KRISDMX / PUSH 1 / DE / 01

Ableton Push 1 / Start und Bedienelemente



Abbildung mit dem passenden Seitenmenü; Beispielwerte.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**Encoder 1-8**	Steuern die acht Spalten der aktuellen Seite. Berühren kann die Spalte auswählen.
2	**SELECT 1-8**	Die obere Reihe unter dem Display wählt eine Spalte, etwa für den Touchstrip auf P1/P2.
3	**STATE 1-8**	Die untere Reihe ändert den Spaltenzustand ohne vorheriges SELECT. Die Funktion hängt von der Seite ab.
4	**8 × 8 Pads**	Wählen je nach Seite Werte, Szenen und Positionen. Links/rechts wechselt Seiten, oben/unten Gruppen.

Push 1 per USB anschließen. In MASTER ABLETON PUSH öffnen, MIDI IN/OUT und KRISDMX BRIDGE - VERBUNDEN prüfen. Ein offenes Fenster bestätigt keine Hardware-Verbindung. Die Hardware-Integration ist für Windows vorgesehen; Ableton Live wird nicht benötigt.

Die Startdemo dauert etwa 5 s: Welle von unten links nach oben rechts, gegenläufige SELECT/STATE-Lauflichter und pulsierendes SHIFT. Eingaben beenden die Demo. Auf P1/P2 wählt MASTER alle, SOLO einzelne Leuchten.

Die Bildmenüs stammen aus dem aktuellen Code. Werte sind Beispiele. Beschriftungen und Funktionsnamen entsprechen der Anleitungssprache. Ausgabe: 16.10.2026.

KRISDMX / PUSH 1 / DE / 02

P1 / MASTER 1



Abbildung mit dem passenden Seitenmenü; Beispielwerte.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**1-2: PAN / TILT**	Horizontale/vertikale Bewegung. STATE ändert schrittweise. Vor Bewegungen das Ziel prüfen.
2	**3: STROBE**	Manuelle Strobe-Pads; STATE 3 schaltet OFF → AUTO → PHASE → OFF. Tipp-/Haltegesten folgen auf der nächsten Seite.
3	**4: SCENE**	Pads: S1 unten bis S8 oben. Erneutes Drücken stoppt die aktive Szene. Dies wählt eine MASTER-Szene, keine Bearbeitungsposition.
4	**5: SPEED**	Bei einer ALL-Szene: 0 hält an, 128 normal, 255 etwa 2×. Bei SOLO/einer Gruppe wird die physische Motorgeschwindigkeit gesteuert.
5	**6-8: COLOR / GOBO / DIMMER**	Farbe, Gobo und Helligkeit. STATE 6/7/8: OFF → AUTO → PHASE → OFF. In AUTO zeigen DIMMER-Pads den aktuellen Pegel, bei Gruppen den höchsten.

Standardwerte von oben: 255, 192, 160, 128, 96, 64, 32, 0. COLOR/GOBO nutzen Profilpositionen. Der Touchstrip steuert die gewählte Spalte; SCENE wählt eine Szene.

KRISDMX / PUSH 1 / DE / 03

AUTO / Phase und manuelles STROBE

Element / Aktion	Bedienung
STATE auf P1	STATE 3/6/7/8 steuern AUTO STROBE/COLOR/GOBO/DIMMER. Jeder Druck schaltet OFF → AUTO → PHASE → OFF; Halten wiederholt hier nicht. MIX bedeutet verschiedene Gerätemodi; der erste Druck setzt AUTO.
STROBE drücken	Ein Pad in Spalte 3 erzwingt sofort seinen Strobe-Wert und DIMMER 255 am gewählten Ziel. Die Farbe bleibt zunächst unverändert.
Kurz: unter 300 ms	Loslassen übernimmt den manuellen Strobe-Wert. DIMMER 255 endet; vorheriges AUTO DIMMER bleibt aktiv. Die Farbe bleibt gleich.
Halten: mindestens 300 ms	Hält DIMMER 255 am Ziel. War beim Drücken AUTO COLOR/Farbphase aktiv, werden alle eingeschalteten Leuchten weiß. Weiß gilt für alle, Strobe/Helligkeit nur für das Ziel.
Langes Halten beenden	Entfernt temporäre Übersteuerungen; vorherige Modi arbeiten weiter. Langes Halten speichert kein manuelles Strobe. Trennen gibt die Übersteuerung ebenfalls frei.
Phase und Grenzen	COLOR/GOBO versetzen die Folge zwischen Leuchten, DIMMER variiert die Helligkeit. STROBE-Phase wird visualisiert; reale Geräte erhalten Frequenz ohne gemeinsame Hardwarephase.

Manueller MASTER-BLACKOUT hat Vorrang. Das Pad vor dem Seitenwechsel loslassen. STROBE 0 bedeutet profilabhängig offener Shutter, kein Blitzen.

KRISDMX / PUSH 1 / DE / 04

P2 / MASTER 2 und P3 / AUTO 1

Element / Aktion	Bedienung
P2: 1 / 2 / 3	1: leer. 2: PROGRAMM - internes Geräteprogramm, Pads P1 unten bis P8 oben. 3: PRG SPD - dessen Geschwindigkeit, falls unterstützt.
P2: 4-7 / 8	4-7: RED, GREEN, BLUE, WHITE 0-255. Manuelles RGBW übernimmt die Farbe. 8 TARGET ist ein Menüfeld: reale Auswahl über MASTER/SOLO oder P4 TARGET mit STATE.
P3: 1-2 / AUTO COL / COL TIME	Farbe OFF/AUTO/PHASE und Wechselzeit 1,0-10,0 s.
P3: 3-4 / AUTO GOB / GOB TIME	Gobo OFF/AUTO/PHASE und Wechselzeit 1,0-20,0 s.
P3: 5-6 / AUTO PRG / PRG TIME	Geräteprogramm OFF/AUTO/PHASE und Intervall 1,0-20,0 s. Dies ist kein KrisDMX-Szenenfolgenprogramm.
P3: 7-8 / AUTO STR / STR SENS	Strobe OFF/AUTO/PHASE und Detektorempfindlichkeit 0,5-3,0.

Auf P3 bedienen Encoder, Pads und STATE die Felder. Außer bei speziellen P1-AUTO-Tasten kann Halten nach etwa 400 ms, dann alle 80 ms wiederholen. Für genaue Auswahl einzeln drücken.

KRISDMX / PUSH 1 / DE / 05

P4 / AUTO 2 und P5 / AUDIO



Abbildung mit dem passenden Seitenmenü; Beispielwerte.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**P5: 1-2 / AUD MODE / SOURCE**	WINDOWS nutzt den Standardausgang, MANUAL ein bestimmtes WASAPI-Loopback-Gerät. SOURCE-Wahl wechselt auf MANUAL.
2	**P5: 3-4 / BPM / LOCK**	Nur Anzeige: Tempo und Erkennungssicherheit.
3	**P5: 5-6 / DIM LINK / DIM SENS**	Globale AUDIO → DIMMER-Kopplung und Empfindlichkeit 0,2-4,0.
4	**P5: 7-8 / SYNC / DECK**	AUDIO / REKORDBOX / HYBRID sowie AUTO oder DECK 1-4. Modus, Gerät, SYNC, DECK und Dimmereinstellungen werden gespeichert.

P4: 1 STR SPEED begrenzt AUTO STROBE, 2 AUTO DIM schaltet OFF/AUTO/PHASE. Spalten 3-7 COLOR/RGBW über Pads oder STATE an MASTER senden; Encoder sind dort nicht vollständig angebunden. 8 TARGET wählt per STATE.

Rekordbox-BPM liefert kein Audio für den Analysator. MASTER muss die Bridge nicht beim Start öffnen; Rekordbox-Lichtsteuerung startet sie. Push ist unabhängig verbunden.

KRISDMX / PUSH 1 / DE / 06

P6 / SCENE EDIT



Abbildung mit dem passenden Seitenmenü; Beispielwerte.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**1: DIMMER**	Helligkeit ausgewählter Leuchten in der bearbeiteten Position.
2	**2-4: SCENE / POS / FIXTURE**	Szene, Position und Leuchte wählen. FIXTURE-Encoder wählt eine, Pads können die Bearbeitungsauswahl erweitern. Dies ist der Editor, nicht die Live-Szenenwahl auf P1.
3	**5-8: PAN / TILT / PAN F / TILT F**	Richtung und gegebenenfalls Fine-Kanäle einstellen. PAN/TILT muss zur Montage passen.
4	**PLAY / RECORD**	PLAY startet LIVE-TEST. RECORD speichert die Szene, kein Audio. Die Vorschau kann reale Leuchten bewegen.

Erste Bearbeitung: SCENE → POS → FIXTURE → PAN/TILT/DIMMER → PLAY. Position ergänzen/kopieren, anpassen und mit RECORD sichern. P7 bearbeitet Farbe/Gobo derselben Position.

KRISDMX / PUSH 1 / DE / 07

P6/P7 / Positionen, Gruppen und Tasten

Element / Aktion	Bedienung
POS: 1-8 / 9-16 / 17-24	P6-Spalte 3 zeigt acht Positionen: erste unten, achte oben. 1-8 ohne Gruppenblinken, 9-16 blinkt Pad 1 von unten, 17-24 Pad 2. Nicht vorhandene Positionen bleiben inaktiv.
POS: 25-64 / >64	25-32 blinkt Pad 3, 33-40 Pad 4, 41-48 Pad 5, 49-56 Pad 6, 57-64 Pad 7. Auch über 64 ist Auswahl möglich; Nummer/Bereich im Display ablesen.
PLAY / REPEAT / RECORD	PLAY oder REPEAT schaltet LIVE-TEST. RECORD speichert die Szene.
NEW / ACCENT / DELETE	NEW oder ACCENT ergänzt, DELETE löscht. DUPLICATE kopiert eine Position, UNDO macht Bearbeitung rückgängig.
IN / OUT / OCTAVE DOWN / UP	Vorherige/nächste Position. POS-Encoder erreicht auch die nächste Achtergruppe. Außerhalb P6/P7 wechselt OCTAVE Seiten.
TEMPO / SWING / FIXED LENGTH	TEMPO ändert die Positionsdauer in 0,1-s-Schritten. SWING wählt eine Leuchte, FIXED LENGTH den Zeitmodus.
MUTE / SOLO	Auf P6/P7 wählen sie Vorschau-Modi; derselbe Druck kehrt zu ALL zurück. Auf P1/P2 wählt SOLO eine MASTER-Leuchte.

KRISDMX / PUSH 1 / DE / 08

P7 / SCENE COLOR



Abbildung mit dem passenden Seitenmenü; Beispielwerte.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**1: FIXTURE**	Wählt eine Leuchte für das Aussehen der Position.
2	**2-3: COLOR / GOBO**	Wählt Farbrad und Gobo nach Geräteprofil. DMX-Werte sind zwischen Modellen nicht universell.
3	**4-7: RED / GREEN / BLUE / WHITE**	RGBW-Mischung nach Profil. WHITE wirkt nur bei vorhandenem Kanal.
4	**8: STROBE**	Bearbeitet den Strobe-Wert der Position. Normale Szenenbearbeitung ohne P1-Geste mit DIMMER-255-Übersteuerung.

Editortasten arbeiten wie auf P6. Andere Positionen und LIVE-TEST prüfen, dann mit RECORD speichern. Schließen ersetzt das Speichern nicht.

KRISDMX / PUSH 1 / DE / 09

P8 / SCENE MIRROR



Abbildung mit dem passenden Seitenmenü; Beispielwerte.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**1-2: MIR OF / TARGET**	MIR OF wählt die Quellleuchte, NONE entfernt die Verknüpfung. TARGET ist die Zielleuchte.
2	**3-4: SCENE / POS**	Wählt Szene und Bearbeitungsposition.
3	**5-6: MIR PAN / MIR TILT**	Aktiviert die Spiegelung der Achse. Beide Leuchten in der Vorschau prüfen.
4	**7-8: CORR PAN / CORR TLT**	Addiert nach Spiegelung eine Achskorrektur von -255 bis +255.

Ablauf: TARGET → MIR OF → MIR PAN/TILT → Korrektur → im Szeneneditor speichern. Das ersetzt weder Raumkalibrierung noch Profil-Invertierung.

KRISDMX / PUSH 1 / DE / 10

P9 / Szenen- und Positionsraster



Abbildung mit dem passenden Seitenmenü; Beispielwerte.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**Erste Spalte**	Ohne SHIFT Szenen S1 oben bis S8 unten - umgekehrt zu P1.
2	**Positionen 1-64**	Nummerierung unten 1-8, darüber 9-16, oben 57-64. Position 8 unten rechts, 64 oben rechts. Nur vorhandene Positionen sind wählbar.
3	**SHIFT + erste Spalte**	Erreicht vom Szenenwähler belegte Positionen: von unten 1,9,17,25,33,41,49,57. Beispiel: SHIFT + unten links wählt Position 1.

P9 wählt MASTER-Szenen/Positionen. DURATION/SYNC/BEATS und ADD/DEL sind hier nicht voll angebunden. Für Änderungen und Positionen über 64 P6/P7 verwenden.

KRISDMX / PUSH 1 / DE / 11

P10-P22 / Umfang der Menüunterstützung

Element / Aktion	Bedienung
P10 / SCENE LOOK	Menüstruktur; auf P6/P7 bearbeiten.
P11 / SCENE RGBW	Farben auf P7, Spiegelung auf P8.
P12 / SCENE FILE	Test/Speichern über P6/P7 und Szeneneditor.
P13 / PROGRAMM	Felder werden vom aktuellen Push-Client nicht verarbeitet.
P14 / DMX ADDR	Adressierung im DMX-512-Fenster der App.
P15 / ZUORDNUNG	Zuweisen/Speichern im Tastatur-/MIDI-Fenster.
P16 / CALIB 3D	Kalibrierung im entsprechenden KrisDMX-Fenster.
P17 / AI 3D	Creator-Fenster verwenden; Push-Felder sind nicht angebunden.
P18 / REKORDBX	Regeln im Rekordbox-Lichtsteuerungsfenster.
P19-P21 / LASER 1-3	Menüstruktur ohne Feldverarbeitung im aktuellen MASTER-Client.
P22 / SYSTEM	RESET/BLACKOUT/USB/BRIDGE dieser Seite nicht als funktionsfähig voraussetzen. MASTER-Funktionen nutzen.

Eine geänderte Anzeige beweist keine Geräteanweisung. P1-P9 unterstützen die beschriebenen Funktionen; spätere Seiten enthalten geplante Menüs. Die Anleitung beruht auf Code, nicht auf Hardwaretests jedes Profils/Controllers.

KRISDMX / PUSH 1 / DE / 12

Schnellhilfe / Live-Betrieb

Element / Aktion	Bedienung
Push nicht erkannt	USB, MIDI IN/OUT prüfen. Anwendungen mit belegten Ports schließen und Controller aus MASTER neu öffnen.
Pads reagieren, Leuchten nicht	MASTER-Verbindung, ALL/SOLO, DMX-Ausgang, Adressen, Profile und Seitenunterstützung prüfen.
Szene steht	SPEED 0, aktive Szene und Takt prüfen. POS-Auswahl im Editor startet keine MASTER-Szene.
AUTO DIMMER / dauerhaft leuchtende Pads	SOURCE und echtes Audio prüfen. AUTO-DIMMER-Rückmeldekorrektur installieren; Pads sollen aktuelle Helligkeit statt nur Modus zeigen.
Strobe ohne Weiß	Weiß erfordert mindestens 300 ms und AUTO COLOR/Phase beim Drücken. Kurzer Tipp erhält Farbe und vorheriges AUTO DIMMER.
Position 8 / 1 / 9	P6: 8 ist das oberste POS-Pad der Gruppe 1-8. P9: 8 unten rechts. P9: 1/9 mit SHIFT + erstem/zweitem Pad von unten in Spalte 1.
Speichern / Startfehler	Szenen mit RECORD auf P6/P7 speichern. Bei tuple/ljust den P1-AUTO/PHASE-Startfix für ableton_push_window.py installieren.

Live: P1 → MASTER/SOLO → Szene → SPEED → AUTO → STROBE bei Bedarf. Programmieren: P6 → SCENE/POS/FIXTURE → PAN/TILT/DIMMER → P7 → PLAY → RECORD.