

DEUTSCHE GEBRAUCHSANWEISUNG

DASLIGHT and DASLIGHT Logo sind registrierte Marken und Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Garantie und beschränkte Haftung

Im Allgemeinen ist der Hersteller nicht für Produktbeschädigungen oder Verlust von Daten verantwortlich, verursacht durch Naturkatastrophen, Feuer, statische Entladung, Mißbrauch, Überspannung, Vernachlässigung, ungeeignete Handhabung oder Installation, unerlaubte Reparatur, Änderung oder Unfall.

Der Hersteller ist nicht für irgendwelche speziellen, zufälligen oder Folgeschäden verantwortlich, selbst wenn von der Möglichkeit davon im voraus informiert wird. Ausserdem ist folgendes von der Garantie ausgeschlossen:

- Beschädigungen oder Probleme, die sich aus Mißbrauch, Unfall, Änderung oder falschem elektrischem Strom oder Spannung ergeben.
- Any products tempered-with.
- Any products without a serial number label.
- Consumable items delivered with or in the equipment.

Warnings and Safety Instructions:

Caution

Disconnect the power supply (/ USB) cable before opening the unit.

To prevent fire or shock hazard, do not expose the unit to rain or moisture. Use of this product is for personal use only. Copying CDs or loading pictures files for sale or other business purposes is or may be a violation of copyright law. Copyrighted material, works of art, and/or presentations may require prior authorization. Please be aware of all such applicable laws concerning the recording and use of such in your country and jurisdiction.

Copyright Notice:

This document may not, in whole or part, be copied, photocopied, reproduced, translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent, in writing, from DASLIGHT. Specifications are subject to change without notification. Errors and omissions accepted. Images and illustrations may not always match DASLIGHT contents. All rights reserved.

This software is registered at **Agence pour la Protection des Programmes**, 119, avenue de Flandre, 75019 Paris, France. In France, it is protected by an **Intellectual Property Code** and abroad by international legislation and Copyright Acts. Violation of any rights is considered as an infringement of a patent and is consequently punishable by law in France.(Art. L. 335-2 in French Intellectual Property Law)

The APP is commissioned by the property owner to take legal action against any unauthorized copy or use. This software shall not be duplicated, adapted or altered, nor shall the literature associated with the product even if such actions are required to actually use it in compliance with its intended purpose. The author is entitled to correct errors and to decide on the specific legal steps to be taken against any of the afore-mentioned offences. The code of this software shall not be reproduced or cracked even if such action is indispensable to obtain the data required to make the software inter-operational with other software programs. Such data can be obtained from the copyright-holder under the provisions described in his / her catalogue. The end-user is only allowed to save a copy of this software and is responsible for the physical safety of it.

We shall not be held responsible for any error or omission in this user manual and any consequential damages.

INHALTSVERZEICHNIS:

PRÄSENTATION	4
<i>Die DMX Lighting Control Software, die selbst für Anfänger geeignet ist</i>	4
<i>Gebrauchsanleitung</i>	4
<i>In der Gebrauchsanleitung verwendete Äußerungen</i>	4
<i>Das Packet enthält</i>	4
<i>Mindestanforderungen</i>	5
USB DRIVER UND SOFTWARE INSTALLATION	5
<i>USB / DMX und Stand-Alone USB / DMX Interfaces</i>	5
<i>USB Installation</i>	5
<i>Software Installation vom Set-Up-Fenster</i>	7
<i>Software Installation von der CDRom</i>	7
SCHNELLE SHOW-GESTALTUNG	8
<i>Setup Seite</i>	9
<i>Einfügende Geräte</i>	9
<i>Konventionelles Licht einfügen</i>	10
<i>Geräte löschen</i>	10
<i>Scene Page</i>	11
<i>Szenen-Optionen (Programme)</i>	12
<i>Step-Optionen (Szenen)</i>	13
<i>Der Gebrauch von Schritten</i>	13
<i>Fade-Time und Wartezeit</i>	14
<i>Kreieren eines Zyklus (Sequenzen)</i>	14
<i>Szenenmodifikation und Kreation</i>	15
<i>Live Page</i>	16
<i>Live Page Optionen</i>	17
<i>AUTO / LTP / HTP Optionen</i>	17
<i>Live Effekte</i>	18
<i>Einen Effekt kreieren</i>	19
<i>Den Inhalt eines effects editieren</i>	19
<i>Einen Effekt speichern</i>	20
<i>Einen Effekt löschen</i>	21
<i>Effekt-Optionen</i>	21
<i>Sound to light, scene audio BPM sync.</i>	22
<i>Manual Sound To Light, Manual Audio BPM Sync.</i>	22
<i>Virtuelle Szenen und virtuelle Auslösung</i>	23

<i>Live-Szene Optionen</i>	23
STAND ALONE MODE UND STAND ALONE INTERFACE	24
<i>Stand Alone Mode</i>	24
<i>Externe Kontakte im Stand Alone Interface</i>	25
TRICKS & TIPS	27
<i>Vorbeugende Maßnahmen</i>	27
<i>3-PIN XLR</i>	27
<i>Kanaleinstellungen in der Setup Page</i>	27
<i>Gruppenkonfiguration</i>	29
<i>Shortcuts in der Setup Page</i>	30
<i>Das Pan & Tilt Fenster</i>	30
<i>Kreation von geometrischen Figuren</i>	31
<i>Kanalmodifikation im Cursor-Window</i>	32
<i>Cursor Window Optionen</i>	32
<i>Hauptmethode</i>	33
<i>Shortcut-Tastatur Methode</i>	33
<i>Voreinstellungsmethode</i>	33
<i>Shift und Fx Gruppenmethode</i>	34
<i>Wie man Geräte-Adressen modifiziert</i>	34
MENU OPTIONS	35
<i>Pan & Tilt Shortcut und Szenen-Button Priorität</i>	35
<i>Live Only Funktion</i>	35
<i>Speichern Sie Ihre Show automatisch</i>	36
FORTGESCHRITTENE SHORTCUTS	36
SCANLIBRARY EDITOR	39
EASY VIEW 3D SOFTWARE	39

Die DMX Lighting Control Software, die selbst für Anfänger geeignet ist

Diese Software wurde für Benutzer entwickelt, für die ein einfacher Gebrauch, optimale Power und ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis am wichtigsten ist. Es wurde programmiert, um beste Arbeitsbedingungen anzubieten und Shows mit Leichtigkeit entwerfen zu können. Für diejenigen, die ohne Computer arbeiten wollen, ist es ebenso im Stand-Alone-Mode verfügbar.

Wegen seiner einfachen Bedienung kombiniert mit dem sehr guten Preis bietet es viele Vorteile...

Gebrauchsanleitung

Speziell für alle Benutzer geschrieben, beschreibt dieses Handbuch alle Funktionen der Software von A bis Z. Es soll alle Ihre Fragen betreffs der Bedienung beantworten und es wird Ihnen helfen, exzellente Fähigkeiten dank seiner Tips und Tricks, sowie fortgeschrittener Shortcuts zu erwerben.

Die schrittweise Erklärung wird es Ihnen ermöglichen, in nur kürzester Zeit die Software vollständig nutzen zu können! Diese Software wurde hergestellt, so dass Sie die Software auch ohne Gebrauchsanleitung betreiben können.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen!

In der Gebrauchsanleitung verwendete Äußerungen

Wörter wie Szene, Programm und Sequenz werden hauptsächlich in technischen Beschreibungen oder Spezifizierungen von traditionellen Konsolen verwendet.

Äquivalenz-Index

KONSOLE	SOFTWARE
SZENE	SCHRITT
PROGRAMM	SZENE
SEQUENZ	ZYCLUS

Das Packet enthält

- Eine mehrsprachige Gebrauchsanleitung
- Eine Software-Installations-CDROM.
- Einen USB-DMX 512 Out Interface mit 3 XLR Pin
- Ein USB Wire

Mindestanforderungen

- Laptop oder Desktop PC mit einem freien USB Anschluß
- Windows 98, ME, 2000, XP oder eine ähnliche Version
- 800x600 Screen Resolution (1024x768 werden empfohlen)
- 64 MB Speicherplatz (256MB werden empfohlen)
- Clock Frequency: 300 MHz (800 MHz werden empfohlen)
- 8 MB Videospeicher (64MB werden empfohlen)
- DirectX 9 oder eine aktuellere Version

USB DRIVER UND SOFTWARE INSTALLATION

Die USB Standards definieren genauso einen neuen Typ der Serienkommunikation wie einen neuen Anschlußtyp. Es wurde 1997 eingeführt und hat sich seit 1999 ausgebreitet. Es bietet viele Vorteile gegenüber früheren Standards. Zum Beispiel erlaubt es Ihnen anhand eines Verbindungskabels einige Geräte anzuschließen und mehrere von ihnen zu verbinden. **Plug and Play** wurde ebenso ermöglicht.

Unser USB-DMX Interface ist eine Weltneuheit. Die USB Protokoll-Spezifizierungen und DMX 512 für Ausgänge werden hoch geachtet. Es wird direct durch einen USB Anschluß betrieben und kontrolliert alle 512 potentiellen Kanäle der DMX Line.

USB / DMX und Stand-Alone USB / DMX Interfaces

Die Interfaces nutzen das DMX 512 Protokoll, um Lichtgeräte zu lenken. Dieses Protokoll ist universal und bietet viele Vorteile, spezifischer als wenn es viel Informationsmaterial durch ein einziges Kabel befördert. Interfaces haben einen 3-Pin XLR-Typ Ausgang.

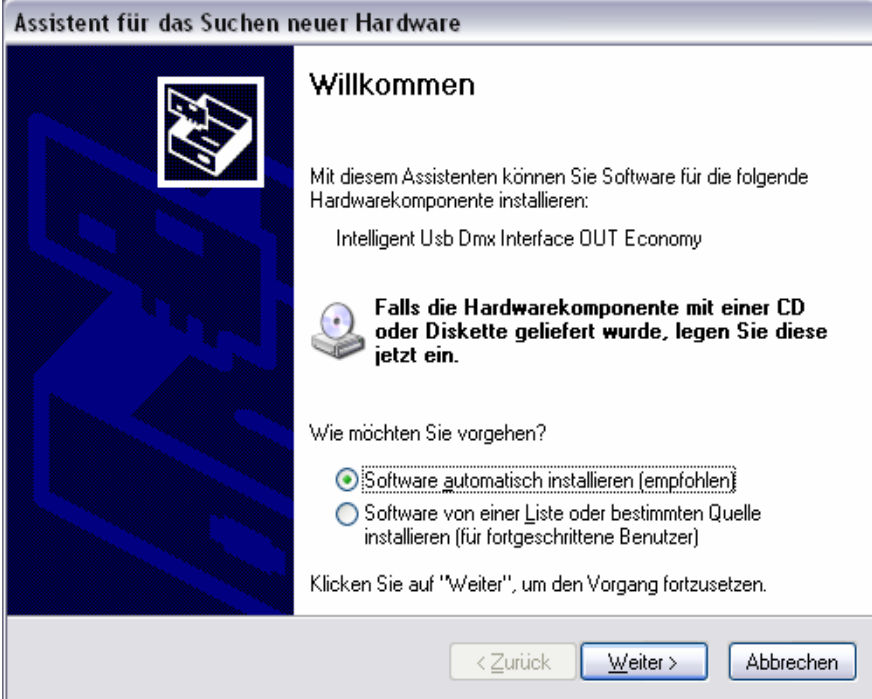
Der Stand-Alone USB / DMX 512 ist mit einem internen Speicher ausgestattet, welcher es dem Benutzer ermöglicht ohne einen PC im Stand-Alone-Mode zu arbeiten, im Fall eines PC-Ausfalls oder bei spezifischem Gebrauch.

USB Installation

Das USB Interface ist voreingestellt und betriebsbereit. Wenn Sie es zum ersten Mal benutzen, ist es notwendig, den USB Treiber zu installieren. Tatsächlich werden die notwendigen Dateien, um das Interface zu nutzen, bei der Erstanwendung in Ihren PC installiert, egal ob Sie einen Laptop oder einen Computer benutzen.

Um das USB Interface zu installieren, verbinden Sie es einfach mit Ihrem PC, selbst wenn es eingeschaltet ist. Ihr Computer wird jedes neues Gerät automatisch finden und Sie werden dazu aufgefordert, den Treiber zu laden (mit einem Windows-Assistenten).

Wenn Sie Windows XP benutzen, wird dieser Assistent angezeigt:



Werfen Sie die CDRom in Ihren PC ein und klicken Sie auf "Next". Windows wird den passenden Treiber automatisch finden.



Obwohl Microsoft diesen Treiber nicht numerisch registriert, existiert keine Gefahr der Interface und Windows Contention. Klicken Sie auf "Continue" und installieren Sie den Treiber.



Jetzt sind Sie dran! Ihr USB-DMX ist nun betriebsbereit!

Wenn dieses Fenster nicht erscheint oder falls andere Probleme auftreten, kontaktieren Sie bitte Ihren Händler.

Interface Name im Windows-Device-Manager.

Intelligent USB DMX Interface OUT

Interface mit
Stand-Alone-Mode

**Intelligent USB DMX Interface OUT
Economy**

Normaler Interface

Software Installation vom Set-Up-Fenster

Werfen Sie die CDRom ein. Die **CD-Rom Set-Up** Dialog-Box erscheint automatisch auf dem Bildschirm.

Egal, welches Betriebssystem Sie nutzen, vorm Setting-Up der Software auf Ihren Computer muss zuerst die DAS-OCX Software installiert werden. Um das zu machen, klicken Sie einfach auf „DAS-OCX“, um die Installation zu starten.



DAS OCX ist kein Softwareprogramm als solches und kann nicht installiert werden. Betrachten Sie es einfach als ein Plug-In Gerät, der den Gebrauch von Microsoft Active-X Technologie – Features der Software ermöglicht.

Sobald DAS-OCX installiert wurde, führen Sie die Software Installation ein. Klicken Sie auf den Software-Icon, um die Softwareinstallation zu starten.

Sobald die Installation beendet ist, können Sie die Software einfach starten, indem Sie auf den Windows “**Start**” Button klicken. Wählen Sie **Software** im dem Startprogramm **Start** und klicken Sie auf den Software Icon.

Software Installation von der CDRom

Die Software-Programme sollen manuell installiert werden, falls das **CdRom Set-up** Window nach dem Einwerfen der CDRom zu scheitern scheint.

Um das zu machen, starten Sie vom Windows-Browser, um auf den Inhalt zuzugreifen. Dann öffnen Sie das **DAS-OCX** Verzeichnis und doppelklicken auf **DAS-OCX.EXE**, um die Installation zu starten.

Sobald **DAS-OCX** installiert wurde, setzen Sie fort und installieren Sie die Software. Öffnen Sie das **Software** und **Disk1** Verzeichnis in der CDRom und doppelklicken Sie auf **Setup.exe**, um die Installation zu starten.

SCHNELLE SHOW-GESTALTUNG

Diese Software ist hauptsächlich aus 3 aktiven Seiten zusammengesetzt. Jede Seite entspricht einem unentbehrlichen Schritt, wenn immer Sie eine Show schaffen wollen. Diese Schritte können wie folgt zusammen gefasst werden:

- Setting Up Work-Space und Geräte (**Setup** 1)
- Eine Show und Szenen teilweise programmieren und schaffen (**Scene** 2)
- Live retuschieren, verbessern und testen (**Live** 3)

Sie werden die Tool-Optionen an der Oberseite des Fensters finden. Diese Optionen sind ständig aufrufbar. Sie können:

- ein **neues** Projekt kreieren (**CTRL + N**).
- ein bereits existierendes Projekt **öffnen** (**CTRL + O**).
- ein aktuelles Projekt **speichern** (**CTRL + S**).
- **das Fader Window zeigen**
- das **Gruppen-Konfigurations** Window zeigen
- den **3D Easy View** Viewer zeigen
- den **Audio Analysis** BPM Kalkulator starten
- die **Scanlibrary** Software starten

The screenshot displays the software interface with the following elements:

- Menu Bar:** File, Fenster, Optionen, Live, Sprache, ? HILFE ?
- Tool Icons:** A row of icons for file operations and a large '4)' icon.
- Left Panel (Hilfsmitt...):** Three main sections: '1) Setup' (gear icon), '2) Szene' (orange icon), and '3) Live' (blue icon). Below these are icons for '6)' (wrench), '7)' (screwdriver), and '8)' (trash can).
- Device Configuration:** 'Gerätebezeichnung' field with 'm01', 'Adresse : 1', and a numeric keypad showing '1234567890'. A '10)' label is placed near the 'Kanal Einstellungen' button.
- Device List:** A list of devices with addresses and names, including '1-18 <a>"m01"- moving head - (F1,F2)', '19-36 <z>"m02"- moving head - (F1)', and '82-84 <>"04"- led - (F2) - Matrix 1'. A '9)' label is placed near the '82-84' entry.
- Fader Window (Schieberegler Fenster):** A grid of 29 faders. The top row is labeled with device names: X, Y, µX, µY, Cy, Ma, Ye, Ir, Zo, Di, Co, Go, Ro, Sh, Go, Ro, Pr, Ro, X, Y, µX, µY, Cy, Ma, Ye, Ir, Zo, Di, Co. The bottom row is labeled with channel numbers 1 to 29. A '5)' label is placed in the center of the fader grid.

Setup Seite

Die **Setup** Seite ermöglicht es Ihnen, die Software zu konfigurieren und die für eine Show erforderlichen Lichter zu nutzen. Sie können von mehr als 1000 Lichtern wählen, eine von 512 DMX-Adresse zuteilen, einen Fade-Effekt aktivieren oder ausschalten und Tasten-Shortcuts nutzen, um die DMX Kanäle zu kontrollieren.

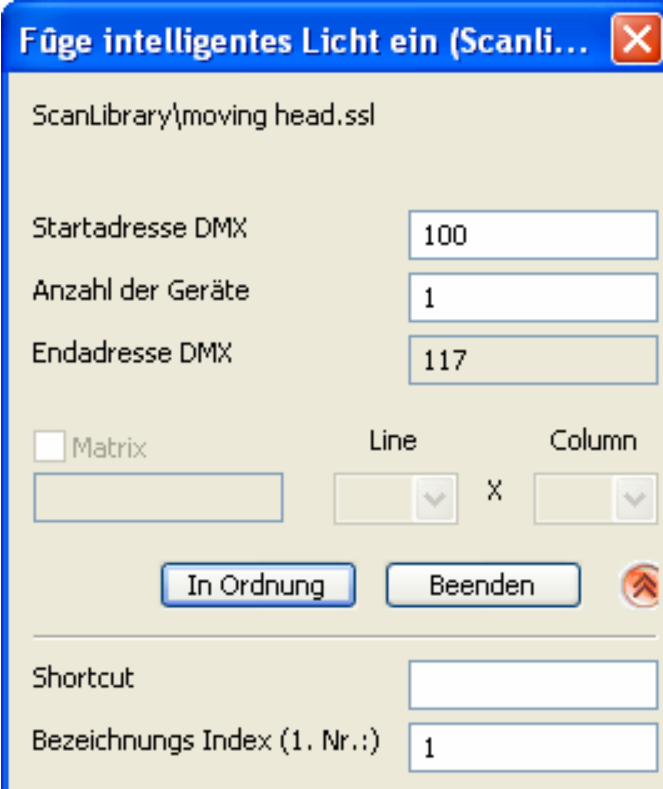
Die Software benutzt die SSL Datenbank, welche zur Zeit die beste Wahl ist. Der ScanLibrary Editor **4)** ermöglicht es Ihnen in ein paar Minuten Ihre eigene Datenbank zu schaffen und der Datenaustausch ist möglich. (Schlagen Sie betreffs der Software-Funktionen in der Onlinegebrauchsanweisung von **ScanLibrary** nach).

Einfügende Geräte

Klicken Sie, um vernünftige Gerätekнопfe einzufügen **6)**. (Scanner, Lyre, Color Changer ...). Dann können Sie die vom Window angezeigte Datenbank, die Sie benötigen, auswählen.

Nachdem Sie ein Gerät aus Ihrer Datenbank gewählt haben, wird eine Dialogbox erscheinen und wird Sie dazu veranlassen , einige Dateien einzugeben:

- **DMX Adressen** der Geräte **starten**
- **Anzahl der Geräte** hinzufügen
- **Tasten-Shortcuts**, um Ihr Licht zu bewegen (Pan-Tilt), DMX Kanäle
- **Index-Nummer**. Bei Nichterscheinenveranlasst die Software 1, was heißt, dass das erste Licht der Nummer 1, das folgende Licht der Nummer 2, etc. zugeteilt wird



Typ in der Information erforderlich und bestätigt.

Sie werden sehen, dass die Referenzen Ihrer Movinglights auf der Parameter-Seite **9)** erscheinen. Nach dem Doppelklick auf eines Ihrer Geräte erscheint eine detaillierte Beschreibung der DMX Kanäle.

Um Ihre Lichter und Geräte zu prüfen, benutzen Sie den Cursor **5)**. Gehen Sie zu den **Cursor Window Optionen** Kapitel, um eine detaillierte Beschreibung von der Arbeitsweise zu haben. Um optimale Resultate zu erlangen, schlagen Sie im **Channel Setting In Set-up Page** Kapitel nach.

Konventionelles Licht einfügen

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, ein oder mehrere DMX Kanäle einzufügen (einen Power-Block, eine Rauchmaschine). Klicken Sie auf den mittleren Button **7)**.

Von der Dialog-Box angezeigt, können Sie folgende Optionen wählen:

- **DMX-Adressen** des konventionellen Lichts **starten**
- **Geräteanzahl**
- **Kanal-Namen**, um zu ihnen zugeteilt zu sein
- **Index Nummer**, um die Start-Index-Nummer Ihrer Geräte zu wählen
Bei Nichterscheinen zeigt die Box **1**.

Füge konventionelles Licht ein

Text Info bei dem hinzufügen von konventionellem Licht

Startadresse DMX: 100

Anzahl der Geräte: 10

Endadresse DMX: 109

Matrix Line Column

In Ordnung Beenden

Kanalbezeichnung: MOTOR|

Bezeichnungs Index (1. Nr.): 1

Typ in der Information erforderlich und bestätigt (OK)

Geräte löschen

Diese Funktion wird dazu verwendet, um ein vernünftiges Gerät oder ein Basic DMX Light vom Parameter-Window **9)** zu löschen. Nachdem Sie das Licht gewählt haben, Rechtsklick **8)** und bestätigen (OK).

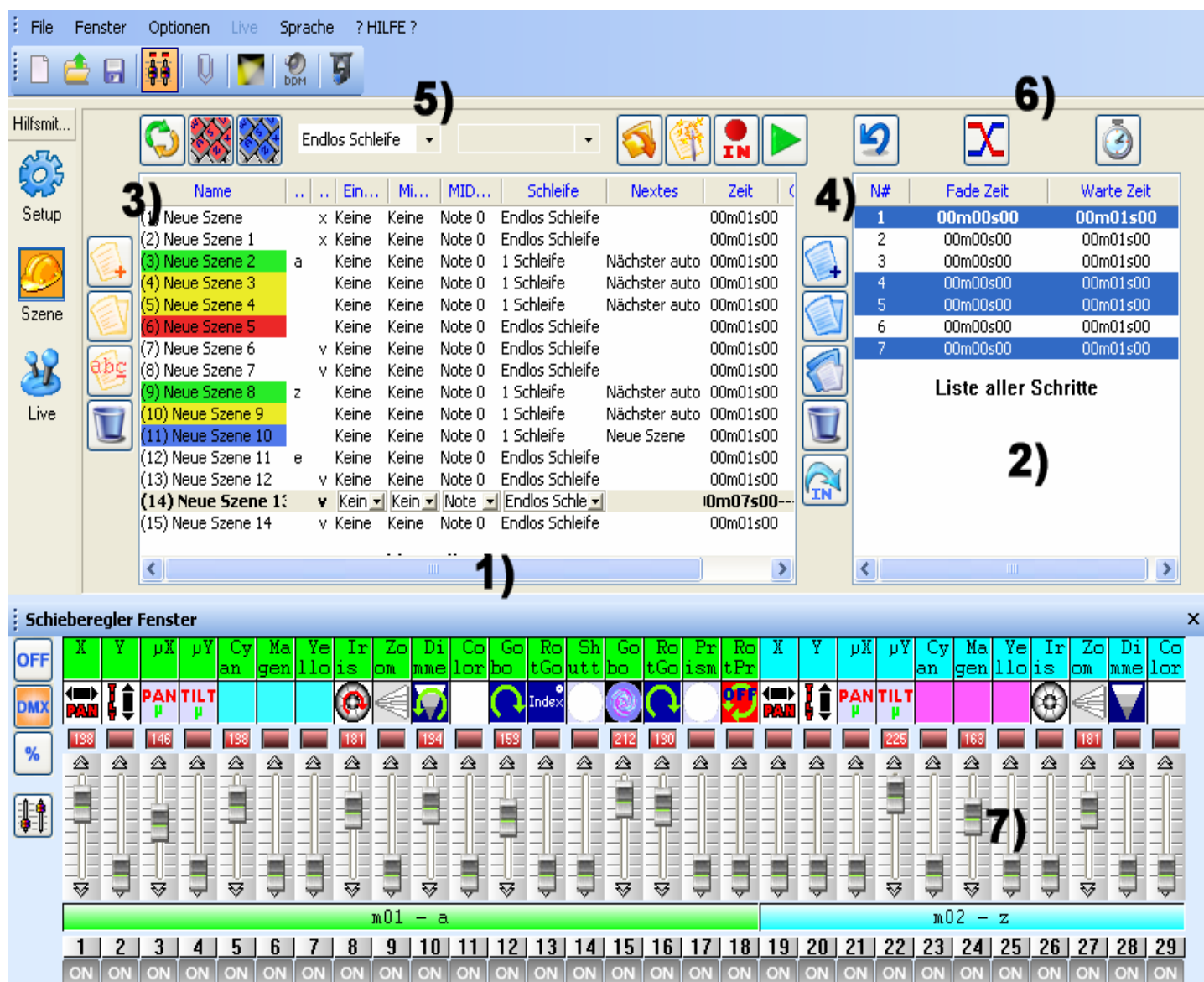


Es ist nur betriebsbereit, wenn ein Gerät an seiner Quelle **9) gewählt wird.
Sie müssen bestätigen.**

Scene Page

Die **Scene Page** ermöglicht es Ihnen, Szenen in kürzester Zeit zu schaffen. Das graphische Interface wurde hergestellt, um so viele Optionen wie möglich anzubieten und ist äußerst einfach im Gebrauch.

Sie können ohne Nachzudenken eine unbeschränkte Anzahl an Szenen kreieren! In jeder Szene ermöglicht Ihnen die Software eine Anzahl an Schritten zu programmieren. Jede von ihnen besitzt eine Fade Time und eine Wartezeit, welche gesetzt werden kann. Indem Sie mehrere Schritte in Reihenfolge schaffen, bilden Sie eine dynamische Szene und sind sogar imstande, eine Anzahl von Loops und danach den nächsten Szenentyp zu setzen oder nicht. Natürlich ist die Anzahl der Shows unbegrenzt: alles, was Sie tun müssen, ist, jede Show in einer spezielle Datei zu sichern.



Sie sind nur einige Klicks davon entfernt, Szenen für Ihre Show zu kreieren. Dank dem Step-To-Step Design und ergonomischer Features ist die Software auch für Anfänger geeignet!

Szenen-Optionen (Programme)

Die **Scene** Page ist in zwei Sektionen geteilt:

- Links **1)**, die **Szenenliste** (Programme).
- Rechts **2)**, die **Schrittliste** (Szenen), die dem Inhalt der Szene entspricht oder alle Schritte einer Szene warden durch gehen.

In der Szenenliste zeigt eine Liste **1)** alle Szenen. In der Toolbar, die unter **3)** aufrufbar ist, können Sie:

- **Eine neue Szene schaffen**. Bei Nichterscheinen ist eine Szene in nur einem Schritt kreiert, wenn alle Kanäle auf Null sind.
- Eine Szene **kopieren**. Bei Nichterscheinen wird die aktuelle Szene kopiert.
- Eine Szene **umbenennen**
- Eine Szene **löschen**

Dank der Szenen-Tools, die sich an der Oberseite von **5)** befinden, können Sie:

- **Die aktuelle Szenenposition wechseln**, das ermöglicht Ihnen zum Beispiel Szene 5 in Position 1 zu stellen
- Zu einer Szene einen **Keyboard Key** bestimmen, was Ihnen ermöglicht, sie live mit Ihrem Keyboard aufzurufen. 2 verschiedenen Szenen können nicht den gleichen Shortcut haben.
- Zu einer virtuellen Szene einen **virtuellen Shortcut** bestimmen, das ermöglicht Ihnen virtuelle Szenen **live** mit einem Keyboard Key zu triggern. Mehrere Szenen können den gleichen Shortcut haben und gleichzeitig oder wechselweise ausgelöst werden.
- Die **Anzahl von Loops** in einer Szene wechseln. Bei Nichterscheinen, loopen die Szenen immer. Sie können eine Set-Anzahl von Loops angeben, in welchem Fall sich entscheidet, ob Sie automatisch weiter gehen wollen zur nächsten Szene. (Diese Optionen werden immer dazu benutzt, um Zyklen zu kreieren)
- Automatisch zur **nächsten Szene** oder einer beliebig anderen Szene gehen
- **Szenen von einem anderen Projekt aufrufen**, existierende Projekte öffnen und die ausgewählten Szenen in das aktuelle Projekt einfügen
- **Vorprogrammierte und geometrische Szenen kreieren**, eine Dialog-Box erscheint, Sie werden dazu aufgefordert, auszuwählen, aus welchen Geräte die Szenen geschaffen werden und welcher Szenentyp oder geometrischen Typ erzeugt wird
- Eine Szene in Echtzeit-Simulation **spielen**

Die Szenen-Display Area **1)** bietet die folgenden Informationen:

- Szenen-**Name**
- **Shortcuts**, die Szene kann mit dem entsprechendem Key ausgelöst werden

- **Input Port Number.** Die Szene kann mit einer internen Verbindung ausgelöst werden. Das funktioniert nur, wenn eine Stand Alone USB Box angeschlossen ist
- **Loop(s),** die Anzahl von Zeiten, wann eine Szene gespielt wird, 0-255 oder immer loop
- **Next,** um automatisch zu der nächsten Szene zu gehen oder nach einer gewissen Anzahl an Loops zurück zu der ausgewählten Szene gehen
- **Time,** die Dauer einer Szene wird von den aktuellen Schritten kalkuliert
- **Total time,** die Dauer einer Szene inclusive der Loops

Step-Optionen (Szenen)

In diesem Gebiet **2)** zeigt eine Liste all die möglichen Schritte einer von Ihnen ausgewählten Szene. Dank der Step-Optionen **4)** können Sie:

- **Einen neuen Schritt kreieren,** ein neuer Schritt wird zur Liste hinzugefügt. Bei Nichterscheinen ist der kreierte Schritt eine Kopie des gewählten Schritts. (**CTRL + A**)
- **Den aktuellen Schritt kopieren.** Eine Kopie aller DMX Kanäle des gewählten Schrittes wurde gemacht.
- **Den aktuellen Schritt beenden.** Alle aktuellen Kanäle werden durch die Kanäle der gerade kopierten Schritte ersetzt
- **Einen Schritt löschen.** Um den ausgewählten Schritt zu löschen

Dank der möglichen Tools an der Oberseite der Area **6)**, können Sie:

- die **Fade-Time** modifizieren
- die **Warte-Zeit** modifizieren

Folgende Informationen können in der Step-Display-Area gefunden werden:

- **Step-Number.**
- **Fade-Time** Schrittwert
- **Warte-Zeit** Schrittwert

Es ist möglich, gleichzeitig verschiedene Schritte auszuwählen und ihnen den gleichen DMX Wert zu zuzuweisen. (**Step Multi-Selection**):

- Halten Sie den **CTRL** Key gedrückt, klicken Sie auf die Schritte und wechseln Sie die Kanal-Werte.

Der Gebrauch von Schritten

Jede Szene enthält eine Anzahl an Schritten, die chronologisch und in Reihenfolge gespielt werden. Ein Schritt kann bis zu 512 DMX Level von 0 bis 255 haben. Jeder Kanal hat einen unterschiedlichen Wert. Jeder Schritt repräsentiert einen bestimmten DMX Status jedes Kanals, verbunden mit Fade-Time und Wartezeit. Zum Beispiel, müssen Sie 3 Schritte benutzen und die Fade-Time zwischen jedem Schritt aufführen, wenn Sie Ihre Lichter tringular bewegen sollen. Nur ein Schritt ist notwendig, um eine bewegungslose Szene zu schaffen.

Alle Kanäle können vom Cursor-Window **7)** gewechselt werden.



**Änderungen werden im aktuellen Schritt gespeichert.
Es gibt viele Wege, um Schritte zu programmieren, schauen Sie dazu im Cursor Window Optionen Kapitel.**

Nachdem Sie Ihren Kanälen die DMX-Werte zugeteilt haben ist es möglich die Fade-Time und Wartezeit für alle Ihre Schritte zu ändern.

Fade-Time und Wartezeit

- **Fade-Time** entspricht der Übertragungszeit vom vorherigen zum folgenden Schritt. Die Bewegungsgeschwindigkeit hängt von der Fade-Time ab.
- **Wartezeit** wird am Ende jedes Schrittes gelegt. Sie entspricht der Zeit, wie lange ein Schritt gehalten wird und der Break-Time am Ende jedes Schrittes.



Die Zeitgenauigkeit entspricht 4/100 Sek. Die Werte werden in der Text-Area an der Oberseite des Dialogfeldes angezeigt. Durch Klicken auf die Pfeile oben an der rechten Ecke können Sie Zeiteinstellungen modifizieren:

- Rechtszeigende Pfeile entsprechen Zehntel und Hundertstel von Sekunden
- Mittlere Pfeile entsprechen den Sekunden
- Linkszeigende Pfeile entsprechen den Minuten

Eine Zeiteinstellung kann den folgen Schritten zugeteilt werden:

- **Der aktuelle Schritt** ist der ausgewählte Schritt oder der erste Schritt, den Sie gewählt haben
- **Ausgewählte Schritte** sind alle aktuell gewählten Schritte
- **Alle Schritte** sind alle aktuellen Schritte in der Szene

Kreieren eines Zyklus (Sequenzen)

Ein Zyklus (Kreislauf) ist eine Reihe von Szenen, die ohne Unterbrechung in Reihenfolge gespielt werden. Es ermöglicht dem Benutzer mehrere Szenen zu spielen, ohne sie manuell ausgelöst zu haben.

Jede Szene kann wiederkommen oder einer ausgewählten Szene folgen, dadurch sind Reihenfolgen in jeder Ordnung möglich. Zum Beispiel, wenn Sie immer dieselbe Szene am Ende Ihres Kreislaufes haben wollen.

Am Ende eines Zyklus, kann die Schlußszene:

- Wieder und wieder gespielt werden
- Nach Vollendeung der Loops am letzten Schritt in der aktuellen Szene stoppen
- Zu jeder anderen Szene zurückkehren

Name	Shortcut	..	Ein...	Mi...	MID...	Schleife	Nextes	Zeit	Gesamtzeit
(1) Neue Szene		x	Keine	Keine	Note 0	Endlos Schleife		00m01s00	-----
(2) Neue Szene 1		x	Keine	Keine	Note 0	Endlos Schleife		00m01s00	-----
(3) Neue Szene 2	a		Keine	Keine	Note 0	1 Schleife	Nächster auto	00m01s00	00m01s00
(4) Neue Szene 3			Keine	Keine	Note 0	1 Schleife	Nächster auto	00m01s00	00m01s00
(5) Neue Szene 4			Keine	Keine	Note 0	1 Schleife	Nächster auto	00m01s00	00m01s00
(6) Neue Szene 5			Keine	Keine	Note 0	Endlos Schleife		00m01s00	-----
(7) Neue Szene 6		v	Keine	Keine	Note 0	Endlos Schleife		00m01s00	-----
(8) Neue Szene 7		v	Keine	Keine	Note 0	Endlos Schleife		00m01s00	-----
(9) Neue Szene 8	z		Keine	Keine	Note 0	1 Schleife	Nächster auto	00m01s00	00m01s00
(10) Neue Szene 9			Keine	Keine	Note 0	1 Schleife	Nächster auto	00m01s00	00m01s00
(11) Neue Szene 10			Keine	Keine	Note 0	1 Schleife	Neue Szene	00m01s00	00m01s00
(12) Neue Szene 11	e		Keine	Keine	Note 0	Endlos Schleife		00m01s00	-----
(13) Neue Szene 12		v	Keine	Keine	Note 0	Endlos Schleife		00m01s00	-----
(14) Neue Szene 13		v	Keine	Keine	Note 0	Endlos Schleife		00m07s00	-----
(15) Neue Szene 1		v	Kein	Kein	Note	1 Schleife	NEIN	10m07s40	00m07s40

Liste aller Szenen

4 Farben werden Sie durch diesen Prozess führen.

- Eine Szene am Anfang eines Zyklus ist durch die Farbe grün gekennzeichnet.
- Zwischenszenen sind durch die Farbe gelb gekennzeichnet.
- Eine Szene am Ende eines Zyklus ist durch ihre rote Farbe gekennzeichnet.
- Übergangsszenen (am Anfang und Ende) sind blau.



Es ist möglich eine unbegrenzte Anzahl an manuell ausgelösten Zyklen zu kreieren.

Nur eine Reihenfolge kann zu einer bestimmten Zeit gespielt werden.

Szenenmodifikation und Kreation

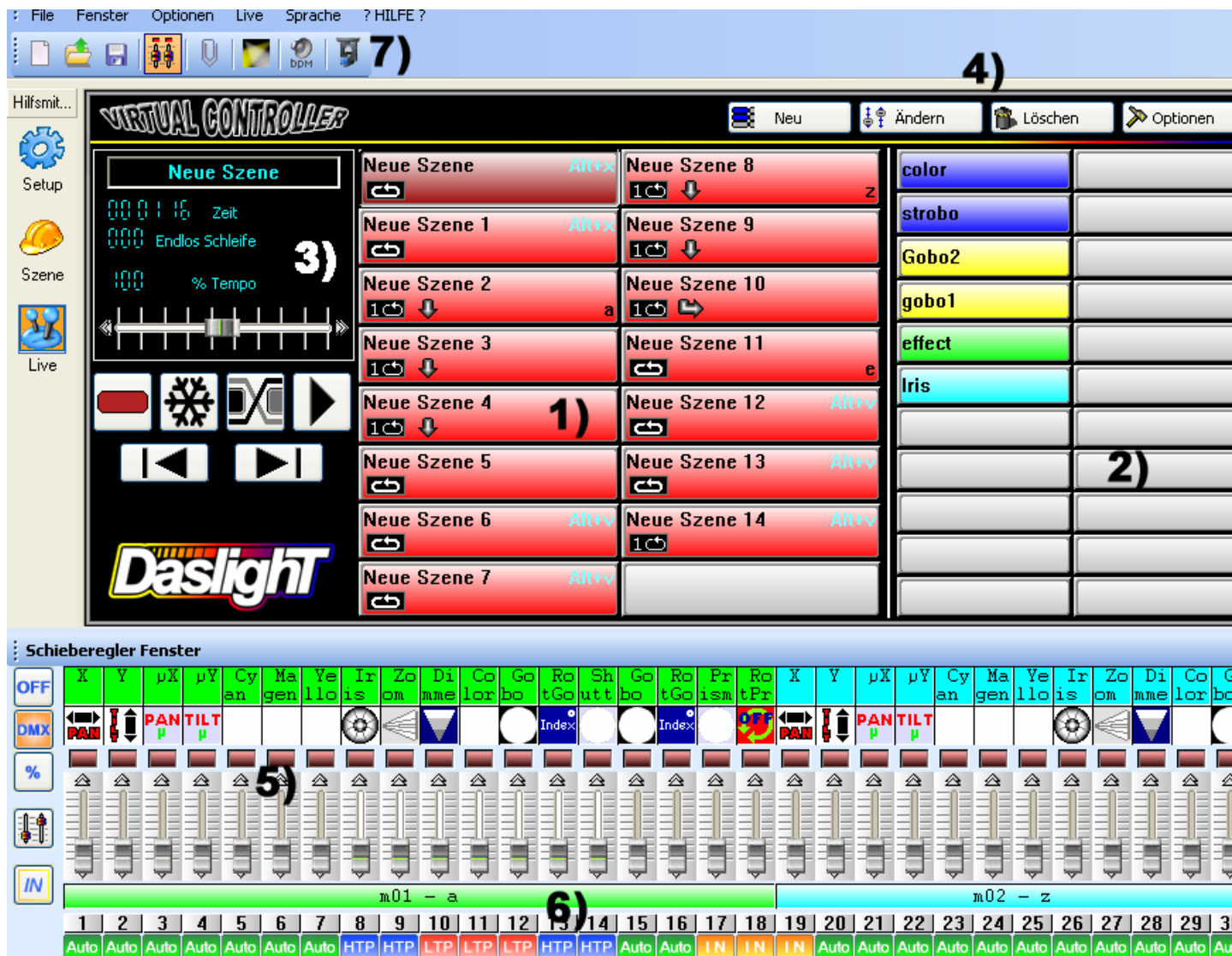
Um eine Szene zu schaffen:

- Wählen Sie die Szene aus, die modifiziert oder kreiert werden soll.
- Wählen Sie den Schritt oder das Programm aus, das geändert werden soll.
- Wechseln die Kanalwerte im Cursor-Window.
- Kreieren Sie einen neuen Schritt oder wählen Sie den nächsten aus.
- Wechseln die Kanalwerte im Cursor-Window.
- Wiederholen Sie diese 2 Schritte so oft wie notwendig.
- Wenden Sie Ihre Fade-Time und Wartezeit an Ihren Schritten an.
- Beziehen Sie die aktuelle Szene in den Zyklus ein.
- Speichern Sie das Programm.

Live werden all die vorprogrammierten Szenen als ein virtueller Button gezeigt.

Live Page

Die Live Page repräsentiert Ihre virtuelle Konsole. Alle Buttons, die genutzt werden, um die Show zu spielen, werden auf dem Bildschirm gezeigt. Sie können Ihre Szenen spielen, die Szenengeschwindigkeit modifizieren, Effekte und eine unbegrenzte Anzahl an Zyklen spielen.



Jederzeit können Sie sich dazu entscheiden einige Kanäle manuell im HTP-Mode (das höchste Level hat Priorität) oder im LTP-Mode (der Cursor hat Priorität) zu kontrollieren.

Wenn Sie Ihre Lichter mit einem Computer, nicht im Stand-Alone-Mode, kontrollieren wollen, dann können Sie Szenen und Effekte mit Ihrer Maus oder der Tastatur auslösen, während sie die Kanäle visualisieren. Der Stand Alone Interface kann die Szenen und Effekte mit einer spezifischen Fernbedienung auslösen. Schlagen Sie dazu im Kapitel **Interner Kontakt des Stand Alone Interface** nach.

Ebenso ist es möglich, die Tastatur-Shortcuts von Web-HTML-Links zu simulieren, um Ihre Szenen und Programme von einer Website oder Power Point aus auszulösen. Für weitere Informationen oder Vorschläge fragen Sie bitte Ihren Händler oder downloaden Sie sich das Tool vom Internet.

Live Page Optionen

In der **Live Page** können Sie sehen:

- Die Szene-Buttons **1)**
- Die Effekt-Buttons **2)**
- Die Szene-Option Buttons **3)**
- Die Effekt-Option Buttons **4)**

Jeder Szenen-Button ist rot und entspricht einer Szene, die auf der Szene Page programmiert wurde. Jeder Button repräsentiert eine Szene, die mit Maus, Tastatur oder extern aktiviert werden kann. Wenn der Button gedrückt wird, wird die Szene aktiviert. Sie können nur eine normale Szene zu einer bestimmten Zeit aktivieren.

Die Option-Buttons in **3)** werden wie folgt geordnet:

- **Switch** in der normalen Szene / virtuellen Szene. Um den normalen Szenen-Modus (roter Button) oder den virtuellen Szenen-Modus (blauer Button) zu aktivieren.
- **Freeze**, ermöglicht eine Pause, die aktuelle Szenenbewegung stoppt unmittelbar.
- **Fade** zwischen jeder Szene, während dem Szenenübergang, welcher die Fade-Time des ersten Schrittes für die folgende Szene nimmt.
- **Play cycle** aktiviert einen Zyklus und einen Übergang von einer Szene zur nächsten. Dieser Modus kann nur bei Szenen verwendet werden, die eine **Next** Option haben.
- **Previous** Button, um zur vorherigen Szene zu gehen.
- **Next** Button, um zur nächsten Szene zu gehen.



Falls der Play Zyklus nicht aktiviert ist, wird die aktuelle Szene an ihrem letzten Schritt nach Beendigung ihrer Loops stoppen.

Sie können einen kleineren Bildschirm gegen einen schwarzen Hintergrund sehen **3)**, um die Daten der Szene zu visualisieren:

- **Scene Time** (Szenendauer) und **Scene Remaining Time**. Die Dauer hängt von der Anzahl der Schritte, Loops und der Szenengeschwindigkeit ab.
- Anzahl der **Loops / verbleibenden Loops** in der aktuellen Szene.
- **Geschwindigkeit** der Szene.

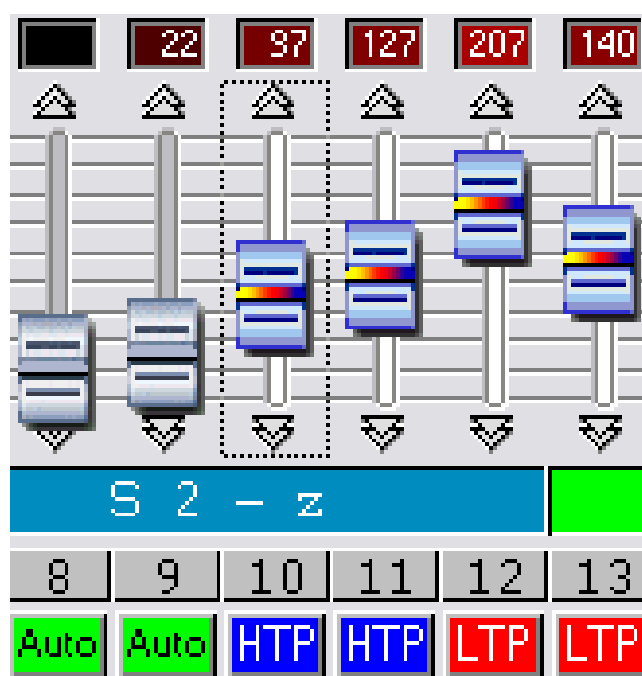


Um die Daten auf dem Displayer zu ändern, klicken Sie einfach auf den beschreibenden datenbezogenen Text.

Um die Szenengeschwindigkeit zu ändern, erinnern Sie sich bitte daran, die Default-Geschwindigkeit im Displayer auszuschalten.

AUTO / LTP / HTP Optionen

Im Cursor-Window **6)** können Sie einen **Auto** Button sehen, um Ihre Kanäle manuell zu kontrollieren.



Klicken Sie einfach auf den **Auto** Button. Drei Modes können benutzt werden:

- **AUTO**: der Kanal arbeitet automatisch an der aktuellen Szene. Der manuelle Cursor ist ausgeschaltet und es ist nicht möglich, den Wert zu ändern.
- **LTP**: der Kanal ist im **Latest Takes Priority** Mode, das Level ist das des Cursors. Die aktuelle Szene hat keinen Effekt im Kanal.
- **HTP**: der Kanal ist im **Highest Takes Priority** Mode, das Level ist am höchsten zwischen Cursor-Level und aktuellem Szenen-Level.

Live Effekte

In der Live Page ist ein Gebiet **2)** für Effekt-Button reserviert. Bei Nichterscheinen und Öffnen eines neuen Projektes gibt es keine Effekte.

- Sie können eine unbegrenzte Anzahl von ihnen kreieren und aktivieren.
- Ein Effekt kann 1 DMX-Level pro Kanal enthalten.
- Ein Effekt kann eine Szene starten, eine WAV oder MP3 Datei oder eine AUDIO CD spielen.

Wenn Sie einen Effekt anklicken, können Sie ihn aktivieren und unmittelbar seinen Inhalt starten.

 **Jeder Effekt ist nur im HTP oder LTP Mode aktiv.**

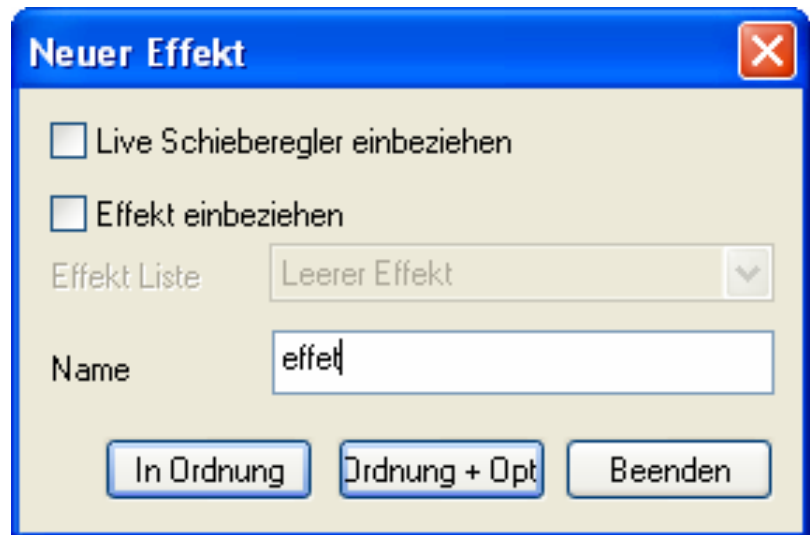
Es gibt 4 Buttons, die Sie nutzen können, um mit Live Effekten zu arbeiten **4)**:

- **New**, um einen neuen zu kreieren.
- **Edit**, um einen bereits existierenden Effekt zu editieren und seine DMX Parameter zu ändern.
- **Options**, um Effekt-Parameter zu editieren und zu ändern.
- **Delete**, um einen Effekt zu löschen.



Einen Effekt kreieren

Klicken Sie auf **New**, um das Dialogfeld anzuzeigen.



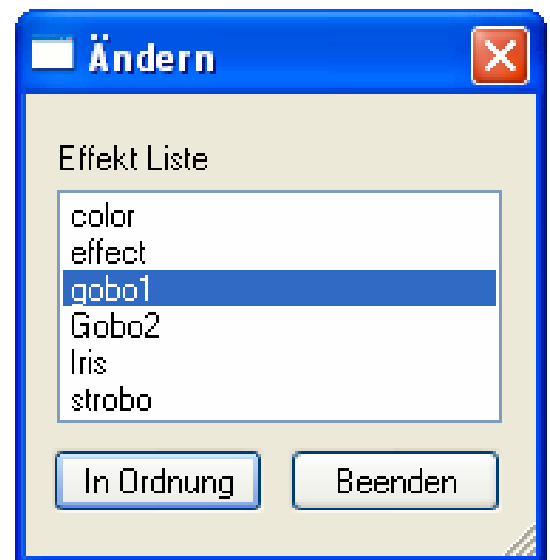
- **Live Faders eingeschlossen**, die Kanäle im manuellen HTP & LTP Mode sind im Effekt eingeschlossen.
- **Effekt eingeschlossen**, wählt den erforderlichen Effekt von einer **Effektliste**.
- **Name**, Sie können den neuen effect benennen.
- **OK**, der Effekt ist geschaffen und editiert; ein neues Cursor-Feld wird an der Unterseite Ihres Bildschirms angezeigt.
- **OK + Option**, der erforderliche Effekt ist nun kreiert und ein Dialogfeld wird angezeigt, um seine fortgeschrittenen Optionen zu kontrollieren.

Den Inhalt eines effects editieren

Nachdem Sie auf **Edit** geklickt haben, fordert ein Dialogfeld Sie dazu auf einen verfügbaren Effekt von der Liste zu wählen.

Klicken Sie auf **OK**, dann erscheint ein neues Cursor-Window an der Unterseite Ihres Bildschirms.

Bei Nichterscheinen sind alle Kanäle auf **OFF**, aber Sie können alle Kanal-DMX-Level in HTP und LTP Mode wechseln, indem Sie einfach auf eines klicken.



Wenn das neue Cursor-Window erscheint, sind alle Kanäle im **OFF** Mode. Klicken Sie auf den **OFF** Button, um einen Kanal in LTP zu schalten. Wählen Sie den DMX-Wert mit dem Cursor oder den Voreinstellungen. Wiederholen Sie den Vorgang für alle erforderlichen Kanäle.



Drücken Sie auf einen Group Key und wählen Sie ein DMX Level, um Level und Zustand in eine andere Kanalvorrichtung in die Gruppe zu kopieren.

Während dem Editieren, können Sie entscheiden, ob Sie einen Effekt aktivieren oder nicht.

- Wenn der Effekt aktiv ist während Sie ihn editieren, Sie den Kanälen einige Werte zuteilen und die Änderungen unmittelbar gesehen werden können, ist der Button grau.
- Wenn der Effekt nicht aktiv ist während Sie ihn editieren, Sie den Kanälen einige Werte zuteilen und die Änderungen nicht unmittelbar gesehen werden können, ist der Button weiß.

Sobald Sie einen Effekt kreiert haben, können Sie ihn editieren oder seine fortschrittlichen Optionen ändern, ohne die Buttons der **Live** Page zu nutzen. Benutzen Sie einfach die direkten Tastatur-Keys, die in der Software vorhanden sind. Ein Index kann im Abschnitt **Tricks & Tips** befragt werden. Sie können auch den Rechtsklick benutzen, um Effektoptionen anzuzeigen. Die **Invert State** Option kehrt den Button State um.



Sie können eine unbeschränkte Anzahl an Effekten gleichzeitig spielen. Einige von ihnen können automatisch ausgeschaltet werden, wenn es einen weiteren aktiven Effekt auf dem gleichen Kanal gibt. Wenn Sie einen Effekt zum ersten Mal editieren, sind die Kanäle auf OFF geschaltet. Wenn der Effekt nicht aktiv ist, wenn Sie ihn editieren, dann ist der Button weiß. Wenn der Effekt aktiv ist, wenn Sie ihn editieren, dann ist der Button grau.

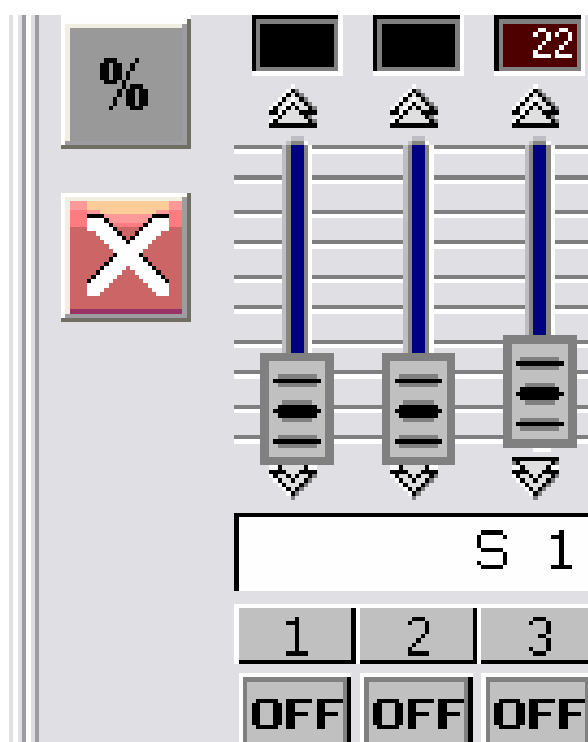
Nur Kanal-Level in HTP oder LTP können modifiziert oder mit dem Effekt gespeichert werden.

Tastatur-Shortcuts, Voreinstellungen und Gruppen arbeiten in diesem Mode.

Einen Effekt speichern

Klicken Sie auf den roten Button mit einem Kreuz darauf, um das neue Cursor-Window zu schließen und den Effekt zu speichern.

Durch Drücken von **ESC** auf der Tastatur können Sie ebenso Ihren Effekt schließen und speichern.



Einen Effekt löschen

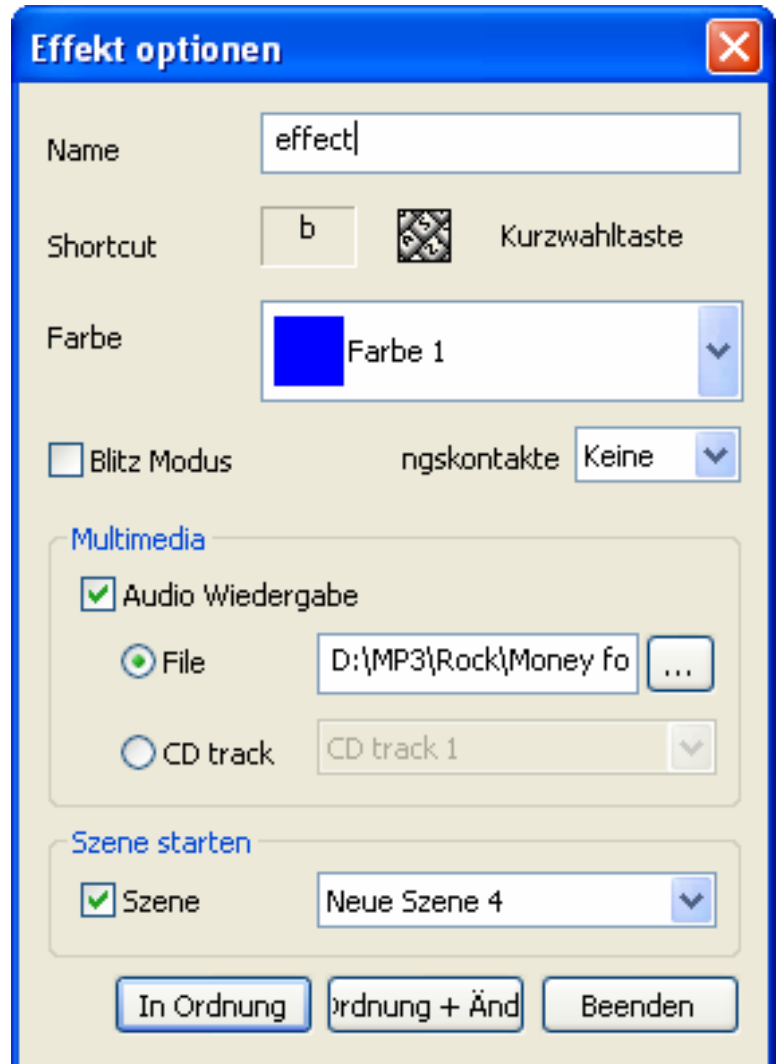
Nachdem Sie auf **Delete** geklickt haben, werden Sie von einem Dialogfeld dazu veranlasst, den Effekt, der gelöscht werden soll, von der Liste der existierenden Effekte auszuwählen. Dann müssen Sie das Löschen bestätigen: der Effekt wird dauerhaft gelöscht.

Effekt-Optionen

Nachdem Sie auf **Options** geklickt haben, werden Sie von einem Dialogfeld aufgefordert, einen Effekt zu wählen: jetzt können Sie die fortgeschrittenen Optionen dieses Effektes modifizieren.

Nach der Bestätigung erscheint das **Effect Options Window**.

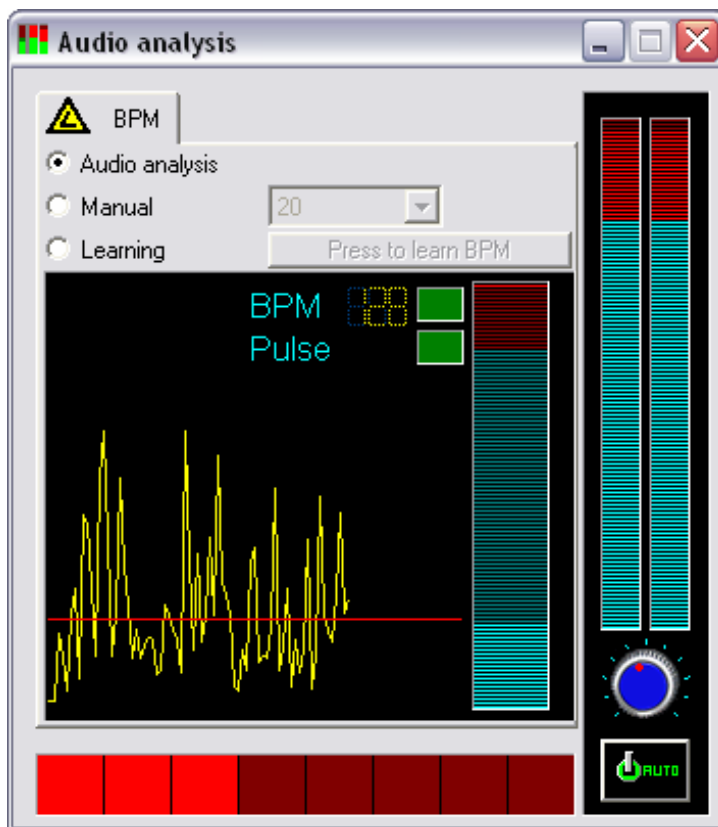
Hier die Funktionen, die Sie nutzen können:



- **Name**, um den Effektnamen zu ändern.
- **Shortcut**, um einen Keyboard-Key zuzuteilen, um Effekte auszulösen.
- **Color**, um sichtbare Effektfarben auszuwählen. Sie können abhängig von ihrer Farbe Effektgruppen kreieren.
- **Flash Mode**: der Effekt-Button wird automatisch frei gegeben.
- **Input Ports**: Hardware Ports, um Effekte von internen Ports auf Stand Alone auszulösen (mit einer Fernbedienung). Diese Option ist nur möglich, wenn ein Stand Alone Interface angeschlossen ist.
- **Multimedia**, um eine WAV oder MP3-Datei von einem Browser zu wählen oder um eine der CD Audio-Tracks im Laufwerk zu wählen. Die audio-Datei wird gespielt sobald der Effekt ausgelöst wird.
- **Start a scene**, die gewählte Szene wird ausgelöst sobald der Effekt startet.

Sound to light, scene audio BPM sync.

Ihre Szenen können für automatische Szenen und Schrittauslösung von Music-Track BPM in BPM-Mode gesetzt werden. Klicken Sie auf den BPM-Button **7**), der sich unterhalb der Menüs befindet, um **Audio Analysis** zu starten. Dieses Tool wird automatisch BPMs für Sie kalkulieren, abhängig vom Musiktempo, und danach ein Tonlevel auf Ihren Computer mastern.



Rechtsklick auf den Szene-Button, um in BPM-Mode zu schalten. Wenn Sie eine externe Soundquelle nutzen, wird empfohlen, immer Ihren PC Recording Track zu kontrollieren. In Ihrem Windows-Mixer muss der Mikrofon-Track ausgeschaltet sein wenn eine RCA-Verbindung zu Ihrer Computer Soundkonsole hergestellt wird.

Um Ihren Computer zu verbessern, sollte Audio Analysis als Background Task betrieben werden.

Manual Sound To Light, Manual Audio BPM Sync.

Sie können ebenso Ihre Schritte und Szenen manuell auslösen:

- Im **Audio Analysis** Tool wählen Sie **Manual** Mode und BPM Geschwindigkeit (Min: 20 BPM; Max: 400 BPM).
- Im **Audio Analysis** wählen Sie **Learning** Mode. Klicken Sie sieben Mal auf den Button, um die BPM Geschwindigkeit als Referenz zu speichern. Die Zeit zwischen jedem Schritt muss gleich sein.
- Schließen Sie das **Audio Analysis** Tool and setzen Sie Ihre Szene in **BPM** oder **BPM With Fade** Mode. Drücken Sie den **TAB** Key, um manuell zum nächsten Schritt zu gehen.

Virtuelle Szenen und virtuelle Auslösung

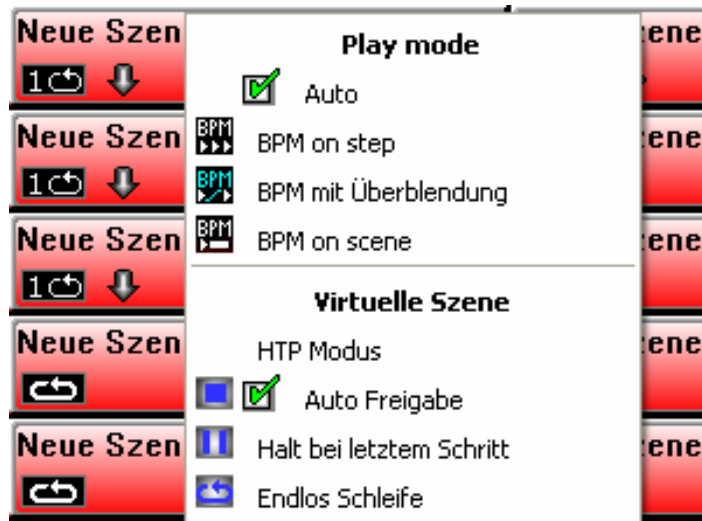
Szenen werden immer in Reihenfolge abgespielt, wie es dem Stand Alone Mode entspricht. Es ist möglich, mehrere (virtuelle) Szenen gleichzeitig mit dieser Software abzuspielen.

Im **Live Mode**, klicken Sie auf den **Switch The Virtual Scene Mode / Normal Mode Button 3)**, um die virtuelle Auslösung zu aktivieren und klicken Sie auf den erforderlichen Szene-Button, um es virtuell auszulösen, der Szene-Button wird blau angezeigt. **ALT + Click** kann direct einen Szene-Button im virtuellen Mode auslösen.



**Virtuelle Szenen werden in HTP abgespielt, achten Sie deshalb bitte besonders auf die möglichen Kanal-Contentions und Prioritäten. Eine Szene im Always-Loop wird immer im virtuellen Mode loopen.
Der Button einer virtuellen Szene wird in blau gezeigt.**

Live-Szene Optionen



Rechtsklick auf den Szene-Button. Dann erscheint ein Menü:

- **AUTO:** die Szene wird bei Nichterscheinen normal abgespielt.
- **BPM: Audio Analysis** löst die Szeneschritte aus. Die Fade-Time wird nicht in Betracht gezogen und Sie können direct zum nächsten Schritt gehen.
- **BPM With Fade: Audio Analysis** löst abhängig von der BPM-Kalkulation die Szeneschritte aus. Die Fade-Time wird nicht in Betracht gezogen und Sie können direct zum nächsten Schritt gehen.
- **Auto Release:** Bei Nichterscheinen gibt die Szene automatisch nach dem Abspielen der Loops den virtuellen Button frei.
- **Stop On The Last Step,** die virtuelle Szene stoppt beim letzten Schritt, nachdem die Loops abgespielt wurden.
- **Always Loop,** die virtuelle Szene loopt weiter.

Nun wissen Sie alles über die Funktionen der Software, um Ihre eigene Show zu kreieren.

STAND ALONE MODE UND STAND ALONE INTERFACE

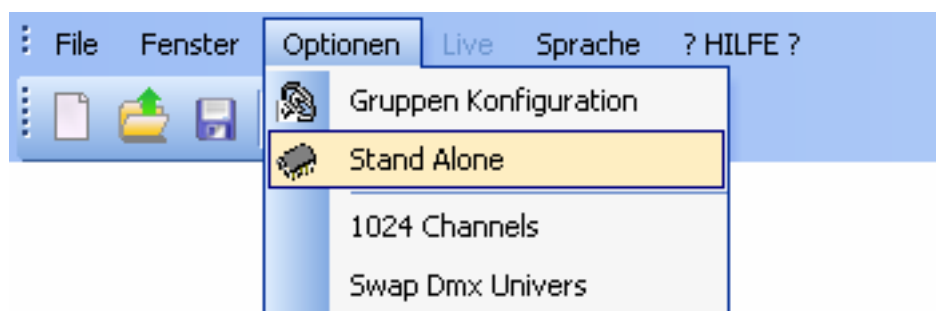
Stand Alone Mode

Wenn Sie ein Stand Alone Feld haben, dann können Sie sein internen Speicher nutzen, um Ihre Szenen ohne Computer abzuspielen. Nachdem Sie Ihre Szenen programmiert haben, ermöglicht Ihnen der Stand Alone Mode Szenen in das Feld downzuladen:

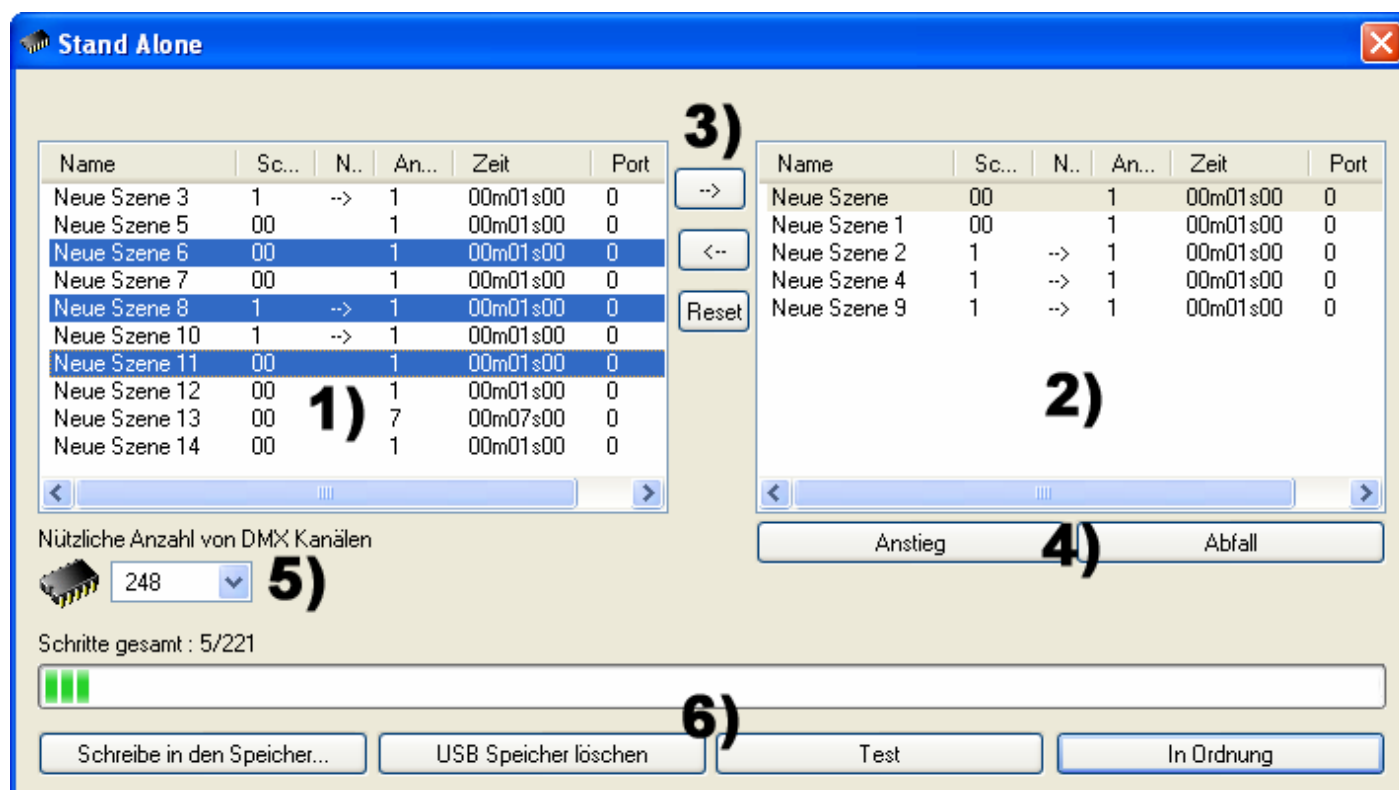
Stand Alone Interface Features :

- 248 DMX Kanalausgänge
- 15,000 - interne Schritt-Speicherkapazität
- 9 oder 12-V DC externe Stromverbindung
- USB / externe Energieversorgung
- 2 Button, um Ihre Szenen auszusuchen
- HE10 Verbindung für direkte Auslösung

Der Stand Alone Mode ist im Menü **Option** der Software zu finden.



Das Stand Alone Window ist aus 2 Fenstern zusammengesetzt: das erste **1)** zeigt die Szenen, die noch aufrufbar sind und das zweite **2)** zeigt die Szenen, die in den Speicher downgeloaded werden müssen.



- **Insertion Button 3)**, um Ihre Szenen zu **2)** zu bewegen
- **Delete Button 3)**, um eine Szene aus dem Fenster **2)** zu löschen
- **Move The Scene Position 4)**, um die aktuelle Szenenposition zu ändern
- **Select The Number Of DMX Channels 5)** im Stand Alone Mode benutzen
- **Write In Memory 6)**, um den Interface-Speicher zu laden
- **Empty Memory 6)**.
- **Test**, um den Speicher des Stand Alone Mode zu testen
- **OK**, um das Stand Alone Window zu speichern und zu schließen

Im Fenster **2)** wird die abgespielte Ordnung geachtet.

Nachdem Sie Ihre Szenen gewählt haben, können Sie Ihren Speicherplatz optimieren. Dieser Schritt kann sich als sehr wichtig erweisen, wenn Sie lange Szenen abspielen wollen. Die Optimierung reduziert den Speicherplatz und hängt von der Anzahl der Kanäle ab, die aktuell genutzt werden. Wählen Sie **Useful Number Of DMX Channels** im Menü **5)** der nächste Wert, der höher als der des zuletzt verwendeten Kanals ist.

Sobald der Speicher optimiert wurde:

- Laden Sie Ihre Szenen vom rechten Fenster in das Stand Alone Interface. Klicken Sie auf **Write memory** und warten Sie auf die Bestätigung.
- Trennen Sie das Stand Alone Interface von Ihrem Computer.
- Sie benötigen eine **9 oder 12-Volt DC** Stromversorgung.
- Bewegen Sie den Power-Button (nach unten) zur Stand Alone Position.
- Wählen Sie Ihre Szene, indem Sie die Buttons an der Oberseite des Feldes benutzen.

Ihr USB/DMX Stand Alone Interface sollte angeschlossen sein, wenn Sie den Stand Alone Mode aktivieren wollen.

Sie können mit dem Stand Alone Interface Szenen in Reihenfolge abspielen und die Szenen-Ordnung **2) wird immer geachtet.**

Eine Reihenfolge im Stand Alone Mode: Szenen können loopen und automatisch zur nächsten springen.

Der Stand Alone Mode benötigt eine 9 oder 12-Volt DC Stromversorgung.



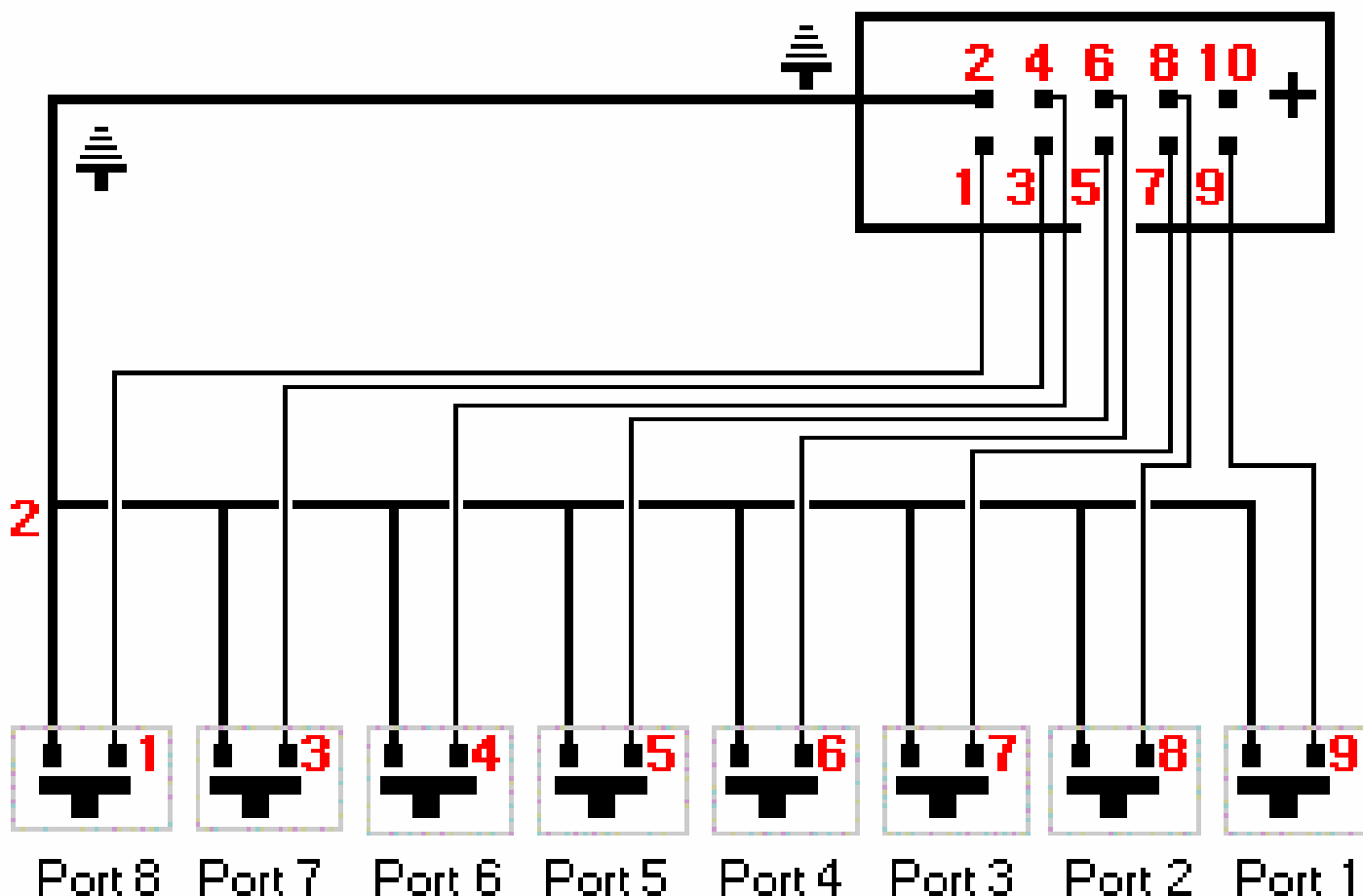
Externe Kontakte im Stand Alone Interface

Das Stand Alone Interface kann 248 Kanäle in direkter Reihenfolge kontrollieren und 8 Szenen direkt mit seinem externen Anschluß auslösen.

Wenn Sie einen HE10 externen Anschluß benutzen, können Sie eine einfache 8-Button Fernbedienung anschließen. (Dispatching...)



Hier ist eine vereinfachte Anschlußdarstellung des externen Anschlusses, welche Ihnen ermöglicht, die Szenen mit einem externen Button zu aktivieren.



Auslösung durch direkten Kontakt ist nur im Stand Alone USB / DMX Interface möglich. Die Auslösung kann sogar ausgeführt werden, wenn die Software verwendet wird.

Aufgrund des sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnisses und seiner bemerkenswerten Stand Alone Performances und der kleinen Größe, qualifiziert sich unser Produkt überall ideal: Läden, Restaurants, Hotels, Discos, Clubs, architektonische Beleuchtung, Parks oder Ausstellungen...

DINGE UND SCHLAUHEIT

In diesem Kapitel werden Sie wertvolle Informationen und Hinweise finden, um mit allen fortgeschrittenen Optionen der Software vertraut zu werden und eine Show sicher und schnell zu kreieren:

- Wie Sie die fortgeschrittenen Optionen, die in der **Setup** Page gelistet sind, nutzen.
- Wie Sie Gruppen und Shortcut-Keys und die Optionen der Shortcut-Keys nutzen.
- Beschreibung der Software-Menüs und der möglichen Software-Funktionen.
- Beschreibung und Gebrauch des Cursor-Windows und der Voreinstellungen.

Vorbeugende Maßnahmen

Bitte lesen Sie folgende vorbeugende Maßnahmen genau:

1. Platzieren Sie einen DMX Insulator zwischen Interface und DMX Geräte (zum Beispiel Botex DD2), um beide vor jeglicher Einmischung und Überspannung zu schützen.
2. Wir empfehlen Ihnen ein Ersatzlaufwerk RS485 Driver IC. Dieses ist ein 8-Pin Electronic IC Komponent, welcher in die Interface-Box gesetzt wurde, um die DMX 512 Line zu treiben. Es ist erhältlich unter folgenden Referenzen: ADM485JN, SP485ECP, 75176...
3. Kreieren Sie unabhängige Szenen, um den Einfluss jeglichen potentiellen Computerfehlers zu vermindern. In diesem Fall verbinden Sie Interface mit einer externen Stromversorgung.
4. Wie auch bei jedem anderen DMX Controller, behalten Sie immer ein unabhängiges Backup-System im Lager, da dieses die einzige Möglichkeit ist, bei auftretenden Problemen auf der sicheren Seite zu sein.
5. Speichern Sie all Ihre Szenenprogramme und behalten Sie sicherheitshalber eine CDRom Software Version: eine ganze Show wiederherzustellen dauert nur einige Minuten!

3-PIN XLR

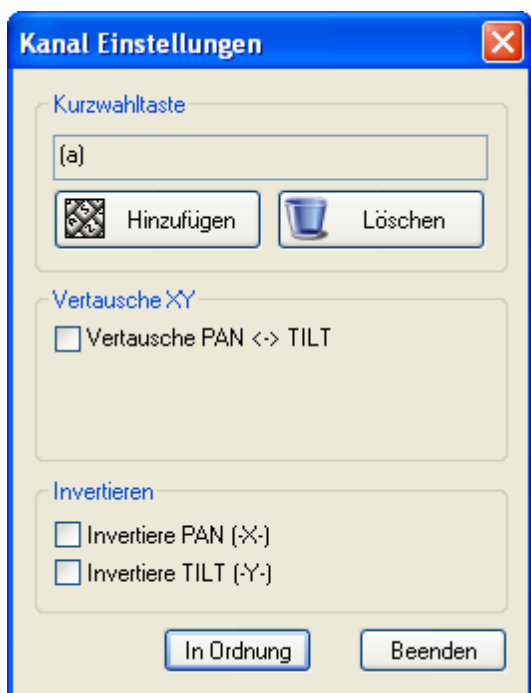
Interfaces haben einen 3-Pin XLR-Typ-Anschluß . Falls Sie 5-Pin XLR verwenden, ist ein XLR3/XLR5 Adaptor notwendig. Danach stellen Sie sicher, dass die Verbindung den USITT Standards entspricht (Pin 1 zu Pin 1, Pin 2 zu Pin2...).

Kanaleinstellungen in der Setup Page

Mit nur wenigen Mausklicks stellen Sie all Ihre Kanäle ein. Die Software gibt Ihnen immer die entsprechende DMX-Adresse mit einem 10-Bit-Selektor. In der Setup Page können Sie folgende Funktionen nutzen:



- **Fixture Name:** Ändern Sie den Namen des Lichts oder Kanals.
- **No Fade On Wheels:** Löschen Sie automatisch Fadetime On Wheels, den Shutter oder unbekannte Kanäle in einem Gerät.
- **Fade (Cut Mode):** Aktivieren Sie die Fadetime auf einem Gerät oder schalten Sie sie aus. Falls diese Option nicht aktiviert ist, wird der Kanal keinen Fadetime-Übergang berücksichtigen und nach Beendigung der Fadetime so schnell wie möglich im nächsten Wert positioniert sein.
- **Shortcuts:** Sie können den Kanälen Keys zuteilen, um Levels zu setzen, indem Sie gleichzeitig die Maus und den Key betätigen. Für weitere Informationen schlagen Sie **Shortcuts In Setup Page** nach.
- **Kanaleinstellungen:**



Klicken Sie auf **Channels Setting**, um Shortcuts und Motion Inversion Parameter zuzuteilen. Folgende Funktionen sind möglich:

- **Add**, die Kanäle können mit einem Shortcut Key kontrolliert werden. Sie können mehrere Kanäle gruppieren. Im **Live** können Sie die gruppierten Kanäle zusammen bewegen.
- **Delete**, löschen Sie alle Shortcuts.
- **Swap X und Y**, kehren Sie Ihre Maus-Pan-and-Tilt-Position um.
- **Invert**, kehren Sie Pan-und-Tilt Ihrer Geräte um.

- **Gruppenkonfiguration:** Um 12 Gerätegruppen zu kreieren und zu modifizieren.

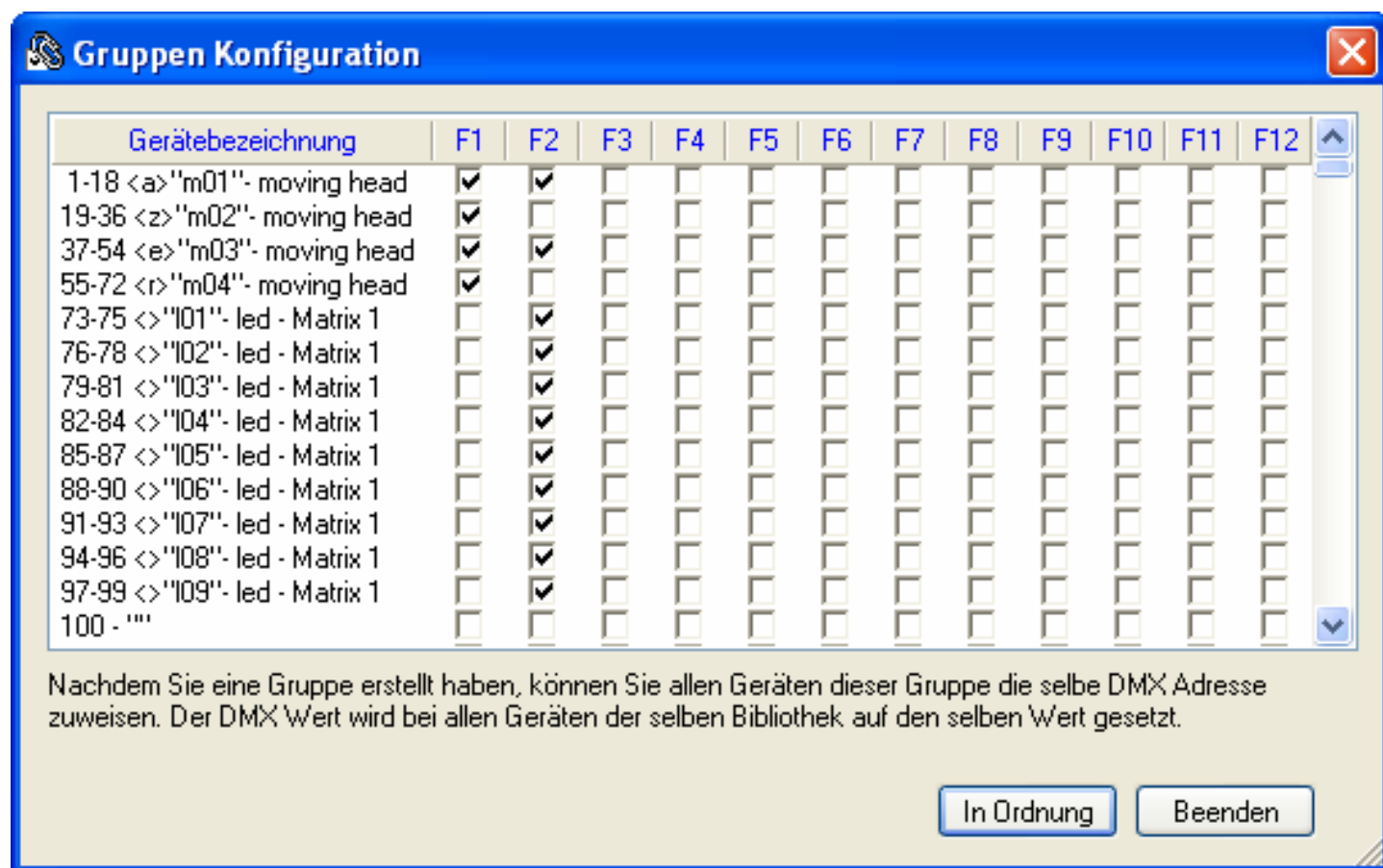
Gruppenkonfiguration

Um das Programmieren zu vereinfachen, ist es möglich 12 Gerätegruppen durch Benutzen der Tasten F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10, F11, F12 zu kreieren. Diese Gruppenkonfiguration ermöglicht Ihnen Keyboard Keys (von F1 bis F12) genauso wie **SHIFT** zu benutzen und die gleichen **Voreinstellungen** mehrerer Lichter von der gleichen Datenbank zuzuteilen. In der **Setup** Page müssen Sie nur die erforderlichen Geräte zu wählen und dann den Key der entsprechenden Gruppe betätigen. Zum Beispiel, F2, um ein Gerät in die Gruppennummer 2 einzusetzen. Bei zweimaligem Klicken erscheint die Gruppennummer.

Klicken Sie auch auf den **Groups Configuration** Button:



Dann erscheint ein Index-Register:



Gerätebezeichnung	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12
1-18 <a>"m01"- moving head	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19-36 <z>"m02"- moving head	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37-54 <e>"m03"- moving head	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
55-72 <r>"m04"- moving head	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
73-75 <>"101"- led - Matrix 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
76-78 <>"102"- led - Matrix 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
79-81 <>"103"- led - Matrix 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
82-84 <>"104"- led - Matrix 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
85-87 <>"105"- led - Matrix 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
88-90 <>"106"- led - Matrix 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
91-93 <>"107"- led - Matrix 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
94-96 <>"108"- led - Matrix 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
97-99 <>"109"- led - Matrix 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
100 - ""	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nachdem Sie eine Gruppe erstellt haben, können Sie allen Geräten dieser Gruppe die selbe DMX Adresse zuweisen. Der DMX Wert wird bei allen Geräten der selben Bibliothek auf den selben Wert gesetzt.

In Ordnung Beenden



Ein Gerät kann in mehreren Gruppen sein.

Sie können Gruppenanordnungen zu jeder Zeit visualisieren und modifizieren, klicken Sie einfach auf den Gruppen-Icon in der Option-Bar.

Shortcuts in der Setup Page

In der **Setup** Page wird ein Shortcut den Pan & Tilt Kanälen Ihrer Geräte zugeteilt, wenn Sie ein Gerät einsetzen. Diese Shortcuts sind sehr nützlich für Pan & Tilt Bewegungen und schnelle Cursor-Bewegungen.

- Halten Sie den Geräte Shortcut gedrückt und betätigen Sie die Maus. Das Gerät Pan & Tilt wird in Übereinstimmung mit Ihrer Mausposition reagieren.
- Halten Sie den **ALT** Key und die Geräte-Shortcuts gedrückt. Der Cursor bewegt sich und der erste Gerätekanal erscheint auf der linken Seite.
- Klicken Sie im **Setup** auf den **Shortcut** Button und wählen Sie einen Keyboard Key um den Kanal-Shortcut zu ändern.

Wenn Sie ein Gerät an seiner Quelle wählen anstatt einen seiner Kanäle zu wählen, handelt der Shortcut bei Nichterscheinen auf dem PAN und TILT.



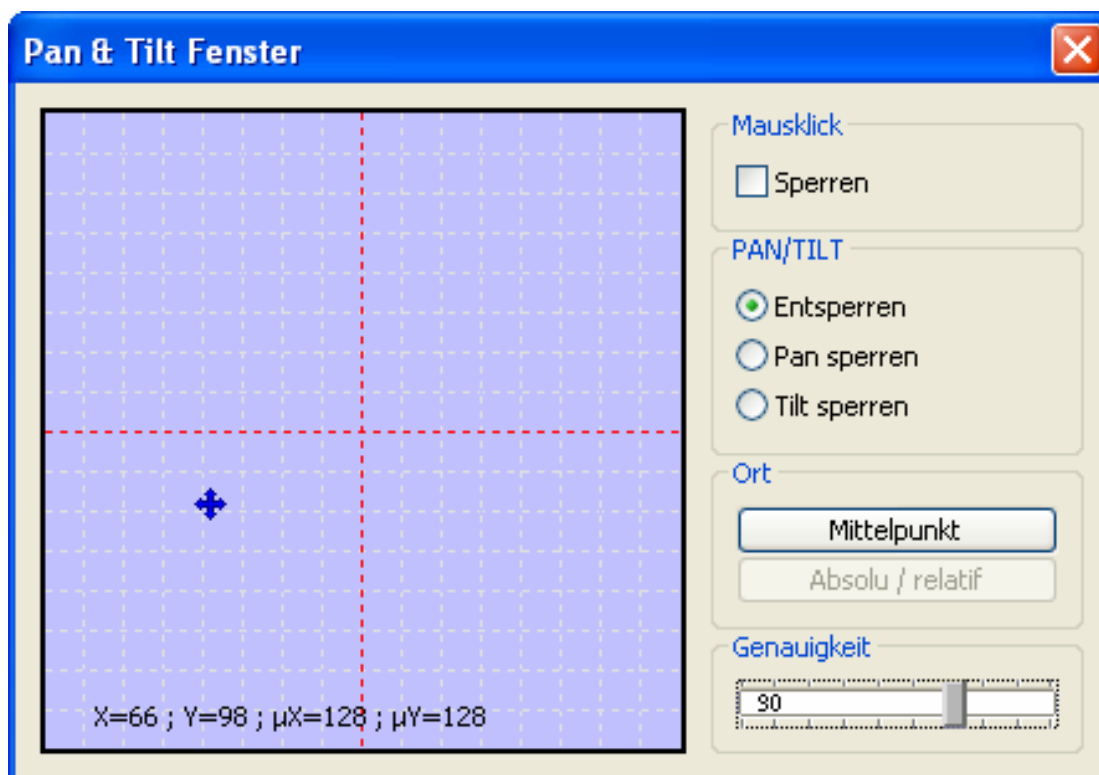
Sie können mehreren Kanälen ähnliche Shortcuts zuteilen, um Gerätegruppen zu kreieren.

Halten Sie ALT und eine Shortcut-Taste gedrückt, um das Cursor Window selbst zu bewegen.

Alle Shortcut-Tasten werden unter dem Cursor angezeigt.

Das Pan & Tilt Fenster

Es gibt zwei Möglichkeiten, um Pan & Tilt Bewegungen Ihrer Geräte zu wechseln. Die erste ist das Nutzen von Shortcut-Tasten. Die zweite ist das Nutzen von spezifischen Pan & Tilt Voreinstellungen. Rechtsklick auf den Pan & Tilt Kanalicon, um das **Pan & Tilt Window** zu zeigen:



In der Movement Area wird die Geräteposition angezeigt:

- **Rechtsklick** in die Movement Area, um Ihre Geräte von ihrer aktuellen Position zu bewegen.
- **Linksklick** in die Movement Area, um Ihr Gerät auf die Mausposition zu bewegen.
- Halten Sie die Maus gedrückt, um die Bewegung zu halten.
- **Lock**, der Mausbutton ist bei Bewegung "auto-held". Klicken Sie noch einmal, um den Button aufzuschließen.
- **Unlock**, sie können Pan & Tilt gleichzeitig nutzen.
- **Lock Pan**, die schnelle Bewegung funktioniert nur auf Tilt.
- **Lock Tilt**, die schnelle Bewegung funktioniert nur auf Pan.
- **Center**, um Ihre Geräte zu zentrieren.
- **Precision**, um die Genauigkeit der Bewegungsgeschwindigkeit zu wählen.



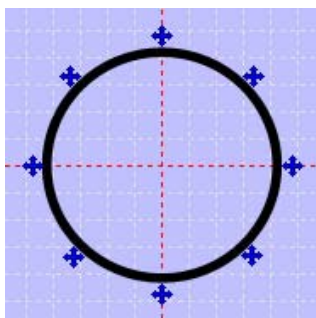
Die Lock Checkbox wird bei Schließen des Fensters gespeichert.

Kreation von geometrischen Figuren

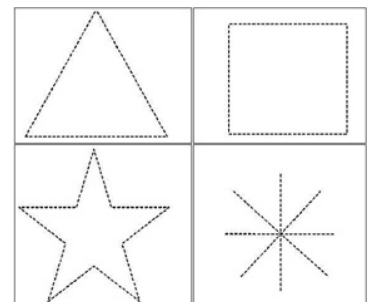
Dank der Gerätebewegung kann diese Software ganz leicht geometrische Figuren kreieren. Jede Figur wird schrittweise geschaffen, der Bildschirm oder die Movement Area wird als Zeichnungsgebiet genutzt und Ihre Maus als Pen-Device. Die Maus befestigt die Hauptpunkte der Figuren, die auf dem Bildschirm oder in der Movement Area gezeichnet wurden.

Wenn Sie wollen, dass Ihr Licht um 8 Punkte rotiert:

- Kreieren Sie eine neue Szene und wählen Sie den ersten Schritt.
- Wählen Sie die Originalposition des Kreises oder der Figur.
- Kreieren Sie einen Schritt (CTRL + A) oder wählen Sie den nächsten Schritt.
- Wählen Sie die zweite Position des Kreises oder der Figur.
- Kreieren Sie einen neuen Schritt (CTRL + A) oder wählen Sie den nächsten Schritt.
- Wiederholen Sie das bis zum achten oder letzten Schritt und wählen Sie die Fadetimes.



Dreieck (3 Schritte, 3 Punkte), Rechteck (4 Schritte, 4 Punkte), Stern (10 Schritte, 10 Punkte), Sonne (16 Schritte, 16 Punkte), usw...



Diese Methode funktioniert mit Pan & Tilt Shortcuts und auch mit Pan & Tilt Window (Linksklick).

Kanalmodifikation im Cursor-Window

Ein Schritt kann 512 DMX Level (von 0 bis 255) enthalten, zum Beispiel einen verschiedenen Wert für jeden der 512 Kanäle. Kanäle können an der Unterseite des Bildschirms vom Cursor Window Kanal definiert werden und verschiedene Programmiermethoden können genutzt werden, um Kanal-Level zu einzustellen.



Durch gute Eingaben der allgemeinen Prozedur werden Sie beträchtliche Zeiten erreichen, wenn Sie Ihre Szenen programmieren.

Cursor Window Optionen

Das Cursor-Window befindet sich an der Unterseite Ihres Bildschirms und es repräsentiert die 512 DMX Tracks, versorgt durch das Interface. Sie können es wieder nach Größen ordnen, bewegen oder schließen. Links gibt es 4 Option-Buttons.

Sie können:

- Den Display der Cursor-Werte **stornieren**.
- Die Cursor-Werte in **DMX** – Werte umwandeln.
- Die Cursor-Werte in **Prozentsatz** umwandeln. (%)

Der letzte Button schaltet die Cursorbewegung **Fade Rendering** aus oder aktiviert sie:

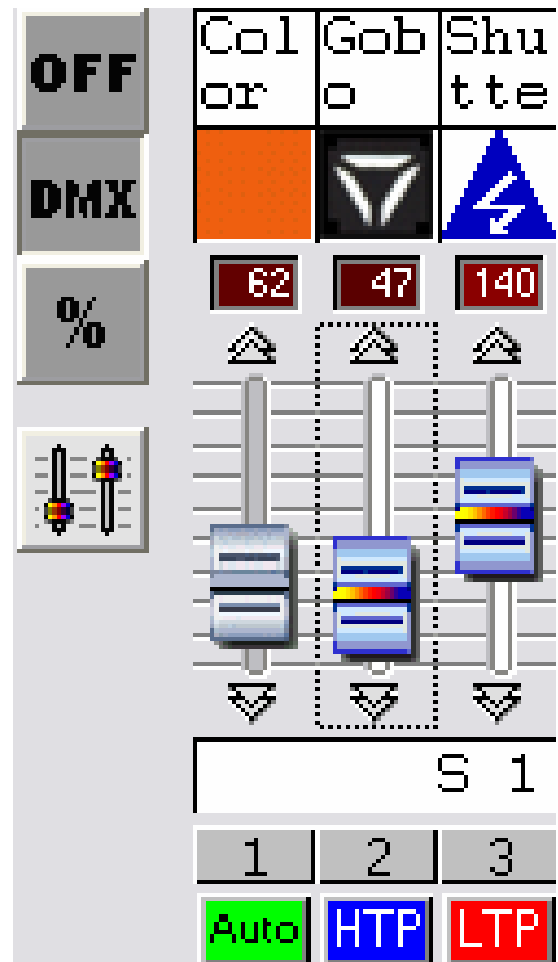
- Sobald sie aktiviert ist, bewegen sich die Cursor sofort in **Cut** und die Fadetime wird nicht berücksichtigt.
- Sobald sie ausgeschaltet ist, bewegen sich die Cursor schrittweise in **Fade** und die Fadetime wird berücksichtigt.

**Im Live sind 3 Modes möglich:
AUTO, HTP und LTP**

Für weitere Informationen, schlagen Sie bitte im Kapitel **“AUTO / HTP / LTP Optionen”** nach.



Wenn Ihre Computer-Performance nachlässt, wird empfohlen den Fade Rendering Button zu aktivieren, um Leistung für mehr Funktionen frei zu geben.



Hauptmethode

- Setzen Sie Ihre Maus auf einen DMX Kanal, durch Klicken kann ein DMX Track einem Level zugeteilt werden.
- Wenn Sie den Button gedrückt halten, können Sie ein Track-Level einstellen.
- Klicken Sie auf den Pfeil an der Oberseite und der Unterseite des Pitches, um einen Kanalwert genauer zu modifizieren.
- Nutzen Sie das Scrollrad der Maus. (+10 oder – 10 DMX).
- Wählen Sie Ihren Kanal und benutzen Sie + oder - Keyboard Keys für maximale Genauigkeit.

Shortcut-Tastatur Methode

In der **Setup** Page können Sie einen Keyboard Key einem Gerät oder einem Kanal zuteilen, um direkten Anschluss zu haben.

- Halten Sie die Taste gedrückt und betätigen Sie die Maus.
- Wenn die Taste freigegeben wird, wurde das erforderliche Level zugeteilt.

Eine einzige Taste kann ein Kanalset gleichzeitig kontrollieren.

Voreinstellungsmethode

Eine Voreinstellung ist eine DMX-Level-Voreinstellung, die irgendeinem Wert zwischen 0 und 255 und einem bestimmten Lichteffect (z.Bsp. Gobos, Colors...) entspricht. Voreinstellungen sind in der SSL Datenbank aufrufbar. Jede Voreinstellung ist von der **ScanLibrary** programmiert.

Voreinstellungen sind dimmer im Cursor-Window aufrufbar.

- Rechtsklick auf den Kanal-Icon (Oberseite des Cursors), um ein Beschreibungsfenster anzuzeigen, welches alle möglichen Voreinstellungen enthält.
- Linksklick, um die Voreinstellungen zu wählen. Das Level wurde direkt gesetzt.

Das Voreinstellungsfenster zeigt folgende Informationen an:

- Voreinstellungs - Icon
- Voreinstellungs -DMX Wert
- Voreinstellungs - Name





Um die Voreinstellungsmethode zu nutzen, müssen Ihre Datenbanken konsistent sein. Lesen Sie die technischen Features Ihrer Geräte, um Ihre Datenbanken zu konfigurieren. Die RGB, CMY und Pan & Tilt Kanäle haben ihre eigene Voreinstellung in einer aktiven Window-Form.

Shift und Fx Gruppenmethode

Es ermöglicht Ihnen, mehrere Kanäle der selben Datenbank gleichzeitig den gleichen Wert zuzuteilen:

- Halten Sie die **SHIFT** oder **FX** Taste gedrückt.
- Ändern Sie Ihren Kanalwert oder wählen Sie eine Voreinstellung.



Die Kanäle sollten von der selben SSL Datenbank kommen. Diese Methode arbeitet mit der Voreinstellungsmethode und Fx Gruppen-Keys.

Wie man Geräte-Adressen modifiziert

Im **Setup** können Geräteadressen modifiziert werden. Bereits existierende Szenen berücksichtigen die neuen Adressen. Im **9)** Rechtsklick auf das Gerät und wählen Sie **Change Address** im Menü. Dann wählen Sie die neue Adresse Ihres Geräts.

The screenshot shows a list of devices on the left, each with a plus sign, a device icon, and a label. The first device is selected and highlighted in blue. A context menu is open over the selected device, listing several options with corresponding icons:

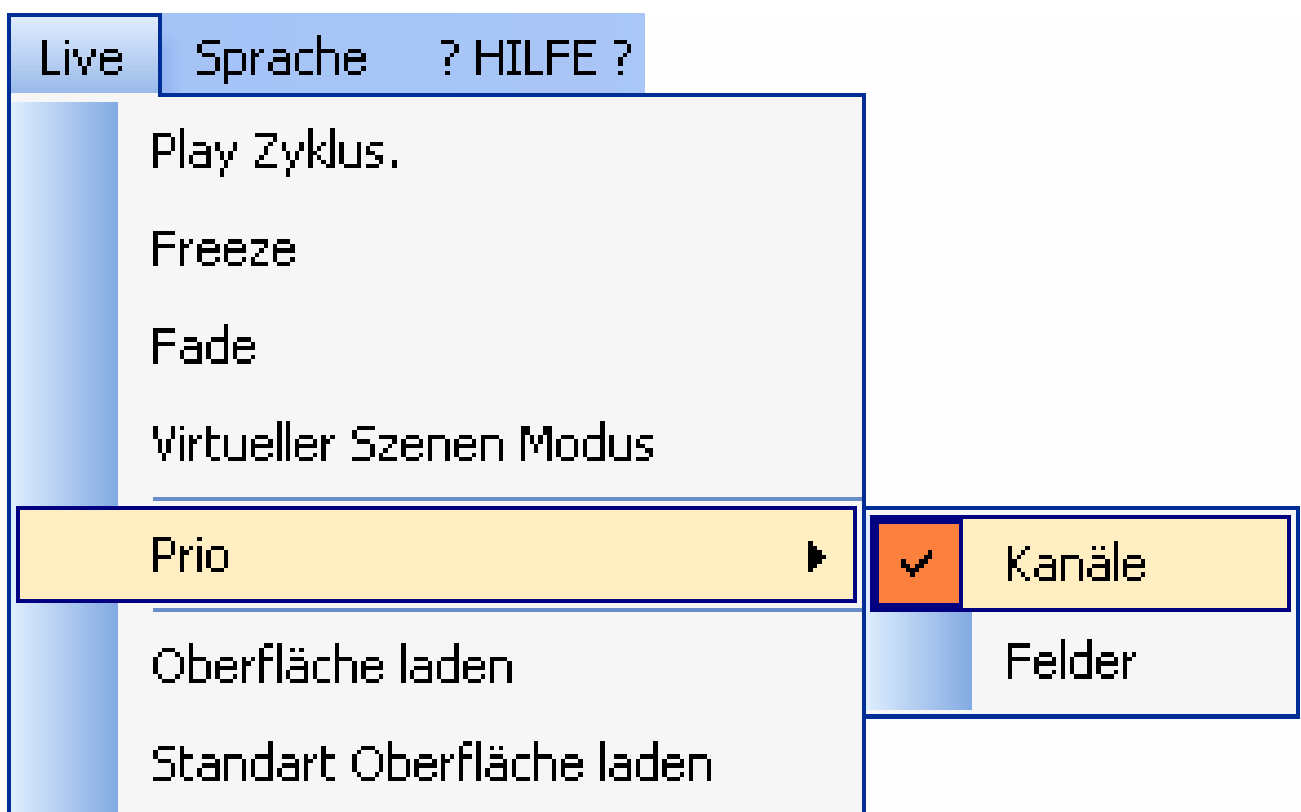
- Invertiere PAN (-X-)
- Invertiere TILT (-Y-)
- Vertausche PAN <-> TILT
- Ausgewähltes Gerät entfernen
- Change address
- Keine Überblendung bei den Rädern
- Fade
- Color Picker

Pan & Tilt Shortcut und Szenen-Button Priorität

Mit dieser Software können Sie den Keyboard-Shortcuts folgende Tools zuteilen:

- Die Pan & Tilt Bewegung, kreiert in der **Setup** Page
- Die DMX Kanäle, kreiert in der **Setup** Page
- Die Szenen, kreiert in der **Scene** Page
- Die Effekte, kreiert in der **Live** Page

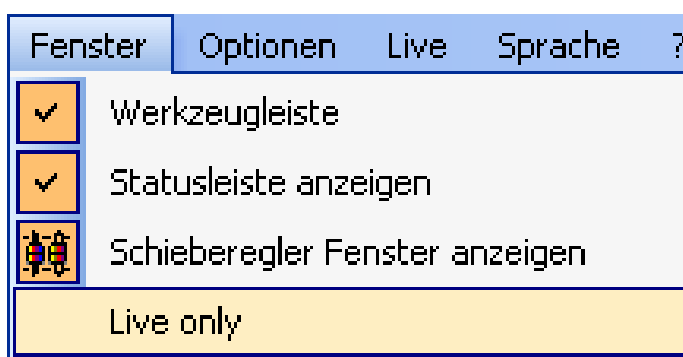
Unter **Live** können eine Szene, ein Effekt und ein Kanal manchmal den gleichen Shortcut Key benutzen, was Kontroversen zwischen HTP / LTP Kanälen und Szenenauslösung erzeugt. Sie müssen die **Priority Keyboard** Option im **Live** Menu benutzen, um dieses Problem zu lösen.



- Wenn Sie **Channels** wählen, wird der Shortcut die Kanäle kontrollieren.
- Wenn Sie **Buttons** wählen, wird der Shortcut die Szene kontrollieren.

Live Only Funktion

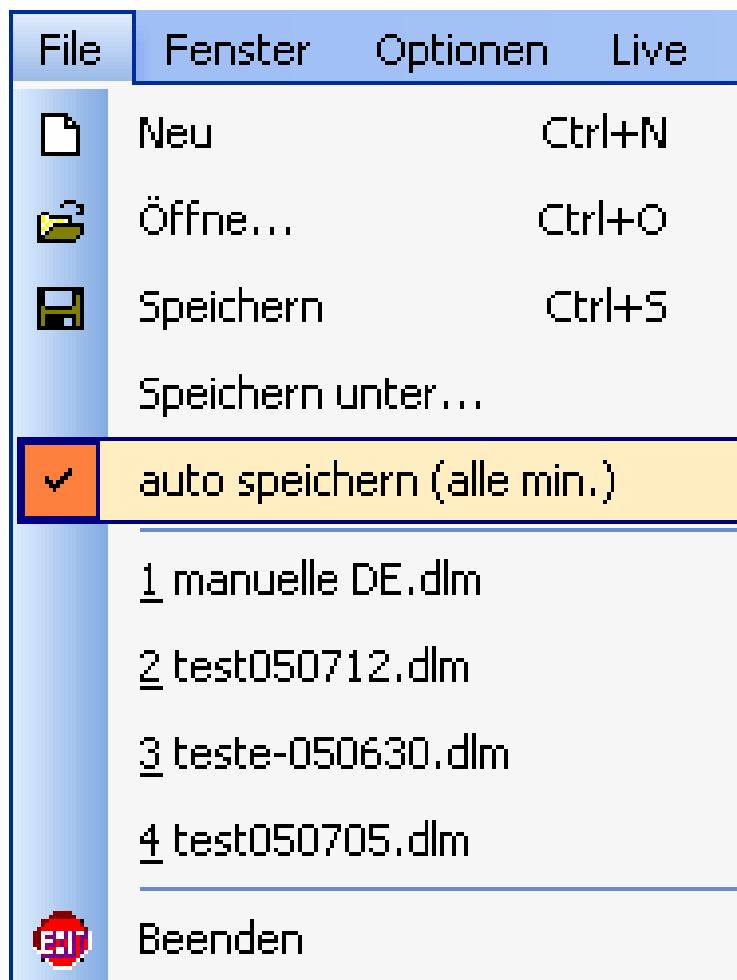
Durch Aktivieren von **Live only** im Software - **Windows** – Menü wird die Software nur im **Live** Mode gespannt. Der Benutzer hat keinen Zugang zu den **Scene** und **Setup** Pages oder kann die gespeicherten Szenen nicht ändern. Es ist noch möglich, zusätzliche Effekte zu kreieren.



Speichern Sie Ihre Show automatisch

Um Programmierungen sicherer zu machen, sichert eine Softwarefunktion diese regelmäßig.

- Diese Option ist im **File** Menü aktiviert.
- Speichern Sie jede Minute.
- Es wird nicht gespeichert, wenn keine neue Programmierung veranlasst wurde.



Sobald die Programmierung beendet ist, gibt es keinen Grund, diese Option aktiviert zu lassen.

FORTGESCHRITTENE SHORTCUTS

Diese Tabelle zeigt Ihnen alle Software Shortcuts und ihre Funktion.

PAGE	SHORTCUT	FUNKTION	BESCHREIBUNG
SETUP SCENE LIVE	CTRL + N	Ein neues Projekt kreieren.	Kreieren Sie ein neues Projekt, um eine neue Show zu programmieren.
	CTRL + O	Ein Projekt öffnen.	Ein existierendes Projekt öffnen.
	CTRL + S	Speichern	Das aktuelle Projekt speichern.
	Q.W.E.R.T.Y	Kanal-Shortcuts (Set-Up). Auslösung der Szenen und Effekte über Shortcuts (Szene/Live).	Eine Shortcut-Taste zuteilen, um die Kanäle zu nutzen und zu managen. Einen Shortcut zuteilen, um Szenen und Effekte auszulösen.
	Tasten + und -	+ 1 oder – 1 DMX.	Nachdem Sie einen Kanal gewählt haben, senken oder steigern Sie den DMX-Wert des Kanals.
	SHIFT + Preset	Gleiche Voreinstellungen für alles.	Halten Sie die SHIFT Taste gedrückt und wählen Sie die Voreinstellung, dann werden Sie allen Lichtern der gleichen Datenbank das voreingestellte DMX Referenzlevel zuteilen.
SETUP SCENE	ALT + Kanal - Shortcuts	Automatische Cursor-Anpassung.	Halten Sie ALT gedrückt und wählen Sie eine Kanal-Shortcut-Taste, dann bewegt sich das Cursor Window und die Gerätekanäle werden automatisch angezeigt.
SCENE LIVE	F1 bis F12 + Preset / Pan & Tilt	Preset Group Level. Pan & Tilt Gruppenbewegung	Halten Sie die Fx Taste gedrückt und wählen Sie eine Voreinstellung, dann werden Sie allen Lichtern der gleichen Datenbank das voreingestellte DMX Referenzlevel zuteilen. Arbeitet mit PAN & TILT.
SETUP	F1 ... F12	Persönliche Gruppen-Shortcuts	Teilen einer Gruppennummer ein Licht oder einen Kanal zu. Sie können bis zu 12 Gruppen kreieren.
SCENE	Pfeil nach unten	Nächster Schritt	Gehen Sie zum nächsten Schritt (vom aktuellen Schritt).
	Pfeil nach oben	Vorheriger Schritt	Gehen Sie zum vorherigen Schritt (vom aktuellen Schritt).

	CTRL + Step	Schritt - Multi-Auswahl	Halten Sie die CTRL Taste gedrückt und klicken Sie auf mehrere Schritte, dann können Sie alle von ihnen auswählen und ihnen den gleichen DMX Wert zuteilen.
	CTRL + A	Einen neuen Schritt kreieren	Um einen neuen Schritt zu kreieren, während Sie Ihr PAN & TILT editieren und bewegen.
LIVE	CTRL + Linksklick + Effekt	Effekt Edition	Editiert Effekt und zeigt DMX Cursor Editing Window.
	ALT + Linksklick + Effekt	Fortgeschrittene Effektoptionen	Zeigt das fortgeschrittene Effekt-Option-Window.
	Rechtsklick + Effekt	Effektfarben und optionen	Zeigt das Effektfarben-Window und Optionen. 15 DMX-Effektfarben sind möglich.
	Rechtsklick + Szene	Fortgeschrittene Szeneoptionen	Zeigt das fortgeschrittene Szene-Option-Window. Sie können ein Szene-Mode wählen: Normal, BPM, BPM mit Fade und Sie können den virtuellen Szene-Mode wählen: Auto Release, Stop On The Last Step, Always Loop.
	TAB	Szene in manuellen BPM	Manuelle Auslösung jedes Szeneschrittes. Ihre Szene muss im BPM Mode sein.
	ALT + Szene	Virtuelle Szenenauslösung	Löst Ihre virtuelle Szene in HTP aus.
	LIVE (während Sie einen Effekt editieren)	F1 bis F12 + Preset	Gruppenkanäle ON
ESC		Einen Effekt speichern.	Speichern Sie den editierten Effekt und schließen Sie das Effekt-Editing-Window.

SCANLIBRARY EDITOR

Scanlibrary Editor ermöglicht Ihnen ein neues Gerät in Ihrer Datenbank zu modifizieren oder hinzuzufügen. Nur eine sorgfältig aufgebaute Datenbank kann wirklich zuverlässig sein, wenn Sie Ihr Gerät benutzen. Bitte folgen Sie dieser Anleitung:

- Öffnen Sie **Scanlibrary** in den Software-Optionen.
- **New** im **Folder** Menü.
- Wählen Sie einige Kanäle und klicken Sie auf **Create**.
- Wählen Sie einen Kanaltyp (8-Bit Pan / Tilt, 16-Bit, RGB, CMY, ...)
- Geben Sie den Namen jedes Kanals ein. Max. 6 Buchstaben.
- Geben Sie für jeden Kanal die Voreinstellung ein, indem Sie auf **New** klicken (z. Bsp. ist es für den Gobo-Kanal notwendig, so viele verschiedene Voreinstellungen zu kreieren wie verschieden existierende Gobos).

Für jede neue Voreinstellung, geben Sie Information in das Dialogfeld von oben nach unten:

- Wählen Sie den Effekttyp.
- Wählen Sie den erforderlichen Icon.
- Geben Sie den Namen der Voreinstellung ein (es ist ratsam 6 Buchstaben zu benutzen).
- Geben Sie die niedrigsten und höchsten DMX-Level ein.
- Geben Sie Default DMX-Level ein.

EASY VIEW 3D SOFTWARE

Easy View Software bietet eine 3D Echtzeit-Visualisierung einer Bühne. Es ermöglicht Ihnen, Lichtbewegungen, Farben und auch Haupeffekten (Iris, Strobe, Dimmer, Shutter...) zu folgen. Der Beam jedes traditionellen Gerätes (PAR...) kann ebenso visualisiert werden. Mit Easy View können Sie 3D-Objekte einfügen und Ihre Bühne oder Disco realistisch rekonstruieren. Die möglichen Funktionen in Easy View sind:

- Eine Szene **aufnehmen**.
- **Always On Top** Easy View Window.
- **Performances**. Um 3D-Display zu optimieren.
- **Camera**. Um einen Betrachtungswinkel auszusuchen, zu zoomen, rotieren und speichern.
- **Stage**. Um Objekte und Gerätepositionen anzuordnen.

Umso sorgfältiger Sie die Gerätedatenbänke aufbauen, desto bessere Resultate werden Sie in Zeiten von 3D-Repräsentation erreichen.



Falls Sie Hilfe mit Easy View und Scanlibrary benötigen, erhalten Sie detaillierte Unterstützung in der Online-Bedienungsanleitung, der CDRom oder auf unserer Website.