



Erste Schritte - Presets erstellen

Im letzten Kapitel haben wir uns damit beschäftigt, unseren LED Fixtures Farben zu geben. Es gibt jedoch einen einfacheren Weg, Farben einzustellen, insbesondere wenn diese öfter in der Show benutzt werden sollen.

Also speichern wir unsere ausgewählte Farbe in ein **Preset**.

Presets werden in verschiedene Typen aufgeteilt - diese werden Preset Types genannt. Die verwendeten Preset Types hängen von den Fixtures ab, die Sie in Ihrer Show gepatcht haben. Dies sind dieselben Preset Types, die Sie auf der rechten Seite von Screen 1 sehen. Im Moment haben wir dort "Dimmer", "Color" und den sogenannten "All" Preset Type.

Um den Preset View auf Screen zwei zu öffnen, tippen Sie **Presets**. Dieser View ist dynamisch. Wenn Sie auf Screen 1 auf der rechten Seite in der Preset Leiste den Type Dimmer, Color oder All auswählen, folgt der Preset View auf Screen 2 automatisch - achten Sie darauf wie sich der Text der Titelleiste ändert.

Der Presets View verhält sich ähnlich wie ein Groups Pool. Jedes Feld ist ein Preset. Das Preset enthält dabei die Auswahl an Fixtures und deren Werte - jedoch nur den Wert innerhalb des entsprechenden Preset Types. Die Ausnahme ist das All Preset. Hier können Sie alle Preset Types, zum Beispiel Dimmer, Color, Position, Gobo, etc. mit deren Werten speichern. Das Preset funktioniert nur für die Fixtures, die Sie beim Speichern des Presets ausgewählt haben.

Wenn Sie Presets in einem Cue speichern, speichern Sie nicht die Werte, die in dem Preset gespeichert sind, sondern einen Link zu dem Preset. Wenn Sie also den Inhalt des Presets verändern, ändert sich auch der Cue. Das probieren wir aus.

Presets speichern

Wählen Sie die vier LED Fixtures aus und weisen ihnen einen Farbwert zu. Drücken Sie **Store** und dann das erste verfügbare Color Preset im Preset View.

Beachten Sie, dass einem gespeicherten Preset automatisch ein Name gegeben wird. Sie können den Namen ändern, genauso wie es bei Groups funktioniert.

Das Preset, das wir gerade gespeichert haben befindet sich im Programmer. Wir haben also nicht mehr die Werte im Programmer, sondern einen Link zu dem Preset. Wenn Sie jetzt einen Cue speichern, speichern Sie das Preset in Ihren Cue.

Am besten sehen Sie dies im Fixture Sheet View.

Geben Sie ihren Fixtures nun einen Dimmer Wert und eine neue Farbe. Speichern Sie dieses nun als ein Color Preset. Beachten Sie dass der ursprüngliche Dimmer Wert weiterhin im Programmer ist. Das kommt daher, dass wir keine Dimmer Werte in einem Color Preset speichern können. Wir haben also die originalen Dimmer Werte und den Link zum Color Preset im Programmer.

Tippen Sie nun auf **All**, drücken Sie **Store** und wählen Sie ein freies All Preset aus. Nun haben Sie ein Preset gespeichert, dass die rote Farbe und den Dimmer Wert enthält.



Speichern Sie einige weitere Color Presets, damit wir mehr Auswahl bekommen. Speichern Sie unter anderem ein Preset mit der Farbe Rot und nennen Sie es **MyColor**.

Presets benutzen

Löschen Sie zuerst Ihren Programmer. Wählen Sie nun ein Color Preset aus. Wie Sie sehen hat sich dadurch die Farbe nicht geändert. Es wurden die Fixtures ausgewählt, für die das entsprechende Preset funktioniert. Beim zweiten Tippen auf das Preset bekommen die ausgewählten Fixtures den Wert aus dem Preset.

Wenn Sie also keine Fixtures ausgewählt haben wenn Sie ein Preset auswählen, werden nur die Fixtures ausgewählt, die das entsprechende Preset benutzen können. Wenn Sie Fixtures ausgewählt haben, bekommen die Fixtures, die das Preset benutzen können, bei der Auswahl eines Presets die Referenz zu dem Wert, der in dem entsprechenden Preset gespeichert ist. Beachten Sie, dass nicht die Werte in den Programmer geladen werden, sondern die Referenz zu dem entsprechenden Preset.

Aktivieren Sie das MyColor Preset und geben Sie den Fixtures einen Dimmer Wert. Speichern Sie damit einen Cue auf Executor 101.

Löschen Sie den Programmer und rufen Sie den Cue auf. Ihre Fixtures sollten nun rot sein.

Wählen Sie nun die Fixtures aus und geben ihnen die Farbe Blau. Drücken Sie **Store** und das **MyColor** Preset. Wählen Sie als Speicheroption **Merge** aus. Löschen Sie zum Schluss wieder den Programmer.

Die Fixtures haben weiterhin die Farbe Blau, weil der Cue, den wir gespeichert hatten, immer noch aktiv ist. Dieser Cue greift auf das Preset zurück, welches Sie geändert haben. Daher sind alle Fixtures weiterhin blau.

Nun versuchen Sie das MyColor Preset zu löschen. Sie sehen, dass die Fixtures weiterhin blau sind. In dem Moment wo Sie ein Preset löschen, werden die realen Werte in den Cues gespeichert, in denen das gelöschte Preset benutzt wurde. Sie verlieren damit das Preset und den Link, der Cue sieht aber noch genauso aus wie vorher.

Mehr Executor erstellen

Bevor wir weiter machen, erstellen wir einige zusätzliche Executor und verändern die Funktionen der Executor Buttons.

Wir haben noch immer den blauen Cue auf Executor 101. Wählen Sie Ihre vier Fixtures aus und ein Preset das Sie gespeichert haben (wählen Sie kein blaues aus) - vergeben Sie zudem eine Intensität. Nun speichern Sie einen Cue auf Executor 102.

Löschen Sie den Programmer und rufen Sie Executor 102 auf. Achten Sie darauf was mit den Farben der Fixtures passiert.

Bis jetzt kennen wir die Toggle Funktion bei Button Executoren. Das heißt Sie können den Executor 101 mit derselben Taste an- und ausschalten. Nun sehen Sie eine weitere automatische Funktion. Wenn alle Werte, die in einem aktiven Cue gespeichert sind, von einem anderen Executor kontrolliert werden, wird der aktive Executor automatisch ausgeschaltet.



Im nächsten Kapitel beschäftigen wir uns mit dem externen Screen.