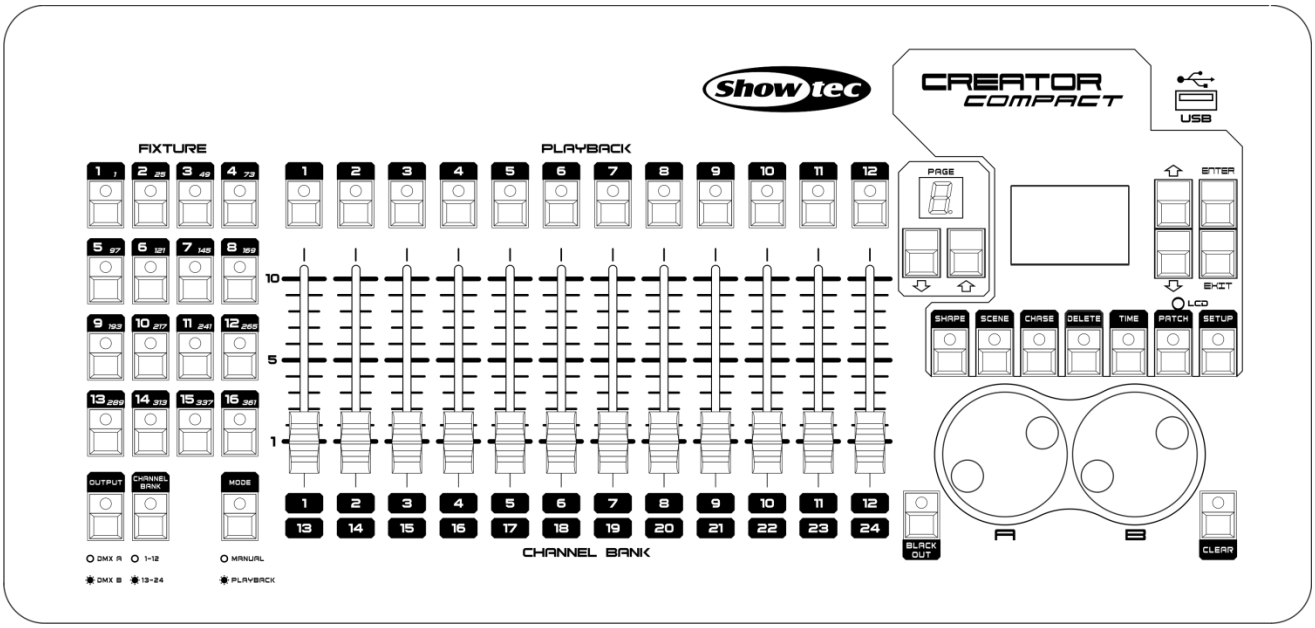
# HANDBUCH




## DEUTSCH

# Creator Compact

**Bestellnummer: 50729**

# Inhaltsverzeichnis

**1. Übersicht** ..... 2
1.1 Technische Daten ..... 2

**2. Installation** ..... 3
2.1 Auspacken ..... 3
2.2 Sicherheitsanweisungen ..... 3

**3. Betrieb** ..... 7
3.1 Oberseite ..... 7
3.2 Fixture-Bereich ..... 8
3.3 Playback-Bereich ..... 9
3.4 Schieberegler ..... 9
3.5 Steuerungsbereich ..... 10
3.6 Begriffserklärung ..... 11

**4 Kanal-Setup** ..... 12
4.1 Kanaltypen ..... 12
4.2 Setup ..... 13

**5 Fixture-Steuerung** ..... 14
5.1 Fixture-Steuerung im Programmiermodus ..... 14
5.2 Fixture-Steuerung im Abspielmodus ..... 14

**6 Formengenerator** ..... 15
6.1 Laden von Formen ..... 15
6.2 Bearbeiten von Formen ..... 15
6.3 Löschen von Formen ..... 15
6.4 Playback-Parameter ..... 16

**7 Szenen** ..... 17
7.1 Erstellen ..... 17
7.2 Einfügen von Szenen ..... 17
7.3 Kopieren ..... 17
7.4 Löschen ..... 17
7.5 Überblendzeiten ..... 18
7.6 Abspielen ..... 18

**8. Chase** ..... 19
8.1 Erstellen ..... 19
8.2 Löschen eines Schrittes ..... 19
8.3 Schrittzeit ..... 19
8.4 Einfügen eines Schrittes ..... 20
8.5 Allgemeine Überblendzeiten ..... 20
8.6 Löschen einer Szene ..... 20
8.7 Kopieren einer Chase ..... 20
8.8 Abspielen ..... 20

**9. Einstellung** ..... 21
9.1 Wipe Playback (Löschen von Playbacks) ..... 21
9.2 Wipe All (Alles löschen) ..... 21
9.3 Switch display language (Sprachauswahl) ..... 21
9.4 Save & Load (Speichern & Laden) ..... 21

**10. Wartung** ..... 22

**11 Q/A** ..... 22

# 1. Übersicht

Der DMX-Controller Creator Compact kann bis zu 32 Effektlichter mit jeweils 12 Kanälen steuern. Er ist mit voreingestellten Formeneffekten wie Pan/Tilt-Kreis, RGB-Regenbogen und Dimmerwelle ausgestattet. 12 Playbacks und 5 vorprogrammierte Formen können gleichzeitig ausgegeben werden. Mit den Schiebereglern können Playbacks aktiviert und die Helligkeit der Dimmerkanäle in den Paybacks gesteuert werden.

## 1.1 Technische Daten

| | |
|---|---|
| DMX-Kanäle | 768 |
| Fixtures | 32 |
| Kanäle pro Fixture | 24 |
| Wiedergabe | 60 |
| Gleichzeitig abspielbare Playbacks | 12 |
| Chase-Schritte | 120 |
| Zeitsteuerung von Playbacks | Aus/Einblenden; LTP-Slope |
| Formen pro Szene/Schritt | 5 |
| Playback und Dimmer mit Schieberegler | Ja |
| Kontinuierliche Wiedergabe | Ja |
| Formengenerator | Formen für Dimmer, Pan/Tilt, RGB |
| Gleichzeitig abspielbare Formen | 5 |
| Einstellung des Kanaltyps | Ja. Zur Aktivierung von Formen |
| Echtzeit-Blackout | Ja |
| Stromversorgung | 9V/12V DC-Netzteil |
| Stromverbrauch | 12 Watt |

# 2. Installation

**BITTE LESEN SIE DIESE ANLEITUNG ZU IHRER SICHERHEIT SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DAS GERÄT ZUM ERSTEN MAL IN BETRIEB NEHMEN!**

## 2.1 Auspacken

Packen Sie das Produkt bitte direkt nach dem Erhalt aus und überprüfen Sie es auf Vollständigkeit und Unversehrtheit. Falls Sie Transportschäden an einem oder mehreren Teilen des Produkts oder der Verpackung feststellen, benachrichtigen Sie bitte unverzüglich den Verkäufer und heben Sie das Verpackungsmaterial für eine spätere Überprüfung auf. Bewahren Sie den Karton und alles dazugehörige Verpackungsmaterial auf. Falls das Produkt zurückgegeben werden muss, stellen Sie bitte sicher, dass Sie es in der Originalverpackung zurücksenden.

Lieferumfang:
- Creator Compact
- Versorgungskabel
- Bedienungsanleitung

Optionales Zubehör
- Schwanenhalslampe (Bestellnr.: 60722)

## 2.2 Sicherheitsanweisungen

**ACHTUNG!**
**Gerät vor Regen und Feuchtigkeit schützen!**
**Ziehen Sie das Stromkabel ab, bevor Sie das Gehäuse öffnen!**

Alle Personen, die dieses Gerät installieren, bedienen und warten, müssen:
- dafür qualifiziert sein und
- die Anweisungen in dieser Bedienungsanleitung beachten.

**ACHTUNG! Seien Sie vorsichtig beim Umgang mit diesem Gerät.**
**Bei gefährlichen Netzspannungen könnten Sie**
**beim Berühren der Kabel einen**
**lebensgefährlichen elektrischen Schlag erhalten!**

Versichern Sie sich vor der ersten Inbetriebnahme, dass das Produkt keine Transportschäden erlitten hat. Falls es beschädigt ist, setzen Sie sich bitte mit dem Verkäufer in Verbindung und verwenden Sie es nicht.

Um den einwandfreien Zustand und die sichere Handhabung zu gewährleisten, müssen die Sicherheitshinweise und Warnungen in dieser Anleitung unbedingt beachtet werden.

Bitte beachten Sie, dass wir für Schäden, die durch manuelle Änderungen entstehen, keine Haftung übernehmen.

Dieses Gerät enthält keine Teile, die vom Benutzer gewartet werden können. Lassen Sie Wartungsarbeiten nur von qualifizierten Technikern durchführen.

### WICHTIG:

Der Hersteller haftet nicht für Schäden, die durch die Nichtbeachtung dieser Anleitung oder unbefugte Änderungen an diesem Produkt entstehen.

- Das Netzkabel darf nie mit anderen Kabeln in Berührung kommen! Mit dem Netzkabel und allen Verbindungen mit dem Stromnetz sollten Sie besonders vorsichtig umgehen!
- Entfernen Sie die Warnungen und Informationsetiketten nicht vom Produkt.
- Öffnen Sie das Gerät auf keinen Fall und nehmen Sie keine Änderungen an ihm vor.

- Der Massekontakt darf niemals abgeklebt werden.
- Achten Sie darauf, dass keine Kabel herumliegen.
- Führen Sie keine Objekte in die Belüftungsschlitze ein.
- Schließen Sie dieses Gerät nie an ein Dimmerpack an.
- Schalten Sie das Gerät nicht in kurzen Abständen ein und aus, da das die Lebenszeit des Geräts verkürzt.
- Keinen Erschütterungen aussetzen. Wenden Sie keine übermäßige Kraft an, wenn Sie das Gerät installieren oder verwenden.
- Verwenden Sie das Gerät niemals während eines Gewitters. Ziehen Sie im Fall eines Gewitters sofort den Netzstecker ab.
- Benutzen Sie das Produkt nur in Innenräumen und vermeiden Sie den Kontakt mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten.
- Berühren Sie das Gerät während des Betriebs niemals mit bloßen Händen, da es heiß wird.
- Verwenden Sie das Gerät erst, nachdem Sie sich mit seinen Funktionen vertraut gemacht haben.
- Bringen Sie das Produkt nicht in die Nähe von offenen Feuern oder leicht entflammbaren Flüssigkeiten oder Gasen.
- Öffnen Sie während des Betriebs niemals das Gehäuse.
- Lassen Sie immer zumindest 50cm Freiraum um das Gerät, um die ausreichende Belüftung zu gewährleisten.
- Trennen Sie das Gerät immer vom Netz, wenn Sie es nicht benutzen oder wenn Sie es reinigen wollen! Fassen Sie das Netzkabel nur an der dafür vorgesehenen Griffffläche am Stecker an. Ziehen Sie den Stecker niemals am Kabel aus der Steckdose.
- Schützen Sie das Produkt vor extremer Hitze, Feuchtigkeit oder Staub.
- Gehen Sie sicher, dass die zur Verfügung stehende Netzspannung nicht höher ist, als auf der Rückseite des Geräts angegeben.
- Das Netzkabel darf nicht gequetscht oder beschädigt werden. Überprüfen Sie das Gerät und das Netzkabel in regelmäßigen Abständen auf eventuelle Schäden.
- Falls das Anschlusskabel eindeutige Schäden aufweist, muss es ersetzt werden.
- Falls das Glas eindeutige Schäden aufweist, muss es ersetzt werden, damit die Funktionen des Geräts nicht durch Risse oder Kratzer beeinträchtigt werden.
- Trennen Sie das Gerät unverzüglich von der Stromversorgung, falls es herunterfällt oder stark erschüttert wird. Lassen Sie das Gerät von einem qualifizierten Techniker auf Sicherheit überprüfen, bevor Sie es erneut in Betrieb nehmen.
- Schalten Sie das Gerät nicht sofort ein, nachdem es starken Temperaturschwankungen ausgesetzt wurde (z. B. beim Transport). Das entstehende Kondenswasser könnte das Gerät beschädigen. Schalten Sie das Gerät erst ein, wenn es Zimmertemperatur erreicht hat.
- Schalten Sie das Gerät sofort aus, wenn es nicht ordnungsgemäß funktioniert. Verpacken Sie das Gerät sorgfältig (am besten in der Originalpackung) und schicken Sie es an Ihren Showtec-Händler.
- Nur für die Verwendung durch Erwachsene geeignet. Das Gerät muss außerhalb der Reichweite von Kindern angebracht werden. Lassen Sie das angeschaltete Gerät niemals unbeaufsichtigt.
- Verwenden Sie ausschließlich Ersatzsicherungen des gleichen Typs und der gleichen Leistung wie die bereits enthaltenen Sicherungen.
- Lassen Sie das Gerät ausreichend abkühlen, bevor Sie eine Lampe ersetzen.
- Der Anwender ist verantwortlich für die korrekte Positionierung und den korrekten Betrieb des Creator Compact. Der Hersteller haftet nicht für Schäden, die durch Fehlgebrauch oder fehlerhafte Installation verursacht werden.
- Das Gerät fällt unter Schutzklasse I. Deshalb muss es unbedingt mit dem gelb-grünen Kabel geerdet werden.
- Bei der ersten Inbetriebnahme kann es zu geringer Rauch- oder Geruchsbildung kommen. Das ist nicht ungewöhnlich und bedeutet nicht unbedingt, dass das Gerät nicht ordnungsgemäß funktioniert.
- Reparaturen, Wartungen und elektrische Anschlüsse dürfen nur von qualifizierten Technikern durchgeführt bzw. bearbeitet werden.
- GARANTIE: Ein Jahr ab Kaufdatum.

## Bestimmungsgemäßer Gebrauch

- Dieses Gerät ist nicht für den Dauerbetrieb geeignet. Die Einhaltung regelmäßiger Betriebspausen erhöht die Lebensdauer des Geräts.
- Der Mindestabstand zwischen der Lichtquelle und der beleuchteten Fläche beträgt 0,5 Meter.
- Die maximale Umgebungstemperatur für den Betrieb beträgt ta = 45°C und darf auf keinen Fall überschritten werden.
- Die relative Luftfeuchtigkeit darf 50 % bei einer Umgebungstemperatur von 45 °C nicht überschreiten.
- Wenn das Gerät nicht so verwendet wird, wie in dieser Anleitung beschrieben, könnte es Schaden nehmen und die Garantie erlischt.
- Jegliche unsachgemäße Verwendung führt zu Risiken wie z. B. Kurzschlüsse, Verbrennungen, Stromschlag, Abstürze, etc.

Ihre Sicherheit und die der Personen, die Sie umgeben, sind in Gefahr!

Die unsachgemäße Installation des Produkts kann zu schweren Verletzungen und Sachschäden führen!

## Netzanschlüsse

Schließen Sie das Gerät mit dem Netzkabel an das Stromnetz an.
Achten Sie immer darauf, dass die farbigen Kabel an die entsprechenden, richtigen Stellen angeschlossen sind.

| International | Kabel Europa | Kabel UK | Kabel USA | Stift |
|---|---|---|---|---|
| L | BRAUN | ROT | GELB/KUPFER | PHASE |
| N | BLAU | SCHWARZ | SILBER | NULL |
| ⏚ | GELB-GRÜN | GRÜN | GRÜN | ERDUNG |

Stellen Sie sicher, dass das Gerät immer ordnungsgemäß geerdet ist!

**Die unsachgemäße Installation des Produkts kann zu schweren Verletzungen und Sachschäden führen!**

## Rückgabe

Ware, die zurückgegeben wird, muss in der Originalverpackung verschickt und freigemacht werden. Wir lassen keine Waren rückholen.
Das Paket muss eine deutlich zu erkennende RMA-Nummer bzw. Rücksendenummer aufweisen. Alle Produkte, die keine RMA-Nummer aufweisen, werden nicht angenommen. Highlite nimmt die zurückgesendeten Waren nicht entgegen und übernimmt auch keinerlei Haftung. Rufen Sie Highlite an unter 0031-455667723 oder schreiben Sie ein E-Mail an aftersales@highlite.nl und fordern Sie eine RMA-Nummer an, bevor Sie die Ware versenden. Sie sollten die Modellnummer und die Seriennummer sowie eine kurze Begründung für die Rücksendung angeben. Verpacken Sie die Ware sorgfältig, da Sie für alle Transportschäden, die durch unsachgemäße Verpackung entstehen, haften. Highlite behält sich das Recht vor, das Produkt oder die Produkte nach eigenem Ermessen zu reparieren oder zu ersetzen. Wir empfehlen Ihnen, die Verwendung von UPS-Verpackungen oder die Produkte doppelt zu verpacken. So sind Sie immer auf der sicheren Seite.

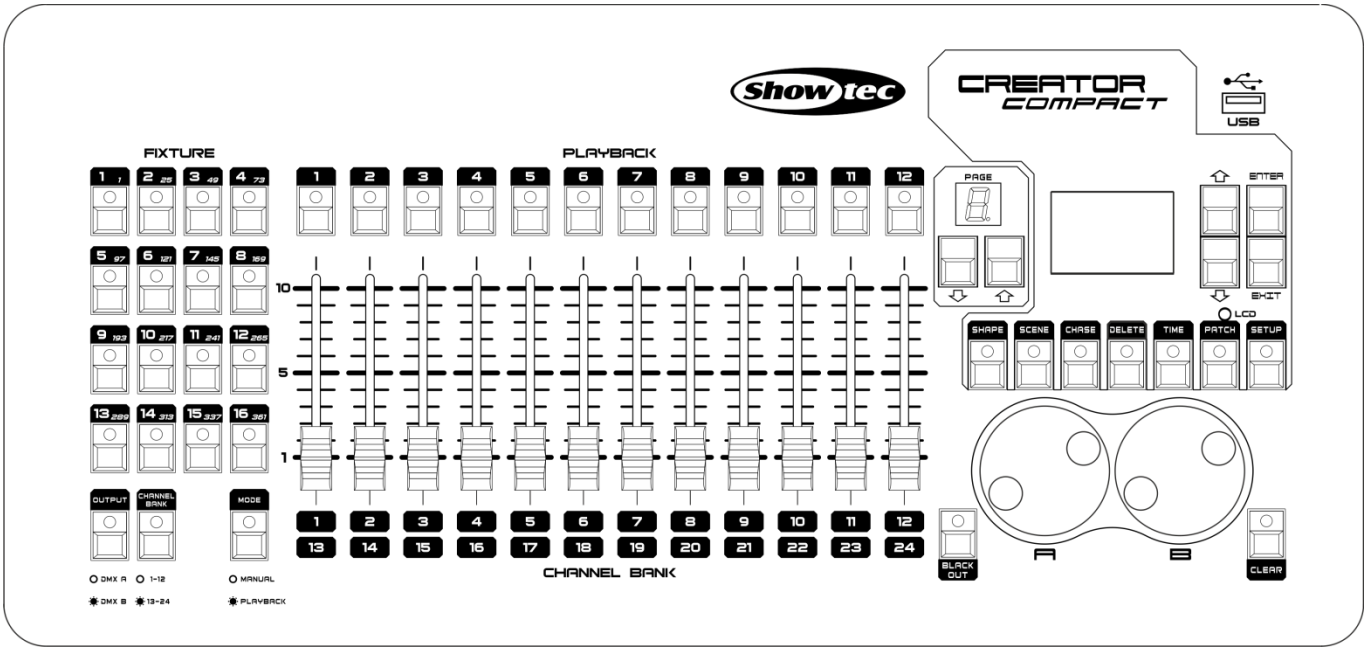
**Hinweis: Wenn Sie eine RMA-Nummer erhalten, geben Sie bitte die folgenden Daten auf einem Zettel an und legen Sie ihn der Rücksendung bei:**
1) Ihr Name
2) Ihre Anschrift
3) Ihre Telefonnummer
4) Eine kurze Problembeschreibung

## Reklamationen

Der Kunde ist dazu verpflichtet, die empfangene Ware direkt nach Erhalt auf Fehler und/oder sichtbare Defekte zu überprüfen, oder diese Überprüfung nach dem Erhalt der Benachrichtigung, dass die Ware nun zur Verfügung steht, durchzuführen. Das Transportunternehmen haftet für Transportschäden. Deshalb müssen ihm eventuelle Schäden bei Erhalt der Warenlieferung mitgeteilt werden.
Es unterliegt der Verantwortung des Kunden, das Transportunternehmen über eventuelle Transportschäden der Ware zu informieren und Ausgleichsforderungen geltend zu machen. Alle Transportschäden müssen uns innerhalb von einem Tag nach Erhalt der Lieferung mitgeteilt werden.
Alle Rücksendungen müssen vom Kunden freigemacht werden und eine Mitteilung über den Rücksendegrund enthalten. Nicht freigemachte Rücksendungen werden nur entgegengenommen, wenn das vorher schriftlich vereinbart wurde.
Reklamationen müssen uns innerhalb von 10 Werktagen nach Eingang der Rechnung auf dem Postweg oder per Fax übermittelt werden. Nach dieser Frist werden keine Reklamationen akzeptiert.
Reklamationen werden nur dann bearbeitet, wenn der Kunde bis dahin seine Vertragspflichten vollständig erfüllt hat, ungeachtet des Vertrags, aus dem diese Verpflichtungen resultieren.

# 3. Betrieb

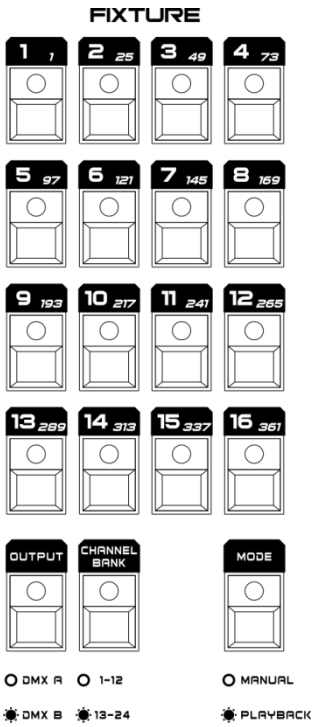
## 3.1 Oberseite



Die Oberseite besteht aus vier Bereichen:

## 3.2 Fixture-Bereich

16 <Fixture>-Taste, <A ○ | ● B>-Taste und <13 - 24>-Taste. Dieser Controller kann bis zu 32 Fixtures ansteuern.

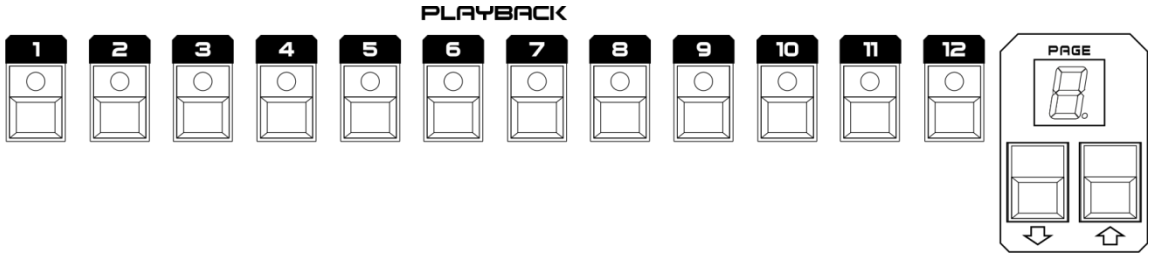



**[DMX A ○ | ● DMX B]**
Auswahltaste für den Ausgang. Der Creator Compact verfügt über zwei Ausgänge: DMX A und DMX B. Über jeden Port können 384 Kanäle ausgegeben werden, um 16 Fixtures zu steuern. Wenn die LED nicht leuchtet, werden die Fixtures von Ausgang A angesteuert. Wenn die LED leuchtet, werden die Fixtures von Ausgang B angesteuert.

**[13 - 24]**
Jede Fixture kann mit bis zu 24 Kanälen angesteuert werden. Der Creator Compact verfügt allerdings nur über 12 Schieberegler. Mit dieser Taste können Sie zwischen den Kanälen [1-12] und [13-24] hin- und herschalten. Wenn die LED nicht leuchtet, werden die Kanäle [1-12] angesteuert. Wenn die LED leuchtet, werden die Kanäle [13-24] angesteuert.

## 3.3 Playback-Bereich

Besteht aus 12 <Playback>-Tasten, 2 <Page>-Tasten und einem 2-Bit-LED-Display.




**Wiedergabe**

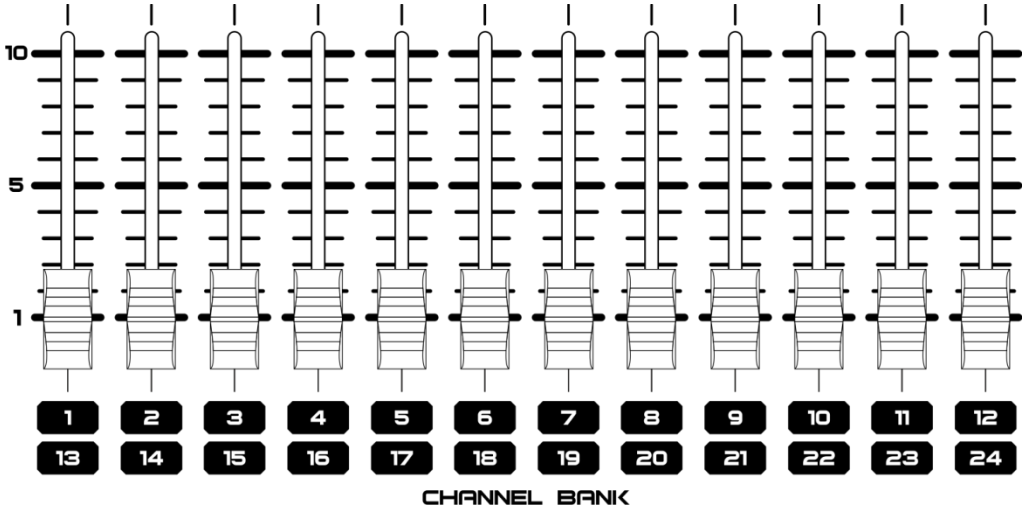
Im Programmiermodus (<Run>-Taste deaktiviert) werden von den Playback-Tasten die Funktionen Speichern, Löschen, Bearbeiten, Einfügen und Kopieren übernommen. Wenn Sie im Abspielmodus eine Playback-Taste drücken, werden die Szenen oder Chases geflasht oder die Chase-Schritte angehalten/abgespielt. Wenn eine Chase angehalten ist, blinkt die entsprechende LED.

**Seite (Page)**

Dieser Controller verfügt über 5 Playback-Seiten. Auf jeder Seite können bis zu 12 Playbacks gespeichert werden.

## 3.4 Schieberegler

12 Schieberegler und eine Run-Taste

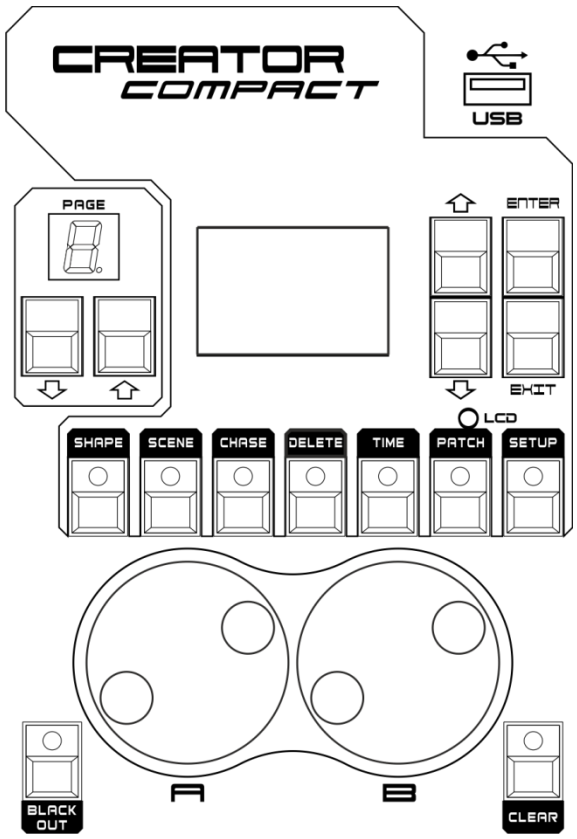



**Run**

Zum Umschalten zwischen dem Programmier- und dem Abspielmodus. Wenn die LED nicht leuchtet, befindet sich der Controller im Programmiermodus. Wenn die LED leuchtet, befindet sich der Controller im Abspielmodus. Im Programmiermodus werden mit den Schiebereglern die Kanalwerte eingestellt, sobald eine Fixture ausgewählt wurde. Wenn Sie im Abspielmodus einen Schieberegler nach oben schieben, wird das Playback gestartet. Wenn Sie ihn wieder nach unten schieben, wird die Wiedergabe angehalten. Während der Wiedergabe wird mit dem Schieberegler die Helligkeit des HTP-Kanals eingestellt.

## 3.5 Steuerungsbereich

Besteht aus einem LCD-Display, mehreren Funktionstasten und zwei Drehreglern.




- **Blackout**
  Die Ausgabe wird auf allen Kanälen auf 0 gesetzt. Solange diese Funktion aktiviert ist, blinkt die LED auf der Taste.
- **Shape**
  Zum Bedienen von Formen. Nach dem Patchen der Kanäle können mit der Patch-Taste weitere Funktionen hinzugefügt werden.
- **Scene**
  Zum Speichern von Szenen oder Chase-Schritten.
- **Chase**
  Aufklappen und Bedienen von Chases.
- **Delete**
  Zum Löschen von Szenen, Chase-Schritten und Formen.
- **Time**
  Zum Einstellen der Zeiten für Szenen, Chase-Schritte und ganze Chases.
- **Patch**
  Zum Patchen von Kanälen.
- **Setup**
  Für die Einstellungen des Controllers.
- **Drehregler A**
  Zum Modifizieren von bestimmten Menü-Informationen. Im Programmiermodus dient er in den meisten Menüs dazu, den Tiltwert von Fixtures einzustellen.
- **Drehregler B**
  Zum Modifizieren von bestimmten Menü-Informationen. Im Programmiermodus dient er in den meisten Menüs dazu, den Panwert von Fixtures einzustellen.
- **USB**
  Zum Speichern/Abrufen von Daten.

## 3.6 Begriffserklärung

- HTP: Der Kanalwert der höchsten Ausgabeleistung (Highest Takes Precedence), wird üblicherweise für Dimmerkanäle verwendet.
- LTP: Der Kanalwert der neuesten Ausgabeleistung (Latest Takes Precedence), wird üblicherweise für Nicht-Dimmerkanäle verwendet.
- Fade in (Einblenden): Die Lichtintensität steigert sich von dunkel nach hell.
- Fade out (Ausblenden): Die Lichtintensität verringert sich von hell nach dunkel.
- Szene: Ein einzelnes Bühnenbeleuchtungsdesign, das einer Playback-Taste oder einem Fader zugewiesen wird.
  Wird auch MEMORY, STATE, CUE, LOOK genannt.
- Chase: Eine Sequenz von einem oder mehreren vorprogrammierten Schritten, die automatisch nacheinander abgespielt werden.
- Chase-Schritte: Einzelne Szenen in einer Chase. Siehe oben.
- Playback: Wiedergabe von aufgenommenen Szenen oder Chases mit den Playback-Fadern.
- Record by Fixture (Aufzeichnung pro Fixture): Das ist der Standardmodus des Creator Compact. Wenn Sie z. B. einen Cue/eine Szene aufzeichnen, werden alle Parameter jeder einzelnen Fixture, an der Sie etwas geändert haben, in dem Cue gespeichert. Wenn Sie also nur die Position einer Fixtures ändern, werden auch die Parameter Farbe, Gobo, Intensität, etc. dieser Fixtures gespeichert. Dieses Vorgehen ist nützlich, da die Fixture, wenn der Cue wieder aufgerufen wird, wieder vollständig in den gespeicherten Zustand versetzt wird. Ein Nachteil kann aber die fehlende Flexibilität sein, wenn Sie mehrere Cues kombinieren möchten.
- Record by Channel (Aufzeichnung pro Kanal): Nur die geänderten Einstellungen werden im Cue gespeichert. Wenn Sie also die Position der Fixture ändern, wird auch nur die Position gespeichert. Wenn Sie den Cue aufrufen, bleiben Farbe, Gobo etc. unverändert. Dadurch können Sie einen Cue/eine Szene verwenden, um die Position einiger Fixtures zu ändern, während die Farben beibehalten werden. Dadurch können Sie Ihre Shows flexibler gestalten. Dies ist eine wirkungsvolle Funktion, die aber auch schnell zu Problemen führen kann. Sie müssen sehr sicher sein, welche Parameter Sie speichern möchten, und welche nicht. Wenn Sie noch recht wenig Erfahrung haben, sollten Sie einige „Record-by-Fixture-Cues“ haben, mit denen die Fixtures in einen bekannten Status versetzt werden. Dann können Sie sich einige Farb-Cues erstellen, um ausschließlich die Farbe zu modifizieren. Dasselbe gilt für Gobo-Cues oder andere Parameter.

# 4 Kanal-Setup

## 4.1 Kanaltypen

- **Instant**:
  LTP-Kanal ohne Fadezeit. Beim Abspielen von Playbacks bleiben die Daten während des LTP-Fadings unverändert, sie werden nach der LTP-Fadezeit ausgegeben.
- **Dimmer**:
  Dimmer-Kanal (HTP). Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Pan**:
  Pan-Kanal, LTP-Kanal mit Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Pan F**:
  Pan-Feineinstellung, LTP-Kanal mit Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Tilt**:
  Tilt-Kanal, LTP-Kanal mit Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Tilt F**:
  Tilt-Feineinstellung, LTP-Kanal mit Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Rot**:
  Rot-Kanal, LTP-Kanal mit Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Grün**:
  Grün-Kanal, LTP-Kanal mit Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Blau**:
  Blau-Kanal, LTP-Kanal mit Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Color1**:
  Farbe 1, LTP-Kanal ohne Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Color2**:
  Farbe 2, LTP-Kanal ohne Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Gobo 1**:
  Gobo 1, LTP-Kanal ohne Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Gobo 2**:
  Gobo 2, LTP-Kanal ohne Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Go 1 R**:
  Gobo 1 Rotierung, LTP-Kanal mit Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Go 2 R**:
  Gobo 2 Rotierung, LTP-Kanal mit Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Iris**:
  Iris-Effekt, LTP-Kanal mit Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Focus**:
  Fokus Rotierung, LTP-Kanal mit Fadezeit. Nach dem Setup können voreingestellte Formen geladen werden.
- **Fade**:
  LTP-Kanal mit Fadezeit. Beim Abspielen von Playbacks wird während der LTP-Zeit die Ausgabe vom aktuellen Wert zum eingestellten Wert linear geändert.

## 4.2 Setup

1) Öffnen Sie im Programmiermodus (die Run-Taste sollte nicht aktiv sein) das Hauptmenü und drücken Sie dann <Patch>, um das Patchmenü aufzurufen.
2) Wählen Sie die gewünschten Fixtures aus. Die Kanaltypen der ersten 12 Kanäle der ersten ausgewählten Fixture werden auf dem LCD-Display angezeigt. Wenn sich der Controller im 24CH-Modus befindet, drücken Sie <Page 1> in der linken unteren Ecke, damit die Kanäle 1-12 angezeigt werden, und <Page 2> für die Kanäle 13-24.
3) In der ersten Zeile des Displays werden die Kanalnummern angegeben, die die ersten Kanäle für andere Linien sind.
4) Stellen Sie mit den Schiebereglern die Kanaltypen ein. Auf dem LCD-Display werden die Änderungen in Echtzeit angezeigt.

**Jeder Kanaltyp außer „Instan“ und „Fade“ kann nur einmal pro Fixture eingestellt werden. Wenn Sie mehreren Kanälen einer Fixture denselben Typ zuweisen, wird dieser Typ auf die letzte Nummer angewandt und die zuvor eingestellten Kanäle mit diesem Typ werden auf „Instan“ gesetzt. Passen Sie besonders bei den Kanälen 13-24 auf.**

5) Drücken Sie <Enter>, um das Setup zu speichern und das Menü zu verlassen, oder <Exit>, um das Menü zu verlassen, ohne die Änderungen zu speichern.

LCD-Display:

```
[1 -][4 -][7 -][10-]
Initan|Instan|Instan
Dimmer|Pan  |Pan F
Tilt  |Tilt F|Red
Green |Blue  |Iris
```

# 5 Fixture-Steuerung

## 5.1 Fixture-Steuerung im Programmiermodus

Aktivieren Sie den Programmiermodus (Run-Taste ist deaktiviert).

- Wählen Sie eine einzelne Fixture aus bzw. deaktivieren Sie die Auswahl: Drücken Sie eine Fixture-Taste. Wenn die LED leuchtet, wurde die Fixture ausgewählt. Anderenfalls ist sie deaktiviert.
- Wählen Sie mehrere Fixture aus: Halten Sie die Fixture-Taste der ersten Fixture gedrückt und drücken Sie dann die Fixture-Taste der letzten Fixture.
- Ändern Sie den Kanalwert: Sobald die Fixtures ausgewählt sind, werden auf dem LCD-Display die Daten der ersten 12 Kanäle der ersten Fixture angezeigt. Wenn sich der Controller im 24CH-Modus befindet, drücken Sie <Page 1> in der linken unteren Ecke, damit die Kanäle 1-12 angezeigt werden, und <Page 2> für die Kanäle 13-24.

LCD-Display:

```
Live Mode = Program
1 -000 2 -000 3 -255
4 -128 5 -073 6 -001
7 -255 8 -000 9 -100
10-123 11-010 12-080
```

Stellen Sie mit den Schiebereglern die Ausgabewerte ein. Auf dem LCD-Display werden die Werte in Echtzeit angezeigt. Die Werte der Schieberegler werden in der Programmierung mit der obersten Ausgabepriorität gespeichert. Die bereits eingestellten Kanäle werden blau mit einem weißen Hintergrund angezeigt.

- **Löschen des Programmierstatus eines einzigen Kanals**:
  Drücken Sie im Hauptmenü auf <Clear> und bewegen Sie den Schieberegler des entsprechenden Kanals, damit dieser von der ausgewählten Fixture gelöscht wird.

- **Löschen des Programmierstatus einer Fixture**:
  Drücken Sie im Hauptmenü auf <Clear> und die entsprechende Fixture-Taste, damit diese aus der Programmierung gelöscht wird.

- **Löschen aller Daten im Programmiercache:**
  Drücken Sie im Hauptmenü zweimal auf <Clear>, damit alle Daten in der Programmierung gelöscht werden.

- **Blackout:**
  Drücken Sie auf <Blackout> (die LED der Taste beginnt zu blinken) um die Ausgabe aller Kanäle auf 0 zu stellen. Wenn Sie erneut auf die Taste drücken (die LED erlischt), wird die Ausgabe wiederhergestellt.

- **Pan/Tilt-Steuerung mit den Drehreglern:**
  Patchen Sie den entsprechenden Kanal auf [T] oder [P] und wählen Sie dann die Fixture aus. Nun können Sie die Kanäle mit den Drehreglern A und B steuern.

## 5.2 Fixture-Steuerung im Abspielmodus

Drücken Sie im Abspielmodus auf die gewünschte Fixture-Taste. Die Dimmer-Kanäle der Fixture werden nun mit den maximalen Werten ausgegeben.

# 6 Formengenerator

Der Formengenerator ist eine nützliche Funktion, mit der Sie komplizierte Programmieraufgaben ganz einfach ausführen können. Damit können kreisförmige, eckige oder spiralförmige Pan/Tilt-Bewegungen erstellt, die Helligkeit mit einem wellenförmigen Verlauf gedimmt und RGB-Regenbogeneffekte programmiert werden, etc. Mit dem Creator Compact können 5 Formen gleichzeitig ausgegeben werden, wobei nur 1 bearbeitet werden kann.

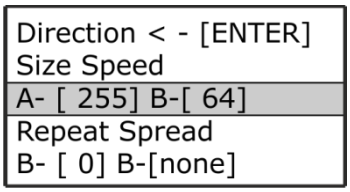
**Aktivieren Sie den Programmiermodus (Run-Taste nicht aktiv), um den Formgenerator nutzen zu können.**

## 6.1 Laden von Formen

1) Patchen Sie zuerst den Kanaltyp
2) Drücken Sie <Shape>, [Playback a Shape] und <Enter>, um das Formenmenü aufzurufen.
   - Tilt/Pan-Form
   - Dimmer-Form
   - RGB/CMY-Form
   - Farbform
   - Goboform
   - Fokusform
   - Irisform
3) Wählen Sie die gewünschten Fixtures aus, auf die Sie die Formen anwenden möchten.
4) Wählen Sie die gewünschte Option mit den Pfeiltasten aus. Drücken Sie <Enter>, um die Auswahl zu bestätigen und das Untermenü aufzurufen.
5) Wählen Sie die gewünschte Option mit den Pfeiltasten aus. Drücken Sie <Enter>, um die Auswahl zu bestätigen.
6) Bearbeiten Sie die entsprechenden Kanäle der Fixture, um den Effekt zu erstellen.

## 6.2 Bearbeiten von Formen

1) Spielen Sie die Formen ab (siehe Abschnitt 5.1):
2) Drücken Sie auf [Edit Shapes]. Navigieren Sie mit den Pfeiltasten durch die Liste und markieren Sie die gewünschten Formen mit <Enter>. Die ausgewählten Formen werden mit „*“ markiert. Überspringen Sie diesen Schritt, wenn diese Form gerade abgespielt wird.
3) Drücken Sie im Formenmenü auf <Shape Parameters> und drücken Sie <Enter>.




4) Drücken Sie <Enter>, um die Richtung der Form zu ändern. Wählen Sie mit den Pfeiltasten die Optionen „Size and Speed“ (Größe und Geschwindigkeit) und „Repeat and Spread“ (Wiederholung und Verteilung) aus. Stellen Sie die Werte mit den Drehreglern A/B ein.

- Größe: Der Umfang.
- Geschwindigkeit: Die Abspielgeschwindigkeit der Form.
- Repeat: Legt fest, wie oft die Formen wiederholt werden.
- Spread: Legt fest, wie die Werte auf ein Muster verteilt sind, 0 = gleichmäßige Verteilung.

## 6.3 Löschen von Formen

Klicken Sie im Formenmenü auf [Delete Shapes]. Navigieren Sie mit den Pfeiltasten durch die Liste und markieren Sie die gewünschten Formen mit <Enter>. Die ausgewählten Formen werden mit „*“ markiert. Drücken Sie <Delete>, um den Löschvorgang zu bestätigen.

## 6.4 Playback-Parameter

In diesem Menü können Sie die Parameter für eine Form, die in einem Playback/ einer Szene gespeichert ist, einstellen. Sie können festlegen, ob eine Form mit der vollen Größe und mit voller Geschwindigkeit beginnen soll, wenn eine Szene eingeblendet wird (Static), oder ob Größe und/oder Form ebenfalls allmählich eingeblendet werden sollen (Timed). Wenn der Szenenmodus auf 0 gestellt ist, werden die Einstellungen für Größe und Geschwindigkeit ignoriert.

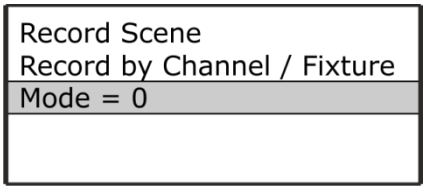
1) Drücken Sie im Menü „Shape“ auf <E>.
2) Drücken Sie die Playback-Taste für das Playback, in dem Sie die Parameter einstellen möchten.
3) <A> Stellen Sie die Größe auf Static oder Timed ein.
4) <B> Stellen Sie die Geschwindigkeit auf Static oder Timed ein.
5) Mit <C> können Sie das Offset entfernen, das von einer Form verursacht wird, wenn sie angehalten wird. Wenn Sie eine Szene mit einer Form anhalten, behält der Scheinwerfer die Werte des letzten Status der Form bei. Wenn Sie diese Option auf „Removed“ stellen, wird die Fixture auf ihre programmierten Einstellungen zurückgesetzt. Wenn diese Option auf „Remains“ gesetzt wird, verbleibt die Fixture in diesem Status.

# 7 Szenen

Der Controller verfügt über zahlreiche Funktionen, mit denen komplexe Lichteffekte erstellt werden können. Dabei sind Szenen ein grundlegendes Element, da Sie in Ihnen ein „Design“, das Sie erstellt haben, speichern können.
Es gibt insgesamt 60 Playbacks auf 5 Seiten, wobei jede Seite 12 Speicherplätze für Szenen oder Chases aufweist. Im Betriebsmodus werden die Schieberegler und Playback-Tasten für die Steuerung von Playbacks genutzt; im Programmiermodus dienen die Tasten im Playback-Bereich der Bearbeitung.

## 7.1 Erstellen

1) Aktivieren Sie den Programmiermodus (Run-Taste nicht aktiviert), leeren Sie die Programmierung (<Clear>) und programmieren Sie die Fixtures. Eine Szene kann eine Form enthalten.
2) Drücken Sie auf <Scene>. Jetzt beginnen die LEDs aller Playback-Tasten zu blinken, auf denen keine Szene gespeichert ist. Die Tasten mit einer Szene leuchten durchgehend und die mit einer Chase leuchten nicht.




3) Wählen Sie „Record by Channel“ (Aufzeichnung pro Kanal) oder „Record by Fixture“ (Aufzeichnung pro Fixture) aus.
   - Record by Fixture (Aufzeichnung pro Fixture): Wenn Sie einen Kanal einer Fixture ändern, werden auch alle anderen Kanäle in der Programmierung gespeichert. Wenn Sie die Szene wieder aufrufen, erhalten Sie genau das erwartete Ergebnis. Der Nachteil ist, dass Sie keine Szenen kombinieren können, da die neue Szene die alte überschreiben würde.
   - Record by Channel (Aufzeichnung pro Kanal): Nur der geänderte Kanal wird gespeichert. In diesem Modus können Sie Szenen speichern, die ausschließlich Positionsinformationen enthalten, und diese dann mit anderen Szenen wieder aufrufen und die Farbwerte, Gobos, etc. einstellen. Diese Methode ist sehr viel flexibler, ist bei der anfänglichen Programmierung aber wesentlich aufwändiger, da man mehrere Szenen benötigt, um ein bestimmtes Ergebnis zu erzielen.
4) Wählen Sie einen gewünschten Modus aus (siehe Abschnitt 6.5).
5) Drücken Sie eine leere Playback-Taste, um die Szene dort zu speichern. Wenn Sie eine Playback-Taste drücken, auf der sich bereits eine Szene befindet, müssen Sie <Enter> drücken, um die alte Szene zu überschreiben.

## 7.2 Einfügen von Szenen

1) Drücken Sie im Programmiermodus (Run-Taste nicht aktiviert) eine Playback-Taste, auf der sich eine Szene befindet.
2) Drücken Sie <Enter>, um die Szene in die Programmierung zu übernehmen.

## 7.3 Kopieren

1) Drücken Sie im Programmiermodus (Run-Taste nicht aktiviert) eine Playback-Taste, auf der sich eine Szene befindet.
2) Drücken Sie eine leere Playback-Taste, um die Szene dorthin zu kopieren.

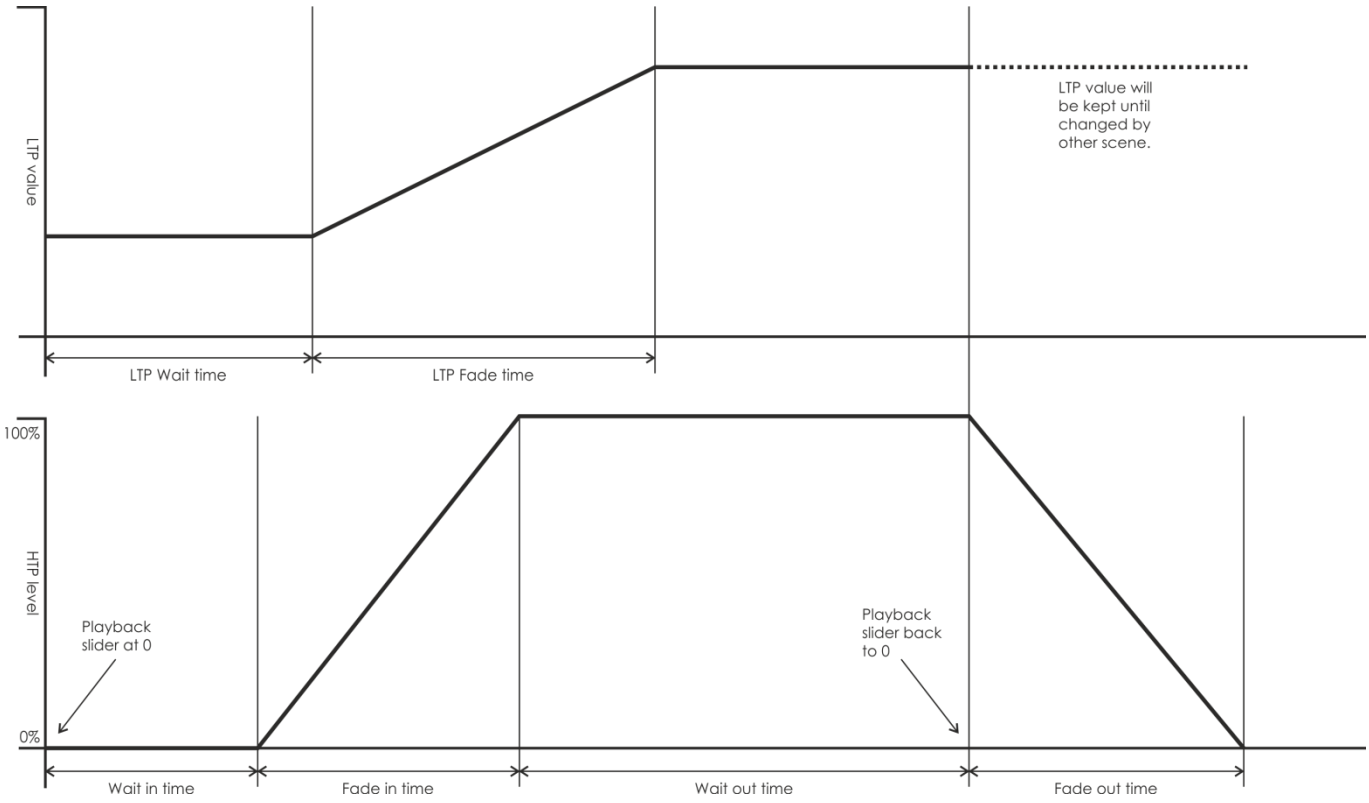
## 7.4 Löschen

1) Drücken Sie im Programmiermodus (Run-Taste nicht aktiviert) auf <Delete>, um das Löschmenü aufzurufen.
2) Drücken Sie zweimal die gewünschte Playback-Taste.

## 7.5 Überblendzeiten

Drücken Sie < Time> und dann die Playback-Taste mit der Szene, die Sie bearbeiten möchten. Sie können für jede Szene einzeln eine Einblend- und Ausblendzeit einstellen. Die Playback-Schieberegler werden nur auf HTP-Kanäle (Helligkeit) angewandt. Es gibt einen separaten LTP-Timer, mit dem Sie Bewegungszeiten einstellen können. Die LTP-Kanäle, die während des Patchings auf „Instant“ gestellt wurden, werden von den LTP-Fadezeiten nicht beeinflusst.

Die Zeiteffekte werden in der folgenden Abbildung dargestellt.

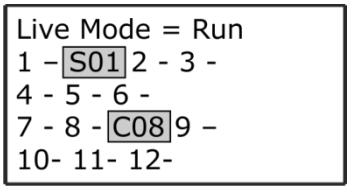



Die eingegebenen Überblendzeiten, werden auch vom Szenenmodus beeinflusst:

- Modus 0 - Es werden keine Timerinformationen verwendet. Die HTP-Kanäle werden mit den Playback-Schieberegelern von 0-100% gesteuert.
- Modus 1 - Die Kanäle werden entsprechend den eingestellten HTP- und LTP-Zeiten ein- und ausgeblendet (außer LTP-Kanäle im Instant-Modus). Wenn Sie für eine Szene im Modus 0 Zeiten eingeben, wird sie automatisch in Modus 1 versetzt. Wenn die HTP-Zeiten auf null gesetzt sind, werden die HTP-Pegel direkt mit den Schiebereglern gesteuert.
- Modus 2 - Die HTP-Kanäle werden entsprechend der eingestellten HTP-Zeiten ein- und ausgeblendet. Wenn die Zeiten auf 0 gestellt sind, werden die Kanäle direkt mit den Schiebereglern gesteuert. Die LTP-Kanäle werden von den Schiebereglern gesteuert (außer Kanäle im Instant-Modus). Setzen Sie die LTP-Überblendzeit auf 0, um diesen Modus zu nutzen.

## 7.6 Abspielen

Aktivieren Sie den Live-Modus als Betriebsmodus, schieben Sie den Schieberegler einer gewünschten Szene nach oben, sodass die entsprechende Szene auf der aktuellen Seite ausgegeben wird. Halten Sie eine Playback-Taste gedrückt, damit die entsprechende Szene ausgegeben wird. Sobald Sie die Taste loslassen, wird die Szene angehalten. Die laufenden Szenen werden auf dem LCD-Display angezeigt, wobei „S“ für Szene und „C“ für Chase steht.

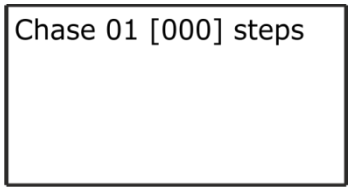


# 8. Chase

Eine Chase ist eine Sequenz von einem oder mehreren vorprogrammierten Schritten, die mit der CHASE-Taste programmiert werden. Chases können, wenn gewünscht, automatisch abgespielt werden. Manchmal sind Chases auch als SEQUENCE, STACK oder Linked Cues bekannt. Auf diesem Controller können Chases mit bis zu 120 Schritten erstellt werden.

## 8.1 Erstellen

1) Drücken Sie im Hauptmenü des Programmiermodus (Run-Taste nicht aktiviert) auf <Chase>. Jetzt beginnen die LEDs aller Playback-Tasten im Playback-Bereich zu blinken, auf denen keine Chase gespeichert ist. Die Tasten mit einer Chase leuchten durchgehend und die mit einer Szene leuchten nicht.
2) Drücken Sie die Taste, für die Sie eine Chase erstellen oder bearbeiten möchten, und drücken Sie <Enter>, um das Chase-Bearbeitungsmenü aufzurufen. Auf dem LCD-Display im Playback-Bereich wird nun die aktuelle Seitenzahl angezeigt. Sie können nun mit den Pfeiltasten im Playback-Bereich durch die Seiten blättern.
3) LCD-Display:




   - „01“ gefolgt von „Chase“ zeigt die aktuelle Playback-Nr. an, die bearbeitet wird. „[000]“ zeigt die Gesamtzahl aller Schritte der aktuellen Chase an.
   - Drücken Sie <Chase>, um das Bearbeitungsmenü zu verlassen.
4) Drücken Sie <Scene>, sobald Sie einen Schritt programmiert haben.
5) Bewegen Sie den Cursor in die 2. Zeile, um Record by Channel" oder "Record by Fixture" auszuwählen. Siehe [6.1].
6) Bewegen Sie den Cursor in die 3. Zeile und drücken Sie <Enter>, um den letzten Schritt zu speichern. Oder drücken Sie eine leere Playback-Taste, um die Chase dort zu speichern. Wenn Sie eine Szene einfügen (vor der ausgewählten Position) oder überschreiben möchten, wählen Sie die gewünschte Position aus und bewegen Sie den Cursor in die 2. Zeile und drücken Sie <Enter>, um einen bestehenden Schritt zu überschreiben, oder bewegen Sie den Cursor in die 3. Zeile und drücken Sie <Enter>, um eine Szene einzufügen.

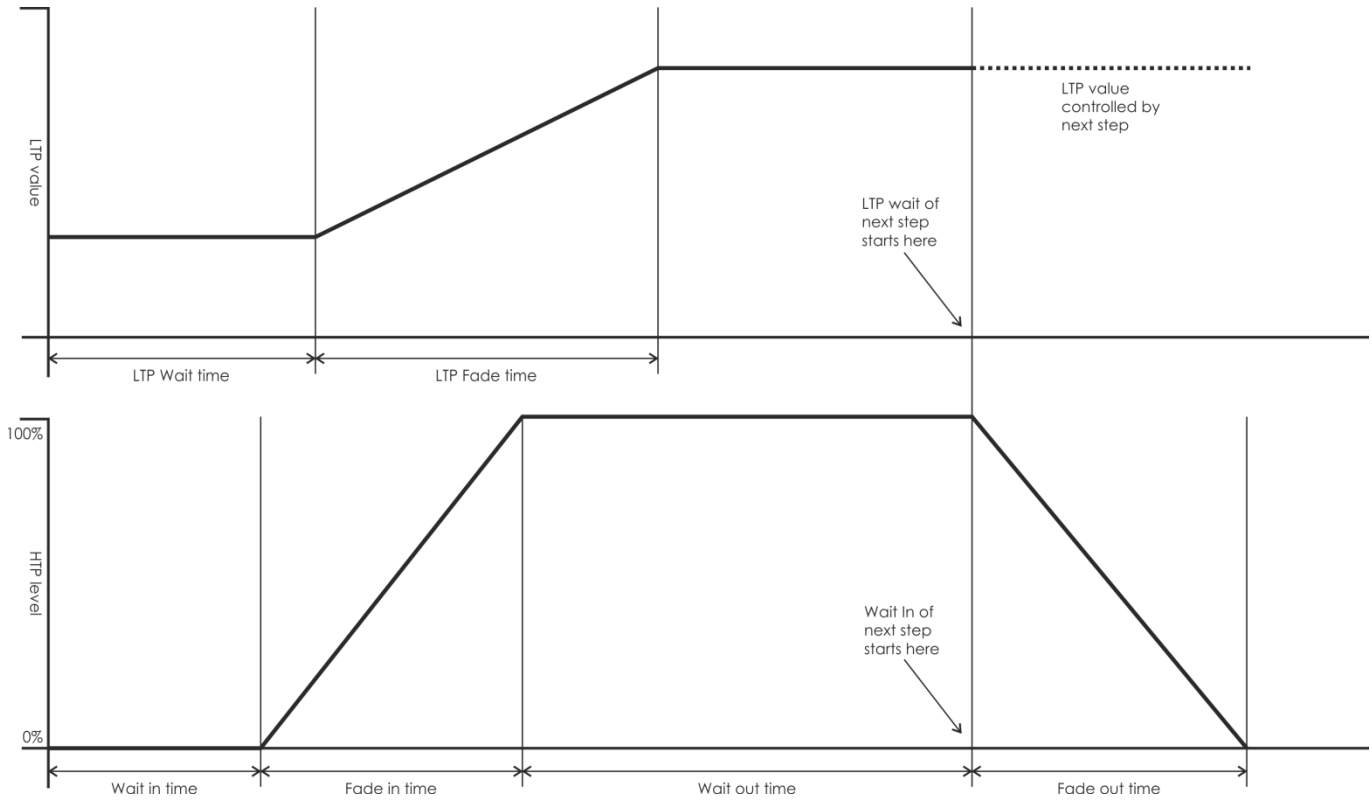
## 8.2 Löschen eines Schrittes

Drücken Sie im Chase-Bearbeitungsmenü auf <Delete>, um das Löschmenü aufzurufen. Drücken Sie dann die entsprechende Playbacktaste und <Enter>, um den Löschvorgang zu bestätigen.

## 8.3 Schrittzeit

Drücken Sie im Chase-Bearbeitungsmenü auf <Time> und dann die Playback-Taste des Schrittes, für den Sie die Zeit bearbeiten möchten. Bearbeiten Sie den Schritt mit den Menü-Pfeiltasten und den Drehreglern A/B. Drücken Sie dann <Enter>, um die Änderungen zu speichern.

Das sind die Zeitoptionen:
[Wait Fade In] – Die Wartezeit, bevor ein HTP-Kanal eingeblendet wird
[Wait Fade Out] – Die Wartezeit, bevor ein HTP-Kanal ausgeblendet wird
[Fade In] –Die Einblendzeit eines HTP-Kanals
[Fade Out] –Die Ausblendzeit eines HTP-Kanals
[LTP Slope]– Die Überblendzeit eines LTP-Kanals
[Link] – Verbindung der Chase-Schritte, damit sie automatisch nacheinander abgespielt werden.
[LTP Wait] – Die Wartezeit vor der Überblendung eines LTP-Kanals
[Simple Step] –Die allgemeine Zeit für mehrteilige Szenen
[Complex Step] – Die gesonderte Zeit für einen einzigen Schritt




## 8.4 Einfügen eines Schrittes

Drücken Sie im Chase-Bearbeitungsmenü die Playback-Taste des gewünschten Schrittes, um dessen Daten in die Programmierung zu übernehmen.

## 8.5 Allgemeine Überblendzeiten

Drücken Sie im Hauptmenü auf <Time> und dann die Playback-Taste mit der gewünschten Chase. Ändern Sie die gewünschten Werte mit den Pfeiltasten und den Drehreglern A und B. Drücken Sie <Enter>, um die Änderungen zu speichern.

## 8.6 Löschen einer Szene

Drücken Sie im Hauptmenü des Programmiermodus auf <Delete> und dann zweimal die Playback-Taste der gewünschten Szene.

## 8.7 Kopieren einer Chase

Drücken Sie im Hauptmenü des Programmiermodus die gewünschte Playback-Taste mit der gewünschten Chase und dann eine weitere Playback-Taste, um die Chase dorthin zu kopieren.

## 8.8 Abspielen

Aktivieren Sie den Abspielmodus. Wenn Sie einen Schieberegler nach oben schieben, wird die zugehörige Chase auf der aktuellen Seite abgespielt.

- **Starten der Chase mit Schieberegler**
  Wenn Sie die entsprechende Playback-Taste drücken, wird die Chase angehalten oder abgespielt. Wenn für den aktuellen Schritt nicht die Linkfunktion aktiviert ist, wird die Chase angehalten, bis die entsprechende Playback-Taste gedrückt wird. Während die Chase im Pausemodus ist, blinkt die LED der entsprechenden Playback-Taste,
- **Starten der Chase ohne Schieberegler**
  Halten Sie die Playback-Taste gedrückt, um die Chase abzuspielen. Wenn Sie die Taste loslassen, wird die Chase angehalten.

# 9. Einstellung

Drücken Sie im Programmiermodus auf <Setup>, um das Setup-Menü aufzurufen.

## 9.1 Wipe Playback (Löschen von Playbacks)

Die Playbackdaten auf dem Controller werden gelöscht, die Patchdatenbleiben erhalten.

## 9.2 Wipe All (Alles löschen)

Alle Daten auf dem Controller werden gelöscht.

## 9.3 Switch display language (Sprachauswahl)

Der Creator Compact verfügt über die Sprachen EN/DE/FR.

## 9.4 Save & Load (Speichern & Laden)

Schließen Sie ein USB-Speichergerät an.

- **Save:** Ändern Sie die Zeichen mit Drehregler B und bewegen Sie den Cursor mit den Pfeiltasten. Drücken Sie <Enter>, um die Datei zu speichern.
- **Load:** Wählen Sie die Daten, die Sie gespeichert haben, aus und drücken Sie <Enter>, um sie zu laden.

## 10. Wartung

Der Bediener muss sicherstellen, dass alle sicherheitsrelevanten und maschinentechnischen Vorrichtungen jeweils nach einem Jahr einer technischen Abnahmeprüfung durch qualifiziertes Personal unterzogen werden.
Der Bediener muss sicherstellen, dass alle sicherheitsrelevanten und maschinentechnischen Vorrichtungen einmal jährlich durch qualifiziertes Personal überprüft werden.

Bei der Überprüfung müssen die nachfolgenden Punkte betrachtet werden:

1) Alle Schrauben, die für die Installation des Produkts oder von Teilen des Produkts verwendet werden, müssen festsitzen und dürfen nicht korrodiert sein.
2) Weder Gehäuse noch Befestigungen oder die Stellen, an denen das Produkt befestigt ist, dürfen Verformungen aufweisen.
3) Mechanisch bewegte Bauteile wie Achsen, Linsen, etc. dürfen keinerlei Verschleißspuren aufweisen.
4) Netzkabel müssen unbeschädigt sein und dürfen keine Anzeichen von Materialermüdung aufweisen.

Der Creator Compact von Showtec ist annähernd wartungsfrei. Dennoch sollte das Gerät regelmäßig gereinigt werden.

Trennen Sie das Gerät vom Netz und wischen Sie es mit einem feuchten Tuch ab. Tauchen Sie das Gerät niemals in eine Flüssigkeit. Verwenden Sie keinen Alkohol oder Lösungsmittel.

Die Anschlüsse sollten ebenfalls regelmäßig gereinigt werden. Trennen Sie das Gerät vom Netz und wischen Sie den DMX- und den Audio-Eingang mit einem feuchten Tuch ab. Versichern Sie sich, dass alle Anschlüsse vollständig trocken sind, bevor Sie das Gerät mit anderen Geräten verbinden oder wieder ans Netz anschließen.

## 11 Q/A

Q: Warum kann die Helligkeit nicht mit den Playback-Schiebereglern eingestellt werden und weshalb wird Sie auf 0 gestellt, wenn man auf <Clear> drückt.

A: Überprüfen Sie, dass Sie den Dimmerkanal konfiguriert haben. Wenn nicht, kann der Dimmerkanal nicht mit dem Playback-Schiebereglern gesteuert werden. Wenn Sie zweimal auf <Clear> drücken, wird der Wert auf 0 gestellt. So konfigurieren Sie den Dimmerkanal:
Aktivieren Sie den Programmiermodus. Drücken Sie <Patch>, um das Patchmenü aufzurufen. Wählen Sie die gewünschte Fixture aus und verschieben Sie den Schieberegler des Dimmerkanals, bis sein Wert [Dimmer] auf dem Display angezeigt wird.

Q: Ich möchte in einem Playback keine Dimmerdaten speichern.

A: Wenn Sie die Dimmerdaten, nachdem Sie die gewünschte Helligkeit eingestellt haben, nicht speichern möchten, können Sie folgenden Schritte durchführen, um den Dimmerkanal zu entfernen:
Aktivieren Sie den Programmiermodus. Wählen Sie die gewünschte Fixture aus. Drücken Sie <Clear>, um das Löschmenü aufzurufen. Verschieben Sie den Schieberegler des Dimmerkanals zu einer beliebigen Position. Drücken Sie <Exit>, um das Menü zu verlassen. Auf dem Display wird der Dimmerkanal nun nicht mehr als ON angezeigt. Bearbeiten Sie das Playback danach weiter und wählen Sie beim Speichern die Option „Record by Channel“ aus. Der Dimmerkanal wird dann nicht gespeichert.

© 2014 Showtec.