

Änderungen in den Bedienstrukturen der Solution Serie - ab ZerOS Version 7.9.2

Einführung

Die neue ZerOS Version 7.9.2 beinhaltet wesentliche Änderungen in den Bedienstrukturen einiger Zero 88 Lichtsteuerkonsolen. Wir möchten dadurch die Bedienung zwischen den unterschiedlichen ZerOS Konsolenserien vereinfachen und Programmierabläufe angleichen. Bitte machen Sie sich mit Neuerungen vertraut, bevor Sie eine Veranstaltung mit der neuen ZerOS Version 7.9.2 fahren.

HINWEIS: Ein Downgrade zur vorherigen ZerOS Version ist möglich. Bitte sichern Sie eine Datei der alten Show.

Betroffene Produktserien

- ✓ Solution
- ✓ Solution XL
- ✓ Leap Frog 48
- ✓ Leap Frog 96

Abkürzungen

In den nachfolgenden Hinweisen werden die 20 Multifunktionstasten auf der rechten Seite der Lichtsteuerkonsole als 'MFKs' bezeichnet.

Kompatibilität

Beim Laden älterer Showfiles mit der neuen ZerOS 7.9.2 werden automatisch notwendige Änderungen ausgeführt, um eine Kompatibilität der Show zu gewährleisten. Daher ist es dringend vor Veranstaltungsbeginn notwendig, die geladene Show sorgfältig zu prüfen, ob alle Änderungen korrekt ausgeführt worden sind. Die Änderungen werden beim Laden der Show im Detail angezeigt. Weitere Informationen finden Sie in den Release Notes der Version ZerOS 7.9.2: zero88.com/software/zeros

Update-Anleitung

Bitte beachten Sie die ZerOS 7.9.2 Release Notes für detaillierte Hinweise zu dem Update. Den Software-Download und wichtige Informationen finden Sie hier: zero88.com/software/zeros

“Playbacks” und “Cues”

Aus “Memory X” wird nun “Playback 0” und Memories/Szenen werden ab sofort “Cues” genannt. Abgesehen von den Begrifflichkeiten gibt es wenig Unterschiede, außer bei der Programmierung von Chasern. Weitere Informationen finden Sie auf den nächsten Seiten unter “Chaser”.

“Submasters” werden zu “Playbacks”, die ab sofort mehr als nur einen “Cue” beinhalten können. Auf einen Playback können mehrere Cues als Cue-Liste gespeichert werden. Die Taste unterhalb des Faders dient dabei als GO-Taste.

Ein “Submaster” aus einem alten Showfile wird als Playback mit nur einem Cue behandelt.

Setup

Das Setup wurde mit weniger Optionen auf der linken Seite komplett neu organisiert und wesentlich vereinfacht. “Load file” dient zum Laden einer Show, kundenspezifischer Geräteprofile, neuer Gerätebibliotheken, ASCII Showfiles und zukünftiger ZerOS Updates.

Record, Update, Delete & Name

Die Schritte 2 und 3 der "Drei-Stufen-Programmierung" wurden getauscht.

Schritt	Bisherige Methode	Neue Methode
1	Lichtstimmung erstellen (mit Hilfe der Preset-Fader, MFks und Encoder für Geräte)	Lichtstimmung erstellen (mit Hilfe der Preset-Fader, MFks und Encoder für Geräte)
2	Auswahl wo gespeichert werden soll (durch Drücken der Tasten "Submaster" oder "Memory" und Auswahl des Submasters / Memory zum speichern)	Record drücken
3	Record drücken	Auswahl wo gespeichert werden soll (durch Drücken der GO-Taste unterhalb des Playbacks oder durch Eingabe einer Zielnummer mit den MFks, z.B. Cue 5.5, mit der MFK Eingabe "5.5", bevor die GO-Taste gedrückt wird)

Update (Editieren), Delete (Löschen) und Name (Benennung) sind weitgehend ähnlich. Beispiele:

Option	RECORD (Speichern)	UPDATE (Editieren)	DELETE (Löschen)	NAME (Benennung)
1	... Record Enter ... (Speichert die aktuellen Werte im nächsten freien Cue innerhalb des angezeigten Playbacks)	... Update Enter ... (Speichert die Änderungen im aktuellen Cue (Current = grüner Balken) innerhalb des angezeigten Playbacks)	... Delete Enter ... (ungültige Eingabe)	... Name Enter ... (ungültige Eingabe)
2	... Record Go ... (Drücken der GO-Taste unterhalb des Playback-Faders speichert die aktuellen Werte im nächsten freien Cue – jeder Playback-Fader und auch der Master-Playback kann ausgewählt werden)	... Update Go ... (Drücken der GO-Taste unterhalb des Playback-Faders speichert die Änderungen im aktuellen Cue – Current = grüner Balken)	... Delete Go ... (Drücken der GO-Taste unterhalb des Playback-Faders löscht den gesamten Playback mit allen Cues)	... Name Go ... (Drücken der GO-Taste unterhalb des Playback-Faders benennt den gesamten Playback)
3	... Record 5 Enter ... (Aktuelle Werte werden für Cue 5 innerhalb des angezeigten Playbacks gespeichert - Drücken der Taste "Record" öffnet ein numerisches Tastenfeld auf den MFks, die zur Auswahl einer Cue-Nummer dienen)	... Update 5 Enter ... (Änderungen für Cue 5 innerhalb des angezeigten Playbacks werden gespeichert)	... Delete 5 Enter ... (Cue 5 innerhalb des angezeigten Playbacks wird gelöscht)	... Name 5 Enter ... (Cue 5 innerhalb des angezeigten Playbacks wird benannt)
4	... Record 5 Go ... (Drücken der GO-Taste speichert die aktuellen Werte in den Cue 5 innerhalb dieses Playbacks)	... Update 5 Go ... (Drücken der GO-Taste speichert die Änderungen in den Cue 5 innerhalb dieses Playbacks)	... Delete 5 Go ... (Drücken der GO-Taste löscht Cue 5 innerhalb dieses Playbacks)	... Name 5 Go ... (Drücken der GO-Taste benennt Cue 5 innerhalb dieses Playbacks)

Die GO-Taste in der obigen Tabelle bezieht sich auf die Flash/Go-Taste unterhalb des Playback-Faders.

Auch Punktspeicherplätze können zwischen den Cues eingefügt werden, z.B. **Record** **5.5** **Enter** speichert einen Cue 5.5 zwischen den Cues 5 und 6.

Beim Speichern eines zweiten Cues (auf einen der Playback-Fader, nicht im Master-Playback 0) mit den o.g. Optionen 1 und 2, öffnet sich ein Popup-Fenster mit den Optionen "Overwrite", "Merge", "Create 2nd Cue", "Create Chase" oder "Cancel". Wählen Sie "Create 2nd Cue", um den zweiten Cue zu speichern. Alternativ wählen Sie eine der anderen Optionen "Overwrite", "Merge", "Create Chase" oder "Cancel".

Overwrite = überschreiben, Merge = zusammenfügen, Create 2nd Cue = 2. Cue erstellen/speichern, Create Chase = Chase erstellen oder Cancel = Abbruch der Aktion

Chaser

In vorherigen ZerOS Versionen wurden Chaser in der Solution Serie aus mehreren Schritten erstellt und direkt auf einem Submaster gespeichert. Ab der ZerOS 7.9.2 werden Chaser aus mehreren Cues erstellt. Alle Cues innerhalb eines Playbacks werden mit dem Befehl "Turn into a chase" in einen Chaser umgewandelt. Die Blendzeiten der einzelnen Cues werden dabei durch globale Chase-Einstellungen und Trigger ersetzt.

Speichern Sie zunächst einen ersten Cue auf einen Playback-Fader. Drücken der Taste 'Record' beim zweiten Cue auf diesen Playback-Fader öffnet ein Popup-Fenster. Wählen Sie die Option "Create Chase" aus. Erstellen Sie danach weitere Schritte für dieses Chaser, die Sie mit 'Record' speichern.

Gedrückt halten der Setup-Taste zusammen mit der gewünschten Flash/Go-Taste unterhalb des Playback-Faders öffnet die Playback-Optionen für diesen Chaser (Speed, Direction usw.). Verfügbare Optionen können unter "Chase" ausgewählt werden.

Um einen Chaser mit einem anderen Cue zu starten, wählen Sie zunächst den Cue aus der den Chase triggern soll, gehen Sie danach zum Menüpunkt "Cue Settings" und drücken Sie die ENTER Taste. Wählen Sie "Macros", danach die Option "Trigger Cues" und wählen Sie das Playback mit dem Chaser aus.

Um einen Chaser zu stoppen (Release), wählen Sie den Cue aus der den Chase stoppen soll, gehen Sie danach zum Menüpunkt "Cue Settings" und drücken Sie die ENTER Taste. Wählen Sie "Macros", danach die Option "Release Cues" und wählen Sie das Playback mit dem Chaser aus.

Bedientasten auf der Front

Die Funktionalität einiger Bedientasten auf der Front haben sich geändert, um die Funktionen der neuen ZerOS 7.9.2 zu unterstützen. Änderungen werden nachfolgend beschrieben. Nicht aufgeführte Bedientasten haben keine geänderte Funktionalität (mit Ausnahme der zuvor genannten Tasten Record, Update, Delete & Name).

MEMORIES	MEMORIES öffnet die Cue-Liste des ausgewählten Playbacks. Gedrückt halten der Taste MEMORIES zusammen mit der gewünschten Flash/Go-Taste eines anderen Playback-Faders selektiert ein anderes Playback - weitere Infos unter Playbacks und Cues auf der ersten Seite dieser Information
SUBMASTERS	SUBMASTERS zeigt Infos zur aktuellen Playback-Seite (zuvor wurden die Submaster dieser Seite angezeigt)
PGM WIN	PGM WIN öffnet das "Fixture Levels Window" des ausgewählten Playbacks, welches die Werte der Geräte in den einzelnen Cues anzeigt - gedrückt halten der Taste PGM WIN zusammen mit der gewünschten Flash/Go-Taste eines anderen Playback-Faders selektiert ein anderes Playback
TIME	TIME wird zusammen mit anderen Tasten für unterschiedliche Fadezeit-Optionen verwendet (z.B. Attribut-Paletten mit Blendzeiten)
LOAD	Um einen Cue zur Editierung in den Programmer zu laden, drücken Sie LOAD, geben Sie die Cue-Nummer im numerischen Tastenfeld der MFKs ein und drücken Sie die gewünschte Flash/Go-Taste des Playback-Faders, welcher diesen Cue beinhaltet.
INSERT	INSERT ist nicht mehr erforderlich, da Cue-Nummer beim Record-Prozess definiert werden können. INSERT bietet eine Reihe neuer Funktionen, die durch den Benutzer mit der Tastenkombination SETUP & INSERT definiert werden können.
STEP (beide)	Beide STEP Tasten werden für die Funktion "Global Tap Tempo" bei Chasern verwendet.
PRESET CONTROL	PRESET CONTROL (und beide Fader) werden nun standardmäßig angezeigt. Diese Einstellungen können unter SPECIAL und der Option "Preset Mode" mit den MFKs geändert werden.
SPECIAL	Die Optionen unter SPECIAL sind aktualisiert worden und bieten einen schnelleren Zugriff. Bitte machen Sie sich vor dem ersten Einsatz mit dem neuen Layout vertraut.