

# Easy Stand Alone

Deutsch

SUNLITE is a trademark of Bruno Nicolaudie.

WINDOWS is a trademark of the MICROSOFT CORPORATION.

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

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

# Table of contents

<b>1.Einfuehrung</b> .....	1
<b>2.Paketinhalte</b> .....	1
<b>2.1.SIUDI 8</b> .....	2
<b>2.2.SIUDI 9</b> .....	4
<b>2.3.SIUDI-IP1</b> .....	6
<b>2.4.STICK 1</b> .....	7
<b>2.5.Glass Wall Panel</b> .....	8
<b>3.Manueller Start</b> .....	9
<b>3.1.1. Schritt - die Software starten</b> .....	10
<b>3.2.2. Schritt - Beleuchtungselemente anlegen</b> .....	10
<b>3.3.3. Schritt - Szenen entwerfen</b> .....	14
<b>3.4.4. Schritt - Liveplayback auf dem Computer nutzen</b> .....	16
<b>3.5.5. Schritt - Der Auto-Modus</b> .....	17
<b>4.Weiterfuehrende Funktionen</b> .....	18
<b>4.1.Color Manager</b> .....	19
<b>4.2.Effekt Manager</b> .....	20
4.2.1.Uebersicht .....	20
4.2.2.Gradient Editor .....	21
4.2.3.Color Mix .....	22
4.2.4.RGB Matrix Effekte .....	22
4.2.5.Erweiterte Effekte .....	22
4.2.6.Pan/Tilt Effekte .....	23
<b>4.3.Internet</b> .....	23

# 1.Einfuehrung

Danke fuer das Interesse, das Sie unserer Software Easy Stand Alone (ESA) entgegenbringen. ESA wurde als aeusserst einfacher DMX-Kontroller konzipiert und ermoeeglicht die Kontrolle jeder Art von intelligenten Konstruktionen (zum Beispiel Roboter gesteuerte Geraete, Scanner...), aber auch und vor allem die der baulichen Scheinwerfer (LED, Farbwechsler...).

Diese Anleitung informiert Sie ueber die grundsaeztliche Handhabung, um Ihre erste Show zu gestalten, sowie ueber die Vorgehensweise bei der Einrichtung des DMX-Interface (USB oder Ethernet).



## 2. Paketinhalte

Das Paket besteht aus:

- Einfuehrungshandbuch
- CD-ROM mit der Software
- DMX-Interface

Das Paket ist fuer Computer mit folgenden Eigenschaften betriebsbereit:

- Laptop oder Buerocomputer ausgestattet mit einem USB-Anschluss oder einem ISDN-Anschluss RJ45
- Windows ME, XP oder neuere Versionen
- 800 x 600 Bildschirm (empfohlen 1024 x 768)
- 256 MB Arbeitsspeicher (empfohlen 512 MB)
- 500 Mhz-Prozessor (empfohlen 700 - 800 Mhz)
- Grafikkarte geeignet fuer Microsoft DirectX 9.0 zur Verwendung der Software Easy View

### **Die DMX 512 Schnittstelle**

Das Interface verwendet das DMX 512 Protokoll, um die Beleuchtungsgeraete zu steuern. Das DMX 512 Protokoll ist universell. Es bietet zahlreiche Vorteile an, insbesondere zur Uebertragung zahlreicher Informationen ueber ein einziges Kabel. Die Interfaces werden mit einem Verbindungsstecker vom Typ XLR 3 geliefert. Wenn Sie ein Geraet mit einer XLR 5 Verbindung benutzen, muessen Sie entweder einen XLR 3/XLR 5 Adapter kaufen oder ihn anloeten. In diesem Fall verbinden Sie bitte jeweils Anschluss 1 des einen mit der 1 des anderen, die 2 mit der 2 und die 3 mit Anschluss 3, um eine genormte USITT-Steuerung zu erhalten.

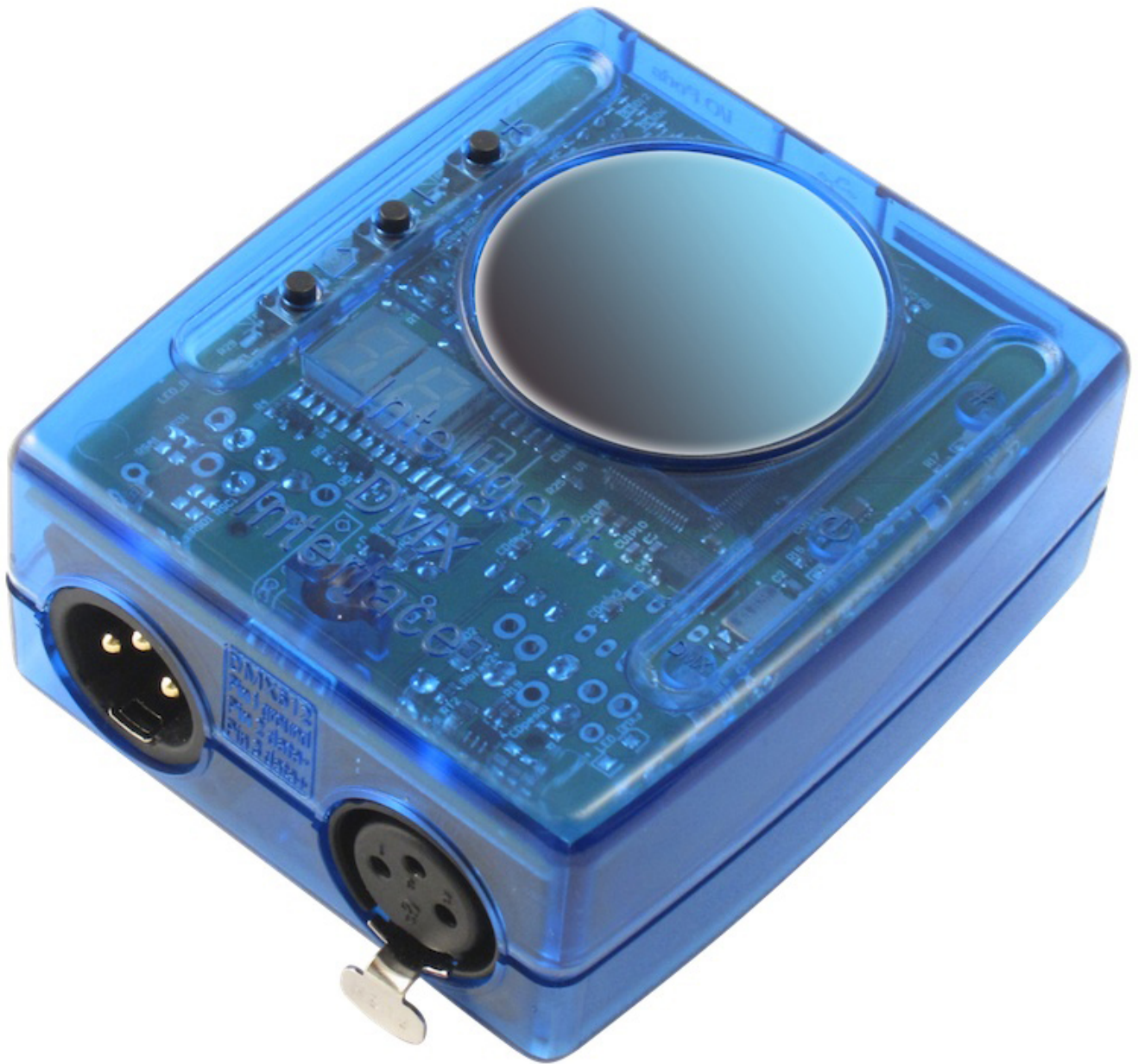
### **Bemerkungen**

Das Interface hat die Besonderheit, mit einem Speicher ausgestattet zu sein, der es ,im Falle eines Defekts am Computer oder einer eingeschaenkten Nutzung, ermoeoglicht, selbststaendig ohne Computer zu funktionieren. Fuer diesen autonomen Modus ist das Interface mit einem externen Versorgungskanal ausgestattet. Besorgen Sie sich also ein einfaches Verbindungsgehaeuse (9V-12V DC 300mA). Das Interface kann bis zu 255 Szenen ohne Computer wiedergeben, die mit Hilfe der Scrolltasten abgerufen werden oder dank einer internen Verbindung.

## 2.1. SIUDI 8

### **SIUDI 8**

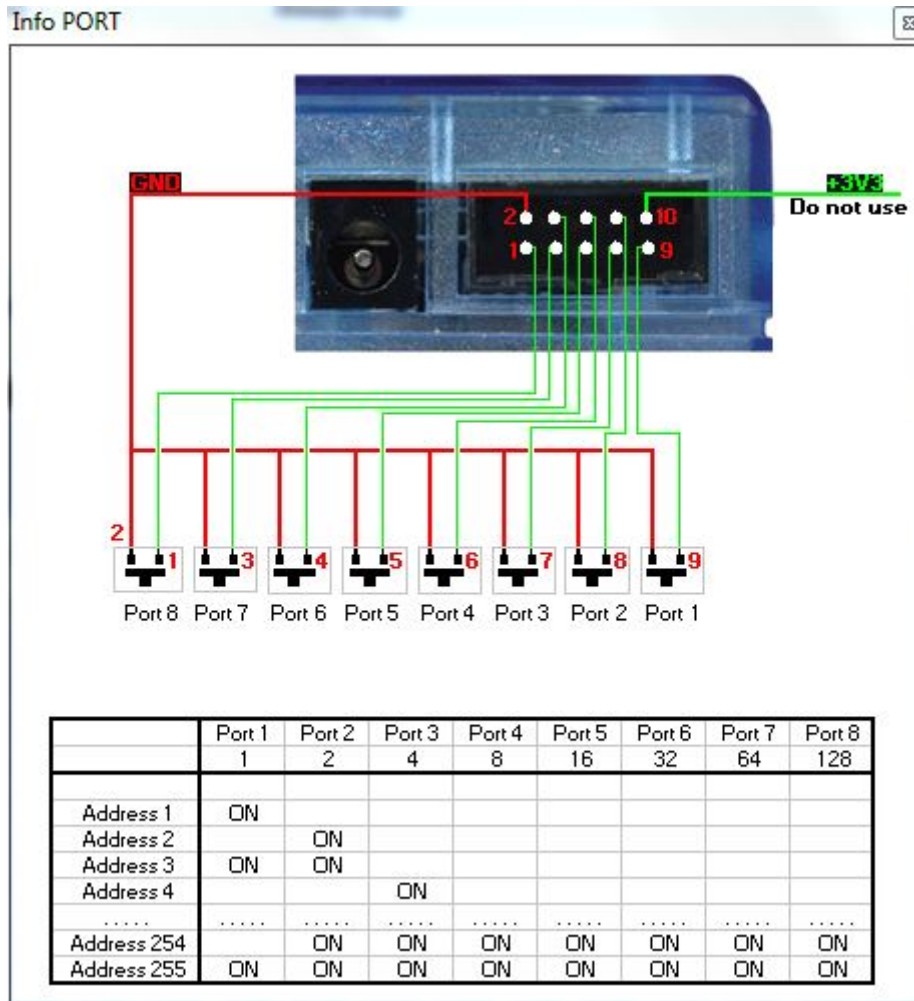
The SIUDI-8 interface is our standard USB-DMX interface. The interface can run up to 512 DMX channels in stand alone mode and every scene can be triggered by date/time or through the input ports. The memory capacity depends on the total amount of stand alone DMX channels.



## Installation

The interface must be connected to the computer through USB and requires the installation of its drivers. The software installation program copies the USB drivers on the system. Once the software is installed, connect the interface to the computer and Windows will launch the installation wizard. Simply follow the instructions to install the interface.

The connection of the DMX signal is made to the XLR female connector. The 9V DC power supply must be connected to the rear mini USB connector. This interface has 8 ports to trigger 8 different scenes. To use the input ports, you must create a connection between the Ground pin and the ports (see the picture below).



## Buttons and display

The 2-digit display shows the interface state:

- PC means the interface is under software control
- OF means the interface is not under software control and the stand alone mode is disabled
- ER means an error has occurred. Disconnect/reconnect your interface. If this does not work, try updating the firmware from the hardware configuration
- 01, 02... means the interface is in stand alone mode and shows the scene number

There are 3 push buttons on the top of your interface:

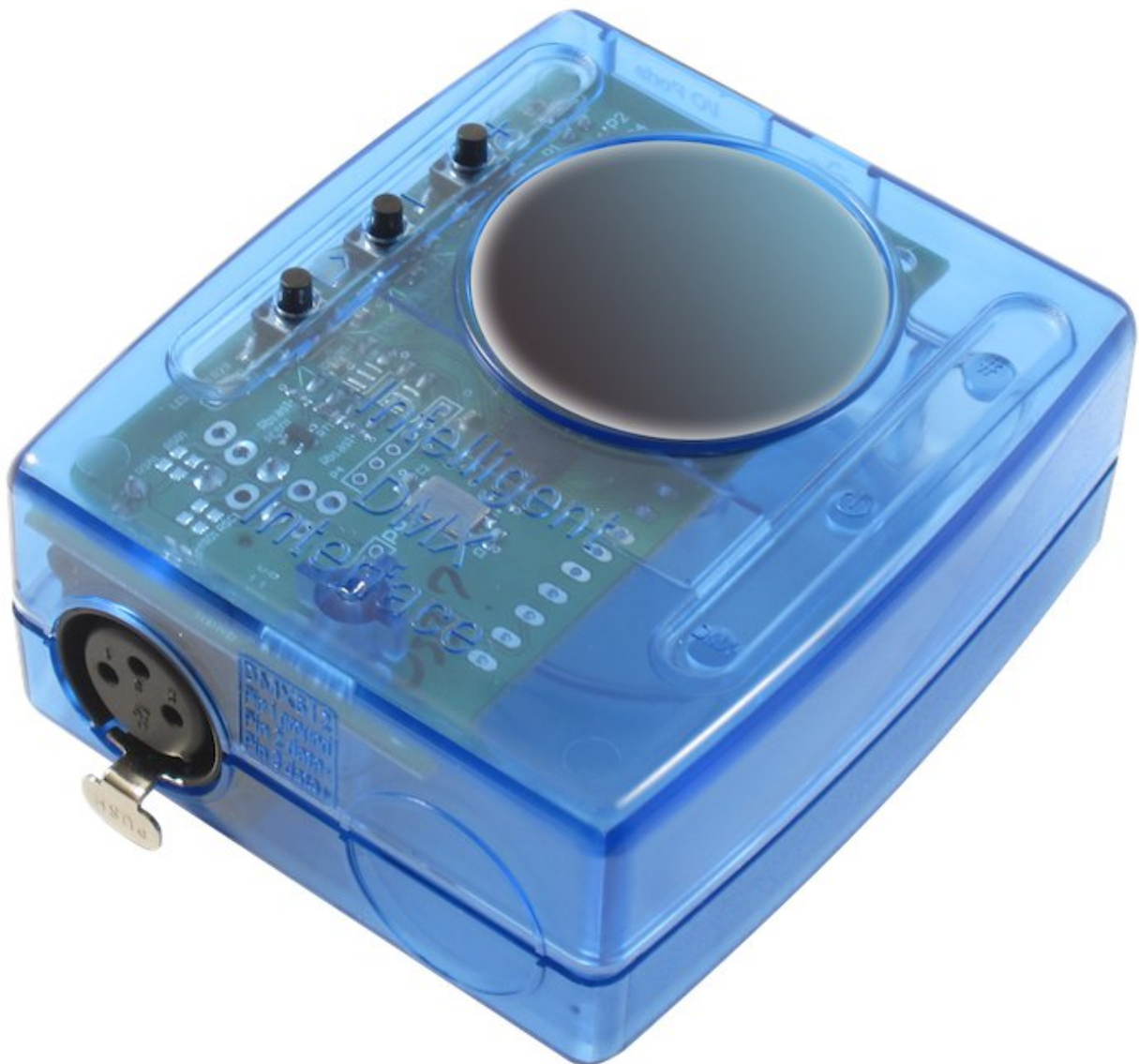
- "+" calls the next stand alone scene
- "-" calls the previous stand alone scene
- The bottom button in addition with "+" and "-" increases/decreases the global DMX level

## 2.2.SIUDI 9

### SIUDI 9

The SIUDI-9 interface is our "low cost" USB-DMX interface. The interface can run up to 128DMX channels

in stand alone mode and every scene can be triggered through the input ports or one of the 3 buttons mounted on the interface. The memory capacity depends on the total amount of stand alone DMX channels.



## Installation

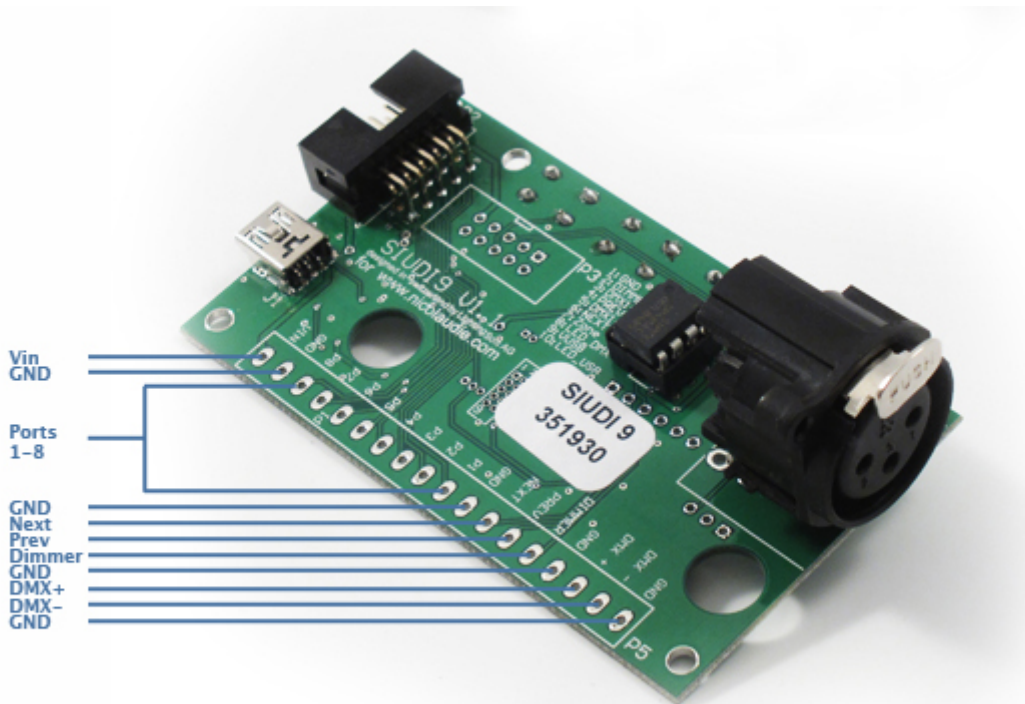
The interface must be connected to the computer through USB and requires the installation of its drivers. The software installation program copies the USB drivers on the system. Once the software is installed, connect the interface to the computer and Windows will launch the installation wizard. Simply follow the instructions to install the interface.

## Connections

The connection of the DMX signal is made to the XLR female connector. The 9V DC power supply must be connected as shown below.

This interface has 8 ports to trigger 8 different scenes (or up to 255 by combining the ports in binary). It

is also possible to call the NEXT or PREVIOUS scene. To use the input ports, you must create a connection between the VDD pin and the ports.



## 2.3.SIUDI-IP1

### Installation

The interface must be directly connected to the computer through the Ethernet port or to an Ethernet hub/switch. The default IP address of the interface is 192.168.1.20, the address your computer must be in the same range in order to establish a communication.

You can browse the Hardware manual to see a detailed installation procedure.

### Connections

The connection of the DMX signal is made to the XLR female connector. The 9V DC power supply must be connected to the rear power connector. The interface must be externally powered, there is now way to power it through the ethernet connector.

This interface has 8 ports to trigger 8 different scenes. To use the input ports, you must create a connection between the Ground pin and the ports (see the picture below).

The SLESA-IP1 interface is our standard Ethernet-DMX interface. The interface can run up to 512 DMX channels in stand alone mode and every scene can be triggered by date/time or through the input ports. The memory capacity depends on the total amount of stand alone DMX channels.



### Buttons

There are 2 push buttons on the top of your interface with the following purpose:

- "+" calls the next stand alone scene



- "-" calls the previous stand alone scene

- "#" in addition with "+" and "-" enables do increase or decrease the global DMX level

To reset the interface and get all default settings (IP address, password...) back, you must press and hold the '+' button while restarting the interface.

### Using several interfaces to control more DMX universes

It is possible to link several interfaces on the same local network in order to create a multiple universes stand alone show. It is important to set the master and slave units. The master interface is used to trigger the whole system. By default, the master unit is the one with the lowest IP address.

Each ethernet interface is shipped with the same IP address (192.168.1.20) If you are using more than one ethernet DMX interface, you must connect the interfaces one at a time and change the interface IP address within Easy Stand Alone (explained in the Hardware manual).

## 2.4.STICK 1

The Sunlite Touch-sensitive Intelligent Control Keypad which is commonly called S.T.I.C.K. has the best assets to "Stick to forthcoming needs" and to become a new worldwide standard. This complete stand alone wall-mounted DMX controller is the perfect answer to interior lighting control expectations. Along with a state of the art design, the products comes with amazing features (1024 DMX channels, touch sensitive panel, clock/calendar, remote control...).



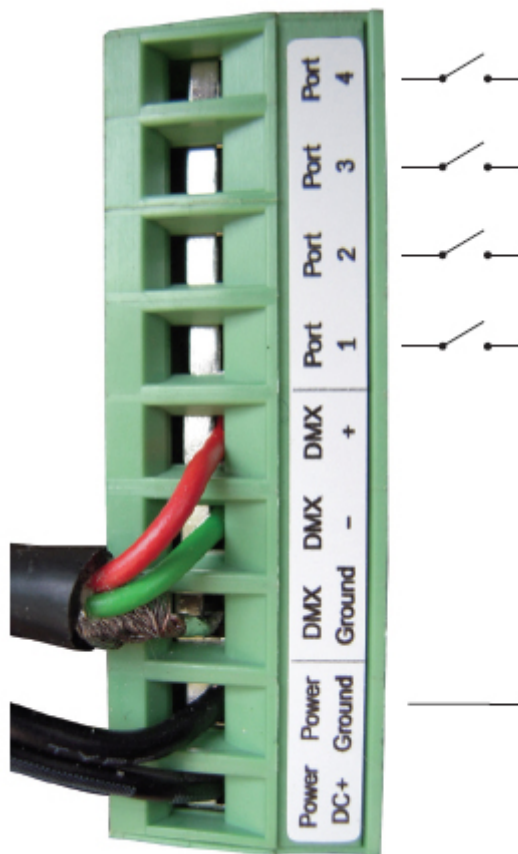
### Installation

The S.T.I.C.K. interface has to be connected to the computer through USB and requires the installation of its drivers. The software installation program copies the USB drivers on the system. Once the software is installed, connect the interface to the computer and Windows will launch the installation wizard. Simply follow the instructions to install the interface.

## Connections

All connections (DMX, power, ports) are made with the rear connectors. The 9V DC power supply must be connected to the 2 Power pins, and the 1st DMX universe to the 3 DMX pins of the main 9-pin connector block (see the picture below).

This interface has 4 ports (1 to 4) to trigger 4 different scenes. To use the input ports, you must create a connection between the Ground pin and the ports (see the picture below).



The interface can be powered either with the external power supply or through USB. You must move the "Power" button (next to the USB port) to switch from USB to EXT.

**It is very important to NEVER move this switch while the interface is connected to the computer.**

## 2.5.Glass Wall Panel

The small glass fronted touch sensitive wall panel allows you to trigger scenes and change the dimmer and color with a touch sensitive fader. Connect this interface to your computer with the micro USB socket located on the underside of the panel.



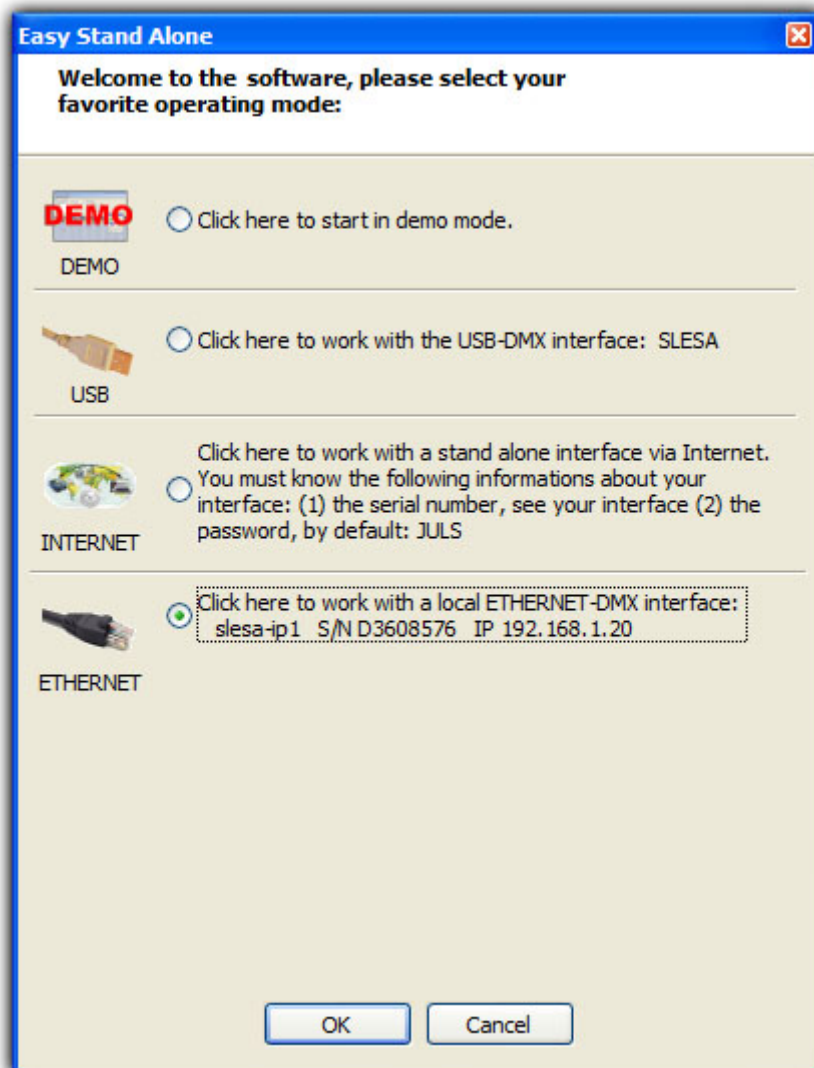
# 3.Manueller Start

## 3.1.1. Schritt - die Software starten

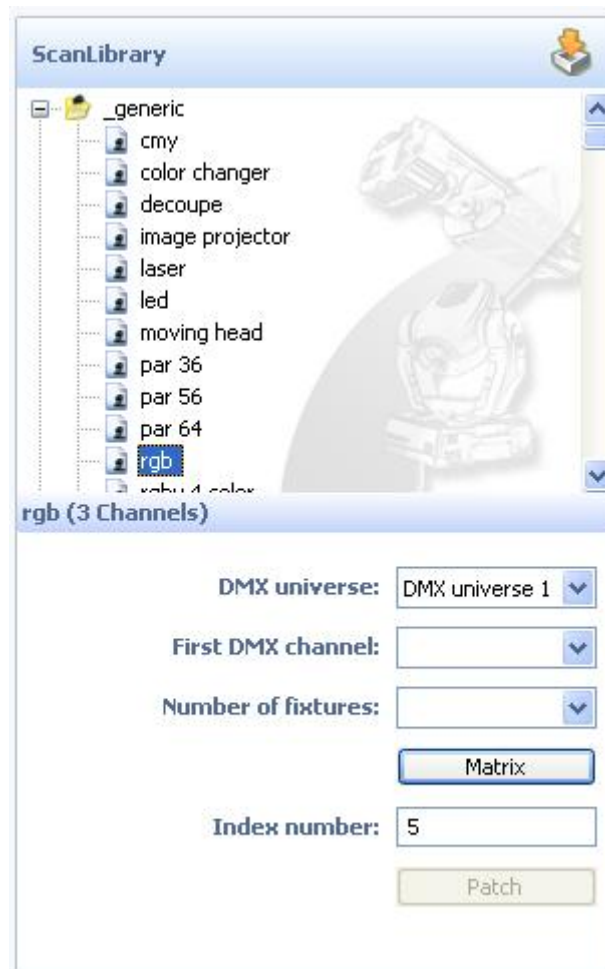
Um die Anwendung zu starten, muessen Sie den Betriebsmodus, den Sie verwenden moechten, auswaehlen.

Es gibt vier Betriebsmodi:

- DEMO-Modus: in diesem Modus wird jedes Interface kontrolliert. Die Software arbeitet in einem Demonstrationsmodus.
- USB-Modus: wenn ein USB-Interface mit dem Computer verbunden ist, koennen Sie den Betriebsmodus auswaehlen und die Kontrolle auf dieses Interface legen.
- INTERNET-Modus: wenn Sie eine Internetverbindung besitzen, sowie ein IP-Interface verbunden mit dem Internet, koennen Sie dieses Interface in diesem Modus kontrollieren. Sie muessen seine Seriennummer und sein Passwort kennen.
- ETHERNET-Modus: wenn ein IP-Interface mit Ihrem Computer verbunden ist, koennen Sie den Betriebsmodus auswaehlen und die Kontrolle auf dieses Interface legen.

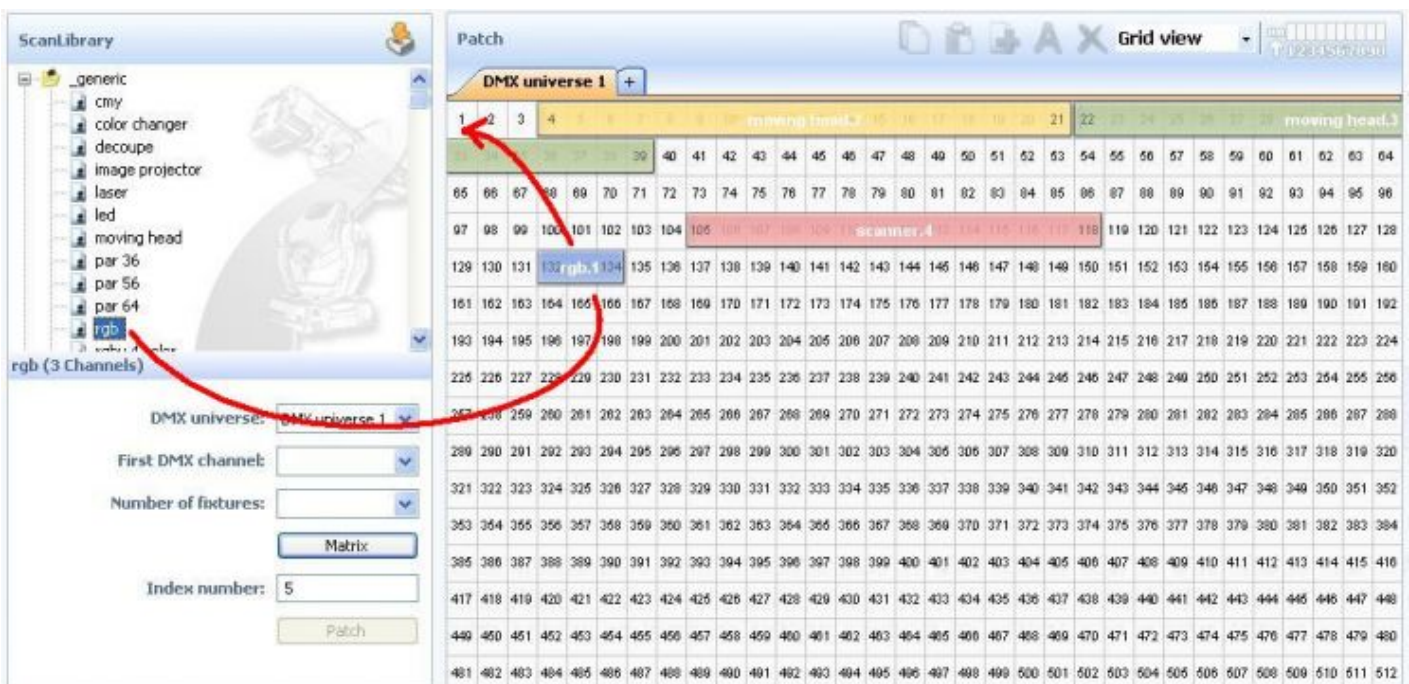






## 2 - DMX-Patch

Ihre Elemente erscheinen im Patchbereich rechts auf dem Bildschirm. Sie koennen die DMX-Adresse eines Geraetes einfach aendern, indem Sie das Element auf eine neue Adresse ziehen. Sie koennen die Elemente auch direkt von der ScanLibrary Liste aus wegnehmen.



### **3 - Liste der Stromkreise**

Diese Liste zeigt die untergeordneten eingeschalteten Scheinwerfer. Sie koennen auch die Stromkreise der untergeordneten Scheinwerfer visualisieren.

In einer Reihe sind mehrere Informationen verfuegbar:

- die Adresse des Leuchtkoerpers oder des Stromkreises.
- dessen Name in " ".
- die Tastenkombination des Stromkreises, in " ".

### **4 - Einstellungen**

In diesem Bereich koennen Sie den Namen des Leuchtkoerpers oder des in der Liste ausgewaehlten Stromkreises (3) aendern.

Aktivieren der Abblenden auf dem Kanal:

Standardmaessig aktiviert die Software die Funktion "Abblenden" fuer alle Stromkreise. Sie koennen diese Funktion deaktivieren, indem Sie den gewuenschten Stromkreis in der Liste (3) auswaehlen und indem Sie das Haekchen entfernen.

Aktivieren des Dimmers auf dem Kanal:

Standardmaessig aktiviert die Software die Funktion "Dimmen" fuer alle gedimmten und dreifarbigem Stromkreise. Sie koennen diese Funktion deaktivieren, indem Sie den gewuenschten Stromkreis in der Liste (3) auswaehlen und indem Sie das Haekchen entfernen.

### **5 - Tastenkombination und Pan/Tilt-Funktionen**

Es ist moeglich, die Tasten auf dem Stromkreis zu bestimmen. Man kann das Niveau regeln, indem man mit der Maus auf die Taste geht und sie anklickt. Sie muessen wissen, dass es ebenso moegliche ist, die gleiche Taste fuer mehrere Stromkreise zu verwenden, oder mehrere unterschiedliche Tasten fuer den gleichen Stromkreis. Zusammengefasst ermoeglicht es Ihnen z. B. die individuellen Beleuchtungskoerpern zu regulieren, alle zusammen oder jeden einzeln.

Anmerkung: Es ist moeglich, mehrere Stromkreise gleichzeitig auszuwaehlen, um fuer sie die gleiche Tastenkombination zu verwenden.

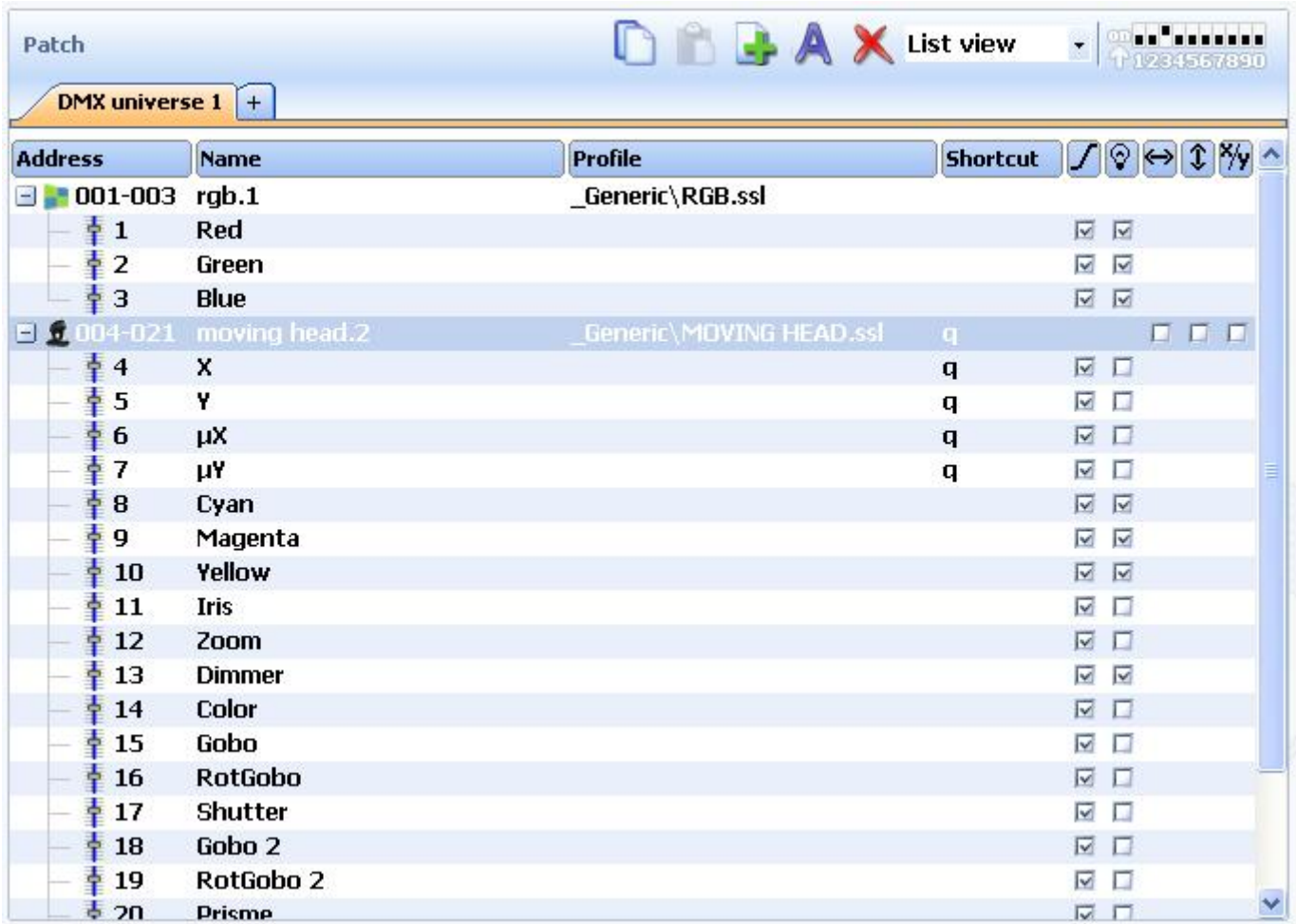
- Halten Sie die CTRL-Taste gedruickt und waehlen Sie die Stromkreise aus (Linksklick auf die Stromkreise), denen Sie die gleiche Tastenkombination zuweisen moechten.

- Waehlen Sie einen Stromkreis aus, halten Sie die SHIFT-Taste gedruickt und waehlen Sie einen zweiten Stromkreis aus. Es werden automatisch alle Stromkreise ausgewaehlt, die in dem ersten enthalten sind, sowie dem zweiten gewaehlten Stromkreis.

- Waehlen Sie einen Stromkreis aus, halten Sie die SHIFT-Taste gedruickt, dann waehlen Sie einen neuen Stromkreis aus. Mit diesem Schritt wird automatisch der gleiche Stromkreis aus allen Beleuchtungskoerpern des gleichen Archivs ausgewaehlt.

Wenn Sie darauf achten, dass die Bewegung des Beleuchtungskoerpers umgekehrt im Vergleich zu der der Maus ist, koennen Sie den "Pan"-Stromkreis, den "Tilt"-Stromkreis oder auch "Pan/Tilt" umkehren.

Um diese Einstellung vorzunehmen, duerfen Sie nicht vergessen, vorher den gewuenschten untergeordneten Beleuchtungskoerper zu waehlen.



### 3.3.3. Schritt - Szenen entwerfen

Das entwerfen der Szenen macht sich wie von selbst. In jeder Szene ermöglicht Ihnen die Software, eine bestimmte Anzahl von Schritten zu programmieren, jeder Schritt mit entsprechender Einblendzeit und Wartezeit. Wenn Sie mehrere Schritte miteinander verknüpfen, konstruieren Sie eine Szene. Sie können gleichermaßen die Anzahl der Schleifen regulieren und den automatischen Übergang zur nächsten Szene.

#### Die Struktur einer "Vorstellung"

- eine Vorstellung umfasst maximal bis zu 255 Szenen
- jede Szene umfasst maximal bis zu 1000 Schritte
- für jeden Schritt ist eine Einblend- und eine Wartezeit vorgesehen, die von 0 bis 43 Minuten dauern kann, mit einer Präzision von 4 hundertstel pro Sekunde.

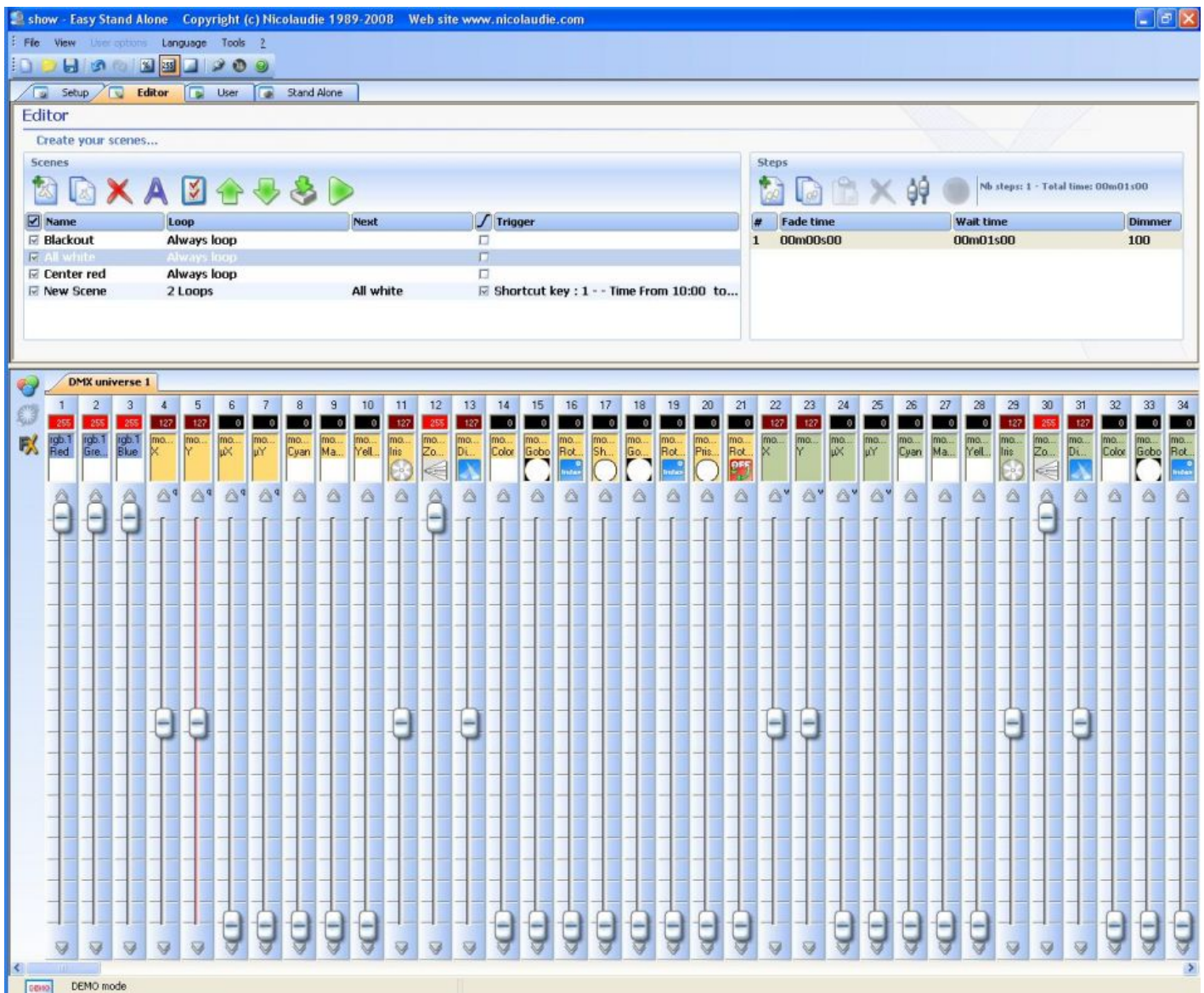
Die Anzahl der Vorstellungen ist limitiert, da jede "Vorstellung" in einem unterschiedlichen Dokument gespeichert werden muss.

#### Zusammenstellen der Szenen

Jede Szene beinhaltet eine bestimmte Anzahl von Schritten, die zeitlich aufeinander folgen. Jeder Schritt stellt einen Zustand über alle Stromkreise dar, die mit einer Einblend- und einer Wartezeit verbunden sind. Zum Beispiel:

- wenn Sie eine Dreiecksbewegung machen müssen, müssen Sie 3 Schritte benutzen und die Einblendzeit jedes Schrittes bestimmen.
- wenn Sie eine statische Szene haben möchten, reicht ein einzelner Schritt aus.





## 1 - Der Bereich der Szenen

In jedem Bereich wird Ihnen eine Liste zusammen mit Ihren Szenen gezeigt. Dank der Toolbar koennen Sie der Reihenfolge nach:

- eine neue Szene erstellen
- eine Szene kopieren
- eine Szene loeschen
- eine Szene umbenennen
- einer Szene einen Ausloeser zuweisen
- die Position einer Szene zeigen
- die Position einer Szene abgehen
- einen Easy Step-Szene aus der Software 2008 importieren
- eine Szene in Realzeit spielen

Standardmaessig laufen die Szenen immer durch. Sie koennen moeglicherweise eine Anzahl der Schleifen benennen, und sich in diesem Fall fuer oder gegen den automatischen Durchlauf einer anderen Szene entscheiden.

### Die Ausloeser

Sie haben die Moeglichkeit, Ihre Szenen auf verschiedene Art und Weise auszuloesen:

- mit einer Tastenkombination

- mit den Erweiterungs-Ports

## **2 - Der Bereich der Schritte**

In diesem Bereich wird Ihnen eine List zusammen mit den verfügbaren Schritten in der ausgewählten Szene gezeigt. Die Funktionen der Toolbar sind in folgender Reihenfolge:

- einen neuen Schritt erstellen
- den aktuellen Schritt kopieren
- auf den aktuellen Schritt einfügen
- einen Schritt löschen

## **3 - Der Bereich der Stromkreise**

Dieser Bereich erlaubt es Ihnen, das Niveau Ihrer Stromkreise des oder der ausgewählten Schritte zu regulieren.

Mehrere Methoden sind möglich, um das Niveau Ihres Stromkreises zu regulieren:

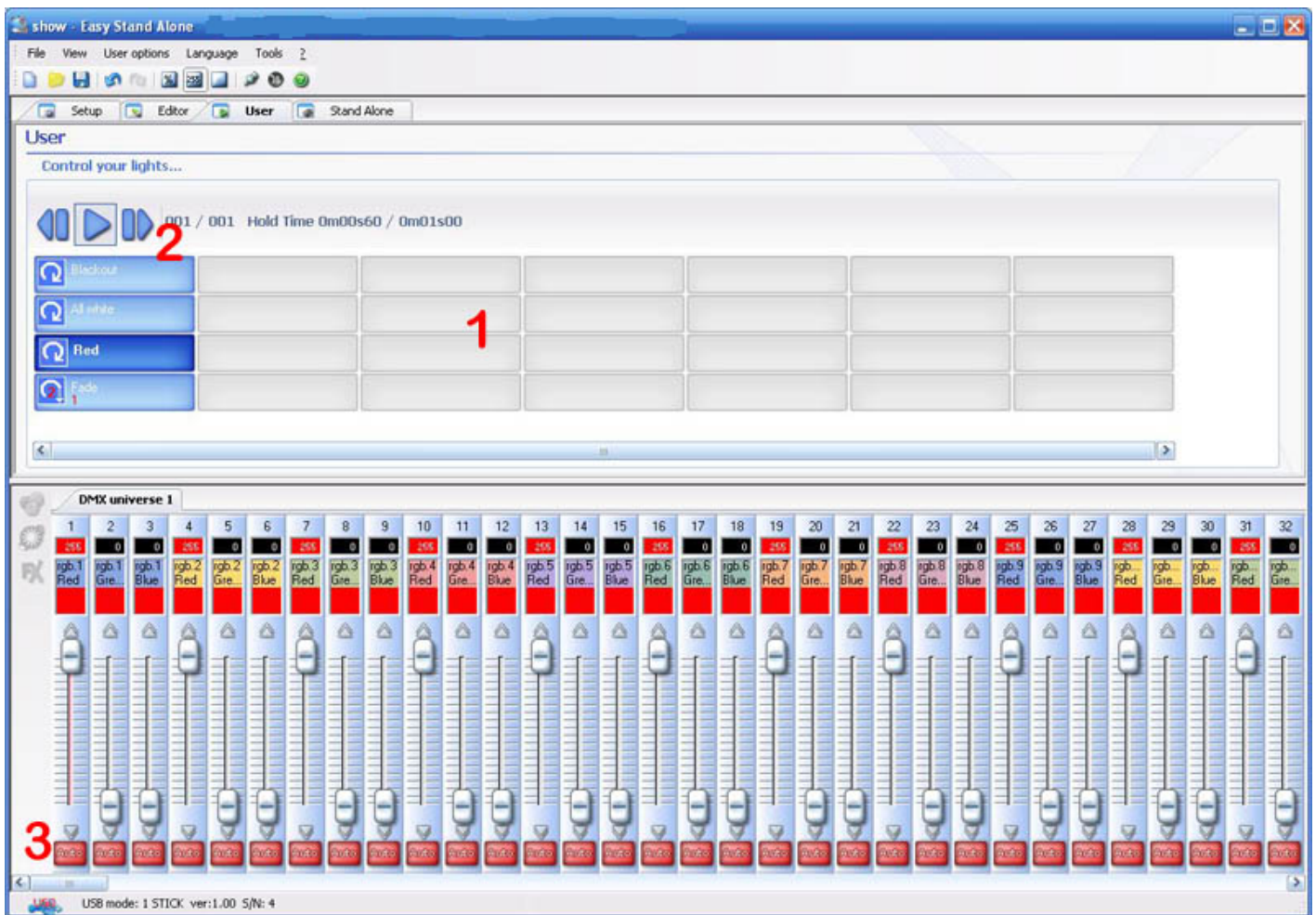
- verschieben Sie das Potentiometer des Stromkreises mit der Maus
- wenn der Stromkreis eine Tastenkombination besitzt, drücken Sie auf die Taste und bewegen Sie die Maus
- wenn der Stromkreis Voreinstellungen besitzt (z. B. gobos, Farben...), klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Namen des Stromkreises, um in einem Menue zu wählen
- wenn der Stromkreis ein dreifacher ist, klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Dialogfenster Farbmanager zu öffnen
- regulieren Sie mehrer Stromkreise gleichzeitig mit dem Feld "Niveau zuweisen"

Es ist ebenso möglich, das Niveau mehrere Stromkreise gleichzeitig zu regulieren:

- halten Sie CTRL-Taste gedrückt und wählen Sie (Linksklick) die Stromkreise aus, die zu regulieren sind (der Weg der Cursor ändert die Farbe). Auf dem letzten Stromkreis wählen und regulieren Sie das Niveau Ihres Stromkreises (halten Sie die linke Taste der Maus gedrückt).
- wählen Sie einen Stromkreis aus, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, wählen Sie einen zweiten Stromkreis aus. Diese Anwendung zielt darauf hin, alle Stromkreise des ersten Stromkreises zu dem zweiten zu wählen.

## **3.4.4. Schritt - Liveplayback auf dem Computer nutzen**

Wenn Sie Ihre Beleuchtung mit dem Computer kontrollieren, können Sie die Szenen mit der Maus einleiten oder mit der Tastatur, indem Sie den Zustand der Stromkreise visualisieren. Sie haben jederzeit die Möglichkeit, die manuelle Kontrolle (in HTP oder LTP) bestimmter Stromkreise an sich zu nehmen, indem Sie direkt auf die Cursor gehen.



### 1 - Der Bereich der Schaltflächen

Jedes Feld stellt eine "Szene" dar, die Sie mit der Maus aktivieren koennen. Wenn das Feld angeklickt ist, heisst das, dass die Szene aktiviert ist. Jedes Feld dient auch dazu, die Anzahl der Schleifen und der moeglichen Ausloesungen (Tastatur oder Porteintrag) zu visualisieren.

### 2 - Die Funktionen "zurueck" und "vor" und "wiederholen"

Diese Felder ermoeglichen es, die vorhergehende Szene oder die folgende Szene mit der im Editor definierten Reihenfolge einzuleiten.

Sie koennen den Wiederholungs-Modus aktivieren, der es ermoeglicht, jede Szene mit der folgenden Szene automatisch zu verbinden. Dieser Modus ist nur fuer die Szenen mit der Eigenschaft "automatisch zur naechsten Szene" anwendbar.

### 3 - Funktionen AUTO/LTP/HTP

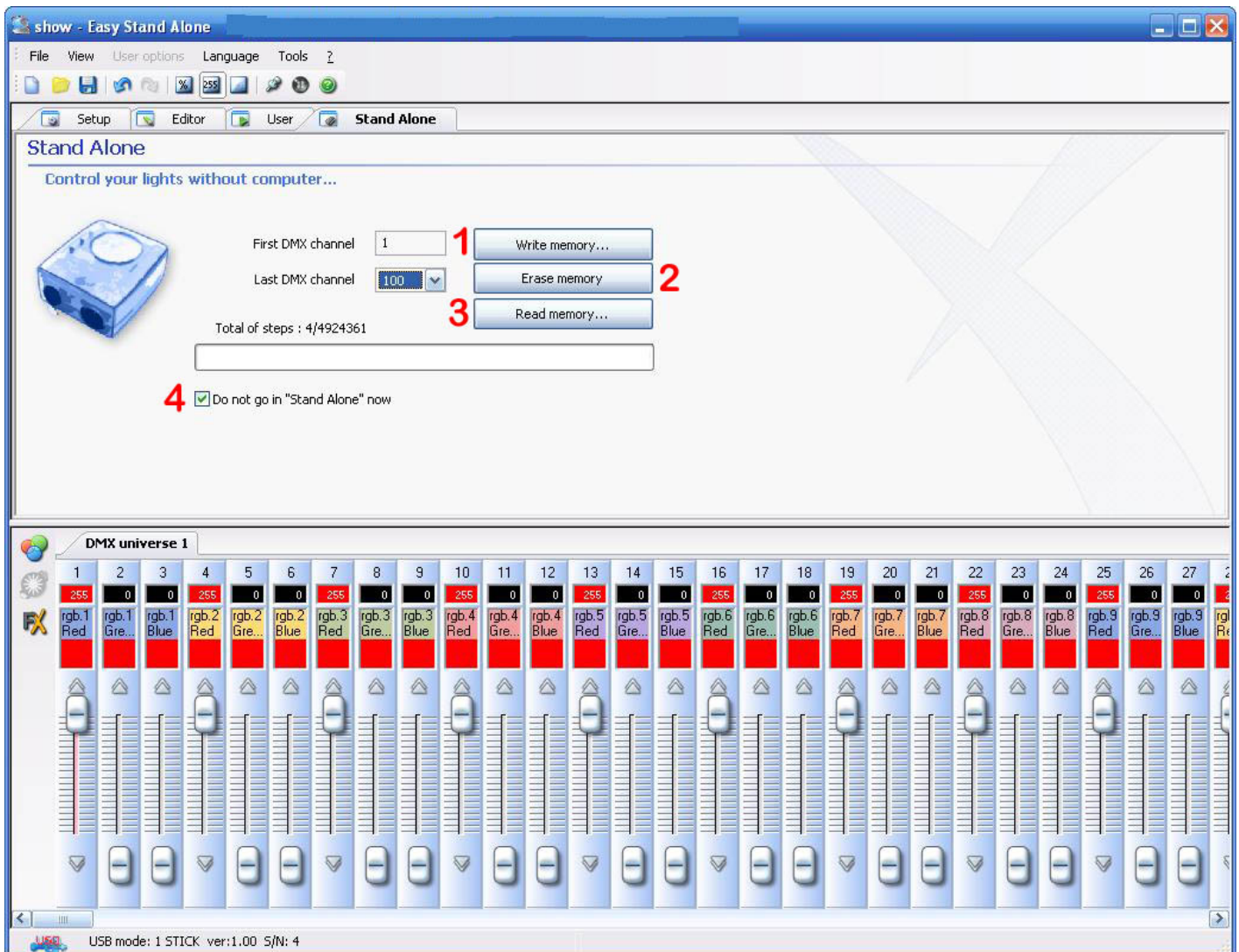
Wenn Sie hier klicken, haben Sie die Moeglichkeit, die manuelle Kontrolle der Stromkreise an sich zu nehmen. 3 Modi sind moeglich:

- AUTO: der Stromkreis funktioniert automatisch mit den aktuellen Szenen. Der manuelle Cursor ist deaktiviert.
- LTP: der Stromkreis ist im "Neuester hat Prioritaet"-Modus, das wiedergegebene Niveau ist das des Cursors. Die aktuelle Szene agiert nicht mehr in dem Stromkreis.

## 3.5.5. Schritt - Der Auto-Modus

Wenn Sie es bevorzugen, Ihre Beleuchtung ohne Computer zu kontrollieren, in ein paar Sekunden, dann koennen Sie Ihre Szenen auch in einem Gehaeuse speichern, um den Auto-Modus zu aktivieren. Das

Auslösen der Szenen erfolgt dann im sequentiellen Zugang mit den 2 Schaltflächen "vorhergehende" und "naechste" oder mithilfe der internen Verbindung, die es ermöglicht, bis zu 255 Szenen direkt auszulösen.



### 1 - Datenspeicherung

Sie übertragen die Szenen in den Nicht-Wechsel-Speicher des Gehäuses. Wenn Sie einen Auto-Test machen möchten, ohne die Software zu verlassen, müssen Sie das Häkchen bei "den Auto-Modus jetzt nicht aktivieren" (4) entfernen. Die Anzahl der im Auto-Modus verfügbaren Kanäle ist 248 mit dem USB-DMX-Interface. Es gibt bei der IP-Version keine Grenze (512).

### 2 - Löschen des Speichers

Sie können den Speicher des Gehäuses löschen, der Auto-Modus setzt dann alle Stromkreise auf Null zurück.

### 3 - Wiedergabespeicher

Ermöglicht es, den Inhalt des Speichers Ihres Interfaces wiederherzustellen. Es ist nur der Inhalt Ihrer Szenen verfügbar, die Patchinformationen sind nicht bei der Datenspeicherung Ihrer Show gesichert worden.

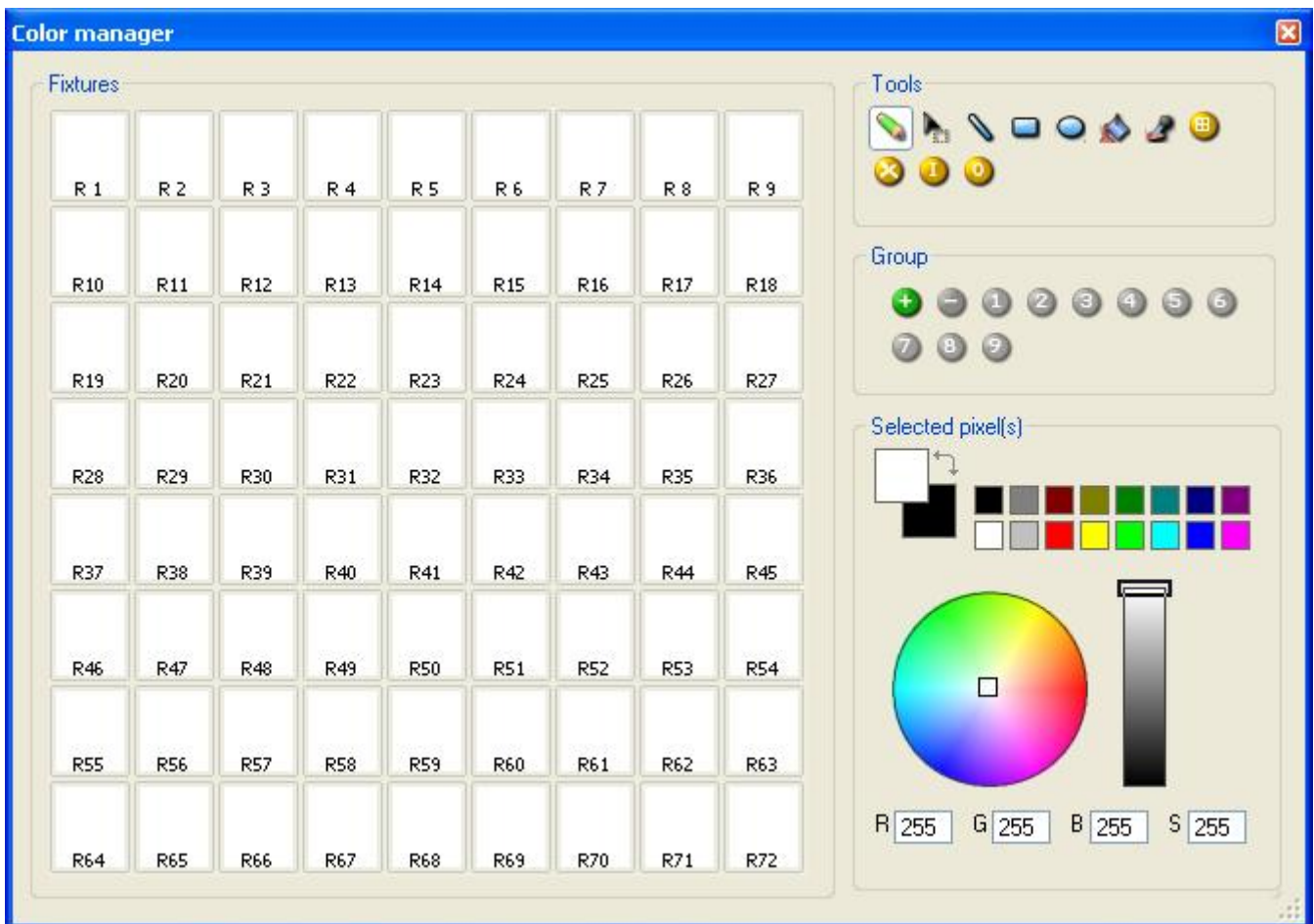
### 4 - Jetzt nicht in den Auto-Modus schalten

Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie den Auto-Modus testen möchten ohne die Software zu verlassen.

# 4. Weiterführende Funktionen

## 4.1. Color Manager

Der Farbenmanager ("Color Manager") ist ein Farbeditor für RGB oder CMYK Farbwechsler-Geräte. Mit dem Tool erstellen Sie im Handumdrehen statische oder dynamische Farbsequenzen. Wollen Sie zum Beispiel ein Bitmap oder einfach einen Text auf Ihrer LED-Matrix darstellen, so wird das mit dem "Color Manager" innerhalb von Sekunden möglich sein. Um den "Color Manager" zu öffnen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Farbkanal des Editor-Bildschirms. Verschiedene Funktionen stehen nun zur Auswahl. Wir zeigen Ihnen nun, wie Sie diese benutzen können:



### Grundwerkzeuge

Die Grundwerkzeuge finden Sie im Bereich "Tools" des Fensters. Sie sehen die Hauptfunktionen eines Bildbearbeitungsprogramms und können eine Farbe für jedes Gerät ganz einfach auswählen. Jedes Gerät wird durch ein Rechteck auf der linken Seite dargestellt. Sie können sich auch den Namen jedes Gerätes anzeigen lassen, indem Sie auf "Display fixtures' identification" klicken. Weiterhin sind folgende Werkzeuge verfügbar:

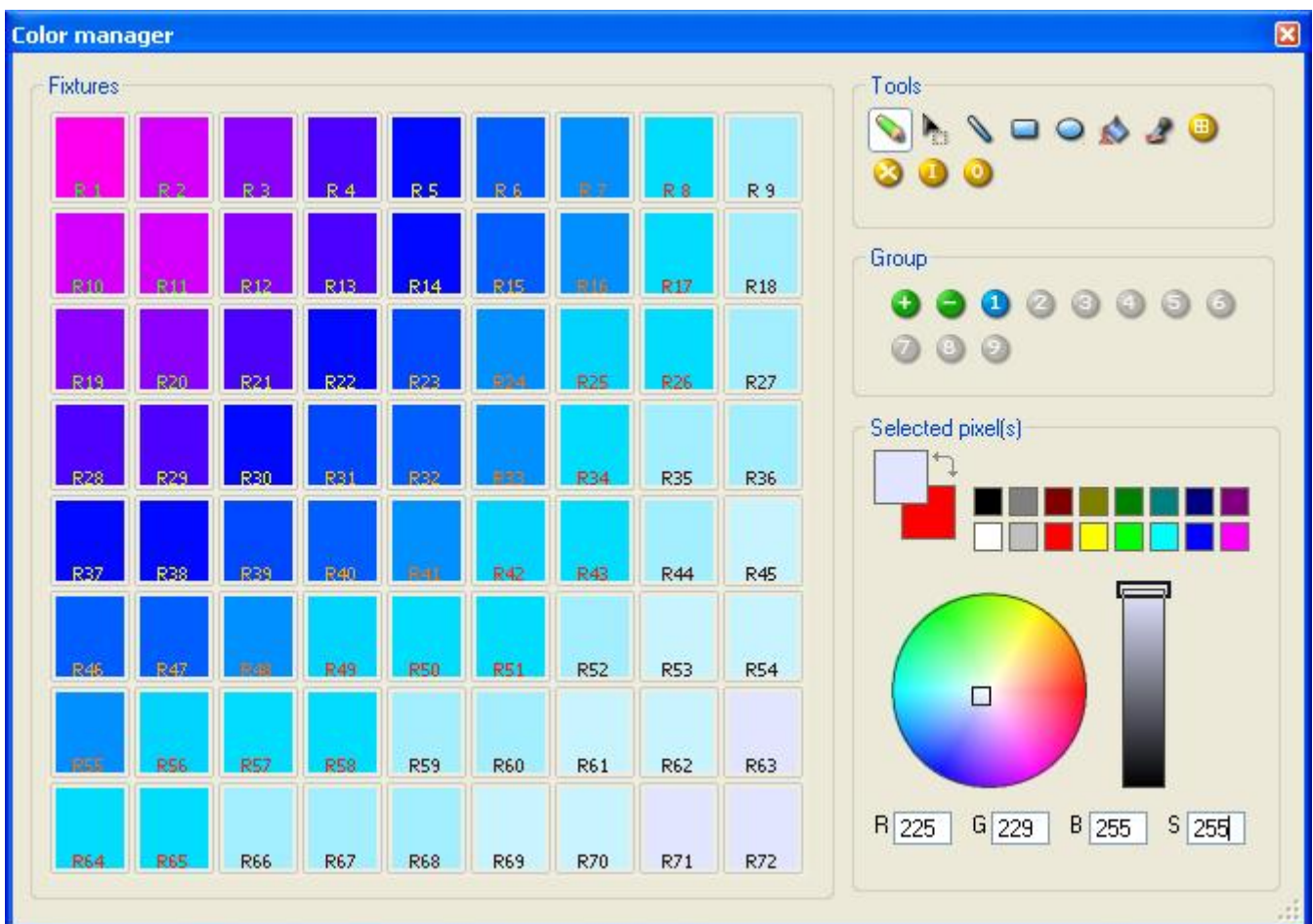
- Select pixel and Select area: mit dem ersten können Sie die Geräte einzeln auswählen, mit dem zweiten können mehrere Geräte gleichzeitig ausgewählt werden.

- Pen and Paint bucket: zeichnen von einzelnen oder mehreren Pixel mit der ausgewählten Farbe.
- Line, Rectangle, Circle: zeichnen einer Linie, eines Rechtecks oder eines Kreises
- Pipette: Übernehmen einer Farbe
- Copy, Paste: Kopieren oder Einfügen von Pixeln
- Load an image: zur Darstellung eines Bildes (BMP, JPG,...) mit den Geräten

Sie müssen den Farbwähler benutzen, um die Farbe der ausgewählten Pixel zu ändern. Sie können die RGB Werte aber auch von Hand ändern.

## Text Wizard

Mit dem Text Wizard können Sie einen Text auf ihrer Matrix darstellen. Dabei können Sie zwischen statischem oder Lauftext wählen und die Schriftart, Hintergrundfarbe usw. einstellen. Klicken Sie auf den "T" Button, um das folgende Fenster zu öffnen.



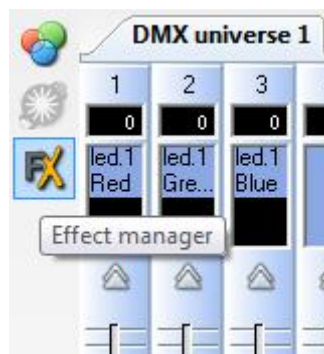
## 4.2.Effekt Manager

## 4.2.1. Uebersicht

Der Effektmanager ist ein extrem starkes Tool, das es Ihnen ermoeoglicht, einfach verblueeffende Effekte mit Ihren Lichtern zu kreieren, ohne den muehseligen Prozess jeden individuellen Schritt und jede Szene programmieren zu muessen. Wenn Sie Ihren Effekt einmal mit diesen einfachen Tools kreiert haben, muessen Sie nur noch auf "erstellen" klicken und die Software wird automatisch die noetigen Schritte vornehmen.

Der Effekt Manager passt sich von selbst, in Abhaengigkeit an die Elemente, die Sie verwenden, an. Um die Kapazitaeten dieses Tool zu demonstrieren, werden wir mit einer Matrix des allgemeinen RGB LED Farbmischgeraetes beginnen.

Um zu dem Effekteditor zu gelangen, waehlen Sie einfach die Szene aus, der Sie den Effekt hinzufuegen moechten und klicken dann das Fx-Feld an.



Effekte koennen fuer den spaeteren Gebrauch gespeichert und in anderen Szenen wieder geoeffnet werden.

## 4.2.2. Gradient Editor

Der Gradient Editor ermoeoglicht es Ihnen, viele komplexe statische Kurven zu erstellen.

Um den Editor anzuschalten, klicken Sie auf das rote Feld und waehlen einen Gradiententyp und -bereich aus.

### **Bearbeiten der Farbe eines Gradienten**

**In diesem Beispiel haben wir einen Uebergang zwischen blau und gruen erstellt. Waehlen Sie die Farbe, die Sie bearbeiten moechten.**

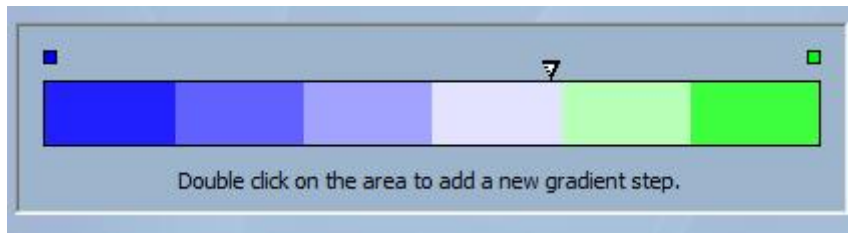
Waehlen Sie Ihre Farbe aus dem Auswahlfeld.

### **Die Laenge eines Gradienten veraendern**

Hier sehen Sie einen geraden Gradienten zwischen blau und gruen. Wenn Sie den Gradienten am Anfang lang und am Ende kurz haben moechten, koennen Sie einen Gradienten-Schritt mit einem Doppelklick auf einen bestimmten Teil des Gradienten erzeugen. Es erscheint ein Punkt. Sie koennen diesen Punkt ziehen, um den Gradienten zu aendern.

### Dem Gradienten eine Farbe hinzufügen

Sie können die Punkte benutzen, um dem Gradienten verschiedene Farben hinzuzufügen. Wenn der Gradient beispielsweise von blau zu weiss verlaufen soll und dann von weiss zu grün. Das können Sie erreichen, indem Sie den Punkt auswählen und die Farbe aus dem Auswahlfeld ändern.



Wenn Sie mit den hinzugefügten Punkten nicht zufrieden sind, wählen Sie einfach den Punkt aus und klicken auf "löschen". Denken Sie daran, erstellen anzuklicken bevor Sie den Effekt Manager schließen.

### 4.2.3. Color Mix

Das Color Mix Tool ist der einfachste Weg, komplexe Farbeffekte zu erstellen. Zuerst schalten Sie das Tool ein und wählen einen Effekt aus. Klicken Sie auf Vorschau, um zu sehen, wie Ihr endgültiger Effekt aussehen wird.

Sie können die Größe, Geschwindigkeit und Richtung des Effekts ändern sowie die verwendeten Farben, indem Sie auf das Palettensymbol klicken.

### 4.2.4. RGB Matrix Effekte

#### Farbeffekte

Dieses Tool ist speziell für den Gebrauch mit einer LED-Elemente-Matrix entworfen. Um zu starten, klicken Sie auf "+", um eine Ebene hinzuzufügen. Der Name der Ebene kann geändert werden, indem Sie doppelt darauf klicken. Es sind verschiedene Arten von Ebenen verfügbar, die grundlegendste ist Farbe. Die Farbe kann verändert werden, indem Sie auf die Palette klicken. Es können ebenso bewegte Formen erstellt werden, indem Sie aus dem Auswahlfeld "Effekte" auswählen.

#### Bild und Video

Der Effekt Manager kann ein jpg, bmp oder gif image lesen und es auf eine LED-Matrix übertragen. Wählen Sie aus dem Auswahlfeld "Art" Bild aus und laden Sie Ihr Foto hoch. Sie können auswählen, ob Sie Ihr Foto auf die gesamte Matrixfläche vergrößern wollen oder die Originalgröße beibehalten wollen. Wenn Sie einen Schritt weiter gehen möchten, es können auch AVI Videos abgespielt werden.

#### Text

Wenn Sie im Auswahlfeld "Text" wählen, öffnet sich der Texteditor. Hier können Sie Text eingeben und aussuchen, wo er in der LED-Matrix platziert werden soll. Sie können den Text auch scrollen, indem Sie auf einen der 4 Pfeile klicken und die Scrollgeschwindigkeit anpassen. Wenn Sie auf "T" klicken, können Sie die Schriftart ändern. Um die Farbe und den Hintergrund zu verändern, wählen Sie die Farbpalette aus.

Denken Sie daran, auf erstellen zu klicken, bevor Sie den Effekt Manager schließen.



## 4.2.5. Erweiterte Effekte

Dieses Tool ermoeglicht es Ihnen, mehr Kontrolle ueber die individuellen Kanaele Ihrer Geraete zu haben und ist extrem brauchbar bezueglich beweglicher Heads und Scanner sowie LEDs. Um Ihnen das Kapitel der erweiterten Effekte zu demonstrieren, werden wir 8 gewoehnliche Bewegungselemente einfuegen. Sie werden bemerken, dass, wenn man die Bewegungselemente einfuegt, sich das Effekt Manager Interface selbst anpasst. Die neuen Geraetekanaele werden angezeigt und der "RGB Matrix Effekt"-Tabulator wird durch einen "Pan/Tilt Effekte"-Tabulator ersetzt.

Zuerst muessen Sie "Lichtstrahl an" anklicken. Eine Nachricht wird an alle relevanten Verschluss-/Blend-/Dimmer-Kanaele gesandt, um den Lichtstrahl zu zeigen.

Waehlen Sie den Kanal aus, dem Sie Ihren Effekt zufuegen wollen. Hier haben wir einen dem Dimmer-Kanal einen Effekt zugewiesen.

Als naechstes erscheint eine Kurve aus dem Auswahlfeld. Hier haben wir eine Sinuskurve ausgewaehlt. Sie koennen Vorschau auf Ihre Szene in Echtzeit erhalten, indem Sie die 3D-Visualisierung verwenden. Passen Sie die Kurveneinstellungen an. Wenn Sie all Ihre Geraete synchronisiert oder gleichgeschaltet haben moechten, klicken Sie auf "erstellen".

## 4.2.6. Pan/Tilt Effekte

Sie koennen mit dem "erweiterte Effekte"-Tool Pan/Tilt-Effekte kreieren, indem Sie Wellen erzeugen. Sie koennen ebenso spezifischere Bewegungseffekte mit dem "Pan/Tilt Effekte"-Tool erstellen.

So wie mit den anderen Effekt Manager Tools muessen Sie auf "Lichtstrahl an" klicken. Eine Nachricht wird an alle relevanten Verschluss-/Blend-/Dimmer-Kanaele gesandt, um den Lichtstrahl zu zeigen.

Wenn das Tool erst einmal eingeschaltet ist, starten Sie, indem Sie eine der aufgelisteten Formen erstellen und play druecken, um Ihren Effekt zu testen.

Sie koennen Ihre Form bearbeiten, indem Sie die Punkte hinzufuegen, loeschen oder verschieben.

Um Ihren Effekt zu verlangsamen/beschleunigen, veraendern Sie das Intervall. Das veraendert die Zeit, die benoetigt wird, um von einem Punkt zum naechsten zu gelangen.

Denken Sie daran, auf erstellen zu klicken, bevor Sie den Effekt Manager schliessen.

## 4.3. Internet

Hier muessen Sie den S/N Ihres Interface und das damit verbundene Passwort (JULS fuer Standardeinstellung) eingeben. Die Software wird dann testen, ob Ihr Interface aktuell mit dem Internet verbunden ist oder nicht. Wenn dies der Fall ist, koennen Sie die Auto-Show und die Einstellungen des Interface (Zeit...) sofort veraendern. Andernfalls koennen Sie Ihre Show auf unseren Server hochladen und Ihr Interface wird sie bei der naechsten Verbindung wiederbekommen. Das Hochladen einer neuen Show erfolgt wie gewoehnlich im Tab Auto-Modus.

Wenn das Interface verbunden ist, koennen Sie Ihre Show in Echtzeit testen, indem Sie die Option "Den Auto-Modus jetzt nicht aktivieren" deaktivieren.

Diese Funktion des IP Interface ermoeoglicht es, per Internet zu arbeiten und ist besonders fuer bauliche Installationen nuetzlich. Stellen Sie sich eine architektonisches Werk in Nizza vor. Wenn die Beleuchtung eine Veraenderung ihrer Show verlangt oder die Zeit des Interface geaendert werden soll, kann dies von jedem Computer aus geschehen, der mit dem Internet verbunden ist. Sehen Sie jetzt, wie die Verbindung eingestellt wird.

Anmerkung: Diese Funktion ermoeoglicht es, das Interface zu aktualisieren (Show, Zeit). Es ist nicht moeglich, die DMX-Kanaele in Echtzeit zu kontrollieren.

### **Einstellen des Ethernet**

Um diese Funktion zu verwenden, muss das Interface mit einem lokalen Netz (LAN) verbunden sein, welches eine Internetverbindung besitzt. Es ist ein Muss, die Ubergangsadresse anzugeben (Router oder Computer), indem Sie den Internetzugang freigeben. Das Interface kann sich nicht verbinden, wenn das Netz einen DHCP-Modus verwendet. Weitere Informationen siehe Kapitel "Einrichtung des IP/Ethernet-Interface".

### **Wie man sich verbindet**

Das Interface kann sich automatisch oder auf Anfrage mit dem Internet verbinden. Die automatische Verbindung muss in dem Register "Interneteigenschaften" in dem Fenster Interneteinstellungen eingestellt werden (siehe das Kapitel "Einrichtung des IP/Ethernet-Interface"). Sie koennen jeden Tag, jede Woche oder jeden Monat eine Verbindung sowie deren Dauer einstellen. Um eine Verbindung manuell zu starten, druecken Sie gleichzeitig "+" und "-". Vergessen Sie nicht, die Dauer der Verbindung in den Einstellungen anzugeben. Die Standarddauer betraegt 10 Minuten. Wenn sich die Verbindung erst einamtl aufgebaut hat, leuchtet die gruene LED des Interface waehrend der gesamten Verbindungsdauer.

### **Einspeichern einer neuen Show**

Um die Auto-Show Ihres Interface aus der Ferne zu veraendern, muessen Sie die Easy Stand Alone Software starten und den "INTERNET"-Modus auf dem Startbildschirm auswaehlen. Wenn eine Internetverbindung verfuegbar ist, oeffnet die Software das folgende Fenster:

:

