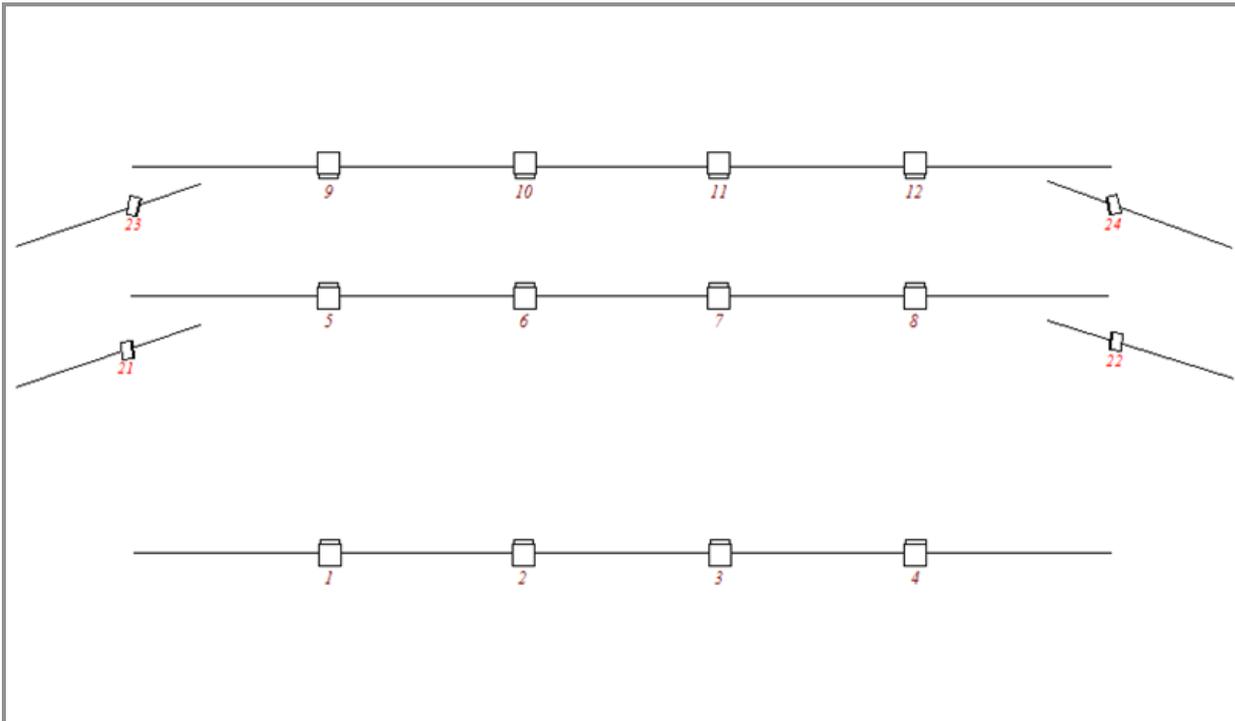


## Erste Schritte - LED Fixtures hinzufügen

Nun fügen wir weitere Fixtures zu unserem Patch hinzu.

Wir haben vier ETC Vivid-R 11 Color Wash Fixtures dazu bekommen. Der neue Plan sieht aus wie folgt:



Die vier neuen Fixtures sind an vertikalen Pipes auf beiden Seiten der Bühne angebracht.

Nun müssen wir diese vier Fixtures im Setup hinzufügen. Drücken Sie **Setup** und tippen Sie **Patch & Fixture Liste**.

Auf der rechten Seite tippen Sie dann **Neue Fixtures hinzufügen**. Das **Neue Fixtures hinzufügen Fenster** wird geöffnet.

Als Fixture Type haben wir noch immer Dimmer ausgewählt. Um einen neuen Fixture Type zu bekommen, tippen Sie auf **Bibliothek öffnen...**. Wenn Sie das das erste Mal tun, aktualisiert die Konsole zuerst die Fixture Library - dies kann einige Sekunden dauern.

Nach dem Aktualisierungsvorgang tippen Sie in das grüne Eingabefeld und geben **vivid** ein.

Das Fenster wird Ihnen alle möglichen Fixtures anzeigen, die zu Ihrer Eingabe passen. Der einfachste Weg, nun ein Fixture auszuwählen, ist über die Encoder.

Wir brauchen das Fixture vom Hersteller ETC mit der Bezeichnung Vivid-R 11. Dieses Fixture hat nur einen Modus. Wenn das der Fall ist, wird der Modus oft mit "00" angezeigt. Das ist dasselbe wie beim Dimmer Fixture. Erinnern Sie sich, dort hieß der Modus ebenso "00".

Ihr Screen sollte im unteren Bereich nun so aussehen:



Nun tippen Sie **OK** in der oberen rechten Ecke.

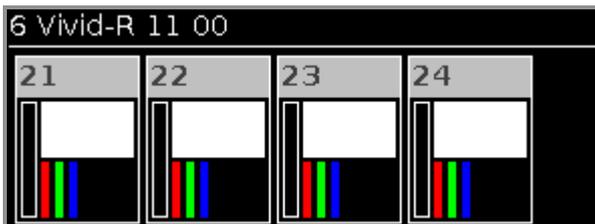
Unter Fixture Type wird uns nun das korrekte Fixture angezeigt. Verändern Sie die Anzahl auf 4 und die Fixture ID auf 21.

Wir müssen ebenso die Start Adresse für das erste Fixture verändern. Wir möchten die Fixtures von der ersten Adresse im zweiten DMX Universum an patchen und wir möchten 10 Adressen zwischen den Startadressen haben (die Fixtures benutzen nur 8 Kanäle). Um das **DMX Adresse wählen...** Fenster zu öffnen, drücken Sie auf den rechten Encoder. Hier sehen Sie, was auf den 8 möglichen Universen gepatcht ist.

Wir können wiederum die Encoder benutzen, um die Patch Adresse zu verändern. Der linke Encoder wählt das Universum aus, der rechte die Adresse. Der Encoder in der Mitte rechts hat den Namen "Patch Offset" - dieses Offset wird dazu verwendet, mehr Kanäle zwischen den einzelnen Fixtures hinzuzufügen. Wir brauchen Universum 2, Adresse 1 und wir möchten 10 Kanäle zwischen den Startadressen der einzelnen Fixtures haben, also brauchen wir einen Patch Offset von 10.

Wenn Sie das ausgewählt haben, tippen Sie **OK** in der oberen rechten Ecke. Das **Neue Fixtures hinzufügen Fenster** wird geschlossen. Im Fixture Setup tippen Sie **Fertig** in der oberen rechten Ecke und wählen Sie **Alle Änderungen übernehmen**.

Das war's, nun sehen Sie die neuen Fixtures im Fixtures View:



Im nächsten Kapitel sehen Sie, wie man diese neuen Fixtures kontrolliert.