



Daslight 5

Benutzerhandbuch

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsübersicht	1
1. Schnellstart	3
1.1. Installation der Software	3
1.2. Hinzufügen neuer Geräte (Fixtures)	5
1.3. Steuerung Ihres Lichts	7
1.4. Erstellen von Szenen	9
1.5. Live-Steuerung	11
1.6. Erstellen einer grafischen Oberfläche mit TOUCH	14
2. Einführung	17
2.1. Was ist DMX?	17
2.2. Was ist Daslight 5 und welche Hardware benötige ich?	17
2.3. Was ist neu in Daslight 5?	19
3. Setup (Einrichtung)	21
3.1. Geräteprofile (Fixtures)	21
3.2. Hinzufügen von Geräten	21
3.3. Geräte-Eigenschaften	24
3.4. Anordnen von Geräten	26
4. Control (Programmierung)	30
4.1. Steuerung Ihrer Geräte	30
4.2. Szenen erstellen	34
4.3. Super Scenes	50
5. Control (Live-Steuerung)	56
5.1. Live-Steuerung Ihrer Lichtshow	56
5.2. Live-Bearbeitung Ihrer Show	57
5.3. MIDI	60
5.4. DMX-Mapping (Zuordnung)	66
5.5. Zuordnung der Trockenkontaktanschlüsse	67
5.6. OSC-Mapping	68
5.7. Tastatur-Mapping	70
5.8. Licht-Synchronisierung Ihrer Show zum Sound	71

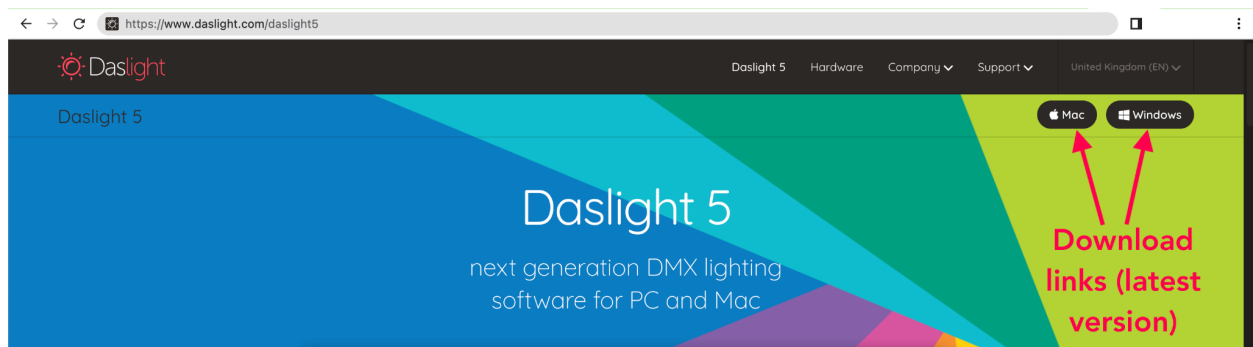
5.9. Live-Steuerung	73
6. Touch (Nutzung zusätzlicher Bildschirme)	75
6.1. Einführung in den Touch-Modus	75
6.2. Einrichtung der Touch-Oberfläche	77
6.3. Daslight Remote (Fernsteuerung per WLAN)	79
7. Weitere Funktionen	80
7.1. 3D-Visualisierer	80
7.2. Hardware-Manager	82
7.3. DMX-Pegel	82
7.4. Stand-Alone-Betrieb	83
7.5. MIDI/OSC-Überwachung	86
7.6. Erstellen eigener Profile im Profile Builder	86
7.7. Weitere Komponenten des User-Interface	87
7.8. DMX- und Art-Net-Geräte	89

1. Schnellstart

1.1. Installation der Software

Herunterladen

Vielen Dank, dass Sie sich für Daslight 5 interessieren! Die Schnellstart-Themen enthalten alle Informationen, die Sie benötigen, um die Software in weniger als einer Stunde zu nutzen. Im Handbuch werden dann die einzelnen Funktionen ausführlich erklärt. Die Vollversion der Software können Sie von unserer Website herunterladen: [daslight.com/daslight5](https://www.daslight.com/daslight5).



Anforderungen

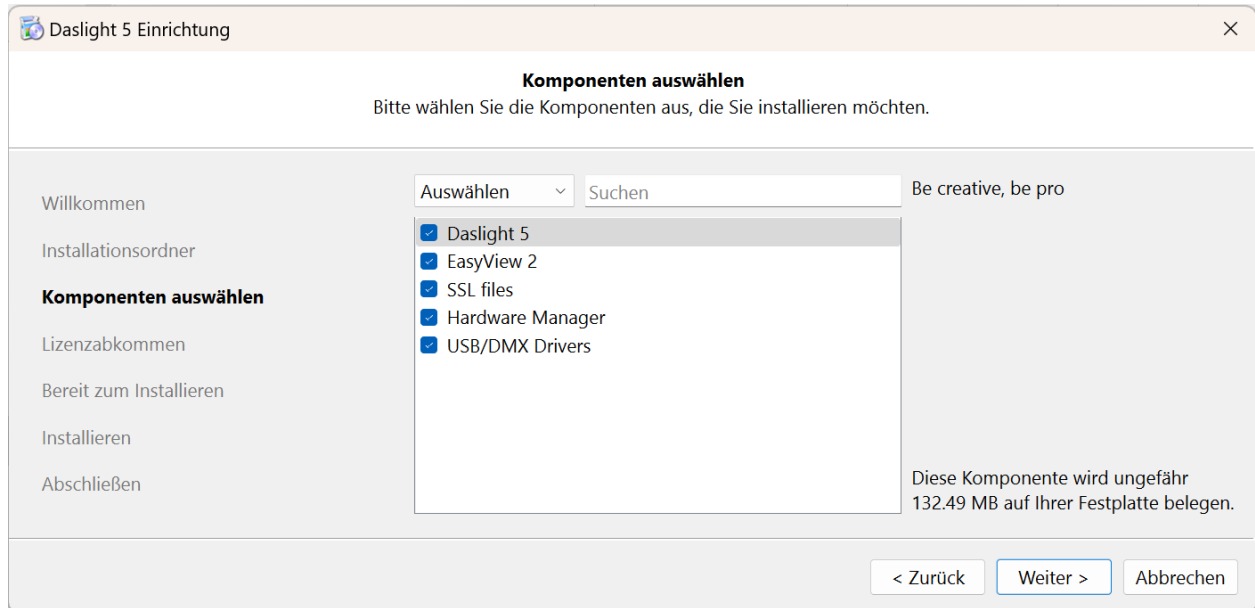
Sie finde die Mindestanforderungen direkt neben dem Download-Link auf [daslight.com/download](https://www.daslight.com/download)

Einrichtung

Öffnen Sie die heruntergeladene DMG- (Mac) oder .EXE-Datei (PC) und folgen Sie dem Assistenten, um die Software zu installieren. Während des Installationsvorgangs haben Sie die Möglichkeit, die folgenden Komponenten zu installieren:

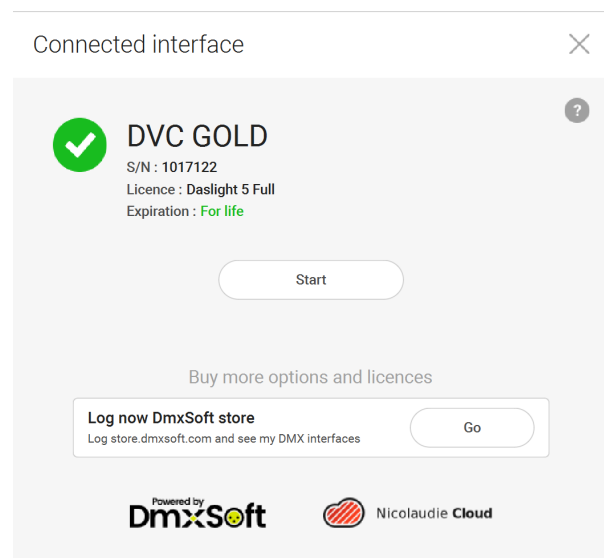
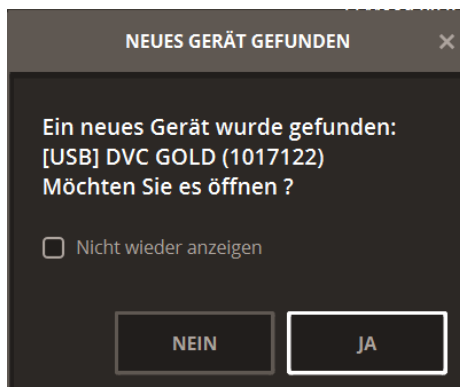
- Daslight 5 - die Haupt-Software für die Beleuchtungssteuerung.
- Easy View 2 - ein Echtzeit-3D-Visualisierer, mit dem Sie Ihre Lichter und Effekte während der Programmierung sehen können.
- SSL-Dateien - eine aktuelle, vollständige Bibliothek der Geräteprofile (SSL-Dateien / Fixtures). Diese wird bei der Installation direkt aus der Cloud geladen.
- Hardware Manager - das Tool, mit dem Sie Ihr DMX-Interface verwalten können (Firmware aktualisieren, den DMX-Ausgang testen usw...).

Wir empfehlen, dass Sie alle Komponenten installieren.

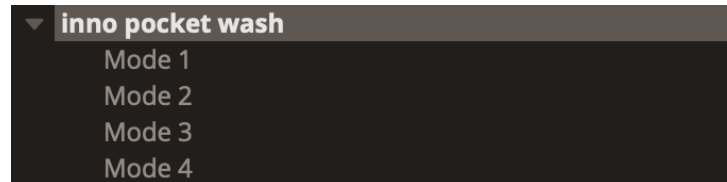


Verbinden Sie Ihr Gerät

Wenn Sie ein Gerät mit Daslight verbinden, sollten Sie die Meldung "Neues Gerät gefunden" auf Ihrem Bildschirm sehen. Diese gibt den Gerätenamen und die Seriennummer an und fragt Sie, ob Sie das Gerät öffnen möchten. Wenn Sie "Ja" wählen, erscheint ein weiteres Fenster, das Ihnen den Lizenzstatus des Geräts zeigt (Bild unten rechts). Durch Klicken auf "Start" wird das Gerät mit Daslight 5 verbunden, so dass Sie sofort mit der DMX-Ausgabe beginnen können. Wenn Sie "Nein" wählen, wird das Gerät nicht verbunden. Sie können die Gerätenutzung auch über das Fenster "Einstellungen" einrichten und verwalten.



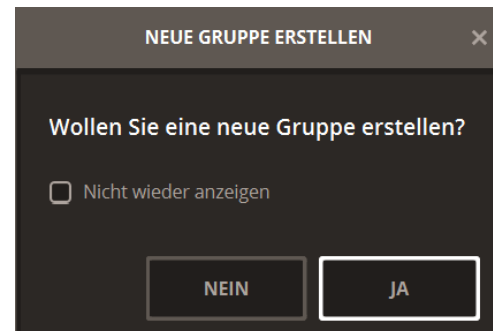
Einige Geräte verfügen über mehrere Modi, die bei der Auswahl des Gerätemodells in der Bibliothek ausgewählt werden können (siehe Beispiel unten). Diese Modi haben in der Regel ein unterschiedliches Kanal-Layout, das die Steuerungsmöglichkeiten des Geräts entweder begrenzt oder erweitert. Ein Gerät kann zum Beispiel einen 3-Kanal-Modus haben, dann einen 8-Kanal-Modus und schließlich einen 12-Kanal-Modus. Generell gilt: Je mehr Kanäle ein Modus hat, desto mehr Funktionen bietet er - allerdings auf Kosten des Platzbedarfs in Ihrem DMX-Universum.



Gerätegruppen & Auswahlmöglichkeiten

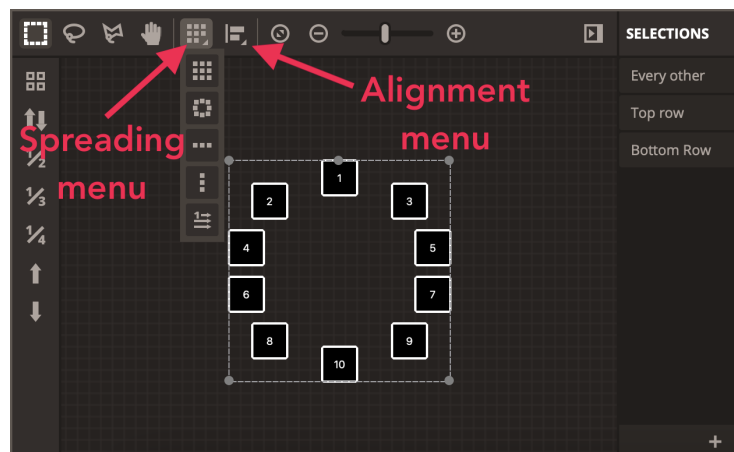
Sie können mehrere Gerätetypen derselben Gruppe zuordnen. Wenn Sie ein neues Gerät patchen, werden Sie gefragt, ob Sie "eine neue Gruppe erstellen" möchten. Wenn Sie "Ja" wählen, wird das Gerät einer neuen Gruppe zugewiesen, wenn Sie "Nein" wählen, wird das Gerät der aktuell ausgewählten Gruppe zugewiesen.

Sie können auch eine "Selektion" innerhalb einer ausgewählten Gruppe erstellen, was für eine schnelle Auswahl nützlich ist. Eine Selektion speichert auch den Geräteindex, so dass mehrere Gruppen mit unterschiedlichen Index-Reihenfolgen für verschiedene Effekte erstellt werden können. Um eine Auswahl zu erstellen, wählen Sie die Geräte aus, die Sie in die Gruppe aufnehmen möchten, und klicken Sie auf das "+"-Symbol unten rechts im Fenster der 2D-Ansicht.



Anordnen der Geräte

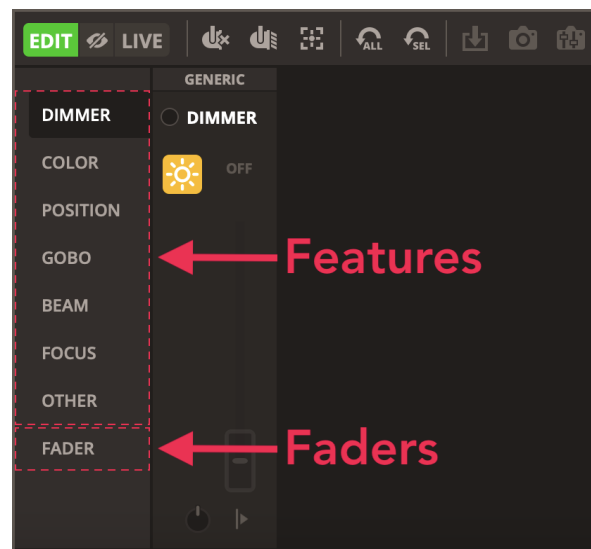
Im Setup-Bildschirm können Sie die Positionen Ihrer Geräte unten links im 2D-Ansichtsfenster anordnen. Dies kann mittels der Auswahlwerkzeuge, den Verteilungs- und Ausrichtungsmenüs (Spreading & Alignment), oder einfach durch Greifen und Platzieren (Drag & Drop) der Geräte geschehen.



1.3. Steuerung Ihres Lichts

Fader & Features

Die Beleuchtungsgeräte können entweder über die Features (Merkmale) oder über die Fader gesteuert werden. Stellen Sie zunächst sicher, dass eine Szene ausgewählt ist, und wählen Sie dann die Geräte aus, die Sie steuern möchten. Sie können nur Geräte auswählen, die sich in der aktuell aktiven Gruppe befinden. Stellen Sie also sicher, dass Sie sich in der richtigen Gruppe befinden oder "Alle" ausgewählt haben. Mit der Schaltfläche "Beams einschalten" oben im Fader-Fenster können Sie den Dimmer öffnen und alle anderen Kanäle einstellen, die Sie benötigen, um den Lichtstrahl zu sehen (z.B. Shutter, Blende usw.). Es gibt zwei leicht unterschiedliche Möglichkeiten, Ihre Lichter zu steuern: die eine wird als "Features" und die andere als "Fader" bezeichnet.



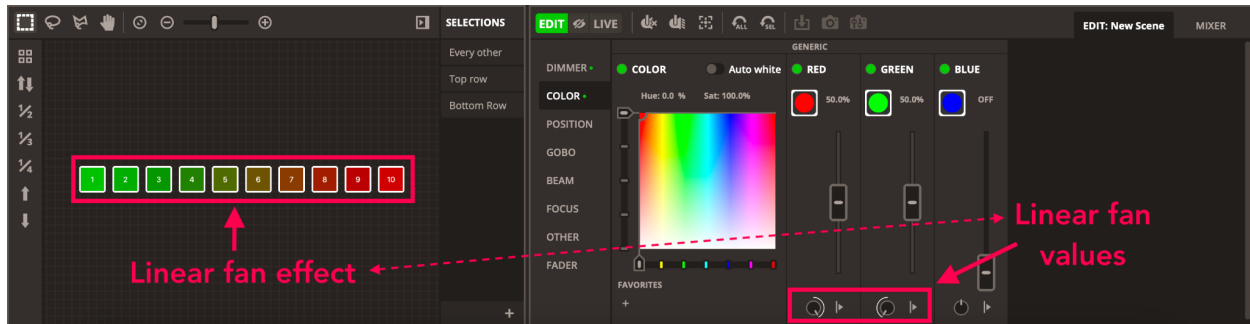
Der Zugriff auf die "Features" erfolgt über die Registerkarten Dimmer, Farbe, Position, Gobo, Beam, Fokus und Andere (Other). Sie sehen eine Reihe von Bedienelementen, darunter Schaltflächen, mit denen Sie zu einem Preset springen können (z. B. ein bestimmtes Gobo oder eine Farbe in einem Farbrad), oder Fader, mit denen Sie lineare Voreinstellungen steuern können (z. B. die Geschwindigkeit eines Stroboskops). Außerdem gibt es ein XY-Raster für die Pan/Tilt-Steuerung und einen Farbauswahl-Kasten für Farbmischungen.

Die Fader finden Sie unten auf der Registerkarte "Fader". Hier werden alle im Geräteprofil einstellbaren Kanäle der Reihe nach angezeigt. Hier sehen Sie zudem den vollen DMX-Faderbereich von 0 - 255 für jeden Kanal. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Fader-Bereich eines Kanals, können Sie aus einer Liste an Voreinstellungen auswählen.

Jeder Kanal kann durch Klicken auf den Kreis am oberen Rand des Faders ein- und ausgeschaltet werden. Wenn ein Kanal ausgeschaltet ist, wird er in der Szene nicht verwendet. Beispiel: Wenn Sie Szenen A und B haben, die ein Gerät steuern und der Dimmerkanal in Szene A auf 255 eingestellt ist, aber in Szene B der Dimmerkanal auf AUS steht (= kein grünes Symbol), wird der Dimmer nicht beeinflusst, wenn Szene B ausgelöst wird, und bleibt auf dem in Szene A eingestellten Wert. Dadurch lassen sich verschiedene Szenen mit unterschiedlichen Funktionen kombinieren.

Erstellen eines linearen Fächers

Zusätzlich zur Einstellung fester Werte mit den "Features" ist es auch möglich, einen Bereich von Werten für eine Auswahl von Geräten einzustellen. Zum Beispiel kann eine Auswahl von beweglichen Geräten so eingestellt werden, dass sie sich in verschiedenen Positionen auffächern.



Um einen linearen Fächer zu erstellen, sehen Sie sich den Fächerwert und -typ an, der unter den entsprechenden "Features"-Schiebern erscheint. Der Lüfter wird auf der Grundlage des Fächertyps, des ausgewählten Geräteindex und des Fächerwerts angeordnet.

Es gibt zwei Fächertypen - "Fächer vom Start aus", der den Effekt in aufsteigender/absteigender Reihenfolge basierend auf dem Geräteindex und dem Fächerwert setzt. Der zweite Fächertyp ist "Fächer von der Mitte aus", der den Effekt in der Mitte beginnen und in beide Richtungen auffächern lässt oder außen beginnen und zur Mitte hin auffächern lässt, basierend auf dem Geräteindex.

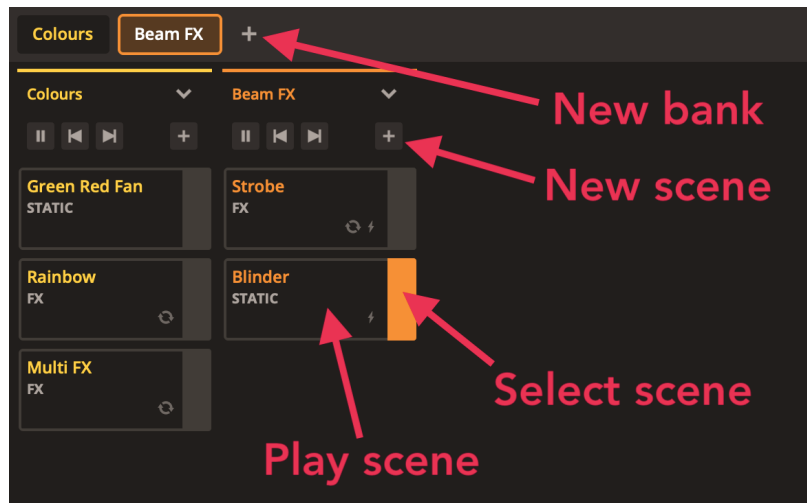
1.4. Erstellen von Szenen

Detaillierte Informationen finden Sie im Abschnitt 4- '[Control \(Programmierung\)](#)'.

Szenen und Bänke

Alle Szenen sind in Daslight 5 in "Bänken" angeordnet. Standardmäßig kann in jeder Bank jeweils eine Szene abgespielt werden, dies kann jedoch modifiziert werden. Bänke sind so konzipiert, dass sie gestapelt, bzw. miteinander kombiniert werden können. (Also z. B. eine Gruppe für Farbeffekte, eine Gruppe für Bewegungseffekte und eine Gruppe für Stroboskop-Effekte usw.) Um eine neue Bank zu erstellen, klicken Sie auf die Schaltfläche "+" oben rechts neben den bereits vorhandenen Bänken (in der Zeile direkt unter den drei Registerkarten "Setup", "Control" und "Touch").

Um eine neue Szene innerhalb einer Bank zu erstellen, klicken Sie auf die Schaltfläche "+" im Bereich der Banksteuerung. Standardmäßig ist jede neue Szene eine "statische" Szene. Um eine Szene auszuwählen oder zu bearbeiten, klicken Sie auf das Rechteck auf der rechten Seite des "Szene"-Buttons.



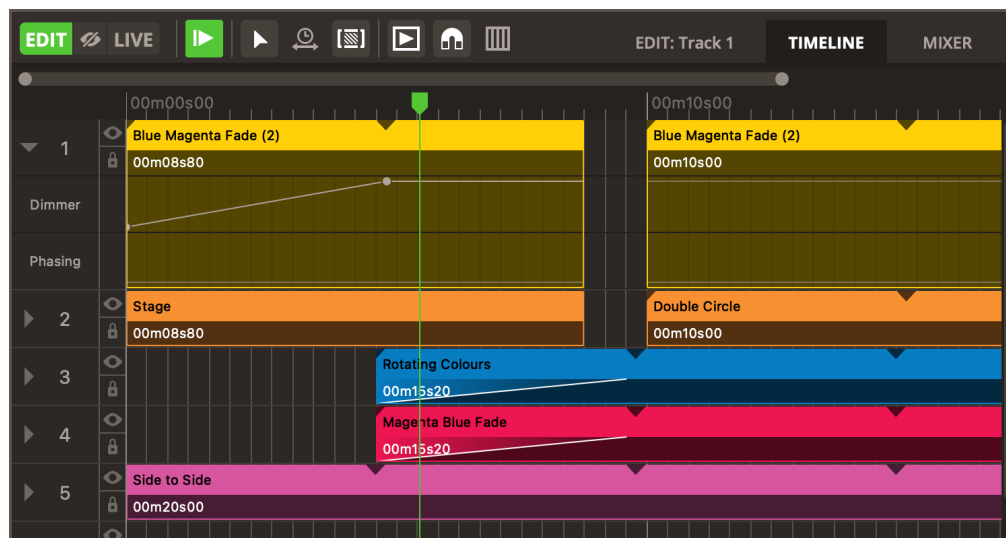
Erzeugen von Effekt-Szenen (bzw. "FX-Szenen")

Sobald Sie eine Szene zur Bearbeitung ausgewählt haben, können Sie über die Szenen-Typen auf der rechten Seite des Bildschirms einen Effekt in die Szene laden. Jeder Szenen-Typ beinhaltet bestimmte Effekte und verfügt über eine Reihe von Optionen/Einstellungen, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Eine vollständige Liste der einzelnen Szenen-Typen und ihrer Verwendung finden Sie in Abschnitt 4.2 "[Szenen erstellen - Szenentypen](#)".



Super Scenes

Eine “Super Scene” funktioniert anders als die restlichen Szenentypen. Wenn Sie eine Super Scene erstellen, sehen Sie in der unteren rechten Ecke des Bildschirms eine Zeitleistenansicht anstelle der üblichen Features/Fader-Anzeige. In diese Zeitleiste können Sie “herkömmliche” Szenen sowie Audiodateien importieren, um eine komplexe Lichtshow mit sehr präzisen Synchronisationsmöglichkeiten zu erstellen. Eine Super Scene hat eine Zeitleiste, die von links nach rechts abgespielt wird. In ihr finden sich die beinhalteten Szenen, die zeilenweise untereinander gestapelt werden können.



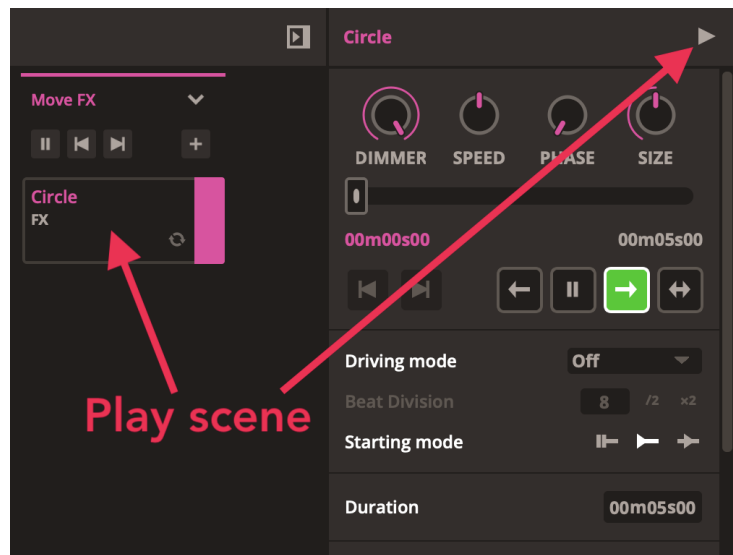
Jede dieser Zeilen wird “Track” genannt. Sie können neue Szenen oder Audiodateien in die Zeitleiste einfügen, indem Sie sie einfach per Drag & Drop hineinziehen oder indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Abschnitt einer Spur klicken und dann “Einfügen > Szene einfügen/Audio einfügen” wählen. Weitere Informationen zu Super Scenes finden Sie in Abschnitt 4.3. [‘Szenen erstellen - Super Scenes’](#).

1.5. Live-Steuerung

Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 5 "[Control \(Live-Steuerung\)](#)".

Szenen abspielen

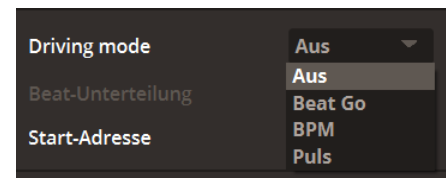
Die einfachste Art, eine Szene zu starten, ist ein Linksklick auf den breiten rechteckigen Bereich der Schaltfläche. Sie können die ausgewählte Szene auch mit der Schaltfläche "Szene abspielen" in der oberen rechten Ecke des Szenen-Bearbeitungsfensters abspielen. Sobald eine Szene läuft, können Sie mit den Schaltflächen über den Szenen, "Nächste Szene abspielen" und "Vorherige Szene abspielen", zwischen den Szenen in der Bank wechseln.



Sound to Light & BPM-Synchronisation

Auf der Registerkarte "Eigenschaften" Ihrer Szene finden Sie mehrere Synchronisationsoptionen. Mit der Einstellung "Driving mode" können Sie festlegen, wie Ihre Szene zeitlich abgespielt werden soll. Dabei haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- **Aus** (Standard): Die Szene wird entsprechend der eingestellten Dauer wiedergegeben.
- **Beat Go**: Die Szene wird entsprechend der eingestellten Dauer abgespielt, aber der horizontale Wiedergabe-Fader hat jetzt Beat-Segmente, zu denen mit den Tasten "Vorheriges/Nächstes Segment" gesprungen werden kann. **
- **BPM**: Die Szene wird entsprechend den BPM des Projekts abgespielt. Der Wiedergabe-Fader zeigt auch hier Beat-Unterteilungen an, in denen Sie mit den Buttons "Vorheriges/Nächstes Segment" vor- und zurückspringen können. **
- **Puls**: Die Szene wird entsprechend der Dauer abgespielt, der Effekt springt jedoch zur nächsten Takteilung, sobald der Audioeingang den Schwellenwert übersteigt (dieser wird mit dem Schieberegler "PULSE" oben rechts im Bildschirm eingestellt). **



Um eine automatische Sound-to-Light Wiedergabe in einem der Modi **Beat Go**, **BPM** oder **Puls** zu aktivieren, müssen Sie Ihre Audioeingangseinstellungen im Fenster "Einstellungen" festlegen. (Siehe [5.8. Synchronisierung Ihrer Lichtshow](#))

** Bei den Modi **Beat Go**, **BPM** und **Puls** kann die Anzahl der Segmente im Bereich "Beat-Unterteilung" eingestellt werden. Klicken Sie '/2', um die Anzahl der Segmente zu halbieren, oder 'x2', um sie zu verdoppeln.

Live-Mixer

Die Registerkarte "MIXER" kann über die Schaltfläche in der oberen rechten Ecke des Bedienfelds aufgerufen werden. Jede Gerätegruppe hat ihren eigenen "Mixer", sowie einen allgemeinen "Mixer" für alle Geräte. Eine vollständige Liste der Bedienelemente und ihrer Funktionen finden Sie in Abschnitt 5.9 "[Live-Steuerung](#)".

Die Steuerelemente des Live-Mixers können durch Klicken und Ziehen mit der linken Maustaste verändert werden. (Diese Funktionen können auch externen Controllern oder dem Touchscreen über die verschiedenen Mapping-Einstellungen zugewiesen werden.)

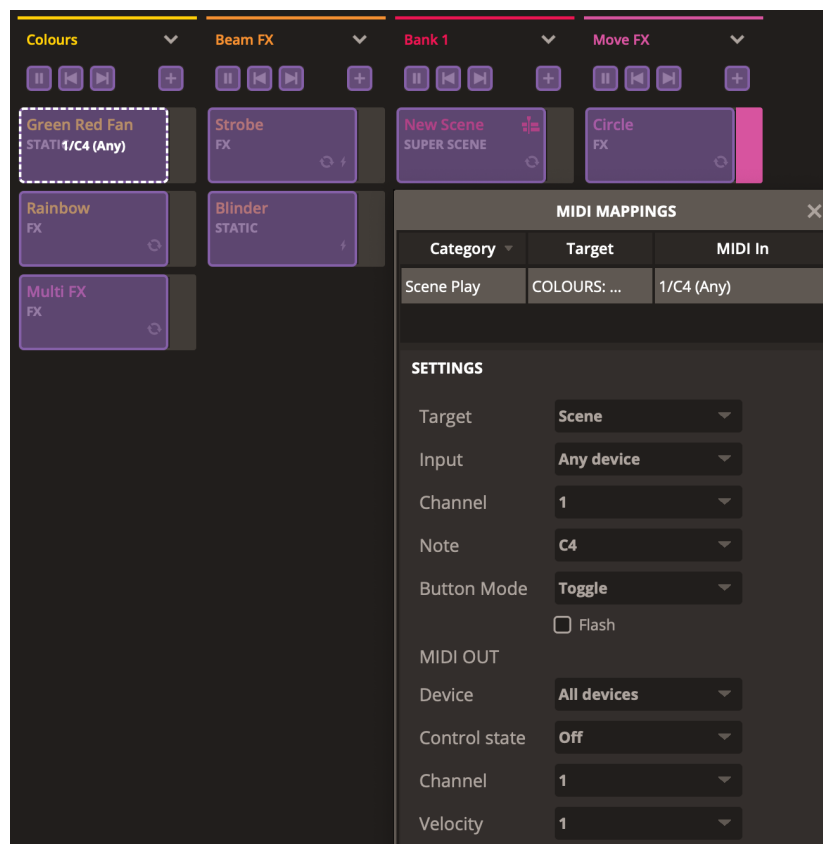


Mapping-Optionen

Szenen, Fader, Tasten und Regler können von der Daslight-Benutzeroberfläche aus auf verschiedene Arten von Hardware gemappt (= zugewiesen) werden. Diese Optionen umfassen MIDI-Mapping, Keyboard-Mapping (PC/Mac), DMX-Mapping (Input), Trockenkontakt-Ports-Mapping, OSC-Mapping, sowie Touch-Mapping. Mit Letzterem können Sie Funktionen intern auf den Daslight-Touchscreen zu mappen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt "[6. Touch](#)".

Jede Art von Mapping funktioniert etwas anders und bietet unterschiedliche Optionen zur Anpassung, der Prozess zur Erstellung eines Mappings ist jedoch bei allen Optionen sehr ähnlich:

1. Wählen Sie die Art der Zuweisung, die Sie erstellen möchten. Entweder klicken Sie direkt einen der drei Buttons zum Tastatur-, MIDI- und Touch-Mapping in der rechten oberen Ecke des Bildschirms an, oder wählen aus der vollständigen Liste aller Mapping-Typen per "Mappings" im Dropdown-Menü (die drei Punkte ganz oben links, neben "SETUP").
2. Wählen Sie anschließend eine Funktion aus (Szene, Fader, Taste oder Regler), die dann durch eine farbige Überlagerung hervorgehoben wird.
3. Bewegen Sie dann das entsprechende Steuerelement, dem Sie die Funktion zuordnen möchten. Z.B. einen Fader auf Ihrem MIDI-Controller, eine Taste auf Ihrer Tastatur, eine Port-Taste auf Ihrem DMX-Interface usw.).

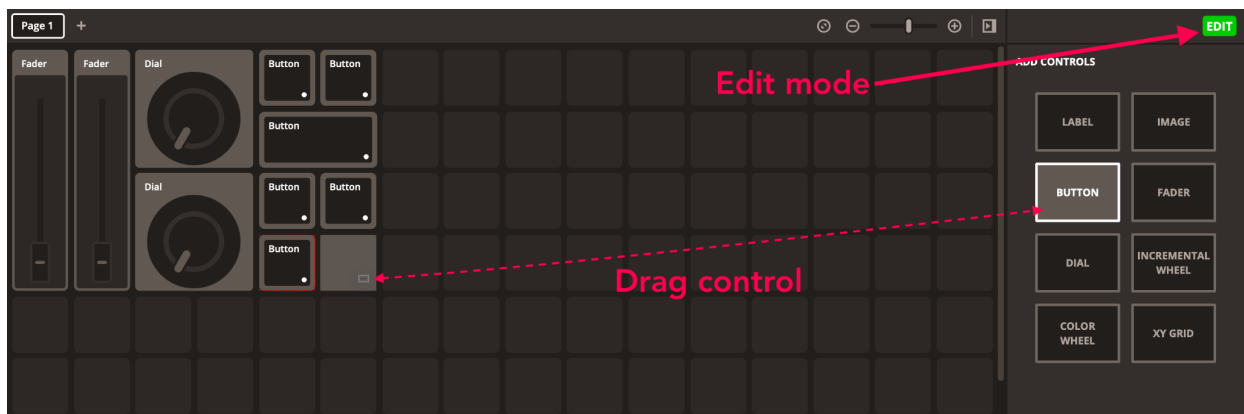


1.6. Erstellen einer grafischen Oberfläche mit TOUCH

Auf dem Touchscreen können Sie Ihre eigene Benutzeroberfläche erstellen, um Ihre Lichtshow zu steuern. Diese benutzerdefinierte Oberfläche kann mit Ihrem Smartphone oder Tablet verknüpft werden, so dass Sie Daslight 5 aus der Ferne steuern können. Alternativ können Sie dies sogar mit weiteren PC- bzw. Mac-Bildschirmen kombinieren.

Einrichten Ihrer Benutzeroberfläche

Wenn Sie den Touchscreen zum ersten Mal öffnen, sehen Sie auf der linken Seite einen großen leeren Bereich und auf der rechten Seite eine Liste von Steuerelementen. Um mit der Erstellung Ihrer Benutzeroberfläche zu beginnen, müssen Sie zunächst den Bearbeitungsmodus über die Schaltfläche "EDIT" in der oberen rechten Ecke des Fensters aktivieren. Auf dem Touch-Bildschirm erscheinen nun Rasterlinien.



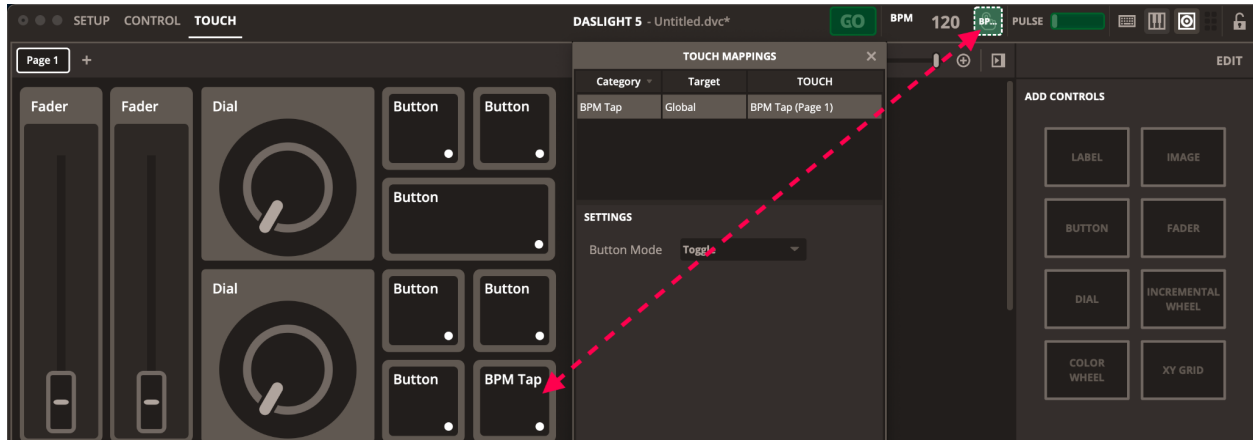
Zuordnung von Funktionen zu Steuerelementen

Der schnellste Weg, dem Touchscreen eine Funktion zuzuweisen (z. B. eine Szene-Taste, einen Stroboskop-Fader, ein Schnellwahlrad usw.), besteht darin, einfach die gewünschte Funktion im Steuerungsbildschirm zu suchen, und dann bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Wahl Taste (Mac) mit der linken Maustaste auf diese Funktion zu klicken. Dadurch wird automatisch ein neues Steuerelement oben links in Ihrem aktuell ausgewählten Touch-Fenster angelegt.

Alternativ können Sie dies auch manuell einrichten, indem Sie die folgenden Schritte ausführen:

1. Ziehen Sie ein Steuerelement per Drag & Drop von der rechten Seite des Touchscreens in das UI-Gitter.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Touch Mapping" in der oberen rechten Ecke des Daslight-Fensters.
3. Navigieren Sie zu der Funktion, die Sie der Touch-Steuerung zuweisen möchten (weisen Sie z. B. den Dimmer eines Geräts einem Touch-Fader zu).

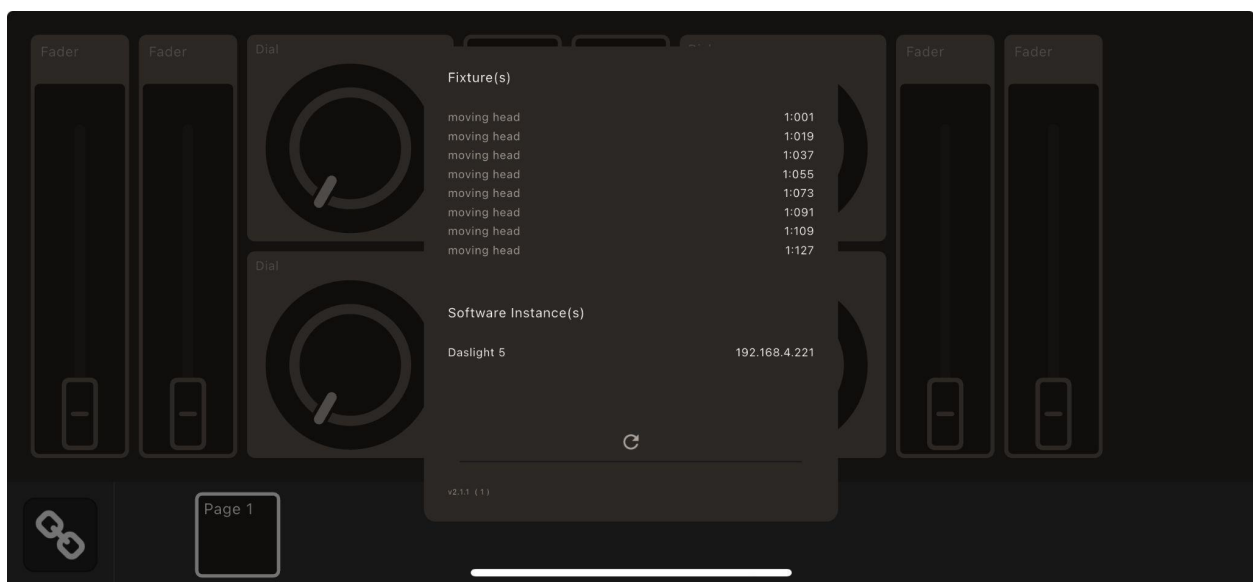
4. Klicken oder bewegen Sie die Funktion, die Sie zuweisen möchten.
5. Öffnen Sie den Touchscreen und deaktivieren Sie den Bearbeitungsmodus.
6. Drücken/bewegen Sie den Regler, dem die Funktion zugewiesen werden soll.



Fernsteuerung Ihrer Lichtshow

Mit der Daslight Remote App, die im Google Play/Apple App Store erhältlich ist, können Sie Ihr Daslight Touch Fenster über Ihr Smartphone oder Tablet anzeigen und steuern.

Daslight Remote arbeitet über ein lokales Netzwerk, daher müssen der Computer, auf dem Daslight 5 läuft, und das mobile Gerät, auf dem Daslight Remote läuft, mit demselben WLAN-Netzwerk verbunden sein. Wenn die App zum ersten Mal gestartet wird, sehen Sie eine leere Seite. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Verknüpfen" unten links auf dem Bildschirm klicken, werden alle Daslight 5-Instanzen im lokalen Netzwerk angezeigt:

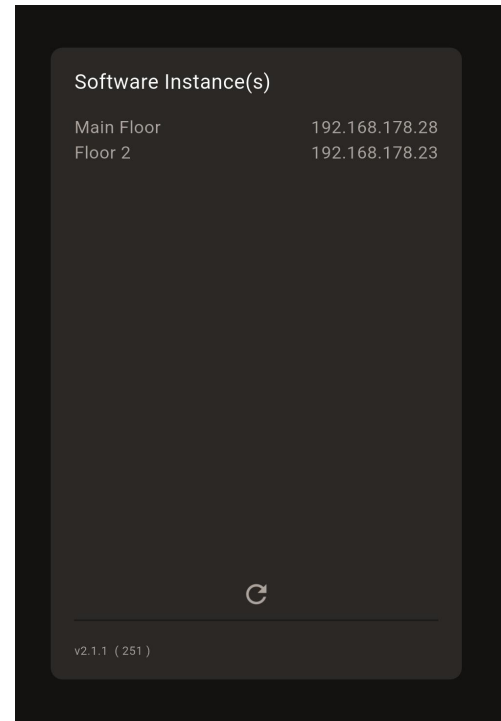


Nutzen Sie mehrere Instanzen von Daslight im selben Netzwerk, werden Ihnen all diese angezeigt, inkl. der IP-Adresse des Computers, sowie dessen Namen (siehe rechts). Diesen angezeigten Namen können Sie in den generellen Daslight-Einstellungen ändern.

Wählen Sie hier die entsprechende Instanz aus, um eine Verbindung mit dem Computer herzustellen. Sobald die Verbindung hergestellt ist, können Sie von der App aus Szenen starten, Regler/Fader steuern, Seiten wechseln usw.!

Die Größe/Zoom der Benutzeroberfläche hängt von den Abmessungen des Geräts ab, auf dem Sie Daslight Remote ausführen. Die Benutzeroberfläche passt sich automatisch so an, dass alle Steuerelemente in der größtmöglichen Größe angezeigt werden. Denken Sie daran, dass Sie mobile Geräte wie Smartphones oder Touchpads im Hoch- und Querformat nutzen können und richten Sie Ihre Touch-Belegung dementsprechend aus.

Tipp: Nutzen Sie nur **eine** Instanz von Daslight 5, werden Ihnen zudem alle Geräte und deren DMX-Adressen angezeigt (siehe großes Bild oben). Dies kann hilfreich beim Nummerieren Ihrer physischen Geräte sein.



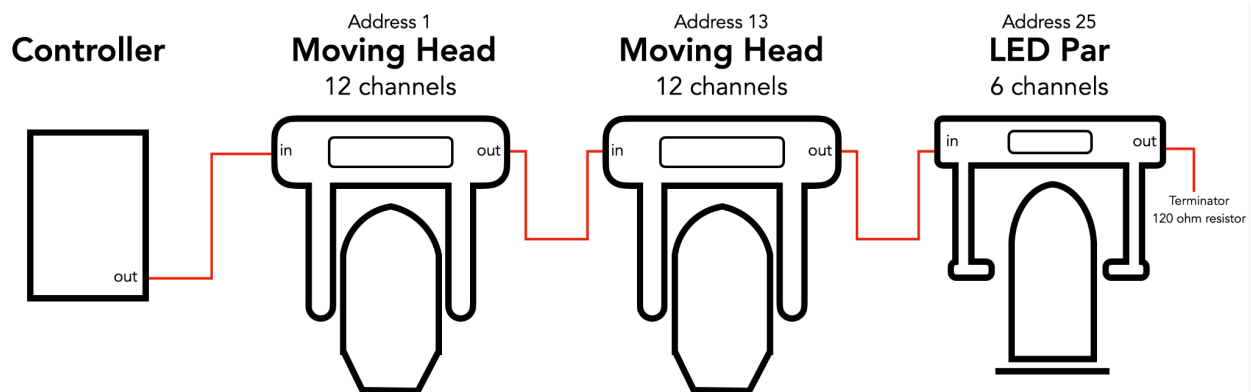
2. Einführung

2.1. Was ist DMX?

DMX ist ein universelles Lichtsteuerungssystem. Es steht für "Digital Multiplex" und ist ein digitales Datensystem, mit dem ein DMX-Controller jedes DMX-kompatible Gerät steuern kann, unabhängig vom Hersteller. DMX-Geräte werden normalerweise als "Fixtures" oder "Drivers" bezeichnet. Jedes Gerät hat einen DMX-Eingang und einen DMX-Ausgang. Es können bis zu 32 Geräte in Reihe geschaltet werden. Für mehr als 32 Geräte muss ein DMX-Splitter verwendet werden.

Jedes DMX-Gerät verwendet eine bestimmte Anzahl von Kanälen. Zum Beispiel kann es 1 Kanal zum Einstellen des Gobos geben, 3 Kanäle zum Einstellen der Farbe, 2 Kanäle für die Bewegung, 1 Kanal zum Steuern des Dimmers usw... Ein DMX-Universum kann bis zu 512 Kanäle steuern. Sobald das Universum voll ist, müssen Sie eine zweite Verbindung vom Controller verwenden. Das Beispiel unten zeigt zwei Moving Heads und eine LED-Par, die insgesamt 30 Kanäle beanspruchen.

Jedes Gerät benötigt eine Adresse, damit die Software weiß, welches Gerät sie steuert. Die Adresse bestimmt den Startkanal. Im folgenden Beispiel belegt die LED Par die Kanäle 25, 26, 27, 28, 29 und 30. Die Adresse wird in der Regel über eine Digitalanzeige oder, bei älteren Geräten, über eine Reihe von Schaltern (DIP-Schalter) eingestellt.



2.2. Was ist Daslight 5 und welche Hardware benötige ich?

Daslight 5 ist ein Softwarepaket zur DMX-Lichtsteuerung. Es kann zur Steuerung aller Arten von DMX-Licht verwendet werden. Die Software wurde speziell für die Steuerung der Beleuchtung in Diskotheken, Clubs, Theatern und Live-Shows entwickelt und kann auch zur Steuerung der Architekturbeleuchtung verwendet werden. Um die Software zu nutzen, müssen Sie ein kompatibles

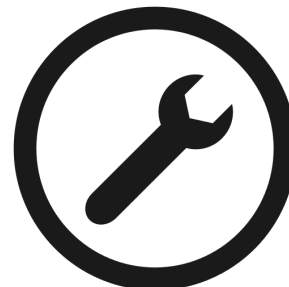
USB-DMX-Interface über USB oder Ethernet anschließen. Dieses wandelt die von der Software gesendeten Informationen in DMX-Signale um, welche ein Beleuchtungsgerät verstehen kann. Die Software kann auch Art-Net über ein lokales Netzwerk senden, sofern ein kompatibles Gerät angeschlossen ist (weitere Informationen im Kapitel [DMX & Art-Net Geräte](#)).



Was ist inbegriffen?

Daslight enthält mehrere Anwendungswerkzeuge:

- **Daslight 5** - Die Lichtsteuerungssoftware.
- **Easy View 2** - Ein Echtzeit-3D-Visualisierer, der es Ihnen ermöglicht, eine virtuelle Bühne zu planen und Ihre Beleuchtung außerhalb des Standorts zu programmieren,
- **Hardware Manager** - Ein Wartungstool für DMX-Hardware, mit dem man die Firmware aktualisieren und bestimmte Standalone-Einstellungen vornehmen kann, inkl. einer internen Uhr mit Kalender.



2.3. Was ist neu in Daslight 5?

Daslight 5 wurde von Grund auf neu gestaltet, mit einer frischen, neuen Benutzeroberfläche und Verbesserungen im gesamten Arbeitsablauf. Benutzer früherer Softwareversionen werden feststellen, dass wir alle wichtigen Funktionen beibehalten und zusätzlich eine Menge zusätzlicher neuer Funktionen hinzugefügt haben. Hier stellen wir Ihnen einige der neuen Funktionen von Daslight 5 vor:

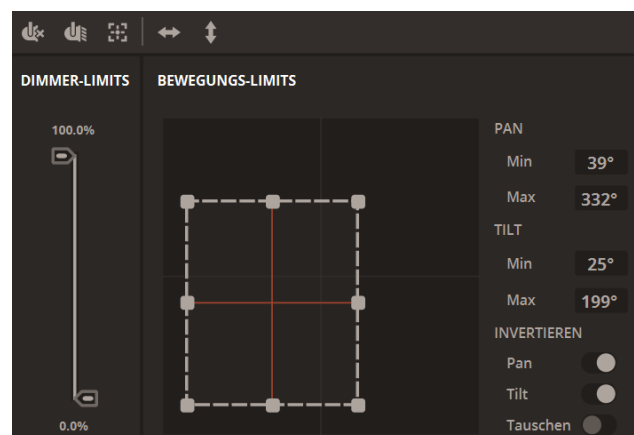


Layout

Der 'Patch'-Bildschirm in Daslight 4 heißt jetzt SETUP', die 'EDIT'- und 'LIVE'-Bildschirme aus Daslight 4 sind jetzt unter dem Namen 'Control' zusammengefasst, und der 'Show'-Modus aus dem vorherigen Daslight heißt jetzt 'Touch'.

Limitierungen der Geräte

Im Setup-Bildschirm können Sie jetzt Dimmer- und Bewegungsbegrenzungen für Ihre Geräte einstellen, bzw. Pan- und Tilt-Kanäle invertieren, bzw. tauschen.

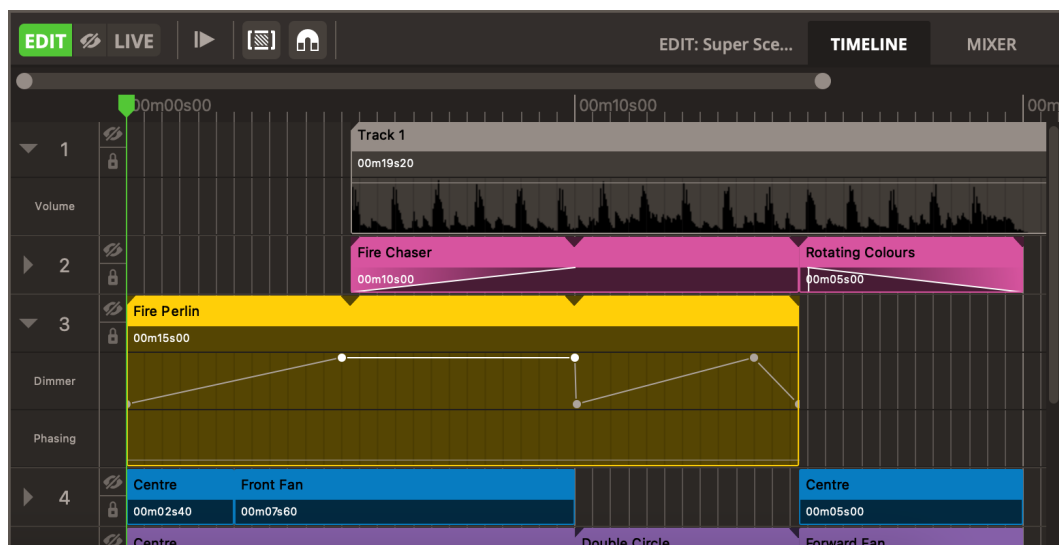


Effekte

Die Effekte werden nicht mehr in Schritten generiert, sondern in Echtzeit. Sie können auch zwischen absoluten und relativen Effekttypen wählen. Letztere können überlagert und so mit anderen Werten kombiniert werden, wodurch sich ganz neue Möglichkeiten ergeben.

Super Scenes

Sie können jetzt mehrere Effekte in einer "Super Scene" stapeln, die eine Zeitleiste, eine Ein- und Ausblendfunktion sowie eine Dimmer- und Phasing- Automatik enthält. In Super Scenes können Sie auch Audiodateien importieren, um Ihre Lichtshow perfekt damit zu synchronisieren.



Live mixer & controls

Es gibt jetzt mehr Möglichkeiten als je zuvor, um Ihre Lichtshow live zu steuern.

Mit dem Live-Mixer nutzen Sie eine Live-Steuerung Ihrer Szenen und der Szenen-Eigenschaften. Hier werden Sie schnell intuitive und effektive Techniken für Ihre Live- Performances finden.



3. Setup (Einrichtung)

3.1. Geräteprofile (Fixtures)

Ein Geräteprofil, Fixture Profile, oder manchmal auch als “Geräte-Persönlichkeit” bezeichnet, ist eine Datei, die sämtliche Informationen über ein bestimmtes Gerät enthält. Dies beinhaltet:

- **Informationen zum Gerät** - Anzahl der Kanäle, Lampentyp, Name, Anzahl der Beams.
- **Kanal-Informationen** - Gobo, Farbe, Schwenken/Neigen, Shutter, Blende, Zoom usw.
- **Preset-Informationen** - Presets (=Voreinstellungen) befinden sich innerhalb eines Kanals.
Zum Beispiel: Stern-Gobo, Strobo AN, Macro 01, Shutter clno TVsosed, usw.)

Daslight 5 unterstützt SSL2-Profile. Eine Bibliothek mit über 15.000 Profilen ist im Lieferumfang der Software enthalten. Neue oder eigene Profile können mit dem Online Profile Builder unter profile.nicolaudiegroupp.com erstellt und bearbeitet werden. Die Genauigkeit des Geräteprofils ist sehr wichtig. Wenn z. B. der Dimmerkanal nicht an der richtigen Stelle ist, wird Ihr Gerät kein Licht ausgeben, wenn Sie in Daslight 5 auf die Schaltfläche “Beam Open” klicken.



3.2. Hinzufügen bzw. “Patchen” von Geräten

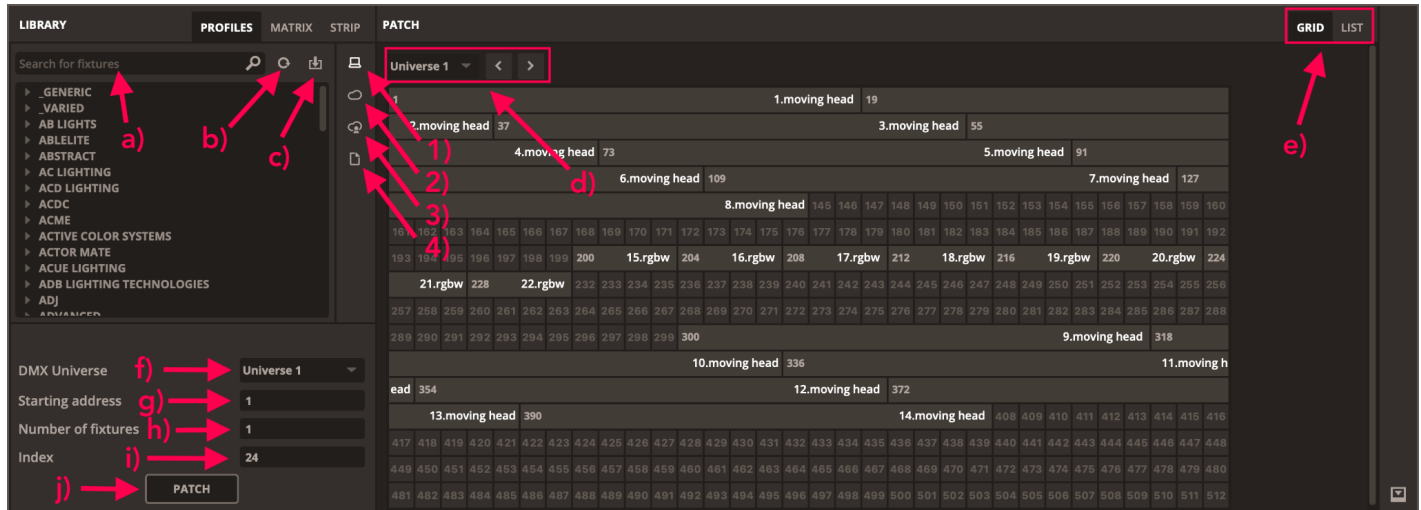
Gerätebibliothek

Bevor Sie mit der Programmierung beginnen können, muss ein Gerät in die Software “gepatcht” (bzw. hinzugefügt) werden. Die Geräte können aus der Liste der Gerätebibliothek auf der linken Seite des Setup-Bildschirms ausgewählt werden. Es gibt vier verschiedene Bibliothekstypen, die Sie sich ansehen können:

- 1) **Ihre lokalen Geräte:** Zeigt die heruntergeladenen Geräte aus dem ScanLibrary-Ordner an.
- 2) **Öffentliche Cloud-Fixtures:** Zeigt die Geräte an, die in der öffentlichen Cloud verfügbar sind (Internetverbindung erforderlich).
- 3) **Cloud-Geräte des Benutzers an:** Zeigt die Geräte an, die im Cloud-Konto des Benutzers verfügbar sind (Internetverbindung erforderlich).

4) Ihre Projekt-Fixtures: Zeigt die bereits in das aktuelle Projekt eingefügten Geräte an.

Um ein Gerät zu patchen, ziehen Sie ein Gerät von links auf das Patch-Raster auf der rechten Seite. Alternativ wählen Sie ein Gerät auf der linken Seite aus und klicken Sie auf die Schaltfläche "PATCH". Vergewissern Sie sich, dass die Adresse, auf die das Gerät gepatcht wurde, mit der tatsächlichen Adresse des Geräts übereinstimmt. Um ein Gerät in ein anderes Universum zu verschieben, ziehen und halten Sie es über die Links/Rechts-Pfeile (siehe 'd') in der Abbildung unten).



Das folgende Beispiel zeigt vier Moving Heads, die mit den Adressen 1, 19, 37 und 55 verknüpft sind. Die Adresse wird üblicherweise über eine digitale Anzeige oder über sog. "DIP-Schalter" eingestellt.

- Profil-Suche:** Suchen Sie nach einem bestimmten Gerät oder einer Marke.
- Aktualisieren der Bibliothek:** Aktualisiert die Bibliothek der Vorrichtungen.
- Importieren einer Fixture-Datei von Ihrem Computer:** Importieren Sie eine .ssl2-Datei.
- Wählen Sie ein DMX-Universum zur Ansicht aus:** Navigieren Sie zu einem bestimmten DMX-Universum mit der Dropdown-Liste oder den Links/Rechts-Pfeiltasten.
- Raster-/Listenansicht:** Wechseln Sie zwischen einer Raster- oder Listenansicht.
- DMX-Universum:** Wählen Sie das Universum aus, in das Sie Ihr Gerät einbinden möchten.
- Startadresse:** Wählen Sie einen Start-DMX-Kanal für Ihr Gerät.
- Anzahl der Geräte:** Wählen Sie aus, wie viele Geräte gepatcht werden sollen.
- Index:** Wählen Sie eine Indexnummer für das Gerät (Effekte werden anhand der Index-Reihenfolge erstellt, wenn Sie im Gerätefenster auf "Alle auswählen" klicken).
- Patch:** Patchen Sie die Fixtures gemäß den obigen Einstellungen in Ihr Projekt.

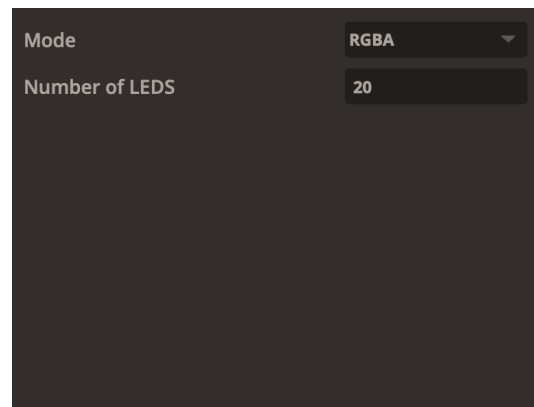
Sie können in der Raster- und Listenansicht mehrere Geräte gleichzeitig markieren und dann mit der rechten Maustaste anklicken, um verschiedene Optionen anzuzeigen (Kopieren/Einfügen, Löschen, Duplizieren, zur Gruppe hinzufügen usw.).

Importieren eines Profils

Wenn Sie ein .ssl2-Geräteprofil in Daslight 5- importieren möchten, können Sie dies tun, indem Sie auf die Schaltfläche "Profil importieren" klicken und dann die entsprechende Datei aus Ihrem Dateiverzeichnis auswählen.

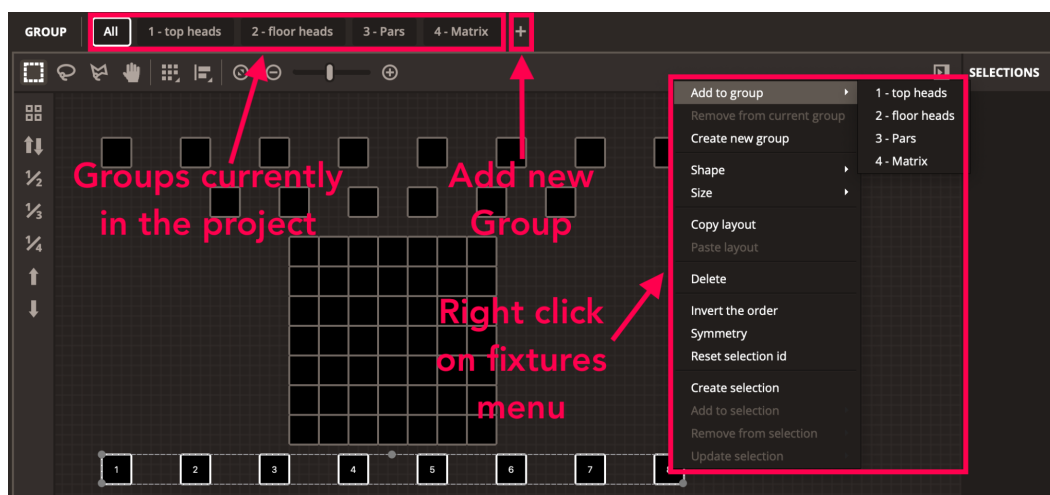
LED-Streifen- und LED-Matrix-Geräte

In Daslight 5 können Sie nun selbst LED-Streifen- und Matrix-Geräte anlegen. Für Matrix-Geräte können Sie neben den LED-Modus (RGB, RGBW, WWCW usw.) auch die Breite/Höhe der Matrix, sowie die Anordnung bestimmen; bei LED-Stripes lediglich den LED-Modus und die Anzahl der LEDs.



Gerätegruppen

Gerätegruppen werden verwendet, um Ihre Geräte zu organisieren und zu verwalten. Sie können zum Beispiel alle Geräte eines bestimmten Typs, oder auch nach Standort gruppieren (z.B. Barlicht, Bühnenbeleuchtung usw.), indem Sie verschiedene Gerätetypen in einer Gruppe zusammenfassen. Sie können eine Gruppe umbenennen oder löschen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die entsprechende Schaltfläche der Gruppe klicken.



Wenn Sie ein neues Gerät patchen, werden Sie gefragt, ob Sie eine neue Gruppe erstellen wollen. Wenn Sie "Ja" wählen, wird automatisch eine neue Gruppe mit dem neuen Gerät angelegt. Wählen Sie "Nein", wird das Gerät in die aktuell ausgewählte Gruppe eingefügt. Über das "+"-Symbol auf der Registerkarte "Gruppen" können Sie auch selbst eine neue Gruppe erstellen.

Um ein Gerät aus einer Gruppe zu entfernen, ein Gerät zu einer bestehenden Gruppe hinzuzufügen oder ein Gerät einer anderen Gruppe zuzuordnen, klicken Sie mit der rechten Maustaste direkt auf ein Gerät in der 2D-Ansicht oder im Patch-Raster/der Liste des entsprechenden Universums.

3.3. Geräte-Eigenschaften

Eigenschaften

Um die Funktionsweise eines bestimmten Geräts zu ändern, klicken Sie oben rechts auf die Schaltfläche "LISTE". Eine Liste aller gepatchten Geräte wird mit ihrer DMX-Adresse, dem Gerätenamen, dem Kanalnamen und der Position des Geräteprofils angezeigt. Um die von einem bestimmten Gerät verwendeten Kanäle anzuzeigen, klicken Sie auf das Dreieck links neben der Adresse des Geräts. Auf der rechten Seite werden dann mehrere Kontrollkästchen angezeigt:

1. **Fade:** Legt fest, ob der Kanal auf Fades anspricht oder nicht.
2. **Dimmer:** Bestimmt, ob der Kanal gedimmt werden soll, wenn der Master-Dimmer oder der Szenen-Dimmer geändert wird.
3. **Min.-/Max.-Wert:** Dieser Wert entspricht den Werten, die auf dem Bildschirm "Beschränkungen" festgelegt wurden (siehe unten).
4. **Pan invertieren:** Kehrt die Ausgabe des Pan-Kanals um (wenn der Kanal den Wert 0 hat, wird die Software den Wert 255 ausgeben).
5. **Tilt invertieren:** Kehrt auf dieselbe Weise die Ausgabe des Tilt-Neigungskanals um.
6. **Schwenken/Neigen vertauschen:** Vertauscht die Pan- und Tilt-Kanäle. Wenn der Pan-Wert geändert wird, gibt die Software die Daten auf dem Tilt-Kanal aus - und Tilt-Werte als Pan.

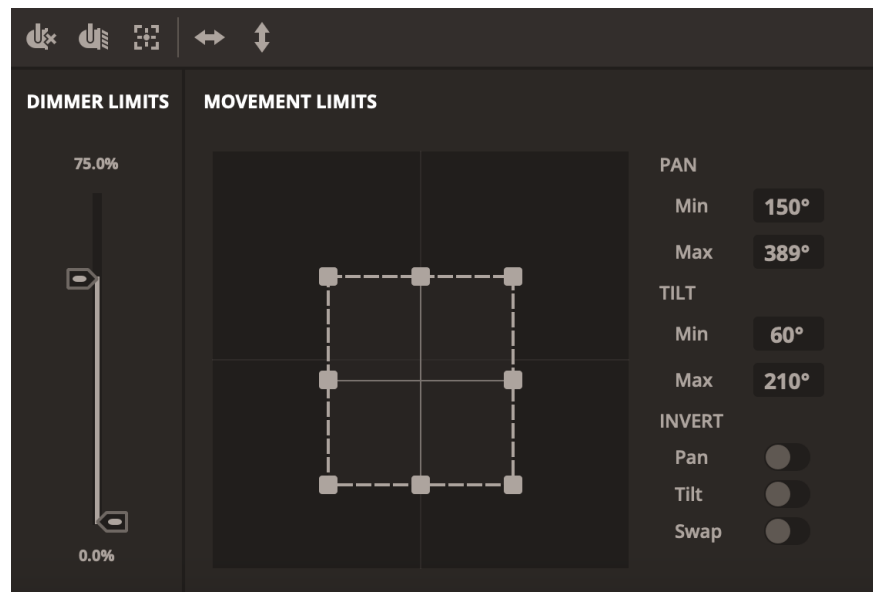
PATCH				GRID LIST						
Address	Name	Library	Group	Fade	Dimmer	Min Value	Max Value	Invert Pan	Invert Tilt	Swap Pan/Tilt
U1: 001 - 018	1.moving head	_Generic/MOVING HEAD.ssi2	top heads	☒	☐	31.5%	68.52%	☐	☐	☐
1	X			☒	☐	31.5%	68.52%			
2	Y			☒	☐	46.7%	100.0%			
3	Äx			☒	☐	31.5%	68.52%			
4	Äy			☒	☐	46.7%	100.0%			
5	Cyan			☒	☐					
6	Magenta			☒	☐					
7	Yellow			☒	☐					
8	Iris			☒	☐					
9	Zoom			☒	☐					
10	Dimmer			☒	☒	0.0%	100.0%			
11	Color			☒	☐					
12	Gobo			☒	☐					
13	RotGobo			☒	☐					
14	Shutter			☒	☐					
15	Gobo 2			☒	☐					
16	RotGobo 2			☒	☐					
17	Prism			☒	☐					
18	Prism rotation			☒	☐					
U1: 019 - 036	2.moving head	_Generic/MOVING HEAD.ssi2	top heads	☒	☐			☒	☒	☒
U1: 037 - 054	3.moving head	_Generic/MOVING HEAD.ssi2	top heads	☒	☐			☒	☒	☒
U1: 055 - 072	4.moving head	_Generic/MOVING HEAD.ssi2	top heads	☒	☐			☒	☒	☒
U1: 073 - 090	5.moving head	_Generic/MOVING HEAD.ssi2	top heads	☒	☐			☒	☒	☒
U1: 091 - 108	6.moving head	_Generic/MOVING HEAD.ssi2	top heads	☒	☐			☒	☒	☒

Limitierungen

Wenn Sie ein Gerät oder eine Gruppe von Geräten ausgewählt haben, können Sie die Dimmer- und Bewegungslimitierungen in der unteren rechten Ecke des Bildschirms einstellen. Um die Limits des **Dimmers** einzustellen, können Sie entweder die Fader Min- und Max-Werte ändern, oder oberhalb und unterhalb des Faders direkt Prozentzahlen des minimalen und maximalen Dimmerbereichs eingeben (Standard: 0-100%).

Um die Limits der möglichen Bewegungsreichweite festzulegen, können Sie entweder an einer der acht Punkten des angezeigten Quadrats ziehen oder die Gradzahlen bei "Min" und "Max" auf der rechten Seite des Rasters manuell eingeben. Sie können den Begrenzungsbereich auch verschieben, indem Sie ihn innerhalb der Form greifen und dann ziehen, um ihn neu zu positionieren.

Mit den Schaltflächen auf der unteren rechten Seite können Sie Pan und Tilt invertieren oder per "Swap" miteinander tauschen.



Um die Einstellung der Begrenzungen zu erleichtern, gibt es über diesen Einstellungen mehrere Hilfsmittel. Um die Dimmerbegrenzungen zu visualisieren, können Sie die Schaltflächen "Beams einschalten" und "Beams ausschalten" nutzen. Um die Bewegungsbegrenzungen zu visualisieren, können Sie die drei restlichen Schaltflächen "Beam Zentrieren" (Mittelposition), "PAN-Bewegung" und "TILT-Bewegung" aktivieren.

3.4. Anordnen von Geräten

Jedes Gerät wird durch ein Quadrat/Kreis/Rechteck dargestellt, das im Geräte-Übersichtsfenster unten links auf dem Bildschirm zu sehen ist. Geräte mit mehreren Leuchtelementen, wie z. B. segmentierte LED-Bars, werden durch mehrere Elemente dargestellt, die miteinander verbunden sind (jedes Element steht für eine Lichtquelle). Abhängig von den tatsächlichen Merkmalen der Geräte kann jede dieser Formen die folgenden Informationen anzeigen:

- Dimmer
- Auslöser/Blitzlicht
- Farbe
- Iris
- Gobo + Gobo-Drehung



Navigieren im 2D-Fenster der Geräteübersicht

Wenn neue Geräte gepatcht werden, werden die Position und die Zoomstufe des 2D-Übersichtsfensters automatisch so eingestellt, dass alle Geräte sichtbar sind. Mit den folgenden Schaltflächen in der Symbolleiste können Sie die Position und die Zoomstufe zusätzlich anpassen:

1. **Zoom anpassen:** Passt die Ansicht auf alle Geräte an und zentriert sie.
2. **Verkleinern/Vergrößern:** Mit der Taste "-" können Sie herauszoomen, mit der Taste "+" hineinzoomen. Alternativ können Sie den Schieberegler zwischen den beiden Tasten nutzen.



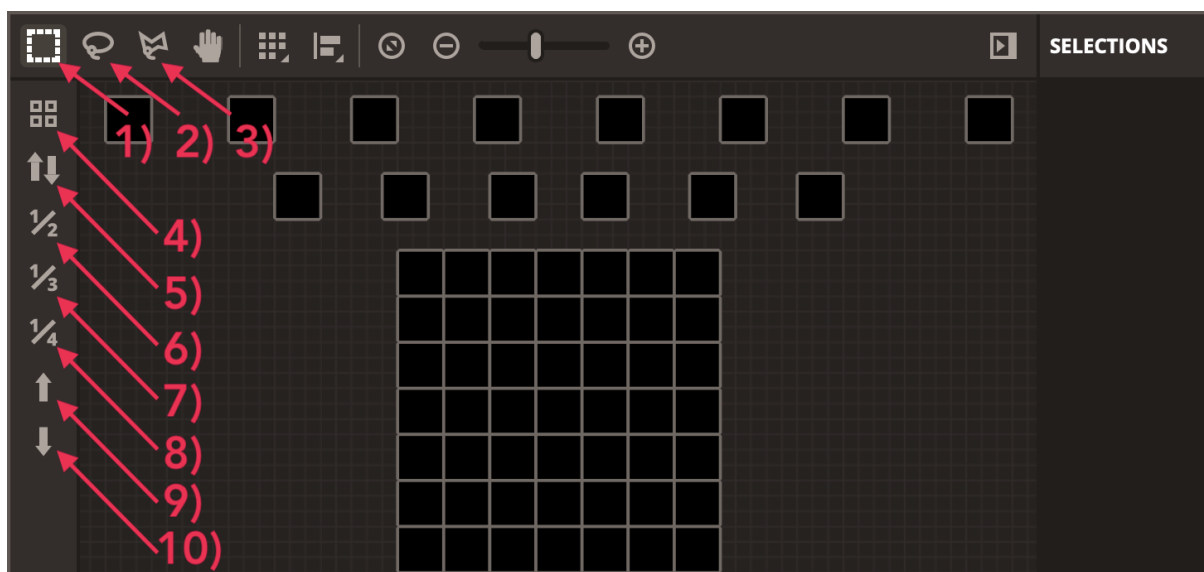
Um Ihre Geräte zu verschieben, können Sie die aktuelle Geräteauswahl einfach ziehen und ablegen.

Bei gedrückter Umschalttaste können Sie in der 2D-Ansicht navigieren, indem Sie das Gitter im Hintergrund mit der linken Maustaste greifen und ziehen. Alternativ können Sie oben mit dem Handsymbol den Modus "Ansicht verschieben" aktivieren und dann einfach mit der linken Maustaste greifen und ziehen, um die Ansicht zu verschieben.

Auswahl von Geräten innerhalb der 2D-Ansicht

Standardmäßig können die Geräte entweder durch Anklicken der Quadrate oder durch Ziehen eines Rahmens um mehrere Geräte ausgewählt werden (parallel zur Dateiauswahl im Windows Explorer oder OS X Finder). Mehrfachauswahlen können auch durch Gedrückthalten von 'cmd' (Mac) oder 'Strg' (PC) vorgenommen werden. Doch es gibt noch weitere Auswahlmöglichkeiten:

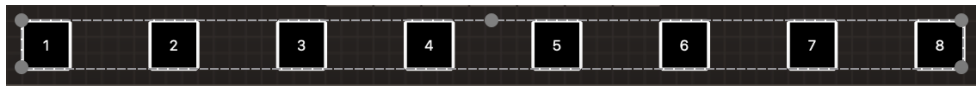
- 1) **Auswahl per Rechteck** (Standard): Ziehen Sie ein Rechteck. Alle Geräte, die das Rechteck berühren, werden ausgewählt.
- 2) **Auswahl per Lasso**: Zeichnen Sie eine Form. Alle Geräte innerhalb des markierten Bereichs werden ausgewählt.
- 3) **Auswahl per Linie**: Ziehen Sie eine Linie. Jedes Gerät, das diese Linie berührt, wird ausgewählt.
- 4) **Alles auswählen**: Wählt alle Geräte der aktiven Gruppe aus.
- 5) **Auswahl umkehren**: Wählt alle Geräte in der aktiven Gruppe aus, die aktuell NICHT ausgewählt sind.
- 6) **Selektieren $\frac{1}{2}$** : Wählt die Geräte 1, 3, 5, 7, 9 usw. anhand ihrer Position in der 2D-Ansicht aus.
- 7) **Selektieren $\frac{1}{3}$** : Wählt die Geräte 1, 4, 7, 10, 13, etc. anhand ihrer Position in der 2D-Ansicht aus.
- 8) **Selektieren $\frac{1}{4}$** : Wählt die Geräte 1, 5, 9, 13, 17 usw. anhand ihrer Position in der 2D-Ansicht aus, also jedes 4. Gerät.
- 9) **Auswahl um eins nach unten**: Verschiebt die Auswahl der Geräte um eine Position nach unten.
- 10) **Auswahl um eins hoch**: Verschiebt die Auswahl der Geräte um eine Position nach oben.



Geräte-Index

Bei der Auswahl von Vorrichtungen wird in der Mitte der Form eine Zahl angezeigt. Dies ist der Index des Geräts. Es ist wichtig, die Geräte in der richtigen Reihenfolge auszuwählen, wenn Sie mit Effekten arbeiten, da viele Effekte in der Index-Reihenfolge erzeugt werden. Stellen Sie sich vor, Sie haben eine Reihe von Geräten und möchten einen Pixeleffekt mit einem sich von links nach rechts bewegenden Regenbogen erzeugen. In diesem Fall müssen Sie darauf achten, dass die Indizes der Geräte von links nach rechts durchnummeriert sind, wie im folgenden Beispiel gezeigt. Wenn Sie die Schnellwahltasten verwenden, werden die Geräte in der im Patch-Fenster angegebenen Reihenfolge indiziert.

Falls Sie für einen Effekt eine bestimmte Index-Reihenfolge erstellen möchten, können Sie bei gedrückter “Strg”-Taste nacheinander die gewünschten Geräte auswählen; der Index erhöht sich dabei immer um 1. Bei zusätzlich gedrückter “ALT”-Taste können Sie zudem mehreren Geräten dieselbe Index-Nummer vergeben; so lässt sich aus vielen Effekten noch einiges mehr rausholen.



Positionierung der Geräte

Geräte können in der 2D-Ansicht manuell durch Ziehen und Ablegen positioniert werden. Wenn Sie eine Mehrfachauswahl von Geräten getroffen haben, können Sie die relativen Positionen ändern, indem Sie die Position des Quadrats mit den kleinen Eckpunkten anpassen (wie bei der Größenänderung eines Bildes). Die Auswahl kann auch gedreht werden, indem Sie sich mit dem Cursor ein kleines Stück von einem Eckpunkt wegbewegen, dann ändert sich der Cursor in eine Art Drehpfeil. Tipp: Das Halten von “Shift” ermöglicht eine Drehung in Sprüngen von genau 45°.



Geräte können außerdem blitzschnell in einem Quadrat, einer Linie, einem Kreis oder einer selbstdefinierten Matrix positioniert werden, indem Sie auf das Form-Symbol im “Anordnungs-Menü” klicken. (Siehe Bild links.)

Das “Ausrichtungs-Menü” können Sie verwenden, um Ihre Geräte auf eine bestimmte Weise auszurichten oder zu verteilen. So können Sie z. B. eine Auswahl von Geräten vertikal ausrichten, aber ihre horizontale Position beibehalten, oder alle markierten Geräte so verteilen, dass sie den gleichen vertikalen/horizontalen Abstand haben. (Siehe Bild rechts.)



Benutzerdefinierte Matrix-Positionierung

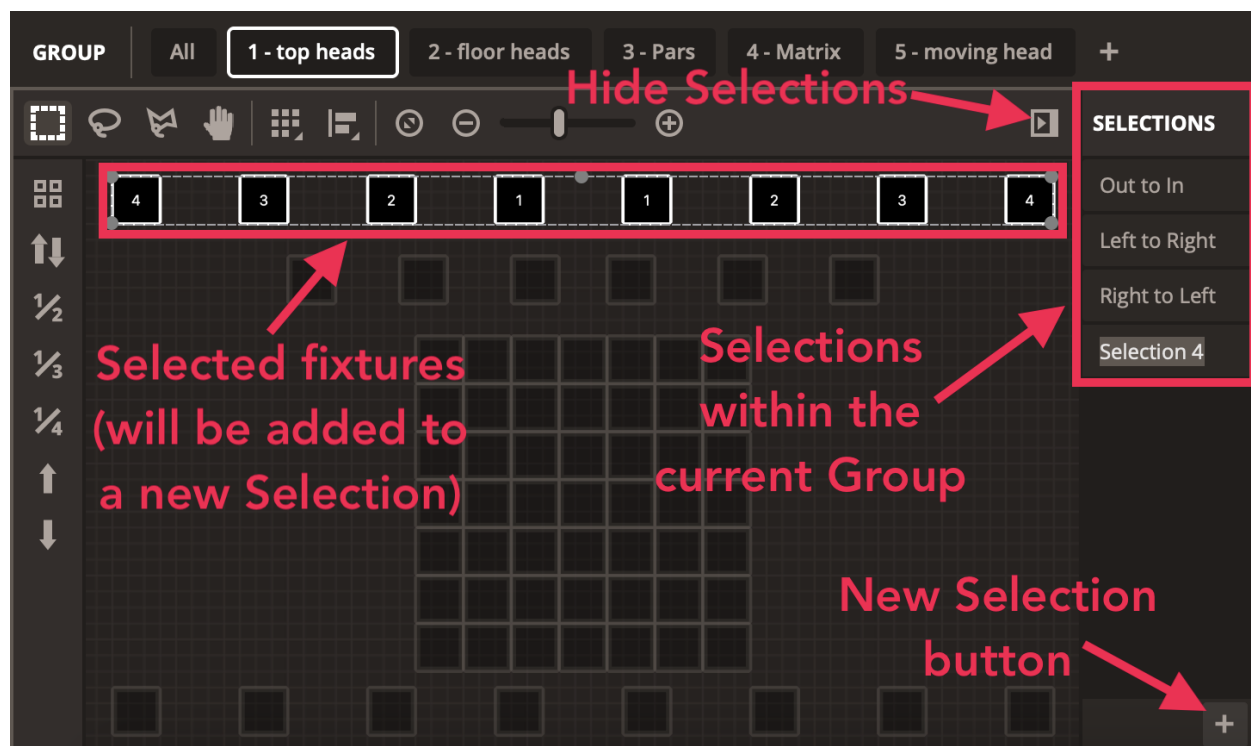
Möchten Sie eine aus Ihren Geräten benutzerdefinierte Matrix erstellen, klicken Sie im Spreading-Menü den untersten Button und es öffnet sich das Fenster "Erweiterte Positionierung". Hier können Sie die Anzahl der Zeilen und Spalten in Ihrer Matrix sowie die Reihenfolge der Geräte-Indizes festlegen. Zum Einstellen der gewünschten Index-Reihenfolge stehen Ihnen 16 Optionen zur Verfügung. Die "1" zeigt an, wo der Index beginnt, und die Pfeile geben an, in welche Richtung die Auswahl erfolgt.



Selektionen

Innerhalb jeder Gruppe können Sie Ihre Geräte als sogenannte "Selektionen" speichern. Eine solche Selektion speichert auch den Geräteindex mit, so dass mehrere Gruppen mit unterschiedlichen Index-Reihenfolgen für verschiedene Effekte erstellt und mehrfach verwendet werden können.

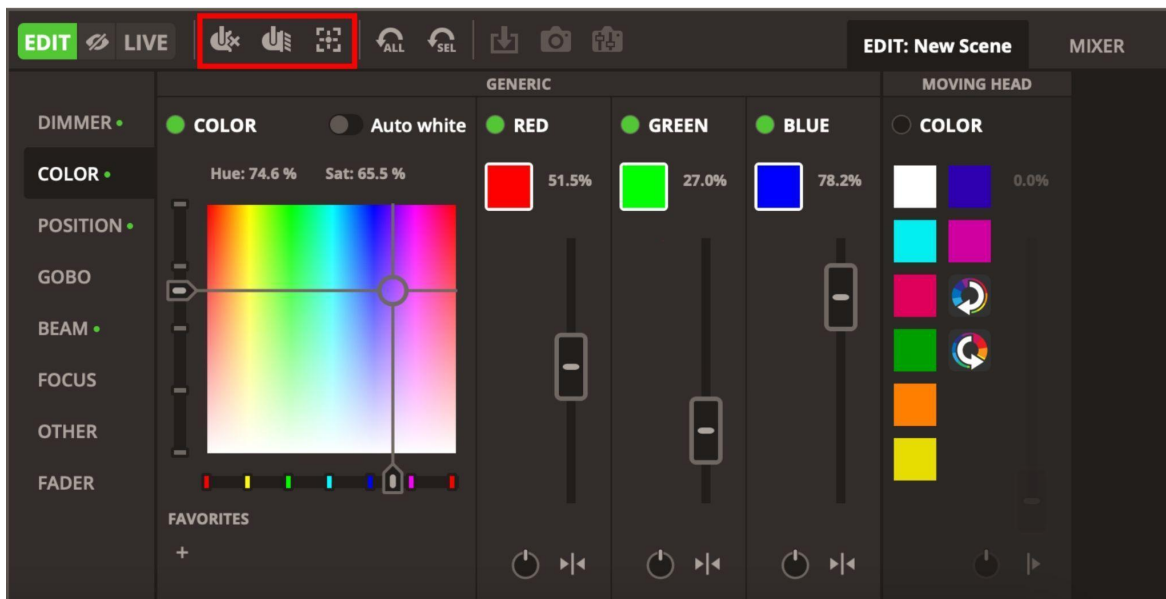
Um eine solche Auswahl zu erstellen, wählen Sie die Geräte aus, die Sie in die Gruppe aufnehmen möchten (bei Bedarf auch mit einer speziellen Index-Reihenfolge, siehe weiter oben, bei "Geräte-Index") und klicken Sie auf das "+"-Symbol ganz unten rechts in der 2D-Ansicht. Standardmäßig sind die Gruppen mit Auswahl 1, Auswahl 2, Auswahl 3 usw. beschriftet. Sie können das Auswahlfenster mit dem Pfeil-Button oben rechts in der Symbolleiste der 2D-Ansicht ein- und ausblenden.



4. Control (Programmierung)

4.1. Steuerung Ihrer Geräte

Generell können Beleuchtungsgeräte entweder über Features oder über Fader gesteuert werden. Stellen Sie zunächst sicher, dass eine einzelne Szene ausgewählt ist, und wählen Sie dann die Geräte aus, die Sie ansteuern möchten. Haben Sie ein Gerät oder mehrere Geräte ausgewählt, können Sie oben im Fixture-Fenster mit der Schaltfläche "Beams einschalten" den Dimmer öffnen, sowie alle anderen Kanäle automatisch einstellen, die für einen weißen Lichtstrahl erforderlich sind (z. B. Shutter, Blende, Dimmer usw.). Dies kann nützlich sein, um die generelle Funktionsweise eines Geräts zu verstehen und um Geräte zu identifizieren. Über die Taste "Beams ausschalten" können Sie das Leuchten wieder deaktivieren.



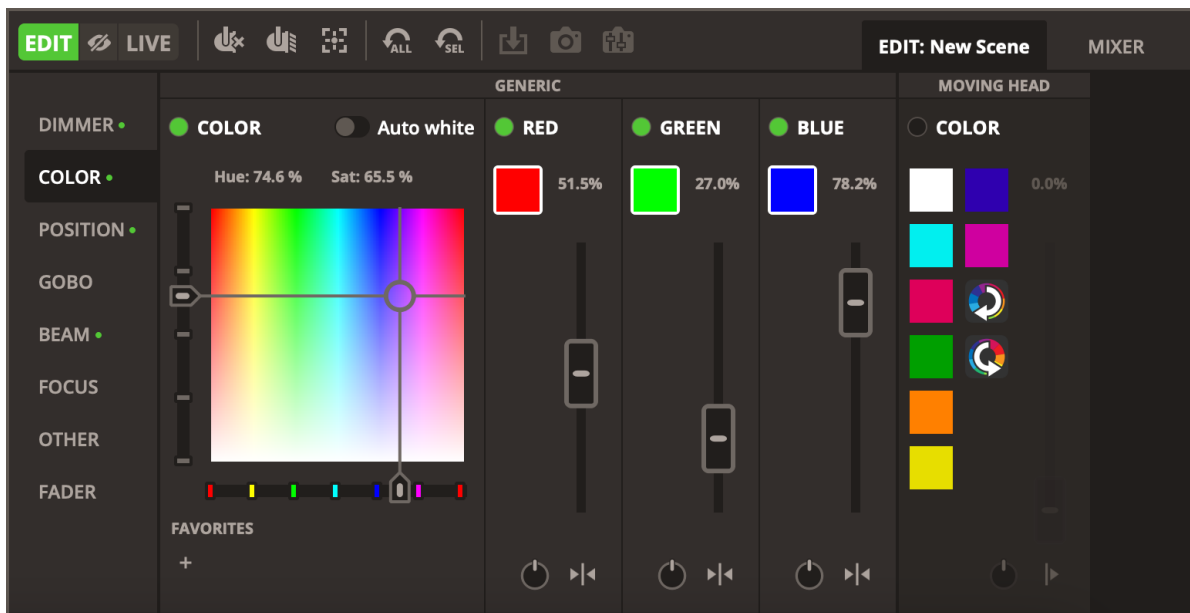
Nutzen Sie ein Gerät mit physikalischen Bewegungsmöglichkeiten (z.B. Moving Heads oder Scanner), können Sie dessen Position mit der Schaltfläche "Beam zentrieren" zur Mitte ausrichten.

Features

Über die Features können Sie Geräte schnell ansteuern. Hier werden voreingestellte Informationen (wie Strobe An, Stern-Gobo, Farbrad-Rotation usw.) für jeden Kanal der ausgewählten Geräte angezeigt. Hier erkennen Sie auch, dass nicht alle Funktionen für alle Geräte verfügbar sind. (Wenn z.B. keines der ausgewählten Geräte einen Zoom-Kanal hat, werden auf der Registerkarte "Zoom" auch keine Optionen angezeigt.)

Der Zugriff auf die verfügbaren Features erfolgt über die Registerkarten Dimmer, Farbe, Position, Gobo, Beam, Focus und "Other" (= Andere). Dies sind eine Reihe möglicher Steuerelemente:

- **Schaltflächen**, mit denen Sie zu einer Voreinstellung (z. B. einem bestimmten Gobo oder einer bestimmten Farbe eines Farbrads) springen können.
- **Fader**, mit denen Sie lineare Dinge steuern können (z. B. die Geschwindigkeit eines Strobos). Wichtig: Alle Feature-Fader zeigen einen Prozentwert von 0 - 100 an und **nicht** die spezifischen DMX-Werte. (Diese finden Sie ganz unten bei "Fader".)
- Ein **XY-Raster** zur Pan- und Tilt-Steuerung. Dies kann durch Linksklicken und Ziehen des Punktes, an dem sich die beiden Linien schneiden, gesteuert werden, oder durch Klicken und Ziehen auf eine andere Stelle des Rasters für eine langsamere Feineinstellung. Sie können zudem Doppelklicken, oder die Fader X (Pan) und Y (Tilt) links und unterhalb des Rasters verwenden.
- Ein **Farbwähler** für Farbmischungen. Genau wie beim XY-Raster kann dies durch Greifen und Ziehen des Punktes, durch Klicken und Ziehen an einer anderen Stelle für eine langsamere Feinabstimmung und Doppelklick gesteuert werden. Sie können zudem die Fader X (Farbton) und Y (Sättigung) unterhalb/links vom Raster verwenden und Farben speichern, indem Sie das "+"-Symbol auswählen. Diese Liste kann dann später zum schnellen Abruf verwendet werden.



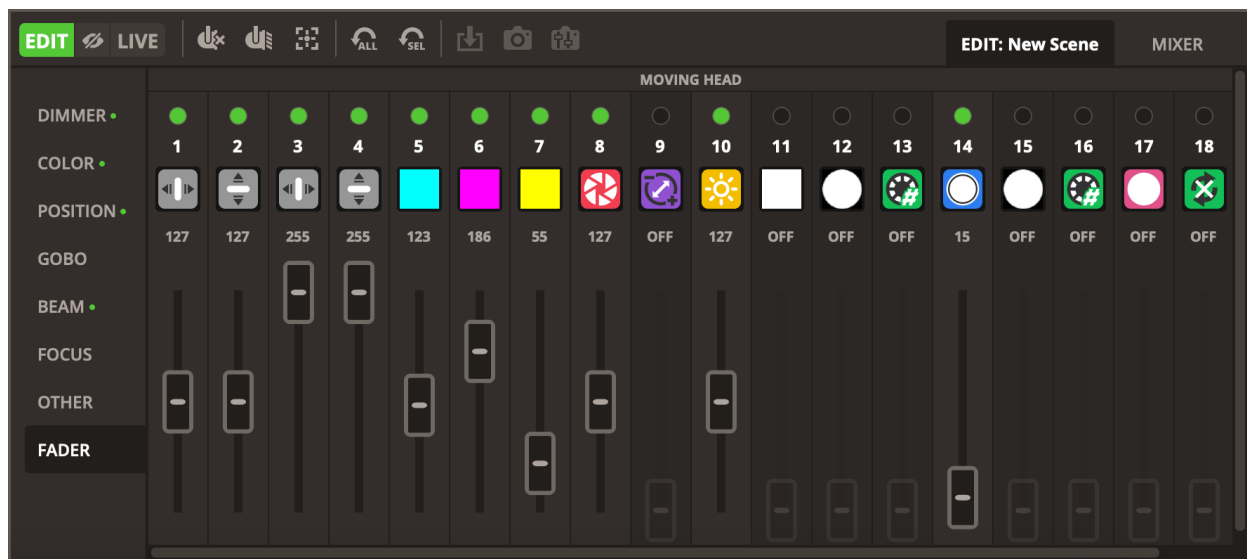
Fader

Die Registerkarte "Fader" befindet sich direkt unter den Registerkarten "Features". Hier werden alle im Geräteprofil eingestellten Kanäle der Reihe nach angezeigt und Sie können den gesamten Fader-Bereich von 0 - 255 für jeden Kanal sehen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das

Symbol unter der Kanalnummer klicken, können Sie die vollständige Liste der Voreinstellungen (Presets) für einen bestimmten Kanal anzeigen.

Sie können den Wert eines Faders einstellen, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Fader selbst klicken und ihn ziehen, mit der linken Maustaste auf den angezeigten Wert klicken und ihn ziehen, mit einem Doppelklick auf den angezeigten Wert den gewünschten Wert eingeben oder mit der rechten Maustaste auf einen Fader klicken und den gewünschten Prozentsatz auswählen. Die meisten Werte können nach dem Anklicken auch per Musrad geändert werden.

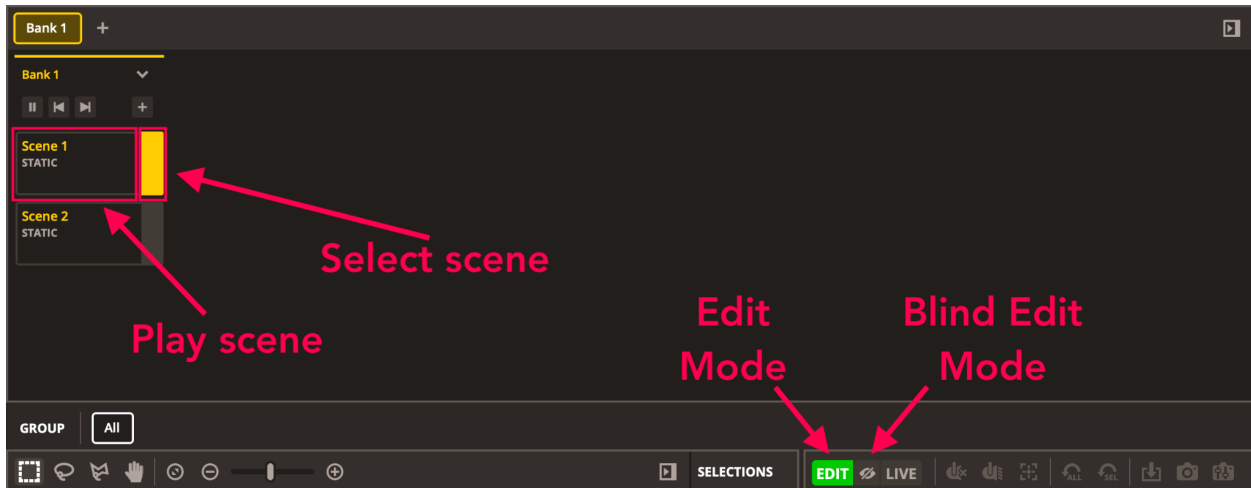
Jeder Kanal kann ein- und ausgeschaltet werden, indem Sie auf den grünen (Ein) oder schwarzen (Aus) Punkt am oberen Rand des Faders klicken. Wenn ein Kanal ausgeschaltet ist, wird er in der Szene nicht verwendet. Wenn also derselbe Kanal in einer anderen aktiven Szene verwendet wird, bleibt der Ausgangswert gleich. Wenn der Kanal jedoch eingeschaltet und auf 0 gesetzt ist, ändert sich der Ausgangswert auf 0, sobald die Szene ausgelöst wird.



Bearbeitungsmodus (EDIT)

Um eine Szene zur Bearbeitung auszuwählen, müssen Sie auf den hohen rechteckigen Bereich auf der rechten Seite der Szene klicken. Um dann die Einstellungen einer Szene zu bearbeiten, müssen Sie sich im Bearbeitungsmodus (EDIT, grün) befinden. Der Bearbeitungsmodus wird automatisch aktiviert, wenn Sie eine neue Szene erstellen. Der Bearbeitungsmodus ist standardmäßig gesperrt; d.h., er springt nicht um auf LIVE, wenn Sie eine Szene starten. Sie können dies jedoch durch einen Rechtsklick auf die Schaltfläche "EDIT" ändern.

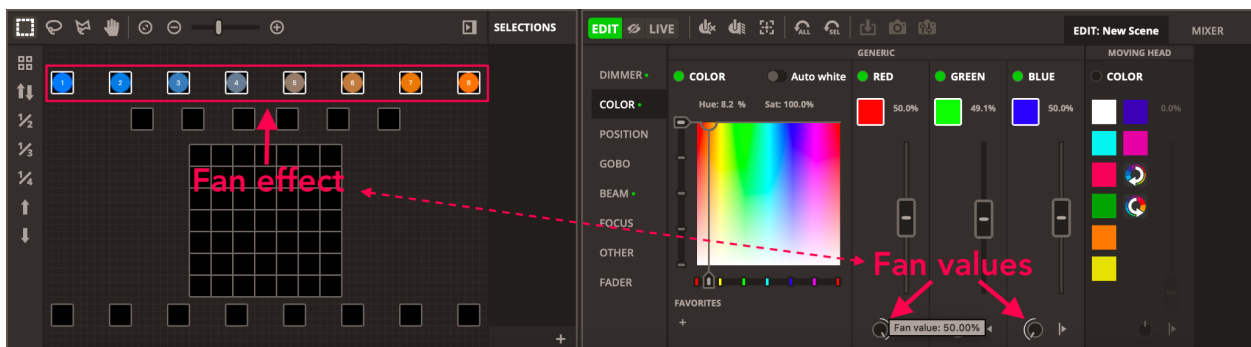
Der Blind Edit Modus ist ähnlich wie der Edit Modus, er gibt die DMX-Werte der Szene nicht aus, während sie ausgewählt ist. Dies ist besonders in einem Live-Szenario nützlich, wenn Sie spontan eine Änderung an einer Szene vornehmen möchten, ohne die laufende Lichtshow zu beeinflussen. (Bitte beachten Sie hierbei, dass nur solche Szenen "blind" bearbeitet werden können, die aktuell **nicht** aktiv sind, bzw. **nicht** aktuell laufen.)



Lineare Fächer erstellen (engl. "Fan")

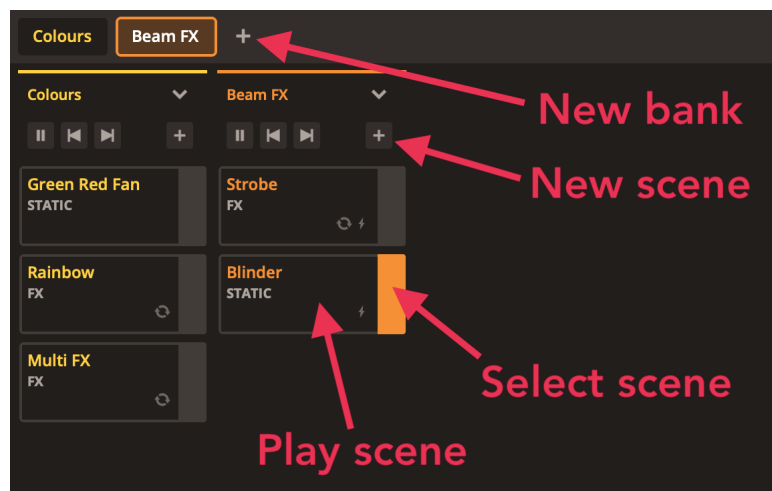
Zusätzlich zu den festen Werten, die mit den "Features" eingestellt werden können, ist es auch möglich, für eine Auswahl von Geräten eine Reihe von Werten "mit Verlauf" festzulegen. Zum Beispiel kann eine Reihe von Moving Heads so eingestellt werden, dass sie sich in verschiedenen Positionen auffächern. Um einen linearen Fächer zu erstellen, sehen Sie sich den Wert und den Typ des Fächers an, der unter den entsprechenden "Features"-Schiebern erscheint. Der Fächer wird auf der Grundlage des Fächertyps, des ausgewählten Geräteindex und des Fächerwerts angeordnet.

Es gibt zwei Fächertypen: "Fächer vom Start aus", erstellt den Effekt in auf- oder absteigender Reihenfolge, basierend auf dem Geräteindex und dem Fächerwert. "Fächer von der Mitte aus" lässt den Effekt in der Mitte beginnen und dann in beide Richtungen auffächern. (Oder, je nach Geräteindex, außen beginnen und zur Mitte hin auffächern.)



4.2. Szenen erstellen

In Daslight 5 sind alle Szenen in "Bänken" angeordnet. Standardmäßig kann in jeder Bank jeweils eine Szene abgespielt werden; dies kann jedoch in den Szenen-Einstellungen "Freigabe-Modus" und "Vor Freigabe schützen" geändert werden. Bänke sind so konzipiert, dass sie gestapelt, bzw. miteinander kombiniert werden können. (Also z. B. eine Gruppe für Farbeffekte, eine Gruppe für Bewegungseffekte und eine Gruppe für Stroboskop-Effekte usw.) Um eine neue Bank zu erstellen, klicken Sie auf die Schaltfläche "+" neben den bereits vorhandenen Bänken, in der Zeile direkt unter den Registerkarten "SETUP", "CONTROL" und "TOUCH".



Um eine neue Szene innerhalb einer Bank zu erstellen, klicken Sie auf die Schaltfläche "+" im Bereich der Banksteuerung. Standardmäßig ist jede neue Szene erst mal eine "statische" Szene.

Um eine Szene umzubenennen, können Sie entweder mit der rechten Maustaste auf die Szene klicken und "Umbenennen" wählen, "Strg + R" (bzw. "cmd + R") drücken, oder per Doppelklick auf den aktuellen Szenennamen oben rechts in der Registerkarte "Szeneneinstellungen" klicken.

Durch einen Rechtsklick auf die Szene können Sie sie auch löschen, duplizieren, eine neue Super Scene aus ihr erstellen, den Bearbeitungsmodus aktivieren, die Button-Farbe ändern oder die Szene zu einer neuen Touch-Taste hinzufügen. Hier sehen Sie zudem alle verfügbaren Shortcuts.

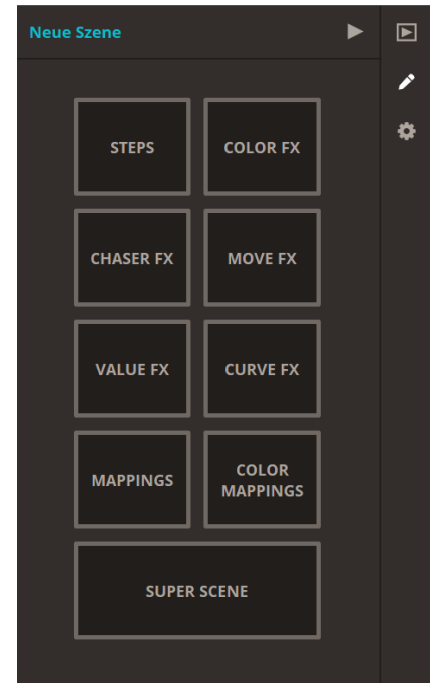
Um eine Szene auszuwählen oder zu bearbeiten, klicken Sie auf das graue Rechteck auf der rechten Seite der Szenen-Schaltfläche. Wenn Sie auf das große Rechteck links davon drücken, wird die Szene abgespielt. Halten Sie den Bereich zum Bearbeiten/Auswählen gedrückt, können Sie die Szenen per Drag & Drop neu anordnen oder verschieben - auch in andere Bänke.

Wenn eine neue oder statische Szene ausgewählt ist, können Sie über die Optionen auf der rechten Seite des Bildschirms einen Szenentyp auswählen - mehr dazu im nächsten Kapitel. Um einen Szenentyp wieder zu löschen und zum ursprünglichen statischen Zustand zurückzukehren, drücken Sie auf das „x“ in der oberen rechten Ecke der Szenen-Inhalten (Fenster rechts).

Szenentypen

Wenn eine neue oder statische Szene ausgewählt ist, können Sie über die Optionen auf der rechten Seite des Bildschirms den Szenentyp auswählen. Es steht eine Reihe von Szenentypen zur Auswahl, die alle etwas anders funktionieren und unterschiedliche Effekte erzeugen. Nachfolgend finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Szenentypen:

1. **Statisch** (Standard): Dieser Szenentyp wird automatisch ausgewählt, wenn Sie eine neue Szene erstellen. Es handelt sich um einen statischen, also unbewegten Effekt. Stellen Sie die Werte für beliebig viele Fader/Features ein. Diese Werte werden dann bei jeder Wiedergabe der Szene abgerufen. Eine statische Szene kann zur Steuerung mehrerer Geräte verwendet werden.
2. **STEPS**: Eine Szene hat einen oder mehrere Schritte (= Steps). Jeder "Step" speichert eine statische Momentaufnahme, aber durch das Abspielen mehrerer aufeinanderfolgender Steps mit Fade- und Wartezeiten kann ein dynamischer Effekt erzielt werden. Um einen neuen Step zu erstellen, klicken Sie auf die Schaltfläche "+". Sobald die Fader und Features verändert werden, sind die Daten sofort im ausgewählten Step gespeichert.



Fade- und Wait-Zeiten werden mittels des Mauseis nach einfachem Klick auf den Zeitwert eines Steps geändert, oder durch einen Doppelklick und direkte Eingabe. Stellen Sie sich zur Verdeutlichung eine Szene mit 4 Steps vor, jeweils einer Fade-Zeit von 2 Sekunden und einer Wait-Zeit von 1 Sekunde. In diesem Fall werden die entsprechenden Step-Werte 1 Sekunde lang gehalten (bzw. "eingefroren") und dann über 2 Sekunden hinweg auf die Werte des nächsten Schritts "übergefadet". Wenn der letzte Schritt erreicht ist, kehrt die Szene zum ersten Schritt zurück. Um eine Szene in der Vorschau anzuzeigen, klicken Sie oben rechts auf die Schaltfläche "Play Scene". (Bitte beachten Sie dabei, dass die meisten Geräte erst dann aufleuchten, wenn Dimmer- und Farbwerte aktiviert werden.)

Um mehrere Steps auf einmal zu bearbeiten, wählen Sie einen Schritt aus, halten Sie die "Strg"-Taste (bzw. "cmd"-Taste) gedrückt und wählen Sie dann nacheinander die Schritte aus, die Sie bearbeiten möchten. Alternativ können Sie auch die Steps eines bestimmten Bereichs ändern. Wählen Sie dazu den ersten Step des gewünschten Bereichs aus, halten die Shift-, bzw. Umschalttaste gedrückt und klicken dann auf den letzten gewünschten Step.

Um die Fade- und Hold-Zeiten einer Auswahl von Steps zu ändern, halten Sie weiterhin "Shift", "Strg", bzw. "cmd" gedrückt, während Sie einen Step bearbeiten, oder klicken Sie unten auf die Uhren-Schaltfläche "Step editieren". Schritte können per Drag & Drop oder

Copy & Paste neu angeordnet werden. Um einen Schritt zu entfernen, drücken Sie die Entf- oder Backspace-Taste, oder klicken Sie unten auf die Mülleimer-Schaltfläche.

Um die Anzahl der Steps in einer Szene zu verringern, können die Steps in einer Steps-Szene komprimiert werden. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Steps komprimieren" klicken, werden Sie gefragt, ob Sie eine "niedrige", "normale" oder "hohe" Komprimierung verwenden möchten - wobei "niedrige" Komprimierung weniger stark und "hohe" Komprimierung die stärkste Art der Komprimierung ist.

Effekt-Szenen bzw. FX-Szenen: Bevor wir nun zu den verschiedenen Effekt-Szenen (FX) kommen, drei generelle Hinweise vorab:

- A. Um einen Effekt zu löschen und zum ursprünglichen statischen Zustand zurückzukehren, drücken Sie einfach auf das "X" in der oberen rechten Ecke.
 - B. Es gibt eine Menge verschiedener Effekttypen, darunter Rainbow, Sparkle, Knight Rider usw.. Jeder dieser Effekttyp verfügt über eine Reihe einzigartiger Parameter, die es Ihnen ermöglichen, den Effekt zu verändern und damit genau so einzustellen, dass er den gewünschten Look erzeugt.
 - C. Alle FX-Szenen (alle außer Static, Steps und Super Scenes) können gleichzeitig ihre Effekt-Engine ausführen, aber zusätzlich mit statischen Werten versehen werden. Sie können zum Beispiel einen Dimmer-Effekt erstellen, dessen FX-Engine Lampen per Dimmer-Kanal flackern lässt, und gleichzeitig "statisch" eine Farbe auswählen. (Passen Sie hierbei bitte auf, nicht versehentlich auch ungewollten Geräten statische Werte zuzuordnen.)
- 3. COLOR FX:** Mit diesem Szenentyp können Sie dynamische Szenen mit Farbwechsel erstellen. Sie können bis zu 10 Farben in die Farbpalette legen. Um eine Farbe zu einem Effekt hinzuzufügen, wählen Sie die Schaltfläche "+" (siehe rechts). Um eine Farbe aus der Palette zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf sie und wählen Sie "Löschen". Wenn Sie eine Farbe ändern möchten, können Sie dies auf zwei Arten tun:

- Klicken und ziehen Sie mit der linken Maustaste, um den Farbton/die Helligkeit der Farbe einzustellen.
- Doppelklicken Sie eine Farbe, um im Fenster "Erweiterte Farbe" auf die gesamte Palette und weitere Parameter zuzugreifen, mit denen Sie Ihre gewünschte Farbe einstellen können.
- Über die drei Punkte können Sie zudem Ihre Favoriten auf der Registerkarte "Benutzerdefinierte Farben" speichern, indem Sie dort das "+"-Symbol auswählen.



4. **CHASER FX:** Mit diesem Szenentyp können Sie einen Lauflicht-Effekt für Ihre Geräte erzeugen. Dazu verwenden Sie die Steuerelemente der Features, die im Effekt verwendet werden sollen. Sie können auch mehrere kombinieren. Um dem Effekt ein weiteres Feature hinzuzufügen, folgen Sie bitte den Schritten, die weiter unten im Abschnitt 4.2 "[Hinzufügen von Features zu einem Effekt](#)" beschrieben sind.
5. **MOVE FX:** Dieser Szenentyp wird verwendet, um Bewegungen über Pan/Tilt-Kanäle eines Gerätes zu steuern. Sie können eine Bewegungsform auswählen, der die Geräte folgen sollen (z.B. Kreis, Kurve, Polygon, etc.). Jede Form kann bearbeitet werden, indem Sie Punkte auf dem Raster hinzufügen, entfernen oder neu positionieren. Sie können Punkte hinzufügen, indem Sie entweder in den Bereich der gepunkteten Linien doppelklicken oder mit der rechten Maustaste klicken und "Neuer Punkt" wählen. Sie können einen Punkt verschieben, indem Sie ihn mit der linken Maustaste anklicken und ziehen, und Sie können einen Punkt löschen, indem Sie ihn doppelklicken oder mit der rechten Maustaste anklicken und "Punkt Löschen" wählen.

Sie können die Gesamtform verschieben, indem Sie mit der linken Maustaste auf eine beliebige Stelle im Bereich der gepunkteten Linien klicken und sie durch Ziehen neu positionieren. Die Größe der Gesamtform ändern Sie, indem Sie einen der quadratischen Punkte in den Ecken der gepunkteten Linie ziehen, und Sie können die Gesamtform drehen, indem Sie den durchgehenden Kreispunkt in der Mitte der gepunkteten Linie auswählen.

Dieser FX-Modus kann wahlweise über die Modi "Absolut" oder "Relativ" gesteuert werden. Der Modus "Absolut" steuert das Schwenken und Neigen entsprechend dem absoluten Wert, der durch den Effekt erzeugt wird. Wenn der sich bewegende Punkt beispielsweise von der linken unteren Ecke bis zur rechten oberen Ecke über das XY-Gitter wandert, werden die Pan- und Tilt-Kanäle von ihrem niedrigsten Wert bis zu ihrem höchsten Wert moduliert. Im "Relativ"-Modus wird der Kanal relativ zu einem Wert moduliert, der bereits von einer anderen Szene festgelegt wurde, die DMX-Werte werden somit "überlagert" und dadurch addiert oder subtrahiert. Wenn Sie z. B. eine statische Szene haben, die die Pan- und Tilt-Kanäle auf statische 128 setzt, und dann einen "Relative" Move FX darüber legen, wird der Wert um einen Maximalwert von 128 erhöht oder verringert; abhängig von der Richtung des sich bewegenden Punktes (d. h. die linke untere Ecke zieht 128 vom relativen Wert ab, während die rechte obere Ecke 128 zum relativen Wert hinzufügt).

6. **VALUE FX:** Dieser Szenentyp, frei übersetzt "Wert-Effekt", kombiniert die Funktionen der beiden Szenentypen COLOR FX und CHASER FX. Die Effekttypen und Parameter sind die gleichen wie bei den COLOR FX, allerdings wird dieser Szenentyp zur Steuerung verschiedener Features verwendet, genau wie bei den CHASER FX. Anstatt eine Farbpalette auszuwählen, wenden Sie hier "Werte" auf ein Feature an, wobei Schwarz dem Wert "0%" und Weiß dem Wert "100%" entspricht. Um dem Effekt ein Feature hinzuzufügen, folgen Sie bitte den Schritten im Abschnitt "[Features zu einem Effekt hinzufügen](#)".

7. **CURVE FX:** In diesem Szenentyp können Sie Wellenformen zur Steuerung verschiedener Funktionen verwenden. Es gibt eine Reihe verschiedener Wellenformen, die Sie aus der Dropdown-Liste auswählen können. Mit Hilfe von Wiederholungsrate, Größe, Phase und anderen Parametern können Sie die Form der Wellenform verändern, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

Auch dieser FX-Modus kann wahlweise über die Modi "Absolut" oder "Relativ" gesteuert werden. Der Modus "Absolut" steuert die Funktion(en) entsprechend dem absoluten Wert, der durch den Effekt erzeugt wird. Wenn der Wert beispielsweise vom tiefsten bis zum höchsten Punkt wandert, modulieren die relativen Kanäle vom niedrigsten zum höchsten Wert. Im "Relativ"-Modus hingegen wird der Kanal relativ zu einem Wert moduliert, der bereits von einer anderen Szene festgelegt ist, die DMX-Werte werden somit "überlagert" und dadurch addiert oder subtrahiert. Wenn Sie z. B. eine statische Szene haben, die einen Dimmerkanal auf 128 setzt, und dann eine "Relative" Kurve FX darüber legen, wird der Wert um einen Maximalwert von 128 erhöht oder verringert, je nach Richtung des sich bewegendes Punktes (d. h. der niedrigste Tiefpunkt zieht 128 vom relativen Wert ab, während der höchste Höchstwert 128 zum relativen Wert hinzufügt).

Um dem Effekt ein Feature hinzuzufügen, folgen Sie bitte den Schritten, die unten im Abschnitt "[Hinzufügen von Features zu einem Effekt](#)" beschrieben sind.

8. **MAPPINGS:** In diesem Szenentyp können Sie Features mit Hilfe eines videobasierten Effekts steuern, der im 2D-Ansichtsfenster angezeigt wird. Wenn eine neue Mappings-Szene erstellt wird, wird der Effekt im 2D-Ansichtsfenster in einem skalierbaren Rechteck angezeigt (Overlay). Sie können den Effektbereich mit der Maus greifen und verschieben, um ihn neu zu positionieren, oder die Eckpunkte ziehen, um seine Größe zu ändern. Alle Geräte und Pixel, die sich im Bereich des Effekts befinden, reagieren entsprechend auf das Video-Overlay. Wie beim Szenentyp "Value FX" nutzen Sie hier anstelle einer Farbpalette "Werte", wobei Schwarz = 0% ist und Weiß = 100% ist.

Wenn Sie z.B. eine Mappings-Szene haben, die einen Dimmer-Kanal steuert, wird der Dimmer für jedes Gerät im Effektbereich auf das Maximum gesetzt, wenn der Effekt **weiß** ist. In **schwarzen** Bereichen hingegen wird der Dimmer für alle Geräte im Effektbereich auf 0 gesetzt und **Grauwerte** erzeugen entsprechende Mittelwerte, bzw. automatische Fades zwischen dunkel und hell.

Auch hier gibt es verschiedene Effekttypen, die Sie in der Dropdown-Liste auswählen können und die über die Effektparameter angepasst werden können. Mit dem Medieneffekt können Sie ein Bild oder ein Video auswählen, das auf der gemappten Fläche abgespielt wird. Sie können auch einen Text-Effekt verwenden, um benutzerdefinierten Text auf einer gemappten Fläche anzuzeigen. Um dem FX ein Feature hinzuzufügen, folgen Sie bitte den Schritten im Abschnitt "[Hinzufügen von Features zu einem Effekt](#)".

9. **COLOR MAPPINGS:** Dieser Szenentyp funktioniert genauso wie der Typ "Mappings", steuert jedoch nicht die Features, sondern die **Farbe** der Geräte. Sie können den in der 2D-Ansicht

angezeigten Videoeffekt mit der Maus neu positionieren oder in der Größe verändern, um bestimmte Geräte in den Effekt einzubeziehen. Alle Geräte/Pixel, die sich im Bereich des Effekts befinden, reagieren entsprechend auf das Video.

In der Dropdown-Liste stehen Ihnen wieder verschiedene Effekttypen zur Verfügung, die Sie alle über die Effektparameter anpassen können. Mit dem Medieneffekt können Sie ein Bild oder ein Video auswählen, das auf dem zugeordneten Bereich abgespielt wird. Sie können auch den Texteffekt verwenden, um einen benutzerdefinierten Text im gemappten Bereich anzuzeigen oder durchlaufen zu lassen.

- 10. SUPER SCENE:** Dieser Szenentyp ist ein neues, mächtiges Feature von Daslight 5. Bitte lesen Sie den Abschnitt ['4.3. Super Scenes'](#) für detaillierte Informationen.

Geräten einen Effekt zuordnen

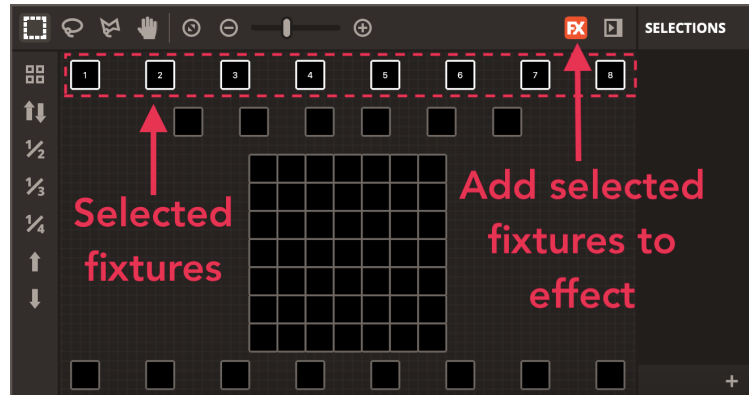
Je nach Szenentyp müssen Sie einen der beiden unten beschriebenen Prozesse befolgen, um ein oder mehrere Geräte zu einem Effekt hinzuzufügen:

- **STATIC + STEPS** - Diese Szenentypen erfordern kein besonderes Setup. Wählen Sie einfach die Szene aus und beginnen Sie mit der Bearbeitung von Fader/Feature-Werten für jeden Step und (pro Step) die Geräte Ihrer Wahl.
- **COLOR FX, CHASER FX, MOVE FX, VALUE FX, CURVE FX, MAPPINGS, COLOR MAPPINGS**
Bei diesen Szenentypen müssen Sie dem Effekt die gewünschten Gerät hinzufügen. Dazu markieren Sie die Geräte, die angesprochen werden sollen und wählen dann den gewünschten Szenentyp aus dem Menü auf der rechten Seite aus.

Die Gerätezuordnung aktualisieren

Falls bestimmten Geräten bereits ein Effekt-Typ zugeordnet wurde und Sie die angesprochenen Geräte aktualisieren möchten, können Sie dies auf zwei Arten tun:

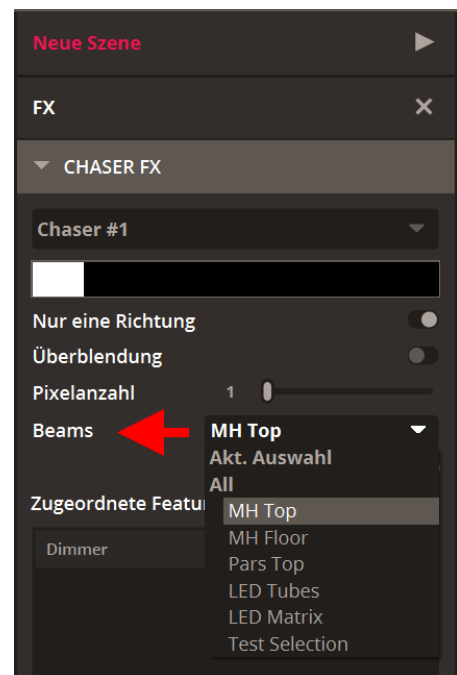
Erstens, indem Sie die gewünschten Geräte markieren und dann die rote Schaltfläche "FX" oben im Fenster der 2D-Ansicht drücken. Dies ist extrem hilfreich, z.B. wenn Sie nachträglich neue Geräte einbauen und bestehenden Effekten hinzufügen möchten, oder falls Sie Geräte mit mehreren separaten Beams verwenden und diese im Nachhinein "trennen" möchten. Bitte beachten Sie auch hier zwei Dinge:



- Die Aktualisierung per FX funktioniert nur dann, wenn im Dropdown-Menü "Beams" keine bestehende Selektion, sondern "Akt. Auswahl" ausgewählt ist. (Bild rechts)
- Nachdem Sie die Geräteauswahl aktualisiert haben müssen ggf. Sie auch die vom FX angesteuerten Features neu zuordnen. (Siehe nächstes Kapitel, ["Hinzufügen von Features zu einem Effekt"](#))

Zweitens können Sie zur Aktualisierung der Gerätezuordnung unter "Beams" eine andere Geräte-"Selektion" auswählen (Bild rechts). Dabei stehen Ihnen sämtliche selbst erstellte Selektionen zur Verfügung.

(Zur Erinnerung: die Selektionen finden Sie rechts neben der 2D-Übersicht Ihrer Geräte, bzw. links neben den Geräte-"Features". Mehr dazu im Kapitel ["Selektionen"](#).)

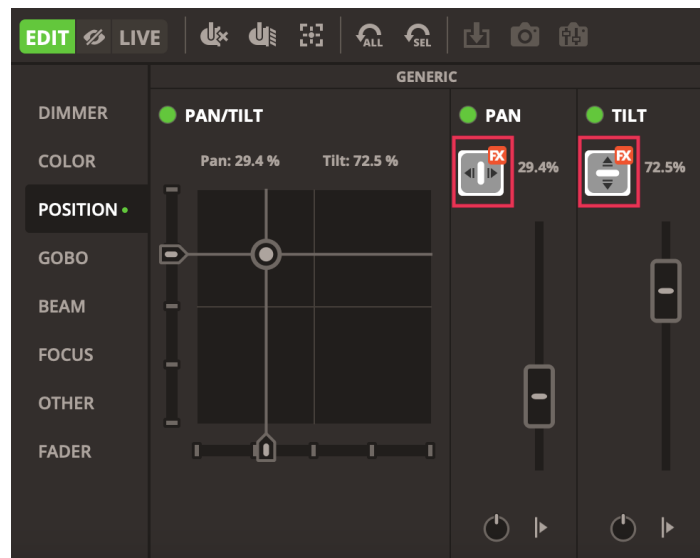


Bitte beachten Sie, dass auch hierbei ggf. die Zuordnung der Geräte-Features aktualisiert werden muss. Weitere Informationen dazu finden Sie im nächsten Kapitel.

Hinzufügen von Features zu einem Effekt

Wie im Abschnitt "Szenentypen" beschrieben, weisen Sie den Effekten von bestimmten Szenentypen **manuell** Features zu. Das liegt daran, dass diese Szenentypen nicht automatisch einer bestimmten Funktion (wie einem Farb- oder PAN/TILT-Effekt) zugeordnet sind und daher zur Steuerung vieler unterschiedlicher Features verwendet werden können. Die manuelle Zuordnung ist für folgende Szenentypen erforderlich: **CHASER FX**, **VALUE FX**, **CURVE FX** und **MAPPINGS**.

Um dem Effekt ein Feature hinzuzufügen, stellen Sie zunächst sicher, dass der EDIT-Modus aktiviert ist und die Geräte ausgewählt sind, die Sie ansteuern möchten. Erstellen Sie dann eine neue FX-Szene oder wählen Sie eine bereits bestehende Szene aus. Navigieren Sie zu dem gewünschten Feature und klicken Sie den entsprechenden roten "FX"-Button, der dem Feature zugeordnet ist. Sobald Sie ein Feature zu einem Effekt hinzugefügt haben, erscheint es in der Liste der zugeordneten Features unterhalb der Effektparameter - hier können Sie zudem den minimalen und maximalen Bereich für jedes Feature einstellen oder Features wieder aus dem Effekt entfernen.



Sobald der Effekt hinzugefügt wurde, wird er entsprechend dem Geräteindex abgespielt. Wenn zum Beispiel ein Lauflichteffekt auf einer Reihe von Geräten legen würde (siehe Bild unten), würde der Effekt von links nach rechts laufen, beginnend mit Geräteindex 1 und endend mit Geräteindex 8.

Tipp: In der 2D-Ansicht können Sie eigene Reihenfolgen erstellen und als Selektionen abspeichern.

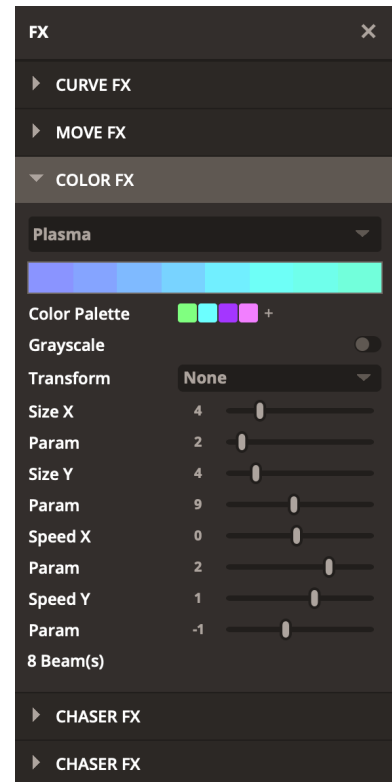


Effekte stapeln

Sie können einen Stapel von Effekten, ein sogenanntes "Effekt-Rack", erstellen, um mehrere Effekte in einer Szene zu kombinieren. Um Effekte zu stapeln, erstellen Sie eine Szene mit einem ersten Effekt (oder wählen eine bereits erstellte Szene aus) und drücken dann auf das "+" in der rechten unteren Ecke, um einen weiteren Effekt hinzuzufügen. Hierbei haben Sie die Wahl zwischen **COLOR FX**, **CHASER FX**, **MOVE FX**, **VALUE FX**, **CURVE FX**, **MAPPINGS** oder **COLOR MAPPINGS**. (Bitte beachten Sie, dass Sie auf diese Weise keine Steps oder statischen Effekte stapeln können.)

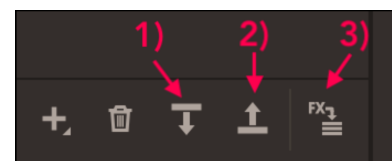
Sie können die einzelnen Effekt-Engines mit dem Pfeil links neben dem Effektnamen ein- und ausblenden. Sie können einen einzelnen Effekt entweder per rechter Maustaste entfernen, oder indem Sie den Effekt auswählen und dann unten auf das Mülleimer-Symbol in der rechten unteren Ecke der Registerkarte klicken. Durch Klicken auf das "X" in der oberen rechten Ecke der Registerkarte wird das gesamte Effekt-Rack gelöscht.

Sie können den verschiedenen Effekten im Effekt-Rack unterschiedliche Scheinwerfer/Beams zuweisen. Wenn Sie zum Beispiel zwei separate Farbeffekte haben möchten, von denen einer Ihre Moving Heads und der andere eine LED-Matrix steuert, können Sie dies in einer einzigen Szene tun. Wählen Sie dazu einfach den ersten Effekt aus, dem Sie Geräte hinzufügen möchten, markieren Sie die Geräte, die Sie hinzufügen möchten, und drücken Sie dann den roten "FX"-Button oben in der 2D-Ansicht. Wiederholen Sie diesen Vorgang für den zweiten Effekt, indem Sie die zweite Gruppe von Geräten markieren, die Sie hinzufügen möchten, und für diese die Schaltfläche "FX" drücken. Bitte beachten Sie, dass Szenen mit der Attributwert-Einstellung "Relativ" (nur relevant für Move- oder Curve-Effekte) nur mit anderen "relativen" Effekte gestapelt werden können.



Effekte speichern und laden

Unten haben Sie neben "FX hinzufügen" und "FX löschen" auch die Möglichkeit, mit dem "Export"-Button (2) Ihr gesamtes FX-Rack samt aller Einstellungen zu speichern, bzw. es per "Import" (1) wieder aufzurufen.

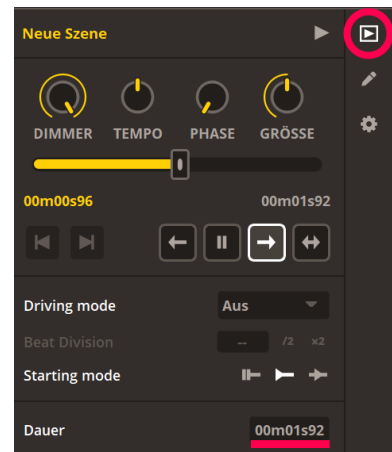


Effekte in Steps umwandeln

Außerdem können Sie hier das gesamte Effekt-Rack in eine Steps-Szene umzuwandeln (3), indem Sie auf die Schaltfläche "In Steps umwandeln" klicken (siehe Bild rechts). Die "Länge" einer Szene bestimmt dabei die Anzahl der daraus resultierenden Steps (siehe Bild rechts); die komplette Szene wird dann in "00m00s04"-Schritte aufgesplittet.

Beispiel: Um eine Szene mit 16 Steps zu erhalten, stellen Sie die Dauer der FX-Szene auf "00m00s64". (16x s04 = s64)

Anschließend können Sie die Schritte wieder nach Ihren Vorstellungen verlängern, entweder gesammelt für die ganze Szene (siehe Bild rechts) oder einzeln, per Hold-Zeit und Fade-Zeit pro Step (Bild unten).



Tipp: Bitte beachten Sie bei der Anwendung von Fade-Zeiten, dass sich diese in Daslight 5 immer auf das Ausfaden von Steps beziehen.

Neue Szene		
STEPS		
Schritte #	Hold-Zeit	Fade-Zeit
1	00m00s96	00m00s00
2	00m00s00	00m01s92
3	00m00s96	00m00s00

Inhalt, Eigenschaften und erweiterte Einstellungen

Auf der rechten Seite des Steuerungs-Bildschirms sehen Sie drei Registerkarten mit Einstellungen für Ihre Szenen. Jede Registerkarte enthält eine eigene Reihe von Funktionen, die im Folgenden beschrieben werden:

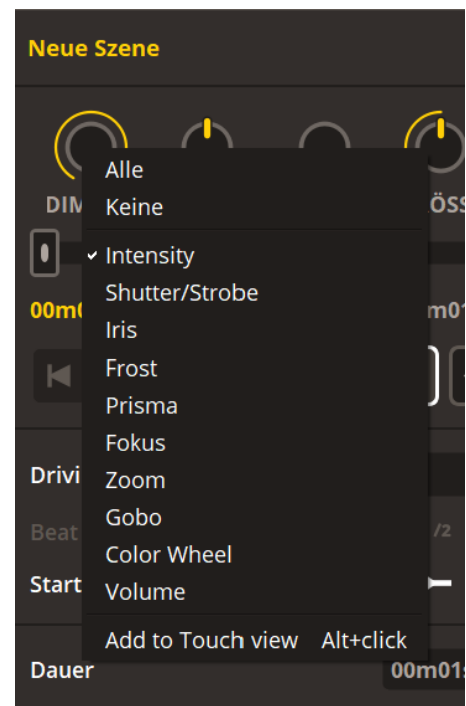
1) Eigenschaften (Play-Symbol)

a) **Live-Regler - Dimmer, Speed, Phase, Size** (= Größe): Mit diesen Reglern können Sie Live-Änderungen an Ihrer Szene vornehmen, ohne den eigentlichen Inhalt der Szene zu beeinflussen. Bitte beachten Sie, dass die Werte der Live-Regler nicht innerhalb einer Super Scene wirksam sind. Sie können aber eine Super Scene selbst mit diesen Einstellungen manipulieren. Die Live-Bedienelemente lauten wie folgt:



- **Dimmer:** Wird verwendet, um den relativen Maximalwert ausgewählter Features zu steuern. Sie können auswählen, welche Funktionen Sie mit dem Dimmer-Regler steuern möchten, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler klicken und die gewünschten Funktionen auswählen. (Siehe rechts.)

Beispiel: Sie haben einen Curve FX, der das Zoom-Feature eines Moving Heads von 127 bis 255 moduliert. Sie klicken mit der rechten Maustaste auf den Dimmer-Regler und aktivieren die Zoom-Steuerung. Ist der Dimmer auf 100% eingestellt, bewegt sich der Effekt unverändert in einem Bereich von 127-255, auf 50% den jeweils halben Wert (von 63-127) und auf 10% ein Zehntel der Ursprungsbereichs von etwa 13-25.



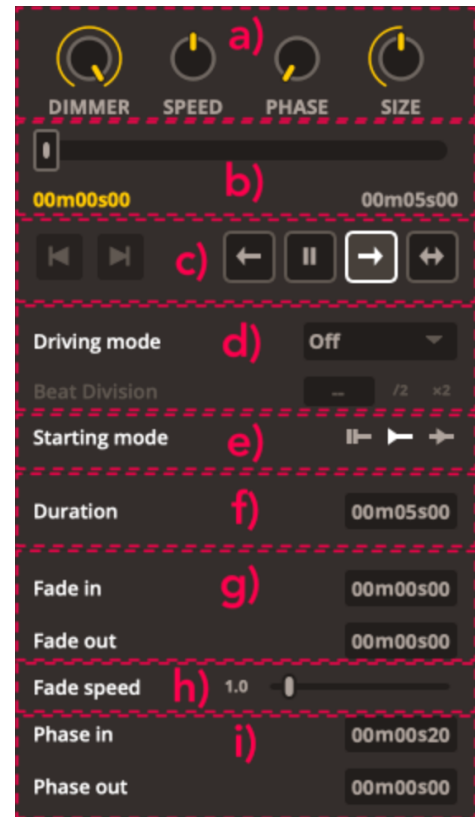
- **Speed:** Steuert die Geschwindigkeit der Szene im Verhältnis zur Dauer der Szene. Beispiel: Eine Szene mit einer Dauer von 10 Sekunden. Wenn der Regler auf 0,5 eingestellt ist (= halbe Geschwindigkeit), beträgt die tatsächliche Dauer 20 Sekunden, wenn der Regler auf 2 eingestellt ist (= doppelte Geschwindigkeit), beträgt die tatsächliche Dauer nur 5 Sekunden, also die Hälfte des Normalwerts.
- **Phase:** Verändert den Phasing-Wert der Szene. Dieses Steuerelement wird nur bei einem Move-, Value- oder Curve-FX wirksam.

- **Size (Größe):** Dies wird verwendet, um den Bewegungsbereich eines Move FX zu verändern, also zu verkleinern oder zu vergrößern.

b) Wiedergabe-Anzeige: Dieser Fader zeigt die Abspielposition des Effekts von Anfang bis Ende an. Sie können den Fader bewegen, um die Position zu ändern. Sie können diese Funktion auch einem MIDI-Controller, einem Fader im Touch-Modus usw. Zuordnen (und so z.B. einen platzsparenden Fader für Farbstimmungen erstellen). Die aktuelle Zeit der Abspielposition wird in gelber Schrift unterhalb der Startposition des Faders angezeigt. Die Gesamtzeit des Effekts wird in Grau unterhalb der Endposition des Faders angezeigt.

c) Wiedergabe-Richtung: Diese Optionen steuern die Wiedergabe-Richtung der Szene. Sie können zwischen "Rückwärts", "Wiedergabe pausieren", "Vorwärts" (Standard) oder "Vorwärts und Rückwärts" wählen. Bitte beachten Sie: Auch dies sind "Live-Funktionen" und damit nicht für Szenen in einer Super Scene wirksam.

d) Driving Mode: Hiermit wird die zeitliche Synchronisierung einer Szene gesteuert. Die Optionen sind wie folgt:



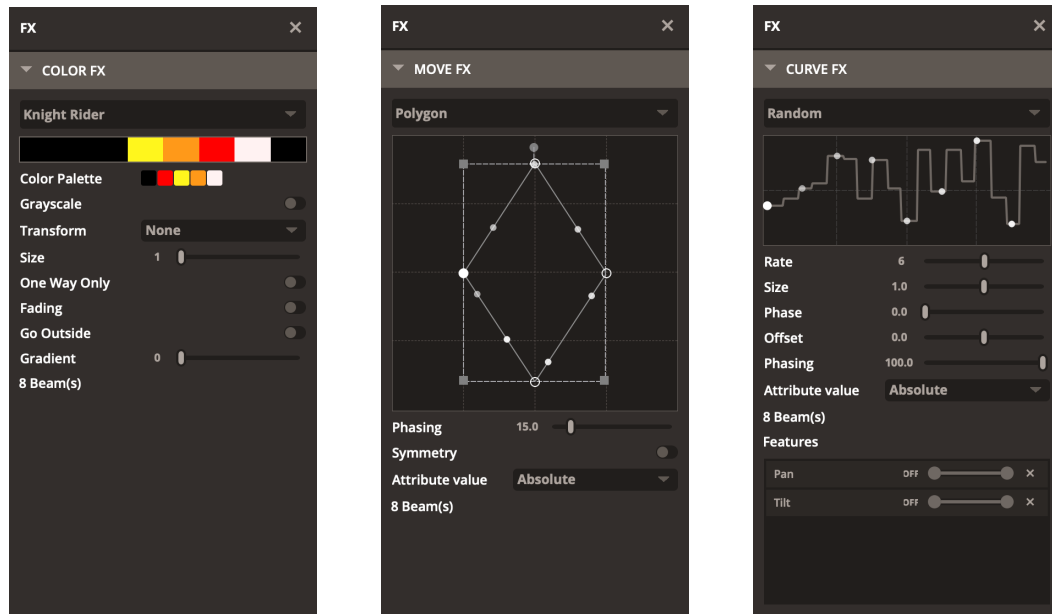
- **Aus (Standard):** Die Szene wird entsprechend ihrer eingestellten Gesamtdauer wiedergegeben.
- **BeatGO:** Die Szene wird entsprechend der Dauer abgespielt, aber der Wiedergabe-Fader hat jetzt Beat-Unterteilungen, zwischen denen mit den Tasten "GO" (oben neben der BPM-Anzeige), oder "Nächstes Segment" und "Voriges Segment" gesprungen werden kann. Die Anzahl der Unterteilungen kann im Bereich "Beat-Unterteilung" eingestellt werden (Sie können "/2" drücken, um die Anzahl der Unterteilungen zu halbieren, oder "x2", um sie zu verdoppeln.)
- **BPM:** Die Szene wird entsprechend der aktuellen BPM des Projekts abgespielt. Der Wiedergabe-Fader zeigt nun Beat-Unterteilungen an, zwischen denen Sie mit den Tasten "Nächstes Segment" und "Voriges Segment" springen können. Auch hier kann die Anzahl der Divisionen im Bereich "Beat-Unterteilung" eingestellt werden: "/2" zur Halbierung der Segmente und "x2" zur Verdopplung.

- **Puls:** Die Szene wird entsprechend ihrer eingestellten Dauer abgespielt, der Effekt springt jedoch zum nächsten Segment, sobald der Audioeingang einen Schwellenwert übersteigt (einzustellen mit dem Fader "PULS" neben der BPM-Anzeige). Die Anzahl der Teilungen kann im Bereich "Beat-Unterteilung" eingestellt werden: "/2" zur Halbierung der Segmente und "x2" zur Verdopplung. (Bitte beachten Sie: Um "Puls" zu nutzen, müssen Sie ein Audio-Eingabegerät im Reiter "MIDI / Audio / BPM" der generellen Einstellungen festlegen.)
- e) **Startmodus:** Hier wird festgelegt, ob die Szene beim Auslösen der Szene "am Anfang pausieren", "von Anfang an abspielen" oder "von der letzten Position abspielen" soll. Wenn Sie "Szene am Anfang pausieren" wählen, muss die Szene bei jedem Auslösen der Szene manuell gestartet werden, damit die Wiedergabe beginnt.
- f) **Dauer:** Hiermit wird die Gesamtdauer der Szene gesteuert. Wenn Sie dies verwenden, um die Dauer einer Steps-Szene einzustellen, wird die Warte-/Ausblendzeit jedes einzelnen Steps an die Gesamtdauer angepasst. Diese Funktion ist nicht möglich mit Super Scenes; hier wird die Dauer anders bestimmt.
- g) **Einfaden/Ausfaden:** Dies steuert die Ein- und Ausfadezeiten für die Szene. Um den Effekt in Aktion sehen zu können, müssen Sie im Bedienfeld oberhalb der "Features"-Registerkarten den "LIVE"-Modus aktivieren.
- h) **Fade-Geschwindigkeit:** Hier wird die relative Zeit des Fades auf der Grundlage der Fade-In- und Fade-Out-Werte eingestellt. Bei der standardmäßigen Fade-Geschwindigkeit von 1,0 entspricht die tatsächliche Fade-Zeit der durch die vorherigen Parameter festgelegten Zeit. Bei einer Fade-Geschwindigkeit von 0,5 verdoppelt sich die Fade-Zeit, bei einer Fade-Geschwindigkeit von 2,0 halbiert sie sich.
- i) **Phase In/Phase Out:** Analog zu "Fade in/Fade Out" können Sie mit dieser Funktion einen langsam aufbauenden Phasenversatz für Ihre Fixtures festlegen. Entsprechend der in der Szene gesetzten "Phasing"-Werte wird dieser Versatz in der hier angegebenen Zeit am Start der Szene langsam hinzugefügt, bzw. am Ende der Szene langsam verringert.

2) Szenen-Inhalte (Stift-Symbol)

Hier lassen sich die Szenen-Inhalte erstellen und modifizieren. Der Inhalt einer Szene kann vielfältig sein und hängt vom gewählten Szenen-Typ ab - siehe Abb. unten.

Die Beschreibungen der einzelnen Szenentypen finden Sie im Abschnitt ["4.2 - Erstellen von Szenen - Szenentypen"](#).



Um die vielen verschiedenen Variationen und Modifikationsmöglichkeiten der einzelnen Szenentypen zu entdecken, empfehlen wir einfaches Ausprobieren - lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf! (Und falls doch etwas schief läuft: **"Strg+Z"** hilft zu 99%.)

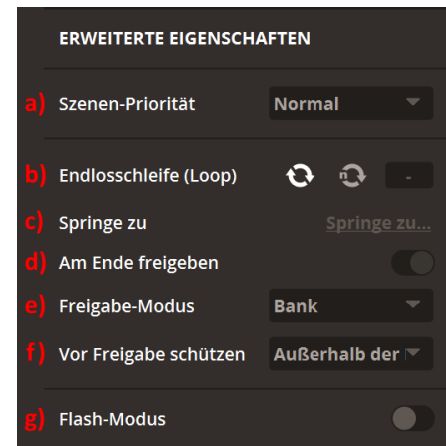
3) Erweiterte Einstellungen (Zahnrad-Symbol)

In diesem Reiter finden sich weitere Einstellungen, insbesondere für das Zusammenspiel mehrerer Szenen. Etwa, ob eine Szene mehrfach abspielen soll und was danach geschieht. Soll dann eine andere Szene starten, oder gar mehrere? Oder wenn mehrere Szenen gleichzeitig laufen und auf denselben DMX-Kanal zugreifen, welche Szene hat dann Priorität?



- a. Szenen-Priorität:** Diese Einstellung entscheidet darüber, ob eine Szene die Werte einer anderen aktuell laufenden Szene "überschreibt", oder ob sie von anderen Szenen oder Live-Bearbeitungen überschrieben werden darf. Wenn Sie beispielsweise eine Move FX-Szene abspielen und dann eine zweite Move FX-Szene auslösen, die dasselbe Gerät steuert, hat die zweite Szene nur dann Vorrang vor der ersten, wenn sie die gleiche oder eine höhere Priorität hat. Hierdurch lassen sich diverse Möglichkeiten einrichten, um ihren Programmen im Zusammenspiel miteinander noch mehr Würze zu geben.

Diese Einstellung ist übrigens auch für die Live-Steuerung relevant, da "Live Edit" nur solche Szenen überschreibt, deren Szenen-Priorität niedriger ist als die „Live Edit Priorität“, die in den allgemeinen Einstellungen unter "Projekt" festgelegt ist. (Siehe [5.2. 'Live-Edit-Einstellungen'](#) für mehr Infos hierzu.)



- b. Endlosschleife (Loop):** Legt fest, wie oft die Szene in einer Schleife abgespielt werden soll, bevor sie gestoppt wird. Standardmäßig ist die Option "Endlosschleife" aktiviert, was bedeutet, dass die Szene unbegrenzt "looped", bis sie manuell gestoppt wird. Sie können alternativ "N-mal abspielen" auswählen und dann die gewünschte Zahl angeben, um eine bestimmte Anzahl an Wiederholungen festzulegen, bevor die Szene automatisch gestoppt wird oder zu einer anderen springt.
- c. Springe zu:** Diese Funktion ist nur aktiviert, wenn im Abschnitt "Schleife" die Option "N-mal abspielen" ausgewählt ist. Über den Button "Springe zu..." geben Sie an, ob die Szene unmittelbar nach ihrer letzten Wiederholung eine andere Szene aktiviert, oder ob sogar mehrere Szenen gleichzeitig aktiviert werden. Sie können entweder zur nächsten oder vorherigen Szene in derselben Bank springen, oder zu einer oder mehreren benutzerdefinierten Szenen aus einer Bank ihrer Wahl.
- d. Am Ende freigeben:** Diese Einstellung gibt an, wie sich die Szene selbst nach ihrer letzten Wiederholung verhält. Ist der Schalter aktiviert, wird die Szene am Ende ihres Loop-Zyklus komplett ausgeschaltet. Ist der Kippschalter deaktiviert, wird die Szene am Ende des Schleifenzyklus nur angehalten. (Bitte beachten Sie, dass Letzteres nur im "LIVE"-Modus funktioniert; oberhalb der Features schalten Sie um auf "LIVE".)

- e. **Freigabemodus:** Diese Funktion steuert, was mit allen anderen Szenen in der Show geschieht, wenn die ausgewählte Szene - manuell oder automatisch - gestartet wird. Die Funktion steht immer in Wechselwirkung mit der nachfolgenden Funktion "Vor Freigabe schützen" in den Einstellungen anderer Szenen. Fünf Freigabemodi stehen zur Auswahl:
- **Aus:** Es werden keine anderen Szenen deaktiviert, bzw. "freigegeben".
 - **Alle:** Alle laufenden Szenen werden freigegeben.
 - **Bank (Standard):** Alle Szenen innerhalb der gleichen Bank werden freigegeben.
 - **Outside Bank:** Alle laufenden Szenen, die sich außerhalb der aktuellen Bank befinden, werden freigegeben.
 - **Bestimmte Bank:** Alle Szenen innerhalb bestimmter, hier festgelegter Banken werden freigegeben.
- f. **Vor Freigabe schützen:** Diese Funktion schützt eine Szene davor, von einer anderen freigegeben zu werden. Hier stehen dieselben fünf Freigabemodi zur Auswahl:
- **Aus (Standard):** Die Szene ist nicht geschützt und wird entsprechend dem Freigabemodus anderer Szenen bei deren Start freigegeben / deaktiviert.
 - **Alle:** Die Szene ist vor allen anderen Szenen im Freigabemodus geschützt und kann nur manuell beendet werden.
 - **Bank:** Die Szene wird von keiner anderen Szene aus derselben Bank freigegeben. Nur Szenen außerhalb derselben Bank mit einem entsprechenden Freigabemodus kann die aktuell ausgewählte Szene erfolgreich stoppen.
 - **Außerhalb der Bank:** Eine Szene außerhalb der aktuellen Bank kann die ausgewählte Szene nicht deaktivieren, unabhängig von ihrem Freigabemodus. Eine Szene aus derselben Bank kann die aktuell laufende Szene jedoch mit einem entsprechenden Freigabemodus erfolgreich anhalten.
 - **Bestimmte Bank:** Szenen innerhalb der ausgewählten Banken können die Szene nicht anhalten, unabhängig von ihrem Auslösemodus. Szenen aus anderen, hier nicht angegebenen Banken können die aktuell ausgewählte Szene mit einem entsprechenden Freigabemodus anhalten.
- g. **Flash-Modus:** Der Flash-Modus ist standardmäßig deaktiviert, d. h. die Szene wird abgespielt, wenn sie angeklickt wird, und stoppt, wenn sie erneut angeklickt wird. Wenn der Flash-Modus aktiviert ist, wird die Szene nur so lange abgespielt, wie Sie die Maustaste oder eine sonstige zugeordnete Taste gedrückt halten.

4.3. Super Scenes

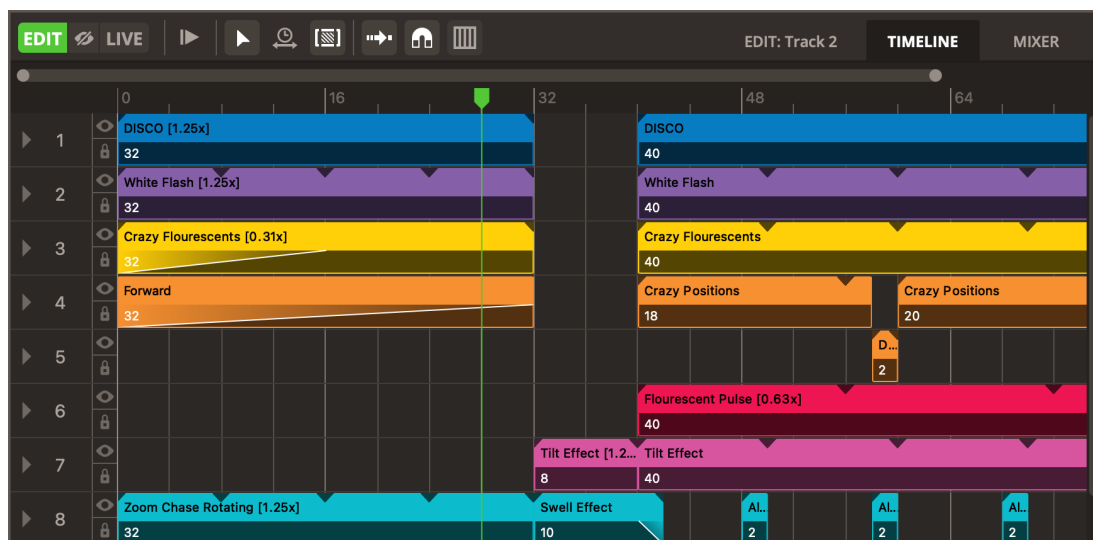
Eine Super Scene funktioniert etwas anders als die anderen Szenentypen, die in Abschnitt [“4.2 - Erstellen von Szenen - Szenentypen”](#) beschrieben sind. Wenn Sie eine Super Scene erstellen, sehen Sie in der unteren rechten Ecke des Bildschirms anstelle der üblichen Features/Fader-Anzeige eine sogenannte Zeitleiste (“Timeline”). Innerhalb dieser Zeitleiste können Sie mehrere Szenen kombinieren und sogar Audiodateien importieren, um eine komplexe Lichtshow mit sehr präzisen Synchronisationsmöglichkeiten zu erstellen. Es gibt mehrere Möglichkeiten, eine Super Scene zu erstellen:

- Wählen Sie eine leere (statische) Szene und dann die Schaltfläche “Super Scene” am unteren Rand der Registerkarte “Szenentypen”.
- Markieren Sie eine oder mehrere Szenen, klicken mit der rechten Maustaste auf eine davon und wählen Sie dann die Schaltfläche “Super Scene erstellen”. Dadurch wird eine neue Super Scene erstellt, wobei die markierten Szenen automatisch in die Zeitleiste importiert werden.

Bitte beachten Sie, dass Sie eine Super Scene nicht in die Zeitleiste einer anderen Super Scene importieren können!

Die Zeitleiste einer Super Scene wird von links nach rechts abgespielt, mit stapelweise von oben nach unten geschichteten Zeilen, die (ähnlich zur Musikproduktion) “Tracks” oder “Spur” genannt werden. Es gibt unten immer einen leeren Track; sobald Sie eine Szene auf einen leeren Track ziehen und alle anderen bereits Inhalte haben, wird automatisch ein neuer leerer Track erstellt. Sie können mehrere Szenen aus unterschiedlichen Bänken in denselben Track (oder dieselbe Zeile) legen; allerdings können sich Szenen in derselben Zeile nicht überschneiden.

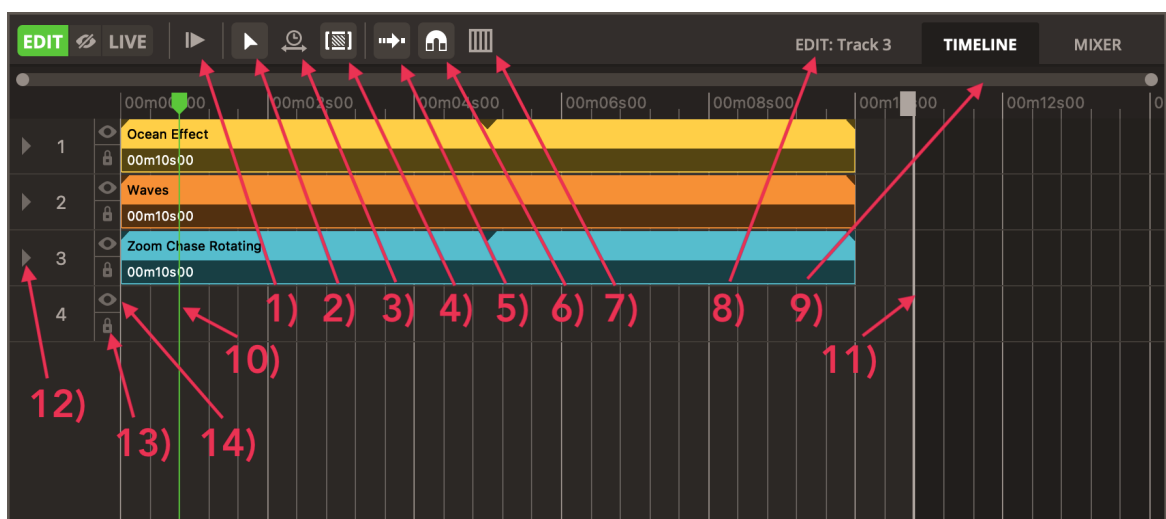
Wie bei anderen Szenentypen können Sie auch in der Super Scene statische Werte für bestimmte Geräte festlegen, die dann durchgehend zusätzlich zur Ausführung der Zeitleisten-Effekte aktiviert werden. Um die statischen Werte in einer Super Scene einzustellen, klicken Sie die Taste “EDIT: *Name der Super Scene*” (links neben “ZEITLEISTE”), markieren Sie die jeweiligen Geräte und stellen Sie wie gewohnt die gewünschten Werte ein.



Navigieren auf der Zeitleiste

In der Super Scene sehen Sie einige Optionen oberhalb der eigentlichen Zeitleiste:

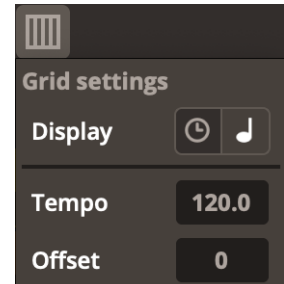
1. **Szene abspielen:** Hiermit können Sie die Super Scene abspielen. Die Wiedergabe wird an der grünen Markierung fortgesetzt. Sie können auch die Leertaste verwenden, um die Super Scene abzuspielen. Oder drücken Sie die Strg (PC) bzw. CMD (Mac) zusammen mit der Leertaste, um die Super Scene von Anfang an abzuspielen.
2. **Block bei Längenänderungen loopen:** Wenn diese Funktion aktiviert ist, erzeugen Sie beim Ziehen eines Blocks, um dessen Größe zu ändern, einen Loop in der Szene.
3. **Block bei Längenänderungen dehnen:** Wenn diese Funktion aktiviert ist, können Sie beim Ziehen eines Blocks zu seiner Größenänderung die Szene auf eine andere Länge dehnen (bzw. strecken/stauchen), was innerhalb der Super Scene auch Einfluss auf die Abspielgeschwindigkeit hat. Die Änderungen wirken sich jedoch nicht auf die Ursprungsszene aus.
4. **Blocküberlappung zulassen:** Wenn diese Option aktiviert ist, wird beim Ziehen und Ablegen eines Szenenblocks, der dadurch einen anderen Block in derselben Spur überlappt, der überlappte Teil des vorherigen Blocks ersetzt. Wenn diese Option deaktiviert ist, können Sie einen Block, der eine andere in derselben Spur überlappt, nicht dort ablegen. Stattdessen wird er an einer freien Stelle links oder rechts von der bestehenden Szene abgelegt.
5. **Automatischer Bildlauf:** Wenn diese Funktion aktiviert ist (Standard), scrollt die Super Scene automatisch, wenn die grüne Abspielmarkierung das Ende des aktuell angezeigten Bereichs der Zeitleiste erreicht.
6. **Am Raster ausrichten:** Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie ein Segment nur auf die nächstgelegene Gitterlinie verschieben. Wenn diese Option deaktiviert ist, können Sie ein Segment frei verschieben. Rasterlinien sind immer ein Vielfaches von 0,04 Sekunden (00m00s04), da dies die kleinstmögliche Zeiteinheit in Daslight 5 ist.



7. **Raster-Einstellungen (Zeit- oder Beat-Ansicht):** Hier können Sie wählen, ob Sie die Zeitleiste in der *Zeitansicht* (Sekunden/Minuten) oder in der *Beats-Ansicht* (basierend auf einem festgelegten BPM-Tempo) anzeigen möchten. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "[BPM-Synchronisierung innerhalb der Zeitleiste](#)".
8. **EDIT: *Super Scene Name*:** Hier können Sie zusätzlich statische Werte für die Geräte Ihrer Wahl festlegen. Diese Werte werden aktiviert, sobald die Super Scene abgespielt wird - zusammen mit der Zeitleiste selbst.
9. **Zoom-/Scroll-Leiste:** Diese Leiste hat zwei hellgraue Punkte, um den Zoom einzustellen - einen an jedem Ende. Zum Vergrößern/Verkleinern klicken Sie einfach auf einen der Punkte und ziehen Sie ihn nach links oder rechts. Sie können die Zeitleiste verschieben, indem Sie den mittleren Teil der Leiste nach links oder rechts ziehen. Ein Zoom ist außerdem per Strg + Mausrad (PC) bzw. CMD + Mausrad (Mac) möglich.
10. **Abspielmarkierung:** Die grüne Markierung zeigt die aktuelle Abspielposition der Super Scene an. Die Markierung bewegt sich bei der Wiedergabe der Szene von links nach rechts. Wenn die Szene nicht abgespielt wird, zeigt die grüne Markierung die Startposition bei der Wiedergabe der Szene an. In einer gestoppten Super Scene oder bei aktiviertem EDIT-Modus können Sie die Markierung frei nach links und rechts verschieben oder in eine freie Stelle in der Super Scene klicken, um die jeweiligen Ausgabe an dieser Stelle zu überprüfen.
11. **Ende-Markierung:** Die graue Markierung zeigt das Ende der Super Scene an. Sie markiert den Punkt, an dem die Super Scene in einer Schleife endet. Sie können die Endpunktmarkierung anpassen, indem Sie darauf klicken und sie ziehen. (Tipp: Achten Sie beim Kürzen von Super Scenes unbedingt darauf, dass die graue Ende-Markierung anschließend wieder direkt am Ende der letzten Szene liegt, damit zum Schluss keine Phase entsteht, in dem keine DMX-Werte gesendet werden.)
12. **Track erweitern/aufklappen:** Diese Schaltfläche wird ganz links auf jedem Track angezeigt. Wenn Sie darauf klicken, öffnen sich Automatisierung-Optionen für Dimmer- und Phasing des Szenen-Tracks, bzw. bei einem Audiotrack die Wellenform und die Lautstärkeautomation. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "[Spur-Automation](#)".
13. **Spur sperren:** Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Spur gesperrt. Sie können keine Änderungen an einer gesperrten Spur vornehmen.
14. **Spur "muten" (bzw. "stummschalten"):** Wenn diese Option aktiviert ist, sendet diese Spur keine DMX-Ausgabe. Dies ist z.B. sehr praktisch, um verschiedene Variationen zu testen.

BPM-Synchronisierung innerhalb der Zeitleiste

Seit dem Update 5.0.4 können Sie die Zeitleiste auf zwei verschiedene Arten anzeigen lassen: **Zeit** (gemessen in Sekunden und Minuten) oder **Beats** (gemessen in Beats, basierend auf einem festgelegten Tempo). Sie können über die Schaltfläche "Gitter-Optionen" in der Symbolleiste der Super Scene auswählen, welche Ansicht für die ausgewählte Super Scene verwendet werden soll. Wenn Sie die Ansicht "Beats" auswählen, können Sie ein Tempo festlegen, an das sich Ihre Zeitleiste anpassen soll. Es ist nun möglich, Ihre Szenen- und Audioblöcke zu bestimmten Beat-Einteilungen hinzuzufügen, wodurch die Synchronisierung viel genauer wird. Wenn eine Szene zu lang oder zu kurz für das eingestellte Tempo ist, können Sie die Funktion "Block bei Längenänderungen dehnen" aktivieren und dann die Szene durch Ziehen so strecken, dass sie in Ihr spezielles Zeitleistentempo passt. Auf diese Weise können Sie Ihre Szenen in der Zeitleiste synchronisieren, ohne das Ausgangsmaterial der Szene zu verändern. Es ist auch möglich, in den Rastereinstellungen einen Versatz zur Zeitleiste hinzuzufügen, um den Startpunkt der 0-Beat-Marke anzupassen.



Hinzufügen und Bearbeiten von Szenen in der Zeitleiste

Um eine Szene in die Zeitleiste einzufügen, können Sie einfach auf den Bearbeitungs- oder Auswahlbereich der Szene klicken (der kleinere Bereich auf der rechten Seite der Szenenschaltfläche) und die Szene dann per Drag & Drop in die Zeitleiste ziehen.

Alternativ können Sie auch mit der rechten Maustaste auf einen leeren Bereich der Zeitleiste klicken und dann auf "Bearbeiten" > "Insert" > "Insert Scene" klicken und die gewünschte Szene auswählen. Wenn sich eine Szene in der Zeitleiste befindet, sehen Sie, dass ihr Name und ihre Dauer auf dem Szenenblock angegeben werden. Innerhalb der Zeitleiste können Sie Szenen ganz einfach per Halten und Ziehen mit der Maus verschieben.

Je nach ausgewähltem Modus in der Super Scene-Symbolleiste (Blocks loopen oder dehnen), können Sie durch das Ziehen des Start-/Endpunkts am oberen Bereich eines Szenenblocks den Block entweder loopen/beschneiden, oder strecken/stauchen. Bei aktivierter Funktion "Block bei Längenänderungen loopen" wird der Effekt des Blocks beim Ziehen "gelooped" (bzw. wiederholt). Die Endpunkte einer Szene werden dabei durch die dreieckigen Einkerbungen am oberen Rand des Szenenblocks angezeigt. Bei Aktivierung der anderen Funktion, "Block bei Längenänderungen dehnen", wird der Block nicht geloopt oder beschnitten, sondern auf die neue Länge gedehnt.

An der **unteren** Hälfte eines Szenenblocks können Sie mit der linken Maustaste einen Einblend-/Ausblendeffekt zu erzeugen, indem sie die Anfangs- oder Ende-Kanten anklicken und dann in das Innere des Szenenblocks ziehen. Dies bietet eine sehr einfache Fade-Over-Möglichkeit für sämtliche Elemente wie Farben, Bewegungen und Dimmerprogramme.

Der Abschnitt „Block-Eigenschaften“ unter „Szeneninhalte“ zeigt für den ausgewählten Block seine Startzeit, Dauer, Fade-In- und Fade-Out-Zeiten an. Neben der direkten Bearbeitung des

Szenenblocks auf der Zeitleiste können Sie jeden dieser Werte auch per Drag & Drop mit der linken Maustaste anpassen, per manueller Eingabe der Werte oder per Mause rad. (Dazu vorher einmal anklicken.) Jeder Szenenblock verfügt außerdem über zwei Schalter-Parameter, die ebenfalls ein- oder ausgeschaltet werden können. Diese beiden Parameter sind:

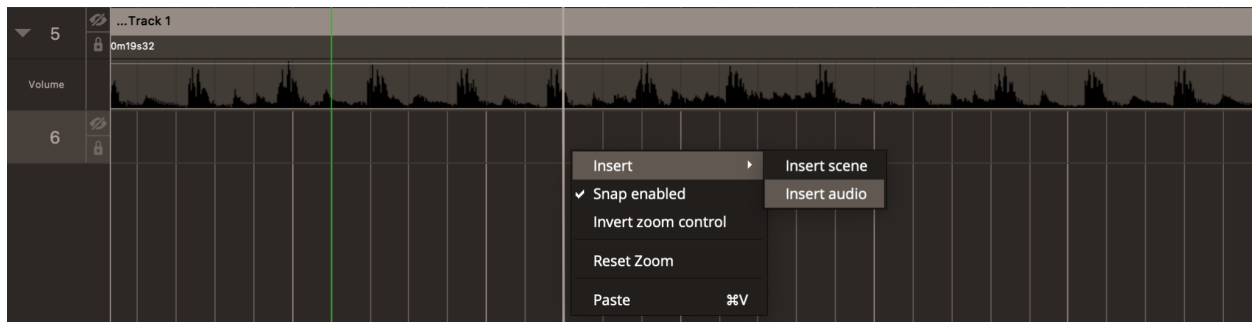
- **Dem Tempo anpassen:** Wenn diese Option aktiviert ist (Standard), passt sich die Szene an das globale Tempo an, wenn die Super Scene auf den Driving Mode "BPM" eingestellt ist. Ist diese Option deaktiviert, läuft die Szene in ihrer Quellgeschwindigkeit, ohne ihr Tempo anzupassen.
- **Endlosschleife (Loop):** Wenn diese Option aktiviert ist (Standard), wird die Szene im Block immer weiter wiederholt. Ist sie deaktiviert, bleibt die Szene an ihrem Ende auf ihrem Endwert stehen, auch wenn der Block länger ist.



Sie finden diese Parameter bei dem Stift-Symbol, oben rechts im Fenster der Szeneneigenschaften.

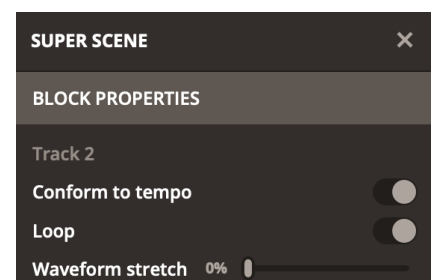
Hinzufügen von Audio zur Zeitleiste

Das Hinzufügen einer Audiodatei zur Zeitleiste ist sehr einfach und kann auf zwei Arten erfolgen: Öffnen Sie Ihr Dateiverzeichnis, suchen Sie die gewünschte Audiodatei und ziehen Sie die Datei per Drag & Drop in eine leere Zeile. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine leere Zeile, wählen dann "Bearbeiten" > "Insert" > "Insert audio file" und suchen die gewünschte Datei. Bitte beachten Sie, dass eine Audiodatei nicht auf derselben Spur wie ein Szenenblock liegen kann.



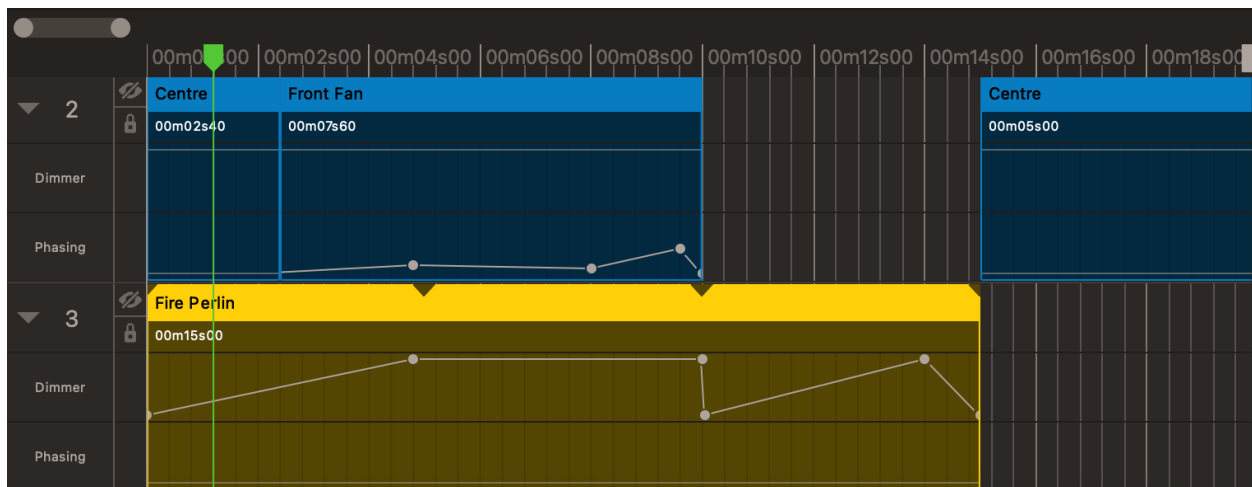
Parallel zu Szenenblöcken können Sie den oberen Teil des Blocks anklicken und ziehen, um die Audiodatei zu loopen/abzuschneiden, oder den unteren Teil, um einen Fade-In/Out-Effekt zu erzeugen. Auch hier ist es über die zwei verschiedenen Modi (Loopen oder strecken) möglich, einen Sound-Block als Loop oder "tempo-konform" zu bearbeiten. (Weitere Informationen hierzu finden Sie unter ["Hinzufügen und Bearbeiten von Szenen in der Zeitleiste"](#).)

Mit der Funktion "Wellenform-Zoom" gibt es zudem die Möglichkeit, zur besseren Übersicht in die Wellenform des Audios hineinzuzoomen. Diese Einstellung hat keinen Einfluss auf die Lautstärke der Audiodatei, hilft aber ungemein bei besonders leisen Sound-Dateien.



Spur-Automation

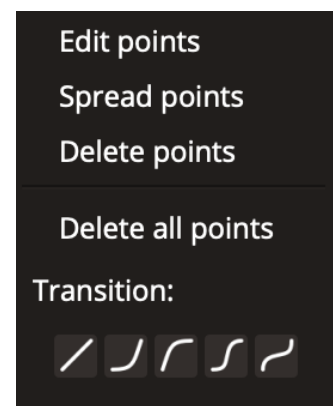
Wenn Sie auf die dreieckige Schaltfläche "Spur erweitern" auf der linken Seite einer Spur klicken, sehen Sie einige weitere Optionen zur Automatisierung Ihrer Szenen. Für jeden Szenenblock kann der Dimmer- und Phasing-Wert in der Zeitleiste automatisiert werden. Um einen Punkt zur Automation hinzuzufügen, doppelklicken Sie einfach auf eine beliebige Stelle im Automationsbereich. Sie können dann die Position und den Wert des Punktes durch Ziehen des Punktes anpassen oder einen Doppelklick auf den Punkt ausführen, um ihn zu löschen. Wenn Sie eine Automatisierungslinie ziehen, können Sie alle Punkte auf einmal verschieben.



Bei Audiospuren können Sie die Lautstärke eines Blocks mit der gleichen Methode automatisieren. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Spur erweitern" klicken, wird auch die Wellenform einer Audiodatei größer angezeigt, so dass Sie Ihre Szenen viel genauer mit dem Ton synchronisieren können.

Sie können mit der rechten Maustaste auf einen Punkt klicken, um den spezifischen Wert des Punkts manuell zu bearbeiten, den Punkt zu löschen oder alle Punkte zu löschen. Es ist auch möglich, alle Punkte auf gleiche Abstände zu verteilen, indem Sie eine Gruppe von drei oder mehr Punkten markieren (halten Sie die linken Maustaste gedrückt und ziehen Sie das Auswahlfeld über drei oder mehr Punkte), dann klicken Sie mit der rechten Maustaste und Wählen Sie „Punkte verteilen“.

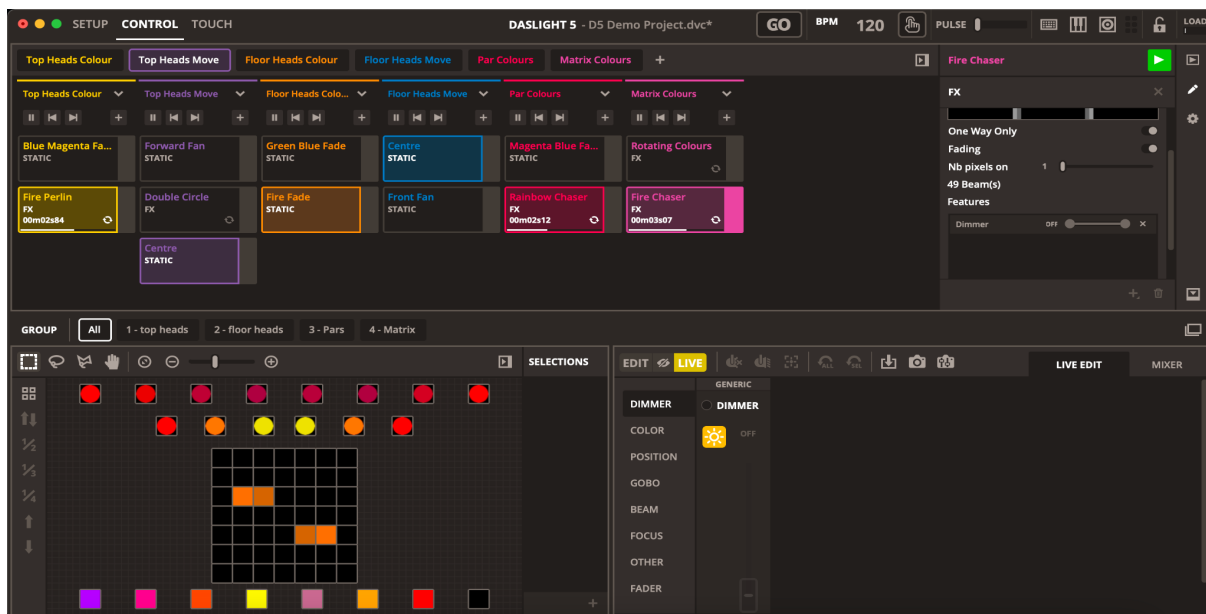
Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Automatisierungslinie zwischen zwei Punkten klicken, können Sie auch die Übergangskurve ändern. Standardmäßig ist jede Automationskurve eine gerade Linie zwischen den beiden Punkten, aber diese kann jedoch in eine der fünf möglichen Übergangskurven geändert werden.



5. Control (Live-Steuerung)

5.1. Live-Steuerung Ihrer Lichtshow

Über den Bildschirm "CONTROL" steuern Sie auch Ihre Lichtshow. Im Beispiel unten werden mehrere Szenen gleichzeitig abgespielt. Solange Szenen verschiedene Kanäle ansprechen, werden sie gestapelt und kombiniert. Wird eine Szene ausgelöst, die dieselben Kanäle verwendet wie eine bereits laufende Szene, wird die Szene mit der höheren Szenenpriorität wirksam. Falls beide Szenen die gleiche "Szenenpriorität" haben, wird die zuletzt ausgelöste Szene wirksam.



Szenen abspielen

Sie starten eine Szene, indem Sie auf den breiten rechteckigen Bereich einer Szenen-Schaltfläche klicken. Eine ausgewählte, aber noch inaktive Szene können Sie auch rechts oben mit der Schaltfläche "Szene abspielen" starten. Sobald eine Szene läuft, können Sie unter dem Namen der Bank mit den Pfeil-Schaltflächen "Nächste Szene abspielen" oder "Vorherige Szene abspielen" zwischen den Szenen in der Bank hin- und herspringen. Hier können Sie auch die Ansicht aller Szenen einer Bank verkleinern, indem Sie den Pfeil nach unten im Bereich der Banksteuerung wählen. Sie können dann dieselbe Taste drücken, um die Szenen wieder auf ihre Standardgröße zurückzusetzen.

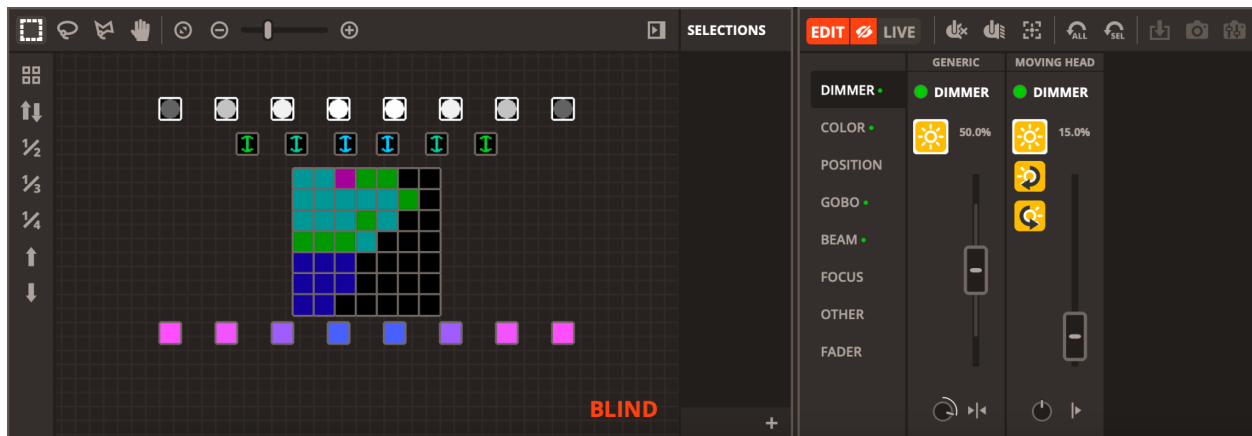


5.2. Live-Bearbeitung Ihrer Show

Jeder muss seine Show irgendwann einmal live bearbeiten - sei es, um eine temporäre Änderung vorzunehmen, bestimmte Effekte zu nutzen oder eine permanente Anpassung eines bestimmten Szenenparameters vorzunehmen. Daslight 5 macht all das möglich und bietet viele Möglichkeiten, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen!

Dauerhafte Änderungen einer Szene vornehmen

Wenn Sie Ihre Show live vorführen, fällt Ihnen vielleicht etwas auf, das Sie ändern möchten. Dazu können Sie den Modus "EDIT" aktivieren und die Szene wie gewohnt auswählen. Dadurch wird jedoch in die laufende Show eingegriffen. Wenn Sie die DMX-Ausgabe der Szene, die gerade bearbeitet wird, blockieren möchten, klicken Sie einfach auf das durchgestrichene Augensymbol (auch "Blind Edit" genannt), die sich zwischen den Schaltflächen "EDIT" und "LIVE" befindet. Wenn der 'Edit'- oder 'Blind Edit'-Modus aktiviert ist, werden die Änderungen, die Sie an den Szenenparametern oder den Gerätekanälen vornehmen, permanent in der Szene gespeichert, und sind beim erneuten Aufrufen der Szene weiterhin vorhanden.



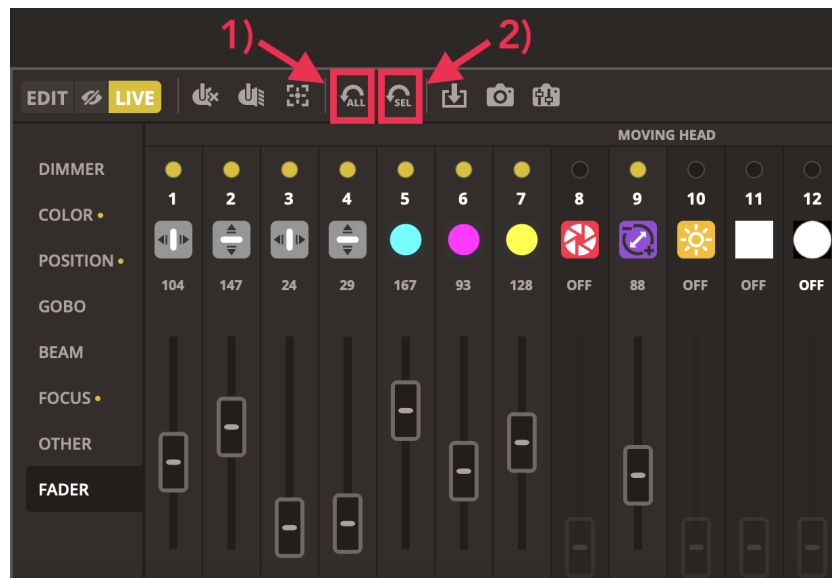
Temporäre Änderungen an einer Szene vornehmen

Um "Live-Editing" vorzunehmen, also die temporäre Bearbeitung einer Szene, müssen Sie die Einstellung "LIVE" aktivieren. Wählen Sie dann einige Geräte aus und beginnen Sie mit der Anpassung der Features/Fader. Sie werden feststellen, dass statt des üblichen grünen Punktes über einem bearbeiteten Feature oder Fader nun ein gelber Punkt erscheint. Dieser zeigt an, dass es sich um einen "live" bearbeiteten Kanal handelt. Die eingestellten Werte bleiben dabei so lange erhalten, bis eine andere Szene, die denselben Kanal verwendet, ausgelöst wird. (Dies kann in den allgemeinen Daslight 5-Einstellungen geändert werden, siehe "[Einstellungen für Live-Bearbeitung](#)".)

Live-Bearbeitungen werden nicht in Szenen gespeichert, sondern über die Szenen gelegt. Sie können eine Live-Bearbeitung zurücksetzen, indem Sie auf eine der beiden Reset-Schaltflächen in der Live-Symboleiste klicken:

1. **Alle Beams zurücksetzen:** Setzt alle Live-Bearbeitungen in der Show zurück.
2. **Ausgewählte Beams zurücksetzen:** Setzt alle Live-Bearbeitungen für die ausgewählten Geräte zurück.

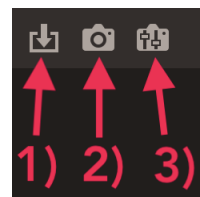
Wenn Sie vom Live-Modus in den Edit- oder Blind-Edit-Modus wechseln, werden alle Live-Edits deaktiviert, bleiben aber gespeichert und werden beim Zurückwechseln in den Live-Modus wieder aktiv. Beim Schließen des Programms hingegen werden alle Live-Edits komplett gelöscht.



“Schnappschuss”

Es ist möglich, Ihre Live-Bearbeitungen zu speichern, so dass dieselben Werte mit einem Tastendruck wieder aufgerufen werden können. Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, Ihre Live-Bearbeitungen zu speichern:

1. **Geänderte Live-Werte in der aktuellen Szene speichern:** Damit werden alle bearbeiteten Live-Werte in der ausgewählten Szene gespeichert, wobei alle zuvor in der Szene eingestellten Werte überschrieben werden.
2. **Aktuelle Werte als neue Szene speichern (Schnappschuss):** Damit werden alle aktiven Werte des Daslight-Projekts in einer neuen Szene gespeichert.
3. **Geänderte Live-Werte in einer neuen Szene speichern (Schnappschuss):** Dadurch werden nur die bearbeiteten Live-Werte in einer neuen Szene gespeichert.

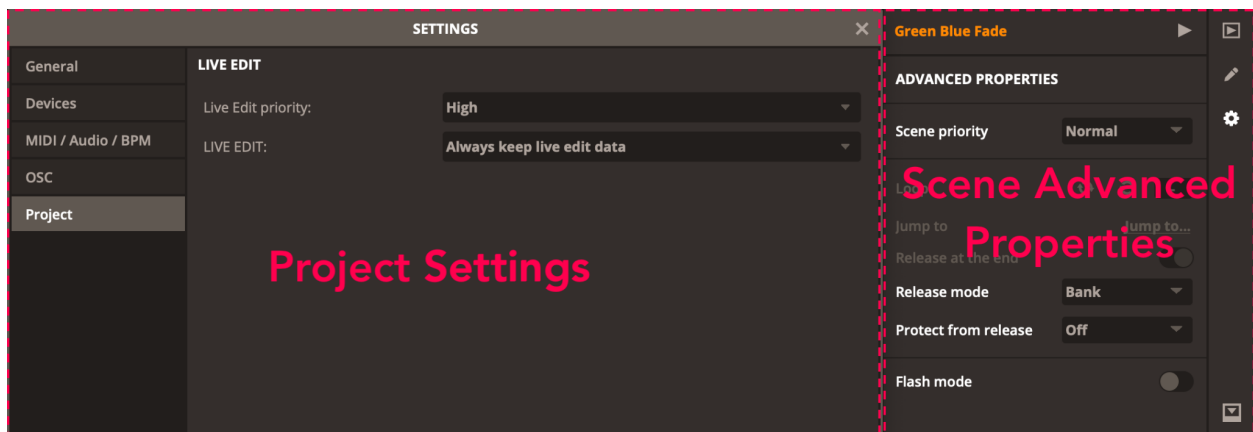


Einstellungen zur Live-Bearbeitung

In den allgemeinen Daslight 5-Einstellungen können Sie auf der Registerkarte “Projekt” festlegen, wie Live-Bearbeitungen in Ihrem Projekt gehandhabt werden.

Live Edit priority: Eine Live-Bearbeitung kann nur dann eine Szene überschreiben, wenn die Einstellung “Live Edit Priorität” gleich oder höher ist als die “Szenen-Priorität”, die in den erweiterten Eigenschaften einer Szene selbst festgelegt wurde. Mit einer Live-Edit-Priorität von “Normal” werden Live-Edits z.B. nur dann auf eine laufende Szene angewendet, wenn diese eine “Szenenpriorität” (Bild unten rechts) von “Normal” oder niedriger hat.

LIVE EDIT: Wenn Sie in den allgemeinen Einstellungen die Option “Live Edit-Daten immer beibehalten” wählen, werden die durch einen Live-Edit eingestellten Werte beim Auslösen einer neuen Szene beibehalten. Wenn Sie hingegen die Option “Live Edit bei neuer Szene zurücksetzen” wählen, werden die durch einen Live-Edit eingestellten Werte zurückgesetzt, sobald eine neue Szene ausgelöst wird.

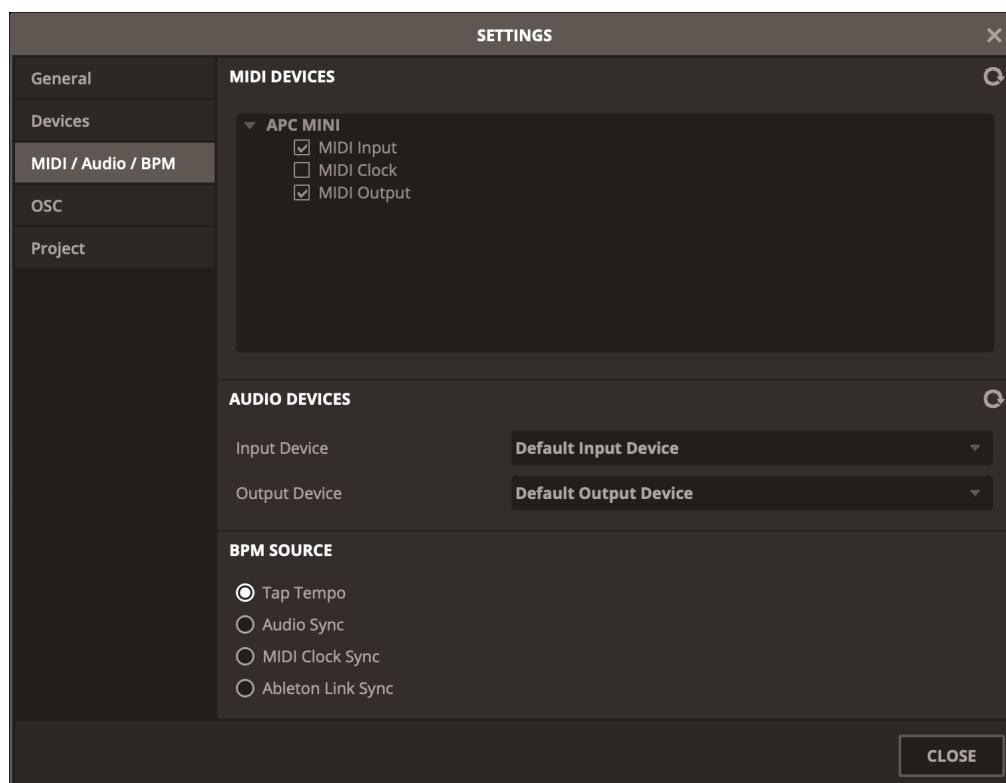


5.3. MIDI

MIDI steht für Musical Instrument Digital Interface (digitale Schnittstelle für Musikinstrumente) und wird zur Kommunikation zwischen verschiedenen Geräten in der audiovisuellen Industrie verwendet. Viele Teile der Software können mit einem MIDI-Controller gesteuert werden, z. B. Szenen und Fader.

MIDI-Geräte werden normalerweise mit einem USB-Kabel oder über eine USB-MIDI-Schnittstelle mit einem DIN-Kabel angeschlossen. Die Software kann auch MIDI-Signale an den MIDI-Eingang des MIDI-Controllers senden. Einige MIDI-Controller können diese Daten interpretieren und für eine interne Beleuchtung nutzen, oder um Motorfader zu bewegen.

Um Ihren MIDI-Controller mit Daslight 5 zu nutzen, schließen Sie ihn einfach per USB an Ihrem PC oder Mac an, gehen Sie in das Fenster "Einstellungen" und wählen Sie die Registerkarte "MIDI / Audio / BPM". Der MIDI-Controller sollte automatisch in der Liste "MIDI-Geräte" erkannt werden. Falls nicht, stecken Sie es noch einmal neu aus und wieder ein. Sie können dann den MIDI-Eingang und/oder den MIDI-Ausgang für Ihren Controller aktivieren; siehe Bild unten.



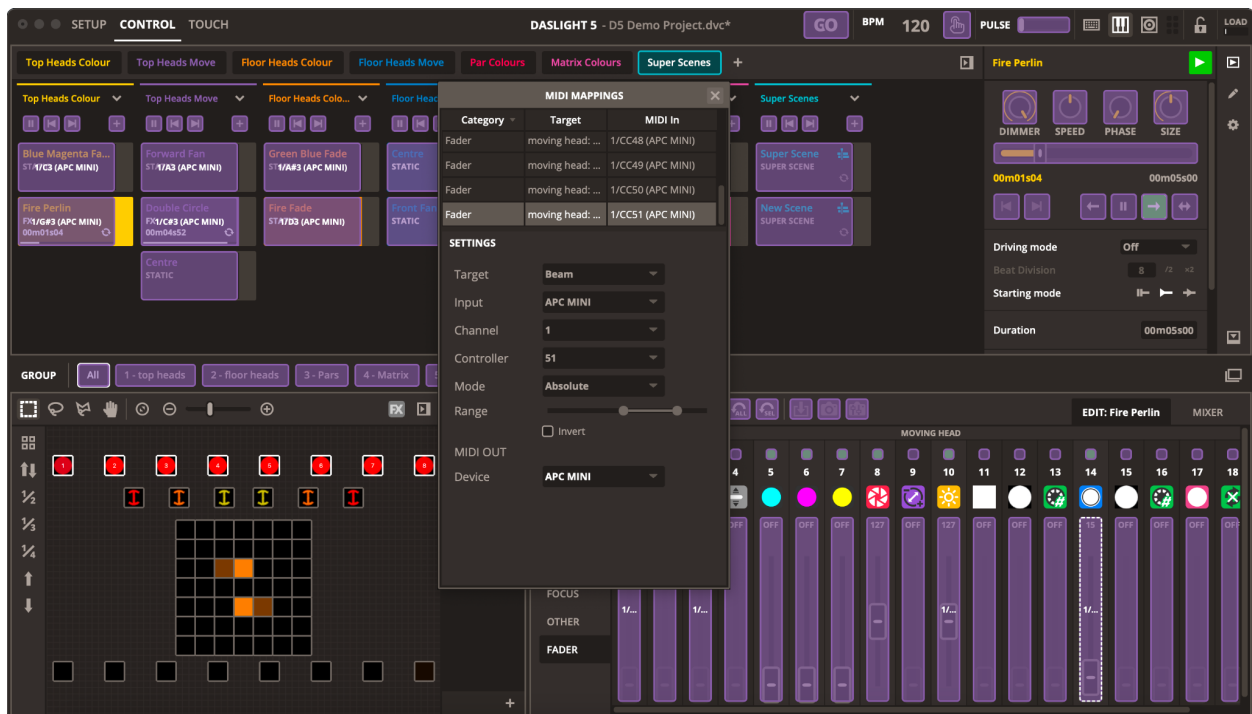
MIDI-Mapping (Zuordnung)

Um eine Taste in Daslight 5 mit einer Taste Ihres MIDI-Controllers zu verbinden, müssen Sie zunächst den Bildschirm "MIDI-Mapping" aktivieren. Dies geschieht entweder über das Symbol oben rechts in der Symbolleiste (siehe Bild rechts), per Strg+Shift+M, oder über "Mappings > Map Midi" im Dropdown-Menü ganz oben links.



Wenn der "MIDI-Mapping" Bildschirm aktiv ist, werden alle zuweisbaren Funktionen lila überlagert. Wählen Sie in Daslight eine Taste aus, wird diese durch eine gepunktete Linie hervorgehoben. Sie können dann einfach eine Taste auf Ihrem MIDI-Controller drücken oder bewegen, um beides miteinander zu verbinden. Diese Zuweisung erscheint nun in der Zuweisungsliste. Drehregler oder Fader koppeln Sie auf dieselbe Weise, indem Sie sowohl in Daslight als auch auf Ihrem MIDI-Controller die entsprechende Funktion drücken (bzw. auf Ihrem MIDI-Controller bewegen).

Alternativ können Sie eine MIDI-Steuerung manuell einrichten, indem Sie das Werkzeug "MIDI-Mapping" öffnen, mit der rechten Maustaste auf eine relevante Funktion klicken (lila eingefärbt) und dann die Option "Create Note Shortcut" (für Tasten) oder "Create Control Shortcut" (für Fader/Dials) auswählen. Dies kann dann auch ohne einen an Ihren PC/Mac angeschlossenen MIDI-Controller erfolgen. Sie können anschließend auf alle Funktionseinstellungen zugreifen und diese anpassen, indem Sie die entsprechende Verknüpfung aus der Zuordnungsliste auswählen.



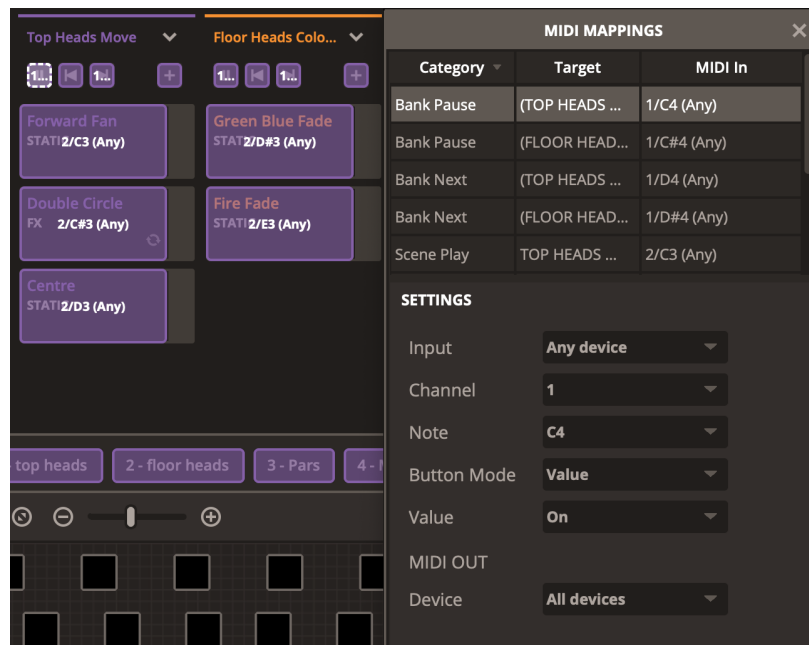
Wenn Sie möchten, dass eine einzelne Funktion (z.B. ein Dimmer-Fader, ein Scene-Button etc.) mehreren MIDI-Mapping-Controls zugewiesen wird, können Sie dies wie folgt tun: Öffnen Sie MIDI Mappings, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das lila Overlay der gewünschten Funktion und wählen Sie "Duplicate". Sie sollten nun ein neues Mapping in der Liste sehen. Wählen Sie diese

Zuordnung aus und weisen Sie sie der gewünschten MIDI-Steuerung mit denselben Schritten zu, die zuvor in diesem Abschnitt beschrieben wurden. Sie können bis zu 10 Mappings für eine einzige Software-Funktion haben.

(Falls Sie eine Funktion während des Button-Overlays aktivieren wollen, also z.B. das Fenster wechseln oder eine Szene starten, können Sie dies mit gehaltener Shift-Taste + Mausklick tun.)

Erweitertes MIDI-Mapping A (Tasten/MIDI-Note)

Es ist möglich, die einzelnen Komponenten des MIDI-Signals zu ändern. Die gesamte Palette an Optionen finden Sie, indem Sie ein Mapping aus der Liste der MIDI-Mappings auswählen. Die verfügbaren Optionen hängen zudem von der Art der Funktion ab, die Sie zuordnen. Bei einem Tasten / MIDI-Note-Mapping sehen Sie zum Beispiel eine Kombination der folgenden Optionen:



1. **Ziel:** Legt fest, wie die Zuordnung eine Funktion in Daslight steuert. Die angezeigten Optionen sind je nach Funktionstyp unterschiedlich.
 - a. Für spezielle szenenbezogene Funktionen (z. B. Szenenwiedergabe, Live Control-Einstellungen usw.):
 - i. **Szene:** Spricht eine bestimmte Szene an. Der Name der Szene ist in der Spalte "Ziel" zu finden.
 - ii. **Selected:** Spricht die Szene an, die gerade ausgewählt ist.
 - iii. **Index:** Spricht einen bestimmten Index einer bestimmten Bank an. (Diese Zuordnung bleibt auch nach einer Neuordnung der Szenen/Bänke gleich).
 - iv. **Bank:** Spricht alle Szenen in einer bestimmten Bank an.
 - v. **Index in Selected Bank:** Triggert einen bestimmten Index der aktuellen Bank.

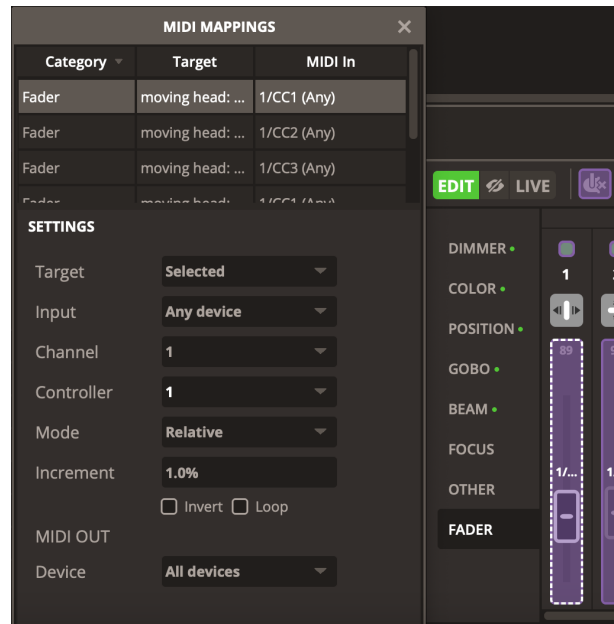
- b. Für spezifische Funktionen im Zusammenhang mit "Geräten"/"Beams"-Zuordnung (z. B. eine Farbradvoreinstellung, ein Dimmer-Fader usw.)
 - i. **Beam:** Spricht nur ein bestimmtes Gerät/Beam an. Der Name des Geräts ist in der Spalte "Target" zu finden.
 - ii. **Ausgewählt:** Spricht den/die aktuell ausgewählten Beam(s).
- 2. **Eingang:** Diese Option wird angezeigt, wenn Sie eine Software-Steuerung zugewiesen haben (z. B. Beam On, BPM Tap, eine bestimmte Gruppe usw.). Sie können zwischen "Alle Geräte" oder einem bestimmten MIDI-Controller wählen.
- 3. **Channel:** Stellt die Nummer des Eingangskanals von 1-16 ein.
- 4. **Note:** Diese Option bestimmt die genaue Note und Oktave entsprechend der Funktion auf Ihrem MIDI-Instrument.
- 5. **Button Mode:** Hier wird festgelegt, ob eine Taste ein- oder ausgeschaltet ist ("Toggle") oder ob sie einen bestimmten Wert sendet.
 - a. **Toggle / Flash:** Wenn die Taste aktiviert ist, wird sie eingeschaltet, solange sie gedrückt wird, und ausgeschaltet, wenn sie losgelassen wird. Wenn sie deaktiviert ist, schaltet die Taste beim Drücken zwischen An/Aus um.
 - b. **Pegel:** Bestimmt, ob die MIDI-Zuweisung die Daslight-Taste ein- oder ausschaltet.

Midi-Ausgänge

- 1. **Gerät:** Legt fest, an welchen Controller "MIDI Out" gesendet werden soll.
- 2. **Control State:** Diese Funktion arbeitet mit der **Velocity** (ganz unten) zusammen und bestimmt, welche Werte an den MIDI-Controller gesendet werden, wenn der entsprechende Button auf 'On', 'Off' oder 'Fade' eingestellt ist.
- 3. **Channel:** Stellt die Nummer des Ausgangskanals von 1-16 ein.
- 4. **Velocity:** Bestimmt den Wert, der an den unter **Gerät** aufgeführten Controller gesendet wird, wenn die Taste auf 'Aus', 'On' oder 'Fade' eingestellt ist. Bei bestimmten Controllern, etwa dem Akai APCmini, können Sie damit die Beleuchtungsfarbe einer Taste basierend auf den Einstellungen Off, On und Fade festlegen.

Erweitertes MIDI-Mapping B (Fader und Drehregler/MIDI CC)

Wie bei der MIDI-Zuweisung einer Taste können Sie auch bei der Fader/Dial-Zuweisung (oder MIDI CC) erweiterte Einstellungen vornehmen. Auf diese Optionen können Sie zugreifen, indem Sie das entsprechende Mapping in der MIDI-Mapping-Liste wählen. Diese bestehen aus einer Kombination der folgenden Optionen:



1. **Ziel:** Legt fest, wie die Zuordnung eine Funktion in Daslight steuert. Die angezeigten Optionen sind je nach Funktionstyp unterschiedlich.
 - a. Für spezielle szenenbezogene Funktionen (z.B. Szenen- wiedergabe, Live Control-Einstellungen usw.):
 - i. **Szene:** Spricht eine bestimmte Szene an. Der Name der Szene ist in der Spalte "Ziel" zu finden.
 - ii. **Selected:** Spricht die Szene an, die gerade ausgewählt ist.
 - iii. **Index:** Spricht den Index einer bestimmten Bank an. (Diese Zuordnung bleibt auch nach einer Neuordnung der Szenen/Bänke bestehen).
 - iv. **Bank:** Spricht alle Szenen in einer bestimmten Bank an.
 - b. Für spezifische Funktionen im Zusammenhang mit "Geräten"/"Beams"-Zuordnung (z. B. eine Farbradvoreinstellung, ein Dimmer-Fader usw.)
 - i. **Beam:** Spricht nur ein bestimmtes Gerät/Beam an. Der Name des Geräts ist in der Spalte "Target" zu finden.
 - ii. **Ausgewählt:** Spricht den/die aktuell ausgewählten Beam(s).

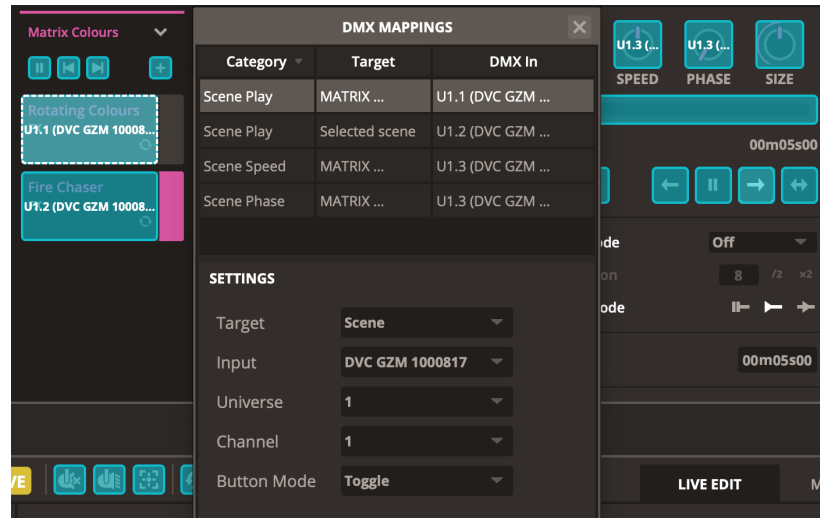
2. **Eingang:** Diese Option wird angezeigt, wenn Sie eine Software-Steuerung zugewiesen haben (z. B. Beam On, BPM Tap, eine bestimmte Gruppe usw.). Sie können zwischen "Alle Geräte" oder einem bestimmten MIDI-Controller wählen.
3. **Channel:** Stellt die Nummer des Eingangskanals von 1-16 ein.
4. **Controller:** Definiert die "MIDI Control Change"-Nummer (CC) für den Fader/Drehregler von 1-127.
5. **Modus:**
 - a. **Schaltfläche:** Hier wird festgelegt, ob die Schaltfläche zwischen einem Minimal- und einem Maximalwert umschalten oder nur einen bestimmten Wert senden soll.
 - i. **Toggle / Flash:** Wenn "Flash" aktiviert ist, wird der Min- bzw. Max-Wert ausgegeben, solange der entsprechende Button gedrückt und gehalten wird, und der jeweils andere Wert, wenn sie losgelassen wird. Wenn sie deaktiviert ist, schaltet die Taste beim Drücken zwischen An/Aus um.
 - ii. **Range:** Der **Bereich** bestimmt hierbei den Minimal-/Maximalwert der Schaltfläche.
 - iii. **Value:** Gibt beim Betätigen der zugeordneten Taste einen festgelegten Wert aus.
 - b. **Absolute:** Der Fader Drehregler sendet einen absoluten Wert
 - i. **Bereich:** Legt den Min- und Max-Prozentwert für den Fader/Drehregler fest.
 - ii. **Invertieren:** Invertiert die Minimal-/Maximalwerte.
 - c. **Inkremental:** Der Wert wird schrittweise nach oben/unten verschoben.
 - i. **Increment:** Bestimmt die Schrittweite, um die sich der Wert ändert.
 - ii. **Invertieren:** Kehrt die Richtung des Werte-Anstiegs um
 - iii. **Endlosschleife (Loop):** Legt fest, ob der Wert "looped" (also wieder vorne ansetzt), nachdem der Höchst-/Mindestwert erreicht wurde.
 - d. **Relative:** Wendet einen relativen Wert auf den Fader oder Drehregler an. Liegt der empfangene Wert zwischen 1-63, wird eine Verringerung angewandt (negativ), bei einem empfangenen Wert von 65-127 eine Erhöhung (positiv). Dies wird von bestimmten Typen von Inkrementalrädern verwendet.
 - i. **Increment:** Bestimmt die Schrittweite, um die sich der Wert ändert.
 - ii. **Invertieren:** Kehrt die Richtung des Werte-Anstiegs um
 - iii. **Endlosschleife (Loop):** Legt fest, ob der Wert "looped" (also wieder vorne ansetzt), nachdem der Höchst-/Mindestwert erreicht wurde.
 - e. **v Relative:** Wendet einen relativen Wert auf den Fader/Dial an, jedoch allein abhängig von der Änderungsrichtung. Der angewandte Wert ist eine Verringerung (-), wenn der MIDI- Fader/Drehregler nach unten bzw. gegen den Uhrzeigersinn bewegt wird, oder eine Erhöhung (+), wenn der MIDI-Fader/Drehregler nach oben oder im Uhrzeigersinn bewegt wird. Dies wird von bestimmten Typen von Inkrementalrädern verwendet.

MIDI-Ausgang:

6. **Gerät:** Legt fest, an welchen Controller der MIDI-Ausgang gesendet werden soll.

5.4. DMX-Mapping (Zuordnung)

Wenn Ihr DMX-Interface einen DMX-Eingangsanschluss hat, können Fader und Szenen per “DMX In” ausgelöst werden. Stellen Sie zunächst sicher, dass der korrekte Anschluss an Ihrem Interface als DMX-Eingang eingestellt ist. Dies kann in den Einstellungen vorgenommen werden.



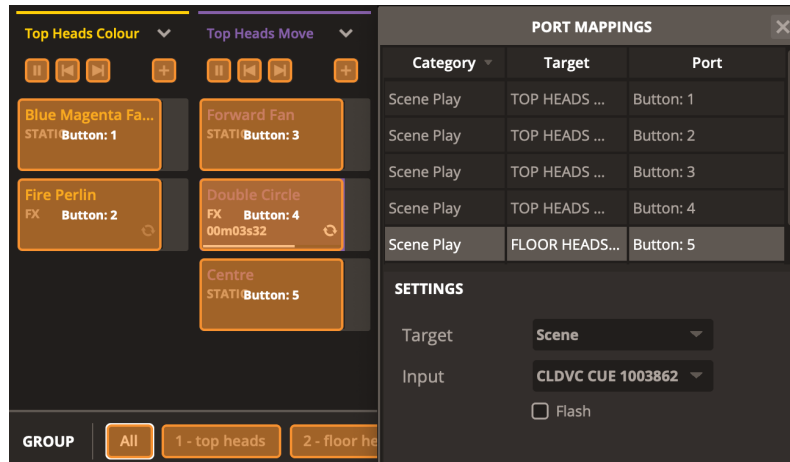
Sie können das Werkzeug “DMX-Zuordnung” über das Dropdown-Menü “Mappings” in der Werkzeugleiste aufrufen. Sobald es aktiviert ist, sehen Sie ein hellblaues Overlay auf allen zuweisbaren Funktionen. Um eine Funktion zuzuordnen, klicken Sie einfach die entsprechende Taste, Fader oder Drehregler in Daslight an; dies aktiviert den “Lern”-Modus. Dann bewegen Sie das gewünschte Equivalent auf Ihrem externen DMX-Controller.

Sie können Ihre Einstellungen für das Zuordnungsverhalten bearbeiten, indem Sie die gewünschte Zuordnung aus der Liste auswählen und dann die entsprechenden Anpassungen an den Einstellungen unten vornehmen.

(Falls Sie eine Funktion während des Button-Overlays aktivieren wollen, also z.B. das Fenster wechseln oder eine Szene starten, können Sie dies mit gehaltener Shift-Taste + Mausklick tun.)

5.5. Zuordnung der Trockenkontaktanschlüsse

Bestimmte Funktionen von Daslight 5 können Sie den Trockenkontakt-Anschlüssen eines kompatiblen DMX-Interfaces oder den Tasten des DVC Gold zuordnen. Mit den Tasten 1-10 des DVC Gold Interfaces können Sie zum Beispiel Szenen auslösen, einen Live-Mixer-Button steuern, zwischen zwei Werten an einem Fader umschalten usw.



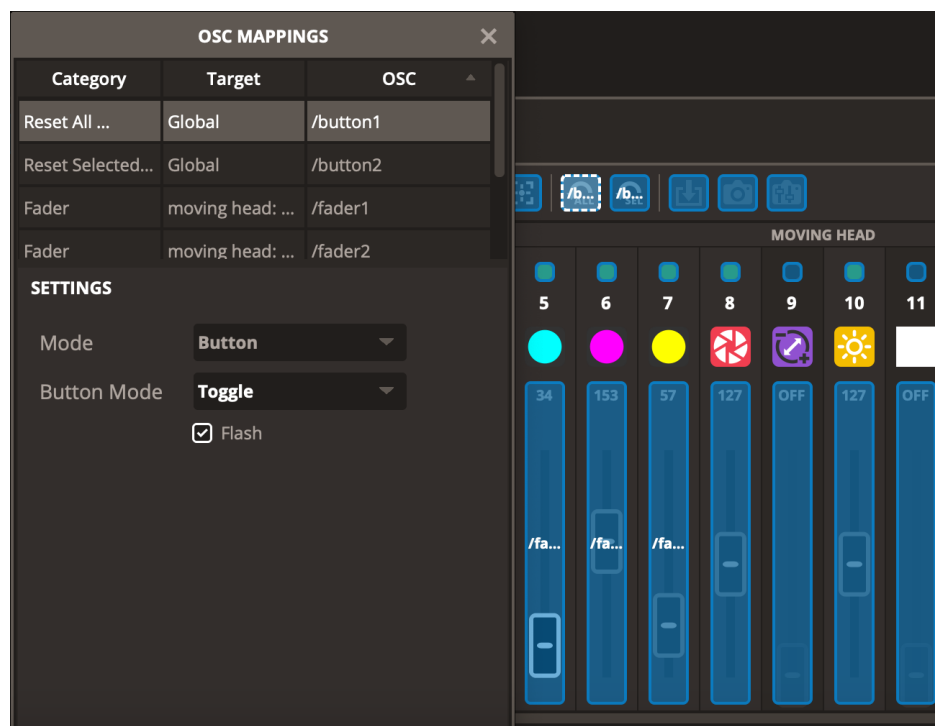
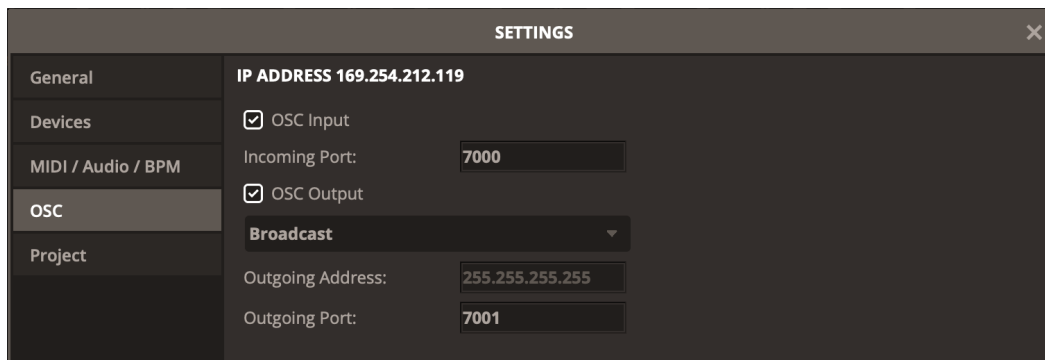
Sie können das Werkzeug "Ports Mapping" über das Dropdown- Menü "Mappings" in der Werkzeugleiste aufrufen. Sobald es aktiv ist, sehen Sie eine orange- farbene Überlagerung auf allen zuweisbaren Funktionen. Um eine Funktion zuzuordnen, klicken Sie in Daslight einfach den entsprechenden Knopf, Fader oder Regler und lösen dann den gewünschten Trockenkontakt oder eben die entsprechende Taste 1-10 aus, um beides zu verknüpfen.

Sie können Ihre Einstellungen für das Zuordnungsverhalten bearbeiten, indem Sie die gewünschte Zuordnung aus der Liste auswählen und dann die entsprechenden Anpassungen an den Einstellungen unten vornehmen.

(Falls Sie eine Funktion während des Button-Overlays aktivieren wollen, also z.B. das Fenster wechseln oder eine Szene starten, können Sie dies mit gehaltener Shift-Taste + Mausklick tun.)

5.6. OSC-Mapping

OSC-Nachrichten können über eine Internetverbindung mittels UDP/IP und Ethernet an Daslight 5 gesendet werden. Damit Daslight OSC-Nachrichten empfangen kann, müssen Sie zunächst die richtigen Optionen auf der Registerkarte "OSC" im Fenster "Einstellungen" einstellen. Sie können den OSC-Eingang und den OSC-Ausgang aktivieren, indem Sie die entsprechenden Kontrollkästchen anklicken. Der eingehende Port bestimmt, von welchem Port Daslight OSC-Nachrichten empfängt,



und der ausgehende Port bestimmt, an welchen Port Daslight OSC-Nachrichten zurücksendet. Sie können auch die Art der OSC-Ausgabe wählen (Broadcast, Lokaler Host oder IP-Adresse). Wenn Sie IP-Adresse wählen, müssen Sie die entsprechende IP-Adresse festlegen, an die die OSC-Ausgabe gesendet werden soll.

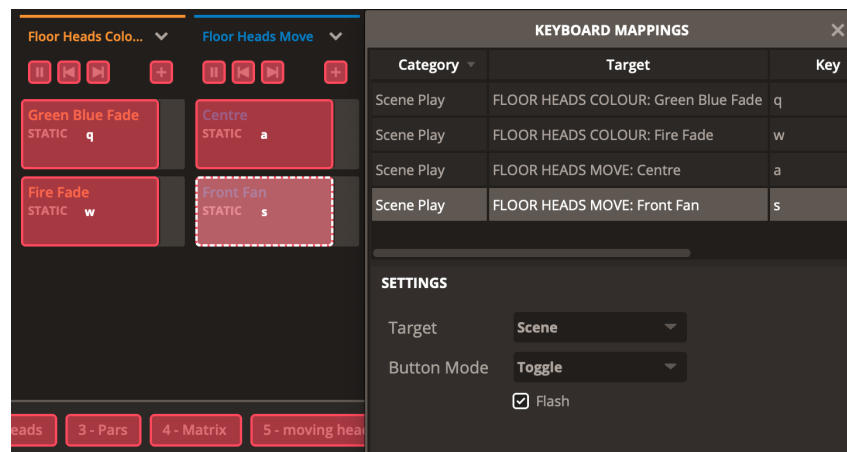
Sie können eine Daslight-Funktion einer OSC-Steuerung zuordnen, indem Sie das OSC-Zuordnungstool über das Dropdown-Menü "Mappings" im Hauptmenü (oben links) öffnen, das dann eine dunkelblaue Überlagerung der zuweisbaren Funktionen anzeigt. Um eine Funktion Ihrer Tastatur zuzuordnen, wählen Sie einfach die entsprechende Funktion aus (z. B. eine Scene-Play-Taste, einen Dimmer- Regler usw.) und lösen dann den gewünschten OSC-Regler aus, um die Funktion zu verknüpfen. Sie können anschließend auf alle Einstellungen des Mappings zugreifen und diese anpassen, indem Sie den Shortcut aus der Mapping-Liste auswählen.

(Falls Sie eine Funktion während des Button-Overlays aktivieren wollen, also z.B. das Fenster wechseln oder eine Szene starten, können Sie dies mit gehaltener Shift-Taste + Mausklick tun.)

5.7. Tastatur-Mapping

Sie können eine Daslight-Funktion auch der Tastatur Ihres Computers zuweisen. Wenn Sie das Tastaturzuordnungs-Tool öffnen (in der oberen rechten Ecke Ihres Bildschirms oder über das Dropdown-Menü “Mappings”), wird eine rote Überlagerung der zuweisbaren Funktionen angezeigt. Um eine Funktion Ihrer Tastatur zuzuordnen, wählen Sie einfach die entsprechende Funktion aus (z. B. einen Dimmer-Regler, eine Szene-Wiedergabetaste usw.) und drücken dann die gewünschte Taste auf Ihrer Tastatur, um die Funktion zu verknüpfen. Sie können danach auf alle Einstellungen der Zuweisung zugreifen und diese anpassen, indem Sie die Tastenkombination aus der Zuweisungsliste auswählen.

(Falls Sie eine Funktion während des Button-Overlays aktivieren wollen, also z.B. das Fenster wechseln oder eine Szene starten, können Sie dies mit gehaltener Shift-Taste + Mausklick tun.)



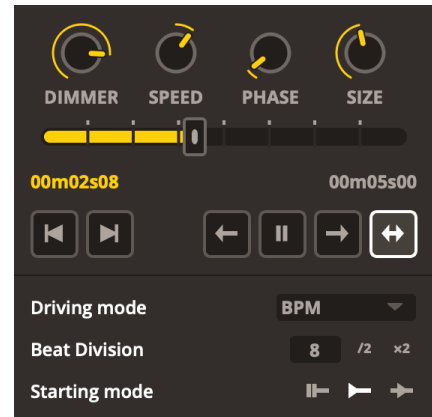
5.8. Licht-Synchronisierung Ihrer Show zum Sound

Es gibt mehrere Möglichkeiten, eine Lichtshow in Daslight 5 zur Musik zu synchronisieren. Wählen Sie zunächst pro Szene die gewünschte Option über die Einstellung "Driving Mode" in den "Eigenschaften" der entsprechenden Szene aus:

BPM

Wenn Sie den Driving-Modus "BPM" wählen, sehen Sie, dass der Wiedergabe-Fader nun in Segmente (Beat-Unterteilungen) aufgeteilt ist. Die Wiedergabe der Szene springt pro Beat um ein Segment; die Geschwindigkeit wird dabei durch die BPM bestimmt. Sie können den Wert der Beat-Unterteilung halbieren oder verdoppeln, indem Sie die Tasten "/2" oder "x2" drücken.

Beispiel: Stellen Sie die Beat-Unterteilung auf 1 ein, wird die Szene mit jedem Beat 1x wiederholt, wenn Sie die Beat-Unterteilung auf 8 einstellen, durchläuft die Szene acht Beats und wird dann wiederholt.

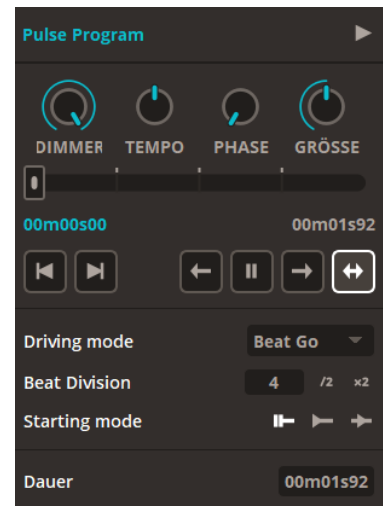


Wenn Sie Ihre Szene manuell von einem Segment zum nächsten springen lassen möchten, können Sie dies durch Anklicken der Schaltfläche "Next Division" direkt über "Driving Mode" tun.

Pulse

Um die Puls-Steuerung für die Synchronisierung Ihrer Szenen zu verwenden, können Sie mit dem Schieberegler "PULSE" oben rechts im Daslight-Fenster die gewünschte Eingangsschwelle einstellen. So legen Sie fest, wie hoch der Mindesteingangspegel sein muss, damit die Szene reagiert und zum nächsten Segment springt. Auf 90 % reagiert die Szene z.B. nur auf sehr laute Tonspitzen, während die Szene bei 10 % auch auf sehr leise Tonspitzen reagiert.

Wie bereits beim Driving-Modus "BPM" sehen Sie, dass auch bei "Puls" der Wiedergabe-Fader in Segmente (Beat-Unterteilungen) aufgeteilt wird. Die Wiedergabe der Szene springt immer dann zum nächsten Segment, wenn eine Audio-Spitze ("Peak") den eingestellten Puls-Schwellenwert erreicht. Sie können die Anzahl der Segmente über die Tasten "/2" oder "x2" halbieren oder verdoppeln.



Mit den Pfeil-Buttons zwischen dem Wiedergabe-Fader und "Driving Mode" können Sie die Szene pausieren; dadurch springt sie nur dann zum nächsten Segment, wenn eine Tonspitze erkannt wird. Hierbei ist auch die Funktion "Starting Mode" interessant, die bestimmt, ob die Szene direkt pausiert startet und "nur" auf einen Puls wartet, oder ob sie sofort abgespielt wird. Mit den Pfeiltasten

können Sie außerdem die Wiedergabe-Richtung ändern; dies ist jedoch nur bei "normalen" Szenen möglich, nicht bei Super Scenes.

Falls Sie Ihre Szene nicht im pausierten Modus nutzen, können Sie wie gewohnt über die Gesamtlänge der Szene bestimmen, wie schnell diese abläuft. Das Puls-Signal lässt die Szene bei Sound-Peaks **zusätzlich** zum jeweils nächsten Schritt springen..

Quelle zur BPM-Bestimmung

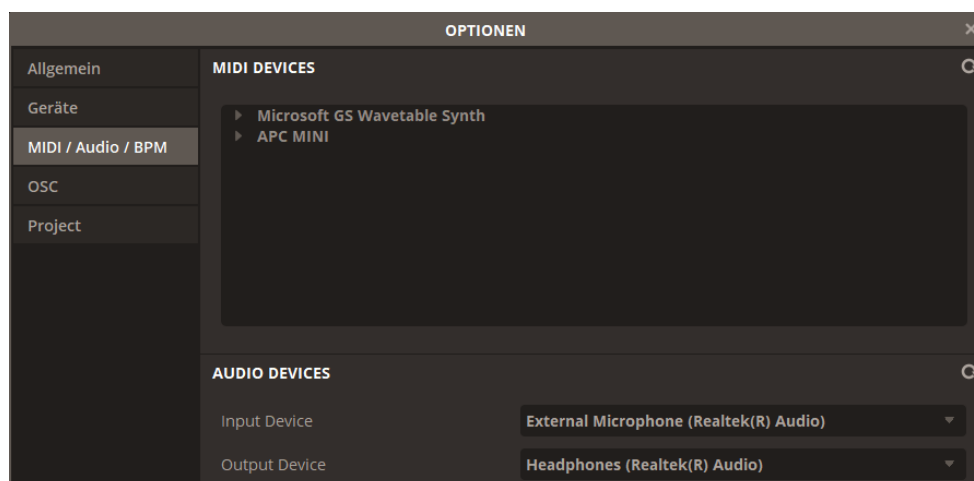
Wenn Sie zur Synchronisierung Ihrer Lichtshow Sound-Input verwenden möchten, sollten Sie sicherstellen, dass Sie die gewünschte BPM-Quelle verwenden. In den generellen Einstellungen sind die folgenden Optionen auf der Registerkarte "MIDI / Audio / BPM" zu finden:

1. **Tap Tempo:** Die BPM synchronisieren sich entsprechend der Schaltfläche "Tap Tempo" oder entsprechend manueller Änderungen des BPM-Werts oben auf dem Bildschirm. Sie können die BPM-Einstellung manuell anpassen, indem Sie einen Wert eingeben oder mit der linken Maustaste greifen und den Wert hoch- oder herunterziehen.
2. **Audio Sync:** Dies stellt die BPM entsprechend der vom Audioeingangsgerät erkannten Ton-Peaks (=Ton-Spitzen) ein. Dies funktioniert am besten bei Musik oder Audiosignalen mit einem starken, gleichmäßigen Puls, wie z.B. einem Metronom oder gleichbleibenden Beat.
3. **MIDI Clock Sync:** Die BPM werden entsprechend der MIDI-Clock synchronisiert. Um dies zu aktivieren, muss ein kompatibles MIDI-Gerät auf der gleichen Registerkarte "Einstellungen" aktiviert sein.
4. **Ableton Link Sync:** Der BPM wird mit Ihrem Ableton Link synchronisiert. Dies kann verwendet werden, um das Tempo mit einer externen Software zu synchronisieren, z. B. mit bestimmten DJ-Programmen.

BPM SOURCE

- ☒ Tap Tempo
- ☐ Audio Sync
- ☐ MIDI Clock Sync
- ☐ Ableton Link Sync

Die entsprechenden externen oder virtuellen Geräte zum Empfang externer Signale (MIDI und/oder Audio) können Sie auf derselben Einstellungs-Seite direkt über dieser Auswahl festlegen. Wir empfehlen zudem, die Mikrofon-Empfindlichkeit in den PC- bzw. Mac-Optionen auf ca. 50% zu setzen.



5.9. Live-Steuerung

Live-Drehregler

Jede Szene hat vier "Live Control"-Drehregler, die in der Registerkarte "Eigenschaften" (bei dem Play-Symbol) jeder Szene zu finden sind:

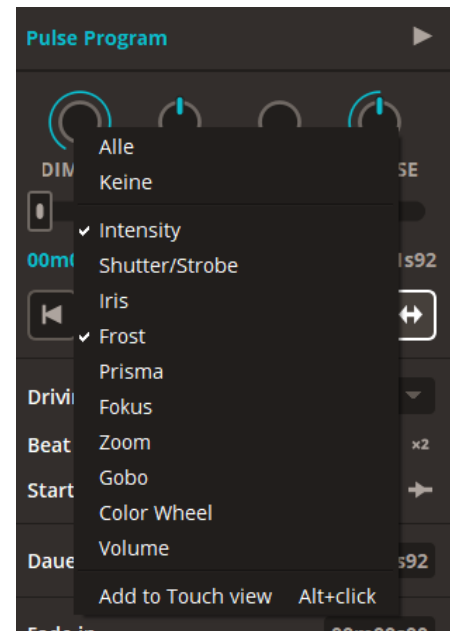
1. **DIMMER** steuert die Intensität eines ausgewählten Features von 0 % bis 100 % (abhängig von den in der Szene voreingestellten Werten). Indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Drehregler klicken, können Sie auswählen, welche Features angesteuert werden sollen.



Wenn Sie beispielsweise eine statische Szene haben, in der der Zoom-Kanal eines Geräts auf 80 % eingestellt ist, können Sie dem Dimmer-Regler die Steuerung von "Zoom" zuweisen: Bei einem Dimmer von 100% gibt der Zoom 80% Zoom aus, bei 50% wird der Zoom auf die Hälfte des Grundwerts reduziert, also 40% Zoom.

2. **TEMPO** steuert die relative Geschwindigkeit einer Szene. Der Geschwindigkeitswert reicht von 0,00 - 1,00 und von 1,00 - 7,00. Die Gesamtdauer einer Szene wird durch den im Tempo-Regler angezeigten Wert **geteilt**, um die Szene zu verlangsamen oder zu beschleunigen. Beispiel: Eine Szene mit einer Dauer von 10 Sekunden wird bei einem Tempo-Regler von 2,0 doppelt so schnell abgespielt und dadurch 5 Sekunden lang ($10 \div 2 = 5$). Ein Tempo-Regler von 0,5 bewirkt, dass die Szene halb so schnell abgespielt wird und dann 20 Sekunden lang ist ($10 \div 0,5 = 20$).
3. **PHASE** erhöht den Phasing-Wert einer Szene. Dieses Steuerelement wird nur bei Move-, Value- oder Curve-FXs wirksam.
4. **GRÖSSE** dient zur Steuerung des relativen Bewegungsbereichs eines Move FX.

=> Bitte beachten Sie, dass die "Live Control"-Drehregler keine Auswirkungen auf Szenen haben, die innerhalb einer Super Scene abgespielt werden.



LIVE MIXER

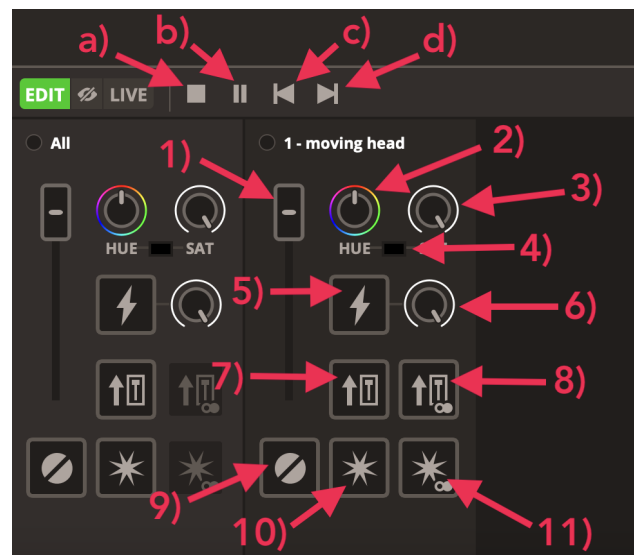
Die Registerkarte "MIXER" kann über die Schaltfläche in der oberen rechten Ecke des Features-Bedienfelds aufgerufen werden. Jede Gerätegruppe hat ihren eigenen Mixer und es gibt einen "Main Mixer" für alle Geräte zusammen. In jedem Mixer können Sie die folgenden Funktionen steuern:

1. **Dimmer:** Regelt die **Gesamthelligkeit** der betreffenden Gerätegruppe.
2. **HUE:** Überschreibt die **Farbe** der betreffenden Gerätegruppe in der laufenden Szene.
3. **SAT:** Steuert die **Sättigung** des eingestellten HUE-Wertes.
4. **Farbe zurücksetzen:** Setzt die Werte für Farbton und Sättigung zurück.
5. **Stroboskop:** Aktiviert die Strobe- Funktion der Geräte (Strobe-Kanal erforderlich).
6. **Stroboskop-Speed:** Steuert die Geschwindigkeit des Stroboskops.
7. **Voll:** Stellt den Dimmer des Mixers auf volle Helligkeit.
8. **Exklusiv voll:** Stellt den Dimmer des Mixers auf volle Helligkeit und setzt alle anderen Gruppen auf "Blackout".
9. **Blackout:** Setzt den Dimmer auf seine **minimale Helligkeit** (standardmäßig "AUS").
10. **Flash:** Setzt den Dimmer des Mixers auf volle Helligkeit und die Farbe auf weiß.
11. **Exklusiver Flash:** Setzt den Dimmer des Mixers auf volle Helligkeit und die Farbe auf Weiß, aber alle anderen Gruppen auf "Blackout".

Alle Steuerelemente des Live-Mixers können durch Halten und Ziehen mit der linken Maustaste bedient werden. Sie können auch externen Controllern oder dem Touchscreen zugewiesen werden, indem Sie die verschiedenen Mapping-Einstellungen verwenden. Alle Schaltflächen des Live-Mixers sind "Flash-Buttons", die nur aktiviert sind, solange Sie gedrückt werden. Drücken Sie gleichzeitig "Strg" (PC) bzw. "cmd" (Mac), bleiben die Buttons aktiv, auch wenn Sie die Schaltfläche loslassen.

In der Live-Mixer-Ansicht können Sie zudem eine Reihe von **Wiedergabefunktionen** nutzen:

- a. **Alle Szenen anhalten:** Stoppt alle derzeit wiedergegebenen Szenen. Zur Sicherheit wird eine Warnmeldung angezeigt, bevor wirklich alle Szenen stoppen.
- b. **Alle Szenen anhalten ("Freeze"):** Pausiert alle derzeit wiedergegebenen Szenen. Die Taste wird während der Pause hervorgehoben. Drücken Sie sie erneut, um die Wiedergabe fortzusetzen.
- c. **Vorherige Szenen abspielen:** Alle Szenen springen zur vorherigen Szene in ihrer jeweiligen Bank.
- d. **Nächste Szenen abspielen:** Alle Szenen springen zur nächsten Szene in ihrer jeweiligen Bank.



6. Touch (Zusätzliche Bildschirme)

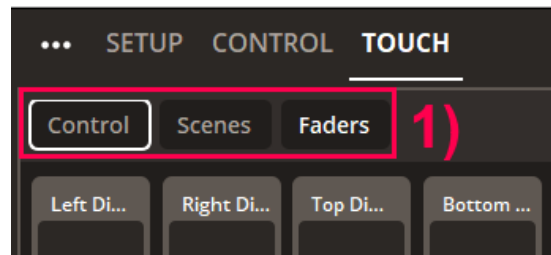
Mit dem Touch-Modus von Daslight 5 können Sie eine eigene Benutzeroberfläche für Ihre Lichtshow erstellen. Diese kann dann auf einem externen Monitor oder im Vollbildmodus angezeigt werden. Der Touch-Modus ist ideal für Live-Shows, Installationen und die Nutzung mehrerer Bildschirme.

6.1. Einführung in den Touch-Modus

Navigieren auf dem Touchscreen

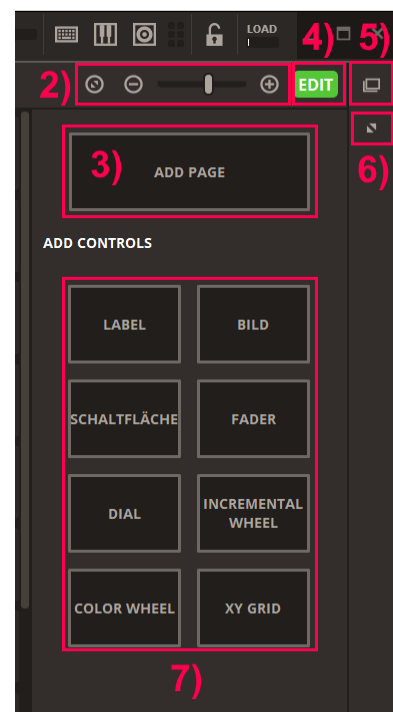
Der Aufbau des Touchscreens ist wie folgt:

1. **Seiten (1):** In der oberen linken Ecke des Bildschirms können Sie verschiedene Touch-Seiten erstellen und verwalten. Auf jeder Seite können Sie eine andere Anzeige mit verschiedenen Einstellungen und Funktionen erstellen; z. B. können Sie unterschiedlich große Anzeigen für eine einfachere Verwendung verschiedener Bildschirmgrößen erstellen, eine Seite nur für Szenen und eine zweite für verschiedene Fader oder ähnliches.



Im Editier-Modus (siehe unten) können Sie eine neue Seite hinzufügen, indem Sie rechts auf die Schaltfläche "ADD PAGE" (3) klicken. Hier können Sie auch mit der rechten Maustaste auf eine bestehende Seite klicken, um sie zu löschen, umzubenennen oder zu duplizieren.

2. **Zoom (2):** In der oberen rechten Ecke des Bildschirms sehen Sie die Zoom-Steuerung für Ihre Benutzeroberfläche. Sie können dies entweder mit den Schaltflächen "-" und "+" tun, oder den Fader zwischen den beiden Schaltflächen nutzen. Links neben der Schaltfläche "-" finden Sie zudem die Schaltfläche "Zoom Fit", mit der Sie den Zoom automatisch so anpassen, dass alle Steuerelemente in das Fenster der Benutzeroberfläche passen.
3. **Add Page (3):** Eine neue, leere Touch-Seite hinzufügen.
4. **EDIT (4):** Sobald der Bearbeitungsmodus aktiviert wird, wird der Button grün und die Benutzeroberfläche wird in Form eines Rasters angezeigt. Um Änderungen an Ihrem



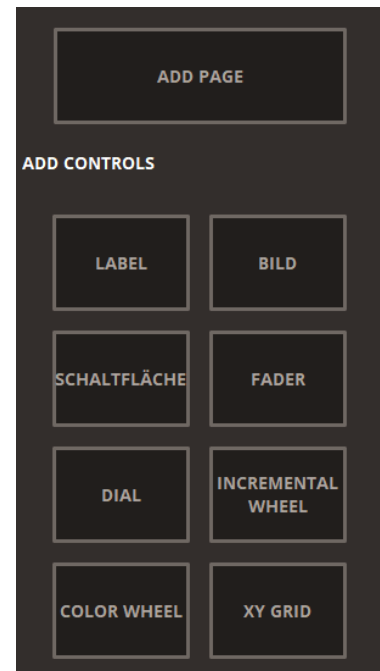
Touch-Display vorzunehmen, müssen Sie sich im Bearbeitungsmodus befinden. Um hingegen die Steuerelemente auf Ihrem Touch-Display verwenden zu können, muss der Bearbeitungsmodus wieder deaktiviert sein.

5. **Fenster trennen** (5): Hiermit wird der Touchscreen in ein neues Fenster ausgeklappt.
6. **Vollbild** (6): Hiermit wird das Touch-Fenster im Vollbildmodus dargestellt. Sie können ihn mit der “Esc”-Taste wieder beenden.
7. **Steuerelemente** (7): Auf der rechten Seite des Bildschirms finden Sie neun Steuerungselemente, die Sie zur Gestaltung Ihrer Benutzeroberfläche verwenden können. Mehr dazu:

Die verschiedenen Elemente der Touch-Steuerung

Unter “Add Page” gibt acht verschiedene Steuerelemente, die Sie zu einer Touch-Oberfläche hinzufügen können:

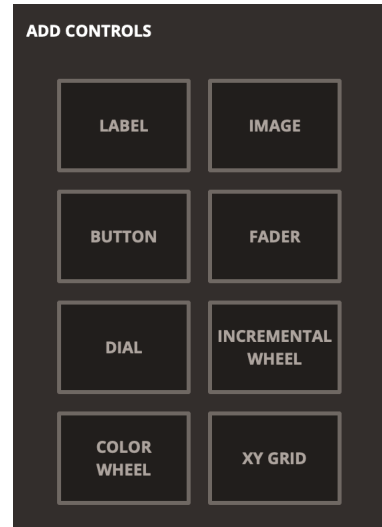
1. **Label:** Ermöglicht Ihnen die Eingabe von benutzerdefiniertem Text, um Ihre Benutzeroberfläche zu organisieren.
2. **Bild:** Platzieren Sie auf der Benutzeroberfläche eigene Bilder. (Tipp: Diese können auch Text enthalten.) Daslight 5 enthält zudem eine Reihe von Standard- und Voreinstellungssymbolen.
3. **Schaltfläche:** Fügt zu Ihrer Benutzeroberfläche eine Schaltfläche hinzu. Kann im Toggle- (Standard) oder Flash-Modus verwendet werden.
4. **Fader:** Fügt einen Fader hinzu.
5. **Drehrad:** Fügt einen Drehregler hinzu.
6. **Inkremental-Rad:** Fügt ein inkrementelles Rad hinzu. Dieses Steuerelement ähnelt der Funktionalität eines unendlichen Drehrads, das sich unendlich in beide Richtungen drehen lässt. Der Wert steigt in Inkrementen und nicht in absoluten Werten (wie bei einem Dreh- oder Schieberegler).
7. **Farbrad:** Fügt ein Farbrad hinzu. Damit können Sie die Farbe der jeweiligen Geräte steuern.
8. **XY Grid:** Fügt ein XY-Raster zu Ihrer Benutzeroberfläche hinzu. Dieses kann z.B. verwendet werden, um die Position eines Movingheads anzugeben.



6.2. Einrichtung der Touch-Oberfläche

Hinzufügen von Steuerelementen auf dem Touchscreen

Das Hinzufügen von Steuerelementen auf dem Touchscreen in Daslight 5 ist einfach. Sie müssen zunächst den Editier-Modus aktivieren, um Änderungen vornehmen zu können. Dann können Sie einfach ein Steuerelement von der Registerkarte "Bedienelemente hinzufügen" rechts auf das Raster des Bildschirms links ziehen und ablegen. Alternativ können Sie auch mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle im Raster klicken, "Einfügen" wählen und dann den gewünschten Steuertyp auswählen. Es ist nicht möglich, ein Steuerelement in einen Bereich einzufügen, der dann ein bereits vorhandenes Steuerelement überlappen würde; dies führt zu der Fehlermeldung "Diese Position oder Größe ist ungültig".



Bei einigen Steuerelementen lässt sich die Größe verändern - Sie können die Abmessungen eines Steuerelements ändern, indem Sie mit der linken Maustaste am Rand oder an der Ecke des gewünschten Elements ziehen. Bitte beachten Sie, dass es bei einigen Elementen Größenbeschränkungen gibt.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein vorhandenes Steuerelement klicken, können Sie es löschen, ausschneiden, kopieren, umbenennen oder eine Anzeigefarbe festlegen. Bei einer Schaltfläche können Sie außerdem zwischen den zwei Schaltflächentypen "Flash-Button" (Taste gedrückt halten) und "Umschalt-Button" (an/aus) wählen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Bild- oder Schaltflächen-Steuerelement, können Sie über "Hintergrundbild laden..." ein Bild hinzufügen oder ändern. Sie können entweder ein selbst erstelltes Bild laden oder eines der Standard-Symbole von Daslight 5 verwenden.

Zuordnung (Mapping) von Funktionen zu einem Steuerelement

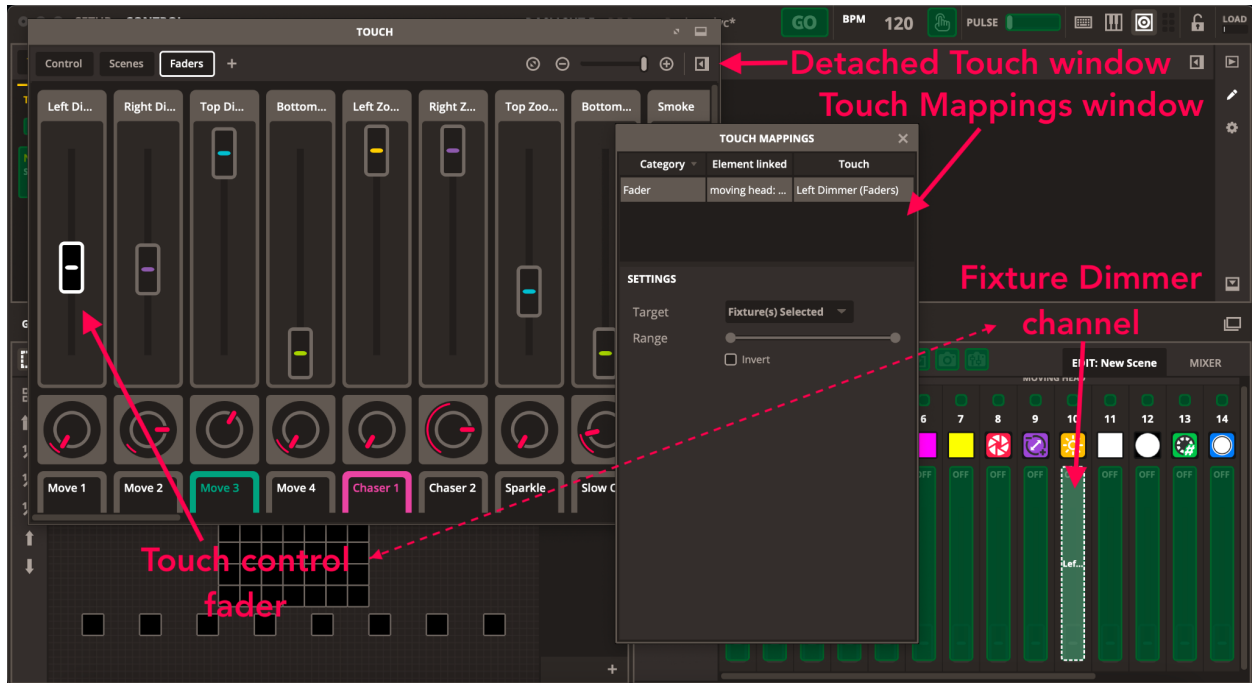
Der schnellste Weg, eine Funktion zuzuweisen (z. B. Dimmerkanal, Szenenwiedergabe, Pan- und Tilt-Raster usw.), besteht darin, die gewünschte Funktion in Daslight zu suchen, und dann bei gedrückter "Alt"-Taste (Win), bzw. "Option"-Taste (Mac) mit der linken Maustaste auf die Funktion zu klicken. Dadurch wird dem Touchscreen automatisch ein neues Steuerelement mit der entsprechenden Funktion zugewiesen.

Wenn Sie einem bereits vorhandenen Bedienelement manuell eine Funktion zuweisen möchten, wählen Sie zunächst die Schaltfläche "Touch Mappings" aus (siehe rechts), wodurch eine grüne Überlagerung aller zuweisbaren Funktionen angezeigt wird. Sobald Sie den gewünschten Button/Fader/Dial durch Anklicken ausgewählt haben, erscheint eine gepunktete Linie, die diese Funktion hervorhebt.



Anschließend klicken Sie einfach die Touch-Steuerung an, um die Funktion der Steuerung zuzuordnen. (Tipp: Am einfachsten geht dies von der Hand, wenn Sie das Touch-Fenster von Daslight lösen und beides nebeneinander legen, bzw. auf zwei Bildschirme verteilen.)

Sie können die Einstellungen eines einzelnen Mappings anpassen, indem Sie das Mapping in der Liste der Touch Mappings auswählen. Zum Beispiel können Sie den Bereich eines Faders einstellen, wenn er über den Touchscreen gesteuert wird.



Wenn Sie eine einzelne Funktion (z.B. einen Dimmer-Fader, eine Szene, usw.) mehreren Touch-Bedienelementen zuweisen möchten, können Sie dies wie folgt tun: Öffnen Sie die Touch-Zuordnungen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das grüne Overlay der gewünschten Funktion und wählen Sie "Duplizieren". Sie sollten nun eine neue Zuordnung in der Liste sehen. Diese können Sie dann auswählen und dem gewünschten Bedienelement zuweisen, indem Sie das Element auf dem Touchscreen aktivieren. Einer Funktion können bis zu 10 Touch-Zuordnungen zugewiesen werden.

Tipp: Sobald Sie ein vom Hauptprogramm entkoppeltes Touch-Fenster oben Rechts mit "X" schließen, wird es automatisch wieder in Daslight 5 verfügbar. Sollte sich das Touch-Fenster einmal versehentlich schließen und augenscheinlich "verschwinden", können Sie es über das Hauptmenü "... > "Anzeige" > "Alle Fenster zurücksetzen" ebenfalls wieder in das Hauptprogramm zurückholen.

Falls Sie eine Funktion während des Button-Overlays aktivieren wollen, also z.B. das Fenster wechseln oder eine Szene starten, können Sie dies mit gehaltener Shift-Taste + Mausklick tun.

6.3. Daslight Remote (Fernsteuerung im WLAN)

Mit der neuen Daslight Remote App, die im Google Play/Apple App Store erhältlich ist, können Sie Ihr "Daslight Touch"-Fenster über Ihr Smartphone oder Tablet anzeigen lassen und steuern.

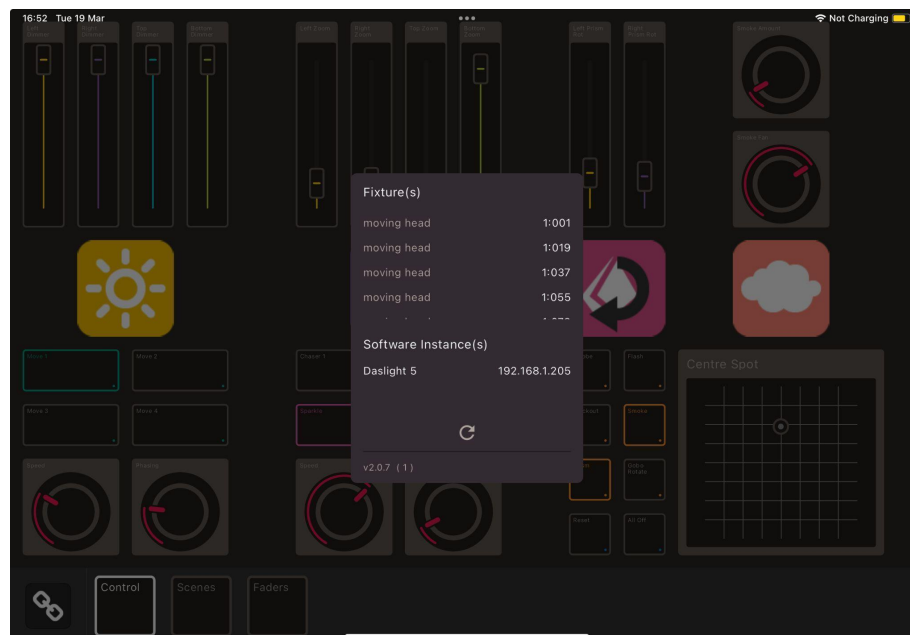
Daslight Remote mit Daslight 5 verbinden

Daslight Remote arbeitet über ein lokales Netzwerk, daher müssen der Computer, auf dem Daslight 5 läuft, und das mobile Gerät, auf dem Daslight Remote läuft, mit demselben WLAN-Netzwerk verbunden sein. Wenn die App zum ersten Mal gestartet wird, sehen Sie eine leere Seite. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Software-Instanzen" (unten links auf dem Bildschirm) klicken, werden alle Daslight 5-Instanzen im lokalen Netzwerk angezeigt. Wählen Sie die richtige Instanz aus (hier wird die IP-Adresse Ihres Computers angezeigt), um eine Verbindung herzustellen. Wenn Sie Ihre Daslight-Instanz nicht sehen, können Sie die Liste mit der Schaltfläche am unteren Rand des Abschnitts "Software-Instanzen" aktualisieren. Wählen Sie die entsprechende Daslight 5-Instanz aus und die Oberfläche wird automatisch so aufgebaut, wie sie auch auf Ihrem Touchscreen erscheint.

Wenn Sie mit einer Daslight 5-Instanz verbunden sind, können Sie das aktuelle Fixture-Patch und die Adresse jedes Fixtures anzeigen, indem Sie den Bildschirm "Software-Instanzen" aufrufen, wo nun eine Liste "Fixture(s)" erscheint. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie Ihre Geräte entsprechend Ihrem Daslight 5 Projekt adressieren müssen, während Sie an einem Veranstaltungsort sind.

Die Größe/Zoom der Benutzeroberfläche hängt von den Abmessungen des Geräts ab, auf dem Sie Daslight Remote ausführen. Die Benutzeroberfläche passt sich automatisch so an, dass alle Bedienelemente in der größtmöglichen Größe angezeigt werden. Möglicherweise ist es sinnvoll, mehrere Seiten in Daslight 5 Touch erstellen, um sie an unterschiedliche Geräte anzupassen (z. B. eine schmale Seite für ein Smartphone, eine größere, breite für Ihr Tablet, usw.).

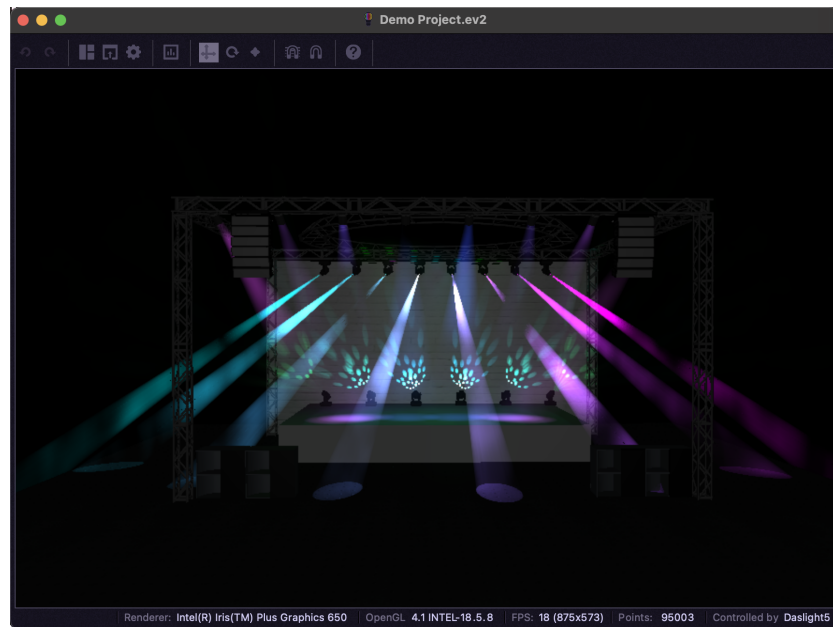
Sobald die Verbindung hergestellt ist, können Sie von der App aus Tasten betätigen, Regler/Fader steuern, Seiten wechseln usw.!



7. Weitere Funktionen

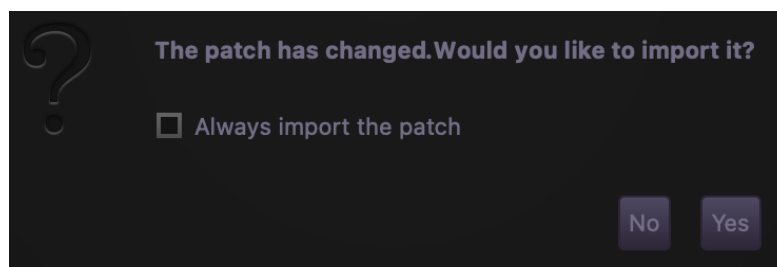
7.1. 3D-Visualisierer

Der 3D Visualisierer, auch bekannt als Easy View 2, ermöglicht es Ihnen, Ihre Lichtshow mit Hilfe von 3D-Modellen zu visualisieren. Dieses Tool kann sehr hilfreich sein, da es Ihnen ermöglicht, sehr schnell eine bessere Vorstellung davon zu bekommen, wie Ihre Lichtshow in der Realität aussehen könnte, ohne dass Sie all Ihre physischen Vorrichtungen aufstellen müssen!



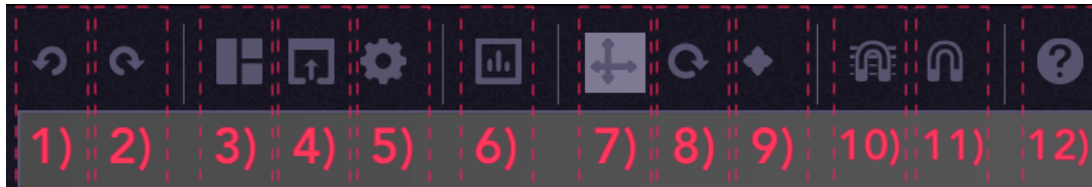
Einrichten einer 3D-Show

Wenn Sie den 3D Visualizer öffnen, werden Sie gefragt, ob Sie den "Patch" importieren möchten. Wenn Sie "Ja" wählen, werden alle Geräte in Ihrem Daslight-Projekt automatisch mit den richtigen DMX-Adressen importiert. Wenn Sie "Nein" wählen, wird ein leeres 3D Visualizer Projekt geöffnet, in dem Sie die Show manuell einrichten können. (Sie können Ihre Entscheidung unten mit dem Häkchen generalisieren und werden danach nicht jedes Mal wieder neu gefragt.)



Navigieren in Easy View 2

Easy View 2 verfügt über eine Reihe von Schaltflächen in der Symbolleiste, die sich oben im Fenster befindet. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über eine Schaltfläche fahren, wird der Name der Schaltfläche unten links im Fenster angezeigt. Im Folgenden wird erklärt, was die einzelnen Schaltflächen bedeuten bzw. bewirken:



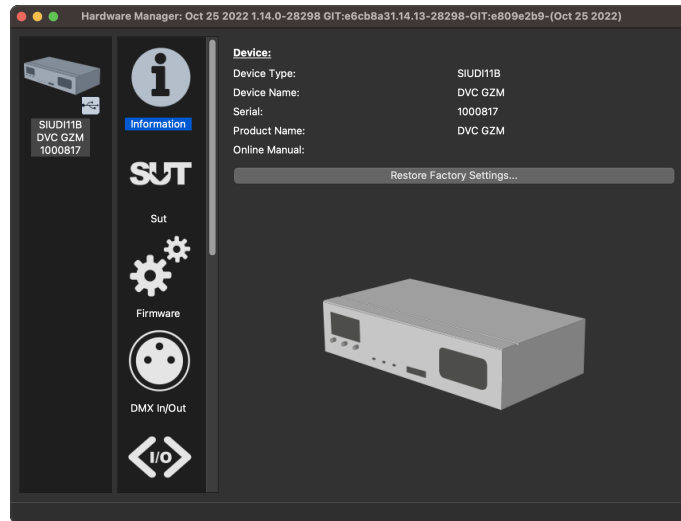
1. **Rückgängig:** Macht die vorherige Aktion rückgängig.
2. **Wiederherstellen:** Wiederholt die rückgängig gemachte Aktion.
3. **Build View (Bau-Ansicht):** Hier werden die Setup-Optionen für Easy View 2 angezeigt. Sie können Geräte patchen, 3D-Modelle hinzufügen und die visuellen Einstellungen anpassen. Hier können Sie auch Ihre Geräte verschieben, drehen und ausrichten.
4. **Keep this dialog always on top:** Wenn diese Option aktiviert ist, bleibt das Easy View 2 Fenster immer im Vordergrund. Dies ermöglicht es Ihnen, Szenen abzuspielen oder Ihre Lichtshow in Daslight anzupassen, während Sie weiterhin die 3D-Übersicht sehen.
5. **Optionen:** Hier können Sie bestimmte Einstellungen für das Programm vornehmen (z. B. Rasterabstand, Renderqualität usw.).
6. **DMX-Eingang:** Hier können Sie die DMX-Werte sehen, die von Daslight an das Programm gesendet werden. Falls etwas nicht so funktioniert wie erwartet, lässt sich hier oft schnell der Fehler finden.

Mit den nächsten drei Funktionen können Sie Ihre Geräte und Objekte im 3D-Raum bearbeiten:

7. **Verschieben der ausgewählten Objekte:** In der Bau-Ansicht können Sie mithilfe der roten, blauen und grünen Pfeile Objekte manuell auf der X-, Y- und Z-Achse verschieben.
8. **Drehen der ausgewählten Objekte:** In der Bau-Ansicht können Sie die Objekte manuell in der X-, Y- und Z-Achse drehen, indem Sie die roten, blauen und grünen Kreise verwenden.
9. **Skalieren der ausgewählten Objekte:** In der Bau-Ansicht können Sie Objekte manuell in der X-, Y- und Z-Achse skalieren, indem Sie die roten, blauen und grünen Zeiger verwenden.
10. **Am Raster einrasten:** Wenn diese Option aktiviert ist, rasten die Geräte am Raster ein, wenn Sie sie bewegen. Das Raster selbst können Sie in den Optionen einrichten oder ändern.
11. **An Objekten einrasten:** Wenn diese Option aktiviert ist, rasten die Geräte an den anderen Geräten/Objekten ein, wenn Sie sie bewegen.
12. **Über Easy View 2:** Zeigt die Informationen über Ihre Version von Easy View 2 an.

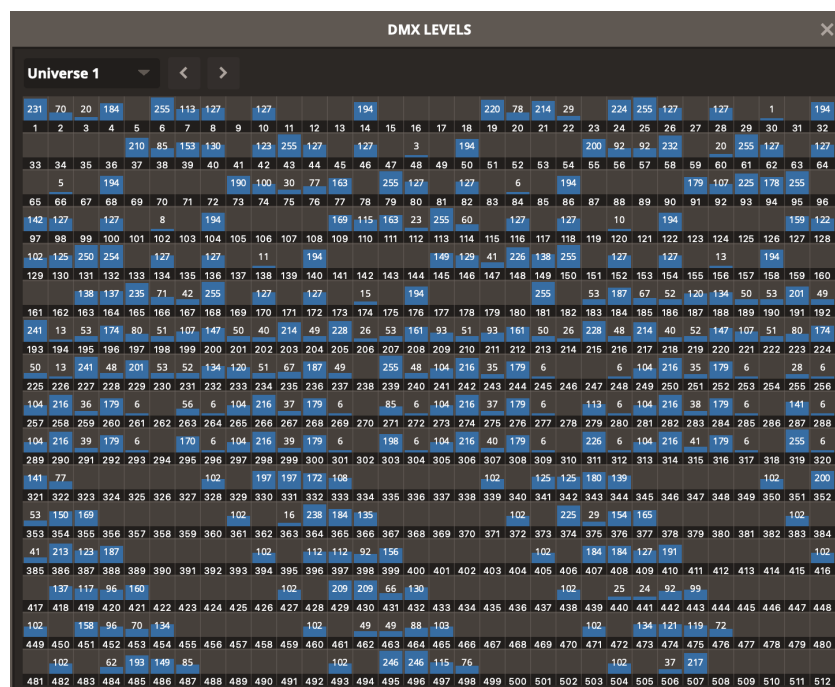
7.2. Hardware-Manager

Der Hardware-Manager ist ein Werkzeug zur Verwaltung und Wartung Ihrer DMX-Schnittstelle. Sie öffnen den Hardware-Manager in Daslight 5 über das Dropdown-Menü "Tools" oder im Daslight 5-Ordner im entsprechenden Dateiverzeichnis Ihres Computers. Mit dem Hardware-Manager können Sie die Firmware Ihrer Geräte aktualisieren, Ihre Lizenzen einsehen, Ihre Geräteeinstellungen anpassen usw.



7.3. DMX Levels

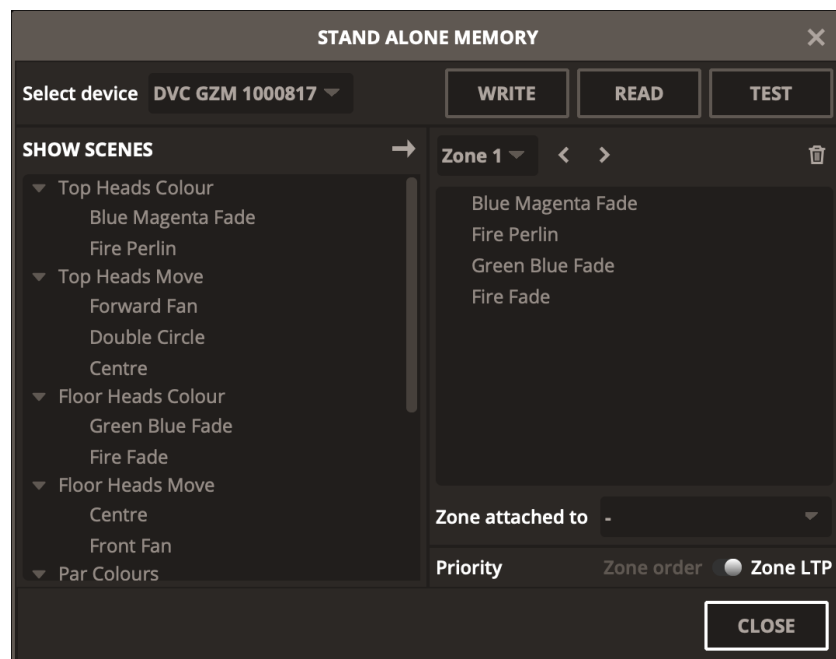
Sie können den Bildschirm mit den DMX-Pegeln über das Dropdown-Menü "Hilfsmittel" aufrufen. Hier sehen Sie alle DMX-Werte, die von Ihrem Daslight 5-Projekt in Echtzeit erzeugt werden. Falls etwas nicht so funktioniert wie erwartet, lässt sich hier oft schnell der Fehler identifizieren.



7.4. Stand-Alone-Betrieb

Szenen aus einer Daslight 5-Show können auf ein kompatibles DMX-Interface übertragen werden und dann im Stand-Alone-Betrieb laufen, ohne dass ein eingeschalteter Computer angeschlossen sein muss. Dies ist nützlich als Backup, für Notfall-Szenen, kleinere Shows oder architektonische Installationen, bei denen kein PC oder Mac benötigt wird. Die Stand-Alone-Funktionen variieren je nach angeschlossenem Interface. Einige Interfaces können z.B. mehrere Szenen gleichzeitig abspielen, während andere auf eine Szene zur gleichen Zeit beschränkt sind. Weitere Funktionen sind Kalender-Auslösung und SD-Kartenspeicher für die Wiedergabe größerer Lichtshows. Das Fenster "Stand Alone" kann über das Menü "Hilfsmittel" aufgerufen werden.

Bitte beachten Sie, dass Sie zur Nutzung/Ansteuerung von Art-Net immer auch einen laufenden PC benötigen!



Erstellen einer eigenständigen Show

Eine Stand-Alone-Show kann nach Auswahl eines angeschlossenen Stand-Alone-kompatiblen Interfaces aus dem Dropdown-Menü "Select device" in der oberen linken Ecke des Fensters erstellt werden. Eine Liste aller erstellten Szenen und Bänke in Daslight 5 erscheint auf der linken Seite. Szenen können dem Stand Alone Modus entweder per Drag & Drop zugewiesen werden, indem Sie sie einfach nach rechts ziehen, oder indem Sie die Szenen auf der linken Seite auswählen und dann auf den "Pfeil nach rechts" oben rechts von der Liste klicken. Sie können eine Szene aus Ihrer Stand-Alone-Show entfernen, indem Sie sie in der rechten Liste auswählen und dann auf die kleine Mülleimer-Schaltfläche in der oberen rechten Ecke der Liste drücken.

Bei Setups mit mehreren Gerätegruppen können Sie die Zone auswählen, zu der Sie die Szene(n) hinzufügen möchten, indem Sie die Zone aus dem Dropdown-Menü "Zone" oben links in der rechten Liste wählen. Fügen Sie sowohl der Zone 1, als auch der Zone 2 eine Szene hinzu, können beide Szenen gleichzeitig abgespielt werden - vorausgesetzt, sie steuern nicht dieselben Kanäle.

Über das Dropdown-Menü "Zone attached to" können Sie auswählen, welche in Daslight festgelegte Gerätegruppen von den Szenen der aktuellen Zone angesprochen werden sollen. Um mehrere Szenen gleichzeitig zu aktivieren, müssen Sie diese Zuordnung trennen, also z.B. Zone 1 andere Gerätegruppen zuordnen als Zone 2. Sie tun dies, indem Sie das Kontrollkästchen der gewünschten Gruppe aktivieren oder deaktivieren. Hinweis: Wenn Sie in diesem Dropdown-Menü keine Gruppen auswählen, hat das Gerät im Stand-Alone-Modus keine DMX-Ausgabe.

Priority Zone order ☒ Zone LTP

Falls eine Gerätegruppe mehreren Zonen zugeordnet ist (dies ist übrigens die Standard-Einstellung), können Sie über Prioritäten bestimmen, welche Zone Vorrang hat. Hier gibt es zwei Möglichkeiten:

1. **Reihenfolge der Zonen:** Dies bedeutet, dass eine niedriger nummerierte Zone (z.B. Zone 1) Vorrang vor einer höher nummerierten Zone (z.B. Zone 2) hat.
2. **Zone LTP:** LTP ist eine Abkürzung für "Last Takes Priority". Das bedeutet, dass die zuletzt ausgewählte Szene Vorrang hat, unabhängig von der Nummerierung der Zonen.



Sobald die Stand-Alone-Show erstellt, bzw. in der rechten Liste abgelegt wurde, klicken Sie auf "**Schreiben**", um die Show auf Ihr Gerät zu übertragen. Weitere verfügbare Schaltflächen sind:

1. **Schreiben:** Sobald die Stand-Alone-Show wie gewünscht eingerichtet ist, drücken Sie "Schreiben", um die Show auf das Gerät zu schreiben.
2. **Lesen:** Liest die auf dem Gerät gespeicherte Show und lädt sie in Daslight 5. Beachten Sie, dass bei Geräten mit begrenztem Speicher nur die wichtigsten Informationen gespeichert werden; z.B. werden die Szenennamen möglicherweise nicht mit abgerufen. Generell sollten Sie das Auslesen des Speichers nur bei Verlust der entsprechenden .dvc-Datei verwenden.
3. **Test:** Schaltet die DMX-Schnittstelle vorübergehend in den Stand-Alone-Modus, damit die Stand-Alone-Show getestet werden kann. Drücken Sie "Stop", um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Springen und Schleifenbildung

Eine Szene kann so eingestellt werden, dass sie eine bestimmte Anzahl von Schleifen durchläuft und dann zu einer anderen Szene springt. Diese Einstellungen finden Sie im Fenster "Erweiterte Eigenschaften" der Registerkarte "Steuerung" der Szene.

Auslösung per Trockenkontakt-Anschluss

Szenen können auch über die Trockenkontakt-Anschlüsse des DMX-Interface ausgelöst werden. Der Anschluss wird über die Funktion "Ports Mapping" im Dropdown-Menü "Mappings" im Startmenü von Daslight 5 eingerichtet. Mehr dazu im Kapitel [5.5. Zuordnung der Trockenkontaktanschlüsse](#).

Zeitliche Auslösung

Einige DMX-Interfaces enthalten eine Uhr und einen Kalender, so dass eine Szene automatisch zu einer bestimmten Tageszeit oder an einem bestimmten Tag oder Datum aufgerufen werden kann, wenn sich das Gerät im Stand-Alone-Modus befindet. Um einer Szene einen Zeitauslöser hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Szene im Stand Alone-Fenster von Daslight und wählen "Zeitauslöser".

Es gibt 3 Möglichkeiten, eine Szene auszulösen:

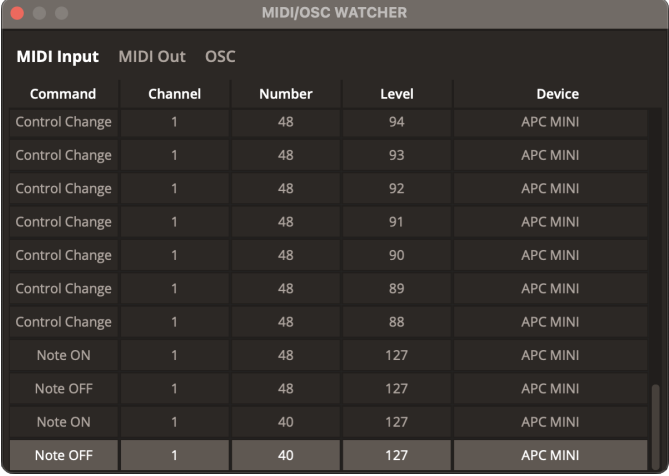
1. **Festgelegte Zeit:** Legen Sie eine Tageszeit fest, zu der eine Szene ausgelöst wird.
2. **Zeitfenster wiederholen:** Wiederholen Sie eine Szene mehrmals zwischen einer Start- und einer Endzeit (wenn Sie eine Szene auf "Immer Schleife" eingestellt haben, wird diese Funktion die Szene neu starten).
3. **Sonnenzeit:** Löst (bei der Nutzung eines kompatiblen Geräts) eine Szene bei Sonnenaufgang und Sonnenuntergang aus. Bitte prüfen Sie zudem in der Anwendung "Hardware-Manager", ob die Standorteinstellungen korrekt sind.

Standardmäßig wird die Zeiteinstellung jeden Tag ausgelöst. Dies kann auf nur 1 Tag pro Jahr (z. B. wenn Sie Ihre Lichter am St. Patricks Day auf grün stellen möchten) oder jeden Tag zwischen 2 Daten geändert werden. Sie können auch eine Szene auswählen, die an einem bestimmten Wochentag oder an bestimmten Wochentagen zwischen zwei Daten ausgelöst wird. Die Wochentage finden Sie am unteren Rand des Auswahlfeldes für das Datum.

Hinweis: Es ist nicht möglich, über den Kalender eine Zeit zum **Ausschalten** einer Szene festzulegen. Die Szene bleibt so lange aktiviert, bis eine andere ausgelöst wird. (Abhilfe schafft hier jedoch eine einfache "leere" Szene, die dann zum automatischen Ausschalten aktiviert wird.)

7.5. MIDI/OSC-Überwachung

Analog zu “DMX-Pegel” können Sie mit dem Werkzeug MIDI Watcher alle MIDI-Eingangsmeldungen, die Daslight empfängt (MIDI In), sowie alle MIDI-Befehle, die Daslight sendet (MIDI Out), in Echtzeit verfolgen. Sobald ein MIDI-Befehl gesendet wird, wird er in der Liste angezeigt. Sie sehen den Befehlstyp, den Kanal, die Nummer, den Pegel sowie das Gerät, von bzw. an das der Befehl gesendet wird.



The screenshot shows a window titled "MIDI/OSC WATCHER" with three tabs: "MIDI Input", "MIDI Out", and "OSC". The "MIDI Input" tab is active, displaying a table with the following data:

Command	Channel	Number	Level	Device
Control Change	1	48	94	APC MINI
Control Change	1	48	93	APC MINI
Control Change	1	48	92	APC MINI
Control Change	1	48	91	APC MINI
Control Change	1	48	90	APC MINI
Control Change	1	48	89	APC MINI
Control Change	1	48	88	APC MINI
Note ON	1	48	127	APC MINI
Note OFF	1	48	127	APC MINI
Note ON	1	40	127	APC MINI
Note OFF	1	40	127	APC MINI

Hier können Sie auch alle eingehenden OSC-Meldungen überwachen, indem Sie auf die Registerkarte OSC klicken. Hier können Sie die Adresse, den Typ, den Wert und das Gerät der OSC-Nachrichten sehen.

7.6. Erstellen eigener Profile im Profil Builder

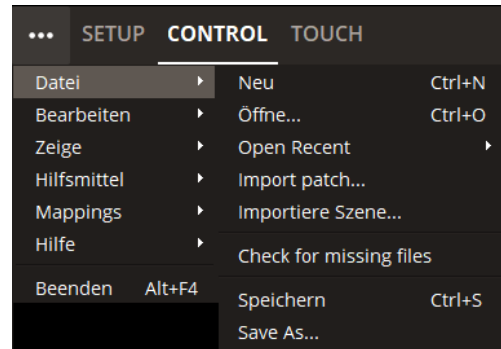
Über das Dropdown-Menü “Hilfsmittel” können Sie auf die [Website des Profile Builder](#) zugreifen. Sie wird dann in einer neuen Registerkarte Ihres Standard-Browsers geöffnet. Auf der Profile Builder-Website können Sie Ihre eigenen benutzerdefinierten Geräteprofile (Fixtures) erstellen, auf die Sie später im Setup-Bildschirm in der Bibliothek “Cloud” zugreifen können (siehe Kapitel [3.2 Hinzufügen von Geräten](#)). Es ist auch möglich, unsere “offizielle” Gerätebibliothek zu durchsuchen, ein dort gefundenes Profil zu duplizieren und Anpassungen für die persönliche Nutzung vorzunehmen.

7.7. Weitere Komponenten des User-Interface

Speichern und Öffnen

Im Dropdown-Menü "Datei" finden Sie einige Optionen für die Projektverwaltung.

- **Neu:** Öffnet ein neues, leeres Projekt. Sie werden vorab gefragt, ob Sie alle Änderungen am aktuellen Projekt speichern möchten.
- **Öffnen:** Öffnet das Dateiverzeichnis Ihres Computers. Suchen Sie die gewünschte .dvc-Datei, die Sie öffnen möchten. Auch hier erscheint die Abfrage, ob Sie vorher speichern möchten.
- **Zuletzt geöffnet:** Zeigt eine Liste der zuletzt geöffneten Projekte an; wählen Sie eines zum Öffnen aus. Auch hier erscheint die Abfrage, ob Sie vorher speichern möchten.
- **Fixture-Setup importieren:** Öffnet ein .dvc-Projekt, importiert aber nur den SETUP-Bildschirm (Fixtures).
- **Szenen importieren:** Öffnet ein .dvc-Projekt, importiert aber nur den Bildschirm "Steuerung" (Szenen). Hinweis: Falls Sie nur bestimmte Szenen aus einem anderen Projekt importieren möchten, löschen Sie in diesem zuvor bitte alle anderen Szenen und speichern die "abgespeckte" Datei unter einem neuen Dateinamen.
- **Fehlende Dateien suchen:** Prüft das Projekt auf fehlende Dateien (z. B. eine Audiodatei innerhalb einer Super Scene).
- **Speichern:** Speichert das aktuelle Projekt unter dem bereits eingestellten Dateipfad.
- **Speichern unter:** Speichert eine Kopie des aktuellen Projekts in einem benutzerdefinierten Dateipfad und - falls gewünscht - unter einem neuen Dateinamen.

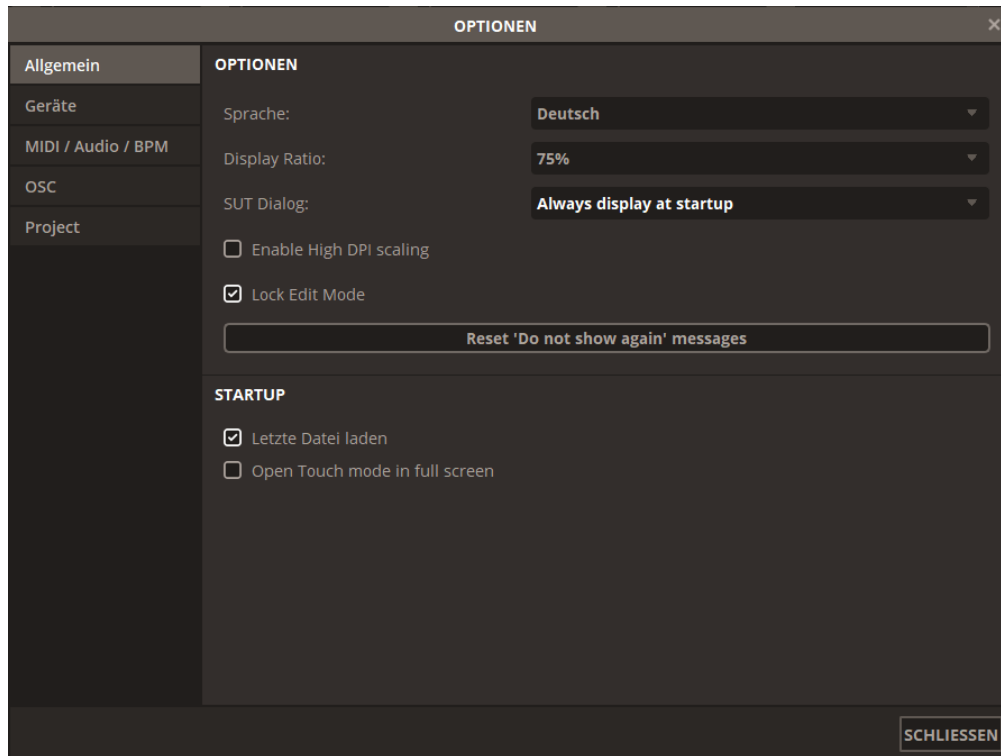


Allgemeine Einstellungen

Auf der Registerkarte "Allgemein" des Fensters "Einstellungen" (zu finden unter "Bearbeiten") können Sie die folgenden Optionen einstellen:

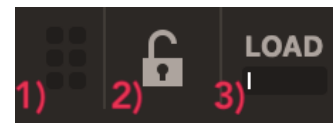
- **Sprache:** Legt die Sprache für die Software fest.
- **Darstellungsgröße:** Passt das Anzeigeverhältnis für unterschiedliche Bildschirmauflösungen an.
- **SUT-Dialog:** Wählen Sie, wann der SUT-Dialog erscheint (wenn Sie ein DMX-Gerät anschließen).
- **Remote Instance Name:** Gibt den Namen an, der in der Daslight Remote App als Name der Instanz angezeigt werden soll.
- **EDIT-Modus sperren:** Der Bearbeitungsmodus wird standardmäßig gesperrt. (Wenn deaktiviert, springt Daslight 5 automatisch auf "LIVE", sobald eine Szene gestartet wird.)

- **"Nicht mehr anzeigen"-Meldungen zurücksetzen:** Alle Meldungen, die als "nicht mehr anzeigen" markiert wurden, werden wieder angezeigt.
- **Letzte Datei laden:** Beim Öffnen der Software wird standardmäßig auch die letzte Datei geöffnet.
- **Touch-Modus immer als Vollbild öffnen:** Beim Starten der Software wird der Touchscreen im Vollbildmodus geöffnet.



Andere UI-Funktionen

In der oberen rechten Ecke Ihres Daslight 5-Fensters sehen Sie sechs kleine dunkle Quadrate in zwei Spalten zu je 3. Dies ist die sogenannte "Eingabeanzeige". Jedes Quadrat zeigt eine Art von Eingang zu Daslight 5 an. Wenn Sie z.B. einen MIDI-Controller mit Daslight verbunden haben und die Software eine MIDI-Meldung empfängt, leuchtet das mittlere linke Feld auf. Wenn Daslight 5 eine Keyboard-Meldung empfängt, wird das obere linke Feld aktiviert usw.



Direkt rechts neben der Eingabeanzeige befindet sich die Schaltfläche "Sperren". Wenn Sie diese auswählen, sehen Sie die Möglichkeit, jeden der Bildschirme in Daslight 5 zu sperren (Setup, Control & Touch). Sie können auch ein benutzerdefiniertes Passwort festlegen, um sicherzustellen, dass keine dauerhaften Änderungen an Ihrer Show versehentlich vorgenommen werden.

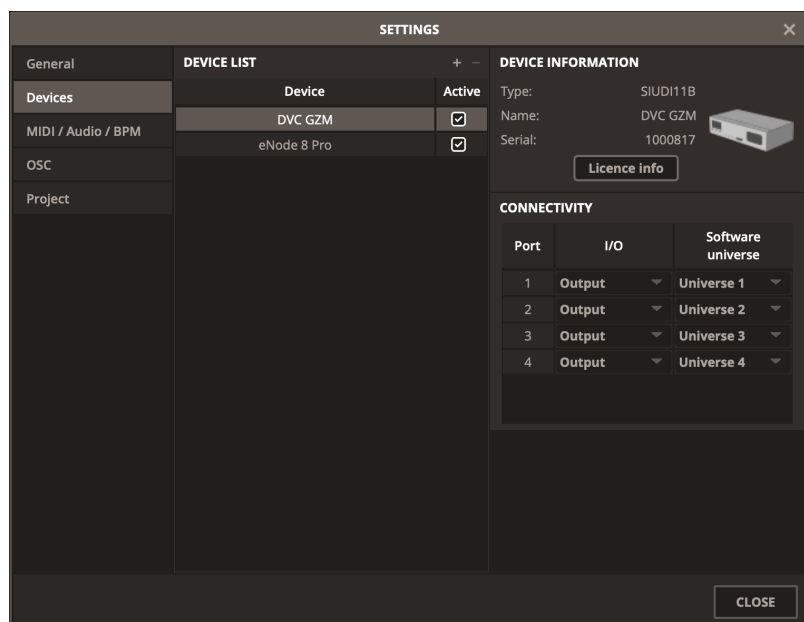
Rechts neben der Sperrtaste sehen Sie die Anzeige "LOAD". Damit wird die CPU-Auslastung von Daslight 5 während der Nutzung überwacht - je mehr sich der Balken füllt, desto höher ist die CPU-Auslastung.

7.8. DMX- und Art-Net Geräte

DMX-Geräte

Daslight 5 ist in der Lage, DMX-Signale von mehreren verschiedenen Geräten gleichzeitig zu senden und zu empfangen. Diese können im Fenster Einstellungen > 'Geräte' konfiguriert werden. Zu den kompatiblen Schnittstellen gehören:

- DVC Gold, DVC GZM und DVC FUN (neueste Modelle)
- DVC Fun (älteres Modell)
- Licht-Reiter LR512
- Sushi-Z1 und Sushi-DS
- MyDMX 3, MyDMX GO und MyDMX Buddy
- Cameo DVC Pro und Cam DVC
- BeamZ USB und USB Wifi
- Andere SUT-kompatible Nicolaudio-Geräte
- Art-Net-Geräte (ein kompatibles Daslight-Gerät muss angeschlossen sein, um den Art-Net-Ausgang zu aktivieren)



Die verfügbaren Geräte werden in der Mitte des Einstellungsfensters aufgelistet, zusammen mit dem Kontrollkästchen "Active". Die Kästchen zeigen an, welche Geräte derzeit von Daslight verwendet werden.

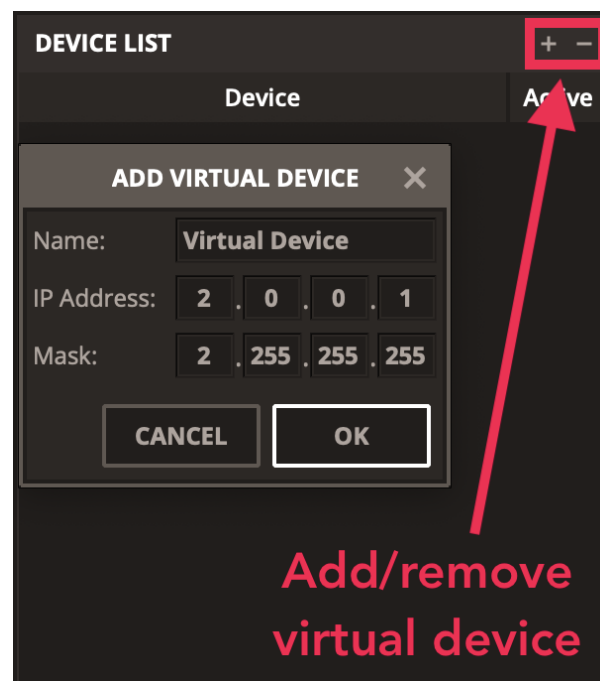
Auf der rechten Seite werden weitere Informationen zum ausgewählten Gerät angezeigt: Der Verbindungstyp, die Seriennummer, das zugewiesene DMX-Universum und ob ein Universum als Eingang oder Ausgang eingestellt ist.

Art-Net Geräte

Daslight 5 kann DMX über Art-Net senden - ein kompatibles, angeschlossenes SUT-Gerät und eine gültige Art-Net-Lizenz ist dabei Voraussetzung. Art-Net-Geräte werden wie USB- und Ethernet-Geräte automatisch erkannt und in der Mitte des Einstellungsfensters angezeigt. Das Software-Universum kann dem entsprechenden Art-Net-Universum auf der rechten Seite zugeordnet werden.

Standardmäßig sendet Daslight die Art-Net-Daten an die IP-Adresse des Art-Net-Geräts. Nachrichten können auch über das gesamte Netzwerk gesendet werden, indem Sie auf das Kontrollkästchen "Senden" klicken.

Art-Net-Geräte können auch manuell hinzugefügt werden, indem Sie auf die Schaltfläche "+" ("Virtuelles Gerät hinzufügen") in der oberen rechten Ecke des Fensters klicken und dann den Namen, die IP-Adresse und die Maske eingeben. Sie können das ausgewählte virtuelle Gerät entfernen, indem Sie auf die Schaltfläche "-" klicken.



Bitte beachten Sie, dass Art-Net nur in Verbindung mit einem PC/Mac genutzt werden kann und nicht im Stand-Alone-Modus.