



Verkorte handleiding



INLEIDENDE DOCUMENTATIE

Syntaxis

Versie v 0.1

AUG 2009

Copyright © 2009 BEO bv. All rights reserved.

This guide is delivered subject to the following conditions and restrictions:

This product or document is protected by copyright and distributed under licenses restricting its use, copying, distribution and decompilation. No part of this product or document may be reproduced in any form by any means without the prior express written authorization of BEO bv. and its licensors (if any). Information contained herein is subject to change without notice.

Copyright © 2009 BEO bv. Alle rechten voorbehouden.

De levering van deze handleiding geschiedt onder de volgende voorwaarden en beperkingen: Niets uit deze uitgave mag worden veeelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze dan ook zonder uitdrukkelijke, schriftelijke toestemming van BEO bv en (indien aanwezig) andere licentiehouders. De informatie in dit document kan zonder enige voorafgaande waarschuwing worden gewijzigd.

Inhoudsopgave

Hoofdstuk 1: Introductie 6

- Afspraken in deze tekst 6
- Vector instellen 7
- Vector werkmethodes (mode) en programma's syntaxis (syntax)
- De basis beeldschermindelingen (Layout) 8
- Navigeren en aanwijzen 10
 - De trackball gebruiken
 - Navigeren en scrollen de beeldschermen
- De kleuren op het scherm 11
- De beeldschermen in stellen 12
 - Nieuwe weergave openen
 - Nieuwe schermen openen
- De Workspace gebruiken 13
 - De Compulite verkennen
- Soft Keys instellen 15
 - Soft keys definiëren
 - Wisselen van pagina's met soft keys
- Menu's en werkbalken 16

Hoofdstuk 2: Een nieuwe Show beginnen en Patchen 18

- Een nieuwe Show File openen 18
- De Patch Manager 19
 - Devices importeren
 - Schijnwerpers (=Fixtures) aanmaken en patchen
 - Schijnwerpers en adressen verwijderen
 - De Patch bewaren en de Patch Manager sluiten
- Patchen met het bedieningspaneel 22

Hoofdstuk 3: Schijnwerpers kiezen en bedienen 24

- In vogelvlucht: Schijnwerpers kiezen en parameters instellen 24
- Schermbekijk met gebruikte schijnwerpers (Live view) 25
- Schijnwerpers selecteren 26
 - De 'Editing' werkbalk (Editor Toolbar)
- Een Spot activeren (Ignite) 28
- De statusregel leegmaken 28

- De Editor leegmaken (Resetten) 29
- Parameters waarden instellen 29
 - De wielen en wielbanken gebruiken
 - Instellen met behulp van de Pickers
 - Absolute waardes invoeren
- Groepen opslaan 32
- Bibliotheken (Library) opslaan 33

Hoofdstuk 4: Cues programmeren en wijzigen 34

- QLists 34
- Cue's 34
- QLists and cue's opslaan 35
- Cue's verwijderen 36
- Tijden aan een cue koppelen 36
- Meerdere QLists 38
- Cue's wijzigen 38

Hoofdstuk 5: Playback/Weergave 39

- Playback devices/ weergave -onderdelen 39
 - Faders
 - Qkeys/cue-toetsen
 - Wisselen van pagina's
- Playback Devices laden en vrijgeven (Release) 41
- De Master Playback 42
 - Een QList afspelen in de Master Playback
- Playback Devices vrijgeven 43
- De Playback schermen bekijken 43
- Tijdelijke cue's (Temporary Cue) 45

Hoofdstuk 6: Chasers 46

- QLists als chasers programmeren 46
- Chasers programmeren binnen een QLists (Loop) 46
- Manipuleren van chasers 47

Hoofdstuk 7: Effecten programmeren 49

Effecten 49

Effecten opslaan 50

Hoofdstuk 8: Voorstellingen openen en bewaren 51

Voorstelling opslaan 51

Voorstellingen openen 52

Beeldschermindelingen openen en bewaren. 52

Hoofdstuk 1: Introductie

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe je:

- Deze handleiding gebruikt
- Vector aanzet en instelt
- De gebruikersinterface (dat deel van Vector wat nodig is om met de computer te communiceren) benut
- De beeldschermen indeelt
- De trackball kunt gebruiken als muis bij een computer
- Het verticale wiel gebruikt als een scrollwiel
- De verschillende kleuren op het beeldscherm interpreteert
- De beeldschermen instelt
- De Workspace gebruikt
- De soft keys instelt

Afspraken in deze tekst

- Toetsenbord **TOETSEN** zijn **VET** met **HOOFDLETTERS**.
- Scherm **KNOPPEN** zijn **VET** met **HOOFDLETTERS** en **CURSIEF**.
- Invulschermen, menu's, submenu's, en veldnamen zijn in dit lettertype.
- De opdrachtregel, onderaan het scherm, toont de ingevoerde commando's en foutmeldingen.
- Meldingen en tekst in de opdrachtregel zijn *cursief*.
- # is een ingevoerd getal.
- PBD betekent playback device.
- SK betekent Soft Keys.
- Systeem, tafel en bedieningspaneel worden afwisselend gebruikt.

- Toetsen of knoppen tussen haakjes () zijn optioneel. Voorbeeld: **SPOT # (→#) ACTIVE**.
- Opeenvolgende toetsaanslagen worden gescheiden door komma's. Voorbeeld: **SPOT, #, →,#, ACTIVE**
- Een + teken staat voor 'tegelijkertijd': Toets DIT en DAT tegelijkertijd. Voorbeeld: **SHIFT + FREE**. Komt vaak voor in combinatie met 'shift'.
- Klik staat zowel voor drukken op een muisknop als aanraken van de knoppen op het touch screen.
- Een cel is het kleinste deel dat informatie bevat, zoals één parameter van een geautomatiseerde schijnwerper.

Vector instellen

- 1 Zet het bedieningspaneel op een schoon, stabiel en vlak oppervlak.
- 2 Zorg ervoor dat de voltage-keuzeschakelaar, die zich bij de stroomtoevoer bevindt, correct is ingesteld voor 230V AC of 110V AC.
- 3 Sluit Vector aan op het elektriciteitsnet met behulp van de bijgeleverde kabel.
- 4 Sluit alle randapparatuur aan op de connectoren aan de achterzijde van Vector. Alle connectoren hebben een naam en standaard icoontjes.
- 5 Zet Vector aan met behulp van de schakelaar op aan de achterzijde. De 'soft'schakelaar aan de voorzijde brandt.
- 6 Druk eenmaal op de 'soft'schakelaar aan de voorzijde van Vector. Wacht tot Vector compleet opgestart is.
- 7 Sluit de DMX kabels aan op de juiste poorten.

BELANGRIJK! Het is verstandig een UPS (back up stroomvoorziening) (minimum 600VA) te gebruiken om je werk en de tafel te beschermen.

Vector Uitzetten

- 1 Druk in de **Aan/Uit** knop. Die zit aan de voorkant v/d console.
 - 2 Klik op **Turn-Off**, de Vector wordt uitgeschakeld .
-

Vector Methodes

Vector kent twee methodes (mode):

- Tracking
- Compulite

Vector biedt twee syntaxis (zinsbouw) aan:

- Action (dit is ook de Syntaxis van Compulite oude lichttafels)
- Enter

De werk methode en de syntaxis worden geïnstalleerd in de Tools >System Setting>Behavior tabblad .

Tracking methode (Track= Spoor)

In de Tracking werkwijze worden alleen de veranderingen (moves) tussen twee op een volgende lichtstanden (cues) op geslagen.

Parameters waarden die in de lichtstand zijn opgeslagen (moves) worden 'Harde Values' genoemd.

Parameters waarden die onveranderd zijn t.o.v. de vorige lichtstand (en ook niet in de lichtstand zijn opgeslagen), worden 'Tracking Values ' genoemd.

Na het opslaan van de lichtstand, wordt de Editor opgeruimd (gereset).

Soms wilt men de Tracking (het doorslepen van parameters waarden) stoppen. Dat kan bv. voorkomen worden als een nieuwe scene wordt geprogrammeerd. In dit geval wordt er gebruik gemaakt van een 'Block Cue', deze lichtstand reset de tracking.

Compulite methode

Compulite werkwijze is, dat wat in de belichting jargon het 'Cue Only Mode' wordt genoemd. D.w.z. dat alleen de parameters die in de Editor zijn, worden in de lichtstand op geslagen.

Na het opslaan van de lichtstand blijft de Editor in tact en men kan doorgaan met het programmeren van de volgende lichtstand dat gebaseerd is op de vorige lichtstand.

Het verschil tussen Action en Enter syntaxis is in grote lijnen dat in Action syntaxis men kiest voor een bepaalde handeling en deze wordt direct uitgevoerd.

In Enter mode wacht de console op een bevestiging d.m.v. de **Enter** toets.

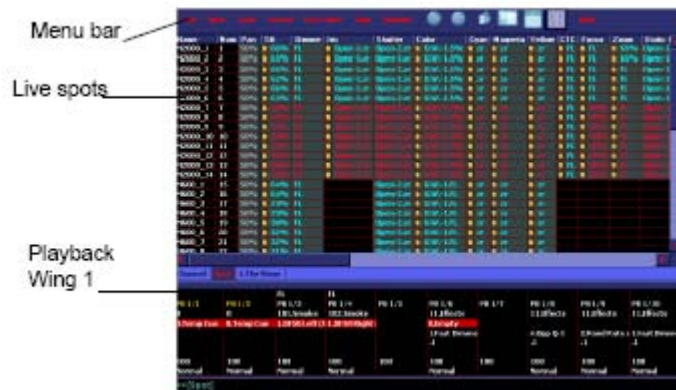
De basis beeldschermindelingen (lay-out)

Na het opstarten, openen de touch screens met de basis beeldschermindelingen (Default Lay-out). De indelingen zijn volledig aan te passen aan de persoonlijke behoeftes en gewoontes. Het is verstandig eerst bekend te worden met de basis beeldschermindelingen voordat er van alles veranderd wordt.




Figuur 1: Hoofdscherm – basis indeling

- Menu bar – De menu werkbalk verschijnt op alle schermen.
- Soft Keys – Soft keys geven toegang tot de meeste programmeer- en playback onderdelen. Gebruik de ‘splitter’ om de soft keys tabblads op elkaar te stapelen. Soft Keys worden in de Workspace ingedeeld.
- Master playback – Toont de huidige en komende cue en nog andere playback informatie.
- Cue sheet – Toont de cuesheet van één van de QLists.
- Editing Toolbar – De systeem werkbalk is contextgevoelig: de werkbalk verandert afhankelijk van de gebruikte functie.
- Wheel Assignments – Het scherm dat de wieltoewijzingen toont is contextgevoelig: het scherm verandert afhankelijk van de keuze van de schijnwerper. Wielen kunnen ook gebruikt worden om effecten te programmeren.



Figuur 2: Scherm 2 – basis indeling

- Spot display – Het Live scherm voor spots kan aangepast worden in het VIEW menu (View Properties).
- Playback Wing 1 -Het playback scherm toont de geladen QList, de huidige cue, de volgende cue en aanvullende informatie voor iedere fader. De getoonde informatie kan gewijzigd worden in het VIEW menu. (View Properties).

BELANGRIJK! Het is verstandig de beeldschermindelingen vast te zetten om onbedoeld verschuiven te voorkomen. Druk  op de Windows werkbalk of in het Windows menu.

Navigeren en aanwijzen

De gebruikersinterface van Vector zal bekend voorkomen bij alle computergebruikers (en dat is zo'n beetje iedereen).

Menu's, werkbalken, bestandsstructuren, en invulschermen maken het gemakkelijk je weg te vinden.

Het aanwijsapparaat is een muis aangesloten op het achterpaneel of de trackball in de muisfunctie.

De trackball gebruiken

De trackball met dubbele functie kan gebruikt worden om pan/tilt waarden in te voeren of als muis. In het laatste geval functioneren de toetsen links onderaan bij de trackball als linker- en rechter muisknop.

De trackball als muis gebruiken

Druk **MOUSE**. De **MOUSE LED** knippert. De trackball is nu een besturingsapparaat geworden.

NB: Druk nogmaals op **MOUSE** en de trackball kan weer gebruikt worden voor pan en tilt.

Navigeren en scrollen met de beeldschermen

Het verticale wiel kan gebruikt worden als het scrollwiel bij spreadsheets/rekenbladen.

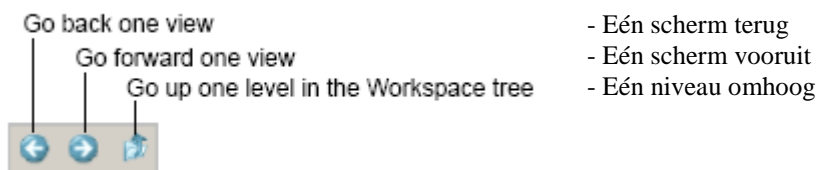
Indien het verticale wiel is geactiveerd voor Windows, dan is het mogelijk om met behulp van de toetsen van het bedieningspaneel cijfers in te voeren en te navigeren tussen de velden van de verschillende schermen. Het groepje toetsen boven de trackball functioneert als de pijltjestoetsen.

Het verticale wiel instellen voor scrollen

Druk **SCROLL WIN**. De **SCROLL WIN LED** knippert. Het bericht *Windows Mode Active!!!* verschijnt over de opdrachtregel.

BELANGRIJK! Zo gauw **SCROLL WIN** actief is, is het numerieke toetsenbord niet te gebruiken om schijnwerpers te bewerken en is het wiel niet voor intensiteit te gebruiken.

Aan het einde van de menubalk bevinden zich enkele navigatieknoppen.



Figuur 1: Navigatieknoppen

De kleuren Codes op het scherm

Het standaard kleurenschema is:

- Geel – Namen en nummers van schijnwerpers die actief zijn in de Editor.
- Rood – (vakje rondom de waarde)Waardes die direct door een wiel gecontroleerd worden.
- Wit (vakje rondom de waarde)– Waardes in de Editor, maar die niet direct door een wiel gecontroleerd worden.
- Blauw – Waardes in de Master Playback die hoger zijn t.o.v. de vorige cue.
- Groen - Waardes in de Master Playback die lager zijn t.o.v. de vorige cue.
- Rood- Redundant, onveranderde waarde.
- Paars- tracking waarde.
- Geel - Output van al andere faders.(dus niet de Master)

NB: Waardes in wit en rood worden normaal gesproken opgeslagen in een cue. Meer mogelijkheden om op te slaan, vind je in het Store Options scherm; (TOOL>SETTINGS>BEHAVIOR).

De beeldschermen instellen

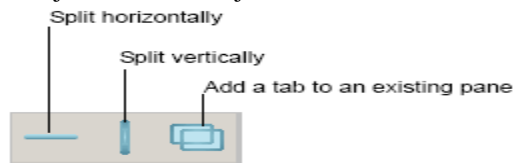
Ieder scherm bevat:

- Een algemeen scherm (die kan meerdere workspaces bevatten)
- Het menu werkbalk
- De opdrachtregel en de statusregel. De statusregel (Indication line) toont de actuele situatie, de huidige en de volgende cue in de Master playback, het niveau van de General Master (Grand Master) en de klok.
- Optioneel – de hoofdwerkbalk met de titel van de show en iconen om je scherm te minimaliseren, vergroten, verkleinen en te sluiten. Deze werkbalk is niet standaard aanwezig. (Window menu> Show/Hide Window Title).

Nieuwe weergave openen

Het splitter mechanisme biedt de mogelijkheid je scherm te splitsen en nieuwe weergave's te maken.

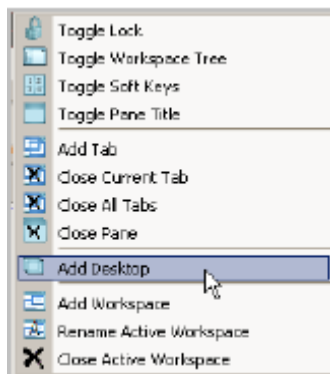
Er zijn drie manieren je scherm te delen:



Figuur 1: Display Setup werkbalk

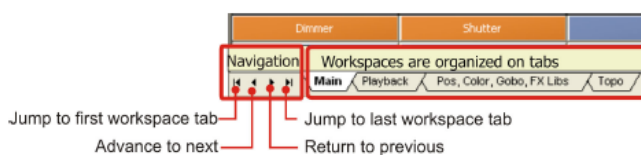
- Split horizontally – Splits het actieve scherm horizontaal.
- Split vertically – Splits het actieve scherm verticaal.
- Add a tab to an existing pane - Open een nieuwe tabblad in de actieve weergave. De inhoud van de tabblad wordt gedefinieerd in de Workspace
-

Het is ook mogelijk om het rechter muis knop menu te gebruiken om het scherm in te delen:



Figuur 2: Display short cut menu

Ieder beeldscherm bevat meerdere Work Spaces (werkbladen), deze kunnen opnieuw ingedeeld worden naar eigen wens. Om een nieuw werkblad te maken, kies uit het menu de optie **Add Workspace**.



Figuur 3: Workspace tabs

Iedere gebruiker kan zijn eigen lay-out opslaan. Dat doet men in het menu Windows>Layout.

De werkbalk beeldschermindeling

De mogelijkheden voor beeldschermindeling staan in het Window menu.

Nieuwe schermen openen

Nieuwe schermen worden altijd in klein formaat geopend in het hoofdscherm. Deze zijn verplaatsbaar naar een leeg beeldscherm. Het is niet altijd nodig nieuwe schermen te gebruiken.

Een scherm openen en verplaatsen:

- 1 Ga naar het Window menu >Window Options> New Window. Een nieuw scherm verschijnt in het hoofdscherm.
- 2 Met de muis kan het scherm verplaats worden naar één van de andere externe beeldschermen.
- 3 Daar kan men het scherm maximaliseren.

De Workspace gebruiken


De Workspace bevat een 'tree'(boomstructuur). Klik op een onderdeel uit de Workspace en dat onderdeel verschijnt in het actieve scherm.

Klik op het plusteken (+) om de 'tree' uit te vouwen. Klik op het minteken (-) om de 'tree' in te klappen.



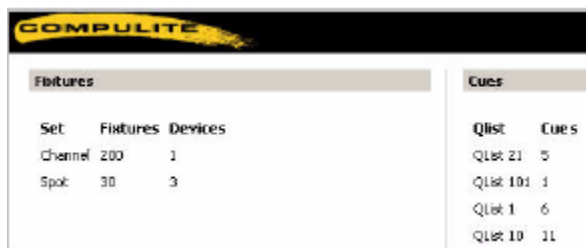
Figuur 4: De Workspace ('Tree')

De Workspace openen en verbergen

Klik  in de menu werkbalk. De Workspace verschijnt in een verplaatsbaar scherm. Dit schermje kan geplaatst worden rechts op het beeldscherm. klik weer om te verbergen.

De Compulite verkenner

De Compulite Browser/verkenner toont in het actieve scherm de algemene showinformatie:



Fixtures			Cues	
Set	Fixtures	Devices	Qlist	Cues
Channel	200	1	Qlist 21	5
Spot	30	3	Qlist 101	1
			Qlist 1	6
			Qlist 10	11

Figuur 5: De verkenner toont showinformatie

Klik in de Workspace Tree om de onderdelen te weergeven:

- Sets
- Libraries/Bibliotheken
- Snaps
- QLists
- Groups/Groepen
- Macro's

De Compulite verkenner gebruiken om showelementen te bekijken

Voorbeeld: Bekijk Qlist1 cue 1.

1 Klik **QLISTS**. Op je scherm verschijnt:

Qlist #	Qlist Name	Cues count	Mode
1	Qlist 1	7	Xfade
2	Qlist 2	3	Xfade
9	Qlist 9	1	Xfade
99	Qlist 99	1	Xfade

- 2 Klik **+** om de QLists uit te vouwen.
- 3 Klik **QLIST 1**. Op je scherm verschijnt:


Cue #	Cue Name	Wait	Time In	Time Out
2	Que 2	Manual	0	0
3	Que 3	Follow-On	2	3
4	Que 4	Follow-On	2	3
5	Que 5	Follow-On	2	3
6	Que 6	Follow-On	2	3
7	Que 7	Manual	6	6
8	Que 8	Manual	6	6

- 4 Klik **+** om de QList 1 uit te vouwen.
- 5 Klik **CUE 1**. Alle kringen en spots zijn te zien met bijbehorende parameterwaardes.

Soft Keys instellen

Iedere scherm kan vele tabsblad bevatten. Een aan een scherm toegevoegde tabblad functioneert of als spreadsheet of als soft keys.

Om de tabblad te tonen als genummerde knoppen(softkeys) of wel als spreadsheet, actiever de tab door er op te klikken.

Klik dan  op de menu werkbalk in het Window menu.

Een nieuwe tabblad te openen

Ga naar het Window menu en klik . Een nieuwe tabblad verschijnt in het actieve venster.

Soft keys definiëren

Tabs kunnen gedefinieerd worden als soft keys voor bibliotheken (Library), QLists, groepen, snaps, of macros enz.

Een tab definiëren

Maak een tab voor positiebibliotheken.

- 1 Klik op de tabblad om die te activeren.
- 2 Open de Workspace.
- 3 Vergroot het Library/Bibliotheek onderdeel .
- 4 Klik **POSITION**.

- 5 Ga naar de volgende tabblad en herhaal vanaf stap 3 tot alle soft keys gedefinieerd zijn.

Wisselen van pagina's met soft keys

Het aantal getoonde soft keys hangt af van de grootte van het scherm.


Een andere pagina met soft keys kiezen

Druk **SCROLL/WIN** en gebruik **NEXT** and **PREVIOUS**.

Of

Gebruik PageUp en PageDown op het toetsenbord.

Of

Gebruik de pijltjestoetsen op de hoofdwerkbalk. Klik  om de hoofdwerkbalk te tonen/verbergen

Menu's en werkbalken

De menu's van Vector verschijnen in de menuwerkbalk boven in het scherm. In elk menu zijn de werkbalkfuncties beschikbaar danwel een werkbalk te openen. Werkbalken kun je plaatsen onder de menuwerkbalk

Menu	Functies en werkbalken
File/Bestand	<ul style="list-style-type: none"> • Bewaar en open showbestanden • Print shows
View/Beeld	<ul style="list-style-type: none"> • De weergave's op je scherm aanpassen. Dit bepaalt hoeveel kringen en parameters zichtbaar zijn. • instellen van de live views te verspringen naar (Jump to) fixture selectie (spots and channels) of naar een parameter selectie (spots). • Open het Grid Properties scherm. • Toon/verberg de View werkbalk

Tools/ Eigenschappen	<ul style="list-style-type: none"> • Open de Patch Manager. • Open het System Settings scherm. • Open het Settings scherm. • Toont de real-time status. • Het standaard scherm aanpassen.
-------------------------	--

Menu	Funcities en werkbalken
Format/ Opmaak	<ul style="list-style-type: none"> • Bepaal de opmaak van de parameterwaardes (percentage, decimaal, of hexadecimaal) in de live schermen voor kringen en spots. • Toon details over tijd, bibliotheek, effect en profile in de parametercellen. • Toon/verberg de Format werkbalk
LiveMode	<ul style="list-style-type: none"> • Bepaal welke schijnwerpers zichtbaar zijn in de Live schermen van kringen en spots. Bv: alle schijnwerpers, of alleen actief op het podium of alleen in de Editor, enz. • Toon/verberg de LiveMode werkbalk
Topo/	<ul style="list-style-type: none"> • Middelen om een actieve plattegrond te maken. (topografische kaart van de posities van de schijnwerpers) • Toon/verberg de Topo werkbalk
Window	<ul style="list-style-type: none"> • De weergave's indelen in het algemene scherm. • Schermen vastzetten. • Toon/verberg de Display Setup werkbalk. • Bewaar en laad schermindelingen.

Hoofdstuk 2: Een nieuwe Show beginnen en Patchen

In dit hoofdstuk wordt de Patch Manager behandeld en leer je:

- Een nieuw Show bestand/File te openen
- Devices inladen
- Schijnwerpers/Fixtures aanmaken en patchen
- Schijnwerpers/Fixtures en adressen verwijderen
- De Patch aan de Show toewijzen
- Schijnwerpers/Fixtures een adres toekennen dmv de **DIM** toets

Een nieuwe Show File openen

Bij het openen van een nieuwe Show File, begint de Vector met een schone lei. Alle Show data inclusief Patch, instellingen en standen worden opgeschoond.

Een nieuwe show beginnen

- 1 Ga naar het Bestand/File menu.
- 2 Kies New Show /Nieuwe Show. u wordt gevraagd de huidige show op te slaan.
- 3 Klik **YES** of **NO**. Alle gegevens van de huidige show inclusief de patch worden van de Vector verwijderd.

De Patch Manager

Bij een nieuwe show is de Patch leeg en zal de Vector ingesteld moeten worden voor het aantal schijnwerpers dat gebruikt gaat worden in de voorstelling. Het openen van een nieuwe show file maakt de Patch leeg en verwijdert alle data van de vorige show.

De Patch Manager omvat alle Patch en configuratie werkzaamheden:

- De verschillende soorten schijnwerpers van de voorstelling bepalen.
- Het aantal schijnwerpers bepalen.
- Een nummer aan de schijnwerper toewijzen, zoals je die bij het programmeren wilt gebruiken.
- De pan en tilt instelling voor bewegend licht schijnwerpers aanpassen.
- Schijnwerpers een DMX adres geven.

De Patch is opgezet volgens het Spreadsheet model. Iedere (licht-)set heeft zijn eigen werkblad. In de versie 1.0 zijn alleen Kanalen/Channels en Bewegend Licht/Spots geïmplementeerd.

Tijdens het Patchen berekent Vector automatisch de lengte van het DMX adres voor de gebruikte schijnwerpers.

Zelfs indien de Patch Manager geopend is, blijven alle voorstellingsfuncties bereikbaar.


De Patch Manager openen

- 1 Ga naar het TOOLS menu.
- 2 Selecteer Patch Manager; de Patch Manager wordt geopend en toont de Patch Workspace, de actieve Patch, en de Patch knoppenbalk.

Devices importeren

Devices worden geïmporteerd uit een lijst van Device bestanden/Files.

Een Device importeren

- 1 Klik op ; dit opent een lijst met Device bestanden/Files.

- 2 Dubbelklik op het gewenste Device; het instrument wordt toegevoegd aan de Device map van de Patch Manager. Het Device is nu terug te vinden in de map Device in de Patch Workspace

En om meerdere Devices te importeren

Toets **Ctrl** + klik op de verschillende Devices. Klik **OK**.

- 3 U kunt ook stap 2 herhalen en meerdere Devices inladen.

Schijnwerpers/Fixtures aanmaken en patchen

Om schijnwerpers/Fixtures te kunnen patchen moet je ze eerst aanmaken.

Er zijn twee aparte schermen: één voor het aanmaken van schijnwerpers en één voor het patchen van schijnwerpers. Er is ook een gecombineerd scherm waar u een schijnwerpers kunt aanmaken én adresseren.



Schijnwerpers aanmaken. Patchen van schijnwerpers aan schijnwerpernummers.




Schijnwerpers een DMX-adres geven.



Schijnwerpers aanmaken en patchen. Patchen van schijnwerpers aan nummers en DMX-adressen.

Een schijnwerper/Fixture aanmaken en patchen


- 1 Kies Channel of Spot onder de Sets node in de Patch Workspace.
- 2 Klik ; het Create and Patch scherm verschijnt.
- 3 Klik **Import Device** om een Device te selecteren uit de Device-lijst.
- 4 Type het gewenste aantal schijnwerpers in het Number of Fixtures to Create veld.
- 5 Geef een startnummer in het Start Number veld. Het startnummer refereert aan het schijnwerpernummer. Voorbeeld: Om 24 Mac 500 schijnwerpers aan te maken met de nummers 1 t/m 24, vul in 1.
- 6 Optie: Verander de standaard naam van de schijnwerper/Fixtures in het Name veld. In het Live scherm verschijnt de nieuwe naam.
- 7 Optie voor bewegend licht: Wijzig de pan en tilt instelling.
- 8 Klik **NEXT**. Het Patch adresseergedeelte verschijnt.

- 9 Geef het Connector Poort Nummer in het Port veld
 - 10 Vul de DMX startadres in het Address veld
 - 11 Vul het gewenste interval in het Interval veld. De standaard interval is de lengte van het DMX-adres
 - 12 Klik **FINISH**; het scherm verdwijnt. Nu ziet u de Patch spreadsheet voor de aangemaakte (licht-)set.
- NB.** Als u niks invult bij stap 10 en 11 kan de Vector ook de Auto Setup gebruiken, door het eerst vrije DMX-adres toe te wijzen.

Schijnwerpers/Fixtures en adressen verwijderen

Schijnwerpers/Fixtures en Patch adressen kunnen op ieder gewenst moment worden verwijderd.


Een schijnwerper verwijderen

- 1 Kies de juiste Set (Channel of Spot).
- 2 Klik . Het Delete Fixtures scherm verschijnt.
- 3 Geef de schijnwerpernummers in de From No. en To No. velden.
- 4 Klik **OK** om op te slaan en sluit het scherm. De gekozen schijnwerpers/Fixtures zijn verwijderd van de Patch en komen niet meer voor in de spreadsheet

Of

Klik **APPLY** en hou het scherm open.

Een adres verwijderen

- 1 Kies de juiste Set.
- 2 Klik . Het Clear Patch scherm verschijnt.
- 3 Geef de schijnwerpernummers in de From No. en To No. velden.
- 4 Klik **OK** om op te slaan en sluit het scherm. De Patch voor de gekozen schijnwerpers/Fixtures is leeggemaakt en komt niet meer voor in de spreadsheet.

Of

Klik **APPLY** en hou het scherm open.


De Patch bewaren en de Patch Manager sluiten

Sla de Patch op (Apply) als u de gewijzigde gegevens wilt bewaren, update de show en werk verder in de Patch Manager. Bij het werken in de Patch Manager zonder eerst de wijzigingen in de Patch op te slaan kunnen er onregelmatigheden optreden. Voorbeeld: je hebt een aantal schijnwerpers uit de Patch verwijderd en probeert de vrijgekomen DMX-adressen te gebruiken. Je krijgt de foutmelding “Patch Exists” . Dit kan voorkomen worden door eerst de gewijzigde gegevens in de Patch op te slaan.

De Patch opslaan



De Patch Manager sluiten

- 1 Klik  u wordt gevraagd de Patch data op te slaan.
- 2 Klik **YES** om op te slaan. Klik **NO** om de Patch Manager te sluiten zonder op te slaan..

NB: Kiest u voor **YES**, dan wordt bij het sluiten van de Patch Manager de Patch automatisch opgeslagen.

Patchen met M.B.V het bedieningspaneel

Ook met de **DIM** knop op het toetsenbord van de Vector kan worden gepatched.

Gebruik de Workspace om het Output-werkblad te openen, om overzichtelijk Live te kunnen Patchen .(Om de [Workspace te gebruiken](#) zie pag. 14)

Een Channel of Spot Patchen

Voorbeeld: Koppel Channel 5 aan DMX poort 2 dimmer 24.

- 1 Kies Channel 5.
- 2 Klik **DIM**.
- 3 Kies **2** (de poort) / (schuine streep) **24** (dimmer) of toets rechtstreeks het dimmernummer, in dit geval 536 (512 - Poort 1 + 24 - Poort 2)

- 4 Druk **STORE**. De statusregel toont *Assigned* als het Patchen is geslaagd.

Een adres verwijderen

Voorbeeld: Verwijder het adres van Channel 5.

- 1 Kies Channel 5.
- 2 Klik **DIM**.
- 3 Druk **DELETE**. Het Delete scherm verschijnt
- 4 Druk opnieuw op **DELETE**.
Of
- 5 Klik **DELETE** in het scherm. De statusregel toont *Released* als het verwijderen van het adres is gelukt.

Meer functies van de **DIM** Editor Toolbar zijn:

- **Clear Patch-** de Patch ongedaan maken.
- **External Parameter-** het patchen van b.v een externaal dimmer of een scroller.
- **Flash** dimmer, om een dimmer te kunnen lokaliseren.
- **Park** - een parameter op een bepaalde waarde te fixeren zodat de **RESET** functie geen invloed kan uitoefenen.
- **Proportion level-** om de dimmer level op een gewenst percentage te begrenzen.

Hoofdstuk 3: Schijnwerpers kiezen en bedienen

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe u:

- schijnwerpers selecteert
- de Editor reset/ vrijgeeft
- de statusregel leegmaakt
- een parameter instelt met behulp van de wielen
- een parameter instelt met behulp van de cijfertoetsen
- groepen opslaat
- bibliotheken opslaat

In vogelvlucht: Schijnwerpers kiezen en parameters instellen

U kunt op verschillende manieren schijnwerpers selecteren en die selecties filteren. Een parameter instellen kan met behulp van de wielen, de cijfertoetsen of een combinatie van parametertoetsen en cijfertoetsen.

Een schijnwerper kiezen en een parameter instellen

Voorbeeld: Selecteer Spot 1 → 12 en zet een parameter op een bepaald niveau.

- 1** Toets **SPOT**.
- 2** Toets **1 → 12** mbv de cijfertoetsen.
- 3** Kies de bank. Gebruik de wielen om voor een bepaalde parameters de waarde in te stellen.
- 4** Gebruik de ‘parameters lagen toetsen’ om te wisselen tussen de parameters.
- 5** Bewaar de lichtbeeld als een Cue. (Voor opslaan QLists en cues zie pag 30)

Scherf met gebruikte schijnwerpers

Live Fixtures Display

Het scherm met de in gebruik zijnde schijnwerpers is in spreadsheet vorm. De huidige selectie van schijnwerpers met hun waarden worden hier getoond.

Het scherm met de in gebruik zijnde Schijnwerpers tonen

Ga naar Workspace. Kies Channel of Spot in de Live map.

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Name	FOH_	FOH_	FOH_	FOH_	FOH_	FOH_	FOH_	FOH_	FOH_
Dim									
Color									
No.	21	22	23	24	25	26	27	28	29
Name	Stree	Stree	Stree	Stree	scrlr_	scrlr_	scrlr_	scrlr_	scrlr_
Dim									
Color					Frm1	Frm1	Frm1	Frm1	Frm1

Scherf met de in gebruik zijnde schijnwerpers

Tip! Met de functies in het LiveMode menu kun je de inhoud van het scherm aanpassen.

Schijnwerpers selecteren

Schijnwerpers selecteren kan met behulp van het toetsenbord en de 'editing' werkbalk./ Editor Toolbar.

De toetsen die gebruikt kunnen worden voor een schijnwerpersselectie zijn:

Toets	Wat doet ie
SPOT	De Editor activeert de Spot modus.
CHANNEL	De Editor activeert de Channel modus.
0 - 9	Het nummer van de schijnwerper.
→	'Tot en met' voor meerdere Schijnwerpers. Voorbeeld: SPOT, 1, →, 24 ; Alle 24 Spots zijn geselecteerd.

Toets	Wat doet ie
+ (plus)	Een Schijnwerpers toevoegen aan een selectie. Voorbeeld: CHANNEL 1 + 3 + 7 + 11 , selecteert de kringen 1, 3, 7, en 11.
— (min)	Een schijnwerper uitsluiten van een bepaalde selectie. Voorbeeld: SPOT 1 → 5 — 4 , selecteert de Spots 1, 2, 3, 5.
● (punt)	Herhalen van de laatst gekozen schijnwerpers. Voorbeeld: De laatst gekozen selectie Spots was 1, 3, 6, and 8. Druk SPOT ● om deze opnieuw te selecteren.

De Editor Toolbar/ 'Editing' werkbalk

De Editor Toolbar /'Editing' werkbalk bevat een aantal selectie filters. De toets **EVERY** toont de verschillende filter opties. Het voorbeeld hieronder is bv zeer geschikt bij de horizonbatterij van een tv studio. (Voor meer informatie zie de Reference Guide)

Een selectie filteren

Voorbeeld: Iedere 4de schijnwerper tussen de 1 en 50 beginnend bij de tweede schijnwerper.

- 1** Kies Channels 1 tot en met 50.
- 2** Kies **EVERY**. De keuzemogelijkheden worden in de werkbalk aangegeven.
- 3** Kies **4TH** of druk **4** op het toetsenbord.
- 4** Kies / (schuine streep) of druk / (schuine streep) op het toetsenbord.
- 5** Druk **2** op het toetsenbord. De kringen 2, 6, 10, 14, 18, enz.....zijn geselecteerd
- 6** Gebruik de wielen om de kringen een bepaalde waarde mee te geven.


NB. Alhoewel de werkbalk ophoudt bij de 4de, kan ook de 5de, de 6de enz. gekozen worden door gebruik te maken van het toetsenbord.

Een Spot activeren

Het Spot Control scherm geeft toegang tot alle controle mogelijkheden. De mogelijkheden zijn afhankelijk van de eigenschappen van de verschillende Spots.

De lamp aanzetten

- 1 Selecteer de Spots.
- 2 klik **CONTROL** op de Editor Toolbar (werkbalk). Het Spot Control scherm verschijnt.
- 3 Klik **LAMP ON** en **CLOSE**.

NB. Indien **CONTROL** niet verschijnt op de Toolbar, druk  om verborgen knoppen te tonen.

De statusregel leegmaken

De statusregel kan in de ruststand gezet worden of leeggemaakt, te beginnen met het laatst ingevoerde gegeven.

Weghalen van gegevens (backspace)

De statusregel leegmaken in omgekeerde volgorde.

Druk **CE**. De laatste invoer verdwijnt. Blijf op **CE** drukken. Iedere keer verdwijnt de laatste invoer in de statusregel.

De statusregel in de ruststand plaatsen

Druk **SHIFT + CLEAR**. Alle invoer in de statusregel verdwijnt in de statusregel is terug in de ruststand.

De Editor leegmaken (Resetten)

De Editor leegmaken:

Druk **RESET**. Alle waarden in de Editor worden in een fade (standaard/Default) van 1sec vrijgegeven
 Druk **RESET** snel 2 keer: alle waarden worden in 0 sec vrijgegeven.

Parameters instellen

De wielen en Trackball worden gebruikt om Spot parameters en Channel niveau's in te stellen. Absolute waarden kunnen ingevoerd worden met behulp van de cijfertoetsen..

De wielen en wielbanken gebruiken

De vijf horizontale wielen zijn voor alle parameterinstellingen, incl. dimmer en pan/tilt. Het verticale wiel is voor de dimmerfunctie van alle schijnwerpers. Met de Trackball verander je de pan en tilt van de Spots. Het verticale wiel en de Trackball komen niet voor in het wiel-toewijzing-scherm.

De schijnwerper parameters zijn verzameld in de wielbanken. Indien een wiel meer dan 1 laag aan parameters bevat kun je met de blanco toetsen boven het wiel een parameter dan wel een nieuwe laag kiezen. Iedere wiel heeft 2 blanco toetsen: de rechter toets selecteert de parameter, de linker toets bladert door de verschillende lagen.

De wielbanken veranderen

Druk op een van de verschillende parametertoetsen:
INTENS, POSITION, COLOR, BEAM, IMAGE, of SHAPE.
Intensiteit, positie, kleur, bundel, afbeelding, vorm

Intensiteiten instellen

1. Selecteer de schijnwerpers.
2. Beweeg het verticale wiel of het horizontale 'dimmer' wiel, indien de **INTENS**-wielbank is geactiveerd.

Posities instellen

- 1 Selecteer de schijnwerpers.
- 2 Beweeg de Trackball.

Of

Beweeg de horizontale wielen voor pan en tilt indien de **POSITION**-wielbank is geactiveerd.

NB. Met de toetsen naast de Trackball kunnen pan en/of tilt geblokkeerd worden.

Color, image, beam, en shape instellen

Parameters zijn van tevoren ingesteld als continue parameter of als stappen parameter. De wielen houden constant controle over beide soorten parameters. Speciale knoppen op de werkbalk zorgen voor absolute veranderingen tussen 2 stappen.

Voorbeeld: Color en Image instellen.

- 1 Selecteer de schijnwerpers.
- 2 Druk **COLOR** om naar de kleuren wielbank te gaan en gebruik de desbetreffende wielen om een kleur in te stellen.
- 3 Druk **IMAGE** om naar de afbeeldingen wielbank te gaan.
- 4 Gebruik het desbetreffende wiel om een waarde aan te geven.

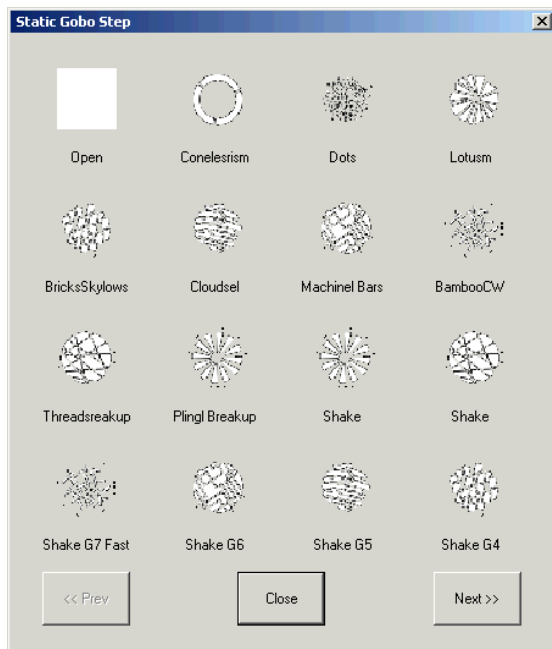
Parameterstappen veranderen

Voor absolute veranderingen van stap naar stap:

Gebruik **STEP UP** of **STEP DOWN** op de Editor Toolbar/ werkbalk.

Instellen met behulp van de Pickers

Voor de bekende stappenparameters heeft Vector een aantal Pickers voorbereid. Pickers laten plaatjes zien die min of meer overeenkomen met de stappenparameters. Er zijn aparte Pickers voor CMY (Cyaan, Magenta, Yellow) en RGB (Red, Green, Blue).



Figuur 1: Gobo picker

Het gebruik van de Pickers

Voorbeeld: Een gobo kiezen

- 1 Selecteer de Spots.
- 2 Druk **IMAGE** om de gobo bank te activeren
- 3 Dubbelklik op **GOBO WHEEL** in de wieltoewijzingen. De gobo picker verschijnt.
- 4 Kies een gobo door er op te klikken ; deze wordt direct gebruikt in de schijnwerper.
- 5 Klik **CLOSE** om het Gobo Picker scherm te sluiten.

Absolute waardes invoeren

Absolute waardes voer je in met behulp van de cijfertoetsen..

Absolute waardes variëren van 0 - FL. Een absolute waarde voor een parameter met vaste stappen houdt geen rekening met de stappen.
Voorbeeld: een parameter heeft stap 1 (0 – 50%) de dimmer en stap 2 (51% - FL) de strobe; een absoluut ingevoerde waarde b.v. 65% valt in stap 2 de strobe.

NB: Om de dimmer in bovenstaand voorbeeld op een absolute waarde te zetten, druk je eerst @ voor je met de cijfertoetsen een waarde invoert.

Instellen met behulp van de cijfertoetsen.

Voorbeeld: Zet de dimmer op 60%, pan op 40, tilt op 35, en cyan op 20.

- 1 Selecteer de Spots.
- 2 Druk @, **60**; de dimmer staat nu op 60%.
- 3 Druk **POSITION, PAN, 40**.
- 4 Druk **TILT, 35**.
- 5 Druk **COLOR, CYAN, 20**.

NB: Er zijn speciale toetsen voor **FULL** (100%), **ON** (50%), **ZERO** (0%).

Groepen opslaan

Een groep is een snelkoppeling voor een bepaalde selectie schijnwerpers.

Groepen worden vaak gemaakt voor schijnwerpers van hetzelfde type, of met dezelfde functie.

Vector maakt automatisch een aantal Groepen aan nadat de schijnwerpers gepatched zijn en de Patch Manager gesloten wordt. Dit zijn o.a.:

- Scrollers - Alle scrollers, even en oneven nummers voor scrollers
- Spots - Alle spots, even en oneven nummers voor spots
- Een groep voor ieder type schijnwerper

Een groep opslaan

Voorbeeld: Groep 9 is alle Spots die gebruikt zijn bij de Zaallicht.

- 1 Selecteer de schijnwerpers.
- 2 Druk **STORE**.
- 3 Klik op **9** in de Group Soft Keys tab.

Of

- 1 Selecteer de schijnwerpers.
- 2 Druk **GROUP** en kies **9** met de cijfertoetsen.
- 3 Druk **STORE**.

Bibliotheken/ Libraries opslaan

Bibliotheken /libraries zijn bouwstenen. Bibliotheken worden opgeslagen in een database en kunnen steeds opnieuw gebruikt worden. Standen kunnen snel en doeltreffend worden aangepast indien bij het programmeren gebruik wordt gemaakt van bibliotheken.

Voorbeeld 1: De positie van de piano is gewijzigd. Het aanpassen van de piano positie bibliotheek zorgt voor een 'update' van alle standen waarin deze bibliotheek is gebruikt.

Voorbeeld 2: Je hebt veel tijd gestoken in het mixen van een speciaal kleurtje: Bewaar deze mix in de kleurenbibliotheek om later nog eens te kunnen gebruiken.

Een positiebibliotheek opslaan

Sla positie bibliotheek 1 op.

- 1** Selecteer de schijnwerpers.
- 2** Druk **STORE**
- 3** Klik **1** in de Position Library Soft Keys tab.

Of

- 1** Selecteer de schijnwerpers,
- 2** stel pan en tilt in.
- 3** Druk **POSITION, 1, STORE.**
- 4** Druk **STORE.** Een bibliotheek icoontje verschijnt in de pan en tilt cellen.

Hoofdstuk 4: Cue's programmeren en wijzigen

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe u:

- QLists/cue-lijsten maakt
- Cue's/standen opslaat
- Cue's verwijdert
- Tijden aan een cue koppelt
- Cue's wijzigt

QLists

Alle cue's/standen worden verzameld in QLists.

Tenzij anders aangegeven, worden alle cue's in de standaard/Default QList opgeslagen. De standaard Qlist staat actief in de master playback device (dat is de playback waar de **SELECT** key LED brandt, bv A/B crossfader)

QLists kunnen op ieder playback device worden opgeslagen en cue's kunnen op ieder moment worden toegevoegd. Met de **SELECT** toets kun je QLists en cue's opslaan/ laden op de playback device.

Cue's

Cue's worden altijd opgeslagen in een QList.

De Editor wordt niet leeggemaakt na het opslaan van een cue. De schijnwerpers die actief waren in de Editor blijven beschikbaar.

De opgeslagen cue wordt direct geladen in een playback device.

Normaliter worden de rode en witte waardes uit de Editor opgeslagen in een cue.

Cue's kunnen genummerd worden van 0.01 t/m 9999.99.

QLists en cue's opslaan

De **SELECT** toets gebruik je om QLists te maken en om cue's op te slaan in de QList onder A/B of een fader. Een scene kan in verschillende QLists worden opgeslagen. Gebruik **SELECT** voor iedere QList.

Een nieuwe QList maken

Voorbeeld: Maak QList1 onder de A/B crossfader.

- 1 Druk **QLIST** en **1** met de cijfertoetsen.
- 2 Druk **SELECT** voor A/B. In de opdrachtregel verschijnt: *Playback AB Assigned. QList 1 is geladen in AB.*

Een cue opslaan

Voorbeeld: Sla cue 1 op in QList 1, die zich onder A/B bevindt.

- 1 Kies enkele schijnwerpers en verander een aantal parameters.
- 2 Druk **STORE**.
- 3 Druk **SELECT** voor A/B. In de opdrachtregel verschijnt: *Playback AB Assigned: QList 1 Cue 1 Stored.*

Cue's aan een QList toevoegen

Voorbeeld: QList 1 cue 1 is onder de A/B faders. Store cue 2.

- 1 Kies enkele schijnwerpers en verander een aantal parameters.
- 2 Druk **STORE**.
- 3 Druk **SELECT** voor A/B. In de opdrachtregel verschijnt: *Playback AB Assigned: QList 1 Cue 2 Stored.* Cue 2 is de output van A/B.

Punt cue's opslaan

Voorbeeld: Sla cue 2.5 op in QList 1, die zich onder A/B bevindt.

- 1 Kies enkele schijnwerpers en verander een aantal parameters.
- 2 Druk **CUE**

- 3 Druk **2 ● 5**.
- 4 Druk **STORE**. In de opdrachtregel verschijnt: *Playback AB Assigned: QList 1 Cue 2.5 Stored*. Cue 2.5 is de nieuwe output van A/B.

Cue's verwijderen

Losse cue's of een reeks van cue's uit een QList, kunnen worden verwijderd uit de show.

Een cue verwijderen

Voorbeeld: Verwijder cue 9 van QList 1.

- 1 Kies Qlist 1 cue 9.
- 2 Druk **DELETE**. Er verschijnt Object Exists/object bestaat.
- 3 Druk opnieuw **DELETE**.

Of

Kies **DELETE** op het scherm. Na een geslaagde verwijdering verschijnt *Deleted* in de opdrachtregel.

Tijden aan een cue koppelen

Standaard wordt aan een cue een tijd van 4.0 sec gekoppeld.

Een tijd van 0 sec verschijnt als *cut* op het scherm.

Tijdininstellingen **Funcie**

TIME Geeft de werkbalk voor tijd-opdrachten.

TIME IN De tijd voor alle parameters die in waarde toenemen.

TIME OUT	De tijd voor alle parameters die in waarde afnemen
DELAY IN	Dit is de tijd die alle parameters, die in waarde toenemen, wachten met faden.
DELAY OUT	De tijd die alle parameters die in waarde afnemen, wachten met faden
WAIT	Na het indrukken van WAIT zijn er 2 mogelijkheden: FOLLOW ON en MANUAL . Geef je een wait-tijd (WAIT #) aan een cue, dan wordt het vanzelf een follow-on cue. Na het indrukken van de GO knop, heeft de cue nog een wacht tijd en pas als die verloopt, fade de cue in.
FOLLOW ON	OPVOLG-cue, volgt zonder op een 'Go' te wachten op de voorgaande cue
MANUAL	MET DE HAND-cue. Wacht wel op een 'Go'. Manual is de standaard instelling voor alle cue's.

Tijden instellen tijdens het programmeren van een cue

Voorbeeld: Geef de volgende fade tijden aan QList 1 cue 5.

Time in	Time out	Delay in	Delay out	Wait
4.5	Default (4.5)	3,0	2.0	Manual

- 1** Kies QList 1 cue 5.
- 2** Druk **TIME**. De werkbalk voor tijd-opdrachten verschijnt.
- 3** Voor time-in, druk **4.5** met de cijfertoetsen.
- 4** Druk **DELAY IN** en **3** met de cijfertoetsen.
- 5** Druk **DELAY OUT** en **2** met de cijfertoetsen.
- 6** Druk **STORE**.

Time-in en time-out instellen

Geef cue 1 een time-in van 5 sec en een time-out van 10 sec.

Druk: **CUE, 1, TIME, 5, /** (schuine streep), **10, STORE**

Delay-in en delay-out instellen

Geef cue 1 een delay-in van 3 sec en een delay-out van 5 sec.

Druk: **CUE, 1, TIME, DELAY-IN, 3, /** (schuine streep), **5, STORE**

Een follow on cue instellen

Voorbeeld: Nadat cue 2 helemaal uitgefade is volgt automatisch cue 3.

Druk: **CUE 2, TIME, WAIT, FOLLOW-ON, STORE**

NB: De follow on toewijzing staat bij cue 2.

Een WAIT-time instellen

Voorbeeld: Geef cue 5 een wait-time van 3 sec. De fade van cue 5 naar cue 6 zal automatisch verlopen.

Druk: **CUE 5, TIME, WAIT, 3, STORE**. Cue 6 wordt vanzelf een follow-on cue. Nadat cue 5 uitgefade is, wacht cue 6 vervolgens 3 sec en begint vervolgens te faden.

Meerdere QLists

Tijdens het programmeren van een voorstelling is het mogelijk meerdere QLists in verschillende playback device's geladen te hebben. Cue's opslaan wordt beschreven in QLists en cue's opslaan (zie pag. 36).

De QList in de master playback device is de standaard (default) QList. Tenzij je iets anders aangeeft worden de cue's in deze standaard QList opgeslagen. The Master Playback (zie pag. 44).

Een nieuwe QList maken en een cue opslaan in de master playback

Sla op: QList 9 cue 2. QList 9 is geladen **op** fader 1, de master playback.

1 Kies enkele schijnwerpers en verander een aantal parameters.

- 2 Druk **CUE** en **2**. In de opdrachtregel verschijnt: *QList 9 Cue 2*.
- 3 Druk **STORE**. Cue 1 wordt de output van de master playback.

NB: Je hoeft de QList niet aan te duiden indien die Qlist zich in de master playback bevindt.

Een cue opslaan in een playback device

Voorbeeld: Sla op: cue 2 in QList 12 op fader 1.

- 1 Kies enkele schijnwerpers en verander een aantal parameters.
- 2 Druk **QLIST** en **12**, om QList 12 te selecteren.
- 3 Druk **CUE** en **2**. In de opdrachtregel verschijnt: *QList 12 Cue 2*
- 4 Druk **STORE**.
- 5 Druk **SELECT** key van fader 1

Cue's wijzigen

Met de **UPDATE** of **STORE** toetsen kun je cue's wijzigen.

Een cue wijzigen (de cue is actief - on stage)

- 1 Kies enkele schijnwerpers en verander een aantal parameters.
- 2 Druk **UPDATE**. Het Update venster verschijnt.
- 3 Druk **SELECT** voor de playback device waar de cue onder staat.
Of
- 1 Kies de cue, kies de schijnwerpers, (**CUE #, CHANNEL/SPOT #**) en stel de parameters in.
- 2 Druk **STORE**. Klik **STORE**. De cue is opgeslagen met de nieuwe waardes.

ATTENTIE! Bij gebruik van **UPDATE** worden standaard de libraries ook gewijzigd. Zet "Update All Libs" uit in het Update venster.

Hoofdstuk 5: Playback/weergave

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe je:

- QLists laadt in een Playback Device
- Playback Devices leegmaakt
- de Master Playback Device gebruikt
- tijdelijke cue's omzet naar cue's in een QList
- Playback Devices vrijgeeft

Playback Devices/weergave-onderdelen

De Playback Devices (PBD's) van Vector zijn:

- AB crossfader
- Faders
- QKeys

Faders

De faders hebben 3 mogelijke functies/ modus:

- Playback – De faders regelen de intensiteit.
- Rate – De faders regelen de snelheid.
- Channel – Elke fader heeft 1 channel/kring . Het aantal pages/pagina's is onbeperkt

Een fader modus heeft effect op alle faders.

Elke fader heeft een programmeerbare flashtoets en 2 programmeerbare toetsen.

De standaard functies voor de programmeerbare toetsen zijn: Go, Back, en Flash.

Standaard voor een fader is het regelen van de intensiteit/dimmer. De functies van een faders kunnen gewijzigd worden door gebruik te maken van de faders mode toetsen.

In het Properties dialoog box> PBD tabblad kunnen de functies van de knopen en de fader lokaal veranderen per PBD. Druk **SET UP**,druk **SELECT** key v/d PBD om de dialoog box te openen.

Qkeys/cue-toetsen

Qkeys, geplaatst boven de faders, zijn Playback Devices zonder fader. Ze kunnen alles wat een fader kan, maar missen het schuifje.

Iedere Qkey heeft een **SELECT** toets en een programmeerbare toets.

Wisselen van pagina's

Er zijn 5 fader en Qkey pagina's beschikbaar voor Vector Red.

Voor Vector Blue, Green en Orange zijn er 10 fader en Qkey pagina's beschikbaar.

NB. Een pagina bevat de fader's én de Q-keys.

Dit betekent dus 100 faders en 100 Qkeys per snap (opslagen indeling van de gehele Playback).

Een andere pagina laden bij faders en Qkeys

↑ pagina omhoog; het paginanummer verschijnt op het LCD scherm en op het scherm van de Playback sectie.

↓ pagina omlaag; het paginanummer verschijnt op het LCD scherm en op het scherm van de Playback sectie.

NB. Druk **PB/QKEY** in om in de **WING** display te verwisselen tussen fader's en de Qkeys weergave.

Playback Devices laden en vrijgeven

Alle Playback Devices hebben een **SELECT** toets. Met deze toets kun je een QList of een Temp/ tijdelijke cue laden. Ook kun je er de Master Playback Device mee aangeven. Elke **SELECT** toets heeft een groene LED. Als de PBD functioneert als Master, dan brandt de groene LED. (2x de **SELECT** knop drukken.)

NB: Er kan maar 1 PBD als Master functioneren.

Ieder Playback Device heeft een LED boven de **SELECT** toets. De kleur van de LED geeft de inhoud aan.

<i>LED Kleur</i>	<i>Inhoud</i>
Groen -	QList/ Cue
Rood -	Chaser
Oranje - pag. 41),	Temp/Tijdelijke cue .(Tijdelijke Cues zie (begrenzend)SUB MASTER

Een Qlist laden in een Playback Device

- 1** Kies een QList: **QLIST #**.
- 2** Druk **SELECT** bij een Playback Device.
- 3** De Qlist is geladen in de PBD. De LED boven **SELECT** brandt groen.

Een Playback Device leegmaken

Een PBD leegmaken:

Druk **FREE, SELECT**; de LED boven **SELECT** is uit.

Alle Playback Devices leegmaken:

Druk **SHIFT + FREE**

■ Druk 2 x op **FREE**: de toets blijft actief en je kunt meerdere **SELECT** toetsen na elkaar indrukken.

De Master Playback

A/B is standaard de Master Playback; indien gewenst kan ieder PBD de Master zijn. Als een PBD gekozen is als Master, dan brandt de groene LED in de **SELECT** toets.

Er zijn speciale toetsen en een special LCD scherm voor de Master PBD.

De QList op de Master Playback is de standaard Qlist. **Meerdere QLists** (zie pag. 39)

De Master Playback kiezen:

Druk 2 x **SELECT**; de LED brandt.

Een QList afspelen in de Master Playback

De Master Playback heeft een aantal specifieke controle toetsen en een LCD scherm dat de huidige en volgende cue aangeeft

Faden naar de volgende cue

Druk **GO**.

Faden naar de vorige cue

Druk **BACK**.

De fade onderbreken

Druk **HOLD**.

Playback Devices vrijgeven

Een Playback Device vrijgeven onderbreekt de lopende weergave (= Release). Het verwijdert niet de QList.

Toets	Gevolg
PB RELEASE + SELECT	De PBD wordt vrijgegeven zonder de PBD leeg te maken.
PB RELEASE + SHIFT	Alle Playback Devices worden vrijgegeven. Voorbeeld: Onderbreek alle lopende PBD's zonder ze te legen.
SHIFT+PB #-># PB RELEASE	Geeft alle PBD's in de geselecteerde reeks vrij .
Druk 2 x op PB RELEASE	De toets blijft actief en je kunt meerdere SELECT toetsen na elkaar indrukken.

De Playback schermen bekijken

Er zijn 4 Playback schermen:

- Playback Wing 1(en 2)
- Qkeys 1(en 2)
- A/B
- Master Playback

In een specifiek playback scherm zoals b.v het A/B of Master scherm kan gekozen worden tussen een scherm met informatie (EXAM) over de huidige en volgende cue of een scherm met een cue overzicht (cue sheet).

Een Playback detail –scherm openen

Zorg dat het actieve venster ook dat venster is waar je waar je het Playback scherm wilt openen. Ga naar de Workspace, klik de Playback node open en kies de PBD waarvan je de details wilt zien.

Level	FL
PB	A/B
Qlist	1.The Show
Current Cue	
Next Cue	21.Musical Chaser
Next Cue Times	5.94
Indications	
Rate	100
Type	Normal

Figuur 1: Playback detail-scherm

Een cue sheet toont de weergave voortgang. Je kunt de cue sheet bekijken van de QList in een PBD. In de rode balk staat de actieve cue.

Cue #	Time In	Time Out	Wait	Delay In
0.Empty			Follow-On	
1.FX	4.4	4.4	Follow-On	
2.	4.4	4.4	Follow-On	
3.	10	10	Follow-On	
6.	6	6	Follow-On	
7.	12.5	12.5	Follow-On	
8.	6	6	Follow-On	3
9.	6	6	Follow-On	
10.	6	6	Follow-On	

Figuur 2: Playback cue sheet scherm

De Playback cue sheet bekijken

- 1 Activeer een scherm.
- 2 Voeg een tabblad toe aan een scherm. (Menu WINDOW)
- 3 Kies een PBD van de subnode Wing/Qkeys uit de Workspace tree.
Voorbeeld: Playback>Wing 1 > 8, selecteert fader 8.

Tijdelijke/ Temp cue's

Je kan aan een groep van channels of spots (parameters) waarde geven en fade tijd aan toe kennen en dat op een fader op te slaan, zonder ze eerst als cue op te slaan in een QList. Zo'n temp cue (tijdelijk) kan eventueel gebruikt worden als hulpmiddel voor het maken van standen. temp cue (Tijdelijk) wordt in de snap op geslagen.

Een groep (tijdelijke cue) laden op een fader

Voorbeeld 1: Laad een tijdelijke cue, een groep channels of spots, in Playback fader 1.

- 1 Kies enkele schijnwerpers.
- 2 Druk **SELECT** boven fader 1. In de opdrachtregel verschijnt:
Playback 1: Temporary cue assigned./Tijdelijke cue geladen

Voorbeeld 2: Laad een tijdelijke cue, met verschillende parameterwaardes, in Playback fader 2.

- 1 Kies enkele schijnwerpers ,kies parameters en ken er waarde aan toe.
- 2 Druk **SELECT** boven fader 2. In de opdrachtregel verschijnt:
Playback 2: Temporary cue assigned.

Een tijdelijke cue wijzigen in een cue in een nieuwe QList

Voorbeeld: QLists 1- 3 is reeds gemaakt. Wijzig de tijdelijke cue onder fader 10 in cue 1 van een nieuwe QList (Qlist 4) en sla de inhoud van de Editor op als cue 2 in dezelfde QList.

Om te beginnen maak je eerst een tijdelijke cue:

- 1 Kies enkele schijnwerpers en verander een aantal parameters.
- 2 Druk **SELECT** boven fader 10.

Verander nu het beeld:

- 3 Kies enkele schijnwerpers en verander een aantal parameters.
- 4 Druk **STORE**.
- 5 Druk **SELECT** boven fader 10. Het Object Exists menu verschijnt.
- 6 Kies **Create New QList**./Maak een nieuwe Qlist . Het menu verdwijnt. In de opdrachtregel staat: *QList 4 Cue 2 Assigned*. QList 4 bestaat nu uit 2 cue's; de tijdelijke cue (groep) is nu cue 1.

Hoofdstuk 6: Chasers

een snelle wisseling van verschillende cue's

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe je:

- QLists verandert in chasers
- Chasers programmeert binnen een QLists
- Chaser snelheden controleert

QLists als chasers programmeren

Een complete QList kan ingesteld worden als chaser.

De chaser instellingen worden opgeslagen in de QList.

Een QList instellen als een chaser

- 1 Laad de QList in een Playback Device (PBD).
- 2 Druk **SETUP**
- 3 Druk **SELECT** (daar waar de QList is geladen). Het Playback Properties/Eigenschappen menu verschijnt.
- 4 Kies Chaser uit het QList Mode menu.
- 5 Klik **OK**. De LED van de bijbehorende fader brandt rood.

Loop programmeren binnen een QLists

Een aantal opeenvolgende cue's in een QList kunnen ingesteld worden als een chaser. Koppel eerste cue en de laatste van de geplande chaser aan elkaar en voer het aantal loops/herhalingen in.

Het maken van de koppeling en het aangeven van het aantal cyclus herhalingen gebeurt in dezelfde handeling.

Cue's koppelen en het aantal loops instellen

Voorbeeld: Loop cue 4 aan cue 8 twee keer.

- 1 Druk **CUE 4→8**.
- 2 Op de Editoe Toolbar/ werkbalk klik **LOOP**.
- 3 Uit de LOOP submenu op de Editor Toolbar kies **LOOP COUNT** en voer een getal in. De opdrachtregel vraagt om een cue nummer.
- 4 Druk **STORE**.

NB. als u de standaard loop (Auto Loop) gebruikt maak je een oneindige loop.

Controle uitoefenen op chasers

De controle toetsen voor een chaser zijn:

<i>Toets</i>	<i>Gevolg</i>
GO	Start de chaser.
HOLD	Stopt of pauzeert de chaser.
STEP	Manueel van cue naar cue springen.
↔	De richting van de chaser omdraaien.

De eigenschappen van een chaser kunnen tijdens het afspelen gewijzigd worden of voorbereid in het Properties/Qlist Properties tabblad.

- Chaser Rate – beïnvloedt de snelheid van de chaser.
- XFade – beïnvloedt het gedrag van de chaser. 0 (Cut) voor een harde chaser (springt van cue naar cue). Alle waarden boven 0 zorgen voor een soft chaser (faden van cue naar cue). Hoe hoger de waarde hoe trager de fade

De snelheid van de chaser tijdens het afspelen beïnvloeden

Door op **RATE** (geplaatst onder het touch screen) te drukken verandert de functie van de fader. Gebruik nu de fader om de rate (snelheid) te beïnvloeden

Of

- 1 Druk op de **PB RATE** toets.
- 2 Druk **SELECT** bij de PBD waar de chaser draait.
- 3 Gebruik het rate wiel om de snelheid in te regelen.

De chaser snelheid vooraf instellen

- 1 Druk **SETUP**.
- 2 Druk **SELECT** bij de fader waar de chaser geladen is. Het Properties menu verschijnt, kies de Qlist Properties tabblad.
- 3 Stel de Chaser Rate en X-Fade in, gebruikmakend van de pijlen of de parameterwielen.
- 4 Druk **OK**. De snelheid van de chaser is opgeslagen als een eigenschap van de QList.

Hoofdstuk 8: Voorstellingen openen en bewaren

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe je:

- Een voorstelling opslaat
- Een voorstelling(bestand) opent
- Beeldschermindelingen opslaat en opent

Voorstellingen opslaan

Opgeslagen voorstellingsbestanden bevatten alle voorstellingsgegevens, alle patch-informatie en schermindelingen. De standaard locatie voor het wegschrijven van voorstellingsbestanden is D:/Program Files/Compulite

Vector/Vector Shows. De bestandsextensie voor voorstellingsbestanden is *.cvs.

Het is een verstandig je voorstelling regelmatig op te slaan.

Een voorstelling opslaan

- 1 Ga naar het File menu.
- 2 Kies Save AS/opslaan als. Het Save menu verschijnt.
- 3 Zoek, indien nodig, de map met je voorstellingsbestanden op.
- 4 Type de naam van het voorstellingsbestand in het File Name veld.
- 5 Druk **SAVE**.

Belangrijk! Het is verstandig om Save As/opslaan als te gebruiken in plaats van Save, om verzekerd te zijn van een back-upbestand.

Voorstellingen openen

Een opgeslagen voorstelling openen

- 1 Ga naar het File menu.
- 2 Kies Open. Het Open menu verschijnt.
- 3 Zoek, indien nodig, de goede map en kies het voorstellingsbestand.
- 4 Klik **OPEN**.

Beeldschermindelingen opslaan en bewaren

Beeldschermindelingen (layout) worden opgeslagen als een onderdeel van een voorstelling en kunnen alleen geopend worden als de voorstelling geopend is. De standaard locatie voor beeldschermindelingen is D:/Program Files/Compulite Vector/WorkDir/ShowLayout.

Beeldschermindelingen kunnen ook bewaard worden als aparte systeembestanden. Systeembestanden kunnen op ieder moment worden geopend. De extensie voor systeembestanden met beeldscherminformatie is *.cfg

Een beeldschermindeling opslaan

- 1 Klik op Window > Layout >. Het Save As menu verschijnt.
- 2 Typ de naam van het bestand in het File Name veld
- 3 Klik **SAVE**. De beeldschermindeling is opgeslagen.

Een beeldschermindeling laden

- 1 Klik op Window >Layout> Het Load Layout menu verschijnt.
- 2 Klik **OPEN**. De geselecteerde indeling wordt geladen.

Een systeembestand met beeldscherminformatie opslaan

Maak een aparte map voor systeembestanden en bewaar de indeling in die map.

Hoofdstuk 7: Effecten programmeren

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe je:

- Effecten programmeert
- Effectbibliotheken opslaat

Effecten

Effecten kunnen gemaakt worden voor elke schijnwerper en elke parameter. Een effect kan gemaakt worden voor ieder aantal spots, channels of scrollers.

De volgorde van de schijnwerperselectie bepaalt de volgorde waarin de effecten met een 'offset' worden uitgevoerd. Voorbeeld: selecteer je spot 1 → 12, dan is spot 1 de eerste die reageert, dan spot 2 enz. Is de volgorde van selecteren spot 12 → 1, dan is spot 12 de eerste die reageert, spot 11 de volgende enz. Dit geldt ook voor een onregelmatige selectie van spot zoals spot 5, spot 7, spot 4, spot 8, enz. De eerste in de rij is de eerste die reageert.

Effecten worden geprogrammeerd en bewerkt in het Effect Editor menu.

Een effect programmeren

- 1 Kies enkele schijnwerpers en een (aantal) parameter(s).
- 2 Druk **EFFECT**. Het Effect Editor menu verschijnt. De indeling van de wielen verandert in de Effect wielenbank.
- 3 Kies een primitive/basis. Het effect wordt meteen uitgevoerd.
- 4 Gebruik de wielen of de velden in de Effect Editor om het effect aan te passen. (Offset, Size, Rate, Duty Circle)
- 5 Sla het effect op als een cue of als een effectbibliotheek.

Nb. In de Effect editor er zijn in de Pre Buit tabblad een aantal voor geprogrammeerde effecten.

Effecten opslaan

Loopt een effect eenmaal zoals gewenst, bewaar het dan als cue of als bibliotheek.

In een effectbibliotheek wordt nooit het type device opgeslagen. Het kan gebruikt worden voor alle schijnwerpers en wordt niet begrensd door het aantal schijnwerpers dat actief was gedurende het programmeren van de effectbibliotheek.

Een effectbibliotheek wordt gebruikt als een patroon. Voorbeeld: tijdens het maken van het effect waren er 3 spots in gebruik. Gebruik dit effect voor 9 spots en het werkt als volgt: 1, 4 en 7 draaien gelijktijdig, 2, 5 en 8 idem enz.

Een effect opslaan in een cue

Dit gaat precies hetzelfde als het opslaan van elk andere cue. Cue's programmeren en wijzigen (zie pag. 36)

Een effectbibliotheek opslaan

- 1** Bepaal onder welke bibliotheek-soft key het effect moet worden opgeslagen.
- 2** Druk **STORE**.
- 3** Druk op een nummer in het effectbibliotheek-soft key veld.

Hoofdstuk 8: Voorstellingen openen en bewaren

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe je:

- Een voorstelling opslaat
- Een voorstelling(bestand) opent
- Beeldschermindelingen opslaat en opent

Voorstellingen openen

Een opgeslagen voorstelling openen

- 5 Ga naar het File menu.
- 6 Kies Open. Het Open menu verschijnt.
- 7 Zoek, indien nodig, de goede map en kies het voorstellingsbestand.
- 8 Klik **OPEN**.

Beeldschermindelingen opslaan en bewaren

Beeldschermindelingen (layout) worden opgeslagen als een onderdeel van een voorstelling en kunnen alleen geopend worden als de voorstelling geopend is. De standaard locatie voor beeldschermindelingen is D:/Program Files/Compulite Vector/WorkDir/ShowLayout.

Beeldschermindelingen kunnen ook bewaard worden als aparte systeembestanden. Systeembestanden kunnen op ieder moment worden geopend. De extensie voor systeembestanden met beeldscherm informatie is *.cfg

Een beeldschermindeling opslaan

- 4 Klik op Window > Layout >. Het Save As menu verschijnt.
- 5 Typ de naam van het bestand in het File Name veld

- 6 Klik **SAVE**. De beeldschermindeling is opgeslagen.

Een beeldschermindeling laden

- 3 Klik op Window >Layout> Het Load Layout menu verschijnt.
- 4 Klik **OPEN**. De geselecteerde indeling wordt geladen.

Een systeembestand met beeldscherm informatie opslaan

Maak een aparte map voor systeembestanden en bewaar de indeling in die map.