

Macros Pool View

Um den **Macros Pool View** auf Screen 1 zu öffnen, drücken Sie **Macro** auf der Konsole.

Macros						
1	2	3	4	5	6	7
+05	-05	Align <	Align >	Align <>	Align ><	Align Off
8	9	10	11	12	13	14
Circular Copy >	Circular Copy <	Clear All	Clear Selection	Clone single Preset Type	Clone all Presets	Clone Fixture in Executor
15	16	17	18	19	20	21
Export all Executor to USB	Export Patch to USB	IfActive	if output	IfProg	Invert	Knockout: Invert
22	23	24	25	26	27	28
Knockout Selection	MAtricks 1/3	MAtricks 1/4	MAtricks 1/5	MAtricks Block 1	MAtricks Block 2	MAtricks Block 3

Abbildung 1: Macros Pool View

Macros sind vorgefertigte, gespeicherte Kommandos, die für automatische Aufgaben benutzt werden können. Sie sind alphabetisch geordnet.

Um im View zu scrollen benutzen Sie die vertikale Scroll Leiste oder streichen Sie im View mit dem Finger nach oben oder unten.

Es gibt 26 vorgefertigte Macros:

1. +05:

Erhöht den Dimmer Wert um 5% bei der aktuellen Fixture Auswahl.

2. -05:

Reduziert den Dimmer Wert um 5% bei der aktuellen Fixture Auswahl.

3. Align <:

Wählt den < Align Modus aus. Mehr dazu unter [Align Taste](#).

4. Align >:

Wählt den > Align Modus aus. Mehr dazu unter [Align Taste](#).

5. Align <>:

Wählt den <> Align Modus aus. Mehr dazu unter [Align Taste](#).

6. Align ><:

Wählt den >< Align Modus aus. Mehr dazu unter [Align Taste](#).

7. Align Off:

Schaltet den Align Modus aus. Mehr dazu unter [Align Taste](#).

8. Circular Copy >:

Kopiert alle Werte der ausgewählten Fixtures einen Schritt nach rechts. Dies ist nützlich bei dem Erstellen von Chasern.

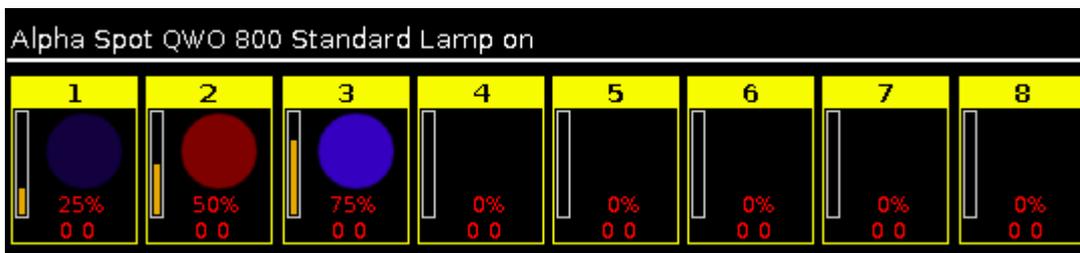


Abbildung 2: Vor dem Circular Copy >

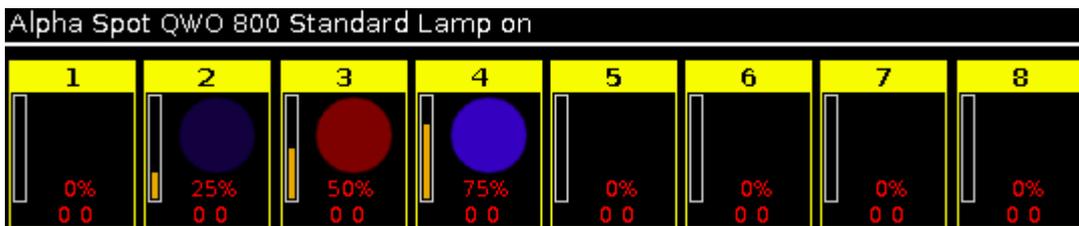


Abbildung 3: Nach dem Circular Copy >

9. Circular Copy <:

Kopiert alle Werte der ausgewählten Fixtures einen Schritt nach links. Dies ist nützlich bei dem Erstellen von Chasern.

10. Clear All:

Macht die Auswahl von Fixtures rückgängig und entfernt alle Werte aus dem Programmer. Mehr dazu unter [Clear Taste](#).

11. Clear Selection:

Macht die Auswahl von Fixtures rückgängig. Mehr dazu unter [Clear Taste](#).

12. Clone single Preset Type:

Wendet das Clone Kommando für einen einzelnen Preset Type von einem Fixture zu einem anderen Fixture an. Dies ist nützlich wenn Sie zusätzliche Fixtures in Ihrer bestehenden Show dazu bekommen.

Beispiel: Fixture 1 bis 4 nutzen das Color Preset Light Cyan.

ID	Name	C1	R	G	B
1	QWO 1	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
2	QWO 2	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
3	QWO 3	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
4	QWO 4	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
5	QWO 5	open	max	max	max
6	QWO 6	open	max	max	max
7	QWO 7	open	max	max	max
8	QWO 8	open	max	max	max

Abbildung 4: Fixture Sheet View - Fixture 1 bis 4 mit dem Color Preset Light Cyan

Nun bekommen Sie die zusätzlichen Fixtures 5 bis 8. Diese sollen auch das Color Preset Light Cyan nutzen.

1. Tippen Sie auf das Macro `Clone single Preset Type`.
Ein Pop-Up fragt von welchem Fixture Sie klonen möchten.
2. Tippen Sie **1** für Fixture 1.
Eins der Fixtures die das Preset benutzen reicht hier aus.
Tippen Sie auf `Ok` in der Titelleiste.
Ein Pop-Up fragt auf welches Fixture geklont werden soll.
3. Tippen Sie **5 thru 8**.
Tippen Sie auf `Ok` in der Titelleiste.
Ein Pop-Up fragt welche Preset Type Nummer Sie klonen möchten.
4. Tippen Sie **4** für den Color Preset Type.
Tippen Sie auf `Ok` in der Titelleiste.
Ein Pop-Up informiert Sie wie viele Objekte geklont werden.
5. Tippen Sie auf `Ok`.

Alle Fixtures 1 bis 8 nutzen jetzt das Color Preset Light Cyan.

ID	Name	C1	R	G	B
1	QWO 1	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
2	QWO 2	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
3	QWO 3	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
4	QWO 4	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
5	QWO 5	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
6	QWO 6	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
7	QWO 7	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan
8	QWO 8	Light cyan	Light cyan	Light cyan	Light cyan

Abbildung 5: Fixture Sheet View - Fixture 1 bis 8 mit dem Color Preset Light Cyan

13. Clone all Presets:

Alle Presets von einem Fixture werden auf ein anderes Fixture geklont. Dies ist nützlich wenn Sie in einer bestehenden Show Fixtures dazu bekommen.



Wichtig:

Wenn Sie alle Presets klonen, überprüfen Sie die Position Presets. Wenn das Fixture nicht exakt dieselbe Position hat, müssen Sie die Position Presets anpassen.

Beispiel: Fixture 1 bis 4 haben bereits existiert. Fixture 5 bis 8 kommen in der Show neu dazu und sollen dieselben Presets wie Fixture 1 bis 4 benutzen.

1. Tippen Sie auf das Macro **Clone all Presets**.
Ein Pop-Up fragt von welchem Fixture Sie klonen möchten.
2. Tippen Sie **1** für Fixture 1.
Eins der Fixtures die das Preset benutzen reicht hier aus.
Tippen Sie auf **Ok** in der Titelleiste.
Ein Pop-Up fragt auf welches Fixture geklont werden soll.
3. Tippen Sie **5 thru 8**.
Tippen Sie auf **Ok** in der Titelleiste. Ein Pop-Up informiert Sie wie viele Objekte geklont werden.
4. Tippen Sie auf **Ok**.

Die Fixtures 5 bis 8 nutzen alle dieselben Presets wie Fixture 1.

14. Clone Fixture in Executor:

Klont das Fixture nur auf dem eingegebenen Executor. Wenn das Quellfixture ein Preset benutzt, wird das Preset ebenfalls geklont. Dies ist nützlich wenn Sie ein weiteres Fixture auf einem Executor einfügen möchten, das genau dasselbe wie ein anderes Fixture macht.

15. Export all Executor to USB:

Eine verkürzte Version des Cues View von allen Executors wird auf den USB Stick als .xml Datei exportiert. Die .xml Datei liegt im Ordner **dot2\importexport**. Um die .xml Datei zu öffnen, benutzen Sie einen Browser oder importieren Sie die Datei in ein Tabellenkalkulationsprogramm.

16. Export Patch to USB:

Die Konsole fragt nach einem Dateinamen. Eine verkürzte Version der Patch und Fixture Liste wird auf den USB Stick als .xml Datei exportiert. Die .xml Datei liegt im Ordner **dot2\importexport**. Um die .xml Datei zu öffnen, benutzen Sie einen Browser oder importieren Sie die Datei in ein Tabellenkalkulationsprogramm.

17. IfActive:

Wählt nur Fixtures im [Fixture View](#) aus, wenn sie aktive Werte im Programmer haben. Lesen Sie dazu [Was ist der Programmer?](#)

18. if output:

Wählt nur Fixtures im [Fixture View](#) aus, wenn Sie einen Dimmer Wert größer Null haben.

19. IfProg:

Wählt nur Fixtures im [Fixture View](#) aus, wenn Sie Werte im Programmer haben. Lesen Sie dazu [Was ist der Programmer?](#)

20. Invert:

Ruft das [Invert Kommando](#) in der Command Line auf.

21. Knockout Invert:

Invertiert zuerst die aktuelle Auswahl und entfernt diese dann aus dem Programmer. Dies ist nützlich wenn Sie viele Werte im Programmer haben, Sie aber nur die der aktuellen Auswahl speichern möchten.

ID	Name	Dim
1	QWO 1	open
2	QWO 2	open
3	QWO 3	open

Abbildung 6: Fixture Auswahl und Werte vor dem Knockout Invert

ID	Name	Dim
1	QWO 1	open
2	QWO 2	closed
3	QWO 3	closed

Abbildung 7: Fixture Auswahl und Werte nach dem Knockout Invert

22. Knockout Selection:

Macht die aktuelle Auswahl in der [Fixtures View](#) rückgängig und entfernt deren Werte aus dem Programmer.

23. MAticks 1/3:



Wählt jedes dritte Fixture der aktuellen Auswahl aus, beginnend beim ersten Fixture. Die [Next](#) und [Previous](#) Tasten wählen jedes dritte Fixture aus, beginnend beim nächsten oder vorherigen Fixture.

Beispiel: Wenn Highlight aktiviert ist, wird jedes dritte Fixture hervorgehoben.

Setzen Sie die Next und Previous Tasten auf ihre Standard Einstellung zurück mit Hilfe des [Macro 36 MAticks RESET](#).

24. MAticks 1/4:

Wählt jedes vierte Fixture der aktuellen Auswahl aus, beginnend beim ersten Fixture. Die

[Next](#) und [Previous](#) Tasten wählen jedes vierte Fixture aus, beginnend beim nächsten oder vorherigen Fixture.

Beispiel: Wenn Highlight aktiviert ist, wird jedes vierte Fixture hervorgehoben.

Setzen Sie die Next und Previous Tasten auf ihre Standard Einstellung zurück mit Hilfe des [Macro 36 MAticks RESET](#).

25. MAticks 1/5:

Wählt jedes fünfte Fixture der aktuellen Auswahl aus, beginnend beim ersten Fixture. Die

[Next](#) und [Previous](#) Tasten wählen jedes fünfte Fixture aus, beginnend beim nächsten oder vorherigen Fixture.

Beispiel: Wenn Highlight aktiviert ist, wird jedes fünfte Fixture hervorgehoben.

Setzen Sie die Next und Previous Tasten auf ihre Standard Einstellung zurück mit Hilfe des [Macro 36 MAticks RESET](#).

26. MAticks Block 1:

Wählt Blöcke von einem Fixture der aktuellen Fixture Auswahl aus, beginnend beim ersten Fixture. Die

[Next](#) und [Previous](#) Tasten wählen den nächsten oder vorherigen Block aus.

Setzen Sie die Next und Previous Tasten auf ihre Standard Einstellung zurück mit Hilfe des [Macro 36 MAticks RESET](#).



Hinweis:

Sie können MAticks Block Macros als Kommando in einer Cue Liste zuweisen.

27. MAticks Block 2:

Wählt Blöcke von zwei Fixtures der aktuellen Fixture Auswahl aus, beginnend beim ersten Fixture. Die

[Next](#) und [Previous](#) Tasten wählen den nächsten oder vorherigen Block aus.

Setzen Sie die Next und Previous Tasten auf ihre Standard Einstellung zurück mit Hilfe des [Macro 36 MAticks RESET](#).

28. MAticks Block 3:

Wählt Blöcke von drei Fixtures der aktuellen Fixture Auswahl aus, beginnend beim ersten Fixture. Die

[Next](#) und [Previous](#) Tasten wählen den nächsten oder vorherigen Block aus.

Setzen Sie die Next und Previous Tasten auf ihre Standard Einstellung zurück mit Hilfe des [Macro 36 MAticks RESET](#).

29. MAticks Block 4:

Wählt Blöcke von vier Fixtures der aktuellen Fixture Auswahl aus, beginnend beim ersten Fixture. Die

[Next](#) und [Previous](#) Tasten wählen den nächsten oder vorherigen Block aus.

Setzen Sie die Next und Previous Tasten auf ihre Standard Einstellung zurück mit Hilfe des [Macro 36 MAticks RESET](#).

30. MAticks Even:

Wählt jedes zweite Fixture der aktuellen Fixture Auswahl aus, beginnend mit dem zweiten Fixture. Die

[Next](#) und [Previous](#) Tasten Funktion ändert sich zu einem Hin- und Herschalten zwischen Odd und Even.

Setzen Sie die Next und Previous Tasten auf ihre Standard Einstellung zurück mit Hilfe des [Macro 36 MATricks RESET](#).

31. MATricks Even ID:

Wählt nur Fixtures mit einer geraden Fixture ID aus der aktuellen Fixture Auswahl aus. Die [Next](#) und [Previous](#) Tasten wählen die nächste oder vorherige gerade Fixture ID aus.

Setzen Sie die Next und Previous Tasten auf ihre Standard Einstellung zurück mit Hilfe des [Macro 36 MATricks RESET](#).

32. MATricks Group 0:



Wichtig:

Um die MATricks Group Macros zu benutzen, tragen Sie die Werte über den Taschenrechner oder den numerischen Tastenblock auf der Konsole ein.

Fächert die Werte über der Fixture Auswahl auf.

- Wählen Sie die MATricks Group aus und geben Sie die Align Werte ein.

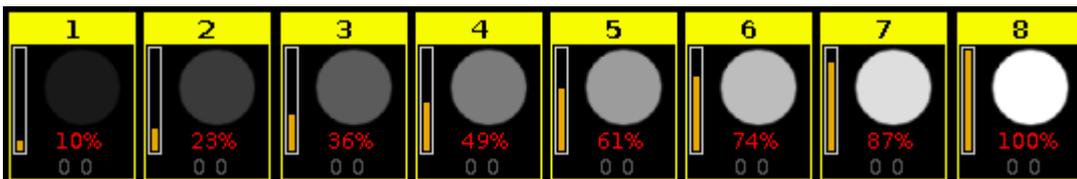


Abbildung 8: Fixtures benutzen die MATricks Group 0

33. MATricks Group 2:

Fächert die Werte über Gruppen von 2 Fixtures innerhalb der Fixture Auswahl auf.

- Wählen Sie die MATricks Group aus und geben Sie die Align Werte ein.

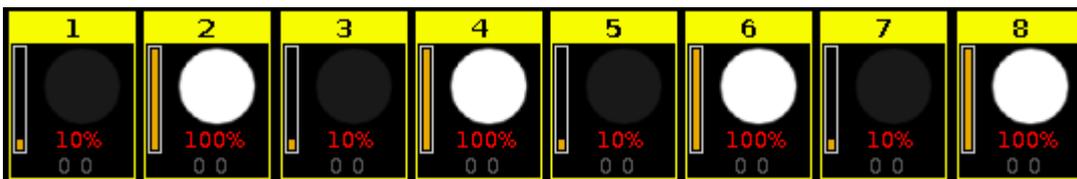


Abbildung 9: Fixtures benutzen die MATricks Group 2

34. MATricks Group 3:

Fächert die Werte über Gruppen von 3 Fixtures innerhalb der Fixture Auswahl auf.

- Wählen Sie die MATricks Group aus und geben Sie die Align Werte ein.

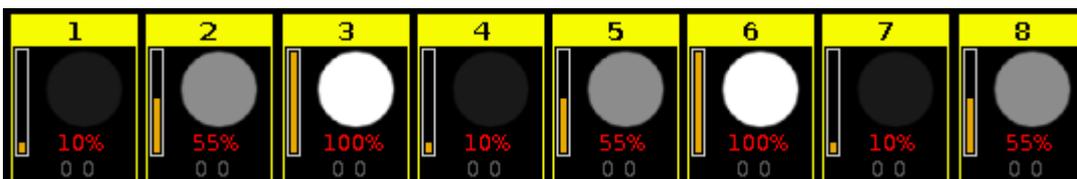


Abbildung 10: Fixtures benutzen die MATricks Group 3

35. MATricks Group 4:

Fächert die Werte über Gruppen von 4 Fixtures innerhalb der Fixture Auswahl auf.
- Wählen Sie die MATricks Group aus und geben Sie die Align Werte ein.

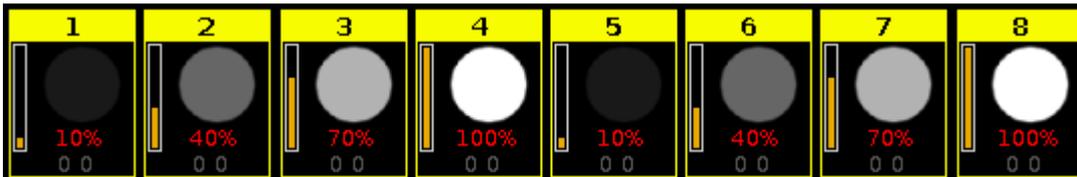


Abbildung 11: Fixtures benutzen die MATricks Group 4

36. MATricks Odd:

Wählt jedes zweite Fixture der aktuellen Fixture Auswahl aus, beginnend mit dem ersten Fixture. Die [Next](#) und [Previous](#) Tasten Funktion ändert sich zu einem Hin- und Herschalten zwischen Odd und Even.
Setzen Sie die Next und Previous Tasten auf ihre Standard Einstellung zurück mit Hilfe des [Macro 36 MATricks RESET](#).

37. MATricks Odd ID:

Wählt nur Fixtures mit einer ungeraden Fixture ID aus der aktuellen Fixture Auswahl aus. Die [Next](#) und [Previous](#) Tasten wählen die nächste oder vorherige ungerade Fixture ID aus.
Setzen Sie die Next und Previous Tasten auf ihre Standard Einstellung zurück mit Hilfe des [Macro 36 MATricks RESET](#).

38. MATricks RESET:

Setzt die Next und Previous Tasten auf ihre Standard Einstellung zurück.
Dies ist notwendig nachdem Sie MATricks Macros benutzt haben.

39. Off All Executor:

Schaltet alle Executors außer den Main Executor aus.

40. Off Pages Minus Current:

Schaltet alle Pages außer die aktuell sichtbare Page in der [Executor Leiste](#) aus.

41. Oops Menu:

Öffnet den [Oops View](#) auf Screen 1.

42. Quicksave the Show File:

Speichert das aktuelle Showfile. Mehr dazu unter [Backup Taste](#).

43. Shuffle Selection:

Die dot2 merkt sich die Reihenfolge wie Sie Fixtures ausgewählt haben, zum Beispiel Fixture 1 bis 10 oder Fixture 10 bis 1.

Dies ist beispielsweise notwendig für Effects oder die Highlight Funktion.

Das Shuffle Selection Macro mischt die Reihenfolge der Auswahl durch.

Beispiel ohne Shuffle Selection Macro:

Wählen Sie die Fixtures 1 bis 8 aus und drücken Sie **At 1 0 Thru 1 0 0**.

ID	Name	Dim
1	QWO 1	10.0
2	QWO 2	22.9
3	QWO 3	35.7
4	QWO 4	48.6
5	QWO 5	61.4
6	QWO 6	74.3
7	QWO 7	87.1
8	QWO 8	open

Abbildung 12: Vor vermischten Werten

Die Werte von 10 bis 100 werden den Fixtures in der Auswahlreihenfolge zugeordnet.

Beispiel mit Shuffle Selection Macro:

Wählen Sie die Fixtures 1 bis 8 aus, tippen Sie auf das Macro `Shuffle Selection` und drücken Sie `At 1 0 Thru 1 0 0`.

ID	Name	Dim
1	QWO 1	22.9
2	QWO 2	87.1
3	QWO 3	open
4	QWO 4	74.3
5	QWO 5	35.7
6	QWO 6	48.6
7	QWO 7	10.0
8	QWO 8	61.4

Abbildung 13: Nach vermischten Werten

Die Werte von 10 bis 100 werden den Fixtures in zufälliger Reihenfolge zugeordnet.

44. Shuffle Values:

Mischt die Werte der Fixture Auswahl durch.

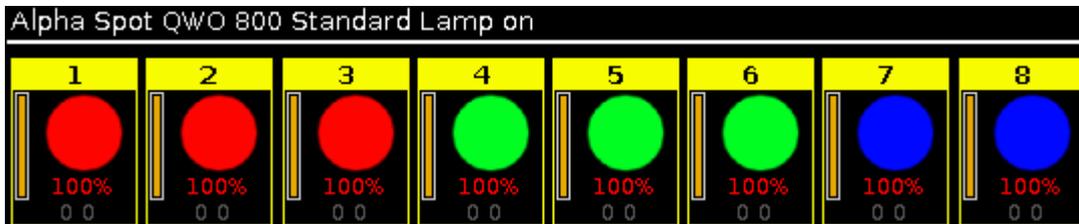


Abbildung 14: Vor vermischten Werten

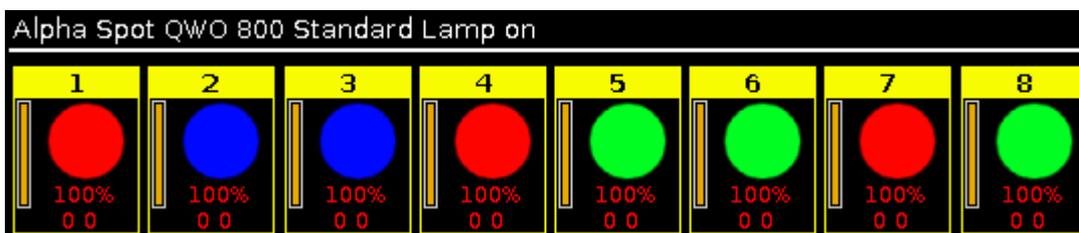


Abbildung 15: Nach vermischten Werten

45. Stomp Running Effects:

Stoppt alle laufenden Effects. Um die Effects wieder zu starten drücken Sie **Clear**.

Für mehr Informationen lesen Sie [Stomp Kommando](#).