halten, während Sie die Presets auswählen.**

## 8.5.4. Die Values-Ansicht (Werte-Ansicht, oder auch „Programmer“)

Das Setzen von Parameterwerten für Geräte erfolgt am besten in der Values-Ansicht des Home-Bildschirms, ist aber in jeder Ansicht des Home-Bildschirms mit Hilfe der Encoder oder Presets möglich. Wenn Sie einen externen Monitor und LAMPY DNGL angeschlossen haben, können Sie die Werte jederzeit durch nutzen von Presets im externen Bildschirm verwenden.

Der LAMPY gruppiert Geräte-Attribute in sinnvoller Art und Weise, indem diese in separate Attributgruppen wie **Intensity** (Intensität), **Position** (Position), **Color** (Farbe), **Gobo** (Gobo), **Beam** (Zoom, focus, etc) und **Special** unterteilt werden.

Es gibt verschiedene Zustände von Werten, die sich unterschiedlich verhalten. Wir werden dies weiter unten etwas ausführlicher erklären.

Die Values-Ansicht, die manchmal auch "Programmer" genannt wird, hat immer Vorrang vor Playbacks und Szenen. Auf diese Weise können Sie mit Hilfe des Programmers jederzeit und an jedem Punkt in einer Show den Look auf der Bühne ändern.

Um die Values-Ansicht zu öffnen, klicken Sie auf **Home** und wählen Sie **Values** im oberen Bereich des Fensters aus.

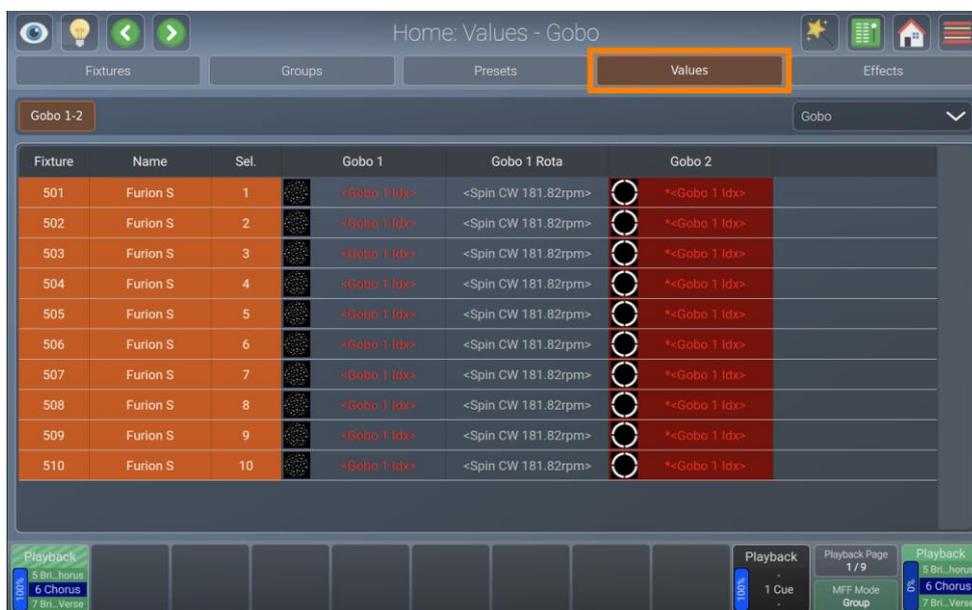


Abb. 113: Home-Bildschirm - Values-Ansicht

## 8.5.4.1. Verschiedene Zustände von Werten

Fixture	Name	Sel.	Gobo 1	Gobo 1 Rot
501	Furion S	1	<Open>	<Spin CW 181.5
502	Furion S	2	<Open>	<Spin CW 181.5
503	Furion S	3	<Open>	<Spin CW 181.5
504	Furion S	4	<Open>	<Spin CW 181.5
505	Furion S	5	<Open>	<Spin CW 181.5
506	Furion S	6	<Open>	<Spin CW 181.5
507	Furion S	7	<Open>	<Spin CW 181.5
508	Furion S	8	<Open>	<Spin CW 181.5
509	Furion S	9	<Open>	<Spin CW 181.5
510	Furion S	10	<Open>	<Spin CW 181.5

Dieses Bild zeigt, wie der Programmierer aussieht, wenn Sie Scheinwerfer ausgewählt, aber keine Werte zugewiesen haben.

Die Geräte geben immer noch Werte aus, die durch Playbacks oder ihre in der Bibliothek eingestellten Standardwerte festgelegt wurden.

Diese Werte werden in grauer Farbe angezeigt.

Fixture	Name	Sel.	Gobo 1	Gobo 1 Rot
501	Furion S	1	●	<Spin CW 181.5
502	Furion S	2	●	<Spin CW 181.5
503	Furion S	3	●	<Spin CW 181.5
504	Furion S	4	●	<Spin CW 181.5
505	Furion S	5	●	<Spin CW 181.5
506	Furion S	6	●	<Spin CW 181.5
507	Furion S	7	●	<Spin CW 181.5
508	Furion S	8	●	<Spin CW 181.5
509	Furion S	9	●	<Spin CW 181.5
510	Furion S	10	●	<Spin CW 181.5

Dieses Bild zeigt, wie der Programmierer aussieht, wenn Sie Scheinwerfer ausgewählt und diesen Werte zugewiesen haben.

Der Programmierer hat bei den Attributen mit Werten Vorrang vor der Playback- und Szenenausgabe.

Diese Werte werden durch eine rote Textfarbe auf der Standard-Hintergrundfarbe angezeigt.

Diese Werte würden jedoch nicht gespeichert.

Fixture	Name	Sel.	Gobo 1	Gobo 1 Rot
501	Furion S	1	●	<Spin CW 181.5
502	Furion S	2	●	<Spin CW 181.5
503	Furion S	3	●	<Spin CW 181.5
504	Furion S	4	●	<Spin CW 181.5
505	Furion S	5	●	<Spin CW 181.5
506	Furion S	6	●	<Spin CW 181.5
507	Furion S	7	●	<Spin CW 181.5
508	Furion S	8	●	<Spin CW 181.5
509	Furion S	9	●	<Spin CW 181.5
510	Furion S	10	●	<Spin CW 181.5

Dieses Bild zeigt, wie der Programmierer aussieht, wenn Sie Werte eines Attributs modifiziert (berührt) haben.

Der Programmierer hat bei den Attributen mit Werten Vorrang vor der Playback- und Szenenausgabe.

Sobald Werte "berührt" werden (gekennzeichnet durch roten Hintergrund und Textfarbe der Zelle), können diese aufgezeichnet werden.

## 8.5.4.2. Leeren der Values-Ansicht

Damit alle Playbacks wieder die Kontrolle über die im Programmierer enthaltenen Geräte-Attribute erhalten, muss der Programmierer ge-cleart werden. Dies geschieht in drei Schritten bei jedem Drücken der [Clear]-Taste.

Beim ersten Drücken der [Clear]-Taste werden alle Werte „deaktiviert“, sie befinden sich jedoch immer noch im Programmierer und überschreiben die Wiedergabe.

Beim zweiten Drücken der [Clear]-Taste werden alle Werte aus dem Programmierer entfernt, und die Werte aus der Wiedergabe werden wieder ausgegeben.

Das dritte und letzte drücken auf [Clear] - hebt die Auswahl aller ausgewählten Geräte auf.

Kurz gesagt, drei Mal [Clear] löscht den Programmierer:

[Delete] [Delete] [Delete]

Wenn Sie versehentlich den Inhalt des Programmierer geleert haben, machen [Shift] + [Delete] den letzten Entleerungsvorgang rückgängig.

8.5.4.3. Programmier-Tasten



Abb. 114: Programmier-Tasten

Die Programmier-Tasten bieten die folgenden Funktionen:

	Name	Aktion	Aktion bei gedrückter [ Shift ]-Taste
	Blind	"Blendet" den Inhalt des Programmiers aus. Bei erneutem drücken wird der Inhalt wieder ausgegeben.	
	Highlight	Setzt die ausgewählten Geräte auf den in der Bibliothek definierten "Highlight"-Wert. Normalerweise offener Dimmer mit 100% Helligkeit. Ein zweiter Klick deaktiviert die Funktion. Sehr nützlich zum Einleuchten.	
	Previous Fixture	Wechselt in Rückwärtsrichtung durch ausgewählte Scheinwerfer.	Alle Geräte werden ausgewählt.
	Next Fixture	Wechselt in Vorwärtsrichtung durch ausgewählte Scheinwerfer, in Vorwärtsrichtung.	Gerade / Ungerade Scheinwerfer werden ausgewählt.

### **Blind-Schaltfläche**

Wenn **Blind** eingeschaltet ist, werden alle im Programmer vorgenommenen Änderungen nicht live ausgegeben. Auf diese Weise können Sie einen Look für die spätere Verwendung vorbereiten oder Änderungen an einem Cue vornehmen, der noch nicht wiedergegeben wird.

Um **Blind** zu aktivieren, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche.

### **Highlight-Schaltfläche**

Durch Drücken des Highlight Taste werden die ausgewählten Leuchten vorübergehend in den Zustand "voll an und keine Effekte im Strahlengang" versetzt und Attribute wie Gobo usw. auf offen gesetzt, oder welcher Wert auch immer in der Geräte-Bibliothek als Highlight-Wert definiert ist.

Diese Funktion kann nützlich sein, wenn Sie den Lichtstrahl eines Scheinwerfers auf der Bühne sehen müssen, z.B. beim Einleuchten. Sie kann auch verwendet werden, um schnell Gruppen zu erstellen.

Highlight ändert nur die Attributwerte in der Ausgabe, nicht im aktuellen Cue oder im Programmer.

Highlight bleibt so lange aktiv, bis es ausgeschaltet wird. Es gilt auch für Unterauswahlen, d.h. Sie können die Highlight-Funktion verwenden, um ein bestimmtes Gerät zu finden, indem Sie mit der **Previous Fixture** oder **Next Fixture**-Taste in der oberen Symbolleiste durch die ausgewählten Leuchten wechseln.

Um zu sehen, wie die Highlight Funktion funktioniert:

- 01) Wählen Sie einige Scheinwerfer aus.
- 02) Drücken Sie die Schaltfläche **Highlight** in der oberen Symbolleiste. Die Lichter behalten ihre Position auf der Bühne, aber andere Attribute können sich auf den in der Bibliothek eingestellten Highlight-Wert ändern.
- 03) Drücken Sie die **Previous Fixture** oder **Next Fixture** Taste, um durch die Geräte zu wechseln.

### **Schaltfläche Previous Fixture**

Durch Drücken der Schaltfläche **Previous Fixture** können Sie durch Ihre aktuelle Fixture-Auswahl in Rückwärtsrichtung hindurch wechseln. Wenn keine Scheinwerfer ausgewählt sind, können Sie durch Drücken der Taste nacheinander durch alle Scheinwerfer in Rückwärtsrichtung wechseln.

Durch gleichzeitiges Drücken der [ Shift ]-Taste auf der Frontplatte der Konsole werden alle Scheinwerfer in Ihrer ursprünglichen Selektion wieder ausgewählt.

### **Schaltfläche Next Fixture**

Wenn Sie die Schaltfläche **Next Fixture** drücken, wechseln Sie in Vorwärtsrichtung durch Ihre aktuelle Fixture-Auswahl. Wenn keine Scheinwerfer ausgewählt sind, wird durch Drücken der Taste nacheinander durch alle Scheinwerfer in Vorwärtsrichtung gewechselt.

Durch gleichzeitiges Drücken der [ Shift ]-Taste auf der Frontplatte der Konsole werden alle geraden Geräte ausgewählt, durch erneutes Drücken der Kombination werden alle ungeraden Geräte in Ihrer ursprünglichen Selektion ausgewählt. Wenn Sie keine Lampen selektiert haben, werden alle geraden oder ungeraden Geräte ausgewählt.

### 8.5.4.4. Der Werte-Aktionsdialog

Der Aktionsdialog der Values-Ansicht bietet Funktionen, die die Arbeit mit Werten erleichtern. Er kann durch Drücken der Zauberstabtaste in der Werte-Ansicht geöffnet werden.

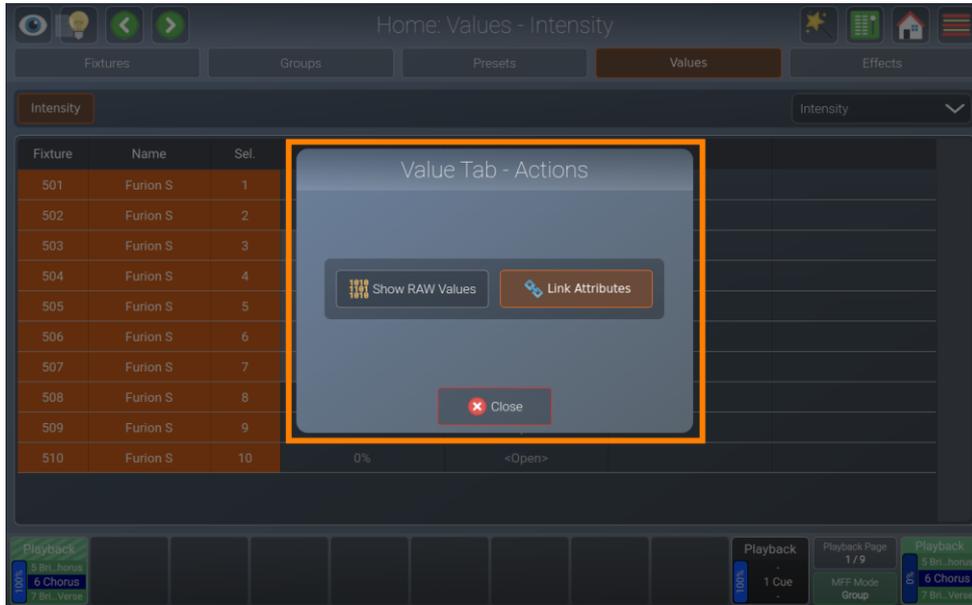


Abb. 115: Values Ansicht - Werte-Aktionsdialog

#### Show RAW Values

Die Schaltfläche **Show RAW Values (Rohe-Werte anzeigen)** zeigt die rohen DMX-Werte an, die anstelle der in der Bibliothek definierten Werte Beschriftungen angezeigt werden. Wenn Sie ein Preset ausgewählt haben, wird immer der Preset-Name angezeigt.

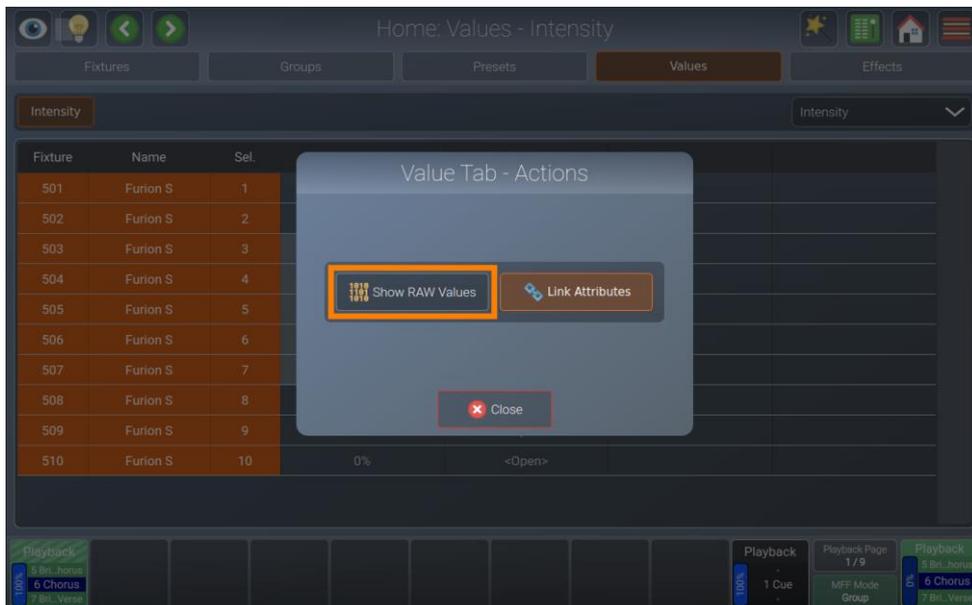


Abb. 116: Values Ansicht - Werte Aktionsdialog – Show RAW Values

## Link-Attributes

**Link-Attributes** ist eine Komfortfunktion, die standardmäßig alle Parameter innerhalb der Color oder Position Attributgruppen berührt, sobald eines der anderen Attribute in der Attributgruppe berührt wird.

Zum Beispiel: Wenn Sie den Wert des Cyan-Attributs berühren, wird die Konsole automatisch auch Magenta und Gelb berühren. Dasselbe gilt für Hue und Saturation sowie für Rot, Grün und Blau sowie Pan und Tilt. Damit soll sichergestellt werden, dass Sie immer jeden dieser verknüpften Parameter "berühren" und die eingestellte Farbe auch so gespeichert wird, wie Sie diese sehen.

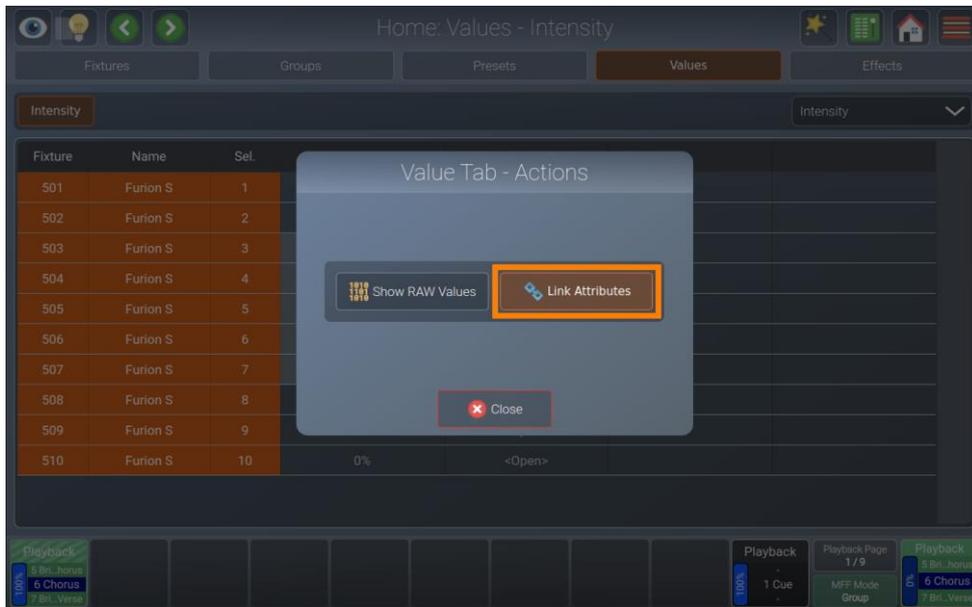


Abb. 117: Values Ansicht - Werte Aktionsdialog - Link-Attributes

## 8.5.4.5. Setzen von Geräte-Werten

### Verwendung der Encoder

Um Parameterwerte der Scheinwerfer ändern zu können, d.h. Dimmerwerte einstellen zu können, müssen Sie zunächst einige Geräte auswählen.

Um z.B. den Dimmer-Wert einzustellen, wählen Sie die **Intensity** Attributgruppe durch Drücken der [ Int ]-Taste auf der Frontplatte der Konsole oder wählen Sie diese aus dem Dropdown-Menü im Values-Bildschirm.

Die Encoder, sobald angefasst, ändern nun die Dimmer- und Shutter-Werte für ausgewählte Leuchten und die OLED-Displays über den Encodern zeigen die ausgewählten Merkmale an.

Um die Encoder die anderen Funktionen innerhalb der ausgewählten Attributgruppe (zum Beispiel Gobo 3 und 4) steuern zu lassen, drücken Sie einfach die entsprechende Taste in der Menüleiste des Home-Bildschirms. Es werden nur Attributgruppen angezeigt, die von den selektierten Scheinwerfern unterstützt werden.

Wenn Sie wiederholt auf eine der Tasten der Attributgruppen auf der Konsolenfrontplatte ([ Int ], [ Pos ], [ Color ], [ Gobo ], [ Beam ] oder [ Spec ]) drücken, wechselt die Konsole durch die verschiedenen Attribute der jeweiligen Attributgruppe.

Während Sie die [ Shift ]-Taste drücken, werden Fein-Werte angezeigt, welche Sie nun mit Hilfe der Encoder einstellen können.



Abb. 118: Home-Bildschirm - Attributauswahl

## Verwendung des Dialogfelds „Set Value“ (Werte setzen)

Um Werte für alle ausgewählten Scheinwerfer direkt aus den in der Gerätebibliothek definierten Ranges auszuwählen, drücken Sie auf den entsprechenden Encoder und wählen Sie einen Wert aus dem angezeigten Bildschirm aus.

Die obere Menüleiste des Dialogfelds Set Value enthält einige Funktionen, die hilfreich sein können:

Schaltfläche	Funktion
Default	Wird verwendet, um die Werte dieses Attributs auf die in der Fixture Library definierten Standardwerte zu setzen.
Deactivate	Dient zum "Deaktivieren" / "Unberühren" der Werte dieses Attributs, so dass es nicht aufgezeichnet - aber dennoch ausgegeben wird.
Off	Entfernt die Werte dieses Attributs.
Off FX	Legt eine "Off-Effekt"-Kurve für dieses Attribut fest.
Load Output	Lädt die Werte für dieses Attribut aus der Ausgabe.
Load All Output	Lädt alle Werte für die selektierten Geräte (ohne Effekte) aus der Ausgabe.

Um Werte für bestimmte Geräte festzulegen, können Sie auch mehrere Zellen in der Values-Tabelle auswählen und mit der rechten Maustaste oder einem langen Mausklick das Dialogfeld "Set Values" nur für diese Geräte öffnen.

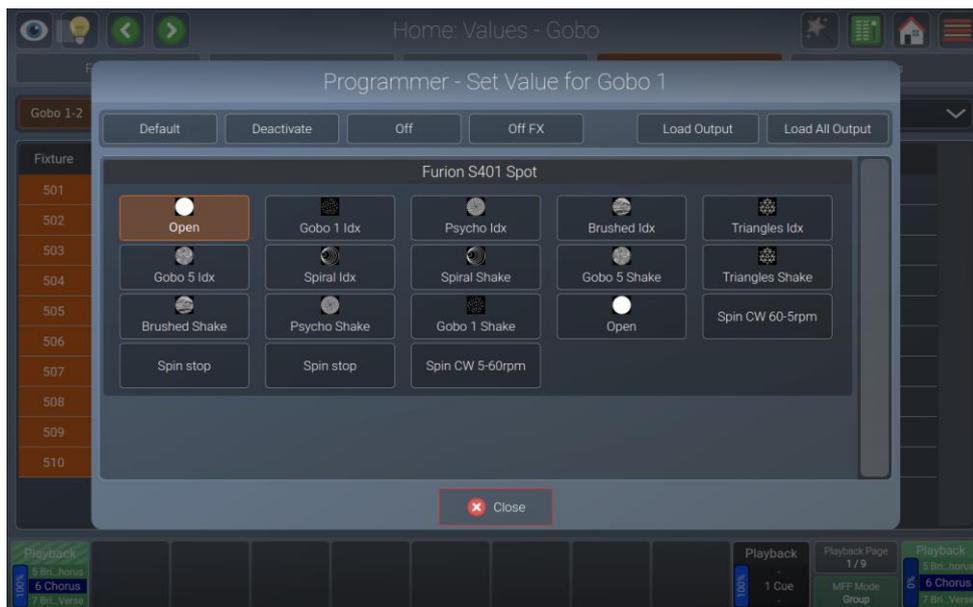


Abb. 119: Home Bildschirm - Set Value

## 8.5.4.6. Setzen von Farbmischattributen

### Farbwerte mit den Encodern ändern

Um Farbwerte eines Attributes der Leuchte zu steuern, wählen Sie **Color** aus dem Dropdown-Menü in der Menüleiste des Home-Bildschirms. Alternativ können Sie auch die Taste [Co1or] auf dem Frontpanel der Konsole drücken. Wählen Sie dann die gewünschte Unter-Attributgruppe aus der Menüleiste.

Jetzt zeigen die OLED-Anzeigen über den Encodern die ausgewählten Attribute an, und Sie können die Encoder verwenden, um die Farbwerte der ausgewählten Scheinwerfer einzustellen.

### Farbwerte mit dem Color-Picker ändern

Um mit der Farbauswahl Farben auszuwählen, wählen Sie **Color** aus dem Dropdown-Menü in der Menüleiste des Value-Bildschirms. Alternativ können Sie auch die Taste [Co1or] auf dem Frontpanel der Konsole drücken.

Wählen Sie **Color Picker** aus der Menüleiste.

**Hinweis: Der Color-Picker ist nur in der Values-Ansicht verfügbar.**

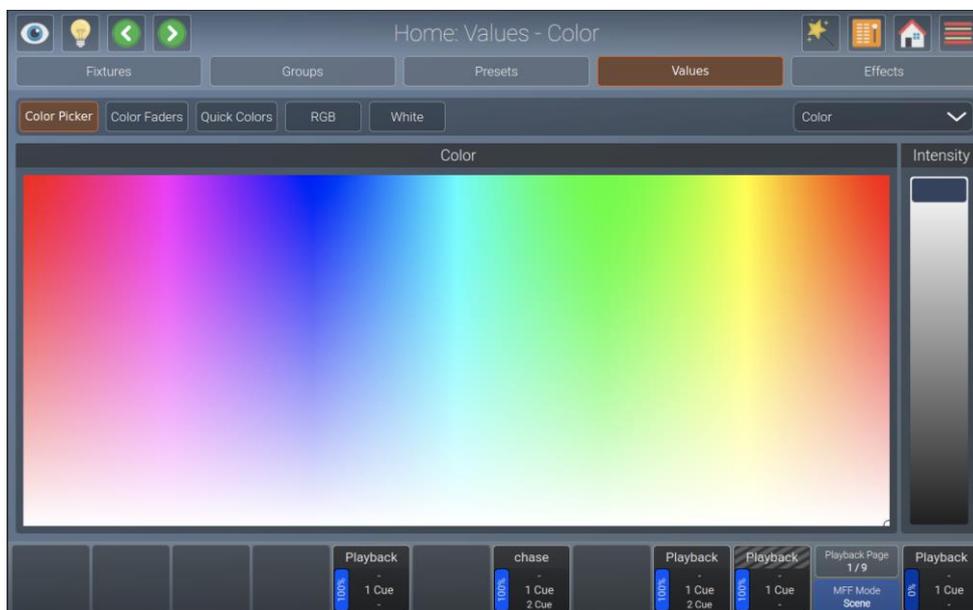


Abb. 120: Values Ansicht – Color Picker

## Farbwerte mit Farbschiebereglern ändern

Um mit den Farbschiebereglern Farben auszuwählen, wählen Sie **Color** aus dem Dropdown-Menü in der Menüleiste des Value-Bildschirms. Alternativ können Sie auch die Taste [Co1or] auf dem Konsolen Frontpanel drücken.

Wählen Sie **Color Faders** aus der Menüleiste.

**Hinweis: Die Farbschieberegler sind nur innerhalb der Values Ansicht verfügbar.**



Abb. 121: Values Ansicht - Farbschieberegler

## Farbwerte mit Quick Colors ändern

Um die Quick Colors zur Farbauswahl zu verwenden, wählen Sie **Color** aus dem Dropdown-Menü in der Menüleiste der Value-Ansicht. Alternativ können Sie auch die Taste [Color] auf dem Konsole Frontpanel drücken.

Wählen Sie **Quick Colors** aus der Menüleiste.

**Hinweis: Die Quick-Colors sind nur innerhalb der Values Ansicht verfügbar.**



Abb. 122: Values Ansicht - Quick Colors

### 8.5.4.7. Einstellung von Werten unter Verwendung von Presets

Sie können auch Presets verwenden, um Gerätewerte festzulegen. Weitere Informationen über die Verwendung von Presets zum setzen von Werten finden Sie im Abschnitt 8.5.3.6, Auswählen / Abwählen von Preset auf Seite 117.

### 8.5.4.8. Laden von Werten aus anderen Quellen

#### Laden aller aktuell ausgegebenen Werte

Um alle Werte zu laden, so wie diese derzeit für die ausgewählten Geräte ausgegeben werden (einschließlich der Standardwerte), halten Sie die [Shift]-Taste gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die [Edit]-Taste.

Dadurch werden alle Werte einschließlich der Effekte von der Wiedergabe-Engine der Konsole abgerufen, jedoch bevor die Gruppen Dimmer berechnet werden.

#### Laden aller aktuell ausgegebenen Werte für eine bestimmte Attributgruppe

Um alle Werte zu laden, die derzeit für eine bestimmte Attributgruppe für die ausgewählten Geräte (einschließlich der Standardwerte) ausgegeben werden, drücken Sie die Taste [Edit] und gleichzeitig die Taste für die gewünschte Attributgruppe ([Int], [Pos], [Color], [Gobo], [Beam] oder [Spec]) auf dem Frontpanel.

Dadurch werden alle Werte ohne Effekte für die ausgewählten Geräte für die jeweilige Attributgruppe von der Wiedergabe-Engine der Konsole geladen, jedoch bevor Gruppen-Dimmer berechnet wurden.

### **Laden aller aktuell ausgegebenen Werte ohne Effekte**

Um alle Werte, die derzeit für die ausgewählten Scheinwerfer ausgegeben werden, zu laden, öffnen Sie das Dialogfeld "Set Value" durch Drücken auf einen der Encoder und wählen Sie "**Load All Output**" aus der Menüleiste im oberen Teil des Dialogfelds.

Dadurch werden alle Werte von der Wiedergabe-Engine der Konsole geladen, mit Ausnahme der laufenden Effektwerte.

### **Laden der aktuell ausgegebenen Werte eines Attributs ohne Effekte**

Um Werte zu laden, die derzeit für ein bestimmtes Attribut der ausgewählten Scheinwerfer ausgegeben werden, öffnen Sie das Dialogfeld "Set Value", indem Sie den Encoder des Attributs drücken, welches Sie laden möchten. Wählen Sie "**Load Output**" aus der Menüleiste im oberen Teil des Dialogfelds.

Dadurch werden alle Werte für das gewählte Attribut von der Wiedergabe-Engine der Konsole geladen, mit Ausnahme der laufenden Effektwerte.

### **8.5.4.9. Fächern / Spreizen von Werten**

„Fan“ ist eine sehr nützliche Funktion, die zum Fächern von Werten über eine Gruppe von Scheinwerfern verwendet werden kann.

Das Auffächern von Werten kann auf jedes Attribut und auf die meisten Effektattribute angewendet werden.

Um das Fächern von Attributen zu aktivieren, drücken Sie die Taste [ Fan ] auf der Frontplatte der Konsole. Die Encoder-Displays zeigen nun den jeweiligen Attribut Namen, gefolgt von „Fan“.

Die Fan-Funktion bleibt aktiv, bis Sie die Taste erneut drücken. Wenn Sie die Taste [ Fan ] jedoch länger gedrückt halten, ist die Fan-Funktion nur so lange aktiv, wie Sie die Taste gedrückt halten.

Denken Sie daran, dass die Reihenfolge der Geräte-Auswahl beim Fächern berücksichtigt wird.

## 8.5.5. Die Effects-Ansicht (Der Effekt-Editor)

Effekte werden mit Hilfe einer Effekttabelle auf Attribute angewendet, welche mathematische Funktionen (wie eine Sinus- oder Cosinus Welle) auf Werte gegen die Zeit anwendet. Jeder dieser Effekte wird als eine Zeile innerhalb des Effekteditors angezeigt.

Effekte, die im Effekt Editor erstellt werden, können in Playbacks, Szenen oder Executors gespeichert werden. Wenn ein Playback mehrere Cues enthält, werden die Effekte durch das Playback hindurch auf die gleiche Weise wie bei regulären Werten getrackt.

Wenn ein Cue mit neuen Effekten gestartet wird, ermittelt die LAMPY-Konsole alle laufenden Effekte und überblendet von ihnen zu den neuen Effekten und schaltet somit alle zuvor gestarteten in früheren Cues gestarteten Effekte, die auf demselben Attribut laufen, ab. Um einen Effekt, der auf einem Parameter läuft, endgültig zu stoppen, müssen Sie eine "Off-Effekt"-Form hinzufügen, die im Grunde nur eine flache Effektform ohne jegliche Größe ist.

Die Synchronisierung von Effekten ist eine wichtige Funktionalität, insbesondere wenn verschiedene Effekte über mehrere Parameter kombiniert werden, um einen "großen" Effekt zu erzeugen um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

Schauen wir uns zum Beispiel einen Fly-Out-Effekt an, der den Dimmer eines Scheinwerfers öffnet, während der Tilt-Parameter sich nach oben bewegt, dann ausschaltet und Tilt (in Schwarz) wieder nach unten bewegt:

Auf den meisten herkömmlichen Konsolen ist es nicht möglich, dass Cue 1 nur den Tilt-Teil des Effekts enthält und Cue 2 den Intensitätsteil, so dass Sie die Bewegung vorbereiten können. LAMPY kümmert sich um dieses Problem, da es diese Effekte automatisch synchronisiert, so dass diese immer gleich aussehen, egal wann Cue 2 gestartet wird, solange sich beide Cues im gleichen Playback befinden. Move in Black bietet außerdem die Möglichkeit, Effekte automatisch vorzuladen und synchron zu halten. Zwei separate Playbacks hingegen werden nicht synchron gehalten.

Um die Effects-Ansicht zu öffnen, klicken Sie auf **Home** und wählen Sie **Effects** in der oberen Menüleiste.



Abb. 123: Home-Bildschirm – Effects Ansicht

## 8.5.5.1. Der Effekt Aktionsdialog

Der Aktionsdialog des Effekteditors bietet Kernfunktionen für die Arbeit mit Effekten. Er kann durch Drücken der Zauberstab-Taste in der Effects-Ansicht geöffnet werden.

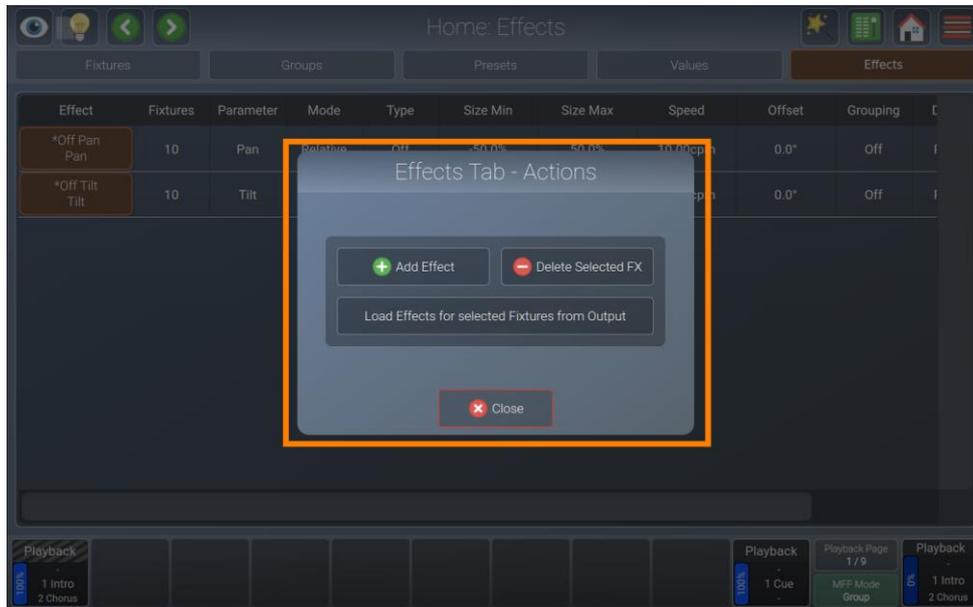


Abb. 124: Effects Ansicht - Effekt Aktionsdialog

### Effekt hinzufügen

Die Schaltfläche **Add Effect** wird verwendet, um einen Effekt für Ihre aktuelle Geräteauswahl hinzuzufügen.

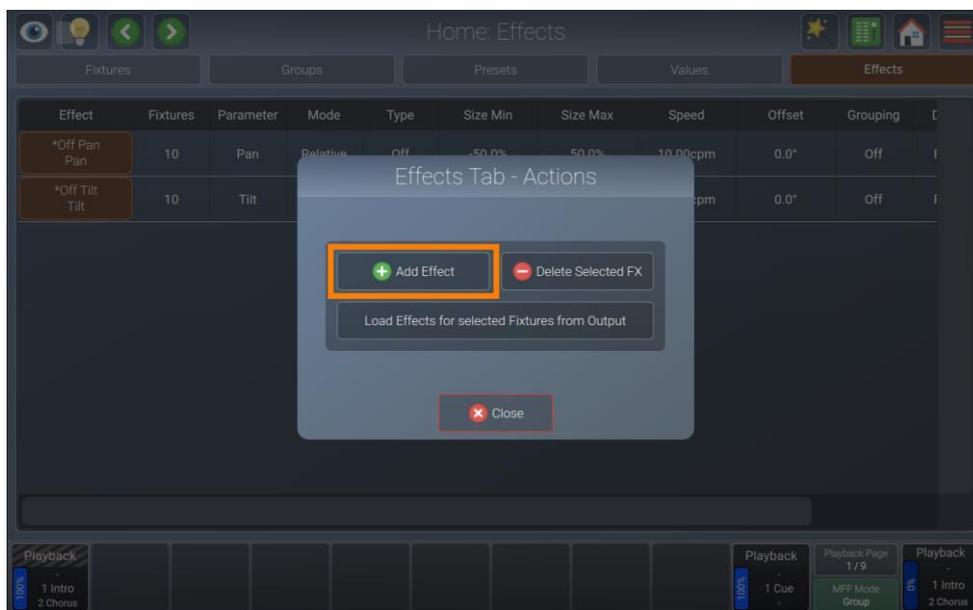


Abb. 125: Effekt Aktionsdialog - Effekt hinzufügen

## Ausgewählte Effekte löschen

**Delete Selected FX** wird verwendet, um die aktuell ausgewählten Effekte zu löschen.

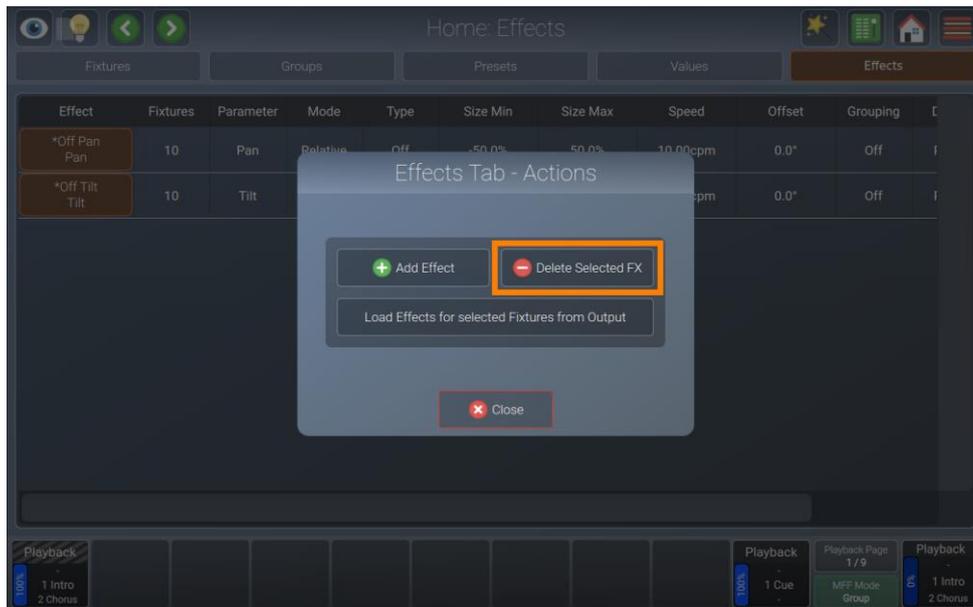


Abb. 126: Effekt Aktionsdialog - Ausgewählte Effekte löschen

## Laden von Effekten aus der Ausgabe für ausgewählte Scheinwerfer

**Load Effects for selected Fixtures from Output** wird verwendet, um alle Effekte zu laden, die aktuell für ausgewählte Scheinwerfer ausgegeben werden.

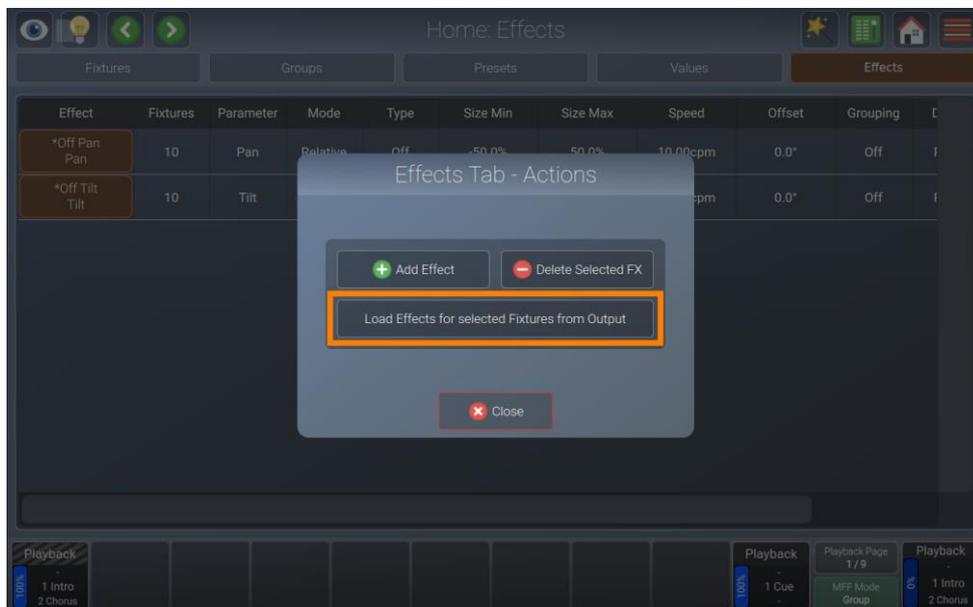


Abb. 127: Effekt Aktionsdialog – Effekte aus der Ausgabe laden

## 8.5.5.2. Hinzufügen von Effekten

Um einen Effekt hinzuzufügen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie die Scheinwerfer aus, auf die Sie einen Effekt anwenden möchten.
- 02) Drücken Sie die Zauberstab-Taste in der Effects-Ansicht.
- 03) Klicken Sie auf **Add Effect**.
- 04) Wählen Sie, ob Sie einen vordefinierten oder einen benutzerdefinierten Effekt erstellen möchten.

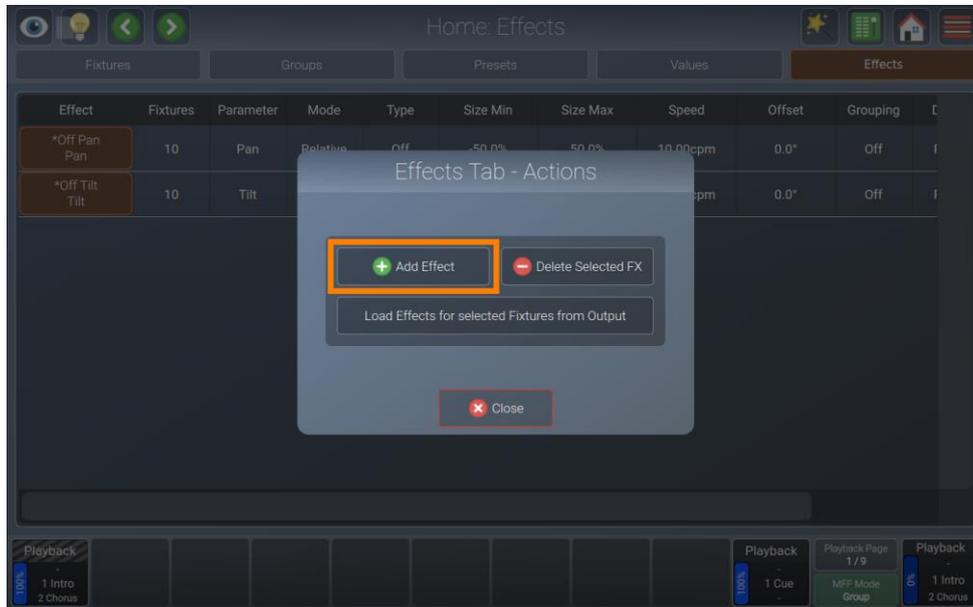


Abb. 128: Effekt Aktionsdialog – Hinzufügen eines Effekts

### Vordefinierte Effekte

Vordefinierte Effekte bieten eine grundlegende Auswahl an Effekten mit bereits vordefinierten Attributen. Um einen vordefinierten Effekt hinzuzufügen, folgen Sie den oben beschriebenen Schritten und wählen Sie **Predefined Effects** im geöffneten Fenster. Wählen Sie danach den gewünschten Effekt aus der Liste der vordefinierten Effekte aus.

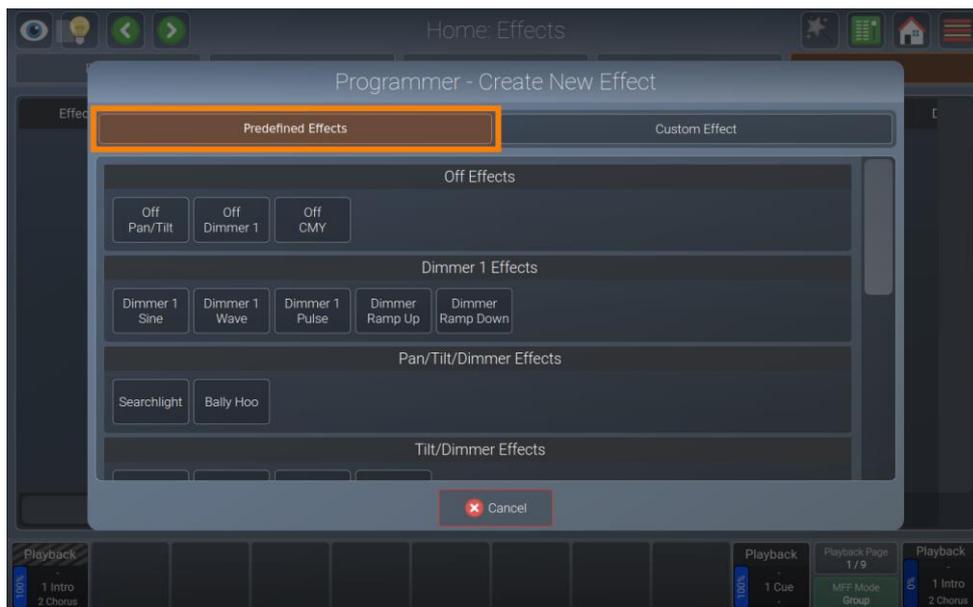


Abb. 129: Effects Ansicht - Effekt hinzufügen - Vordefinierte Effekte

## Benutzerdefinierte Effekte

Benutzerdefinierte Effekte sind eine gute Grundlage, um neue Effekte zu erzeugen.

Um einen benutzerdefinierten Effekt hinzuzufügen, folgen Sie den oben beschriebenen Schritten und wählen Sie **Custom Effect**.

Wählen Sie das gewünschte Attribut auf der linken Seite des Dialogs und die Kurve auf der rechten Seite aus.

Klicken Sie auf **Add Effect**, wenn Sie fertig sind.



Abb. 130: Effects Ansicht - Effekt hinzufügen - Benutzerdefinierter Effekt

## 8.5.5.3. Ändern von Effektzeilen

Um die verschiedenen Effekt-Attribute mit den Encodern einstellen zu können, müssen die Effektzeilen, welche Sie ändern möchten, ausgewählt werden.

Sie können Effektzeilen durch Klicken auf die Schaltfläche in der ersten Spalte auswählen oder die Auswahl aufheben.

Danach können Sie die Encoder verwenden, um Mindestgröße, Maximalgröße, Geschwindigkeit und Offset zu ändern. In Verbindung mit der Taste [ Fan ] lassen sich diese auch auffächern.

Alternativ können Sie in jede der Zellen (mit Ausnahme der Zelle Parameter) doppelklicken, um die Werte zu ändern. Dazu muss die Effektzeile nicht markiert sein.

Weitere Informationen zu den einzelnen Effekt-Attributen finden Sie weiter unten in Abschnitt 8.5.5.6, Effekt-Attribute auf Seite 142.



Abb. 131: Effects Ansicht - Effekte modifizieren

## 8.5.5.4. Löschen von Effekten

Um eine oder mehrere Effektzeilen zu löschen, müssen diese markiert sein.

Sie können Effektzeilen durch Klicken auf die Schaltfläche in der ersten Spalte auswählen oder die Auswahl aufheben.

Wenn die Zeilen, die Sie löschen möchten, markiert sind, klicken Sie auf den Zauberstab-Knopf und wählen Sie **Delete Selected FX** aus dem Aktionsmenü.

Bitte beachten Sie, dass das Löschen eines Effekts nicht bedeutet, dass der Effekt gestoppt wird, wenn er bereits in der Wiedergabe läuft. Also, zum Beispiel:

Wenn Sie gerade einen Effekt erstellt und in Cue 1 einem Playback gespeichert haben, wird der Effekt durch das Löschen des Effektes im Editor und das Speichern in Cue 2 des selben Playbacks nicht gestoppt. Fügen Sie stattdessen eine Off-Effekt-Kurve für die entsprechenden Parameter in Cue 2 hinzu, wie unten beschrieben.

### 8.5.5.5. Laufende Effekte stoppen

Um einen oder mehrere Effekte in einem Cue zu stoppen, müssen Sie im Editor für jeden der Parameter, den Sie stoppen möchten, eine Effektzeile mit einem "Off"-Effekttyp hinzufügen.

Dies kann jederzeit erfolgen, unabhängig davon, ob der Effekt, den Sie stoppen möchten, gerade wiedergegeben wird oder nicht.

Wenn der Effekt, den Sie stoppen möchten, immer noch in der Effektansicht angezeigt wird, ändern Sie einfach die Kurve (Curve) der entsprechenden Zeile in **Off**.

Andernfalls gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie die Scheinwerfer aus, für die Sie einen Effekt stoppen möchten.
- 02) Drücken Sie die Zauberstabtaste in der Effektansicht.
- 03) Klicken Sie auf **Add Effect**.
- 04) Wenn der gewünschte Parameter im Abschnitt **Predefined Effects** im Bereich **Off Effects** aufgeführt ist, klicken Sie ihn an.

Andernfalls wählen Sie **Custom Effect** und wählen Sie dort den **Parameter** und die **Off Curve** aus und klicken Sie auf **Add Effect**.

**8.5.5.6. Effekt-Attribute**

Der LAMPY bietet die folgenden Effekt-Attribute. Weitere Informationen zu den einzelnen Attributen finden Sie weiter unten:

Spalte / Attribut	Funktion
Effect	Wird verwendet, um diese Zeile zur Änderung mit den Encodern zu selektieren oder deselektieren oder um sie mit dem Aktionsdialog zu löschen.
Fixtures	Zeigt die Anzahl der Scheinwerfer in dieser Effektlinie an und erlaubt es, die Auswahl zu ändern..
Parameter	Gibt das Attribut an, auf dem dieser Effekt läuft.
Curve	Dient zum Anzeigen und Wechseln der Effekt Kurve.
Mode	Dient zum Anzeigen und Umschalten zwischen "Relativ" und "Absolut".
Size Min	Wird verwendet, um die Mindestgröße des Effekts anzuzeigen und festzulegen.
Size Max	Wird verwendet, um die maximale Größe des Effekts anzuzeigen und festzulegen.
Speed	Wird verwendet, um die Geschwindigkeit des Effekts anzuzeigen und festzulegen
Offset	Wird verwendet, um den Versatz für jedes Gerät im Effekt anzuzeigen und festzulegen.
Duty Cycle	Wird verwendet, um die Länge des Effektes anzuzeigen und einzustellen.
Grouping	Wird verwendet, um Untergruppen von Geräten anzuzeigen und einzustellen.
Symmetric	Wird verwendet, um anzuzeigen und zu definieren, ob dieser Effekt symmetrisch gespiegelt wird.
Direction	Wird verwendet, um die Richtung des Effekts anzugeben und einzustellen.
Shots	Wird verwendet, um anzuzeigen und einzustellen, wie oft dieser Effekt wiederholt wird.

## Fixtures Spalte

Die Fixtures Spalte zeigt die Anzahl der Scheinwerfer an, die dieser Effektzeile zugeordnet sind. Ein Doppelklick, ein Rechtsklick oder ein langer Druck auf diese Zelle öffnet das Dialogfeld "Programmer Set Fixtures", in dem Sie die dieser Effektzeile zugeordneten Scheinwerfer auswählen oder die dieser Zeile zugeordneten Scheinwerfer aktualisieren können.

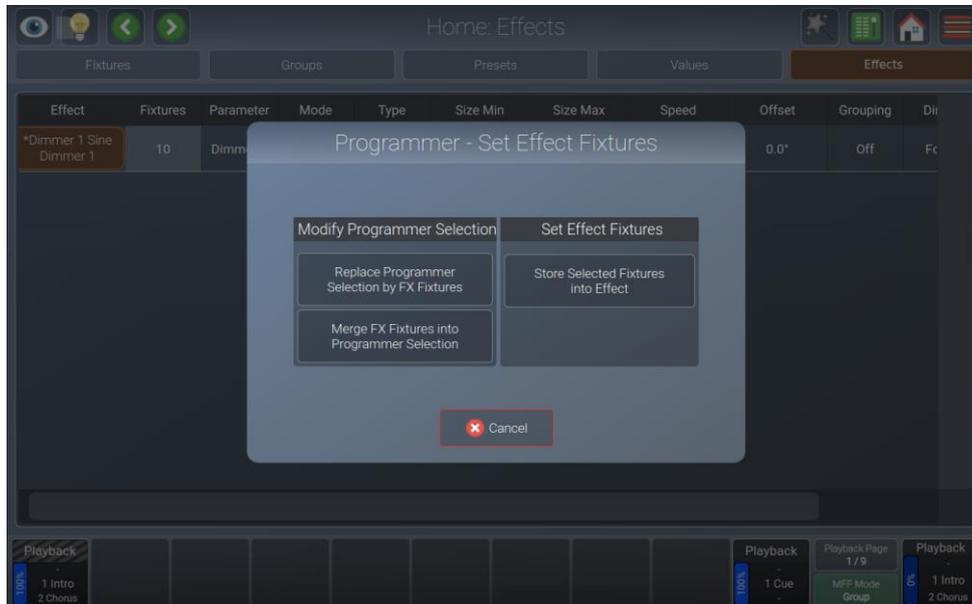


Abb. 132: Effects Ansicht – Set Effect Fixtures

## Parameter Spalte

Die Parameterspalte zeigt das Attribut an, dem ein Effekt zugeordnet ist.

## Mode Spalte

Die Modus-Spalte zeigt den Modus dieser Effektlinie an. Durch Doppelklicken, Rechtsklick oder langes Drücken wird der Modus zwischen **Relativ** und **Absolut** umgeschaltet.

### Relativ

Relative Effekte wenden eine mathematische Funktion um den aktuellen Basiswert des ausgewählten Attributs an. Zum Beispiel: Ein Effekt auf dem Dimmerkanal, der einen Wert von 50% und eine Größe von -25% und +25% hat, alterniert zwischen 25% und 75%.

Wenn der Basiswert in der Ansicht "Values" oder "Output" bei 75% liegt, wechselt der Effekt zwischen 50% und 100%.

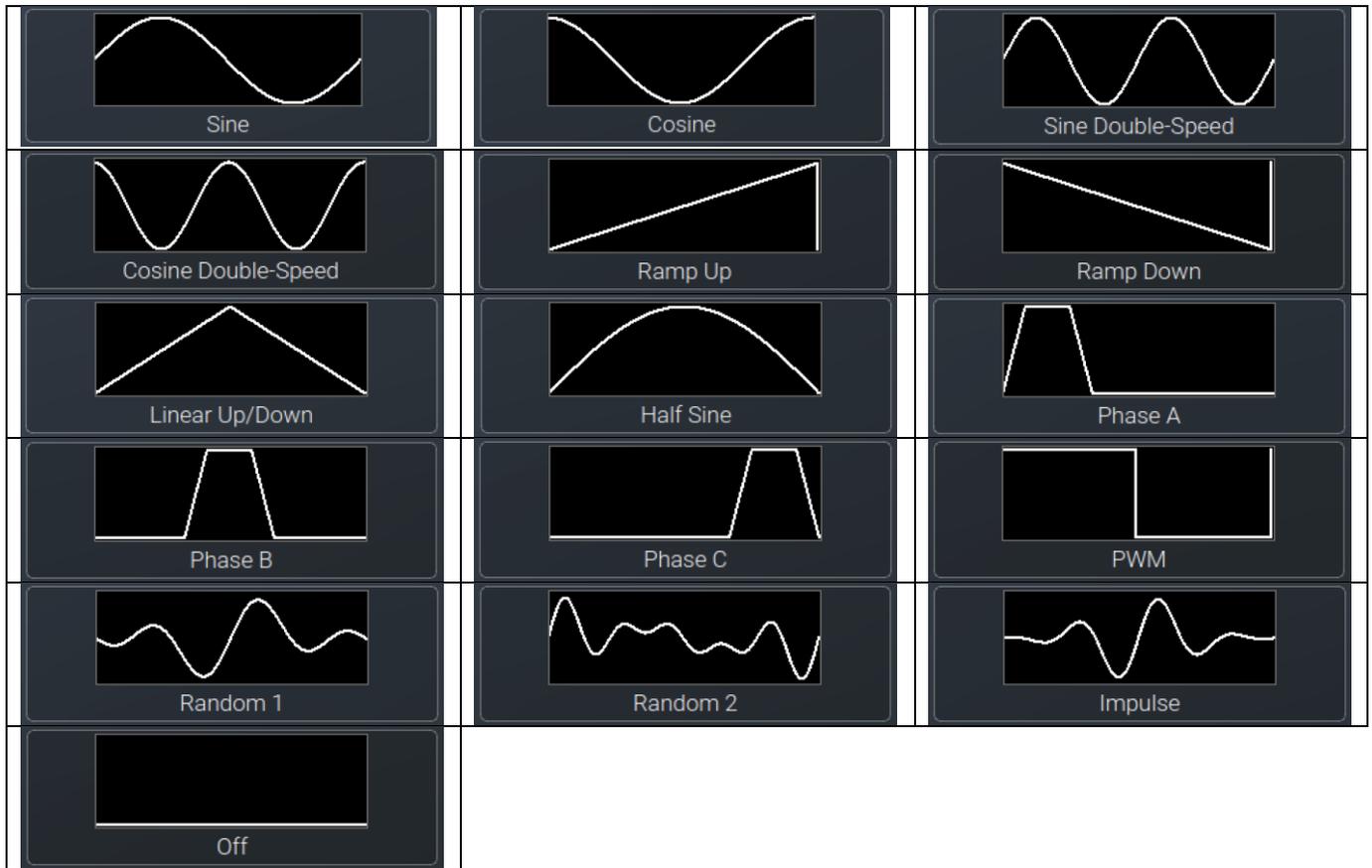
### Absolut

Absolute Effekte wenden eine mathematische Funktion vom Wert Size Min (Minimale Größe) bis zum Wert Size Max (Maximale Größe) an. In diesem Fall ist es auch möglich, Presets als Minimum und Maximum zu verwenden. Zum Beispiel:

Size Min wird auf 25% und Size Max auf 25% gesetzt - dann erscheint der Effekt bei 25% "eingefroren". Wenn Size Min auf 25% und Size Max auf 75% eingestellt ist, dann wird der Effekt zwischen 25% und 75% alternieren.

**Curve Spalte**

Hier sehen Sie die verschiedenen Effektformen, die von der LAMPY-Konsole unterstützt werden. Sie können die Effektform pro Effektzeile durch Doppeltippen, Rechtsklick oder langes Drücken der **Curve-Zelle** ändern.



**Size Min (Minimum Größe) Spalte**

Die Funktion der Size Min Spalte hängt von dem eingestellten Modus ab. Wenn der Modus auf "Absolut" eingestellt ist, können Sie auch ein Preset für diesen Wert wählen.

Der Wert kann durch Doppel-, Rechts- oder Lang-Klick in eine Size Min Zelle geändert werden. Bitte lesen Sie die Beschreibung der Mode Spalte weiter oben für weitere Informationen.

Der Wert kann auch mit der [ Fan ]-Taste auf dem Frontpanel oder aus dem Dialog heraus, der sich bei Doppelklick, Rechtsklick oder langem Klicken öffnet, aufgefächert werden.

**Size Max (Maximum Größe) Spalte**

Die Funktion der Size Max Spalte hängt von dem eingestellten Modus ab. Wenn der Modus auf "Absolut" eingestellt ist, können Sie auch ein Preset für diesen Wert wählen.

Der Wert kann durch Doppel-, Rechts- oder Lang-Klick in eine Size Max Zelle geändert werden. Bitte lesen Sie die Beschreibung der Mode Spalte weiter oben für weitere Informationen.

Der Wert kann auch mit der [ Fan ]-Taste auf dem Frontpanel oder aus dem Dialog heraus, der sich bei Doppelklick, Rechtsklick oder langem Klicken öffnet, aufgefächert werden.

### Speed (Geschwindigkeit) Spalte

Die Geschwindigkeits-Spalte definiert die Geschwindigkeit des Effekts. Das Maß ist in Zyklen pro Minute, auch CPM genannt, angeben. Diese entspricht der Anzahl der vollen Durchläufe des Effektzyklus pro Minute.

Sie kann geändert oder aufgefächert werden, indem man die Encoder in Verbindung mit der [ Fan ]-Taste auf der Frontplatte verwendet oder indem man doppelt, rechts oder lang in eine Speed-Zelle klickt.

### Offset Spalte

Die Offset Spalte definiert den Startversatz des Effekts für jedes Gerät im Effekt. Es wird in Grad eingegeben. 0 bis 360 Grad bedeutet, dass das Offset aufgefächert ist und das erste Gerät bei 0 Grad beginnt, während die anderen Geräte in dieser Effektreihe "verzögert" werden, um einen versetzten Effekt zu erzielen. Dies ist nützlich für wellenartige Effekte.

Das Offset kann geändert oder aufgefächert werden, indem man die Encoder in Verbindung mit der [ Fan ]-Taste auf der Frontplatte verwendet oder indem man doppelt, rechts oder lang in eine Offset-Zelle klickt.

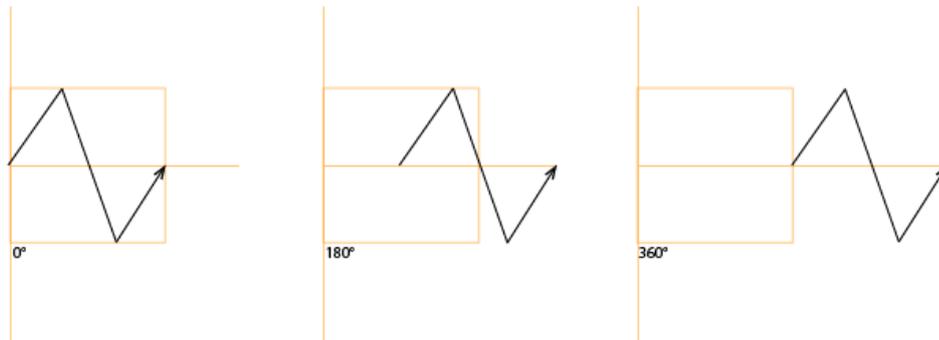


Abb. 133: Attribut Offset-Effekt Attribut

### Duty Cycle Spalte

Das Attribut "Duty Cycle" definiert, wie lang die Dauer des Effektes innerhalb eines Zyklus ist. Es wird als prozentualer Wert angegeben.

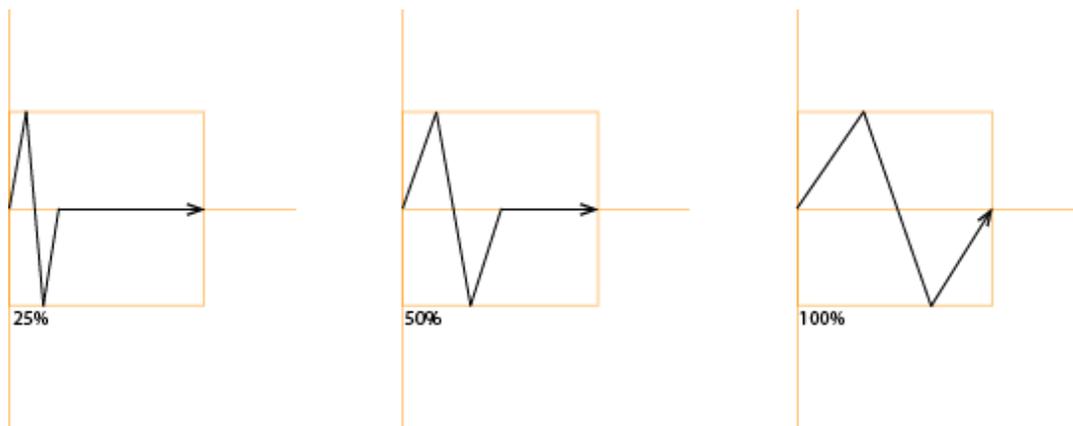


Fig. 134: Duty Cycle Effekt Attribut

Es kann zum Erstellen von Lauflichtern und mehr verwendet werden. Um zu sehen, wie es funktioniert, wählen Sie am besten ein paar Scheinwerfer aus, fügen Sie den vordefinierten Dimmer Wave-Effekt hinzu und spielen Sie mit dem Duty Cycle attribut.

## Grouping Spalte

Das Attribut "Grouping" teilt alle Geräte, die im Effekt enthalten sind, in Untergruppen ein. Der angegebene Wert definiert die Anzahl der Geräte in einer Untergruppe.

Zum Beispiel sieht eine Tilt-Welle über 8 Geräte ohne Gruppierung so aus:



Abb. 135: Grouping - Keine Gruppierung

Wenn das Grouping auf den Wert 4 eingestellt ist, sieht der Effekt wie folgt aus:



Abb. 136: Grouping - Wert von 4

Wie Sie sehen, geben die Fixtures 1 und 5 die gleichen Werte aus, die Fixtures 2 und 6 ebenfalls und so weiter.

Das Attribut kann durch Doppel-, Rechts- oder Lang-Klick in eine Grouping-Zelle geändert werden.

## Direction Spalte

Die Direction Spalte zeigt die Richtung des Effekts an. Sie kann durch Doppel-, Rechts- oder Lang-Klick in die Richtungs-Zelle und Auswahl der gewünschten Option aus dem Dialog Effekt-Richtung einstellen geändert werden.

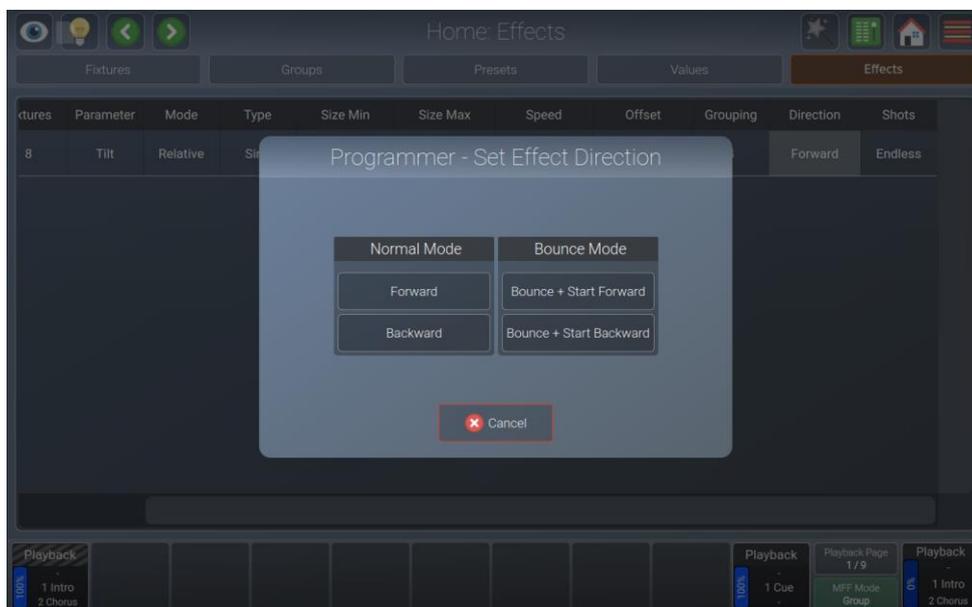


Abb. 137: Effects Ansicht - Richtung einstellen

### **Shots Spalte**

Die Shots-Spalte definiert, wie oft ein Effekt durchlaufen werden soll, bevor er sich "selbst beendet". Wenn die Anzahl der Shots auf endlos eingestellt ist, läuft der Effekt so lange, bis er durch einen anderen Effekt gestoppt wird oder bis das Playback oder die Szene ausgeschaltet wird.

Wenn die Anzahl der Shots auf 1 eingestellt ist, wird der Effekt einmal ausgeführt.

Die Anzahl der Shots kann durch Doppel-, Rechts- oder langes Klicken in die Shots-Zelle geändert werden.

## 8.6. Verwendung der Playback-Fader

Die 10 Playback-Fader unterhalb des internen Touchscreens sind das Rückgrat Ihrer Programmierung und Show. Diese können einen oder mehrere Cues enthalten, wobei jeder Cue unterschiedliche Timings und Werte gespeichert haben kann. Die Playback Fader sind auf insgesamt 10 Seiten aufgeteilt.

Jedes Playback hat seine eigenen Einstellungen, die das Verhalten des Playbacks definieren. Diese können mit dem Zauberstab-Button im Wiedergabefenster des Playbacks eingestellt werden.

Die gesamte Bearbeitung der Playback-Fader erfolgt über das Playback Fader Fenster, das durch **Drücken auf das Fader-Label**, welches unten auf dem Touchscreen oberhalb des physikalischen Faders angezeigt wird, geöffnet werden kann.

Alternativ kann das Playback Fader Fenster durch Drücken der [ Edit ]-Taste auf der Frontplatte der Konsole, gefolgt von der Taste unter dem jeweiligen geöffnet werden.

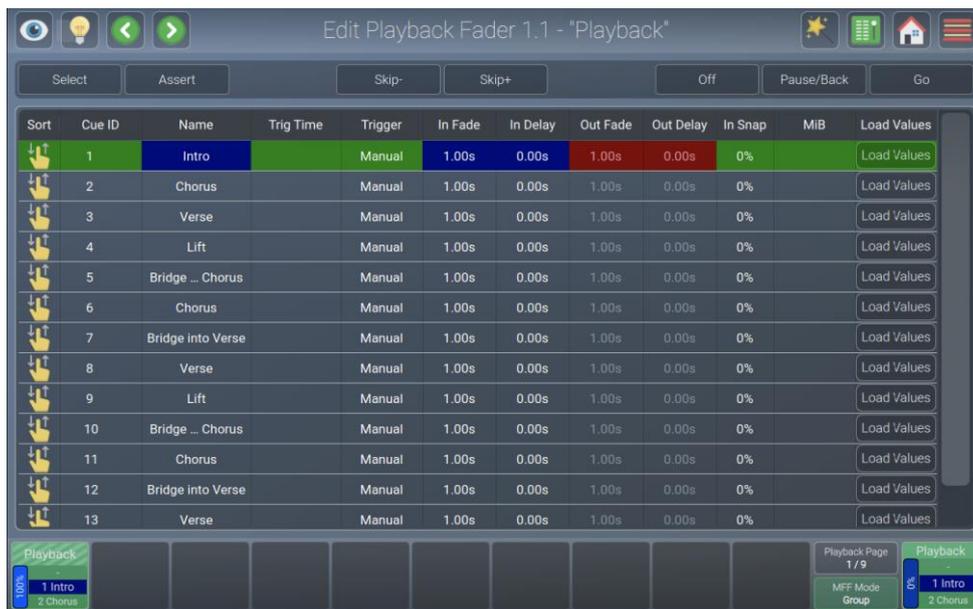
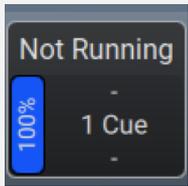


Abb. 138: Playback Fader Ansicht - Cuelist

### 8.6.1. Die Beschriftungen der Playback-Fader

Das Fader Label selbst bietet Ihnen detaillierte Rückmeldung über den Status eines jeden Playbacks:

Symbol	Bedeutung
	Dieses Playback hat den Namen "Not Running" und wird nicht wiedergegeben.
	Dieses Playback hat den Namen "Selected" und ist für den Master Fader ausgewählt, läuft aber nicht.
	Dieses Playback hat den Namen "Running" und ist eingeschaltet und wird wiedergegeben.
	Dieses Playback hat den Namen "Paused" und ist Pausiert.
	Dieses Playback trägt den Namen "Outfading" und ist wird momentan mit der eingestellten Off-Time ausgeblendet.
	Dieses Playback ist leer.

### 8.6.2. Die Hintergrundfarbe des Cue-Labels

Die Hintergrundfarbe der Cue-Statusanzeige zeigt die verschiedenen Wiedergabestati an:

Cue-Hintergrundfarbe	Staat
	Das Playback läuft
	Das Playback ist pausiert.
	Das Playback wurde abgeschaltet und wird ausgeblendet.
	Das Playback befindet sich im Lern-Timing / Timecode-Modus oder im manuellen X-Fade.
	Das Playback läuft nicht.

### 8.6.3. Playback Fader Pages (Seiten)

Sie können jederzeit zwischen den Wiedergabeseiten 1 bis 9 wechseln, indem Sie auf die **Playback Page Schallfläche** zwischen Fader-Label 10 und dem Master-Fader-Label klicken.



Abb. 139: Playback Page Taste

Wenn Sie die [ Shift ]-Taste gedrückt halten, während Sie auf die **Playback Page Schallfläche** drücken, wird das Verzeichnis für die Playback Pages geöffnet, welches es ermöglicht, auf die Template Page (Vorlagenseite) zu wechseln. Die Inhalte der Template Page sind auf jeder anderen Seite verfügbar. Im Verzeichnis der Playback Pages können Sie Seiten auch benennen und verschieben.

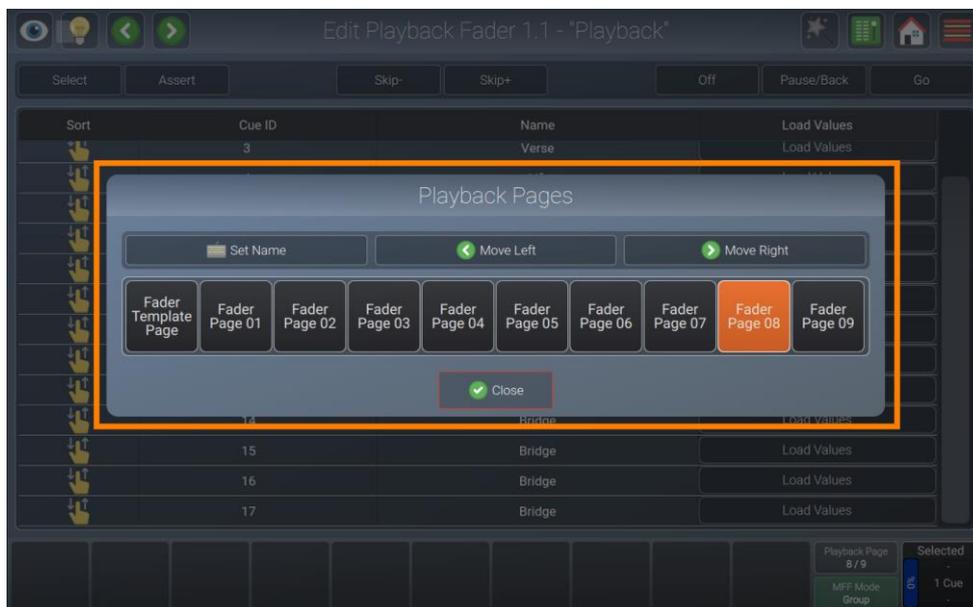


Abb. 140: Verzeichnis der Wiedergabeseiten

### 8.6.4. Playback Ansicht - Direktsteuerung

Der Abschnitt zur Direktsteuerung in der Playback-Ansicht enthält mehrere Schaltflächen zur direkten Steuerung des Playbacks, Das in der Wiedergabeansicht geöffnet ist. Wenn Sie z.B. auf Select klicken, wird dieses Playback ausgewählt und mit dem Master-Fader verknüpft.



Abb. 141: Playback Ansicht - Direkte Steuerung

**8.6.5. Spalten in der Wiedergabeansicht**

Nachfolgend finden Sie eine Liste der in der Wiedergabeansicht gefundenen Spalten und ihrer zugehörigen Funktionen.

Sobald die Wiedergabeansicht für die entsprechende Wiedergabe geöffnet ist (Sie können dies durch Klicken auf die Faderbezeichnung tun), wählen Sie die Zelle mit dem Wert, den Sie ändern möchten, und doppelklicken, klicken mit der rechten Maustaste oder klicken mit der langen Maustaste.

Es können mehrere Zeilen in derselben Spalte ausgewählt werden, Sie können jedoch nicht mehrere Spalten gleichzeitig auswählen.

Spalte	Funktion
Sort	Wird zum Verschieben von Cues in der Cuelist durch Ziehen und Ablegen verwendet.
Cue ID	Zeigt die Cue-Nummer an.
Name	Zeigt den Cue-Namen an und legt ihn fest.
Trig Time	Zeigt an und legt die Zeit fest, nach der dieser Cue gestartet wird.
Trigger	Zeigt den Typ des Auslösers für diesen Cue an und legt ihn fest. Weitere Informationen finden Sie weiter unten.
In Fade	Zeigt die Zeit für die Einblendung dieses Cues an und stellt sie ein.
In Delay	Zeigt die Verzögerungszeit an, die dieser Cue wartet, um nach dem Start eingeblendet zu werden, und legt diese fest.
Out Fade	Zeigt die Zeit an und stellt die Zeit ein, in der Dimmerwerte, die ihre Werte dekrementieren, ausblenden.
Out Delay	Zeigt an und stellt die Verzögerung ein, mit der Dimmerwerte, die ihre Werte dekrementieren, bis zum Ausblenden warten.
In Snap	Gibt an und legt den Prozentsatz des Fades fest, bei dem die in der Library definierten "Snap"-Werte auf den neuen Wert springen.
MiB	Zeigt an und legt fest, ob dieser Cue durch die Move in Black Funktion des LAMPY voreingestellt werden soll.
Load Values	Wird verwendet, um die Werte eines Cues in den Programmer zu laden.

**Sort Spalte**

In dieser Spalte können Sie die Cues durch Ziehen und Ablegen des Sortier-Buttons in der Zelle neu anordnen. Es ist nicht möglich, Cues vor Cue 1 zu bewegen. Wenn Sie dies tun möchten, ordnen Sie bitte stattdessen Cue 1 neu an.

**Cue-ID-Spalte**

Die Cue-ID-Spalte gibt die Nummer des Cues an. Bitte beachten Sie, dass Sie die Cue-Nummern nicht manuell ändern können, da diese automatisch zugewiesen werden.

**Name Spalte**

Die Name Spalte gibt den Namen eines Cues an. Er kann jederzeit durch Doppel-, Rechts- oder Lang-Klick in die Zelle geändert werden. Alternativ können Sie auch die [Name]-Taste auf der Frontplatte drücken und den Cue, den Sie umbenennen möchten, in der Wiedergabeansicht auswählen.

### **Trig-Time Spalte**

Dies ist die Zeit, die vergehen muss, bis dieser Cue gestartet wird.

Die Verwendung hängt jedoch vom für diesen Cue gewählten Trigger ab. Weitere Informationen zu den verschiedenen Triggertypen finden Sie weiter unten. Der Wert kann jederzeit durch Doppel-, Rechts- oder Lang-Klick in die Zelle geändert werden.

### **Trigger-Spalte**

Jeder Cue kann unterschiedliche Trigger (Auslöser) haben, die sich auf die Verwendung der Triggerzeit-Spalte auswirken. Sie können den Trigger pro Cue ändern, indem Sie mit der rechten Maustaste, per Doppelklick oder durch langes Klicken in die Zelle klicken.

Diese Triggertypen sind verfügbar:

#### *Manual Go*

Dieser Cue wird nicht automatisch wiedergegeben. Die Spalte Trig-Time ist unbenutzt.

#### *Wait*

Dieser Cue wartet, bis die Trig-Time, nachdem der vorherige Cue gestartet wurde, verstrichen ist, bevor er automatisch ausgeführt wird.

#### *Follow*

Dieser Cue startet, nachdem alle Zeiten des vorherigen Cues abgelaufen sind. In der Spalte Trig-Time kann eine positive oder negative Zeit eingegeben werden, um den Start dieses Cues zu verzögern oder nach vorne zu ziehen.

#### *Timecode*

Dies kann verwendet werden, um den Cue per Timecode auszulösen. Die Trig-Time für diesen Cue ändert sich in eine Timecode-Zeit.

### **In Fade Spalte**

Dies ist die Dauer der Überblendung für alle Leuchten, die Dimmerwerte erhöhen (und, falls Outfade nicht angegeben ist, auch verringern). Sie kann jederzeit durch Doppel-, Rechts- oder Lang-Klick in die Zelle geändert werden.

### **In Delay Spalte**

Das ist die Zeitspanne, die vergehen muss, damit dieser Cue nach dem Start in die neuen Werte überblendet. Sie kann jederzeit durch Doppel-, Rechts- oder Lang-Klick in die Zelle geändert werden.

### **Out Fade Spalte**

Dies ist die Dauer der Überblendung für alle Scheinwerfer, die abnehmende Dimmerwerte haben. Standardmäßig entspricht der Out-Fade dem In-Fade. Er kann jederzeit durch Doppel-, Rechts- oder Lang-Klick in die Zelle geändert werden.

### **"Out Delay" Spalte**

Das ist die Zeitspanne, die vergehen muss, damit dieser Cue nach dem Start mit dem Ausblenden der sich verringernden Dimmerwerte beginnt. Sie kann jederzeit durch Doppel-, Rechts- oder Lang-Klick in die Zelle geändert werden.

## In Snap Spalte

Dies ist der Prozentsatz der gesamten Cue-Zeit, nach dem Parameter, die als "Snap" (in der Gerätebibliothek) eingestellt sind, auf ihren neuen Wert springen. Er kann jederzeit durch Doppel-, Rechts- oder Lang-Klick in die Zelle geändert werden.

## MiB-Spalte

MiB (Move In Black) ist eine Funktion, mit der die Konsole in einer Cuelist vorausschauend Parameter von Scheinwerfern, die einen Dimmerwert von Null haben, vorpositioniert, um "hässliche" Übergänge zu verhindern, bei denen Sie normalerweise im „On“ sehen würden, wie der Scheinwerfer die Attribute in Position bringt.

Sie können MiB aktivieren oder deaktivieren, indem Sie mit der rechten Maustaste, mit einem Doppelklick oder mit einem langen Klick in die MiB-Zelle klicken.

MiB wird auf einer Cue-per-Cue-Basis aktiviert.

Damit die MiB funktioniert, muss die Leuchte vor dem Move in Black Cue mit einem Dimmerwert von 0% programmiert werden. Weiterhin müssen die Attribute, die vorpositioniert werden sollen, in der Bibliothek des Scheinwerfers auf "Mark" oder "Mark Zero" gesetzt werden.

Hier ist ein kurzes Beispiel dafür, wie die MiB funktioniert:

Stichwort	Dimmer	Farbe	Gobo	MiB-Einstellung
#Nr. 1: Intensität	100%			
#Nr. 2: Intensität und Farbe	80%	Rot		Early
#3: Intensität	0%			
#4: Gobo und Farbe	100%	Blau	Gobo 1	Early

In Cue 2 ist MiB auf Early (Frühstmöglich) eingestellt, aber das MiB wird nicht ausgeführt, weil der Dimmerwert vor diesem Cue nicht auf einen Wert von Null programmiert wurde.

Cue 4 hat MiB ebenfalls aktiviert. Da bei Cue 3 der Dimmerwert auf 0% eingestellt ist, werden Gobo und Farbrad bereits auf Gobo 1 vorpositioniert, so dass Gobo und Farbe beim Einschalten von Cue 4 nicht sichtbar wechseln, wenn der Dimmer eingeblendet wird.

## Load To Prog Spalte

Um Werte zur Bearbeitung zurück in den Programmer zu laden, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche **Load Values**.

## 8.6.6. Speichern und Modifizieren von Cues

### 8.6.6.1. Speichern von Cues in einem Playback

Um Ihren ersten Cue in einem Playback zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie einige Scheinwerfer aus.
- 02) Setzen Sie Werte für diese Scheinwerfer
- 03) Drücken Sie die [ Rec ]-Taste gefolgt vom [ But ton ] unter dem Playback.

Denken Sie daran, dass nur Werte aufgezeichnet werden, die berührt und aktiv sind.

### 8.6.6.2. Aufzeichnen eines zweiten Cues in einem Playback

- 01) Um einen weiteren Cue in der gleichen Wiedergabe zu speichern, drücken Sie einfach erneut die Taste [ Rec ], gefolgt vom [ But ton ] unter dem Playback, zu dem Sie den Cue hinzufügen möchten.
- 02) Wenn das Playback nur einen Cue enthält, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, was zu tun ist.
- 03) Wählen Sie **Append as new Cue**.

### 8.6.6.3. Entfernen von Werten aus einem Cue in einem Playback

Gehen Sie wie folgt vor, um Werte zu einem Cue in einem Playback zu entfernen:

- 01) Wählen Sie einige Scheinwerfer aus
- 02) Legen Sie einige Werte für die Attribute fest, die Sie aus dem Cue für die ausgewählten Geräte entfernen möchten
- 03) Öffnen Sie die Wiedergabe-Ansicht für dieses Playback, indem Sie auf das Playback-Fader-Label klicken.
- 04) Drücken Sie die Taste [ Rec ], gefolgt von einem Fingertipp auf den entsprechenden Cue im Playback Fenster.
- 05) Wählen Sie **Remove from Cue**.

Denken Sie daran, dass nur Werte, die aktiv sind, aus dem ausgewählten Cue entfernt werden.

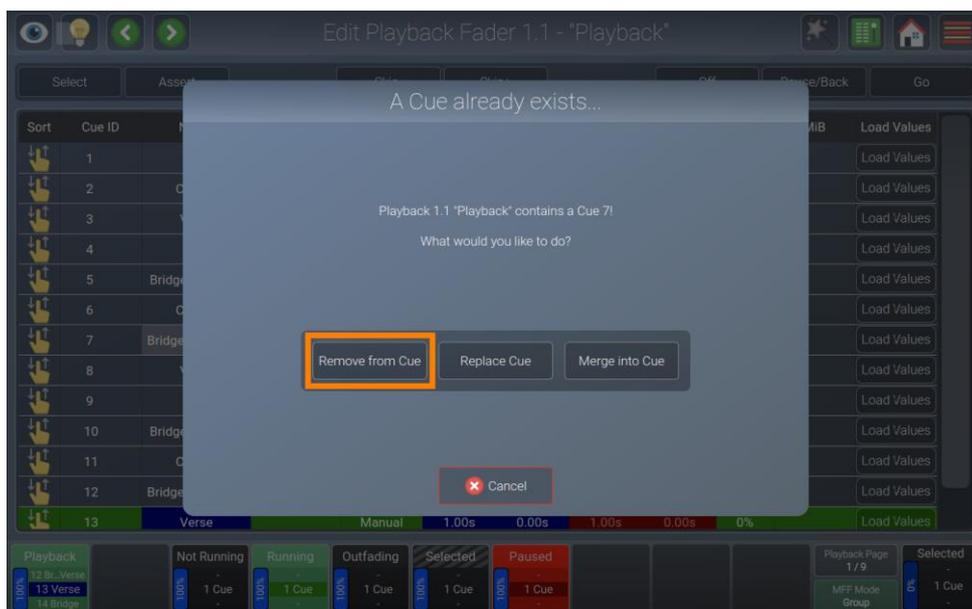


Abb. 142: Playback bearbeiten - Werte aus Cue entfernen

## 8.6.6.4. Ersetzen eines Cues in einem Playback

Um einen Cue in einem Playback zu ersetzen, gehen Sie wie folgt vor:

- 06) Wählen Sie einige Scheinwerfer aus
- 07) Setzen Sie Werte für die ausgewählten Geräte
- 08) Öffnen Sie die Wiedergabe-Ansicht für dieses Playback, indem Sie auf das Playback-Fader-Label klicken.
- 09) Drücken Sie die Taste [ Rec ], gefolgt von einem Tippen auf den entsprechenden in der Wiedergabeansicht angezeigten Cue.
- 10) Wählen Sie die Option **Replace Cue**.

Denken Sie daran, dass nur Werte, die aktiv sind, im ausgewählten Cue gespeichert werden.

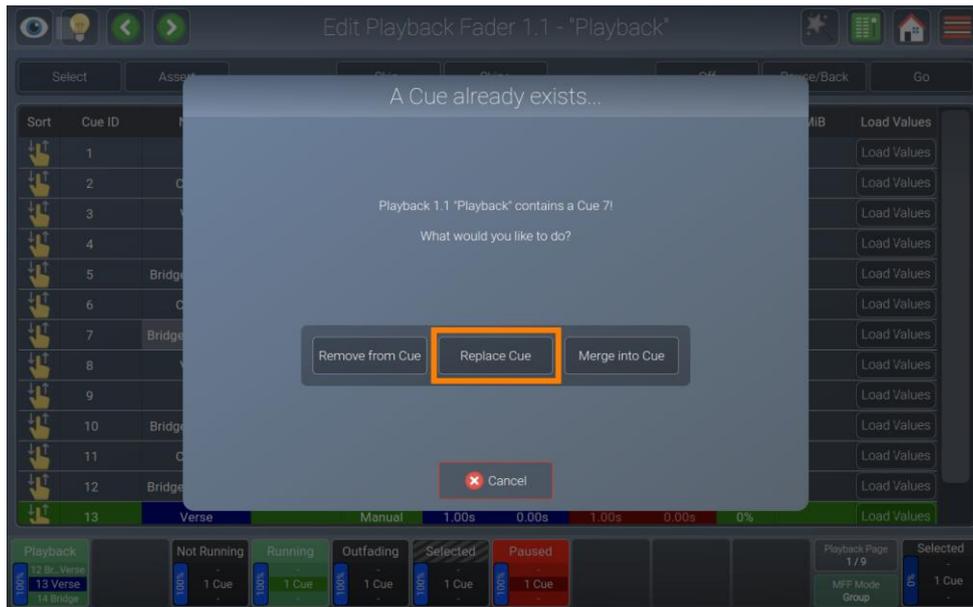


Abb. 143: Playback bearbeiten – Cue ersetzen

### 8.6.6.5. Hinzufügen oder Ändern von Werten in einem Cue in einem Playback

Um Werte zu einem Cue in einem Playback hinzuzufügen oder zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

- 11) Wählen Sie einige Scheinwerfer aus
- 12) Setzen Sie Werte für diese Scheinwerfer
- 13) Öffnen Sie die Wiedergabe-Ansicht für dieses Playback, indem Sie auf das Playback-Fader-Label klicken.
- 14) Drücken Sie die Taste [ Rec ], gefolgt von einem Tippen auf den entsprechenden in der Wiedergabeansicht angezeigten Cue.
- 15) Wählen Sie **Merge into Cue** aus dem geöffneten Dialogfeld aus.

Denken Sie daran, dass nur Werte aufgezeichnet werden, die aktiv sind, und dass per „Merge“ keine Werte aus einem Cue entfernt werden.

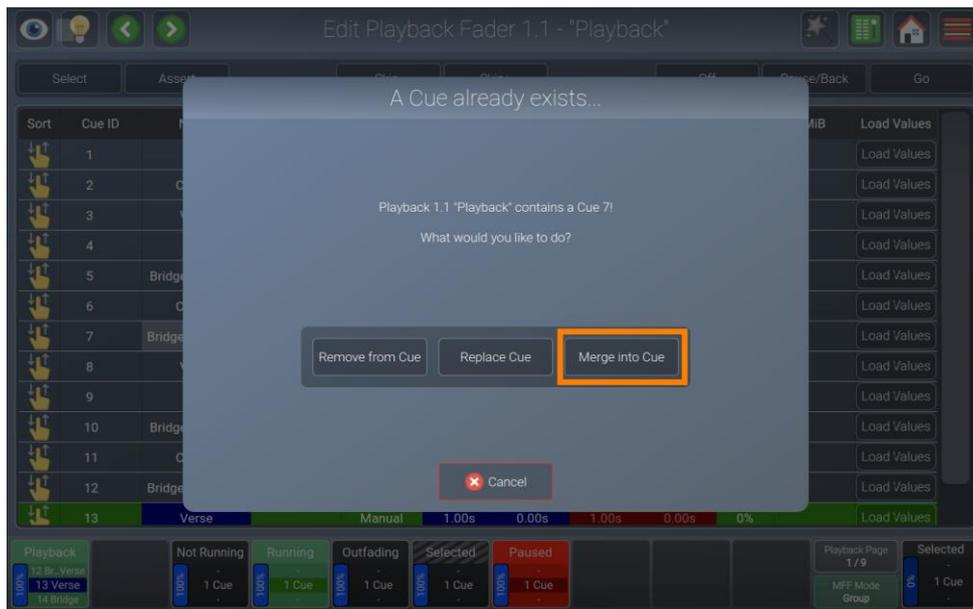


Abb. 144: Playback bearbeiten - Werte in Cue zusammenführen

### 8.6.6.6. Löschen eines Cues in einem Playback

Um einen Cue in einem Playback zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Öffnen Sie die Wiedergabe-Ansicht für dieses Playback, indem Sie auf das Playback-Fader-Label klicken.
- 02) Drücken Sie die [ Delete ] -Taste, gefolgt von einem Tippen auf den zu löschenden Cue, der in der Wiedergabeansicht angezeigt wird.
- 03) Bestätigen Sie das Löschen dieses Cues.

### 8.6.6.7. Kopieren eines Cues in einem Playback

Sie können Cues kopieren, indem Sie sie anklicken:

- 01) Öffnen Sie die Wiedergabe-Ansicht für dieses Playback, indem Sie auf das Playback-Fader-Label klicken.
- 02) Drücken Sie die Taste [ Copy ], gefolgt von einem Tippen auf den zu kopierenden Cue, der in der Wiedergabeansicht angezeigt wird.
- 03) Eine neue Kopie des Cues wird am Ende der Cuelist erstellt. Wenn Sie den Cue an eine andere Stelle verschieben möchten, verwenden Sie bitte die Sortierspalte.

### 8.6.7. Kopieren eines Playbacks

Sie können Playbacks wie folgt kopieren:

- 01) Drücken Sie die [ Copy ]-Taste auf der Frontplatte der Konsole.
- 02) Tippen Sie auf die Taste unter dem Fader oder das Label im Bildschirm des zu kopierenden Playbacks.
- 03) Tippen Sie auf die Taste unter dem Fader oder das Label im Bildschirm des Ziel-Playbacks.

**Hinweis: Sie können zwar Playbacks zwischen Playbacks und Szenen sowie Executoren zu Playbacks kopieren, das Kopieren einem Playback in einen Executor oder eine Szene ist jedoch nicht möglich.**

### 8.6.8. Verschieben eines Playbacks

Sie können Playbacks wie folgt verschieben:

- 01) Drücken Sie gleichzeitig [ Shift ] und die [ Copy ]-Taste auf der Vorderseite der Konsole.
- 02) Tippen Sie auf die Taste unter dem Fader oder das Label im Bildschirm des zu verschiebenden Playbacks.
- 03) Tippen Sie auf die Taste unter dem Fader oder das Label im Bildschirm des Ziel-Playbacks.

**Hinweis: Sie können zwar Playbacks zwischen Playbacks und Szenen sowie Executoren zu Playbacks verschieben, das Verschieben einem Playback in einen Executor oder eine Szene ist jedoch nicht möglich.**

### 8.6.9. Anpassen der Einstellungen eines Playbacks

Das Dialogfeld Playback-Settings bietet alle Einstellungen für das im Wiedergabefenster angezeigte Playback. Es kann durch Klicken auf die Zauberstab-Schaltfläche geöffnet werden.

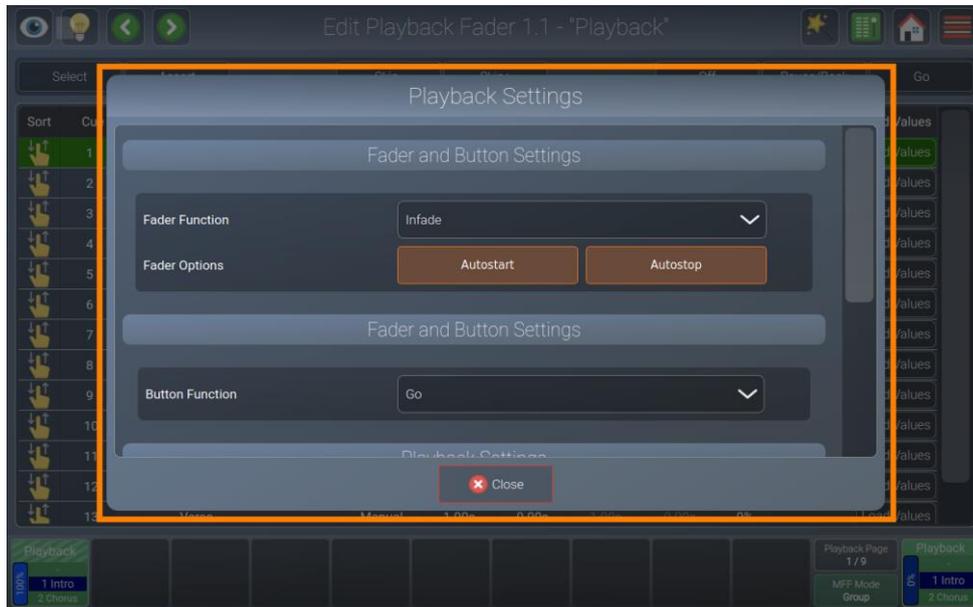


Abb. 145: Playback-Fader bearbeiten – Playback Settings Dialog

#### 8.6.9.1. Anpassen der Fader-Funktion

Um die Funktion und das Verhalten der Fader für dieses Playback anzupassen, öffnen Sie das Dialogfeld Playback Settings durch Drücken der Zauberstab-Taste in der Wiedergabe-Ansicht.

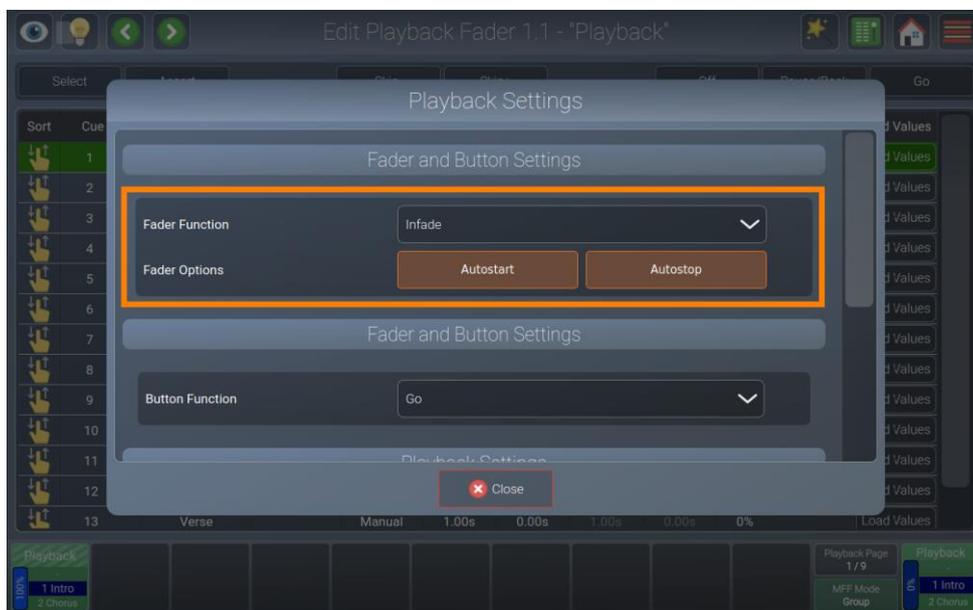


Abb. 146: Playback Settings - Fader-Einstellungen

**Fader-Funktion**

Das Dropdown-Menü der Faderfunktion definiert, was der Fader dieses Playbacks tun soll. Mögliche Optionen sind:

Einstellung	Funktion
Disabled	Fader hat keine Funktion.
Dimmer	Der Fader fungiert als Dimmer-Master für die Cuelist-Inhalte. Nur Dimmer-Kanäle sind betroffen.
Speed	Der Fader steuert die Cuelist (Next, Fade und Snap Timings) und die Effektgeschwindigkeit der enthaltenen Cuelist. 100% entspricht der programmierten Geschwindigkeit.
Infade	Der Fader blendet alle in der Cuelist enthaltenen Parameter ein oder aus.
X-Fade	Der Fader führt eine Überblendung zwischen dem aktuellen und dem nächsten Cue durch, so dass manuelle Überblendungen möglich sind.
Effect Size	Der Fader kontrolliert die Größe von in ihm gespeicherten Effekte.
Effect Speed	Der Fader steuert die Effektgeschwindigkeit der in seinen Cues enthaltenen Effekte.

**Fader-Optionen**

*Autostart*

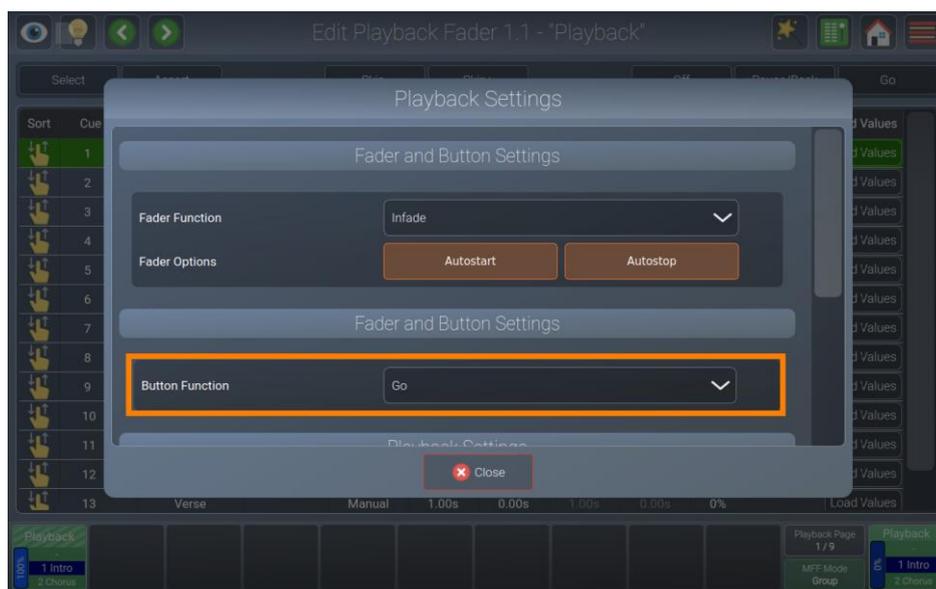
Autostart bewirkt, dass das Playback gestartet wird, wenn der Fader von 0% hochgezogen wird.

*Autostop*

Autostop bewirkt, dass die Cuelist gestoppt wird, sobald der Fader den 0%-Wert erreicht.

**8.6.9.2. Anpassen der Tastenfunktion**

Um die Funktion und das Verhalten der Taste für dieses Playback anzupassen, öffnen Sie das Dialogfeld Playback Settings, indem Sie in der Wiedergabeansicht die Zauberstabtaste drücken und nach unten zum Abschnitt Button-Funktion scrollen.



**Abb. 147: Wiedergabeeinstellungen - Schallflächeneinstellungen**

Einstellung	Funktion
Disabled	Taste hat keine Funktion.
Select Fader	Wählt den Fader aus. Wenn der Fader ausgewählt ist, wird er auf dem Master-Fader und in der Wiedergabeansicht des externen Bildschirms angezeigt.
Toggle On / Off	Der erste Druck auf die Taste startet das Playback, der zweite Druck schaltet es aus.
Go	Gibt einen Go-Befehl aus, um das Playback zu starten, oder, falls sie bereits läuft, durchläuft sie die verschiedenen Cues des Playbacks.
Pause / Back	Beim ersten Druck auf die Taste wird das Playback einschließlich aller laufenden Überblendungen angehalten. Durch das zweite Drücken wird das Playback in umgekehrter Reihenfolge durchlaufen.
Skip+	Springt zum nächsten Cue im Playback, ohne dieses einzuschalten. Wenn das Playback läuft, wird zum nächsten Cue gesprungen, wobei alle Überblendzeiten ignoriert werden.
Skip-	Springt zum vorherigen Cue im Playback, ohne dieses einzuschalten. Wenn das Playback läuft, wird zum vorherigen Cue gesprungen, wobei alle Überblendzeiten ignoriert werden.
Flash	Setzt den Faderwert des Masters temporär auf 100%, ohne dass die Wiedergabe ein- oder ausgeschaltet wird.
Flash + Go	Setzt den Faderwert des Masters temporär auf 100% und schaltet das Playback ein. Die Playback bleibt nach dem los lassen der Taste an.
Flash + Off	Setzt den Faderwert des Masters temporär auf 100% und schaltet das Playback beim Loslassen der Taste ab. Das Playback wird nicht gestartet.
Flash + Go + Off	Setzt den Faderwert des Masters temporär auf 100% und schaltet das Playback ein. Das Playback wird beim Loslassen der Taste ausgeschaltet.
Go + Off	Schaltet die Wiedergabe ein, wenn die Taste gedrückt wird. Die Wiedergabe wird "Aus" geschaltet, wenn die Taste losgelassen wird.
Off	Schaltet das Playback mit der in den Wiedergabe-Optionen angegebenen Off-Time aus.
Instant Off	Schaltet das Playback ab und ignoriert dabei die in den Wiedergabeoptionen eingestellte Off-Time.
Assert	Bringt das Playback "nach vorne" in den Prioritätsstapel, rückt aber nicht durch das Playback vor.
Tap Sync (Chase)	Wenn dieses Playback auf den "Chase"-Modus eingestellt und nicht mit einem Speed Master verbunden ist, kann diese Schaltfläche zum "Lernen" (Tappen) der Geschwindigkeit des Lauflichts verwendet werden.

## 8.6.9.3. Einstellen des Wiedergabemodus

Um den Modus für dieses Playback einzustellen, öffnen Sie das Dialogfeld Wiedergabeeinstellungen durch Drücken der Zauberstab-Taste und scrollen Sie nach unten zum Abschnitt Playback Mode.

Die Wiedergabe kann auf zwei verschiedene Modi eingestellt werden: **Cuelist** oder **Chase**.

Chaser bieten eine andere Funktionalität und verhalten sich in einigen Fällen anders als Playbacks. Alle Timings werden durch globale Fade- und Snap-Timings ersetzt, die Teil der Chaser-Konfigurationsoptionen sind. Chaser deaktivieren auch die Cue-abhängige Trigger-Auswahl, stattdessen werden globale Chaser-Triggeroptionen aus dem Dialogfeld Wiedergabeeinstellungen verwendet.

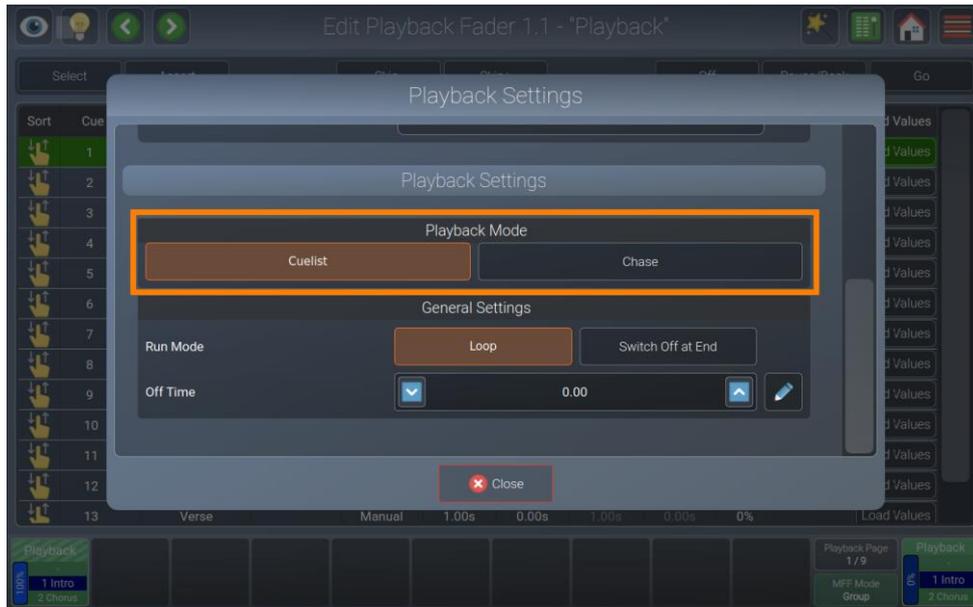


Abb. 148: Wiedergabeeinstellungen – Playback Mode

## Cuelist Einstellungen

Wenn Cuelist im Gruppenfeld Playback Mode ausgewählt ist, wird eine zusätzliche Sektion mit Einstellungen angezeigt. Diese enthält die folgenden Einstellungen:

### Auto-Off other Effects

Wenn **Auto-Off other Effects** aktiviert ist, werden Effekte, die von anderen Playbacks oder Scenes abgespielt werden, automatisch für die in dieser Wiedergabe gespeicherten Attribute gestoppt, wenn sie gestartet wird.

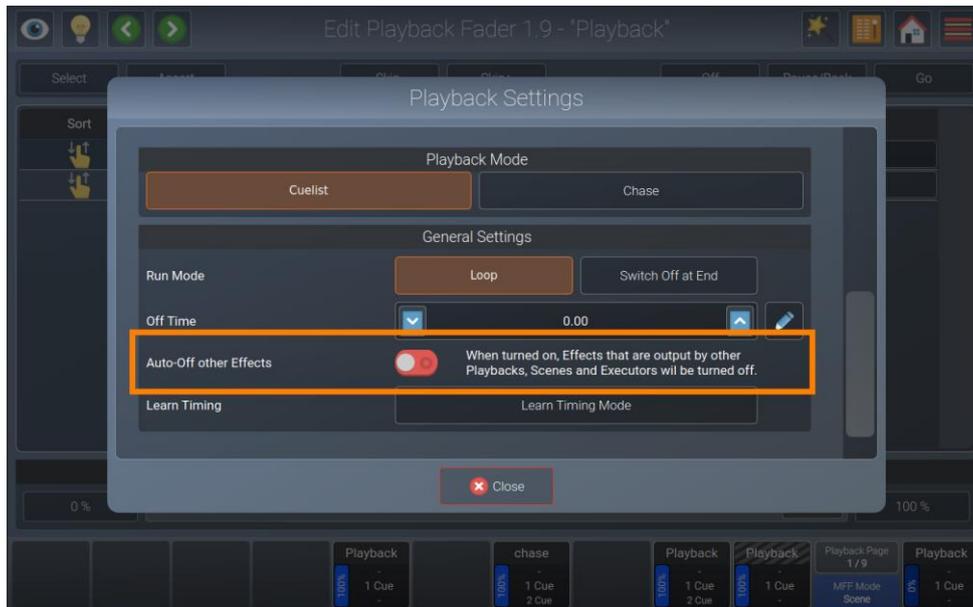


Fig. 149: Wiedergabeeinstellungen– Auto-Off other Effects

## Learn Timing

Die **Learn Timing** Schaltfläche ist sehr nützlich, wenn Sie das Wait- oder Timecode-Zime für eine bestimmte Cuelist anlernen möchten.

Wenn sich die Cue-Liste im Lern-Timing-Modus befindet, wird die Farbe des aktuellen Cue mit einer magenta Hintergrundfarbe angezeigt, und bei jedem Drücken der Go-Taste fügt die Cue-Liste die zwischen dem Start dieses Cue und dem Go-Befehl zum Start des nächsten Cue verstrichene Zeit in das Feld Triggung-Zeit ein.

Wenn die Cue-Liste auf Timecode eingestellt ist, setzt sie die Cue-Zeit auf den Timecode, der während des Drückens des Go-Knopfes empfangen wurde.

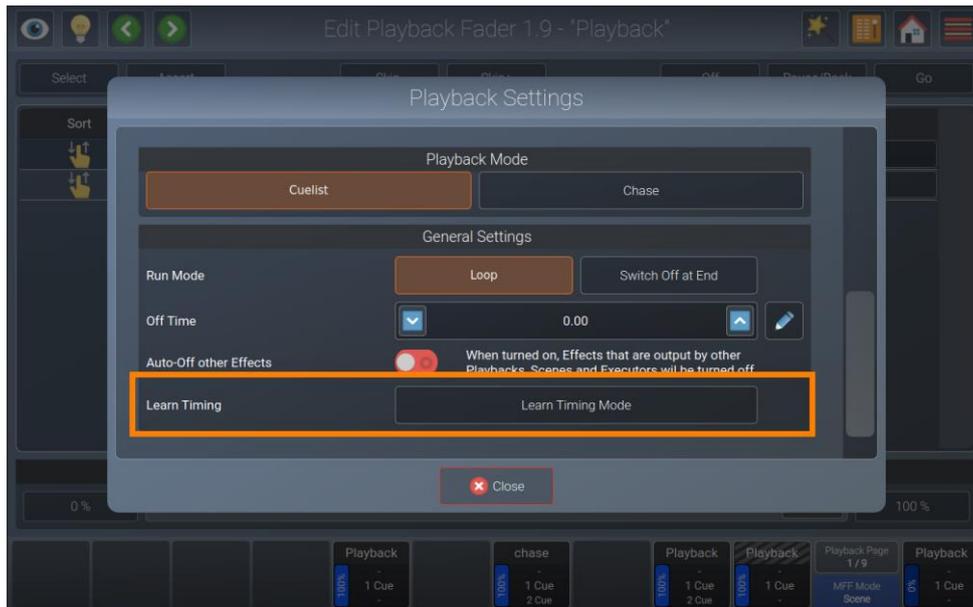


Fig. 150: Wiedergabeeinstellungen – Learn Timing Button

## Chaser Einstellungen

Wenn **Chaser** im Gruppenfeld Playback Mode ausgewählt ist, steht ein zusätzlicher Abschnitt mit Einstellungen zur Verfügung. Dieser enthält die folgenden Einstellungen:

### Chase Trigger

Die Einstellung für den Trigger des Chases definiert, was dieses Lauflicht als Zeitquelle verwendet. Sie kann auf eine der folgenden Optionen eingestellt werden:

Einstellung	Funktion
Chase Master	Das Lauflicht ist mit dem globalen Lauflichtgeschwindigkeitsmaster im virtuellen Playback Bildschirm synchronisiert.
Local Tap sync	Das Lauflicht wird mit der Geschwindigkeit synchronisiert, die mit der Button-Funktion "Tap Sync" angelernt werden kann.
Sound Input Bass	Das Lauflicht ist mit der Bass-Sektion des Audioeingangs der Konsole synchronisiert.
Sound Input Mid	Das Lauflicht ist mit dem Mittelteil des Audioeingangs der Konsole synchronisiert.
Sound Input High	Das Lauflicht ist mit dem High-Abschnitt des Audioeingangs der Konsole synchronisiert.

Weitere Informationen zum Audioeingang finden Sie in Abschnitt 8.4.2.9, Aktivieren und Konfigurieren des auf Seite 66.



Abb. 151: Wiedergabe-Einstellungen - Chaser-Trigger-Einstellungen

## Wiedergabe-Richtung

Legt die Reihenfolge fest, in der die Cues in diesem Lauflicht wiedergegeben werden.

Mögliche Optionen sind **Forward (Vorwärts)**, **Backward (Rückwärts)** und **Random (Zufällig)**



Abb. 152: Wiedergabeeinstellungen – Playback Direction

## Cue Crossfade

Definiert die Überblendzeit zwischen den einzelnen Cues im Lauflicht in Prozent. 0% bedeutet, dass die Werte springen, 100% bedeuten, dass die Werte für die gesamte Dauer des Cues überblendet werden.

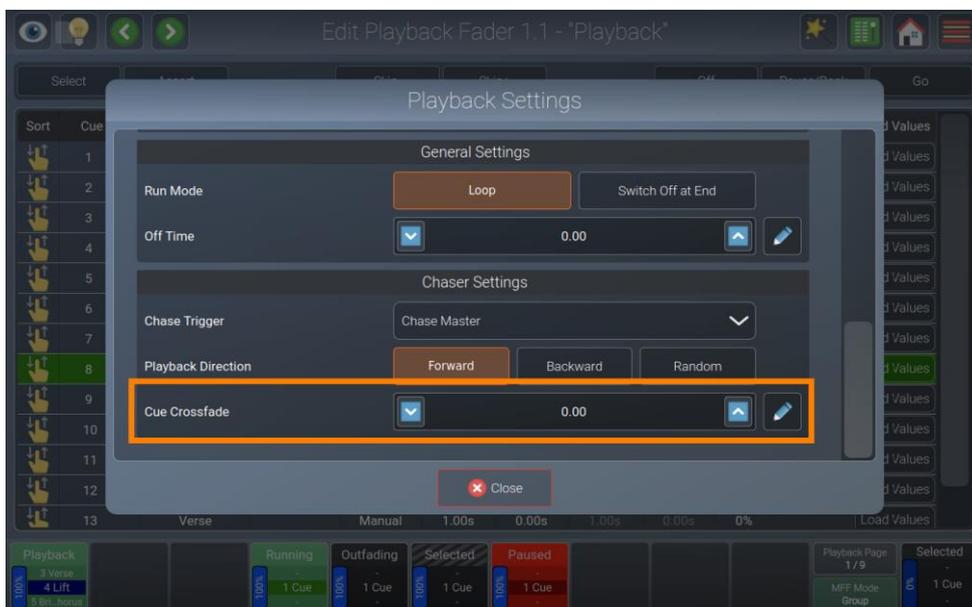


Abb. 153: Wiedergabeeinstellungen - Cue-Crossfade

## 8.6.9.4. Einstellen des Lauf-Modus des Playbacks

Um festzulegen, ob dieses Playback in einer Schleife ablaufen oder sich am Ende abschalten soll, öffnen Sie das Dialogfeld Wiedergabeeinstellungen durch Drücken der Zauberstab-Taste und scrollen Sie nach unten zum Abschnitt General Settings.

Die Wiedergabe kann auf zwei verschiedene Laufmodi eingestellt werden, **Loop (Schleife)** oder **Switch off at End (Ausschalten am Ende)**.

Wenn eine Wiedergabe auf Switch off at End eingestellt ist, schaltet sie sich automatisch aus, nachdem alle Zeiten des letzten Cues abgelaufen sind.

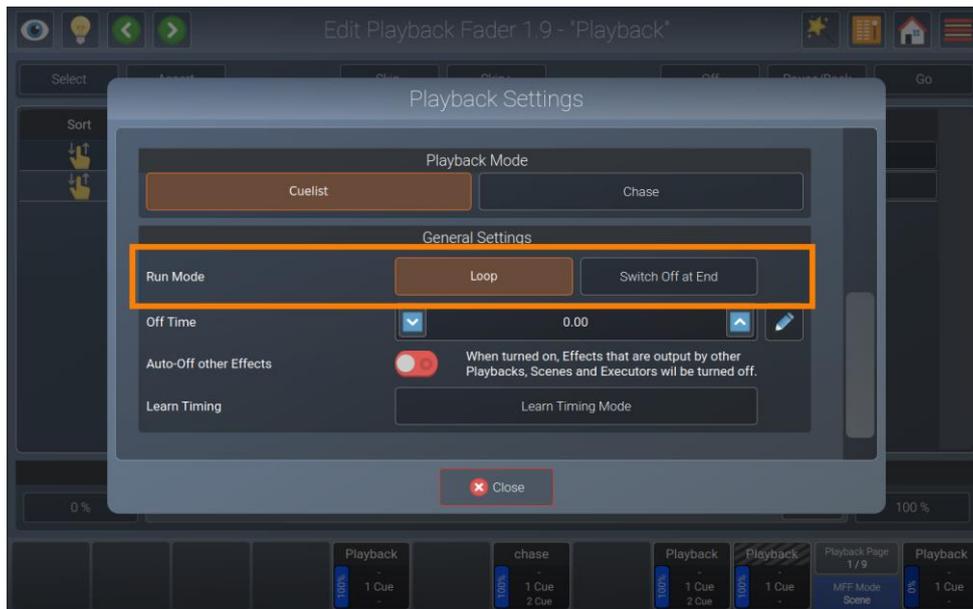


Abb. 154: Wiedergabeeinstellungen – Run Mode Einstellungen

## 8.6.9.5. Einstellen der Ausschaltzeit des Playbacks

Um festzulegen, ob sich dieses Playback sofort ausschalten oder beim Ausschalten ausblenden soll, öffnen Sie das Dialogfeld Wiedergabeeinstellungen durch Drücken der Zauberstab-Taste und scrollen Sie nach unten zum Abschnitt General Settings.

Stellen Sie die Ausblendzeit im Feld **Off-Time** ein.

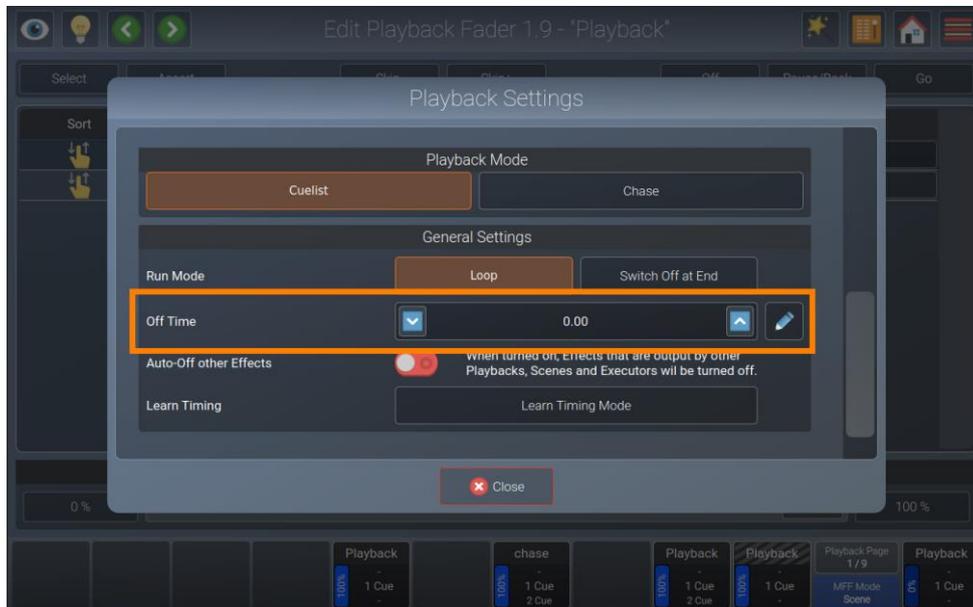


Abb. 155: Wiedergabe-Einstellungen – Off Time

### 8.7. Verwendung der Multifunktions-Schieberegler (MFF)

Die Multifunktions-Fader bieten direkten Zugriff auf Fixtures, Gruppen und Szenen. Diese sind in drei verschiedene Modi unterteilt, die durch Klicken auf die Schaltfläche **MFF-Modus** unten rechts im Touchscreen umgeschaltet werden können.

Die Modi können auch direkt durch Drücken der [ Shift ]-Taste bei gleichzeitigem Klicken auf die MFF-Modus-Taste ausgewählt werden.

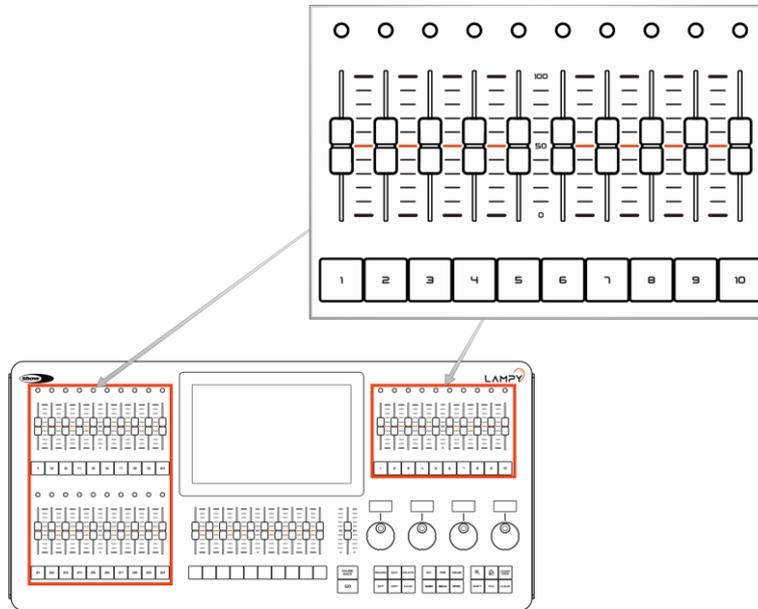


Abb. 156: Multifunktions Schieberegler



Abb. 157: Multifunktions-Fadermodus-Taste

Zur leichteren Identifizierung des Multifunktions-Fadermodus sind die verschiedenen Modi farblich gekennzeichnet. Dieses Farbschema wird in den Faderbezeichnungen im Faderübersichtsfenster oder auf dem externen Bildschirm, in den LEDs über den Fadern und in allen Fadermodus-Auswahl-tasten und -Dialogen verwendet.

Die verwendeten Farben sind die folgenden:

Hintergrundfarbe	Geben Sie ein.
Orange	Fixture-Fader
Grün	Gruppen-Fader
Blau	Szenen-Fader

### 8.7.1. Geräte Modus (Fixture Mode, Orange)

Im Geräte-Modus schreiben die Fader immer den Fixture-Dimmer-Wert in den Programmer, was diesen Modus perfekt für weniger erfahrene Personen oder für eine extrem schnelle Programmierung macht. Die Tasten unter den Fadern werden immer zum Auswählen oder Abwählen von Fixtures verwendet.

Falls sich die Fader in einer anderen physikalischen Position als der Wert befinden, blinkt die LED der Fader, die sich vom tatsächlichen Wert unterscheiden. Sie müssen den Fader in diesem Fall auf den entsprechenden Wert bringen, bevor er neue Werte setzt.

Die LEDs in diesem Modus leuchten orange auf, können aber im Setup-Menü so eingestellt werden, dass sie die aktuelle Ausgangsfarbe des Geräts imitieren. Bei ausgewählten Scheinwerfern leuchtet die LED heller.

#### 8.7.1.1. Zuweisen von Scheinwerfern zu einem Geräte-MFF

Um eine oder mehrere Scheinwerfer mit einem oder mehreren Fadern zu verbinden:

- 01) Stellen Sie sicher, dass der Multi-Fader-Modus auf **Fixture** eingestellt ist.
- 02) Wählen Sie eine oder mehrere Scheinwerfer
- 03) Drücken Sie die [Rec]-Taste
- 04) Drücken Sie die Taste des ersten Multi-Funktions-Faders, den Sie verwenden möchten.

Ausgewählte Fixtures werden nacheinander dem ausgewählten Fader zugewiesen.

#### 8.7.1.2. Löschen von Fixtures aus den MFF-Fadern

Gehen Sie wie folgt vor, um die Zuweisung zwischen Gerät und einem MFF zu löschen:

- 01) Drücken Sie die [Delete]-Taste.
- 02) Drücken Sie die MFF-Taste des Fixtures, welches Sie vom Fader löschen möchten.

#### 8.7.1.3. Kopieren eines Geräte-MFF

Sie können Fixture MFFs wie folgt kopieren:

- 01) Drücken Sie die [Copy]-Taste auf der Frontplatte der Konsole.
- 02) Tippen Sie auf die Taste des zu kopierenden MFR.
- 03) Tippen Sie auf die Taste des Ziel-MFFs.

**Hinweis: Sie können keine Fixture-MFFs auf Executoren, Szenen oder Playbacks kopieren.**

#### 8.7.1.4. Verschieben eines Geräte-MFF

Sie können Fixture-MFFs wie folgt verschieben:

- 01) Drücken Sie gleichzeitig [Shift] und die [Copy]-Taste auf der Vorderseite der Konsole.
- 02) Tippen Sie auf die Taste des zu verschiebenden MFR.
- 03) Tippen Sie auf die Taste des Ziel-MFFs.

**Hinweis: Fixture-MFFs können nicht auf Executoren, Szenen oder Playbacks verschoben werden.**

### 8.7.1.5. Benennung eines Geräte-MFF

Sie können Fixtures mit Hilfe von MFFs wie folgt benennen:

- 01) Drücken Sie die [Name ]-Taste auf der Frontplatte der Konsole.
- 02) Tippen Sie auf die Taste des MFF.
- 03) Geben Sie den neuen Namen über die Bildschirmtastatur oder mit einer USB-Tastatur ein.

### 8.7.2. Gruppen Modus (Group Mode, Grün)

Im Gruppenmodus fungieren die Fader immer als Master-Dimmer und dimmen programmierte Werte oder Werte im Programmer für die in der Gruppe enthaltenen Fixtures herunter.

Falls sich die Fader in einer anderen physikalischen Position als der Wert befinden, blinkt die LED der Fader, die sich vom tatsächlichen Wert unterscheiden, als Indikator. Die Faderwerte von vorher werden gespeichert und Sie müssen den Fader physisch in diese Position bringen, bevor die verbundenen Gruppen auf die Faderwerte reagieren..

Die Buttons unter den Fadern werden verwendet, um Gruppen auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben.

Die LEDs leuchten in diesem Modus grün. Bei ausgewählten Gruppen wird die LED heller angezeigt.

#### 8.7.2.1. Zuweisen von Gruppen zu einem Gruppen-MFF

Um eine oder mehrere Gruppen mit einem oder mehreren Fadern zu verbinden:

- 01) Stellen Sie sicher, dass der Multi-Fader-Modus auf **Group** eingestellt ist.
- 02) Wählen Sie eine oder mehrere Scheinwerfer
- 03) Drücken Sie die [ Rec ]-Taste
- 04) Drücken Sie die Taste des Multi-Funktions-Faders, den Sie verwenden möchten.
- 05) Es wird ein Fenster angezeigt, in dem Sie gefragt werden, ob Sie eine neue Gruppe mit den ausgewählten Geräten erstellen oder eine bestehende Gruppe zuordnen möchten.
- 06) Wenn Sie "Bestehende Gruppe" wählen, können Sie eine Gruppe auswählen.

#### 8.7.2.2. Löschen von Gruppen von den MFF-Fadern

Um eine Gruppenverbindung mit dem MFR zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Drücken Sie die [ Delete ] -Taste.
- 02) Drücken Sie die Taste unter dem MFF der Gruppe, die Sie löschen möchten.

#### 8.7.2.3. Kopieren eines Gruppen-MFF

Sie können Gruppen-MFFs wie folgt kopieren:

- 01) Drücken Sie die [Copy]-Taste auf der Frontplatte der Konsole.
- 02) Tippen Sie auf die Taste des zu kopierenden MFR.
- 03) Tippen Sie auf die Taste des Ziel-MFFs.

**Hinweis: Sie können keine Gruppen-MFFs auf Executoren, Szenen oder Playbacks kopieren.**

#### 8.7.2.4. Verschieben eines Gruppen-MFF

Sie können einen Gruppen-MFF wie folgt verschieben:

- 01) Drücken Sie gleichzeitig [ Shift ] und die [Copy]-Taste auf der Frontplatte der Konsole.
- 02) Tippen Sie auf die Taste des zu verschiebenden MFF.
- 03) Tippen Sie auf die Taste des Ziel-MFFs.

**Hinweis: Sie können Gruppen-MFFs nicht auf Executoren, Szenen oder Wiedergaben verschieben.**

### 8.7.2.5. Benennung eines Gruppen-MFF

Sie können Gruppen-MFFs wie folgt benennen:

- 01) Drücken Sie die [Name ]-Taste auf der Frontplatte der Konsole.
- 02) Tippen Sie auf die Taste des MFF.
- 03) Geben Sie den neuen Namen über die Bildschirmtastatur oder mit einer USB-Tastatur ein.

## 8.7.3. Szenen Modus (Scene Mode, Blau)

Im Szenenmodus sind die Fader- und Tastenfunktionen benutzerdefinierbar. Szenen selbst sind vergleichbar mit Playbacks oder Executoren, können aber nur einen Cue enthalten.

Falls sich die Fader in einer anderen physikalischen Position als der Wert befinden, blinkt die LED der Fader, die sich vom tatsächlichen Wert unterscheiden, als Indikator. Die Faderwerte von vorher werden gespeichert und reagieren nicht, bis die Fader physikalisch in diese Position gebracht werden.

Die LEDs leuchten in diesem Modus blau. Für laufende Szenen wird die LED heller dargestellt.

### 8.7.3.1. Speichern auf einen Szenen-MFF

Um Ihren ersten Cue in einen Szenen-MFF zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie einige Scheinwerfer aus
- 02) Setzen Sie Werte für diese Scheinwerfer
- 03) Drücken Sie die [ Rec ]-Taste gefolgt von der Taste des MFFs.

Denken Sie daran, dass nur Werte aufgezeichnet werden, die berührt und aktiv sind.

### 8.7.3.2. Entfernen von Werten aus einem Szenen-MFF

Um Werte aus einem Szenen-MFF zu entfernen, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie einige Scheinwerfer aus
- 02) Legen Sie Werte für die Attribute fest, die Sie aus der Szene entfernen möchten.
- 03) Drücken Sie die [ Rec ]-Taste, gefolgt von der Taste des MFFs.
- 04) Wählen Sie **Remove** aus dem angezeigten Dialogfeld.

Denken Sie daran, dass nur Werte, die berührt wurden und aktiv sind, aus der ausgewählten Szene entfernt werden.

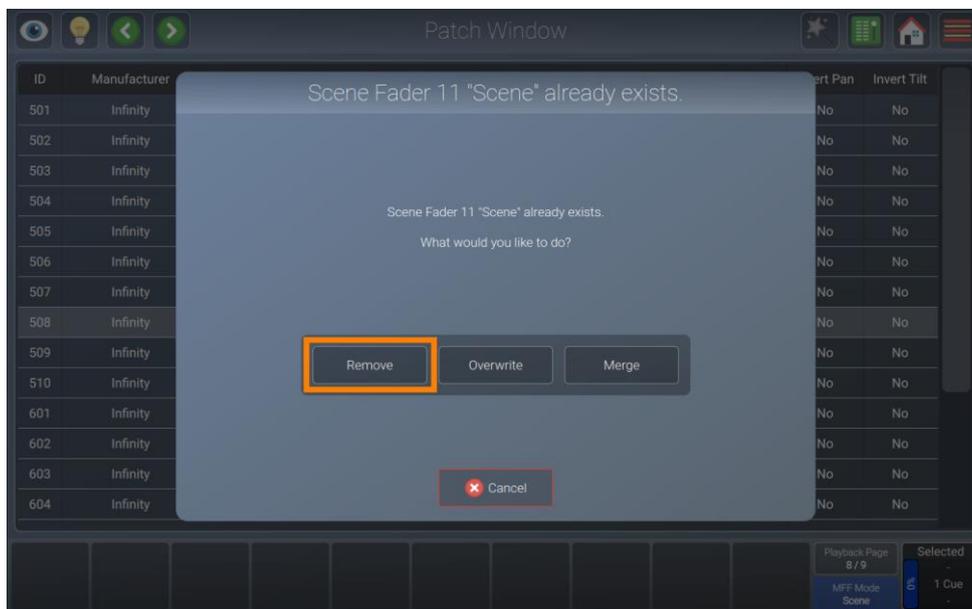


Abb. 158: Szene - Werte entfernen

## 8.7.3.3. Ersetzen einer MFF-Szene

Um eine Szene zu ersetzen, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie einige Scheinwerfer
- 02) Setzen Sie Werte für die ausgewählten Fixtures
- 03) Drücken Sie die [ Rec ]-Taste, gefolgt von der Taste des MFFs.
- 04) Wählen Sie **Overwrite** im angezeigten Dialogfeld.

Denken Sie daran, dass nur Werte, die berührt werden und aktiv sind, in der ausgewählten Szene gespeichert werden.

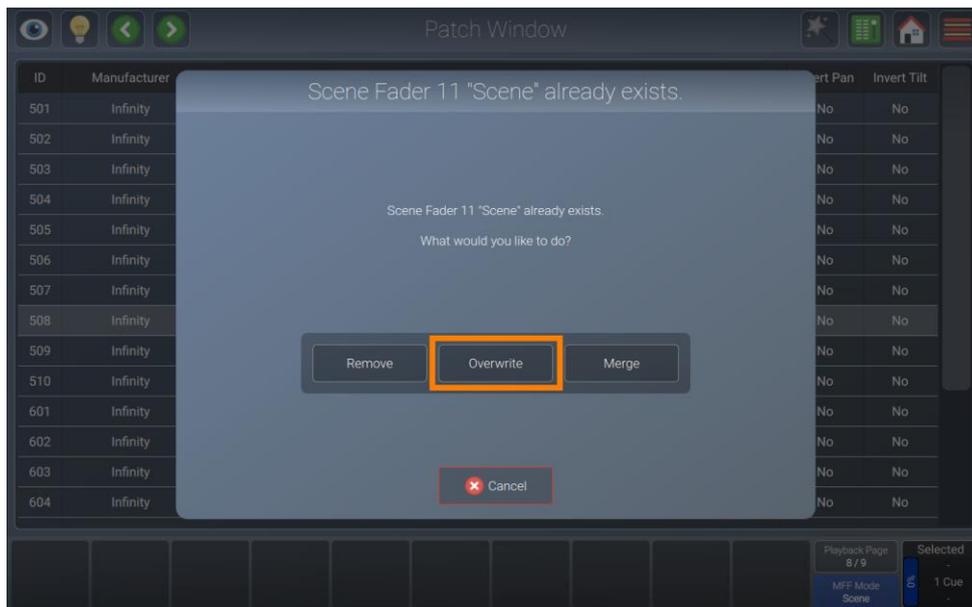


Abb. 159: Szene - Überschreiben

## 8.7.3.4. Hinzufügen oder Ändern von Werten in einer Szene

Um Werte in einer Szene hinzuzufügen oder zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie einige Scheinwerfer
- 02) Setzen Sie Werte für diese Scheinwerfer
- 03) Drücken Sie die [Rec]-Taste, gefolgt von der MFF-Taste.
- 04) Wählen Sie **Merge** aus dem geöffneten Dialogfeld.

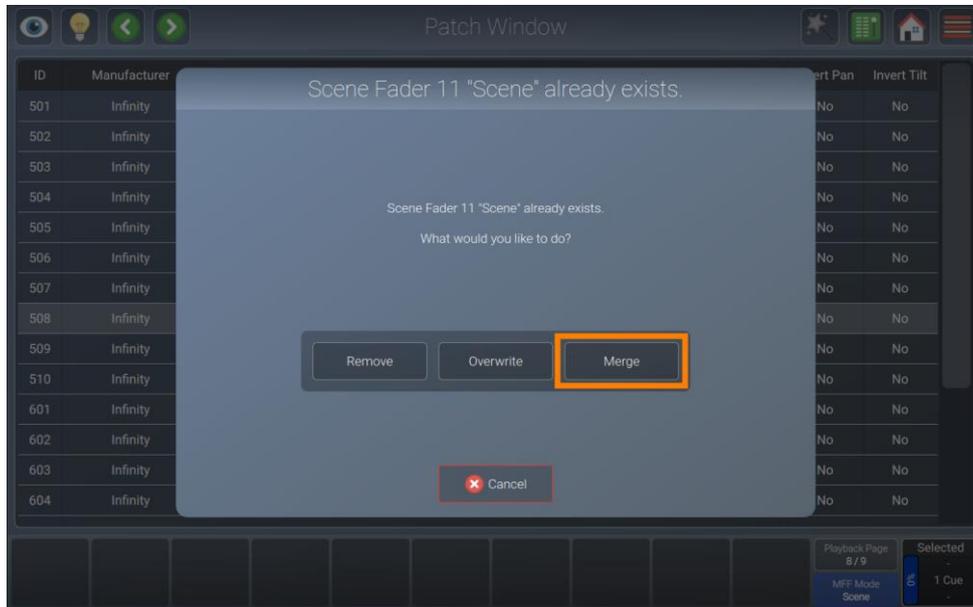


Abb. 160: Szene - Werte zusammenführen

## 8.7.3.5. Löschen einer Szene

Um einen Szenen-MFF zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Drücken Sie die [Delete]-Taste
- 02) Tippen Sie auf die Taste der Szene.
- 03) Bestätigen Sie das Löschen der Szene.

## 8.7.3.6. Kopieren einer Szene

Sie können eine Szene wie folgt kopieren:

- 01) Drücken Sie die [Copy]-Taste auf der Frontplatte der Konsole.
- 02) Tippen Sie auf die Taste der zu kopierenden Szene.
- 03) Tippen Sie auf die Taste der Ziel-Szene.

**Hinweis: Sie können Szenen auf Executoren und Playbacks kopieren.**

## 8.7.3.7. Verschieben einer Szene

Sie können die Szenen wie folgt verschieben:

- 01) Drücken Sie gleichzeitig [Shift] und die [Copy]-Taste auf der Vorderseite der Konsole.
- 02) Tippen Sie auf die Taste der zu kopierenden Szene.
- 03) Tippen Sie auf die Taste der Ziel-Szene.

**Hinweis: Sie können Szenen auf Executoren und Playbacks verschieben.**

### 8.7.3.8. Anpassen der Einstellungen einer Szene

Um die Tasten- und Faderfunktion sowie die Überblendzeit für jede Szene einzeln zu ändern, drücken Sie die [Edit]-Taste, gefolgt von der Taste unter dem zu editierenden Szenen-Fader.

#### Ändern einer Szenen-Fader-Funktion

Öffnen Sie das Dialogfeld "Szene bearbeiten", indem Sie die [Edit]-Taste auf der Frontplatte der Konsole drücken und die Taste des entsprechenden Szenen MFFs betätigen.

Das Verhalten der Schaltfläche kann im Abschnitt **Fader Settings** im soeben geöffneten Fenster ausgewählt werden.

Einstellung	Funktion
Disabled	Der Fader hat keine Funktion
Dimmer	Der Fader überblendet nur Dimmer Werte.
Infade	Der Fader überblendet in alle Werte, die in dieser Szene gespeichert sind.
Effect Size	Der Fader steuert die Größe der in dieser Szene gespeicherten Effekte.
Effect Speed	Der Fader steuert die Geschwindigkeit aller in dieser Szene gespeicherten Effekte.

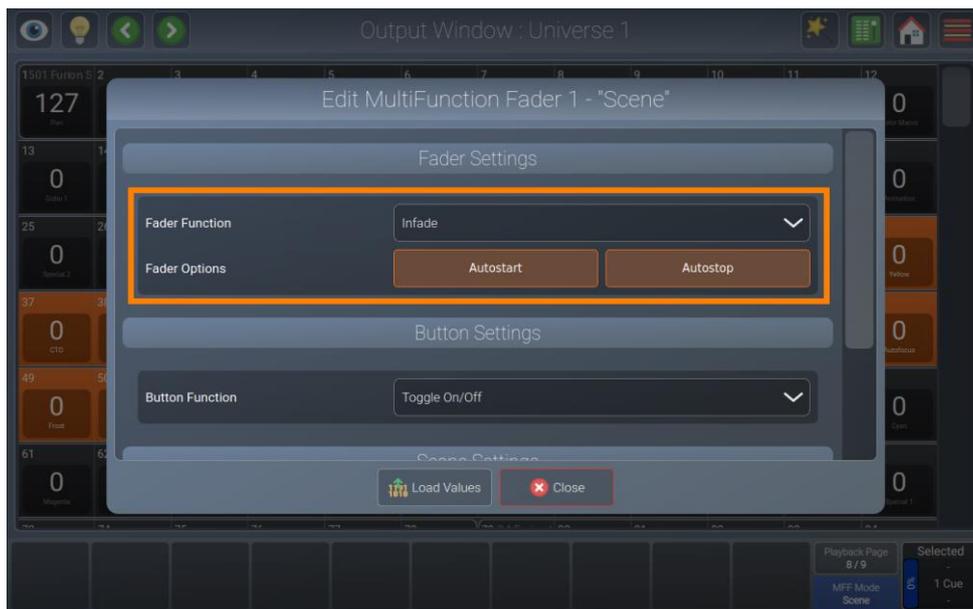


Abb. 161: Szene bearbeiten - Faderfunktion ändern

## Ändern der Funktion einer Szenentaste

Öffnen Sie das Dialogfeld "Szene bearbeiten", indem Sie die [ Edit ]-Taste auf der Frontplatte der Konsole drücken und die Taste des entsprechenden Szenen MFFs betätigen.

Das Verhalten der Taste kann im Abschnitt **Button Settings** im soeben geöffneten Fenster ausgewählt werden.

Einstellung	Funktion
Toggle On / Off	Ein erster Druck auf die Taste schaltet die Szene ein, ein zweiter Druck schaltet sie aus.
Flash	Ein Druck auf die Taste setzt den Ausgabewert temporär auf 100%, beim Loslassen der Taste kehrt der Wert zum Faderwert zurück.
Flash + Go + Off	Ein Druck auf die Taste setzt den Ausgabewert temporär auf 100%, und startet die Szene, ein Loslassen der Taste setzt den Wert auf den Faderwert und die Szene wird ausgeschaltet.
Go + Off	Ein Druck auf die Taste startet die Szene, das Loslassen der Taste schaltet die Szene aus.

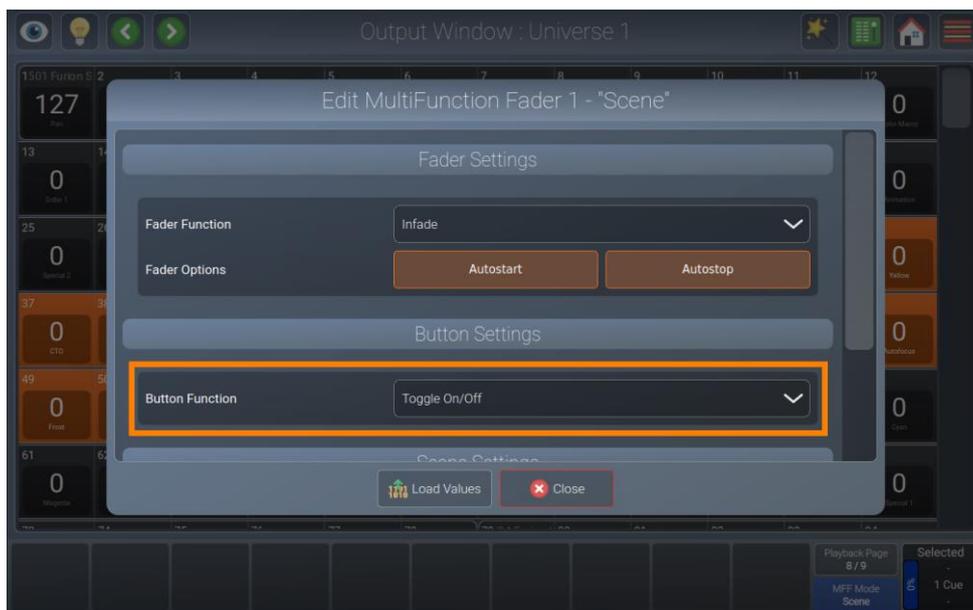


Abb. 162: Szene bearbeiten - Funktion der Taste Ändern

### 8.7.3.9. Ändern der Überblend- und Ausblendzeit einer Szene

Öffnen Sie das Dialogfeld "Szene bearbeiten", indem Sie die [ Edit ]-Taste auf der Frontplatte der Konsole drücken und die Taste des entsprechenden Szenen MFFs betätigen.

Die Ein- und Ausblendzeit der Szene kann im Abschnitt **Scene Settings** ausgewählt werden.

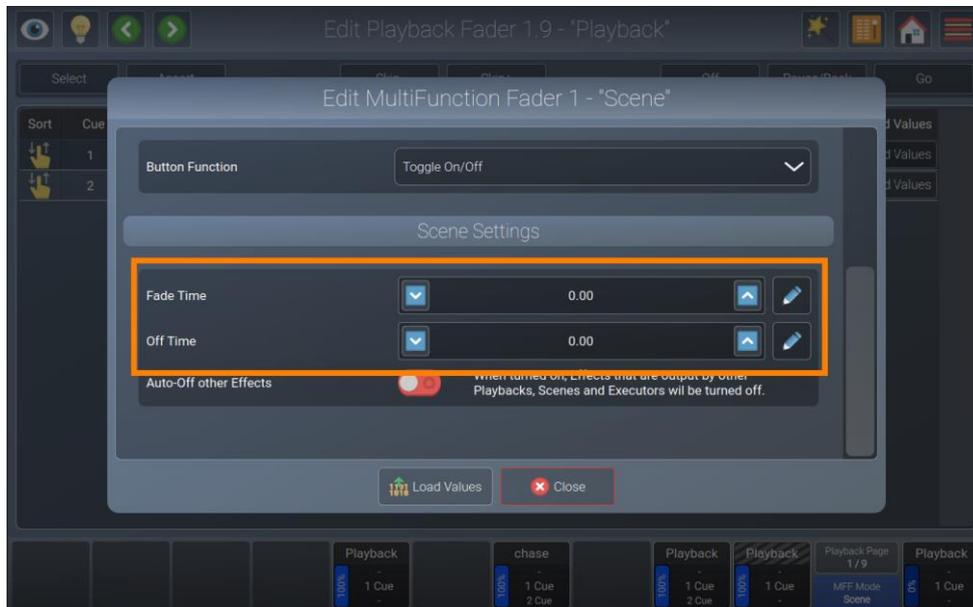


Abb. 163: Szene bearbeiten - Ein- und Ausblendzeit ändern

### 8.7.3.10. Auto-Off other Effects

Wenn Auto-Off other Effects aktiviert ist, werden Effekte, die von anderen Playbacks oder Scenes abgespielt werden, automatisch für die in dieser Szene gespeicherten Attribute gestoppt, wenn sie gestartet wird.

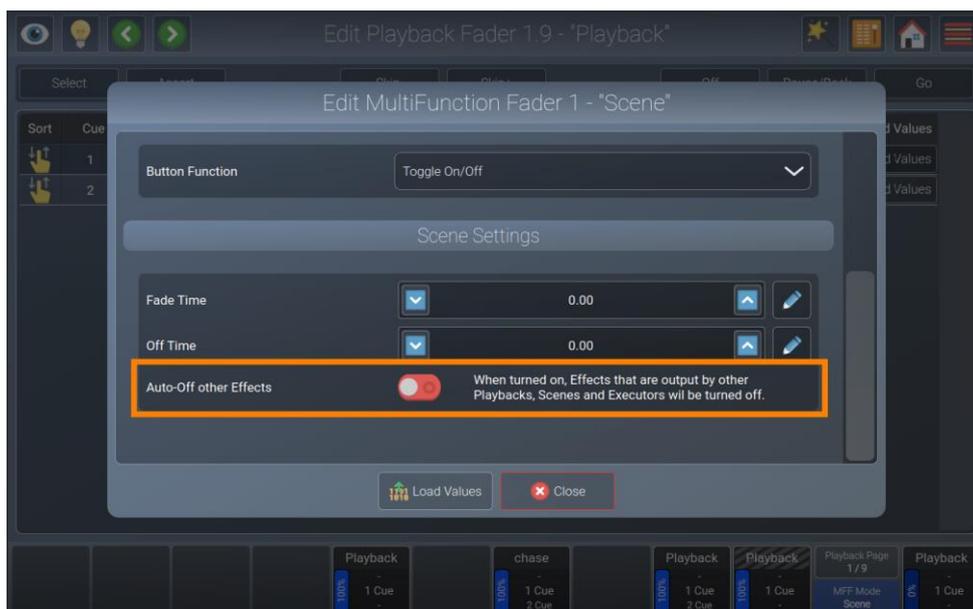


Fig. 164: Szene bearbeiten – Auto-Off other Effects

## 8.7.3.11. Laden von Werten aus einer Szene in den Programmierer

Öffnen Sie das Dialogfeld "Szene bearbeiten", indem Sie die [ Edit ]-Taste auf der Frontplatte der Konsole drücken und die Taste des entsprechenden Szenen MFFs betätigen.

Die in der Szene enthaltenen Werte können nun durch klicken auf **Load Values** in den Programmierer geladen werden.

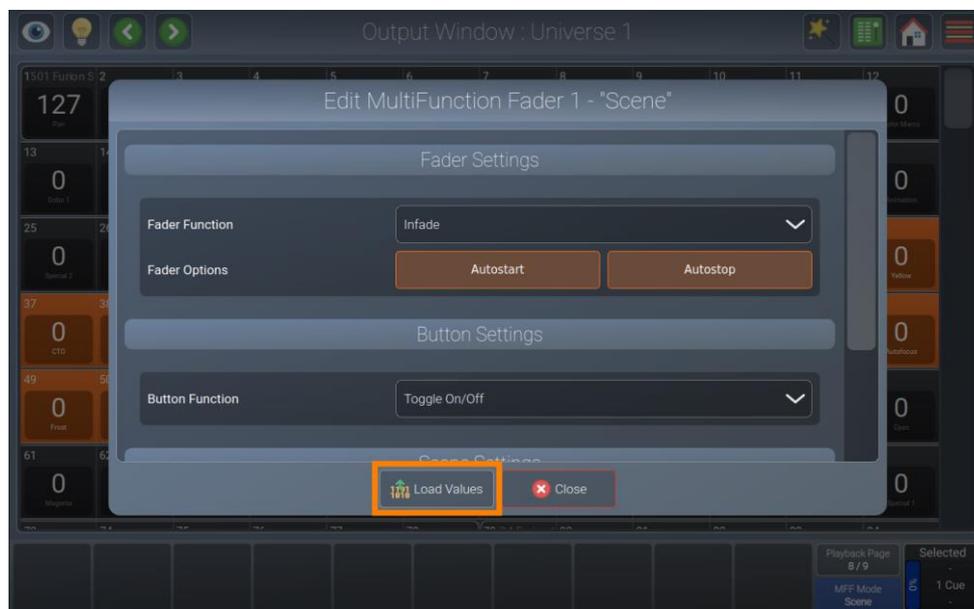


Abb. 165: Virtuellen Executor bearbeiten - Lastwerte

### 8.8. Verwendung des virtuellen Ausführungsfensters

Das Virtual-Executor-Fenster enthält insgesamt 40 Executor-Buttons in 5 Reihen. Jede Zeile kann so eingestellt werden, dass jeweils nur ein Executor zur gleichen Zeit an sein kann (Link Rows). Sie können dies tun, indem Sie im virtuellen Executorfenster auf die Zauberstabtaste drücken. Verlinkte Zeilen werden durch eine orange Hintergrundfarbe angezeigt.

Virtuelle Executors dürfen nur einen Cue enthalten. Sie können über OSC oder Midi gesteuert werden. Bitte beachten Sie den Abschnitt über OSC und MIDI im Anhang des Benutzerhandbuchs.

Darüber hinaus enthält das Fenster der virtuellen Executors globale Geschwindigkeitsregler, die sich auf Executors, Playbacks und Szenen auswirken. Es enthält auch einen Grand-Master-Fader, der die Helligkeit für alle Geräte global regeln kann.



Abb. 166: Virtual Executor Fenster

Die Schaltfläche Virtual-Executor Window zeigt auch an, ob einer der Master innerhalb des Fensters aktiv ist:

Die Bedeutung der Tastenfarbe lautet wie folgt:

	Aktion
	Alle Master sind auf den Standardwerten.
	Wenn einer der Master aktiv ist, wird das Symbol in der Farbe Orange angezeigt.
	Wenn der Grand Master oder einer der Speed Masters auf 0% eingestellt ist, wird die Schaltfläche rot angezeigt.

### 8.8.1. Virtual Executor Buttons

Der Button des Executors selbst bietet Ihnen mehrere Ebenen von Feedback:

Punkt	Bedeutung
	Dieser virtuelle Executor hat den Namen "Not Running" und wird nicht abgespielt.
	Dieser virtuelle Executor hat den Namen "Running" und ist eingeschaltet und wird abgespielt.
	Dieser virtuelle Executor hat den Namen "Outfading" und befindet sich gerade beim Ausblenden (Off-Time-Einstellung beim Ausschalten).
	Dieser virtuelle Executor ist leer.

## 8.8.2. Zeilen im Virtual Executor Fenster verknüpfen (nur jeweils einen Executor pro Zeile zulassen)

Bei den virtuellen Executoren kann jede Zeile für sich "verknüpft" werden, d.h. es kann jeweils nur ein Executor innerhalb einer Zeile aktiv sein.

Sie können auf diese Einstellung zugreifen, indem Sie den Zauberstab-Knopf innerhalb des virtuellen Executor-Fensters drücken.

Wählen Sie dann in dem sich öffnenden Dialog die Zeilen aus, die Sie "verknüpfen" möchten.

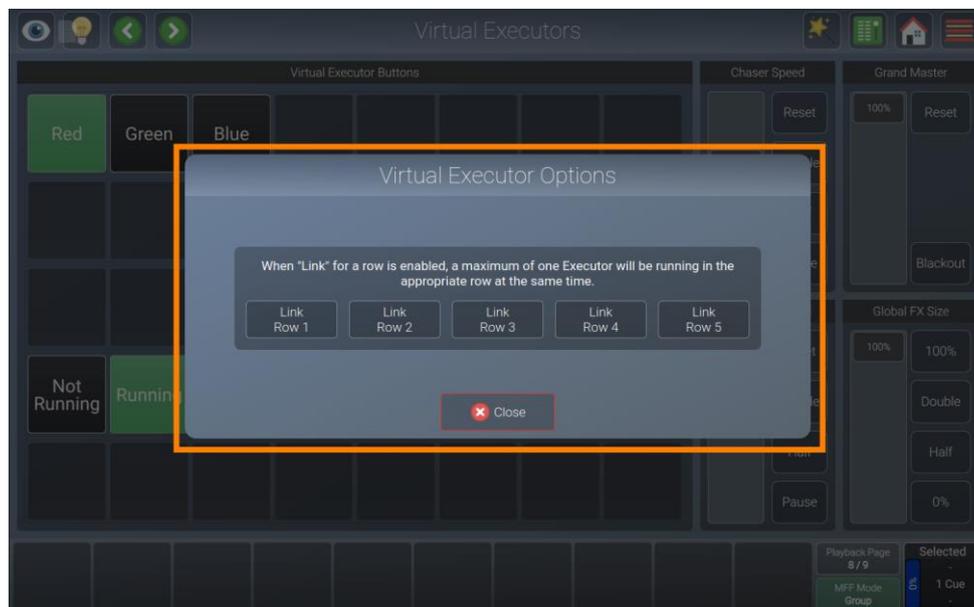


Abb. 167: Virtual Executor Fenster - Aktionsdialog

## 8.8.3. Aufzeichnen und Modifizieren von virtuellen Executoren

### 8.8.3.1. Aufzeichnung auf einen virtuellen Ausführenden

Um Ihren ersten Cue in einen virtuellen Executor aufzunehmen, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie einige Scheinwerfer
- 02) Setzen Sie Werte für diese Scheinwerfer
- 03) Drücken Sie die [ Rec ]-Taste, gefolgt von der Schaltfläche des virtuellen Executors im Bildschirm.

Denken Sie daran, dass nur Werte aufgezeichnet werden, die berührt und aktiv sind.

### 8.8.3.2. Entfernen von Werten aus einem virtuellen Executor

Um Werte aus einem virtuellen Executor zu entfernen, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie einige Scheinwerfer
- 02) Legen Sie einige Werte für die Attribute fest, die Sie aus dem Executor für die ausgewählten Geräte entfernen möchten
- 03) Drücken Sie die [ Rec ]-Taste, gefolgt von einem Tippen auf die Schaltfläche des virtuellen Executors im Bildschirm.
- 04) Wählen Sie **Remove** aus dem angezeigten Dialogfeld.

Denken Sie daran, dass nur Werte, die berührt werden und aktiv sind, aus dem ausgewählten Executor entfernt werden.

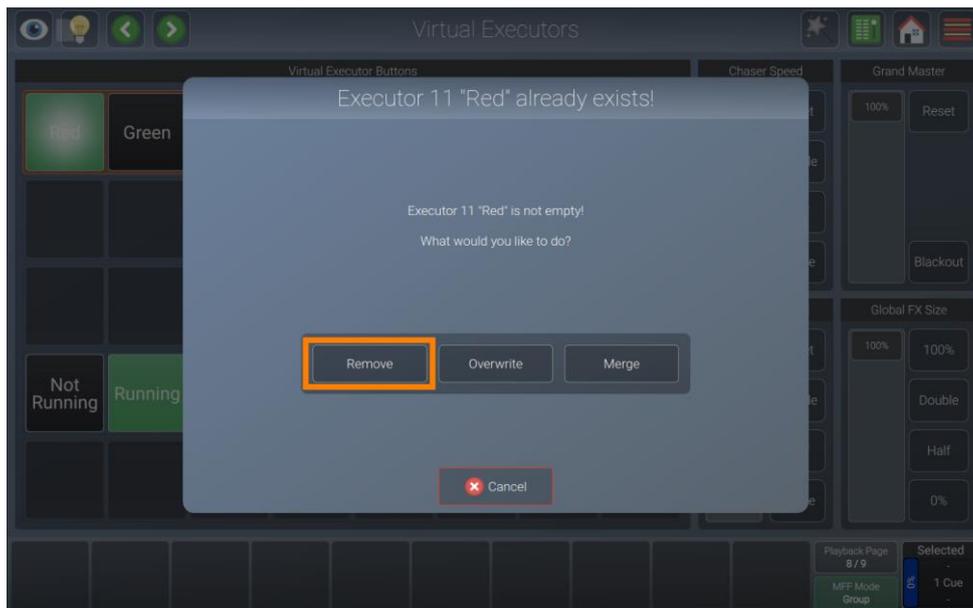


Abb. 168: Virtuellen Executor bearbeiten - Werte entfernen

### 8.8.3.3. Ersetzen aller Werte in einem virtuellen Executor

Um einen virtuellen Executor zu ersetzen, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Wählen Sie einige Scheinwerfer
- 02) Setzen Sie einige Werte für die ausgewählten Fixtures
- 03) Drücken Sie die [ Rec ]-Taste, gefolgt von einem Tippen auf die Schaltfläche des virtuellen Executors im Bildschirm.
- 04) Wählen Sie **Overwrite** aus dem angezeigten Dialogfeld.

Denken Sie daran, dass nur Werte, die berührt werden und aktiv sind, im ausgewählten Executor gespeichert werden.

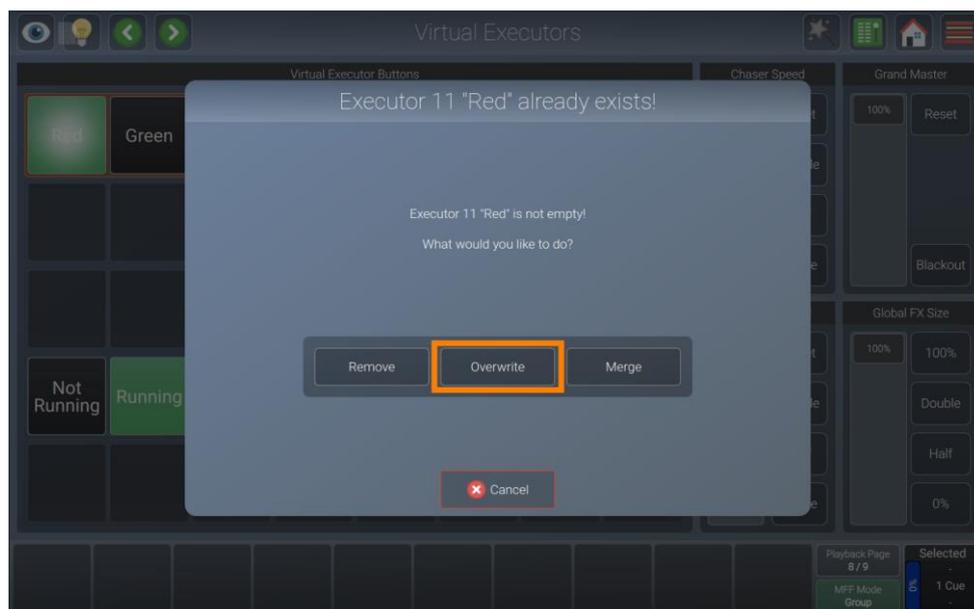


Abb. 169: Virtuellen Executor bearbeiten - Werte ersetzen

## 8.8.3.4. Hinzufügen oder Ändern von Werten in einem virtuellen Ausführer

Gehen Sie wie folgt vor, um Werte in/an einem virtuellen Executor hinzuzufügen oder zu ändern:

- 01) Wählen Sie einige Scheinwerfer
- 02) Setzen Sie Werte für diese Scheinwerfer
- 03) Drücken Sie die [ Rec ]-Taste, gefolgt von einem Tippen auf die Schaltfläche des virtuellen Executors im Bildschirm.
- 04) Wählen Sie **Merge** aus dem geöffneten Dialogfeld.

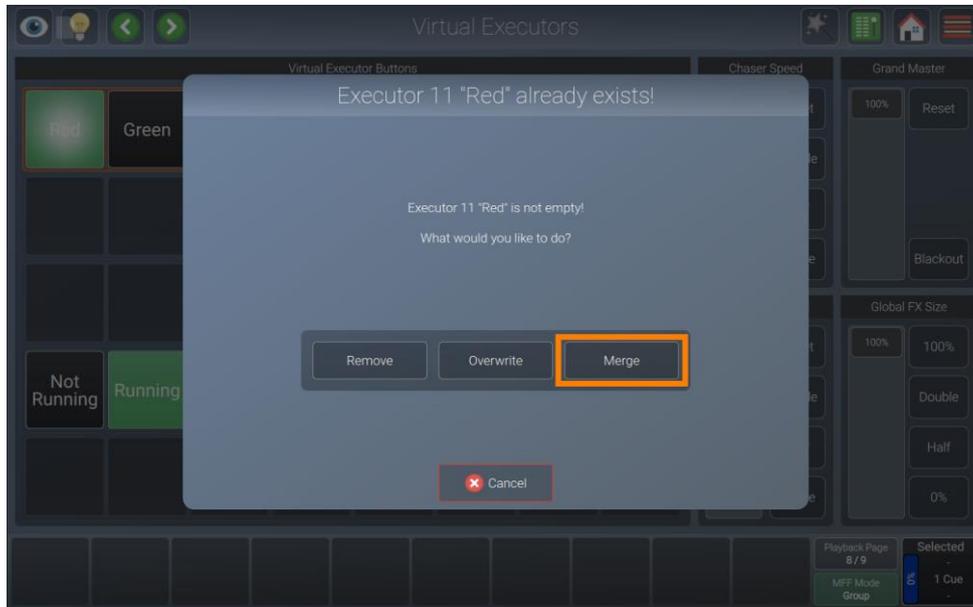


Abb. 170: Virtuellen Executor bearbeiten - Werte zusammenführen

## 8.8.3.5. Löschen eines virtuellen Executors

Um einen virtuellen Executor zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

- 01) Drücken Sie die [ Delete ]-Taste, gefolgt von einem Tippen auf die Schaltfläche des virtuellen Executors im Bildschirm.
- 02) Bestätigen Sie das Löschen.

## 8.8.4. Kopieren eines virtuellen Executors

Sie können virtuelle Executors wie folgt kopieren:

- 01) Drücken Sie die [ Copy ]-Taste auf der Frontplatte der Konsole.
- 02) Tippen Sie auf den virtuellen Executor, der kopiert werden soll.
- 03) Tippen Sie auf den Ziel Executor

**Hinweis: Sie können virtuelle Executors zu Szenen und Playbacks kopieren.**

## 8.8.5. Verschieben eines virtuellen Executors

Sie können virtuelle Executors wie folgt verschieben:

- 01) Drücken Sie gleichzeitig [ Shift ] und die [ Copy ]-Taste auf der Frontplatte der Konsole.
- 02) Tippen Sie auf den virtuellen Executor, der verschoben werden soll.
- 03) Tippen Sie auf den Ziel Executor.

**Hinweis: Sie können virtuelle Executors zu Szenen und Playbacks verschieben.**

### 8.8.6. Anpassen der Einstellungen eines virtuellen Executors

Um die Tastenfunktion und die Überblendzeit jedes virtuellen Executors zu ändern, drücken Sie die [Edit]-Taste und wählen Sie die Schaltfläche des virtuellen Executors in der Virtual Executor Ansicht aus.

#### 8.8.6.1. Ändern der Schaltflächenfunktion der virtuellen Executors

Öffnen Sie den Dialog Virtuellen Executor bearbeiten, indem Sie die [Edit]-Taste auf der Vorderseite der Konsole drücken und dann auf den virtuellen Executor tippen, den Sie ändern möchten.

Das Verhalten beim Tippen auf den virtuellen Executor kann jetzt im Abschnitt **Button Function** soeben geöffneten Fenster ausgewählt werden.

Einstellung	Funktion
Toggle On-/Off	Der erste Druck auf die Taste schaltet den Executor ein, der zweite Druck schaltet ihn aus.
Flash	Der Executor schaltet sich ein, wenn die Taste gedrückt wird, und wird ausgeschaltet, wenn die Taste losgelassen wird.

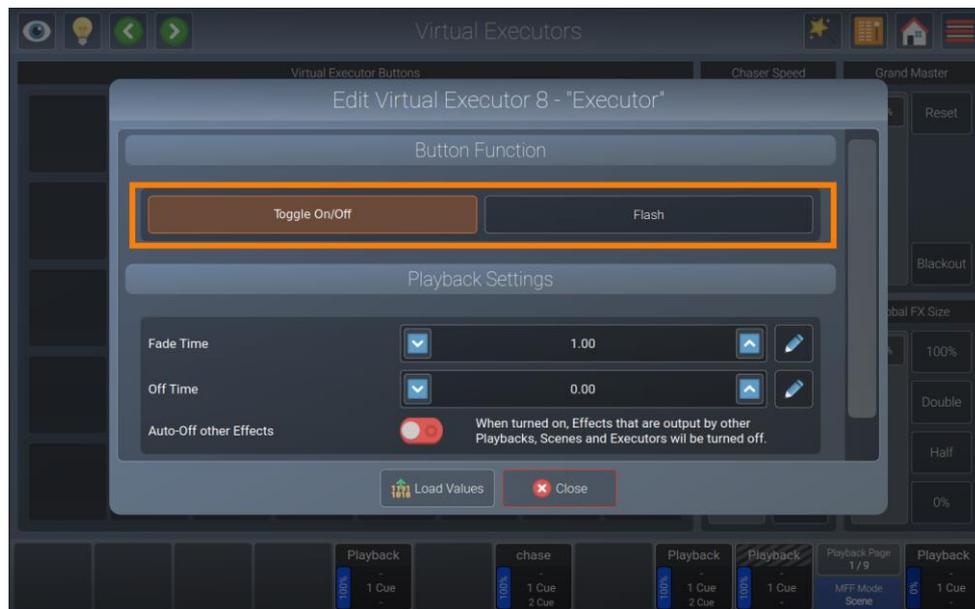


Abb. 171: Virtuellen Executor bearbeiten - Funktion der Schaltfläche ändern

### 8.8.6.2. Ändern der Fade- und Off-Fade-Zeit der virtuellen Executoren

Öffnen Sie den Dialog Virtuellen Executor bearbeiten, indem Sie die [ Edit ]-Taste auf der Frontplatte der Konsole drücken und dann auf den virtuellen Executor tippen, den Sie ändern möchten.

Die Ein- und Ausblendzeit des virtuellen Executors kann jetzt im Abschnitt **Playback Settings** des soeben geöffneten Fensters ausgewählt werden.

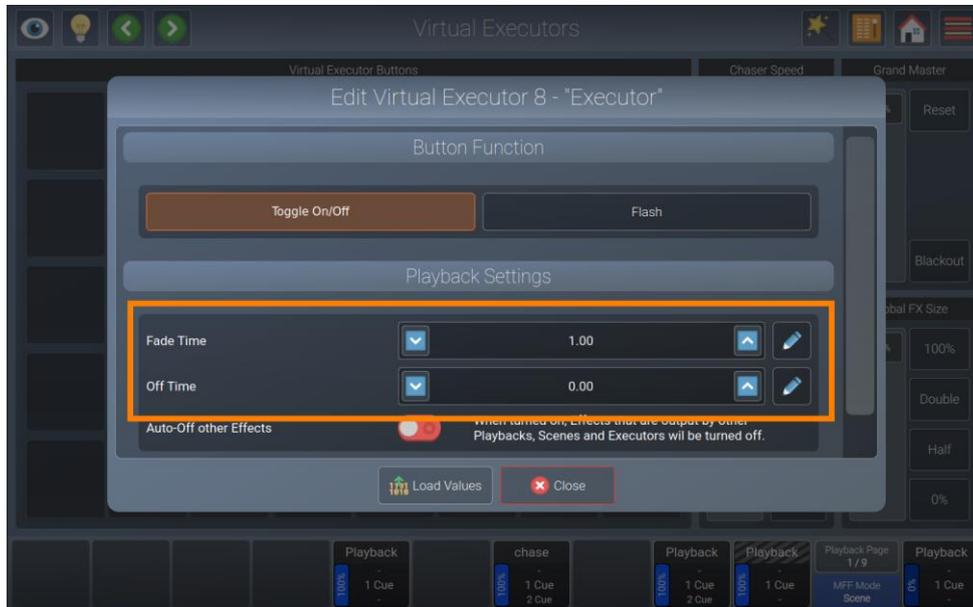


Abb. 172: Virtuellen Executor bearbeiten - Funktion der Schallfläche ändern

### 8.8.6.3. Auto-Off other Effects

Wenn Auto-Off other Effects aktiviert ist, werden Effekte, die von anderen Playbacks oder Scenes abgespielt werden, automatisch für die in diesem Executor gespeicherten Attribute gestoppt, wenn er gestartet wird.

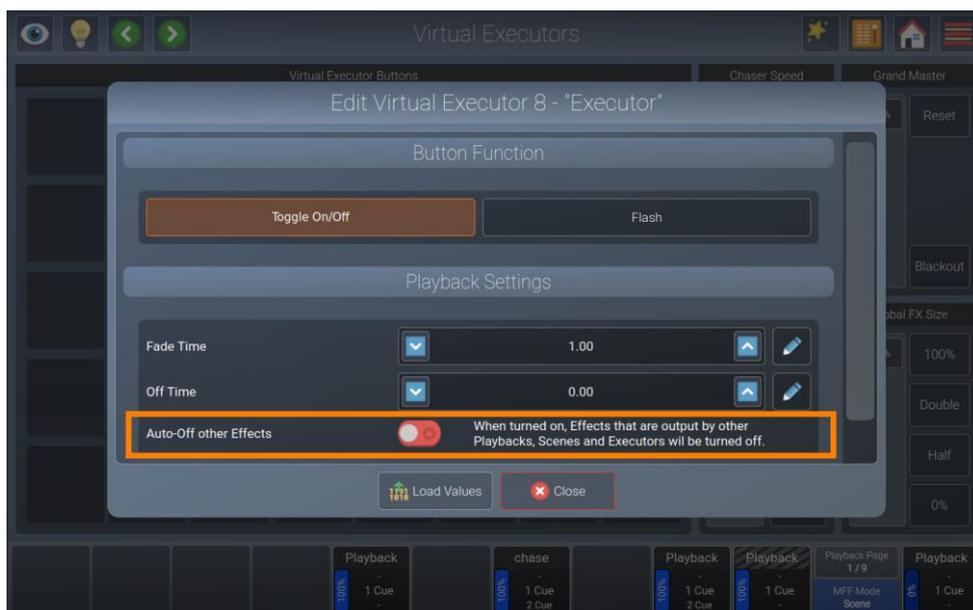


Fig. 173: Executor bearbeiten – Auto-Off other Effects

#### 8.8.6.4. Laden von Werten aus einem Executor

Öffnen Sie den Dialog Virtuellen Executor bearbeiten, indem Sie die [ Edit ]-Taste auf der Vorderseite der Konsole drücken und dann auf den virtuellen Executor tippen, den Sie ändern möchten. Tippen Sie auf die Schaltfläche **Load Values** sich im unteren Teil des Bildschirms befindet, um die im Executor gespeicherten Werte in den Programmierer zu laden.

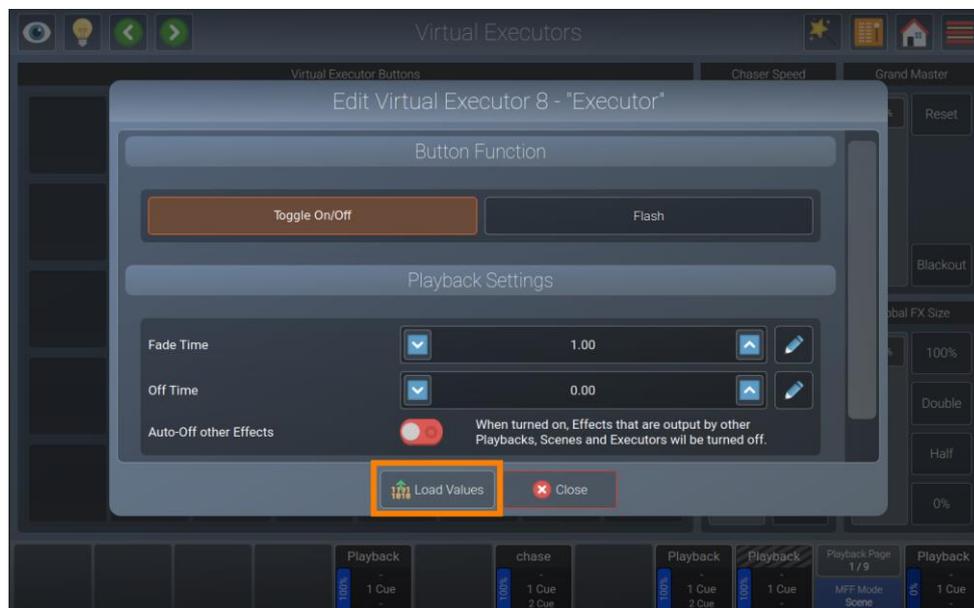


Abb. 174: Virtuellen Executor bearbeiten - Lastwerte

### 8.8.7. Globale Chase-Geschwindigkeit

Der Fader und die Schaltflächen für die Chaser Speed (Lauflicht-Geschwindigkeit) im Fenster des virtuellen Executors werden als globale Geschwindigkeitsvorgabe für alle Lauflichter verwendet, die keinem eigenen Tap-Sync oder Soundeingang zugeordnet sind.

Der **Reset**-Button setzt den Lauflicht-Geschwindigkeitsregler auf seinen Standardwert zurück. Die Knöpfe **Double** und **Half** multiplizieren oder dividieren den aktuellen Wert mit 2, der **Pause**-Knopf hält alle Lauflichter an und ein zweiter Druck setzt den Wert auf den zurück, der aktiv war, als die Lauflichtgeschwindigkeit angehalten wurde.

Der **Tap**-Button kann zum „Tappen“, also anlernen der Geschwindigkeit verwendet werden.

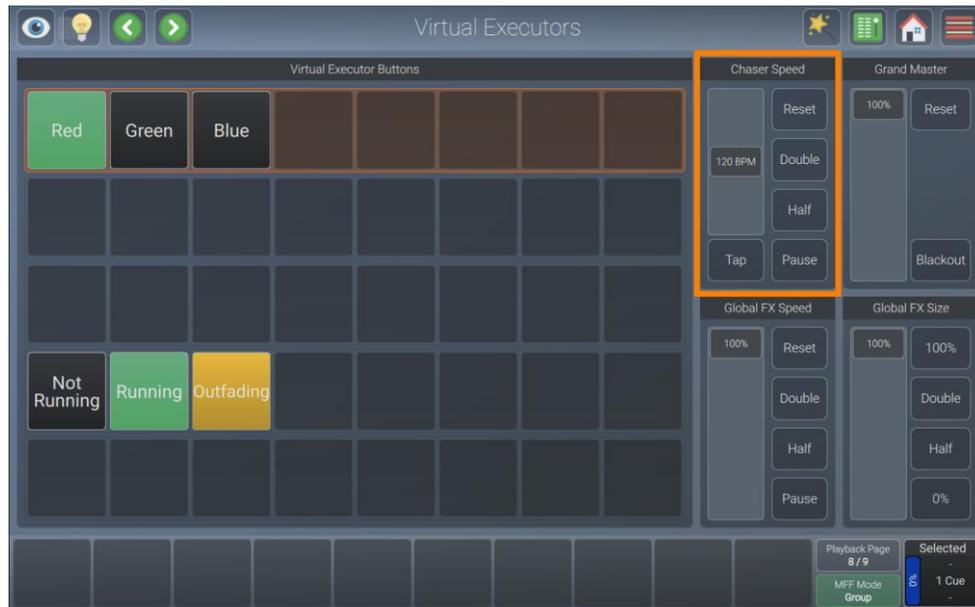


Abb. 175: Virtual Executor Fenster – Chaser Speed

## 8.8.8. Grand Master

Der Grand Master fungiert als Master-Dimmer-Fader für alle Fixtures, die auf der Konsole gepatcht sind. Mit der **Reset**-Taste wird der Fader wieder auf 100% zurückgesetzt, während die **Blackout**-Taste den Fader auf 0% setzt.

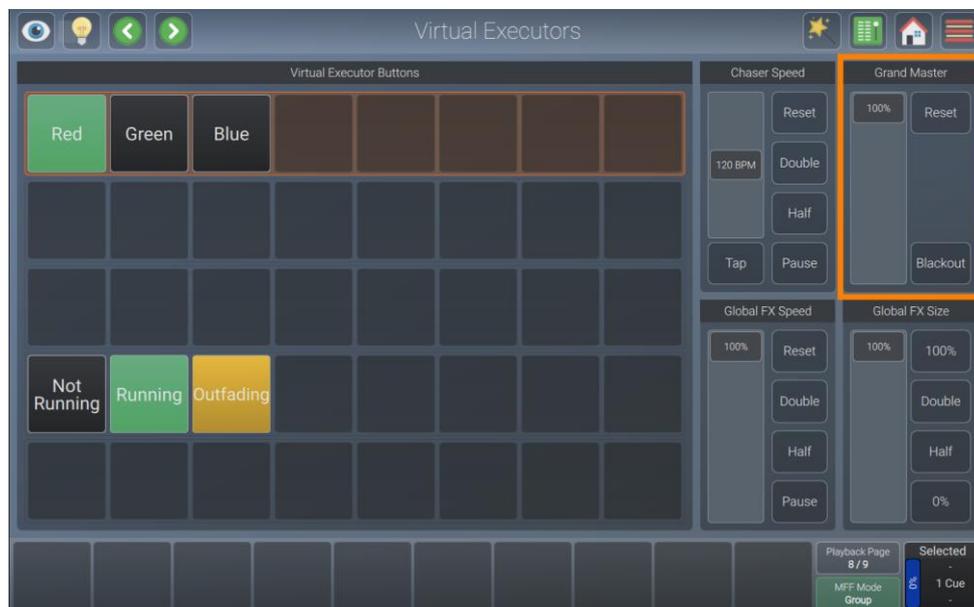


Abb. 176: Virtual Executor Fenster – Grand Master

### 8.8.9. Globale FX-Geschwindigkeit

Der Fader und die Schaltflächen für die globale FX-Geschwindigkeit im Fenster "Virtual Executors" dienen als globale Geschwindigkeitsvorgabe für alle Effekte, die in einem beliebigen Playback, einer Szene oder einem Executor ausgeführt werden.

Der **Reset**-Knopf setzt den Fader auf seinen Standardwert zurück. Die Schaltflächen **Double** und **Half** multiplizieren oder dividieren den aktuellen Wert mit 2. Mit der **Pause**-Taste werden alle Effekte angehalten, ein zweiter Druck setzt den Wert auf den zurück, der aktiv war, als der Global FX Speed Master angehalten wurde.

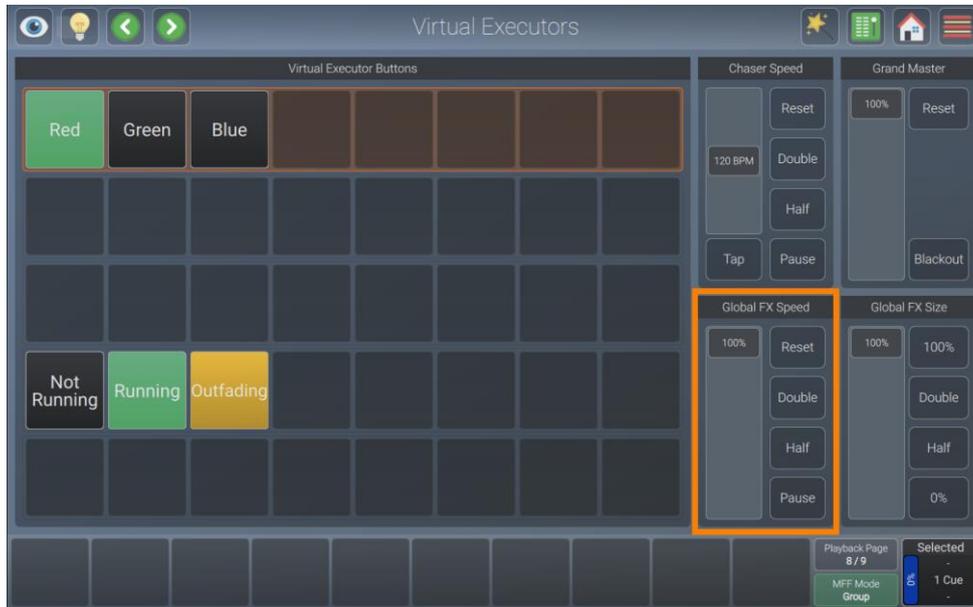


Abb. 177: Virtual Executor Fenster - Globale FX-Geschwindigkeit

### 8.8.10. Globale FX-Größe

Der Regler und die Schaltflächen für die globale FX-Größe im Fenster "Virtual Executors" werden als Master für die globale Größe aller Effekte verwendet, die in einem beliebigen Playback, einer Szene oder einem Executor ausgeführt werden.

Der **100%**-Button setzt den Fader auf seinen Standardwert zurück. Die Buttons **Double** und **Half** multiplizieren oder dividieren den aktuellen Wert mit 2. Der **0%**-Button setzt alle Effekte auf 0% Größe.

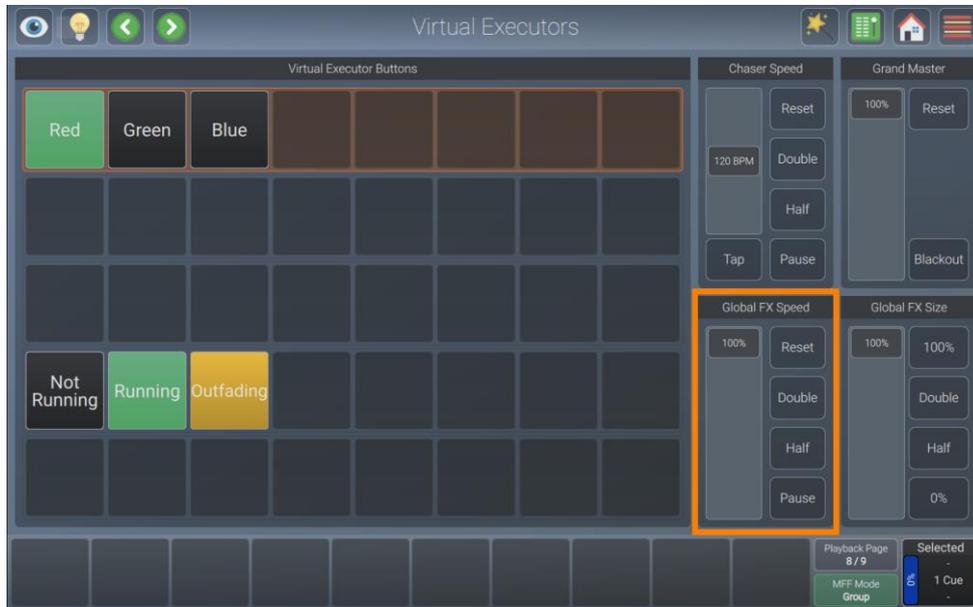


Abb. 178: Virtual Executor Fenster - Globale FX-Größe

### 8.9. Verwendung des Fader-Übersichtsfensters

Die Faderübersicht gibt Ihnen einen Überblick über Ihre Multifunktions-Fader. Dazu gehören Faderbeschriftungen, die Name, Nummer des Speichers, Faderwert und Status enthalten.

Sie können das Faderübersichtsfenster öffnen, indem Sie auf die **Menü-** Schaltfläche und auf **Fader-Overview** klicken.



Abb. 179: Seitenmenü - Faderübersicht



Abb. 180: Fader-Übersicht

## 8.10. Verwendung des DMX-Ausgabefensters

Das DMX-Ausgabefenster ist ein nützliches Werkzeug zur Fehlersuche bei Daten- / DMX-Problemen oder einfach zur Überprüfung, welche Kanäle mit welchem Wert ausgegeben werden.

Sie können das Fenster DMX-Ausgabe öffnen, indem Sie auf die **Menü**-Schaltfläche und auf **DMX-Output** klicken.



Abb. 181: Seitenmenü - DMX-Ausgabe



Abb. 182: DMX-Ausgabefenster

## 8.10.1. DMX-Ausgabefenster-Einstellungen

Sie können auf die Einstellungen zugreifen, indem Sie den Zauberstab-Knopf innerhalb des DMX-Ausgabefensters drücken.

Der Dialog zeigt Ihnen die folgenden Einstellungen an:

Einstellung	Funktion
Drop-Down des Universums	Dient zur Auswahl des im DMX-Fenster angezeigten Universums
Show Live Data	Zeigt und definiert, ob aktuelle DMX-Werte angezeigt werden.
Link Fixture Selection	Zeigt und definiert, ob die Geräte in der DMX-Ausgabe-Ansicht anklickbar (=auswählbar) sind und ob die selektierten Geräte mit einer orangefarbenen Hintergrundfarbe hervorgehoben werden.



Abb. 183: DMX-Ausgabefenster - Aktionsdialog

### 8.11. Sperren der Konsole

Sie können die Konsole sperren, um unbefugten Zugriff zu verhindern, indem Sie auf die **Menü**-Schaltfläche und dann auf die Schaltfläche mit dem **Schloss-Symbol** klicken.

Der Standard-Pin-Code ist "0000", die PIN kann vom Setup-Menü aus geändert werden.



Abb. 184: Seitenmenü – Sperren der Konsole

### 8.12. Herunterfahren oder Neustarten der Konsole

Sie können die Show schließen, die Konsole herunterfahren oder neu starten, indem Sie auf die Schaltfläche **Menü** und dann auf die **Ein/Aus-Taste** klicken.



Abb. 185: Seitenmenü - Reboot / Shutdown-Konsole

## **9. Protokoll-Spezifikationen**

---

### **9.1. Open Sound Control (OSC)**

#### **9.1.1. Was ist OSC?**

Open Sound Control (OSC) ist ein modernes netzwerkbasierendes Kommunikationsprotokoll, das zum Senden einer Vielzahl von Kontrollnachrichten zwischen OSC-fähigen Geräten verwendet werden kann. OSC wird von jedem Produkt der LAMPY-Serie unterstützt.

OSC ermöglicht es Ihnen, OSC-fähige Controller wie einen Synthesizer, elektronische Musikinstrumente, Produktions-Audio-Software und Mobiltelefonanwendungen wie Touch OSC zur Fernsteuerung Ihrer Konsole zu verwenden.

#### **9.1.2. OSC über drahtloses LAN**

Das Senden und Empfangen von OSC über WIFI wird mit drahtlosen Routern von Drittanbietern unterstützt, jedoch empfehlen wir aus verschiedenen Gründen nicht, OSC über Wi-Fi für showkritische Aufgaben zu verwenden:

- **Verlässlichkeit:** OSC verwendet UDP (User Datagram Protocol), das keine Fehlerprüfung beinhaltet. Das bedeutet, dass der LAMPY nicht überprüfen kann, ob von der Konsole gesendete OSC-Nachrichten von mobilen Clients empfangen wurden und umgekehrt.
- **Einstreuungen:** Drahtlose Router, die im 2,4-GHz-Frequenzspektrum arbeiten, sind aufgrund der Beliebtheit des 2,4-GHz-Frequenzbandes für drahtlose Geräte der Verbraucherklasse großen Interferenzen ausgesetzt.  
Wenn Sie also viele Besucher auf einer Messe oder bei einem Konzert haben, kann es sein, dass Ihr Wi-Fi nicht richtig funktioniert, oder die Geschwindigkeit kann sich verlangsamen.

#### **9.1.3. Wie man OSC einrichtet**

Informationen zur Einrichtung von OSC finden Sie in Abschnitt 8.4.2.8, Aktivieren des Open Sound Control (OSC)-Eingangs auf Seite 65.

#### **9.1.4. TouchOSC App**

Um Ihr OSC Setup zu vereinfachen, stellen wir Beispieldateien für die TouchOSC Mobile Anwendung zur Verfügung. Die Beispiele finden Sie auf der Website [Highlite.com](http://Highlite.com) unter der Registerkarte "Downloads" der LAMPY-Konsole, es gibt jedoch keine Einschränkungen in OSC über die gesamte Produktreihe hinweg.

Weitere Informationen über die TouchOSC-Anwendung finden Sie unter [www.hexler.net](http://www.hexler.net).

9.1.5. OSC-Kommando-Spezifikation

OSC Befehl-Pfad				Data	
/lampy	/pbf (Playback Fader)	/1-10	/flash	0 = los-lassen, 1 = drücken	
			/value	0 < 1000 Fader Wert	
			/name	[string]	
		/page	/next	0 = los-lassen, 1 = drücken	
			/previous	0 = los-lassen, 1 = drücken	
			/template	0 = los-lassen, 1 = drücken	
			/name	[string]	
	/mff	/1-30	/flash	0 = los-lassen, 1 = drücken	
			/value	0 < 1000 Fader Wert	
			/name	[string]	
		/mode	/name	[string]	
			/mode_button	0 = los-lassen, 1 = drücken	
			/fixture	0 = los-lassen, 1 = drücken	
			/group	0 = los-lassen, 1 = drücken	
			/scene	0 = los-lassen, 1 = drücken	
	/virtual_executor	/1-40	/flash	0 = los-lassen, 1 = drücken	
			/name	[string]	
	/virtual_fader	/grand_master	/value	0 < 1000 Fader Wert	
			/reset	0 = los-lassen, 1 = drücken	
			/blackout	0 = los-lassen, 1 = drücken	
		/chase_speed	/value	/value	0 < 1000 Fader Wert
				/reset	0 = los-lassen, 1 = drücken
				/double	0 = los-lassen, 1 = drücken
				/half	0 = los-lassen, 1 = drücken
				/pause	0 = los-lassen, 1 = drücken
				/tap_speed	0 = los-lassen, 1 = drücken
		/global_fx_size	/value	/value	0 < 1000 Fader Wert
/reset				0 = los-lassen, 1 = drücken	
/double				0 = los-lassen, 1 = drücken	
/half				0 = los-lassen, 1 = drücken	
/zero				0 = los-lassen, 1 = drücken	
/global_fx_speed		/value	/value	0 < 1000 Fader Wert	
			/reset	0 = los-lassen, 1 = drücken	
	/double		0 = los-lassen, 1 = drücken		

OSC Befehl-Pfad			Data		
/lampy	/programmer	/global_fx_speed	/half	0 = los-lassen, 1 = drücken	
			/pause	0 = los-lassen, 1 = drücken	
		/record		0 = los-lassen, 1 = drücken	
		/edit		0 = los-lassen, 1 = drücken	
		/delete		0 = los-lassen, 1 = drücken	
		/copy		0 = los-lassen, 1 = drücken	
		/name		0 = los-lassen, 1 = drücken	
		/shift		0 = los-lassen, 1 = drücken	
		/magic		0 = los-lassen, 1 = drücken	
		/home		0 = los-lassen, 1 = drücken	
		/fader_mode		0 = los-lassen, 1 = drücken	
		/pan_tilt		0 < 1 XY Wert	
		/blind	/btn		0 = los-lassen, 1 = drücken
				/led	0 = led aus, 1 = led an
		/highlight	/btn		0 = los-lassen, 1 = drücken
				/led	0 = led aus, 1 = led an
		/fan	/btn		0 = los-lassen, 1 = drücken
				/led	0 = led aus, 1 = led an
		/select	/all_none		0 = los-lassen, 1 = drücken
			/next		0 = los-lassen, 1 = drücken
			/previous		0 = los-lassen, 1 = drücken
			/even_odd		0 = los-lassen, 1 = drücken
			/first_second_half		0 = los-lassen, 1 = drücken
		/feature_direct	/pan	/inc	-1 < 1 Variabler Wert
				/value	0 < 1000 Wert
			/tilt	/inc	-1 < 1 Variabler Wert
				/value	0 < 1000 Wert
			... and so on ...		0 = los-lassen, 1 = drücken
		/clear	/btn		0 = los-lassen, 1 = drücken
				/led	0 = led aus, 1 = led an
		/commandline	/content		[string]
			/error_led		0 = led aus, 1 = led an
		/encoder	/1-4	/btn	0 = release, 1 = press
				/inc	-1 < 1 Variabler Wert
				/text1	[string]
		/encoder	/1-4	/text2	[string]

OSC Befehl-Pfad			Data
/lampy	/programmer	/intensity	0 = los-lassen, 1 = drücken
		/position	0 = los-lassen, 1 = drücken
		/color	0 = los-lassen, 1 = drücken
		/gobo	0 = los-lassen, 1 = drücken
		/beam	0 = los-lassen, 1 = drücken
		/special	0 = los-lassen, 1 = drücken
	/use_accel		0 = los-lassen, 1 = drücken
	/sync		0 = los-lassen, 1 = drücken

## 9.2. MIDI-Eingang

### 9.2.1. Wie Sie MIDI einrichten

Informationen zur Einrichtung von MIDI finden Sie in Abschnitt 8.4.2.11., Aktivieren des MIDI-Eingangs auf Seite 69.

### 9.2.2. MIDI-Befehlsspezifikation

#### 9.2.2.1. MIDI-Noten Ein/Aus-Befehlszuordnung

Hinweis	Geben Sie ein.	Aktion
0 - 9	Playback-Fader 1 - 10 auf Seite 1	Knopfdruck
10 - 19	Playback-Fader 1 - 10 auf Seite 2	Knopfdruck
20 - 29	Playback-Fader 1 - 10 auf Seite 3	Knopfdruck
30 - 39	Szenen-Fader 1 - 10	Knopfdruck
40 - 49	Szenen-Fader 11 - 20 (nur LAMPY 40)	Knopfdruck
50 - 59	Szenen-Fader 21 - 30 (nur LAMPY 40)	Knopfdruck
60 - 99	Virtueller Ausführender 1 - 40	Knopfdruck
100	Master-Dimmer	Blackout Ein/Aus
101	Chaser / Lauflicht Geschwindigkeit	Tap-Sync Tap
102	Chaser / Lauflicht Geschwindigkeit	Halbe Geschwindigkeit
103	Chaser / Lauflicht Geschwindigkeit	Doppelte Geschwindigkeit
104	Chaser / Lauflicht Geschwindigkeit	Pause
105	Chaser / Lauflicht Geschwindigkeit	Zurücksetzen
106	Globale FX-Größe	100 %
107	Globale FX-Größe	Halbe Größe
108	Globale FX-Größe	Doppelte Größe
109	Globale FX-Größe	0 %
110	Globale FX-Geschwindigkeit	Zurücksetzen
111	Globale FX-Geschwindigkeit	Doppelte Geschwindigkeit
112	Globale FX-Geschwindigkeit	Halbe Geschwindigkeit
113	Globale FX-Geschwindigkeit	Pause

#### 9.2.2.2. Zuordnung von MIDI-Control Change Werten

Kontrollwechsel (CC)	Geben Sie ein.	Aktion
0 - 9	Playback-Fader 1 - 10 auf Seite 1	Fader-Wert
10 - 19	Playback-Fader 1 - 10 auf Seite 2	Fader-Wert
20 - 29	Playback-Fader 1 - 10 auf Seite 3	Fader-Wert
30 - 39	Szenen-Fader 1 - 10	Fader-Wert
40 - 49	Szenen-Fader 11 - 20 (nur LAMPY 40)	Fader-Wert
50 - 59	Szenen-Fader 21 - 30 (nur LAMPY 40)	Fader-Wert

Kontrollwechsel (CC)	Geben Sie ein.	Aktion
60	Master-Dimmer	Fader-Wert
61	Chaser / Lauflicht-Geschwindigkeit	Fader-Wert
62	Globale FX-Größe	Fader-Wert
63	Globale FX-Geschwindigkeit	Fader-Wert

## 10. Tastenkombinationen

---

Hier ist eine Liste der Tastenkombinationen, welche Ihnen bei der Programmierung Ihrer Show helfen können:

[Edit] + [AttributGroup]-Taste laden alle Werte der entsprechenden Attributgruppe ohne Effekte in den Programmer

[Shift] + [AttributGroup]-Taste öffnet das Presets-Fenster für die jeweilige Attributgruppe.

[Shift] + [Zauberstab]-Taste auf dem Frontpanel für 2 Sekunden löst die Kalibrierung des internen Bildschirms aus.

[Shift] + [Home]-Taste auf dem Frontpanel für 2 Sekunden startet das User Interface neu.

[Shift] + **Multi Function Fader Mode** Button öffnet das Fadermode Fenster.

[Shift] + [Clear] holt den letzten Programmerinhalt wieder zurück.

[Shift] + [Fan] öffnet den Effects-Programmer

[Shift] + [Copy] entspricht "Move" (zum Verschieben eines Elementes).

[Shift] + [Off] schaltet alle laufenden Playbacks, Scenes und Executoren aus

[Shift] + **Close Show / Shutdown / Reboot** löst die jeweilige Aktion aus, ohne die Show zu speichern.

[Shift] im Programmer (Fixtures View) und Library Editor zeigt feine DMX Werte und erhöht die Auflösung der Encoder.

[Shift] in Fixtures View erlaubt es, den Viewport zu verschieben und eine Pinch-Geste zum zoomen.

[Shift] + **Preset** lädt die im Preset gespeicherten Wert anstelle einer Referenz auf dieses Preset.

## 11. Wartung

### 11.1. Sicherheitshinweise für die Instandhaltung



**GEFAHR**  
Elektrischer Schlag durch gefährliche Spannung im Inneren

Trennen Sie die Stromversorgung vor Wartungs- oder Reinigungsarbeiten ab.



**WARNUNG**  
Verbrennungsgefahr durch heiße Oberfläche

Lassen Sie das Gerät vor der Wartung oder Reinigung mindestens 15 Minuten abkühlen.

### 11.2. Vorbeugende Instandhaltung



**Achtung**  
Prüfen Sie das Gerät vor jedem Gebrauch visuell auf eventuelle Mängel.

Stellen Sie das sicher:

- Alle Schrauben, die zur Installation des Geräts oder von Teilen des Geräts verwendet werden, sind fest angezogen und nicht korrodiert.
- Es gibt keine Verformungen an Gehäusen, Befestigungen und Installationspunkten.
- Das Display ist nicht gesprungen oder beschädigt.
- Die Stromkabel sind nicht beschädigt und weisen keine Materialermüdung auf.

### 11.2.1. Grundlegende Reinigungsanweisungen

Der Bildschirm des Geräts sollte regelmäßig gereinigt werden. Der Reinigungsplan hängt von den Bedingungen am Standort ab, an dem das Gerät installiert ist. Wenn am Standort Rauch- oder Nebelmaschinen eingesetzt werden, muss das Gerät häufiger gereinigt werden. Wenn das Gerät hingegen in einem gut belüfteten Raum installiert ist, muss es weniger häufig gereinigt werden. Um einen Reinigungsplan aufzustellen, sollte das Gerät während der ersten 100 Betriebsstunden in regelmäßigen Abständen untersucht werden.

Um das Gerät zu reinigen, führen Sie die folgenden Schritte aus:

- 04) Trennen Sie das Gerät von der elektrischen Stromversorgung.
- 05) Lassen Sie das Gerät mindestens 15 Minuten abkühlen.
- 06) Entfernen Sie den auf der Außenfläche angesammelten Staub mit trockener Druckluft und einer weichen Bürste.
- 07) Reinigen Sie die Bildschirme mit einem feuchten Tuch. Verwenden Sie eine milde Reinigungsmittellösung.
- 08) Trocknen Sie die Bildschirme sorgfältig mit einem fusselfreien Tuch.
- 09) Reinigen Sie die DMX- und andere Anschlüsse mit einem feuchten Tuch.



#### Achtung

- Tauchen Sie das Gerät nicht in Flüssigkeit ein.
- Verwenden Sie keinen Alkohol oder Lösungsmittel.
- Stellen Sie sicher, dass die Anschlüsse vollständig trocken sind, bevor Sie das Gerät an die Stromversorgung und an andere Geräte anschließen.

### 11.3. Korrigierende Wartung

Das Gerät enthält keine Teile, die vom Benutzer gewartet werden können. Öffnen Sie das Gerät nicht und nehmen Sie keine Änderungen am Gerät vor.

Übergeben Sie Reparaturen und Wartungsarbeiten an eingewiesene oder qualifizierte Personen. Kontaktieren Sie Ihren Highlite International-Händler für weitere Informationen.

## 12. Deinstallation, Transport und Lagerung

---

### 12.1. Anweisungen zur Deinstallation



**WARNUNG**

Eine fehlerhafte Deinstallation kann zu schweren Verletzungen und Sachschäden führen.

- Lassen Sie das Gerät vor der Demontage abkühlen.
- Trennen Sie die Stromversorgung vor der Deinstallation ab.
- Beachten Sie bei der Deinstallation des Gerätes stets die nationalen und standortspezifischen Vorschriften.
- Tragen Sie persönliche Schutzausrüstung in Übereinstimmung mit den nationalen und standortspezifischen Vorschriften.

### 12.2. Anweisungen für den Transport

- Verwenden Sie für den Transport des Geräts nach Möglichkeit die Originalverpackung.
- Beachten Sie immer die Handhabungshinweise, die z.B. auf dem Umkarton aufgedruckt sind: "Vorsichtig handhaben", "Diese Seite nach oben", "Zerbrechlich".

### 12.3. Lagerung

- Reinigen Sie das Gerät vor der Lagerung. Befolgen Sie die oben aufgeführten Reinigungsanweisungen.
- Bewahren Sie das Gerät wenn möglich in der Originalverpackung auf.

## 13. Entsorgung

---

### Korrekte Entsorgung dieses Produkts



Elektro- und Elektronik-Altgeräte

Dieses Symbol auf dem Produkt, seiner Verpackung oder auf Dokumenten weist darauf hin, dass das Produkt nicht als Haushaltsabfall behandelt werden darf. Entsorgen Sie dieses Produkt, indem Sie es bei der jeweiligen Sammelstelle für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgeben. Dadurch sollen Umweltschäden oder Personenschäden durch unkontrollierte Abfallentsorgung vermieden werden. Ausführlichere Informationen zum Recycling dieses Produkts erhalten Sie bei den örtlichen Behörden oder beim autorisierten Händler.

## 14. Genehmigung

---



Eine verfügbare Konformitätserklärung finden Sie auf der jeweiligen Produktseite auf der Website von Highlite International ([www.highlite.com](http://www.highlite.com)).





©2020 Showtec