

Xciter

Schnellstart



Aufruf eines Cue

1. Drücken Sie [CUE] im Startbildschirm.
Der Xciter zeigt die Playbacksteuerung im Faderdisplay an und wechselt auf Cueseite 1. Rufen Sie jetzt einen Cue oder Playback auf.

Wählen Sie mit Pagetasten eine Cueseite.

Wählen Sie mit den Nummerntasten einen Cue aus.

Die Taste des aktivierten Cues blinkt. Der Cue-Dialog wird geöffnet. Sie sehen, welche Sequenzen dem ausgewählten Cue zugeordnet wurden. Der Dialog enthält auch Werkzeuge, mit denen Sie Sequenzen während der Show manipulieren können.

Sie können Triggermodus und Laufrichtung jeder Sequenz jederzeit ändern.

Aufruf einer Sequenz

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

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

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

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

Triggerung:

I: Intern

M: Manuell

N: Kein Trigger

A: Audio

B: BPM

Laufrichtung:

>: Vorwärts

I: Einmal vorwärts und stehenbleiben

∴: Einmal vorwärts und deaktivieren

<: Rückwärts

^: Hin und Her

?: Zufällige Szenenwahl

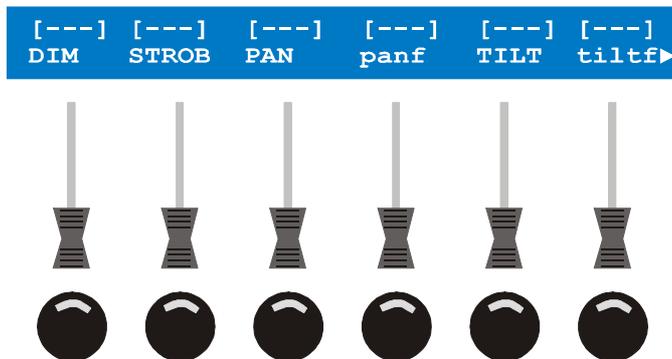
Jede Kombination Trigger – Laufrichtung ist möglich.

Siehe auch: 8. Cue-Dialog

1. Der Programmier	4
2. Szenen- und Sequenz-Editor.....	5
3. Speichern	11
4. Als Sequenz speichern	11
5. Als Background-Szene speichern.....	12
6. Als Preset speichern	13
7. Update	13
8. Cue-Dialog	13
9. Erweiterter Cue-Dialog.....	17
10. Einstellungen des Run Modus speichern	20
11. Playback-Steuerung.....	21
12. Cuelisten	22
A1: Editieren der Elemente.....	26
Edit-Dialog	26
Schnelles Editieren während der Show	27
A2: Patch	28
Geräteanwahl.....	31
Gleichzeitige Auswahl mehrerer Geräte	31
Unterschiedl. Verhalten der Geräteauswahl	31

1. Der Programmierer

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



Aktive und transparente Kanäle

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

Transparenz

Wenn ein Kanal im aktiven Layer nicht geändert wurde und deshalb keinen Wert besitzt, wird der Wert des inaktiven Layers ausgegeben – der Kanal ist „transparent“.

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

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

Der Xciter speichert nur die aktiven Kanäle einer Szene, also die Kanäle, deren Wert Sie im Programmierer geändert haben. Im Display wird der Kanalwert statt [–] dargestellt.

Indikatoren des Kanalstatus

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

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

Presets (für immer wieder benötigte Einstellungen beim Programmieren)

Ein Preset ist eine Stimmung, die Sie im Programmierer erstellen und explizit als Preset speichern. Um dem Beispiel zu folgen, benötigen Sie eine Stimmung mit Pan- und Tilt-Werten, die Sie als Preset 101 speichern.

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

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

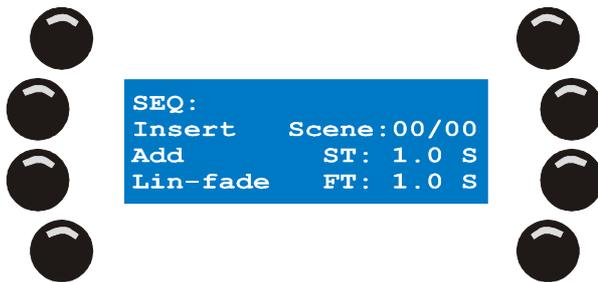
Um den Preset-Wert eines bestimmten Kanals zu entfernen, drücken Sie den entsprechenden Bump Button, bis der Kanal transparent ist (Anzeige [--]). Dann bewegen Sie den Fader erneut, um den logischen Kanal ohne Preset-Wert zu aktivieren.
 Mit [EDIT] und [CLEAR] löschen Sie alle Preset-Zuordnungen im Programmer. Die Tastenkombination löscht alle Werte, Presets und Effektparameter im Programmer.

2. Szenen- und Sequenz-Editor

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

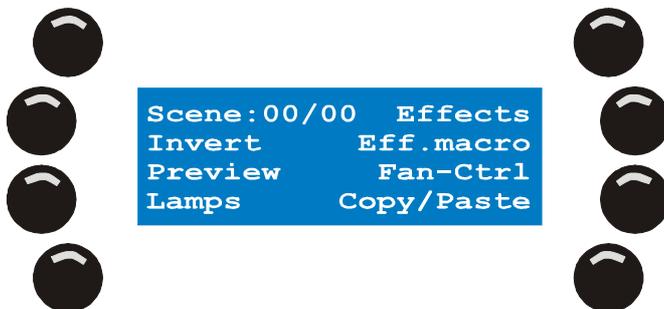
Szenen und Sequenzen werden im gleichen Editor bearbeitet. Der Szenen-Editor wird zum Sequenz-Editor, wenn Sie eine oder mehrere Szenen anfügen.

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



Die Grundfunktionen des Editors sind:

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



Die erweiterten Funktionen sind:

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

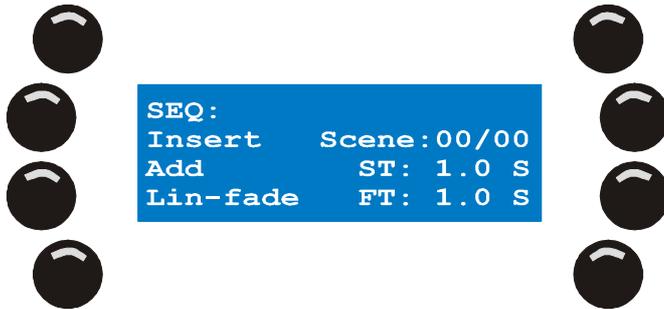
Zwischen DMX / Prozentwertanzeige umschalten

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

Szenen ändern, ein- und anfügen

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

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



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

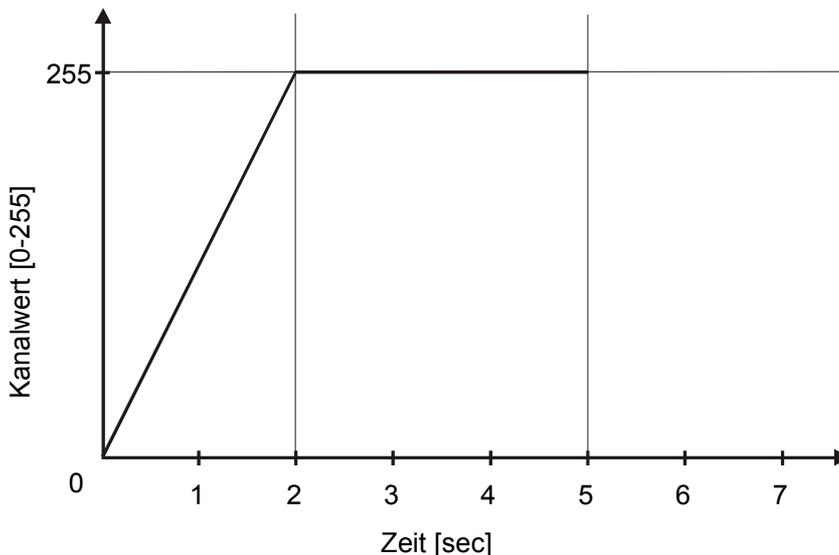
Alle Schritte hinter dem Punkt der Einfügung werden eine Position nach hinten verschoben. Der Szenen-Zähler wird um einen Schritt erhöht.
Nach dem Erstellen der zweiten Szene wird der Szenen- zum Sequenz-Editor. Dies ist für die weitere Arbeit uninteressant, da beide Editoren identisch sind. Um die Programmierung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

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

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

Szenen- und Fadezeiten ändern

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



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

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

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

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

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

Fadekurve

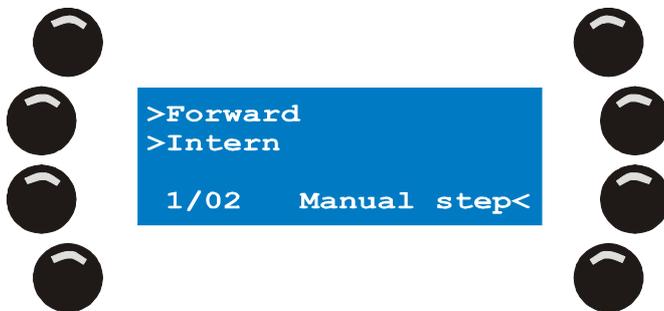
Der Xciter kann beim Überblenden drei verschiedene Fadekurven verwenden:

- Linear
- Logarithmisch
- Exponential

Voransicht der Sequenz

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

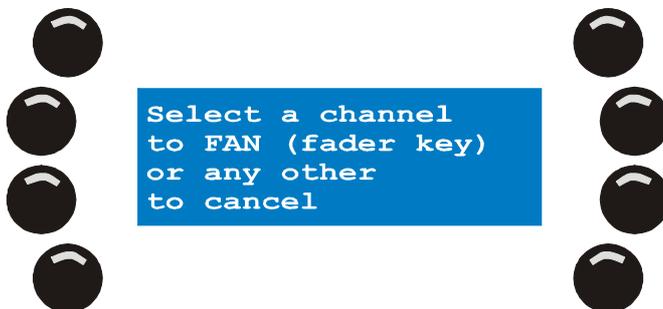
Mit {Preview} im erweiterten Funktionsmenü öffnen Sie den Preview-Dialog.



Der Szenen-Zähler links unten in der Hauptanzeige zeigt den aktuellen Schritt.

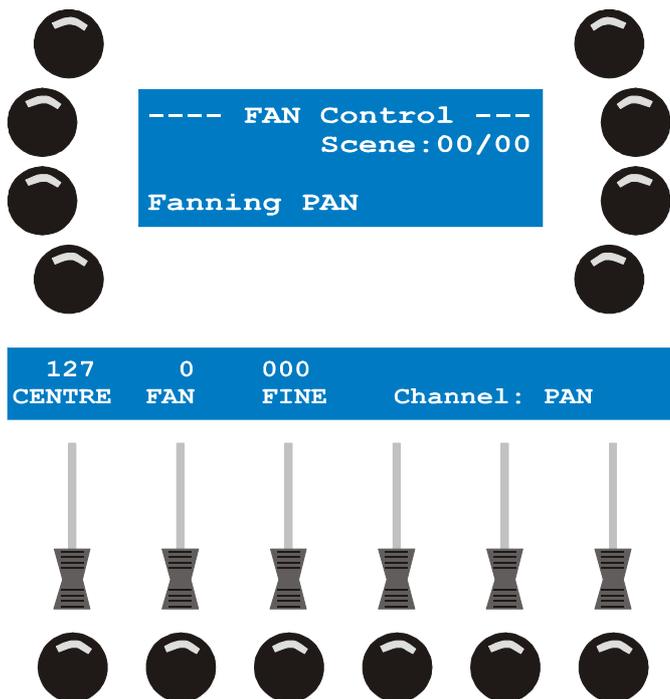
Fanning („Spreizung“ mehrerer Lichtstrahlen)

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



- Drücken Sie die Bump Buttons der logischen Kanäle, die Sie spreizen wollen.

Beispiel: Drücken Sie den Bump Button unter dem Pan-Kanal.



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

Kopieren / Einfügen

Sie erstellen die Stimmung einmal und kopieren sie in die Zwischenablage. Beim Erstellen einer neuen Szene fügen Sie die Stimmung einfach wieder ein. Die Szene wird in der Zwischenablage des Xciters gespeichert, bis Sie die Konsole ausschalten.

Kopieren einer Szene in die Zwischenablage

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



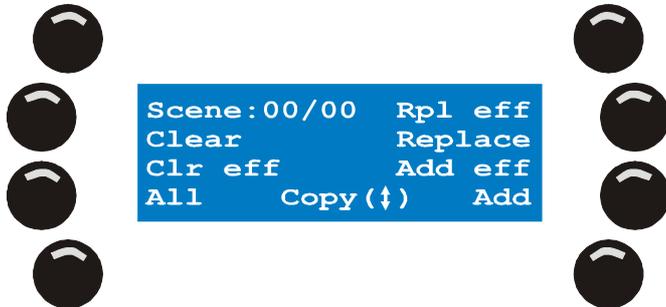
- Mit [□] kopieren Sie die Stimmung in die Zwischenablage.

Einfügen der Szene von der Zwischenablage

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

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

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



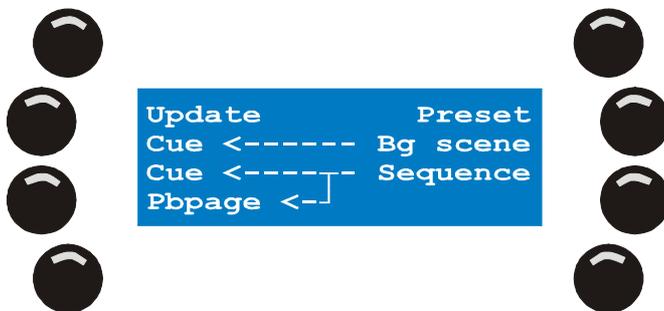
Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

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

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

3. Speichern

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



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

Der Xciter bietet zwei Speicher-Optionen an.

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

4. Als Sequenz speichern

Die Sequenz direkt einem Cue zuweisen

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

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

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

Die Sequenz direkt einem Playbackfader zuweisen

1. Drücken Sie im Speicherdialog {Pbpage} mit dem Pfeil von {Sequenz} kommend.
2. Blättern Sie mit dem mittleren Jogwheel durch die Playback-Seiten. Die aktuelle Seitennummer wird im Haupt-Display angezeigt.
3. Drücken Sie den Bump Button unter einem freien Playbackfader, um die Zuweisung zu erstellen.
4. [ENT] bestätigt die Auswahl. Der Xciter schlägt eine Bezeichnung vor. Wenn Sie die Bezeichnung übernehmen wollen, drücken Sie zur Bestätigung [ENT]. Mit [CLEAR] löschen Sie die Bezeichnung. Geben Sie die neue Bezeichnung über die Nummerntasten ein. [ENT] bestätigt die neue Bezeichnung.

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

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

Im Speicher ablegen und später zuweisen

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

5. Als Background-Szene speichern

Die Background-Szene ist die „Grundszenen“ eines Cues. Ein Cue besteht aus vier Sequenzen und der Background-Szene. Kanäle, die nicht von den Sequenzen gesteuert werden und in der Background-Szene programmiert wurden, senden ihre Werte an den Ausgang.

Wenn keine Sequenz des Cues läuft, wird die vollständige Background-Szene ausgegeben.

Die BG-Szene direkt einem Cue zuweisen

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

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

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

Im Speicher ablegen und später zuweisen

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

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

6. Als Preset speichern

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

7. Update

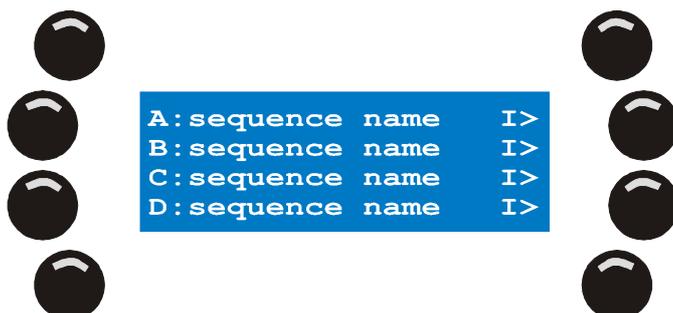
Wenn Sie Szenen oder Sequenzen geändert haben, wollen Sie oft nur deren geänderten Inhalt an derselben Stelle und nicht als neue Szene / Sequenz speichern.

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

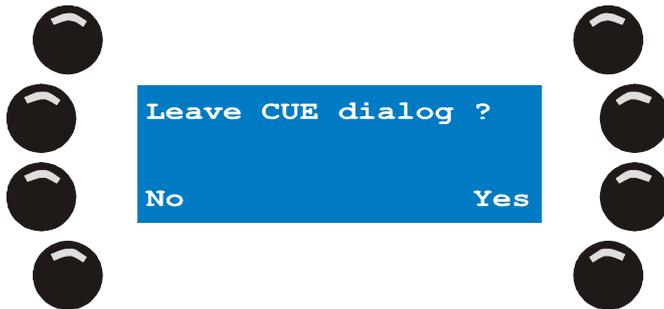
Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie ein existierendes Element geändert haben. Funktionen im Run Modus

8. Cue-Dialog

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



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



Der Xciter fragt, ob Sie den Dialog verlassen wollen.
{Yes} verlässt den Dialog, {No} bricht den Vorgang ab.
Beim Schließen des Dialogs stoppt der Xciter alle laufenden Prozesse (BG-Szenen, Sequenzen, Playbacks) und öffnet den Startbildschirm. Allen Geräten werden die Grundwerte ihrer Bibliothek zugewiesen.

Sequenzen aktivieren und deaktivieren

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

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

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

Sequenztrigger und Laufrichtung

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

Triggerung:

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

Laufrichtung:

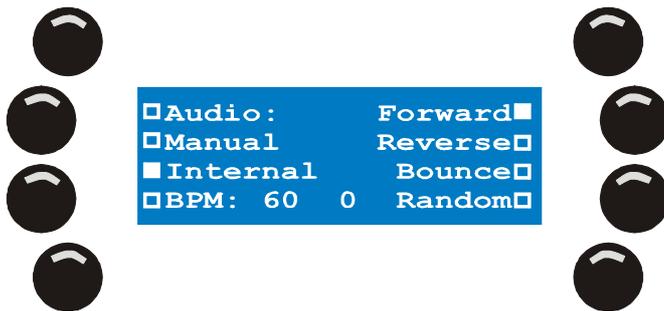
- >:** Vorwärts
- I:** Einmal vorwärts und stehenbleiben
- ∴** Einmal vorwärts und deaktivieren
- <:** Rückwärts
- ^:** Hin und Her
- ?:** Zufällige Szenenwahl

Jede Kombination Trigger – Laufrichtung ist möglich.

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

Sie können Triggermodus und Laufrichtung jeder Sequenz jederzeit ändern.

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



2. Die Triggerung ändern Sie mit den linken Tasten. Die zweite linke Taste von oben wechselt zwischen manueller Triggerung und keinem Trigger.
3. Die Taste rechts oben wechselt zwischen Vorwärts, einmal vorwärts und stehenbleiben bzw. einmal vorwärts und deaktivieren.
4. Mit [ENT] ändern Sie die Einstellung, mit [ESC] rufen Sie die ursprünglichen Einstellungen wieder auf.

Der Xciter kehrt zum Cue-Dialog zurück.

Die Änderungen sind sofort sichtbar. Die Änderungen werden gespeichert, wenn Sie im Dialog [ENT] drücken.

Interner Trigger

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

Manueller Trigger

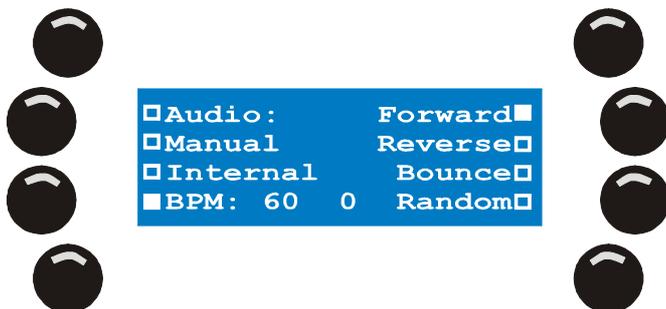
Sie schalten die Sequenz mit [TILT] selbst weiter (siehe Verwendung des Joysticks). Der Xciter ignoriert die programmierten Wait-Zeiten, die Fadezeiten werden bei der Überblendung berücksichtigt.

None (kein Trigger)

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

BPM Trigger

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

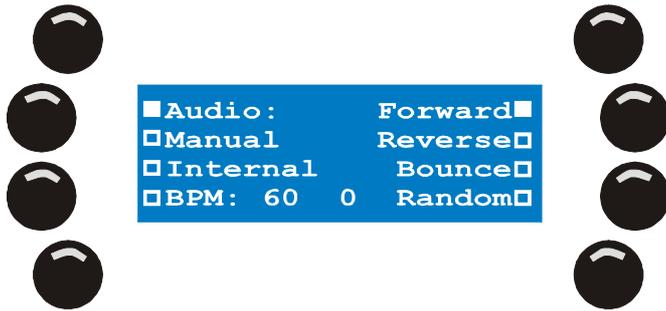


Drücken Sie C/F ein paar Mal, um eine neue Geschwindigkeit einzugeben. Die Grundeinstellung ist 60 BPM, d.h. die Sequenz wird jede Sekunde weiter geschaltet.

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

Audio-Trigger

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



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

Einmal laufen und Stehenbleiben

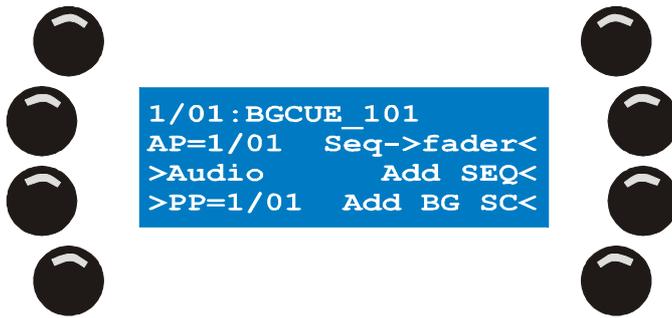
Die interne Uhr des Xcitors triggert die Sequenz. Die Sequenz verwendet die programmierten Zeiten. Nach einem Durchlauf bleibt die Sequenz auf der letzten Szene stehen.

Einmal laufen und Deaktivieren

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

9. Erweiterter Cue-Dialog

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



Der erweiterte Dialog zeigt zusätzliche Informationen zu Cues und Playbacks:

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

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

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

Hinweis 1: Der Xciter verwaltet Sequenzen und BG-Szenen über eine interne Liste. Im Run-Modus können Sie bestehende Szenen und Sequenzen in Cues und Playbackfadern verwenden.

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

Background-Szene einfügen / ersetzen

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

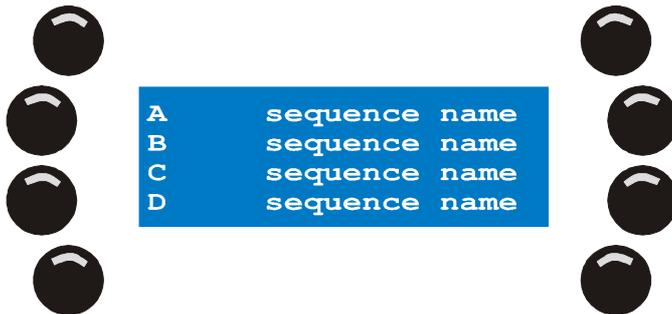
1. Drücken Sie im erweiterten Dialog {Add BG}. Der Xciter öffnet die interne Liste der Background Szenen.
2. Wählen Sie mit dem rechten Jogwheel die Szene, die in den Cue eingefügt werden soll.
3. Mit der Taste neben der Szene wählen Sie die Szene.
4. Mit [ENT] übernehmen Sie die Änderung, mit [ESC] brechen Sie ab. Der Xciter kehrt zum Dialog zurück.
5. **Die Background-Szene ist als Grundeinstellung nicht aktiv.** Mit der Taste oben links (neben dem Namen der Szene) aktivieren / deaktivieren Sie die Szene.

6. Diese Einstellung wird wie der Status der Sequenzen im Cue nicht gespeichert. Wenn Sie die Einstellung speichern wollen, drücken Sie [STORE] im erweiterten Cue-Dialog.
7. Wenn Sie die Einstellung speichern wollen, müssen Sie die Einstellungen des Run Modus speichern.

Sequenz einfügen / ersetzen

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

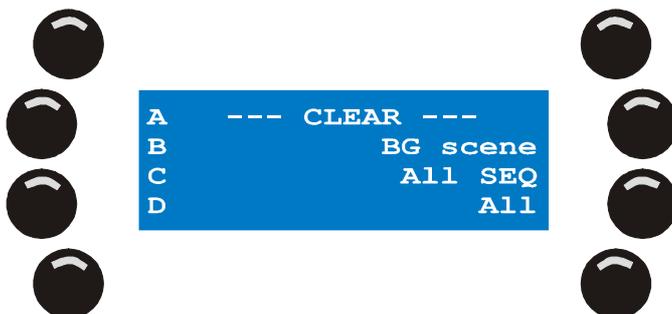
1. Drücken Sie im erweiterten Dialog {Add SEQ}. Der Xciter öffnet die interne Liste der Sequenzen.



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

Elemente aus einem Cue entfernen

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



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

Fadern Sequenzen zuweisen

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

1. Drücken Sie {Seq-> fader} im erweiterten Dialog. Der Xciter zeigt die aktuelle Playback-Seite in der ersten Zeile des Hauptdisplays. Die anderen 3 Zeilen zeigen die interne Liste der Sequenzen.
2. Wählen Sie mit dem rechten Jogwheel die Sequenz, die Sie zuordnen wollen, aus.
3. Drücken Sie die Taste neben der Sequenz, die Sie zuordnen wollen.
4. Mit dem mittleren Jogwheel wählen Sie eine Seite mit unbelegten Playbackfadern aus. Sie können die Seite auch mit den Page- und Nummerntasten wählen.
5. Drücken Sie den Bump Button unter dem Fader, dem die Sequenz zugewiesen werden soll.
6. Halten Sie [CLEAR], drücken Sie den Bump Button des Faders und lassen Sie [CLEAR] los, um eine Verknüpfung zu löschen. Es wird nur die Verknüpfung und nicht die Sequenz gelöscht.
7. Wiederholen Sie die Schritte 2-6, bis Sie alle Verknüpfungen erstellt haben.
8. Mit [ESC] verlassen Sie den Playbackfader-Manager. Der Xciter fragt, ob er die neue Playback-Konfiguration speichern soll, wenn Sie Änderungen vorgenommen haben.
9. Mit [YES] übernehmen Sie, mit [No] verwerfen Sie die Änderungen.

Eine Playback-Seite mit einem Cue verknüpfen

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

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

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

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

Audio-Einstellungen

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

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

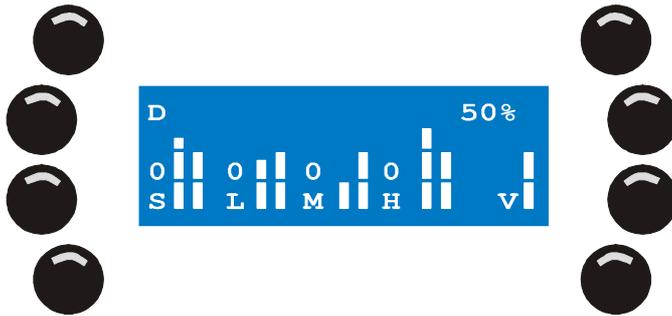
Oben rechts sehen Sie den Pegel des aktuell ausgewählten Parameters.

In der Fußzeile sehen Sie die Bezeichnungen der Parameter:

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

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

1. Drücken Sie {Audio}.



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

10. Einstellungen des Run Modus speichern

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

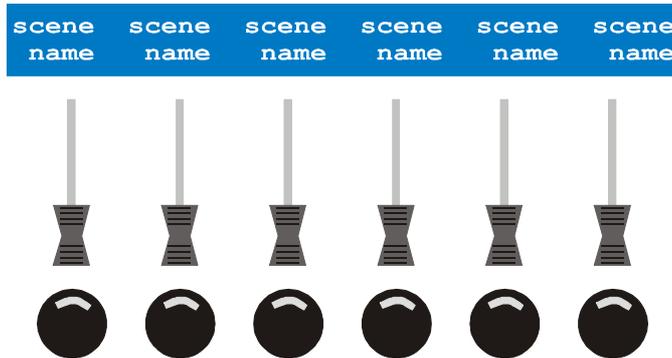
Folgende Parameter müssen explizit mit [STORE] gespeichert werden:

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

11. Playback-Steuerung

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

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



Die Bezeichnungen sollten deshalb innerhalb der ersten 10 Zeichen aussagekräftig sein.

Aktivieren, deaktivieren und Flashen der Playbacks

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

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

Trigger und Schritt-Modi der Sequenz

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

Den Wert übernehmen

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

Sie müssen mit dem Fader über den aktuellen Wert fahren, um die Steuerung über die Sequenz zu übernehmen.

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

Auto lock

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

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

12. Cuelisten

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

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

Auswahl der Cueliste

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



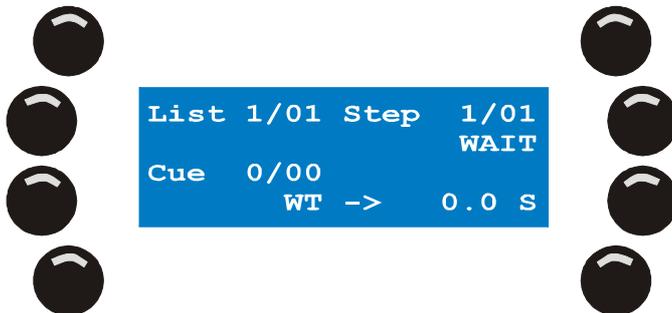
2. Mit den Pagetasten und den Nummerntasten wählen Sie eine Cueliste. Die Nummer der Cueliste erscheint im Hauptdisplay. Die erste Stelle gibt die Seite, die zweite Stelle die Nummer der Cueliste auf dieser Seite an. Der Xciter meldet 'List empty', wenn die Cueliste leer ist oder 'contains list', wenn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

Erstellen einer neuen Cueliste

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



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

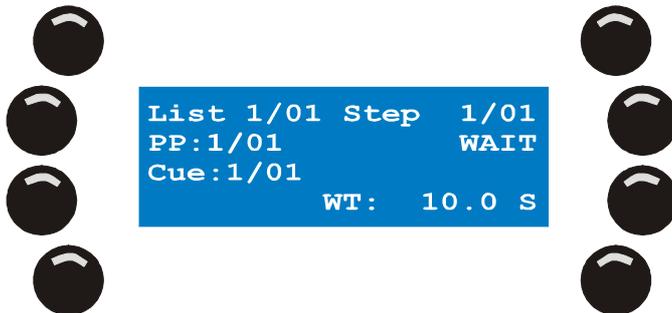


Der Xciter erzeugt einen leeren Schritt mit WAIT.

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

Cueliste starten

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



Wenn die Cueliste läuft, erscheinen im Hauptdisplay folgende Informationen:

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

Cueliste löschen

1. Sie müssen eine Cueliste mit Inhalt gewählt haben.
2. [CLEAR] löscht alle Schritte der Liste.



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

Existierende Cueliste editieren

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



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

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

A1: Editieren der Elemente

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

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

Edit-Dialog

[EDIT] ruft das Edit Menü auf.



Sequenz editieren

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

Background-Szene editieren

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

Preset editieren

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

Schnelles Editieren während der Show

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

Eine Sequenz im Cue editieren

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

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

Background-Szene editieren

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

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

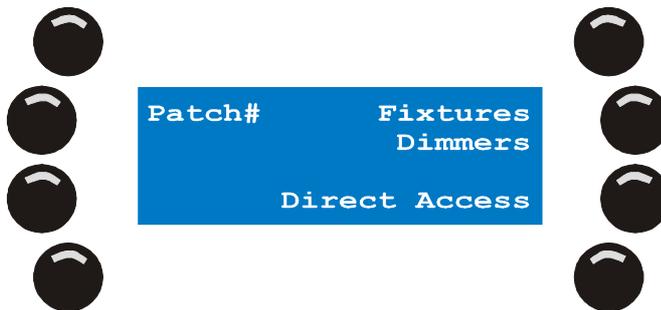
Playback-Sequenz editieren

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

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

A2: Patch

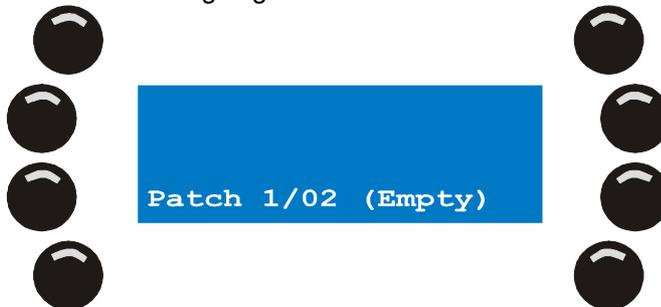
Drücken Sie {Patch} im Setup-Menü, um das Patch-Menü aufzurufen.



Auswahl eines Patches

Zuweisen eines anderen Patches:

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



2. Wählen Sie mit den Tasten 1 – 10 und 1 – 20 den Patch 101.



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

Gerätepatch

Der Xciter verhindert das Patchen überlappender Adressbereiche automatisch.

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

Beleuchtete Nummerntasten wurden bereits belegt.

1. Mit {Select Model} öffnen Sie die Gerätebibliothek.
Wählen Sie das gewünschte Gerät. Mit [ENT] bestätigen Sie die Auswahl.
2. Drücken Sie {DMX}.
Der Xciter schlägt unter Berücksichtigung des Adressbereichs die nächste mögliche Startadresse vor.
Sie können den Wert mit dem oberen rechten Jogwheel ändern. Sie können den Wert mit [CLEAR] löschen und die gewünschte Adresse mit den Tasten 1 – 10 eingeben (10 entspricht 0).
3. Mit [ENT] bestätigen Sie die DMX-Adresse. Nach [ENT] patcht der Xciter das aktuelle Gerät auf die ausgewählten Tasten und beginnt mit der angegebenen DMX-Adresse.
4. Wenn das Gerät nicht in der Bibliothek vorhanden ist können Sie es mit dem Profileditor entweder sofort definieren oder Sie verwenden die PC-Anwendung, um das Profil via USB in den Xciter zu laden.
5. Sie können die Pan- und Tilt-Kanäle abhängig von der Position des gepatchten Geräts im Rig invertieren oder vertauschen.
6. Das Gerät kann vom Masterfader oder Blackout entkoppelt werden. Vom Masterfader entkoppelt bedeutet, dass der Dimmer oder Shutter des Geräts nicht vom Masterfader beeinflusst wird. Vom Blackout entkoppelt bedeutet, dass die Blackout Taste den Dimmer oder Shutter des Geräts nicht beeinflusst. Drücken Sie die Tasten neben den Optionen, um die Option ein- bzw. auszuschalten.
7. Mit STORE speichern Sie die Änderungen. Wenn der Xciter Änderungen entdeckt, teilt er mit, dass die Änderungen gespeichert wurden. Bestätigen Sie die Meldung mit einer beliebigen Taste.
8. Mit [ESC] verlassen Sie das Patch. Wenn der Xciter nicht gespeicherte Änderungen entdeckt, fragt er, ob die Änderungen gespeichert werden sollen. Mit {Yes} speichern Sie die Änderungen, {No} verwirft sie.

Dimmerpatch

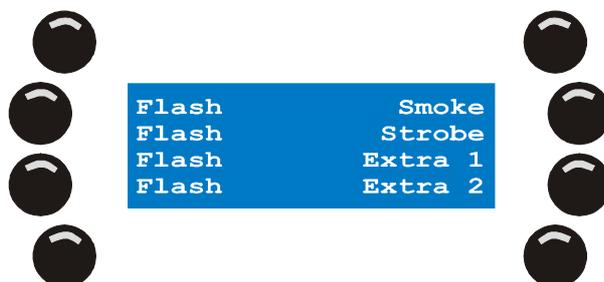
Siehe Handbuch

DA Patch

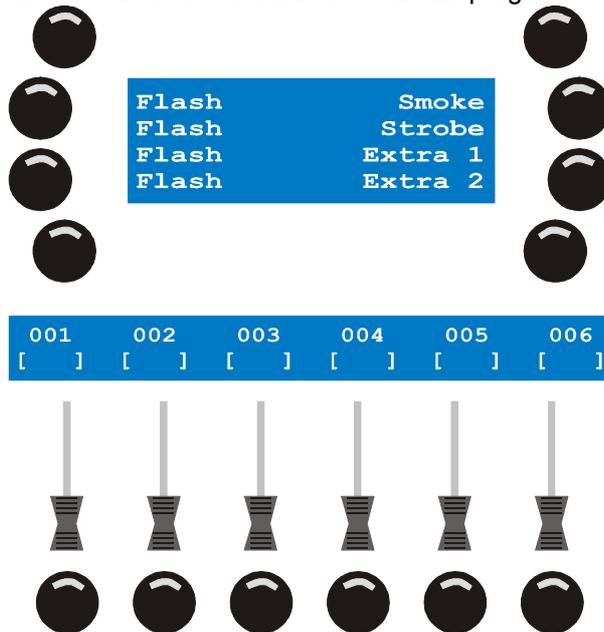
DA steht für Direct Access (direkter Zugriff). Der Xciter stellt vier DA Tasten zur Verfügung.

Im DA Patch weisen Sie den DA Tasten zwei Kanalmuster zu. Ein Muster wird beim Drücken, das andere Muster beim Loslassen der Taste gesendet.

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



2. Mit der Taste rechts wählen Sie die zu programmierende DA Taste aus. **Beispiel:** Smoke.



3. Blättern Sie mit den Pfeiltasten oder dem rechten Jogwheel durch die DMX Kanäle und wählen Sie die Kanäle aus, die von dem Gerät belegt werden. **Beispiel:** Eine DMX-gesteuerte Nebelmaschine auf den Kanälen 500 und 501.
4. Einer DA Taste können Sie zwei Szenen zuordnen: Eine ON Szene und eine OFF Szene. Die ON Werte erscheinen am Ausgang, wenn Sie die Taste drücken; wenn die Taste nicht gedrückt wird, werden die OFF Werte gesendet. Beim Öffnen des Patches werden die ON

Werte gezeigt. Drücken Sie {On values} oder {Off values}, um zwischen den ON

und OFF Werten zu wechseln.

5. Mit dem Bump Button unter der DMX Adresse übernehmen / entfernen Sie den physischen Kanal im Patch. Als Grundeinstellung ist der ON Wert 255, der OFF Wert 0. **Beispiel:** Patchen Sie die Kanäle 500 und 501. Mit den Fadern ändern Sie den Wert. Wenn Sie den Bump Button halten und das mittlere Jogwheel drehen, können Sie den Wert in kleinen Schritten einstellen.
6. Die DA Tasten verfügen über zwei Modi: Toggle und Flash. Der Flash Modus ist die Voreinstellung.
7. Im Flash Modus werden die ON Werte gesendet, so lange Sie die DA Taste gedrückt halten. Die OFF Werte werden gesendet, wenn Sie die Taste loslassen. Im Toggle Modus wechseln Sie bei jedem Druck der DA Taste zwischen den ON und OFF Werten.
8. Drücken Sie {Toggle} oder {Flash}, um den Modus zu ändern.
9. Mit [ESC] kehren Sie zum DA Patch Menü zurück.
10. Sie können jetzt die nächste DA Taste programmieren. Gehen Sie wie beschrieben vor.
11. Mit [ESC] kehren Sie zum Patch-Menü zurück. Beim Drücken von [ESC] fragt der Xciter, ob er die Änderungen speichern soll, wenn Änderungen vorgenommen wurden. Mit {Yes} speichern, mit {No} verwerfen Sie die Änderungen und verlassen das Menü.

Geräteanwahl

Der Xciter erlaubt die gleichzeitige Verwendung von Moving Lights und Dimmern in einer Szene. Mit [FIX] wählen Sie Scheinwerfer aus (Moving Lights).

Mit [DIM] wählen Sie Dimmer aus (konventionelle Scheinwerfer).

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

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

Gleichzeitige Auswahl mehrerer Geräte

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

Der Xciter spricht das zuerst ausgewählte Gerät an.

Unterschiedl. Verhalten der Geräteauswahl

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

Inclusive

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

Jede neue Auswahl wird der bestehenden Auswahl hinzugefügt.

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

Exclusive

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

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

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

[---] DIM		Transparenter Kanal
[255] DIM		Aktiver Kanal, Snap-Modus
<255> DIM		Aktiver Kanal, Fade-Modus
]255[DIM	>255< DIM	Kanal invertiert
[127] DIM	<127> DIM	Aktiver Kanal mit Effektgenerator
P115> PAN		Aktiver Kanal im Fade-Modus, der Wert stammt von Preset 115
!255] STROB		Kanalwert größer oder kleiner als die in der Bibliothek definierten Grenzen. Der Wert wird nicht ausgegeben.

Undo-Funktion

Die Undo-Funktion ruft die zuletzt gespeicherten Werte auf. Drücken Sie [CL]; der Cuelisten Button arbeitet im Programmer als Undo-Button.

