
QWERTY- Tastatur- Abkürzungen

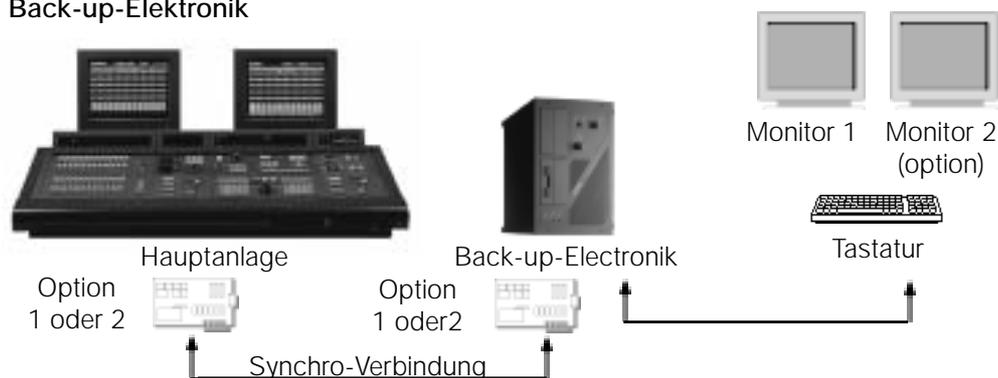
Inhalt

13.A	Installation einer Back-up-Anlage	3
13.A.1	Inbetriebnahme	3
13.A.2	Anwahl der Back-up-Funktion	4
13.B	Verwendung der QWERTY-Tastatur zur Anwahl der Back-up-Elektronik	6
13.B.1	Alphabetische Liste der einzelnen Funktionen	7
13.B.2	Alphabetische Liste der Abkürzungen	10
13.B.3	Funktionsliste, wie auf Pult angeordnet, je nach Arbeitsfeld	13
13.B.3.1	Submaster-Feld	15
13.B.3.2	Motion-Control-Feld	17
13.B.3.3	Spezial-Funktionen-Feld	17
13.B.3.4	Master-Feld	19
13.B.3.5	Playback-Feld	19
13.B.3.6	Kreis/Speicher-Feld	21
13.C	Verwendung der QWERTY-Tastatur auf der Hauptanlage	22
13.D	Verwendung der Tasten-Befehls-Sequenz-Anzeigen-Zeile	22

13.A Installation einer Back-up-Anlage

Durch die Einleitung, den Schnellstart und das Installationskapitel dieses Handbuches haben Sie bereits einiges über verschiedene Back-up-Funktionen erfahren. In diesem Kapitel gehen wir nun davon aus, daß Sie eine VISION 10 RB (Tower-Elektronik) als Back-up-System haben. Es kann jedoch auch jedes andere VISIONs-Modell verwendet werden.

Back-up-Elektronik



Systeminitialisierung (Kaltstart)



Hardware- und Software-Reset

Drücken Sie gleichzeitig die beiden Tasten "ALT" und "H" auf der QWERTY-Tastatur, bevor die Anlage hochfährt. Halten Sie die Tasten nicht zu lange gedrückt, da sonst das Programm nicht hochfährt.

13.A.1 Inbetriebnahme

Beim ersten Einschalten der Anlage oder nach einem Kaltstart, prüfen Sie bitte folgende Einstellungen:

- 1 Der Speicherschutz-Schlüssel ist in Position "Normal"
- 2 Im Anzeige-Feld "Grand-Master" steht 100, bzw. das Feld ist nicht leer, da der Grand-Master-Fader auf 0 steht. Außerdem sollte in diesem Feld auch nicht "OFF" angezeigt sein, was die Aktivierung der Black-Out-Taste symbolisiert.

Für die Einstellungen auf der Back-up-Anlage, verwenden Sie die Tastatur:

- LI (live), um den LIVE-Modus anzuwählen
- V (value/Wert [des virtuellen Master-Faders])
- FF (full fire/100%)
- BO (Black-Out)
- LI (live)

Wichtig :

Wenn Sie diese Einstellungen nicht zu Beginn überprüfen bzw. richtig einstellen, so können die Funktionen im Synchro-Betrieb den gegenteiligen Effekt haben.

Die eingegebenen Befehle sind die Abkürzungen für die in Klammern angegebenen Befehle. Sie müssen nicht unbedingt in Großbuchstaben eingegeben werden, in diesem Handbuch werden wir Sie jedoch groß schreiben, um sie klar von anderem Text unterscheiden zu können. Ein vollständige Liste der Abkürzungen finden Sie am Ende dieses Kapitels.

13.A.2 Anwahl der Back-up-Funktion

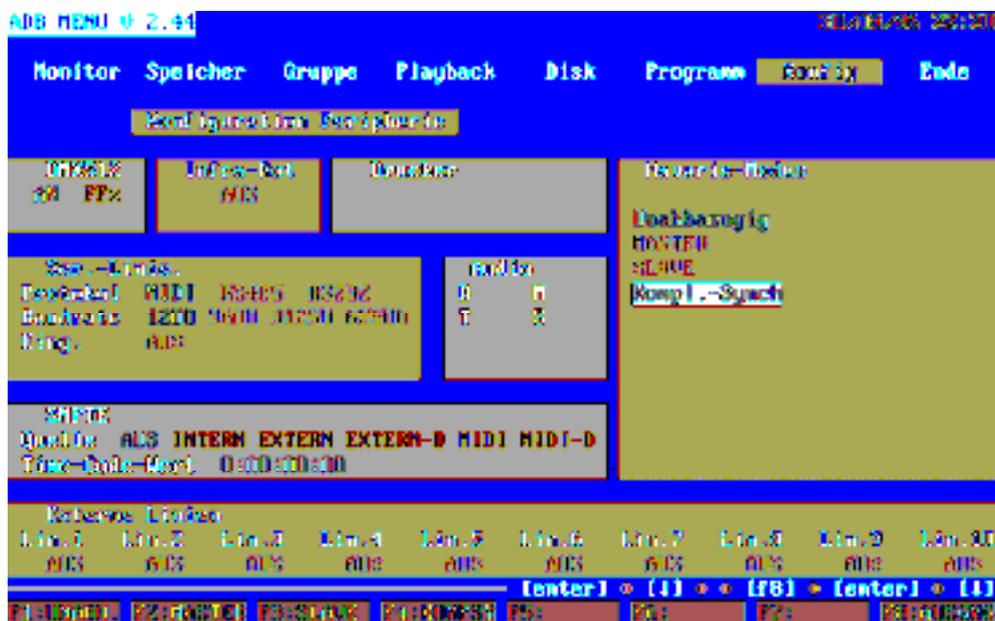
Sowohl die Haupt- als auch die Havarieanlage können jeweils beide vier verschiedenen Funktionen im Gegensatz zur jeweils zweiten Maschine haben. Wählen Sie nun aus, wie sich die beiden Pulte zueinander verhalten sollen. Diese Einstellung wird über das Menü vorgenommen und ist auf allen Maschinen gleich:

Taste MENUE selektieren (oder MN eingeben oder F9-F12 betätigen)

F7 anwählen (Konfigurationsmenü)

F1 auswählen (Peripherie)

Der Peripheric-Bildschirm zeigt



In diesem Fall interessieren wir uns nur für das rechtsseitige Feld "Havarie-Modus".

Der entsprechende Modus wird durch den Cursor ausgewählt und durch die ENTER-Funktion bestätigt.

UNABHAENGIG Beide Maschinen arbeiten vollkommen unabhängig voneinander. Jede ausgeführte Funktion auf Maschine 1 hat keinerlei Einfluß auf Maschine 2 - und umgekehrt.

MASTER Das Pult arbeitet als Master-Maschine, die eine zweite Maschine kontrolliert, welche automatisch in den Slave - Modus geschaltet wird. Die zweite Maschine (Slave) folgt den Anweisungen der ersten.

SLAVE Gegenteil von MASTER. Das Pult folgt den Anweisungen der zweiten Maschine, die automatisch in den Master-Modus geschaltet wird.

KOMPL.SYNCHRO Beide Maschinen sind komplett bidirektional synchronisiert. Jede Pult-Funktion wird gleichzeitig parallel auf der anderen Maschine ausgeführt, was somit ein volles Back-up-System gewährleistet. Hat somit eine Maschine ein technisches Problem, so kann übergangslos auf der zweiten Maschine weitergearbeitet werden. Es gibt einige Funktionen, die nicht gleichzeitig auf beiden Pulten ausgeführt werden können (Siehe Anmerkungen weiter unten).

Um zwei Maschinen in den Synchro-betrieb zu bringen, müssen beide Pulte über eine Synchro-Options-Karte verfügen.

Werden zwei Maschinen im Master/Slave-Modus verwendet, so wird die zweite Maschine immer automatisch komplementär zur ersten konfiguriert. Werden die Maschine angeschaltet, so wird die zuerst eingeschaltete Maschine zur Master-Maschine, auch dann, wenn zuvor beim ausschalten die zweite Maschine Master war. Schalten Sie deshalb die Anlagen immer in der Reihenfolge ein, daß zuerst die Mastermaschine aktiviert wird. Müssen Sie einmal die Master/Slave-Konfiguration ändern, so paßt sich die zweite Maschine immer automatisch der ersten an.

Anmerkung:

Zeitweise kann die Software nicht alle Funktionen im Synchrobetrieb gleichzeitig ausführen. Möchten Sie beispielsweise auf der Festplatte C:\ abspeichern, so müssen Sie dies zunächst auf der einen und dann auf der anderen Maschine vornehmen. Es kann nicht gleichzeitig auf zwei Disketten geschrieben werden, eine Diskette kann aber auf beiden Systemen eingelesen werden. Eine auf Diskette gespeicherte Show muß daher auf beiden Maschinen separat eingelesen werden., bevor zwei Maschinen im vollen Synchro-Betrieb arbeiten können. Wird die Show nur in eine Maschine eingeladen, gibt das zweite Pult Fehlermeldungen aus, wenn Informationen eingelesen werden sollen, die dort nicht vorhanden sind. Neue Speicher, Gruppen, etc.. können jedoch weiterhin auf beiden Maschinen erstellt werden.

Prüfen Sie bitte vor Arbeitsbeginn aufmerksam die Konfiguration beider Maschinen, die korrekt geladene Showprogrammierung und die Stellung der Master-Fader.

13.B Verwendung der QWERTY-Tastatur zur Anwahl der Back-up-Elektronik

Eine Back-up-VISION ist eine ganz normale VISION ohne Bedien-Tasten. Dies bedeutet, daß die komplette Havarie-Elektronik genau identisch mit der Hauptanlage ist, der Verzicht auf ein Benutzeroberfläche spart dabei Platz und Kosten. Viele Kunden wählen jedoch auch eine zweite VISION 10/ST2 als Back-up-System, wenn der nötige Platz und das Budget vorhanden ist.

Eine Back-up-VISION ist ein vollständig funktionsfähiges VISIONs-System und kann daher vollkommen autonom verwendet werden. Der einzigste Weg um eine Back-up-VISION zu bedienen ist die QWERTY-Tastatur.

Wie bereits zuvor erwähnt, können alle Funktionen durch die Eingabe von zwei oder drei Buchstaben plus der eventuellen Eingabe einer Ziffernkombination ausgeführt werden. Normalerweise entsprechen die Abkürzungen den ersten beiden Buchstaben der Funktion selbst, wobei es jedoch einige ausnahmen gibt. So ist das Äquivalent für MENUE beispielsweise MN anstatt ME. Dies ist deshalb der Fall, da ME bereits die Abkürzung für MEMORY (Speicher) ist. Die Abkürzungen werden in drei verschiedenen Arten aufgelistet: 1) alphabetisch sortiert nach Funktion, 2) alphabetisch sortiert nach Abkürzung und 3) je nach örtlicher Anordnung in einem Arbeitsfeld auf der Pultoberfläche. Fader-Werte können entweder über die Eingabe des Wertes (VALUE) über die Tastatur angegeben werden Beispiel: SM04 V5 bedeutet Submaster 4, Fader auf 50%. Der neue virtuelle Submaster-Register-Fader-Wert wird rot im Submaster-Info-Feld angezeigt. Außerdem kann der Wert auch über die Page Up/ Page Down-Richtungstasten erhöht oder erniedrigt werden. Beispiel V PgUp oder V PgDn.

Ebenso können auch die Werte der virtuellen Fader Grand-Master, Auditorium und Geschwindigkeitskontrolle verändert werden. Die Werte der virtuellen Fader werden rot am Bildschirm angezeigt.

Wann immer es einen Unterschied zwischen dem virtuellen und dem tatsächlichen Fader-Wert gibt, so kann die manuelle Kontrolle über den fader wieder dadurch erlangt werden, daß man den Fader auf oder ab bewegt, um den virtuellen Wert und den Fader zu synchronisieren (vergleiche synchronisieren der Effektgeschwindigkeit und manuelles Überblenden).

Anmerkung:

Es gibt keine Abkürzung GM für Grand-Master. Um den Grand-Master-Wert zu verändern, muß der LIVE-Modus angewählt werden, und der Wert dort geändert werden: LI, V, PgDn, LI.

13.B.1 Alphabetische Liste der einzelnen Funktionen

Spezialfunktionen	
QWERTY-Tasten	Funktion VISION
ALT	ALT
Leertaste	Clear
Funktionstasten	Funktionstasten (vergl. VISION)
Page up / Seite hoch	Fader-Wert erhöhen (Rad ↺)
Page down / Seite runter	Fader-Wert erniedrigen (Rad Ø)
+	+
-	-
cursorstasten	wie VISION
F9-F12	Menü
LI,V,FF (oder # oder Pg Up - Pg Dn)	Grand-Master-Fader-Wert
AD,V,FF(oder # oder Pg Up - Pg Dn)	Auditorium-Fader-Wert
>	Schritt vorwärts (Schritt →)
<	Schritt rückwärts (Schritt ←)
*	AT (auf)
<—, —>	bis (engl. THRU) (TAB)
?	Hilfe
%	AT(%) (auf)

Add Step (Schritt addieren)	AS
All (Alles)	AL
At (auf)	AT
Audio / MIDI	AM
Auditorium	AD
Auto	AU
Bank	BA
Black-Out	BO
ByPass	BP
Channel (Kreis)	CH
Chase Number (Lauflicht-Nummer)	CN
Clear	CL oder Leertaste
ClipBoard	CB
Colour (Farbe)	CO
Copy (Kopie)	CP
Cut (Playback-Nummer)	CU# CU1 für Playback 1 oder CU2 für Playback 2
Dimmer	DI
Dimmer Law (Dimmer-Kurve)	DL
Down Time (Ausblendzeit)	DT
Edit Memory (Speicher editieren)	EM
Effekt-Nummer	EN
Erase (Löschen)	ER
Erase Step (Schritt löschen)	ES
Fade (Überblendung)	FA
Flash (Blitz)	FL

Flash (Blitz) eines Submasters	FX#	(für einstellige Ziffer kann eine führende 0 eingegeben werden); Beispiel: FX01 oder FX1 ENTER
Free (Freisetzen)	FR	
From Disk (Von Disk)	FD	
Full Fire (100%)	FF	
Funktionstastenummer	F#	
GO (Playback-Nummer)	GO#	GO1 für Playback 1 oder GO2 für Playback 2
Go Back (Zurück) (Playback-Nummer)	GB#	GB1 für Playback 1 oder GB2 für Playback 2
GO Effekt (starte Eff.) (In Eff.-Register) Gruppe	GE GR	
Help (Hilfe)	HE	oder ?
Hold (Anhalten) (Playback-Nummer)	HO	HO1 für Playback 1 oder HO2 für Playback 2
Inhibit (Hemmen)	IN	
Softkey-Nummer	K#	# = zwischen 1 und 7
Last (letzter)	LA	
Live	LI	
Load (Laden)	LO	
Loop-Nummer	LN	
Makro	MA	(für einstellige Ziffer kann eine führende 0 eingegeben werden); Beispiel: MA09 oder MA9 ENTER
Makro-Nummer	M#	Nur für Makros 1 bis 6
Memory (Speicher)	ME	
Memory protect on (Speich.schutz ein)	MP+	
Memory protect off (Speich.schutz aus)	MP-	
Menü	MN	
Monitor-Nummer	MO#	MO1, MO2 oder MO3
Motion Control	MC	
Motion-Library (Bibliothek)	ML	
Next (Nächster)	NE	
Ove +	O+	
Ove -	O-	
Zero Percent (Null Prozent)	OO	Buchstaben oder Ziffer 0

Part Load (Teil-Laden)	PL	
Patch	PA	
Pile (Stapeln) (Playback-Nummer)	PI#	P11 für Playback 1 oder P12 für Playback 2
Playback (Submaster-Modus)	PB	
Preset (Vorbereitung)(Playb.-Nummer)	P#	P1 für Playback 1 oder P2 für Playback 2
Print (Drucken)	PR#	
Record Key (Taste speichern)	RK	
Record Live (Live speichern)	RL	
Record Memory (Speicher erstellen)	RM	
Return (Zurück)	RE	
Run (Start)	RU	
Sequenz (Playback-Nummer)	SE#	SE1 für Playback 1 oder SE2 für Playback 2
Softkey-Nummer	K#	# = zwischen 1 und 7
Solo	SO	
Stage-Register-Nummer (Bühne)	S#	S1 für Playback 1 oder S2 für Playback 2
Schritt vorwärts (Schritt →)	>	Step (Schritt)ST
Schritt rückwärts (Schritt ←)	<	
Submaster-Register-Nummer	SM#	(für einstellige Ziffer kann eine führende 0 eingegeben werden)
Test	TE	
Thru (bis)	TH	oder ← → (TABulator-Taste)
To disk (Nach Disk)	TD	
Transition (Übergang)	TR	
Typ	TY	
Up Time (Einblendzeit)	UT	
Value(Wert)/10 pro Prozent	V#	
Value(Wert) abgestuft	V/PgUp - PgDn	
Wait Time (Wartezeit)	WT	
Digitalrad	PgUp	Page Up = Rad ↑
	PgDn	Page Down = Rad ↓
Encoder Radnummer	W#	Motion-Controller
Zero (Null) Prozent	OO	Buchstaben oder Ziffer 0

(13.B.2 Alphabetische Liste der Abkürzungen

Spezialfunktionen	
QWERTY-Tasten	Funktion VISION
ALT	ALT
Leertaste	Clear
Funktionstasten	Funktionstasten (vergl. VISION)
Page up / Seite hoch	Fader-Wert erhöhen (Rad ≠)
Page down / Seite runter	Fader-Wert erniedrigen (Rad Ø)
+	+
-	-
cursorstasten	wie VISION
F9-F12	Menü
LI,V,FF (oder # oder Pg Up - Pg Dn)	Grand-Master-Fader-Wert
AD,V,FF(oder # oder Pg Up - Pg Dn)	Auditorium-Fader-Wert
>	Schritt vorwärts (Schritt →)
<	Schritt rückwärts (Schritt ←)
*	AT (auf)
<—, —>	bis (engl. THRU) (TAB)
?	Hilfe
%	AT(%) (auf)

AT	At (auf)	
AD	Auditorium	
AL	All (Alles)	
AM	Audio / MIDI	
AS	Add Step	(Schritt addieren)
AU	Auto	
BA	Bank	
BO	Black-Out	
BP	ByPass	
CB	ClipBoard	
CH	Channel (Kreis)	
CL	oder Leertaste	Clear
CN	Chase Number	(Lauflicht-Nummer)
CO	Colour	(Farbe)
CP	Copy	(Kopie)
CU#	Cut (Playback-Nummer)	CU1 für Playback 1 oder CU2 für Playback 2
DI	Dimmer	
DL	Dimmer Law	(Dimmer-Kurve)
DT	Down Time	(Ausblendzeit)
EM	Edit Memory	(Speicher editieren)
EN	Effekt-Nummer	
ER	Erase	(Löschen)
ES	Erase Step	(Schritt löschen)

F#	Funktionstastenummer	
FA	Fade (Überblendung)	
FD	From Disk (Von Disk)	
FF	Full Fire (100%)	
FL	Flash (Blitz)	
FR	Free (Freisetzen)	
FX#	Flash (Blitz)	eines Submasters (für einstellige Ziffer kann eine führende 0 eingegeben werden); Beispiel: FX01 oder FX1 ENTER
GB#	Go Back (Zurück)	(Playback-Nummer) GB1 für Playback 1 oder GB2 für Playback 2
GE	GO Effekt (starte Eff.)	(In Eff.-Regist.)
GO#	GO (Playback-Nummer)	GO1 für Playback 1 oder GO2 für Playback 2
GR	Gruppe	
HE	Help (Hilfe)	oder ?
HO	Hold (Anhalten)	(Playback-Nummer) HO1 für Playback 1 oder HO2 für Playback 2
IN	Inhibit (Hemmen)	
K#	Softkey-Nummer	# = zwischen 1 und 7
LA	Last (letzter)	
LI	Live	
LN	Loop-Nummer	
LO	Load (Laden)	
M#	Makro-Nummer	Nur für Makros 1 bis 6
MA#	Makro	(für einstellige Ziffer kann eine führende 0 eingegeben werden); Beispiel: MA09 oder MA9 ENTER
MC	Motion Control	
ME	Memory	(Speicher)
ML	Motion-Library	(Bibliothek)
MN	Menü	
MO#	Monitor-Nummer	MO1, MO2 oder MO3
MP+	Memory protect on	(Speich.schutz ein)
MP-	Memory protect off	Speich.schutz aus)
NE	Next (Nächster)	
O+	Ove +	
O-	Ove -	
OO	Zero Percent	(Null Prozent) Buchstaben oder Ziffer 0
P#	Preset (Vorbereitung)	(Playb.-Nummer) P1 für Playback 1 oder P2 für Playback 2
PA	Patch	
PB	Playback	
PI#	Pile (Stapeln)	(Playback-Nummer) PI1 für Playback 1 oder PI2 für Playback 2
PL	Part Load (Teil-Laden)	
PR#	Print (Drucken)	

RE	Return (Zurück)	
RK	Record Key (Taste speichern)	
RL	Record Live (Live speichern)	
RM	Record Memory (Speicher erstellen)	
RU	Run (Start)	
S#	Stage-Register-Nummer (Bühne)	S1 für Playback 1 oder S2 für Playback 2
SE#	Sequenz	(Playback-Nummer) SE1 für Playback 1 oder SE2 für Playback 2
SM#	Submaster-Register-Nummer	(für einstellige Ziffer kann eine führende 0 eingegeben werden)
SO	Solo	
ST	Step (Schritt)	
TD	To disk (Nach Disk)	
TE	Test	
TH	Thru (bis)	
TL	Take Live (Live übernehmen)	
TM	Take Memory (Speicher übernehmen)	
TR	Transition (Übergang)	
TY	Typ	
UT	Up Time (Einblendzeit)	
V#	Value(Wert)/10 pro Prozent	
V/PgUp - PgDn		Value(Wert) abgestuft
W#	Encoder Radnummer	Motion-Controller
WT	Wait Time (Wartezeit)	
OO	Zero (Null) Prozent	Buchstaben oder Ziffer 0

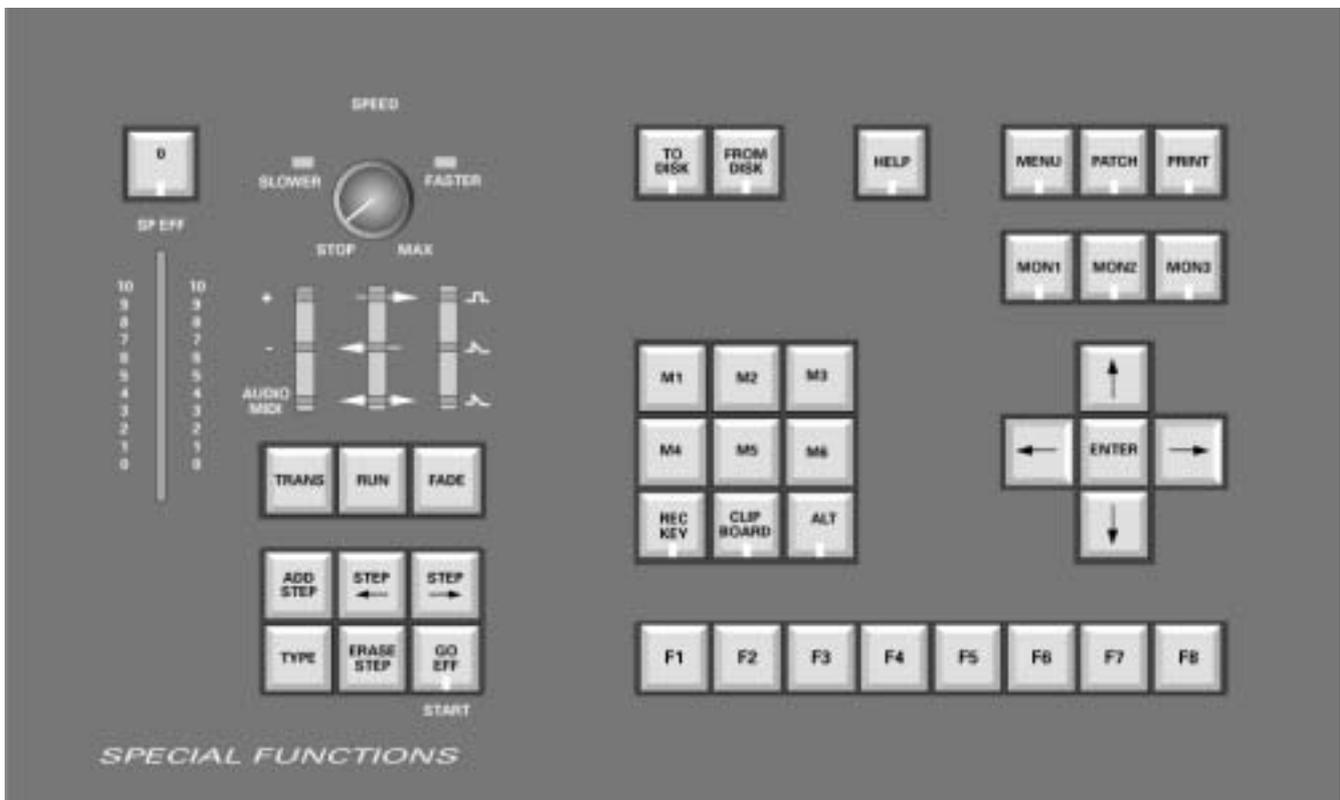
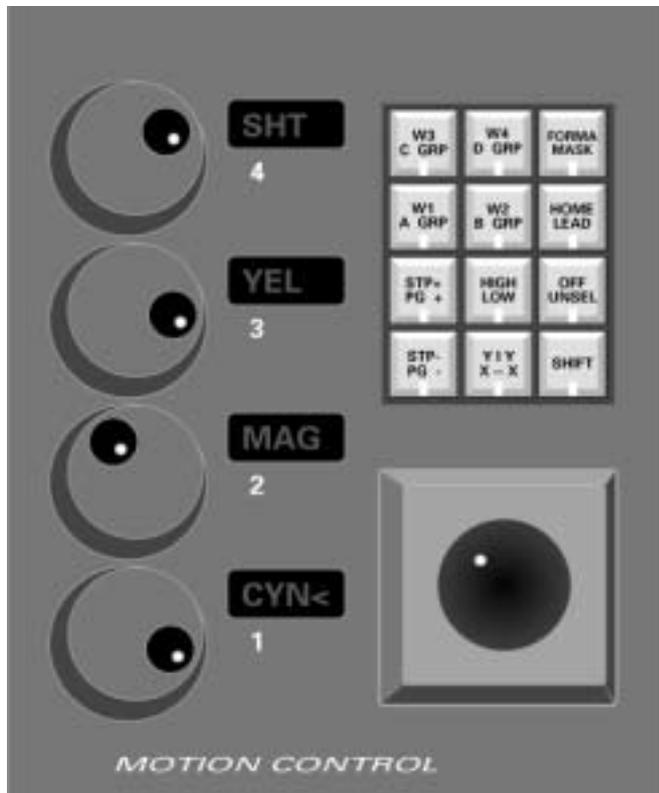
13.B.3 Funktionsliste, wie auf Pult angeordnet, je nach Arbeitsfeld

Spezialfunktionen

QWERTY-Tasten	Funktion VISION
ALT	ALT
Leertaste	Clear
Funktionstasten	Funktionstasten (vergl. VISION)
Page up / Seite hoch	Fader-Wert erhöhen (Rad ↺)
Page down / Seite runter	Fader-Wert erniedrigen (Rad ⌚)
+	+
-	-
cursorstasten	wie VISION
F9-F12	Menü
LI,V,FF (oder # oder Pg Up - Pg Dn)	Grand-Master-Fader-Wert
AD,V,FF(oder # oder Pg Up - Pg Dn)	Auditorium-Fader-Wert
>	Schritt vorwärts (Schritt →)
<	Schritt rückwärts (Schritt ←)
*	AT (auf)
<—, —>	bis (engl. THRU) (TAB)
?	Hilfe
%	AT(%) (auf)

13.B.3.1 Submaster-Feld

Audio / MIDI	AM	
Auto	AU	
ByPass	BP	
Flash (Blitz)	FL	
Flash (Blitz) eines Submasters	FX#	(für einstellige Ziffer kann eine führende 0 eingegeben werden); Beispiel: FX01 oder FX1 ENTER
Inhibit (Hemmen)	IN	
Playback	PB	
Softkey-Nummer	K#	# = zwischen 1 und 7
Solo	SO	
Submaster-Register-Nummer	SM#	(für einstellige Ziffer kann eine führende 0 eingegeben werden)
Value(Wert)/10 pro Prozent	V#	
Value(Wert) abgestuft	V/PgUp - PgDn	



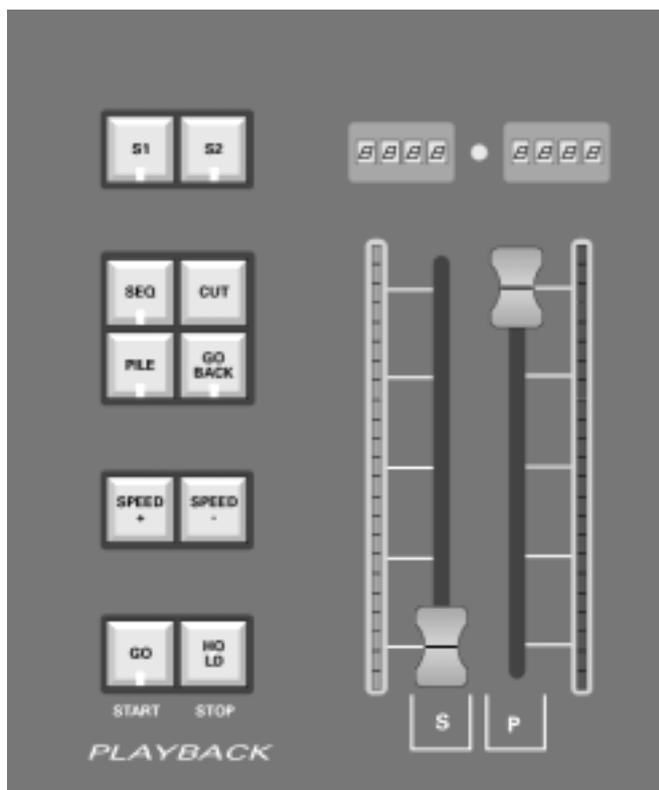
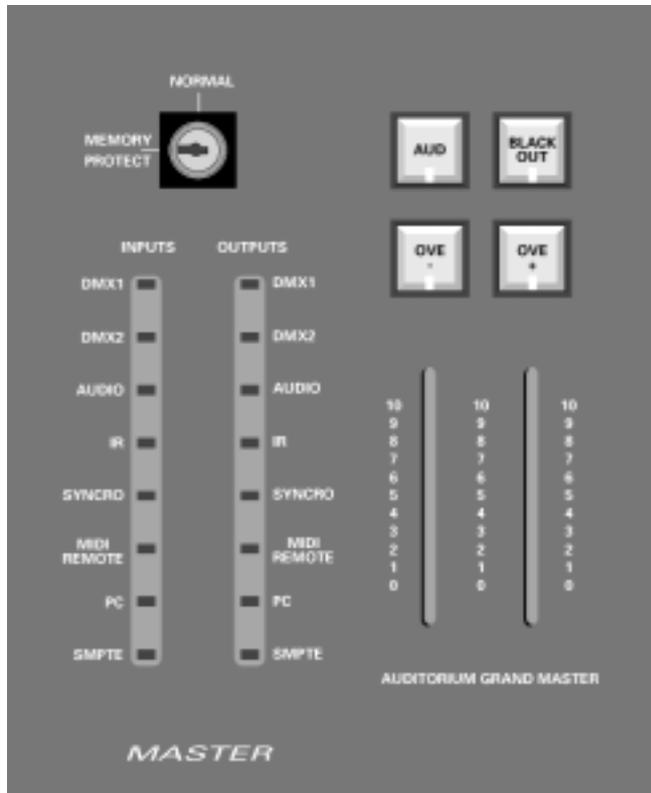
13.B.3.2 Motion-Control-Feld

Encoder Radnummer	W#	Motion-Controller
	WM	Motion-Controller

13.B.3.3 Spezial-Funktionen-Feld

Alle Funktions- und Cursortasten

Add Step (Schritt addieren)	AS	
ClipBoard	CB	
Erase Step (Schritt löschen)	ES	
Fade (Überblendung)	FA	
From Disk (Von Disk)	FD	
Funktionstastenummer	F#	
GO Effekt (starte Eff.)	GE	(In Eff.-Register)
Help (Hilfe)	HE	oder ?
Menü	MN	
Monitor-Nummer	MO#	MO1, MO2 oder MO3
Patch	PA	
Print (Drucken)	PR#	
Record Key (Taste speichern)	RK	
Run (Start)	RU	
Schritt vorwärts (Schritt →)	>	
Schritt rückwärts (Schritt ←)	<	
To disk (Nach Disk)	TD	
Transition (Übergang)	TR	
Typ	TY	



13.B.3.4 Master-Feld

Auditorium	AD	
Auditorium Fader		Wählen Sie zunächst das Auditorium mit AD an und wählen Sie dann V/PgUp - PgDn
Black-Out	BO	
Grand-Master-Fader		wählen Sie zunächst Live (LI) und wählen Sie dann V/PgUp - PgDn
Memory protect on	MP+	(Speich.schutz ein)
Memory protect off	MP-	(Speich.schutz aus)
Ove +	O+	
Ove -	O-	

13.B.3.5 Playback-Feld

Cut (Playback-Nummer)	CU#	CU1 für Playback 1 oder CU2 für Playback 2
GO (Playback-Nummer)	GO#	GO1 für Playback 1 oder GO2 für Playback 2
Go Back (Zurück) (Playback-Nr)	GB#	GB1 für Playback 1 oder GB2 für Playback 2
Hold (Anhalten) (Playback-Nr)	HO	HO1 für Playback 1 oder HO2 für Playback 2
Pile (Stapeln) (Playback-Nr)	PI#	PI1 für Playback 1 oder PI2 für Playback 2
Preset (Vorbereitung)(Playb.-Nr)	P#	P1 für Playback 1 oder P2 für Playback 2
Sequenz (Playback-Nur)	SE#	SE1 für Playback 1 oder SE2 für Playback 2
Speed +/Speed - (Geschwindigkeit)		F5 (Geschw.) um das Rad mit dem selektierten Playback zu verbinden
Stage-Register-Nummer (Bühne)		S# S1 für Playback 1 oder S2 für Playback 2
Step (Schritt)	ST	
Schritt vorwärts (Schritt —>)	>	
Schritt rückwärts (Schritt <—)	<	
Submaster-Register-Nummer	SM#	(für einstellige Ziffer kann eine führende 0 eingegeben werden)
Value(Wert)/10 pro Prozent	V#	
Value(Wert) abgestuft	V/PgUp - PgDn	



13.B.3.6 Kreis/Speicher-Feld

All (Alles)	AL	
At (auf)	AT	
Bank	BA	
Channel (Kreis)	CH	
Chase Number	CN	(Lauflicht-Nummer)
Clear	CL	oder Leertaste
Colour (Farbe)	CO	
Copy (Kopie)	CP	
Dimmer	DI	
Dimmer Law (Dimmer-Kurve)	DL	
Down Time (Ausblendzeit)	DT	
Edit Memory (Speicher editieren)	EM	
Effekt-Nummer	EN	
Erase (Löschen)	ER	
Free (Freisetzen)	FR	
Gruppe	GR	
Softkey-Nummer	K#	# = zwischen 1 und 7
Last (letzter)	LA	
Live	LI	
Load (Laden)	LO	
Loop-Nummer	LN	
Makro	MA	(für einstellige Ziffer kann eine führende 0 eingegeben werden); Beispiel: MA09 oder MA9 ENTER
Makro-Nummer	M#	Nur für Makros 1 bis 6
Memory (Speicher)	ME	
Motion-Library (Bibliothek)	ML	
Next (Nächster)	NE	
Part Load (Teil-Laden)	PL	
Record Live (Live speichern)	RL	
Record Memory	RM	(Speicher erstellen)
Return (Zurück)	RE	
Test	TE	
Thru (bis)	TH	oder <— —> (TABulator-Taste)
Up Time (Einblendzeit)	UT	
Wait Time (WaRtezeit)	WT	
DiGitalrad	PgUp	Page Up = Rad ↑
	PgDn	Page Down = Rad ↓
Zero (Null) Prozent	OO	Buchstaben oder Ziffer 0

13.C Verwendung der QWERTY-Tastatur auf der Hauptanlage

Die QWERTY-Tastatur, die zusammen mit jeder VISION ausgeliefert wird, kann jederzeit auch auf der Hauptanlage verwendet werden. Die Befehle der Pultoberfläche und die der Tastatur sind vollkommen gleichrangig. Sollte Ihre Pultoberfläche jemals ein Problem haben (weil jemand vielleicht eine Flüssigkeit aus versehen verschüttet hat), so können Sie Ihre Veranstaltung ohne weiteres mit der externen QWERTY-Tastatur unter Verwendung der zuvor gezeigten Befehlsabkürzungen weiter fahren.

Jede Softwarefunktion kann also über die externe Tastatur ausgeführt werden. Deshalb ist es beispielsweise möglich, wenn Sie eine VISIONs-Anlage ohne zweites Playback haben, dieses über die Tastatur anzuwählen und zu verwenden, obwohl das Playback-Feld Hardware-mäßig überhaupt nicht vorhanden ist.

13.D Verwendung der Tasten-Befehls-Sequenz-Anzeigen-Zeile

Am unteren Bildschirmrand von Monitor 2 gibt es zwei Textzeilen. Dieser Text ist in verschiedenen Farben angezeigt. Diese Farbe gibt an, wo dieser Befehl generiert wurde. Vergewissern Sie sich, daß für das Nachvollziehen der Angaben in diesem Kapitel für den Menüpunkt "Befehlssequenz-Anzeige, Monitor 2" und für die Farbpalette die Bildschirm-Standard-Konfiguration gewählt ist.

GRÜNER TEXT	Zeigt an, daß die Tasteneingabe von der Pultoberfläche der Hauptanlage kommt
BLAUER TEXT	Zeigt an, daß die Tasteneingabe von der QWERTY-Tastatur der Hauptanlage kommt
WEISSER TEXT	Zeigt den von dem Pult tatsächlich erkannten bzw. interpretierten Befehl der QWERTY-Tastatur. Weißer Text folgt immer auf eine volle QWERTY-Eingabe, so daß jederzeit zu erkennen ist, was blau eingegeben wurde und tatsächlich weiß als Befehl interpretiert wurde.
GELBER TEXT	Zeigt an, daß die eingehende Information von einer im Synchro-Betrieb arbeitenden zweiten Maschine kommt
ROTHER TEXT	Bedeutet, daß die eingehende Information von einer Infra-Rot-Fernbedien-Einrichtung stammt.