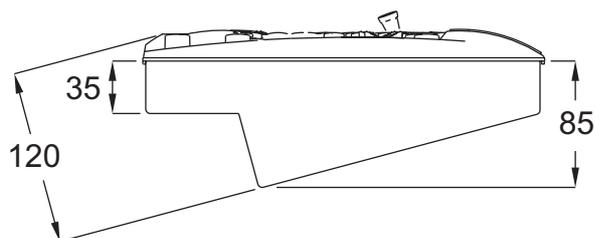
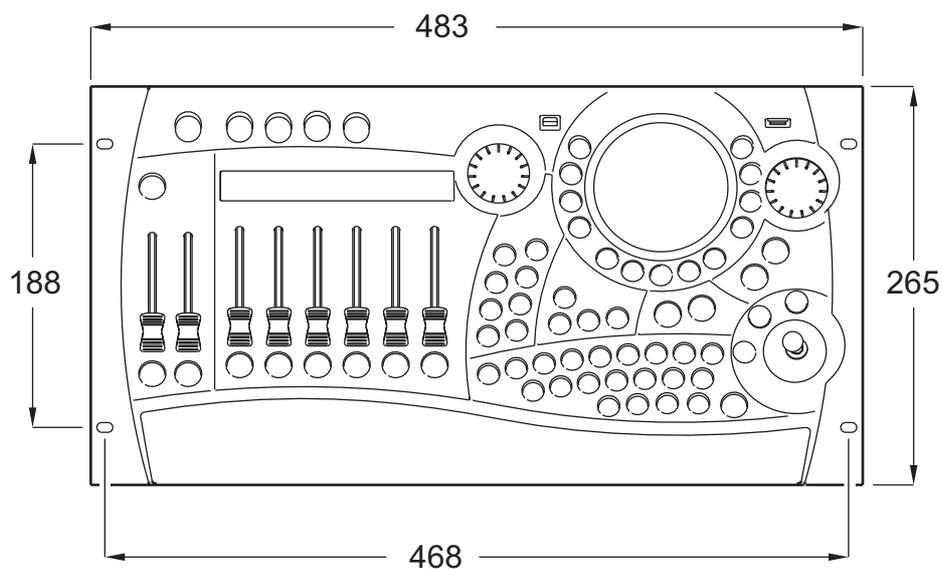


Xciter

Handbuch



Alle Massangaben in Millimeter:



© 2003 Martin Professional A/S, Denmark.

Gedruckt in Dänemark

Dieses Handbuch wurde von R&D International NV, Belgien, im Auftrag der Martin Professional A/S, Dänemark, erstellt.

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuchs darf, egal auf welche Weise, ohne schriftliche Genehmigung der Martin Professional A/S, Dänemark, vervielfältigt werden.

Die Information in diesem Handbuch kann jederzeit ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Martin Professional A/S übernimmt keinerlei Garantie bezüglich Einsätzen oder nicht möglichen Einsätzen des hier beschriebenen Geräts aufgrund der hier gegebenen Informationen.

Martin Professional A/S haftet nicht für Schäden oder Folgeschäden, die aufgrund der Verwendung des vorliegenden Materials entstehen.

P/N 35060119 Revision B

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1. Installation	5
1.1 Hardware	5
1.2 Software	7
Kapitel 2. Einschalten / Ausschalten	9
2.1 Einschalten	9
2.2 Ausschalten	9
Kapitel 3. Der Joystick	11
3.1 Verwendung im Programmer	11
3.2 Verwendung im Cue (Run) Modus	11
Kapitel 4. Betrieb der Pultleuchte	13
Kapitel 5. Setup-Menü	14
Kapitel 6. Gerätebibliothek	14
6.1 Erstellen eines neuen Profils	14
6.2 Ändern eines vorhandenen Profils	14
6.3 Entfernen eines Profils	14
Kapitel 7. Patch	14
7.1 Physikalische Kanäle und Steuerkanäle	14
7.2 Geräte.....	14
7.3 Dimmerpatch	14
7.4 DA Patch	14
Kapitel 8. Auto-Start	14
Kapitel 9. Zugriffsrechte	14
9.1 Unterschiedliche Rechte für die Anwender	14
9.2 Ändern der Zugriffsrechte.....	14
Kapitel 10. Dateimanager	14
10.1 Defrag	14
10.2 Eine Show oder alles löschen	14
Kapitel 11. Weitere Setup Funktionen	14
11.1 DMX Config	14
11.2 MIDI	14
Kapitel 12. Kalibrieren des Joysticks	14
Kapitel 13. Test	14
Kapitel 14. Die Philosophie des Xcitors	14
14.1 Blöcke bauen.....	14
14.2 Showelemente.....	14
14.3 Programmierhilfen	14
14.4 Prioritäten	14
Kapitel 15. Programmierfunktionen	14
15.1 Geräteauswahl	14
15.2 Gleichzeitige Auswahl mehrerer Geräte	14
15.3 Verhalten der Auswahl	14
15.4 Gerätegruppen	14
15.5 Geräte-Information	14

15.6 Der Programmier	14
15.7 Szenen- und Sequenz-Editor	14
Kapitel 16. Effektbeispiele	14
16.1 Erzeugen einer Kreisbewegung	14
16.2 Erstellen eines Dimmerchasers	14
16.3 Erstellen eines Colorchasers	14
16.4 Die Verwendung der Modulatoren (Generatoren 1-5)	14
16.5 Verwendung der BPM Generatoren (251-255)	14
16.6 Die Audiofunktionen des Effektgenerators	14
Kapitel 17. Speichern	14
17.1 Als Sequenz speichern	14
17.2 Als Background Scene speichern	14
17.3 Als Playback Scene speichern	14
17.4 Als Preset speichern	14
17.5 Update	14
Kapitel 18. Editieren der Elemente	14
18.1 Edit-Dialog	14
18.2 Schnelles Editieren während der Show	14
Kapitel 19. Funktionen im Run Modus	14
19.1 Transparenz der Sequenzen über Cues	14
19.2 Cue-Dialog	14
19.3 Erweiterter Cue-Dialog	14
19.4 Einstellungen des Run Modus speichern	14
19.5 Playback Steuerung	14
19.6 Cuelisten	14
Kapitel 20. Direktzugriff	14
20.1 Pitch-Control und Freeze	14
20.2 Master, Master Flash und Black Out	14
20.3 DA Buttons: SMK, STRB, EXT1 und EXT2	14
Kapitel 21. PC software	14
21.1 Installation der Software	14
21.2 Firmware manager	14
21.3 Library manager	14
21.4 Backup / Restore	14
Kapitel 22. Technische Daten - Xciter	14

Kapitel 1. Installation

1.1 Hardware

Die meisten Anschlüsse befinden sich an der Rückseite der Konsole.



1.1.1 Stromanschluss

Der Xciter benötigt kein externes Netzteil. Er wird direkt über ein Kaltgerätekabel an die Netzspannung angeschlossen. Das interne Netzteil passt sich automatisch an die örtliche Netzspannung an. Das Netzteil ist gegenüber Spannungsschwankungen, die kürzer als 0,5 s sind, unempfindlich.

Die örtliche Netzspannung darf in folgenden Spannungs- und Frequenzbereichen liegen:

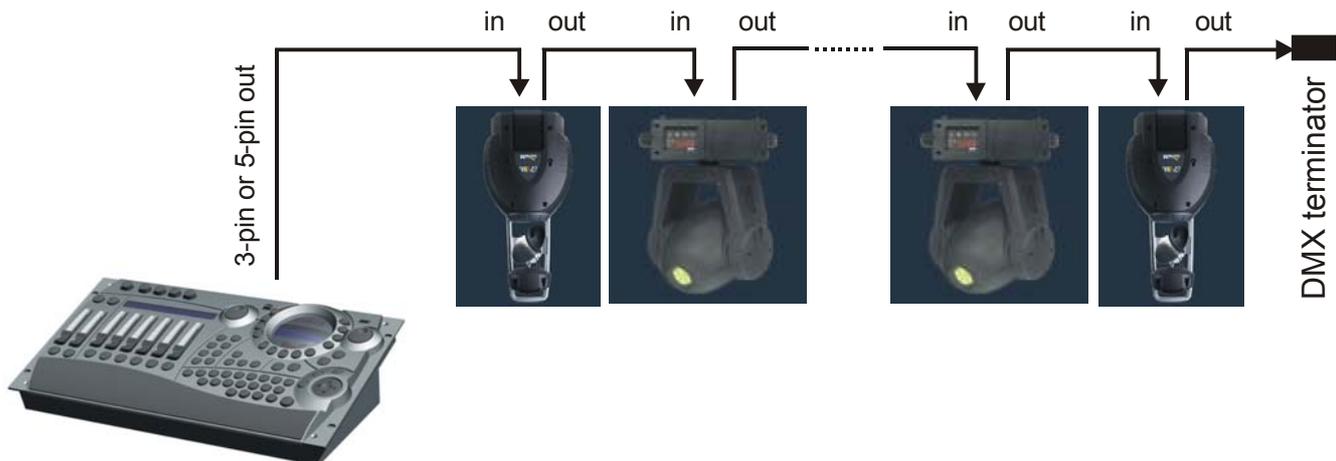
90VAC – 260VAC

50Hz – 60Hz

1.1.2 DMX Anschluss

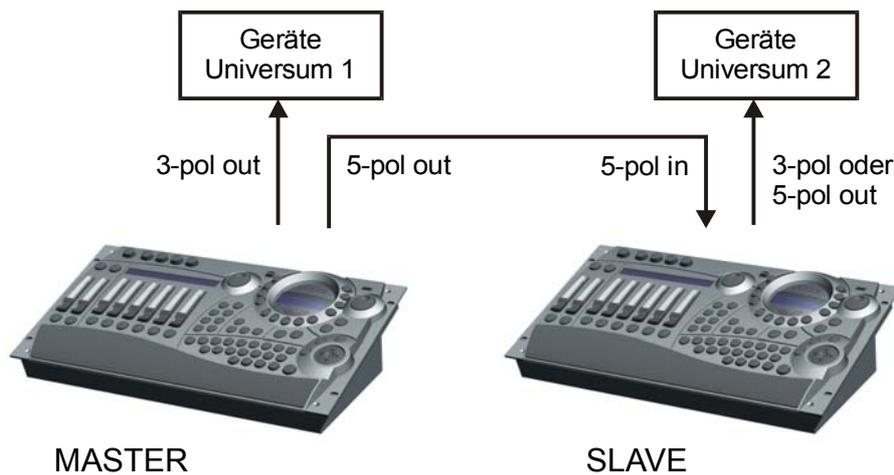
Der Xciter sendet auf einem DMX-512 Universum. Auf der Rückseite des Geräts finden Sie einen 5-poligen DMX Eingang, einen 5-poligen DMX Ausgang und einen 3-poligen DMX Ausgang. Der 3-polige und 5-polige Anschluss sind parallel gepuffert verschaltet und gehören zum selben DMX Universum – Sie können beide Ausgänge parallel verwenden, ohne die Qualität des DMX Signals zu beeinflussen.

1.1.2.1 Geräte



1.1.2.2 Master/Slave

Da der 3-polige und 5-polige DMX Ausgang gleichzeitig verwendet werden dürfen, können zwei Konsolen via DMX verlinkt werden und gleichzeitig Geräte an beide Konsolen angeschlossen werden. Wenn Sie mit der Masterkonsole mehrere Slaves steuern wollen, müssen Sie einen Splitter verwenden.



Wenn Sie die Master/Slave-Funktion verwenden wollen, müssen Sie im Setup-Menü die entsprechenden Einstellungen vornehmen. Näheres finden Sie im Abschnitt „Master/Slave-Konfiguration“.

1.1.3 MIDI Anschluss

Wenn Ihre Show über MIDI Befehle gesteuert wird, können Sie den Xciter über den MIDI Eingang einbinden. Der MIDI thru dient zum weiter patchen des MIDI Signals.

Der Xciter akzeptiert folgende MIDI-Befehle:

Note ON und Note OFF zum Aktivieren von Playbacks und Cues.

Program Change zum Aktivieren von Cues.

Beim Aufruf eines Cues oder Drücken eines Bounce Buttons sendet der Xciter den verknüpften MIDI-Befehl, wenn ein MIDI-Befehl verknüpft wurde. Auf diese Weise können Sie mehrere Konsolen über MIDI verbinden. Beachten Sie jedoch, dass der Xciter nur die oben genannten Befehle akzeptiert und diese Art der Verknüpfung deswegen nur für Schaltfunktionen von Cues und Bounce Buttons verwendet werden kann.

1.1.4 AUDIO Anschluss

Die Konsole kann auch über Audio-Signale gesteuert werden. Es verfügt über ein internes Mikrofon, wenn der Anschluss eines Audio-Signals nicht möglich ist. Wir empfehlen die Verwendung des Audio-Eingangs, da damit die besten Ergebnisse erzielt werden. Das Audio-Signal wird über eine 6,3 mm Mono-Klinke eingespeist. Das interne Mikrofon wird bei Verwendung des Audio-Anschlusses abgeschaltet.

Verwenden Sie für beste Ergebnisse Audio-Signale mit Standardpegel, z.B. den Ausgang eines Vorverstärkers. Durch Einschleifen eines Equalizers in die Audioleitung können Sie noch bessere Ergebnisse der Audio-Triggerung erzielen.

Warnung: Verwenden Sie KEINEN für Lautsprecherboxen verstärkten Ausgang – dadurch wird die Konsole beschädigt.

1.1.5 I²C Expansion

Dieser Anschluss dient zum Verbinden verschiedener optionaler Geräte mit dem Xciter.

Die I²C Expansion ist von der Bauform identisch zu einem MIDI Anschluss – der Anschluss von MIDI Geräten an diesen Anschluss ist unbedenklich.

Warnung: Verwenden Sie nur original Martin Zubehör – der Anschluss anderer Geräte führt zur Beschädigung der Konsole.

1.1.6 USB link to PC

Der Xciter wird über eine USB-A -> USB-B Leitung mit einem PC oder Laptop verbunden. Verwenden Sie den USB Link um neue Firmware einzuspielen, Gerätedefinitionen ein- oder

auszuspielen und Shows laden oder sichern. Im Folgenden wird die Installation der mitgelieferten Software auf einem PC oder Laptop beschrieben.

1.1.7 Pultleuchte oder LittLite

Der USB-A Anschluss des Xcitera dient einzig dem Anschluss und der Stromversorgung einer Pultleuchte.

Achtung: Der Anschluss darf mit maximal 315 mA belastet werden. Überprüfen Sie die Stromaufnahme Ihrer Pultleuchte, bevor Sie sie anschließen.

1.2 Software

Um die Kommunikation des Xcitera mit Ihrem PC oder Laptop zu ermöglichen, müssen Sie die USB-Treiber und die Anwendungen auf Ihrem Rechner installieren. Sie finden alle benötigten Programme auf der mit dem Xciter gelieferten CD. Wir empfehlen Ihnen jedoch, die Martin web site auf neue Versionen der Anwendungen mit den neuesten Gerätebibliotheken zu überprüfen.

1. Rufen Sie "install.exe" auf, um die nötigen Treiber und Anwendungen zu installieren.



2. Übernehmen Sie das vorgeschlagene Verzeichnis oder geben Sie ein anderes Verzeichnis an.
3. Drücken Sie "Install", um die Installation zu starten.
4. Während der Installation können Fehlermeldungen erscheinen, wenn ältere Treiber oder Versionen der Anwendungen gefunden werden. Ignorieren Sie die Warnmeldungen mit "OK".

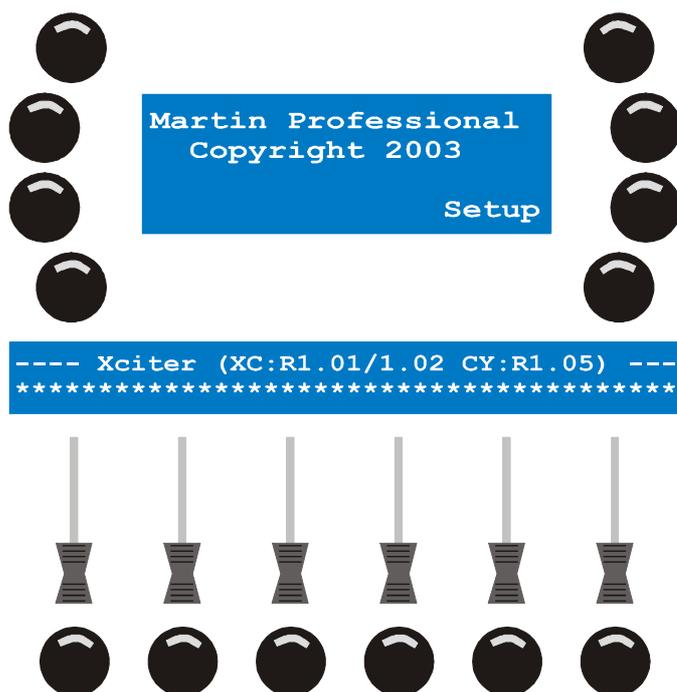
Kapitel 2. Einschalten / Ausschalten

Der Netzschalter befindet sich oben links.

2.1 Einschalten

1. Schließen Sie den Xciter an die Stromversorgung an.
2. Drücken Sie [ON].

Der Xciter führt einen Selbsttest aus und initialisiert die Datenbank.
Auf LCD1 und LCD2 erscheinen Startbildschirme.



2.2 Ausschalten

Der Xciter wird mit 2 s Verzögerung als Sicherheit gegen unbeabsichtigtes Ausschalten ausgeschaltet.
Drücken und halten Sie [On] mindestens zwei Sekunden.

1. Drücken Sie [ON], bis die LEDs und Displays verlöschen.
2. Lassen Sie den Netzschalter los.

Kapitel 3. Der Joystick

Wenn Sie den Xciter das erste Mal verwenden, müssen Sie unter Umständen den Joystick kalibrieren. Die Kalibrierung nehmen Sie im Setup-Menü vor.

1. Drücken Sie {Joystick} im Setup-Menü.
2. Bewegen Sie den Joystick in alle Extrepositionen (Fahren Sie einen Kreis).
3. Übernehmen Sie die Kalibrierung mit Store.
4. Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Setup-Menü aufzurufen.

3.1 Verwendung im Programmer

Der selbst zentrierende Joystick des Xciters arbeitet immer im Relativ-Modus.

Wenn Sie den Joystick in eine bestimmte Richtung drücken, bewegt sich der Lichtstrahl in diese Richtung. Je weiter Sie den Joystick vom Zentrum entfernen, desto schneller bewegt sich der Strahl.

Wenn die Scheinwerfer einer Gruppe auf unterschiedlich ausgerichtet sind, werden sich die Lichtstrahlen bei Bewegung des Joysticks unterschiedlich bewegen. Sie können die Bewegung der Scheinwerfer mit den Funktionen PAN-inverse, TILT-inverse und PT-swap beim Patchen der Scheinwerfer angleichen.

Mit [PAN] und [TILT] können Sie den Joystick im Programmer aktivieren oder deaktivieren. Mit diesen Buttons können Sie auch die Pan- oder Tiltachse des Joysticks sperren.

Mit [C/F] wechseln Sie zwischen niedriger und hoher Bewegungsauflösung.

Der Joystick hat einen integrierten Taster. Drücken Sie den Joystick nach unten, um einen Scheinwerfer auf die HOME-Position zu setzen (die Grundwerte, die in der Bibliothek für PAN und TILT hinterlegt sind).

3.2 Verwendung im Cue (Run) Modus

[C/F] wird im Run Modus zum BPM Record Button. Drücken Sie den Button in dem Rhythmus, in dem die Sequenz getriggert werden soll.

[TILT] wird im Run Modus zum Step Button. Drücken Sie [TILT], um die Sequenzen, die sich im manuellen Modus befinden, einen Schritt weiter zu schalten.

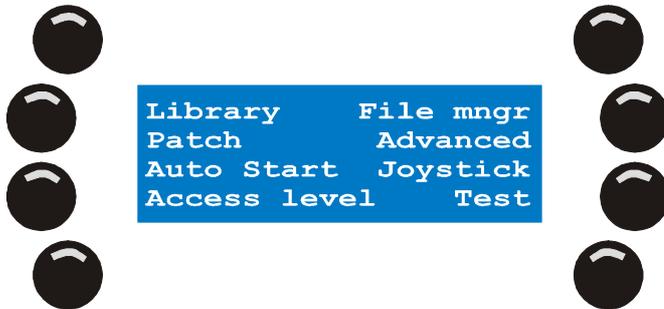
Kapitel 4. Betrieb der Pultleuchte

Die Helligkeit der Pultleuchte wird eingestellt, indem Sie [SHIFT] gedrückt halten, während Sie SCR1 drehen.

Kapitel 5. Setup-Menü

Das Setup Menü erreichen Sie nur über den Startbildschirm. Wenn sich der Xciter nicht im Programmiermodus befindet, müssen Sie das Kennwort eingeben, um in den Programmiermodus zu gelangen. Das Kennwort wird auch zum Aufruf des Setup Menüs benötigt.

Drücken Sie im Startbildschirm {Setup}, um das Menü zu öffnen.



Kapitel 6. Gerätebibliothek

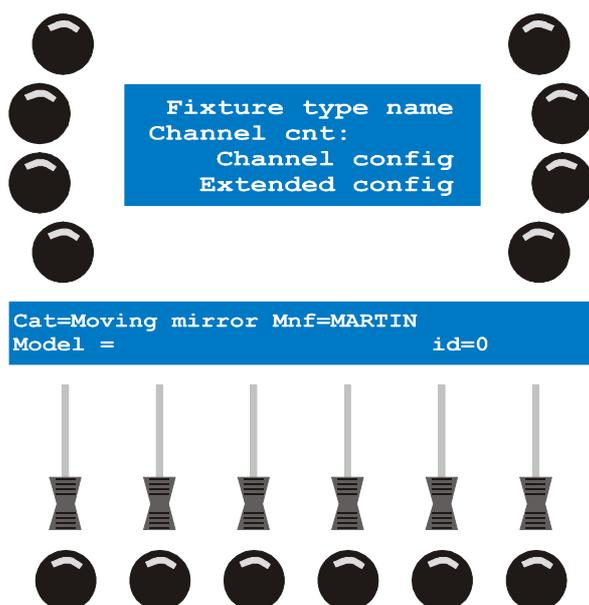
Der Xciter wird mit einer Gerätebibliothek, die praktisch alle Martin Scheinwerfer enthält, geliefert. Die PC Anwendung „Library Manager“ verfügt über eine Bibliothek mit mehreren hundert Geräten anderer Hersteller. Später werden Sie lernen, wie Geräte von der PC Bibliothek in die Bibliothek des Xciters geladen werden. Die Konsole benötigt die Gerätebibliotheken, um die internen Steuerkanäle der Geräte richtig anzusprechen (Dimmer, Shutter, Farbräder, Goboräder, Effekträder, Pan, Tilt, ...). Sie können Definitionen hinzufügen, entfernen oder ändern. Wenn Sie Ihre Scheinwerfer nicht in der Bibliothek finden, müssen Sie nicht sofort eine eigene Beschreibung erstellen. Sie können das Gerät sofort patchen und die Definition später Ihren Bedürfnissen anpassen. **Beispiel:** Dem Fokuskanal einen Grundwert zuweisen.

1. Drücken Sie im Setup-Menü {Library}.
2. Wählen Sie eine Kategorie (**Beispiel:** moving mirror).
3. Wählen Sie einen Hersteller (**Beispiel:** Martin).

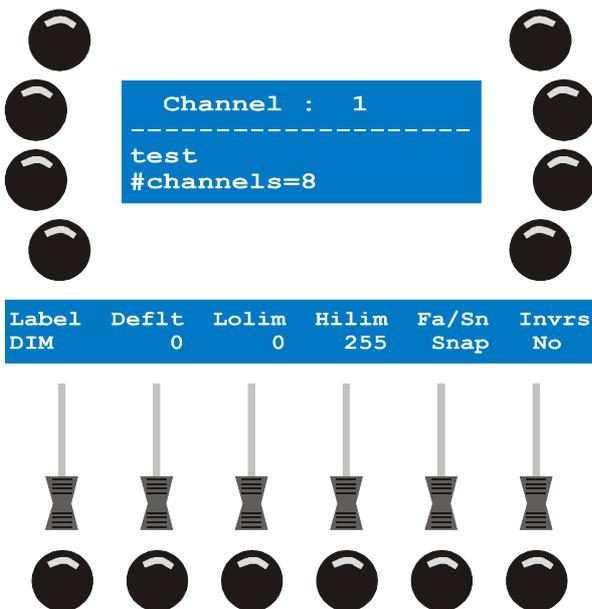
6.1 Erstellen eines neuen Profils

Bevor Sie ein neues Profil erstellen können, müssen Sie eine Kategorie und einen Hersteller wählen.

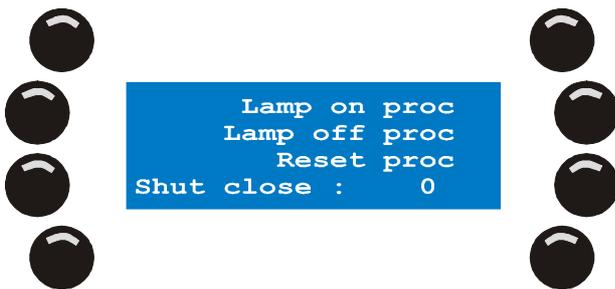
1. Mit [LOAD] fügen Sie ein neues Profil hinzu.
2. Der Xciter öffnet den Profileditor.



1. Drücken Sie {Fixture type name}, um das Profil zu bezeichnen.
Mit ARROW oder SCR1 bewegen Sie den Cursor.
Geben Sie mit NL 1-10 Ziffern und mit NL 11-19 Buchstaben ein (**Beispiel:** Test).
Mit [ENT] bestätigen, mit [ESC] brechen Sie die Eingabe ab.
2. Mit {Channel cnt:} geben Sie die Anzahl der Steuerkanäle des Profils an.
Mit ARROW oder SCR1 ändern Sie den Wert (**Beispiel:** 8).
Mit [CLEAR] und NL 1-10 geben Sie einen neuen Wert ein.
Mit [ENTER] bestätigen, mit [ESC] brechen Sie die Eingabe ab.
3. Drücken Sie {Channel Config}, um die internen Steuerkanäle einzurichten.



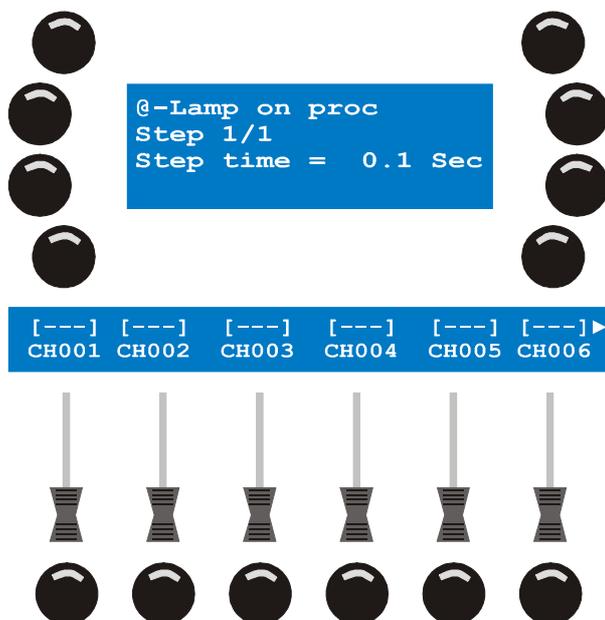
- a. Mit ARROW oder SCR1 wählen Sie einen Steuerkanal.
 - b. Drücken Sie [EDIT], um die Parameter des gewählten Kanals zu setzen.
 - c. Mit SM 1-6 ändern Sie die Parameter des gewählten Kanals.
Zur Feineinstellung halten Sie den SM Bounce Button gedrückt, während Sie SCR2 drehen.
 - d. Mit dem SM Bounce Button 1 schalten Sie zwischen niedriger und hoher Auflösung um (MSB und LSB).
Großbuchstaben kennzeichnen einen Kanal mit niedriger, Kleinbuchstaben einen Kanal mit hoher Auflösung.
 - e. [STORE] speichert die Parameter des gewählten Kanals.
4. Wiederholen Sie die Schritte (a – e), bis Sie alle Steuerkanäle eingerichtet haben.
- Der Xciter überprüft, ob Sie alle Steuerkanäle eingerichtet haben, bevor er den Profileditor verlässt. Wenn dies nicht der Fall ist, fordert der Xciter zu einem neuen Versuch auf.
5. Mit [ESC] kehren Sie zum Profileditor zurück.
6. {Advanced Config} ruft das Konfigurationsmenü für Fortgeschrittene auf.



7. Lamp on, Lamp off und Reset Prozeduren werden in gleicher Weise programmiert. Wir beschreiben die Vorgehensweise anhand eines Lamp On-Befehls.
8. Drücken Sie den Softkey neben der Prozedur, die Sie definieren wollen.
9. Wenn noch keine Prozedur vorhanden ist, erstellen Sie mit [LOAD] eine neue Prozedur.

Der Xciter fügt den ersten Schritt automatisch ein.

Wenn Sie eine existierende Definition ändern, editieren Sie mit [EDIT] eine vorhandene Prozedur, mit [CLEAR] löschen Sie die Prozedur. Mit [ENTER] bestätigen, mit [ESC] brechen Sie die Eingabe ab.



- a. Mit SMF 1-6 justieren Sie die Steuerkanäle im aktuellen Schritt.
Mit SCR2 blättern Sie durch die Steuerkanäle, wenn das Gerät mehr als 6 Kanäle belegt.
Zur Feineinstellung halten Sie den SM Bounce Button gedrückt, während Sie SCR2 drehen.
 - b. Mit {Step time} geben Sie die Dauer des Schrittes an.
 - c. Mit [LOAD] fügen Sie dem Befehl einen weiteren Schritt an.
 - d. Wiederholen Sie die Schritte 9a-9c, bis der gesamte Befehl programmiert ist.
 - e. Mit [ESC] kehren Sie in das Konfigurationsmenü für Fortgeschrittene zurück.
10. Im Befehl {Shut close} geben Sie den Wert an, bei dem der Shutter geschlossen ist.
Mit SCR1 oder ARROW ändern Sie den Wert.
Mit [CLEAR] und NL 1-10 geben Sie einen neuen Wert ein.
Mit [ENT] bestätigen Sie die Eingabe, mit [ESC] brechen Sie ab.
- Dieser Wert wird dem Shutter zugeordnet, wenn der Masterfader unter 3% gezogen wird. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn das Gerät nur über einen Shutter und keinen Dimmer verfügt. Mit dem Shutterwert können Sie Gerät dann ausblenden, wenn der Masterfader auf 0% gezogen wird.
11. [ESC] ruft den Profileditor auf.
 12. Nochmal [ESC] verlässt den Profileditor.
Der Xciter fordert Sie auf, das neue Profil zu speichern.
[ENT] speichert das Profil, [ESC] verwirft die Änderungen.

6.2 Ändern eines vorhandenen Profils

Rufen Sie zunächst den Kategorie- und Hersteller-Ordner auf, in dem sich das Gerät befindet.

1. Wählen Sie die Definition, die Sie ändern wollen.
2. Mit [EDIT] rufen Sie den Geräte-Editor für die Definition auf.

Gehen Sie beim Ändern der Definition wie im Abschnitt 6.1 beschrieben vor.

Der Xciter sperrt die Änderung kritischer Parameter (z.B. channel cnt), wenn das Gerät im aktuellen Patch verwendet wird.

6.3 Entfernen eines Profils

Rufen Sie zunächst den Kategorie- und Hersteller-Ordner auf, in dem sich das Profil befindet.

1. Wählen Sie das Profil, das Sie entfernen wollen.
2. Mit [CLEAR] entfernen Sie das Profil.
Der Xciter verlangt eine Bestätigung.
Mit [ENT] bestätigen Sie den Vorgang, mit [ESC] brechen Sie ab.

Der Xciter sperrt das Löschen von Profilen, die im aktuellen Patch verwendet werden.

Kapitel 7. Patch

Bevor Sie mit der Programmierung beginnen, muss der Xciter wissen, welche Geräte an den DMX Ausgang angeschlossen sind und wie sie gesteuert werden sollen. Dazu muss jedes Gerät im Xciter angemeldet oder gepatcht werden.

Der Xciter unterscheidet drei Gerätegruppen mit unterschiedlichen Eigenschaften:

20 Scheinwerfer.

20 Dimmer.

4 direkt angesteuerte Geräte.

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



7.1 Physikalische Kanäle und Steuerkanäle

In diesem Handbuch wird viel die Rede von ‚physikalischen Kanälen‘ und ‚Steuerkanälen‘ sein. Sie müssen den Unterschied kennen, um das Handbuch besser zu verstehen.

Physikalische oder DMX Kanäle sind die Kanäle wie sie in der DMX Datenlinie erscheinen. Sie beginnen bei Kanal 1 und enden bei Kanal 512.

Beispiel: Der erste Dimmer ist auf Kanal 480.

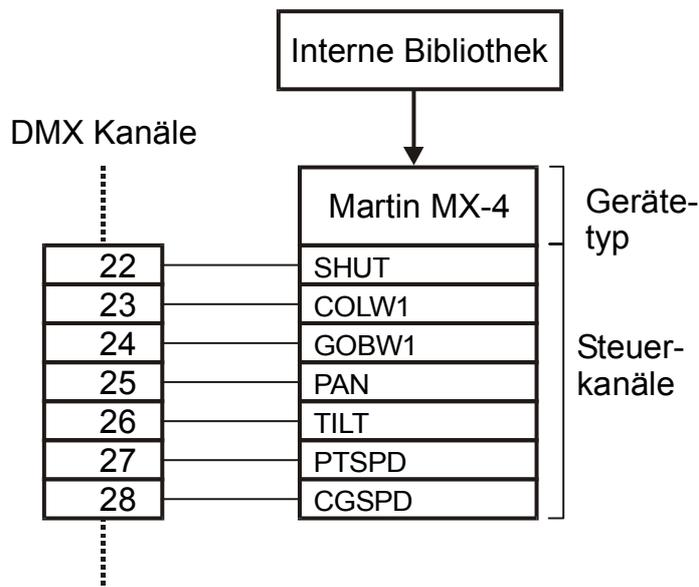
In diesem Handbuch reden wir immer von ausgewählten Geräten und den Steuerkanälen, die zur Manipulation bestimmter Funktionen dieser Geräte dienen. Wir meinen damit praktisch nie den physikalischen Kanal der DMX Datenlinie.

Beispiel: Verwenden Sie SMF1, um den Wert von Dimmer 1 auf 128 zu setzen.

In diesem Beispiel ist der Steuerkanal „Dimmer 1“ auf den physikalischen Kanal 480 gepatcht.

7.2 Geräte

Jeder Scheinwerfer verfügt über eine Reihe Steuerkanäle, deren Funktionen im Profil des Scheinwerfers beschrieben sind.



Die Steuerkanäle belegen eine Reihe aufeinander folgende DMX Adressen, der Scheinwerfer belegt einen gewissen Adressraum der DMX Datenlinie, beginnend mit der Startadresse, die Sie im Patch angeben. Der belegte Adressraum entspricht der Anzahl der internen Steuerkanäle. Ein Scheinwerfer darf im Xciter bis zu 48 Steuerkanäle belegen. Die maximale Kanalzahl aller eingerichteten Geräte darf jedoch die Summe 512 (ein vollständiges DMX Universum) nicht überschreiten.

Beispiel: Sie können nicht 40 Geräte mit jeweils 48 Steuerkanälen einrichten, da dieses Patch 1920 physikalische DMX Kanäle belegt.

Dank der interaktiven Funktionen und der einfachen Menüführung ist es einfach, jedem Gerät einen eigenen, nicht überlappenden Adressbereich zuzuweisen.

1. Drücken Sie {Fixture Patch} im Patch Menü.
Der Xciter fordert Sie auf, eine Gerätenummer anzugeben.
2. Mit [FIX] wechseln Sie zwischen Geräteseite 1 (Geräte 1-20) und 2 (Geräte 21-40).
Die aktuelle Seite wird auf LCD2 gezeigt.

Bei der Auswahl der Gerätenummer können zwei Fälle auftreten: Die Nummer ist entweder frei (noch nicht gepatcht) oder schon vergeben (gepatched). Bereits vergebene Nummern werden in der MATRIX beleuchtet dargestellt. Sie können die Patchdaten jederzeit ändern. Beachten Sie jedoch, dass bestimmte Änderungen die aktuell im Speicher vorhandene Show zerstören können.

Wenn Sie ein Gerät aus dem Patch entfernen, steht es in der Show nicht mehr zur Verfügung. Sie können das Gerät jedoch umadressieren, ohne die Show zu zerstören. Vergessen Sie nicht, das reale Gerät auch neu zu adressieren, da sonst die Kommunikation zwischen Gerät und Steuerung nicht funktioniert.

Beispiel: Wenn Sie die Startadresse des Geräts im Xciter um zwei erhöhen, müssen Sie auch die Startadresse des realen Geräts um zwei erhöhen.

7.2.1 Vergeben einer freien Gerätenummer

Wenn Sie eine freie Gerätenummer vergeben, reagiert der Xciter wie folgt. **Beispiel:** N/L 10.

1. Die LED unter NL 10 beginnt zu blinken um zu zeigen, das Gerät Nummer 10 gewählt wurde.



2. Sie [ENT], um das Gerät zu patchen.
3. Wählen Sie eine Scheinwerfer-Kategorie.

Beispiel: Moving Mirror.

4. Wählen Sie einen Scheinwerferhersteller.

Beispiel: Martin.

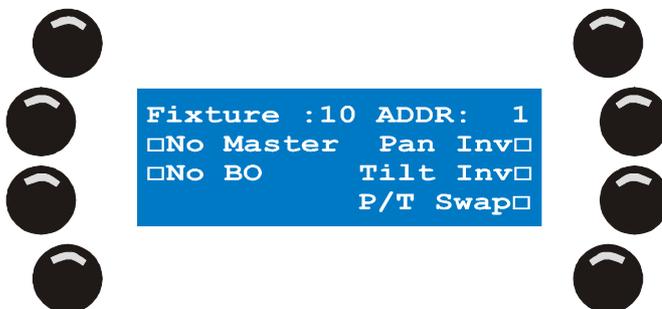
5. Sie aus der Liste das Gerät.

Beispiel: MX-10.

6. Bestätigen Sie mit [ENT].

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.

Der Xciter ermittelt automatisch die erste geeignete freie Adresse in der DMX Datenlinie und schlägt sie als Startadresse vor (**Beispiel:** 1).



7. Sie eine andere Startadresse verwenden wollen, drücken Sie {ADDR:}.

Mit SCR1 oder ARROW ändern Sie den Wert.

Mit [CLEAR] und NL 1-10 geben Sie einen neuen Wert ein.

Mit [ENT] bestätigen Sie die Eingabe, mit [ESC] brechen Sie ab.

8. Nach Eingabe der Startadresse überprüft der Xciter, ob der freie Adressraum ab Startadresse für das gewählte Gerät ausreichend ist. Wenn nicht, nimmt der Xciter die Eingabe nicht an und schlägt die nächste mögliche freie Startadresse vor. Drücken Sie [ENT], um den Vorschlag anzunehmen oder [ESC], um den Vorschlag abzulehnen.

Sie können die Pan- und Tilt-Kanäle abhängig von der Position des gepatchten Geräts im Rigg invertieren oder vertauschen. Dies ist eine globale Einstellung, um die Steuerung des Scheinwerfers mit dem Joystick zu vereinfachen. Später werden Sie sehen, wie Kanäle im Programmer invertiert werden.

9. Drücken Sie die Softkeys neben den Optionen, um die Option ein- bzw auszuschalten.

TILT inverse



PAN inverse



PAN/TILT swap



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 Softkeys neben den Optionen, um die Option ein- bzw. auszuschalten.

Der Status jeder Option wird im Kästchen neben der Option dargestellt. Gefüllte Kästchen stehen für aktive, leere Kästchen für ausgeschaltete Optionen.

10. Wiederholen Sie diese Schritte, bis alle angeschlossenen Geräte gepatcht sind.

7.2.2 Ändern einer gepatchten Gerätenummer

1. Wählen Sie ein Gerät, das bereits gepatcht ist.

Beispiel: NL 10 um Gerät 10 zu wählen.

Die LED von NL 10 beginnt zur Bestätigung der Auswahl zu blinken.

Der Xciter zeigt die Patch-Daten.



{ADDR:} ändert die Startadresse.

Mit ARROW oder SCR1 stellen Sie die Startadresse ein.

Mit [CLEAR] und NL 1-10 geben Sie eine neue Startadresse an.

Nach Eingabe der Startadresse überprüft der Xciter, ob der freie Adressraum ab Startadresse für das gewählte Gerät ausreichend ist. Wenn nicht, nimmt der Xciter die Eingabe nicht an und schlägt die nächste mögliche freie Startadresse vor. Drücken Sie [ENT], um den Vorschlag anzunehmen oder [ESC], um den Vorschlag abzulehnen.

Sie können die Pan- und Tilt-Kanäle abhängig von der Position des gepatchten Geräts im Rigg invertieren oder vertauschen. Die Einstellungen sind global und vereinfachen die Pan-/Tiltsteuerung des Geräts mit dem Joystick. Im Programmierer können Sie die Kanäle für Ihre Show invertieren.

Drücken Sie die Softkeys neben den Optionen, um die Option ein- bzw auszuschalten.

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 Softkeys neben den Optionen, um die Option ein- bzw. auszuschalten.

Der Status jeder Option wird im Kästchen neben der Option dargestellt. Gefüllte Kästchen stehen für aktive, leere Kästchen für ausgeschaltete Optionen.

Wiederholen Sie die Schritte, wenn Sie den Patch weiterer Geräte ändern wollen.

7.2.3 Löschen von Patch Daten

Wenn Sie einer Gerätenummer ein anderes Gerät zuweisen wollen, müssen Sie die unter der Gerätenummer abgelegten Inhalte zunächst löschen. Wenn Sie ein Gerät dauerhaft aus dem Patch entfernen, ist es kein Teil der Show mehr.

Beispiel: NL 10, um Gerät 10 auszuwählen.

1. Die LED von NL 10 beginnt zur Bestätigung der Auswahl zu blinken.



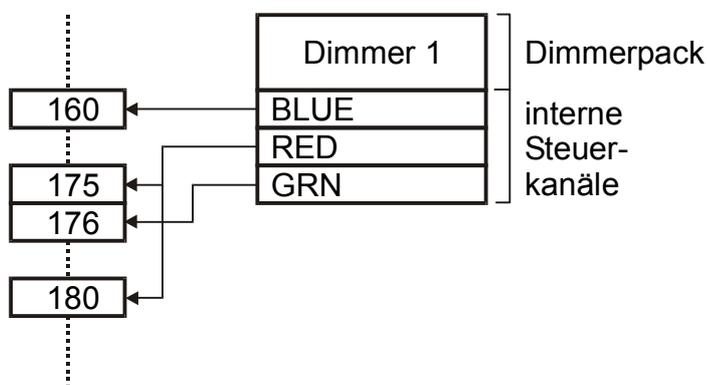
2. Löschen Sie die Patch Daten, indem Sie [CLEAR] drücken. Der Xciter erwartet eine Bestätigung der Aktion, drücken Sie [ENT], um das Gerät endgültig zu löschen oder [ESC], um die Aktion abzubrechen.

Nach erfolgreicher Löschung zeigt der Xciter die Gerätenummer als freie Nummer an. Wenn Sie ein weiteres Gerät löschen wollen, wiederholen Sie die Schritte 1-2.

7.3 Dimmerpatch

Multifunktionsscheinwerfer müssen in der Bibliothek definiert werden, da sie eine Reihe Steuerkanäle belegen, wobei jeder Steuerkanal definierte Funktionen darstellt, die Sie nicht ändern können. Die meisten Dimmer belegen nur einen Kanal, der frei in der DMX Datenlinie verteilt werden kann. Deswegen verwendet der Xciter im Dimmerpatch keine definierten Geräte. Dimmerkanäle greifen direkt auf den physikalischen Kanal zu. Erfahrene Anwender verwenden Dimmerkanäle oft, um andere Geräte als Dimmer im Dimmerpatch einzurichten.

DMX Kanäle



Der Xciter verwaltet bis zu 20 Dimmergeräte. Ein einzelnes Gerät kann bis zu 255 einzelne Dimmerkanäle enthalten. Wenn Sie Scheinwerfer und Dimmer verglichen werden Sie feststellen, dass die größten Unterschiede in den Steuerkanälen bestehen:

Der Steuerkanal eines Scheinwerfers bezieht sich nur auf einen DMX Kanal. Der Steuerkanal eines Dimmers kann sich auf mehrere physikalische Kanäle beziehen.

Steuerkanäle eines Scheinwerfers belegen, beginnend mit der Startadresse, mehrere DMX Kanäle hintereinander. Die DMX Kanäle, die dem Steuerkanal eines Dimmers zugewiesen werden, müssen nicht aufeinander folgen. Sie können jede freie physikalische Adresse der DMX Datenlinie belegen.

Die Bezeichnungen der Steuerkanäle eines Scheinwerfers sind vorgegeben. Die Bezeichnungen der Dimmerkanäle können vom Anwender frei angegeben werden.

Drücken Sie {Dimmer Patch} im Patch Menü. Der Xciter öffnet das Dimmerpatch Menü.

Patch

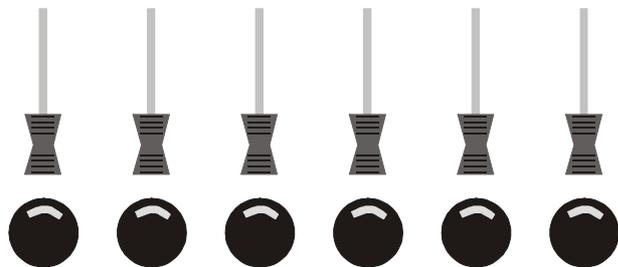


7.3.1 Bezeichnungen für Dimmerkanäle erstellen und ändern

Am Anfang sind keine Bezeichnungen vorhanden. Sie müssen einige Bezeichnungen erstellen, bevor Sie den Steuerkanälen physikalische Kanäle zuordnen können.

1. Drücken Sie {Dimmer labels}. Der Xciter zeigt die ersten sechs von 255 möglichen anwenderdefinierten Kanalbezeichnungen.

1	2	3	4	5	6
dim1	dim2	dim3	dim4	dim5	dim6



Verwenden Sie SCR2, um durch die Bezeichnungen zu blättern.

Wählen Sie eine Bezeichnung durch Drücken des SMB unterhalb der Bezeichnung.

Mit ARROW oder SCR1 bewegen Sie den Cursor.

Mit NL 1-10 geben Sie Zahlen, mit NL 11-20 Buchstaben (maximal 5 Zeichen) ein.

Mit [ENT] bestätigen Sie die Eingabe, mit [ESC] brechen Sie die Eingabe ab und kehren zur ursprünglichen Bezeichnung zurück.

Wiederholen Sie die Schritte 2-4, bis Sie alle Bezeichnungen erstellt oder geändert haben.

Wenn Sie nur 10 Bezeichnungen benötigen, müssen Sie auch nur 10 Bezeichnungen eingeben – der Xciter gibt die Patchfunktion frei, sobald eine Bezeichnung eingegeben wurde.

Mit [ESC] verlassen Sie den Bezeichnungseditor und kehren zum Dimmerpatch zurück.

Der Xciter fragt, ob Sie die neuen Bezeichnungen speichern wollen. Mit [ENT] speichern, mit [ESC] verwerfen Sie die Änderung. Der Xciter kehrt zum Dimmerpatch zurück.

7.3.2 Dimmerpacks erstellen oder ändern

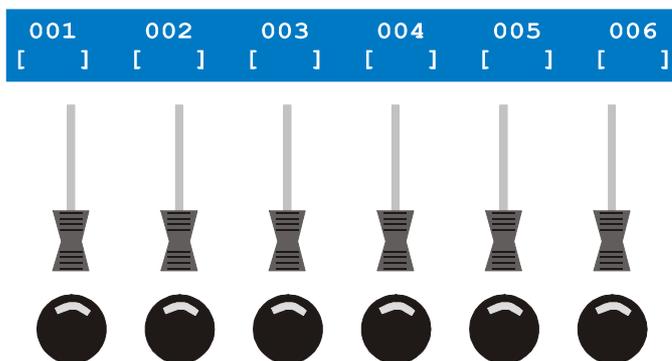
Sie definieren ein Dimmerpack, indem Sie die gewünschten Bezeichnungen auswählen und die Steuerkanäle mit physikalischen Kanälen verknüpfen.

1. Drücken Sie {Dimmer patching}.

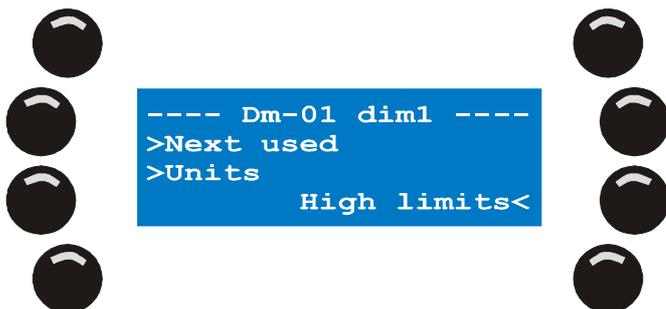
Der Xciter zeigt alle Steuerkanäle, denen eine Bezeichnung zugewiesen wurde.

Wählen Sie eines von 20 Dimmerpacks mit NL 1-20.

Wählen Sie mit dem SM Bounce Button unterhalb einen der bezeichneten Steuerkanäle aus. (**Beispiel:** dim1).



Mit [EDIT] verknüpfen Sie den Steuerkanal mit einem physikalischen Kanal.



Mit SCR2 oder ARROW blättern Sie durch die physikalischen Kanäle (1-512).

Drücken Sie den SM Bounce Button unterhalb des physikalischen Kanals, den Sie mit dem Steuerkanal verknüpfen wollen.

Drücken Sie den SM Bounce Button nochmal, um den Kanal zu invertieren. Die Klammern um den Kanalwert zeigen an, ob der Kanal invertiert wurde oder nicht.

Sie lösen eine Verknüpfung auf, indem Sie [CLEAR] drücken und gleichzeitig den SM Bounce Button unter dem entsprechenden physikalischen Kanal drücken.

Mit dem unteren rechten Softkey schalten Sie zwischen den folgenden Einstellungen des physikalischen Kanals um:

- a. Obere Begrenzung 
- b. Untere Begrenzung 
- c. Vorgabewert 

Mit den Fadern stellen Sie die Werte ein. In manchen Fällen ist die Einstellung mit den Fadern zu ungenau. Halten Sie dann den Bounce Button unter dem Fader gedrückt und stellen Sie den Wert mit SCR2 ein.

Mit [STORE] speichern Sie die Einstellung. Der Xciter kehrt zum vorigen Menü zurück.

Wiederholen Sie die Schritte, bis Sie alle Steuerkanäle, die Sie im ausgewählten Dimmerpack benötigen und alle Dimmerpacks eingerichtet haben.

Mit [ESC] verlassen Sie das Dimmerpatch. Der Xciter fragt, ob Sie die neuen Dimmereinstellungen speichern wollen. [ENT] speichert, [ESC] verwirft die Änderungen.

Wenn Sie das Dimmerpack noch nicht mit physikalischen Kanälen verknüpft haben, zeigt {Next used} den ersten verfügbaren Kanal des DMX Universums. Wenn Sie bereits physikalische Kanäle zugeordnet haben, können Sie mit der {Next used} die Einstellung überprüfen.

Als Voreinstellung werden bereits belegte Kanäle mit der Gerätenummer gezeigt (**Beispiel:** Fx-01 für Gerät 1). Drücken Sie {Units}/{Labels}, um zwischen Geräte- und Bezeichnungsanzeige zu wechseln. Der Vergleich der Bezeichnungen mit den verknüpften physikalischen Kanälen ist zur Fehlersuche sehr nützlich.

Konventionelle Scheinwerfer wie PAR-Kannen lassen sich sehr effektiv mit den Audiofunktionen des Effektgenerators verknüpfen. Wenn Sie die Audio-Effekte verzögern wollen, richten Sie jeden Dimmer oder jedes Bar mit einer unterschiedlichen Nummer, aber unter der selben Dimmerbezeichnung ein, um die Steuerung zu vereinfachen.

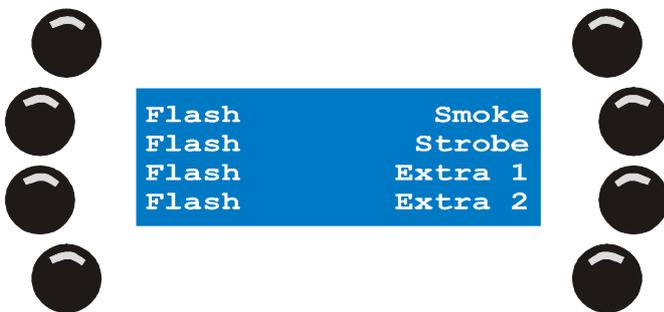
7.4 DA Patch

DA steht für Direct Access (direkter Zugriff). Der Xciter stellt vier DA Tasten zur Verfügung. Im DA Patch ordnen Sie der DA Taste eine statische Szene zu. Der Xciter lässt die mehrfache Belegung von Steuerkanälen nicht zu. Der Hauptzweck der DA Tasten ist die einfache Steuerung von Geräten wie Nebelmaschinen oder Stroboskopen.

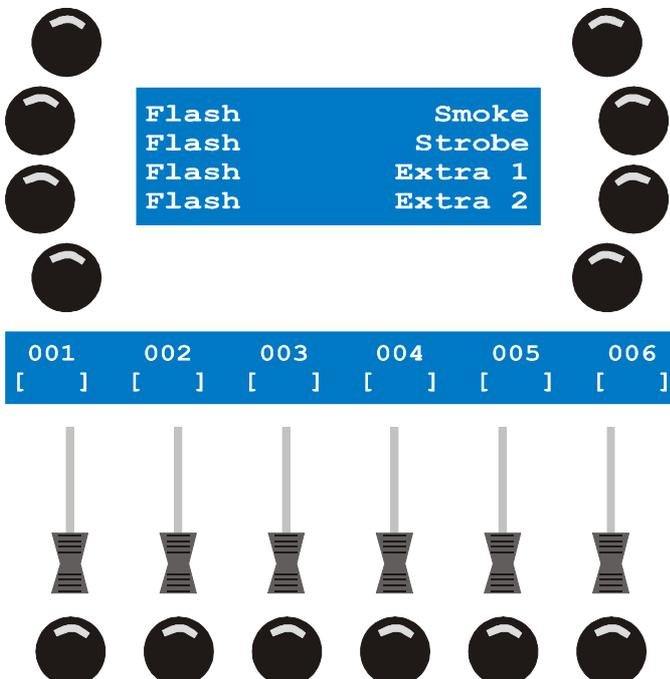
DA Szenen können im Programmierer nicht verwendet werden. Wenn Sie eine Nebelmaschine in die normale Programmierung (Szenen und Sequenzen) einbinden wollen, müssen Sie die Maschine wie einen Scheinwerfer (oder ein Dimmerpack) patchen. Sie können das Gerät dann keiner DA Taste mehr zuweisen. Der Direktzugriff ist jedoch möglich, wenn Sie das Gerät auf einen Playback legen.

Wenn Sie die Startadressen Ihrer DA Geräte ändern, müssen Sie auch die Szene der DA Taste ändern.

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



2. Mit den Softkeys rechts wählen Sie die zu programmierende DA Taste aus. **Beispiel:** Smoke. Der Xciter öffnet auf LCD2 einen Dialog, der dem Programmierer nicht unähnlich ist.



3. Einer DA Taste können Sie zwei Szenen zuordnen: Eine ON Szene und eine OFF Szene. Die ON Szene ist aktiv, wenn Sie die Taste drücken, wenn die Taste nicht gedrückt wird, ist die OFF Szene aktiv. Beim Öffnen des Patches wird die ON Szene gezeigt. Drücken Sie {On values} / {Off values}, um zwischen der

ON  und OFF  Szene zu wechseln.

Die DA Tasten verfügen über zwei Modi: Toggle und Flash. Der Flash Modus ist die Voreinstellung.

Im Flash Modus wird die ON Szene gesendet, so lange Sie die DA Taste gedrückt halten. Die OFF Szene wird gesendet, wenn Sie die Taste los lassen. Im Toggle Modus wechseln Sie bei jedem Druck der DA Taste zwischen ON und OFF Szene.

4. Mit {Flash} wechseln Sie in den Toggle Modus der entsprechenden Taste.
5. Mit ARROW oder SCR2 blättern Sie durch die 512 DMX Kanäle. Lokalisieren Sie die Kanäle Ihrer Nebelmaschine(n).
6. Mit SM unter dem Kanal stellen Sie den Wert ein, mit dem die Nebelmaschine(n) aktiviert werden soll(en).
7. Zur präzisen Einstellung halten Sie dann den SM Bounce Button unter dem Fader gedrückt und stellen Sie den Wert mit SCR2 ein.
8. Verwenden Sie die SM Bounce Buttons, um versehentlich angewählte Kanäle wieder transparent zu machen.
9. [STORE] speichert die Einstellungen in der Patch Tabelle, [ESC] verwirft die Änderungen und ruft die ursprünglichen Werte wieder auf.
10. Mit [ESC] kehren Sie zum DA Patch Menü zurück.

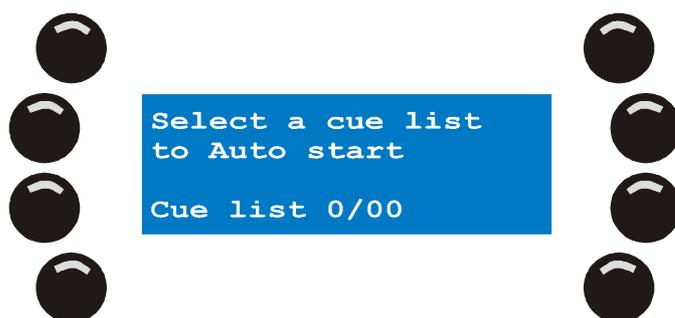
Gehen Sie bei allen DA Tasten wie beschrieben vor.

Kapitel 8. Auto-Start

Bei aktivem Autostart ruft der Xciter nach dem Einschalten automatisch einen bestimmten Cue oder eine bestimmte Cueliste auf. Im Autostart können auch die Leuchtmittel der Scheinwerfer automatisch gezündet werden. Bei aktiver Zündfunktion werden die Leuchtmittel nacheinander gezündet, bevor der Cue oder die Cueliste aufgerufen wird.

Beispiel: Wenn der Operator zu spät kommt können andere Personen, die keine Ahnung vom Xciter haben, mit Hilfe des Autostarts dennoch die Leuchtmittel zünden und eine kleine Überbrückungsshow aufrufen.

1. {Auto Start} im Setup Menü öffnet folgenden Dialog:



2. Mit PG und NL 1-20 wählen Sie einen Cue aus. Die Seite und Nummer des gewählten Cues erscheint in der Fußzeile.
3. [ENT] bestätigt, [ESC] verwirft die Auswahl.

Wenn Sie die Eingabe bestätigt haben, zeigt der Xciter die Nachricht 'Auto start settings stored! Press any key!'

Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Menü zu verlassen.

4. Mit [CLEAR] deaktivieren Sie die Autostart-Funktion.
5. Der Xciter verlangt eine Bestätigung.
6. [ENT] bestätigt, [ESC] bricht den Vorgang ab.
7. Mit [ESC] verlassen Sie den Autostart-Dialog.

Kapitel 9. Zugriffsrechte

Die Zugriffsrechte definieren, welche Funktionen der Konsole für den Anwender zugänglich sind. Es gibt drei Ebenen:

1. Programmierer Ebene
2. Operator Ebene
3. Dummy Ebene

9.1 Unterschiedliche Rechte für die Anwender

9.1.1 Programmierer Ebene

Die Programmierer Ebene ermöglicht Zugriff auf jede Funktion der Konsole.

9.1.2 Operator (Run) Ebene

Sie haben Zugriff auf alle Wiedergabefunktionen.

Die folgenden Funktionen sind gesperrt. Drücken gesperrter Buttons bleibt ohne Wirkung.

Die Showdaten können nicht geändert werden. [Edit] und [Store] sind gesperrt.

Beispiel: Auch wenn Sie der Programmierer des Xcitors sind, können Sie die Konsole in diesem Modus sicher betreiben.

Beispiel: Ihr resident DJ kennt die Konsole gut und Sie wollen, dass er das Maximum aus der Konsole heraus holt.

9.1.3 Dummy Ebene

Sie haben begrenzten Zugriff auf die Wiedergabefunktionen und können nichts Ändern oder Speichern. Der Dummy Modus ist der sicherste Modus.

Die folgenden Funktionen sind gesperrt. Drücken gesperrter Buttons bleibt ohne Wirkung.

Die Änderung der Showdaten. [Edit] und [Store] sind gesperrt.

[•] begrenzt. Sie können nur die Audio-Trigger der Cues ändern.

[CLEAR]. Sie können nichts löschen.

[LOAD] begrenzt. Sie können nur Cuelisten laden.

[FIX] & [DIM]. Sie können keine Geräte oder Dimmer aufrufen.

Beispiel: Auf einer Ausstellung wollen Sie, dass bestimmte Objekte interaktiv reagieren. Sie haben Besucher, die nichts über Beleuchtung oder die Konsole wissen, aber trotzdem die Lichtstimmung ändern sollen.

Beispiel: Sie haben einen externen DJ engagiert, der nichts über die Konsole weiß. Geben Sie Ihm Zugriff auf eine Cueliste und ein paar Playbacks.

9.2 Ändern der Zugriffsrechte

9.2.1 Vom Programmierer zu anderen Ebenen

Im Programmierer haben Sie direkten Zugriff auf das Setup Menü.

1. Drücken Sie {Access level} im Setup Menü.



Mit {Operator Mode} wechseln Sie in die Operator Ebene.

Mit {Dummy Mode} wechseln Sie in die Dummy Ebene.

Mit {Password} ändern Sie das Passwort.

ARROW oder SCR1 bewegt den Cursor.

Mit NL 1-20 geben Sie Buchstaben und Zahlen ein.

[ENT] bestätigt die Eingabe, [ESC] bricht ab.

[STORE] speichert die Einstellung der Ebene.

[ESC] schließt den Dialog.

9.2.2 Von anderen Ebenen zum Programmier

Wenn Sie von einer anderen Ebene in den Programmier wechseln wollen, fragt der Xciter nach dem Passwort bevor er das Setup Menü öffnet.



ARROW oder SCR1 bewegt den Cursor.

Mit NL 1-20 geben Sie Buchstaben und Zahlen ein.

[ENT] bestätigt die Eingabe, [ESC] bricht ab.

Wenn Sie das korrekte Passwort eingegeben haben, wird das Setup Menü geöffnet.

Wählen Sie {Access level} im Setup Menü.

{Operator} wechselt auf die Operator Ebene.

{Dummy} wechselt auf die Dummy Ebene.

[STORE] speichert die Einstellung.

[ESC] verlässt den Dialog, ohne die Änderungen zu übernehmen.

Wenn Sie das Passwort vergessen oder verloren haben, können Sie es mit der PC Anwendung (backup/restore) löschen.

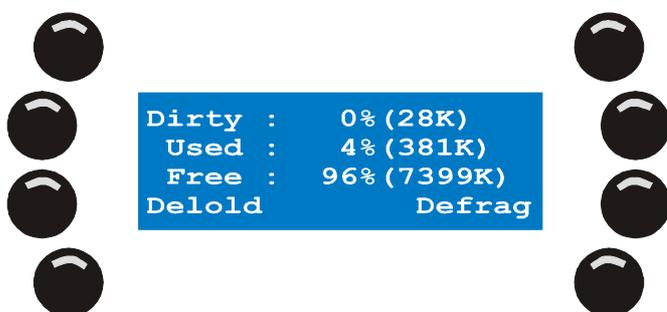
Kapitel 10. Dateimanager

Der Xciter speichert alle Daten in einem eigenem Dateisystem auf einem FLASH Memory, das die Daten auch ohne Batteriepufferung hält. Das Dateisystem ermöglicht die einfache Übertragung einzelner Dateien auf einen PC oder Laptop. Beim Starten des Xciters werden fehlerhafte Dateien entfernt. Eine fehlerhafte Datei entsteht meistens dann, wenn während des Speichers Probleme mit der Versorgungsspannung auftraten. Sie können jedoch maximal eine Datei verlieren (eine Szene, eine Sequenz, eine Gerätedefinition usw.), wenn die Spannung ausfällt.

10.1 Defrag

Das Dateisystem wird automatisch defragmentiert, gelegentlich sollten Sie jedoch zusätzlich eine Defragmentierung durchführen.

1. Drücken Sie {File mngr} im Setup Menü. Der Xciter überprüft das Dateisystem. Nach Beendigung zeigt der Xciter das Ergebnis der Defragmentierung.



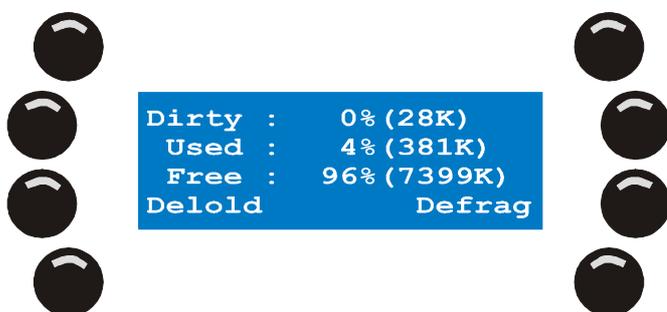
2. Mit {Delold} werden alte Dateien zum Löschen während der nächsten Defragmentierung markiert.
3. {Defrag} startet die Defragmentierung.

10.2 Eine Show oder alles löschen

Beim Löschen einer Show werden alle Showdaten gelöscht. Die Inhalte der Bibliothek, Patch und Gruppen und einige andere Dateien werden nicht gelöscht.

Die Funktion „Delete All“ löscht alle Daten außer der Firmware.

1. Wählen Sie {File mngr} im Setup Menü. Der Xciter überprüft das Dateisystem. Nach Beendigung öffnet er den folgenden Dialog.



2. [CLEAR] zeigt die Löschfunktionen.
Mit {Delete Show} löschen Sie die Show.
{Delete All} löscht alle Daten.
3. [ESC] bricht den Vorgang ab. Es werden keine Daten gelöscht.
4. Wenn Sie etwas löschen wollen, verlangt der Xciter eine Bestätigung. [ENT] bestätigt die Auswahl, [ESC] bricht den Vorgang ab.

Kapitel 11. Weitere Setup Funktionen

Warnung: nur für erfahrene Anwender!

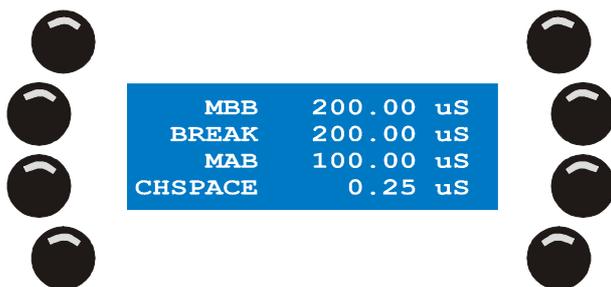
{Advanced} im Setup Menü öffnet weitere Setup Funktionen.



11.1 DMX Config

Die DMX Refresh Rate des Xciter beträgt 33 Hz. Einige Geräte sind nicht in der Lage, diese Refresh Rate zu verarbeiten. In diesem Fall können Sie die Refresh Rate ändern.

1. Wählen Sie {DMX Config} im erweiterten Setup.

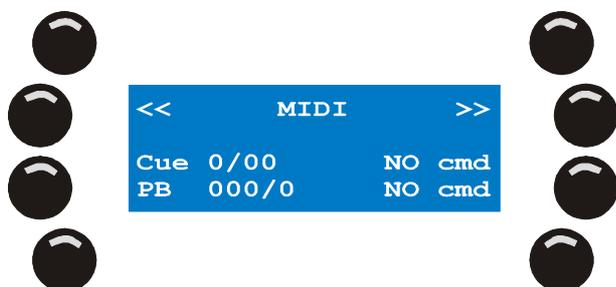


2. {MBB} stellt die Dauer des Mark Before Break ein.
Mit ARROW oder SCR1 ändern Sie den Wert.
[ENT] übernimmt den neuen Wert, [ESC] bricht ab und stellt den alten Wert her.
3. {BREAK} stellt die Dauer des Break ein.
Mit ARROW oder SCR1 ändern Sie den Wert.
[ENT] übernimmt den neuen Wert, [ESC] bricht ab und stellt den alten Wert her.
4. {MAB} stellt die Dauer des Mark After Break ein.
Mit ARROW oder SCR1 ändern Sie den Wert.
[ENT] übernimmt den neuen Wert, [ESC] bricht ab und stellt den alten Wert her.
5. {CHSPACE} stellt den space between channels ein.
Mit ARROW oder SCR1 ändern Sie den Wert.
[ENT] übernimmt den neuen Wert, [ESC] bricht ab und stellt den alten Wert her.
Die Werkseinstellungen stellen Sie mit dem SM Bounce Button unter 'Deflt' her.
6. Mit [STORE] speichern Sie die neuen Werte.
Der Xciter bestätigt die Speicherung der neuen Werte mit der Meldung 'DMX config stored!! Press any key!
Verlassen Sie das Menü mit einer beliebigen Taste.
7. Mit [ESC] kehren Sie zum erweiterten Setup zurück.

11.2 MIDI

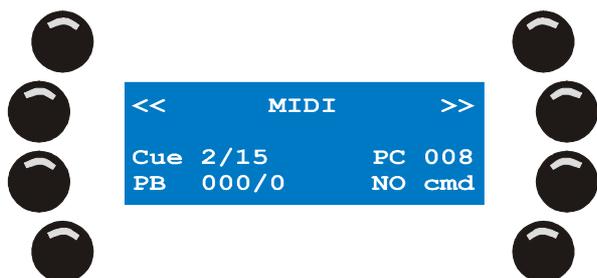
Diese Einstellungen müssen Sie nur vornehmen, wenn Sie an den MIDI Eingang des Xciter ein MIDI Gerät anschließen. MIDI Noten können Cues aktivieren und Playbacks aufrufen. Program Changes können nur Cues aufrufen.

1. Wählen Sie {MIDI} im erweiterten Setup.

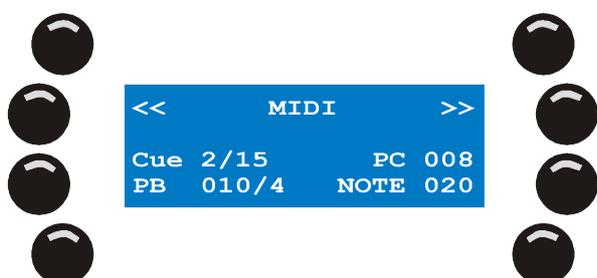


Auf der linken Seite sehen Sie die Showelemente des Xciter, rechts die zugeordneten MIDI Befehle. Wenn dem Element kein MIDI Befehl zugeordnet wurde, erscheint die Meldung 'NO cmd' hinter dem Element.

2. Drücken Sie {Cue 0/00}.
3. Mit PG und NL 1-20 wählen Sie eine Cue aus. **Beispiel:** Wählen Sie Cue 15 auf Seite 2.
4. Drücken Sie den Softkey neben dem MIDI Befehl. **Beispiel:** {NO cmd}.
5. Der Xciter fordert Sie auf, einen MIDI Befehl zu senden. **Beispiel:** Wechseln Sie auf Ihrem MIDI Keyboard auf Programm 8.



6. [ENT] bestätigt, [ESC] bricht die Eingabe ab.
7. Der Xciter verknüpft den MIDI Befehl mit dem gewählten Cue.
8. Drücken Sie {PB 0/00}.
9. SCR2 und die SM Bounce Buttons wählen einen Playback. **Beispiel:** Wählen Sie Playback 4 auf Bank 10.
10. Drücken Sie den Softkey neben dem MIDI Befehl. **Beispiel:** {NO cmd}.
11. Der Xciter wartet auf einen MIDI Befehl. **Beispiel:** Spielen Sie auf Ihrem MIDI Keyboard Note 20.

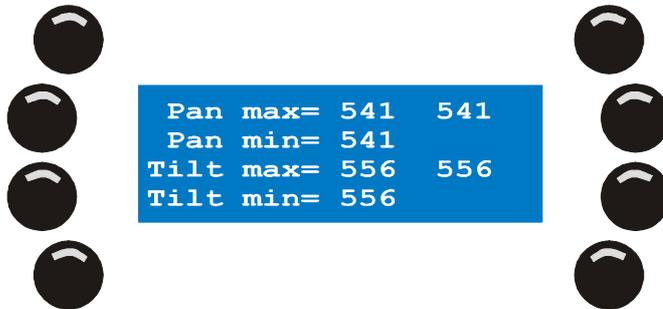


12. [ENT] bestätigt, [ESC] bricht die Eingabe ab.
13. Der Xciter verknüpft den MIDI Befehl mit dem gewählten Playback.
14. Wiederholen Sie die Schritte, bis Sie alle MIDI Befehle, die Sie benötigen, zugeordnet haben.
15. Mit [ESC] verlassen Sie das MIDI Menü. Der Xciter fordert Sie auf, die Einstellungen zu speichern.
16. [ENT] bestätigt, [ESC] bricht die Eingabe ab.

Kapitel 12. Kalibrieren des Joysticks

Wenn Sie den Joystick sehr intensiv verwenden, kann es im Laufe der Zeit wegen Abnutzungserscheinungen zu einer leichten Verschiebung der Werte kommen. In diesem Fall können Sie den Joystick neu kalibrieren.

1. {Joystick} im Setup Menü öffnet die Kalibrier-Routine des Joysticks.



2. Bewegen Sie den Joystick mehrmals in einer Kreisbewegung auf die Extrempositionen.
3. [STORE] speichert die Kalibrierungsdaten. Der Xciter bestätigt mit der Meldung 'Limits saved! Press any key!'.
4. Drücken Sie eine beliebige Taste, um zum Setup Menü zurück zu kehren.

Kapitel 13. Test

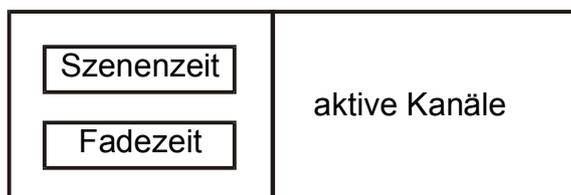
Das Test Menü enthält einige Testroutinen, die im Rahmen dieses Handbuchs nicht weiter beschrieben werden.

Kapitel 14. Die Philosophie des Xcitors

14.1 Blöcke bauen

14.1.1 Szene

Szene



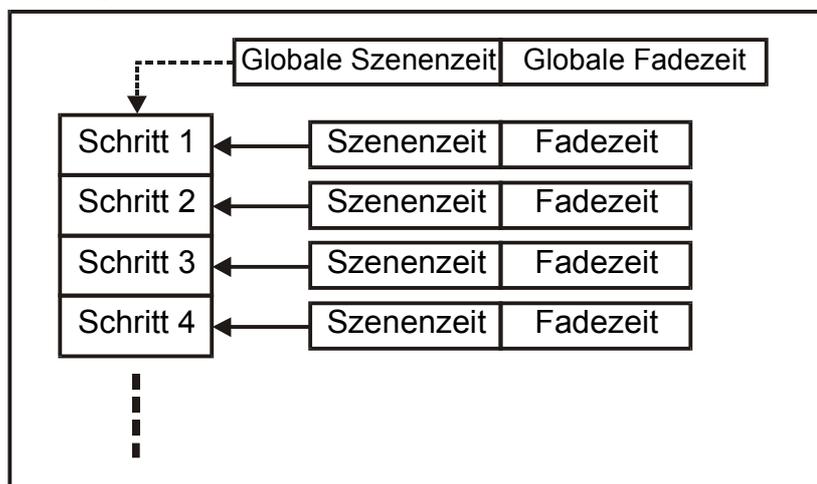
Die Szene ist eine Lichtstimmung, an der einige oder alle im Xciter eingerichteten Geräte beteiligt sind. Der Xciter unterscheidet zwei Arten von Szenen: Background Szenen und Playback Szenen. Die Background Szene wird einem Cue zugeordnet, während die Playback Szene einem Fader zugeordnet wird. Sie sind im Aufbau gleich, werden im Xciter aber unterschieden, damit Sie jederzeit wissen, welche Szenen in Cues und welche Szenen in Playbacks verwendet werden. Dieses Wissen ist dann nützlich, wenn Sie Szenen ändern oder löschen. Eine Background Szene kann einfach als Playback Szene und umgekehrt gespeichert werden.

Die Szene verfügt über zwei Zeitparameter: Szenenzeit (ST) und Fadezeit (FT). Die Parameter bestimmen das Überblenden der aktuellen Szene von der vorigen Szene.

Die Anzahl der verfügbaren Szenen ist vom verfügbaren Speicherplatz und dem Inhalt der Szenen (Anzahl der aktiven Kanäle) abhängig.

14.1.2 Sequenz

Sequenz



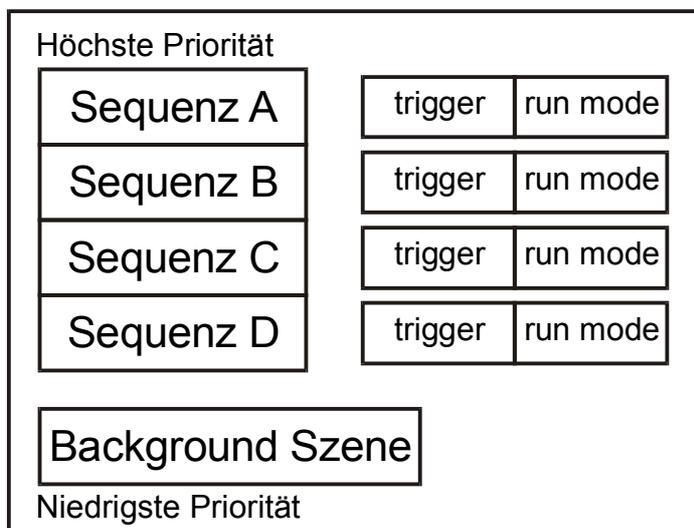
Während die Szene eine einzelne Stimmung repräsentiert, ist eine Sequenz ein Ablauf mehrerer Szenen (bis zu 99). Jeder Schritt verfügt über zwei Parameter, welche die Überblendung zum nächsten Schritt bestimmen: Szenenzeit (ST) und Fadezeit (FT). Die Szenenzeit bestimmt, wie lange die Szene aktiv ist. Einstellen der Szenezeit beschleunigt oder verzögert die Sequenz. Die Fadezeit bestimmt, wie lange die Stimmung benötigt, um zur nächsten Stimmung zu überblenden. Die Zeiten können Sie global für die ganze Sequenz oder lokal für jede Szene der Sequenz bestimmen.

Die Anzahl der verfügbaren Sequenzen ist vom verfügbaren Speicherplatz und dem Inhalt der Sequenzen (Anzahl der Schritte und aktiven Kanäle pro Schritt) abhängig.

14.2 Showelemente

14.2.1 Cue

Cue



Sie können im Xciter abhängig vom freien Speicher maximal 160 Cuelisten (8 Seiten mit je 20 Cues) speichern. Ein Cue ist ein ‚Behälter‘ für verschiedene Blöcke, die parallel ablaufen. Der Xciter ermöglicht die Kombination und den gleichzeitigen Start von vier Sequenzen und einer Background Szene.

Der Xciter verfügt über viele Wiedergabefunktionen des Cues:

- Aktivieren/Deaktivieren der Background Szene.

- Aktivieren/Deaktivieren der Sequenzen.

- Sequenztrigger: intern, manuell, Audio und BPM.

- Laufrichtung der Sequenzen: vorwärts, rückwärts, hin und her, zufällig.

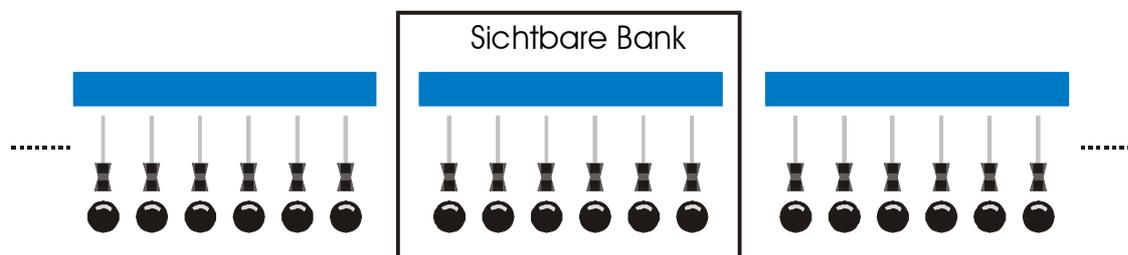
- Sehr detaillierte Audio-Einstellungen.

- Quick link zu einer Playback Bank.

- Zuweisen von Background Szenen, Playback Szenen und Sequenzen in Echtzeit.

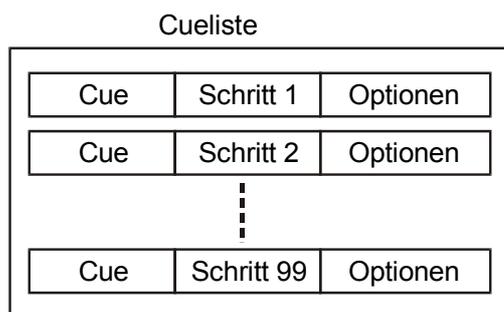
Im Folgenden werden alle Funktionen genauer beschrieben.

14.2.2 Playback



Der Xciter verfügt über 160 virtuelle Bänke mit jeweils 6 Playback Fadern. Natürlich ist immer nur eine Bank (mit 6 Fadern) sichtbar. Die Verwendung von Playbacks wird im Folgenden beschrieben.

14.2.3 Cueliste



Sie können im Xciter abhängig vom freien Speicher maximal 160 Cuelisten (8 Seiten mit jeweils 20 Cuelisten) speichern. Zu einem bestimmten Zeitpunkt kann immer nur eine Cueliste aktiv sein. Jede Cueliste kann bis zu 99 Cues enthalten.

Der Hauptzweck einer Cueliste besteht in der automatischen Wiedergabe von Cues. Kleine Shows können Sie automatisieren, indem Sie sich eine kleine Cueliste bauen, anstatt alle Cues manuell aufzurufen.

Um Cuelisten dynamischer zu machen, können jedem Schritt eine Reihe Optionen zugewiesen werden:

GO: Der Xciter wartet, bis Sie {Pfeil rechts} zum Aufruf des nächsten Cues drücken.

WAIT with WT x S: Der Xciter wartet x Sekunden, bis der nächste Cue aufgerufen wird. Die Szenenzeit des Cues wird dabei überschrieben. Die Wartezeit kann maximal 6553.5 Sekunden betragen.

FOLLOW with FT x S: Der Xciter fügt der Szenenzeit des aktuellen Cues x Sekunden hinzu, bevor der nächste Cue aufgerufen wird.

GOTO with To=x: Der Xciter springt zu Schritt x der Cueliste. Wenn Sie diese Funktion am Ende der Cueliste mit dem Befehl To=1 verwenden, läuft die Liste in einer Endlosschleife.

LOOP with Loopcount=x and To=y: Der Xciter springt x-mal zu Schritt y, bevor die weiteren Schritte der Cueliste aufgerufen werden.

LAMP_ON: Sendet einen Lampenzündbefehl an alle eingerichteten Geräte.

LAMP_RESET: Sendet einen Reset-Befehl an alle eingerichteten Geräte.

LAMP_OFF: Sendet einen Lampenlöschbefehl an alle eingerichteten Geräte.

Später in diesem Handbuch wird die Cueliste im Detail erläutert.

14.3 Programmierhilfen

14.3.1 Effektgenerator

Der Xciter stellt Ihnen 255 Effektgeneratoren zur Verfügung. Die flexiblen Effektgeneratoren des Xciter kommen in Verbindung mit starken Überblendungen, nämlich Überblendungen der Effektparameter besonders gut zur Geltung. Der Effektgenerator ist nicht auf Pan/Tilt beschränkt – Sie können ihn jedem Steuerkanal eines Geräts in einer Szene zu ordnen.

Einige Schlüsselfunktionen des Effektgenerators:

Variable Geschwindigkeit und Auslenkung.

Variable Verzögerung über mehrere Kanäle

Variable Verzögerung über mehrere Geräte.

Viele bereits definierte Muster wie Sinus, Quadrat, Dreieck, Sägezahn usw.

Bounce, reverse, reverse + bounce

Effekt-Modulation

Audio-Modulation

BPM-adaptive Effekte

Der Effektgenerator und seine Parameter werden später in diesem Handbuch ausführlich beschrieben.

14.3.2 Preset

Presets sind sehr nützlich, wenn sich die Anordnung Ihrer Scheinwerfer häufig ändert. Presets sind programmierte Werte, die Sie in Ihren Szenen verwenden. Wenn Sie irgend eine Scheinwerfer-Anordnung ändern, müssen Sie nicht alle Szenen und Sequenzen neu programmieren – es reicht, wenn Sie den Preset ändern, damit sind alle Szenen und Sequenzen, die auf diesen Preset zugreifen, geändert. Die Programmierung von Presets erfordert zwar etwas Erfahrung, spart Ihnen dafür aber jede Menge Zeit und Ärger. Der Xciter kann bis zu 160 Presets speichern.

14.4 Prioritäten

Der Xciter kann mehrere Prozesse parallel abarbeiten (Cueszenen, Sequenzen, Playback-Szenen, Szenen des Programmers, DA Szenen, Lampenbefehle usw.). Das heißt, dass mehrere Quellen die DMX Ausgabe gleichzeitig beeinflussen. Deswegen müssen verschiedene Prioritäten definiert werden.

Höchste Priorität	
8	Systemfunktionen Lamp on, Lamp off, Lamp reset
7	Direkter Zugriff Smoke, strobe, extra1, extra2
6	Programmer, aktiv Aktive Kanäle im Szenen Editor, gespeichert
5	Programmer, inaktiv Temporär aktive Kanäle im Editor, nicht gespeichert
4	override Playbacks Szenen, aktiviert durch Submasterfader während Show
2	Sequenzen Sequenzen A, B, C, D im Cue
1	Cue Statische Szene im Cue
0	Voreinstellung Grundszene, wenn nichts anderes aktiv ist
Niedrigste Priorität	

Beispiel: Eine Background Szene enthält Pan- und Tilt-Werte für Gerät 10. Während die Szene aktiv ist, setzen Sie Gerät 10 in den manuellen Modus. Sie rufen Pan- und Tilt-Werte der Layer 5 und 6 auf. Diese Layer haben eine höhere Priorität als die Cueszene und überschreiben deswegen deren

Beispiel 2: Sie haben in einer Background Szene eine Farbe programmiert. Während der Show können Sie die Einstellung mit einem Playback überschreiben, da er eine höhere Priorität hat.

Kapitel 15. Programmierfunktionen

Bevor Sie mit der Programmierung beginnen, müssen die von Ihnen eingesetzten Scheinwerfer korrekt im Xciter gepatcht werden.

Sie können den Xciter auf zwei Weisen programmieren. Sie können ohne Cues einen festen Ablauf programmieren, oder Sie programmieren während der Show, indem Sie im Hintergrund Cues laufen lassen, die Sie mit Playbacks modifizieren.

15.1 Geräteauswahl

Der Xciter erlaubt die gleichzeitige Verwendung von Moving Lights und Dimmern in einer Szene. Deswegen können Sie während der Programmierung frei zwischen Scheinwerfer- und Dimmerseiten wechseln, ohne Auswahlen oder Kanaleinstellungen zu verlieren.

1. Mit [FIX] wählen Sie Scheinwerfer aus (Moving Lights).
Mit [DIM] wählen Sie Dimmer aus (konventionelle Scheinwerfer).
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. Mit NL 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.

15.2 Gleichzeitige Auswahl mehrerer Geräte

Statt alle Geräte einzeln auszuwählen können Sie auch Gerätebereiche wählen. Diese Funktion ist allerdings nur sinnvoll, wenn Sie mehrere identische Geräte aufeinander folgenden Auswahl Tasten zugewiesen haben.

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 den NL Button des ersten Geräts im Bereich.
4. Drücken Sie den NL Button des letzten Geräts im Bereich. Die NL Buttons der gewählten Geräte beginnen zur Bestätigung zu blinken.

Der Xciter spricht das zuerst ausgewählte Gerät an.

15.3 Verhalten der Auswahl

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

15.3.1 Inclusive

Dieses Verhalten ist die Voreinstellung, wenn Sie eine neue Show programmieren oder gerade Änderungen im Programmierer 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.

15.3.2 Exclusive

Nach Änderungen im Programmierer 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 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 Geräts nicht aus Versehen ändern, da immer nur ein Gerät angewählt ist.

15.4 Gerätegruppen

Um die Geräteauswahl zu vereinfachen, können Sie 8 Gruppen mit Moving Lights und 8 Gruppen mit Dimmern definieren. In der Gruppe werden nicht nur die Geräte, sondern auch die Reihenfolge ihrer Anwahl gespeichert. Dies hat den Vorteil, dass Sie sich beim Erstellen von Effekten (z.B. Wellen) keine Gedanken über die Verzögerungsreihenfolge machen müssen, wenn Sie die Geräte beim Speichern der Gruppe richtig angewählt haben.

1. Mit [FIX] wählen Sie Geräte (intelligente Scheinwerfer), mit [DIM] wählen Sie Dimmer aus.
2. Wählen Sie Geräte oder Dimmer.
3. Halten Sie [SHIFT] und drücken Sie eine Gruppentaste.
4. Lassen Sie [SHIFT] los.

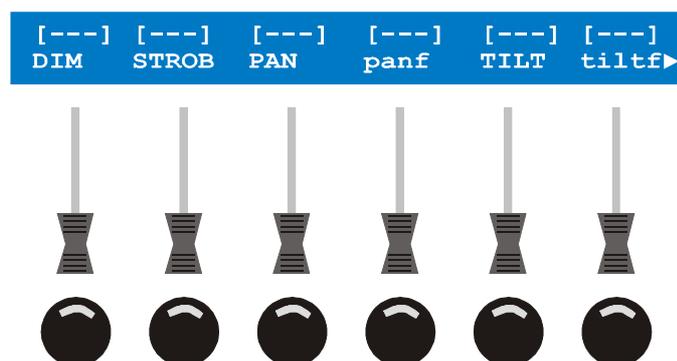
15.5 Geräte-Information

Wenn Sie vergessen haben, welches Gerät mit welcher DMX Adresse einem Button zugeordnet ist, kann der Xciter die Informationen während des Programmierens darstellen.

1. Halten Sie [SHIFT], halten Sie [FIX], lassen Sie [SHIFT] los.
2. Halten Sie [FIX] gedrückt und wählen Sie mit NL das Gerät aus, dessen Informationen Sie sehen wollen.
3. Lassen Sie [FIX] los, um den Modus zu verlassen.

15.6 Der Programmierer

Wenn mindestens ein Gerät gewählt ist, öffnet sich auf LCD2 der Programmierer. Der Programmierer dient zum programmieren von Szenen und der manuellen Steuerung von Geräten während der Show.



15.6.1 Aktive und transparente Kanäle

Sobald ein Steuerkanalwert geändert wird, wird der Kanal aktiv. Kanäle, die nicht berührt wurden bleiben 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 Editorbereich definiert.

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.

15.6.2 Einstellen der Steuerkanäle

Mit SCR2 blättern Sie durch die Steuerkanäle eines Geräts (siehe Geräteauswahl), wenn das Gerät mehr als sechs Kanäle belegt.

Mit den SM Fadern aktivieren Sie einen Steuerkanal und ändern dessen Wert. Um einen Kanal präzise einzustellen, halten Sie den SM Bounce Button gedrückt, während Sie SCR2 drehen.

Beim Aktivieren eines Steuerkanals wird dessen in der Bibliothek beschriebene Status (Snap oder Fade) verwendet. Durch Drücken des SM Bounce Buttons unter der Kanalbezeichnung wechseln Sie zwischen Fade, Snap und Transparent.

15.6.3 Indikatoren des Kanalstatus

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

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



Transparenter Kanal



Active channel in snap



Active channel in fade



Inverted channels



Active channels with effect generator



Active channel in fade with reference to preset 15



Value is above or below library limits.
The value will not show on the DMX output.

Beispiel: Auf einem bestimmten Gerät läuft ein Effekt und Sie haben keine Ahnung, wo der Effekt her kommt. Mit Hilfe der Indikatoren können Sie das Problem sofort lösen. Wählen Sie die Geräte nacheinander aus und schauen Sie sich die Indikatoren an.

Beispiel: Sie haben eine Sequenz erstellt und betrachten sie in der Vorschau. Sie stellen fest, dass ein bestimmter Dimmer nicht fadet. Wählen Sie einfach das Gerät und rufen Sie die Schritte nacheinander auf. Auch hier ist es sehr einfach, den Fehler durch Beobachten der Indikatoren zu lokalisieren.

15.6.4 Der aktive und inaktive Layer des Programmiers

Wenn Sie eines oder mehrere Geräte auswählen, sehen Sie im LCD2 den aktiven Layer des Programmiers. Der Programmierer hat zwei Layer, obwohl nur der obere Layer sichtbar ist. Der obere Layer wird aktiver Layer genannt, der untere Layer ist der inaktive Layer. Der aktive Layer hat Priorität gegenüber dem inaktiven Layer.

Wenn Sie im Programmierer einen Steuerkanal ändern übernimmt der Xciter den Wert in aktiven und inaktiven Layer des Programmiers. Es werden jedoch nur die Werte des aktiven Layers gespeichert.

Wenn Sie:

Einmal [CLEAR] drücken, werden alle Kanäle des aktiven Layers transparent. Die Werte des inaktiven Layers bleiben unverändert. Die Werte des inaktiven Layers werden nicht gespeichert, sie beeinflussen jedoch die DMX Ausgabe.

Zum zweiten Mal [CLEAR] drücken und in der Zwischenzeit keine Kanalwerte verändert haben, machen Sie beide Layer transparent und kehren zur Show oder den Vorgabewerten zurück.

[EDIT] gedrückt halten während Sie [CLEAR] drücken machen Sie nicht nur beide Layer transparent, sondern löschen auch alle Parameter, die den Kanälen von Effekten oder Presets zugeordnet werden. Diese Parameter sind verloren, auch wenn Sie die Kanäle erneut aktivieren.

[LOAD] lädt alle Werte des inaktiven Layers in den aktiven Layer und bringt ihn so nach oben.

Beispiel: Sie möchten einen Colorchaser programmieren und nur die Werte der Farbkanäle speichern.

1. Wählen Sie die gewünschten Geräte.

	fixture 1		fixture 2		fixture 3		fixture 4		
Active layer	[--] DIM	[--] COLW1	[--] DIM	[--] COLW1	[--] DIM	[--] COLW1	[--] DIM	[--] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	[--] DIM	[--] COLW1	[--] DIM	[--] COLW1	[--] DIM	[--] COLW1	[--] DIM	[--] COLW1	Active channels NOT stored

2. Sie wollen sehen, welche Farben Sie programmieren: Öffnen Sie die Dimmer.

	fixture 1		fixture 2		fixture 3		fixture 4		
Active layer	<255> DIM	[--] COLW1	<255> DIM	[--] COLW1	<255> DIM	[--] COLW1	<255> DIM	[--] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<255> DIM	[--] COLW1	<255> DIM	[--] COLW1	<255> DIM	[--] COLW1	<255> DIM	[--] COLW1	Active channels NOT stored

3. Sie wollen die Dimmerkanäle aber nicht speichern. Drücken Sie einmal [CLEAR], um den aktiven Layer transparent zu machen. Die Dimmerkanäle werden nicht mehr gespeichert, bleiben aber geöffnet, da die Kanalwerte noch im inaktiven Layer stehen.

	fixture 1		fixture 2		fixture 3		fixture 4		
Active layer	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<255> DIM	[--] COLW1	<255> DIM	[--] COLW1	<255> DIM	[--] COLW1	<255> DIM	[--] COLW1	Active channels NOT stored

4. Wenn Sie die Farbkanäle ändern, schreibt sie der Xciter in beide Layer. Die Farbwerte werden gespeichert, da sie im aktiven Layer stehen.

	fixture 1		fixture 2		fixture 3		fixture 4		
Active layer	<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1	Active channels NOT stored

5. Wenn Sie den Chaser fertig programmiert haben drücken Sie zweimal [CLEAR]. Jetzt sind beide Layer transparent und Prozesse niedrigerer Priorität werden wieder aktiv (siehe ‚Prioritäten‘) oder verlassen Sie den Programmer mit [ESC].

	fixture 1		fixture 2		fixture 3		fixture 4		
Active layer	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	<---> DIM	[--] COLW1	Active channels NOT stored

15.6.5 Presets

Presets sind sehr nützlich, wenn Sie oft an verschiedenen Orten arbeiten. Wenn Sie in Ihrer Show ausgiebig Presets verwenden, müssen Sie nur die Presets und nicht die ganze Show ändern, wenn Sie die Show an eine neue Umgebung anpassen.

Wenn Sie bereits Presets erstellt haben, werden sie im Programmer wie folgt eingesetzt.

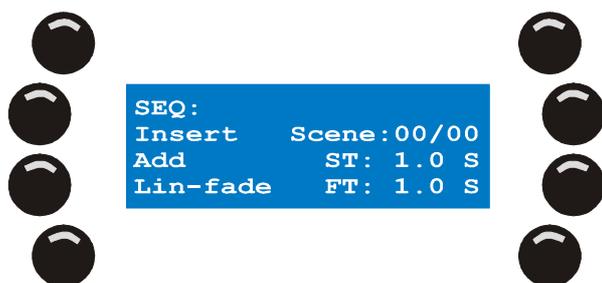
Halten Sie SHIFT gedrückt, während Sie die SM Bounce Buttons unter den Pan-/Tiltkanälen drücken. Die Indikatoren zeigen an, ob der Kanalwert von einem Preset stammt.

15.7 Szenen- und Sequenz-Editor

Die Auswahl eines Geräts oder das Editieren einer Szene öffnet im LCD1 den Szenen- / Sequenz-Editor.

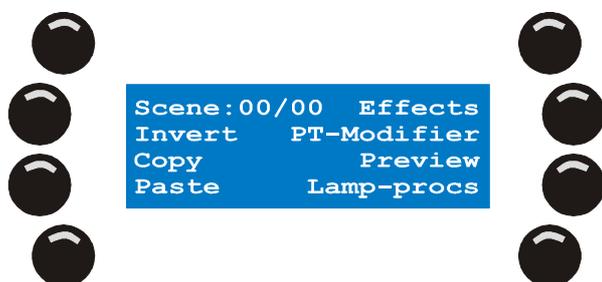
Szenen und Sequenzen werden im selben Editor bearbeitet. Der Szenen-Editor wird zum Sequenz-Editor, wenn Sie eine oder mehrere Szenen anfügen.

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.



Beim Erstellen einer Szene geben Sie folgende Grundinformationen an:

- Zwischen DMX / Prozentwert-Anzeige umschalten
- Szene vor aktueller Szene einfügen (insert)
- Szene nach letzter Szene anfügen (add)
- Szenen- und Fadezeit ändern
- Fadekurve ändern



Die erweiterten Funktionen sind:

- Zwischen DMX / Prozentwert-Anzeige umschalten
- Effektgenerator
- Voransicht der Szene oder Sequenz (Preview)
- Lampensteuer-Befehle
 - Lamp on
 - Lamp off
 - Reset
- Pan/Tilt Modi
 - Pan relativ oder absolut
 - Tilt relativ oder absolut
 - Pan und Tilt vertauschen (swap)
- Kopieren / Einfügen (Copy / Paste)
- Bestimmte Steuerkanäle invertieren

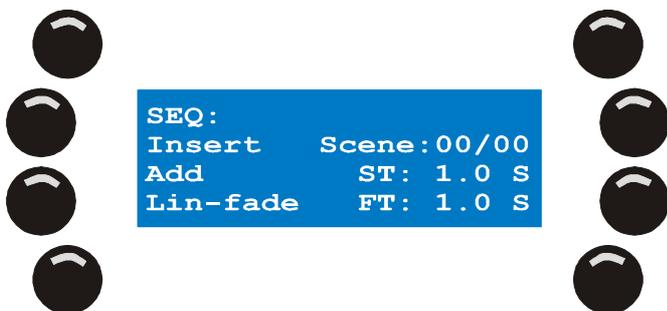
15.7.1 Zwischen DMX / Prozentwertanzeige umschalten

Der linke obere Softkey 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.

15.7.2 Szenen 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 [STORE] fixieren Sie die Szene im Editor.



Beim ersten Store-Befehl wird der Szenen-Zähler auf 01/01 erhöht.

Der Xciter speichert keine leeren Szenen (alle Kanäle transparent).

Wenn Sie nur eine Szene erstellen wollen, überspringen Sie die folgenden Schritte.

3. Mit {Add} fügen Sie einen neue Szene nach der letzten Szene der Sequenz an, {Insert} fügt die neue Szene vor der aktuellen Szene ein.

Nach dem Erstellen der zweiten Szene wird der Szenen- zum Sequenz-Editor. Dies ist für die weitere Arbeit uninteressant, da beide Editoren identisch sind. Beachten Sie, dass der Szenen-Zähler der Sequenz nach jeder neuen Szene um 1 erhöht wird. Um die Programmierung zu vereinfachen, kopiert der Xciter die Werte der vorigen Szene in die neue Szene.

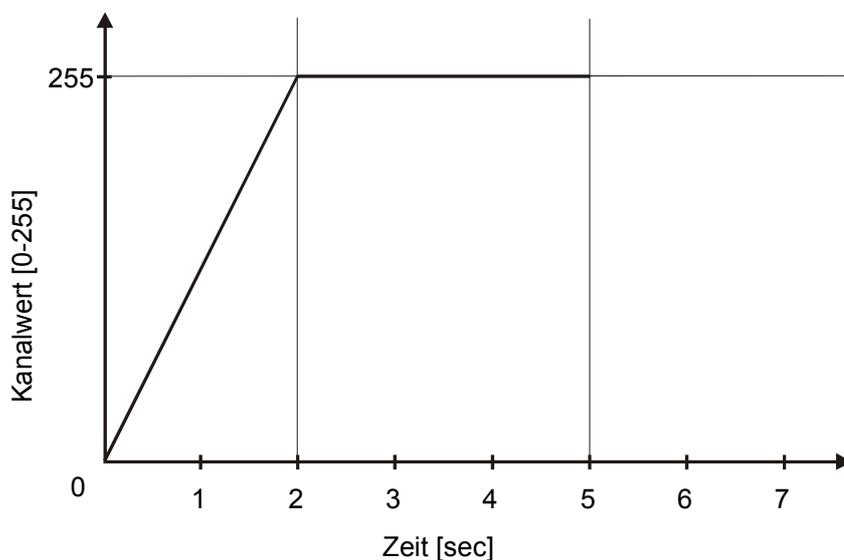
4. Modifizieren Sie die aktuelle Szene im Programmer. **Beispiel:** Ändern Sie den Wert des Farbrads.
5. Wiederholen Sie die Schritte, bis die Sequenz fertig programmiert ist.

Mit ARROW oder SCR1 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. Beleuchtete Nummerntasten zeigen die Geräte, die in der aktuellen Szene verwendet werden.

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.

15.7.3 Szenen- und Fadezeiten ändern

Sie werden oft die Zeitparameter einer Szene oder eines Schrittes verwenden, um die Überblendung von einer zur nächsten Szene weich zu gestalten. 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).

1. Mit {ST: x.x S} ändern Sie die Szenen-Zeit.

Verwenden Sie ARROW oder SCR1 um den Wert zu ändern.

Mit [CLEAR] und MATRIX 1-10 geben Sie einen neuen Wert ein.

Mit [ENT] bestätigen Sie die Eingabe, [ESC] bricht die Eingabe ab und behält den ursprünglichen Wert.

2. Mit {FT: x.x S} ändern Sie die Fadezeit.

Verwenden Sie ARROW oder SCR1 um den Wert zu ändern.

Mit [CLEAR] und MATRIX 1-10 geben Sie einen neuen Wert ein.

Mit [ENT] bestätigen Sie die Eingabe, [ESC] bricht die Eingabe ab und behält den ursprünglichen Wert.

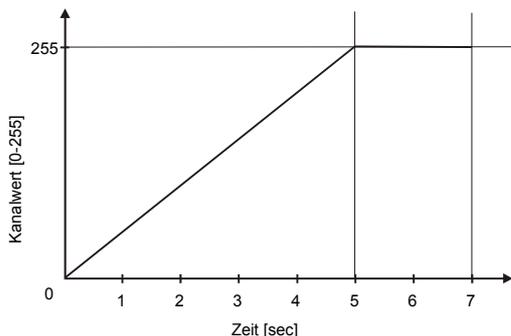
Beim Ändern eines Zeitparameters erscheint ein **G** vor dem Parameter – Sie haben gerade eine **globale Zeit** geändert. Globale Zeiten gelten für alle Szenen der Sequenz. Beachten Sie, dass globale Zeiten lokale Zeiten (Zeiten, die nur für die aktuelle Szene gelten) überschreiben.

Sie können auch für jede Szene 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.

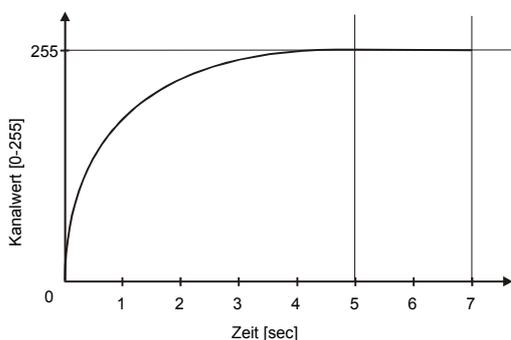
15.7.4 Fadekurve

Der Xciter kann beim Überblenden drei verschiedene Fadekurven verwenden:

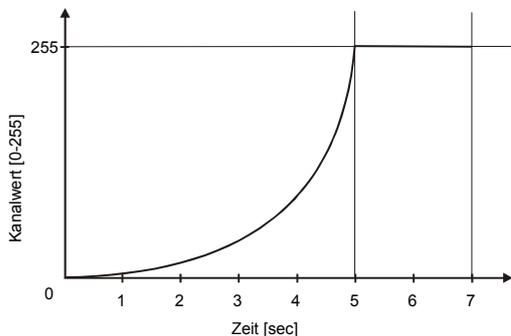
Linear



Logarithmisch



Exponential



Wechseln Sie mit {Lin-fade}, {Log-fade} oder {Exp-fade} zwischen den Kurven und beobachten Sie, wie sich die Überblendung ändert.

15.7.5 Voransicht der Sequenz

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

1. Mit {Preview} öffnen Sie den Preview-Dialog.
2. {Run} startet die Voransicht der Sequenz. Die Sequenz wird mit hoher Priorität gestartet.



Der Szenen-Zähler zeigt die aktuelle Szene an.

Mit {forward}, {backward}, {bounce} und {random} geben Sie die Laufrichtung der Sequenz an.

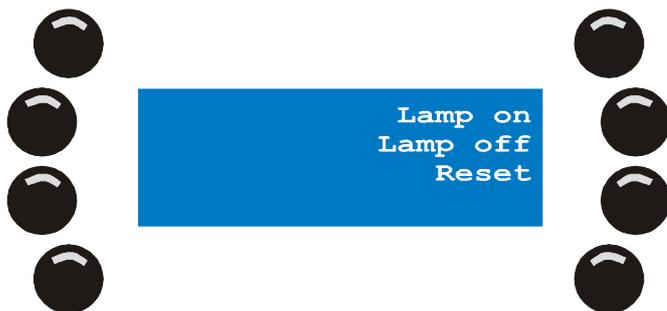
{Single step} triggert die Sequenz manuell.

3. [ESC] schließt die Preview-Funktion.

15.7.6 Lampensteuer-Befehle

Die Befehle Lamp On, Lamp Off und Reset sind Lampensteuer-Befehle. Die Befehle definieren Sie beim Einrichten des Geräts in der Geräte-Bibliothek; wenn keine Befehle definiert sind, funktionieren sie auch nicht.

1. {Lamp procs} öffnet das Menü der Lampensteuer-Befehle.



{Lamp On} zündet die Leuchtmittel der gewählten Geräte.

{Lamp Off} löscht die Leuchtmittel der gewählten Geräte.

{Lamp Reset} initialisiert die gewählten Geräte.

2. [ESC] verlässt das Menü.

15.7.7 Invertieren

In der Gerätedefinition können Sie Kanäle invertieren. Diese Einstellung ist eine globale Einstellung. Sie können jedoch auch während der Programmierung einzelne Kanäle invertieren.

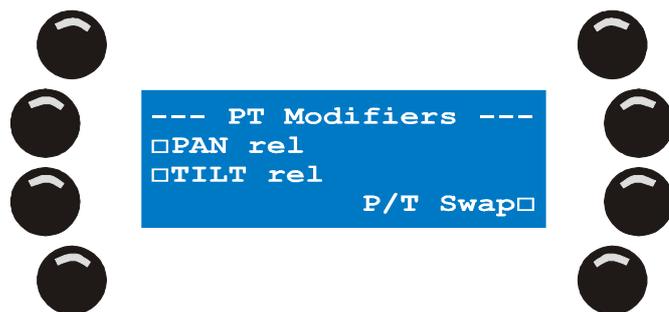
1. Halten Sie {Invert}.
2. Drücken Sie die SM Buttons unter den Kanälen, die Sie invertieren wollen.
3. Lassen Sie {Invert} los.

Beispiel: Sie haben 8 Geräte des selben Typs eingerichtet. Wählen Sie alle Geräte und aktivieren Sie deren Pan- und Tiltkanäle. Verändern Sie die Werte der Geräte mit geraden Nummern nicht. Wählen Sie die ungeraden Geräte und invertieren Sie deren Pan-Kanäle im Programmer. Wählen Sie erneut alle 8 Geräte aus und ändern Sie den Wert des Pan-Kanals. Die Geräte mit ungerader Nummer fahren jetzt die Panbewegung entgegengesetzt den Geräten mit gerader Nummer.

15.7.8 Pan / Tilt Modifikationen

Die Pan / Tilt Modifikationen machen die Pan / Tilt Programmierung einfacher.

{PT modifier} öffnet den Pan / Tilt Dialog.



Geräte des selben Typs bewegen sich spiegelverkehrt, wenn Sie die Funktionen Pan invertieren, Tilt invertieren im Programmer und Pan/Tilt vertauschen (swap) richtig einsetzen. Dadurch erzeugen Sie

komplex wirkende Abläufe ohne Zeitaufwand. Sie können die Pan / Tilt Modifikationen für jedes Gerät einzeln und in jeder Szene anders setzen.

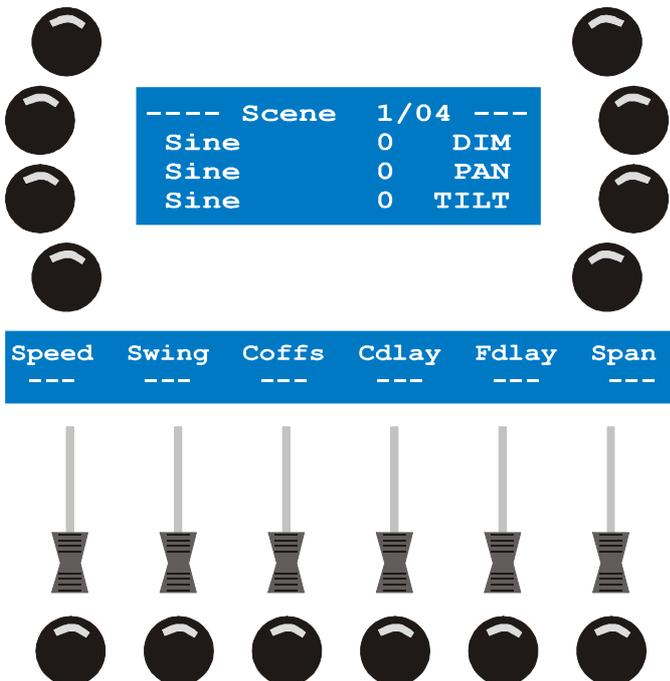
Im Absolut-Modus erhalten die Geräte die Pan / Tilt Werte, die Sie im Programmer (den Wert des zuletzt ausgewählten Geräts) sehen. Einfacher ist es, wenn Sie Ihre Geräte am Anfang in eine bestimmtes Muster setzen und Pan und Tilt im relativen Modus programmieren. Die Geräte werden dann relativ zueinander bewegt und das Muster bleibt erhalten. Der Absolut / Relativ Modus ist global (für alle Geräte) und wird nicht gespeichert.

15.7.9 Kopieren / Einfügen

Diese Funktion ist vor allem für oft verwendete Stimmungen, die oft verwendet werden (z.B. Lichtbars), nützlich. Sie erstellen die Stimmung einmal und kopieren Sie mit {Copy}. Beim Erstellen einer neuen Background Szene fügen Sie die Stimmung einfach mit {Paste} ein.

15.7.10 Effekte

1. {effects} öffnet den Effekt-Dialog. Sie sehen eine Liste aller im Programmer aktiven Kanäle.



2. Mit ARROW oder SCR1 blättern Sie durch die Liste.
3. Wählen Sie die Kanäle mit den Softkeys rechts.
4. [EDIT] weist den gewählten Kanälen einen Effektgenerator zu.
Mit [CLEAR] und NL 1-10 geben Sie eine neue Generator-ID an.
Mit [ENT] bestätigen Sie die Eingabe, [ESC] bricht die Eingabe ab.
Der Wert 0 deaktiviert den Effektgenerator für den Kanal. Wählen Sie den Kanal, drücken Sie [EDIT], [CLEAR] und dann [ENTER].
5. Mit den Softkeys links öffnen Sie eine Liste der zur Verfügung stehenden Effektmuster.
Mit ARROW oder SCR1 blättern Sie durch die Liste.
Mit dem Softkey neben dem Effekt wählen Sie den Effekt aus, [ESC] springt wieder in den Effekt-Dialog.
Wenn Sie [SHIFT] gedrückt halten und den Softkey neben der Taste drücken, wechselt der Generator durch die vier Modi forward (vorwärts, Grundeinstellung), bounce (hin und her), backward (rückwärts), backward & bounce (rückwärts und hin und her).
6. Mit SCR2 blättern Sie durch die Effekt-Parameter.
Mit SM stellen Sie die Parameter ein.

Halten Sie den SM Bounce Button unter dem Fader gedrückt und stellen Sie den Wert mit SCR2 präzise ein.

Mit den SM Bounce Buttons wechseln Sie zwischen den Parametern Snap und Fade.

Der Effektgenerator des Xcitors kann zwischen den Effektparametern überblenden und so weiche Effektübergänge erzeugen. Wenn Sie 'speed', 'swing' und 'Coffs' in den Fademodus (Grundeinstellung) setzen, blenden die Effekte mit der Fadezeit der Szene über.

7. Wiederholen Sie die Schritte, wenn Sie weiteren aktiven Kanälen Effekte zuweisen wollen.

Um einem transparenten Kanal einen Effekt zuzuweisen, gehen Sie zurück zum Editor, aktivieren den Kanal und kehren zum Effektdialog zurück.

8. Mit [ESC] kehren Sie zum Szenen- / Sequenz-Editor zurück.

Kapitel 16. Effektbeispiele

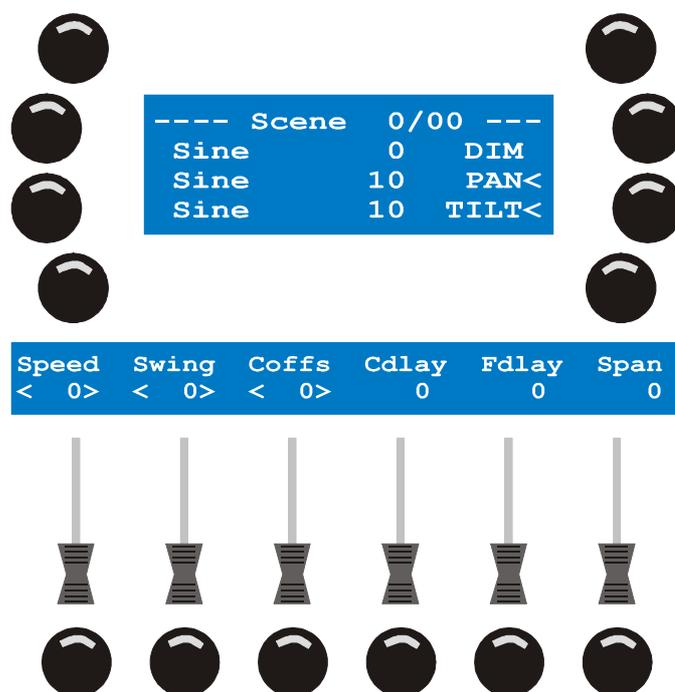
Der Effektgenerator ist das leistungsfähigste Werkzeug des Xcitors. Sie können in einer Szene oder einem Schritt bis zu 255 Effektgeneratoren verwenden. Sie können jedem Steuerkanal zugewiesen werden. In den folgenden Beispielen zeigen wir Ihnen, wie Sie in einer einzigen Szene Dimmer- und Farbchaser erzeugen können. Einige dieser Chaser können mit Sequenzen gar nicht erzeugt werden. Mit den einfach einstellbaren Effektparametern können Sie „unmögliche“ Effekte darstellen. Sie können natürlich immer noch Sequenzen für klassische Effekte wie das gezielte Beleuchten verschiedener Tische o.ä. einsetzen.

Die theoretische Erläuterung des Effektgenerators sprengt den Rahmen dieses Handbuchs. Statt dessen folgen einige Beispiele für typische Effekte.

16.1 Erzeugen einer Kreisbewegung

1. Wählen Sie mindestens zwei Gerät des selben Typs.
2. Öffnen Sie Dimmer (DIM) und Shutter (SHUT oder STROB) beider Geräte.
3. Aktivieren Sie die PAN und TILT Kanäle und richten Sie den Lichtstrahl auf eine gut sichtbare Fläche wie den Fußboden. Den schönsten Effekt erzielen Sie, wenn Sie alle Strahlen auf eine Stelle richten.
4. Öffnen Sie den Effektdialog vom Szenen-Editor aus.
5. Wählen Sie die PAN und TILT Kanäle und weisen Sie den Kanälen Effektgenerator 10 zu.

Wenn Sie mehreren Kanälen den selben Generator zuweisen, wie PAN und TILT in diesem Beispiel, laufen die Kanäle mit der selben Geschwindigkeit. Sie laufen synchronisiert, was in diesem Fall eine Kreisbewegung erzeugt. Wenn Sie den Kanälen verschiedene Geschwindigkeiten zuweisen, sind Ellipsen oder 8-förmige Figuren das Ergebnis.



6. Setzen Sie Speed auf 20 und Swing auf 50. Dadurch bewegen sich die Geräte in einer Linie.

'Speed' legt die Bewegungsgeschwindigkeit fest. Wenn Sie den Wert erhöhen, bewegt sich das Gerät schneller. Wenn Sie den wert verringern, bewegt sich das Gerät langsamer.
7. 'Swing' legt die Auslenkung des Lichtstrahls vom Mittelpunkt der Bewegung fest. Wenn Sie den Wert erhöhen, wird die Auslenkung größer und umgekehrt.
8. Setzen Sie 'Cdlay' (Kanal-Verzögerungswert) auf 90°. Dadurch beschreiben die Geräte einen Kreis. Dieser Parameter hat nur Einfluss, wenn Sie mehrere Kanäle, z.B. Pan und Tilt, ausgewählt haben. Mit 'Cdlay'

geben Sie eine verknüpfte Verzögerung den mehreren Kanälen an. 'Coffs' weist jedem Kanal eine unabhängige Verzögerung zu.

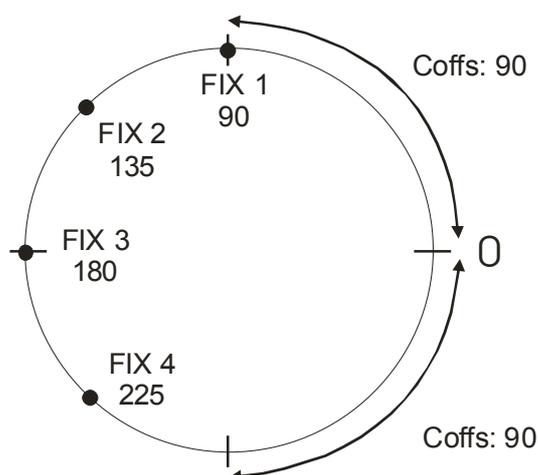
9. Setzen Sie 'Fdelay' (Geräte-Verzögerungswert) auf 180°. Dadurch bewegt sich jedes Gerät an einer anderen Stelle des Kreises, hier 180°, also gegenüber. 'Fdelay' hat nur Einfluss, wenn Sie mehrere Geräte gewählt haben.
10. In den meisten Fällen sollen die Geräte gleichmäßig über den Effekt verteilt sein. Das Werkzeug hierfür heißt Span. Sie können den Span-Bereich zwischen 0-359° einstellen. Setzen Sie den Wert auf 359°, wenn Sie die Lichtstrahlen über den gesamten Effekt verteilen wollen. Drücken Sie den Bounce Button unter Span, um Span zu aktivieren. Der Xciter berechnet die Verzögerungswerte und setzt Fdelay für jedes Gerät.
11. [ESC] verlässt den Effektdialog.

Sie können den Wert des Steuerkanals natürlich auch bei laufendem Effekt ändern. Die Pan- und Tiltwerte können Sie mit dem Joystick ändern, während Sie sich im Effektgenerator befinden. Wenn Sie den Kanalwert anderer Funktionen ändern wollen, müssen Sie zunächst mit [ESC] zum Programmer zurück kehren. Sie können jederzeit wieder in den Effektgenerator wechseln. Sie können beliebig zwischen beiden Dialogen wechseln, bis der Effekt perfekt ist.

16.2 Erstellen eines Dimmerchasers

1. Wählen Sie mindestens zwei Gerät des selben Typs.
2. Öffnen Sie Dimmer (DIM) und Shutter (SHUT oder STROB) beider Geräte.
3. Schließen Sie die Dimmer (DIM) wieder, aber lassen Sie die Shutter geöffnet (SHUT oder STROB), da der Effekt den Dimmer überlagert. Wir verwenden eine quadratische, positive Funktion (SQR25).
4. Öffnen Sie den Effektdialog vom Szenen-Editor aus.
5. Wählen Sie den Dimmerkanal und weisen Sie ihm Effektgenerator 11 zu.
6. Auf der linken Seite sehen Sie die Funktion, die dem Dimmerkanal überlagert wird. Die Grundeinstellung ist eine Sinuskurve. Drücken Sie den Softkey neben der Sinuskurve. Der Xciter öffnet eine Liste verfügbarer Funktionen.
7. Blättern Sie mit SCR1 durch die Liste, bis Sie die Funktion Sqr25 sehen. Wählen Sie die Funktion mit dem entsprechenden Softkey auf der rechten Seite.
8. Setzen Sie 'Speed' auf 40 und 'Swing' auf 255. Die Dimmer öffnen und schließen sich.

'Speed' legt die Blitzgeschwindigkeit fest. 'Swing' definiert die maximale Helligkeit des Dimmers. Anders als ein Kreis bewegt die Funktion Sqr25 den Kanal nur in eine, nämlich die positive Richtung. Wenn Sie den Swing-Wert erhöhen, öffnet sich der Dimmer beim Blitzen weiter und umgekehrt.
9. Setzen Sie 'Fdelay', die Geräteverzögerung, auf 30 Grad. Dadurch blitzen die Dimmer zeitlich verzögert. Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn Sie mehrere Geräte ausgewählt haben. Wenn Sie den Effektgenerator verstanden und geübt haben, werden Sie in wenigen Sekunden komplexe Dimmerchaser erstellen können. Sie können das Verhalten des Chasers mit diesem Parameter sofort ändern. Beispiel: Verwenden Sie einen höheren Wert, um den Eindruck des zufälligen Blitzens zu erzeugen.
10. In den meisten Fällen sollen die Geräte gleichmäßig über den Effekt verteilt sein. Das Werkzeug hierfür heißt Span. Sie können den Span-Bereich zwischen 0-359° einstellen. Setzen Sie den Wert auf 359°, wenn Sie die Lichtstrahlen über den gesamten Effekt verteilen wollen. Drücken Sie den Bounce Button unter Span, um Span zu aktivieren. Der Xciter berechnet die Verzögerungswerte und setzt Fdelay für jedes Gerät.
11. Wenn Ihre Geräte in einer Reihe stehen oder hängen, möchten Sie vielleicht einen Effekt erzeugen, der dem Auto des Knight Rider, Kit, ähnlich ist. Verwenden Sie den Effektgenerator im Bounce Mode. Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie den Softkey neben der Funktion (Sqr25).
12. Wenn die Geräte nicht gleichmäßig über den Effekt verteilt sind, werden Sie im Bounce Mode Lücken fest stellen. Der Xciter hat auch dafür eine Lösung. Setzen Sie den Parameter Coffs auf 90 Grad und halten Sie SHIFT gedrückt, während Sie den SM Button unter dem Parameter Span drücken. Dadurch werden die Geräte gleichmäßig um den Nullpunkt des Effekts verteilt. Die folgende Graphik verdeutlicht dieses Verhalten. Wiederholen Sie Schritt 12, bis das Ergebnis zu Ihrer Zufriedenheit ausfällt.



13. Verlassen Sie den Effektdialog mit [ESC].

16.3 Erstellen eines Colorchasers

1. Wählen Sie mindestens zwei Gerät des selben Typs.
2. Aktivieren Sie das Farbrad (COLW1). Stellen Sie die auf dem Farbrad die erste Farbe ein, die Sie verwenden wollen. Wenn das Farbrad im DMX-Protokoll einen Bereich für direkte Farbwahl hat, sollten Sie diesen Bereich verwenden.
3. Öffnen Sie den Effektdialog vom Szenen-Editor aus.
4. Wählen Sie COLW1 und weisen Sie ihm Effektgenerator 12 zu.
5. Auf der linken Seite sehen Sie die Funktion, die dem Farbradkanal überlagert wird. Die Grundeinstellung ist eine Sinuskurve. Drücken Sie den Softkey neben der Sinuskurve. Der Xciter öffnet eine Liste verfügbarer Funktionen.
6. Blättern Sie mit SCR1 durch die Liste, bis Sie die Funktion Sawnt sehen. Wählen Sie die Funktion mit dem entsprechenden Softkey auf der rechten Seite. Diese Funktion ist eine Sägezahnkurve. Setzen Sie den Generator in den Bounce Mode (SHIFT und gleichzeitig den Softkey neben der Funktion drücken), um eine Dreieckskurve zu erzeugen.
7. Setzen Sie 'Speed' auf 20 und 'Swing' auf 40. Die Geräte rufen einige Farben auf ihren Farbrädern auf.
 'Speed' legt die Chasergeschwindigkeit fest. Je höher der Wert, desto schneller der Effekt und umgekehrt. 'Swing' definiert die Anzahl der Farben, die aufgerufen werden. Wie Sqr25 sind Sägezahn und Dreieck Funktionen, die sich nur im positiven Bereich bewegen.
8. 'Fdlay', die Geräteverzögerung, erzeugt Colorchaser, die mit normalen Sequenzen praktisch überhaupt nicht programmiert werden können. Wir finden, das geringe Verzögerungen die schönsten Chaser erzeugen.

Ein anderer schöner Effekt ist der Color Swap. Der Effekt wird genau so erzeugt, als Funktion sollten Sie aber z.B. Sqr50 wählen. Setzen Sie Swing auf einen niedrigen Wert (ca. 5), um nur zwischen zwei Farben zu wechseln.

16.4 Die Verwendung der Modulatoren (Generatoren 1-5)

Die Generatoren 1-5 sind spezielle Generatoren, die allen anderen Generatoren (6-250) überlagert werden können. Die modulieren die Amplitude des überlagerten Generators in einer bestimmten Geschwindigkeit.

Wir wollen nun einen Kreiseffekt mit wechselnden Durchmessern erzeugen. Komplexe Effekte wie Kreise können Sie in einer Szene speichern.

1. Wählen Sie mindestens zwei Gerät des selben Typs.
2. Öffnen Sie Dimmer (DIM) und Shutter (SHUT oder STROB) beider Geräte.
3. Aktivieren Sie die PAN und TILT Kanäle und richten Sie den Lichtstrahl auf eine gut sichtbare Fläche wie den Fußboden. Den schönsten Effekt erzielen Sie, wenn Sie alle Strahlen auf eine Stelle richten.
4. Öffnen Sie den Effektdialog vom Szenen-Editor aus.

Jetzt müssen wir einen der Spezialgeneratoren einem Kanal zuweisen. Der Kanal selbst muss nicht am Effekt beteiligt sein, da wir ihn nur benötigen, um die Geschwindigkeit des Modulators zu setzen. Verwenden Sie einen Kanal, den Sie normalerweise nicht mit dem Effektgenerator verwenden, z.B. STROBE oder SHUT.

5. Weisen Sie Generator 1 dem SHUT oder STROBE Kanal zu.
6. Weisen Sie dem Generator eine niedrige Geschwindigkeit, z.B. 10, zu.
7. Wählen Sie den SHUT Kanal ab, bevor Sie die anderen Generatoren zuweisen. Wenn Sie den Kanal nicht abwählen, weisen Sie ihm den selben Generator zu, den wir in den nächsten Schritten PAN und TILT zuweisen werden. Wenn Sie den Kanal versehentlich nicht abgewählt haben, müssen Sie die Schritte 5-7 wiederholen.
8. Wählen Sie PAN und TILT. Weisen Sie den Kanälen Generator 13 zu.
9. Auf der linken Seite sehen Sie die Funktion, die PAN und TILT gerade überlagert wird. Die Voreinstellung ist eine Sinuskurve. Drücken Sie den Softkey neben der Funktion. Der Xciter öffnet eine Liste der verfügbaren Kurven.
10. Blättern Sie mit SCR1 durch die Liste, bis Sie Gen-1 gefunden haben. Wählen Sie den Generator mit dem Softkey rechts neben dem Generator aus.
11. Setzen Sie 'Speed' auf den Wert 40, 'Swing' auf 50 und Cdelay auf 90 Grad. Die Geräte beschreiben eine Kreisbewegung. Sie werden jedoch fest stellen, dass die Kreise größer und kleiner werden.
Mit 'Speed' von Generator 1 legen Sie die Geschwindigkeit der Durchmesseränderung fest. Je höher der Wert, desto schneller ändert sich der Durchmesser und umgekehrt.
Mit 'Speed' von Generator 13 legen Sie die Geschwindigkeit der Kreisbewegung fest.
Mit 'Swing' von Generator 13 legen Sie den Grunddurchmesser der Kreise fest.
12. Sie können eine Vielzahl PAN / TILT Effekte durch Änderung der drei Parameter erzeugen.

16.5 Verwendung der BPM Generatoren (251-255)

Wenn Sie die einen der Generatoren 251-255 einem Steuerkanal zuweisen, setzen Sie die Geschwindigkeit durch rhythmisches Drücken von [C/F]. 251 ist der langsamste, 255 der schnellste Kanal.

Verwenden Sie wieder Beispiel 1: Weisen Sie den Kanälen jetzt aber Generator 253 statt Generator 10 zu. 'Speed' hat jetzt keinen Einfluss mehr. Legen Sie die Geschwindigkeit mit [C/F] (neben dem Joystick) fest.

16.6 Die Audiofunktionen des Effektgenerators

Der Effektgenerator des Xciters ermöglicht es Ihnen, einen Steuerkanal direkt mit einem Audiosignal zu verknüpfen. Da sich Audiosignale dynamisch ändern, sollten Sie für diese Funktion nur Kanäle auswählen, die der Änderung schnell folgen können, z.B. Dimmer. Die Funktion setzt die Einspeisung eines Audiosignals voraus.

1. Wählen Sie mindestens zwei Gerät des selben Typs.
2. Öffnen Sie Dimmer (DIM) und Shutter (SHUT oder STROB) beider Geräte.
3. Schließen Sie die Dimmer (DIM) wieder, aber lassen Sie die Shutter geöffnet (SHUT oder STROB), da der Audio-Effekt den Dimmer überlagert. Wir verwenden eine quadratische, positive Funktion (SQR25).
4. Öffnen Sie den Effektdialog vom Szenen-Editor aus.
5. Wählen Sie den Dimmerkanal und weisen Sie ihm Effektgenerator 14 zu.
6. Auf der linken Seite sehen Sie die Funktion, die dem Dimmerkanal überlagert wird. Die Grundeinstellung ist eine Sinuskurve. Drücken Sie den Softkey neben der Sinuskurve. Der Xciter öffnet eine Liste verfügbarer Funktionen.
7. Blättern Sie mit SCR1 durch die Liste, bis Sie die Funktion AudioS sehen. Wählen Sie die Funktion mit dem entsprechenden Softkey auf der rechten Seite.
8. Spielen Sie ein Stück mit tiefer Bassline.
9. Setzen Sie den 'Swing' Wert auf 200. 'Speed' hat keinen Einfluss, da die Geschwindigkeitsinformation vom Audiosignal kommt.

'Swing' definiert den Pegel des AudioS (Audio Sub) Signals. Wenn Sie Swing erhöhen, öffnen sich die Dimmer weiter, wenn ein Beat empfangen wird und umgekehrt.

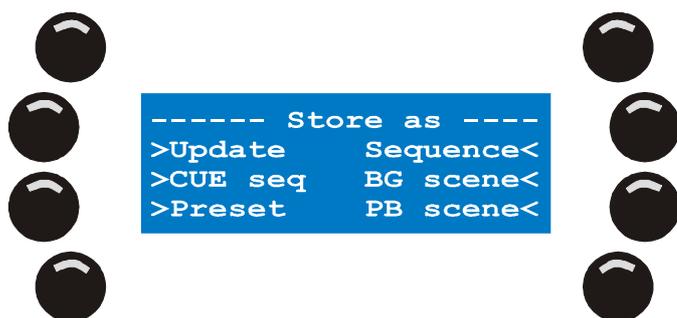
10. Setzen Sie 'Fdelay', die Geräteverzögerung, auf einen niedrigen Wert wie 4 und beobachten Sie, was passiert. Die Dimmer öffnen mit einer leichten Verzögerung zum Beat.

Kapitel 17. Speichern

Wenn Sie ein Showelement (Sequenz, Background Scene oder Playback Scene) speichern, müssen Sie es einem Cue Button oder Playback Fader zuweisen. Die Elemente werden in einer internen Liste gespeichert. Die Buttons und Fader verweisen lediglich auf die Liste.

Tipp: Dadurch können Sie während der Show neue Cues kombinieren.

Sie haben wahrscheinlich schon bemerkt, dass beim Speichern eines Elements das Element nicht bereits beim ersten Druck auf [STORE] im Speicher abgelegt wird. Der Grund ist ganz einfach. Wenn Sie eine Szene ändern und [STORE] drücken, wird die Szene aktualisiert und im Editor gehalten. Die Änderung wird erst dann dauerhaft gespeichert, wenn Sie erneut [STORE] drücken und das Speichermenü öffnen.



17.1 Als Sequenz speichern

Die Sequenz wird gespeichert und keinem Cue Button zugewiesen.

1. Drücken Sie {sequence} im Speicherdialog. Der Xciter fordert Sie auf, eine Bezeichnung einzugeben.
2. Mit ARROW oder SCR1 bewegen Sie den Cursor.
3. Mit NL1-10 geben Sie Zahlen, mit NL11-19 Buchstaben ein.
4. [ENT] bestätigt, [ESC] bricht die Eingabe ab. Der Xciter speichert alle Schritte im Editor in dieser Sequenz.

Sie können auch Sequenzen mit nur einem Schritt speichern, um in einem Cue bestimmte Kanäle zu überschreiben. **Beispiel:** Programmieren Sie eine Sequenz, die nur den Strobe-Kanal enthält und weisen Sie die Sequenz dem Layer A des Cue zu. Sie können diese Sequenz in der Show verwenden, um die Geräte stroben zu lassen.

17.2 Als Background Scene speichern

Diese Funktion speichert eine Background Szene und weist sie einem Cue Button zu.

1. Drücken Sie {BG scene} im Speicherdialog. Der Xciter fordert Sie auf, einen Cue Button zu drücken. Cue 101 wird als Voreinstellung vorgeschlagen. Die erste Stelle ist die Seite, die zweite und dritte Stelle der Cue Button.
2. Mit GP und NL1-20 wählen Sie einen Cue. Auf LCD1 und LCD2 sehen Sie den aktuellen Inhalt des Cue. Sie können die Auswahl ändern, bis Sie einen leeren Cue oder den Cue, den Sie überschreiben wollen, gefunden haben.
3. [ENT] bestätigt, [ESC] verwirft die Auswahl.
4. Wenn Sie bestätigen, verwendet der Xciter eine vorgegebene Bezeichnung.
5. Mit ARROW oder SCR1 bewegen Sie den Cursor.
6. Drücken und halten Sie [CLEAR], wenn Sie eine neue Bezeichnung eingeben wollen.
7. Mit NL1-10 geben Sie Zahlen, mit NL11-19 Buchstaben ein.
8. [ENT] bestätigt, [ESC] bricht den Speichervorgang ab.

Nach Bestätigung speichert der Xciter die aktuelle (sichtbare) Szene und weist sie einem Cue Button zu.

Wenn Sie eine Background Szene in der Show sehr oft verwenden, sollten Sie die Szene trotzdem nur einmal speichern und zuweisen, um Speicherplatz zu sparen. Sie können die Szene im Run Mode anderen Cue Buttons zuweisen (im erweiterten Dialog im Run Mode).

17.3 Als Playback Scene speichern

Diese Funktion speichert eine Playback Scene und weist sie einem Fader zu.

1. Drücken Sie {PB scene} im Speicherdialog. Der Xciter fordert Sie auf, eine Faderbank und einen Fader zu wählen. Bank 101 wird als Voreinstellung vorgeschlagen. Die erste Stelle ist die Seite, die zweite und dritte Stelle die Bank.
2. Mit GP und NL1-20 wählen Sie eine Bank. Auf LCD2 sehen Sie den aktuellen Inhalt der gewählten Bank. Sie können die Auswahl ändern, bis Sie einen leere Bank oder eine Bank mit Fadern, die Sie überschreiben wollen, gefunden haben.
3. Wählen Sie mit dem entsprechenden SM Bounce Button einen Fader.
4. [ENT] bestätigt, [ESC] verwirft die Auswahl. Wenn Sie bestätigen, verwendet der Xciter eine vorgegebene Bezeichnung. Sie werden sehen, dass der Xciter hinter der Banknummer eine vierte Stelle erzeugt. Das ist die Fadernummer.
5. Mit ARROW oder SCR1 bewegen Sie den Cursor.
6. Drücken und halten Sie [CLEAR], wenn Sie eine neue Bezeichnung eingeben wollen.
7. Mit NL1-10 geben Sie Zahlen, mit NL11-19 Buchstaben ein.

[ENT] bestätigt, [ESC] bricht den Speichervorgang ab. Nach Bestätigung speichert der Xciter die aktuelle (sichtbare) Szene und weist sie dem gewählten Fader Button zu.

Wenn Sie eine Playback Szene in der Show sehr oft verwenden, sollten Sie die Szene trotzdem nur einmal speichern und zuweisen, um Speicherplatz zu sparen. Sie können die Szene im Run Mode anderen Fadern zuweisen (im erweiterten Dialog im Run Mode).

17.4 Als Preset speichern

1. Drücken Sie {Preset} im Speicherdialog. Der Xciter fordert Sie auf, eine Presetnummer zu wählen.
2. Mit GP und NL1-20 wählen Sie einen Preset. Auf LCD1 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 Pan/Tilt-Werte der aktuellen Szene.

17.5 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} 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.

Kapitel 18. 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.

18.1 Edit-Dialog

[EDIT] ruft das Edit Menü auf.



18.1.1 Sequenz editieren

1. {Sequence} öffnet die Liste der Sequenzen, wenn Sequenzen vorhanden sind.
2. Mit SCR1 blättern Sie durch die Liste. Lokalisieren Sie die Sequenz, die Sie ändern wollen. Der Softkey 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.

18.1.2 Background Scene editieren

1. {BG scene} öffnet die Liste der Background Scenes.
2. Mit SCR1 blättern Sie durch die Liste. Lokalisieren Sie die Szene, die Sie ändern wollen.
3. Der Softkey 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.

18.1.3 Playback editieren

1. {PB scene} öffnet die Liste der Playback Scenes.
2. Mit SCR1 blättern Sie durch die Liste. Lokalisieren Sie die Szene, die Sie ändern wollen.
3. Der Softkey 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.

18.1.4 Preset editieren

1. Drücken Sie {preset}.

2. PG und NL 1-20 wählt die Presetnummer. Es gibt 8 Seiten mit je 20 Presets, insgesamt stehen Ihnen 160 Pan/Tilt Presets zur Verfügung.
3. [ENT] öffnet den Preset zum editieren, [ESC] bricht ab. [CLEAR] löscht den gewählten Preset. Der Xciter verlangt eine Bestätigung.

18.2 Schnelles Editieren während der Show

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

18.2.1 Sequenz editieren

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

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

18.2.2 Background Szene editieren

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

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

18.2.3 Playback Szene editieren

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

Halten Sie [EDIT] und drücken Sie den SM Bounce Button unter dem Playback. Mit diesem Softkey rufen Sie den Playback normalerweise auf.

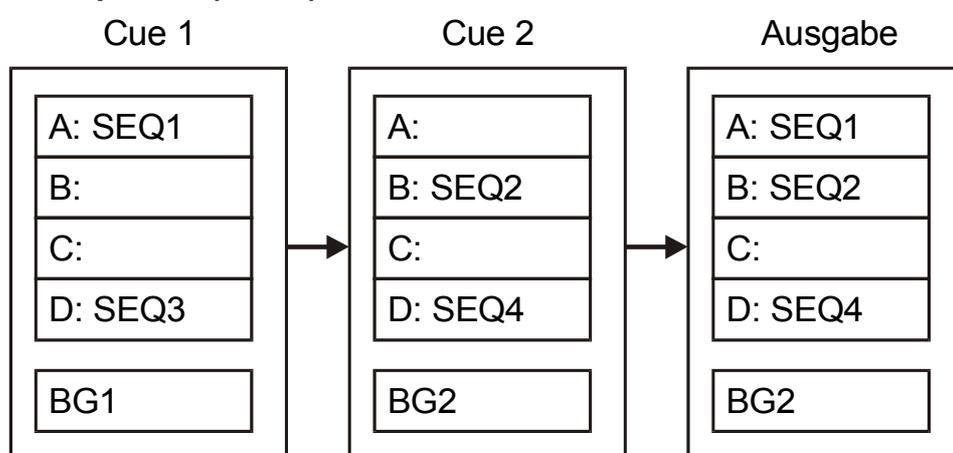
Kapitel 19. Funktionen im Run Modus

Bevor wir mit den Eigenschaften der Run Modi fortfahren, sollten Sie jeweils mindestens 5 Sequenzen, Background Szenen und Playback Szenen programmieren, um die Beispiele in diesem Abschnitt nachvollziehen zu können.

19.1 Transparenz der Sequenzen über Cues

Wenn Sie Sequenzen in Cues verwenden, betrachtet der Xciter die Sequenzen grundsätzlich als transparente Elemente. Wenn Sie einen Cue aufrufen, in dem eine der vier Sequenzen nicht programmiert ist, läuft einfach die Sequenz des vorigen Cues weiter. Dieses Verhalten können Sie deaktivieren.

19.1.1 Transparenz (Xciter)



Starten von Cue1:

- SEQ1 startet auf Layer A.
- SEQ3 startet auf Layer D.
- BG1 wird als Background Szene aufgerufen.

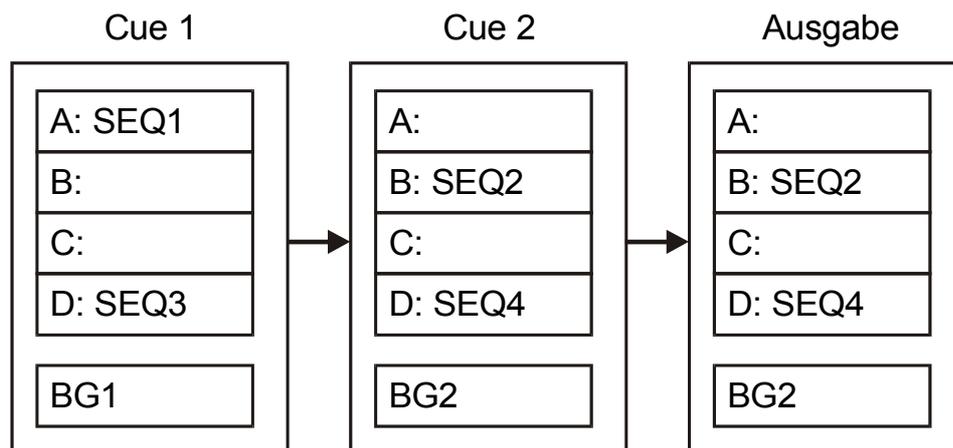
Starten von Cue2:

- Auf Layer A befindet sich keine Sequenz, deswegen läuft SEQ1 von Cue 1 weiter.
- SEQ2 startet auf Layer B.
- SEQ4 ersetzt SEQ3 von Cue 1, da sich beide auf Layer D befinden.
- BG2 ersetzt BG1 von Cue 1, da beides Background Szenen sind.

Als Ergebnis laufen folgende Elemente:

- SEQ1 läuft auf Layer A.
- SEQ2 läuft auf Layer B.
- SEQ4 läuft auf Layer D.
- BG2 läuft als Background Szene.

19.1.2 KEINE Transparenz



Starten von Cue1:

- SEQ1 startet auf Layer A.
- SEQ3 startet auf Layer D.
- BG1 wird als Background Szene aufgerufen.

Starten von Cue 2:

- Der Xciter stoppt alle Sequenzen und Cueszenen, die von Cue 1 gestartet wurden.
- SEQ2 startet auf Layer B.
- SEQ4 startet auf Layer D.
- BG2 wird als Background Szene aufgerufen.

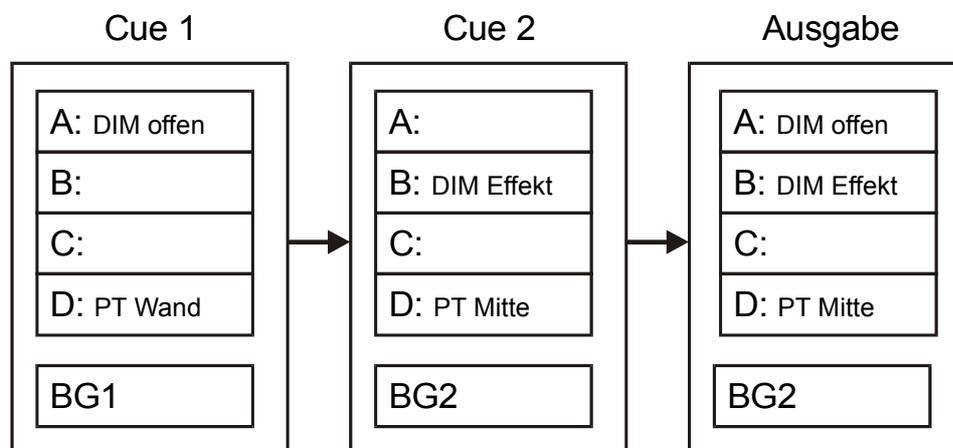
Als Ergebnis laufen folgende Elemente:

- SEQ2 läuft auf Layer B.
- SEQ4 läuft auf Layer D.
- BG2 läuft als Background Szene.

19.1.3 Empfehlungen

Weisen Sie Sequenzen immer konsequent den Cues zu.

Wir betrachten folgendes Beispiel:



In Cue 1 wollen Sie den Dimmer öffnen und die Sequenz P/T Wand aufrufen.

In Cue 2 wollen Sie einen Dimmereffekt und die Sequenz P/T Zentrum aufrufen.

Der Aufruf von Cue 1 und anschließend Cue 2 ergibt als Ergebnis nicht das, was Sie beabsichtigt haben. Es wird zwar P/T Zentrum aufgerufen, weil die Sequenzen auf dem selben Layer liegen, aber die

Dimmersequenz von Cue 1 läuft weiter auf Layer A, während der Dimmereffekt auf Layer B in der Ausgabe nicht berücksichtigt wird, da Layer A die höhere Priorität hat.

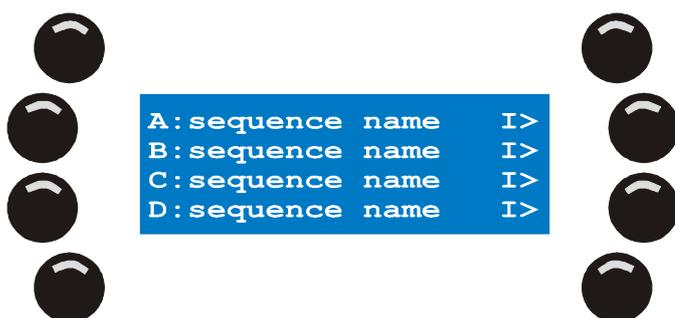
Wir empfehlen deswegen, das schon von der Martin CASE Konsole bekannte Prinzip zu verwenden:

- Dimmersequenzen in A
- Farbsequenzen in B
- Gobosequenzen in C
- Pan / Tilt-Sequenzen in D
- Grundstimmung in der Background Szene

Tipp: Wenn Sie nur Background Szenen und Playbacks programmieren, müssen Sie die Werte einer Stimmung vollständig in der Background Szene programmieren. Mit dem Effektgenerator des Xciter ist das ohne Probleme möglich. Wir empfehlen diese Art der Programmierung wenn Sie Cuelisten verwenden, da beim Ablauf einer Cueliste die Sequenzen nicht aktiviert / deaktiviert werden können.

19.2 Cue-Dialog

1. Drücken Sie [CUE] im Startbildschirm. Wenn Sie sich im Programmierer befinden, müssen Sie den Programmierer zuerst mit [ESC] verlassen. Der Xciter bittet um die Auswahl eines Cues und zeigt die Playback-Beschriftung auf LCD2.
2. Wählen Sie mit PG eine Cueseite und mit NL die Cuenummer. Wenn der Cue über Inhalte verfügt, startet der Xciter den Cue. 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.



3. Drücken Sie [CUE], um den Cue-Modus wieder zu verlassen. Der Xciter stoppt alle laufenden Prozesse (Cues, Sequenzen, Playbacks) und wechselt in den Grundmodus (allen Geräten werden die Grundwerte ihrer Bibliothek zugewiesen).

19.2.1 Sequenzen aktivieren und deaktivieren

Sie können jede Sequenz einzeln aktivieren bzw. deaktivieren. Deaktivieren bedeutet, dass die Sequenz zeitweilig aus dem Cue entfernt wird. Mit dem Softkey links der Sequenzen wechseln Sie den Aktivitäts-Status der Sequenzen.

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 (siehe ‚Prioritäten‘). Deswegen wird der Farbchaser ausgegeben. Wenn Sie den Farbchaser deaktivieren, übernimmt die Background Szene wieder die Steuerung (Dimmer offen, keine Effekte).

19.2.2 Sequenztrigger und Laufrichtung

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

Triggerung:

- I:** Intern
- M:** Manuell
- A:** Audio

B: BPM

Laufrichtung:

>: Vorwärts

<: Rückwärts

^: Hin und Her

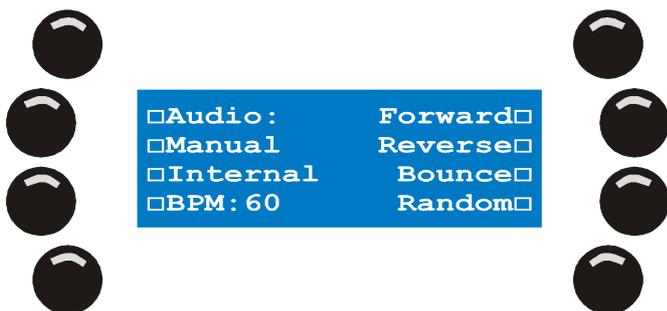
?: Zufällige Szenenwahl

Jede Kombination Trigger – Laufrichtung ist möglich.

Beispiel: Die Grundeinstellung '1>' bedeutet interne Triggerung, Laufrichtung vorwärts.

Sie können Triggermodus und Laufrichtung jeder Sequenz jederzeit ändern.

1. Drücken Sie den Softkey rechts der Sequenz, die Sie ändern wollen. Der Xciter öffnet folgenden Dialog:



2. Die Triggerung ändern Sie mit den Softkeys links.
3. Die Laufrichtung ändern Sie mit den Softkeys rechts.
4. Die Änderungen werden sofort übernommen.
5. Mit [ENT] ändern Sie die Einstellung dauerhaft.
6. Mit [ESC] rufen Sie die ursprünglichen Einstellungen wieder auf.

Der Xciter kehrt zum Cue-Dialog zurück.

Wenn Sie die Änderungen speichern wollen, müssen Sie die Einstellungen im Run-Modus speichern.

19.2.2.1 Interner Trigger

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

19.2.2.2 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.

19.2.2.3 BPM Trigger

Der Xciter triggert die Sequenz, die Geschwindigkeit geben Sie im Format BPM (beats per minute) an. Die Grundeinstellung ist 60 BPM, d.h. die Sequenz wird jede Sekunde weiter geschaltet. Die Geschwindigkeit geben Sie mit [C/F] an (siehe Verwendung des Joysticks).



1. Mit ARROW oder SCR1 geben Sie die Anzahl der Beats an.

Der BPM Wert wird durch diese Zahl geteilt. Verwenden Sie diese Korrekturmöglichkeit, wenn der gespeicherte Beat zu schnell ist. **Beispiel:** Sie haben den BPM Wert 80 programmiert und die Sequenz soll auf jeden zweiten Schlag getriggert werden. Der resultierende BPM Wert ist also 40.

2. Mit [ENT] bestätigen Sie die Einstellung, [ESC] bricht ab. Der Xciter kehrt zum Dialog Sequenztrigger und Laufrichtung zurück.

19.2.2.4 Audio Trigger

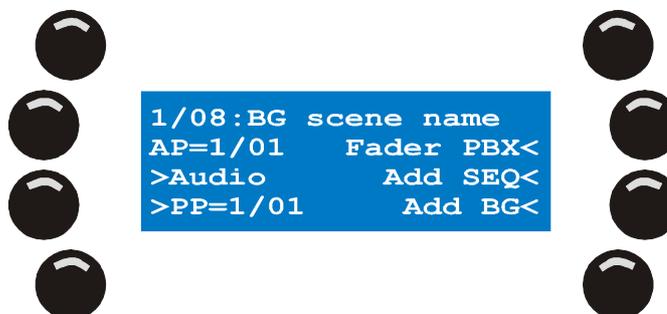
Im Audio Trigger reagiert die Sequenz auf Signale der Vierband Audiofilters. Der Xciter öffnet den Audio Trigger Dialog. In diesem Dialog geben Sie an, nach wie vielen Beats die Sequenz getriggert werden soll und welche Frequenzbänder berücksichtigt werden sollen. Die Audio Levels selbst werden global im Cue-Dialog für Fortgeschrittene eingestellt.



1. Mit ARROW oder SCR1 geben Sie die Anzahl der Beats an.
2. Mit den Softkeys neben den Frequenzbändern aktivieren oder deaktivieren Sie ein Band.
3. Mit [ENT] bestätigen Sie die Einstellung, [ESC] bricht ab. Der Xciter kehrt zum Dialog Sequenztrigger und Laufrichtung zurück.

19.3 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 Cueseite, die zweite Ziffer der Cue.

AP ist die Playback-Seite, die momentan angezeigt wird.

PP ist die Playback Bank, 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

Der Xciter verwaltet Sequenzen und Cues über eine interne Liste (siehe 'Philosophie'). Im Wiedergabe-Modus weisen Sie Sequenzen und Cues den Cue-Buttons und Playback-Fadern zu. Der erweiterte Dialog ist genau dafür vorhanden.

Die müssen nicht in den Grunddialog wechseln, um andere Cues zu wählen. Sie können im erweiterten Dialog PG und NL verwenden, um andere Cues zu wählen und zusammen zu stellen.

19.3.1 Background Szene einfügen / ersetzen

1. Drücken Sie im erweiterten Dialog {Add BG}. Der Xciter öffnet die interne Liste der Background Szenen.
2. Wählen Sie mit SCR1 die Szene, die in den Cue eingefügt werden soll.
3. Mit dem Softkey 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.

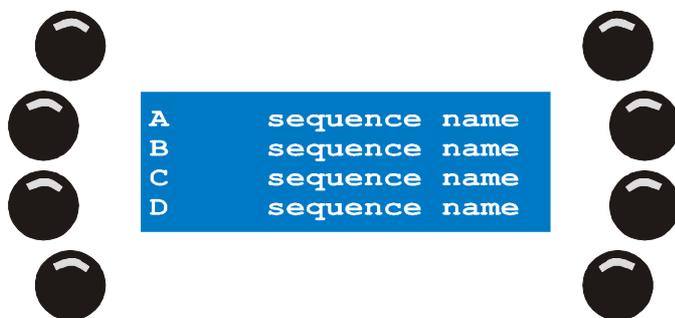
Die Background Szene ist als Grundeinstellung nicht aktiv.

Mit dem Softkey oben links (neben dem Namen der Szene) aktivieren / deaktivieren Sie die Szene.

Wenn Sie die Einstellung speichern wollen, müssen Sie die Einstellungen des Run Modus speichern.

19.3.2 Sequenz einfügen / ersetzen

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



2. Wählen Sie mit SCR1 die Sequenz, die in den Cue eingefügt werden soll.
3. Mit dem Softkey 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 kehrt zum erweiterten Dialog zurück.

Die Sequenz ist als Grundeinstellung nicht aktiv.

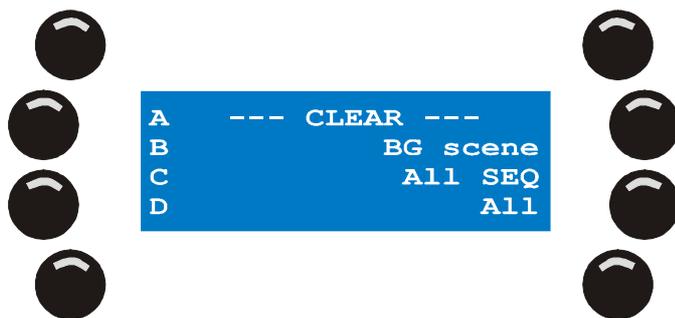
Mit dem Softkey oben links (neben dem Namen der Sequenz) aktivieren / deaktivieren Sie die Sequenz.

Mit [•] und Wiederholung der Schritte 1-3 öffnen Sie den erweiterten Dialog erneut und können dem Cue weitere Sequenzen zuordnen.

Wenn Sie die Einstellung speichern wollen, müssen Sie die Einstellungen des Run Modus speichern.

19.3.3 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, ohne die Änderungen zu übernehmen.
Wenn Sie die Einstellung speichern wollen, müssen Sie die Einstellungen des Run Modus speichern.

19.3.4 Playback Szenen Bänken und Fadern zuordnen

1. Drücken Sie {Fader PBX} im erweiterten Dialog. Der Xciter öffnet die interne Liste der Playback Szenen.
2. Wählen Sie mit SCR1 die Szene, die Sie zuordnen wollen, aus.
3. Drücken Sie den Softkey neben der Playback Szene, die Sie zuordnen wollen.
4. Mit PG, NL oder SCR2 wählen Sie die Playback Bank. Sie können 160 Bänke mit je 6 Fadern erstellen.
5. Ordnen Sie mit dem SM Bounce Button die Playback Szene dem gewünschtem Fader zu.
6. Halten Sie [CLEAR] und drücken Sie SMB des Faders und lassen Sie [CLEAR] los, um eine Verknüpfung zu löschen. Es wird nur die Verknüpfung und nicht die Playback Szene gelöscht.
7. Wiederholen Sie die Schritte 2-4, bis Sie alle Verknüpfungen erstellt haben.
8. Mit [ESC] verlassen Sie den Playback Manager. Der Xciter fragt, ob er die neue Playback-Konfiguration speichern soll.
9. Mit [ENT] übernehmen Sie die Änderungen, mit [ESC] brechen Sie ab. Der Xciter kehrt zum erweiterten Cuedialog zurück.

19.3.5 Einen Playback mit einem Cue verknüpfen

Die Playbacks sind von Cues unabhängig. Die Playback-Bank wird beim Aufruf eines anderen Cues nicht geändert. Manchmal müssen Sie aber schnell auf eine bestimmte Playback-Bank 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 Bank auf. Sie können jedoch nach wie vor andere Bänke aufrufen. Wenn Sie die mit dem Cue verknüpfte Bank aufrufen wollen, drücken Sie den blinkenden Cue Button erneut.

1. Sie müssen sich im erweiterten Dialog befinden.
2. Wählen Sie mit ARROW oder SCR2 die Playback-Bank, die Sie verknüpfen wollen. AP (Aktive Playback Bank) zeigt die Nummer der Playback-Bank, die gerade angezeigt wird
3. Mit {PP=} verknüpfen Sie die aktuell ausgewählte Bank mit dem aktuellen Cue.

Wenn Sie die Einstellung speichern wollen, müssen Sie die Einstellungen des Run Modus speichern.

19.3.5.1 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 dem Softkey zwischen Signal (S) und Differential (D) umschalten. Die Signalanzeige zeigt die aktuelle Amplitude des Eingangssignals nach dem 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.

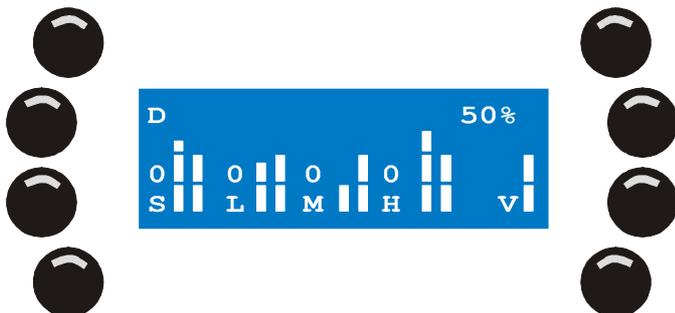
Oben rechts sehen Sie den Pegel des aktuell ausgewählten Parameters.

In der Fußzeile sehen Sie die Bezeichnungen der Parameter:

S	Sub (60 Hz)
L	Low (400 Hz)
M	Mid (1.5 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.

Drücken Sie {Audio}.



1. Mit [CLEAR], [LOAD], [•] und [EDIT] wählen Sie das Audio-Band.
2. Mit [STORE] wählen Sie den Pegel.
3. Mit SCR1 stellen Sie den Wert ein.
4. Wiederholen Sie diese Schritte, bis Sie alle Bänder eingestellt haben.
5. Mit [ENT] übernehmen Sie die Einstellung, mit [ESC] brechen Sie ab. Der Xciter kehrt zum Dialog zurück.

19.4 Einstellungen des Run Modus speichern

[STORE] im Grunddialog oder erweiterten Dialog speichert die aktuellen Einstellungen des Run Modus. Folgende Parameter werden gespeichert:

Zugewiesene Sequenzen und Background Szenen

Trigger und Laufrichtung jeder Sequenz

Zustand (aktiv / inaktiv) jeder Sequenz

Verknüpfung mit einer Playback Bank

Beispiel: Fügen Sie eine Strobe-Sequenz auf Layer A ein und deaktivieren Sie die Sequenz. Mit [STORE] weisen Sie die Sequenz dauerhaft dem Cue zu und deaktivieren sie. Wenn Sie den Cue das nächste Mal aufrufen, ist die Sequenz Bestandteil des Cue und nicht aktiv. Sie können die Sequenz jederzeit aktivieren, wenn es zur Musik passt.

19.5 Playback Steuerung

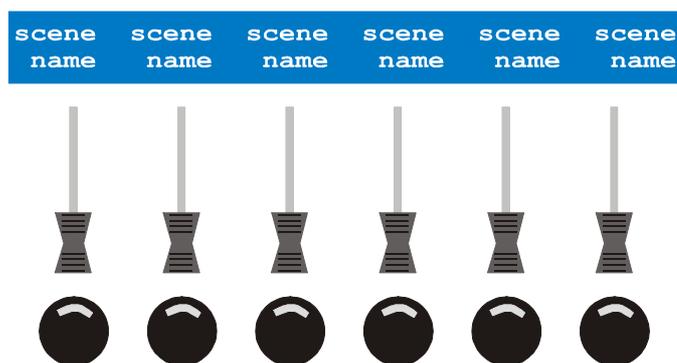
Im Cue (Run) Modus zeigt der Xciter die Playback Steuerung auf LCD2. Die Playback Steuerung besteht aus folgenden Elementen:

SM 1-6

SM Bounce Button 1-6

SCR2

LCD2



Die Bezeichnungen fallen als Erstes auf. Es sind die Bezeichnungen der Playback Szenen. Obwohl der Name 15 Zeichen lang sein darf, wird er bei Darstellung oberhalb der Fader auf 10 Zeichen gekürzt. Die Bezeichnungen der Playback Szenen sollten deshalb innerhalb der ersten 10 Zeichen aussagekräftig sein.

19.5.1 Aktivieren und Flashen der Playbacks

1. Mit SCR2 blättern Sie durch die Playback Bänke.
2. Schieben Sie SM über 3%, um den Playback zu aktivieren und seinen Einfluss auf die Ausgabe einzustellen. Je höher der Fader gezogen wird, desto stärker beeinflusst der Playback die Ausgabe. Die LED im zugehörigen SM Bounce Button leuchtet als Anzeige, dass der Playback aktiv ist und gehalten wird.
3. Mit einem SM Bounce Button flashen Sie den Playback.

Beispiel: Sie verwenden konventionelle Scheinwerfer. Sie können nun Playback Szenen erstellen, die aktive Dimmerkanäle enthalten und während der Show einem Playback Fader zuweisen. Sie können die Dimmer mit den SM Bounce Buttons flashen.

19.5.2 Playbacks deaktivieren

1. Mit SCR2 blättern Sie durch die Playback Bänke.
2. Ziehen Sie SM unter 3%, um den Playback zu deaktivieren. Die LED im zugehörigen SM Button erlischt.

19.5.3 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.

19.6 Cuelisten

Der Hauptzweck einer Cueliste besteht in der automatischen Wiedergabe von Cues. Kleine Shows können Sie automatisieren, indem Sie sich eine kleine Cueliste bauen, anstatt alle Cues manuell aufzurufen.

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



2. Mit PG und NL 1-20 wählen Sie eine Cueliste. Die Nummer der Cueliste erscheint auf LCD1. Die erste Stelle gibt die Seite, die zweite Stelle die Nummer der Cueliste selbst an. Der Xciter meldet 'List empty', wenn die Cueliste leer ist oder 'contains list', wenn die Liste Cues enthält. Die NL Taste einer Cueliste mit Inhalt ist beleuchtet. Wenn Sie eine Cueliste auswählen, beginnt ihre Taste zu blinken.

Sie haben nun drei Optionen:

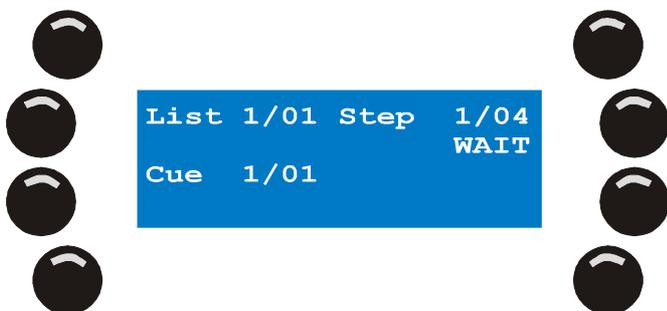
Run cue list: Cueliste starten. Nur möglich, wenn Sie eine Cueliste mit Inhalt gewählt haben.

Clear cue list: Cueliste löschen. Nur möglich, wenn Sie eine Cueliste mit Inhalt gewählt haben.

Edit cue list: Cueliste editieren: Immer möglich.

19.6.1 Cueliste starten

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



3. Oben links sehen Sie die Nummer der Cueliste, die gerade läuft. Die Nummer oben rechts zeigt den Schritt, der gerade ausgegeben wird. Die zweite Zeile im LCD zeigt die Optionen, die mit dem Schritt verknüpft sind. In der dritten Zeile sehen Sie den aktuellen Cue.
4. Die Schritte werden automatisch aufgerufen, außer der Schritt ist mit einem GO-Befehl verknüpft. Wenn Sie in der zweiten Zeile des LCD 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.
5. [CL] stoppt die laufende Cueliste und kehrt zum Cuelisten-Dialog zurück.

Sie können im Cuelisten Modus Playbacks verwenden und die Audio-Einstellungen mit [*] aufrufen. Die können die Audio-Einstellungen wie im Cue Modus ändern.

19.6.2 Cueliste löschen

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



3. [ENT] bestätigt, [ESC] bricht die Aktion ab. Der Xciter kehrt zum Cuelisten-Dialog zurück.

19.6.3 Cueliste editieren

1. Sie müssen eine Cueliste ausgewählt haben. Die Cueliste darf Cues enthalten oder leer sein.
2. [EDIT] öffnet den Cuelisten Editor.



3. Mit ARROW oder SCR1 blättern Sie durch die Schritte, wenn welche vorhanden sind.
4. [LOAD] fügt einen Schritt am Ende der Liste an.
5. [SHIFT] [LOAD] fügt einen Schritt vor dem aktuellen Schritt ein.
6. [CLEAR] löscht den aktuellen Schritt.
7. Drücken Sie {Cue 0/00}.
8. Mit PG und NL1-20 wählen Sie den Cue, der im gewählten Schritt eingefügt werden soll.
9. [ENT] bestätigt, [ESC] verwirft die Eingabe.
10. Drücken Sie {GO}, {WAIT}, {FOLLOW}, {GOTO}, {LOOP}, {LAMP_ON}, {LAMP_RESET} oder {LAMP_OFF} um verschiedene Optionen für den Schritt zu wählen.
11. Mit ARROW oder SCR1 wählen Sie eine Option.
12. [ENT] bestätigt, [ESC] verwirft die Auswahl.
13. Abhängig von der gewählten Option müssen Sie verschiedene Parameter einstellen. Beispiel: 'WAIT' erwartet den Parameter Wartezeit (WT).
14. Drücken Sie den Softkey neben dem Wert eines Parameters, um den Vorschlag zu wählen.
15. Mit ARROW oder SCR1 stellen Sie den Wert ein.
16. Mit [CLEAR] und NL 1-10 geben Sie einen neuen Wert ein.
17. [ENT] bestätigt, [ESC] verwirft die Änderung.
18. Wiederholen Sie die Schritte 3-6, bis Sie die Cueliste programmiert haben.
19. [STORE] speichert die Cueliste.
20. [ESC] verlässt den Cuelisten Editor.

Mehr Informationen über die Optionen der Schritte finden Sie im Abschnitt 'Philosophie des Xcitors'.

Kapitel 20. Direktzugriff

Neben den Playback Fadern gibt es weitere Funktionen, um eine laufende Show zu beeinflussen.

20.1 Pitch-Control und Freeze

Der zweite Fader von links mit Mittenrastung ist der Pitch-Control Fader. Mit diesem Fader manipulieren Sie alle Zeitparameter relativ während Wiedergabe und Programmierung. Zeitparameter sind die Szenenzeit, Überblendzeit und Geschwindigkeiten aller Effektgeneratoren.

In der Mittenrastung gibt der Xciter die Programmierung in der Originalgeschwindigkeit wieder.

[Freeze] stoppt alle Sequenzen und Effekte, so lange Sie die Taste gedrückt halten.

20.2 Master, Master Flash und Black Out

Der erste Fader links ist der Masterfader. Mit ihm steuern Sie die relative Helligkeit aller Scheinwerfer und Dimmerkanäle. Für Geräte, die keinen Dimmer haben, verwendet der Xciter den Wert, bei dem der Shutter geschlossen ist (siehe ‚Bibliothek‘). Der Wert wird gesendet, wenn Sie den Masterfader unter 3% ziehen.

MB öffnet die Dimmer aller Scheinwerfer und Dimmerkanäle voll, so lange Sie die Taste drücken.

[BO] schließt die Dimmer aller Scheinwerfer und Dimmerkanäle schlagartig.

Beachten Sie, dass bestimmte Geräte von den Master und Blackout Funktionen abgekoppelt werden können (siehe ‚Patch‘). Diese Geräte ignorieren dann die Befehle des Masterfadens und der Blackout Taste.

20.3 DA Buttons: SMK, STRB, EXT1 und EXT2

Die Einrichtung der DA Buttons (siehe ‚Patch‘) setzt voraus, dass Sie genau wissen, wie die DMX Kanäle physisch verteilt sind.

Beispiel: Um den direkten Zugriff auf eine DMX-gesteuerte Nebelmaschine einzurichten, müssen Sie die DMX Adresse der Nebelmaschine kennen.

Die DA Szene hat eine sehr hohe Priorität. Ihre Priorität ist höher als die des Programmers.

Beispiel: Wenn Sie in eine DA Szene alle Kanäle aktivieren, werden die Kanalwerte der DA Szene gesendet, da sie die höchste Priorität im Run Modus hat.

Drücken Sie DA um die DA Szene zu aktivieren.

Die Szene bleibt aktiv, so lange Sie den Button gedrückt halten.

[SHIFT] und [DA] hält die DA Szene aktiv. Drücken Sie den selben DA Button nochmal, um die Szene wieder zu deaktivieren.

Kapitel 21. PC software

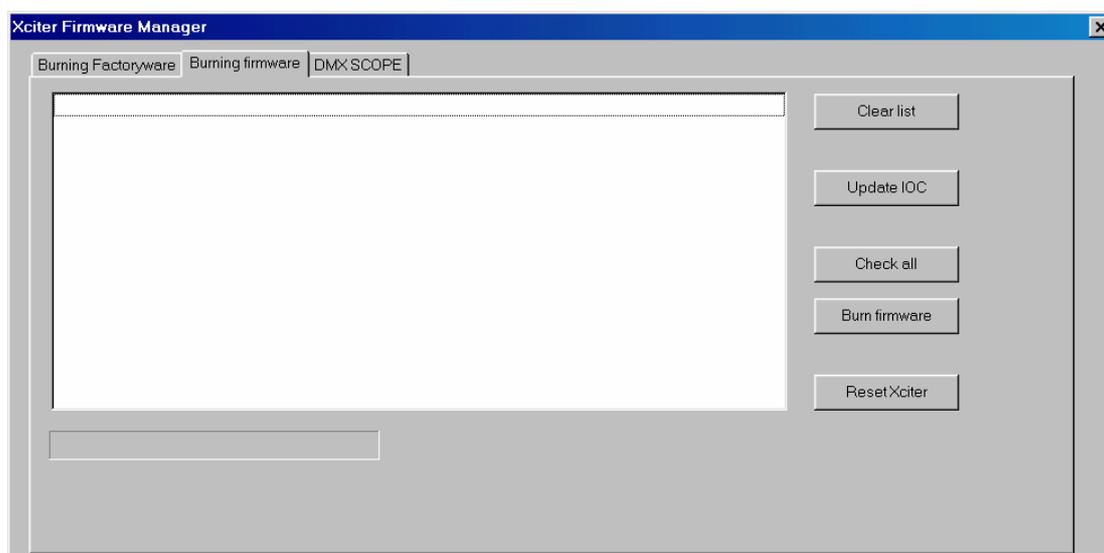
21.1 Installation der Software

Rufen Sie 'Install.exe' auf der Xciter CD auf. Dadurch werden alle erforderlichen Programme und Treiber auf Ihrem PC oder Laptop installiert.

21.2 Firmware manager

Verwenden Sie diese Anwendung, um die Firmware Ihres Xciters zu aktualisieren. Die neueste Firmware finden Sie im Support Bereich der Martin web site (<http://www.martin.com>).

1. Der Xciter muss an den PC angeschlossen sein.
2. Der Xciter muss eingeschaltet und betriebsbereit sein.
3. Starten Sie die FM (Firmware Manager) Anwendung.
4. Gehen Sie zur Seite 'Burning firmware'.



WICHTIG:

Wir empfehlen, die Firmware des Xciters nur in einer Umgebung mit sicherer Stromversorgung zu aktualisieren. Wenn während des Updates der Strom ausfällt, funktioniert die Konsole nicht mehr. Wenn die Konsole nach einem Update nicht mehr funktioniert, müssen Sie sich an Ihren lokalen Martin Händler wenden.

21.2.1 IO Prozessor aktualisieren

1. Drücken Sie 'Update IOC'.
2. Sie sollten die Konsole nur dann neu starten, wenn die PC Software die erfolgreiche Übertragung der Firmware meldet ('Verify OK. Upload success').
3. Wenn die Anwendung einen Fehler meldet, wiederholen Sie die Prozedur. Wenn der Fehler weiter besteht, sollten Sie sich an Ihren Martin-Händler wenden.

Die Software meldet, wenn Sie eine ältere Version als auf dem Xciter vorhanden aufspielen wollen. Mit 'Yes' fahren Sie fort, mit 'No' brechen Sie ab.

Wir raten davon ab, ältere Firmware aufzuspielen.

21.2.2 Hauptprozessor aktualisieren

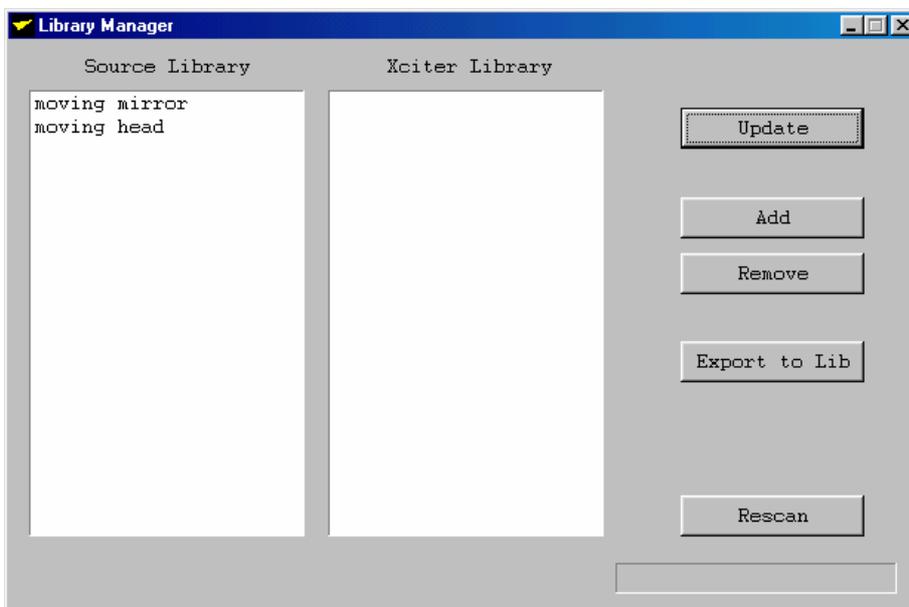
1. Drücken Sie 'Burn firmware'. Eine Menge Ziffern erscheint im Fenster.
2. Nach einem erfolgreichen update startet die Konsole neu. Die neue Firmware Version sollte im Startbildschirm auf LCD2 erscheinen. Wenn die Anwendung einen Fehler meldet, wiederholen Sie die Prozedur. Wenn der Fehler weiter besteht, sollten Sie sich an Ihren Martin-Händler wenden.

21.3 Library manager

Mit dieser Anwendung verwalten Sie die Bibliotheken des Xciter vom PC aus.

Sie können zum Beispiel Gerätebeschreibungen, die Sie von der Martin web site geladen haben, in die Bibliothek einfügen.

1. Verbinden Sie den Xciter mit dem PC.
2. Der Xciter muss eingeschaltet und betriebsbereit sein.
3. Starten Sie die Anwendung LM (Library Manager). Die Anwendung liest alle im Xciter vorhandenen Definitionen aus und schreibt sie in die rechte Liste. Die Definitionen, die im PC gefunden werden, stehen links. Das Lesen der Bibliothek kann, besonders bei umfangreichen Bibliotheken, etwas dauern.



Wenn kein Xciter erkannt wird, meldet die Anwendung dies und blendet den Update Button aus. Drücken Sie ‚Rescan‘, wenn die Anwendung erneut nach einem Xciter suchen soll. Wenn die Fehlermeldung weiter besteht, wenden Sie sich bitte an Ihren lokalen Martin Händler.

21.3.1 Eine Gerätedefinition hinzufügen

1. Wählen Sie die Definition(en) in der linken Liste aus.
2. Mit ‚Add‘ fügen Sie die Definition(en) in der rechten Liste ein. Die Anwendung gibt eine Warnung aus, wenn die Definition bereits in der rechten Liste vorhanden ist.
3. Mit ‚Yes‘ überschreiben Sie die Definition, mit ‚No‘ brechen Sie ab und behalten die vorhandene Definition.

21.3.2 Eine Gerätedefinition entfernen

1. Wählen Sie die Definition(en) in der rechten Liste aus.
2. Mit ‚Remove‘ entfernen Sie die Definition(en) aus der Bibliothek des Xciter.

21.3.3 Xciter Bibliothek aktualisieren

1. Mit ‚Update‘ übernehmen Sie die Änderungen in den Xciter.
2. Warten Sie, bis die Anwendung die erfolgreiche Aktualisierung meldet.

21.3.4 Bibliothek exportieren

Sie können Geräte-Definitionen von der Bibliothek des Xciter in die Bibliothek auf dem PC exportieren.

Wählen Sie die Definition(en), die Sie exportieren wollen, in der rechten Liste.

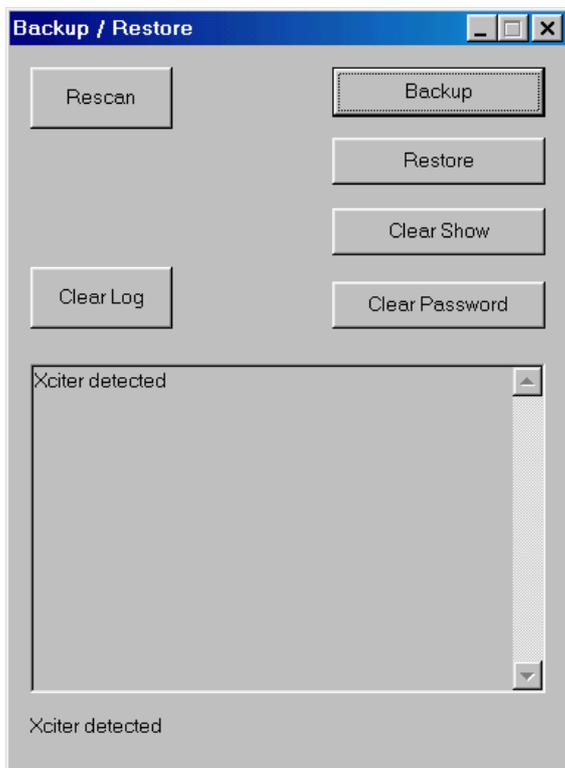
1. Drücken Sie 'Export to lib'.

Die Anwendung speichert die Definition(en) im 'library' Ordner. VERÄNDERN SIE DIE STRUKTUR DIESES ORDNERS NICHT. Wenn Sie die Struktur ändern, funktioniert der library manager nicht mehr richtig und Sie müssen die PC-Software neu installieren.

21.4 Backup / Restore

Mit dieser Anwendung sichern Sie alle Daten des Xciter auf dem PC oder Laptop. Wenn Ihre Show aus irgend einem Grund nicht mehr funktioniert, können Sie die Daten auf den Xciter rücksichern.

1. Verbinden Sie den Xciter mit dem PC.
2. Der Xciter muss eingeschaltet und betriebsbereit sein.
3. Starten Sie die Anwendung BR (Backup / Restore).



Wenn kein Xciter erkannt wird, meldet die Anwendung dies und blendet den Update Button aus. Drücken Sie ‚Rescan‘, wenn die Anwendung erneut nach einem Xciter suchen soll. Wenn die Fehlermeldung weiter besteht, wenden Sie sich bitte an Ihren lokalen Martin Händler.

21.4.1 Backup

1. Drücken Sie 'Backup'.
2. Der Speicher-Dialog öffnet sich. Geben Sie den Zielordner und den Dateinamen an. Drücken Sie 'Save'.
3. Die Anwendung beginnt, den Xciter zu sichern. Warten Sie, bis die Meldung 'backup successful' und 'xxx files backed up' erscheint.

21.4.2 Restore

1. Drücken Sie 'Restore'.
2. Der Öffnen-Dialog öffnet sich. Wählen Sie die Sicherungsdatei, die in den Xciter geladen werden soll. Drücken Sie 'Open'.

3. Die Anwendung beginnt, die Daten in den Xciter zu übertragen. Warten Sie, bis die Meldung 'xxx files restored' erscheint.

21.4.3 Show löschen

1. Drücken Sie 'Clear show'.
2. Die Anwendung verlangt eine Bestätigung.
3. 'Yes' bestätigt, 'No' bricht den Vorgang ab.
4. Die Anwendung löscht die Show im Xciter. Warten Sie, bis die Meldung 'clear show success' erscheint.

21.4.4 Passwort löschen

1. Drücken Sie 'Clear password'.
2. Die Anwendung sucht die Passwort-Datei und löscht sie. Warten Sie, bis die Meldung 'clear password success' erscheint.

Kapitel 22. Technische Daten - Xciter

Abmessungen und Gewicht

Länge x Breite x Höhe: 483 x 265 x 120mm

Gewicht: 4,65 kg

Stromversorgung

Spannungsbereich: 85-265V AC, 50–60Hz

Maximale Leistungsaufnahme: 15W

Rechenleistung

High-end Infineon Mikro-Controller mit 40MHz

2MB schneller Speicher

8MB Dauerspeicher

Eigener Prozessor für I/O Operationen

Interfaces

1 x DMX In (5-pol. XLR-Einbaustecker)

1 x DMX Out (3- und 5-pol. XLR-Einbaubuchsen)

1 x MIDI In (5-pol. DIN Buchse)

1 x MIDI Out (5-pol. DIN Buchse)

1 x MIDI Through (5-pol. DIN Buchse)

1 x USB Slave-Port (USB B)

1 x Audio In (6,35 mm Monoklinke)

1 x internes Mikrofon

1 x IIC Expansion-Port (5-pol. DIN Buchse)

Steuerung

Softpower-Button mit 2 s Ausschaltverzögerung

Masterfader für globale Einstellung der Helligkeit

Masterflash Button

Black-out Button

Pitchfader mit Mittenrastung für Einstellung der Sequenzgeschwindigkeit während der Wiedergabe

Freeze Button

6 Fader und Flash Buttons für Steuerung und Aufruf von Playback Szenen während der Wiedergabe

Programmierbare Smoke, Strobe, Extra1 und Extra2 Tasten

LC-Display mit 2 Zeilen à 40 Zeichen und blauer Beleuchtung für Faderbeschriftung (Parameter und Werte)

Jogwheel zum Blättern der Faderseiten

LC-Display mit 4 Zeilen à 20 Zeichen und blauer Beleuchtung für Show Menüs und Dialoge

8 Softkeys zur Auswahl der Bildschirminhalte

Jogwheel zum Blättern durch Listen und Dateneingabe

ESC und ENTER Tasten für Menü- und Dialogsteuerung
Dim Button für direkten Zugriff auf Dimmerkanäle
Fix Button für direkten Zugriff auf Scheinwerfer
Cue Button zum Aufruf einzelner Cues
Cuelist Button zum Aufruf von Cuelisten
8 Page Buttons zur Auswahl von Cueseiten und Gerätegruppen
20 Buttons zur Auswahl von Cues, Geräten und Dateneingabe
Shift Taste um weitere Funktionen bestimmter Tasten zu erreichen
Previous und Next Buttons für Einzelschritt, Dateneingabe und Navigation
Joystick für Pan/Tilt-Steuerung und Taste zur Umschaltung der Auflösung grob/fein
Pan exclude Button
Tilt exclude Button
Home Button bringt alle Scheinwerfer auf die Home-Position
Handauflage für angenehmes Arbeiten
USB A Anschluss für Pultbeleuchtung
USB B Anschluss für PC Link

Programmierung

20 Geräte mit jeweils max. 48 Kanälen (insgesamt max. 512 Kanäle)
Eingebaute Martin Gerätebibliothek
Editor zum Erstellen eigener Gerätebeschreibungen
160 Cues mit jeweils 4 parallel laufenden Sequenzen
Bis zu 160 Cuelisten (mit Go, Chase, Wait Befehlen)
Eingebautes Dimmerprofil
Pan / Tilt Effekte mit Zeitparametern
Effekte für alle Kanäle mit Zeitparametern
Relative und Absolute Bewegung
6 Playback-Szenen während der Wiedergabe, jederzeit über Fader aufrufbar
20 Presets
Sequenztrigger Modi: Interne Uhr, Manuell, Audio (4-band, einstellbarer Pegel), BPM (mit Record-Modus)
Sequenz Laufrichtung: Vorwärts, Rückwärts, Hin und Her, Zufällig
Autostart-Funktion mit Lampenzündung
Export / Import von Shows und Bibliotheken über USB zum PC

Lieferumfang

Handbuch
5 m 3-polige XLR Datenleitung
XLR Abschlussstecker
3-pol. Kaltgerätekabel ohne Netzstecker, l = 1,5 m

Bestellinformation

Xciter ctrl; 90-260V, 50-60Hz: Artikelnr. 90736000