



Handleiding

Geschreven voor Emulation 1.02 build 13



© 2010 Elation Professional

Als bij dit handboek software wordt geleverd waarvoor een gebruiksrechtovereenkomst geldt, worden dit handboek en de software die erin wordt beschreven, geleverd onder licentie en mogen de software en de handleiding alleen worden gebruikt of gekopieerd in overeenstemming met de bepalingen in de licentie. Behoudens uitzonderingen voortvloeiende uit licenties, mag niets uit deze publicatie in welke vorm of op welke manier dan ook worden verveelvoudigd, opgeslagen op een gegevensopzoeksysteem of openbaar gemaakt door middel van elektronische of mechanische kopieën, geluidsdragers of op enigerlei andere wijze zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Elation Professional. Houd er rekening mee dat op de inhoud van dit handboek de wet op het auteursrecht van toepassing is, ook als de handleiding niet wordt verstrekt met software waarvoor een gebruiksrechtovereenkomst geldt. De inhoud van dit handboek wordt alleen ter informatie geleverd, kan zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd en houdt geen enkele verplichting in voor Elation Professional.

Elation Professional wijst alle verantwoordelijkheid of aansprakelijkheid van de hand voor fouten of onnauwkeurigheden die in de informatieve inhoud van dit handboek kunnen voorkomen.

Emulation is een gedeponeerde handelsmerk of handelsmerk van Elation Professional in Nederland en/of andere landen. Microsoft en Windows zijn ofwel gedeponeerde handelsmerken of handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of in andere landen. Alle andere handelsmerken zijn eigendom van hun respectieve eigenaren.

The Graphics Interchange Format © is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF (sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated.

Emulation Workflow

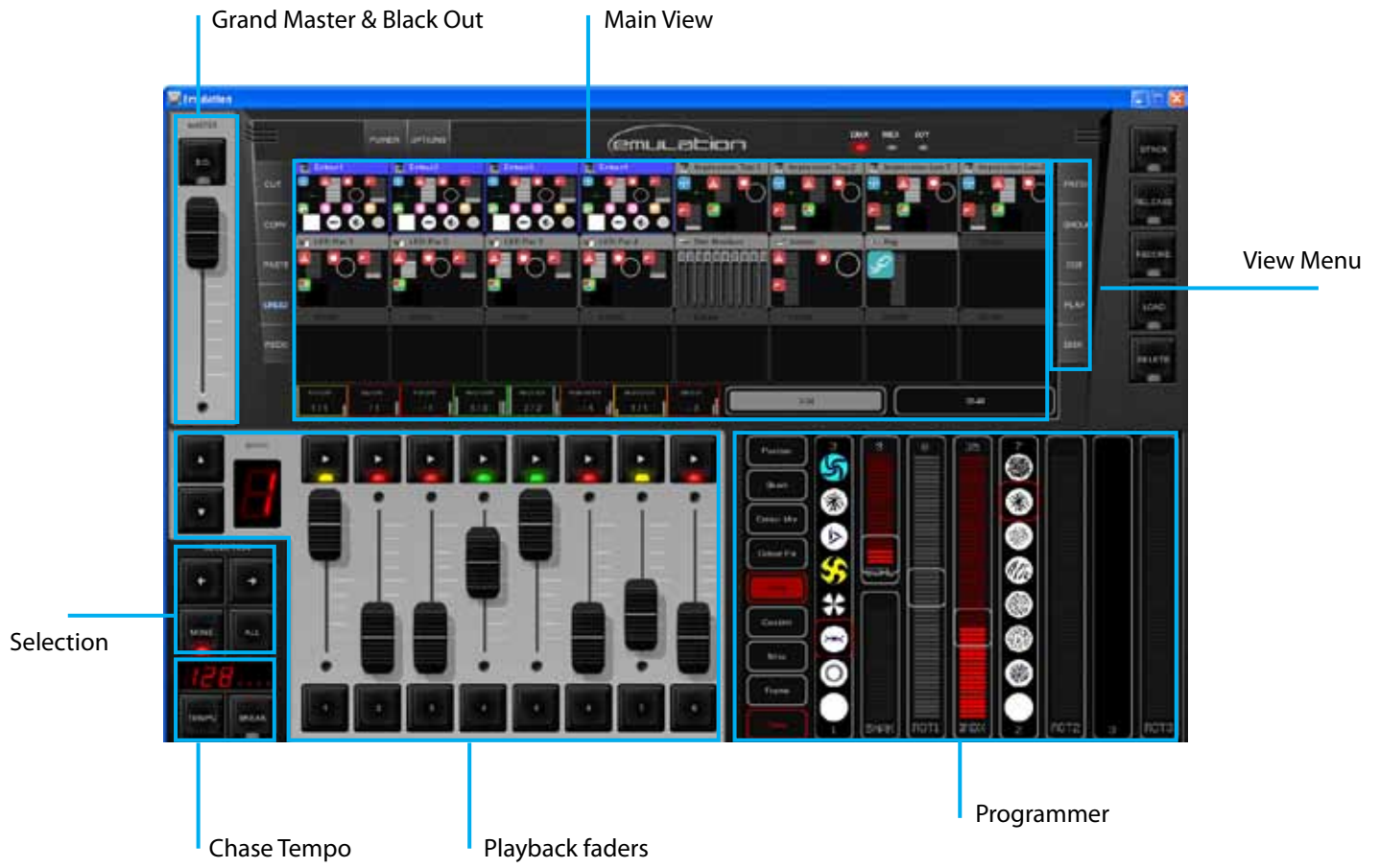
Welkom bij de Emulation Gebruikershandleiding. Deze handleiding beschrijft de Emulation software . Het volgende diagram toont de workflow van de software:

	Overview	Pagina 2
1	Installeren van de CueCable Driver	Pagina 3
2	Options instellen	Pagina 8
3	De Patch maken	Pagina 9
4	Groepen maken	Pagina 11
5	Een Cuelist programmeren	Page 12
6	Een Cuelist wijzigen	Page 14
7	Een Cue wijzigen	Pagina 16
8	Playback toewijzen	Pagina 18
9	Laden en opslaan van Shows	Pagina 19
10	Globals	Pagina 20
11	Stacks	Pagina 21
12	Chase Tempo	Pagina 22
13	MIDI Controllers	Pagina 23
A	iPhone Afstandsbediening	Pagina 27



Als u na het lezen van deze handleiding nog steeds met vragen zit kunt meer informatie vinden op het online support forum. Op dit forum delen Emulation gebruikers en medewerkers van Elation Professional hun ervaringen en tips. U kunt het forum bereiken op <http://forums.elationlighting.com>

Overview



1 Installeren van de CueCable Driver

Emulation voor Mac OS

Sluit de CueCable aan op een vrije USB poort van de Apple computer en ga naar "Options Instellen" op pagina 8. Mac OS vereist geen specifieke USB driver.



CueCable

Emulation voor Windows: 32-bit of 64-bit?

Installatie van de CueCable is verschillend voor de 64-bit en 32-bit versie van Windows 7.

Om te zien of op de computer een 32-bit of 64-bit versie van Windows in Windows 7 of Windows Vista draait:

- Klik op Start, klik met de rechter muisknop op Computer en klik dan op Eigenschappen.
- Onder Systeem/Type systeem staat vermeld welke versie van het besturingssysteem is geïnstalleerd.

The screenshot shows the Windows 7 Control Panel window for System settings. The breadcrumb path is Control Panel > System and Security > System. The main content area is titled "View basic information about your computer".

Windows edition

- Windows 7 Ultimate
- Copyright © 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.

System

- Rating: 4.4 Your Windows Experience Index needs to be refreshed
- Processor: AMD Athlon(tm) 7750 Dual-Core Processor 3.20 GHz
- Installed memory (RAM): 4.00 GB (2.00 GB usable)
- System type: 64-bit Operating System** (highlighted with a red box)
- Pen and Touch: No Pen or Touch Input is available for this Display

Computer name, domain, and workgroup settings

- Computer name: [Change settings](#)
- Full computer name:
- Computer description:
- Workgroup:

See also

- Action Center
- Windows Update
- Performance Information and Tools

Driver installation voor Windows 32-bit

Stap 1

Sluit de CueCable aan op een vrije USB poort van de computer.



Stap 2

Klik op "Locate and install driver software (recommended)".



Stap 3

Klik op "Don't search online".



Stap 4

Selecteer "I don't have the disc. Show me other options".



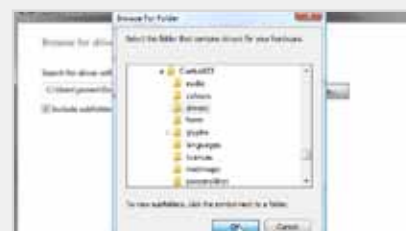
Stap 5

Selecteer "Browse my computer for driver software".



Stap 6

Klik op "Browse" en lokaliseer de map met stuurprogramma in de map waarin Emulation geïnstalleerd is (bijvoorbeeld c:\program files\Elation\Emulation10213\win32\drivers).



Stap 7

Klik op OK and kies "Next".

**Stap 8**

Als deze waarschuwing verschijnt, klik op "Install this driver software anyway".

**Stap 9**

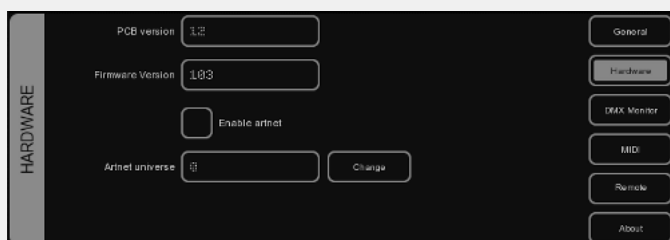
Windows installeert de device driver software.

**Stap 10**

De CueCable driver software is met succes geïnstalleerd!

**Stap 11**

Start Emulation en controleer in het OPTIONS menu -> 'Hardware' of de CueCable is gedetecteerd.



Driver installation voor Windows 64-bit

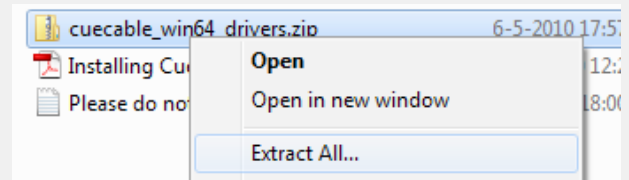
Stap 1

Zorg ervoor dat de CueCable DMX interface niet is aangesloten.



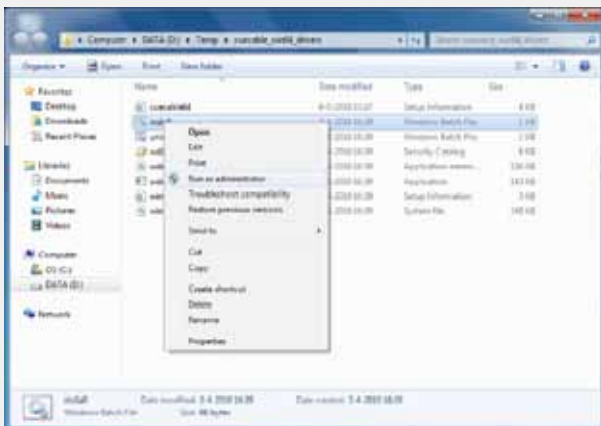
Stap 2

Open de map Program Files/Elation/Emulation/drivers/win64, klik met de rechter muisknop op het bestand cuecable_win64_drivers.zip en kies "Extract all". Kies daarna "Finish" om de uitgedeelte bestanden te tonen.



Stap 3

Klik met de rechtermuisknop op install.bat, kies **Run as administrator**.



Stap 4

U kunt 'Jungo' vertrouwen, dit is de leverancier van de USB driver.



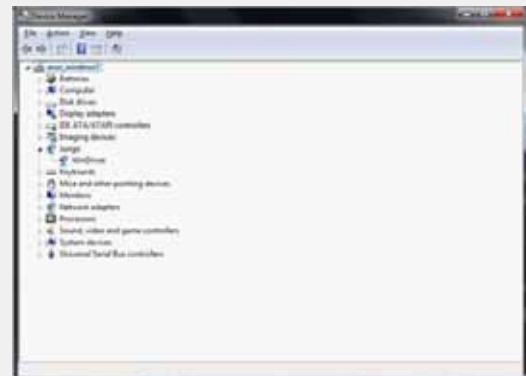
Stap 5

Windows kan de fabrikant van de CueCable nog niet verifiëren; klik daarom "Install this driver software anyway".



Stap 6

Controleer de Device Manager via Start->Control Panel->Device Manager.



Stap 7

Hier moet nu klasse 'Jungo' zichtbaar zijn, met het item 'WinDriver6'.



Stap 8

Sluit de CueCable DMX interface aan.



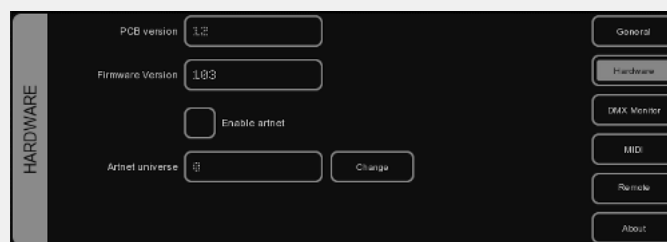
Stap 9

Controleer in de Device Manager of in de klasse 'Jungo' nu ook het item 'CueCable' getoond wordt.



Stap 10

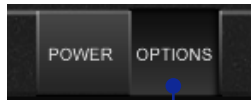
Start Emulation en kijk in 'OPTIONS'->'Hardware' of de CueCable is gedetecteerd.



2 Options instellen

Voor we Emulation gaan gebruiken zullen we eerst instellingen wijzigen en het systeem configureren:

Klik op de knop 'OPTIONS'



Kies een taal voor de software menu's.



Er worden regelmatig nieuwe updates van Emulation uitgebracht met nieuwe features, probleemoplossingen en nieuwe of verbeterde personality files. Klik 'Check now' om te zien of er nieuwe updates zijn.

Emulation heeft geoptimaliseerde user-interfaces voor diverse schermresoluties. De 1280x1024 resolutie biedt 8 extra playback buttons verdeeld over 8 banken. Kies de juiste schermresolutie of kies 'Full Screen' voor optimaal gebruik van de software.

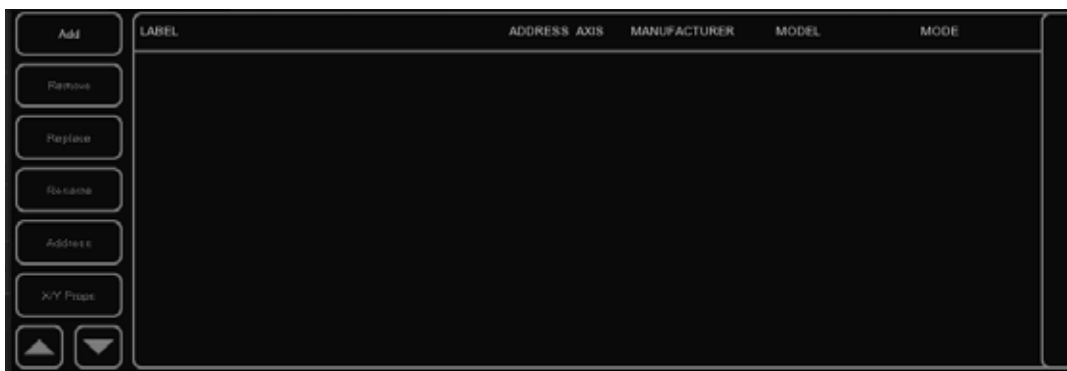
Indien ingeschakeld, worden de RGB kleuren uit verschillende cue-lists samengevoegd. Staat deze optie uitgeschakeld dan is de werking LTP.



TIP: Sluit de CueCable aan om Emulation te gebruiken met een externe visualizer of om DMX uit te sturen via een 3rd party Art-net Node en klik daarna op 'Enable Art-net' op de Hardware pagina. Op de hardware pagina kan het Art-net universe waarnaar Emulation de data uitstuurt worden gewijzigd.

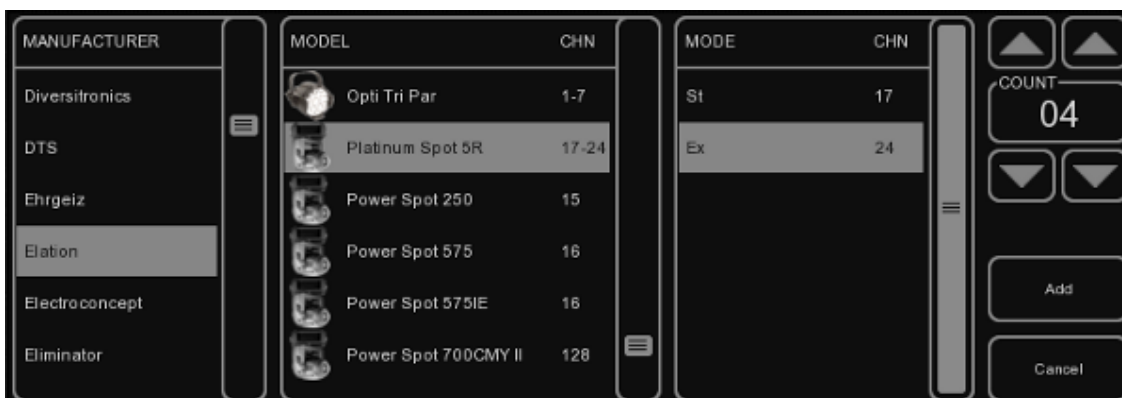
3 Een patch maken

In de PATCH view worden de fixtures geconfigureerd die aangesloten zijn op Emulation



Fixtures toevoegen

Klik 'ADD' om de Add Fixture dialoog te openen



Kies de uit de MANUFACTURER lijst de fabrikant en uit de MODEL lijst het type van de eerste toe te voegen fixture.

Typ om snel een fabrikant te vinden de naam van de fabrikant op het toetsenbord. Tijdens het typen zal de lijst naar de juiste fabrikant springen.

Zoek in de MODEL lijst van de geselecteerde fabrikant het juiste model. Typ om snel een model te vinden het juiste model op het toetsenbord.

Verwijder fixtures

Om één of meer fixtures uit de patch te verwijderen: selecteer deze in de patch view door te klikken of te slepen en kies 'REMOVE'. Om alle fixtures te verwijderen uit de patch list: klik 'REMOVE' en houd tenminste 1 seconde ingedrukt.

Vervang fixtures

Als een show geprogrammeerd is voor een aantal fixtures en het blijkt dat deze in een andere mode staan of dat er zelfs totaal andere fixtures blijken te worden gebruikt kan de REPLACE functie helpen.

Selecteer de fixtures die vervangen moeten worden in de PATCH view en klik REPLACE. Nu opent de CHANGE FIXTURE dialoog, die er bijna hetzelfde uitziet als de ADD FIXTURE dialoog. Kies nu een mode voor het gebruikte fixture of zelfs een compleet andere fixture.



TIP: Wilt u een fixture met Emulation aansturen dat niet voorkomt in de personality lijst? Vraag een personality file aan via het Elation Professional Forum (<http://forums.elationlighting.com>) en vermeld bij de aanvraag de weblink naar de gebruiksaanwijzing of DMX map. Personality files worden kosteloos aangemaakt en toegezonden.

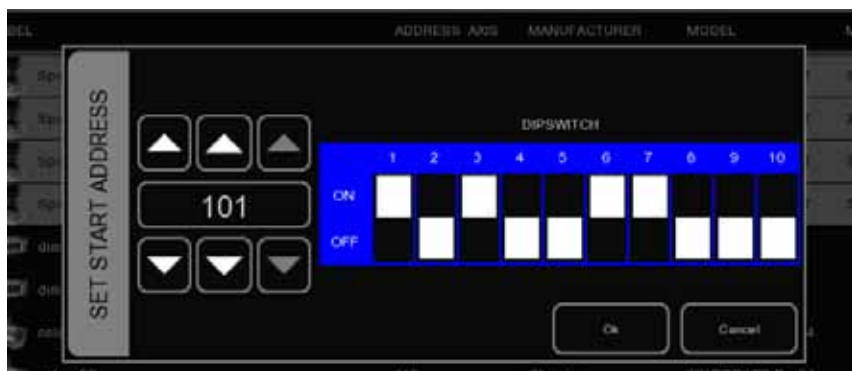
Fixtures in de patch hernoemen

Selecteer om de fixtures een duidelijker naam te geven één of een aantal fixtures en klik op 'RENAME'. Type een nieuwe naam voor het fixture en klik OK of geef <ENTER>. Als meerdere fixtures hernoemd zijn zal Emulation de nieuwe fixturenaam automatisch aanvullen met 01, 02, 03, enz.



Het DMX adres van een fixture in de patch

Emulation geeft fixtures automatisch een uniek DMX adres wanneer deze worden toegevoegd aan de patch, startend met het laagst beschikbare DMX adres in de configuratie. Klik op 'ADDRESS' wanneer toch een adres gewijzigd moet worden. Geef dan het nieuwe adres in en klik OK. Wanneer meerdere fixtures waren geselecteerd zal Emulation het eerste fixture het eerstvolgende beschikbare adres geven. Wanneer bijvoorbeeld 4 8-kanaals dimmers in de patch zijn geselecteerd, klik 'ADDRESS' en toets "101" in. Dit resulteert voor de geselecteerde dimmers in de adressen 101, 109, 117 en 125.

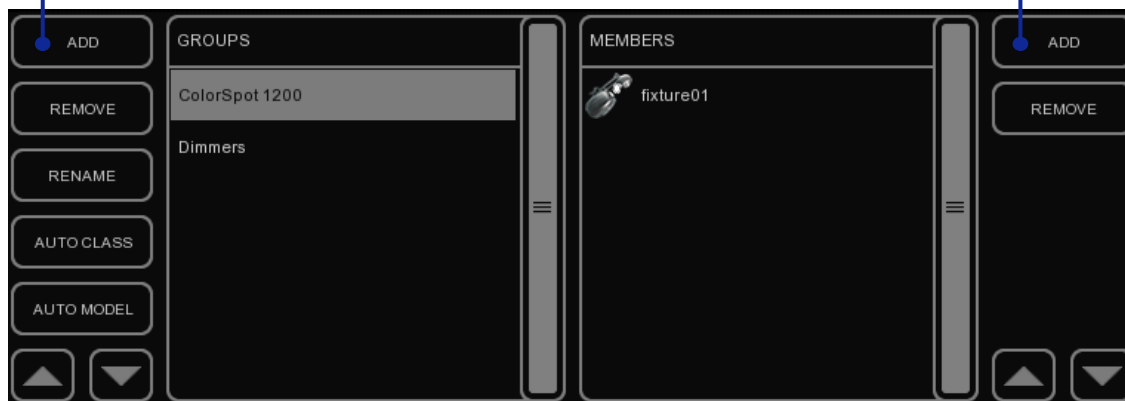


4 Groepen maken

In het GROUP menu worden groepen van fixtures en of sub-fixtures gecreëerd. Dit vergemakkelijkt de selectie van (sub-) fixturegroepen en maakt het mogelijk om met submasters per groep te werken. (Hoofdstuk 8).

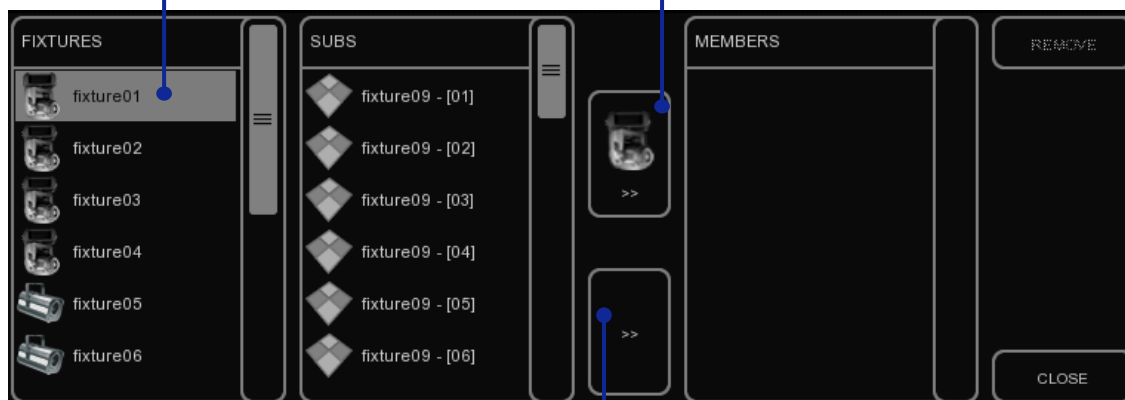
Voeg een groep toe met de ADD knop.

Selecteer de nieuwe groep en voeg fixtures toe door op de 'ADD' knop rechts in het display te klikken.



Selecteer fixtures in de FIXTURES lijst.

Klik om alle fixtures van het geselecteerde type toe te voegen aan de groep.



Klik ">>" om de geselecteerde fixtures toe te voegen aan een groep



TIP: Per ongeluk een groep verwijderd? Klik op de hardware UNDO knop links in het display. Per ongeluk op UNDO dubbel geklikt? Klik op REDO om de laatste handeling ongedaan te maken. Dit geldt voor alle handelingen!



TIP: De software kan automatisch groepen creëren. Klik op 'AUTO CLASS' in het GROUP menu en de software zal automatisch groepen per fixture-type aanmaken. Klik op 'AUTO MODEL' en de software zal groepen per model aanmaken.



SUB-FIXTURES

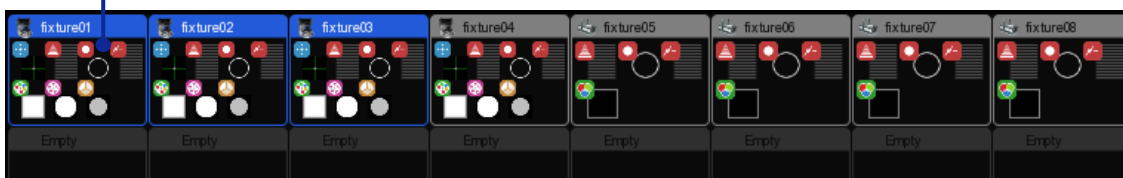
Emulation werkt volgens het sub-fixtures concept. Dat wil zeggen dat fixtures onderverdeeld kunnen zijn in sub-fixtures, zoals een 10-kanaals dimmerrack -in onze definitie- slechts één fixture is met 10 sub-fixtures. Dit geldt ook voor LED fixtures die zijn opgebouwd uit segmenten/pixels. Op deze wijze zal het maximum aantal van 48 fixtures niet snel overschreden worden (480 dimmerkanalen zijn immers 48 dimmerracks van elk 10 kanalen). Voor dit concept is gekozen omdat het patchen eenvoudiger is; voeg slechts de fysieke fixtures toe aan de patch en nadenken over startadressen per dimmerkanaal of, nog erger, per LED segment, is niet meer nodig.

5 Een Cuelist programmeren

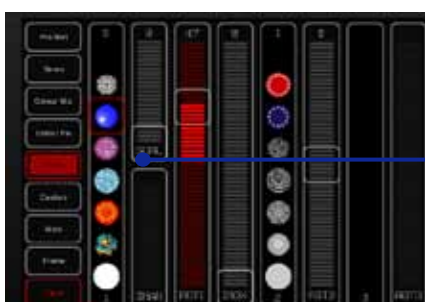
Een lichtshow in Emulation bestaat uit cuelists. Een cuelist is een opvolgende serie van lichtscenes die cues genoemd worden. Handel als volgt om een cuelist te maken.

Start in het hoofdscherm. Om een geopend menu te sluiten klik nogmaals op de oplichtende knop.

- 1 Selecteer fixtures door in het hoofdscherm op deze te klikken, of gebruik de SELECTION knoppen onderaan links op het scherm.



Verander de attributen van de geselecteerde fixtures in het Programmer scherm. Verander bijvoorbeeld een gobo op de Gobo pagina.



2

- 3 Klik op 'RECORD' en klik op de 'GO' knop om de playback te starten vanaf waar een nieuwe cuelist moet komen. Emulation maakt een cuelist aan met één cue, toegewezen aan de gekozen playback knop.



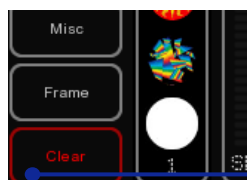
4 Verander de attributen voor de tweede cue in het Programmer scherm.



- 5 Klik op 'RECORD' en klik op dezelfde 'GO' knop die werd gebruikt voor de voorgaande cue. Emulation maakt nu een tweede cue aan in dezelfde Cuelist.



6



7 Wis nu het geheugen van de Programmer: klik twee keer op 'CLEAR' in de Programmer.

8



Attributen verwijderen uit de Programmer

Klik op 'DELETE' en klik op het attribuut of de attribuutpagina in de Programmer om een attribuut te verwijderen uit het Programmergeheugen. Zo kan het niet worden opgenomen in een cue.



Fixtures uit de Programmer verwijderen

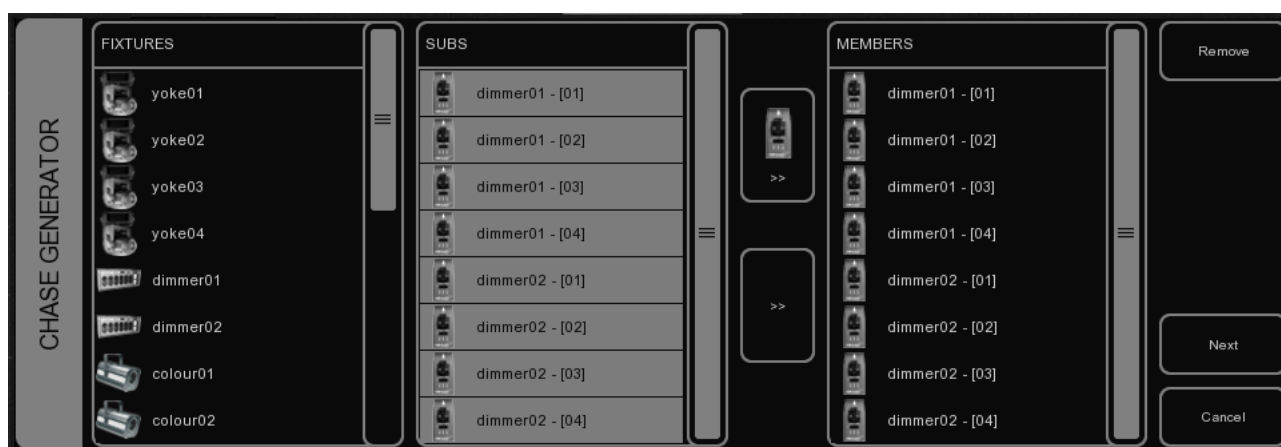
Select het fixture/de fixtures en klik één keer op 'CLEAR' in de Programmer om een fixture uit de Programmer te verwijderen.

Wizard

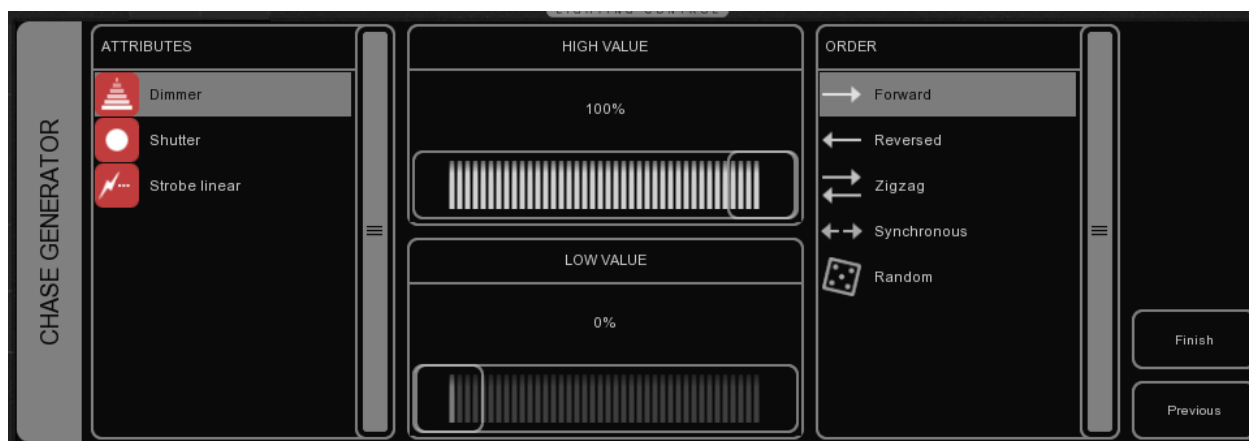
Emulation heeft een Wizard voor het stap voor stap creëren van een simpele Chase die één attribuut voor diverse fixtures omvat. Open het CUE menu en klik op 'Wizard' om de Chase Wizard te starten.



Selecteer de fixture en/of subfixtures die gebruikt moeten worden in de Chase en verplaats deze naar de MEMBERS list. Klik op 'NEXT'.



Kies het attribuut dat in de Chase gebruikt moet worden. Geef de HIGH waarde en de LOW waarde in en kies de soort Chase in het ORDER veld. Bijvoorbeeld; een eenvoudige Chase over 4 dimmerkanalen of yoke spots wordt gecreëerd door het attribuut Dimmer, HIGH waarde 100% en LOW waarde 0% te kiezen met de volgorde Forward.

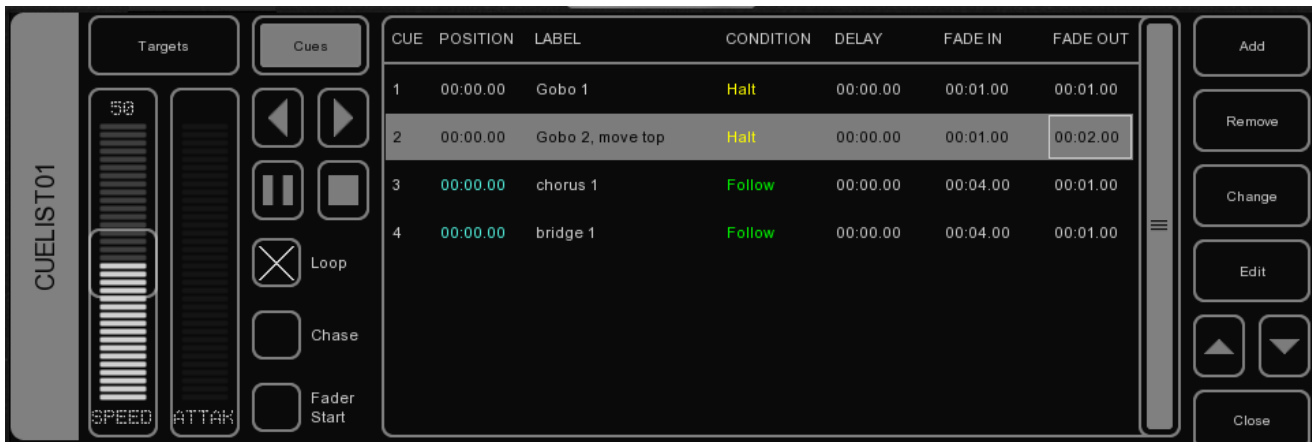


Klik 'FINISH' en de cuelist wordt gegenereerd.

Om de gecreëerde Cuelist te gebruiken moet deze worden toegewezen aan een playbackfader of knop. Zie Hoofdstuk 8. [Playback toewijzen](#).

6 Een Cuelist wijzigen

Open het CUE menu om een bestaande cuelist te veranderen. Kies een cuelist en klik op 'EDIT' om de Cuelist Editor te openen. Nu kunnen de eigenschappen van de CUELIST en de individuele cues worden gewijzigd.



Cuelist eigenschappen

De volgende eigenschappen kunnen worden veranderd:

Fader Start

Met Fader start aan zal een cuelist automatisch worden gestart als de corresponderende playback fader omhoog geschoven wordt of wanneer de flash knop wordt ingedrukt. De cuelist start eveneens als de fader weer naar beneden is of als de flashbutton wordt losgelaten.

Chase

Een cuelist zal niet meer de tijden en voorwaarden in die cuelist volgen als CHASE is gekozen. De cuelist wordt nu afgespeeld als een Chase. De crossfade kan worden veranderd met de 'ATTAK' fader. De snelheid van de Chase is gekoppeld aan het Chase tempo, links onderaan het Emulation hoofdscherm. Alle Cuelists die op Chase zijn gezet synchroniseren hun snelheid aan dit Chase tempo.

In de Cuelist Editor kan ook een temporegeling worden gekozen.

1/1: Chase naar volgende stap op elke beat van het Chase tempo.

1/2: Chase naar volgende stap op elke 2 beats van het Chase tempo.

1/4: Chase naar volgende stap op elke 4 beats van het Chase tempo.

Etc.

Speed

Speed/snelheid regelt de afspeelsnelheid van de cuelist. 50% geeft normale snelheid aan, op basis van de geprogrammeerde timing per cue. Het veranderen van de playbacksnelheid heeft effect op alle cues in de cuelist.

Cue eigenschappen

De volgende eigenschappen kunnen per cue worden gewijzigd:

Label

Het label is de naam van de cue.

Condition

De condition bepaalt hoe de cue zal worden gestart. Er zijn 3 conditions:

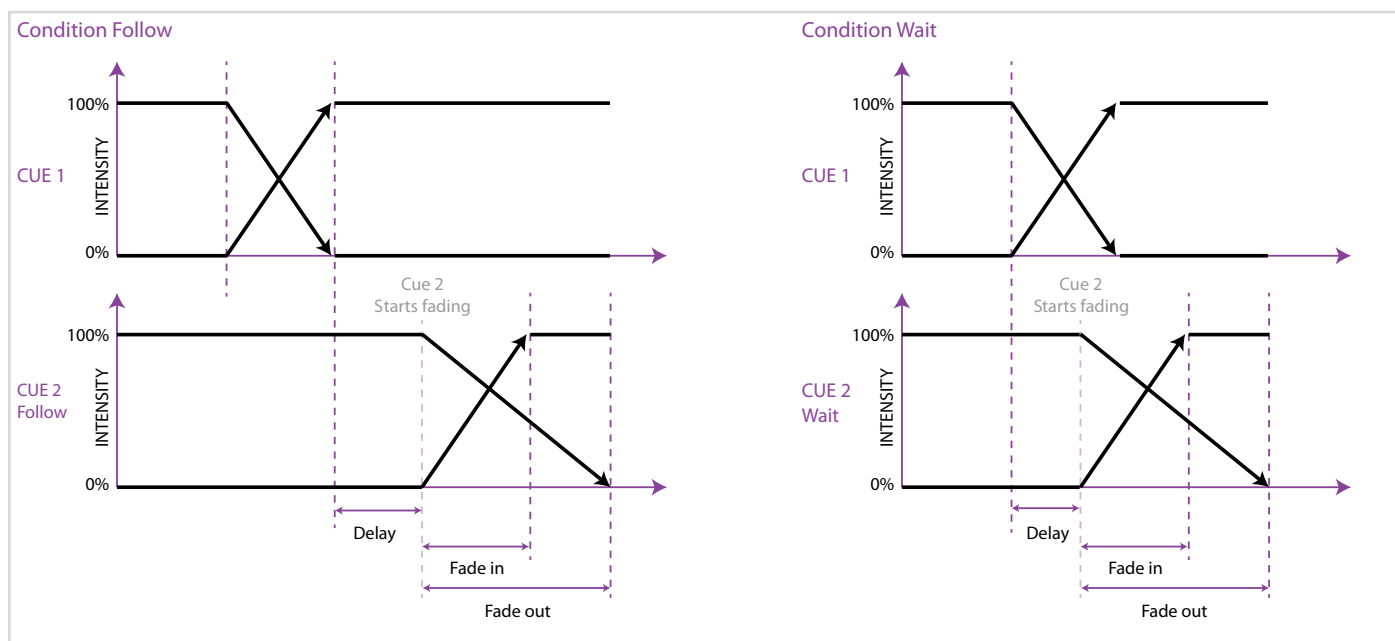
Halt: de cue wordt gestart door de GO button in te drukken.

Follow: de cue wordt gestart zodra de voorgaande cue is uitgefaded.

Wait: de cue wordt direct gestart nadat de voorgaande cue is gestart.

Cue Timing

Zie onderstaand diagram ter uitleg van de verschillende timings in combinatie met de Cue Condition.



Delay

De delaytijd (in seconden) is de tijd tussen de start en daadwerkelijke start van de fade-out van de cue.

Fade in

De fade In tijd (in seconden) is de fade tijd voor alle dimmers fading in (dimmerwaarden gaan OMHOOG) in de cue en alle andere fading attributen (zoals color mix, position).

Fade out

De fade Out tijd (in seconden) is de fade tijd voor alle dimmers fading out (dimmerwaarden gaan OMLAAG) in de cue. Klik en sleep om meerdere eigenschappen voor diverse cues te selecteren, zoals fade in voor meerdere cues of delay & fade in voor meerdere cues.

7 Een Cue wijzigen

Er zijn 3 manieren om een cue te wijzigen.

Waardes in een cue toevoegen of veranderen

Om een cue te veranderen: zorg dat deze uitgestuurd wordt door de cuelist te starten (klik op PLAY) en door te stappen tot de cue die gewijzigd moet worden.

Selecteer de fixtures die gewijzigd moeten worden en verander de attributen in de Programmer. Andere attributen kunnen ook toegevoegd worden voor het geselecteerde fixture. Er kunnen zelfs extra fixtures worden toegevoegd: selecteer deze en verander de instellingen die moeten worden opgeslagen in de cue.

Klik op RECORD en klik op de PLAY knop van de cuelist waar de te wijzigen cue actief is. een window verschijnt met de vraag wat te doen. Kies MERGE om de actieve informatie in de Programmer te combineren met de cue.



Waardes of fixtures uit een cue verwijderen.

Om instellingen of fixtures uit een cue verwijderen dient de complete cue in de Programmer geladen te worden. Verander de instellingen en sla de gewijzigde instellingen op in de Programmer om de oude instellingen te vervangen.

Let erop dat de cue actief is: selecteer de cuelist en stap er doorheen met de PLAY toets. Laad de cue in de Programmer met de LOAD toets en klik op de PLAY toets van die cuelist. Alle informatie van de huidige cue is nu in de Programmer geladen.

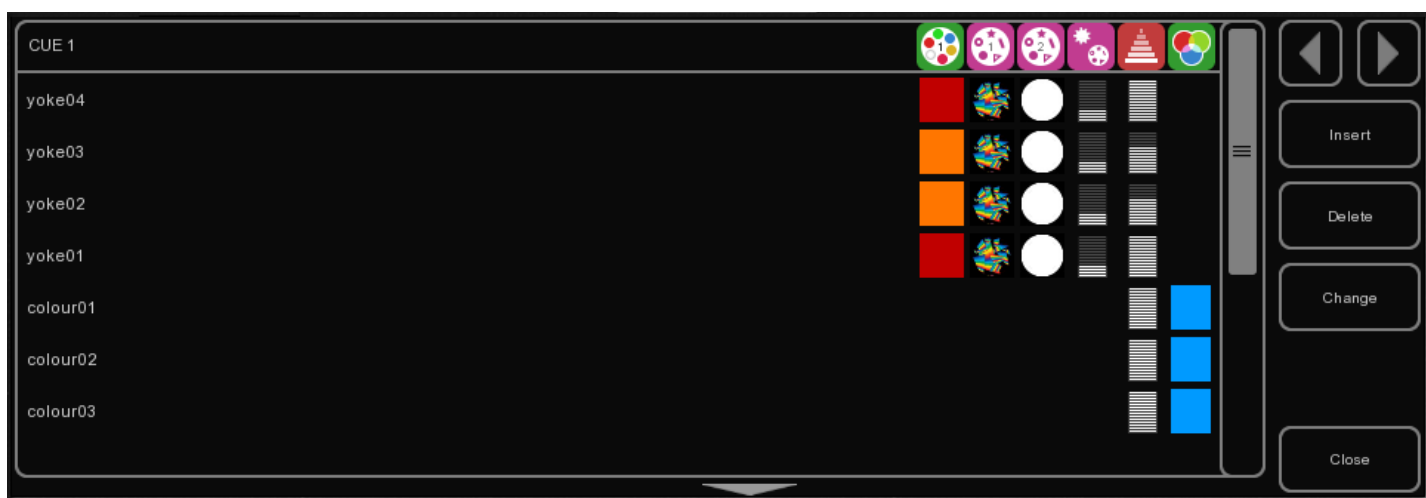
Om een fixture uit de Programmer te verwijderen: selecteer een fixture en klik in de Programmer één maal op 'CLEAR'. Om één of meer attributen te verwijderen selecteer de fixtures, klik 'DELETE' en klik op het attribuut of de attributenpagina om attribuut of de volledige attribuutpagina te verwijderen uit de Programmer.

Om de Programmer weer in de cue op te slaan: klik op 'RECORD' en klik op de 'PLAY' toets van de actieve cuelist. Kies 'REPLACE' in het venster dat nu verschijnt om de cue met de informatie van de Programmer te vervangen.

Cue Editor

Een cue kan ook worden gewijzigd in de Cue Editor.

Open het CUE menu, selecteer een cuelist, kies 'EDIT', selecteer een Cue en klik op 'EDIT'



Insert

Kies Insert om een attribuut toe te voegen aan de cue

Delete

Kies Delete om een attribuut te verwijderen uit de cue

Change

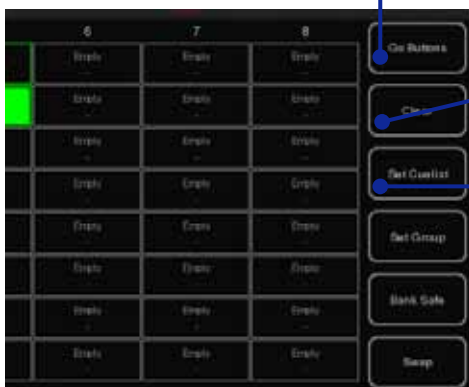
Selecteer één of meer instellingen en klik op 'Change' om de instellingen te veranderen.

8 Playback toewijzen

Gebruik het PLAYBACK menu om cuelists en groepen toe te wijzen aan faders en knoppen. Kies 'PLAY' om het PLAYBACK menu te openen.



Schakel om tussen playback faders of knoppen



Maak een playback leeg door eerst een playback-cel te selecteren en daarna op de CLEAR knop te drukken.

Voeg een cuelist toe aan een playback door eerst een playback-cel te selecteren daarna op deze knop te drukken en vervolgens een cuelist uit de lijst te kiezen.

Submasters

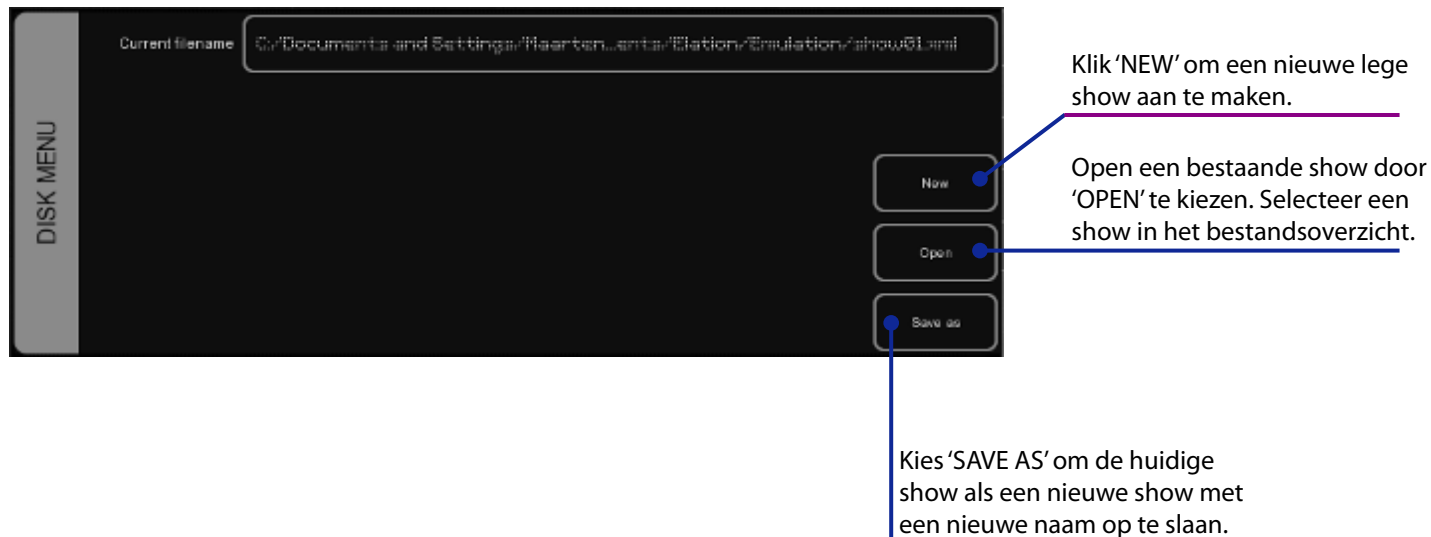
Wanneer een groep wordt toegewezen aan een playback knop kunnen met die knop in één keer alle fixtures in die groep worden geselecteerd.

Wanneer een groep wordt toegewezen aan een playback fader wordt met de PLAY knop boven de playback fader de cuelist geselecteerd en fungeert de fader als een live intensiteitsfader.

TIP: Sommige cuelists of submasters moeten zó vaak gewijzigd worden dat deze vanuit elke bank toegankelijk moeten zijn. Dit is eenvoudig mogelijk door hiervoor de playback in de tabel te selecteren en 'BANKSAFE' te kiezen.

9 Openen en opslaan van shows

De DISK view bevindt zich in het OPTIONS menu. Hier kan de huidige show als bestand worden opgeslagen of kan een bestaande show worden geopend.



! **TIP:** Emulation slaat gemaakte wijzigingen elke paar seconden op. Hierdoor is handmatig opslaan van de show niet nodig.

10 Globals

In het hoofdscherm van Emulation zijn 3 GLOBALS te vinden voor STROBE, FOG en BLINDER. Deze knoppen kunnen direct worden gebruikt zonder cuelists te hoeven programmeren.



BLINDER: Alle fixtures in de groep "blinder" zullen op 100% intensiteit flashen zolang deze knop is ingedrukt. Omdat Emulation niet weet op welke dimmerkanalen de blinders zijn aangesloten dient een groep genaamd "blinder" aangemaakt te worden met daarin de dimmerkanalen of fixtures die als blinder gebruikt moeten worden.

STROBE: Alle stroboscopen in de configuratie zullen flashen zolang deze knop is ingedrukt.

FOG: Alle mistmachines in de configuratie zullen worden geactiveerd zolang deze knop ingedrukt blijft.

! **TIP:** De FOG global functie slechts voor een beperkt aantal mistmachines gebruiken? Maak een groep aan met de naam "fog" en voeg de gewenste mistmachines toe aan deze groep om ze te laten reageren op de FOG global

! **TIP:** meer stroblicht nodig? Maak een groep aan, hernoem in "strobe" en voeg fixtures toe aan deze groep. Vergeet niet om ook de stroboscopen handmatig aan de strobe-groep toe te voegen!

11 Stacks

Stacks live toepassen

Om verschillende playbacks gelijktijdig te starten tijdens een live show: Klik op de 'STACK' knop van die playbacks die gelijktijdig gestart moeten worden. Met de STACK knop starten de geselecteerde playbacks nu tegelijk.

Stacks opnemen

Om herhaaldelijk dezelfde playbacks te starten kunnen STACKS worden opgenomen in een STACKLIST

Klik 'STACK'

Klik op de 'PLAY' knoppen van de playbacks die tegelijk gestart moeten worden

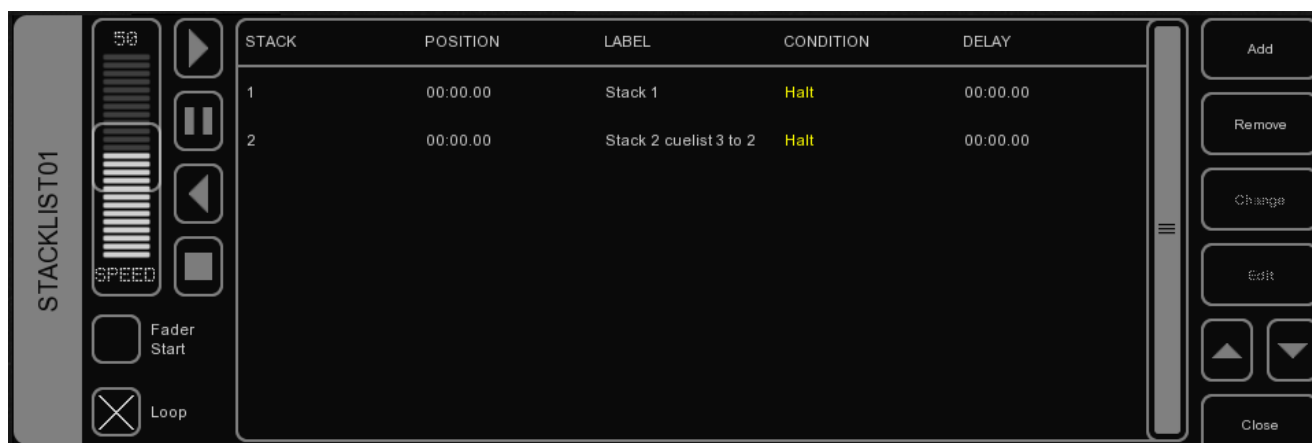
Klik 'RECORD'

Klik 'PLAY' boven een lege playback fader of –knop.

Er wordt een nieuwe Stacklist aangemaakt met daarin de nieuwe STACK. Extra stacks kunnen nu worden opgeslagen op dezelfde playback fader of –knop.

Een Stacklist wijzigen

Dubbelklik op de playback indicator boven de playback fader of –knop om een Stacklist te wijzigen.



De Stacklist heeft diverse parameters die veranderd kunnen worden. Zie Hoofdstuk 6. Een Cuelist wijzigen voor de details – deze parameters gelden zowel voor Cuelists en Stacklists.

12 Chase Tempo

Alle cuelists met de eigenschap CHASE aan worden aangestuurd door het Chase Tempo. De Chase Tempo sectie is onder links in het Emulation hoofdscherm te vinden.



Tap op de TEMPO knop op maat van de muziek om het Chase tempo in Emulation te wijzigen. Of klik in het tempo display en sleep naar boven (tempo omhoog) of naar rechts (tempo omlaag)

Klik op de 'BREAK' toets onder het tempo display om alle chases te pauzeren. Klik nogmaals om de chases weer door te laten gaan.

MIDI Clock

Het Chase Tempo kan worden gekoppeld met een MIDI device dat is aangesloten en geselecteerd in MIDI Options (zie Hoofdstuk 13. MIDI Controllers).

13 MIDI Controllers

Emulation biedt 'Plug & Play' support voor een aantal MIDI controllers. MIDI controllers zijn snel en eenvoudig te configureren op de MIDI pagina in het OPTIONS menu.

Om Emulation met een MIDI device te gebruiken: Ga naar de MIDI pagina en selecteer het INPUT DEVICE.



Selecteer de MAP van het te gebruiken MIDI device.

Selecteer het OUTPUT DEVICE voor MIDI feedback naar de controller.

Elation MIDIcon

De Elation MIDIcon ondersteuning is 'Plug&Play':

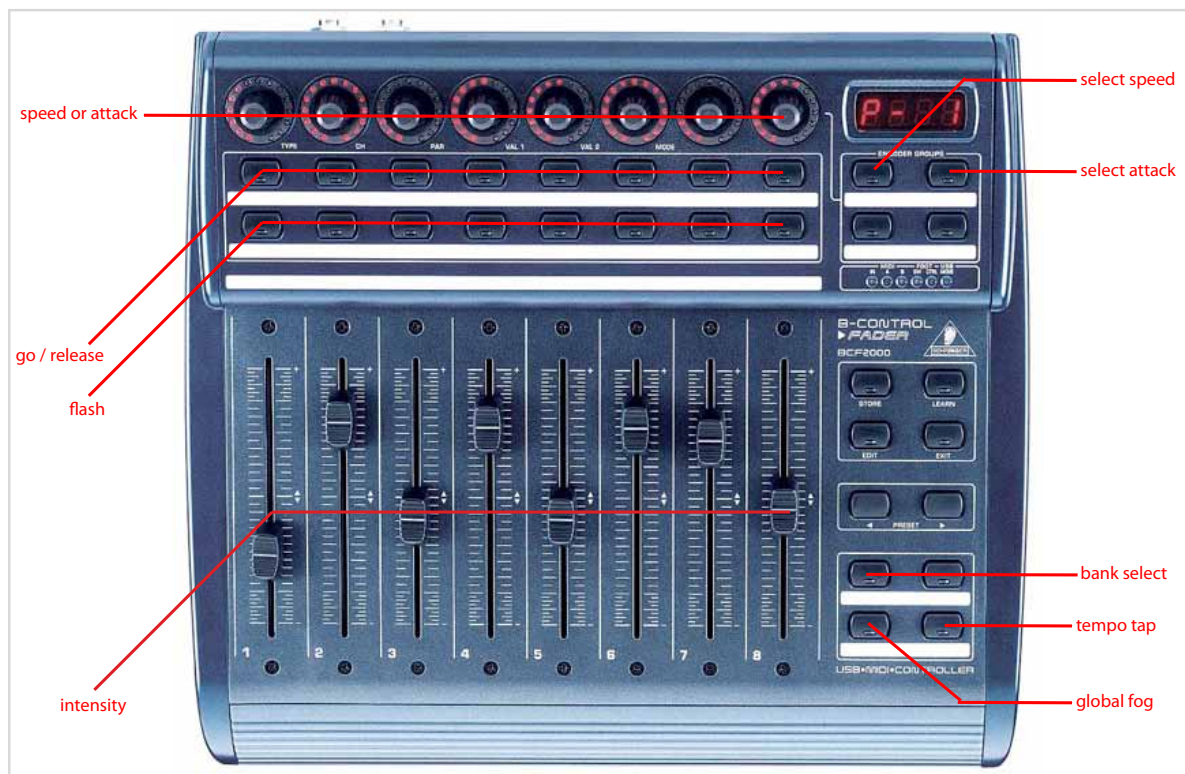


Behringer BCF-2000

De Behringer BCF-2000 ondersteuning is 'Plug&Play'. Voor optimaal gebruik wordt echter een Sysex bestand met een Emulation preset meegeleverd dat zich bij Windows systemen bevindt in de map "Program Files/Elation Professional/Emulation/Sysex/". Het bestand kan ook gevonden worden op het forum: <http://forums.elationlighting.com>. Dit Sysex bestand kan in de BCF-2000 worden geladen met één van de volgende 2 gratis tools:

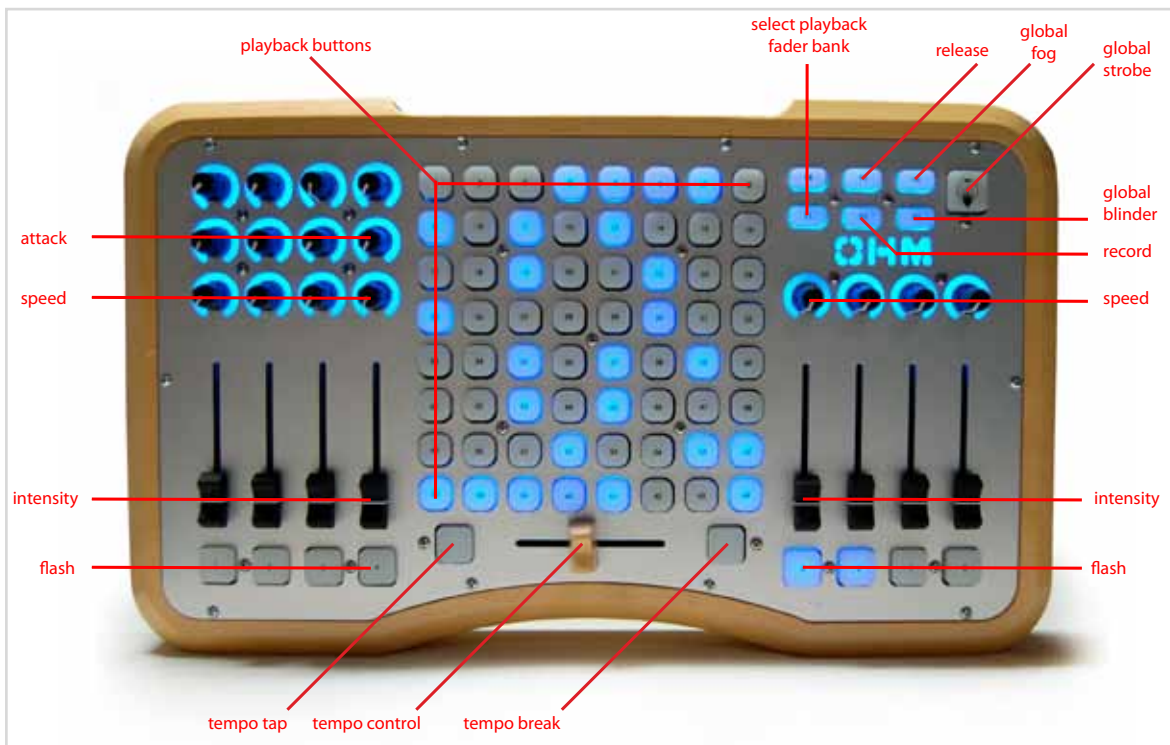
- Midi-OX for Windows: <http://www.midiox.com>
- SysEx Librarian for Mac OS X: <http://www.snoize.com/SysExLibrarian/>

Nadat het Sysex bestand met de preset in de BCF-2000 is geladen bevindt het zich in een tijdelijk geheugen. Als de BCF-2000 wordt uitgeschakeld zal de preset dan ook worden gewist. klik daarom na laden van de preset in de BCF-2000 op 'STORE' en gebruik de PRESET knoppen om een presetnummer te selecteren waar de preset moet worden opgeslagen. Klik daarna nogmaals op 'STORE'. De preset is nu opgeslagen in de BCF-2000.



Livid Instruments Ohm64

De Livid Instruments Ohm64 ondersteuning is 'Plug&Play'



Novation Launchpad

De Novation Launchpad ondersteuning is 'Plug&Play'



A iPhone Remote

Met de Emulation Remote kunnen de patches, adressen en dipswitchinstellingen per fixture in real-time worden bekeken en kunnen de playback knoppen op afstand worden bediend.

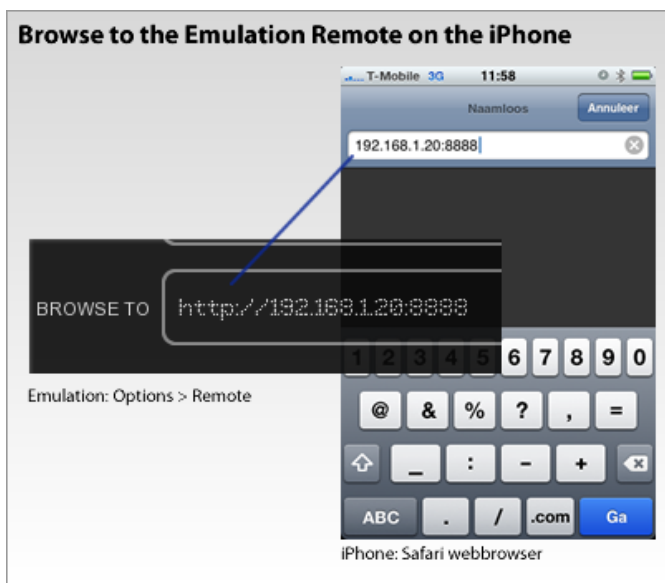
Volg de volgende stappen om de Emulation Remote op de iPhone te gebruiken.



Zorg dat de computer waarop Emulation draait en de iPhone via WiFi verbonden zijn. (bijvoorbeeld via een simpele WiFi router in de afbeelding).



Ga naar Options->Remote en klik 'Enable Remote Control'



Browse met de iPhone naar het adres dat Emulation weergeeft bij "Browse to" in Options->Address



- Patch: bekijk de DMX patch in real-time
- Playback knoppen: trigger de 8 playbacks knoppen

Klaar!