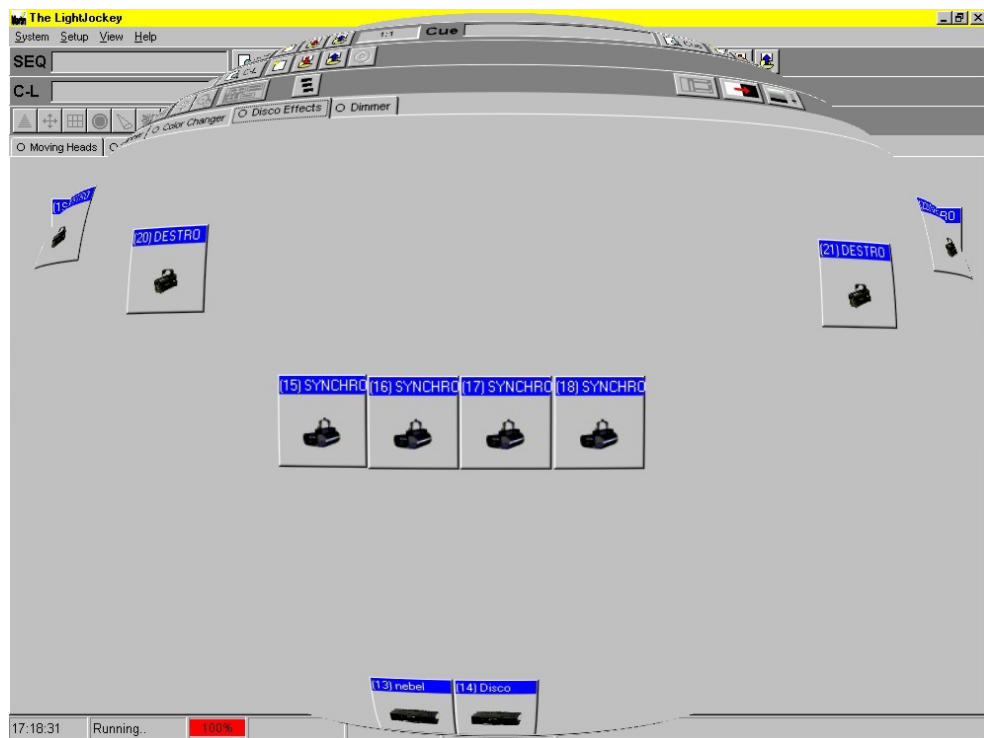


# LightJockey-Programmierung



# Inhalt

---

Einführung in die Programmierung.....	3
Bedienungselemente.....	3
Konfiguration der Einheiten.....	5
Konfiguration des Desktops.....	6
Zünden der Lampen.....	7
Programmierung von Cues.....	8
Programmierbeispiel.....	13
Weitere Hinweise für die Arbeit mit Cues.....	24
2532 Direct Access Controller.....	24

# Einführung in die Programmierung

Diese Kurzanleitung soll Ihnen den Einstieg in die Programmierung des Martin LightJockey- Controllers erleichtern. Alle anfangs benötigten Funktionen werden hier erläutert; weitere Informationen und Details finden Sie in der On-Line Hilfe.

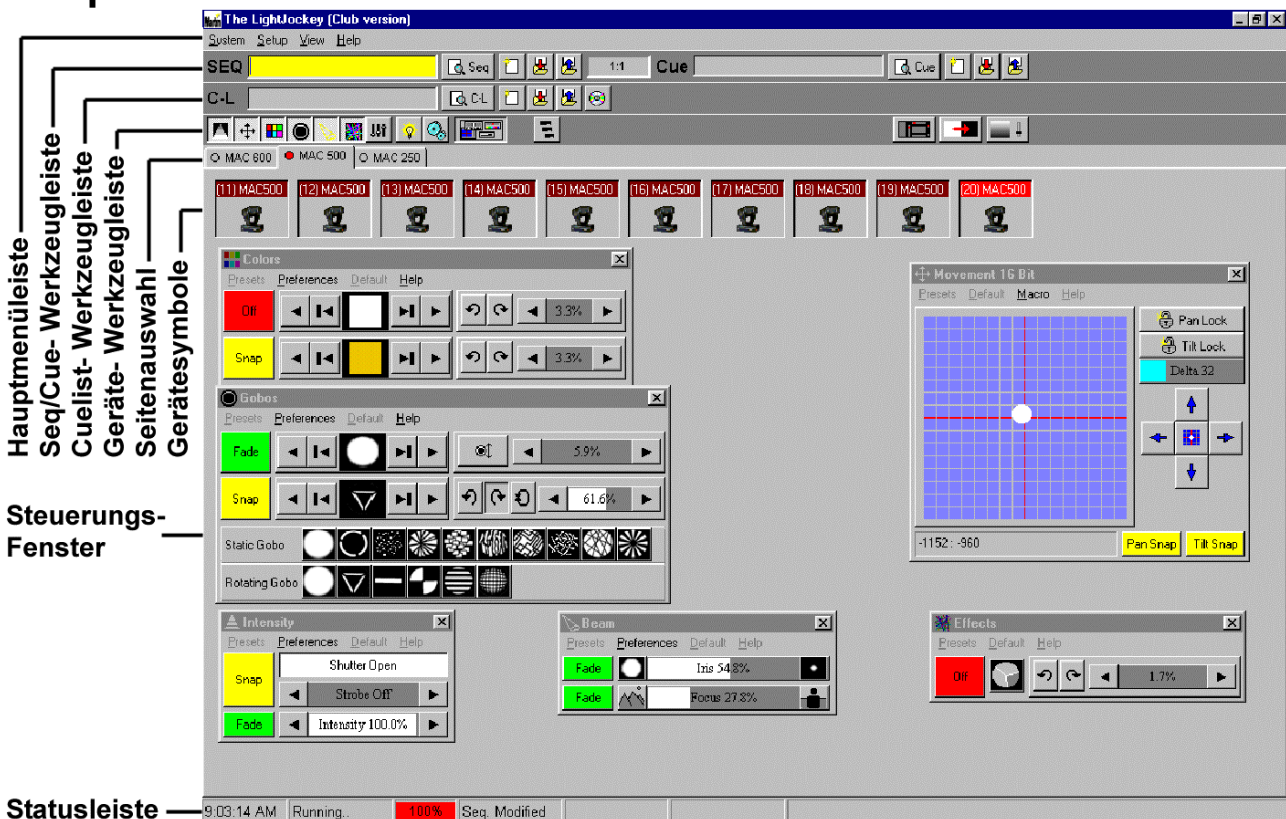
Bitte beachten Sie besonders, wie sich die Schaltfläche „Off/Snap/Fade“ auf die Ausführung der Szenen auswirkt. Wenn Sie bereits mit dem Martin 3032- Controller gearbeitet haben, werden Sie feststellen, daß der LightJockey in vielen Punkten ähnlich konzipiert ist. Die Fadingzeiten und der „Off/Snap/Fade“- Modus sind jedoch neu.

In dieser Anleitung wird die Arbeit mit Windows als bekannt vorausgesetzt. Wenn Sie mit den Schaltflächen experimentieren, sollten Sie beachten, daß die linke und rechte Maustaste meist unterschiedliche Funktionen auslösen.

## Bedienungselemente

Abhängig von der Software- Version können die Fenster und Schaltflächen von den hier dargestellten geringfügig abweichen.

### Hauptfenster



## Sequenz- Werkzeugleiste



①

②

③

④

⑤

⑥

1. Sequenzname
2. Sequenzsteuerung
3. Sequenz neu / löschen
4. Sequenz speichern
5. Sequenzliste
6. Szenennummer (aktuelle Szene : Gesamtzahl der Szenen)

## Cue- Werkzeugleiste



①

②

③

④

⑤

1. Cuename
2. Cuesteuerung
3. Cue neu / löschen
4. Cue speichern
5. Cueliste

## Geräte- Werkzeugleiste



①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

⑪

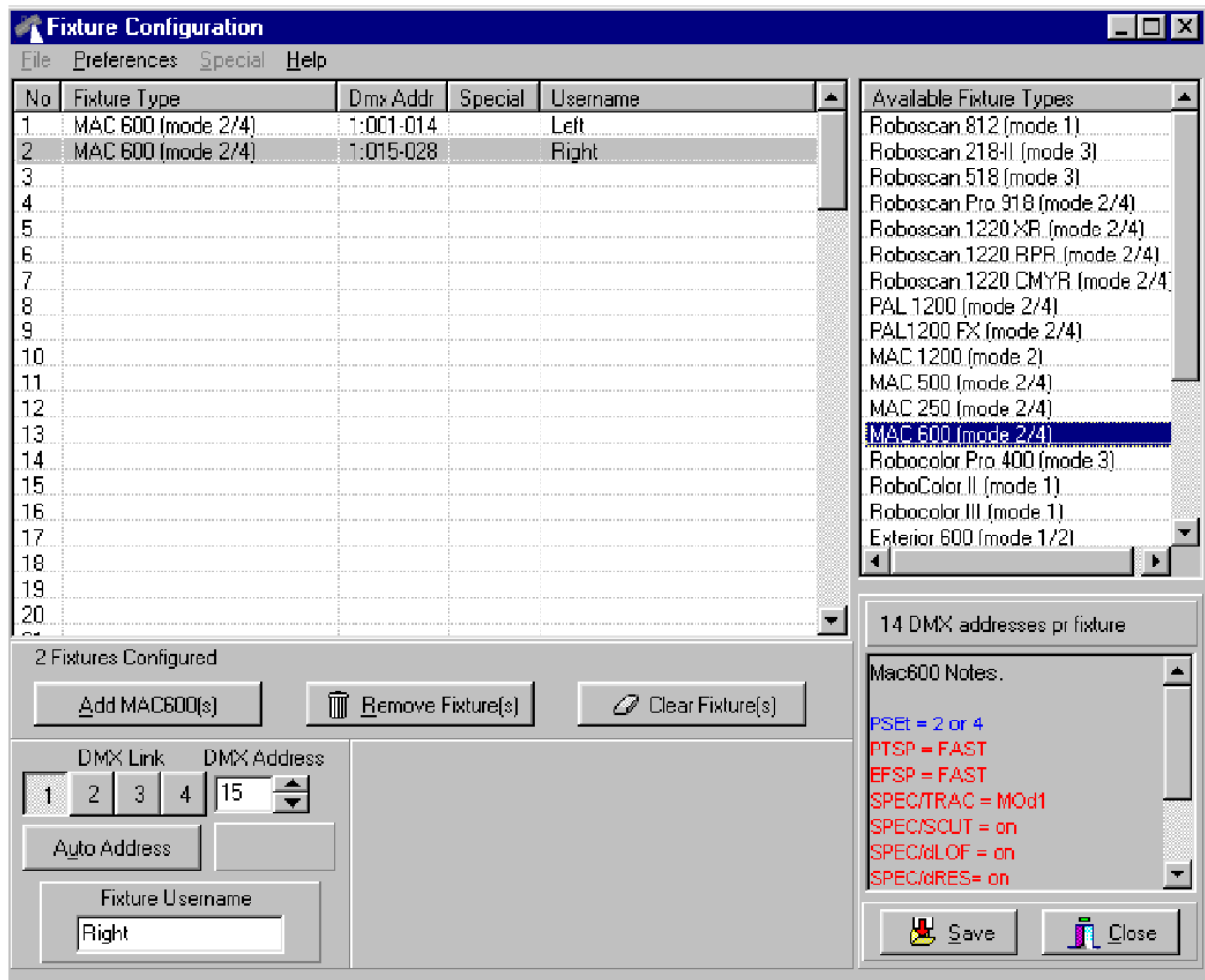
1. Helligkeit
2. Bewegung
3. Farbe
4. Gobo
5. Strahlwinkel
6. Effekt
7. Pegel / Spezialfunktion
8. Lampe
9. Reset
10. Gerätsteuerung
11. Gerätegruppen

# Konfiguration der Einheiten

Nach der Hardware- Installation müssen Sie zunächst die Adressen Ihrer Geräte im Konfigurationsfenster selektieren. Dieses Fenster wird über den Menüpunkt „Setup“ -> „Fixture Configuration“ in der Hauptmenüleiste aufgerufen.

## Beispiel: Konfiguration von 2 MAC 600

1. Wählen Sie „Setup“ -> „Fixture Configuration“ in der Hauptmenüleiste.
2. Selektieren Sie „MAC 600 (Mode 2/4)“ in der Liste der verfügbaren Gerätetypen. Klicken Sie mit der Maus auf den entsprechenden Gerätetyp und ziehen ihn in die Zeile 1. Fügen Sie eine weitere Einheit in die Zeile 2 ein.
3. Klicken Sie zunächst auf „Auto Adress“, dann auf „Find Adresses“ und betätigen Sie schließlich die Schaltfläche „OK“. Die Adressen können allerdings auch manuell im DMX- Adressenfeld am unteren Rand des Fensters festgelegt werden. In jedem Fall müssen die Modus- und Adresseneinstellungen der Einheiten mit der Gerätekonfiguration des LightJockey übereinstimmen.
4. Geben Sie in dem Feld „Username“ eine Bezeichnung für die Einheiten ein. In diesem Beispiel werden die beiden MAC 600 als „Left“ und „Right“ benannt.
5. Speichern Sie die Konfiguration und schließen Sie das Konfigurationsfenster.



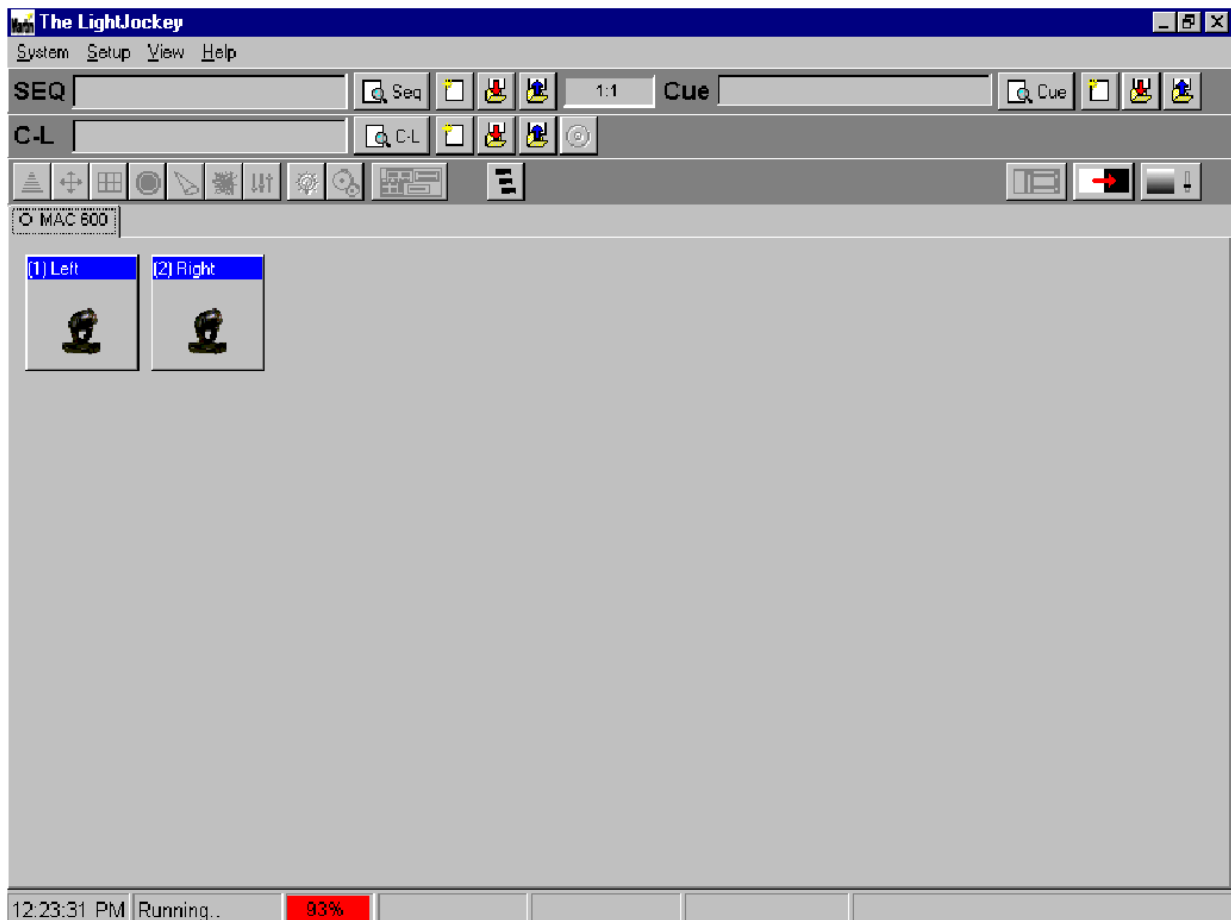
# Konfiguration des Desktops

Alle Effektgeräte und Scheinwerfer werden auf dem Bildschirm als Symbole dargestellt. Zur Erstellung und Platzierung der Symbole ziehen Sie die Geräte einfach mit der Maus von der Liste nicht zugeordneter Einheiten auf den Desktop. Die Symbole können in beliebiger Weise angeordnet und organisiert werden, auch auf mehreren Seiten.

Das Menü zur Anordnung der Symbole und Konfiguration des Desktops kann jederzeit aufgerufen werden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Symbole oder den Desktop klicken.

## Beispiel: Platzieren Sie 2 MAC 600 auf dem Desktop

1. Die Liste der nicht zugeordneten Geräte wird automatisch auf dem Desktop angezeigt. Falls dieses Dialogfeld bereits geschlossen wurde, können Sie die Liste über den Menüpunkt „View“ -> „Unassigned Fixtures“ erneut aufrufen.
2. Ziehen Sie die beiden MAC 600 von der Liste auf den Desktop.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop und selektieren Sie den Menüpunkt „Icons“ -> „Auto Arrange“. Betätigen Sie dann die Schaltfläche „OK“ zur Bestätigung.



## Zünden der Lampen

---

In den meisten Martin- Geräten kommen Entladungslampen zum Einsatz (auch bekannt unter der Bezeichnung Bogenlampen). Diese Lampen müssen über einen Controller gezündet (eingeschaltet) werden. Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, die Lampen zu zünden:

- Verwenden Sie die automatische Lampenzündungsfunktion des LightJockey. Diese Variante ist besonders empfehlenswert und wird im Beispiel unten erläutert.
- Programmierung eines „Lamp On“- Cues. Diese Möglichkeit kann jedoch nicht empfohlen werden, da Martin- Einheiten den gleichen DMX- Kanal für die Lampe und die Shuttersteuerung verwenden. Der „Lamp On“- Befehl wird durch jede Sequenz höherer Priorität übergangen, die einen Shutterbefehl enthält. Falls Sie einen „Lamp On“- Cue programmieren wollen, zünden Sie die Lampen nacheinander in einem Intervall von 3 bis 5 Sekunden, um übermäßige Stromspitzen und einen Spannungsabfall zu vermeiden.
- Zünden Sie die Lampen manuell, indem Sie zunächst auf das Lampensymbol in der Geräte- Werkzeugleiste klicken und dann die Schaltfläche „Power On“ im Lampensteuerungs- Dialogfeld betätigen. Je nach Einheit kann dieses Dialogfeld auch zur Abschaltung einer Lampe eingesetzt werden.

### Beispiel: Zünden der MAC 600- Lampen

1. Konfigurieren Sie zwei MAC 600 und platzieren Sie sie auf dem Desktop.
2. Selektieren Sie den Betriebsmodus 4, wie im Bedienungshandbuch des MAC 600 beschrieben ist.
3. Selektieren Sie den Menüpunkt „System“ -> „Auto Strike Lamps“.
4. Betätigen Sie die Schaltfläche „Stop“, nachdem der LightJockey alle Lampen gezündet hat.

# Programmierung von Cues

Eine Lightshow kann im Wesentlichen in *Cues* aufgeteilt werden, die einzeln programmiert und dann von der Liste verfügbarer Cues wiedergegeben werden. Der LightJockey unterstützt auch eine Wiedergabe über den Martin 2532 Direct Access Controller, der als Zubehör erhältlich ist.

Ein Cue besteht aus bis zu 12 *Sequenzen*, die alle zeitgleich, d.h. parallel ausgeführt werden.

Eine Sequenz ist schließlich aus *Szenen* aufgebaut. Die Szenen werden nacheinander ausgeführt und können eine unterschiedliche Länge (Szenenzeit) besitzen.

Programmieren Sie einen Cue mit drei Sequenzen. Die Sequenzen bestehen aus 1, 3 und 2 Szenen mit den unten dargestellten Szenenzeiten. Mit der standardmäßigen Schleifeneinstellung wird die Sequenz nach jeder Beendigung erneut gestartet, solange der Cue ausgeführt wird.

Seq.	Szeneninhalte, -nummer und -funktion		
1	* 1:1	*Shutter öffnen, Dimmer 25% öffnen (1s)	
2	C ein, Y aus 1:3 (3s)	M ein, C aus 2:3 (3s)	Y ein, M aus 3:3 (3s)
3	schnell 1:2 (2s)	langsam drehen 2:2 (15s)	

**Cuestruktur für MAC 600 CMY Drehen**

## Cueausführung von unten nach oben

Es ist von wesentlicher Bedeutung, wie die Ausführung der Sequenzen in einem Cue konzipiert ist. Stellen Sie sich vor, der LightJockey nimmt einen Effekt nach dem anderen und sucht nach Anweisungen in der untersten Sequenz des Cues. Wenn der „Off/Snap/Fade“-Schalter auf „Snap“ oder „Fade“ gesetzt ist, führt der Controller die in einer Sequenz enthaltenen Befehle aus und fährt dann mit dem nächsten Effekt fort. Wenn die Effektsteuerung auf „Off“ gesetzt ist, sucht der Controller nach Anweisungen in der nächsthöheren Sequenz. Der LightJockey führt den Cue aus, bis ein „Snap“- oder „Fade“-Befehl auftritt.

Falls ein Effekt in zwei Sequenzen gleichzeitig enthalten ist, führt der Controller die Anweisung aus, die weiter unten im Cue gespeichert ist. Wenn sich ein Effekt nicht wie erwartet verhält, wird er möglicherweise durch eine Sequenz gesteuert, die sich weiter unten im Cue befindet und damit eine höhere Priorität besitzt. In dem folgenden Beispiel wird der Shutter in der „25% Dimmer“-Sequenz (obere Sequenz) geöffnet und in Szene 1 der Sequenz „Drehen“ geschlossen (untere Sequenz). Die übergeordnete Sequenz 3 schließt den Shutter in Szene 1 und öffnet ihn wieder in Szene 2, wo die Shuttersteuerung auf „Off“ gesetzt ist. Wenn Sie die Sequenz „25% Dimmer“ unter der Sequenz „Drehen“ plazieren, erhält die Anweisung „25% Dimmer“ Priorität und der Shutter bleibt offen.



# Überblick über die Programmstruktur

Die grundlegenden Schritte zur Programmierung eines Cues mit dem LightJockey werden zunächst kurz umrissen und in den folgenden Abschnitten im Detail erläutert.

- I. **Erstellen Sie einen neuen Cue.**
- II. **Programmieren Sie bis zu 12 Sequenzen.**
  - A. **Erstellen Sie eine neue Sequenz.**
  - B. **Programmieren Sie bis zu 999 Szenen.**
    1. Fügen Sie eine Szene hinzu (Szene 1 wird automatisch erzeugt).
    2. Programmieren Sie die Einheiten. Wiederholen Sie den Vorgang, bis alle Einheiten programmiert sind.
      - a) Setzen Sie die Einheiten.
      - b) Setzen Sie die gewünschten Effekte.
      - c) Setzen Sie die Effekte auf „Snap“ oder „Fade“.
    3. Setzen Sie die „Fade“- und Szenenzeit.
  - C. Speichern Sie die Sequenz ab.
  - D. Fügen Sie die Sequenz in den Cue ein.
- III. **Speichern Sie den Cue ab.**

## Erstellen neuer Cues

Um einen Cue zu programmieren, können Sie einen neuen Cue erstellen oder einen bereits bestehenden Cue laden, indem Sie ihn mit den Windows- Funktionen wie Klicken & Ziehen auf den Desktop verschieben. Der Cue auf dem Desktop wird als *aktueller* Cue bezeichnet.

Klicken Sie auf das Symbol „Cue neu / löschen“ in der Cue- Werkzeugleiste, um einen neuen Cue zu erstellen und den aktuellen Cue zu löschen. Ein graues Namensfeld des Cues zeigt einen neuen, *leeren* Cue an. Sobald Sie eine Sequenz zum aktuellen Cue hinzufügen, wird dieses Feld gelb dargestellt.

Alle Effekte des aktuellen Cues werden in den Steuerungsfenstern dynamisch dargestellt. Der Dreh- / Kippcursor bewegt sich beispielsweise vor und zurück, um eine Drehbewegung anzuzeigen.

## Erstellen und Editieren neuer Sequenzen

Wie bei den Cues können Sequenzen programmiert werden, indem Sie neue Sequenzen erstellen oder bereits existierende Sequenzen auf den Desktop laden. Die Sequenz auf dem Desktop wird als *aktuelle* Sequenz bezeichnet.

Klicken Sie auf das Symbol „Sequenz neu / löschen“ in der Sequenz- Werkzeugleiste, um eine neue Sequenz zu erstellen und die aktuelle Sequenz zu löschen. Ein graues Namensfeld der Sequenz zeigt eine neue, *leere* Sequenz an. Sobald Sie eine Anweisung programmiert haben, wird dieses Feld gelb dargestellt.

Um eine existierende Sequenz zu editieren, ziehen Sie die Sequenz aus der Sequenzliste auf den Desktop. Speichern Sie die Änderungen, indem Sie auf das Symbol „Sequenz speichern“ klicken.

Die Effekte des aktuellen Cues werden getrennt von den Effekten der aktuellen Sequenz dargestellt. Die Regler der programmierten Effekte bewegen sich in der aktuellen Sequenz jedoch nicht, um die Programmierung zu vereinfachen. Wenn Sie im vorigen Beispiel die Bewegungssequenz auf den Desktop verschieben, stoppt die Bewegung des Dreh- / Kippcursors. Wenn Sie den Ablauf der Sequenz „sehen“ wollen, fügen Sie die Sequenz in den aktuellen Cue ein und löschen sie wieder vom Desktop.

## Selektieren der Geräte

Bevor Sie mit der Programmierung beginnen können, müssen zunächst die Einheiten selektiert werden. *Der Symbolname wird hell- oder dunkelrot dargestellt, wenn ein Gerät selektiert ist und blau, wenn das Gerät nicht selektiert ist.* Die Selektierung oder Deselektierung erfolgt durch einfaches Anklicken der Gerätesymbole.

Wenn Sie eine Gruppe identischer Geräte, z.B. zwei MAC 600 selektieren wollen, können sie zusammen ausgewählt und programmiert werden. Sollen die beiden Geräte jedoch unterschiedliche Effekte ausführen, müssen beide Einheiten getrennt selektiert und programmiert werden (Der Effektgenerator macht hier eine Ausnahme). Selbstverständlich können Sie auch manche Effekte gemeinsam und andere individuell programmieren.

Gewöhnlich werden unterschiedliche Gerätetypen separat programmiert, aber einige Effekte wie Drehen und Kippen können auch gleichzeitig programmiert werden.

## Programmierung der Effekte

Die Steuerung der Effekte erfolgt über Regler, Schaltflächen, Paletten usw. in den Gerätesteuerungsfenstern, in denen alle Effekte auch grafisch dargestellt werden. Die Steuerungsfenster können über die Schaltflächen in der Geräte- Werkzeugleiste aufgerufen und geschlossen werden. Für jedes Steuerungsfenster existiert sowohl eine individuelle Schaltfläche als auch die Schaltfläche „Gerätesteuerung“ in der Geräte- Werkzeugleiste, mit der alle benutzten Steuerungsfenster aufgerufen oder geschlossen werden können (siehe Seite 3). Die geöffneten Fenster können beliebig auf dem Desktop verschoben werden.

## Setzen des „Off/Snap/Fade“- Schalters

Die meisten Steuerungsfenster verfügen über einen „Off/Snap/Fade“ (O/S/F)-Schalter.

Einige Steuerungsfenster besitzen nur die Funktionen „Off“ und „Snap“, wie z.B. die Lampensteuerung. In der Grundstellung ist die Schaltfläche rot und auf „Off“ gesetzt. Wenn Sie die Schaltfläche einmal anklicken, wird sie gelb dargestellt und auf „Snap“ umgeschaltet und bei erneutem Anklicken grün dargestellt und auf „Fade“ geschaltet.

Lassen Sie die Schaltflächen in der Grundstellung „Off“, wenn Sie keine Anweisung programmieren. Wenn der O/S/F- Schalter auf „Off“ gesetzt ist, sendet der Effekt keine Befehle und erlaubt eine Steuerung durch untergeordnete Sequenzen.

Wenn Sie den O/S/F- Schalter auf „Snap“ setzen, wird der Effekt mit der maximalen Geschwindigkeit ausgeführt.

Wenn Sie den O/S/F- Schalter auf „Fade“ setzen, wird der Effekt mit der festgelegten Fadingzeit ein- oder ausgeblendet.

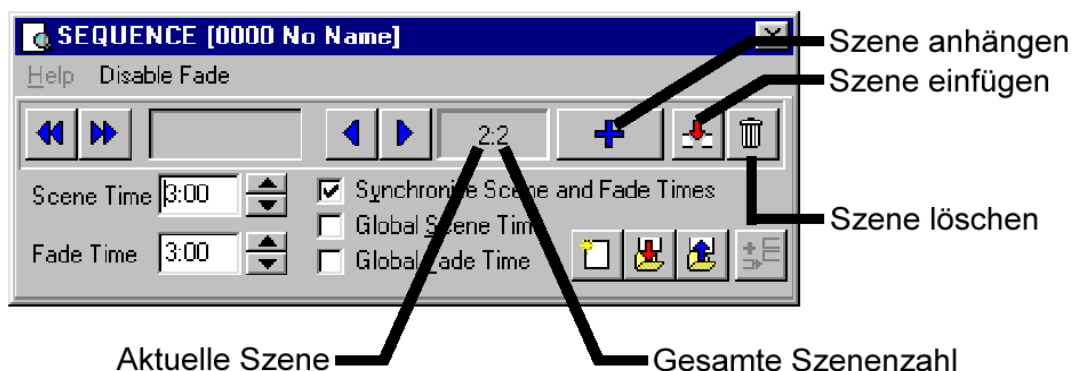
## Setzen der Szenen- und Fadingzeiten

Die Zeitdauer einer Szene wird als *Szenenzeit* bezeichnet. Die *Fadingzeit* ist als die Zeitspanne definiert, in der sich ein Effekt verändert, wenn der O/S/F- Schalter auf „Fade“ gesetzt ist (wenn dieser Schalter auf „Snap“ gesetzt ist, erfolgt die Veränderung des Effektes augenblicklich, d.h. mit maximaler Geschwindigkeit).

Die Szenen- und Fadingzeiten können im Sequenzsteuerungsfenster eingegeben werden, wie im Folgenden beschrieben wird.

## Anhängen, Einfügen und Löschen von Szenen

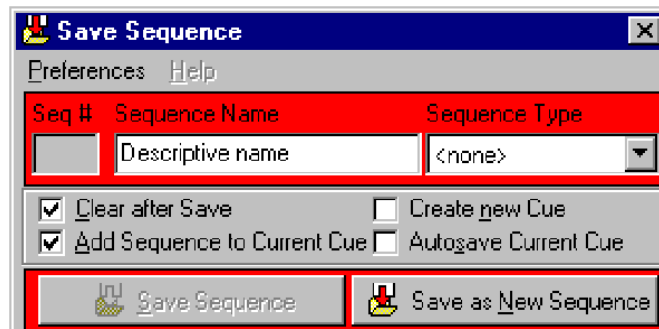
Eine Sequenz kann aus 1 bis 999 Szenen bestehen. Die Szenen können angehängt, eingefügt oder gelöscht werden, indem Sie mit der Maus auf die entsprechenden Schaltflächen im Sequenzsteuerungsfenster klicken, wie in der folgenden Grafik dargestellt ist.



## Speichern der Sequenzen

Die Benennung und Abspeicherung der Sequenzen erfolgt über das Dialogfeld „Save Sequence“. Das Dialogfeld enthält einige Optionsfelder, die zur Beschleunigung der Programmierung dienen können.

Betätigen Sie die Schaltfläche „Save Sequence“, um die Änderungen einer bestehenden Sequenz zu speichern und selektieren Sie „Save as New Sequence“, wenn die Sequenz als neue, separate Datei abgespeichert werden soll.

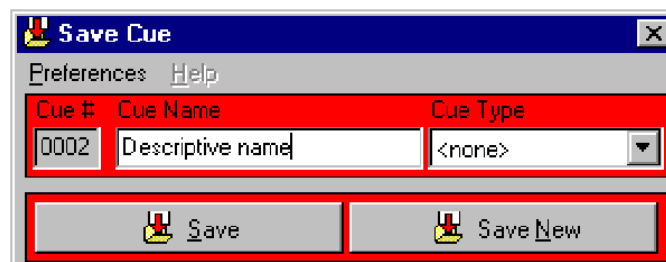


## Einfügen von Sequenzen in einen Cue

Mit den Windows- Techniken wie Klicken & Ziehen können alle Objekte der LightJockey- Listen eingefügt, gelöscht oder neu angeordnet werden. Um eine Sequenz in den Cue einzufügen, öffnen Sie die Liste der verfügbaren Sequenzen (Klicken Sie auf das Symbol „Sequenzliste“ in der Sequenz-Werkzeugleiste), öffnen Sie das Cuesteuerungsfenster (Klicken Sie auf das Symbol „Cuesteuerung“ in der Cue- Werkzeugleiste und ziehen Sie die Sequenz auf die gewünschte Position im Cue (siehe Seite 14).

## Speichern eines Cues

Die Benennung und Abspeicherung der Cues erfolgt im das Dialogfeld „Save Cue“. Betätigen Sie die Schaltfläche „Save Cue“, um die Änderungen einer bestehenden Cue zu speichern und selektieren Sie „Save as New Cue“, wenn der Cue als neue, separate Datei abgespeichert werden soll.



# Programmierbeispiel

---

Dieses Beispiel verdeutlicht die grundlegenden Konzepte sowie die einzelnen Schritte der Programmierung. Der LightJockey wurde für eine „blinde“ Programmierung entwickelt, d.h. ohne angeschlossene Einheiten.

Anhand der folgenden Abbildungen können Sie überprüfen, ob die Programmschritte korrekt ausgeführt wurden. Bitte beachten Sie, daß sich die Farbpalette im Farbsteuerungsfenster befindet. Diese Option kann über das Menü „Preferences“ selektiert werden.

## Schritt I: Programmierung einer Dimmer/Shutter- Sequenz

In diesem Schritt programmieren Sie eine Sequenz, die den Shutter öffnet und den Dimmer auf 20% setzt.

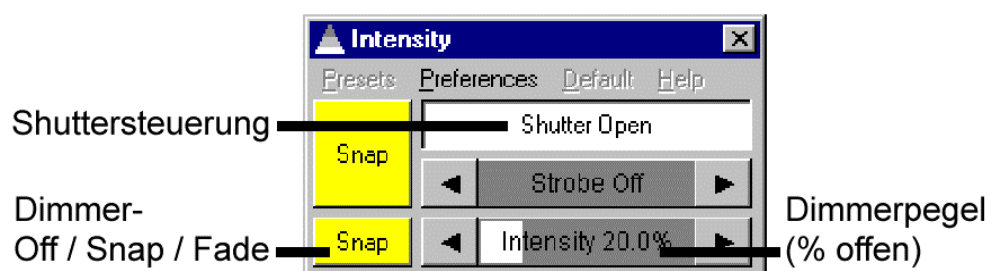
1. Konfigurieren Sie zwei MAC 600 und platzieren sie auf dem Desktop.
2. Betrachten Sie das Textfeld mit dem Cuenamen. Verwechseln Sie dabei nicht die Cue- Werkzeugleiste mit der Cuelist- Werkzeugleiste. Wenn dieses Feld gelb erscheint, klicken Sie auf das Symbol „Cue neu / löschen“. Ein neuer (leerer) Cue wird durch ein graues Cue- Namensfeld dargestellt.
3. Klicken Sie auf das Symbol „Sequenz neu / löschen“ in der Sequenz- Werkzeugleiste, wenn das Sequenz- Namensfeld gelb erscheint.
4. Selektieren Sie beide MAC 600 durch Anklicken. *Der Symbolname erscheint blau bei nicht ausgewählten und rot bei selektierten Einheiten.*
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Gerätesteuerung“ in der Geräte- Werkzeugleiste (siehe Seite 3). Ordnen Sie die Steuerungsfenster in beliebiger Weise auf dem Desktop an.

Da die Strahlwinkelsteuerung in diesem Beispiel nicht benötigt wird, schließen Sie dieses Fenster, um mehr Platz auf dem Bildschirm zu schaffen. Einzelne Steuerungsfenster können jederzeit über die Schaltflächen in der Geräte- Werkzeugleiste geöffnet oder geschlossen werden.

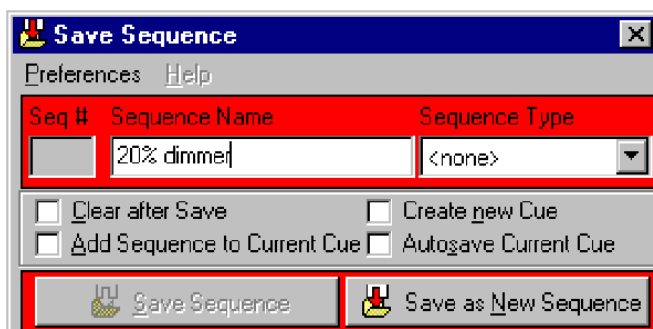
6. Lokalisieren Sie das Helligkeits- Dialogfeld und klicken Sie auf die Fläche „Shutter Closed“.

Drei Funktionen werden jetzt ausgelöst: „Shutter Closed“ wechselt nach „Shutter Open“, der Shutter- O/S/F- Schalter wechselt automatisch nach „Snap“ und das Sequenz- Namensfeld in der Sequenz- Werkzeugleiste wechselt von grau nach gelb zur Darstellung einer Veränderung in der neuen Sequenz.

7. Regeln Sie den Dimmerpegel (Helligkeit) auf 20%. Klicken Sie zweimal auf den Dimmer- O/S/F- Schalter, um die „Snap“- Funktion zu selektieren.

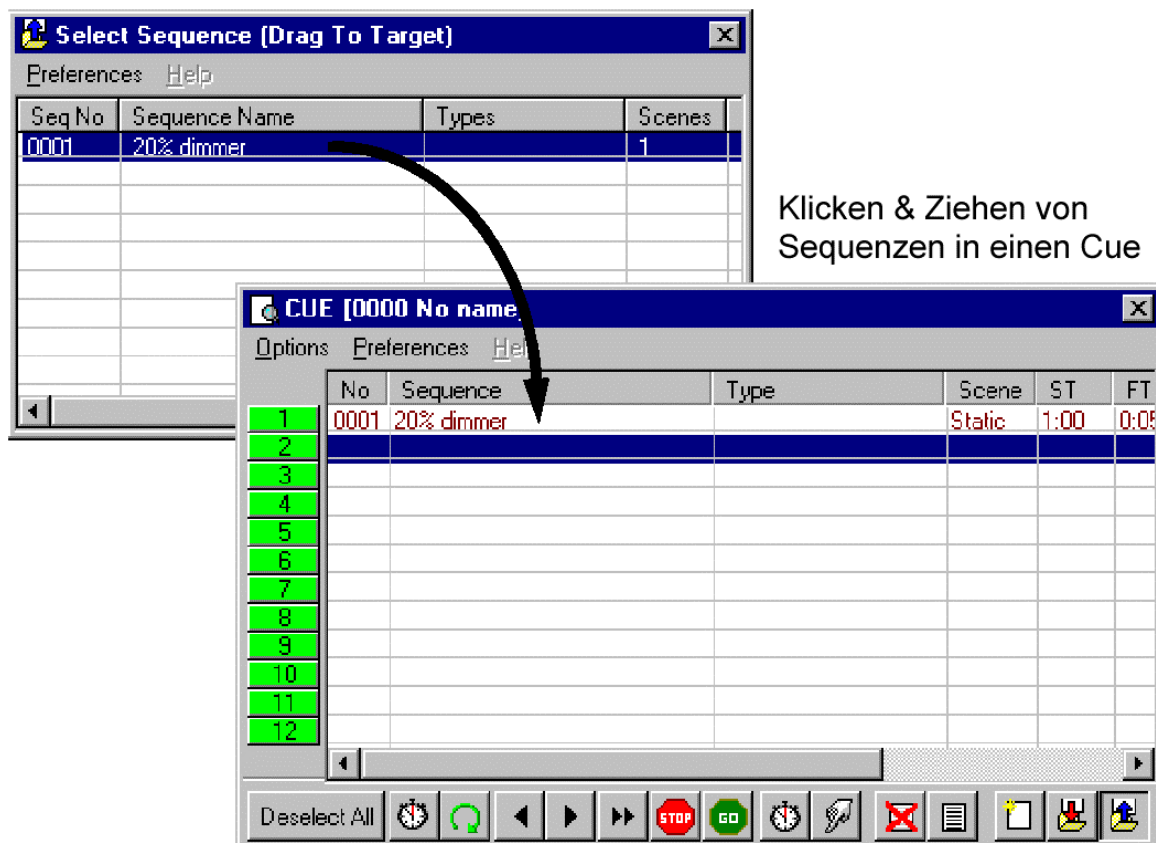


8. Prüfen Sie, ob Ihre Helligkeitssteuerung mit der obigen Abbildung übereinstimmt und die O/S/F- Schalter in allen anderen Steuerungsfenstern auf „Off“ gesetzt sind.
9. Klicken Sie auf das Symbol „Sequenz speichern“ in der Sequenz- Werkzeugleiste. Geben Sie „20% Dimmer“ in das Sequenz- Namensfeld des Dialogfeldes ein. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Save as New Sequence“ oder betätigen Sie die „Enter“- Taste.



## Schritt II: Einfügen der Sequenz in einen Cue

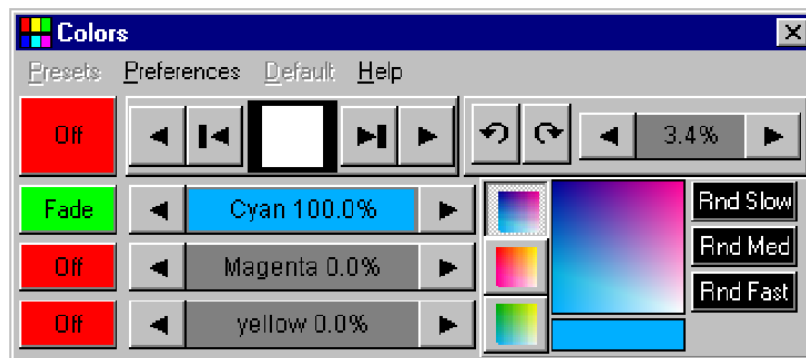
1. Klicken Sie auf das Symbol „Sequenzliste“ in der Sequenz- Werkzeugleiste.
2. Klicken Sie auf „Cuesteuerung“ in der Cue- Werkzeugleiste. *Verwechseln Sie die Cue- Werkzeugleiste nicht mit der Cuelist- Werkzeugleiste.*
3. Ziehen Sie die Sequenz „20% Dimmer“ auf die Position 1 im Cue (Falls der Klicken & Ziehen- Modus nicht aktiviert ist, selektieren Sie den Menüpunkt „Preferences“ -> „Drag Mode“ im Dialogfeld „Select Sequence“). Die Farbe des Cue- Namensfeldes wechselt von grau nach gelb.



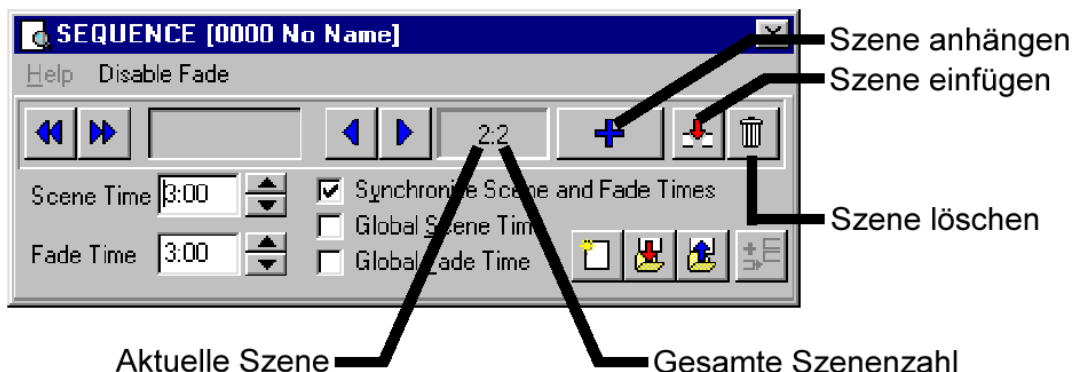
## Schritt III: Programmierung einer Farbsequenz

Die nächste Sequenz enthält einen CMY- (Cyan, Magenta, Gelb) Farbchaser mit drei Szenen. In der ersten Szene wird Cyan eingblendet und Gelb (aus Szene 3) ausgeblendet. In der zweiten Szene wird Cyan ausgeblendet und Magenta eingblendet. In der dritten Szene wird schließlich Magenta aus- und Gelb eingblendet. Die Szenen- und Fadingzeiten sind bei allen drei Szenen auf 3 Sekunden gesetzt, um einen weichen, kontinuierlichen Effekt zu erzeugen.

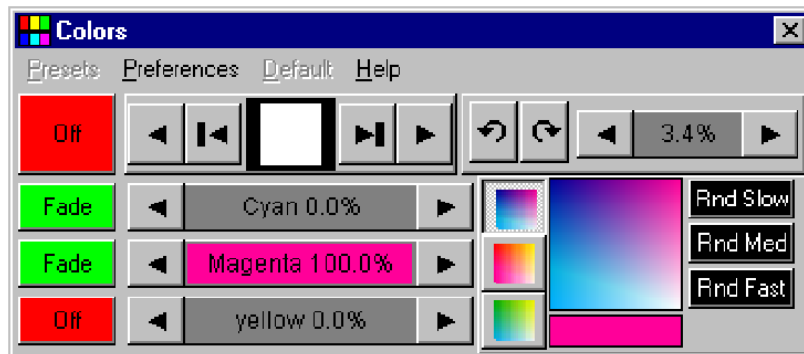
1. Schließen Sie die Cuesteuerungs- und Sequenzlistenfenster.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Sequenz neu / löschen“ in der Sequenz-Werkzeuleiste.
3. Selektieren Sie beide MAC 600: ein Gerät ist selektiert, wenn der Symbolname hell- oder dunkelrot dargestellt wird.
4. Ziehen Sie den Cyan- Fader im Farbsteuerungsfenster auf 100%. Der O/S/F-Schalter wechselt automatisch nach „Fade“.
5. Klicken Sie auf das Symbol „Sequenzsteuerung“ in der Sequenz- Werkzeuleiste.



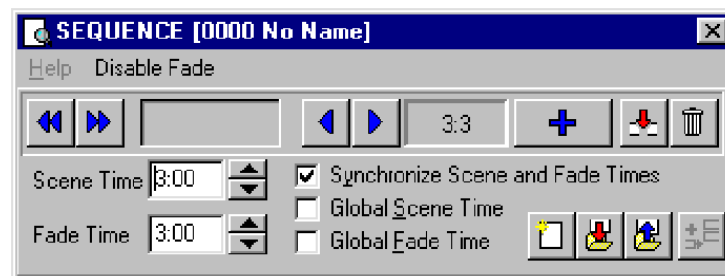
6. Selektieren Sie das Optionsfeld „Synchronize Scene and Fade Times“ und setzen Sie die Szenen- und Fadingzeiten auf 3 Sekunden.
7. Klicken Sie auf das Symbol „Szene anhängen“ im Sequenz- Dialogfeld.



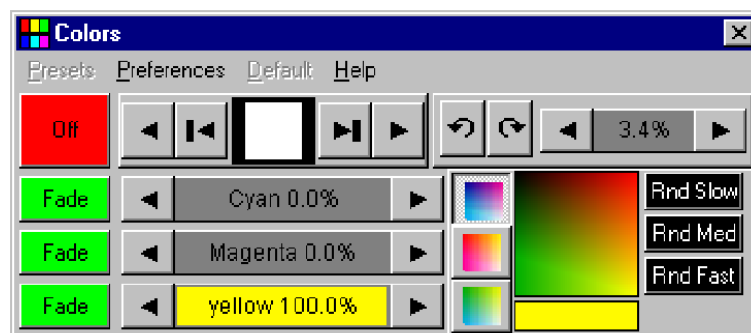
8. Ziehen Sie den Cyan- Fader auf 0% und den Magenta- Fader auf 100%.



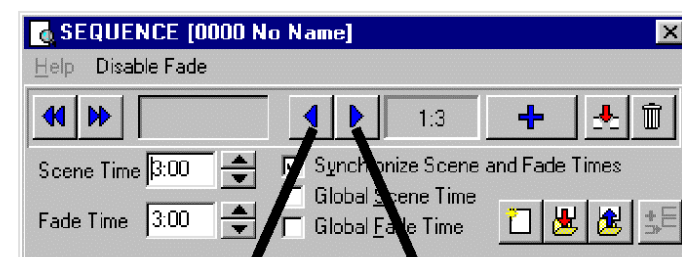
9. Klicken Sie auf das Symbol „Szene anhängen“ im Sequenz- Dialogfeld.



10. Ziehen Sie den Magenta- Fader auf 0% und den Gelb- Fader auf 100%.



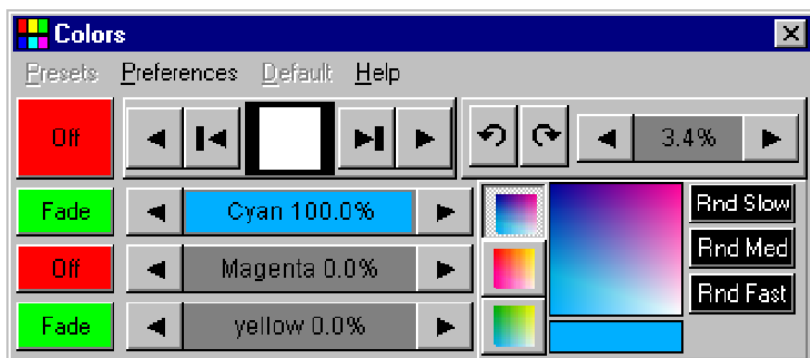
11. Ändern Sie jetzt noch Szene 1 für das Ausblenden von Gelb. Schalten Sie um auf die Szene 1 von 3, indem Sie das Symbol „Nächste Szene“ (nicht „Szene anhängen“) anklicken.



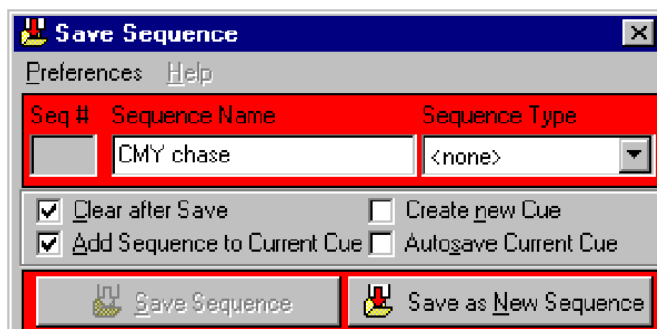
Vorige Szene ————— Nächste Szene



- Da Gelb bereits auf 0% gesetzt ist, müssen Sie nur den O/S/F- Schalter auf „Fade“ klicken.



- Betätigen Sie die Schaltfläche „Sequenz speichern“ in der Sequenz- Werkzeugleiste oder im Dialogfeld.
- Aktivieren Sie die beiden Optionsfelder „Clear after Save“ und „Add Sequence to Current Cue“ im Dialogfeld „Save Sequence“ (siehe Seite 18).
- Geben Sie in das Namensfeld „CMY Chase“ ein.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Save as New Sequence“ oder betätigen Sie Enter, um die Sequenz zu speichern und zum aktuellen Cue hinzuzufügen. Beachten Sie, daß sich die Fader jetzt bewegen.

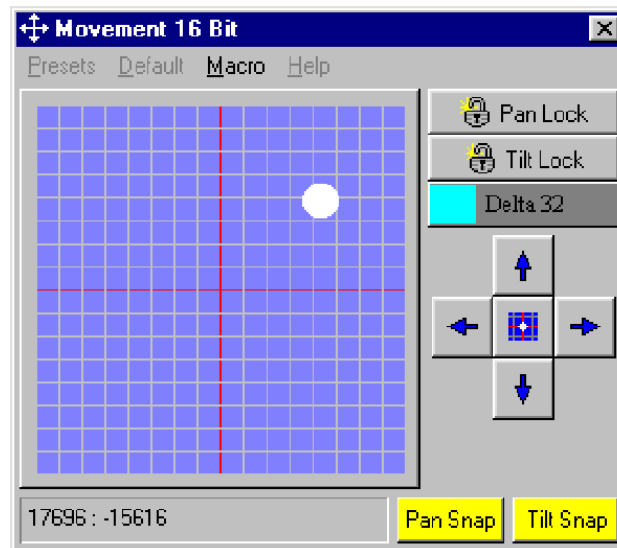


## Schritt IV: Programmierung einer Bewegungssequenz

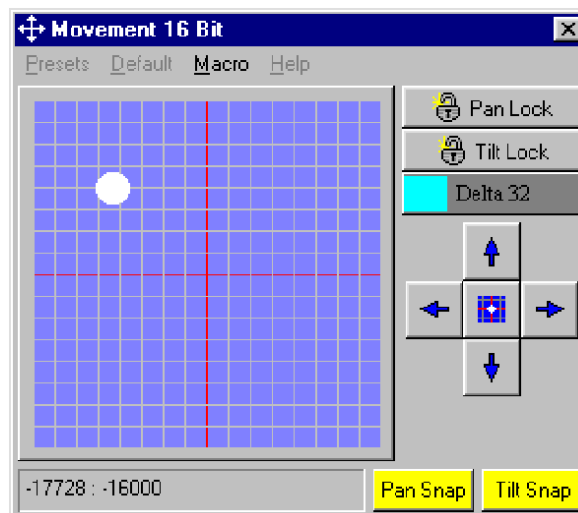
Der LightJockey verfügt über einen hochentwickelten Effektgenerator für die Erzeugung komplexer Bewegungen. Diese Funktionen werden in der On-Line Hilfe ausführlich beschrieben.

In dieser Sequenz programmieren Sie beide Einheiten getrennt für eine Bewegung in entgegengesetzten Richtungen.

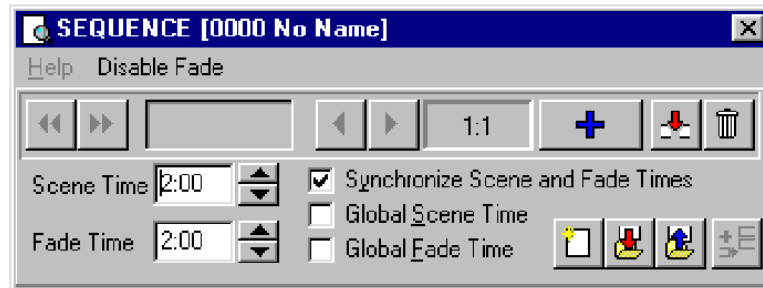
1. Selektieren Sie den mit „Left“ bezeichneten MAC 600 und deselektieren Sie den MAC 600 „Right“ durch einen Mausklick.
2. Wenn das Dreh- / Kippsteuerungsfeld nicht bereits offen ist, klicken Sie auf das Symbol „Bewegung“ (2) in der Geräte- Werkzeugleiste (siehe Seite 3).
3. Ziehen Sie den weißen runden Bewegungscursor in die Mitte des rechten oberen Quadranten. Klicken Sie zweimal auf die „Pan“- und „Tilt“- O/S/F- Schalter, um den „Snap“- Modus für Drehen und Kippen zu aktivieren.



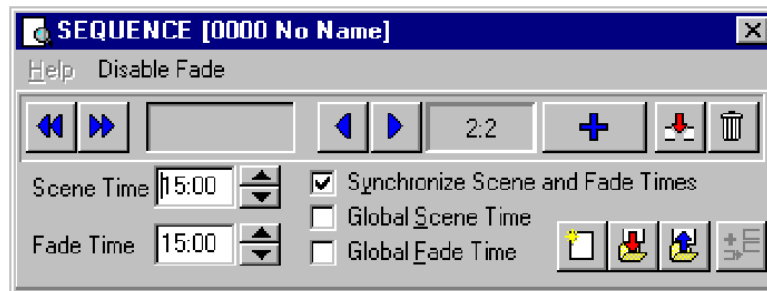
4. Deselektieren Sie den MAC 600 „Left“ und selektieren Sie den MAC 600 „Right“.
5. Ziehen Sie den Bewegungscursor in die Mitte des linken oberen Quadranten.
6. Klicken Sie zweimal auf die „Pan“- und „Tilt“- O/S/F- Schalter, um den „Snap“- Modus für Drehen und Kippen zu aktivieren.



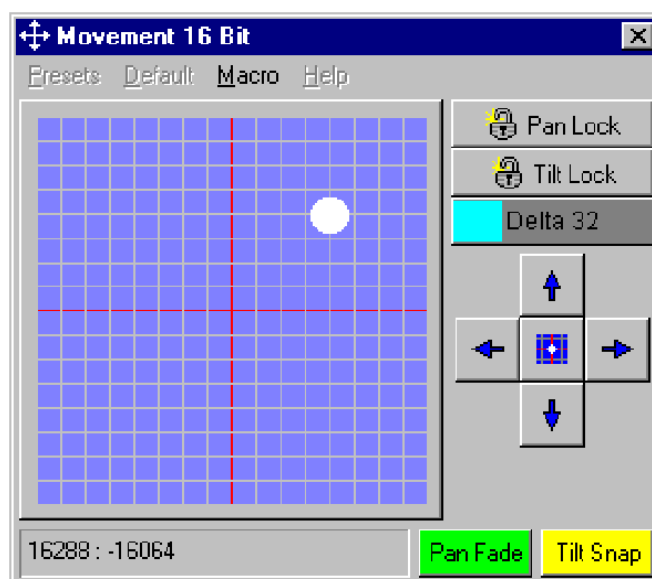
- Klicken Sie das Symbol „Sequenzsteuerung“ in der Sequenz- Werkzeugleiste. Setzen Sie die Szenenzeit auf 2 Sekunden. Wenn das Optionsfeld „Synchronize Fade Times“ aktiviert ist, wird die Fadingzeit automatisch auf ebenfalls 2 Sekunden gesetzt. In diesem Fall ist die Fadingzeit jedoch ohne Bedeutung, da der Effekt im „Snap“- Modus programmiert wird.



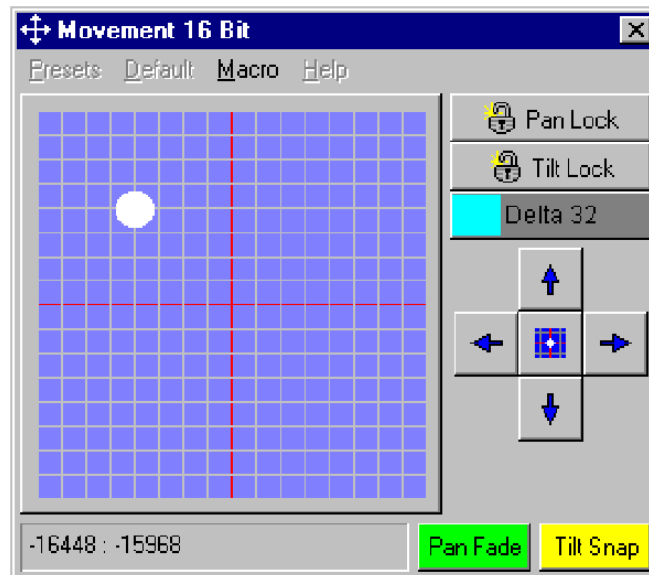
- Klicken Sie auf das Symbol „Szene anhängen“ im Sequenz- Dialogfeld. Setzen Sie die Szenen- und Fadingzeiten auf 15 Sekunden.



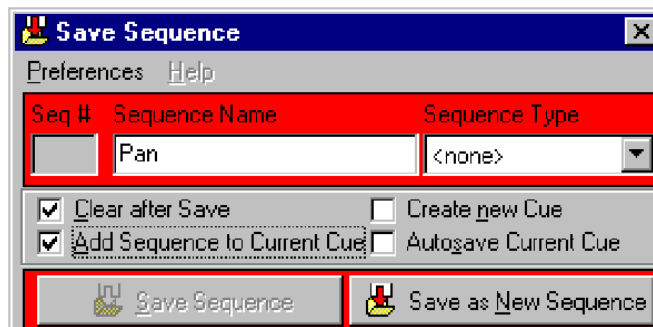
- Ziehen Sie den Bewegungscursor in die Mitte des rechten oberen Quadranten und betätigen Sie den „Pan“- O/S/F- Schalter, um den „Fade“- Modus für Drehen zu aktivieren.



10. Deselektieren Sie den MAC 600 „Right“ und selektieren Sie den MAC 600 „Left“.
11. Ziehen Sie den Bewegungscursor in die Mitte des linken oberen Quadranten und betätigen Sie den „Pan“- O/S/F- Schalter, um den „Fade“- Modus für Drehen zu aktivieren.



12. Klicken Sie auf das Symbol „Sequenz speichern“ in der Sequenz- Werkzeugleiste und geben Sie die Bezeichnung „Pan“ in das Sequenz- Namensfeld ein. Betätigen Sie dann die Schaltfläche „Save as New Sequence“ oder drücken Sie die „Enter“-Taste.

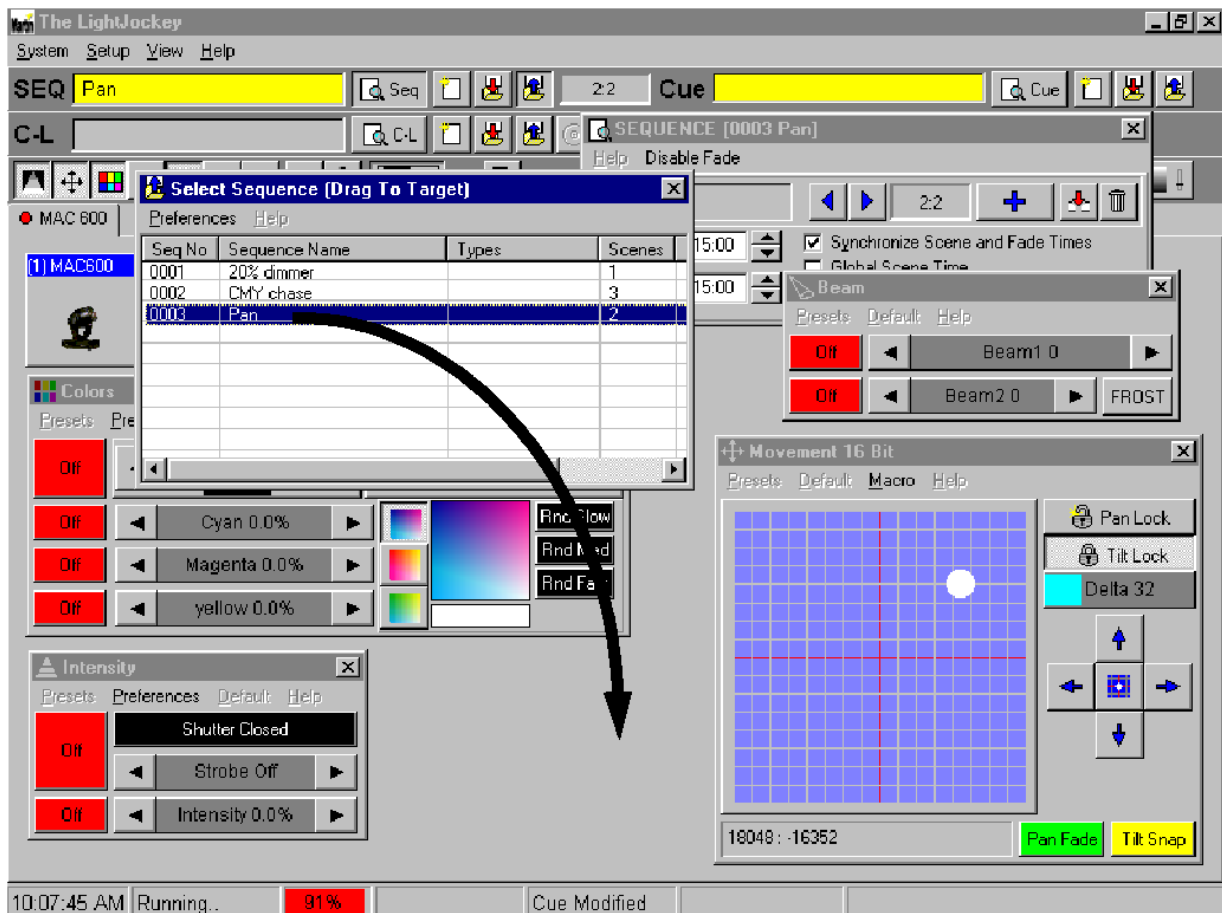


Wenn Sie jetzt den MAC 600 „Left“ selektieren, sollte sich der Bewegungscursor langsam von links nach rechts bewegen und beim MAC 600 „Right“ von rechts nach links.

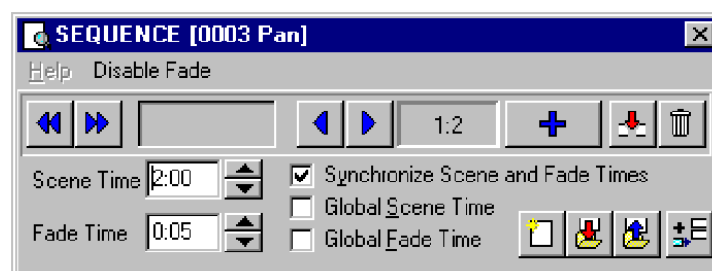
## Schritt V: Editieren der Bewegungssequenz

In diesem Abschnitt editieren Sie die Drehsequenz für einen Blackout beider Geräte in der ersten Szene.

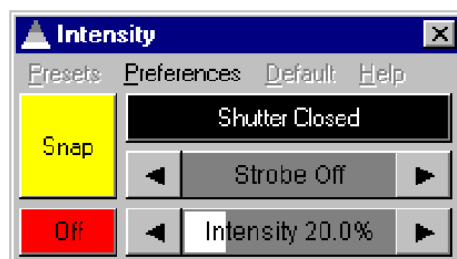
1. Klicken Sie auf das Symbol „Sequenzliste“ in der Sequenz- Werkzeugleiste.
2. Ziehen Sie die Sequenz mit der Bezeichnung „Pan“ auf den Desktop und schließen Sie die Sequenzliste. Beachten Sie, daß der Bewegungscursor stoppt und der Sequenzname in der Werkzeugleiste angezeigt wird.



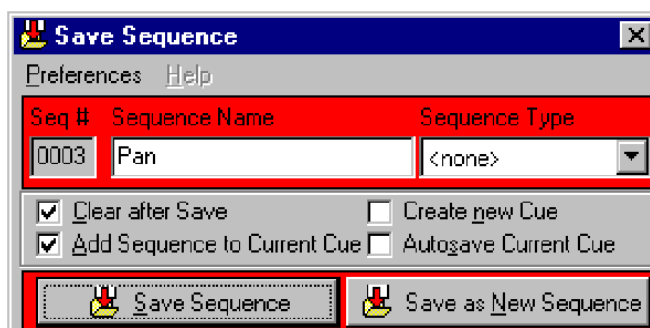
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Nächste Szene“ im Sequenz- Dialogfeld, um zur Szene 1 zu gelangen (siehe Seite 17).



4. Selektieren Sie beide MAC 600 und klicken Sie auf die Shuttersteuerung im Dialogfeld „Helligkeit“. Das Feld wechselt von „Shutter Open“ nach „Shutter Closed“. Setzen Sie den O/S/F- Schalter gegebenenfalls auf „Snap“.



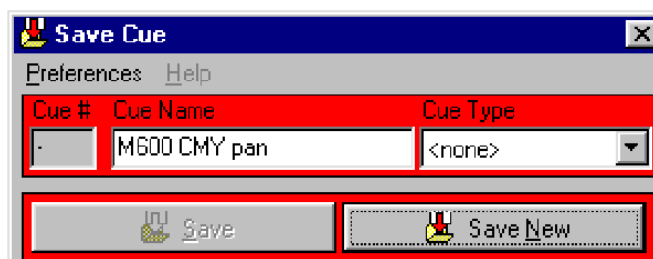
5. Klicken Sie auf das Symbol „Sequenz speichern“ in der Sequenz- Werkzeugleiste. Betätigen Sie die „Enter“- Taste, um die Sequenz abzuspeichern.



## Schritt VI: Speichern eines Cues

Die Cues werden im Wesentlichen wie Sequenzen behandelt.

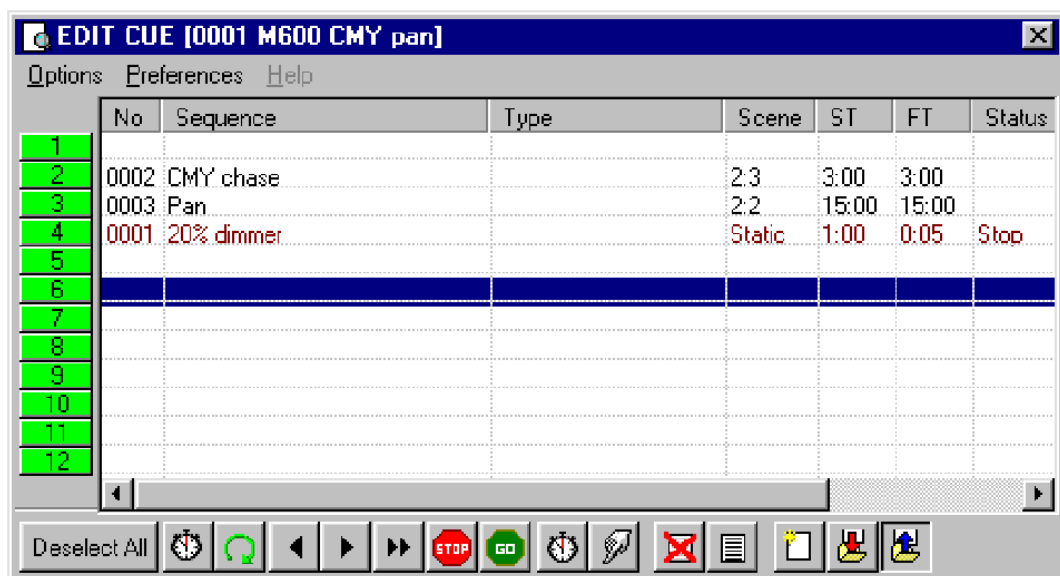
1. Klicken Sie auf das Symbol „Cue speichern“ in der Cue- Werkzeugleiste.
2. Geben Sie „M600 CMY Pan“ in das Cue- Namensfeld ein.
3. Betätigen Sie die Schaltfläche „Save New“ oder drücken Sie „Enter“.



## Schritt VII: Editieren des Cues

In diesem Schritt wird deutlich, wie die Ausführung der Cues durch Sequenzen festgelegt wird. Beobachten Sie die Helligkeits- Steuerung: durch eine Anweisung in der Drehsequenz wird der Shutter für 2 Sekunden geschlossen. Diese Sequenz besitzt die höchste Priorität, da sie am weitesten unten in der Cueliste steht. Wenn Sie die „20% Dimmer“- Sequenz darunter setzen, erhält diese Sequenz eine höhere Priorität (der Shutter bleibt daher ständig 20% geöffnet). Mit etwas Organisation können Sie verschiedene Funktionen mit den gleichen Sequenzen erzielen, indem Sie einfach die Reihenfolge verändern.

1. Klicken Sie auf das Symbol „Cue neu / löschen“ in der Cue- Werkzeugleiste, um den aktuellen Cue vom Desktop zu löschen (dieser Schritt ist nicht erforderlich, demonstriert aber das Laden der Cues).
2. Klicken Sie auf das Symbol „Cueliste“ in der Cue- Werkzeugleiste.
3. Ziehen Sie den Cue „M600 CMY Pan“ auf den Desktop. Der Cuename erscheint in dem Textfeld oben links und der Cue wird gestartet.
4. Schließen Sie die Cueliste wieder, um mehr Platz auf dem Desktop zu erhalten.
5. Klicken Sie auf das Symbol „Cuesteuerung“ in der Cue- Werkzeugleiste.
6. Ziehen Sie die Sequenz „20% Dimmer“ von Position 1 auf Position 4 und selektieren Sie die Option „Move Sequence“ im Kontextmenü.



7. Klicken Sie auf das Symbol „Cue speichern“ im „Edit Cue“- Fenster
8. Klicken Sie „OK“ zur Bestätigung.
9. Beachten Sie die Helligkeits- Steuerung: der Shutter bleibt jetzt ständig offen.

## Weitere Hinweise für die Arbeit mit Cues

---

Bei der Editierung von Cues besitzt der aktuelle Cue die höchste Priorität. Sobald Sie die aktuelle Sequenz vom Desktop löschen, wird die normale Ausführung des Cues fortgesetzt. Bitte beachten Sie, daß der aktuelle Cue zur Synchronisation der Sequenzen zunächst vom Desktop gelöscht und dann wieder neu geladen werden muß.

- Um einen neuen Cue zu erstellen und / oder den aktuellen Cue zu löschen, klicken Sie auf das Symbol „Cue neu / löschen“ in der Cue- Werkzeugleiste.
- Um einen Cue zu laden, klicken Sie auf das Symbol „Cueliste“ in der Cue- Werkzeugleiste und ziehen Sie den entsprechenden Cue auf den Desktop. Klicken Sie dann auf das Symbol „Cuesteuerung“, um das Cue- Editierungsfenster aufzurufen. In diesem Dialogfeld können Sie Sequenzen einfügen, entfernen, neu anordnen, laden usw.
- Um den Cue- Timer einzustellen, rufen Sie das Editierungsfenster auf und klicken Sie auf das Uhrensymbol am unteren Rand dieses Fensters. Der Cue- Master Fader steuert dann die Zeiten aller Sequenzen (in Prozent), die auf „Cue Time“ gesetzt sind. Wenn Sie jedoch einen Sequenz Fader auf einen anderen Wert setzen, wird die Einstellung des Cue- Master Faders ignoriert.

## 2532 Direct Access Controller

---

Das LightJockey- System kann zusammen mit dem Martin 2532 Controller zur direkten Ausführung von Cues und Sequenzen eingesetzt werden.

1. Schließen Sie den 2532 Direct Access Controller an eine freie serielle Schnittstelle (COM- Port) des LightJockey- Computers an.
2. Schalten Sie den 2532 Controller ein.
3. Selektieren Sie den Menüpunkt Setup > Hardware Setup > Direct Access und wählen Sie den entsprechenden COM- Port aus.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Direct Access“ in der Geräte- Menüleiste, um das Steuerungsfenster des 2532 Controllers aufzurufen.

***Weitere Informationen finden Sie in der umfangreichen On-Line Hilfe.***

© 1998 Martin Professional GmbH  
Technische Änderungen vorbehalten