

Sunlite Suite 2

Deutsch

SUNLITE is a trademark of Bruno Nicolaudie.

WINDOWS is a trademark of the MICROSOFT CORPORATION.

All rights reserved. No parts of this work may be reproduced in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without the written permission of the publisher.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks. While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document. © 1989-2012 Nicolaudie

Table of contents

| | |
|---|----|
| 1. Bevor es losgeht | 1 |
| 1.1. Neuerungen in Sunlite Suite 2 | 2 |
| 1.2. Bestandteile der Sunlite Suite 2 Software | 9 |
| 1.3. Software & Hardware Installation | 14 |
| 1.4. DMX-Geräte Profile | 15 |
| 2. Schnellstartanleitung | 17 |
| 2.1. Erstellen Ihrer ersten Show und Seite | 18 |
| 2.2. Erstellen Ihrer ersten Szene | 23 |
| 2.3. Szenen editieren mit "Easy Step" | 26 |
| 2.4. Szenen editieren mit "EasyTime" | 29 |
| 2.5. Using a MIDI Controller | 31 |
| 3. Programmieren | 35 |
| 3.1. Show Struktur | 36 |
| 3.2. MASTER-Seite erstellen | 36 |
| 3.3. Zyklus erstellen | 39 |
| 3.4. Schaltflächen Editor | 41 |
| 3.5. Schaltflächen anordnen und positionieren | 44 |
| 3.6. Schaltflächen Drehknöpfe | 48 |
| 3.7. Szene überblenden (Fading) | 52 |
| 3.8. Paletten | 53 |
| 3.9. Paletten Arten | 56 |
| 3.10. Followspot | 58 |
| 4. EasyTime Effekte | 62 |
| 4.1. Konstanter Pegel | 63 |
| 4.2. Verlauf (Gradient) | 64 |
| 4.3. Kurve | 65 |
| 4.4. Farbe | 65 |
| 4.5. Pan/Tilt | 66 |
| 4.6. Matrix | 67 |
| 4.7. Bild | 68 |
| 4.8. Gif | 68 |
| 4.9. Video | 69 |
| 4.10. Text | 70 |
| 4.11. Farbmanager | 71 |
| 4.12. EasyTime Phasing | 72 |
| 5. Umgang mit DMX Geräten | 76 |
| 5.1. Gruppen | 77 |
| 5.2. Rects | 77 |
| 5.3. Live Kontrolle mit Gruppen | 79 |
| 5.4. Fortgeschrittene Positionierung | 81 |
| 5.5. Fortgeschrittenes patchen | 82 |
| 5.6. Arbeiten mit mehreren DMX-Universen | 84 |
| 5.7. Patch drucken | 86 |
| 6. Externe Kontrolle & Triggering | 86 |
| 6.1. Tastatur | 87 |
| 6.2. Datum & Uhrzeit | 87 |

| | |
|---|-----|
| 6.3.Konsole (MIDI & DMX, Joystick) | 89 |
| 6.4.DMX | 94 |
| 6.5.Joystick | 96 |
| 6.6.Interface Eingangskontakte (Ports) | 97 |
| 6.7.MIDI Time Code (MTC) | 99 |
| 6.8.Audio | 100 |
| 6.9.OLED Keypad | 105 |
| 7.Ereiterte Funktionen | 106 |
| 7.1.Verriegelungen & Zugangsberechtigungen | 107 |
| 7.2.Favoriten | 108 |
| 7.3.Multimedia | 109 |
| 7.4.Stand Alone | 110 |
| 8.Easy Show | 113 |
| 8.1.Getting Started | 114 |
| 8.2.Creating Timelines Manually | 116 |
| 8.3.Timeline Options | 117 |
| 8.4.Other Options | 118 |
| 8.5.Triggering | 119 |
| 8.6.Synchronization Options | 120 |
| 9.Andere Software | 121 |
| 9.1.Konsolen Editor | 122 |
| 9.2.3D Visualiser | 124 |
| 9.3.Scan Library Editor | 126 |

1. Bevor es losgeht

Herzlich Willkommen zu Sunlite Suite 2

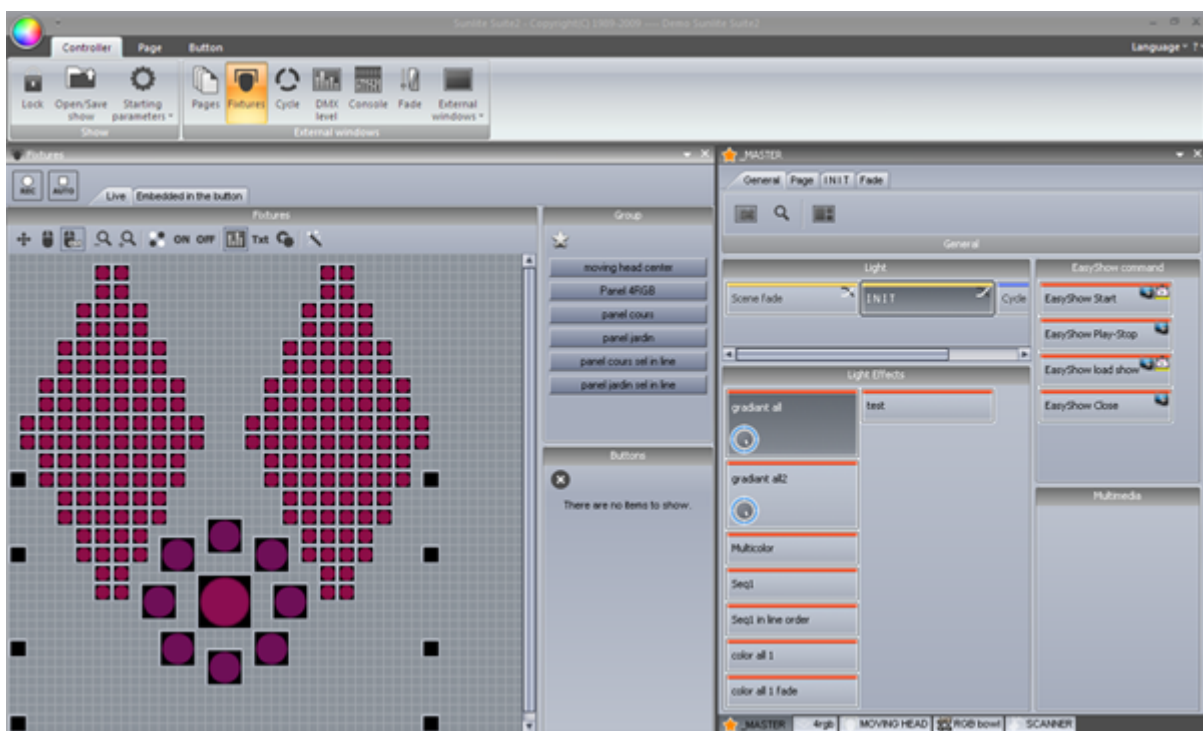
Vielen Dank, dass Sie sich für die Sunlite Suite 2 DMX-Software von Nicolaudie entschieden haben. Damit Sie sofort mit Ihrer neuen leistungsstarken Software starten können und Ihre eigenen spektakulären Lichtshows programmieren können, haben wir die ersten Kapitel kurz und einfach gehalten.

Im ersten Kapitel gehen wir auf die Bedienung der Software ein, im zweiten Kapitel schauen wir uns dann einige Grundlagen genauer an.

Wenn Sie die ersten beiden Kapitel gelesen haben,

sollten Sie in der Lage sein Ihre DMX-Geräte zu steuern und kleinere Shows zu programmieren.

Um mehr zu erfahren schauen Sie sich auch die Video-Tutorials auf www.nicolaudie.com/nicolaudietv an.



Checklist

Bevor es losgeht, sollten Sie sich überzeugen das Sie alles zur Hand haben was Sie zum Betrieb von Sunlite Suite 2 benötigen :

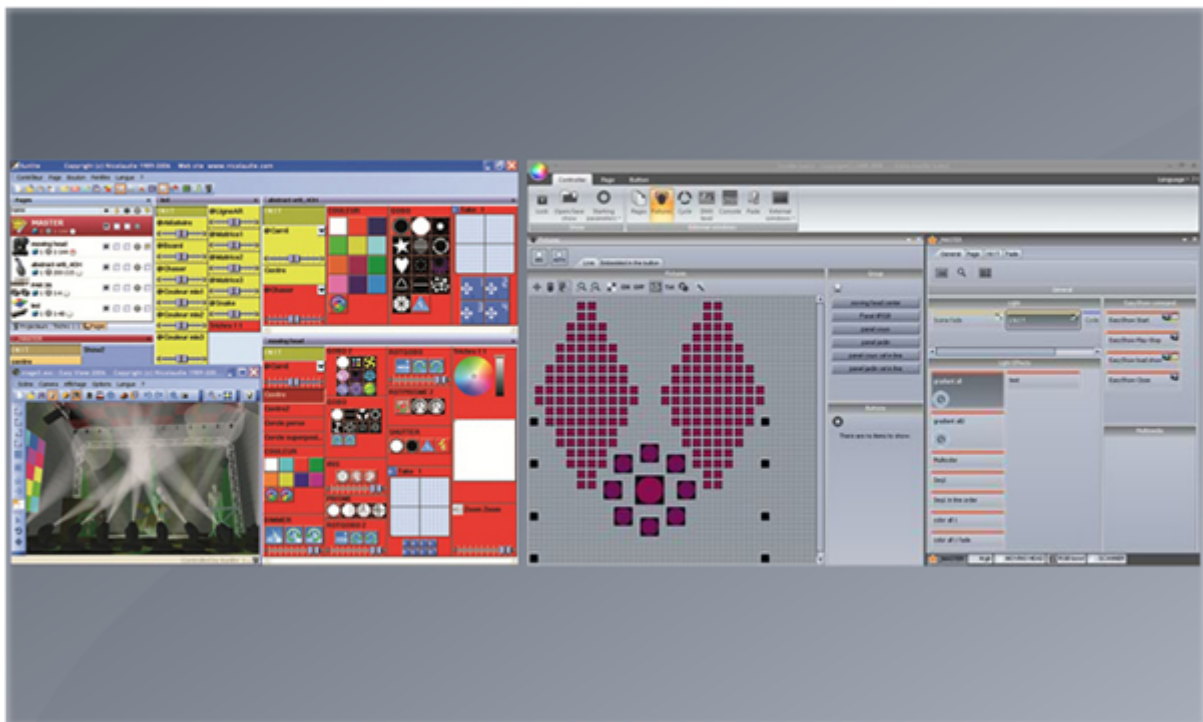
- Sunlite Suite 2 USB-DMX Interface
- PC oder Laptop mit Microsoft WindowsXP, Vista, 7 oder 8
- USB Kabel
- Instalations CD

Wenn Sie über eine Internetverbindung verfügen, ist es ratsam die aktuellste Version der Sunlite Suite 2 Software von der Homepage www.nicolaudie.com herunter zu laden.

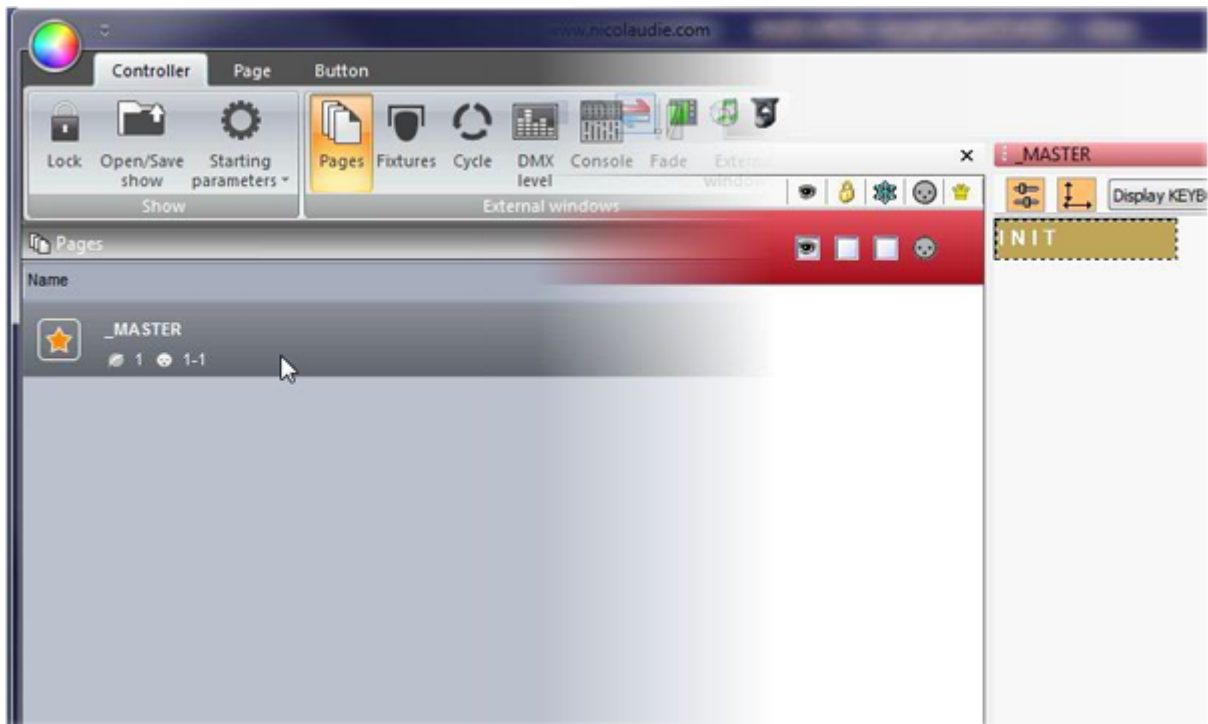


1.1. Neuerungen in Sunlite Suite 2

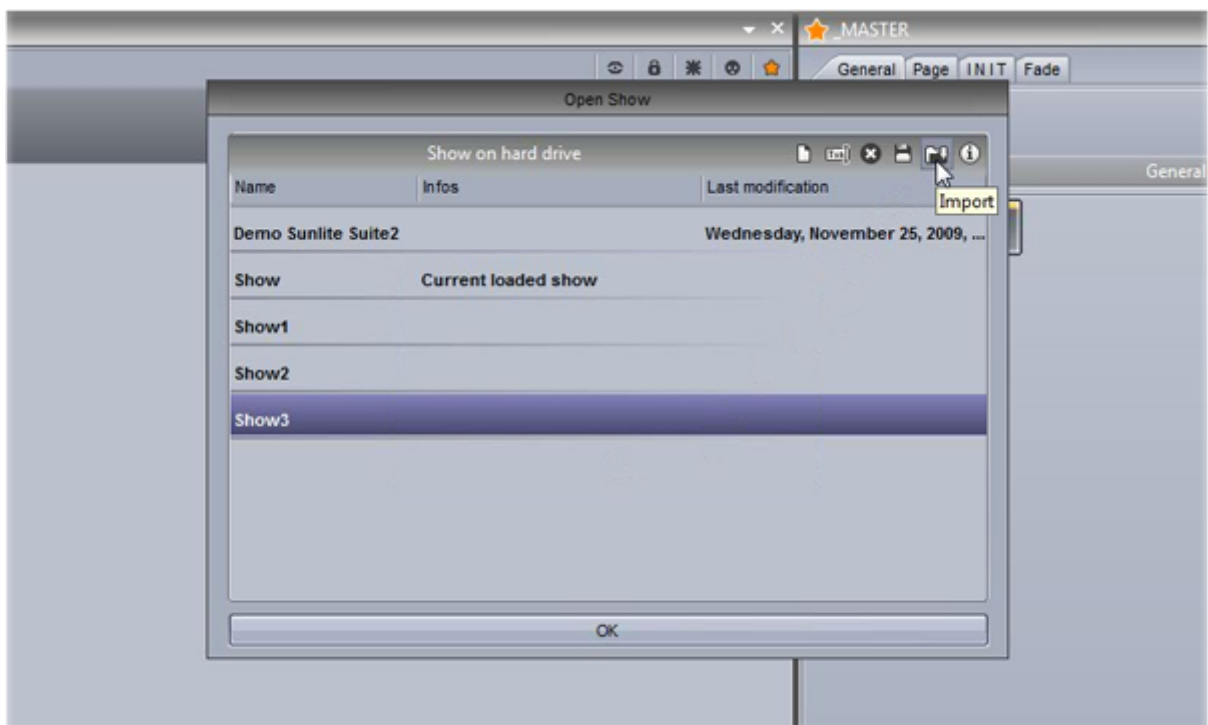
Sollten Sie schon mit unserer "Sunlite Suite1" Software vertraut sein, bekommen Sie in diesem Abschnitt einen Überblick über Verbesserungen und neue Funktionen in "Sunlite Suite 2".



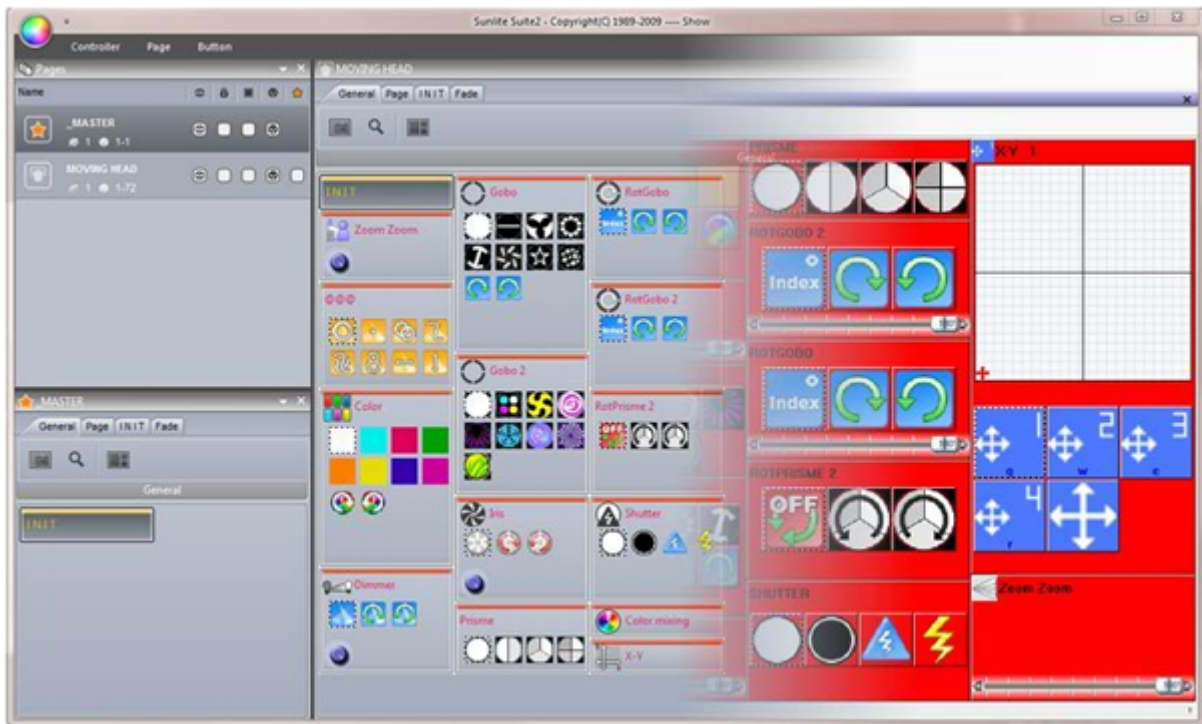
Oben im Bild sehen Sie die neue Multifunktionsleiste, über diese erreichen Sie alle Hauptfunktionen von Suite 2



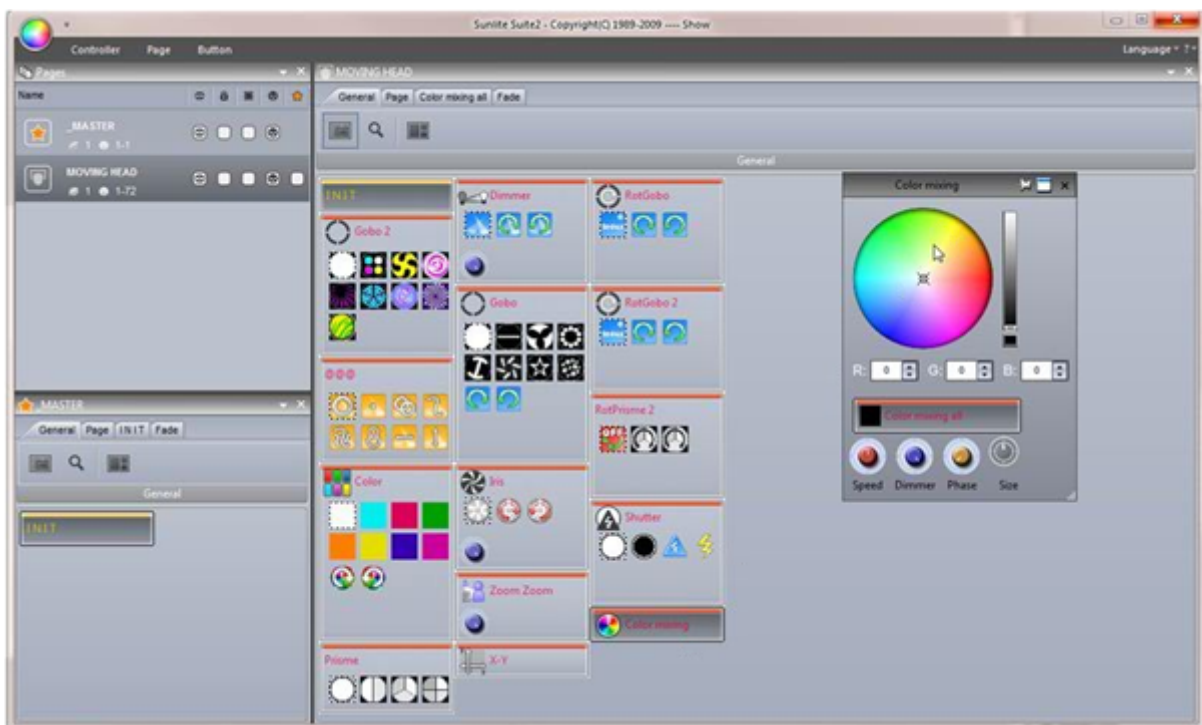
Ihre Shows werden in "Sunlite Suite 2" in einer ".shw" Datei gespeichert.
Alte (.ssh) Show-Dateien aus "Sunlite Suite 1" können importiert werden



Die Softwareoberfläche wurde ergonomischer gestaltet und spart Platz. Buttons können nun einfach per "drag&drop" neu angeordnet werden.



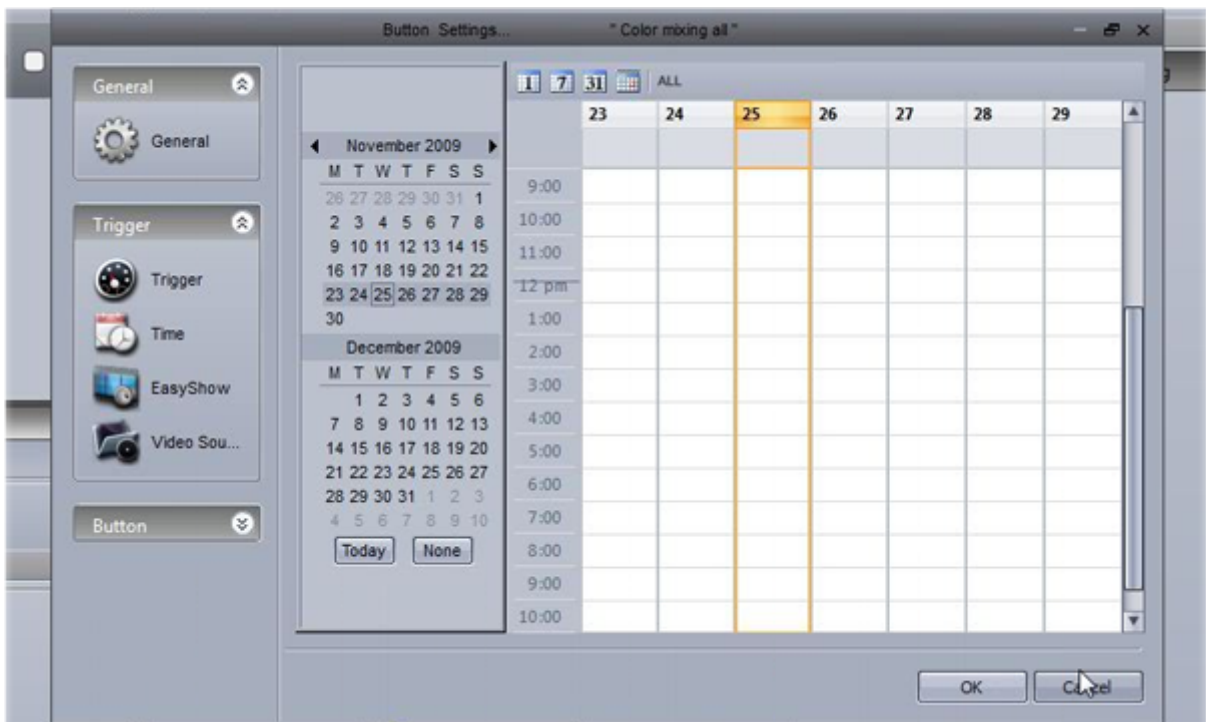
Buttons können auch in pop-up Fenstern zusammengefaßt werden, dies spart zusätzlich Platz auf dem Bildschirm



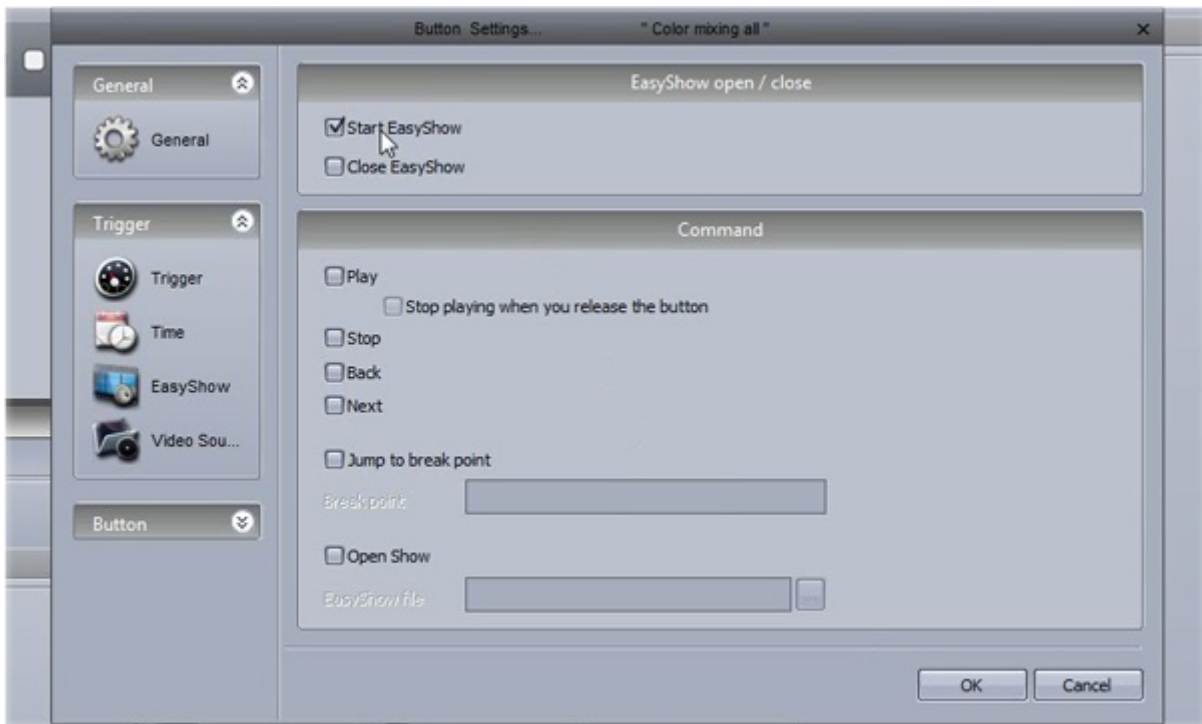
Wenn Sie auf einen Button mit gedrückter Shift-Taste links-klicken, erscheint ein kleines Fenster in welchem Sie schnell Parameter ändern können. Fader wurden aus Platzgründen durch Potis ersetzt, wenn Sie auf einen Poti klicken erscheint ein Fader und Sie können den Wert wie gewohnt mit der Maus verändern



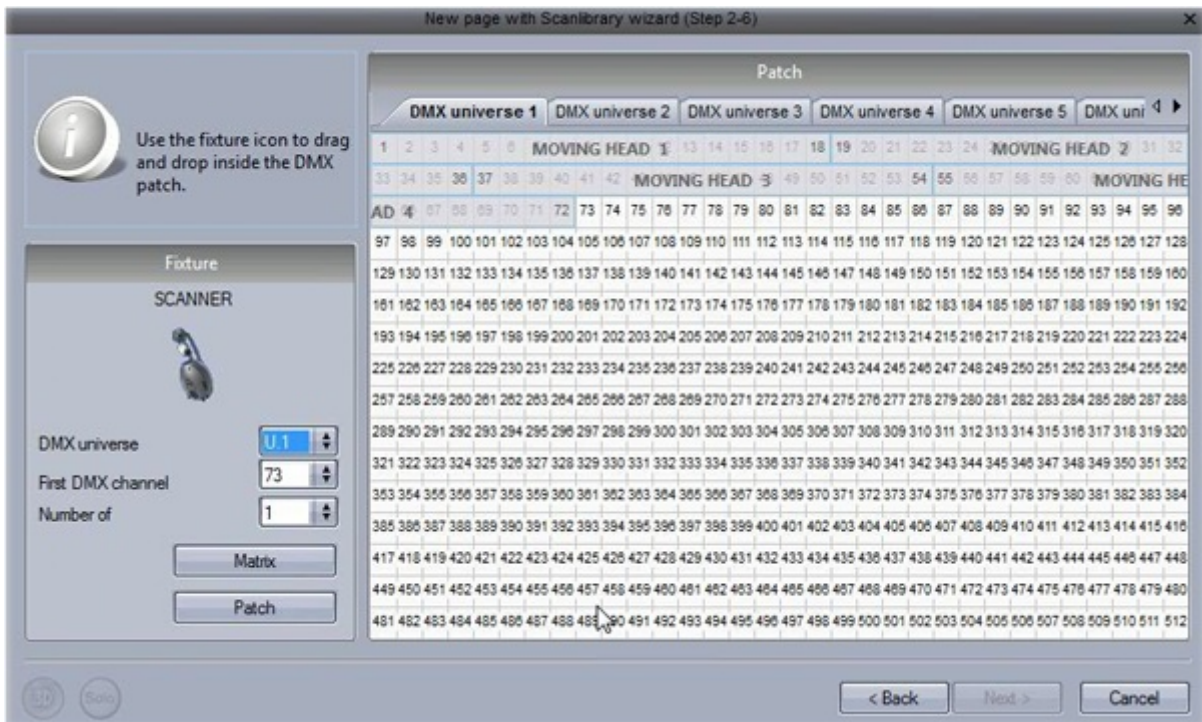
Der Kalender zum triggern von Buttons hat nun eine grafische Benutzeroberfläche. So behalten Sie immer den Überblick und können einfach Termine hinzufügen oder entfernen.



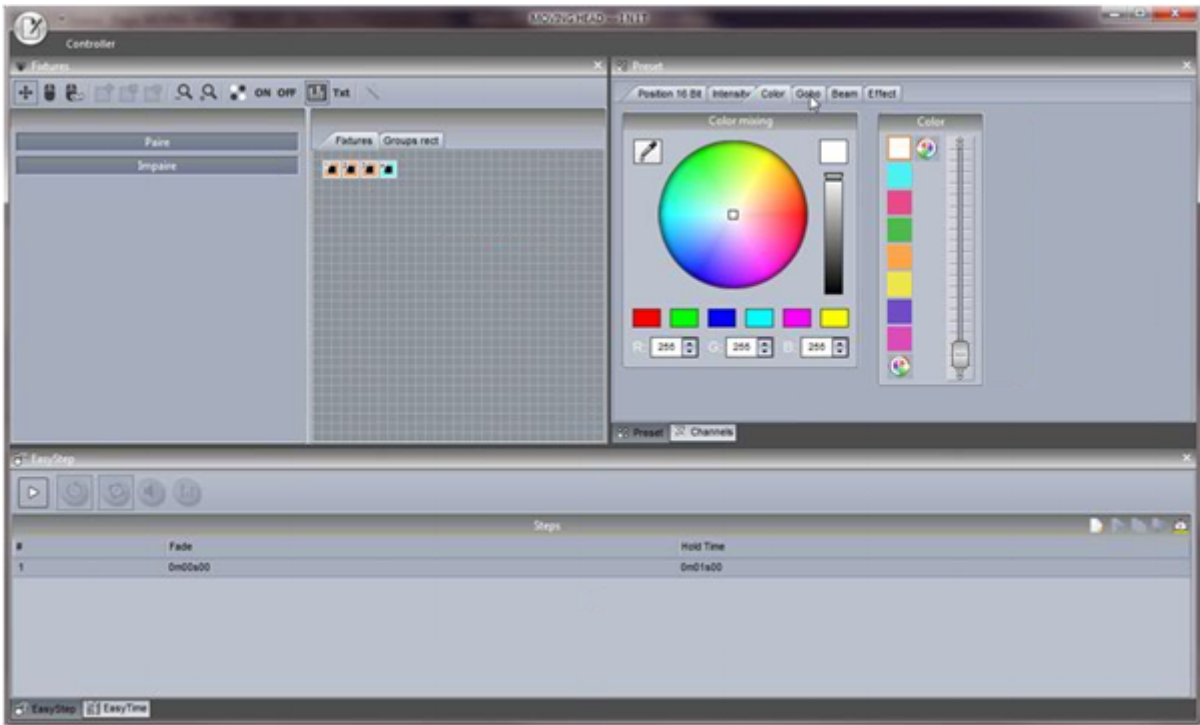
Jetzt haben Sie direkten Zugriff auf "Easy Show" Funktionen, ohne Buttons umbenennen zu müssen.



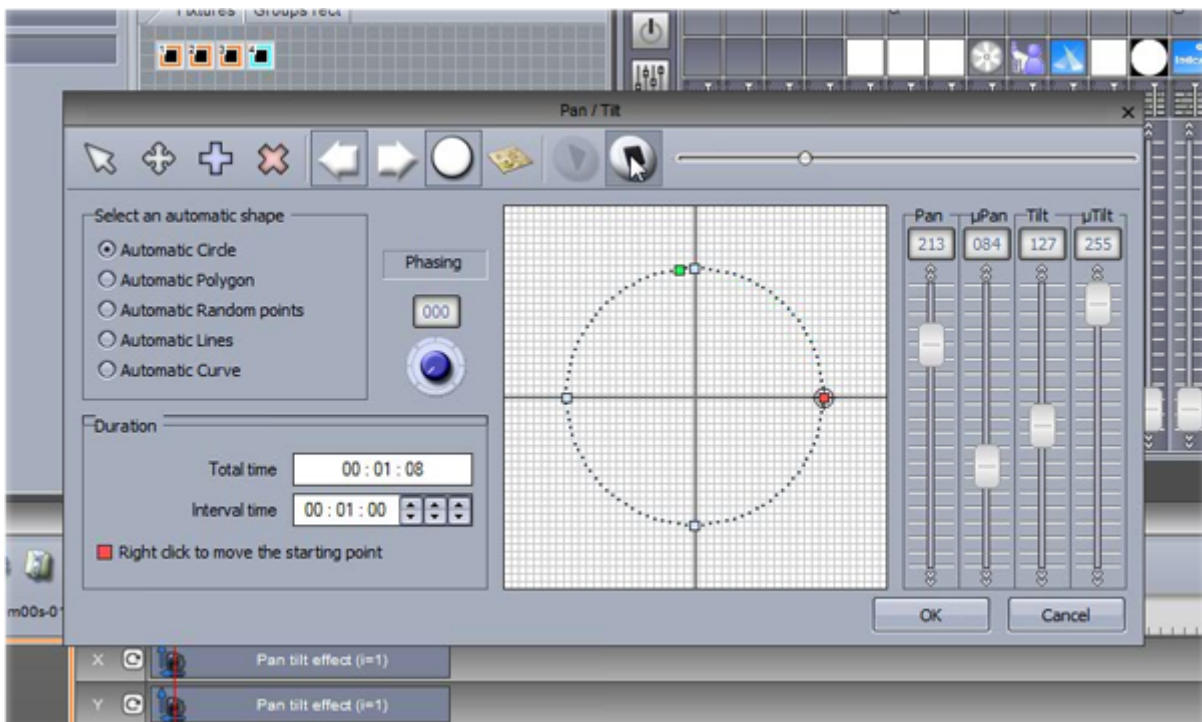
Der Patch-Manager wurde überarbeitet, so können DMX-Geräte einfach und schnell auf einem grafischen Raster gepatcht werden.



Die Bedienung des Button-Editors wurde vereinfacht. Wenn Sie DMX-Geräte im Button-Editor auswählen, werden Ihnen im Preset-Fenster sofort Standard- Presets für diese Geräte angezeigt . Die DMX-Kanäle können aber auch im alten Stil eingestellt werden, z.B. mit Fadern.



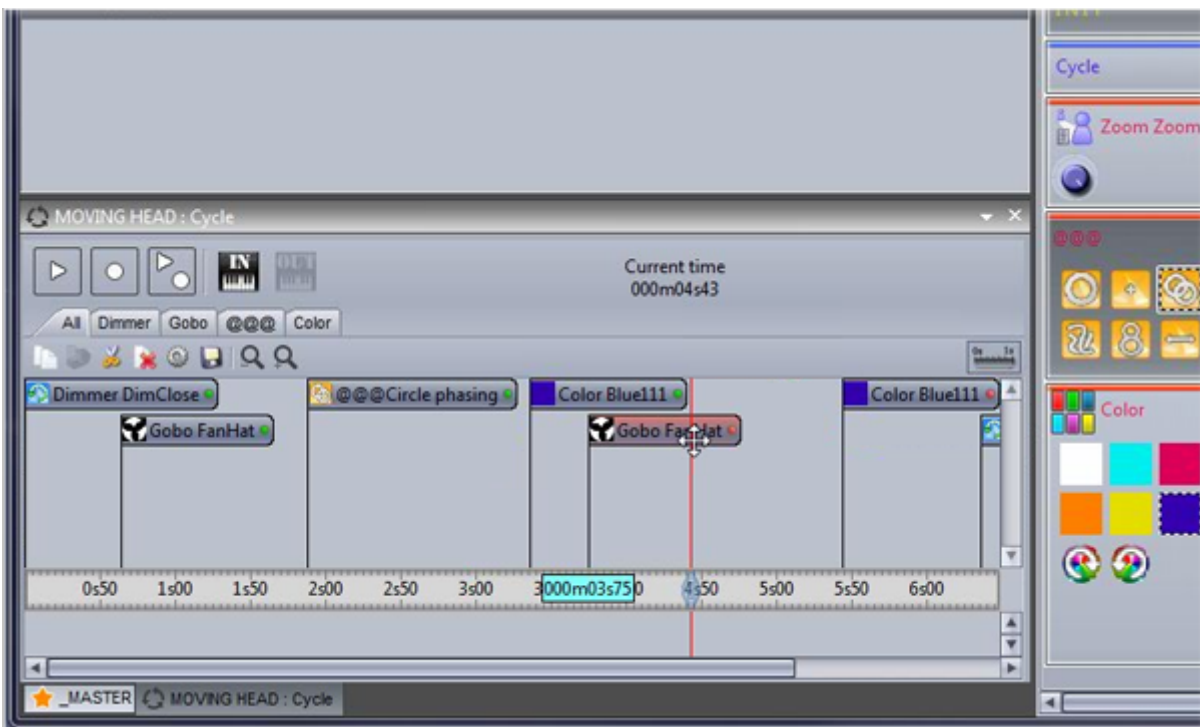
Das EasyStep Fenster funktioniert wie Sie es aus "Sunlite Suite 1" gewohnt sind. Neu hingegen ist das EasyTime Fenster mit Timeline, per drag&drop können Sie hier schnell und einfach einen Effekt anlegen und verändern.



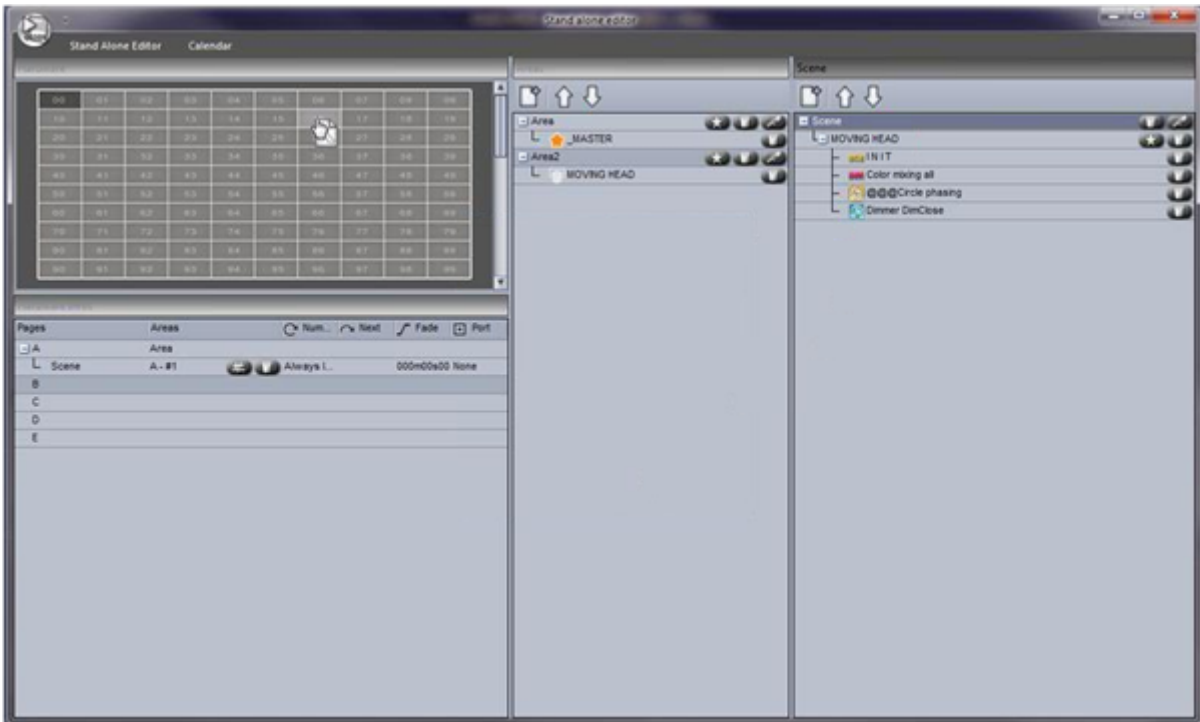
"Suite 2" hat nun eine Paletten-Funktion. Mit ihr können Sie sich Voreinstellungen anlegen z.B. verschiedene Positionen der Moving-Heads oder Farbmischeinstellungen. Diese Paletten können dann schnell in unterschiedlichen Szenen verwendet werden.



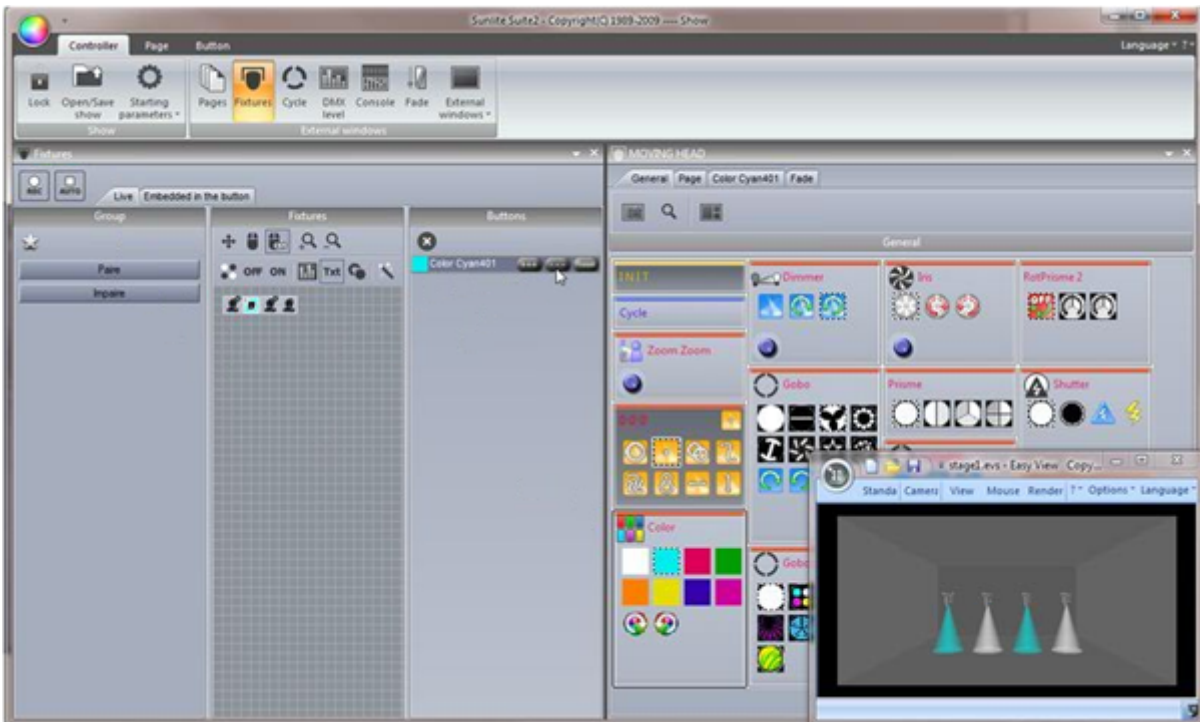
Das Cycle-Fenster hat nun auch eine Timeline-Ansicht.



Mit dem neuen Stand-Alone Editor können Sie die Szenen gleich in den internen Speicher des DMX-Interface oder auf die SD-Karte schreiben, ohne sie erst in Easy Stand Alone importieren zu müssen.



Mit den neuen Live-Kontrollfunktionen im Geräte-Fenster, können Sie schnell einzelnen Geräte oder Gerätegruppen einem bestimmten Button zuordnen. Es ist jeder Zeit möglich Geräte hinzuzufügen oder zu entfernen.



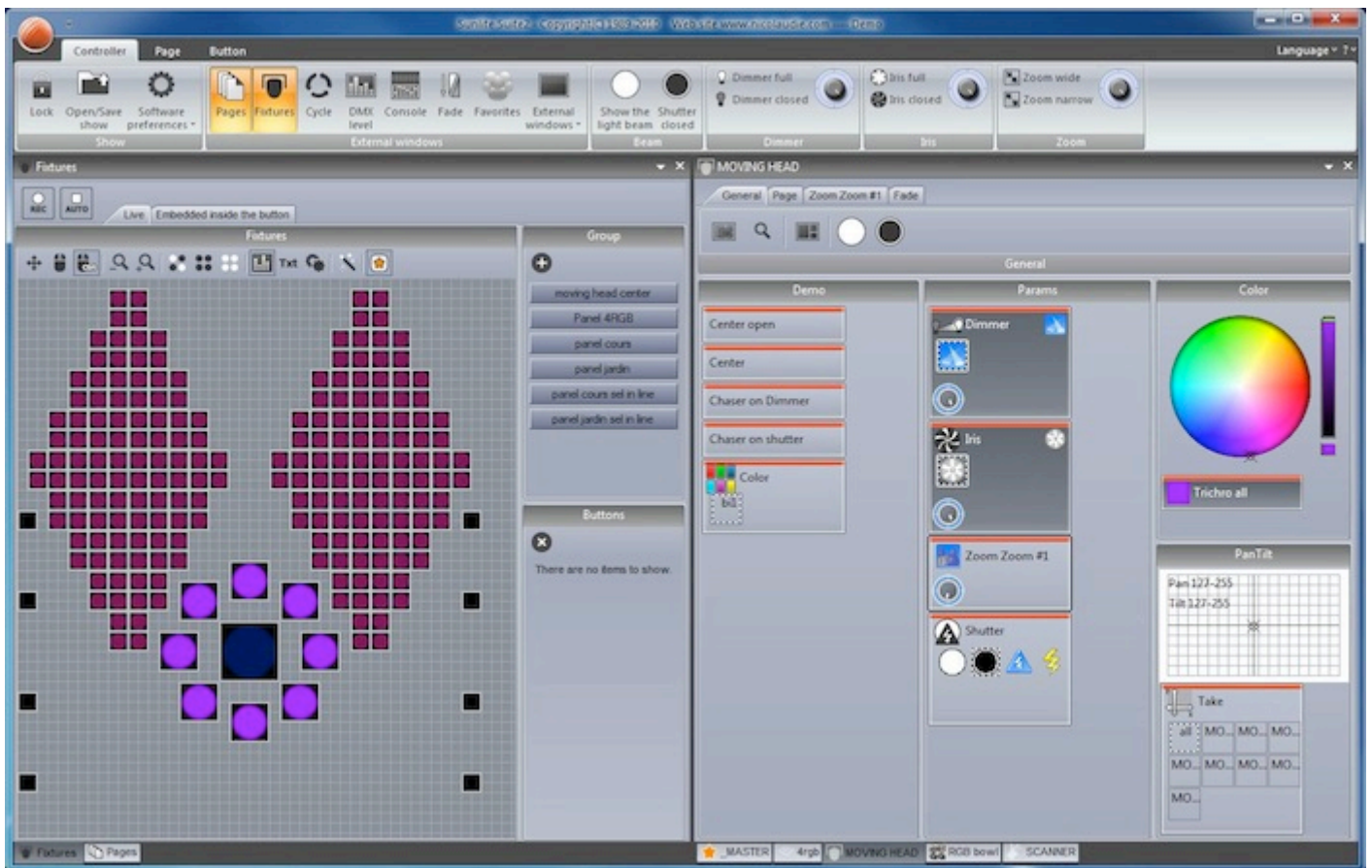
1.2. Bestandteile der Sunlite Suite 2 Software

In diesem Kapitel verschaffen wir Ihnen einen kurzen Überblick über die einzelnen Bestandteile der Sunlite Suite 2 Software.



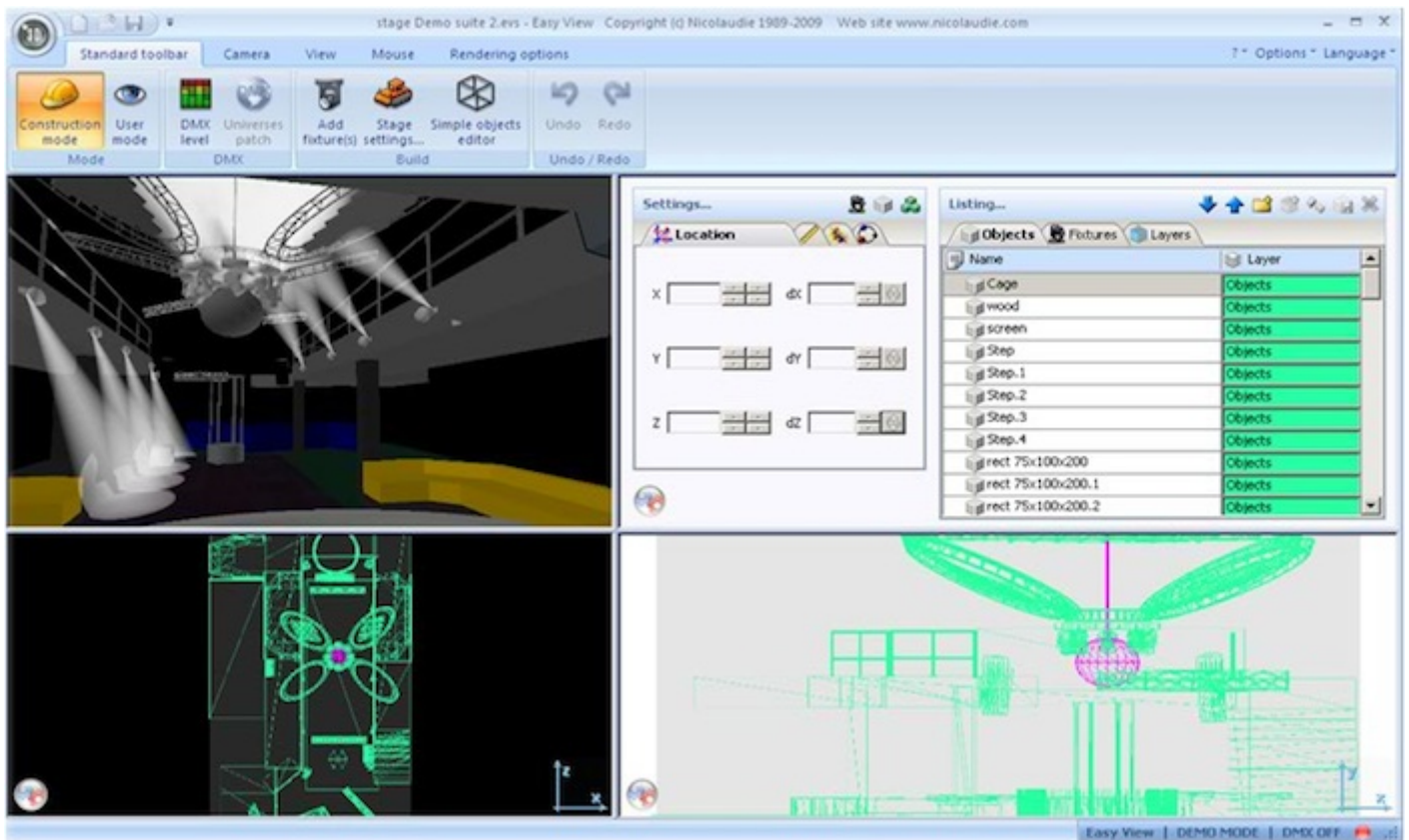
Sunlite Suite 2

Dies ist die Hauptsoftware zur Programmierung von DMX-Geräten. Mit ihr können Sie schnell und einfach komplexe Effekte erstellen und über Audio, MIDI, DMX und den Kalender triggern. Zudem können Sie Szene in ihr DMX-Interface übertragen und ohne angeschlossenen Computer abspielen.



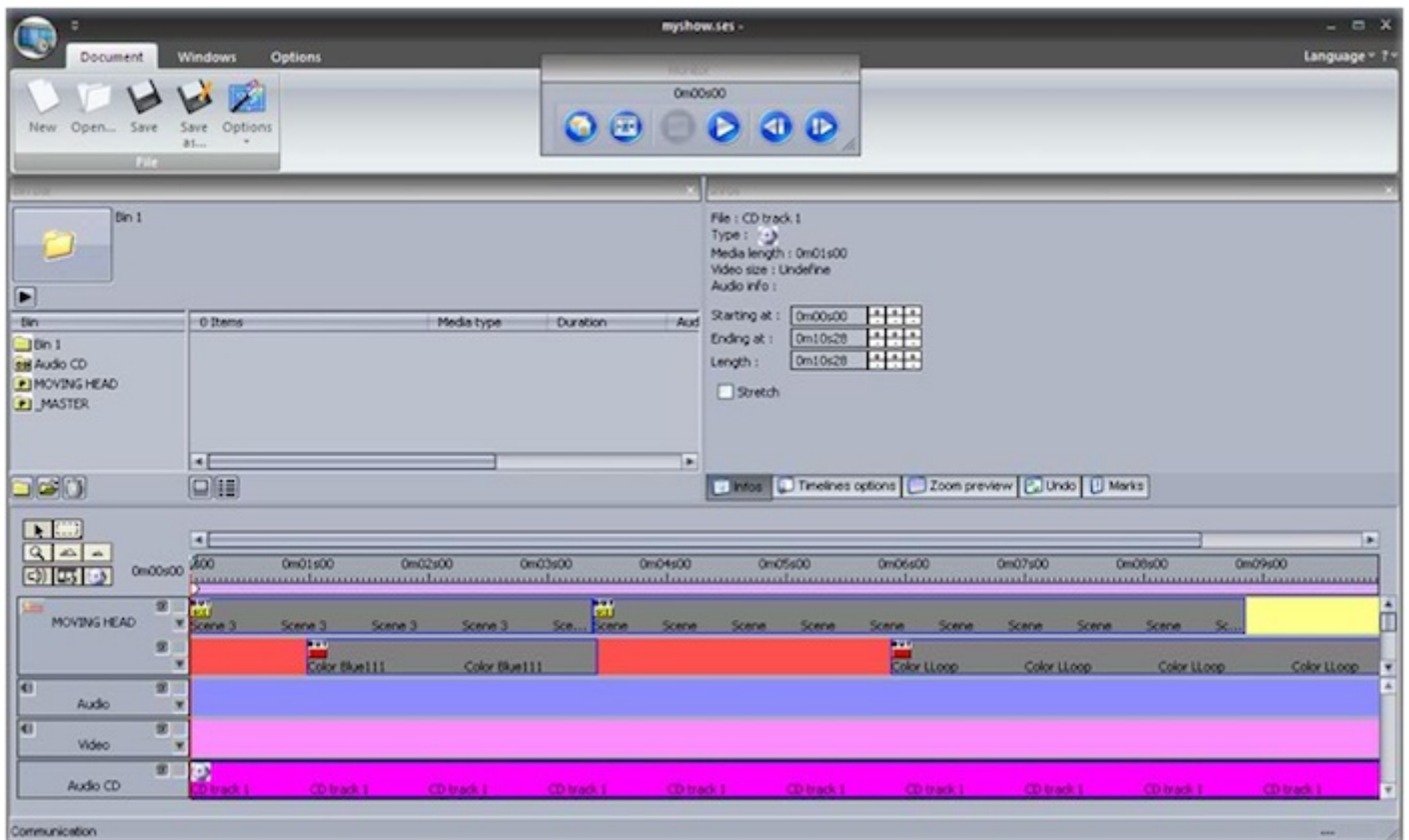
Easy View

Mit EasyView können Sie ihre Lichtshow vorprogrammieren ohne das die DMX-Geräte angeschlossen sind. Die Software zeigt die Lampen und den Lichtaustritt der Geräte auf dem Bildschirm wie bei den echten DMX-Lampen im Raum. Diese Software wird nicht benötigt um Ihre Lichtshow zu programmieren, kann aber bei der Vorbereitung oder zur Demo beim einem Kunden sehr hilfreich sein.



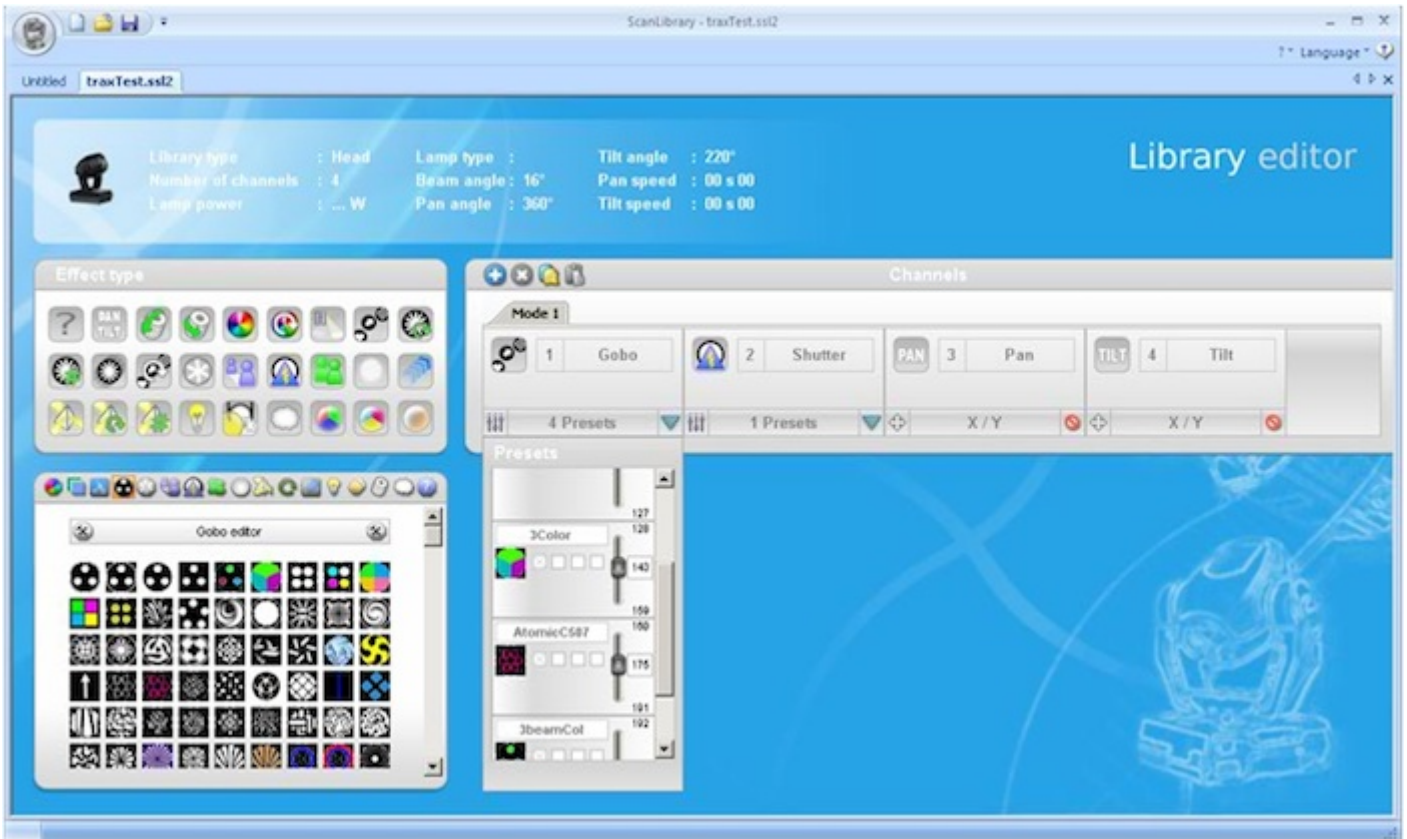
Easy Show

Easy Show ist in allen "First Class" Produkten enthalten, es eignet sich perfekt für die Synchronisation von Lichteffekten mit Ton und Video. Wie in einer Audibearbeitungssoftware können Sie Ihre Lichtshow mit Ton- und Videospuren in einer Timeline arrangieren.



Scan Library Editor

Erstellen Sie Ihre eigenen Profile für DMX-Geräte oder modifizieren Sie bestehende Profile. Viele Effekt-Parameter sind verfügbar (Farbe, Gobo, Gobodrehung, Prisma u.v.m.)

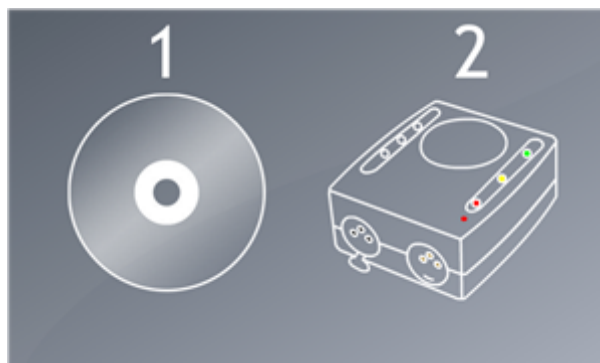


Computer Requirements

- A modern PC with XP, Vista, 7 or 8
- A dual core processor
- A screen resolution of at least 1280x768 (a higher resolution of 1680x1050 or more is recommended)
- 1GB RAM minimum. For EasyShow or the 'Multimedia' function, it is recommended to have enough spare RAM to load the largest video used in the show
- The 3D visualizer requires a powerful graphics card with at least 1GB graphics memory or more (2GB+ recommended)

1.3. Software & Hardware Installation

Sie müssen zuerst die "Sunlite Suite2" Software installieren und danach die Hardware mit dem Computer verbinden.

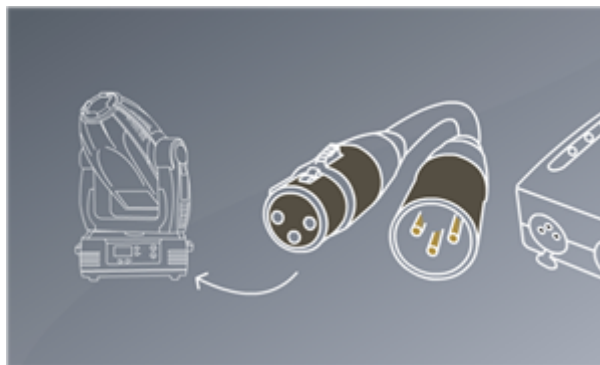


Legen Sie die "Sunlite Suite2" Installations CD in Ihr Laufwerk und warten Sie bis die Software-Installation automatisch beginnt. Wenn Sie die Software von unserer Internetseite heruntergeladen haben, doppelklicken Sie bitte auf die Setup-Datei.



Um die Software zu installieren, folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

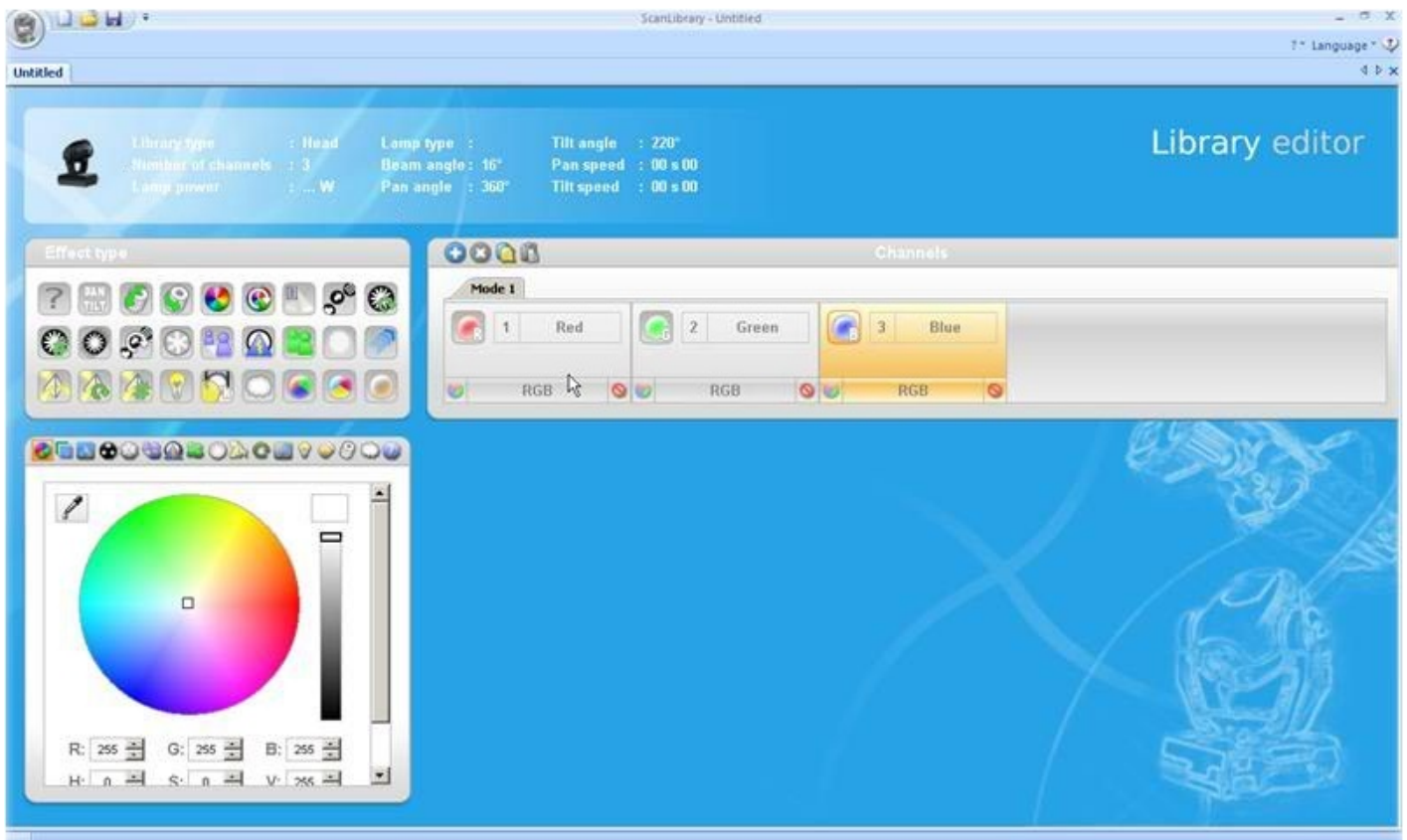
Verbinden Sie das "Männchen" des XLR Kabels (3 oder 5 polig) mit dem "Sunlite Suite2" DMX Interface und das "Weibchen" mit Ihrem ersten DMX-Gerät.



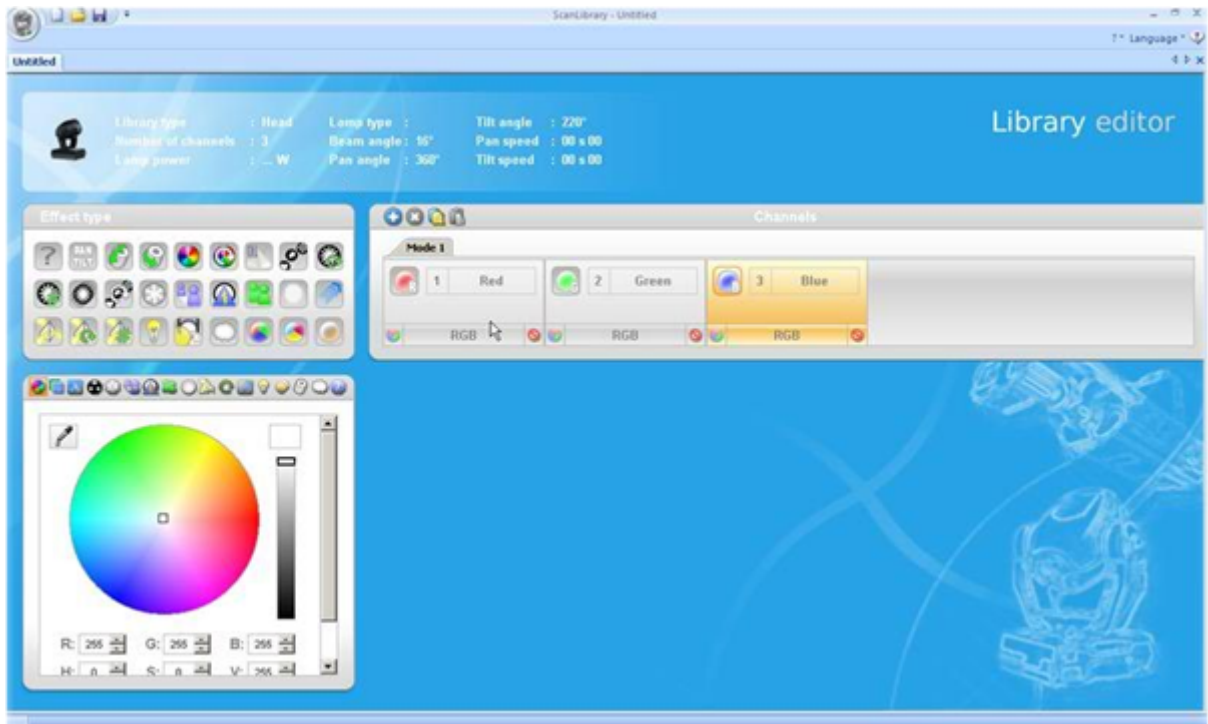
1.4.DMX-Geräte Profile

Alle Eigenschaften eines DMX-Gerätes werden in einer Geräte-Profil Datei (.SSL2) gespeichert. Hier wird z.B. gespeichert auf welchem DMX-Kanal bei einem Movinhead der Dimmer liegt und wo das Farbrad.

Je genauer die Geräte-Profil Datei erstellt wurde, desto einfacher wird später die Programmierung in Sunlite Suite 2. Wenn Informationen in einer Geräte-Profil Datei fehlen, kann Suite 2 nicht erkennen welche Funktionen der DMX-Lampe zu welchem DMX-Kanal gehört, dadurch wird die Programmierung erschwert und die Geräte reagieren evtl. nicht wie gewünscht.



Für die meisten auf dem Markt erhältlichen DMX-Geräte wird ein Profil mitgeliefert. Neue Profile können mit "Scan Library" erstellt oder bestehende Profile bearbeitet werden. Sollten Sie kein passendes Profil für ihr DMX-Gerät finden besuchen Sie unsere Online SSL Bibliothek unter : www.nicolaudie.com/de/ssl.htm Für weitere Informationen sehen Sie sich das "Scan Library" Tutorial auf nicolaudie.com/nicolaudietv/ an und lesen Sie den Bericht "Words of Wisdom Tip 5" (nur in Englisch) auf der Internetseite www.dmxsoft.com



2. Schnellstartanleitung

Das Bedienkonzept von Sunlite Suite 2

Die drei Hauptsteuerelemente in Suite 2 sind unterteilt in Seiten, Szenen und Schalter.

- 1.) Jeder DMX-Geräte-Typ hat eine eigene Seite
- 2.) Auf jeder Seite können beliebig viele Szenen und Schalter angelegt werden.
- 3.) Eine Szene kontrolliert mehrere Funktionen eines DMX-Gerätes. z.B. Farbe und Gobo und Pan/Tilt Position.

Es kann immer nur eine Szene pro Seite aktiv sein.

- 4.) Schalter kontrollieren nur eine Funktion z.B. Farbe oder Gobo oder Pan/Tilt Position.

Es können beliebig viele Schalter pro Seite aktiv sein, solange sie nicht den gleichen DMX-Kanal beeinflussen.

Beispiel:

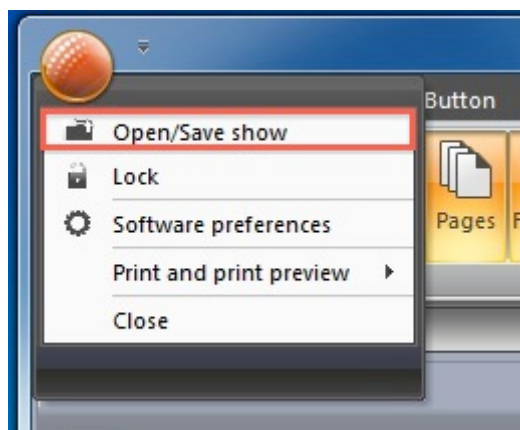
Sie haben eine Szene in der sich ihre MovingHeads im Kreis bewegen und der Dimmer den Lichtkegel kontinuierlich auf- und ab dimmt. Nun könnten Sie einen Schalter "Rot" anlegen. Wenn Sie diesen Schalter aktivieren, würden die Lampen weiter ihre Kreis-Bewegungen und die Dimmerrampe aus der aktiven Szene fahren, aber die Farbe ist nun Rot.

Schalter sind gut geeignet um schnell Änderungen im Live-Betrieb zu machen, mit Szenen hingegen sollte die Hauptprogrammierung der Show gemacht werden.

2.1. Erstellen Ihrer ersten Show und Seite

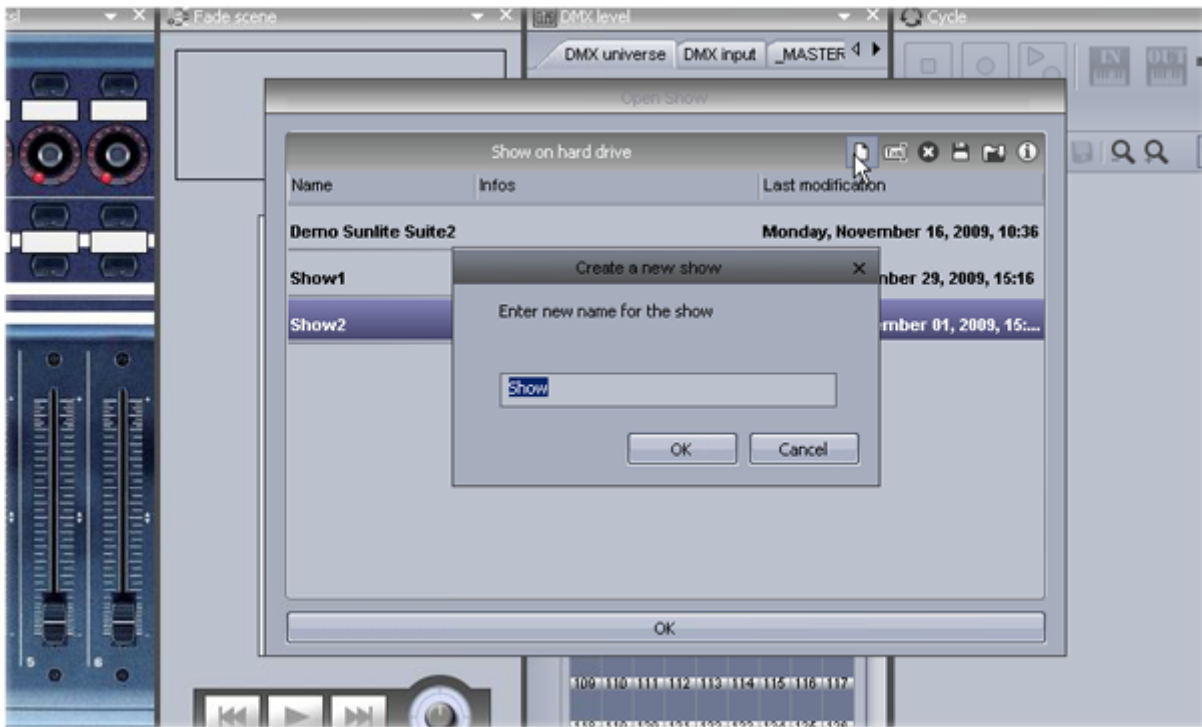
Starten Sie die Sunlite Suite 2 Software.

Klicken Sie oben links auf das runde orange Icon und wählen Sie "Show laden/speichern" aus.

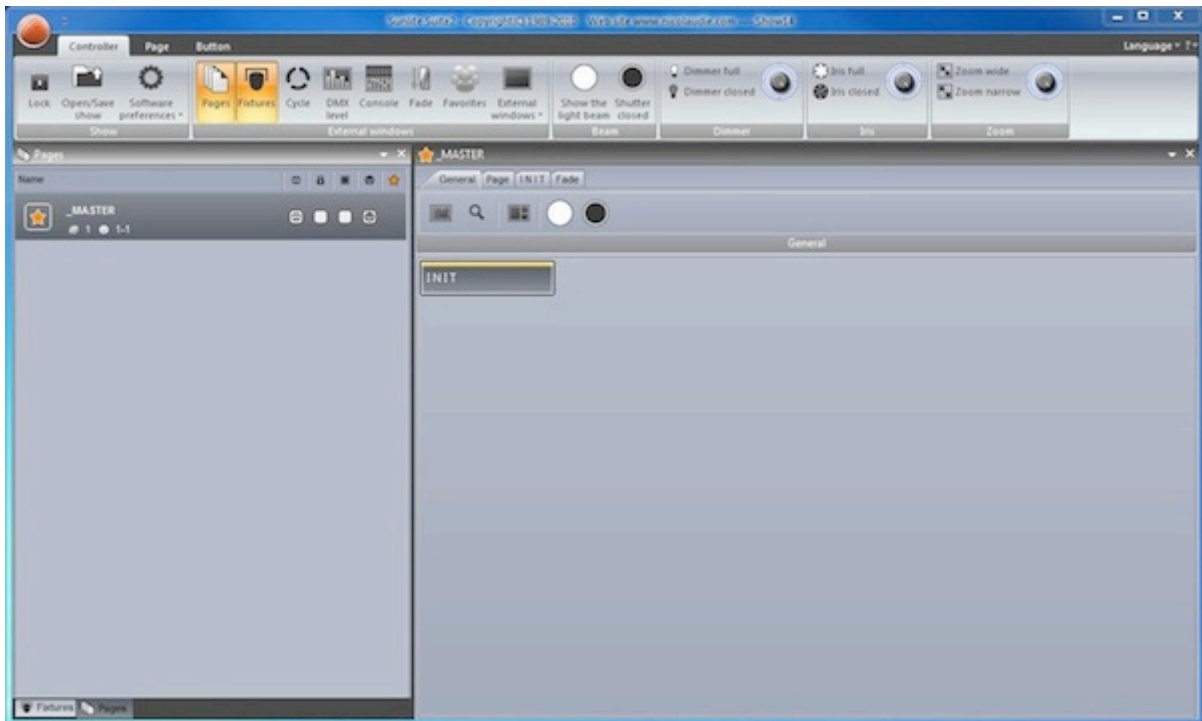


Im "Open Show" Fenster klicken Sie auf das Icon mit der leer Seite (siehe Bild) und geben Sie ihrer ersten Show einen Namen, dann klicken Sie O.K .

Ihre neue Show erscheint jetzt in der Liste, wählen Sie ihre Show aus und klicken Sie OK.



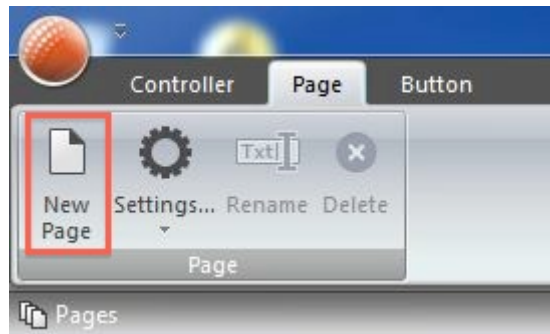
Nun sollten Sie, wie im Bild, die Hauptoberfläche von Sunlite Suite 2 auf dem Bildschirm sehen. Die Position der einzelnen Fenster können Sie per drag&drop nach Ihren Wünschen anpassen. Für den Anfang brauchen wir nur das "Seiten" Fenster und das "Master" Fenster.



Jedes DMX-Geräte Model bekommt in der Regel eine eigene Seite.
Beispiel:
-Eine Seite für alle Moving-Heads vom Model "ProLight512"
-Eine Seite für alle Scanner vom Model "WildScan250"

-Eine Seite für alle LED-Bars vom Model "TBX903"
usw.

Neue Seiten können erstellt werden indem Sie auf die im Bild rot markierte Schaltfläche "Neue Seite" klicken.



Schritt 1

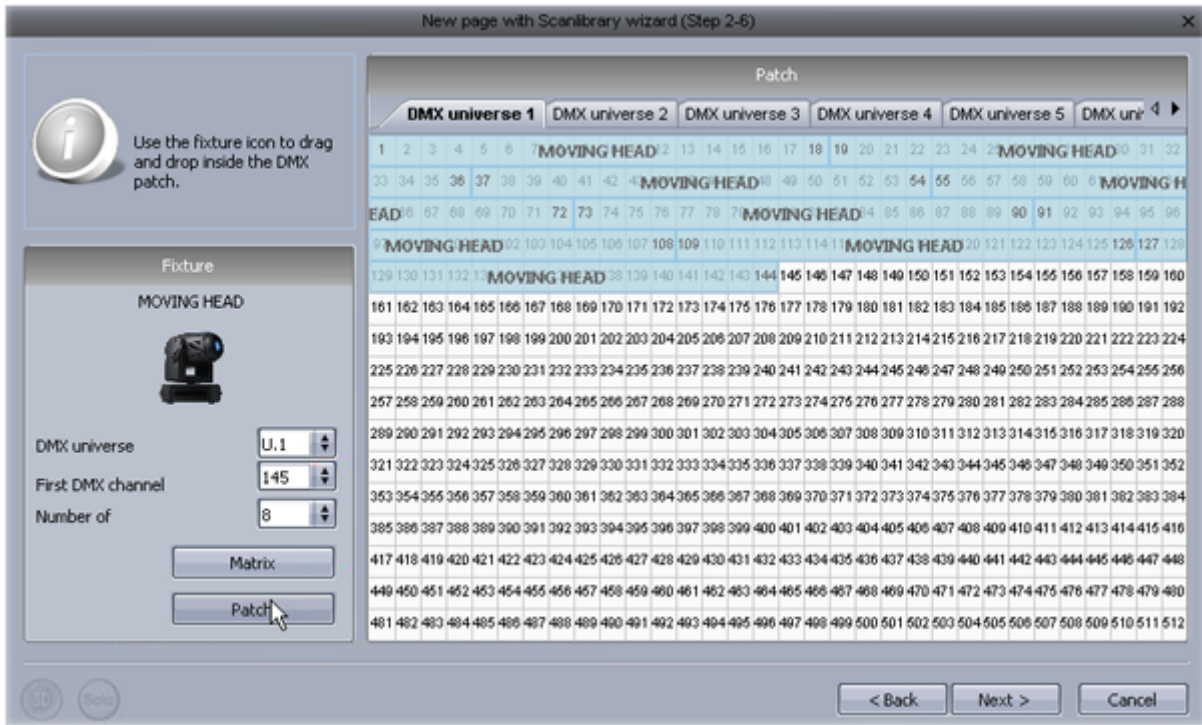
Wählen Sie ihr DMX-Gerät in der linken, nach Herstellern sortierten Liste aus und klicken Sie "next". In diesem Beispiel wählen wir einen Demo Moving-Head, welchen Sie im Ordner "Generic" finden.



Schritt 2

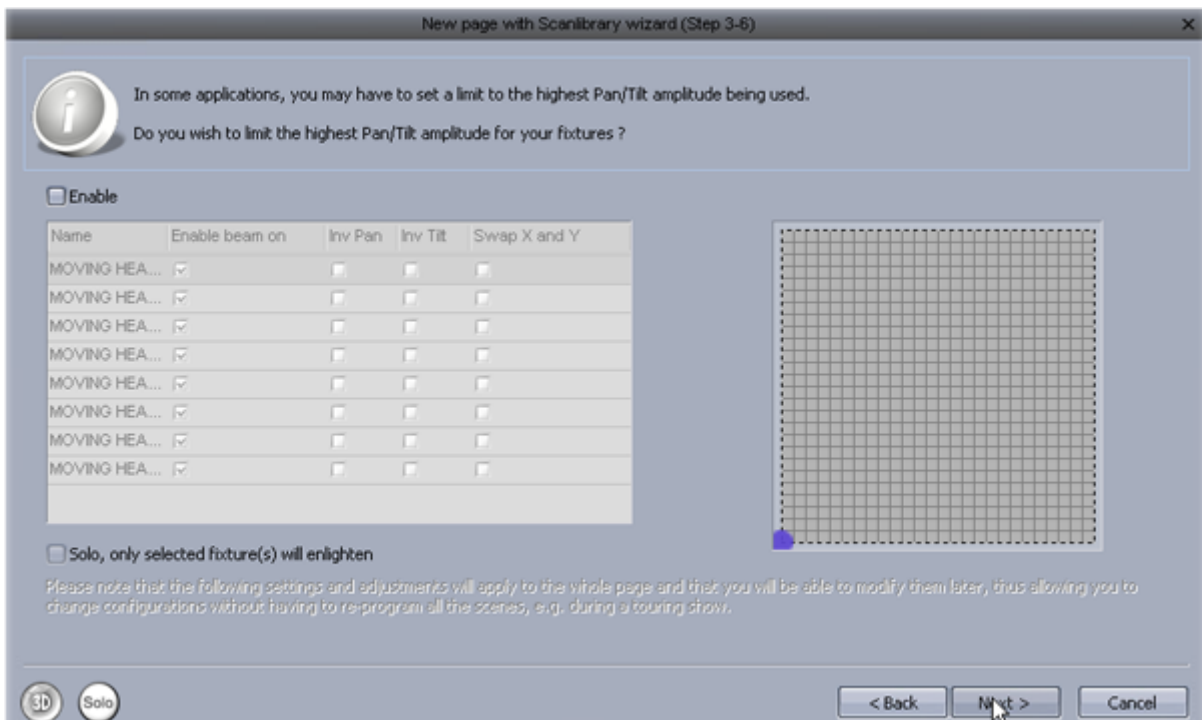
In diesem Fenster können Sie bestimmen wie viele DMX-Geräte von diesem Typ Sie benutzen möchten. In diesem Beispiel patchen wir 8 Moving Heads ab Start-Adresse 1 im DMX-Universum 1.

Sie müssen diese Werte an Ihre Gegebenheiten anpassen. Wenn Sie fertig sind klicken Sie "next".



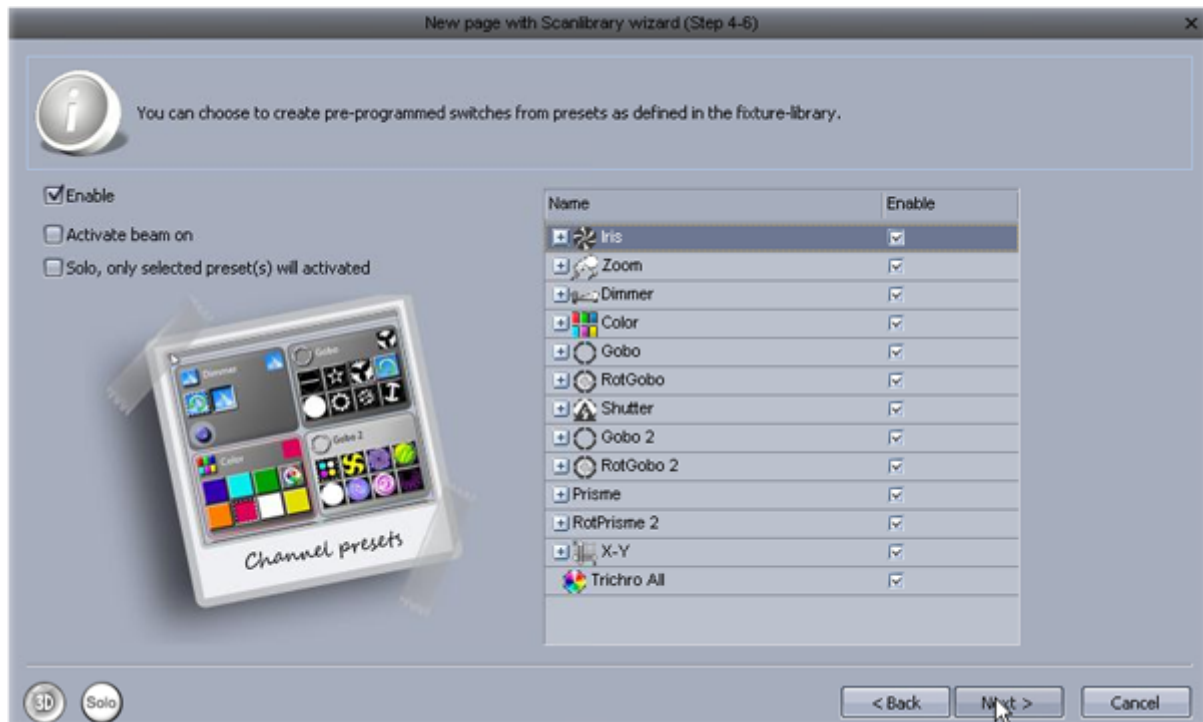
Schritt 3

In diesem Fenster können Sie die maximalen Pan&Tilt Werte von Moving-Lights einschränken. Damit kann zum Beispiel verhindert werden, dass ein MovingLight der in einer Ecke des Raum montiert ist, oft direkt gegen eine Wand leuchtet und nicht in den Raum. Zusätzlich können Sie hier die Pan&Tilt Parameter invertieren (Inv Pan/Tilt) oder die Pan&Tilt Kanäle miteinander vertauschen (Swap X and Y). Wenn Sie die Werte nach Ihren Wünschen angepaßt haben oder mit den Standardwerten zufrieden sind, klicken Sie bitte "weiter".



Schritt 4

In diesem Fenster können Sie die Software eine Vielzahl von Standard Funktionen des DMX-Gerätes automatisch erstellen lassen. Die Information für diese Presets nimmt die Software aus dem SSL2-Profil Datei des DMX-Gerätes. Für Ihre erste Show sollten Sie hier nichts ändern und "weiter" klicken.



Schnitt 5

Hier können Sie die Software einige vorprogrammierte Pan&Tilt Bewegungen erstellen lassen. Klicken Sie "weiter".



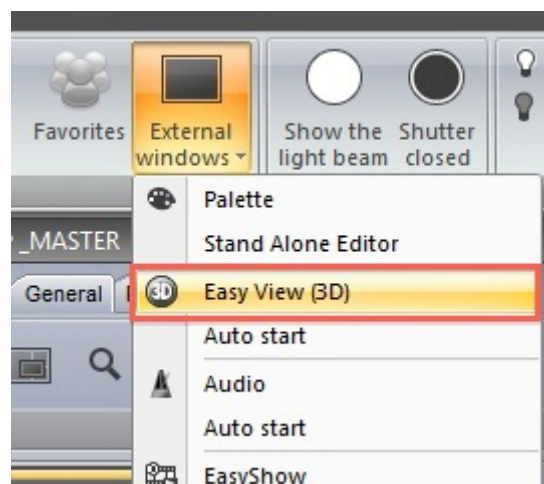
Schnitt 6

Sie haben nun Ihre erste Seite angelegt, wenn Sie alles richtig gemacht haben, sollten Sie jetzt Ihr Gerät mit Sunlite Suite 2 steuern können.

Wiederholen Sie diese Schritte für Ihre anderen DMX-Geräte Modelle in Ihrem Licht-Setup.

Auf dem Bild unten sehen Sie, wie man den 3D Visualiser

öffnet. Klicken Sie oben in der Multifunktionsleiste auf "Menü" und klicken Sie dann auf "Externe Fenster", wählen Sie hier "Easy View" aus.



2.2. Erstellen Ihrer ersten Szene

Im Bild sehen Sie einige Schaltflächen, welche beim Erstellen der neuen Seite automatisch generiert wurden.

Diese Schaltflächen haben oben einen roten Balken,

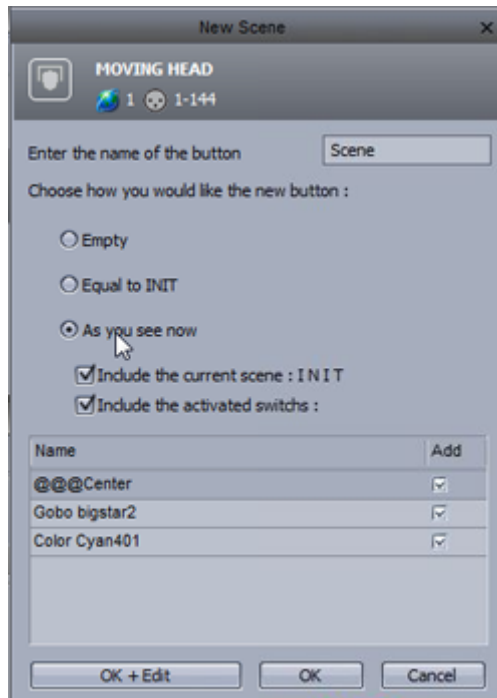
dies zeigt an, dass es sich um Umschalter (Switches) handelt. Eine Umschalter Schaltfläche steuert in der Regel nur eine Funktion eines DMX-Gerätes, hier sind es z.B. 10 Gobo Umschalter, welche um Platz zu sparen in einer "Kompressionsgruppe" zusammengefasst wurden.



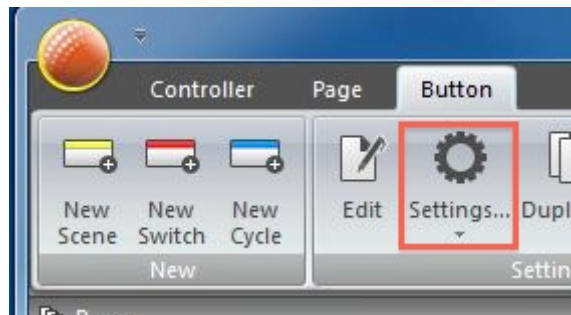
Wenn Sie einige Schalter aktiviert haben, können Sie die aktuell sichtbare Lichtstimmung in einer Szene abspeichern. Eine neue Szene kann über die Schaltfläche "Neue Szene" oben in der Multifunktionsanzeige angelegt werden.(siehe Bild)



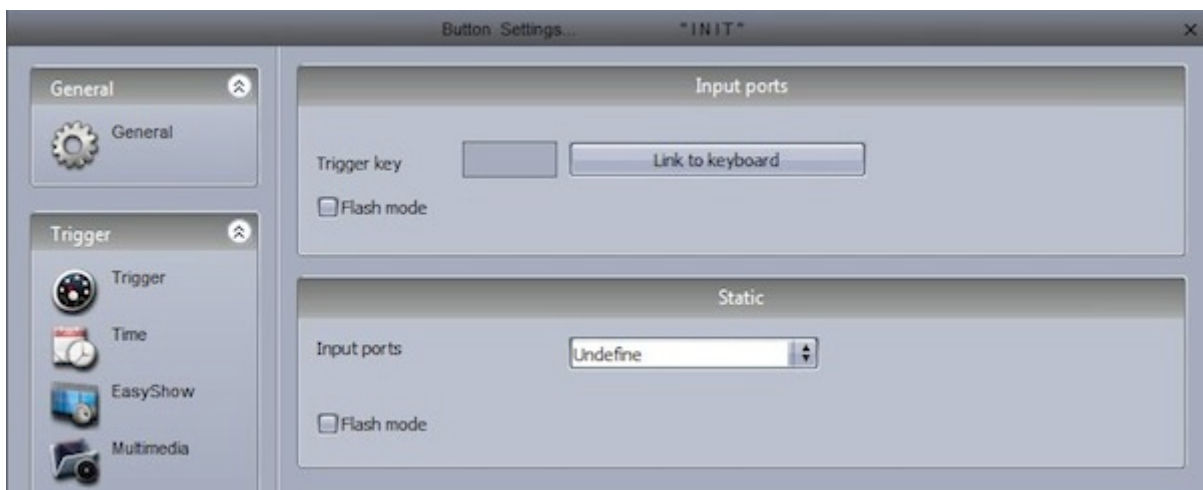
Wenn "Aktuelle Einstellungen" (As you see now) aktiviert ist, wird die aktuell sichtbare Lichtstimmung in der Szene abgespeichert,wenn Sie auf OK klicken.
Oben im "Neue Szene" Fenster können Sie ihrer Szene einen Namen geben



Sie können Einstellungen für eine Szene ändern indem Sie auf die Schaltfläche "Optionen..." (Settings) klicken.



Eine Szene kann auch über die PC Tastatur getriggert werden. Wählen Sie links "Trigger" und dann klicken Sie "Link to keyboard". Jetzt können Sie eine beliebige Taste auf ihrer Tastatur drücken und die Szene ist mit dieser Taste verknüpft.



Durch einen Doppelklick auf eine Szene oder einen Umschalter werden alle Umschalter deaktiviert. Dieses Verhalten können Sie später auch ändern.

2.3.Szenen editieren mit "Easy Step"

1.) Lichtkegel sichtbar machen

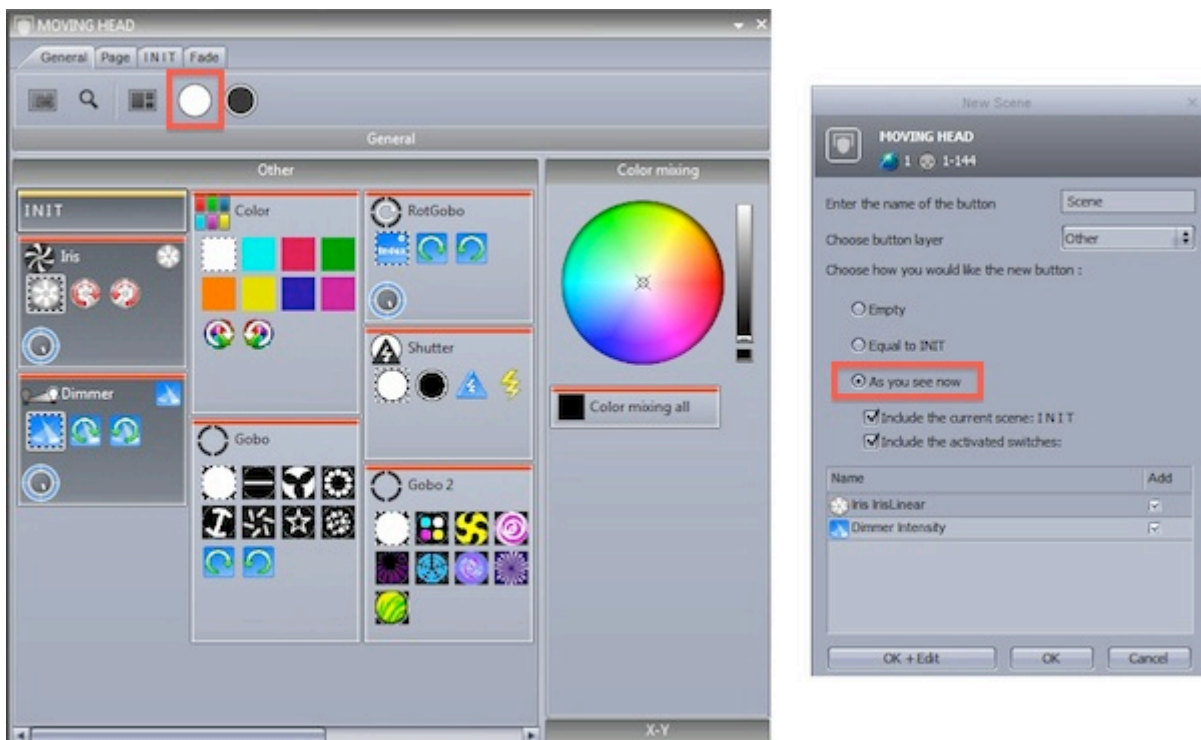
Szenen und Umschalter können mit dem "EasyTime" oder "EasyStep" Werkzeug im "Schaltflächen Editor" bearbeitet werden. In diesem Kapitel erstellen wir einen einfachen

Bewegungsablauf mit "Easy Step".

Klicken Sie auf die "Lichtaustritt öffnen" Schaltfläche oben auf einer Seite, wie im Bild zu sehen.

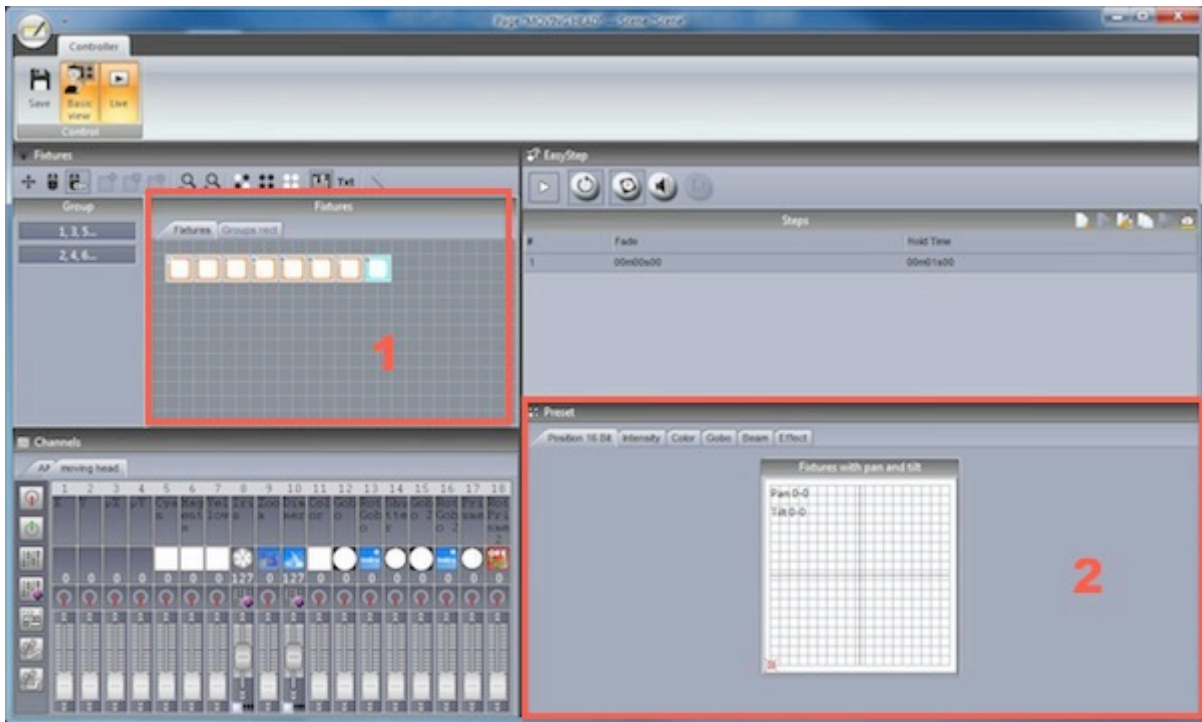
Dadurch werden die Shutter, Iris and Dimmer Kanäle "geöffnet" und Sie sehen den Lichtkegel der Geräte.

Erstellen Sie eine neue Szene und wählen Sie "Aktuelle Einstellungen", dann klicken Sie "OK + Bearbeiten".



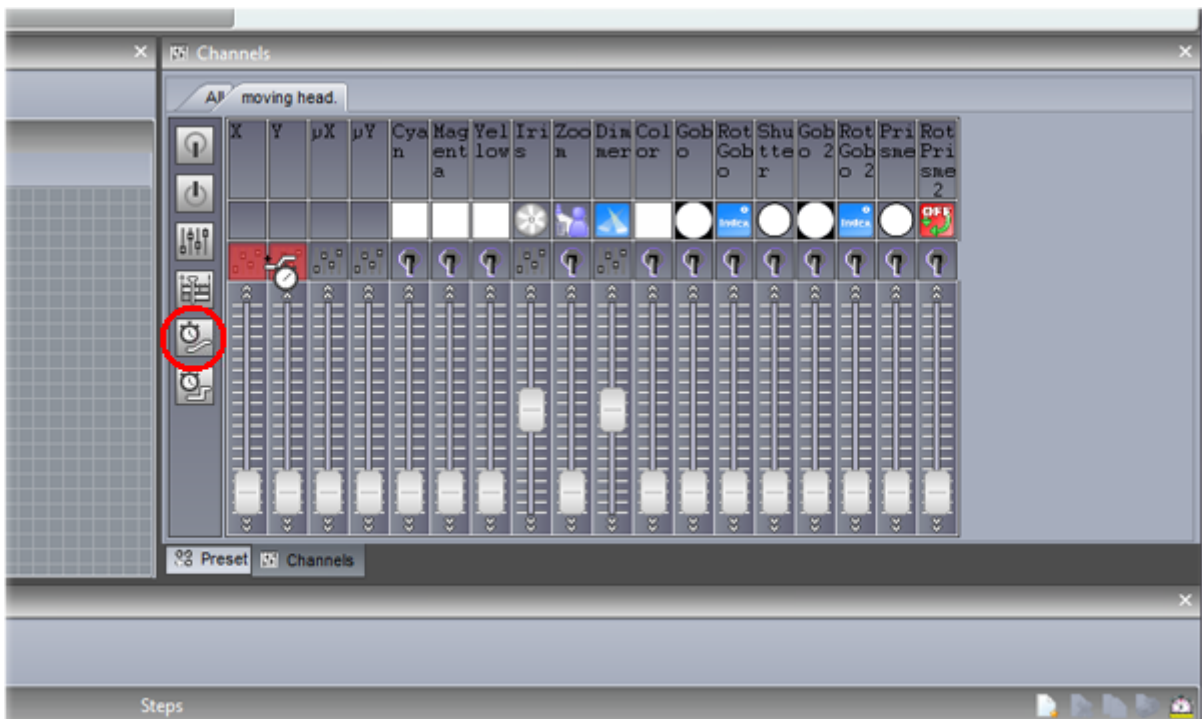
2.) Geräte auswählen zum editieren

Wählen Sie die Geräte aus, die Sie verwenden möchten (1). Presets können Sie hier wählen (2).



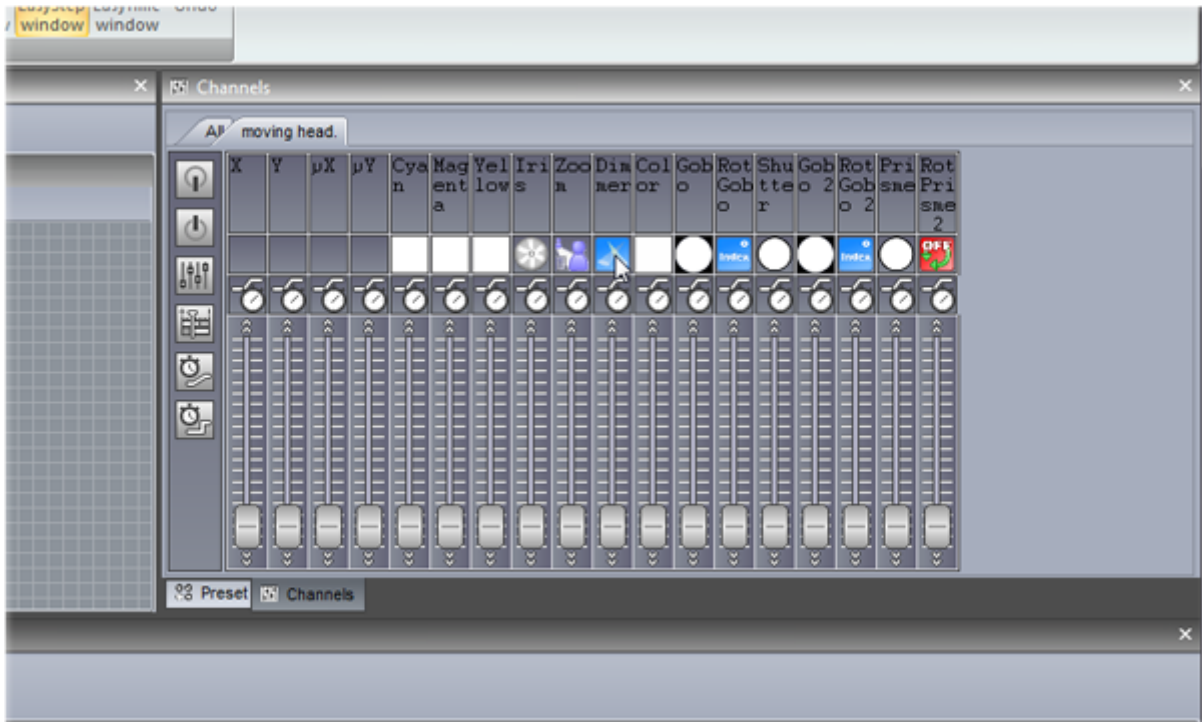
3.) Zuweisung des Easy Step Modus

Jedem Kanal kann hier ein Modus zugewiesen werden. Als Voreinstellung haben alle Kanäle den Modus "Aus". Um einen einfachen Bewegungsablauf zu erstellen weisen Sie bitte den Pan und Tilt Kanälen den EasyStep Modus zu. Ziehen Sie das EasyStep Icon auf die Pan und Tilt Kanäle, wie im Bild zu sehen. Wenn Sie beim ziehen die "Strg" Taste gedrückt halten, können Sie den Modus gleich mehreren Kanälen zuweisen.



4. Geräte ausrichten

Benutzen Sie die X und Y Fader um ihre Geräte auszurichten. Sie können auch das "Position Raster" im Preset Fenster zum Ausrichten der Geräte verwenden.



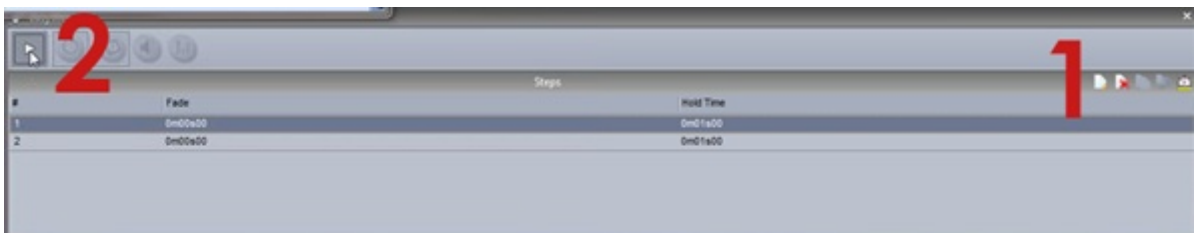
5. Neue Schritte einstellen

Wenn Sie die Position der Geräte mit den X und Y Fadern oder dem Raster im Preset Fenster eingestellt haben,

klicken Sie hier (1) um einen neuen Schritt einzufügen.

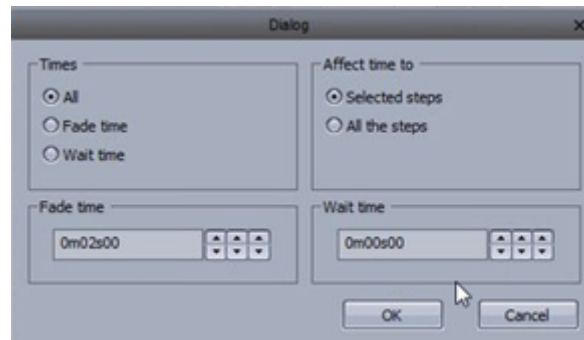
Stellen Sie nun die zweite Position der Geräte ein und klicken Sie auf die "Wiedergabe" Taste (2).

Jetzt wird Ihr erstellter Bewegungsablauf mit den zwei Positionen abgespielt.



6. Fade- und Wartezeit einstellen

Durch einen Doppelklick auf einen Schritt können Sie Fade- und Wartezeiten der Schritte ändern. Klicken des Uhr-Icons, öffnet das "Zeit" Fenster. Hier können Sie Fade- und Wartezeit für einzelne Schritte oder alle Schritte einstellen.



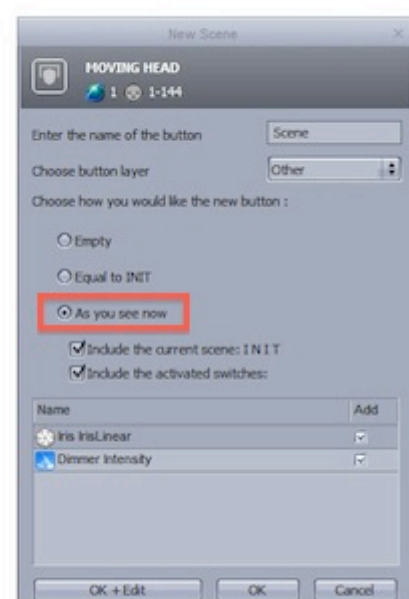
2.4.Szenen editieren mit "EasyTime"

1. Lichtkegel sichtbar machen

Klicken Sie auf die "Lichtaustritt öffnen" Schaltfläche oben auf einer Seite, wie im Bild zu sehen.

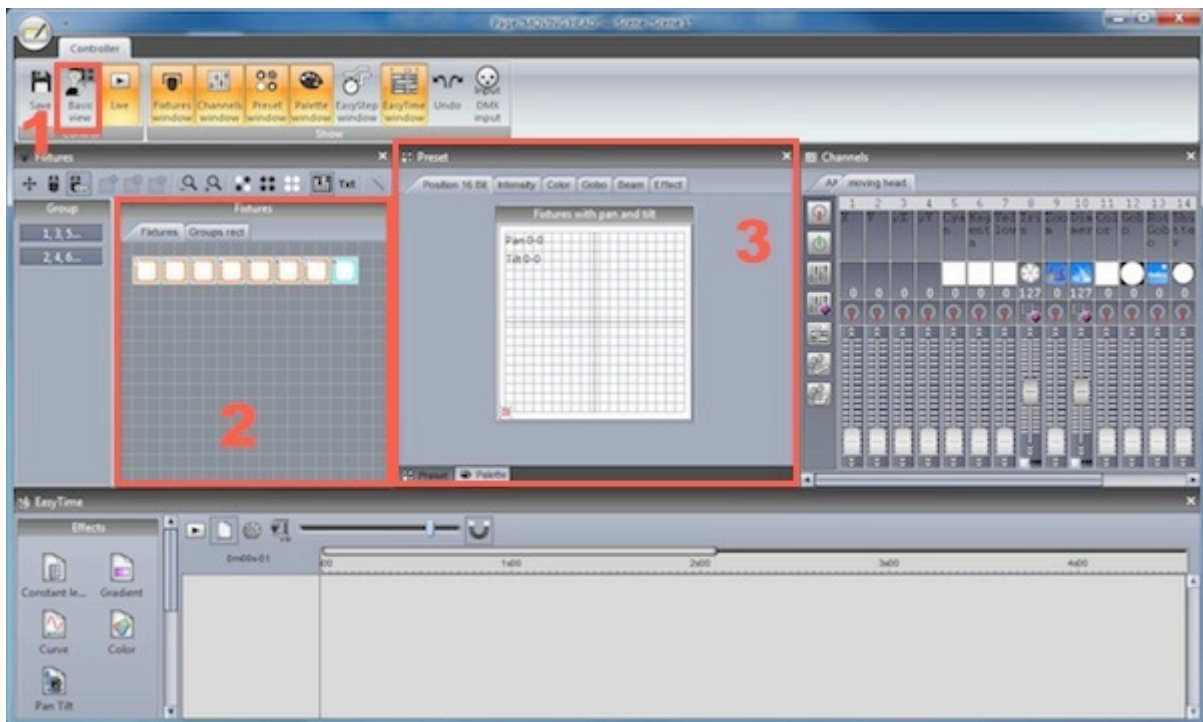
Dadurch werden die Shutter, Iris and Dimmer Kanäle "geöffnet" und Sie sehen den Lichtkegel der Geräte.

Erstellen Sie eine neue Szene und wählen Sie "Aktuelle Einstellungen" (As you see now), dann klicken Sie "OK + Bearbeiten".



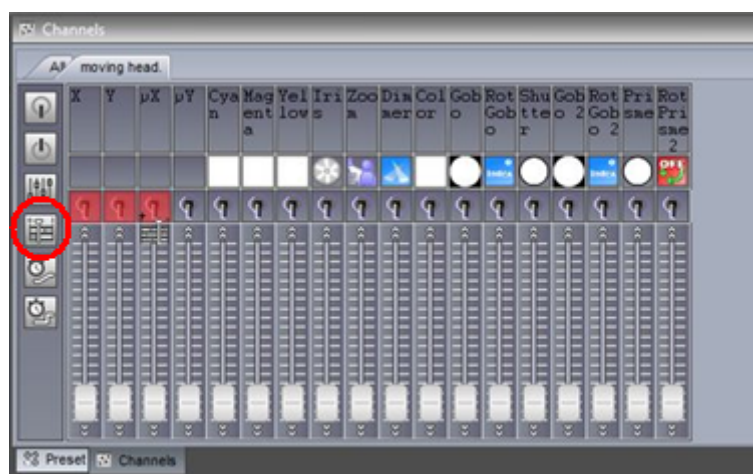
2. Geräte auswählen zum editieren

Schalten Sie "Vereinfachte Ansicht" aus (1) und wählen Sie die Geräte aus, die Sie verwenden möchten (2). Presets können Sie hier wählen (3).



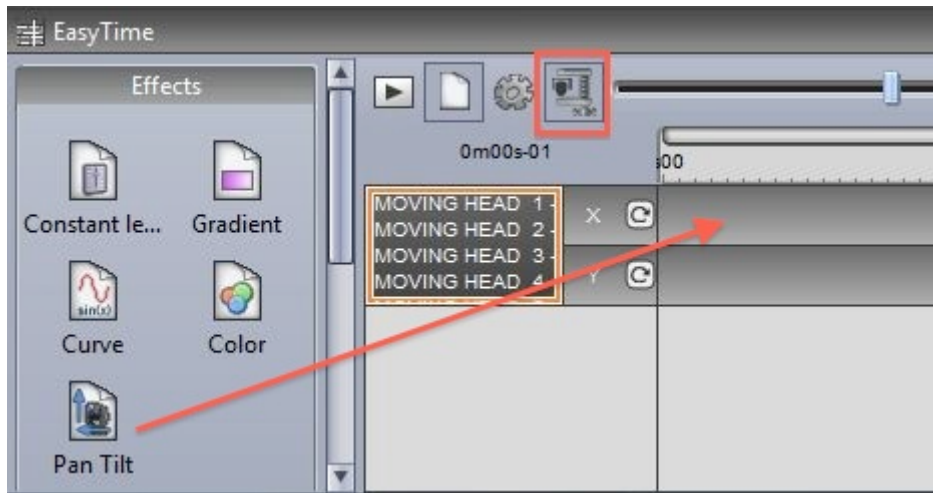
3. EasyTime Modus zuweisen

Weisen Sie bitte den Pan und Tilt Kanälen den EasyTime Modus zu. Ziehen Sie das EasyTime Icon auf die Pan und Tilt Kanäle, wie im Bild zu sehen. Wenn Sie beim ziehen die "Strg" Taste gedrückt halten, können Sie den Modus gleich mehreren Kanälen zuweisen.



4. Kanäle zusammenfassen & einen Effekt auf die Timeline ziehen

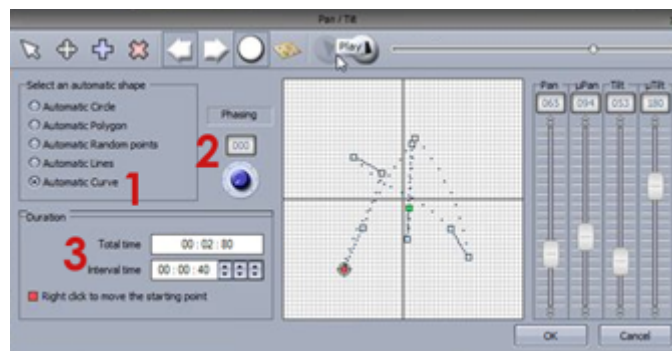
Klicken Sie hier um alle Pan&Tilt Kanäle zusammenzufassen. Dann ziehen Sie das Pan&Tilt Icon auf die Timeline.



5. Effekt-Parameter einstellen

Wählen Sie "Kurven per Zufall" (1), dann wählen Sie die Anzahl der "Definitionspunkte" und klicken OK. Hier (2) können Sie Phasing hinzufügen.

Im Feld "Zeitintervall" können Sie die Länge/Geschwindigkeit des Effektes einstellen



2.5.Using a MIDI Controller

Using a MIDI controller

Almost all software features can be mapped to a MIDI controller. For example, dimmers can be controlled by faders, scenes can be triggered by buttons and commands such as 'BPM Tap', 'Fixture selection' and 'Live record' can be mapped.

To map a MIDI console, open the console window and right click to choose the console you wish to add. If your console is not listed, this can be built with the Console Builder application available from the 'Other Windows' button on the ribbon bar.

There are a range of consoles which are pre-mapped. These mappings are documented below. If a pre-mapped console is available, a message box will appear when a console is added asking if you would like to load the mappings.

To manually map the console yourself:
-shift+right click a scene/switch/cycle

- select 'Link to console'
- choose the command you would like to map
- move the corresponding fader/dial/button on the MIDI controller

For more information on controlling the software from MIDI/DMX/tablet/smartphone, see the 'External Control & Triggering' chapter.

Elation MIDICon Pro

Left Section

The faders and buttons to the left are used to control to control the pages. Each of the 8 columns represents a page. 8 banks of pages can be selected using the up/down arrows giving the possibility to control up to 64 pages. This is expandable to 128 if required by mapping the remaining 8 spare pages.

Each column is mapped to the following:

- Right arrow: Select the next button in the page
- Left arrow: Select the previous button in the page
- Number: Select the page
- Fader: Page dimmer

Center Section

- Master fader: Controls the master dimmer of the entire show
- BO: Opens and closes the beams of all lighting fixtures in the entire show
- 4x4 button matrix: Select an compression/effect type. Use the arrows to cycle through the compressions on the selected page. The bottom right '?' button allows you to select buttons which are not included in any compression/effect type
- 5x4 button matrix: Currently unused except for the 'Enter' key which is used to play the selected button. These can be mapped to favorite scenes/switches.
- 5x2 button matrix: These are mapped to software functions. Edit a button, close the button editor, create a scene, create a switch, create a cycle, record a cycle, record a live edit, clear a live edit, tap the BPM, sync the BPM

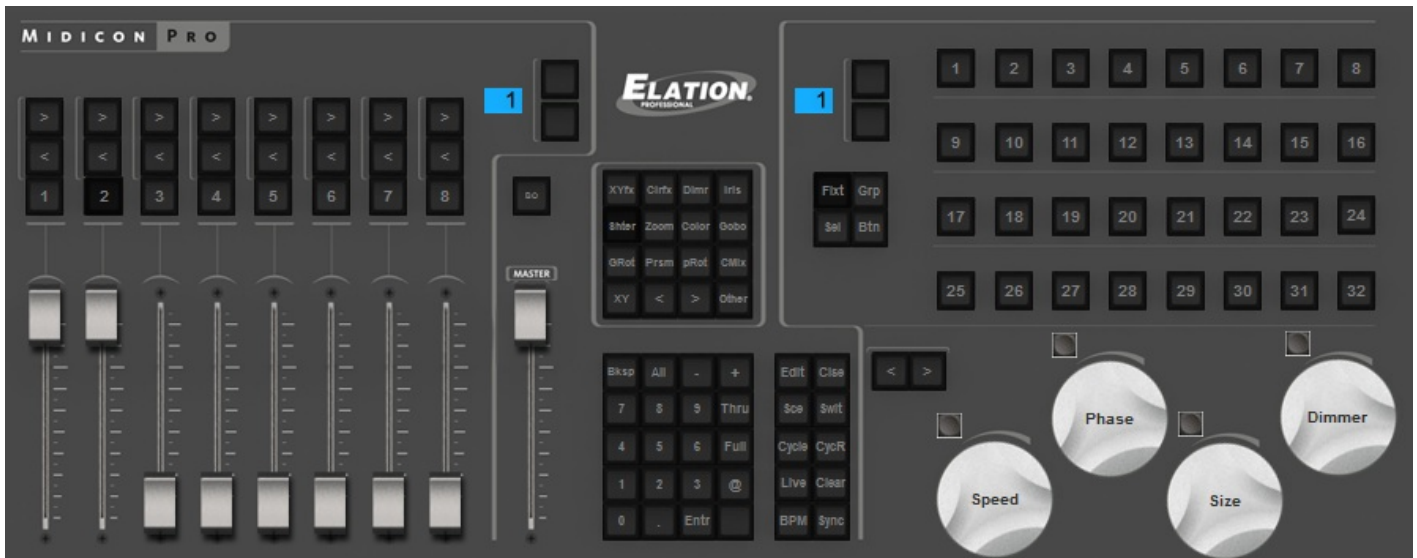
Right Section

This area is used for choosing fixtures, scenes, switches and cycles on the selected page. 4 banks of 32 buttons are available. The bank can be changed using the up/down arrows giving access to 128 buttons/fixtures/groups. This is expandable to 512 by mapping the remaining 12 spare pages. The function of the 32 buttons depends on the selected mode button to the left:

- Fixt: Selects fixtures
- Grp: Selects groups
- Sel: Selects buttons
- Btn: Plays buttons

Wheel Section

The wheels change the speed, phase, size and dimmer of the selected button. Pressing the wheels will reset to the default value. If a color mix effect type is selected, the wheels will control Red/Cyan, Green/Magenta, Blue/Yellow, Dimmer. If a pan/tilt effect type is selected, the wheels will control Pan, Tilt, 16 bit Pan, 16 bit Tilt. The 2 arrows can be used to jump between selected scene within the selected compression/effect type.



Elation MIDICon

Left Section (excluding S buttons)

The faders and buttons to the left are used to control the pages. Each of the 8 columns represents a page. 8 banks of pages can be selected using the up/down arrows giving the possibility to control up to 64 pages. This is expandable to 128 if required by mapping the remaining 8 spare pages. Each column is mapped to the following:

- Right arrow: Select the next button in the page
- Left arrow: Select the previous button in the page
- Number: Select the page
- Fader: Page dimmer

Center Section

- Master fader: Controls the master dimmer of the entire show
- BO: Opens and closes the beams of all lighting fixtures in the entire show

Right Section

This area is used for choosing fixtures, scenes, switches and cycles on the selected page. 4 banks of 32 buttons are available. The bank can be changed using the up/down arrows giving access to 128 buttons/fixtures/groups. This is expandable to 512 by mapping the remaining 12 spare pages. The function of the 32 buttons depends on the selected mode. The mode can be changed using S buttons 1-4.

- S1 Fixt: Selects fixtures
- S2 Grp: Selects groups
- S3 Sel: Selects buttons
- S4 Btn: Plays buttons
- S5 Rec: Record a live edit
- S6 Clear: Clear a live edit
- The 10 touch sensitive buttons are used to select an effect/compression type

Wheel Section

The wheels change the dimmer, speed and phase of the selected button. Pressing the wheels will reset to the default value. If a color mix effect type is selected, the wheels will control Red/Cyan, Green/Magenta, Blue/Yellow. If a pan/tilt effect type is selected, the wheels will control Pan, Tilt, 16 bit Pan.



Behringer BCF 2000

The default mapping of the Behringer BCF2000 features 3 modes which can be selected using the buttons at the bottom right of the console.

Page: used to select and control pages

Button: used to select and control buttons

Fixture: used to make live edits. A live edit allows you to play a Scene or Switch on a selection of fixtures as opposed to all fixtures within a page

Page Mode

In page mode, each of the 8 columns controls a page within the show.

-The encoder dial is used to select a button within a page. Press the encoder to play the selected button

-The top row of buttons marked 'Play' are used to select a page

-The bottom row of buttons are user assignable and can be mapped to a Scene/Switch/Cycle or other software function

Button Mode

In button mode, each of the 8 columns is assigned to an effect type. The effect types are written along the top of the console.

-The encoder dial is used to select a button within the effect type. Press the encoder to play the selected

button

- The top row of buttons marked 'Play' are used to play the selected button
- The bottom row of buttons are user assignable as with page mode

Fixture Mode

Fixture mode is used for creating live edits. This allows you to play a scene/switch on a selection of fixture. To create a live edit:

- Press the fixture mode button

-Use the 2 rows of 8 buttons to select up to 16 fixtures

-Go to button mode and select and play a scene/switch

-A new live edit will be listed in the bottom right of the fixture window. To clear all live edits, press the 'Clear' button in the bottom right of the console

Encoder groups

By default, the 8 encoder dials are used to select buttons. The encoders can also be used to control the Speed, Phase and Size of the selected Scene/Switch by pressing the 4 Encoder Group buttons at the top right of the console.



3. Programmieren

3.1. Show Struktur

Hier sehen Sie ein Diagramm der Sunlite Suite 2 Dateistruktur. Jede Seite, Schaltfläche, Szene und Umschalter werden in eine eigene Datei gespeichert.

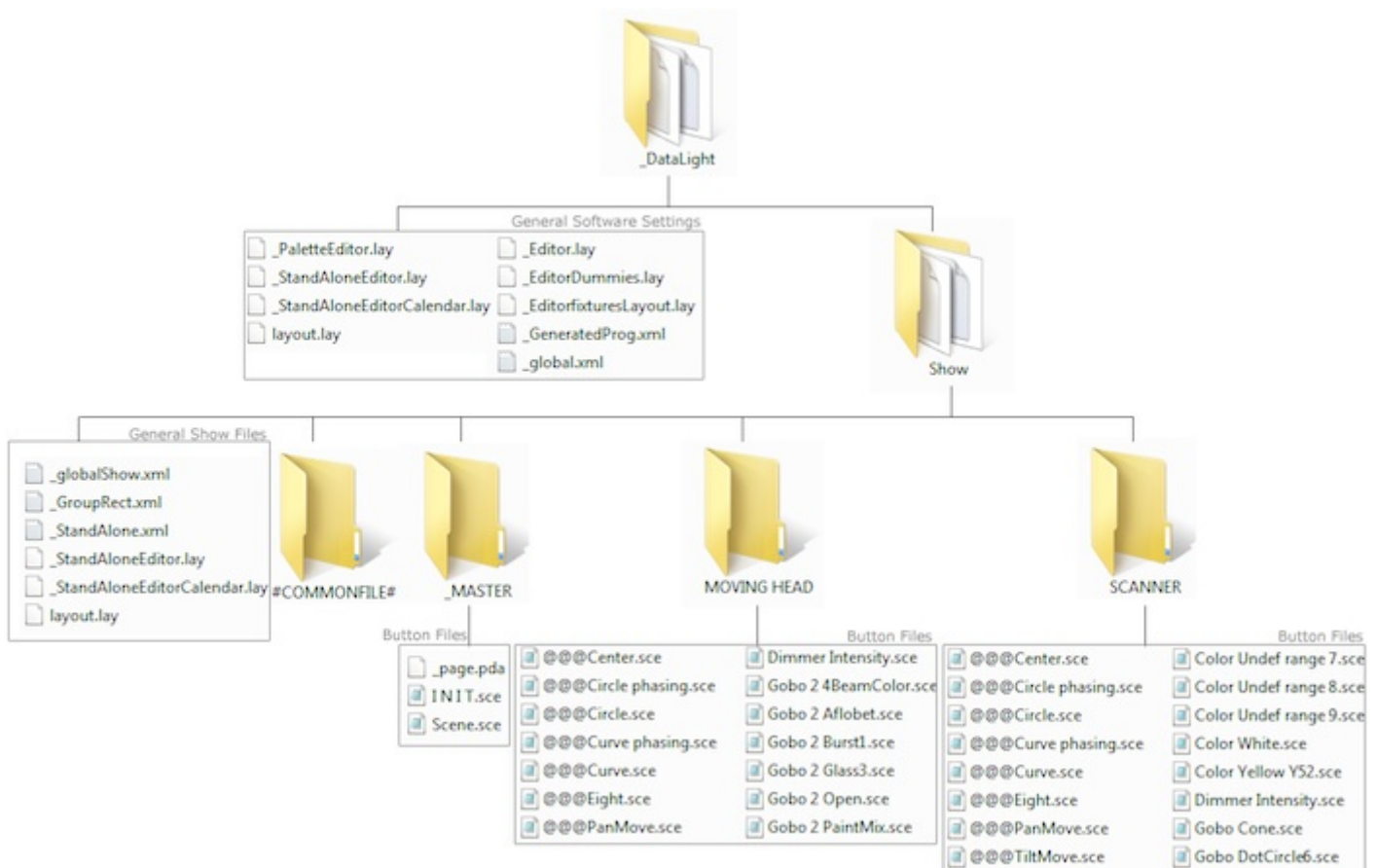
Sie müssen somit nur die Änderungen im Schaltflächen-Editor speichern, alle anderen Änderungen werden automatisch von Suite 2 gespeichert.

Durch diese Dateistruktur ist es sehr leicht Seiten-Ordner und Schaltflächen-Dateien zwischen verschiedenen

Shows zu kopieren.

Wenn Sie auf den "Show speichern" Knopf im "Öffnen/Speichern" Fenster klicken, werden alle Daten der aktuellen Show in eine Datei (.shw) zusammengefasst.

Diese Datei kann als Backup dienen oder Sie können sie auf einen anderen Computer kopieren.



3.2. MASTER-Seite erstellen

Was versteht man unter MASTER-SEITE ?

Die MASTER-Seite ist eine den anderen Geräte-Seiten übergeordnete Seite. Von der Master-Seite können Sie alle

DMX-Geräte zusammen steuern.

Sie können z.B. eine Szene erstellen in der die Movingheads eine Kreisfahrt ausführen, die RGB LED's einen Rainbow Effekt machen und die PAR's langsam auf- und abdimmten.

Auf der MASTER-Seite sollten Sie auch die Szenen für einen Live-Show erstellen.



Programmierung auf der MASTER-Seite

Im Bild sehen Sie eine Seite für Movingheads und eine zweite Seite für Scanner.

Aktivieren Sie einige "Umschalter" auf beiden Seiten, sodass Ihnen die Lichtstimmung aus Scannern und Movinghead gefällt. Dann klicken Sie hier (1) um beide

Seiten zur MASTER-Seite hinzuzufügen.

Szenen und Umschalter werden auf der Master-Seite genau wie auf den Geräte-Seiten erstellt.

Wenn Sie eine neue Szene mit "Aktuelle Einstellungen" (As you see now) option erstellen, werden alle aktiven Schaltflächen auf den verschiedenen Geräte-Seiten gespeichert.



Szenen können schnell verändert werden.

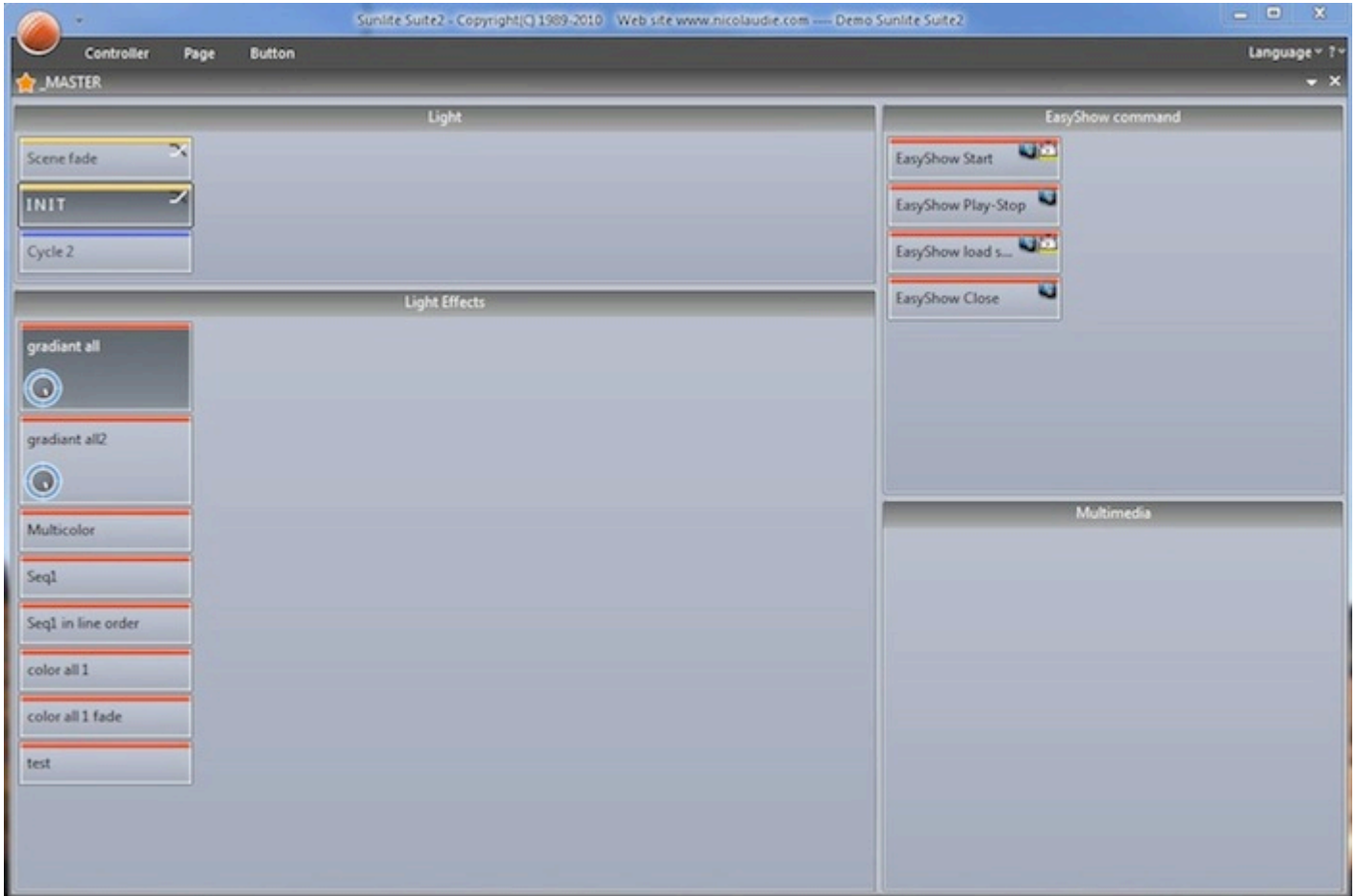
Um z.B. das Gobo der Hovingheads in einer Szene auf der Master-Seite zu ändern, brauchen Sie nur die "Umschalter" Schaltfläche mit gedrückter "Strg" Taste und der rechten Maustaste auf die Szene zu ziehen.

Im Fenster wählen Sie "Kopieren", Ihre Szene auf der Master-Seite zeigt nun das neue Gobo.



Wenn Sie alle Szenen in der Masterpage erstellt haben, können Sie alle Geräte-Seiten schließen und nur die Master-Seite geöffnet lassen. Dies kann z.B. sinnvoll sein, wenn Sie eine Live-Show fahren und Platz auf dem Bildschirm fehlt.

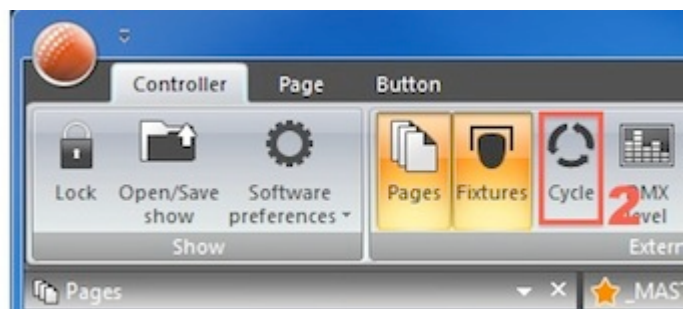
Wenn Sie Ihre Arbeit vor Fehlbedienung schützen wollen, lesen Sie bitte das Kapitel "Verriegelungen & Zugangsberechtigungen".



3.3.Zyklus erstellen

Was ist ein Zyklus ?

Ein Zyklus ist wie eine Cue-Liste aus Szenen und Umschaltern. Mit einem Zyklus können Sie Szenen in einer Sequenz nacheinander triggern. Klicken Sie hier (1) um einen neuen Zyklus zu erstellen und hier (2) um das Zyklus-Fenster zu öffnen.

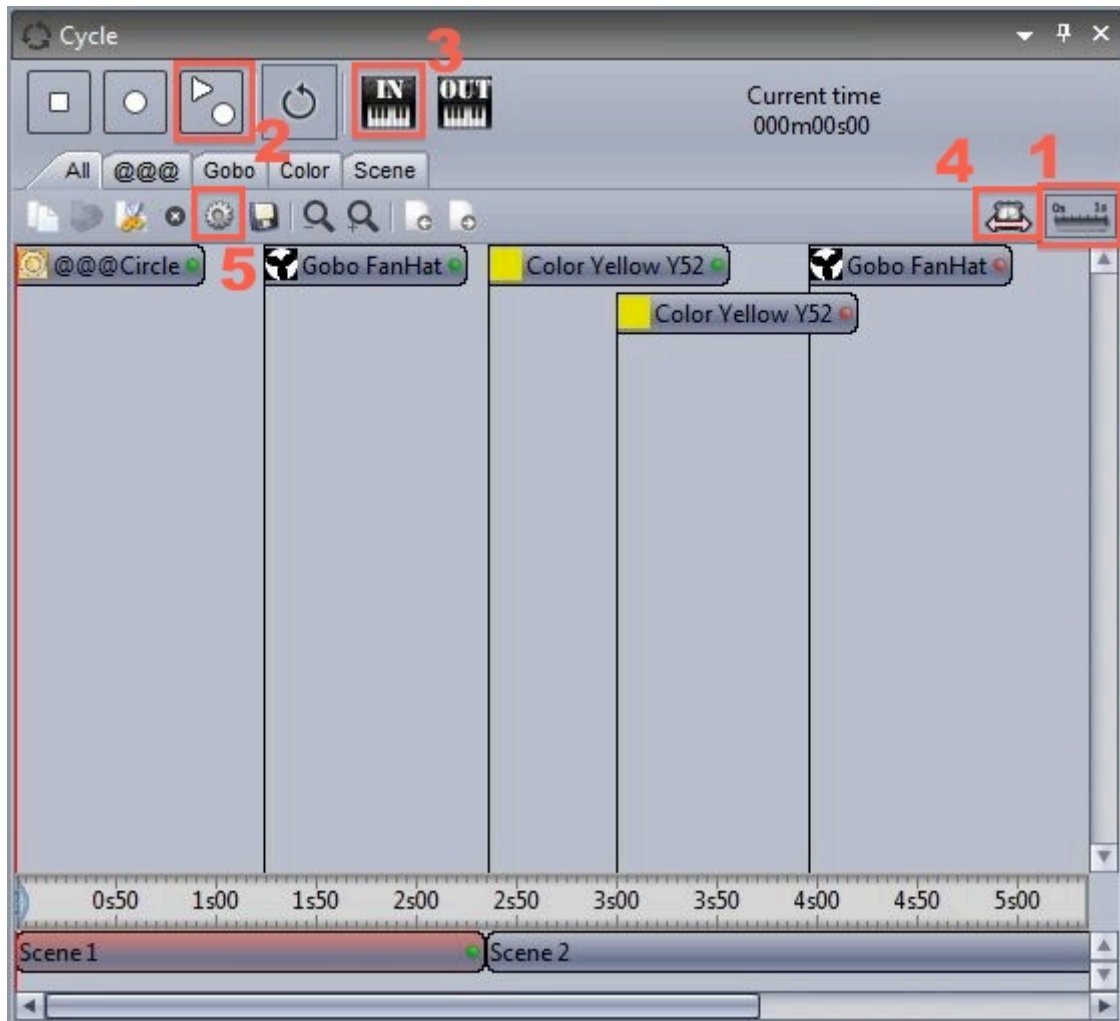


Recording a Cycle

Um einen Zyklus aufzunehmen, drücken Sie den "Aufnahme" Knopf im Zyklus-Fenster. Jetzt können Sie nacheinander beliebig viele Umschalter und Szenen aktivieren, klicken Sie erneut auf den "Aufnahme" Knopf im Zyklus-Fenster, um die Aufnahme zu beenden.

Die aktivierten Umschalter werden oben, die aktivierten Szenen unten in der Timeline angezeigt.

- Schaltflächen können einfach auf der Timeline durch klicken&ziehen verschoben werden.
 - Wenn Sie statt der Timeline lieber eine Listenansicht wünschen, klicken Sie hier (1).
 - Weitere Szenen und Umschalter können Sie mit der "Aufnahme im Wiedergabe-Modus" Funktion (2) hinzufügen.
 - Ein Zyklus kann mit MIDI Timecode getriggert werden, bitte lesen Sie hierzu das Kapitel "MTC".
 - In der Regel spielt ein Zyklus bis zu seinem Endmarker.
- Um den Endmarker zu verschieben klicken&ziehen Sie ihn an die gewünschte Stellen oder klicken Sie hier (4) um einen Wert einzugeben.
- Klicken Sie hier (5) für weitere Szenen Einstellungen.



Zyklus Schaltflächen Einstellungen

In den Zyklus Schaltflächen Einstellungen können Sie festlegen wie sich die vom Zyklus getriggerten

Schaltflächen verhalten sollen.

Im Bereich "Aktion" können Sie zwischen "An", "Aus" und "Verändern" wählen.

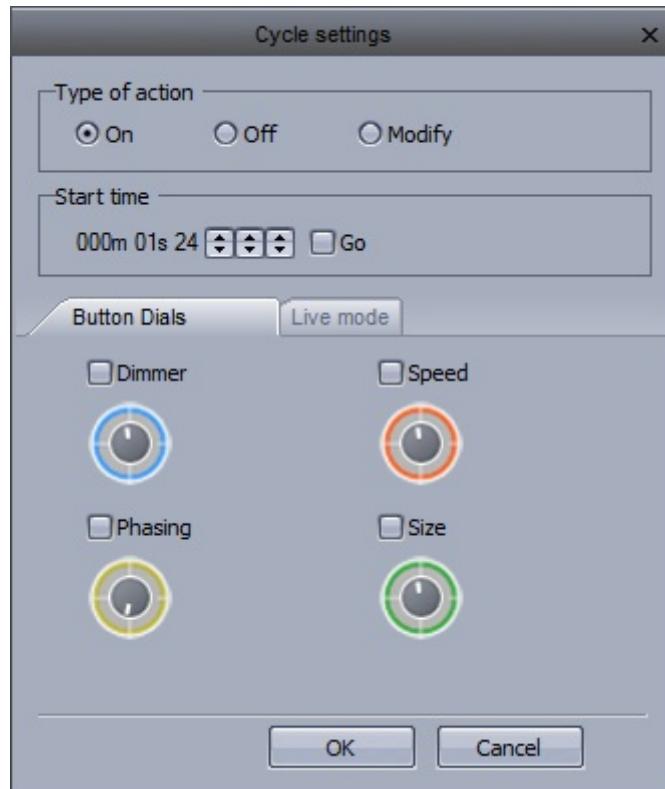
- "An" schaltet die Schaltfläche ein
- "Aus" schalte die Schaltfläche aus (nicht bei Szenen !)
- "Verändern" ändert die "Drehregler" und die Live-Gruppen.

Unter "Beginn" können Sie die Startzeit für den Schaltflächen-Trigger manuell einstellen.

"Pause Zyklus" pausiert den Zyklus an dieser Stelle, dies ist nützlich, wenn Sie durch eine programmierte Show Cue-Liste manuell navigieren möchten. (Wie bei Hardware-Lichtpulten üblich).

Die Schaltflächen-Drehregler können den Dimmer, das Tempo, die Größe und das Phasing ändern, wenn die Schaltfläche vom Zyklus getriggert wird.

Unter "Live" können Sie DMX-Geräte aus der Schaltfläche entfernen oder hinzufügen.

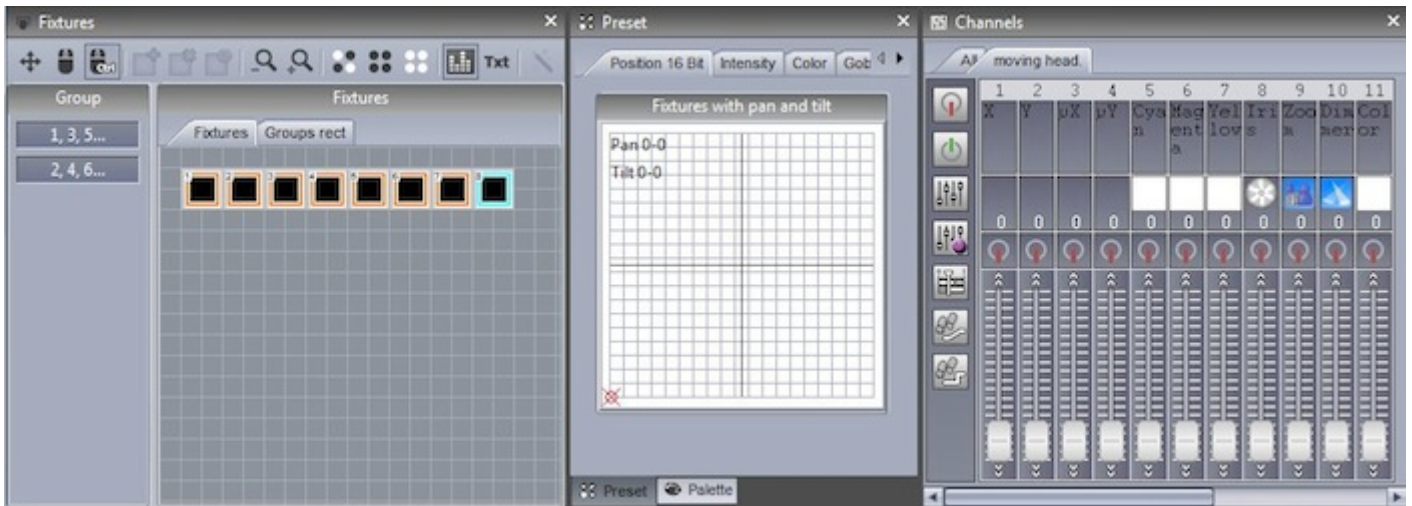


3.4.Schaltflächen Editor

Kanäle

Klicken Sie auf "Bearbeiten" im Reiter "Schaltflächen" in der Haupt-Menüleiste um den Schaltflächen-Editor zu öffnen. Alternativ können Sie auch mit gedrückter "Strg" Taste auf eine Schaltfläche klicken, um den Schaltflächen-Editor für die Szene oder Umschalter zu öffnen.

Im Geräte-Fenster können die Geräte auswählen die Sie verändern möchten. Die entsprechenden Kanäle werden im Kanal-Fenster (Channels) angezeigt.



Preset Fenster

Über das Preset Fenster können Sie schnell und einfach Änderungen vornehmen. Mit dem Farbkreis können Sie die Farbe anpassen und mit dem Pan&Tilt Raster die Positionen ändern. Damit dies funktioniert, müssen die Kanal-Funktionen "An" oder "Dimmer" den entsprechenden Kanälen zugewiesen sein.

Wenn Sie eine Schaltfläche auf der Master-Seite bearbeiten und unterschiedliche Geräte-Typen einsetzen, kann das Preset-Fenster trotzdem einige Funktionen geräteübergreifend ändern. So können Sie z.B. die Farbe von einem CMY-Movinghead und einem RGB LED Panel gemeinsam mit dem gleichen Farbrad einstellen.



Kanal-Fenster

Mit dem Schaltflächen-Editor können Sie DMX-Kanäle auf verschiedene Weise ändern. Es ist wichtig zuerst die richtige Kanal-Funktion zu zuweisen.

Um eine Kanal-Funktion zu zuweisen ziehen Sie ein Icon von der linken Seite auf einen Kanal. Wenn Sie die "Strg" Taste beim ziehen gedrückt halten, können Sie eine Kanal-Funktion gleich mehreren Kanälen zu weisen.

Aus: Deaktiviert den Kanal

Ein: Der Kanal-Fader kann manuell eingestellt werden

Dimmer: Der Kanal-Fader kann manuell eingestellt werden. Der Kanal lässt sich mit der Drehregler "Dimmer" auf der Schaltfläche zwischen dem eingestellten Wert und 0 dimmen.

Dimmer Min-Max: Erlaubt Ihnen einen Min. und einen Max. Wert festzulegen. Der Kanal lässt sich dann mit dem Drehregler "Dimmer" auf der Schaltfläche zwischen dem Min. und Max. Wert dimmen. Um den Min. Wert einzustellen klicken Sie "Min" unter dem Kanal-Fader.

EasyTime: Der Fader wird dem EasyTime Editor zugewiesen.

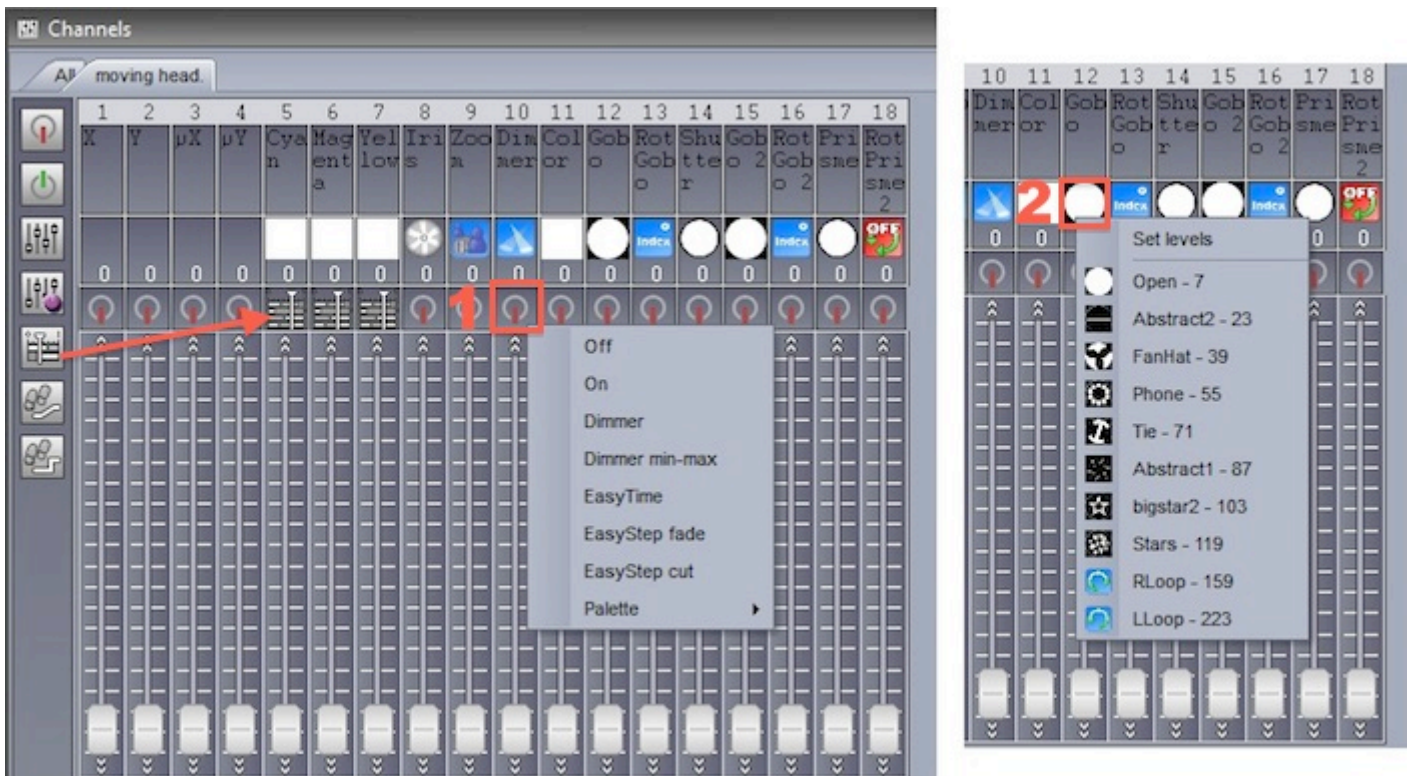
EasyStep Fade: Der Kanal wird dem EasyStep Editor zugewiesen.

EasyStep Cut: Der Kanal wird dem EasyStep Editor zugewiesen und ignoriert die Fade-Einstellungen. Dies dann bei Gobo und Shutter Kanälen nützlich sein.

-Um gleich zu einer bestimmten Kanal-Funktion zu gelangen, klicken Sie hier (1) mit der rechten Maustaste und wählen die Funktion aus.

- Um zu einem bestimmten Kanal-Preset (Stern-Gobo, Farbe Rot, Shuttler auf) zu gelangen klicken Sie hier (2) mit der rechten Maustaste und wählen das Preset aus.

- Mit einem Doppelklick auf den weiße Zahl können Sie den DMX Wert eintippen.

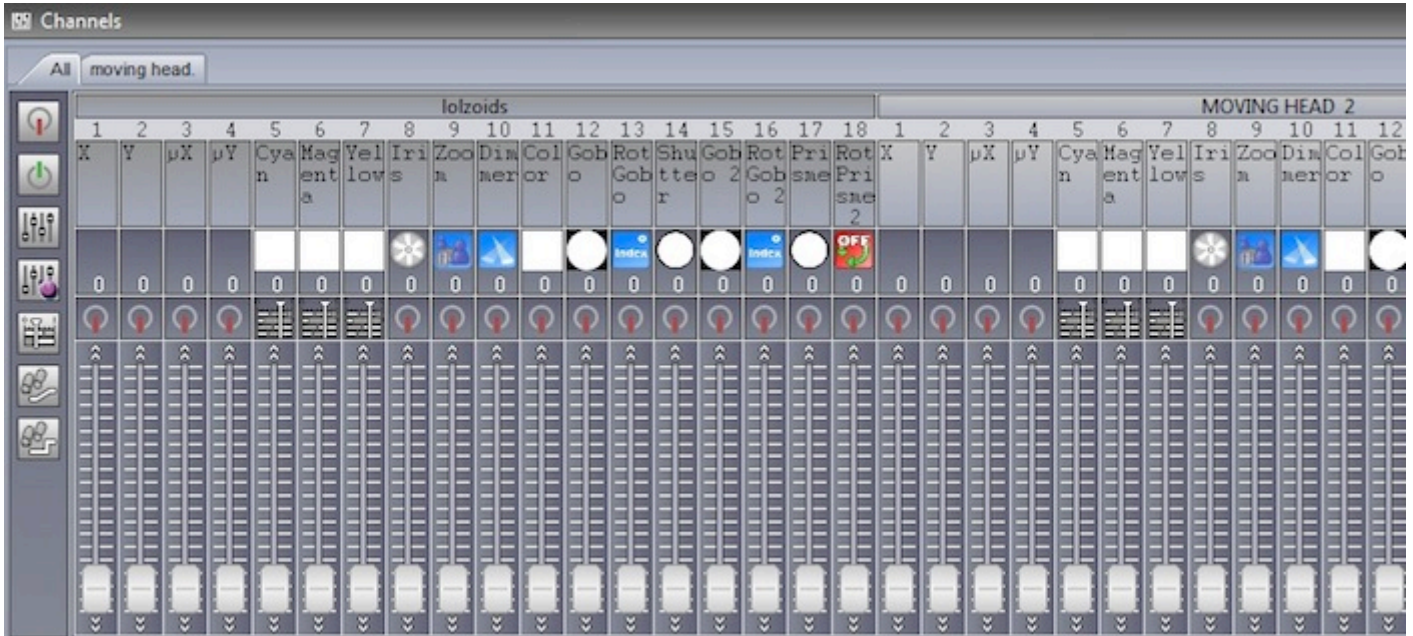


Wählen Sie den "Alle" Reiter aus um alle Kanäle der DMX-Geräte zu sehen.

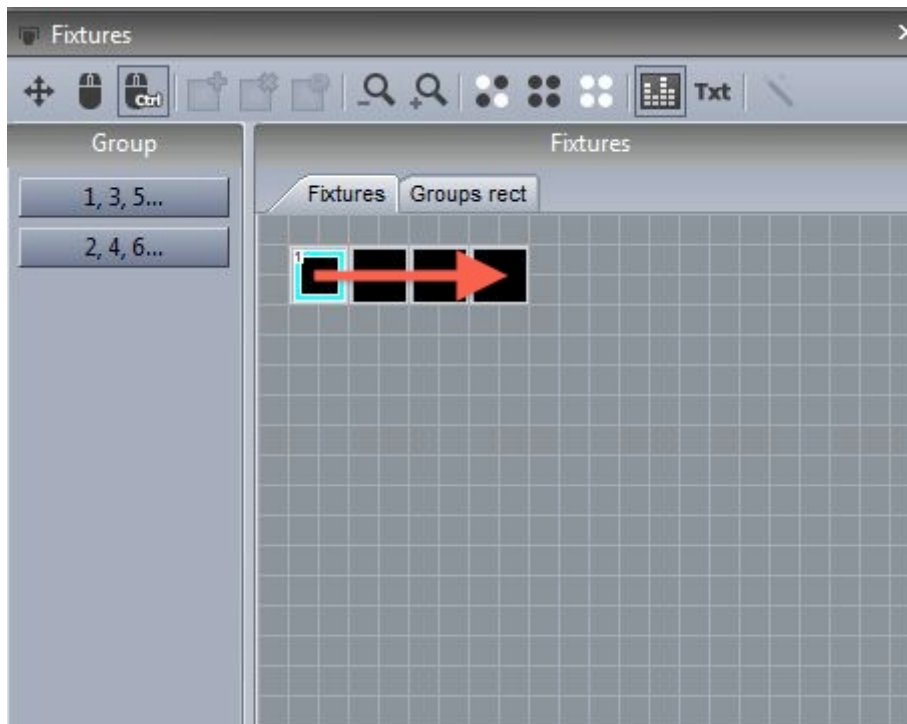
- Sie können die Kanäle nach DMX-Kanal-Adresse, Index oder Universum nummerieren, indem Sie mit der rechten Maustaste oben auf den Nummernbereich klicken und eine Auswahl treffen.

- Mit einem Rechtsklick auf eine weiße Nummern können Sie zwischen DMX-Werten und %-Werten umschalten.
- Doppelklicken Sie eine der weißen Nummern um einen Wert über die Tastatur einzutippen.

Hinweis: Wenn Sie den "Alle" Reiter benutzen und das Kanal-Fenster unten im Editor andocken, sehen Sie mehr Kanäle gleichzeitig auf dem Monitor. Diese Ansicht ist vergleichbar mit der Kanalansicht in Sunlite Suite 1.



Wenn Sie ein Geräte-Icon im Geräte-Fenster auf ein anderes Geräte-Icon ziehen, werden alle Editor-Daten kopiert inkl. Dimmer, EasyTime, EasyStep.



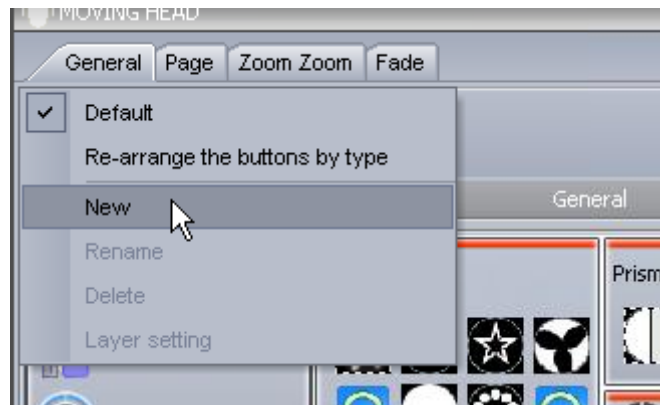
3.5.Schaltflächen anordnen und positionieren

Schaltflächen können auf den Seite in unterschiedlicher Weise angeordnet werden. Klicken&ziehen Sie eine Schaltfläche mit gedrückter "Strg" Taste um Sie an eine andere Stelle zu verschieben.

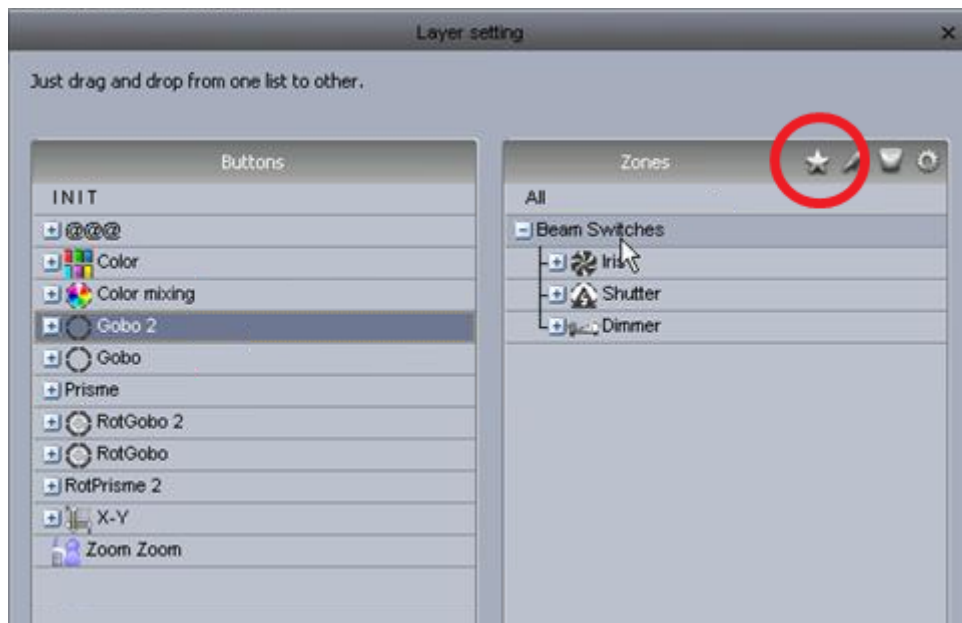


Benutzerdefinierte Layer

Neue Benutzerdefinierte Layer können hier erstellt werden



Klicken Sie hier um eine neue Zone in Ihrem Layer anzulegen, danach ziehen Sie einfach die Schaltflächen in die gewünschte Zone. Klicken Sie auf das "Optionen" Icon wenn Sie einen Farbkreis oder ein Pan/Tilt Raster in die Zone einbetten möchten.

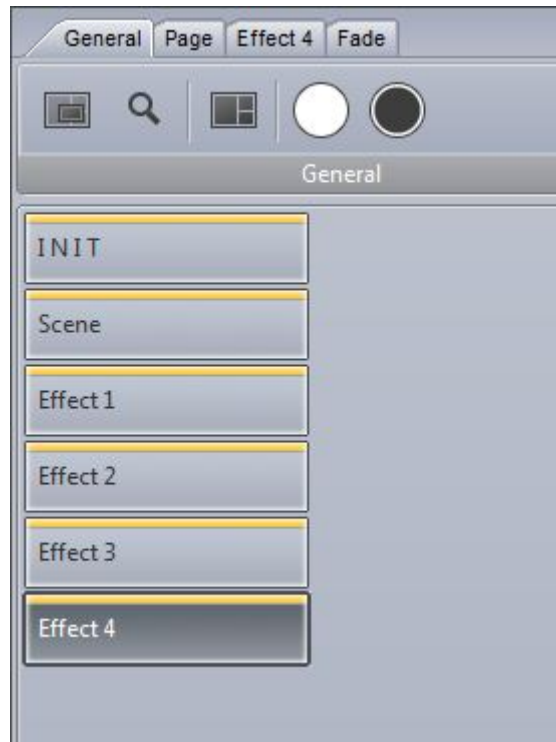


Komprimierung

Mehrere Umschalter oder Szenen können zu einer Schaltfläche komprimiert werden. Unten sehen Sie ein Beispiel in dem einige Gobo-Umschalter komprimiert wurden. Dies spart Platz und erhöht die Übersichtlichkeit auf der Seite

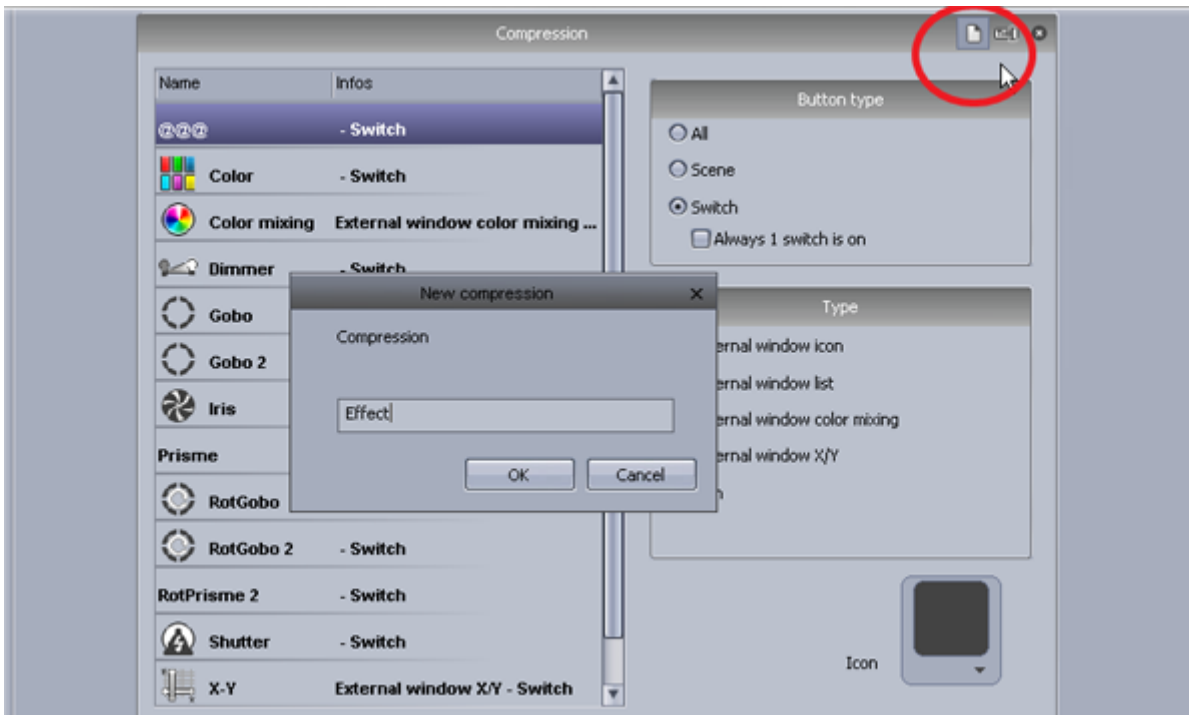


Um eine komprimierte Schaltfläche zu erstellen, müssen alle Szenen oder Umschalter, die in der Schaltfläche komprimiert werden sollen, den gleichen "Prefix" im Namen haben. Im Beispiel auf dem Bild sind es vier Szenen mit dem "Prefix" >Effect



Um eine komprimierte Schaltfläche zu erstellen oder zu bearbeiten, gehen Sie in die Seiten-Optionen -> Komprimierung.

Legen Sie eine neue komprimierte Schaltfläche an indem Sie auf das "Leer Seite" Icon oben rechts klicken (siehe Bild). Nun geben Sie den "Prefix" für die komprimierte Schaltfläche ein, in unserem Beispiel "Effect".



Sie können aus vielen unterschiedlichen Kompressions-Typen wählen:

Externes Fenster "Icon" : Pop-up Fenster mit Icons

Externes Fenster "Liste": Pop-up Fenster mit einer Liste der Schaltflächen.

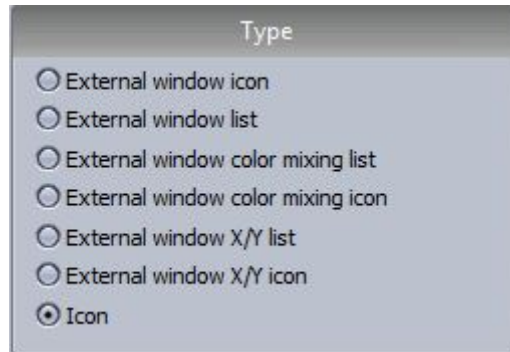
Externes Fenster "Farbmischung Liste": Pop-up Fenster mit einer Liste der Schaltflächen + Farbkreis.

Externes Fenster "Farbmischung Icon": Pop-up Fenster mit Icons der Schaltflächen + Farbkreis

Externes Fenster "X/Y Liste": Pop-up Fenster mit einer Liste der Schaltflächen + Pan/Tilt Raster.

Externes Fenster "X/Y Icon": Pop-up Fenster mit Icon der Schaltflächen + Pan/Tilt Raster.

Icon: die komprimierte Schaltfläche wird direkt auf der Seite angezeigt (kein externes Fenster)



3.6.Schaltflächen Drehknöpfe

Jede Schaltfläche hat vier Drehknöpfe:

- Tempo
- Dimmer
- Phasing
- Größe

Um diese Drehknöpfe sichtbar zumachen oder auszublenden gibt es mehrere Möglichkeiten.

1.) Halten Sie die "Shift" Taste gedrückt und klicken mit der linken Maustaste auf eine Schaltfläche. Es erscheint ein Popup-Fenster, hier können Sie die vier Drehknöpfe ein- und ausblenden.

2.) Halten Sie die Shift" Taste gedrückt und klicken mit der rechten Maustaste auf eine Schaltfläche. Im Kontext-Menü können Sie die Drehknöpfe ein- und ausblenden.

3.) Sie können die Drehknöpfe auch in den Schaltflächen Optionen ein- und ausblenden.

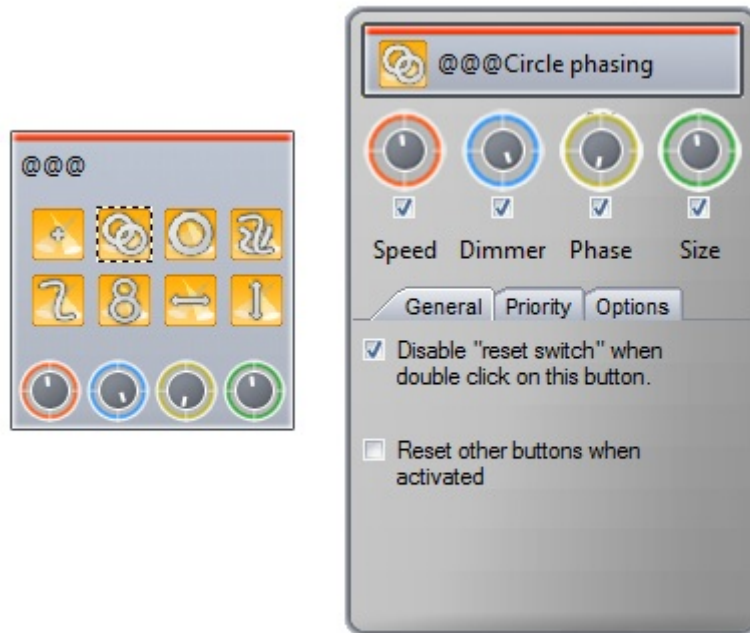
Funktionen der Drehknöpfe:

Tempo: Mit diesem Drehknopf ändern Sie die Geschwindigkeit von EasyTime und EasyStep Sequenzen.

Dimmer: Dimmt alle Kanäle mit Dimmer oder Dimmer Min.-Max. Funktion. Dimmer- und Farbmischkanäle werden auch gedimmt, es sei denn sie haben die "Aus" Funktion zugewiesen.

Phasing: Jedes Gerät in einer EasyTime Sequenz wird mit einem Zeitversatz gestartet. Mit diesem Drehknopf stellen Sie die Länge des Zeitversatz ein.

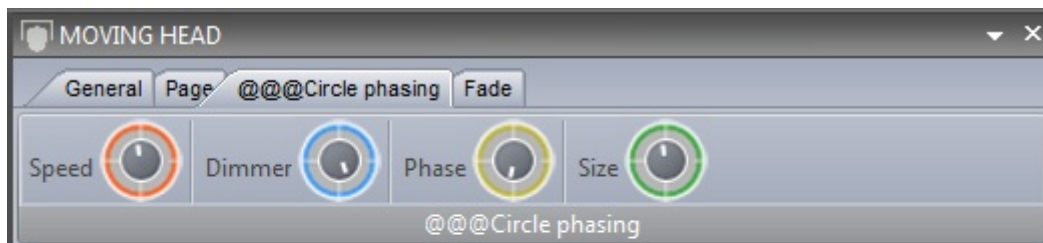
Größe: Mit diesem Drehknopf können Sie die Größe eines Pan/Tilt Effektes verändern.



Die vier Schaltflächen-Drehknöpfe können Sie auch über den "Schaltflächen" Reiter oben auf der Geräte-Seite erreichen.

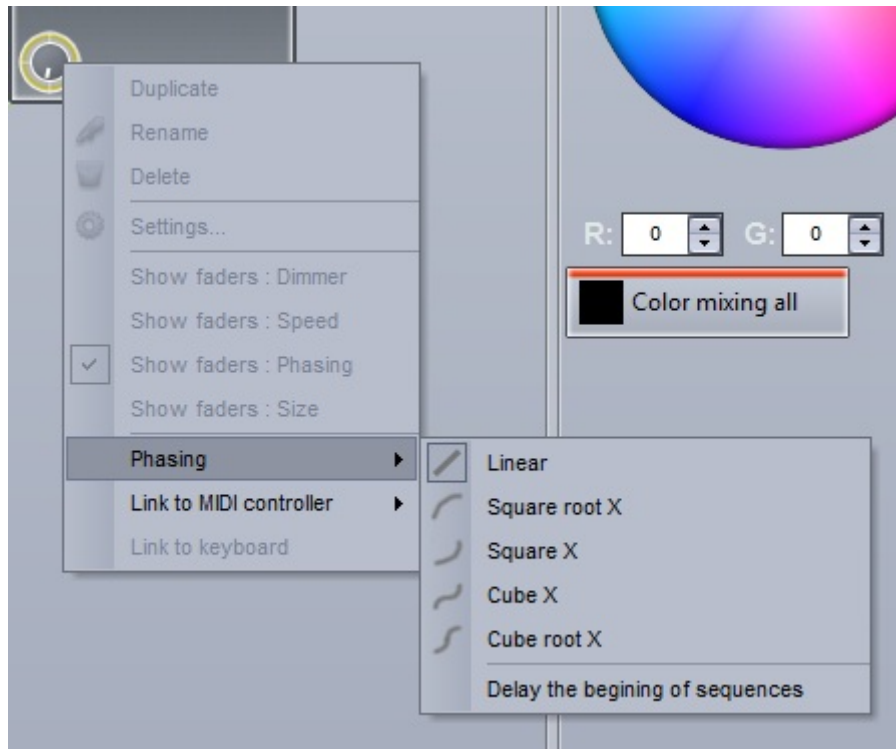
Im Reiter "Seite" finden Sie die Drehköpfe für "Tempo" und "Dimmer", diese wirken auf die ganze Geräte-Seite.

Hinweis: Wenn Sie den Seiten-Dimmer auf 0 stellen, bekommen Sie kein Licht von dieser Seite zusehen (kompletter Blackout).



Phasing für Fortgeschrittene

Halten Sie "Shift" gedrückt und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Phasing Drehknopf um das erweiterte Phasing Menü zu erreichen. Hier können Sie festlegen, wie die Software das Phasing behandelt.



No Phasing

Kein Phasing: Ohne Phasing blendet diese Beispiel-Sequenz von Rot nach Gelb.



Linear Phasing

Linear Phasing: Mit Linear Phasing wird die Sequenz einfach für jedes Gerät verzögert abgespielt. Mit dem Phasing Drehknopf stellen Sie die Größe der Verzögerung ein.



Non-Linear Phasing

Nicht Lineares Phasing:

Beim Linear Phasing ist die Verzögerungszeit zwischen den einzelnen Geräten gleich.

Es gibt neben dem Linear Phasing auch noch vier Arten von nicht linearem Phasing, bei diesen Arten ändern sich die Verzögerungszeiten der einzelnen Geräte. Das Bild unten zeigt das Ergebnis von einem "Square x" Phasing.

Die Verzögerungszeiten werden hier zum Ende immer kürzer, dies dann z.B. für "Fallende Objekte" benutzt werden.

Probieren Sie die verschiedenen nicht linearen Phasing-Typen aus und entscheiden Sie welcher Typ am besten zu Ihrer Sequenz paßt.



Delayed Phasing

Wenn Sie "Delay the beginning of sequences" wählen,

ist das Phasing linear, hier wird aber nicht der Startpunkt von den Geräten verschoben, sondern der erste Schritt der Sequenz gehalten und mit einer Verzögerung gestartet.

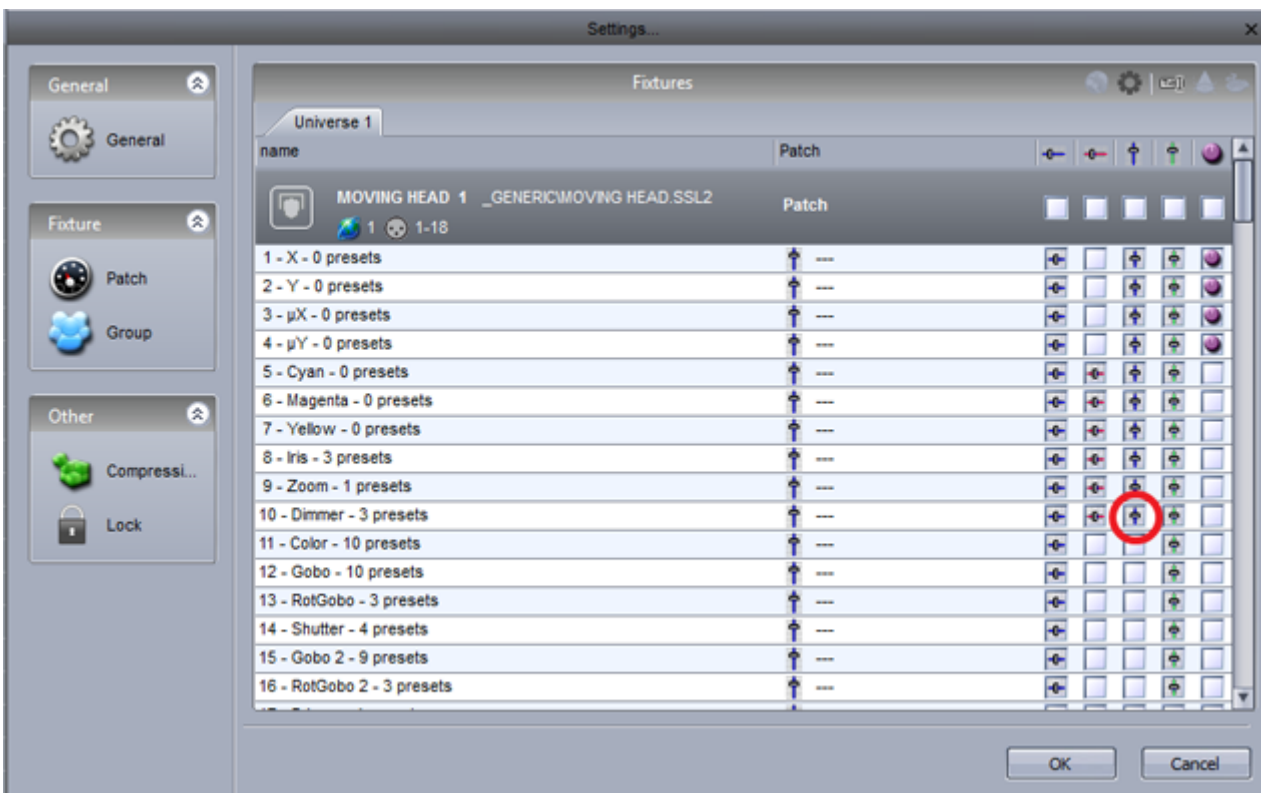
Hiermit lassen sich sehr gut Farb-Sweeps erzeugen !

Hinweis: Damit dieser Phasing-Typ richtig funktioniert muss Loop ausgeschaltet sein, da der letzte Frame der Sequenz eingefroren wird um die Startverzögerung auszugleichen.

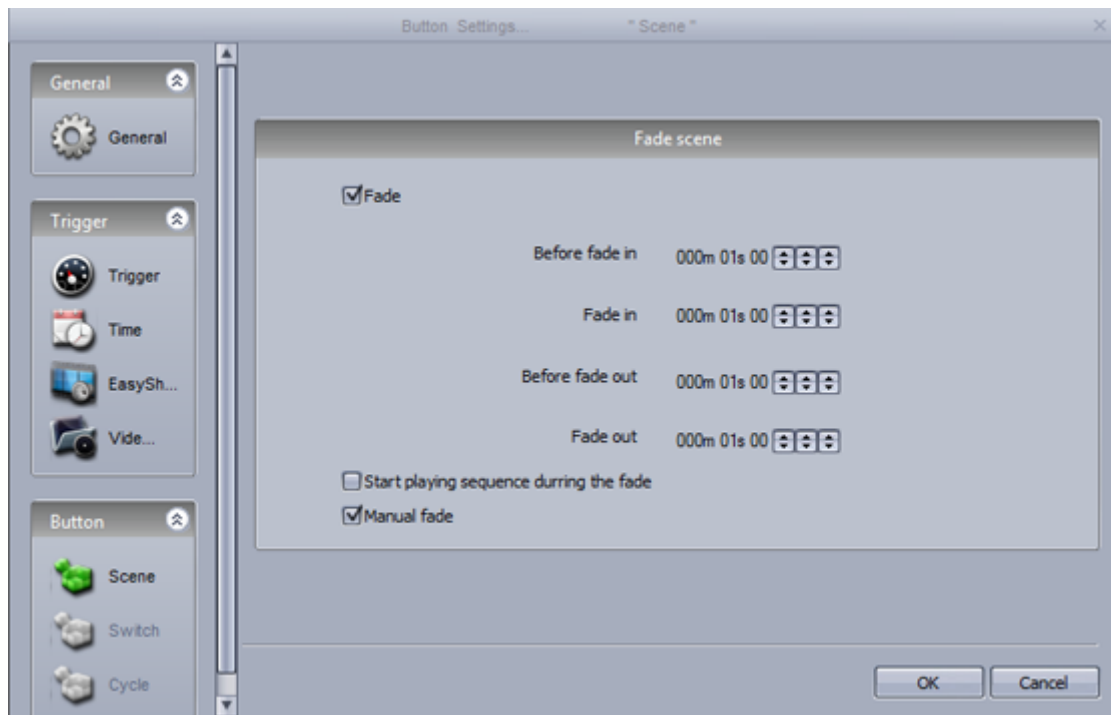


3.7.Szene überblenden (Fading)

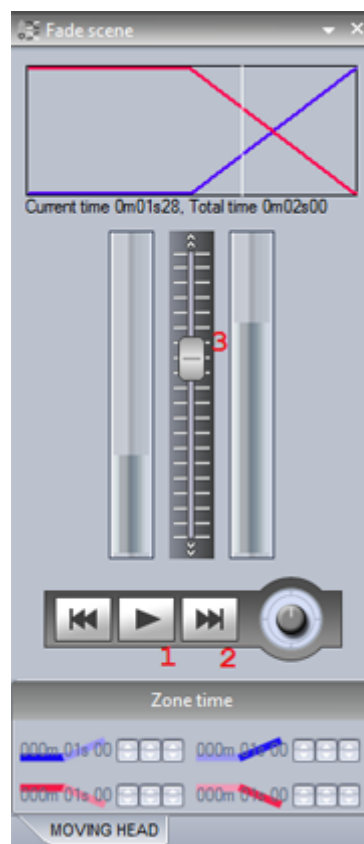
Sie können zwischen Szenen Blendzeiten (Fades) einstellen. Dies ist nützlich, wenn man zwischen zwei statischen Positionen faden möchte oder der Dimmer gefadet werden soll. Die Fade-Funktion muss erst in den Master-Kanälen aktiviert werden, was in den Seiten-Optionen möglich ist. (siehe Bild)



Fade-Zeiten können in den Szenen Optionen eingestellt werden.



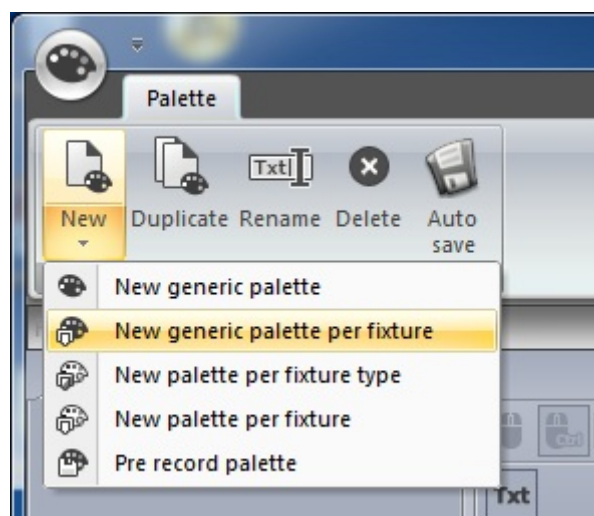
Um den Verlauf eines Fades zu sehen, öffnen Sie das Fade-Fenster. Hier können Sie das Fade pausieren & starten (1), zum Anfang und Ende springen (2) oder den Fade manuell steuern (Funktioniert nur, wenn "Manueller Fade" in the Szenen-Einstellung aktiviert ist).



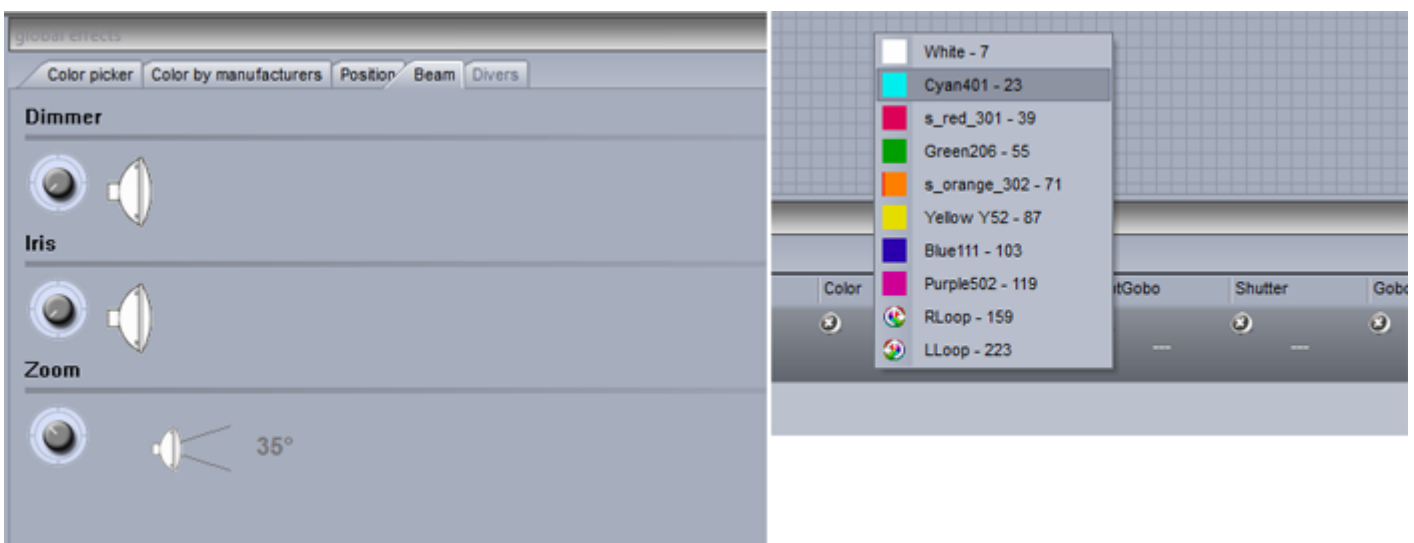
3.8.Paletten

Paletten können eine große Hilfe bei der Programmierung Ihrer Lichtshow sein. Wenn Sie beispielsweise auf Tour unterwegs sind und oft in verschiedenen Veranstaltungsllocations spielen, kommt es oft vor, dass sie nicht immer die gleichen Gegenheiten und Bühnenmasse vorfinden. Da kann es vorkommen, dass das Schlagzeug einmal 2 Meter weiter vorne stehen muss, da die Bühne kleiner ist. Normalerweise müssen Sie jetzt in jeder einzelnen Szene die Positionen der Moving-Heads korrigieren, damit sie den Schlagzeuger beleuchten und nicht 2 Meter vor ihm auftreffen. Bei vielen Szenen kann so etwas sehr zeitaufwendig sein. Mit der Sunlite Suite 2 Software können Sie Paletten anlegen, um viele Szenen zusammen zu aktualisieren.

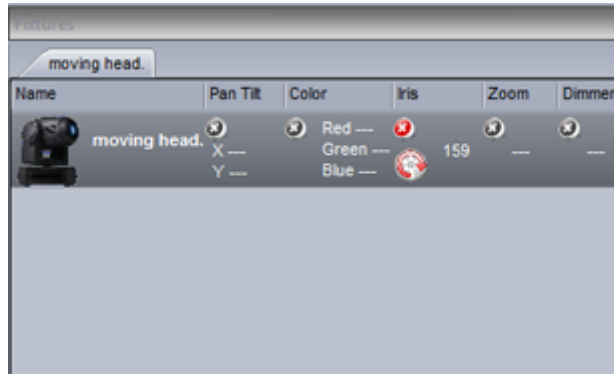
Neue Paletten können im Paletten-Editor angelegt werden. Diesen finden Sie im "Haupt-Menü" bei "Externe Fenster". Klicken Sie auf "Neu" um eine neue Palette anzulegen. Wenn Sie eine Preset-Palette, wie Gobo oder Farbe, anlegen möchten wählen Sie "Neue Palette pro Gerät". Wenn Sie hingegen eine variable Palette, wie Farbmischung oder Pan/Tilt erstellen möchten, wählen Sie "Neue generische Palette pro Gerät". Lesen Sie den nächsten Abschnitt um mehr über die verschiedenen Paletten-Typen zu erfahren.



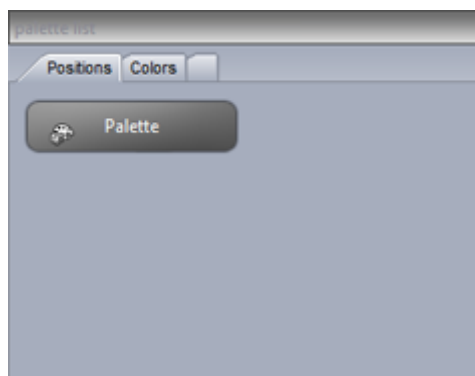
Benutzen Sie das "Global Effects" Fenster um die Geräte einzustellen oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie ein Preset aus. (Nicht möglich bei "Generischen Paletten"). Halten Sie die "Shift" Taste gedrückt um ein Preset auf alle ausgewählten Geräte anzuwenden.



Um ein Preset aus der Palette zu löschen, klicken Sie auf das Kreuz.



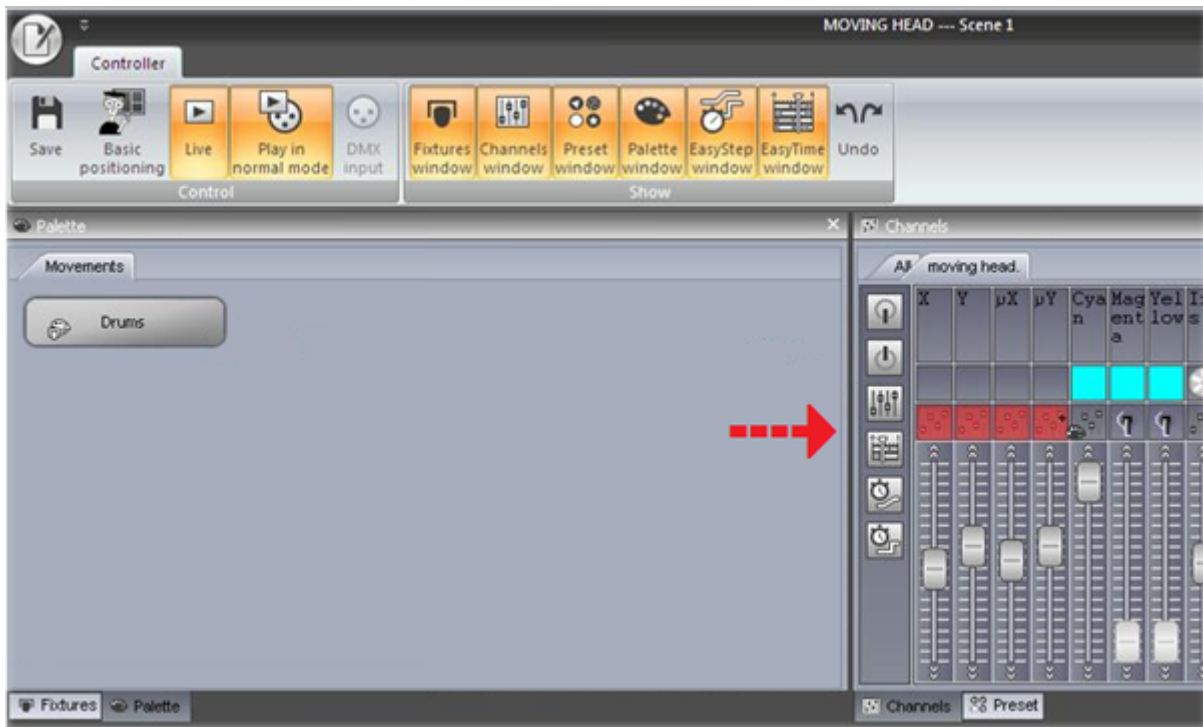
Neue Paletten-Gruppen können hier erstellt werden.



Paletten können im Schaltflächen-Editor in Szenen integriert werden. Ziehen Sie eine Palette auf den gewünschten Kanal. Um eine Palette auf mehrere Kanäle zu zuweisen halten Sie die "Strg" Taste beim ziehen gedrückt.

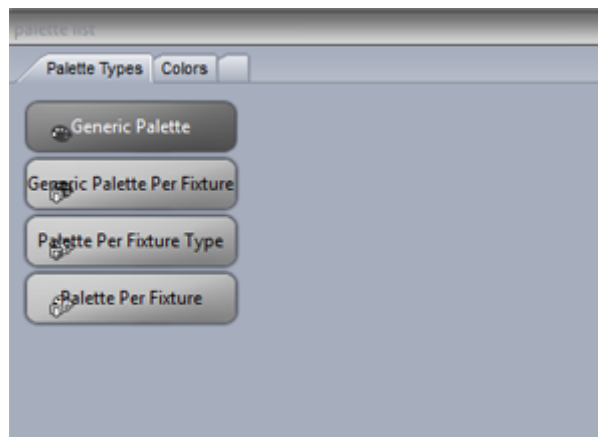
Paletten können auch direkt auf ein Gerät gezogen werden. Auch auf EasyStep Schritte und "Konstante Pegel" Blöcke in EasyTime ist dies möglich.

Im Kapitel "Paletten Arten" erfahren Sie wie man Paletten in dynamischen Effekten benutzt.



3.9. Paletten Arten

The previous topic describes how to create a palette and assign it to a scene. This topic will explain the various palette types.



Standard and Generic Palettes

There are two types of palette, a STANDARD palette and a GENERIC palette. The standard palette saves a DMX value, for example DMX 251 on the gobo channel. A generic palette saves a presets property, for example dimmer 50% or Zoom 20 degrees.

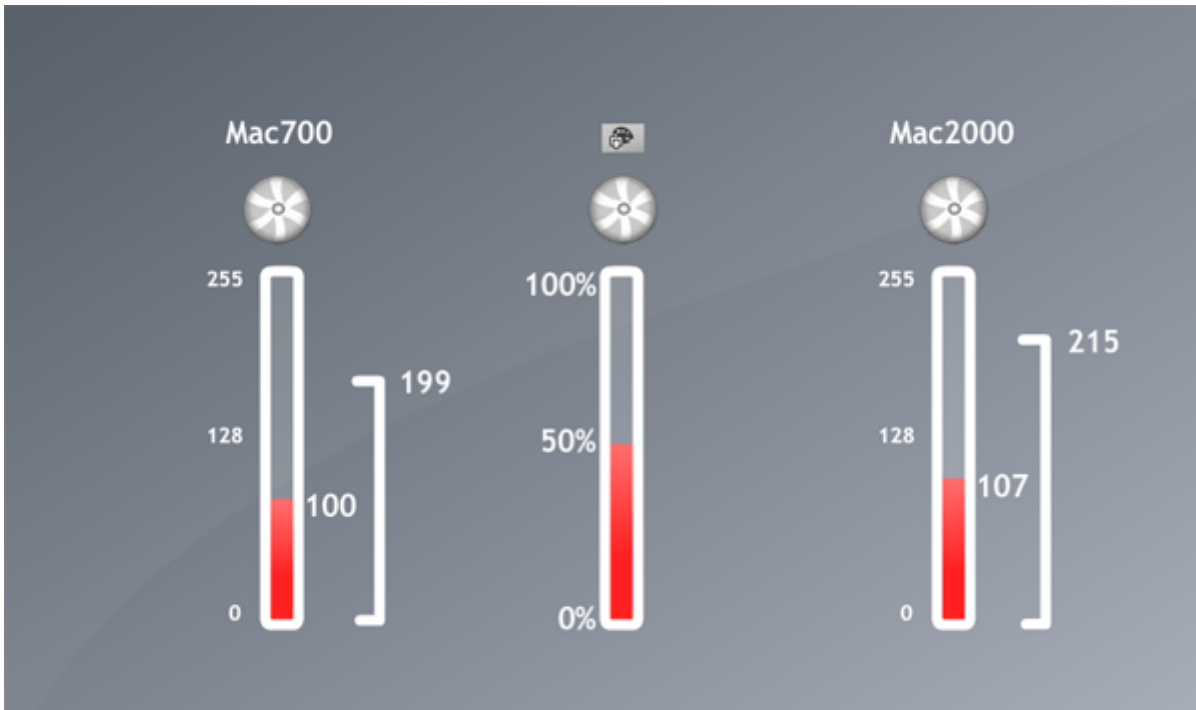
Standard palettes are useful if you want to send the same DMX value to all selected fixtures, or call a particular preset such as "Gobo Holes". Generic presets are useful if you need to save a variable length preset such as dimmer, iris, focus or zoom amongst different types of fixtures. If the fixture profile has been set up correctly, this is very useful for matching up properties between lighting fixtures. For example, imagine you have 2 moving heads with a different zoom range. You can quickly set the zoom to

20 degrees and Suite 2 will translate this to the appropriate DMX value so that both the beams look the same.

Generic Palette Example

Imagine we want to use some Martin Mac700's and Mac 2000's. The range of their iris sizes are different.

In this case, we create a generic palette with 50% value and Sunlite Suite 2 will output whatever DMX value is 50% of the iris size. The DMX value 100 will be sent to the Mac700 and the value 107 will be sent to the Mac2000.



Generic Palette Example 2

Imagine that you want to create some dimmer palettes. Dimmer palettes can be useful as the light output can look different depending on the size of the venue and the other lights you are using.

Let's say you want to set 75% intensity, however, some of your fixtures have inverted dimmers. In this case you just need to create a generic palette for the dimmer and set the intensity to 50%. It won't matter which brand of fixture you insert, what channel or range the dimmer is, whether it is inverted or not. Suite 2 will send the corresponding DMX value to make sure the brightness of the light is 75%.

Palettes Per Fixture and Per Fixture Type

Standard palettes can be created per fixture or per fixture type. Palettes per fixture type can be included inside EasyTime effects, however palettes per fixture cannot. This is because, when an EasyTime effect is built it does not ask for information about each individual fixture, it simply asks for the amount of fixtures and the individual properties of the fixture type. From this, the effect is generated.

For example, let's say we want to use a color palette inside a rainbow effect. If we were to take a palette per fixture, the color of each fixture could be different, so the effect would not know which color to take

to generate the rainbow.

Palettes per fixture type can also be useful in circumstances where the amount of fixtures changes. Let's say we have 2 different fixture types with the same gobos but in a different order. We could create a set of gobo palettes so we only have to click one button to access the same gobo from both fixtures. If we had a palette per fixture, we would have to create the palette for each individual fixture. If we added more fixtures at a later date, these would then have to be updated. If we create the palette per fixture type, then we can add as many fixtures as and when we want without the need to think about the palette!

Generic Palettes

Generic palettes are primarily used for colors. They can be applied to any fixture and also any fixture type. For example, if you create a generic palette with the color "fire red" (picked from the color wheel), this palette can be used on any CMY or RGB fixture to turn the color "fire red".

If you are creating a matrix effect on a RECT, you must use a generic palette. This is because of the same reason that you cannot use a palette per fixture type on an standard easy time effect. Rects can cross several fixture types, they only know how to create colors, they know nothing about the fixture types. If you have a palette per fixture type with 2 colors stored on 2 different types of fixture, the RECT would not know which color to take to generate the effect.

Pre-Recorded Palettes

Pre-Recorded palettes are put together by the software depending on which fixtures you are using.



3.10. Followspot

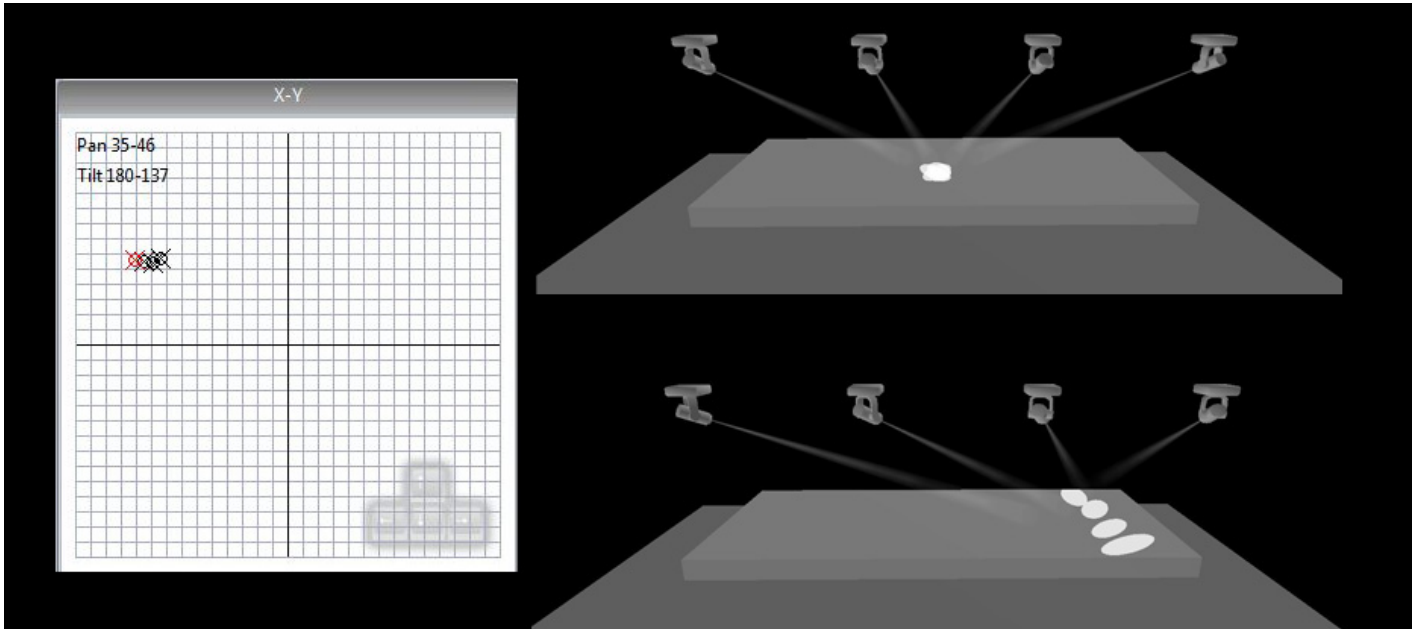
What is a followspot?

A followspot is typically a powerful spotlight which lights up a performer on a stage. As the performer moves around the stage, the spot will follow ensuring there is always a good light coverage over the performer so that they stand out from everything else that's happening on stage.

The problem with the followspot is that shadows are created around the performer and the light is not

always evenly dispersed around the performer. For example, when the performer is at the side of the stage, the light may only cover one half of their body. The solution is to use 2 or more followspots. Using multiple spots on the performer can look great, however this requires multiple operators.

Using the XY grid, you can position a selection of lighting fixtures so that the beam points in the same place, by holding **ctl** and moving one of the points, the others will follow relatively. This works well in a small area, however the beams quickly become out of sync.

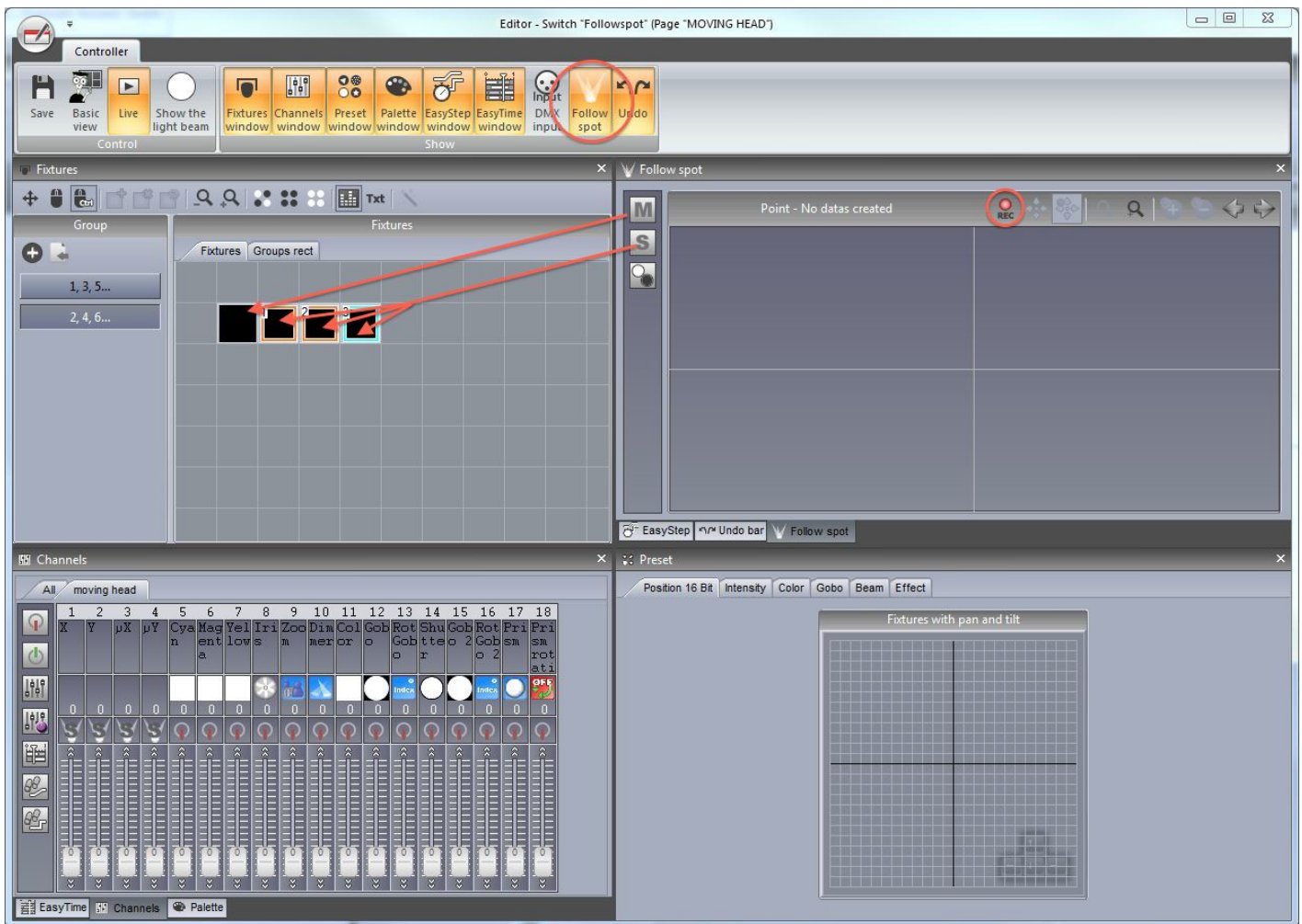


The Suite 2 Followspot

The followspot tool allows you to calibrate a set of points on the stage. Once the points have been calibrated, all slave fixtures will perfectly follow the master feature.

To set up the followspot:

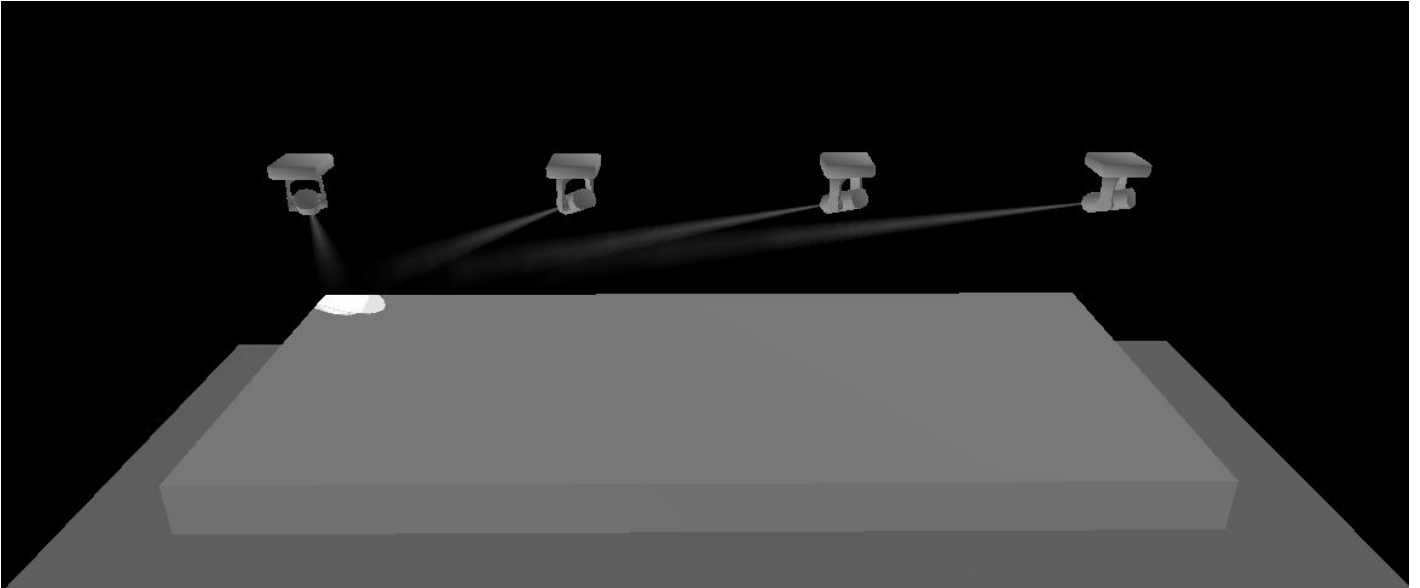
- create a switch and call it 'Followspot'
- Click 'OK and Edit' and open the followspot tool
- Drag the 'M' onto the master fixture and the 'S' onto the slave fixtures.
- Click record to begin calibrating the points



Calibrating the points

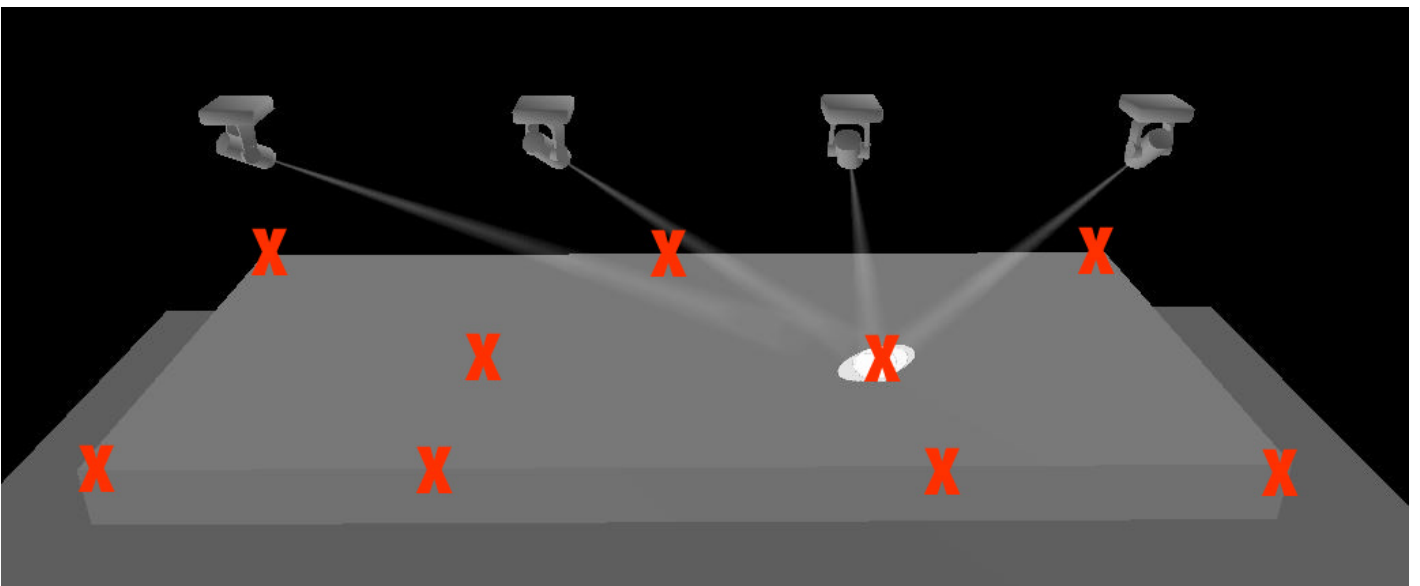
Move the master beam to the corner of the area you want to calibrate. This can be done using the faders or the XY grid. Use the arrows on the keyboard to finely adjust the point. You can change the mouse and keyboard precision by right clicking on the grid. It is best to use a small iris size like in the example for an accurate calibration.

Once the master beam has been set, move the slave beams to the same point ensuring they are all in the same quadrant of the XY grid as it's usually possible to set the same position with 2 different XY values.



Click the + button to add a new calibration point, and move the master and slave fixtures to the center top of the stage. A quick way to do this is to select all fixtures and hold **ctl** whilst moving the point on the XY grid, this way all fixtures stay close and you can perfect the calibration using the arrow keys.

The number of calibration points required depends on the positioning of the lighting fixtures and the size of the area you want to cover. In the example below, there are 9 calibrated points. Generally the closer to the X axis you get, the more points you'll need to calibrate.



As you build your followspot, you'll notice the followspot area will be build. The highlighted area is the area in which the lighting fixtures will be synchronized.

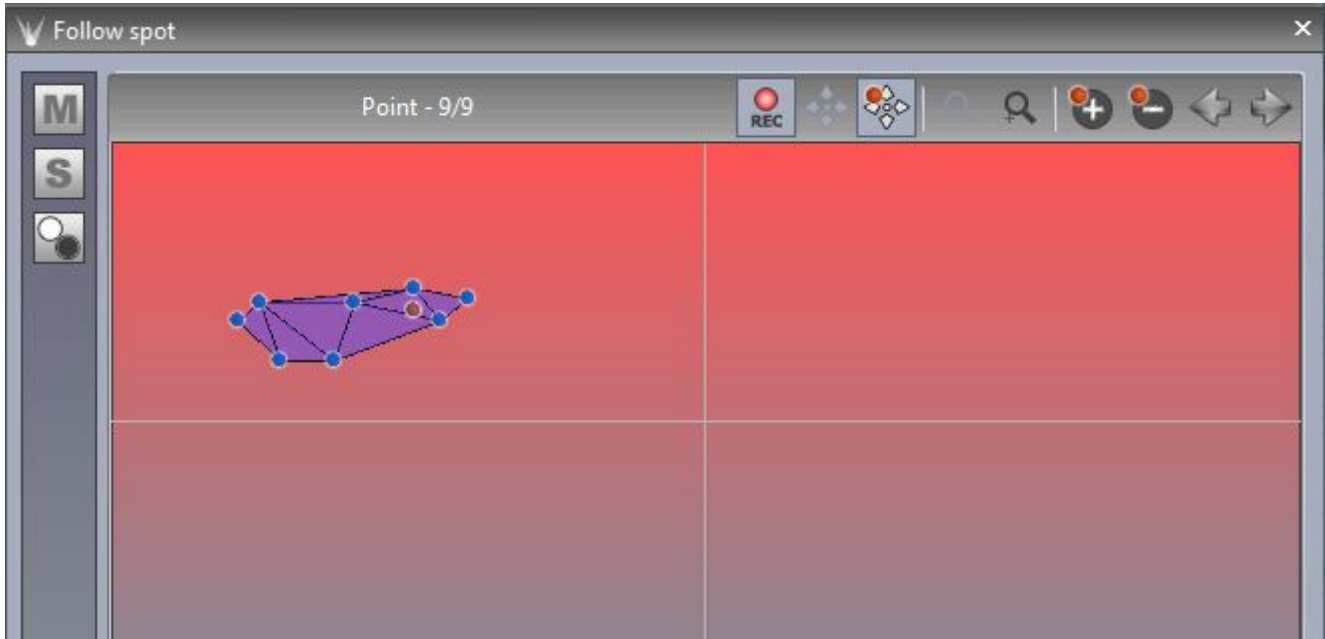
The followspot toolbar functions include:

- Record: When this button is pressed, all pan and tilt movements will be recorded. If you want to test your followspot, release this button and move the master fixture
- Move area: when zoomed in, dragging in the followspot window will move the visible area
- Move point: dragging in the followspot window will move the point
- Zoom in/out

- Add point: adds a new calibration point
- Remove point: removes a calibration point
- Arrows: moves between each calibrated point

The 3rd button on the left allows you to close the shutter of a lighting fixture when it's positioned outside the calibrated area. To set this up:

- drag and drop this icon onto the shutter channel
- set the fader so that the shutter is open
- click the 'min' checkbox at the bottom of the fader
- set the fader so that the shutter is off

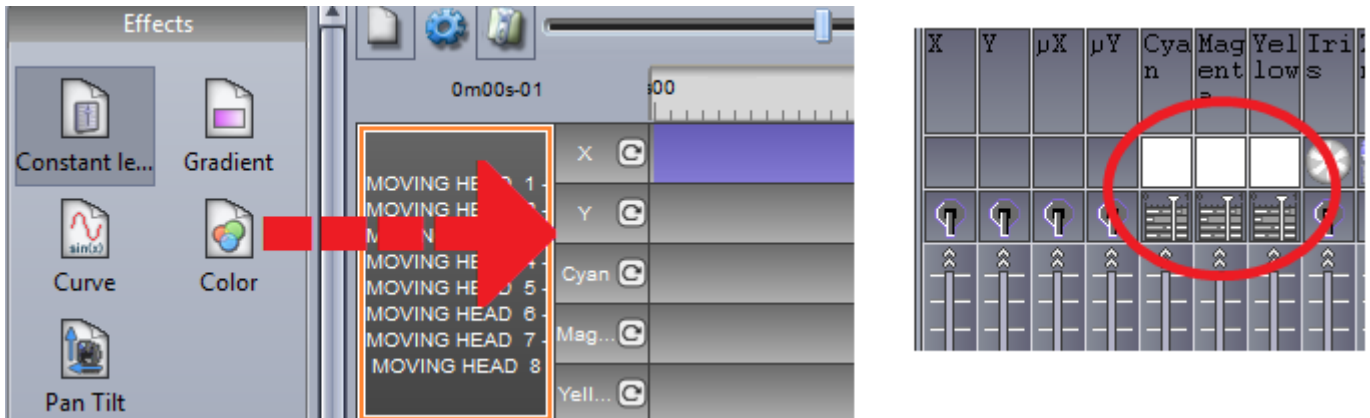


Once the editor has been closed and saved, all slave fixtures will follow the master fixture as long as the switch is activated. The switch works in 'Always take priority' mode to override any pan/tilt values on slave fixtures.

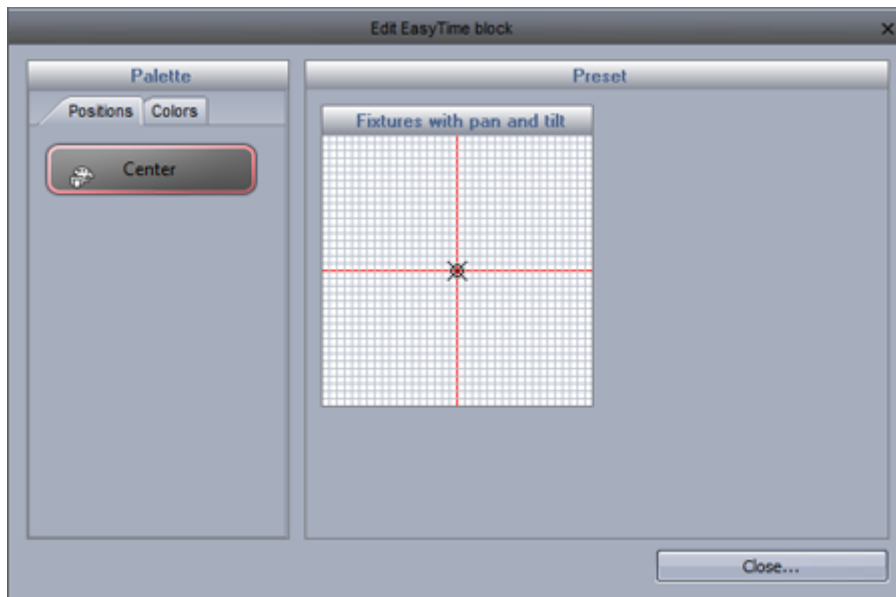
4. EasyTime Effekte

4.1. Konstanter Pegel

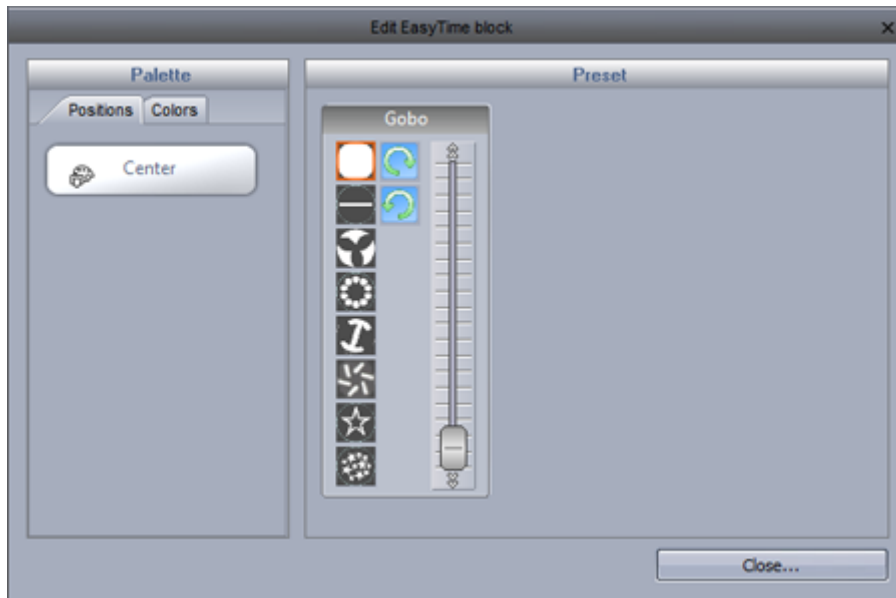
Um EasyTime Effekte nutzen zu können, müssen Sie sicherstellen, dass die relevanten Geräte ausgewählt sind und dem EasyTime Modus zugewiesen sind. "Konstanter Pegel" ist der einfachste EasyTime Effekt. Sie bekommen unterschiedliche Optionen angezeigt je nachdem welchen DMX-Kanälen Sie den Effekt zuweisen.



Wenn Sie den "Konstanten Pegel" Effekt auf eine Pan/Tilt Timeline gezogen haben, können Sie die Position der Lampe mit dem X/Y Raster verändern, oder eine Palette auswählen, wenn Diese zuvor erstellt wurde.

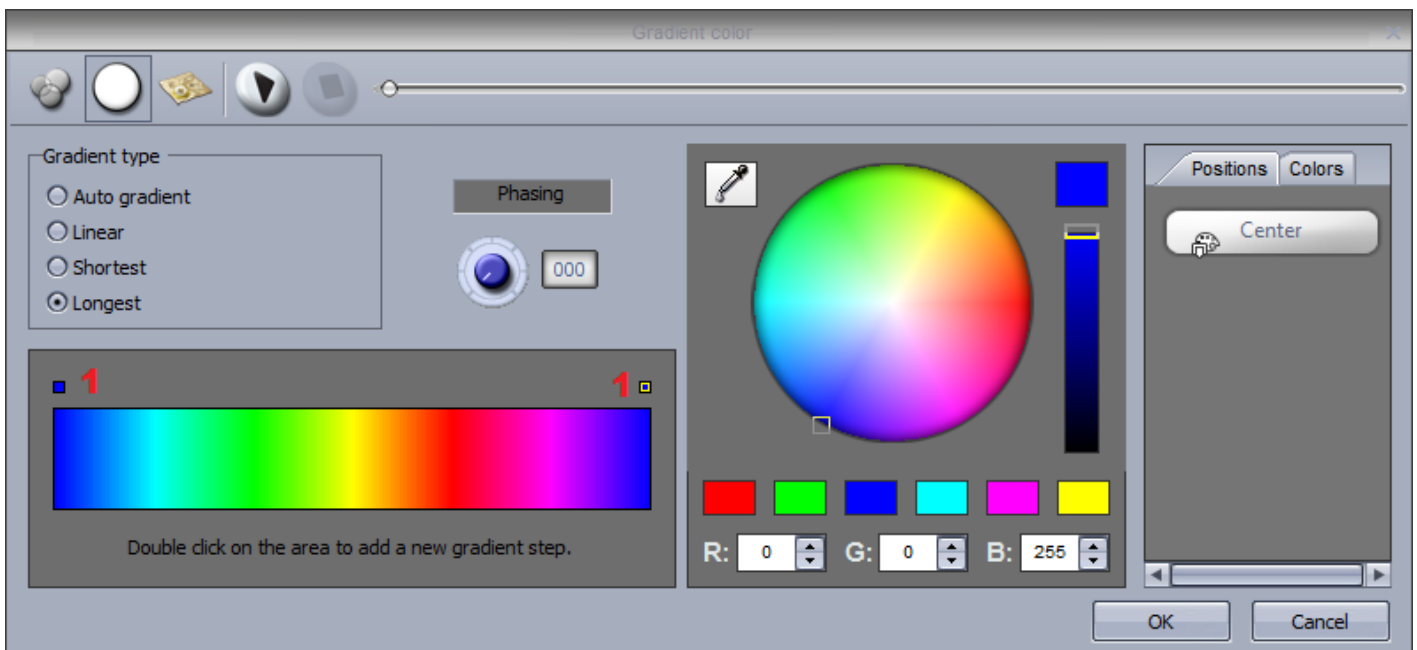


Wenn der "Konstanter Pegel" Effekt auf einen Gobo, Iris oder Dimmer-Kanal gezogen wurde, können Sie direkt ein Kanal-Preset auswählen.



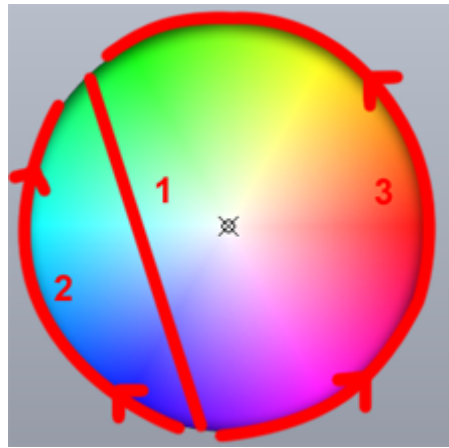
4.2.Verlauf (Gradient)

Mit dem "Verlauf" Effekt kann man einen Verlauf zwischen verschiedenen DMX Werten erzeugen. (Farben, Positionen...) Die Anfangs-Farbe und die End-Farbe können Sie hier (1) verändern. Farben können durch doppel-klicken in den Verlauf hinzugefügt werden.



Der Verlaufs-Typ kann verändert werden:

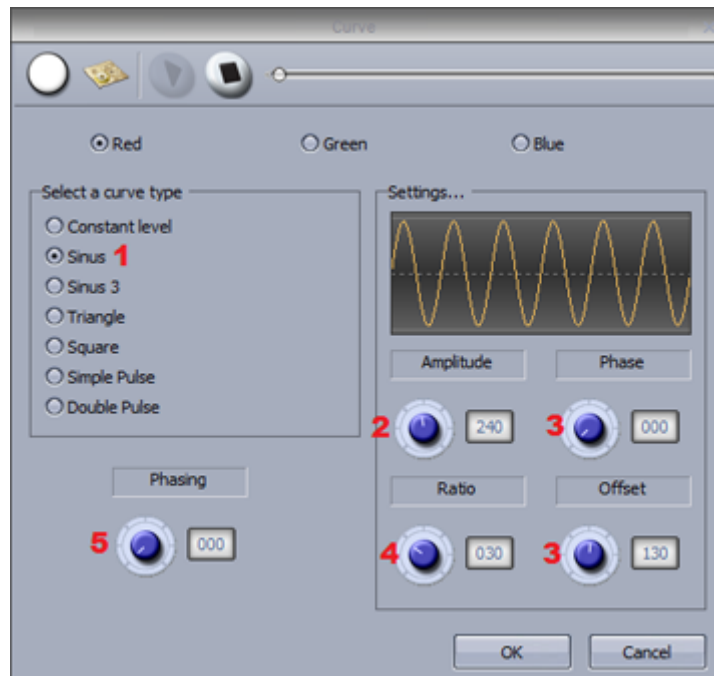
- Automatischer Verlauf: Blendet automatisch zwischen den Blöcken vor und nach dem Effekt.
- Linear(1): Blendet zwischen 2 Punkten auf dem Farbkreis(es gibt einen Einbruch der Helligkeit wenn der Marker durch die Mitte des Kreises fährt.)
- Kürzester(2): Fährt rund um den Farbkreis auf dem kürzestem Weg.
- Längster(3): Fährt rund um den Farbkreis auf dem längstem Weg. Dies ist besonders nützlich um Regenbogen-Effekte zu erzeugen, wählen Sie einfach die gleiche Farbe für Start und Ende.



4.3.Kurve

With the curves effect, basic mathematical formulas can be used to adjust a channel. In this example, the red color level is being adjusted with a sinus wave. Curve types can be selected here(1).

- Adjust the amplitude to stretch the wave(2)
- Move the wave backwards and forwards by adjusting the phase and adjust the offset to move the wave up or down(3)
- Change the frequency of the wave by adjusting the ratio, this will speed up your pattern(4)
- Add phasing here(5). Remember that for phasing to work correctly, the software must be told which order your fixtures are positioned. For more information on phasing, see the EasyTime Phasing topic.

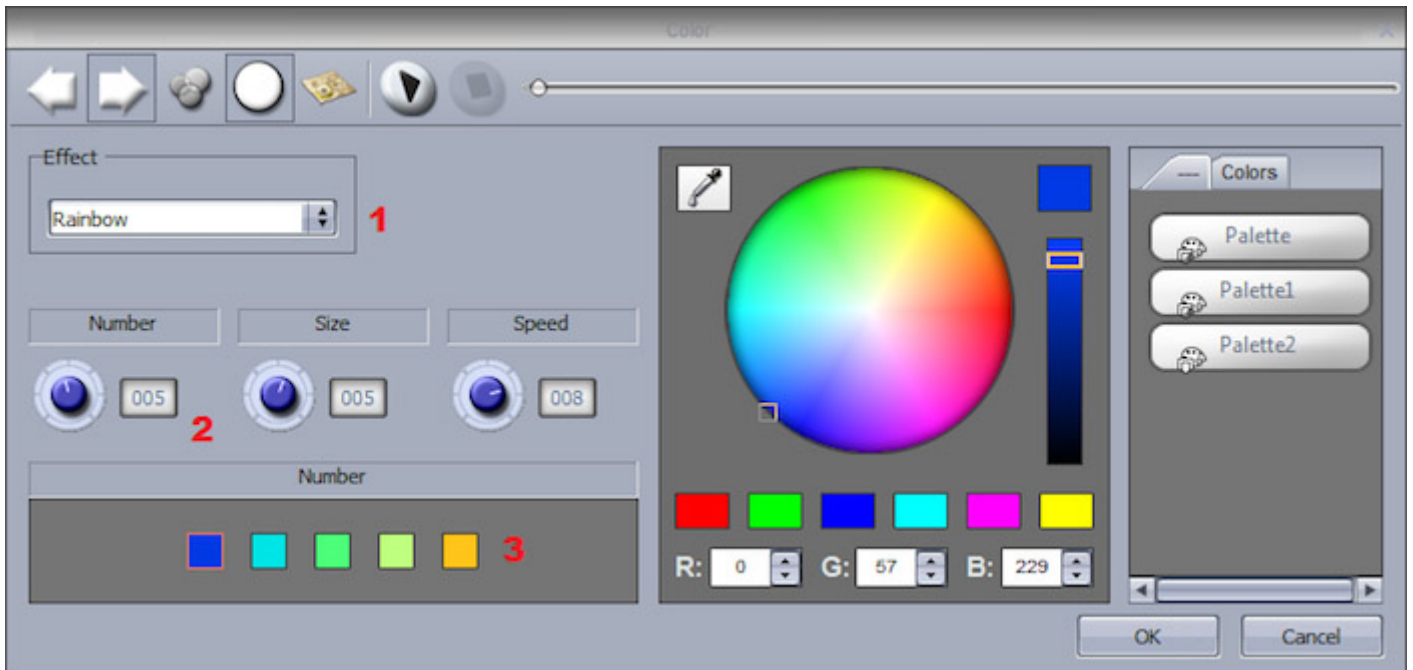


4.4.Farbe

Mit dem EasyTime "Farb" Effekt können schnell fantastische Farbeffekte erstellen.

- Wählen Die einen Farbeffekt-Typ aus (1)

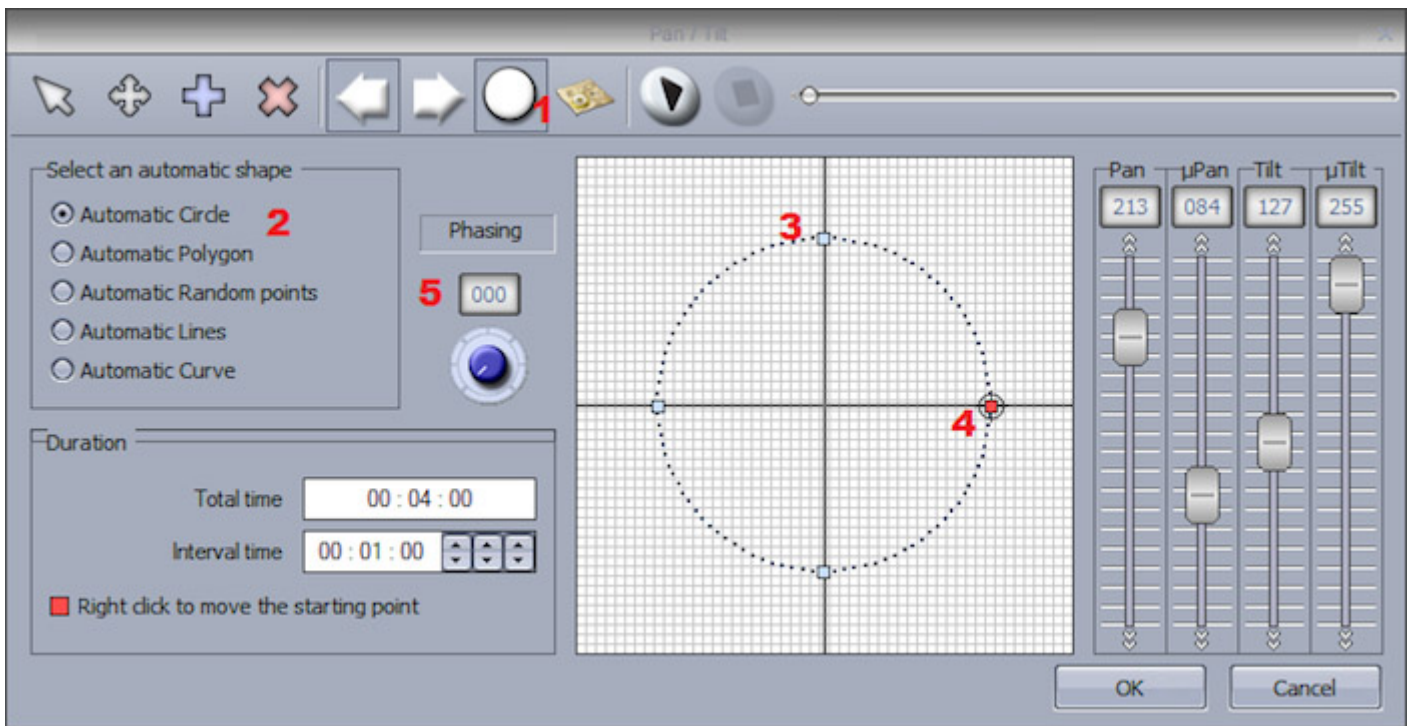
- Ändern Sie hier (2) Geschwindigkeit, Größe und die Anzahl der Farben.
- Um eine Farbe zu ändern, wählen Sie sie aus und benutzen den Farbkreis(3).



4.5.Pan/Tilt

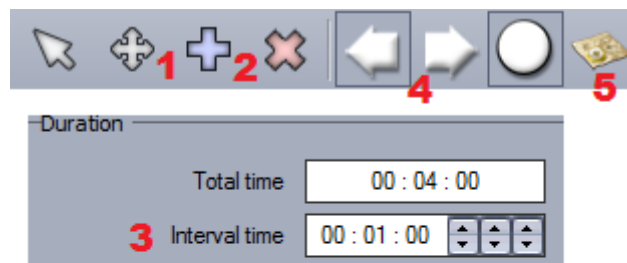
Der "Pan/Tilt" Effekt kann auf jedem Gerät mit X/Y Kanälen verwendet werden. Mit ihm können Sie schnell und einfach Bewegungs-Muster erstellen.

- Klicken Sie hier (1) um den Lichtstrahl sichtbar zu machen. Dies wird nicht als Teil des Effektes gespeichert, es soll Ihnen helfen die Geräte zu sehen wenn Sie die Positionen ändern.
- Wählen Sie die Form der Pan/Tilt Fahrt hier (2)
- Verändern Sie die Form des Kreises oder einer anderen Figur indem Sie auf die Punkte (3) klicken und ziehen.
- Klicken Sie mit rechter Maustaste um den Startpunkt (4) zu ändern.
- Phasing kann hier (5) hinzugefügt werden.



Andere Funktionen

- Bewegungs-Muster verschieben (1)
- Punkte hinzufügen und löschen (2)
- Die Intervallzeit zwischen den einzelnen Punkten verändern(3)
- Richtung des Bewegungs-Muster ändern(4)
- Die Geräte Reihenfolge verändern (5)

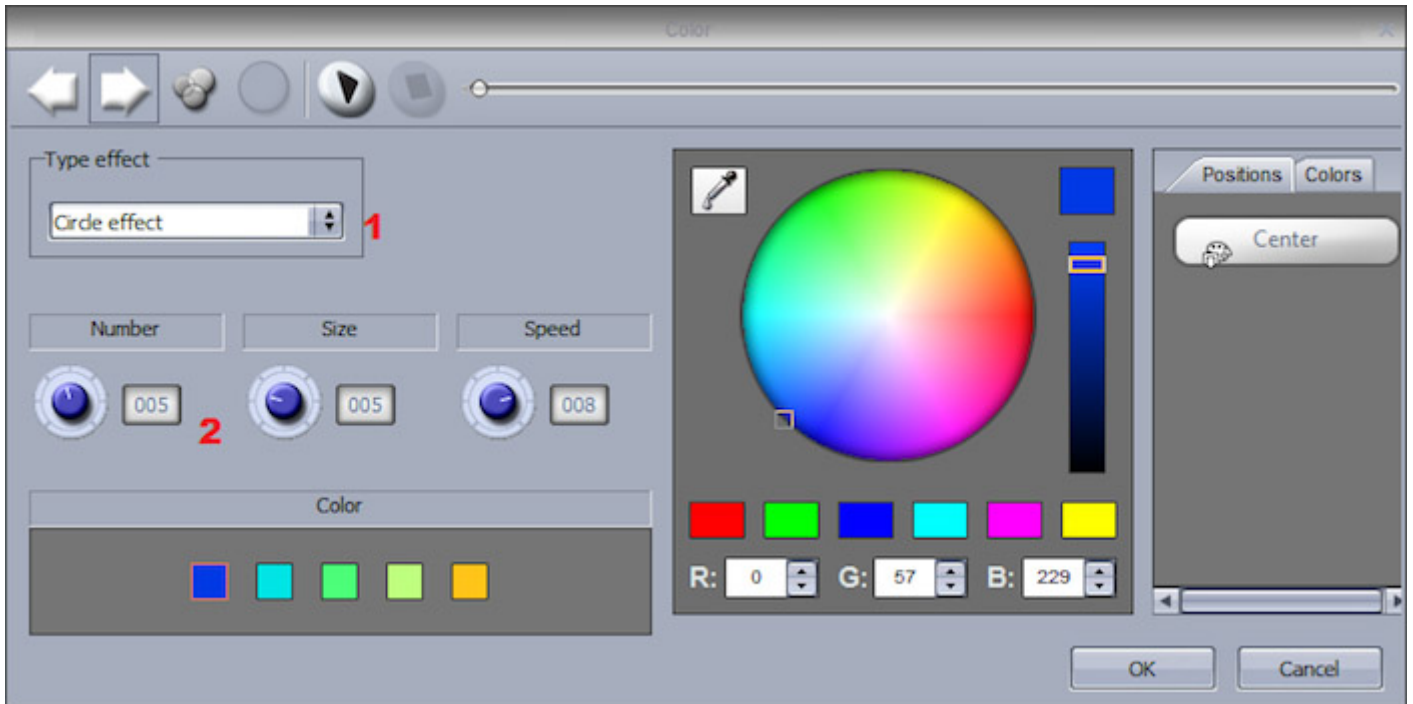


4.6.Matrix

Hinweis: Dieser Effekt kann nicht einer Auswahl von Geräten zugewiesen werden, er muss auf einem "Rect" verwendet werden. Für weitere Informationen lesen Sie bitte das Kapitel "RECTS".

Der Matrix-Effekt ist vergleichbar mit dem "Farb-Effekt", jedoch ist er für Matrix-Geräte optimiert. Wählen Sie einen Effekt aus der Liste (1).

Die Anzahl der Farben, die Größe und die Geschwindigkeit können Sie hier(2) ändern.

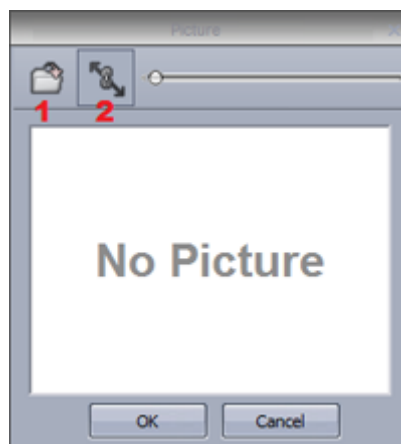


4.7.Bild

Hinweis: Dieser Effekt kann nicht einer Auswahl von Geräten zugewiesen werden, er muss auf einem "Rect" verwendet werden. Für weitere Informationen lesen Sie bitte das Kapitel "RECTS".

Bilder können auf eine Matrix gelegt werden. Je mehr Geräte Sie in der Matrix haben, je besser wird das Bild angezeigt. So kann es sinnvoll sein, Bilder mit weniger Details zu benutzen um ein besseres Ergebnis zu erhalten.

Klicken Sie hier (1) um ein Bitmap, Gif oder JPG Bild einzufügen. Normal werden Bilder passend gedehnt damit sie auf die Matrix paßen. Wenn Sie die originale Größe des Bildes beibehalten möchten klicken Sie hier (2).



4.8.Gif

Hinweis: Dieser Effekt kann nicht einer Auswahl von Geräten zugewiesen werden, er muss auf einem "Rect" verwendet werden. Für weitere Informationen lesen Sie bitte das Kapitel "RECTS".

Gif-Animationen können auf eine Matrix gelegt werden. Je mehr Geräte Sie in der Matrix haben, je besser wird das Bild angezeigt. So kann es sinnvoll sein, Animationen mit weniger Details zu benutzen um ein besseres Ergebnis zu erhalten.

Klicken Sie hier (1) um eine Gif-Animationen einzufügen. Normal werden Gif-Animationen passend gedehnt damit sie auf die Matrix paßen. Wenn Sie die originale Grösse der Animation beibehalten möchten klicken Sie hier (2).

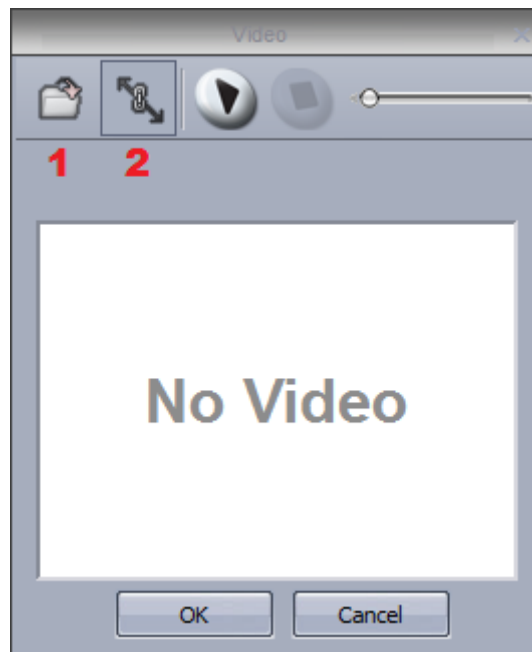


4.9.Video

Hinweis: Dieser Effekt kann nicht einer Auswahl von Geräten zugewiesen werden, er muss auf einem "Rect" verwendet werden. Für weitere Informationen lesen Sie bitte das Kapitel "RECTS".

Videos können auf eine Matrix gelegt werden. Je mehr Geräte Sie in der Matrix haben, je besser wird das Video angezeigt. So kann es sinnvoll sein, Videos mit weniger Details zu benutzen um ein besseres Ergebnis zu erhalten.

Klicken Sie hier (1) um ein AVI-Video einzufügen. Normal werden Videos passend gedehnt damit sie auf die Matrix paßen. Wenn Sie die originale Grösse des Videos beibehalten möchten klicken Sie hier (2).



Sunlite Suite 2 kann nicht alle AVI Video Codecs lesen.

Evtl. müssen Sie ihre Videos vorher mit einer Videokonvertierungssoftware umwandeln.

4.10.Text

Hinweis: Dieser Effekt kann nicht einer Auswahl von Geräten zugewiesen werden, er muss auf einem "Rect" verwendet werden. Für weitere Informationen lesen Sie bitte das Kapitel "RECTS".

Mit dem "Text" Effekt können Sie Texte auf Ihrer Matrix anzeigen.

- Geben Sie den Text hier (1) ein und ändern die Schriftart indem Sie das T-Icon anklicken.

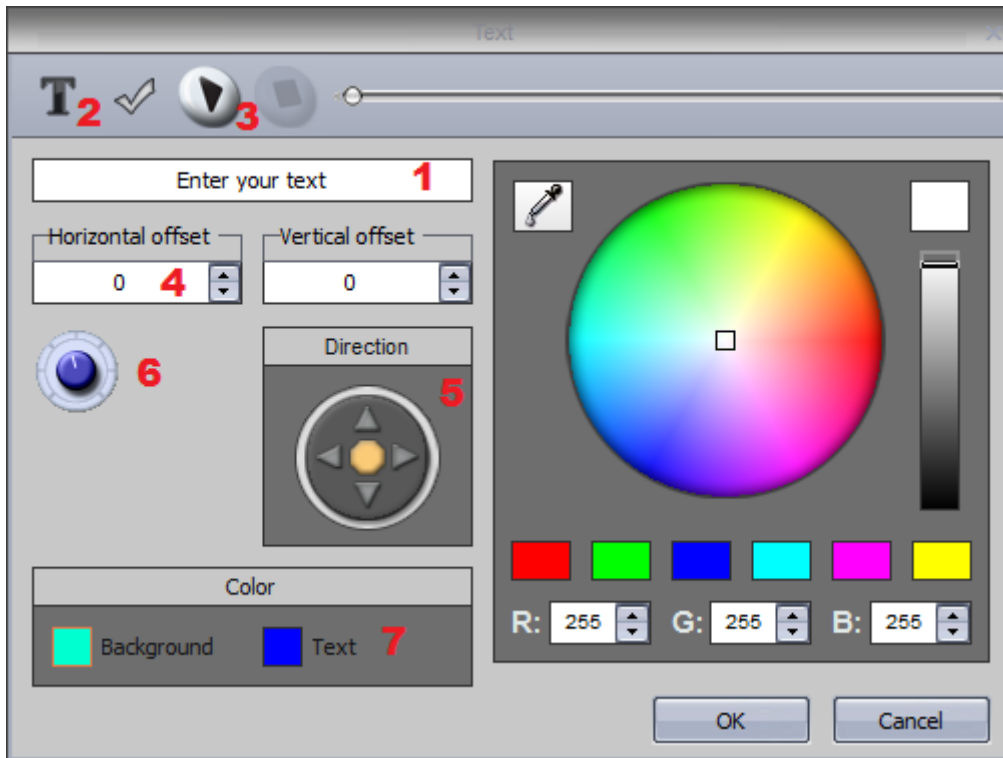
- Klicken Sie die "Wiedergabe" Taste (3) um den Text auf der Matrix zu sehen.

Um die Position des Textes zu ändern benutzen Sie die Einstellungen (4).

Wenn Sie einen Lauf-Text haben möchten wählen Sie eine Richtung aus (5)

- Die Geschwindigkeit des Lauf-Textes können Sie hier (6) ändern.

- Ändern Sie die Text- und Hintergrund-Farbe hier (7).



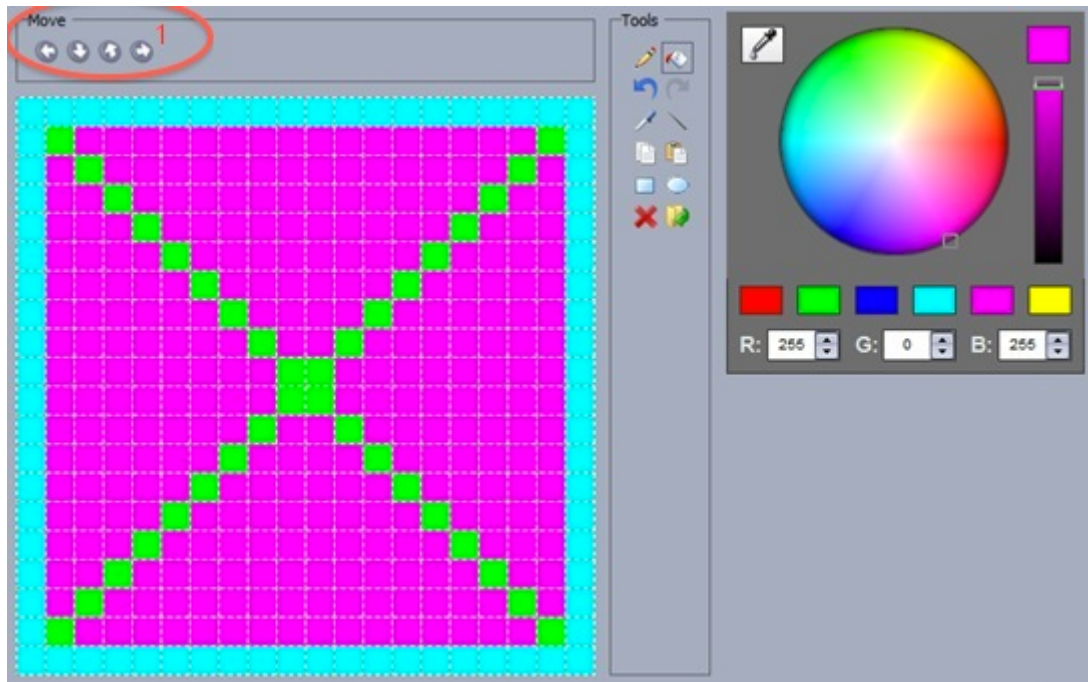
4.11. Farbmanager

Hinweis: Dieser Effekt kann nicht einer Auswahl von Geräten zugewiesen werden, er muss auf einem "Rect" verwendet werden. Für weitere Informationen lesen Sie bitte das Kapitel "RECTS".

Mit dem Farbmanager können Sie einfach Figuren und Bilder auf eine Matrix malen. Zum malen wählen Sie eine Farbe aus dem Farbkreis aus und klicken auf das Stiftwerkzeug.

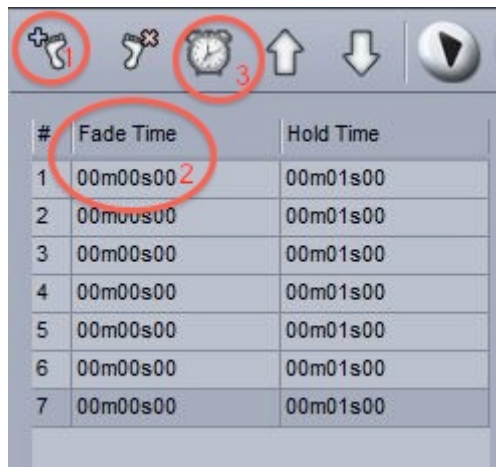
Der Farbmanager funktioniert wie die meisten Grafikprogramme, mit Möglichkeiten zum füllen, Linien zeichnen und Bilder einfügen.

Bilder können hier (1) auf der Matrix verschoben werden



Mehrere Bilder können gespeichert werden um eine Animation zu erzeugen.

- Neue Schritte können hier (1) hinzugefügt werden
- Überblendzeiten (Fade) können Sie hier (2) einstellen
- Hier (3) können Sie die Zeiten zwischen den einzelnen Schritten einstellen



4.12. EasyTime Phasing

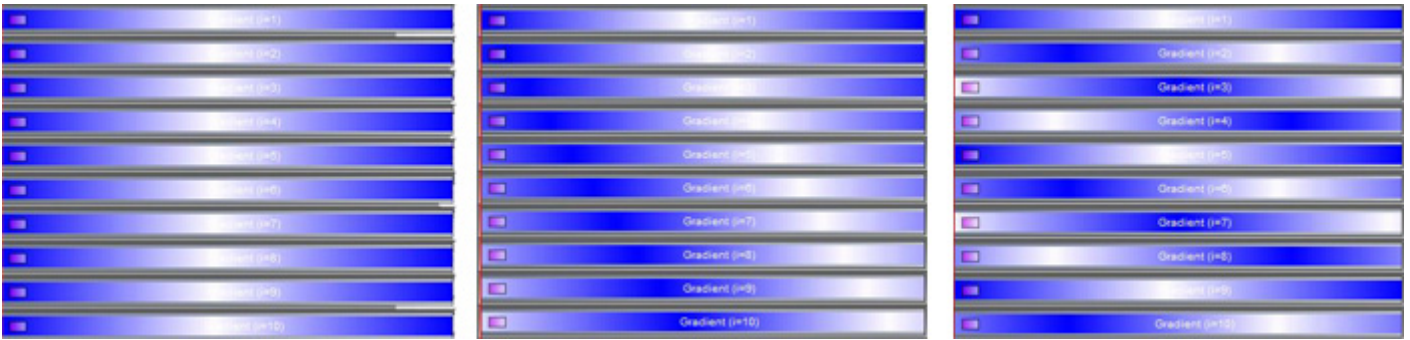
Effect Phasing

Phasing kann in vielen Easy Time Effekt-Typen eingesetzt werden. Normalerweise sehen die Easy Time Effekte die DMX-Geräte in ihrer DMX-Werte Reihenfolge.

Die Reihenfolge kann aber von Ihnen verändert werden (siehe unten).

Hier sehen Sie ein Beispiel bei dem Phasing in einem Farbverlauf-Effekt eingesetzt wird. Das rechte Bild zeigt den Farbverlauf-Effekt bevor die Geräte-Reihenfolge angepaßt wurde, das linke Bild zeigt den Farbverlauf-Effekt nachdem die Geräte-Reihenfolge angepaßt wurde.

Sie sehen also, wenn Ihre Gerät nicht in DMX-Werte Reihenfolge montiert sind, funktioniert das Phasing nicht richtig. Unten können Sie erfahren, wie dies schnell anpassen können.



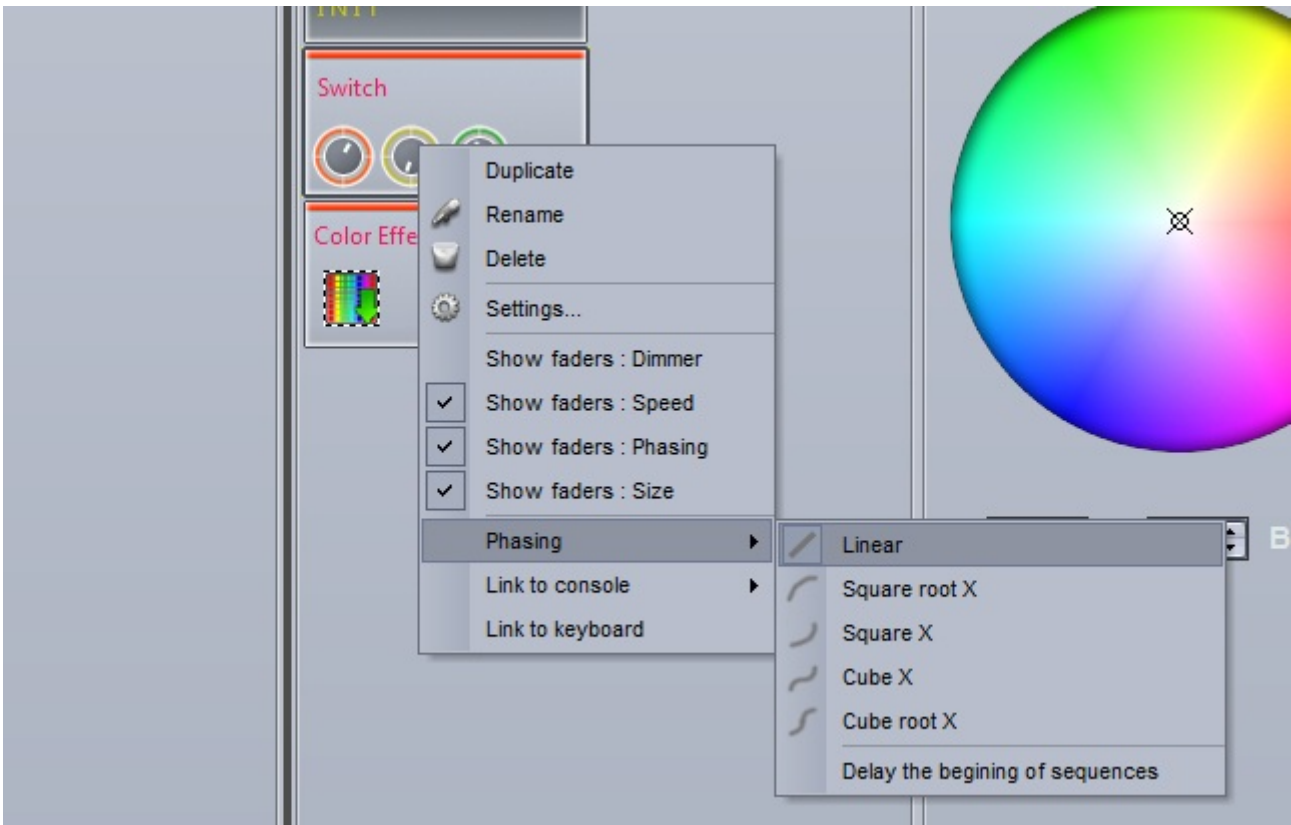
Phasing Delay

Wenn Sie den Effekt in einer anderen Reihenfolge "phasen" lassen möchten, klicken Sie hier um das "Geräte-Reihenfolge" Fenster zu öffnen.



Button Phasing

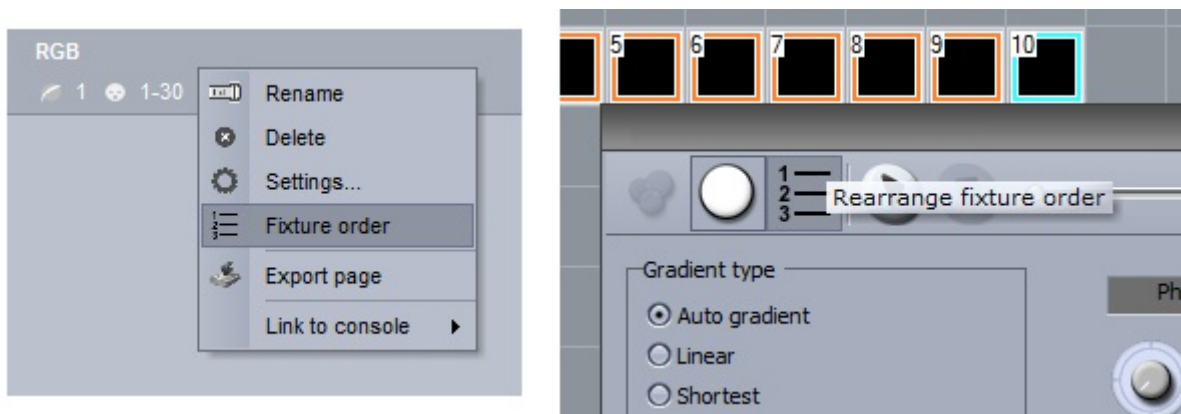
Verschieben Sie die Geräte in der Liste auf der linken Seite mit gedrückter linker Maustaste um ihre Reihenfolge zu ändern. Um zwei Geräte zu gruppieren, ziehen Sie ein Gerät aus der Liste mit gedrückter Strg Taste auf ein anderes Gerät .



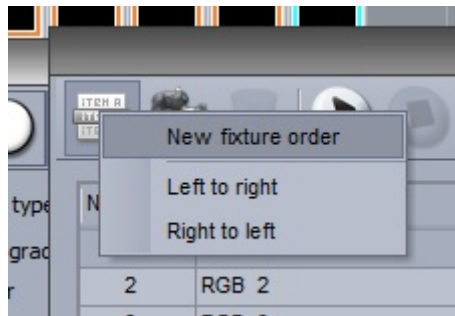
Fixture Order

In der Voreinstellung wird das Phasing nach den DMX Adressen der Geräte ausgeführt. Sie können aber auch eine eigene Gerätereihenfolge für das Phasing anlegen. Dies kann von Vorteil sein, wenn Ihre Geräte nicht in der DMX-Reihenfolge im Raum montiert sind.

Das Gerätereihenfolge-Fenster können Sie vom Effekt Editor Fenster oder vom "Geräte" Fenster mit einem rechts-Klick und "Geräte Reihenfolge" erreichen.



Klicken Sie hier um eine Geräte-Reihenfolge zu laden oder eine neue Reihenfolge anzulegen.



Neue Gerätereihenfolgen können hier (1) angelegt werden. Um eine Gerätereihenfolge zu erstellen klicken Sie Record (2) und wählen danach die Geräte in der gewünschten Reihenfolge aus.

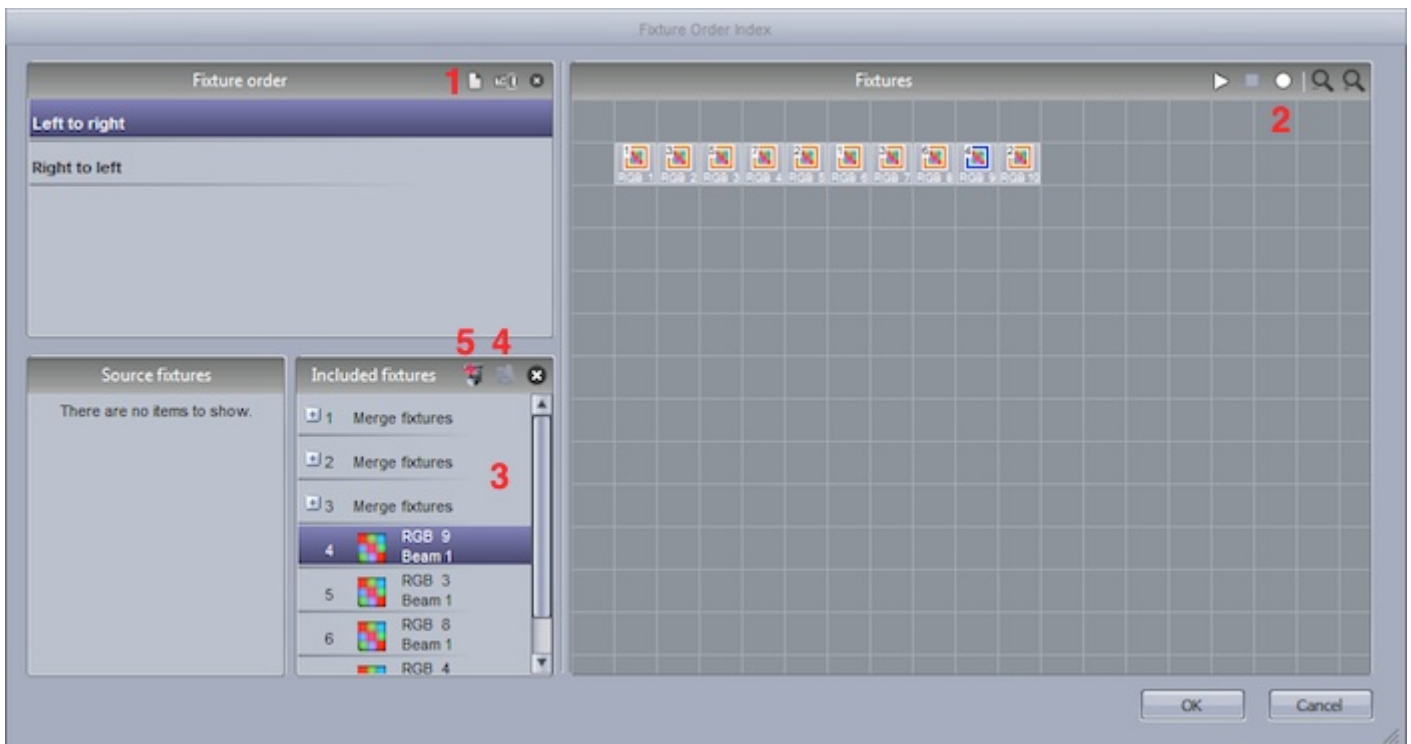
Wenn Sie Ihre Reihenfolge erstellt haben, erscheint sie hier (3) in der Liste.

-Ziehen Sie die Geräte um ihre Reihenfolge zu ändern

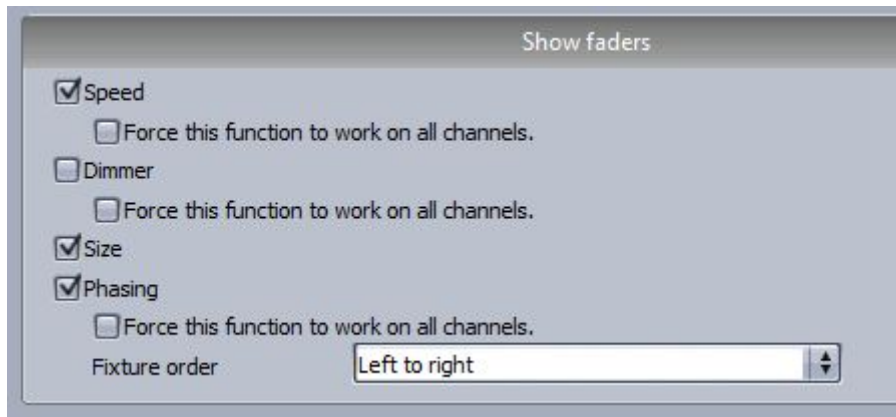
-Halten Sie Strg gedrückt und wählen Sie mehrere Geräte aus, danach klicken Sie (4) und erstellen so eine Geräte-Gruppe. (z.B. nützlich wenn Sie symetrische Effekte erstellen wollen).

- Klicken Sie hier (5) um ein virtuelles Gerät zu erzeugen.

(Dies kann nützlich sein, wenn Sie einige DMX-Geräte in einer Reihe montiert haben, bei der in der Mitte ein Gerät fehlt. Durch das virtuelle Gerät wird ein Effekt so weitergegeben als wenn ein Gerät an dieser Stelle vorhanden wäre.)



Wenn Sie eine Geräte-Reihenfolge einem Phasing-Drehregler zuweisen möchten, so können Sie dies in den Schaltflächen-Optionen unter "Allgemein" machen.



5.Umgang mit DMX Geräten

5.1.Gruppen

Selecting Fixtures

DMX-Geräte können in Gruppen zusammengefaßt werden, um sie beim programmieren und in Live Situationen schnell und einfach auswählen zu können.

Gruppen können im Geräte-Fenster erstellt und editiert werden.

1. Wenn diese Funktion gewählt ist, können Sie die Geräte mit der Maus im Geräte-Fenster verschieben.
2. Wählen Sie eins der beiden Maus-Icons aus um Geräte auszuwählen. Beim Maus-Icon mit "Ctrl" müssen Sie die "Strg" Taste beim auswählen von Geräten mit der Maus gedrückt halten, um mehrere Geräte auszuwählen.

Beim Maus-Icon ohne "Ctrl" können Sie mehere Geräte auswählen ohne "Strg" gedrückt zu halten.

3. Hier können Sie sich in den Geräte-Symbolen die aktuelle Farbe, Gobo und Iris Einstellung anzeigen lassen.

4. Hier können Sie Ihre Geräte in verschiedenen Formen anordnen lassen.

5. Wenn Sie dieses Icon aktivieren werden immer nur die Geräte auf der Master-Seite angezeigt.

Geräte in Gruppen zusammenfassen

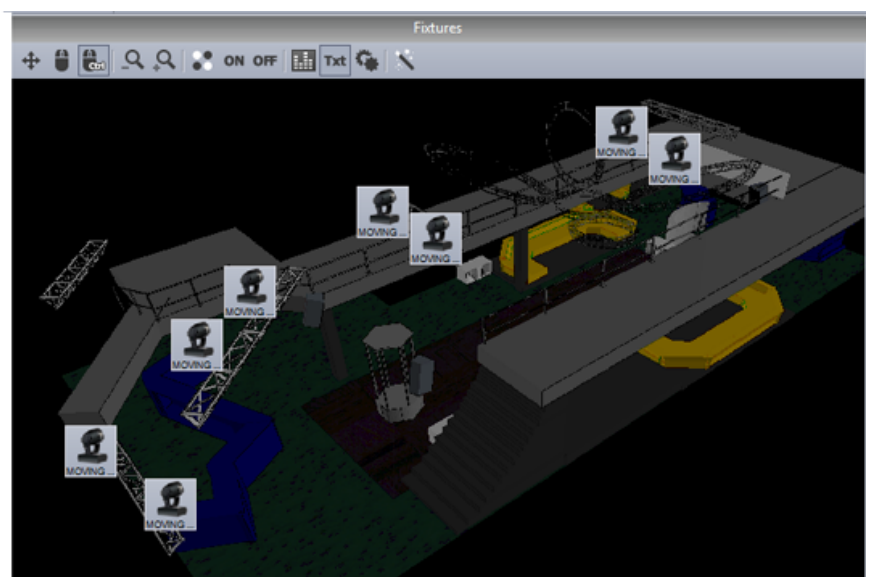
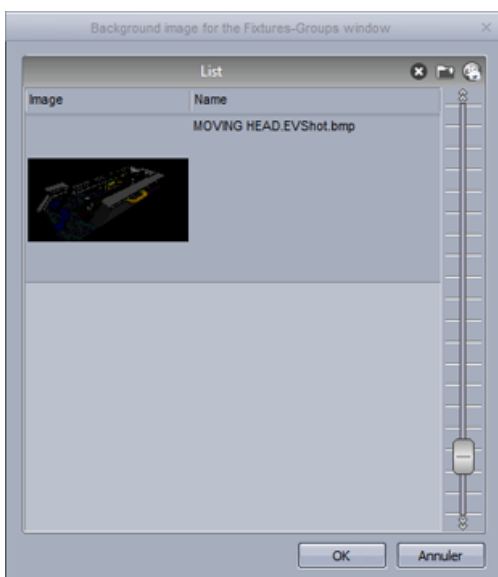
Wählen Sie die Geräte aus die Sie in einer Gruppe zusammenfassen wollen. Dann klicken Sie auf das Pluszeichen (siehe Bild) um eine neue Gruppen mit den ausgewählten Geräten zu erstellen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Gruppen um diese zu editieren,löschen oder umzubenennen.

Hintergrundbild

Um ein Bild als Hintergrund im Geräte-Fenster anzuzeigen,klicken Sie mit der rechten Maustaste ins Geräte-Fenster und wählen Sie "Hintergrundbild..." aus.

Bilder können auch aus EasyView 3D importiert werden.

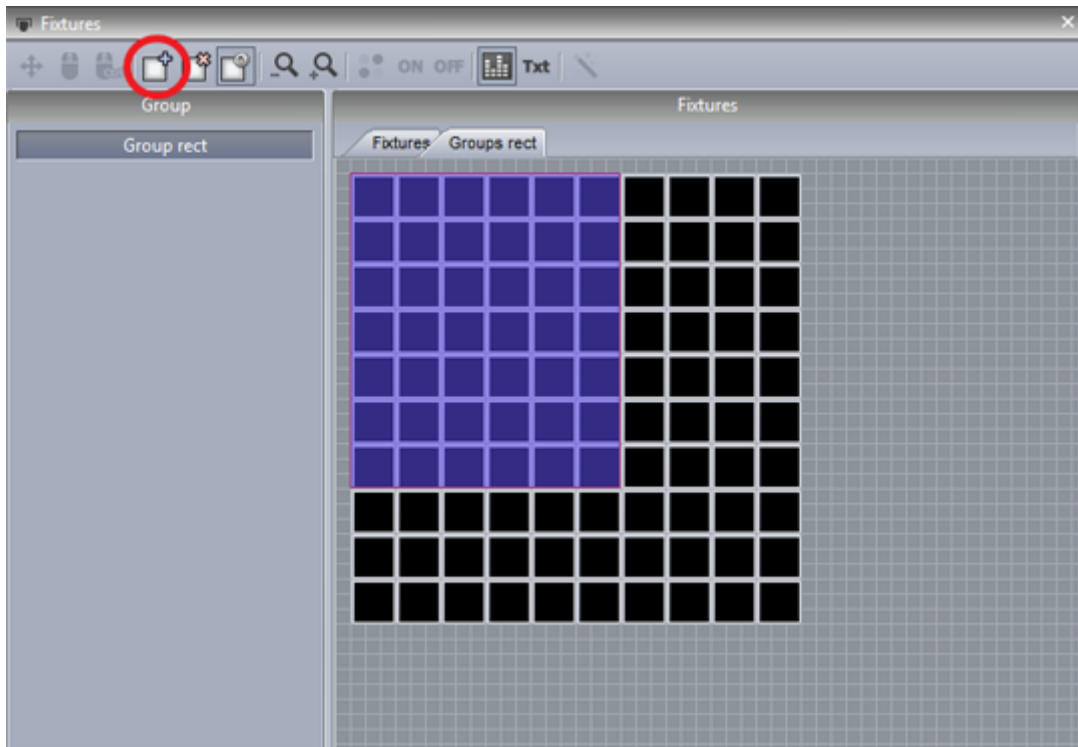
Benutzen Sie den Fader rechts um die Größe des Hintergrundbildes anzupaßen.



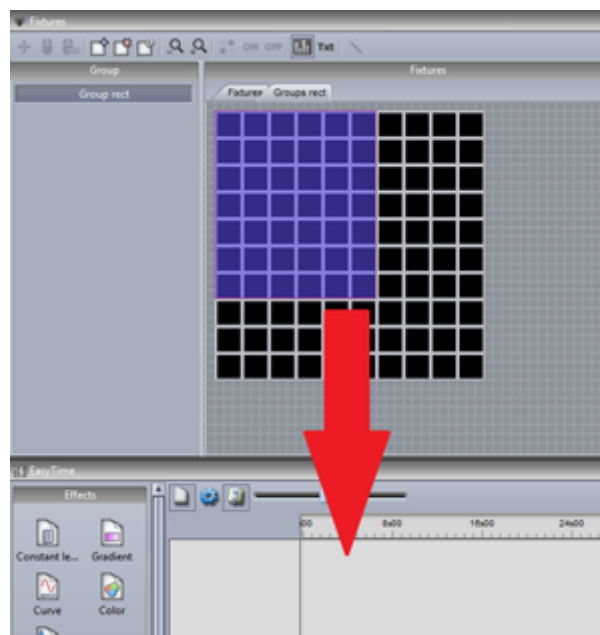
5.2.Rects

RECTS are an extremely powerful tool in Sunlite Suite 2, and very simple to use. Using EasyTime, we can apply an effect to a selection of fixtures, or to a RECT. A rect is a virtual zone where a sequence can be played. You can for instance, play several sequences on the same LED matrix at different positions using several rects.

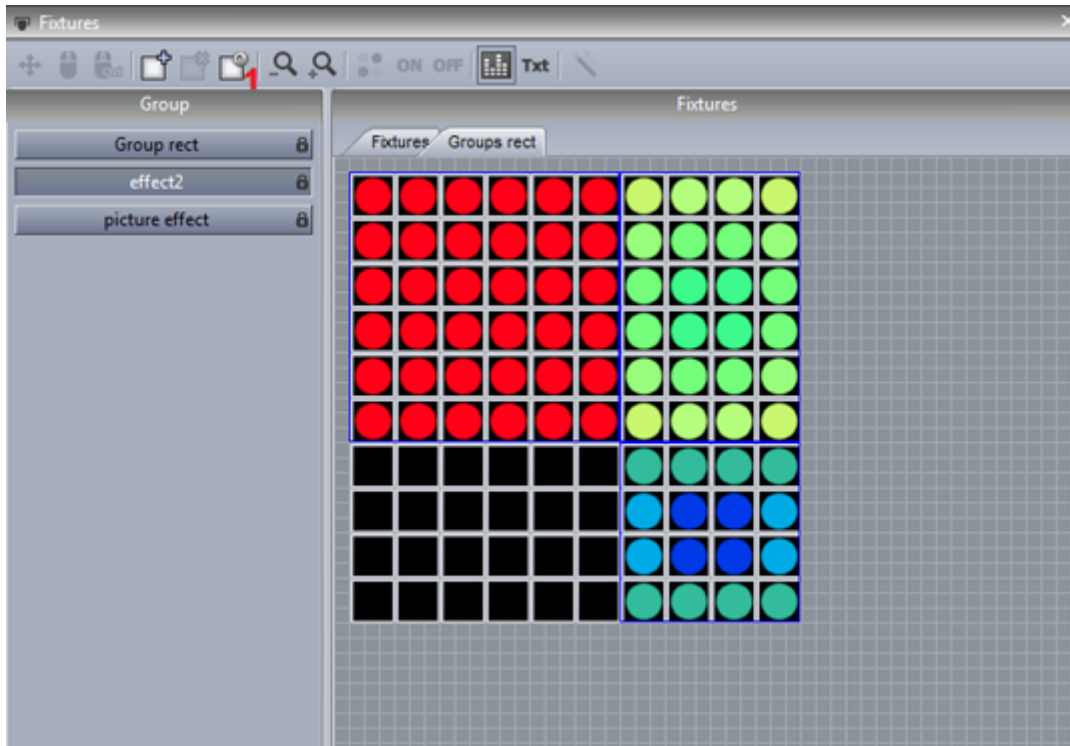
Rects can be created on the [Groups Rect] tab within the fixtures window of the button editor.



To apply an effect onto a RECT. Drag the RECT onto the timeline to create a new track. You can now drag your effects onto the timeline in the usual way.



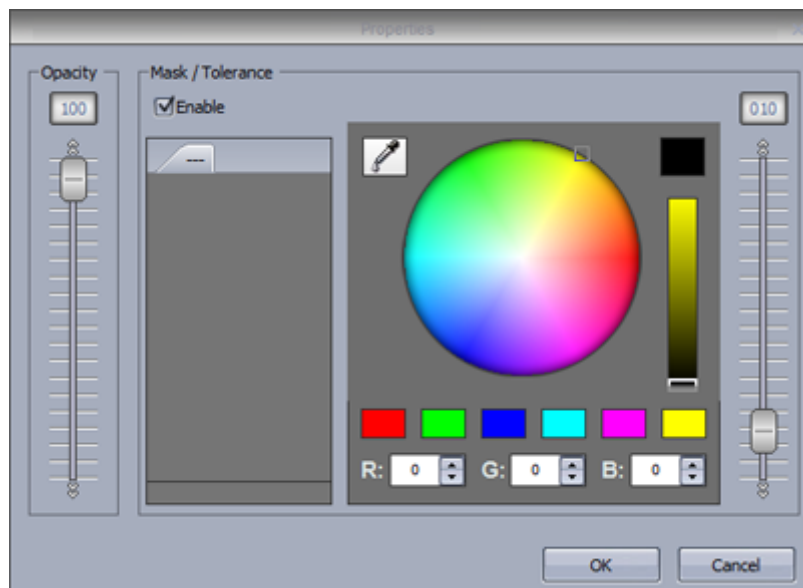
You can create as many rects as you wish. They can be resized and moved by selecting here(1).



Rect Layers

Additional layers can be added to a rect timeline by right clicking and selecting Add new timeline

The opacity of a layer can be modified by right clicking the layer and selecting opacity. In addition to changing the opacity a mask can be added to the area, for example perhaps you would like all the black areas of a layer to be transparent. Use the fader on the right to adjust the sensitivity of the transparency.



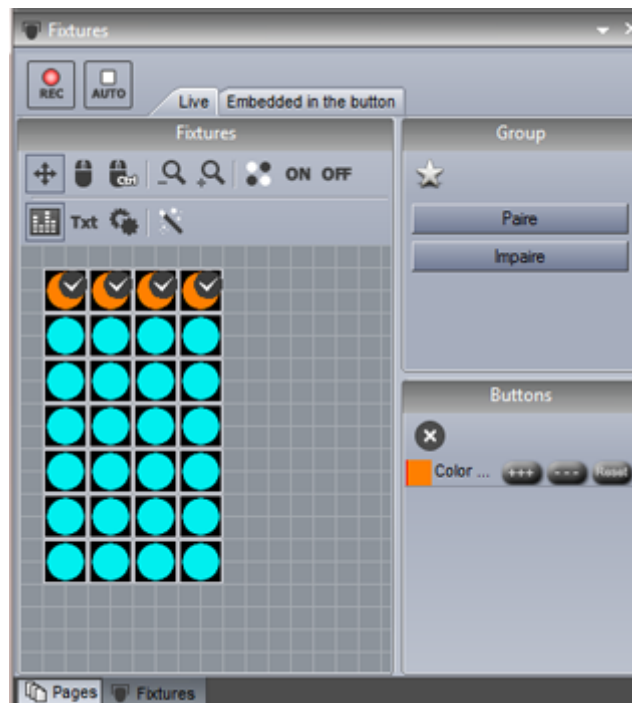
5.3.Live Kontrolle mit Gruppen

Live Control with Groups

When scenes and switches are selected, all of the fixtures within the page respond to the button presses. Using the group window, it is possible to have independent control of groups of fixtures.

Click Record then select the fixtures you wish to control. As you activate the scenes and switches, only the selected fixtures change. When you want to once again control all your fixtures, click Record. Record can automatically be released after each button press by selecting the auto button.

When fixtures are controlled live, temporary presets appear on the right. Fixtures can be added or removed from these temporary presets. This is done by making a new selection and pressing the +++ or --- buttons. To delete the temporary preset, click reset. To clear all live presets, click the cross.



Embedded inside the button

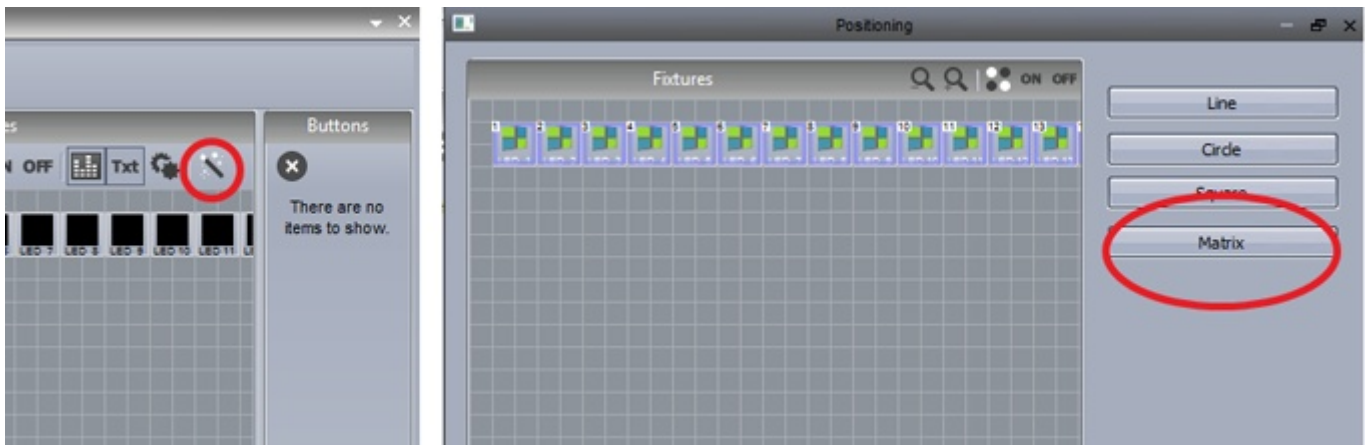
A selection can be temporarily saved within a button, so that every time a particular button is selected, it is only applied to a certain selection of fixtures, regardless of what is selected within the group window. A warning symbol is displayed in the corner of the switch to note that it will only apply its preset to certain fixtures. To disable this, click reset.



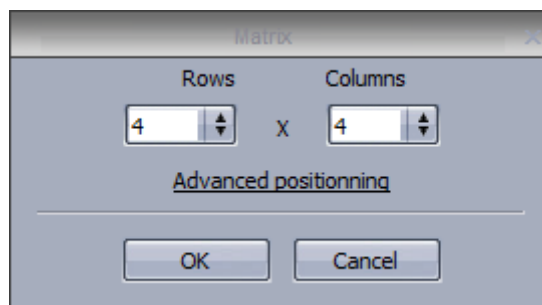
5.4.Fortgeschrittene Positionierung

Advanced Positioning

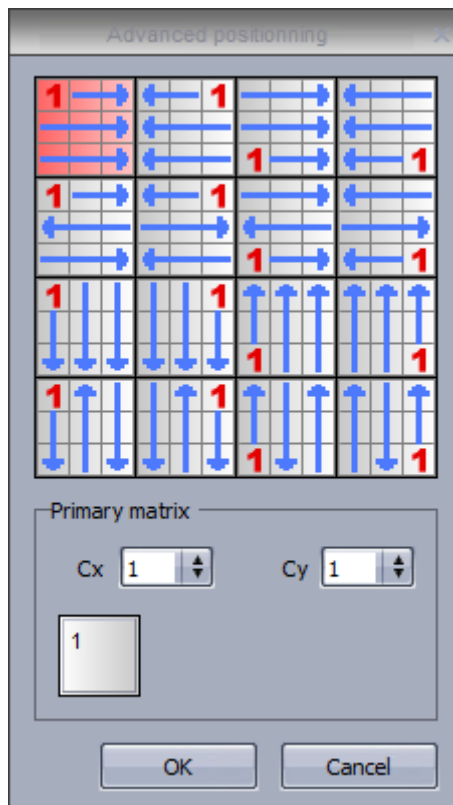
Sunlite Suite 2 offers many different ways to position your fixtures. Here are 16 moving heads. Click the wand to open the fixture positioning wizard. Select the matrix icon on the right to open the matrix editor.



Change the matrix dimensions here and click Advanced Positioning to re-order your fixtures within the matrix.



Change the position of a fixture in a matrix simply by dragging the fixture. It is also possible to change the order in which our fixtures are laid out, for example, right to left, or top to bottom.



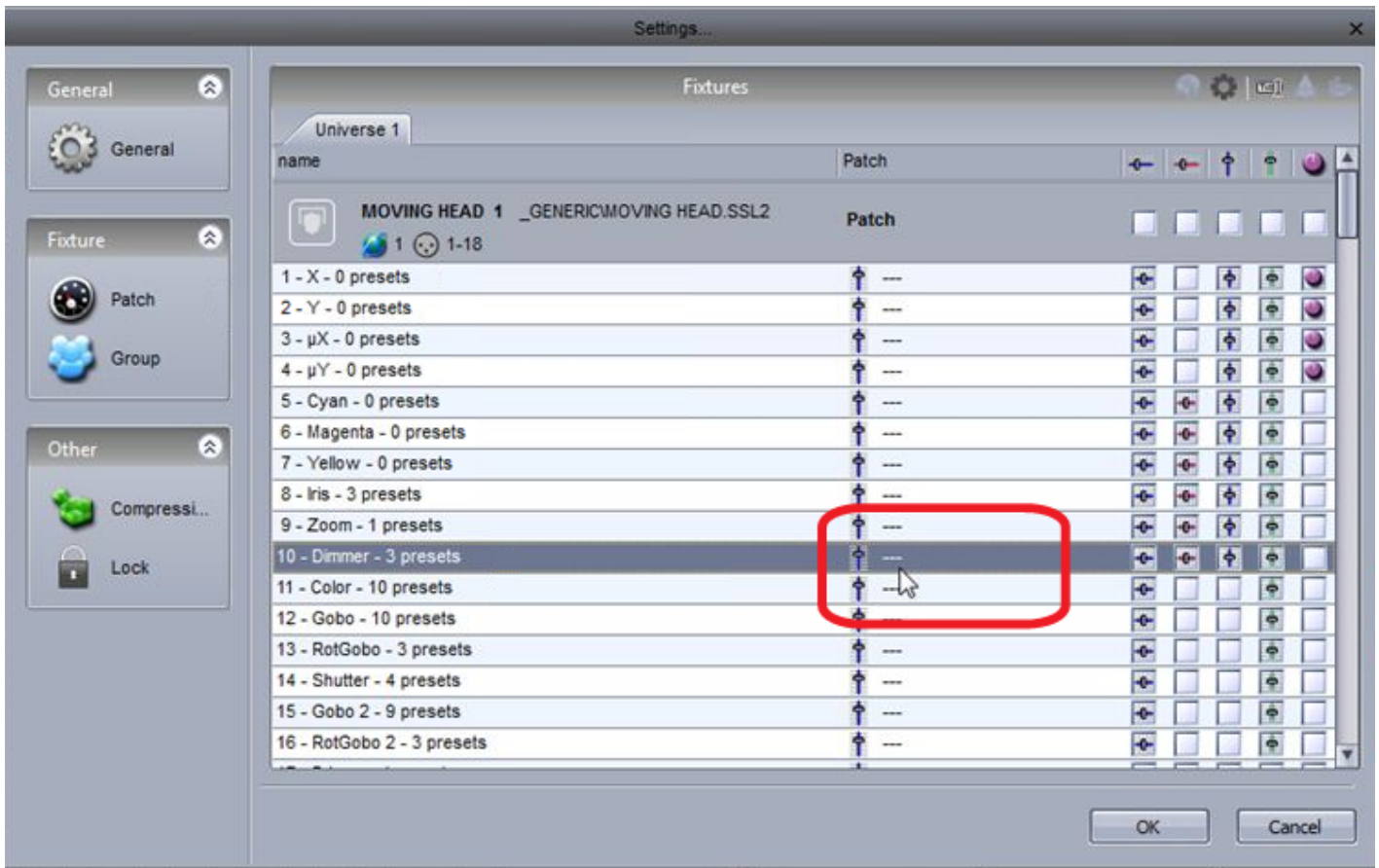
Imagine that you have a single fixture which consists of 4RGB devices positioned on a 2 x 2 matrix (12 DMX addresses). In some cases you may want to treat these 4 fixtures as 1 fixture. In this case, you can set up a primary matrix. Select the primary matrix dimensions and drag the fixture positions if necessary.

5.5.Fortgeschrittenes patchen

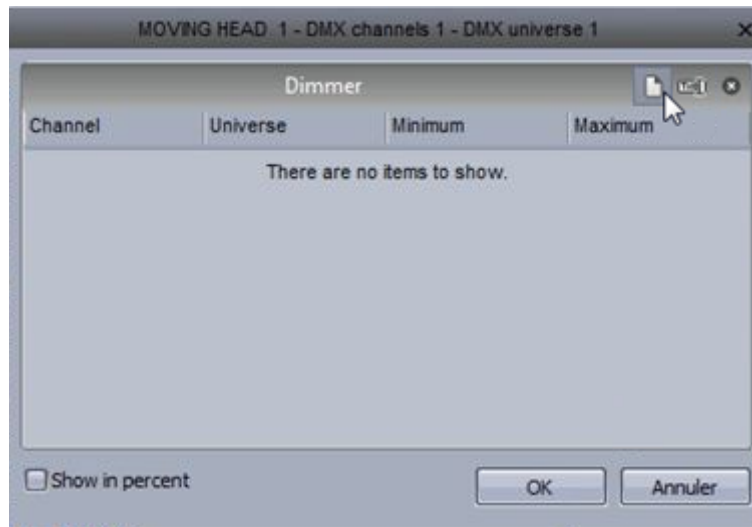
Advanced Patching

Sunlite Suite 2 has many advanced patching capabilities. These can be found on the patch tab within the page settings window.

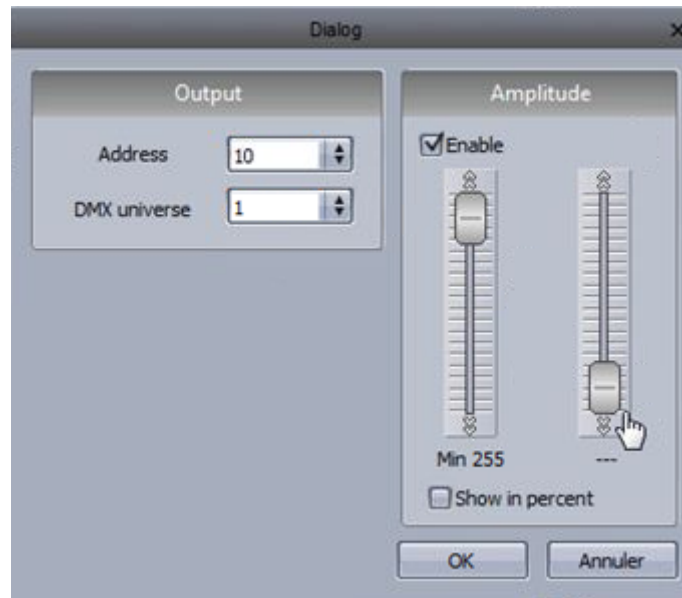
The patch of a channel can be modified by clicking in the patch area.



Click here to set up a new patch.

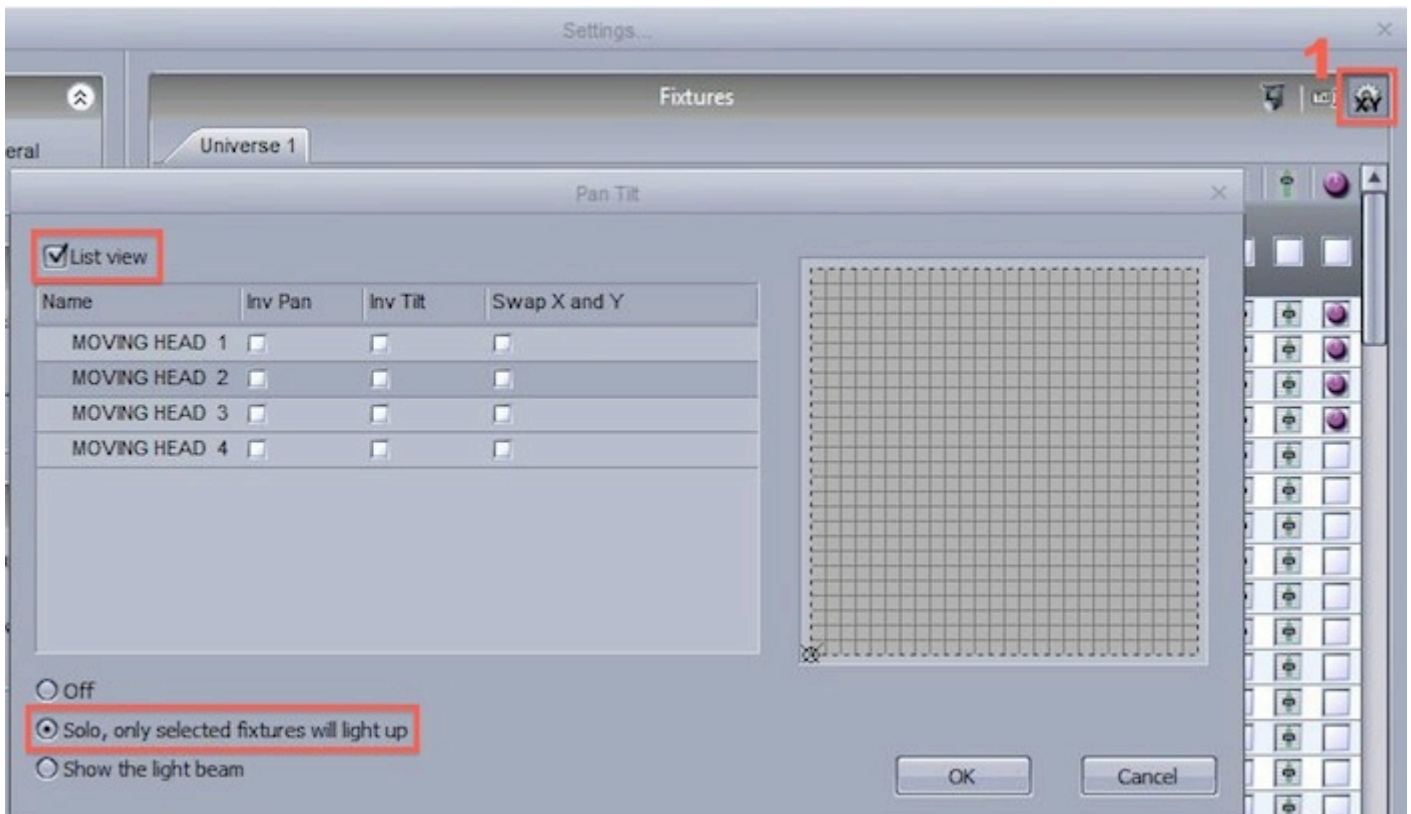


The output channel and universe can be set on the left and the minimum and maximum amplitude can be set to scale channel values down. Setting the minimum to 255 and the maximum to 0 will invert the channel. This can be useful when using unusual fixtures whereby the dimmer is at 100% when the channel is at 0.



It is possible to limit the highest pan and tilt value of a fixture. This is useful if you have a fixture in the corner of a room and you don't want the fixture to point at the wall. It can also be used to calibrate a fixtures moving sequences if not programmed with palettes.

- The pan tilt dialog can be opened by clicking here(1)
- Select your fixtures, then adjust the size of the square on the right
- Use the target to move the fixtures around the room, notice a red line is drawn to help you resize the square
- You can view your fixtures graphically by deselecting "List View"
- This dialog can also be an effective way to check if the lights are positioned correctly within the fixtures window by checking the "Solo" radio button

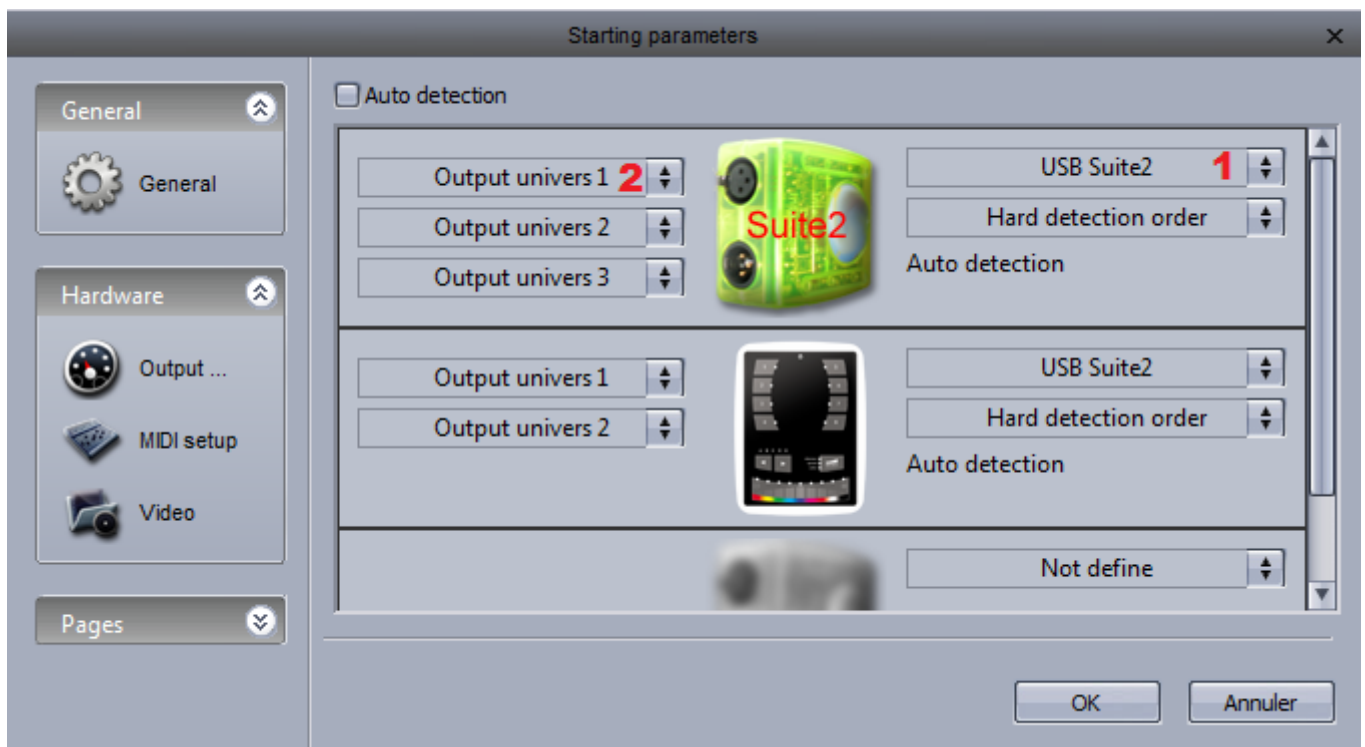


5.6.Arbeiten mit meheren DMX-Universen

Sunlite Suite 2 supports multiple universes and interfaces. The universes and interfaces can be modified within the output tab of the starting parameters. The software is set to automatically select your interfaces by default. Uncheck auto detection to set this up manually. Products can be selected here(1).

Some interfaces have 3 universes. Each universe in the software can be patched to one of the interface outputs, or the DMX output universe can be swapped with a DMX input universe so the show can be triggered from a DMX desk(2).

If you have a Sunlite Suite 2 First Class interface connected, you can also output out of a variety of other products including the Sunlite Easy Stand Alone IP interface, the Sunlite STICK, or through an art-net protocol interface using the ethernet socket on your computer. You can change the order of your interfaces by dragging. You can delete an interface by dragging off the screen.



ArtNet

If you have an Economy or First Class interface connected, you can output additional universes from your computers Ethernet socket using a protocol which sends DMX over a network. This protocol is called ArtNet.

Most of the time, your fixtures won't be able to read the ArtNet protocol and you will have to convert it to DMX using an ArtNet to DMX converter. These can usually convert several universes. We can provide a single universe converter with our SLESA-IP1 interface.

To set up ArtNet:

1. Connect your computer to a router with an Ethernet cable
2. ArtNet works on 2.x.x.x IP address range so make sure your computers Ethernet adapter and the

router are set on this address range. The subnet mask needs to be set to 255.0.0.0

3. Connect your lighting fixture or ArtNet-DMX converter to your router
4. Connect the USB-DMX interface to your computer
5. Open Sunlite Suite 2 and navigate to the output hardware tab inside Software Preferences
6. De-select auto detection and select ArtNet from the combo box
7. Choose a Sunlite Suite 2 universe from the left combo box and an ArtNet universe on the right
8. If you are using multiple ArtNet universes with an ArtNet-DMX converter, remember to match the incoming ArtNet universes with the outgoing DMX universes on your converter

The following Suite2 interfaces are compatible with ArtNet:

Suite2-EC - 2 universes

Suite2-FC - 4 universes

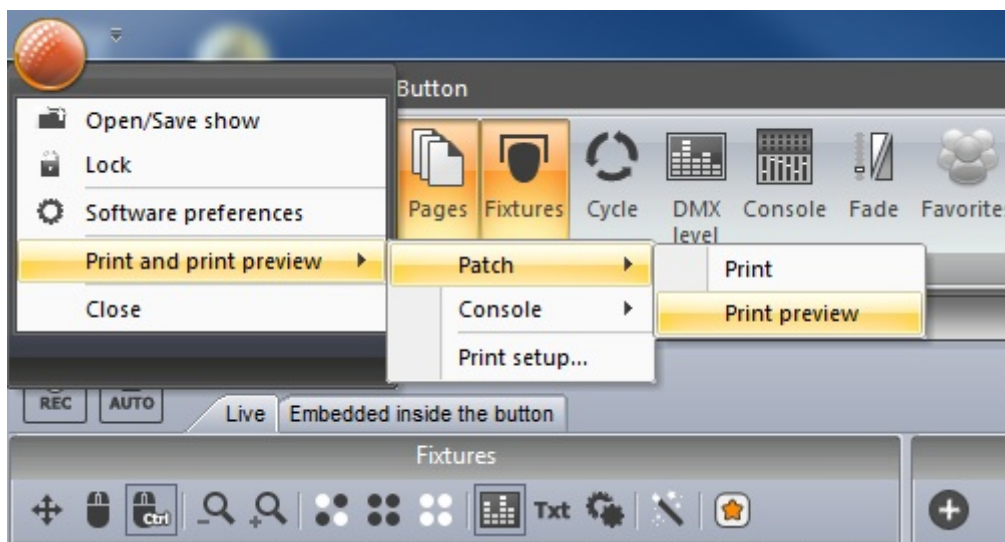
Suite2-FC+ - 40 universes

Be sure to add your Suite2 interface to the list even if it's not being used, otherwise the software doesn't open the device and the ArtNet universes are not unlocked.

5.7.Patch drucken

Sie können eine Liste aller DMX-Geräte in ihrer Show ausdrucken inkl. deren Positionen und DMX-Adressen.

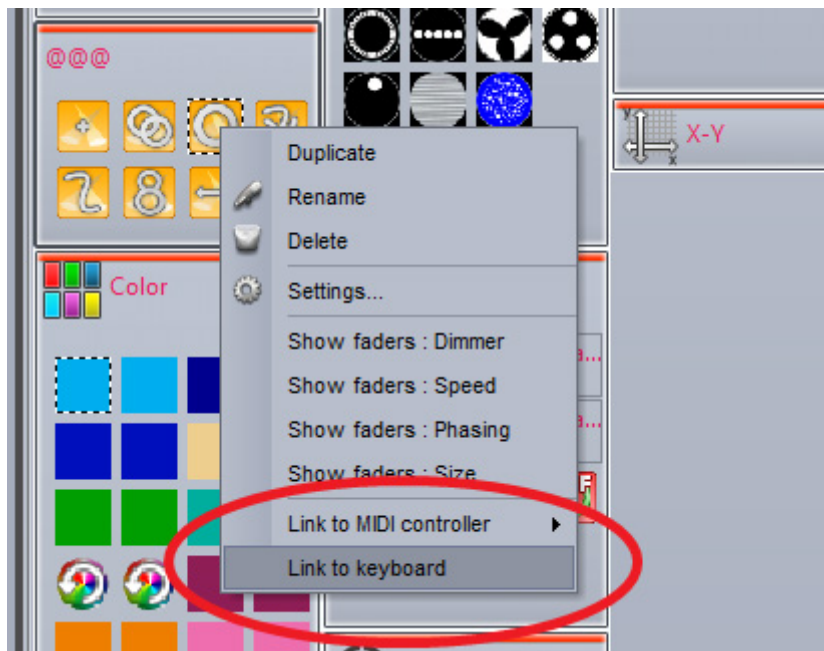
Dies kann hilfreich sein um Start-Adressen an den Geräten einzustellen. Die ausgedruckte Liste können Sie auch an einen Kunden schicken oder an eine Verleihfirma weiterleiten.



6.Externe Kontrolle & Triggering

6.1.Tastatur

Schaltflächen können auch mit der Computer-Tastatur aktiviert werden. Um eine Taste einer Schaltfläche zu zuweisen, halten Sie "Shift" gedrückt und klicken mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche. Jetzt wählen Sie bitte "Mit Taste auf der Tastatur verknüpfen" aus.



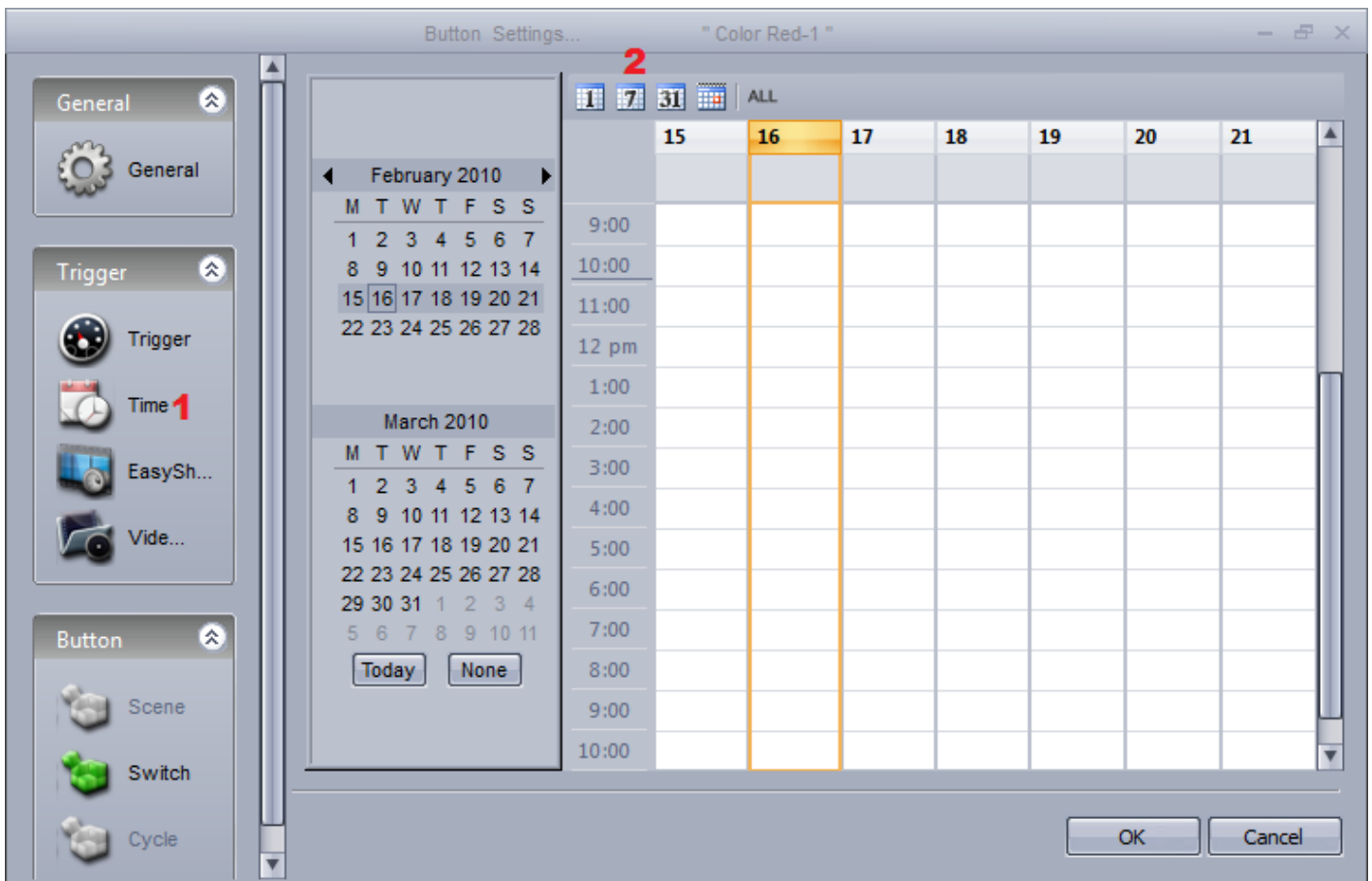
Drücken Sie die Taste auf der Tastatur welche zum aktivieren der Schaltfläche verwendet werden soll. Mit der Option "Flash Modus" wird die Schaltfläche beim Drücken der Taste immer nur so lange aktiviert wie die Taste auf der Tastatur gedrückt bleibt



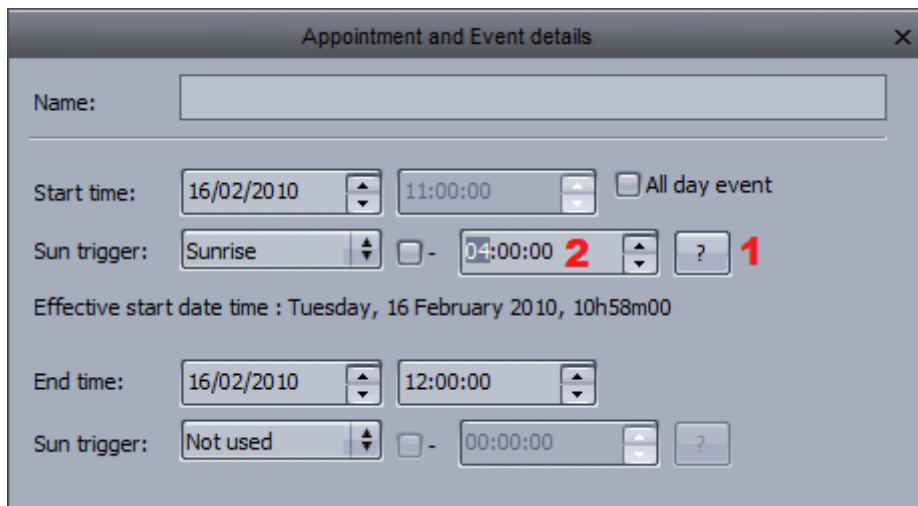
6.2.Datum & Uhrzeit

You can trigger a button by date and time. Select a button and open up the button settings. Select the Time tab(1). There are 3 calendar views to choose from(2).

Double click to set up a time trigger.



Scenes can be triggered at sunrise and sunset. A custom location can be assigned by clicking here (1) and the time of sunrise and sunset will be automatically calculated. A trigger time relative to the sunrise or sunset time can be assigned here(2). For example a scene could be deactivated 4 hours after sunrise.



Recurring events can be triggered daily, weekly, monthly or yearly. We can set up a recurrence range between two dates. For example, you may want to trigger a button at sunset every Saturday over the summer.

Appointment recurrence

Appointment recurrence

Start time: 11:00

Sun trigger: **Sunset** - 00:00:00 ?

Effective start date time : Tuesday, 16 February 2010, 17h11m00

End time: 12:00

Sun trigger: Not used - 00:00:00 ?

Duration: 1 hour

Recurrence pattern

Daily

Weekly

Monthly

Yearly

Recur every 1 Week(s) on

Monday Tuesday Wednesday Thursday

Friday **Saturday** Sunday

Range of recurrence

Start time: **16/05/2010**

No end date

End after 10 occurrences

End by 16/09/2010

OK Cancel Remove recurrence

A trigger can be set to activate the button, deactivate the button, or toggle the button on and off every time the trigger is called.

Trigger

Set the button on

Set the button off

Switch on/off state each trigger time

6.3.Konsole (MIDI & DMX, Joystick)

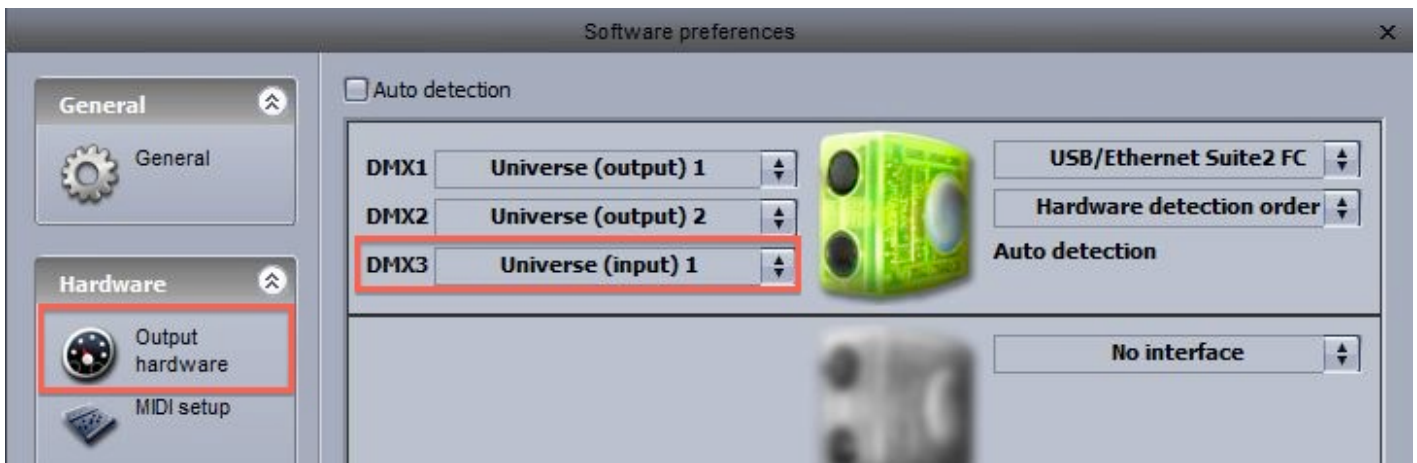
Fast alle Funktionen in Sunlite Suite 2 können mit fast jedem DMX oder MIDI-Controller bedient werden. Sie können den Konsolen-Editor benutzen um ein Abbild ihres eigenen Controllers in der Software anzufertigen. Für weiter Informationen schauen Sie bitte in das Kapitel "Konsolen Editor".



If you are using MIDI, the software first needs to be told which MIDI port to read from. This can be set within the Software Preferences.



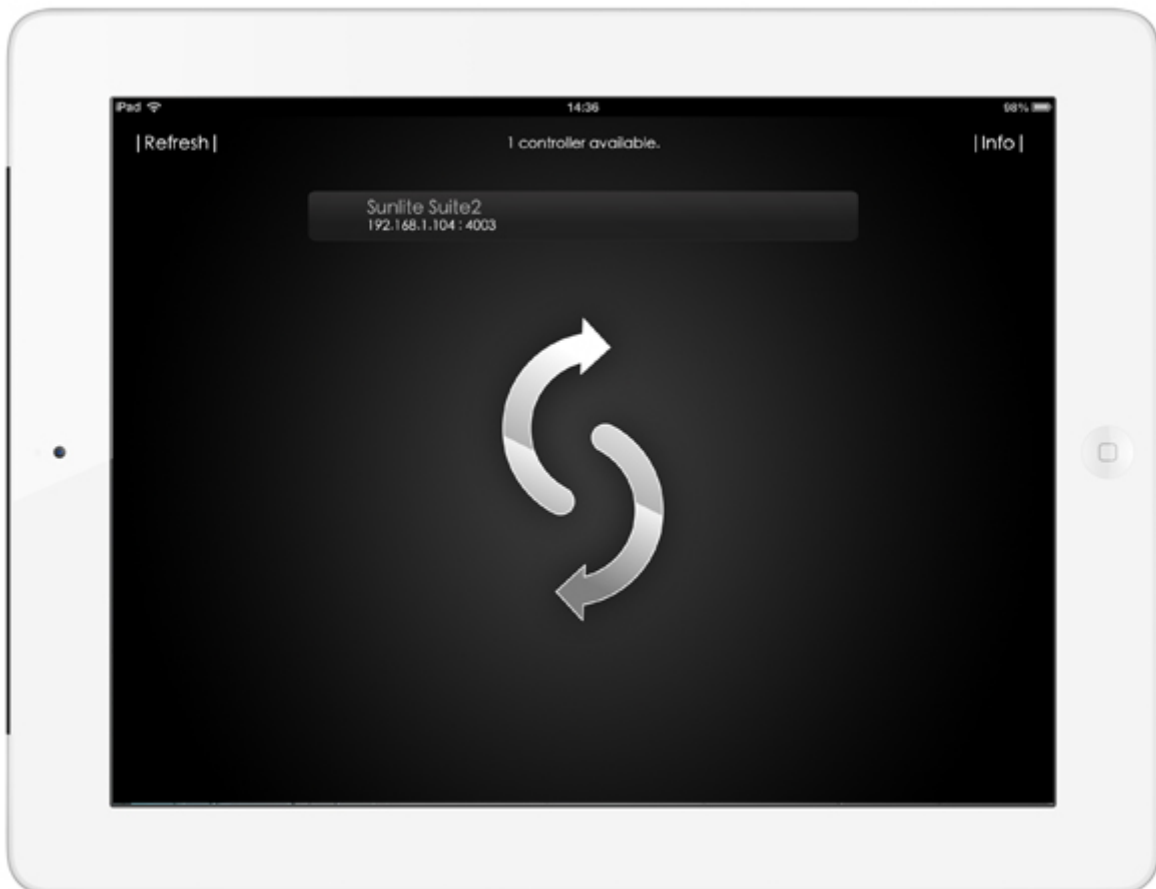
To use the console with a DMX controller, make sure a DMX input universe has been assigned within the interface settings.



If you want to control the console from an iPhone, iPad or Android device:

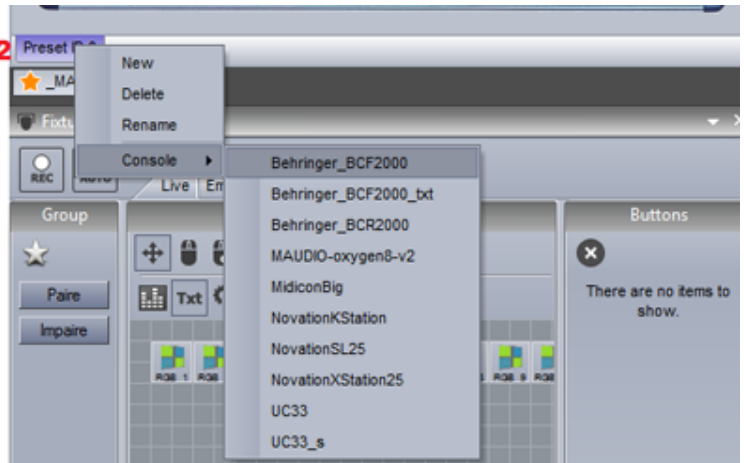
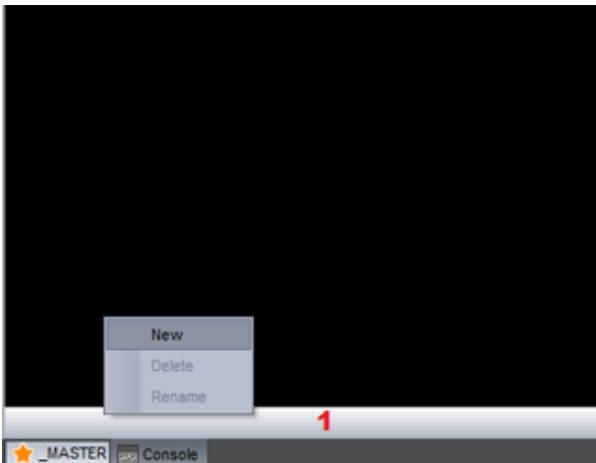
- download the EasyRemote app from the Apple App Store or Google Play
- make sure the smartphone/tablet is connected to the same WiFi network as the computer running Suite 2
- start the app
- if the connection is successful and you have a console loaded in the software, you will see Suite 2 appear in the menu

Easy Remote uses UDP port 4003. If you have a firewall be sure that this port is not blocked.



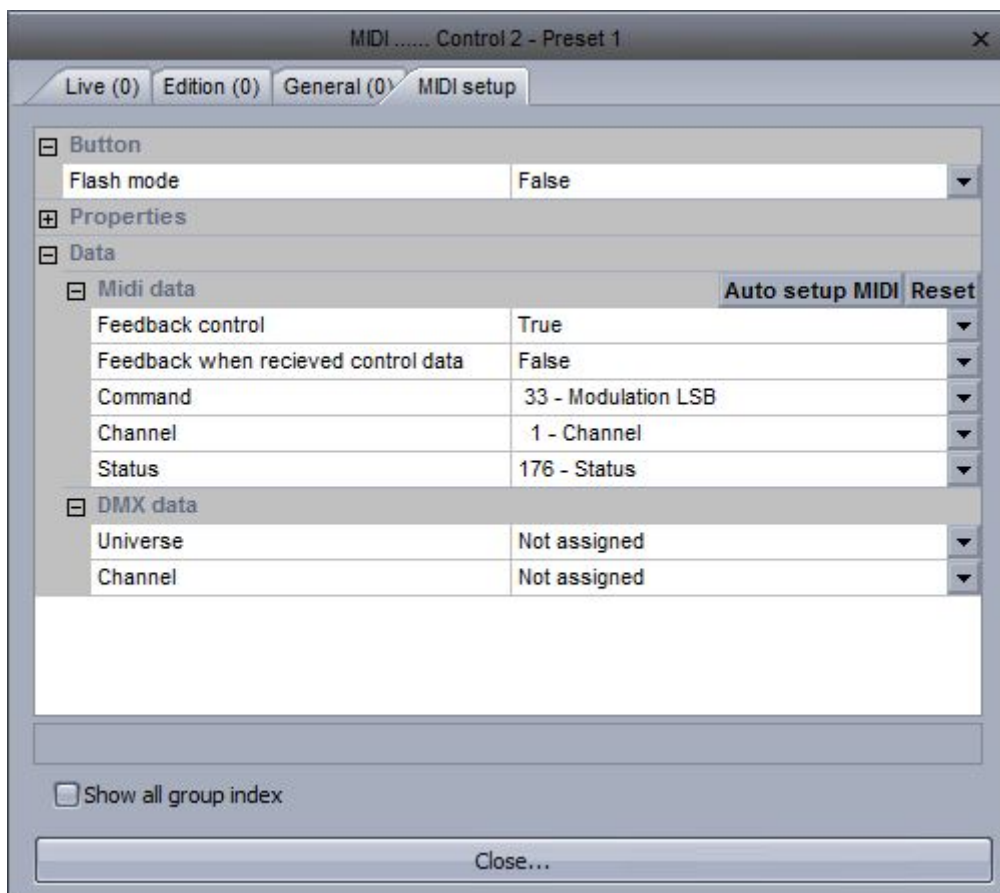
Mapping MIDI controls to the console

Right click here(1) to create a new console preset, then right click here (2)to load your controller. If your controller is not listed, you will need to build your own console with the console editor, or map your controls to a similar console.

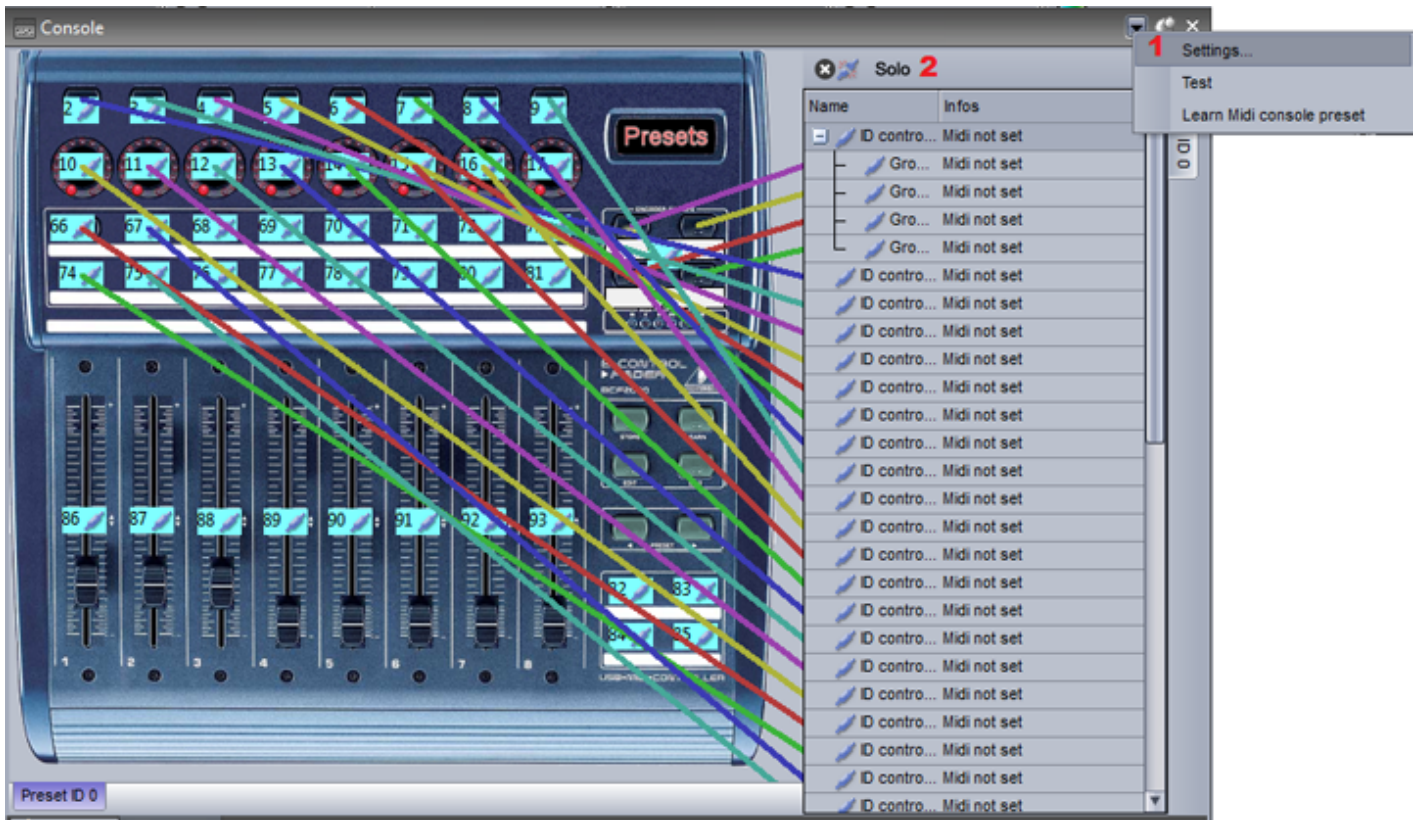


EasyRemote consoles are automatically mapped, however with a MIDI or DMX console you will need to set up the mapping. Many of the pre-built consoles are mapped, however in some circumstances you will need to map each button/dial/fader on your controller to the console in the software.

1. Right click the button you want to link to your controller
2. Select the Setup tab
3. Either enter the parameters in yourself or if you are using a MIDI controller, select "Auto Setup MIDI" and move the corresponding fader/dial/button on your MIDI controller



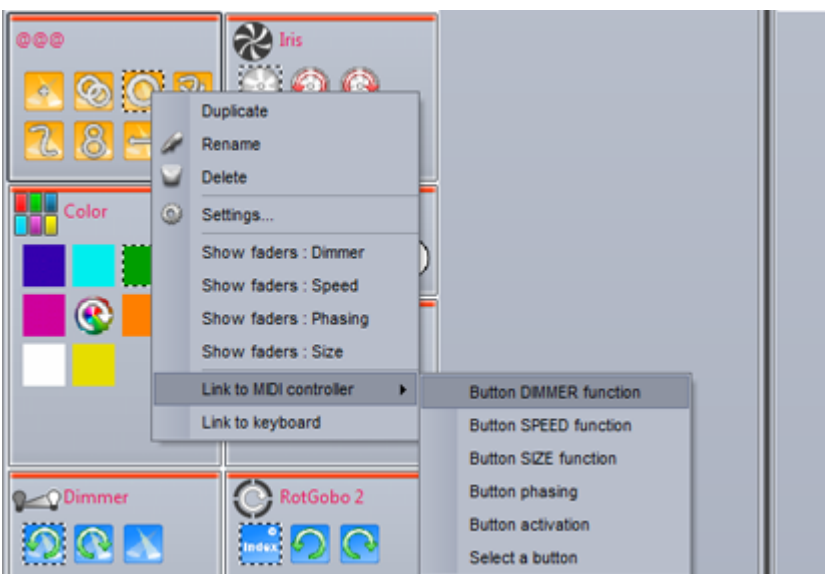
Each command and the corresponding fader can be viewed by clicking here(1). When all links are in view, the console can look confusing. Select solo(2) to view the selected control only.



Assigning commands

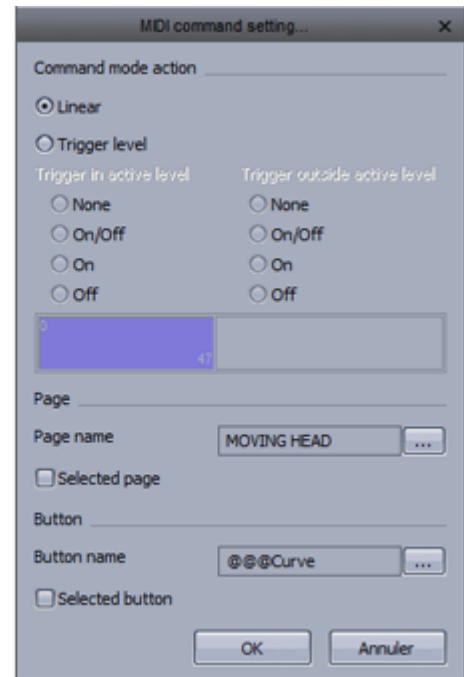
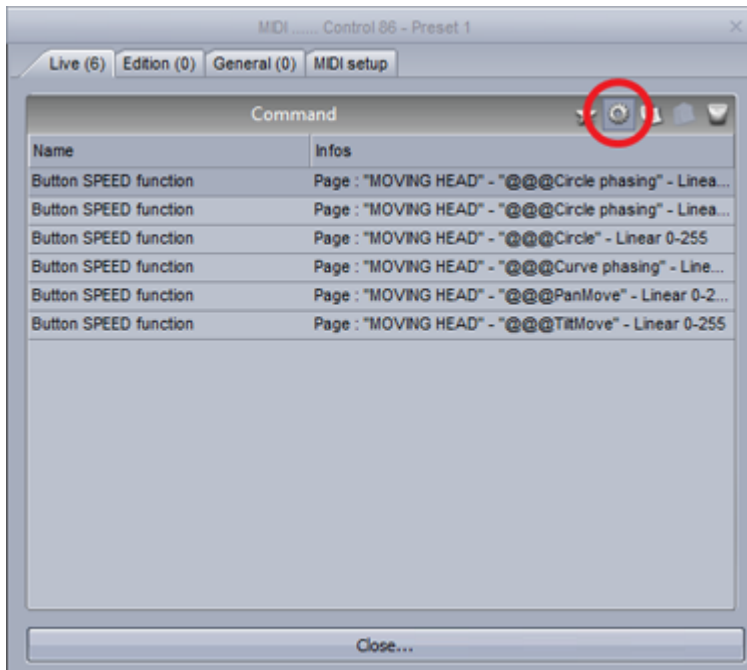
To assign a Suite 2 command to a button on the console:

1. Shift+Right click the desired scene
2. Select "Link to Console"
3. Select the desired action (activate the button, change the dimmer of the button etc..)
4. Select "Click on the Console Window" and select the relevant button inside the console window. If you have a MIDI controller connected, move the relevant fader/button on your controller.



One command on the controller can be used to activate a variety of different commands within the software. For example, you could assign a dial to automatically control the speed of several movement buttons.

Commands can be edited by right clicking on the relevant button on the console. Here we can set a minimum and maximum value to trigger the command. In the example below, when the input value reaches 47, the sequence will be at maximum speed.



To assign a color wheel or pan/tilt grid:

-Right click the color wheel or grid on the console

-Click the 'General' tab

-Click the star on the top right

-Go to Others->'color mixing control command' or 'pan/tilt control command'

-The color wheel or grid can be mapped to a button by selecting the page and button name. Be sure that the dimmer property has been assigned to the appropriate channels within the button editor.

Alternatively you can map the component directly onto a fixture group

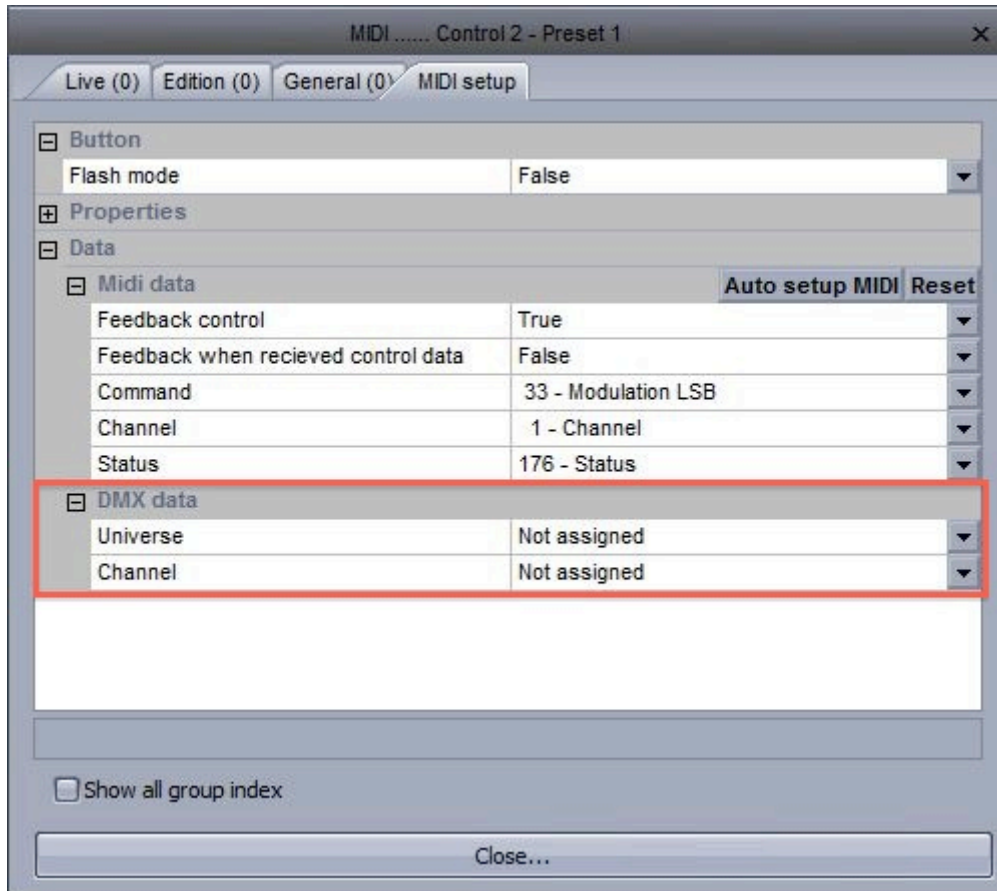
The console can also be used to control parts of the software's graphical interface. These commands can be found inside the Edit tab.

6.4.DMX

Almost everything in Sunlite Suite 2 can be controlled by almost any DMX controller. You can use the console editor to create an image of your own DMX controller. See the console editor topic for more information. The controller can then be viewed within the console window.

Make sure you have a DMX input set up within the Software Preferences, see the Multiple Universes topic for more information.

Once you have created your console, each control must be mapped to a control on the console. To do this, right click on a console control, then select the DMX input universe and channel.



Once the DMX controller is mapped to the Console, you can map the controllers faders, dials and buttons to almost any software feature. See the Console topic for more information.

Direct DMX Input Patch

A DMX input channel can also be directly assigned to a fixture channel within the button editor. Click [here\(1\)](#) to open the DMX input panel, then drag the desired DMX input channel over to the fixture channel.



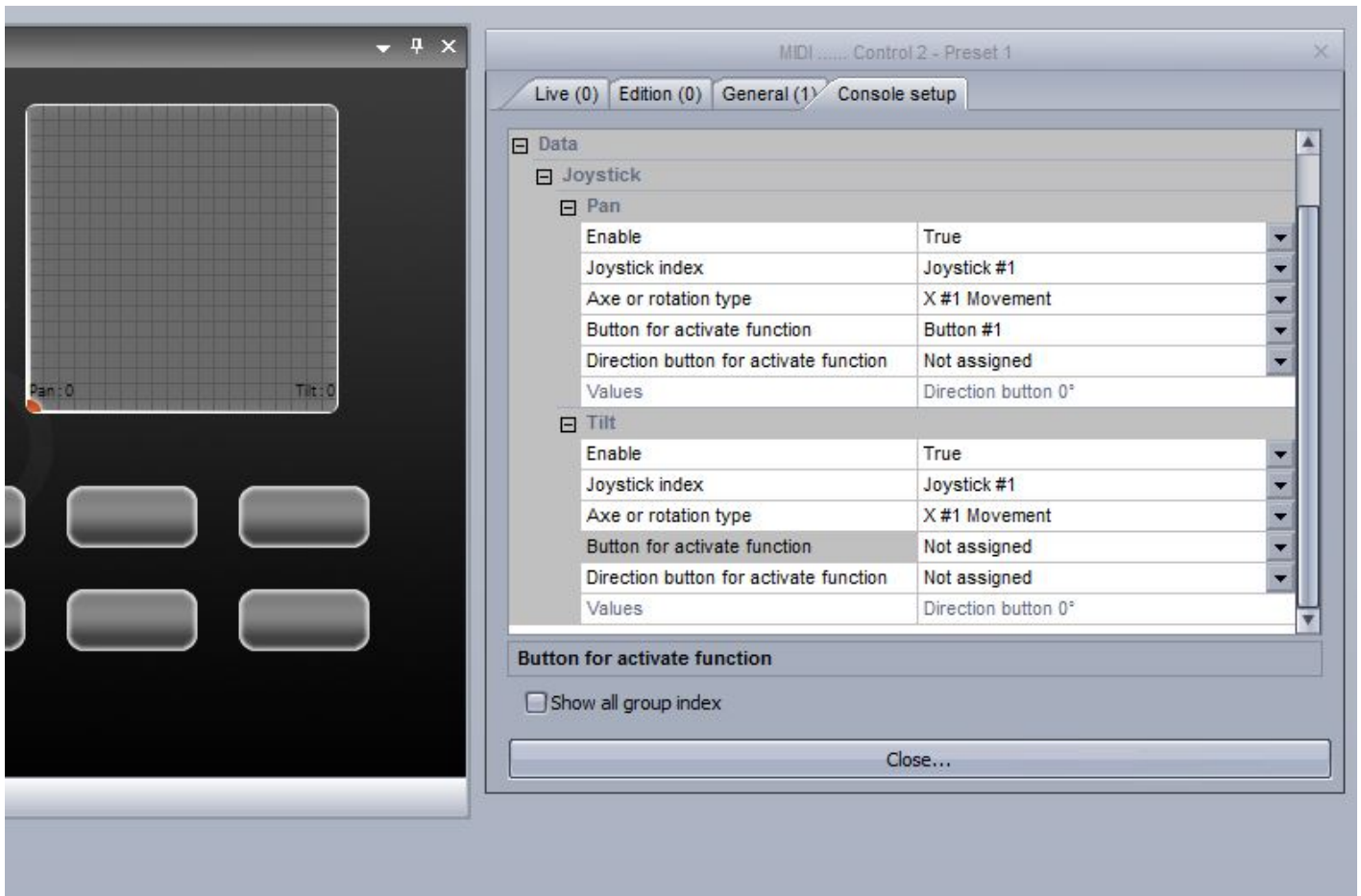
6.5. Joystick

You can control a pan and tilt grid with a Joystick. This is set up using the Console.

- Create a console with an XY grid or load up an existing console such as '10 buttons, color, Pan Tilt' or 'EasyRemote 2'
- Pair the console with an XY zone or with a group of lighting fixtures (see the console topic or more information)
- Right click the grid and click the 'Console Setup' tab

The following options are available:

- Pan: Set the Joystick options for the Pan property of the XY grid
- Tilt: Set the Joystick options for the Tilt property of the XY grid
- Enable: Allow the joystick to control the grid
- Joystick index: If you have several joysticks created, you can choose which joystick to use with the selected grid
- Axe or rotation type: Choose which joystick property you want to use to control the Pan or Tilt of the grid. The options listed here depend on the joystick connected. Normally it's best to use the X movement for the Pan and the Y movement for the Tilt
- Button to activate function: A joystick button can be selected which must be held down for to activate the control
- Direction button to activate function: If the joystick has a direction button, this can be chosen to activate the control
- Values: If a direction button is chosen to activate the control, choose which direction the button must be set

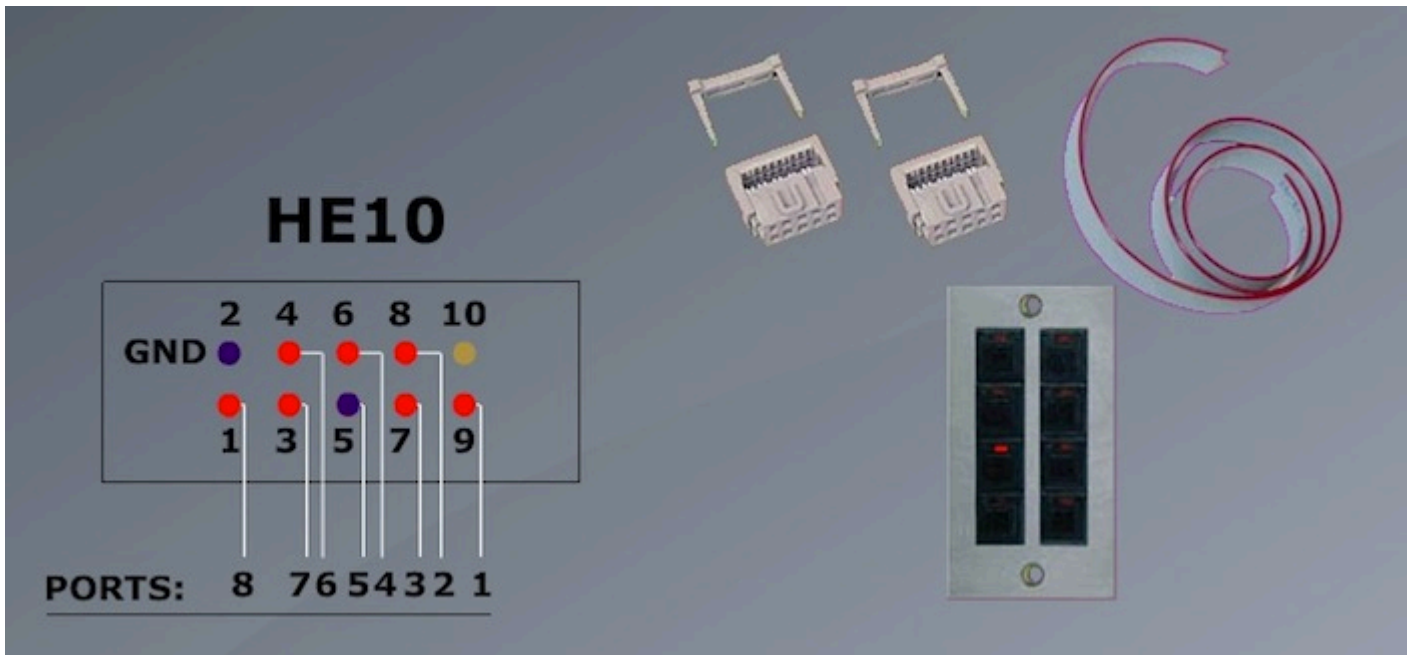


6.6. Interface Eingangskontakte (Ports)

All Suite2 interfaces have 8 dry contact ports at the rear.

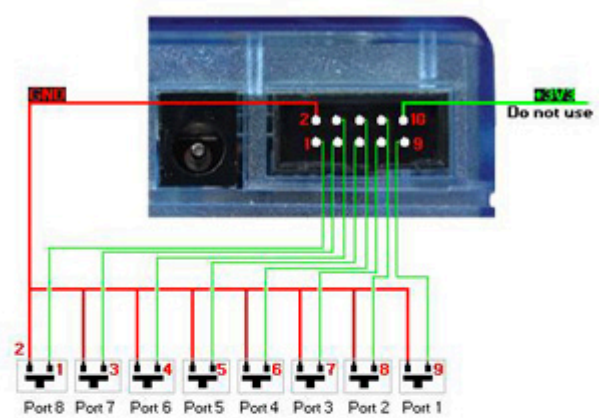
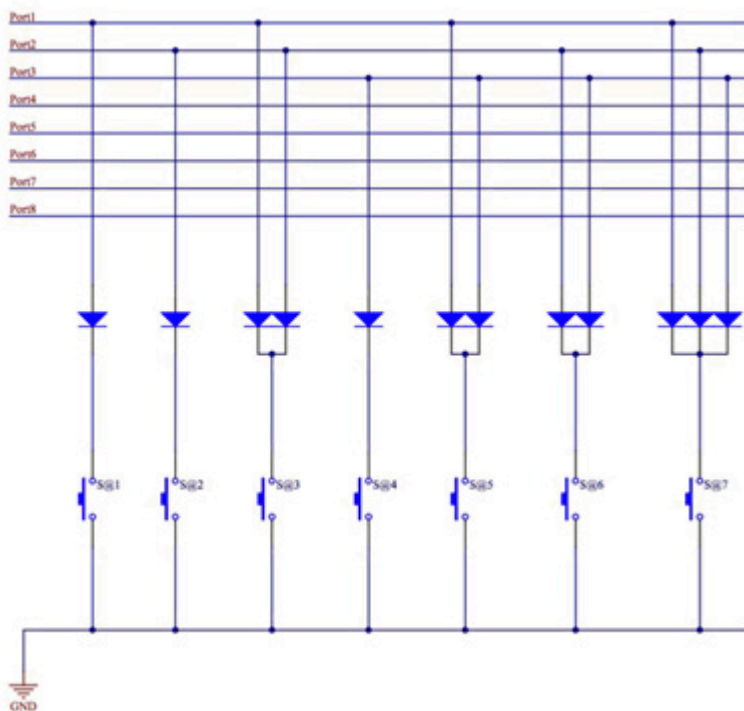


This socket is HE10 interface port socket. You can insert an 8 button touch-pad into this socket. This works by bridging each of the 8 trigger pins with the ground pin.



You can connect up to 255 buttons by combining the 8 ports in binary. For example, if ports 1, 2 and 3 are connected to the ground pin, this will trigger address 7.

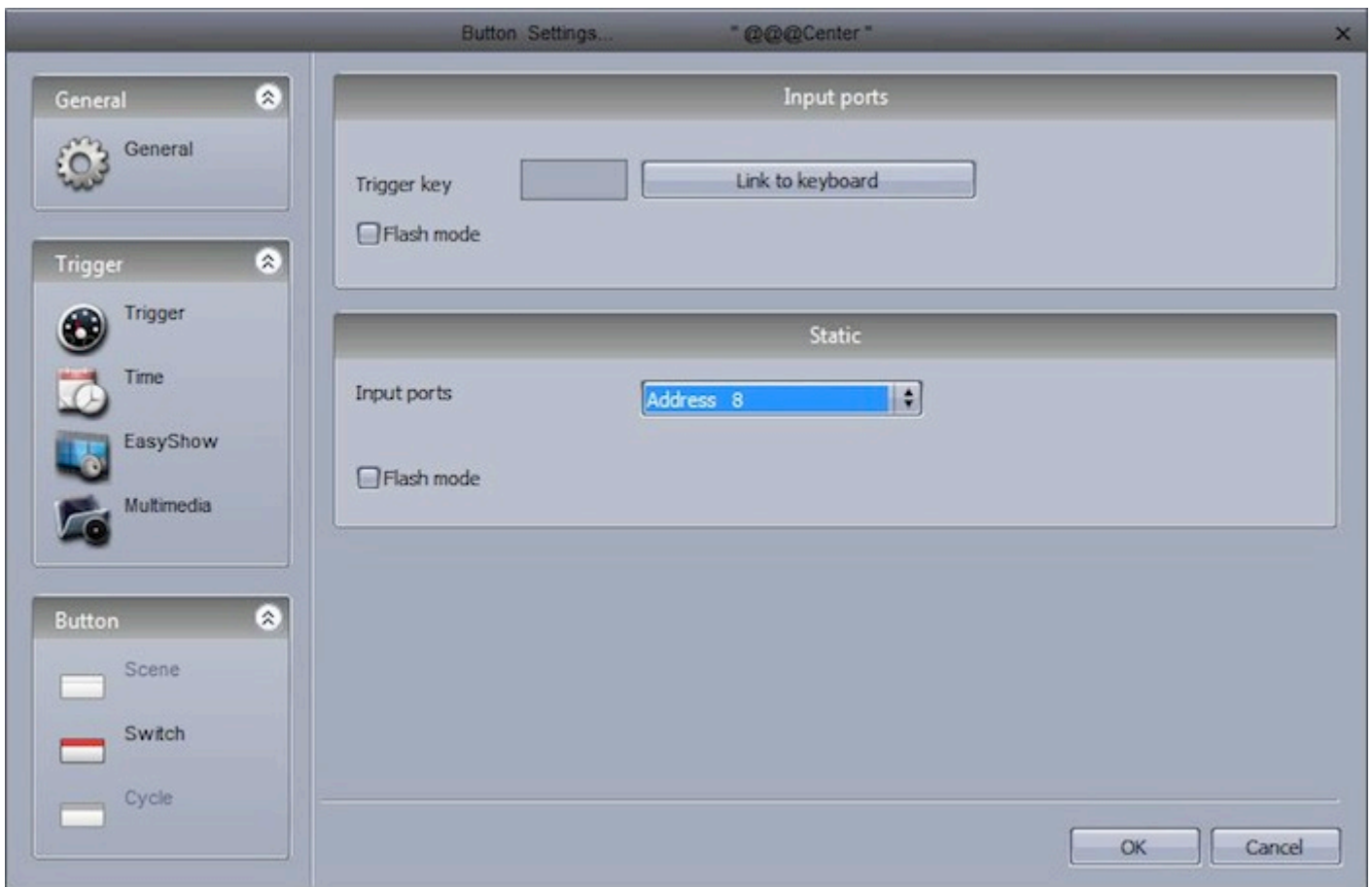
One way of combining the ports from a dry contact switch would be to insert a diode between the switch and the ports. A generic purpose diode for small signals can be used such as the 1n4148.



| | Port 1 | Port 2 | Port 3 | Port 4 | Port 5 | Port 6 | Port 7 | Port 8 |
|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | 1 | 2 | 4 | 8 | 16 | 32 | 64 | 128 |
| Address 1 | ON | | | | | | | |
| Address 2 | | ON | | | | | | |
| Address 3 | ON | ON | | | | | | |
| Address 4 | | | ON | | | | | |
| | | | | | | | | |
| Address 254 | | ON | ON | ON | ON | ON | ON | ON |
| Address 255 | ON | ON | ON | ON | ON | ON | ON | ON |

Once the port connections have been set up. They can be assigned to trigger a scene within the scene settings "Trigger" tab. If you are addressing the ports in binary, be sure to select "Address 8" for example, instead of "Port 8".

You can also set up a port trigger from the previous/next buttons mounted on the interface.



6.7.MIDI Time Code (MTC)

MIDI Time Code (MTC) is a type of MIDI message created for synchronization purposes. You can use Midi Time Code to synchronize a Cycle with an external device such as a CD player, 3rd party video and sound software, or a SMPTE generator.

To use MIDI time code, you first need to make sure you have a MIDI interface connected to your computer.

Go to the general settings and select the MIDI setup tab. Select the device you wish to receive the Time Code from or send the Time Code to.



Once you have your MIDI Time Code device connected, select the IN button to begin receiving the Time Code signal. To send Time Code to another device whilst the Cycle is playing, select the OUT button.

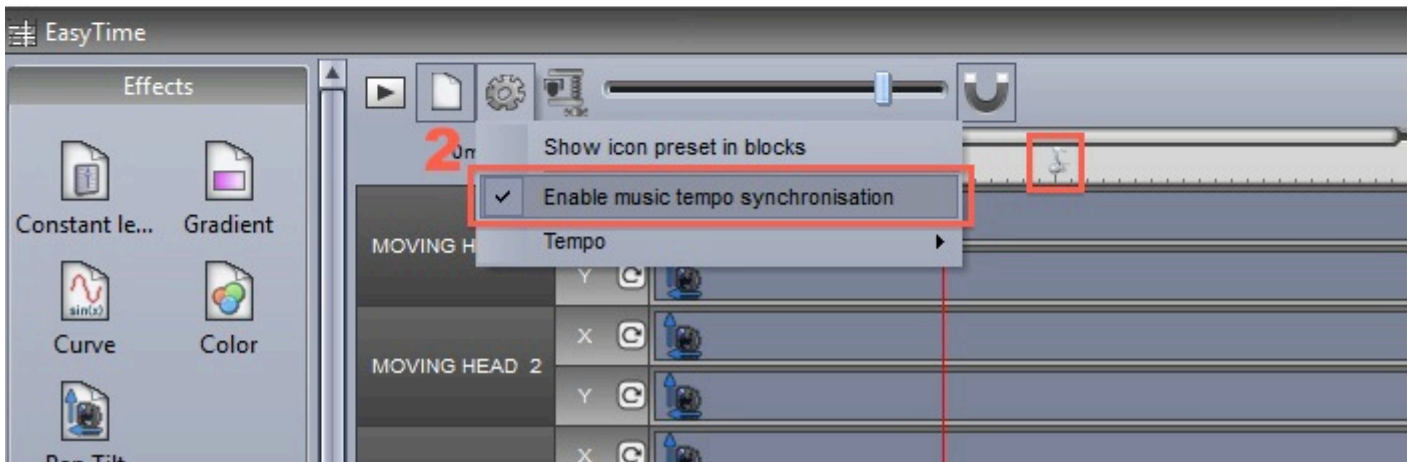


6.8.Audio

EasyTime and EasyStep sequences can be triggered by audio.

1. Click here to enable audio in an EasyStep sequence
2. Click here to enable audio in an EasyTime sequence

Notice that the timeline values change to music notes. These can be dragged to change where the playhead will jump on each beat.



Sound to light selection

To be able to trigger a scene with audio, you must first select the sound to light detection mode. Click 'Other Windows' on the 'Controller' tab of the ribbon bar and select 'Sound to light'.

The window presents 4 options:

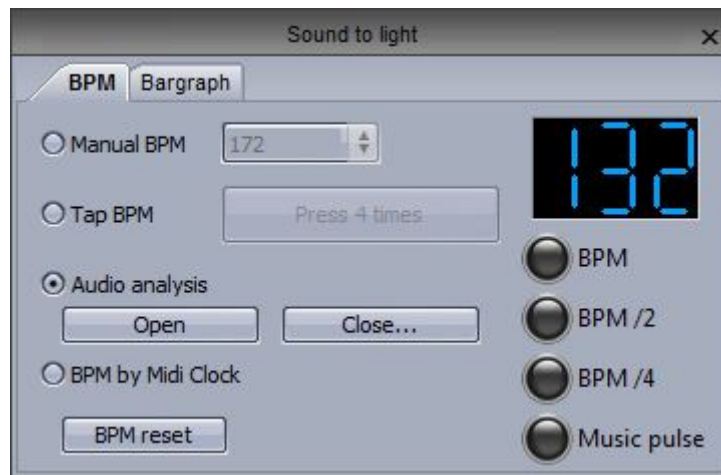
Manual: Choose a manual BPM (Beats Per Minute) from the combo box

Tap: Tap out a BPM by pressing the tap button

Audio Analysis: Calculates a BPM from an incoming audio signal

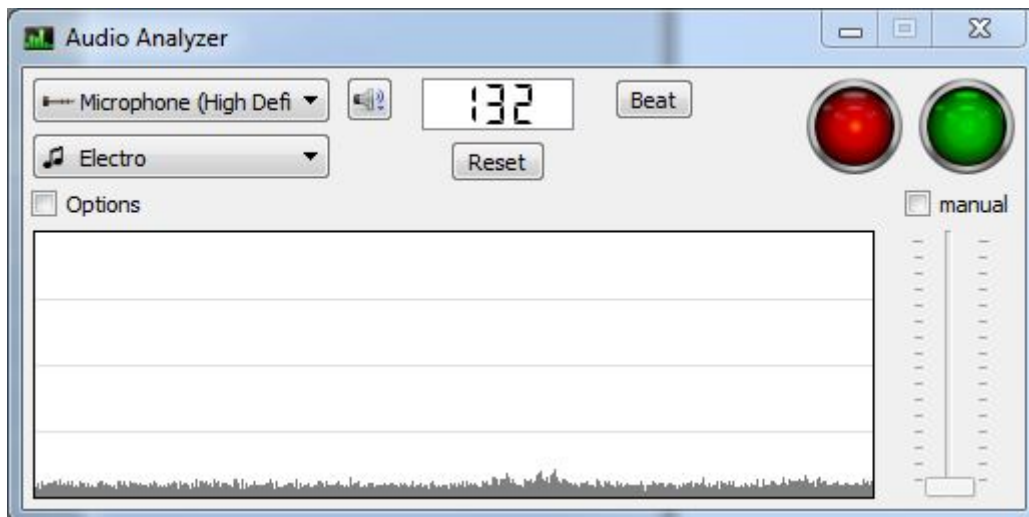
BPM by Midi Clock: Detects a midi clock signal sent from high end DJ software and DJ mixers. Note that you will need to select a midi device from the Software Preferences first

BPM by Midi clock is usually the most accurate form of BPM detection because DJ software will analyse the BPM from the audio file before it is played.



Audio Analyzer

The Audio Analyzer is a tool which detects the Beats Per Minute (BPM) of a piece of music. The input device can be selected from the selection box in the top left, and the analyzer will manage the rest.



Advanced Settings - Filters and Presets

To access the advanced settings, select the 'Options' checkbox. The following settings are available:

Presets- All settings can be saved into a preset. To save a preset, select 'Add'

Name- enter a name for the selected preset (the default presets cannot be renamed)

BPM- Set the minimum and maximum BPM to be detected

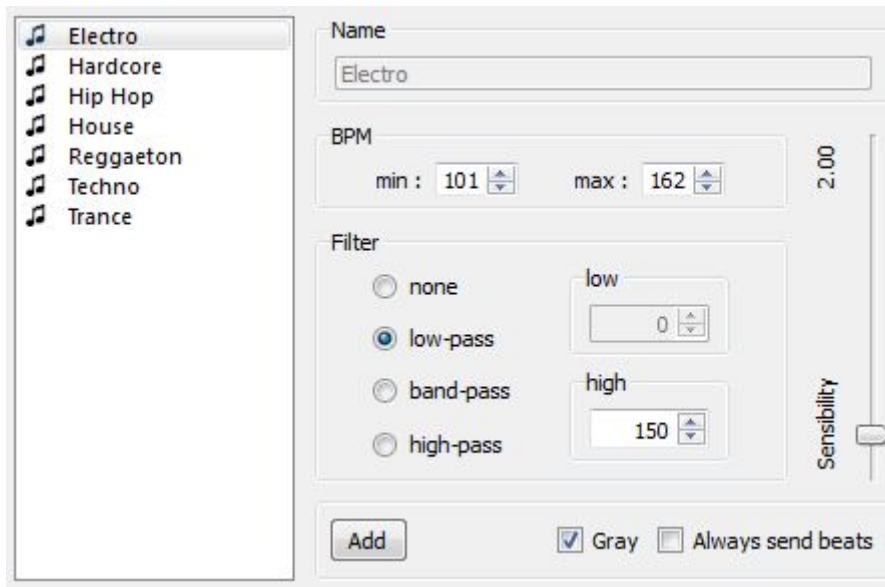
Filter- Tell the Audio Analyzer to only analyze certain frequencies. For example, to just listen to the bass frequencies, add a low-pass filter of 150Hz or less

Always send beats- The Audio Analyzer will carry on sending the BPM, even when there the music stops

The Audio Analyzer calculates the BPM by detecting peaks in the audio. The peak is calculated by taking a small sample of the incoming audio signal (a few milliseconds), calculating the average volume level and comparing this to the average volume level across a larger sample (a few seconds).

Sensibility- The sensibility determines how many times higher the small sample level must be then the larger sample level to be marked as a peak. For example, if the sensibility set to 2 and the average volume is 20%, then the incoming signal must reach 40% to be marked as a peak. Decreasing the

sensibility will allow for more peaks to be detected and setting a higher sensibility will detect less peaks but will generally be more reliable. Highly compressed music requires a lower sensibility.



Advanced Settings - Durations

Average- Sets the length of the larger sample window to calculate the average volume level

BPM- How long to wait before outputting a different BPM

Normalization- If the audio input is very quiet, the Audio Analyzer will turn up the volume level after the amount of time set. For example, the default value is set to 5 seconds, therefore the volume level will be analyzed over a 5 second period. If the highest level over this period is 50%, then the input level will be multiplied by 2

Normalization %- Sets the threshold for when to normalize. By default, this value is set to 50%, so if the average volume is above 50% it will not be normalized

Stop detection / %- If 'Always send beats' is not checked, the Audio Analyzer will stop sending beats to the control software after the specified time when the volume level is below the % specified. By default, if the volume drops below 4% for over 0.5 seconds, the Audio analyzer will stop sending beats. If there is a lot noise on the audio input, it is advisable to increase this level



Pulse Detection

In addition to triggering a scene by the music BPM, you can also trigger with the pulse of the music. Unlike BPM which provides a consistent beat, pulse detection allows you to jump between steps each time a peak of an audio signal reaches a threshold (set automatically inside the audio analyzer). Click [here](#) to activate pulse detection on an Easy Step sequence.



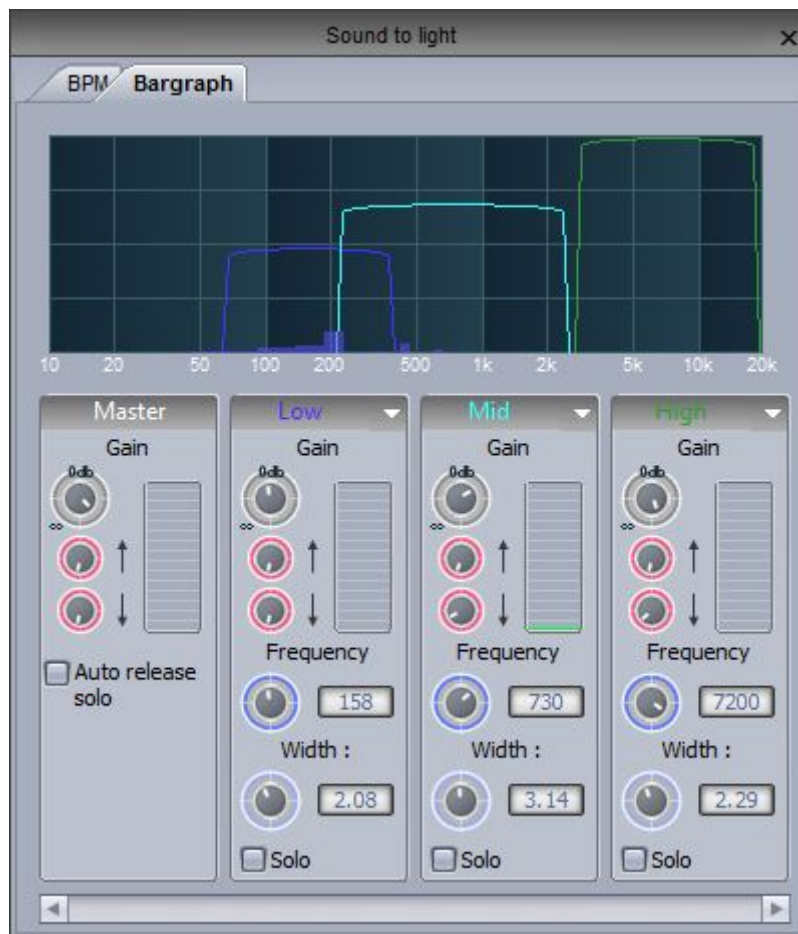
Bargraph Detection

The Bargraph allows you to filter a band of audio and link this to an Easy Time timeline. This allows you to create many interesting effects based on the level of audio within a designated frequency band. To set this up:

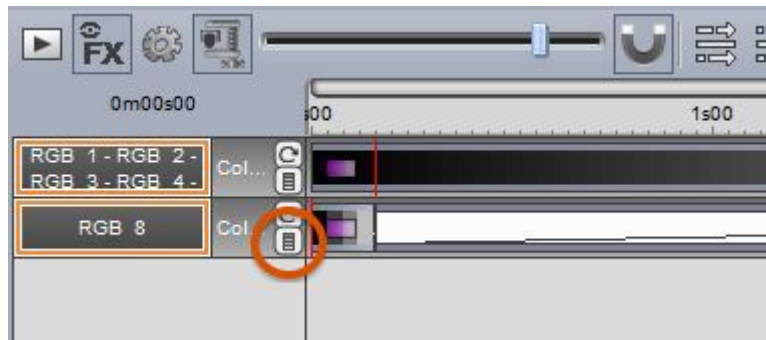
-Click the Bargraph tab

-Set the Gain (signal level), Attack time (time taken to respond to an increasing audio level), and Release time (time taken to respond to a decreasing audio level), frequency and width

-Add, remove and rename frequency bands by clicking the small white arrow at the top of the band



To assign a Bargraph band to an Easy Time timeline, click the egg timer checkbox to toggle between Time and Bargraph mode and right click the checkbox to choose the frequency band you would like the timeline to respond to.



6.9.OLED Keypad



Es gibt mittlerweile einige OLED Tastaturen auf dem Markt, welche man gut mit der Sunlite Suite 2 Software einsetzen kann. Diese Tastaturen können Ihnen helfen die Übersicht in ihren Schaltflächen und Szenen zu behalten.

Die Firma Art Lebedev stellt einige diese Tastaturen her, darunter die Optimus Maximus, Mini Three and Aux.

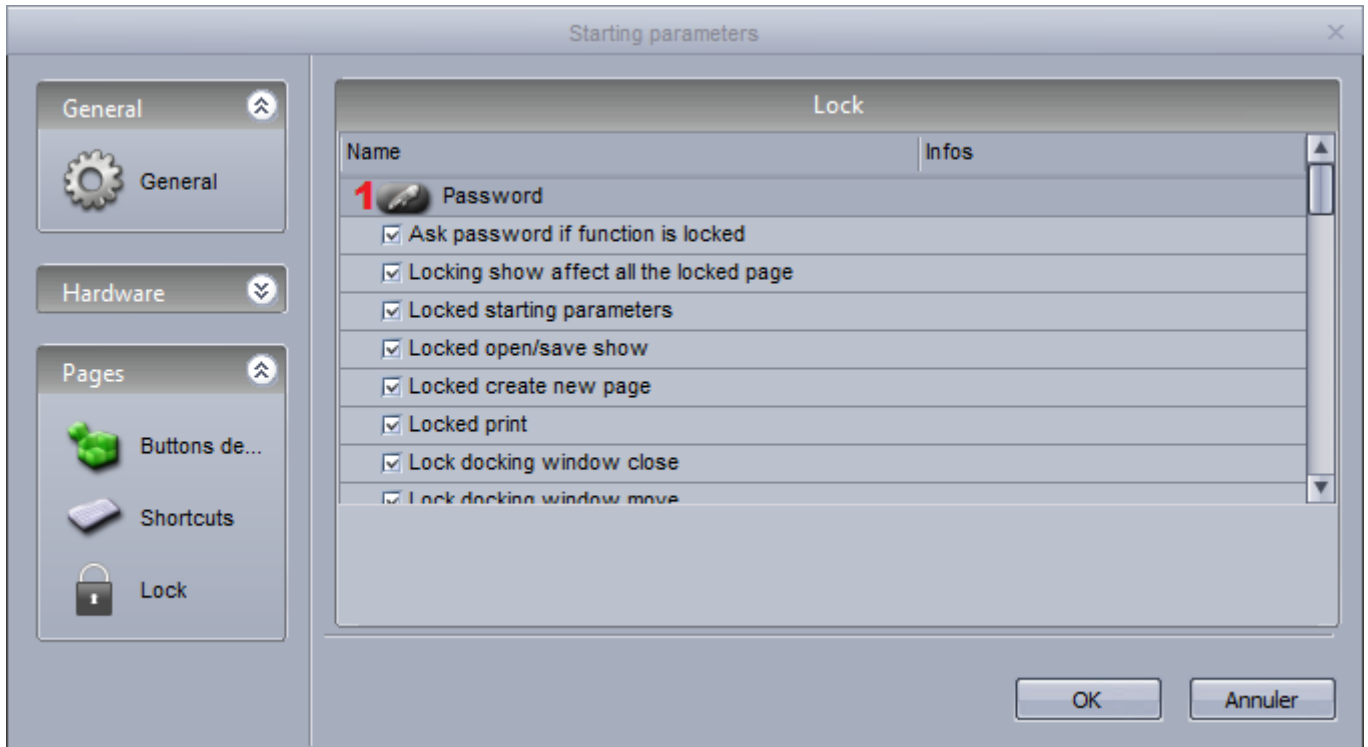


7. Erweiterte Funktionen

7.1. Verriegelungen & Zugangsberechtigungen

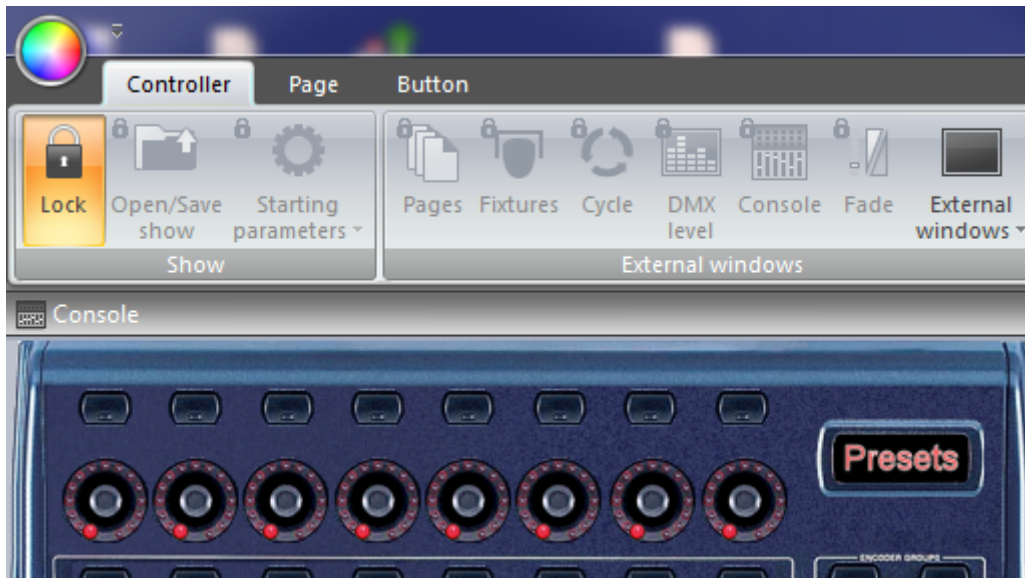
Viele Funktionen der Software können mit einem Passwortschutz verriegelt werden. Die Zugangsberechtigungen können in den "Software Einstellungen" unter "Verriegelung" eingestellt werden.

Klicken Sie (1) um ein neues Passwort festzulegen.



Klicken Sie auf das Schlosssymbol (Verriegelung) im Haupt-Menü der Software, um die ausgewählten Funktionen zu sperren. Nun sehen ein kleines Schlosssymbol neben allen gesperrten Funktionen in der Software.

Um die gesperrten Funktionen wieder frei zugeben, halten Sie bitte "Strg" Taste auf der Tastatur gedrückt und klicken Sie auf das Schlosssymbol (Verriegelung) im Haupt-Menü der Software und geben Sie ihr Paswort ein.



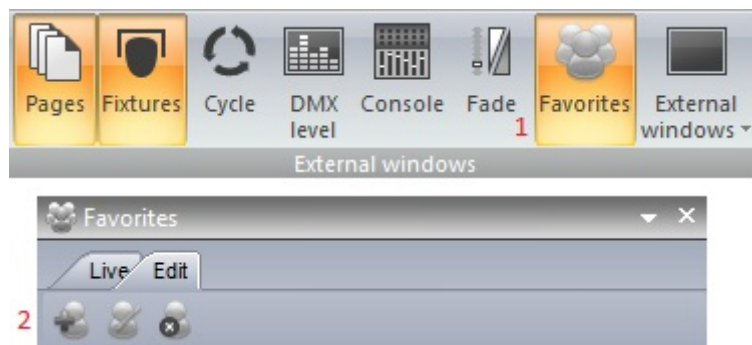
Passwort vergessen ?

Das Passwort wird in der Datei "Global Show XML" gespeichert. Diese Datei finden Sie im Sunlite Suite 2 Hauptverzeichnis -> DataLight -> Ordner mit dem Namen Ihrer Show (z.B. Demo Show). Hier können Sie das Passwort ggf. nachschauen wenn Sie es vergessen haben.

7.2.Favoriten

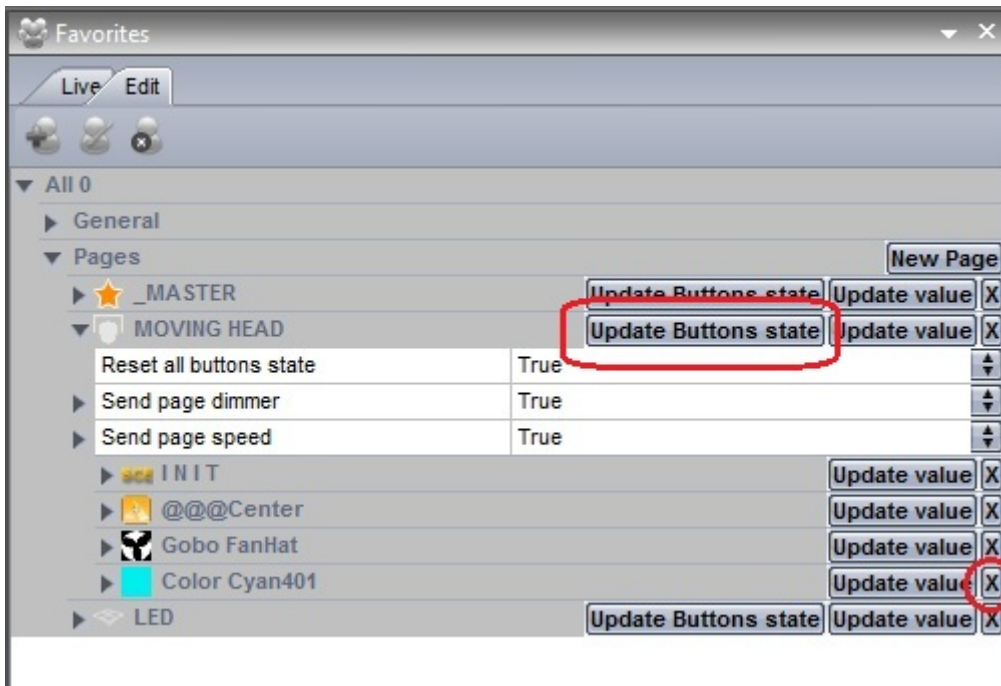
In Sunlite Suite 2 können Sie Favoriten abspeichern, diese funktionieren wie Makros, so können Sie einen ganzen Software-Status abspeichern und wieder aufrufen.

Das Favoriten Fenster können Sie hier (1) öffnen, neue Favoriten können hier (2) angelegt werden.

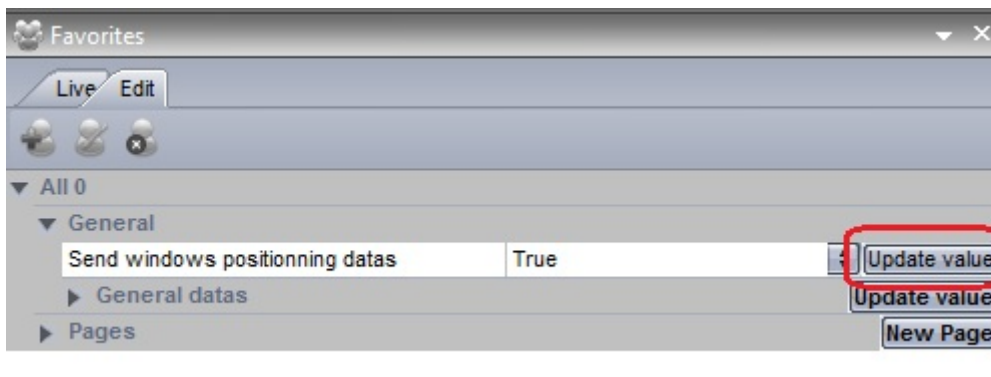


Favoriten können bearbeitet werden wenn Sie auf den "Bearbeiten" Reiter klicken. Die Favoriten sind nach Seiten sortiert. Im Beispiel unten wird der "Blue Cyan401" Schalter mit klicken auf das Kreuz aus dem aktuellen Favoriten gelöscht.

Sie können auch einfach Änderungen direkt in der Sunlite Suite 2 Software vornehmen (z.B. einen "Roten" Schalter statt dem "Blue Cyan401" auf der Moving Head" Seite auswählen) und dann "Schaltflächen-Status aktualisieren" klicken. Die Änderungen werden sofort übernommen und auch im Favoriten Fenster angezeigt.



In einem Favoriten können auch Fensterpositionen gespeichert werden. Dazu schalten Sie "Send Windows Positioning" auf "Wahr" und klicken auf "Wert aktualisieren" wenn Sie die Fenster in der Software in die gewünschten Positionen gebracht haben.

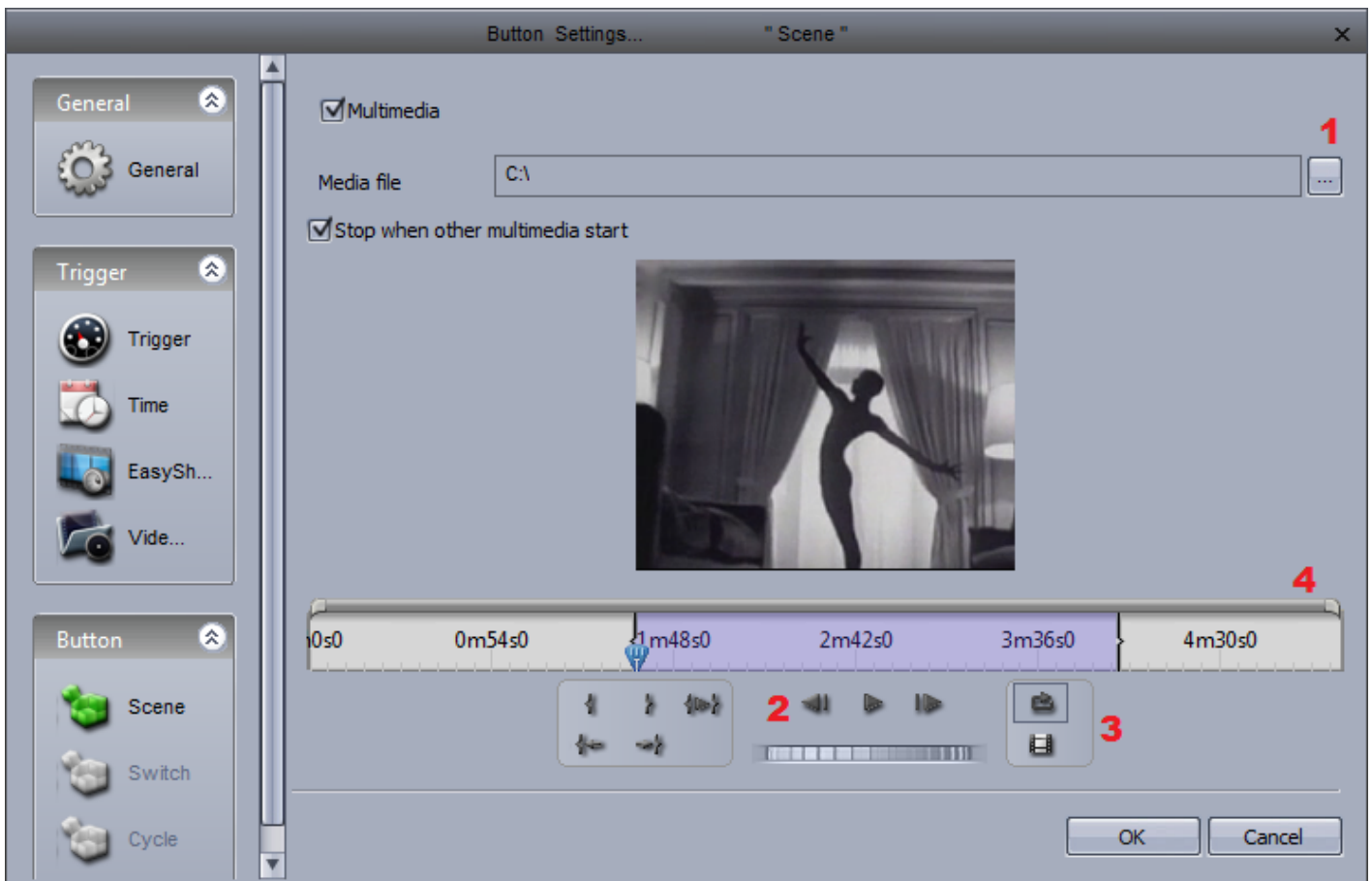


7.3.Multimedia

Sunlite Suite 2 ist in der Lage Audio- und Videodateien abzuspielen, vorausgesetzt diese Dateien sind richtig encodiert.

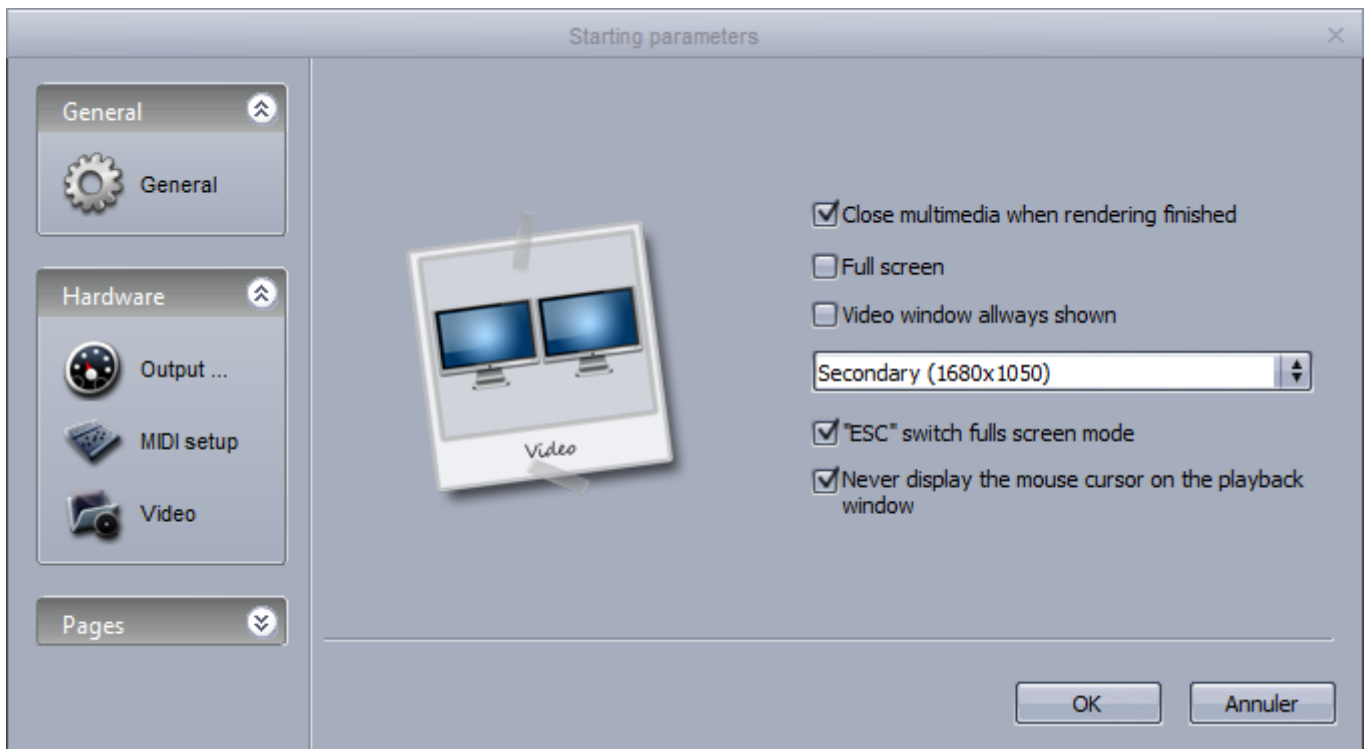
Um eine Video- oder Audiodatei mit Hilfe einer Schaltfläche abzuspielen öffnen Sie bitte die Optionen diese Schaltfläche. "Schaltfläche" -> "Optionen" -> "Multimedia".

- Fügen Sie die Medien-Datei hier ein (1)
- Hier (2) können Sie die Media-Datei testen und Start- und Endmarker setzen.
- Umschalten zwischen Audio und Video können Sie hier (3)
- Ziehen Sie hier (4) um in der Timeline zu zoomen.



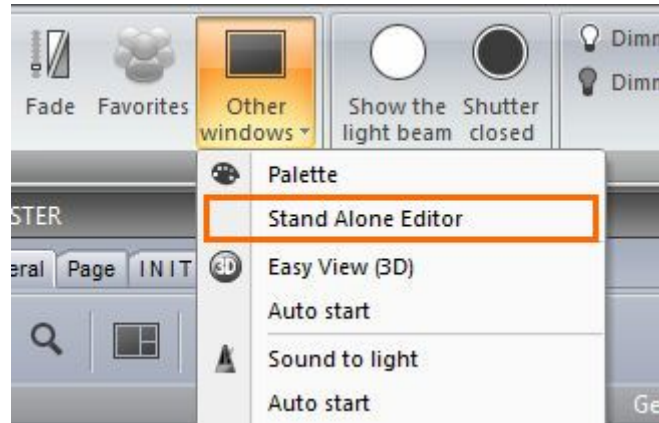
Wenn Sie das Video auf einem zweiten Display ausgeben möchten, so können Sie dies unten "Software Einstellungen" -> " Video" einstellen.

Evtl. müssen Sie die Software einmal neu starten damit diese Einstellungen übernommen werden.

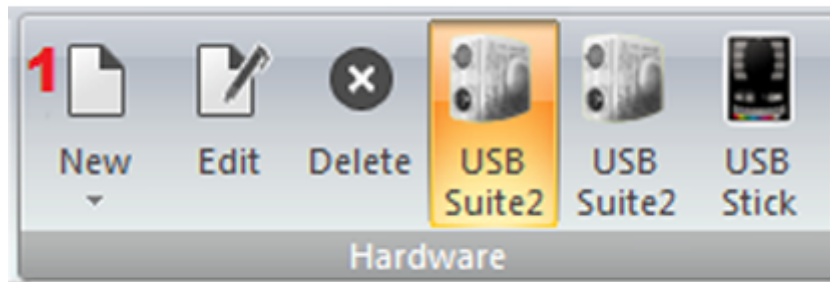


7.4.Stand Alone

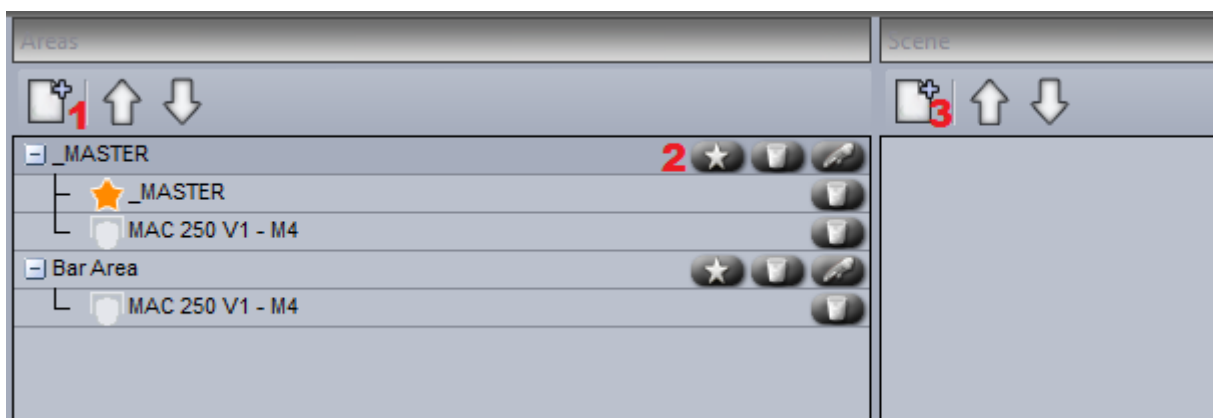
You can save SCENES and SWITCHES into the stand alone memory of your interface so they can be played without a computer. It is advisable that you back up some of your SCENES into the interface in case of a computer crash. The Stand Alone editor can be accessed here.



The memory of several interfaces can be written simultaneously, click here(1) to add an interface.



Each interface has 5 areas. New areas can be created here(1). Pages can be assigned to an area by clicking here(2). New stand-alone scenes can be created here(3).

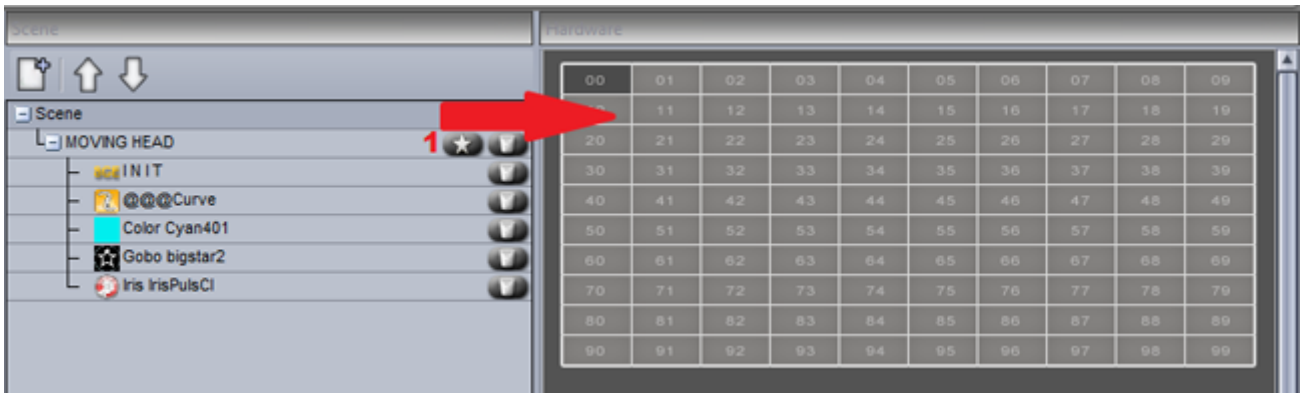


Creating a stand-alone scene

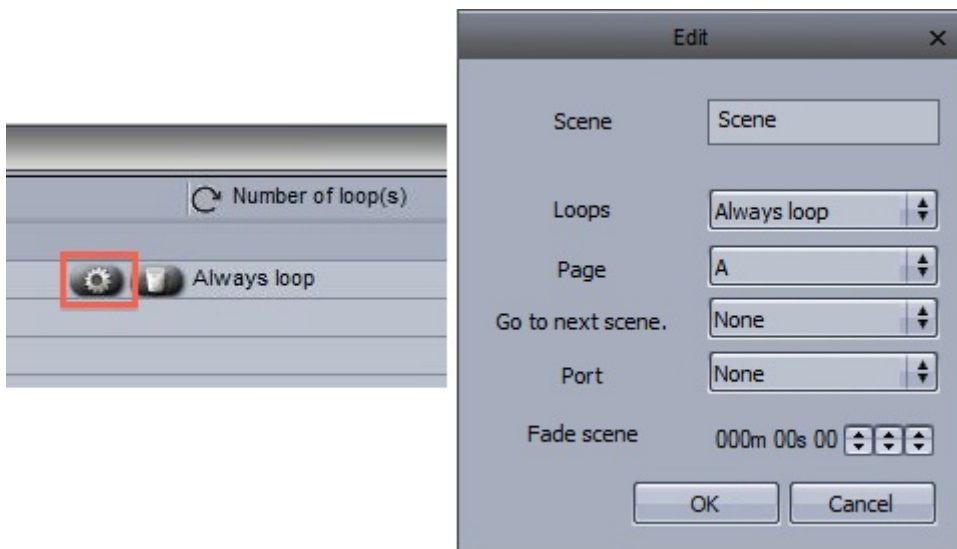
A stand alone scene can contain a combination of SCENE and SWITCH buttons. Click here(1) to insert a

new button.

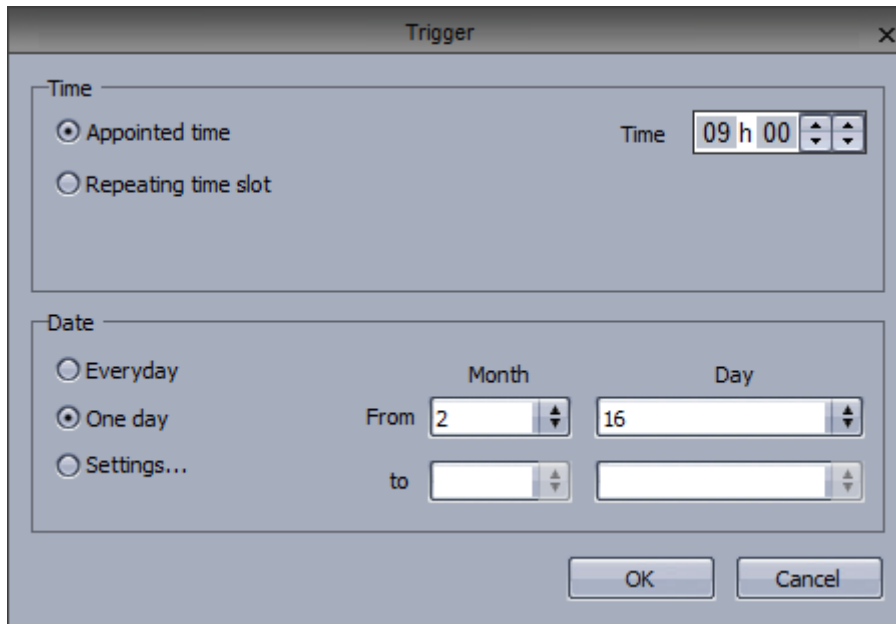
Drag the scene from the scenes panel and onto one of the 99 scene spaces. Make sure the correct area is selected.



Once your stand-alone scene has been dragged onto the interface, other scene settings such as looping and port triggering can be edited by selecting here(1).

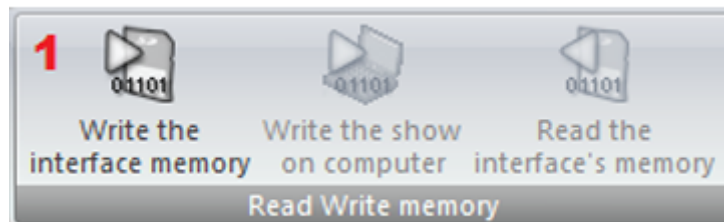


The interfaces have an internal clock and calendar so the scenes can be triggered by date and time. The date and time triggers can be assigned within the calendar tab. Select the scene from the left and drag it over to the calendar. Timing can be modified by double clicking.



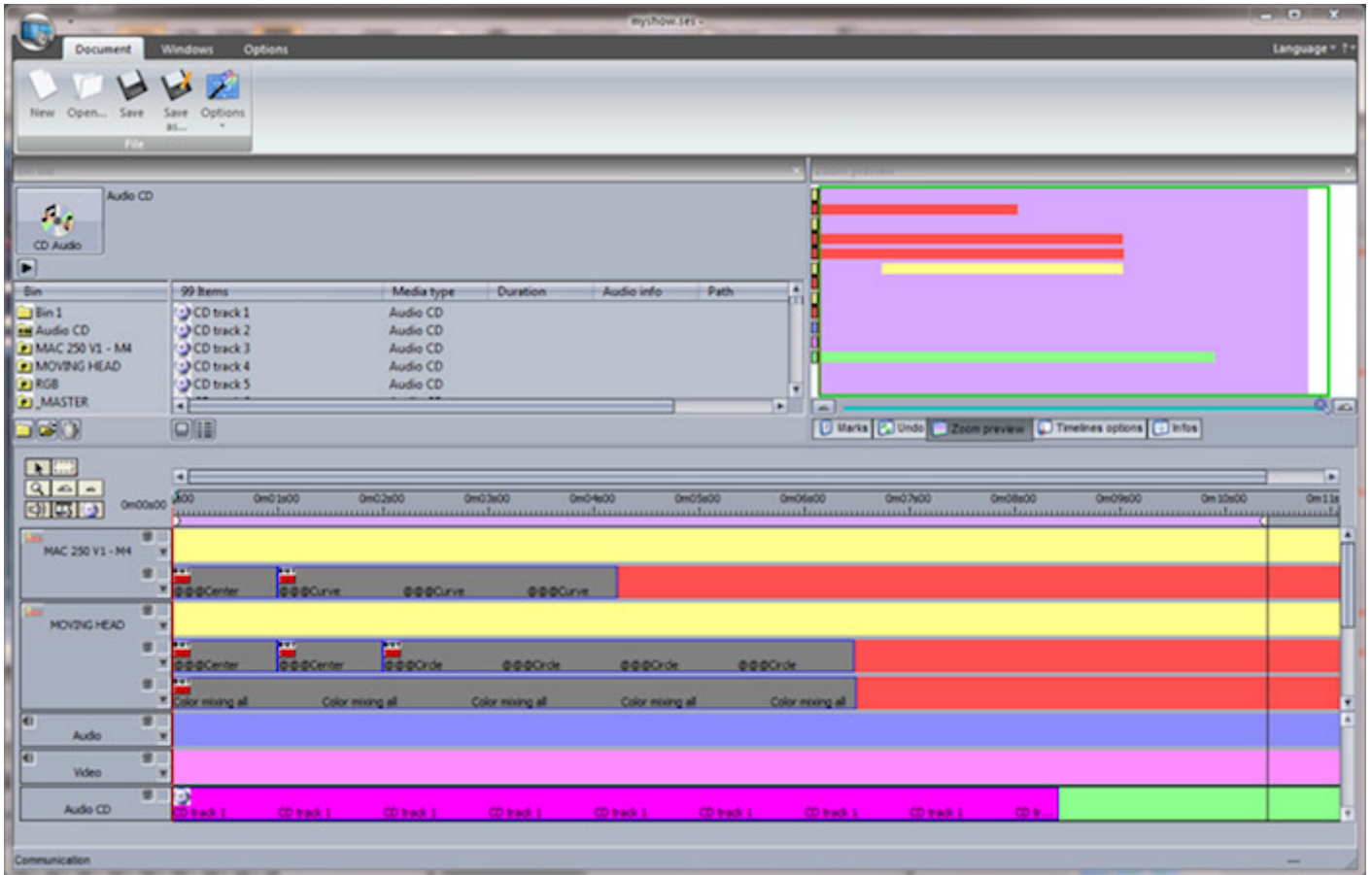
Note: the time triggers created within the button settings are not applied in stand-alone mode.

Once the stand alone scenes have been created and assigned, the memory can be written here(1).



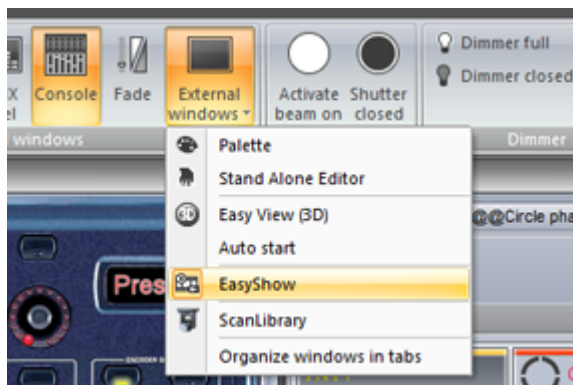
8. Easy Show

Easy Show is included within the Sunlite first class package. It allows you to synchronize your Sunlite buttons with audio and video. Programming is performed using timelines, like many popular audio and video editing software packages. Easy Show is quick and simple. Adding lighting scenes is as easy as dragging and dropping from Sunlite Suite, and dropping into Easy Show.

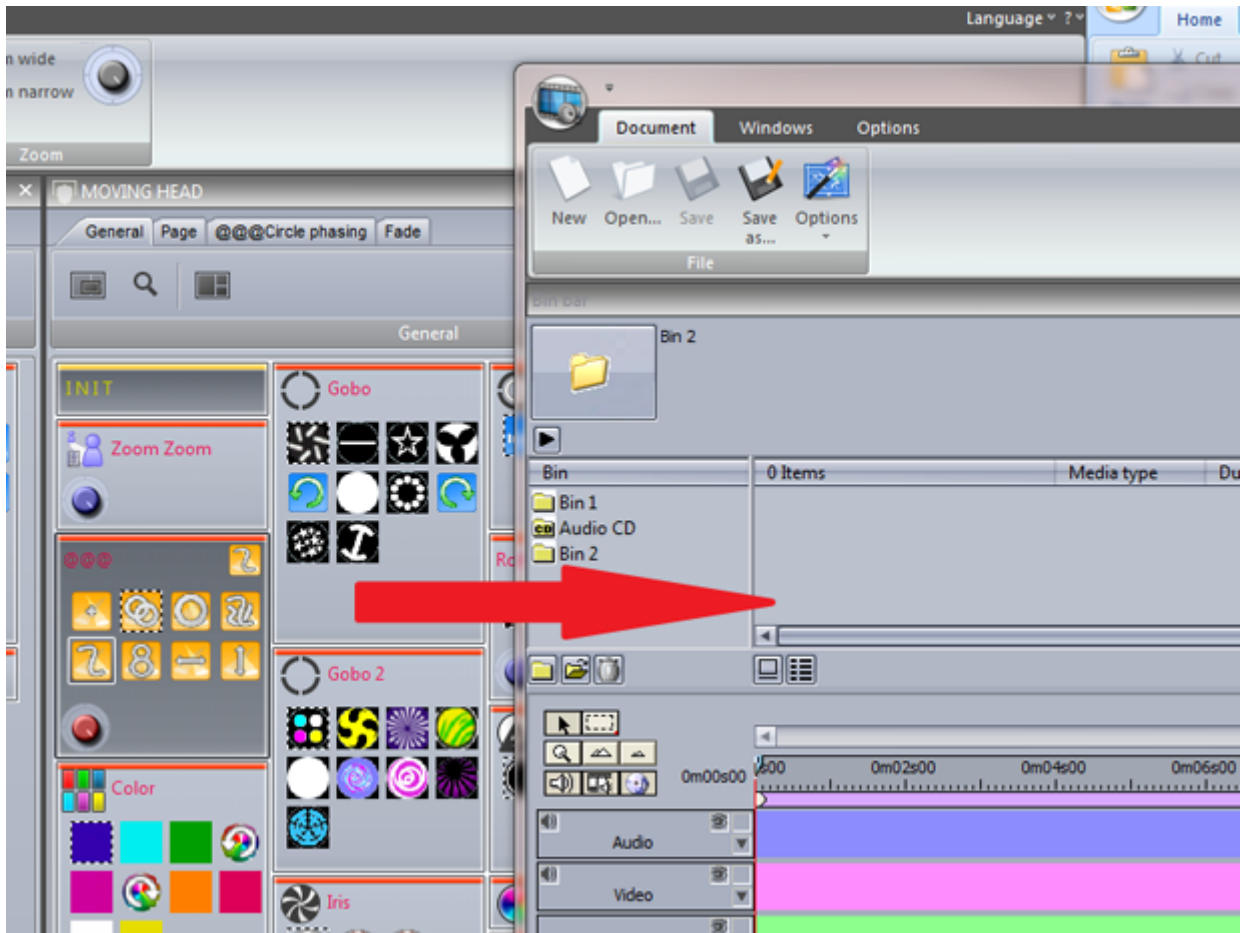


8.1. Getting Started

Easy Show can be opened by clicking here. Check the status of the Easy Show communication in the bottom left corner of the window.

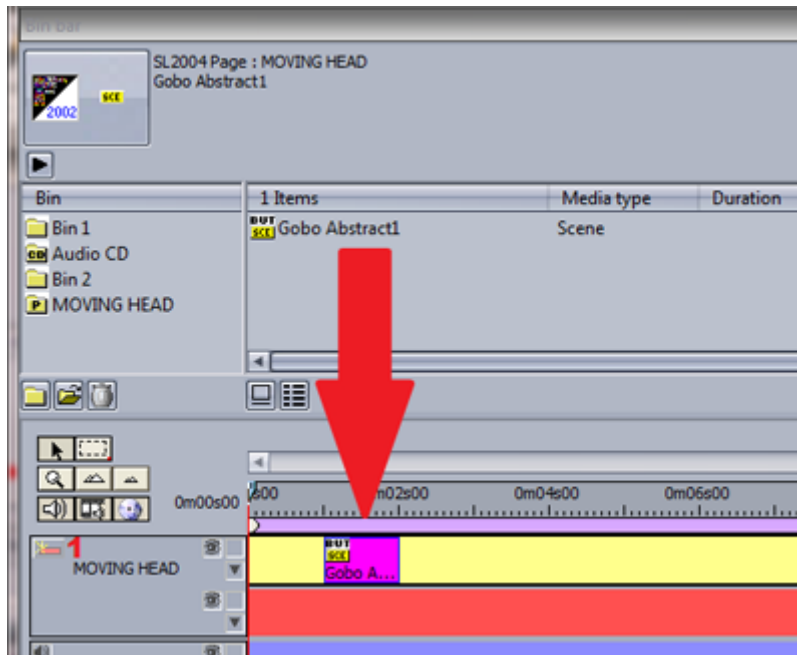


To add a button to Easy Show, simply ctrl+right click and drag the button from the Sunlite Suite 2 window to the clip bin inside the Easy Show window.

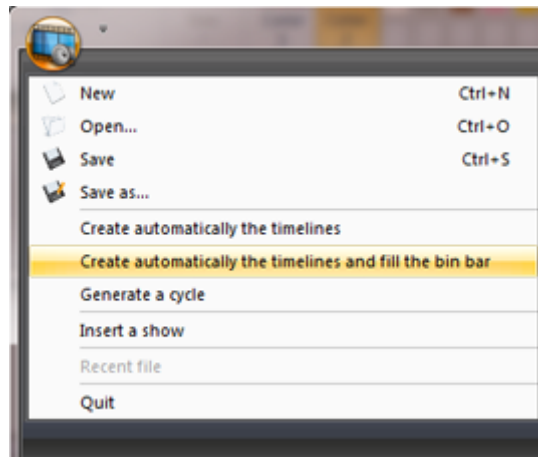


A new track is automatically set up for the page. The scene can now be dragged onto the new track.

Notice that the track is split into two sections. The top section is for SCENES and CYCLES and the bottom section is for SWITCHES. If you need to have more than one Switch activated at a time, click here(1) to create a new Switch timeline.

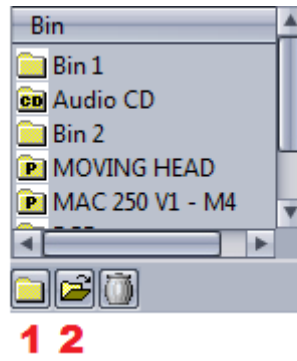


To automatically create a track for each page of your show and to fill the bins with all your lighting buttons, click here.

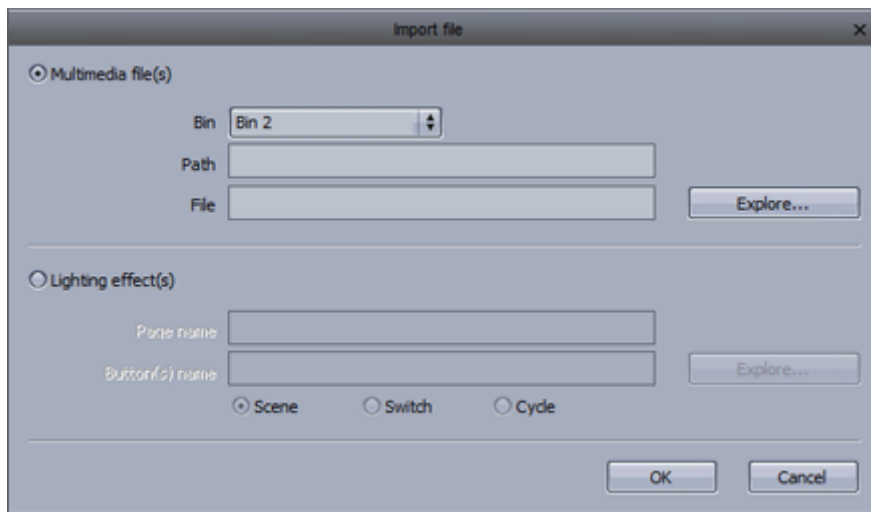


8.2.Creating Timelines Manually

To create a timeline manually, you first need to create a bin. The bin is where you store your lighting scenes, videos or audio files. Each bin corresponds to a track. You can have as many bins as you like for your multimedia files, but you can only have one bin for each page of fixtures. To create a bin, click here(1). To import multimedia files to your new bin, or to import a button to a new page bin, click import(2).



You can import multimedia files or lighting effects from Suite 2 into a bin.



8.3. Timeline Options

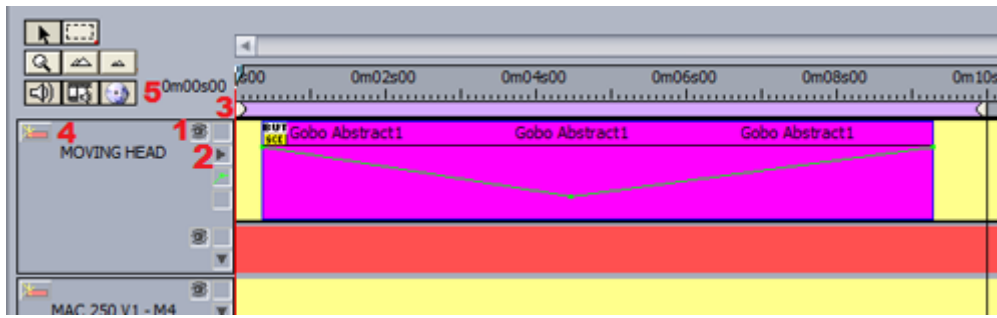
As seen in the previous topic, the timeline is where sequences are built. Clicking here(1) will hide the track from Suite 2.

Tracks can be expanded here(2) for automating the speed and dimmer functions, see the next topic for more information on how to do this.

Click here(3) to lock a track. This will prevent you from accidentally moving the contents.

Extra tracks can be added here(4) if you wish to have more than one switch activated at a time.

Show and hide multimedia tracks here(5).



If you need to move more than one scene at a time, click the block selection tool here(1).

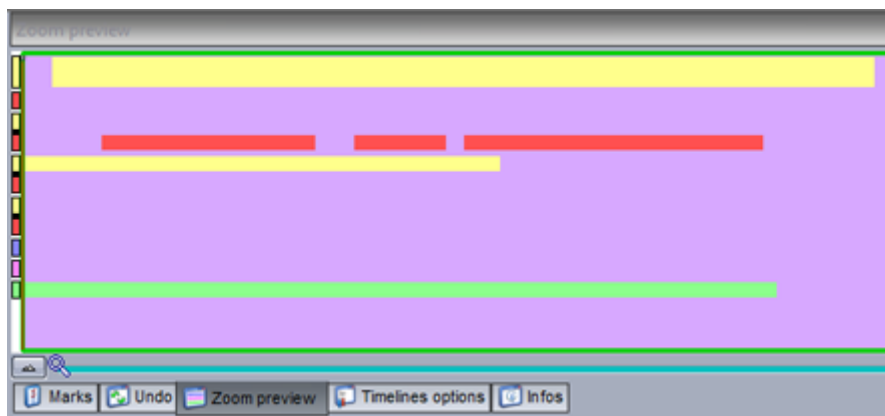
All scenes on a particular track can be selected, or all the scenes in the whole sequence(2).

Zoom in and out of the timeline here(3).



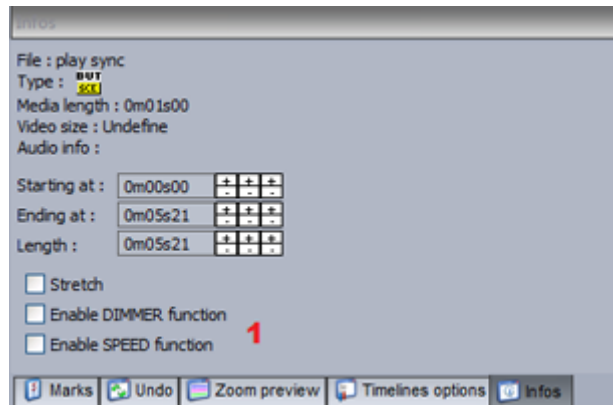
8.4.Other Options

Zoom Preview- This window allows you to easily navigate around the timeline



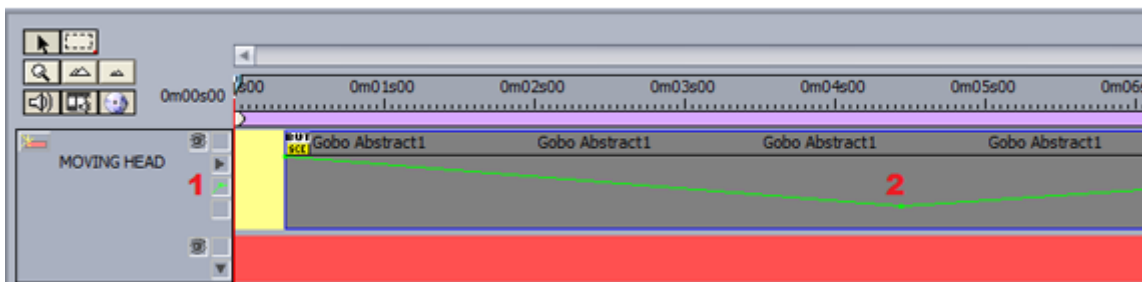
Undo- This window contains a list of our recent actions making it very simple to go back if a mistake has been made.

Infos- This area shows information on the currently selected block. Click here(1) to enable the dimmer and speed functions.

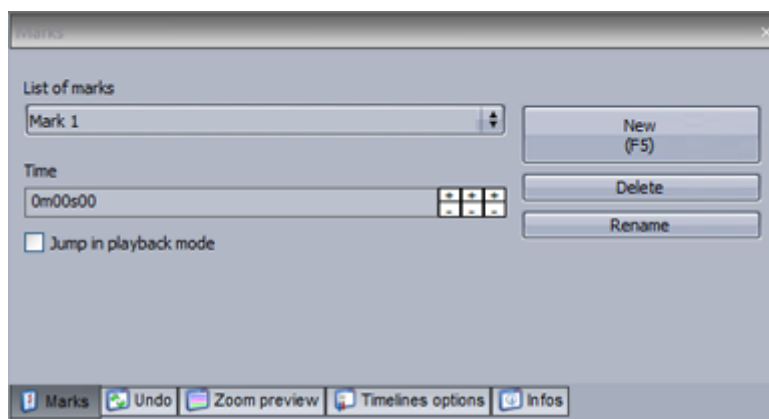


Once the dimmer and speed functions are enabled, click here(1) to edit. To change the brightness of the lighting throughout the scene, draw a line here(2).

Additional points can be created by clicking on the line, and deleted by selecting and dragging away from the track.



Marker points can be added to a timeline. These can be used to stop playback. If "Jump in playback mode" is selected, playback will continue when the marker is reached.



If you are using video, you can view it in full screen by hitting F1.

8.5.Triggering

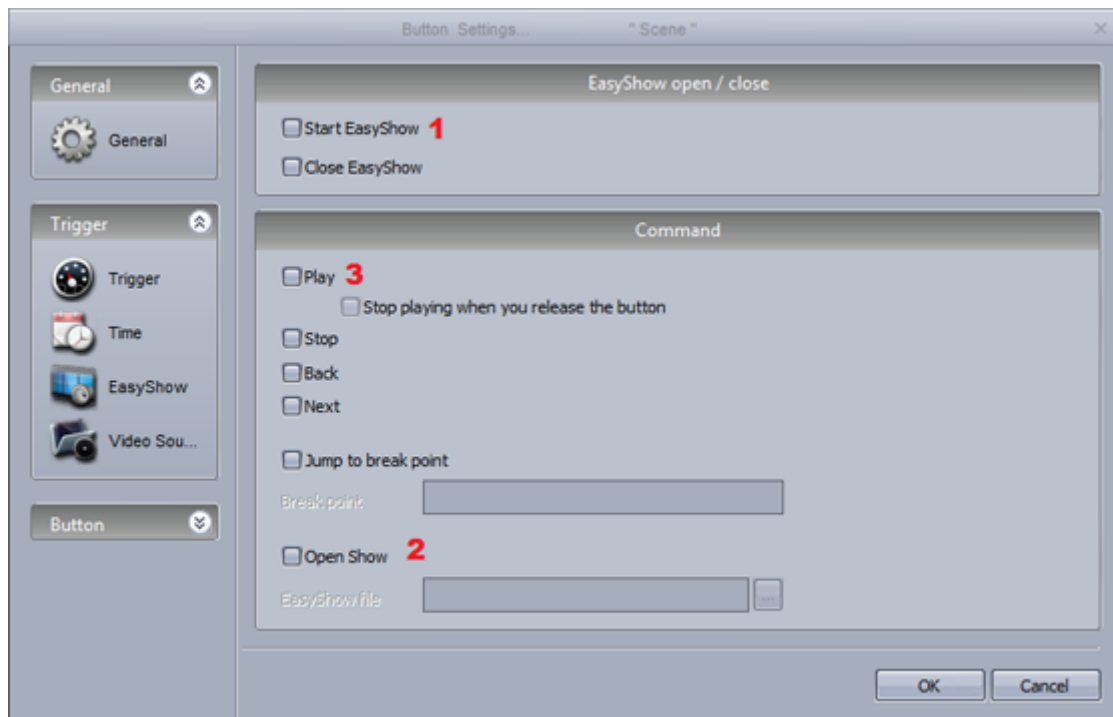
In addition to the playback controls in the Easy Show Monitor window, sequences can also be triggered from buttons in Suite 2. Create a new scene or switch and go to the button settings. Select Easy Show.

Clicking here(1) will start Easy Show when the button is selected.

Open a new show here(2).

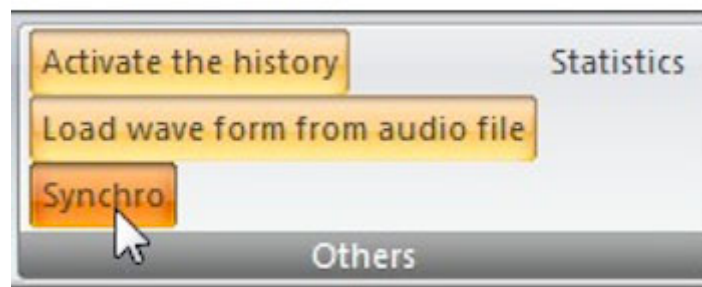
Shows can be played here(3).

Other commands include stopping the show and jumping between markers.



8.6.Synchronization Options

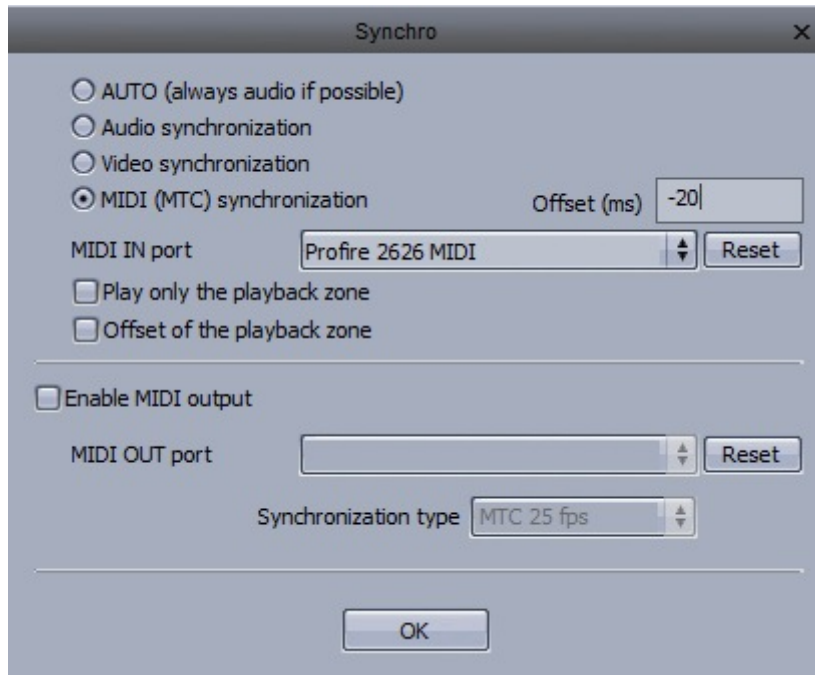
Easy Show has several synchronization options. The Synchro dialog can be found here.



A synchronization device can be chosen here:

- Audio: The timeline will always be synchronized with the audio time. If the audio were to skip (for example, if a higher priority process took place), the timeline would also skip ensuring your lighting is always perfectly timed to the audio
- MIDI Time Code: Timelines can be synchronized with MIDI Time Code (MTC). Ensure that a MIDI interface has been connected to your computer before opening Easy Show. An offset can be set if delays are experienced

Other MIDI Time Code devices can be synchronized from Easy Show. Select Enable MIDI output and select the desired MIDI output device.

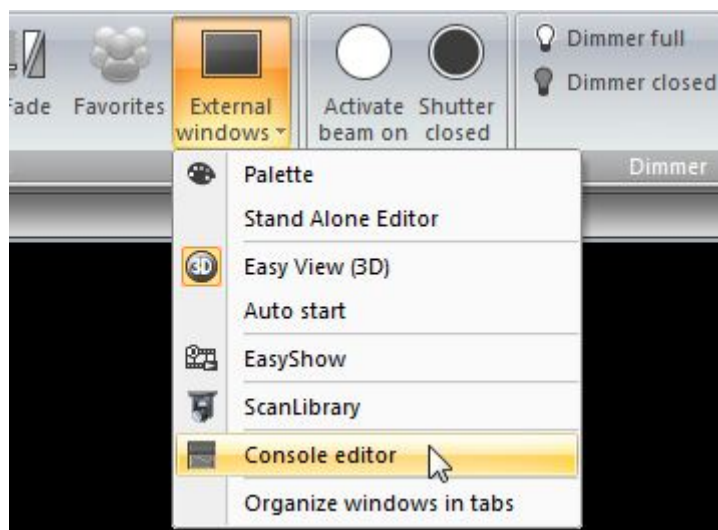


9. Andere Software

9.1. Konsolen Editor

With the console editor, you can create a virtual screen to be controlled via a touchscreen or an iPhone/iPad/Android device using the EasyRemote app. You can also use the console editor to create a graphical representation of your MIDI or DMX controller with moving faders, dials and buttons. These can then be linked to almost all software features. See the Console topic for more information on loading and mapping a pre-made console.

The console editor can be opened from the External Windows menu.



To add a component, select the component from the ribbon and click in the desired place on the console. A list of available components will appear. Click 'Default' to insert a component without a skin. Default components are best for EasyRemote consoles because the component skin is stored within the smartphone/tablet app, therefore the load times are much quicker.

Components can be moved by dragging, be sure that the lock option is disabled in the top right of the ribbon. To re-size an object drag one of the 8 squares. Holding alt and dragging will change the size of the component zone whilst maintaining the size of the component image. Each component zone can contain an image and some text.

The properties of the selected component appear on the right. These include:

- Position

- Size

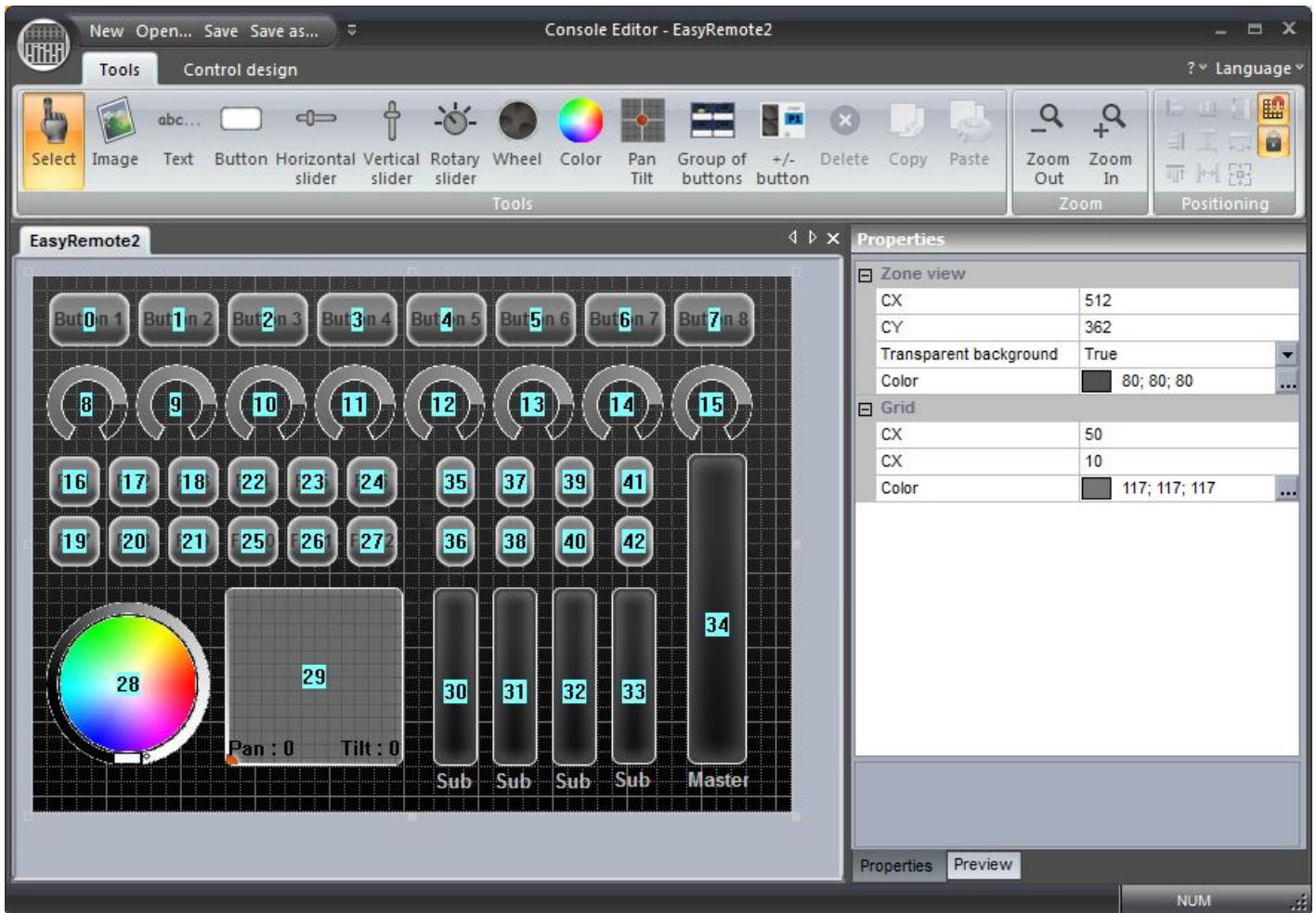
- Group: Components can be added to a 'Group' (or 'Bank'). A 'Group of buttons' object can then be assigned to the group. This allows for different controls to be mapped to the component depending on the selected group button.

- Zone Draw: Here you can set the size of the image, the control design used (.ccd file), and the position and alignment of the image within the zone.

- Text properties. Each zone can contain an image and some text, here you can set the default text, color, font and alignment within the zone.

-Button: Default button behavior can be set here such as 'Flash mode' (the button is released when you release it with the mouse) and MIDI velocity information.

-Data: This is where MIDI and DMX mappings are made. For iPhone/iPad/Android users, EasyRemote mappings are made automatically.

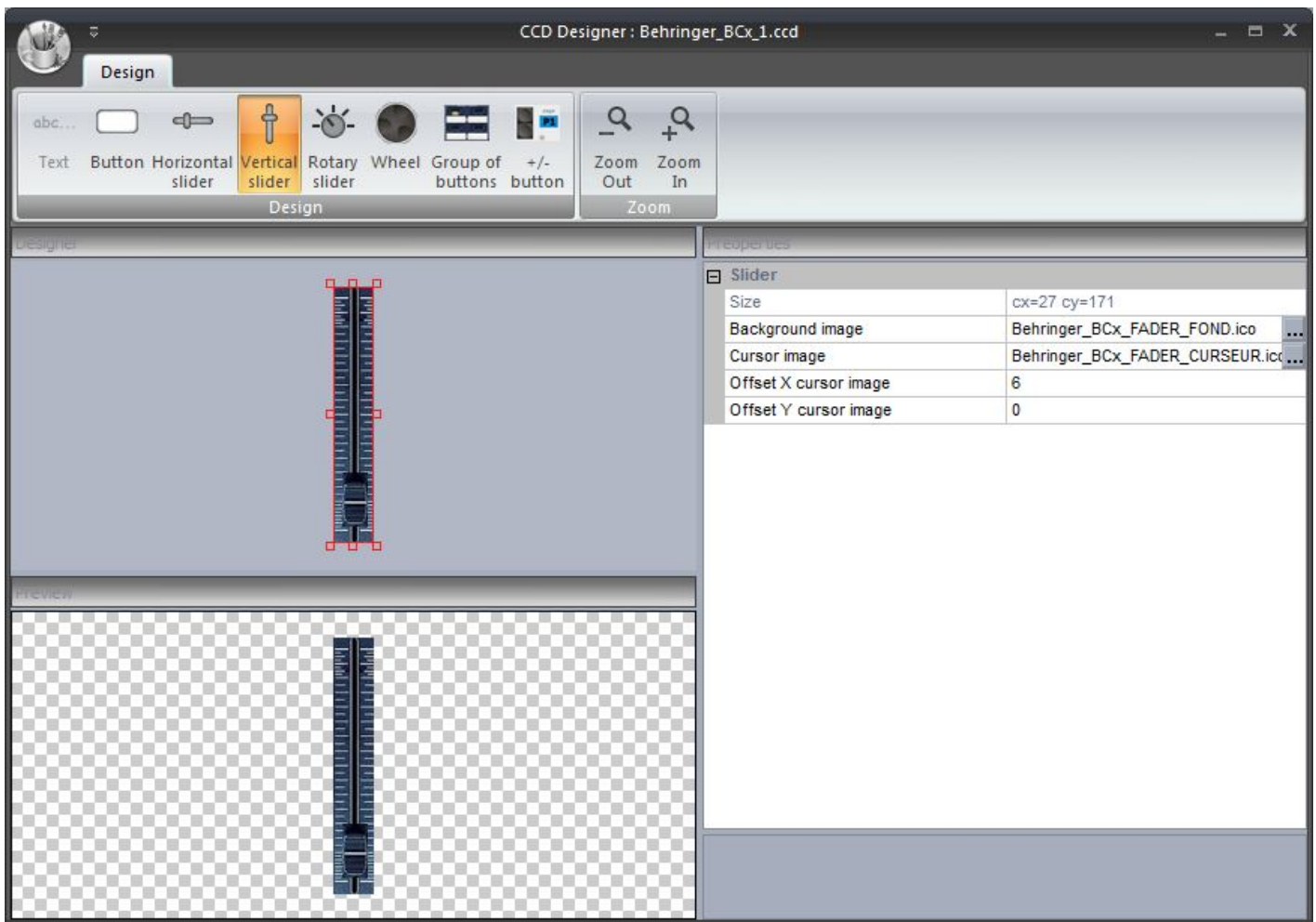


Custom component design

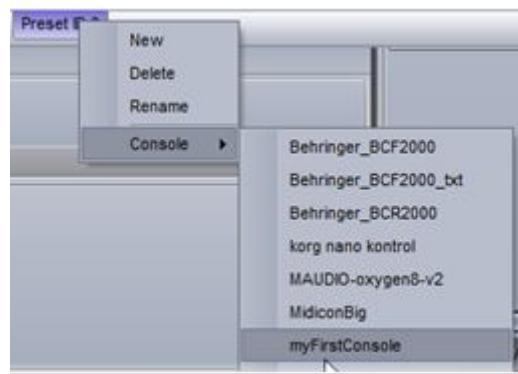
We recommend that 'Default' component designs are used where possible because these can easily be resized, colored, and can be sent over the network to a smartphone or tablet. However in some circumstances it's useful to design a custom skin for a button, fader or dial. The CCD designer can be used for building custom components.

To create a custom component:

- Click the 'Control design' tab
- Click the 'New' button on the ribbon bar, or the 'Edit' button to edit an existing CCD file
- Each CCD file can contain 1 of each component. The component type can be selected from the ribbon bar
- The component design appears at the top and a preview of the component appears at the bottom
- The properties can be adjusted on the right such as image, cursor position, cursor image, dial angle...

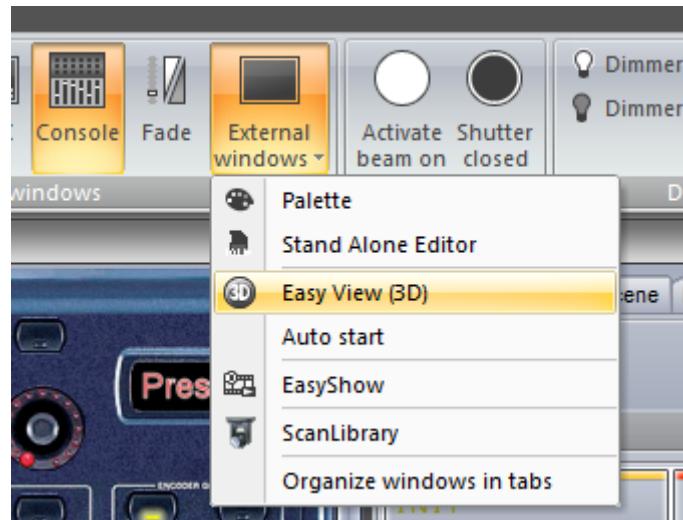


Once your console has been saved, it will appear within the console selection list. See the 'Console (MIDI, DMX, EasyRemote)' topic for more information on mapping a console and assigning software commands.

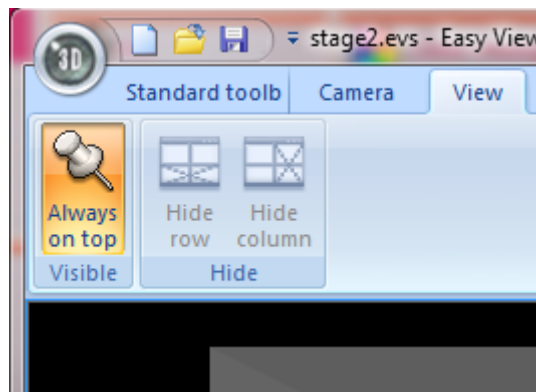


9.2.3D Visualiser

To start the 3D visualizer, select "Easy View (3D)".



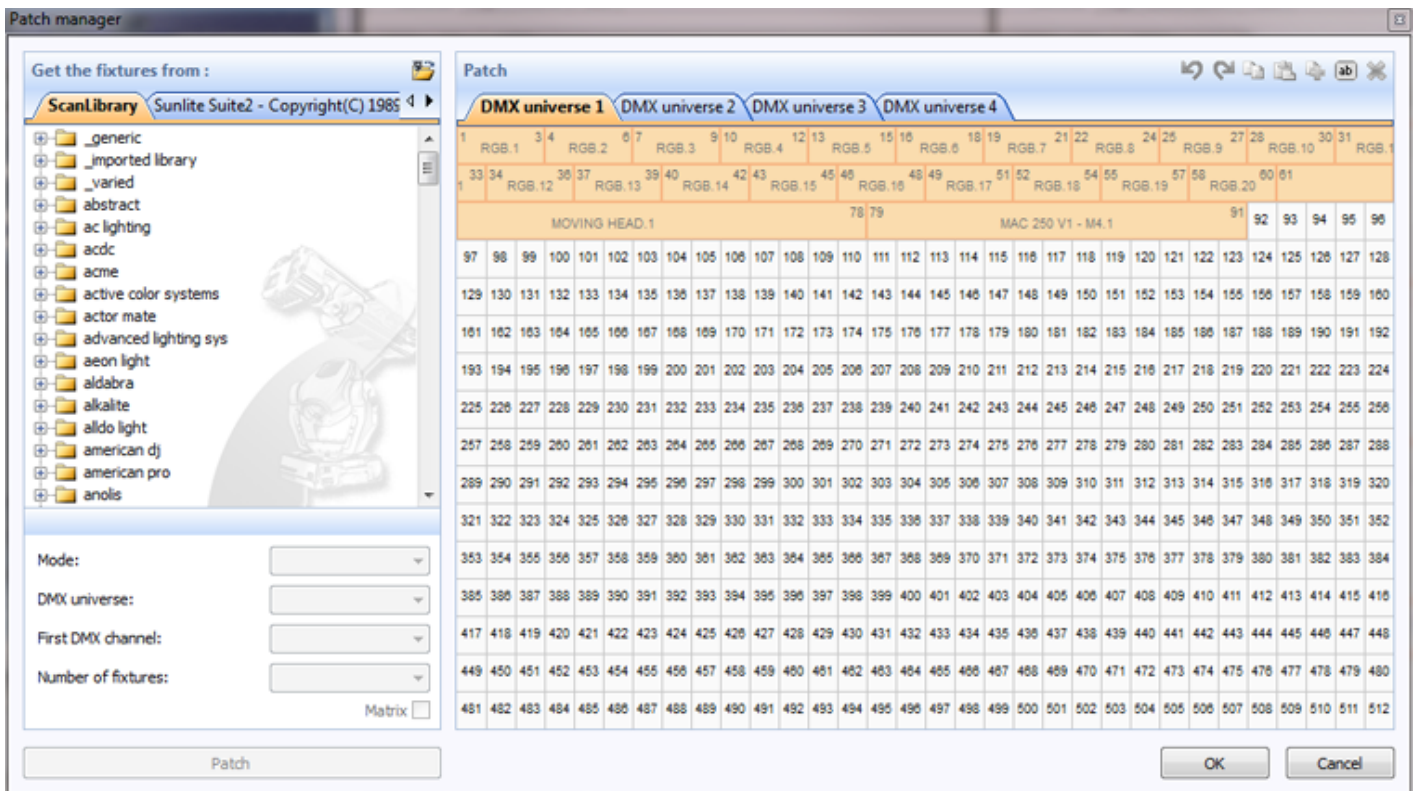
The window will appear on top of all other windows, to disable this feature, select view and click here.



The fixtures in the 3D visualizer will automatically communicate with your fixtures in Sunlite Suite 2. "Controlled by Sunlite Suite 2" is displayed at the bottom.



Sometimes you may have one DMX channel in Suite 2, controlling several fixtures in reality, for example, 1 par can channel may trigger 4 par cans. In this case you will need to patch these extra fixtures within the Visualiser.



For more information on how to use Easy View, see the Magic 3D Easy View topics

9.3. Scan Library Editor

Scan Library allows you to create your own fixture profile to use with Suite 2.

Before creating your own fixture profile, check that it has not already been created by another user, see the SSL forums by logging into your account at www.nicolaudie.com.

If you are editing a fixture that is already in use by Suite 2, you will need to restart Suite 2 before your changes take effect.

If you want to regenerate the pre programmed buttons after modifying a profile, you will need to re-patch the fixtures. The path window can be accessed from the page settings dialog.

Click [here](#) to open the Scan Library Editor.

