

# CUETY ANLEITUNG



---

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	2
Erste Schritte.....	4
Cuety App.....	6
Remote App.....	14
Eigene 'Personalities' erstellen.....	15
vManager.....	16
Appendix A: LPU-2 Connectivity.....	17

© 2014-2015 Visual Productions BV

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Arbeit darf in irgendeiner Form oder mit irgendwelchen Mitteln, sei es grafisch, elektronisch oder mechanisch, einschließlich Fotokopieren, Aufnahmen oder durch Informationsspeicherungs- und -abrufsysteme, ohne die schriftliche Erlaubnis des Herausgebers nachgebildet werden.

Obwohl bei der Vorbereitung dieses Dokumentes alle Maßnahmen getroffen wurden, übernehmen der Herausgeber und der Autor keine Verantwortung für Fehler oder Auslassungen oder für Schäden, die aus dem Gebrauch der Informationen in diesem Dokument oder des zugehörigen Programms und Quellcodes entstehen. In keinem Fall ist der Herausgeber oder der Autor haftbar für jegliche Art von Verlusten oder anderen, kommerziellen Schäden, die durch dieses Dokument verursacht oder angeblich verursacht wurden, ob direkt oder indirekt.

Aufgrund der dynamischen Natur der Produktgestaltung, unterliegen die in diesem Dokument enthaltenen Informationen jederzeit der Möglichkeit der Änderung ohne vorherige Mitteilung.

Es können Überarbeitungen dieser Informationen oder neue Ausgaben herausgegeben werden, um solche Änderungen zu berücksichtigen.

Produkte, auf die in diesem Dokument Bezug genommen wird, sind entweder Warenzeichen und/oder eingetragene Handelsmarken der jeweiligen Besitzer. Der Herausgeber und der Autor erheben keinen Anspruch auf dies Warenzeichen.

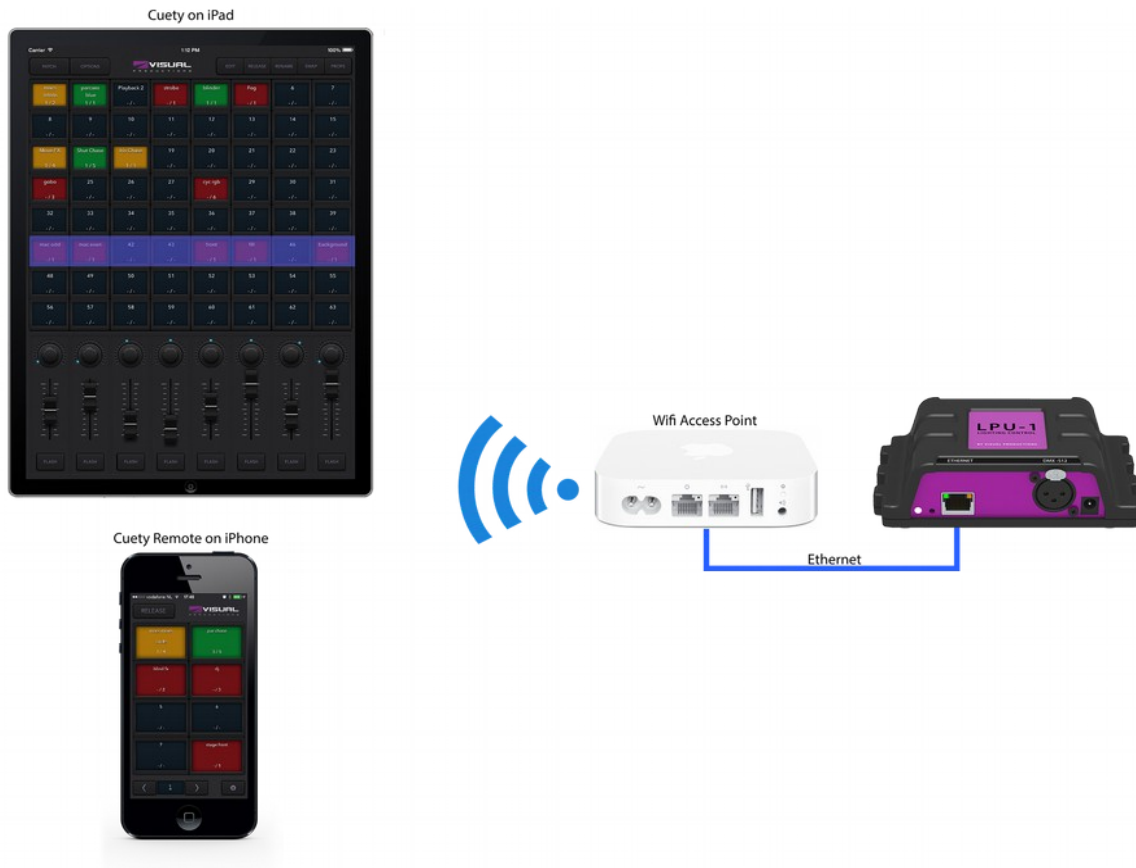
---

## Einleitung

Danke, dass Sie sich für Cuety entschieden haben. Dieses Manual zeigt Ihnen, wie Sie die Hard- und Software einrichten und wie Sie Ihre Lichtshow programmieren.

## System

Ein Cuety System besteht aus dem Hardwarecontroller LPU und der Cuety App, die Sie auf Ihrem iPad installiert haben. Für die Kommunikation zwischen iPad und Cuety benötigen Sie einen Wireless Access Point (nicht im Lieferumfang). Optional können Sie Ihr iPhone als zusätzliche Remote-Control verwenden.



## Hardware

Der Hardwarecontroller LPU ist das Hirn des Cuety Systems. Er berechnet alle DMX Werte, das Timing der Cues und den Effektgenerator. Die Apps sind nur eine graphische Benutzeroberfläche. Da alle Informationen zu Patch, Timing und Cues in der Hardware gespeichert sind, läuft das System auch dann weiter, wenn z. B. durch ein WIFI-Problem die Kommunikation zwischen iPad/App und der Hardware unterbrochen ist.

Wenn Sie ein Cuety System für permanente Installationen einsetzen, müssen nur während der Programmierung oder um Änderungen vorzunehmen mit der App verbunden sein. Wenn die Cuety LPU nicht mit der App verbunden ist, führt sie die aktiven Cues aus.

### LPU-1 vs LPU-2

Die Cuety LPU ist in zwei Versionen verfügbar. Der Unterschied besteht darin, dass die LPU-2 zusätzliche Protokolle zur Integration in komplexere Systemen versteht. Sie unterstützt OSC, TCP, UDP und HTTP. Näheres zu den Protokollen der LPU-2 finden Sie im Anhang A.

## Apps

Im Appstore sind zwei Versionen der Cuety App verfügbar. Die Version für iPad benötigen Sie um Geräte zu patchen, Cues und Effekte zu programmieren und Ihre Playbacks komfortabel zu steuern.

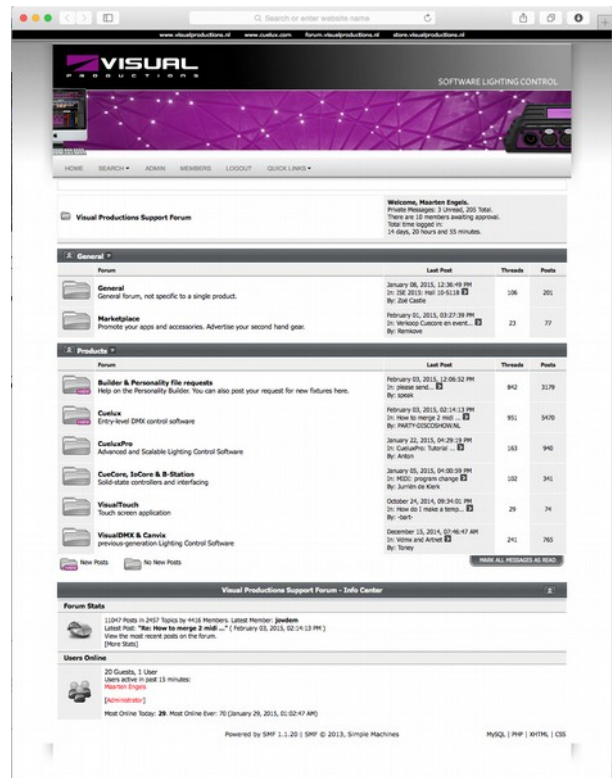


Oft ist es nicht nötig oder sogar nicht erwünscht, dass die Programmierung verändert werden kann. Dafür gibt es die Remote App für iPhone, die eine einfache Auswahl aus vorprogrammierten Cues bietet. Mit dieser App können keine Änderungen an Patch oder an der Programmierung gemacht werden (was manchmal ein Segen ist)

Beide Apps sind im Apple Appstore erhältlich.

## Weitere Hilfe

Wenn diese Bedienungsanleitung nicht alle Ihre Fragen beantwortet, besuchen Sie bitte <http://forum.visualproductions.nl> für zusätzliche Infos und technischen Support.



---

## Erste Schritte

### Befestigung

#### DIN Rail

Die Cuety LPU kann entweder als Desktopgerät oder mit einem Hutschienenadapter ,DIN Rail Holder TSH 35' von Bopla (Produktnummer 22035000) zur Hutschienenmontage verwendet werden. Dieser Adapter ist z. B. bei Farnell (Bestellnummer 4189991), Conrad (Bestellnummer 539775-89) oder Distrelec (Bestellnummer 300060) erhältlich.



#### Kensington Lock

Weiters können Sie ihre LPU mit einem Kensington Laptop Lock vor Diebstahl schützen.



#### Power

Die Cuety LPU benötigt eine externe Spannungsversorgung DC 9-12V mit mindestens 500mA. Der 2,1mm Innenkontakt ist der Plus-Pol.



---

## Netzwerk

Verbinden Sie die Cuety LPU mit einem Wireless Access Point mit dem mitgelieferten CAT-5 Kabel. Sie können die Geräte entweder direkt oder über einen Netzwerkschwitch verbinden. Der Ethernet-Port der Cuety LPU ist auto-sensing, Sie können also jedes CAT-Kabel verwenden (gekreuzt oder gerade).

Im Auslieferungszustand ist die Cuety LPU auf DHCP eingestellt, was durch rotes Blinken der LED angezeigt wird. Der DHCP-Server, der üblicherweise in Wireless Access Points vorhanden ist, weist der Cuety LPU in diesem Modus automatisch eine IP-Adresse zu.



Um der Cuety LPU mit einer statischen IP-Adresse zu verwenden, drücken Sie kurz den Reset-Knopf. Die LED blinkt jetzt weiss. Eine fixe IP-Adresse ist dann sinnvoll, wenn Sie keinen DHCP-Server im Netzwerk haben, wenn sie Ihr Tablet/Ihren Computer direkt mit der Cuety LPU verbinden möchten oder wenn Sie sicher gehen wollen, daß sich die IP-Adresse nicht ändert, z. B. in Festinstallationen.

Wenn Sie eine statische IP-Adresse verwenden, beachten Sie bitte, dass alle Geräte in Ihrem Netzwerk eine einzigartige IP-Adresse im selben Subnetz haben (z. B. 192.168.1.xxx wobei xxx jede Zahle zwischen 1 und 254 sein kann).

Die Netzwerkeinstellungen der Cuety LPU könne auch in der Cuety App eingestllt werden.

Wenn Sie den Reset Button für mehr als 3 Sekunden drücken, wird die Cuety LPU auf die IP-Adresse 192.168.1.10, Subnetzmaske 255.255.255.0 zurückgesetzt. Alle anderen Einstellungen bleiben erhalten.



---

## Cuety App

Die Cuety App ist Ihre Benutzerschnittstelle für alle Programmieraufgaben und die komfortable Bedienung des Cuety Systems. **Bevor Sie einen Patch erstellen können und beginnen, zu programmieren müssen Sie die LPU mit der App verbinden.**

Die App ist derzeit nur für iOS über den Apple Appstore verfügbar (eine Version für Android ist in Arbeit).

Die App ist für Tablets optimiert. Weiters sind auf unserer Website <http://visualproductions.nl> Versionen für Windows, MacOS und Ubuntu Linux frei verfügbar. Beachten Sie bitte, dass die App genau auf einen iPad Screen im Hochformat paßt. Sie benötigen für eine vollständige Anzeige also einen Bildschirm mit mindestens 1080 Pixel Höhe.

### Options

Unter diesem Menüpunkt stellen Sie die Verbindung zur LPU her.

### Devices

Wenn sich ihre Cuety LPU im selben Subnetz befindet sollte sie im Fenster „DEVICES“ angezeigt werden. Sobald Sie die LPU markiert haben, können sie die IP-Adresse ändern (ACHTUNG: Wenn die neue IP-Adresse ausserhalb Ihres Subnetzes liegt, verschwindet die Cuety LPU aus der Anzeige). Sollten Sie nicht mehr auf Ihre Cuety LPU zugreifen können, drücken Sie den Reset-Knopf kurz, um den DHCP-Mode zu aktivieren (LED blinkt rot) oder länger als 3 Sekunden um die Cuety LPU auf die IP-Adresse 192.168.1.10, Subnetzmaske 255.255.255.0 zurückzusetzen (Led blinkt weiss). Weiters können Sie Ihrer Cuety LPU einen einprägsamen Namen geben (LABEL).

### Art-Net & sACN

Sie können die Protokolle Art-Net und/oder sACN einschalten. Für einen normalen Betrieb sind diese Protokolle nicht notwendig, wenn Sie allerdings Ihre Lichtshow visualisieren wollen, benötigen Sie diese Protokolle für den Datenaustausch mit dem Visualisierungsprogramm Ihrer Wahl.

### Show files

Alle Daten sind in der Cuety LPU gespeichert. Um Sicherheitskopien abzulegen empfiehlt es sich die Daten auf das Tablet zu sichern. Diese Sicherungskopien können über iTunes auf andere Rechner übertragen werden.

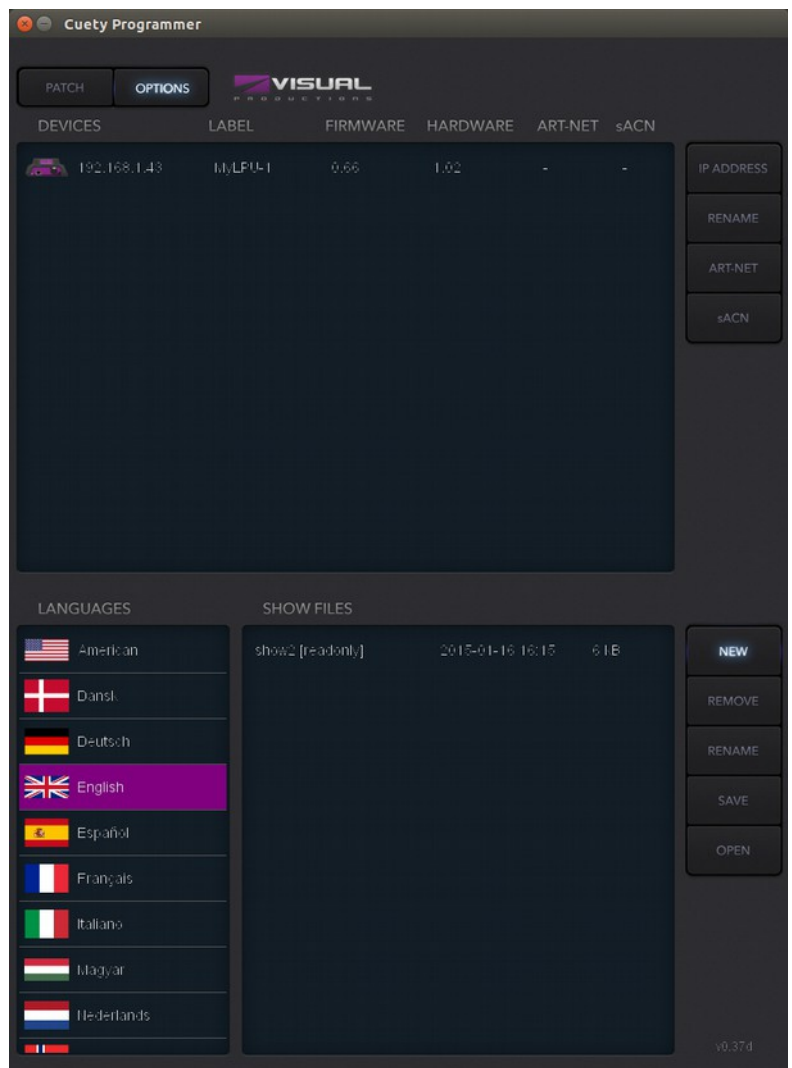
Wenn Sie eine Desktopvariante der App verwenden finden Sie die Backup-Files unter

Windows C:\Users\[username]\Documents\Visual Productions\Programmer

Mac OS X /Users/[username]/Visual Productions/Common/Programmer

Ubuntu Linux /home/[username]/Visual Productions/Common/Programmer

Sie können Showfiles, die Sie mit Cuelux, einer weiteren Lichtsteuersoftware von Visual Productions BV, erstellt haben, importieren. Nachdem Sie das File auf Ihr iPad über iTunes kopiert haben ist es unter Showfiles verfügbar.



---

Bitte beachten Sie, dass das File nicht verändert werden kann. Wenn Sie das File öffnen, werden der Patch und ausgewählte Playback Einstellungen geladen. Die Cues selbst können NICHT importiert werden, da Cuelux die Informationen in einem anderen Format speichert.



---

## Patch

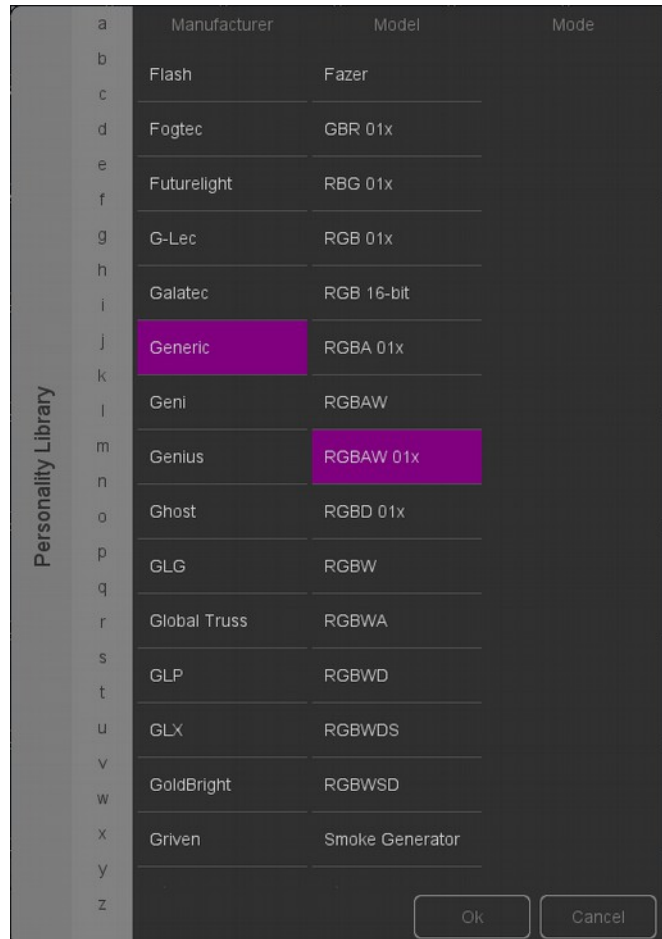
Der nächste Schritt ist das Erstellen eines Patch. Unter einem Patch versteht man eine Aufstellung von Geräten, die Sie mit dem Cuety System steuern wollen. Cuety unterstützt bis zu 64 Geräte, die Bibliothek enthält viele verschiedene Modelle der unterschiedlichsten Hersteller.

### Geräte Hinzufügen

Um Geräte zu Ihrem Patch hinzuzufügen, wählen Sie zuerst eine (oder mehrere) der 64 Zellen aus. Dann drücken Sie den 'Personality'-Button, um die Gerätebibliothek aufzurufen. Mit 'Personality' (auch Fixture oder Profile benannt) bezeichnet man die Beschreibung eines Geräts mit DMX-512 Schnittstelle. Das Cuety System bietet eine integrierte Bibliothek mit über 3500 'Personalities'. Neben namhaften Herstellern sind auch einige Exoten vertreten, die Gerätetypen reichen von Moving Lights bis zu Effektscheinwerfern. Der nächste Schritt ist die Auswahl des gewünschten Geräts. Die Bibliothek ist nach Hersteller, Gerät und falls verfügbar Modus sortiert.

Ein besonderer 'Hersteller' ist 'Generic'. Unter diesem 'Hersteller' finden Sie neben konventionellen Dimmern auch Prototypen zur Steuerung von LED-Scheinwerfern (z. B. RGBAW). In den meisten Fällen werden Sie hier eine 'Personality' finden, die für Ihren Scheinwerfer funktioniert, sollte er nicht in der Bibliothek enthalten sein.

Wenn Sie ein besonderes Gerät haben, das nicht in der Bibliothek enthalten ist, posten Sie in unserem Support-Forum <http://forum.visualproductions.nl> unter Personality-Requests eine Nachricht mit Ihrem Anliegen. Bitte stellen Sie uns den DMX-Chart des gewünschten Geräts zur Verfügung. Wir erstellen dann ein Personality-File für Ihr Gerät.



	Manufacturer	Model	Mode
a			
b	Flash	Fazer	
c			
d	Fogtec	GBR 01x	
e	Futurelight	RGB 01x	
f			
g	G-Lec	RGB 01x	
h			
i	Galatec	RGB 16-bit	
j	Generic	RGBA 01x	
k	Geni	RGBAW	
l			
m	Genius	RGBAW 01x	
n			
o	Ghost	RGBD 01x	
p	GLG	RGBW	
q			
r	Global Truss	RGBWA	
s			
t	GLP	RGBWD	
u			
v	GLX	RGBWDS	
w	GoldBright	RGBWSD	
x			
y	Griven	Smoke Generator	
z			

### Adressierung

Jedes Gerät benötigt eine eindeutige DMX Startadresse. Natürlich müssen die Adressen, die Sie an den Geräten einstellen mit den Adressen, die Sie im Cuety Patch vergeben, übereinstimmen. Die Adressierung im Cuety System ist einfach. Markieren Sie ein oder mehrere Geräte und drücken Sie den 'Adress' Button. Wenn Sie mehrere Geräte ausgewählt haben, vergibt das Cuety System automatisch die Adressen mit dem notwendigen Versatz. Zum Einstellen der Adressen an den Geräten konsultieren Sie bitte die Bedienungsanleitung des jeweiligen Herstellers.

### Pan/Tilt Invertieren

Bei Moving Lights können Sie die PAN und/oder TILT Achsen invertieren. Das ist insofern hilfreich, als Sie damit Geräte, die unterschiedlich montiert sind einfach an einander angleichen können und 'Links' auf dem Controller auch bei den Geräten 'Links' bedeutet. Wenn Sie die Achsen vertauschen wollen (z. B. wenn ein Moving Head an einer senkrechten Traverse montiert ist) verwenden Sie den Befehl SWAP.

### Virtual Dimmer

Wenn Sie ein Gerät mit RGB(AW)-Farbmischung ohne eigenen Dimmerkanal steuern wollen, müssten Sie alle Regler im richtigen Verhältnis gleichzeitig bewegen, um die Helligkeit zu verändern OHNE die Farbe zu ändern. Um sich diese nervtötende Arbeit zu ersparen verwenden Sie die Funktion 'Virtual Dimmer'. Diese Funktion stellt Ihnen einen eigenen Kanal für die Helligkeitswerte zur Verfügung, die Berechnung der Helligkeitswerte für die einzelnen DMX-Kanäle wird im Hintergrund von der Cuety LPU durchgeführt.

## Playback

In der Ansicht 'Playback' stehen Ihnen 64 Playback Buttons zur Verfügung. Jedes Playback besteht aus einem oder mehreren Cues, Details dazu später.

Sie können auf alle belegten Playbacks direkt zugreifen und sie starten bzw. anhalten. Um ein Playback zu starten, tippen Sie kurz auf die Schaltfläche. Um ein Playback anzuhalten ('RELEASE') können Sie entweder die Schaltfläche länger als eine Sekunde gedrückt halten oder Sie wählen zuerst den 'RELEASE'-Button im oberen Bereich des Playback-Fensters und dann die entsprechende Schaltfläche. Um alle laufenden Playbacks anzuhalten ('RELEASE ALL'), drücken Sie den 'RELEASE'-Button länger als eine Sekunde.

Um die Intensität und die Geschwindigkeit eines Playbacks zu ändern, muß sich dieses in der aktiven Bank befinden. Die aktive Bank wird durch einen blauen Querbalken über den Playbacks angezeigt. Sie verscheiden die aktive Bank mittels "3 Finger Bedienung" (iOS) oder mit dem Rad der Maus bzw. den PageUp/PageDown Tasten (auf Desktop Systemen mit Windows, MAX OS X und Ubuntu Linux). In der aktiven Bank regelt der Fader die Helligkeit des jeweiligen Playbacks, der Drehregler die Geschwindigkeit der Cueliste, die Funktion der Flash-Taste kann unter 'PROPERTIES'/'GO MODE' eingestellt werden, die Standardeinstellung ist 'GO'.



## Swap

Um zwei Playbacks zu tauschen oder um ein Playback auf einen anderen Speicherplatz zu verschieben verwenden Sie den 'SWAP'-Button im oberen Bereich des Playback-Fensters. Drücken Sie zuerst den 'SWAP'-Button, dann die Schaltfläche des Playbacks, das Sie verschieben möchten und zum Abschluss auf die Schaltfläche, an die Sie das Playback verschieben möchten. Die Playbacks werden ausgetauscht.

## Properties

Jedes Playback hat bestimmte Eigenschaften, die Sie verändern können. Dazu drücken Sie den 'PROPERTIES'-Button im oberen Bereich des Playback-Fensters und dann die Schaltfläche des Playbacks, dessen Eigenschaften Sie ändern möchten.

Background – Wenn Sie 'Background' aktivieren wird dieses Playback ausgeführt, sobald die Cuety LPU mit Strom versorgt wird. Der 'RELEASE ALL' Befehl (Drücken des 'RELEASE'-Buttons im oberen Bereich des Playback-Fensters für mehr als eine Sekunde) wird für dieses Playback ignoriert. Verwenden Sie diese Funktion für Geräte, die nicht verändert werden sollen, z. B. das Blaulicht im Backstage-Bereich, damit die Künstler sicher auf die Bühne finden.

Exclusive – Mit dieser Funktion stellen Sie sicher, dass immer nur ein Playback aktiv ist. Dazu müssen die Playbacks in derselben Bank sein und bei allen die 'Exclusive'-Funktion eingeschaltet sein. Wenn Sie jetzt eines dieser Playbacks starten wird das gerade aktive Playback automatisch beendet. Bitte beachten Sie, dass die 'Exclusive'-Funktion nur innerhalb einer Bank funktioniert. Ein Playback mit aktivierter 'Exclusive'-Funktion in einer anderen Bank wird NICHT beendet. Sie können mit dieser Funktion in einer Bank LTP (Latest Takes Precedence - die letzte Änderung gewinnt) Verhalten simulieren bzw. eine Palette erstellen (z. B. verschiedene Farben), Funktionen die Sie üblicherweise in größeren Konsolen finden.

Go Mode – Hier können Sie die Funktion der Flash-Taste einstellen. Der Standardwert ist 'GO'. In dieser Betriebsart startet ein Drücken der Taste das Playback bzw. wenn das Playback bereits gestartet war wird der nächste Cue aufgerufen. Ein langes Drücken der Taste beendet das Playback ('RELEASE'). Die nächste Betriebsart ist 'TOGGLE'. Nun startet ein Drücken der Taste das Playback, ein weiteres Drücken beendet es. Im 'FLASH'-Mode ist das Playback aktiv solange die Taste gedrückt ist. Der 'SOLO'-Mode wirkt wie der 'FLASH'-Mode, nur wird die Helligkeit aller anderen Playbacks (außer den Background Playbacks) solange die Taste gedrückt ist auf Blackout gesetzt.

Repeat – Hier können Sie einstellen, wie sich ein Playback verhält, wenn es den letzten Cue erreicht hat. Im

---

'LOOP'-Modus startet das Playback erneut von vorne, 'BOUNCE' bewirkt, dass das Playback vom letzten Cue in der umgekehrten Reihenfolge bis zum Anfang und dann wieder retour ausgeführt wird, im 'RANDOM'-Mode werden die Cues zufällig ausgewählt. Nur wenn der 'OFF'-Modus ausgewählt ist, wird das Playback nach dem letzten Cue beendet, alle anderen Varianten laufen solange, bis Sie das Playback beenden.

---

## Edit

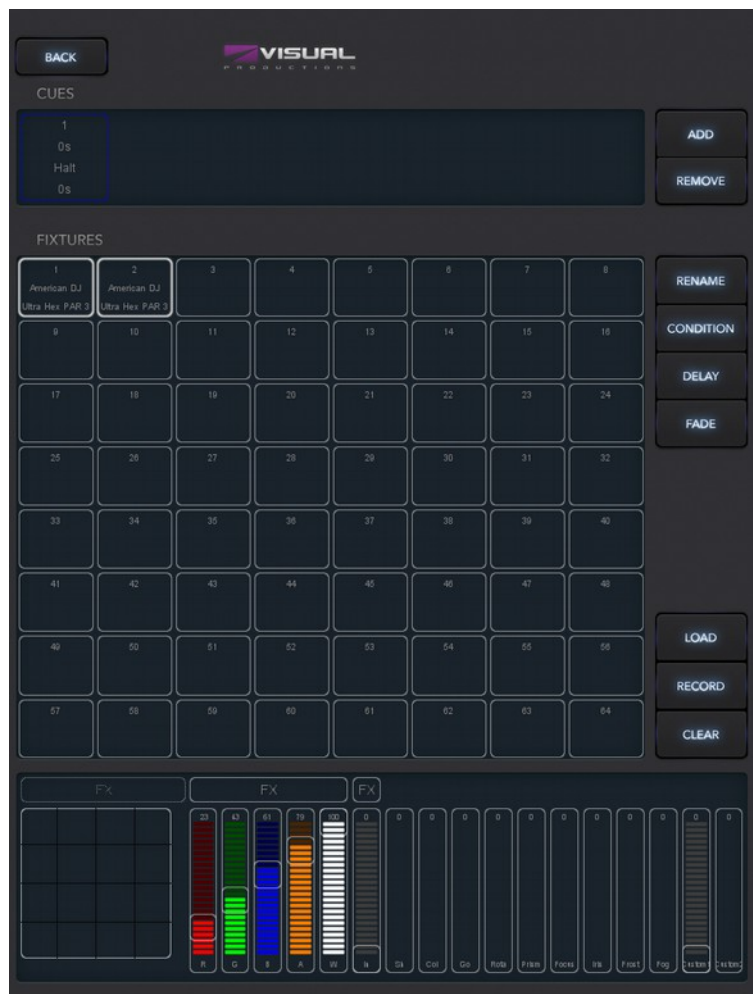
Diese Seite erlaubt Ihnen die Veränderung/Programmierung der Playbacks.

### Cues

Ein Cue wird auch als Szene oder Bild bezeichnet, wir verwenden durchgehend die Bezeichnung Cue. Ein Cue ist ein Snapshot der DMX-Werte eines bestimmten Zustands. Oft erfüllt bereits ein einzelner Cue die Anforderungen, z. B. um eine Bar zu beleuchten. Für ein Theaterstück benötigen Sie in der Regel mehrere Cues, um die einzelnen Szenen zu beleuchten, bei der Aufführung rufen Sie der Reihe nach die einzelnen Cues aus einem Playback ab.

Im Club bzw. Disco Bereich benötigen Sie unter Umständen viele gleichzeitig ablaufende Lauflichter, auch 'CHASE' genannt. Dazu erstellen Sie für jeden Schritt einen Cue und lassen das Cuesy System die Playbacks automatisch ablaufen.

Mit den 'ADD' und 'REMOVE'-Buttons können Sie dem Playback, das Sie gerade bearbeiten, Cues hinzufügen bzw. Cues aus dem Playback entfernen. Wenn Sie den 'REMOVE'-Button länger als eine Sekunde gedrückt halten, werden alle Cues aus dem Playback gelöscht. Die Eigenschaften eines Cues können Sie ändern, indem Sie ihn markieren (die Cue Nummer ist blau hinterlegt).



### Rename

Hier können Sie dem Cue einen aussagekräftigen Namen geben

### Condition

Mit 'HALT' legen Sie fest, dass das Playback nach einem Übergang von einem Cue zum nächsten anhält (z. B. für den Theatereinsatz) und der Übergang zur danach folgenden Cue aktiv durch Drücken der Go-Taste ausgelöst werden muss.

Wenn 'FOLLOW' ausgewählt ist, wird automatisch der nächste Cue aufgerufen. Dies ist die richtige Einstellung für automatisch ablaufende Playbacks/Chaser.

### Delay

Die Delay-Zeit ist nur dann in Funktion, wenn die Condition auf 'FOLLOW' gesetzt ist. In diesem Fall beginnt die Delay-Zeit zu laufen, wenn der vorhergehende Crossfade abgeschlossen ist. Nach Ablauf der Delay-Zeit wird der nächste Crossfade ausgeführt.

### Fade

Die Fade-Zeit gibt an, in wie vielen Sekunden der Crossfade vom gerade aktiven Cue zum folgenden Cue ausgeführt wird. Eine Fade-Zeit von 0 Sekunden bewirkt einen schlagartigen Übergang.

### Fixtures

Im Raster können Sie die einzelnen Geräte auswählen. Ausgewählte Geräte können im Programmier-Fenster im

---

unteren Bereich verändert werden. Wenn ein Attribut eines Geräts im aktuellen Playback enthalten ist wird die entsprechende Zelle im Raster rot markiert.

---

## Programmer

Der untere Bereich des Edit-Fensters wird als Programmer bezeichnet. Der Programmer besteht aus verschiedenen Reglern, mit denen die Eigenschaften der gerade markierten Geräte bearbeitet werden können. Dazu wählen Sie zunächst einen Cue aus. Dann selektieren Sie der Reihe nach ein Gerät oder eine Gruppe von Geräten, bei dem/denen Sie Parameter einstellen wollen und nehmen im Programmer die Änderungen vor, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Wenn Sie jetzt den 'RECORD'-Button drücken, wird der ausgewählte Cue mit den Werten des Programmers überschrieben.

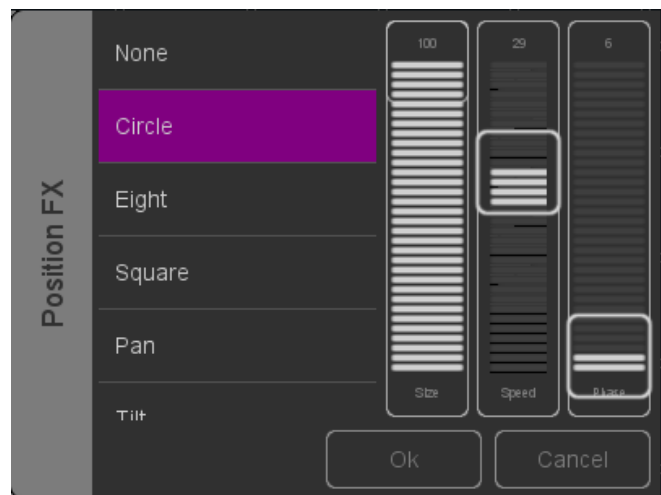
Wenn Sie einen Cue bearbeiten wollen, müssen Sie den Cue zuerst mit dem 'LOAD'-Button in den Programmer laden. Danach nehmen Sie wie vorher beschrieben Ihre Änderungen vor und speichern mit dem 'RECORD'-Button.

Mit dem 'CLEAR'-Button löschen Sie den Programmer. Wenn Sie einzelne Geräte ausgewählt haben und 'CLEAR' drücken werden nur die Attribute der ausgewählten Geräte gelöscht. Drücken Sie den 'CLEAR'-Button erneut wird der Programmer komplett gelöscht. Um den Programmer sicher zu löschen drücken Sie also einfach zwei mal den 'CLEAR'-Button.

Wenn ein bestimmtes Attribut im Programmer verändert wurde, erscheint die Kontur des korrespondierenden Regler in Rot.

## FX

Bisher besteht Ihr Playback aus statischen Cues. Für Bewegungen können Sie mehrere Cues zu Chases verbinden (Condition 'FOLLOW'), allerdings ist es recht mühsam alle Zwischenschritte für z. B. einen Kreis zu programmieren, damit das Ergebnis eine gleichmäßige, runde Bewegung ist. Wenn der Kreis in der Größe geändert werden muss, fällt die ganze Arbeit erneut an. Diese Arbeit nimmt Ihnen der Effektgenerator FX ab. Hier finden Sie Effekte für Position, Farbe und Helligkeit, die Sie auch miteinander kombinieren können. Je nach Effekt stehen verschiedene Parameter zur Auswahl, z. B. können Sie mit Helligkeitseffekten und dem 'PHASE'-Regler schnell eine Art Chaser erzeugen.



## Remote App

Die Cuety Remote App ist eine kleine Fernbedienung für das iPhone, über die eine eingeschränkte Bedienung der Cuety LPU möglich ist. Eine Änderung der gespeicherten Werte ist nicht möglich. Zur Programmierung der Cuety LPU verwenden Sie die Cuety App.

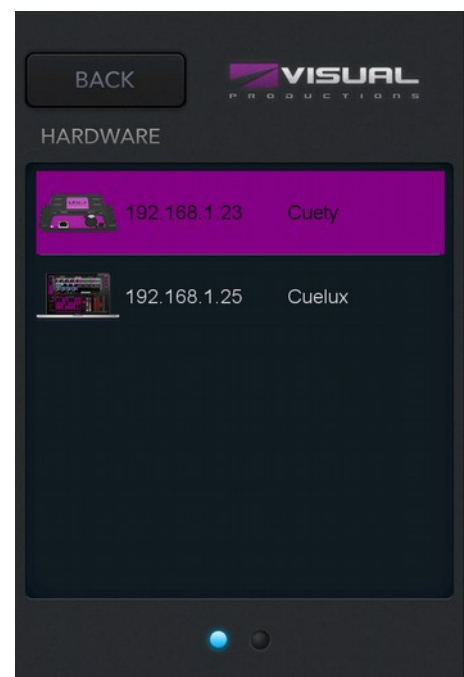
Die Remote App erlaubt Ihnen die Playback-Buttons fernzubedienen.

Um sich mit der Cuety LPU zu verbinden, nehmen Sie die entsprechenden Einstellung auf der Seite Einstellung vor.

Derzeit ist die Cuety Remote App nur für iOS verfügbar, eine Version für Android ist in Vorbereitung (Stand 04/2015). Laden Sie die App über den Apple Appstore.

## Cuelux

Mit der Remote App können Sie auch die Lichtsteuersoftware Cuelux, ebenfalls von Visual Productions BV, fernsteuerun. Cuelux ist noch leistungsfähiger als Cuety, nähere Informationen zu diesem Produkt finden Sie unter <http://www.cuelux.com>





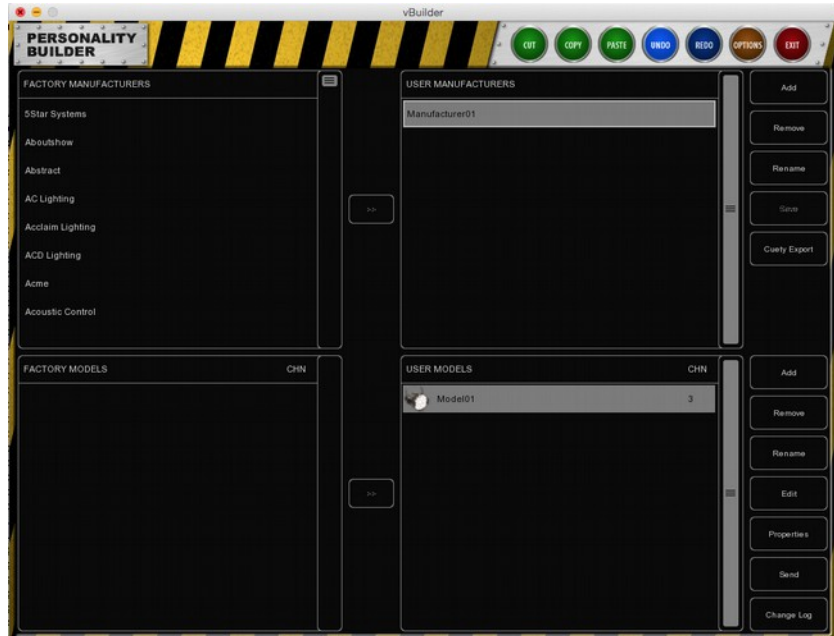
---

## Eigene 'Personalities' erstellen

Wenn Sie ein Gerät haben, das nicht in der umfangreichen Bibliothek enthalten ist, haben Sie zwei Möglichkeiten. Zum einen können Sie einen Request über das Forum schicken <http://www.visualproductions.nl/forum> und wir erstellen das File für Sie. Bitte vergessen Sie nicht uns die DMX-Belegung Ihres Geräts mitzuschicken.

Oder Sie verwenden die Software vBuilder und erstellen Ihre 'Personality' selbst. Die Software können Sie kostenlos von unserer Website unter <http://visualproductions.nl/downloads> herunterladen. Für Cuety benötigen Sie die Version 1.3.88 oder höher.

Um die 'Personality' in Cuety verwenden zu können, erstellen Sie zunächst das Personality-File. Näheres dazu finden Sie im letzten Kapitel der Cuelux Bedienungsanleitung). Nun müssen Sie den Button 'CUETY EXPORT' drücken und das File 'user.personality' aus dem Ordner User/Visual Productions/vBuilder mit Hilfe von iTunes in Ihre App kopieren. Nach diesen Schritten können Sie die selbst erstellte 'Personality' im Patch verwenden.





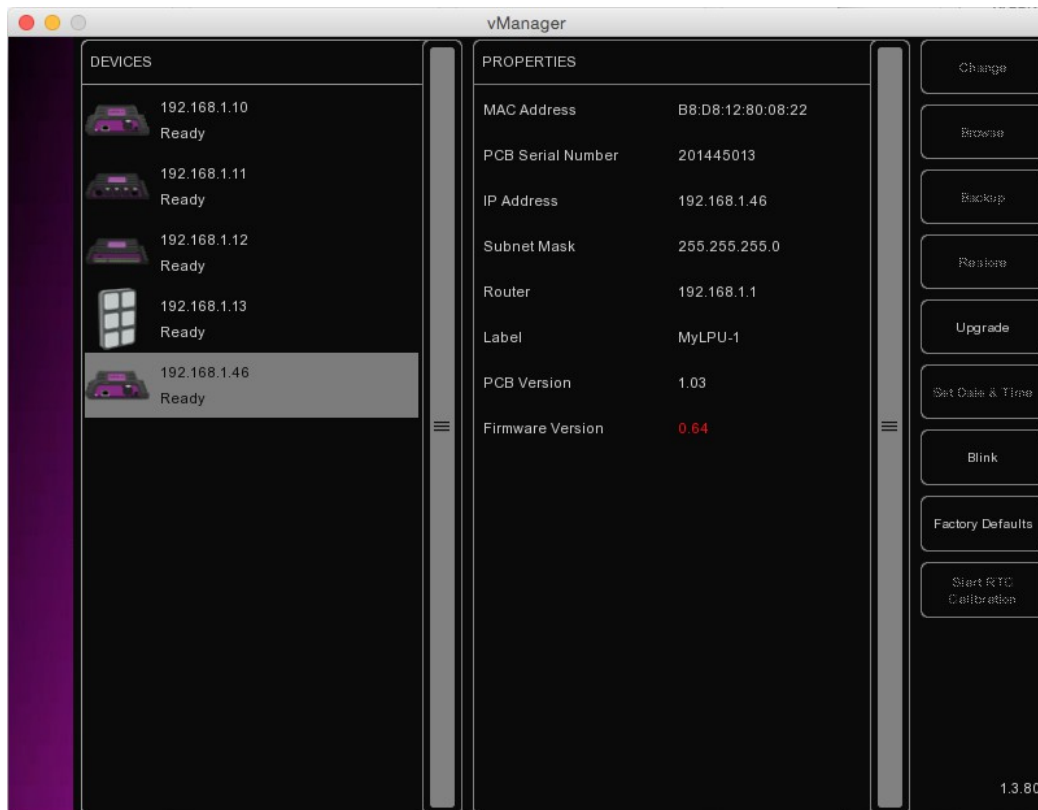
---

## vManager

Der vManager ist ein Softwaretool von Visual Productions BV für die komfortable Verwaltung aller von uns hergestellten netzwerkfähigen Geräte. Das Tool können Sie kostenlos von unserer Website herunterladen.

Mit dem vManager können Sie die Firmware Ihrer Cuety LPU upgraden. Die Firmwarefiles sind in der vManager Software enthalten. Wenn Sie die neueste Version des vManagers herunterladen, erhalten Sie automatisch die neuesten Firmware-Versionen.

Manche Funktionen im vManager sind für nur für Geräte wie das CueCore verfügbar und sind für die Cuety LPU daher nicht verfügbar.



### Blink

Um ein Gerät schnell zu identifizieren können Sie den Befehl 'BLINK' verwenden, der die LED des ausgewählten Geräts schnell blinken lässt. Um die Funktion zu aktivieren, doppelklicken Sie auf das Gerät oder wählen Sie zuerst ein Gerät aus und drücken dann 'BLINK'.

### Upgrade Firmware

Zur Aktualisierung der Firmware wählen Sie zuerst das Gerät aus und drücken dann 'UPGRADE'. Im sich öffnenden Fenster können Sie die gewünschte Firmware Version auswählen.

**Bitte stellen Sie sicher, dass die Stromversorgung während des Upgrades nicht unterbrochen wird.**

### Factory Defaults

Wenn Sie das Gerät auf die Werkseinstellungen zurücksetzen wollen, wählen Sie es aus und drücken dann 'FACTORY DEFAULTS'. Dadurch werden alle Cues, Playbacks und der Patch gelöscht. Weiters werden alle Einstellungen auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt. Die IP-Einstellungen bleiben von dieser Aktion unberührt.

---

## Appendix A: LPU-2 Connectivity

Achtung: Dieser Abschnitt gilt NUR für die LPU-2, NICHT für die LPU-1

### OSC

OSC (Open Sound Control) ist ein Kommunikations-Protokoll für verschiedenste Multimediageräte. OSC schickt und empfängt Nachrichten über das Netzwerk und kann MIDI, Timecode und benutzerdefinierte Informationen enthalten.

Zur Erstellung von benutzerdefinierten Oberflächen für iOS und Adroid-Geräte sind diverse Softwarepakete zum Teil kostenlos erhältlich, z. B. TouchOSC von Hexler <http://hexler.net/software/touchosc>. Mit dieser Software lassen sich ansprechende Oberflächen erstellen, die dem Nutzer genau die Bedienmöglichkeiten geben, die er haben soll.

OSC ist in fast allen Geräten von Visual Productions BV implementiert und stellt die bevorzugte Kommunikation zwischen z. B. einer B-Station und einer LPU-2 dar.

Die LPU-2 verwendet Port 8000 und versteht folgende OSC-Kommandos:

Beschreibung	URI	Parametertyp	Parameterbereich	Anmerkungen
Release all playbacks	/release	-	-	
Set playback intensity	/pbXX/in	float	0-100%	Replace XX by playback number [01,64]
Set playback speed	/pbXX/sp	float	-100%-100%	“ “
Control playback button	/pbXX/bu	bool	false / true	“ “
Control playback flash	/pbXX/fl	bool	false / true	“ “
Release playback	/pbXX/re	-	-	“ “
Playback Go Forward	/pbXX/go	-	-	“ “
Playback Jump	/pbXX/ju	unsigned	1-48	“ “

### TCP & UDP

TCP (Transmission Control Protocol) ist das Standardprotokoll für Datenverkehr in einem Ethernet Netzwerk. TCP schickt Nachrichten sicher und geordnet über das Netzwerk und enthält eine Fehlerbehandlung.

UDP (User Datagram Protocol) ist ein Netzwerkprotokoll, das auf Geschwindigkeit ausgelegt ist und KEINE Fehlerbehandlung bietet. Es ist etwas schneller als TCP aber auch etwas unsicherer.

In der Regel ist eines der beiden Protokolle in Mutimediageräten mit einer Netzwerkschnittstelle implementiert.

Die LPU-2 verwendet Port 7000 für TCP und UDP und kann über folgende ASCII-Strings gesteuert werden:

Beschreibung	String	Parameterbereich	Anmerkung	Beispiel
Release all playbacks	release	-		release
Set playback intensity	pbXX/in=[0,100]	0-100%	Replace XX by playback number [01,64]	pb01/in=100
Set playback speed	pbXX/sp=[-100,100]	-100%-100%	“ “	pb33/sp=-10
Control playback button	pbXX/bu=[0/1]	up / down	“ “	pb59/bu=0
Control playback flash	pbXX/fl=[0/1]	up / down	“ “	pb64/fl=1
Release playback	pbXX/re	-	“ “	pb10/re
Playback Go Forward	pbXX/go	-	“ “	pb21/go
Playback Jump	pbXX/ju=[1,48]	1-48	“ “	pb45/ju=10

---

## HTTP

HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) ist das Standardprotokoll um Webseiten aufzurufen. Sie können die LPU-2 über folgende Befehle steuern, Ihre 'HTTP GET' Befehle müssen an Port 80 gesendet werden:

Beschreibung	URL	Bereich	Beispiel
Release all playbacks	/ajax/release	-	<a href="http://192.168.1.10/ajax/release">http://192.168.1.10/ajax/release</a>
Set playback intensity	/ajax/pbXX/in=[0,100]	0-100%	<a href="http://192.168.1.10/ajax/pb01">http://192.168.1.10/ajax/pb01</a> /in=100
Set playback speed	/ajax/pbXX/sp=[-100,100]	-100%-100%	<a href="http://192.168.1.10/ajax/pb33">http://192.168.1.10/ajax/pb33</a> /sp=-10
Control playback button	/ajax/pbXX/bu=[0/1]	up / down	<a href="http://192.168.1.10/ajax/pb59">http://192.168.1.10/ajax/pb59</a> /bu=0
Control playback flash	/ajax/pbXX/fl=[0/1]	up / down	<a href="http://192.168.1.10/ajax/pb64">http://192.168.1.10/ajax/pb64</a> /fl=1
Release playback	/ajax/pbXX/re	-	<a href="http://192.168.1.10/ajax/pb10">http://192.168.1.10/ajax/pb10</a> /re
Playback Go Forward	/ajax/pbXX/go	-	<a href="http://192.168.1.10/ajax/pb21">http://192.168.1.10/ajax/pb21</a> /go
Playback Jump	/ajax/pbXX/ju=[1,48]	1-48	<a href="http://192.168.1.10/ajax/pb45">http://192.168.1.10/ajax/pb45</a> /ju=10

---

## Stichwortverzeichnis

Adressierung.....	8	Kensington Loc.....	4
Art-Net.....	6	LOAD.....	13
Background.....	9	LOOP.....	10
Blink.....	16	LPU-1.....	2
BOUNCE.....	10	LPU-2.....	2
CLEAR.....	13	Options.....	6
Condition.....	11	OSC.....	17
Cue.....	11	Pan/Tilt Invertieren.....	8
Cuelux.....	14	Patch.....	8
Cuety App.....	6	Personality.....	15
Delay.....	11	Playback.....	9
Devices.....	6	Power.....	4
DHCP.....	5p.	Programmer.....	13
DIN Rail.....	4	Properties.....	9
Edit.....	11	RANDOM.....	10
Effektgenerator.....	13	RECORD.....	13
Exclusive.....	9	Remote App.....	14
Factory Defaults.....	16	Repeat.....	9
Fade.....	11	sACN.....	6
Firmware.....	16	Show files.....	6
Fixtures.....	11	SOLO.....	9
FLASH.....	9	Swap.....	9
FOLLOW.....	11	TCP.....	17
FX.....	13	TOGGLE.....	9
Go Mode.....	9	UDP.....	17
HALT.....	11	vBuilder.....	15
HTTP.....	18	Virtual Dimmer.....	8
IP-Adresse.....	5p.	vManager.....	16