

Wähle Speicher Methode Fenster

Wenn Sie Werte aus dem Programmer in einen bestehenden Cue speichern möchten oder wenn Sie einen bestehenden Cue überschreiben möchten, fragt die Konsole Sie nach der Auswahl der Speicher Methode.

Es gibt zwei Auswahl der Speichermethode Fenster. Das Fenster mit den Optionen

- Merge
- Entfernen
- Überschreiben
- Erstelle zweiten Cue

erscheint, wenn Sie zum ersten Mal einen zweiten Cue auf einen Executor speichern (= Cue Liste).

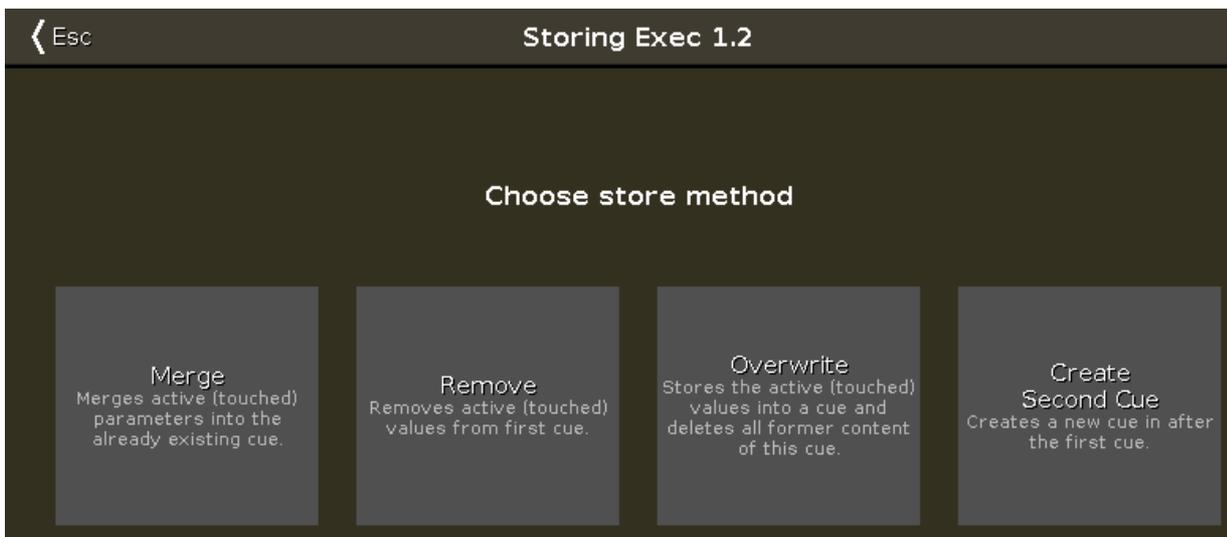


Abbildung 1: Wähle Speicher Methode Fenster - Zum ersten Mal ein zweiter Cue

Es gibt vier verschiedene Store Methoden:



Hinweis:

Benutzen Sie die Tasten **Prev**, **Next**, **Up**, und **Down** um in diesem Fenster zu navigieren und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **Please**.

Merge:

Mit dieser Methode fügen Sie Programmer Werte zum bestehenden Cue hinzu.

Löschen:

Mit dieser Methode löschen Sie Programmer Werte aus dem bestehenden Cue.

Überschreiben:

Mit dieser Methode überschreiben Sie den bestehenden Cue mit den Programmer Werten. Die vorherigen Werte des Cues werden gelöscht.

Erstelle zweiten Cue:

Mit dieser Methode erstellen Sie einen zweiten Cue aus den Programmer Werten. Somit erstellen Sie eine Cue Liste.

Wenn Sie neue Programmer Werte in einen bestehenden Cue speichern, hat das Auswahl der Speichermethode Fenster die zusätzlichen Optionen

- Normal
- Cue Only



Abbildung 2: Wähle Speicher Methode Fenster - Speichern in einen bestehenden Cue

Zusätzlich zu den Optionen Merge, Entfernen und Überschreiben, wählen Sie den Speicher Modus.

Normal: Speichert den Cue mit Tracking Shield. Lesen Sie auch [Was ist Tracking?](#)

Cue Only: Benutzen Sie Cue Only um einen Cue zwischen zwei anderen zu speichern. Der gespeicherte Cue beeinflusst so nicht die nachfolgenden Cues mit getrackten Werten.

Normal

Nehmen wir an Sie speichern einen Cue 2.1 zwischen Cue 2 und 3 mit Tracking Shield.

Cue	Fixture 1 (Ausgangssituation)	Fixture 2 (Ausgangssituation)	Fixture 1 (Normal)	Fixture 2 (Normal)
1	Dimmer At 50	Dimmer At 50	Dimmer At 50	Dimmer At 50



Cue	Fixture 1 (Ausgangssituation)	Fixture 2 (Ausgangssituation)	Fixture 1 (Normal)	Fixture 2 (Normal)
2	Dimmer At 0	Dimmer At 100	Dimmer At 0	Dimmer At 100
2.1			Dimmer At 33	Dimmer At 33
3	Dimmer At 0 (getrackt)	Dimmer At 80	Dimmer At 33 (getrackt)	Dimmer At 80

1. Drücken Sie **Store Cue 2 . 1** und tippen Sie auf den **Main Executor** im [Executor Leiste View](#).
2. Tippen Sie **Ok**. Normal ist standardmäßig ausgewählt.

Cue 2.1 wird zwischen Cue 2 und 3 gespeichert. Cue 3 trackt den Dimmer Wert von Fixture 1. Der Wert von Fixture 2 wird durch das Tracking Shield geschützt.

Cue Only

Nehmen wir an Sie speichern einen Cue 2.1 zwischen Cue 2 und 3, ohne die folgenden Cues mit Tracking Werten zu beeinflussen.

Cue	Fixture 1 (Ausgangssituation)	Fixture 2 (Ausgangssituation)	Fixture 1 (Cue Only)	Fixture 2 (Cue Only)
1	Dimmer At 50	Dimmer At 50	Dimmer At 50	Dimmer At 50
2	Dimmer At 0	Dimmer At 100	Dimmer At 0	Dimmer At 100
2.1			Dimmer At 33	Dimmer At 33
3	Dimmer At 0 (getrackt)	Dimmer At 80	Dimmer At 0	Dimmer At 80

1. Drücken Sie **Store Cue 2 . 1** und tippen Sie auf den **Main Executor** im [Executor Leiste View](#).
2. Tippen Sie **Cue Only** und **Ok**.

Cue 2.1 wird zwischen Cue 2 und 3 gespeichert. Cue 3 hat keine Tracking Werte aus Cue 2.1.

Merge

ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt
1	QWO 1	open	0.0	112.9	-68.2
2	QWO 2	open	0.0	112.9	-68.2

Abbildung 3: Werte von Cue 1 vor dem Merge

Um die aktuellen Werte aus dem Programmer zum bestehenden Cue 1 auf dem Main Executor hinzuzufügen:

1. Drücken Sie **Store** und tippen Sie **Main Executor** im [Executor Leiste View](#).
2. Tippen Sie **Merge**.

ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt
1	QWO 1	open	0.0	112.9	-68.2
2	QWO 2	open	0.0	112.9	-68.2

Abbildung 4: Werte von Cue 1 nach dem Merge

Die aktuellen Programmierer Werte werden zum Cue 1 hinzugefügt.

Löschen

Um Fixture 32 aus Cue 1 vom Main Executor zu löschen:

ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt
1	QWO 1	open	0.0	112.9	-68.2
2	QWO 2	open	0.0	112.9	-68.2

Abbildung 5: Werte von Cue 1 vor dem Löschen

1. Wählen Sie Fixture 32 im [Fixtures View](#) aus.
2. Drücken Sie zweimal **Please**. Alle Werte von Fixture 32 sind nun im Programmierer.
3. Drücken Sie **Store** und tippen Sie **Main Executor** im [Executor Leiste View](#).
4. Tippen Sie **Löschen**.

ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt
1	QWO 1	open	0.0	112.9	-68.2
2	QWO 2	closed	0.0	center	center

Abbildung 6: Werte von Cue 1 nach dem Löschen

Das Fixture mit der ID 32 ist nun vom Cue 1 auf dem Main Executor gelöscht.

Überschreiben

Um Cue 1 auf dem Main Executor mit den aktuellen Programmierer Werten zu überschreiben:

1. Drücken Sie **Store** und tippen Sie **Main Executor** im [Executor Leiste View](#).
2. Tippen Sie **Überschreiben**.

Cue 1 hat nun die aktuellen Werte aus dem Programm gespeichert. Alle vorherigen Werte des bestehenden Cues sind gelöscht.

Erstelle zweiten Cue

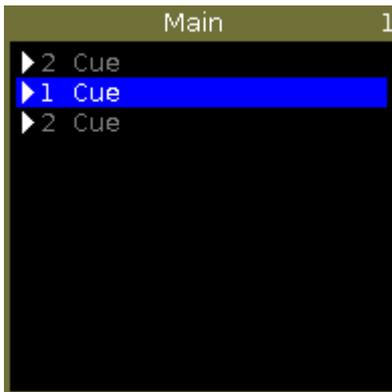


Abbildung 7: Cue Liste auf dem Main Executor

Um eine Cue Liste auf dem Main Executor zu erstellen

1. Drücken Sie **Store** und tippen Sie **Main Executor** im [Executor Leiste View](#).
2. Tippen Sie **Erstelle zweiten Cue**.

Die aktuellen Programmierer Werte sind als zweiter Cue auf dem Main Executor gespeichert.

Encoder Bar Funktionen



Abbildung 8: Encoder Bar Funktionen - Wähle Speicher Methode

Auswahl:

Um eine Funktion auszuwählen, drehen Sie den Encoder nach links oder rechts.

Um eine ausgewählte Funktion zu bestätigen, drücken oder tippen Sie auf den Encoder.