



myDMX

**BENUTZERHANDBUCH -
VERSION 1.0**

BEDIENUNGSANLEITUNG

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.americandj.eu

Inhaltsangabe

ALLGEMEINE INFORMATIONEN3

INSTALLATION.....5

ERSTE SCHRITTE9

SCHEINWERFERPROFILE10

LISTENANSICHT13

SZENEN.....14

ANSTEUERUNG16

WIEDERGABE19

FARB-MANAGER20

EFFEKTE-MANAGER21

GRAFISCHER 3D IDEENGESTALTER29

APPENDIX.....41

STÖRUNGBEBEHUNG.....47

ROHS49

WEEE.....50

NOTIZEN.....51

Vielen Dank für den Erwerb von myDMX.

Wir bedanken uns bei Ihnen, dass Sie das PC-Steuerungssystem myDMX von American DJ erworben haben. Bitte lesen Sie die Anweisungen in dieser Bedienungsanleitung gründlich und komplett und vergewissern Sie sich, dass Sie alles verstanden haben, bevor Sie versuchen diese Einheit zu bedienen. Diese Anweisungen enthalten wichtige Informationen hinsichtlich der Sicherheit bei der Nutzung und Instandhaltung. Bitte füllen Sie die beigefügt Garantiekarte aus und Sie sie und zurück, um so Ihren Kauf zu bestätigen.

Kundendienst: Falls Sie auf Probleme jeglicher Art stoßen, kontaktieren Sie bitte ihnen American Audio Shop Ihres Vertrauens.

Wir bieten Ihnen ebenso die Möglichkeit an, uns persönlich zu kontaktieren: Sie können uns durch unsere Webseite www.americandj.eu oder durch unsere E-Mail support@americandj.eu erreichen

Sicherheit

Die folgenden Sicherheitshinweise beziehen sich auf das myDMX System. Bitte lesen Sie jeden Punkt sorgfältig, um sicherzugehen, dass Sie ihn vollständig verstanden haben.

Um das Risiko von Stromschlägen zu vermeiden, darf diese Einheit nicht geöffnet werden. Es sind keine vom Kunden reparierbaren Teile im Inneren des Geräts vorhanden. Versuchen Sie nicht Reparaturen selbstständig durchzuführen. Dieses Handeln führt zum Verlust der Herstellergarantie. Sollte Ihr Gerät die Reparatur unseres Service benötigt, wenden Sie sich bitte an Ihren nächsten American DJ Händler oder an unseren Kundendienst.

Um das Risiko von Stromschlägen oder Feuer zu verhindern oder zu reduzieren, benutzen Sie dieses Gerät niemals im Regen oder bei hoher Luftfeuchtigkeit. Entfernen Sie nicht den Erdungsbolzen und verbinden Sie es niemals mit einem nicht geerdeten Stromkreis.

Diese Einheit ist nicht für den Gebrauch von Personen unter 12 Jahren geeignet. Nur unter Aufsicht der Eltern benutzen.

Unterbrechen Sie die Stromzufuhr, wenn Sie das Gerät für längere Zeit nicht benutzen.

Abkürzungen

Die folgenden Abkürzungen können in dieser Bedienungsanleitung gebraucht werden.

CD - Compact Disc

DMX- Digital Multiplex

Mb - Megabyte

PC - Personal Computer

RA- Return Authorization (authorisierte Rücksendung)

USB - Universal Serial Bus

XLR - 3-pin Cannon X connector, with Latch and Rubber guard

Einleitung

Beschreibung des myDMX

MyDMX wurde so entworfen, dass es die einfachste, computerbasierte DMX-Scheinwerfer-Steuerungslösungen ist, die auf dem heutigen Markt erhältlich ist. Die Software myDMX ist in der Lage durch ein robustes Interface alle Arten von DMX-512-Geräten zu steuern. Eine USB-Schnittstelle auf dem Interface dient zur Verbindung mit dem Computer. Benutzen Sie hierfür das mitgelieferte USB-Anschlusskabel und einen 3-Pin DMX OUT Anschluss für ein standardmäßiges 3-Pin DMX-Kabel. Der DMX OUT Anschluss erstellt eine Verbindung zu DMX-Scheinwerfern für die Betriebswiedergabe. Die Software enthält ein anschauliches, benutzerfreundliches Display, das selbst durch DMX-Neulinge bedient werden kann. Die Softwareinstallation, das Programmieren von Szenen und die Wiedergabe dieser Szenen wurden durch 3 Arbeitsschritte leicht gestaltet. Szenen können nach Belieben programmiert, umbenannt und arrangiert werden. MyDMX ist kompatibel mit allen Midi-Controllern. Kanäle von Scheinwerfern und Szenen können durch die Fader-Regelung, das Potentiometer und Tasten eines Midi-Controllers festgelegt und gesteuert werden. Das ermöglicht Ihnen Ihre komplette Lichtshow von Außen zu steuern. Ein grafischer 3D Ideengestalter ist ebenso enthalten, damit Sie den Aufbau der Träger und Scheinwerfer organisieren können und diese während der Wiedergabe angezeigt können. Der grafische 3D Ideengestalter ermöglicht es Ihnen darüber hinaus offline zu programmieren, so dass Sie, wenn Sie zu Ihrer Veranstaltung kommen, fertig sind, um loszulegen.

Diese Bedienungsanleitung hat ein Urheberrecht © 2008 durch American DJ Supply. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Bedienungsanleitung, die diesem Produkt beiliegt, darf nicht vervielfältigt oder weitergeleitet in einer irgendeiner Form, irgendeine Art und irgendeinem Zweck weitergeleitet werden, sofern dazu keine schriftliche, autorisierte Zustimmung im Vorfeld gegeben wurde.

Die in dieser Bedienungsanleitung gegebenen Informationen können jederzeit und ohne vorherige Information geändert werden. Bitte setzen Sie sich mit dem Kundendienst von American DJ in Verbindung oder besuchen Sie die Webpräsenz www.americandj.com, um sich über die neusten Änderungen in der Bedienungsanleitung zu informieren.

Minimale Systemanforderungen

32Mb RAM Grafikkarte für die Nutzung des grafische 3D Ideengestalter, der durch Microsoft DirectX 9.0 unterstützt wird

Laptop oder Schreibtischcomputer mit USB-Schnittstelle

Windows ME, XP oder eine andere aktuelle Version

256Mb Speicherplatz

800 x 600 Bildschirmauflösung

800 Mhz Betriebstaktfrequenz

Systemanforderungen für die beste Arbeitsleistung

128Mb RAM Grafikkarte für die Nutzung des grafische 3D Ideengestalter, der durch Microsoft DirectX 9.0 unterstützt wird

Laptop oder Schreibtischcomputer mit USB-Schnittstelle

Windows ME, XP oder eine andere aktuelle Version

512Mb Speicherplatz

1280 x1024 Bildschirmauflösung

1.5GHz Betriebstaktfrequenz

INSTALLATION

Auspacken des Inhalts

Wenn Sie die Verpackung Ihres myDMX Programms öffnen, sollten Sie zunächst überprüfen, ob alle Inhaltskomponenten vorhanden sind. Das System wird mit folgendem Inhalt verschickt:

- myDMX USB/DMX-Interface
- USB-Kabel
- Die Software für myDMX muss von der Internetseite www.americandj.eu auf Ihren Computer geladen werden
- myDMX Benutzerhandbuch

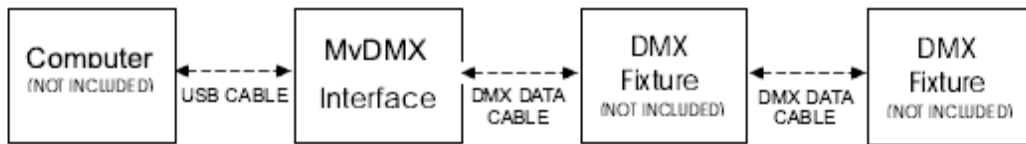
Beim Auspacken sollten Sie Ihre Einheit gründlich auf Schäden überprüfen, die während des Transports entstehen konnten. Schließen Sie die Einheit nicht an den Stromkreis an, falls Schäden entstanden sind. Setzen Sie sich so schnell wie möglich mit Ihrem American DJ-Händler in Verbindung.

Werfen Sie die Verpackung nicht in den Müll. Bitte recyceln Sie wann immer es möglich ist.

Verkablungsanforderungen

Das USB-Kabel versorgt das myDMX-Interface mit Strom und es sollte an einen USB-Schnittstelle an Ihrem Computer angeschlossen werden.

Abbildung 1



Die DMX-Datenverkabelung sollte die folgenden USITT DMX512-Spezifikationsanforderungen erfüllen, wie zum Beispiel ACCU KABEL, DMX-Kabel:

- geringe Kapazität
- zwei verdrehte Leitungspaare
- foliengeschirmt oder geflechtsgeschirmt
- geeignet für die Nutzung im EIA485 (RS485) Betrieb bei 250k Baut
- charakteristischer Leistungswiderstand 85-150 Ohm, nominal 120 Ohm
- 24 AWG min. Drahtdurchmesser für Leitungswege von bis zu 1000 Fuß (300m)
- 22 AWG min. Drahtdurchmesser für Leitungswege von bis zu 1640 Fuß (500m)

Mikrofon-Kabel und andere universelle, zweiadrige Audio- oder Signalkabel sind nicht geeignet für den Betrieb mit DMX-512.

Installation der USB-Treibersoftware

1. Bitte laden Sie die Software bei www.americandj.eu runter und installieren Sie die Datei.
2. Legen Sie den Speicherplatz für die Anwendung adj.exe auf Ihrer Festplatte fest und beginnen Sie die Installation durch einen Doppelklick.



Windows wird den Treiber finden und Sie darüber in Kenntnis setzen, dass das Gerät nicht validiert ist und Sie fragen, ob Sie die Installation fortsetzen wollen. Obwohl Microsoft über keine numerische Registrierung für diesen Treiber verfügt, besteht kein Risiko der Inkompatibilität. Wählen Sie „Fortsetzen“.



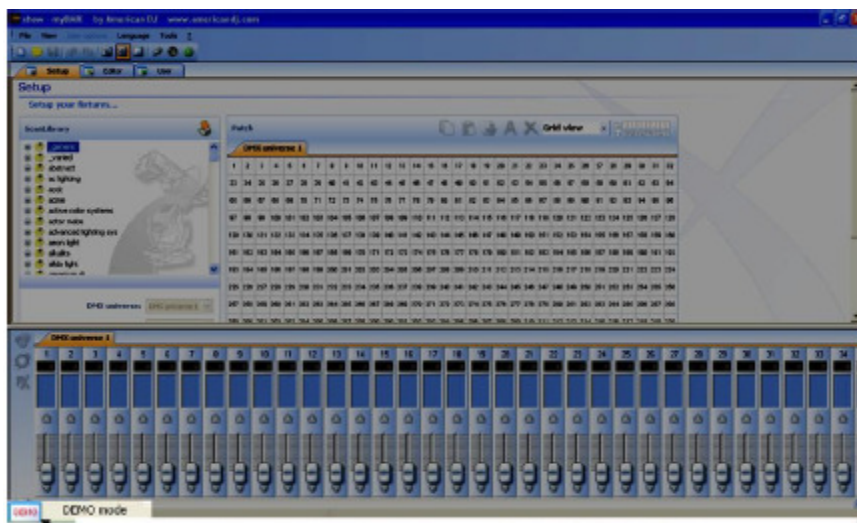
Beachten Sie, dass die Software das USB-Interface erst findet, wenn dieses gestartet wird. Das bedeutet, dass Sie das USB-Interface jedes Mal, bevor Sie die Software starten, an Ihren Computer anschließen müssen. Anderenfalls wird keine Übertragung zwischen der Software und dem Interface stattfinden. Drücken Sie auf „Ende“, sobald das Wizard-Programm die Treiberinstallation abgeschlossen hat.



ERSTE SCHRITTE

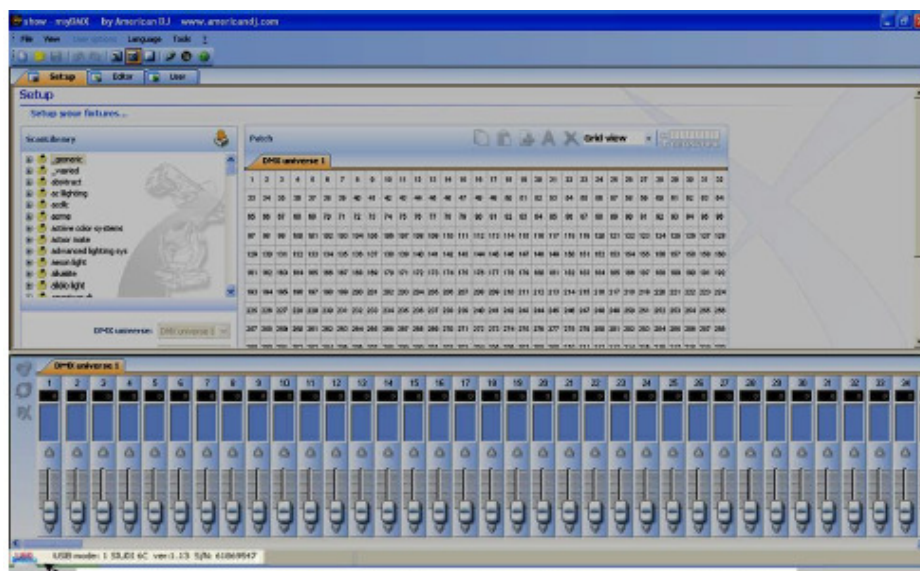
Starten der Software

1. Doppelklicken Sie auf das Desktop-Symbol von myDMX. Beachten Sie: Falls Sie kein Interface an Ihren Computer angeschlossen haben, wird die Software im Demo-Modus gestartet und Sie werden nicht die Möglichkeit haben, Scheinwerfer zu steuern. Falls ein Interface nach dem Start der Software angeschlossen wird, wird das Programm es nicht erkennen. Falls das passiert, müssen Sie das myDMX-Programm schließen, das Interface mit dem USB-Kabel an Ihren Computer anschließen und das Programm neu starten.



Wenn Sie im DEMO-Modus sind, wird in der linken unteren Ecke ein „DEMO“-Symbol angezeigt.

Es ist keine **DMX**-Ausgabe vorhanden, wenn das Programm in diesem Modus betrieben wird.



Das Feld in der unteren linken Ecke zeigt das USB-Symbol und die Seriennummer des Interface an, wenn Sie sich im USB-Modus befinden.

Das Interface von myDMX ist angeschlossen und das DMX-Signal sollte vorhanden sein

SCHEINWERFERPROFILE

Die myDMX-Software beinhaltet tausende, im Voraus erstellte Scheinwerferprofile von fast allen Firmen, die heutzutage auf dem Markt zu erwerben sind. Die Scheinwerferprofile beinhalten detaillierte Informationen zu den Kanälen, die Ihnen die richtige und präzise Steuerung Ihrer Scheinwerfer ermöglichen werden. Profile können mit dem Programm Scan Library Editor, das von Ihrem myDMX-Softwarepaket beinhaltet wird, erstellt werden. American DJ ist darum bemüht neue Scheinwerferprofile zu erstellen und diese auf den Webseiten American DJ, myDMX regulär ins Internet zu stellen. Sie können jedoch das Programm Scan Library Editor benutzen, wenn Sie es als Notwendig ansehen schon bestehende Profile zu bearbeiten oder ein neues Scheinwerferprofil zu erstellen, das noch nicht verfügbar ist.

Hinzufügen von Scheinwerfern

Benutzen Sie das Menü der ScanLibrary in der oberen linken Ecke des Installationsbildschirms, um den Scheinwerfer oder die Scheinwerfer auszuwählen, die Sie steuern möchten.

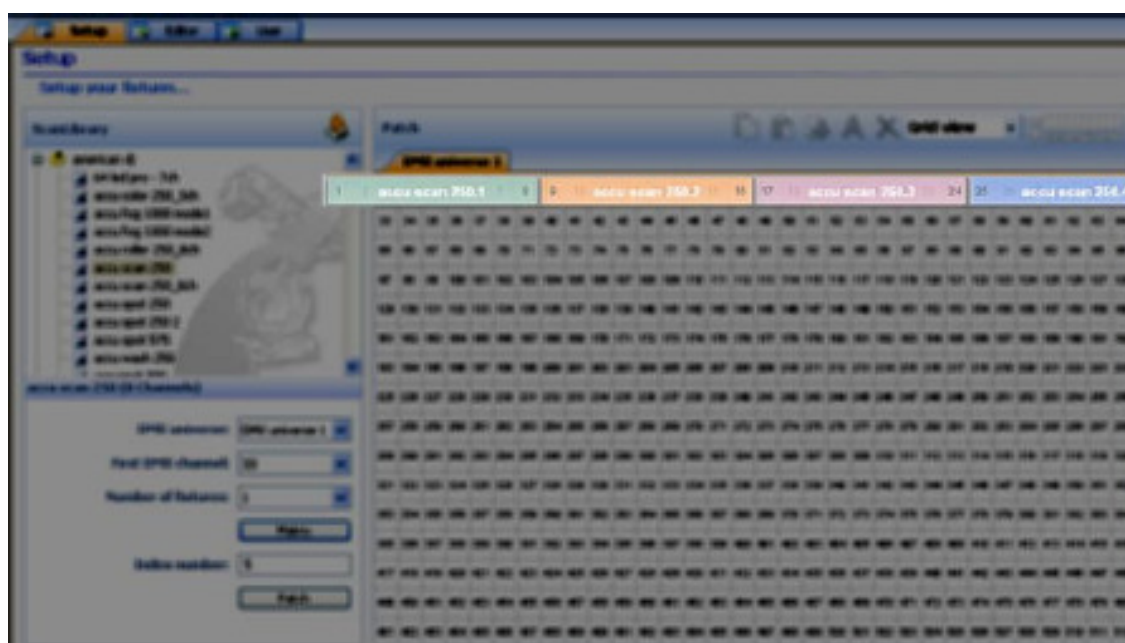


1. Suchen Sie die Datei für den Hersteller, indem Sie die Scrollbar auf der rechten Seite benutzen und klicken Sie mit der linken Maustaste das Pluszeichen neben der Datei an, um die Liste der verfügbaren Scheinwerfer zu öffnen.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste den Namen des Scheinwerfers an – er sollte nun blau markiert sein.
3. Wählen Sie nun im „First DMX channel“-Teil den Start-DMX-Kanal aus, den Sie Ihrem Scheinwerfer oder einer Gruppe von Scheinwerfern zuordnen möchten.

Beachten Sie: Finden Sie, wenn Sie diese Option nicht sehen, die sich unter den Dateien der Scheinwerfer befinden sollte, auf der rechten Seite die Scrollbar und scrollen Sie weiter nach unten, um die Option aufzurufen.

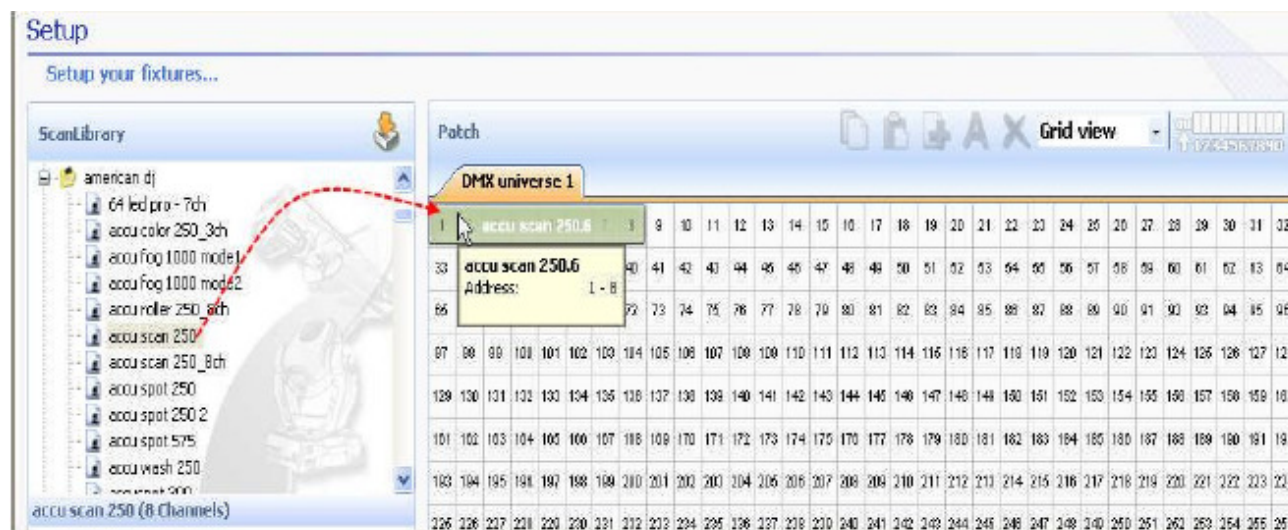
4. Legen sie die Anzahl der Scheinwerfer fest, die Sie hinzufügen wollen, indem Sie eine Zahl eintippen oder eine Zahl aus dem Aufklappregister des „Number of fixtures“-Teil auswählen.
5. Wenn Sie eine Matrix der ausgewählten Scheinwerfer erstellen wollen, klicken sie mit der linken Maustaste die „Matrix“-Taste und geben Sie die Information # x # für Ihre Matrix ein. Dieses Feature wird meistens mit RGB-LED Wänden benutzt. Fahren Sie mit Schritt 6 fort, um das Hinzufügen des Scheinwerfers abzuschließen.

6. Geben Sie eine Start-Index-Nummer ein, die Sie Ihren Scheinwerfern zuweisen möchten. Die Index-Nummer ist einfach eine Nummer, die automatisch jeden Scheinwerfer zugewiesen wird, um es Ihnen einfacher zu machen die Scheinwerfer während des Programmierprozesses leichter wieder zu erkennen. Wenn beispielsweise, die Indexnummer auf 1 eingestellt ist und (4) Accu Scyn 250 Scheinwerfer hinzugefügt werden, werden die Indexnummern als „accu scan 250.1, accu scan 250.2, accu scan 250.3 und accu scan 250.4...“ angegeben. Siehe hierzu das unten angeführte Diagram.
7. Klicken Sie mit der linken Maustaste das „Patch“-Feld an, um die Scheinwerfer hinzuzufügen. Wie auf dem oben gezeigten Bild, werden Ihre Scheinwerfer automatisch zum Raster hinzugefügt. Um zusätzliche Scheinwerfer hinzuzufügen, müssen Sie die Schritte 1 bis 7 wiederholen.



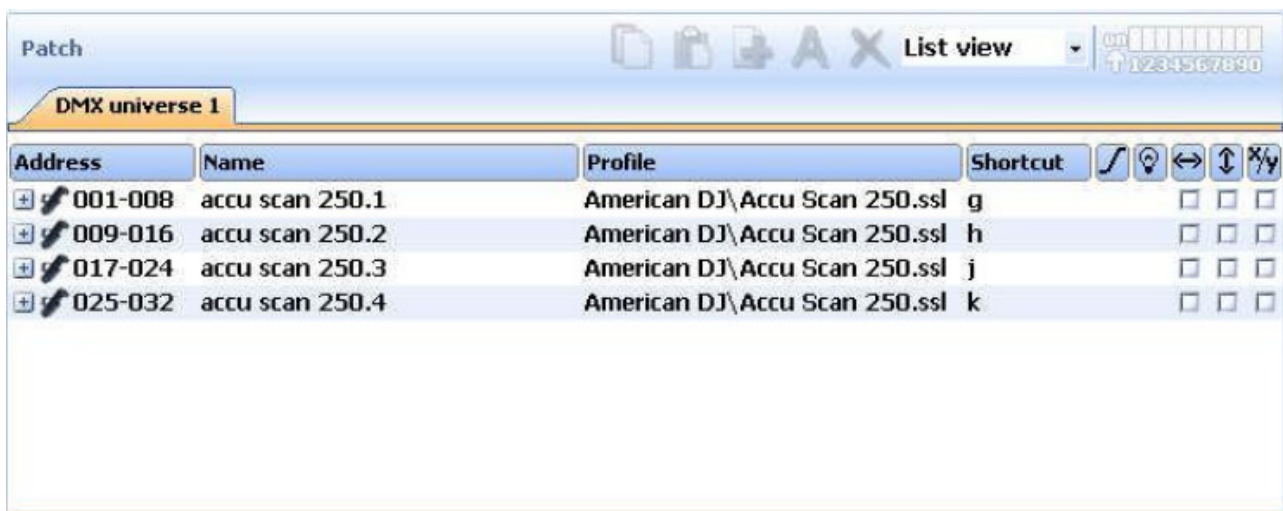
SCHEINWERFERPROFILE (Fortsetzung)

Sie können das Scheinwerferprofil auch direkt aus den Scan Library Dateien ziehen und in das DMX-Raster ablegen, so wie auf den Bild unten gezeigt. Wenn Sie diese Methode für das Hinzufügen von Scheinwerfern benutzen, müssen Sie sichergehen, dass Sie jeden Scheinwerfer auf verfügbare DMX-Kanäle legen. Weiße Boxen mit schwarzen Zahlen sind verfügbare DMX-Kanäle.



LISTENANSICHT

Über dem DMX-Patch-Bereich befindet sich ein Ausklapp-Menü, in dem die Option für die Ansicht des Rasters „Grid View“ ausgewählt wird. Wechseln Sie in die Listenansicht „List View“, um auf einige erweiterte Scheinwerferkonfigurationsoptionen zugreifen zu können.



Diese Optionen beinhalten das Folgende:

- Kanal Schnell Tasten - Channel Shortcut Keys

- Um Kanäle jederzeit direkt mit Ihrer Computer-Maus steuern zu können, indem Sie eine beliebige Taste auf der Computer-Tastatur halten. Sie können sie jederzeit wechseln, indem Sie den entsprechenden Schnell Tasten-Bereich für jeden Kanal anwählen.

- Aktivierung des Kanal-Fading - Enable Channel Fade

- Wenn diese Option nicht ausgewählt wurde, beeinflusst die Fading-Zeit zwischen zwei Schritten oder Szenen nicht den entsprechenden Kanal (beispielsweise sehr nützlich bei Kanälen für Motiv-Blenden, in denen Sie nur ein langsames Überblenden der Position wollen, aber einen schnellen Wechsel der Motiv-Blenden).

LISTENANSICHT (Fortsetzung)

- Aktivierung des Dimmers für ein alleine operierendes Gerät - Enable Stand Alone Dimmer

- Wenn Ihr Interface über eine interne Speicherkarte und 3 anlagenexterne Tasten verfügt, können Sie die dritte Taste [Pfeil] betätigen und entweder zusammen mit der [+] oder [-]-Taste gedrückt halten, um den Grad der Abblendung einzustellen.

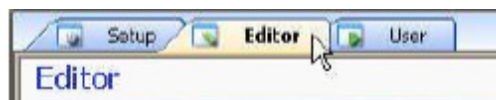
- Umkehrung der Schwenkung/Drehung, Tauschen der Schwenkung/Drehung - Pan/Tilt, Swap Pan/Tilt

- Jede dieser Funktionen ermöglicht es Ihnen entweder die Steuerung der Schwenkung/Drehung umzukehren oder die Schwenkbewegung mit der Drehbewegung zu wechseln, jedoch AUSSCHLIEßLICH, wenn diese durch die Tastatur-Schnell Tasten und die Maus gesteuert werden, so wie es oben erläutert wird.

SZENEN

Mit dem myDMX-Programm können Sie dynamische Szenen erstellen, indem Sie mehrere Schritte speichern, die je einzelne Fading- und Wartezeiten beinhalten. Die Fading- und Wartezeiten können beide zwischen 0 bis 43 Minuten eingestellt werden. Eine Szene kann je bis zu 1.000 Schritte umfassen. Die Anzahl der Wiederholungen, die eine Szene durchläuft, kann ebenso eingestellt werden und danach wird die nächste Szene abgerufen. Dies ermöglicht Ihnen letztendlich eine Show zu strukturieren, so dass Szenen automatisch während der Wiedergabe abgerufen werden. Eine Show kann bis zu 255 Szenen beinhalten und die Anzahl der abgespeicherten Szenen ist lediglich durch die Speicherkapazität Ihres Computers begrenzt.

Um Szenen zu erstellen, müssen Sie im Editor-Bildschirm sein. Klicken Sie mit der linken Maustaste die Registerkarte „Editor“ an, so wie unten gezeigt.



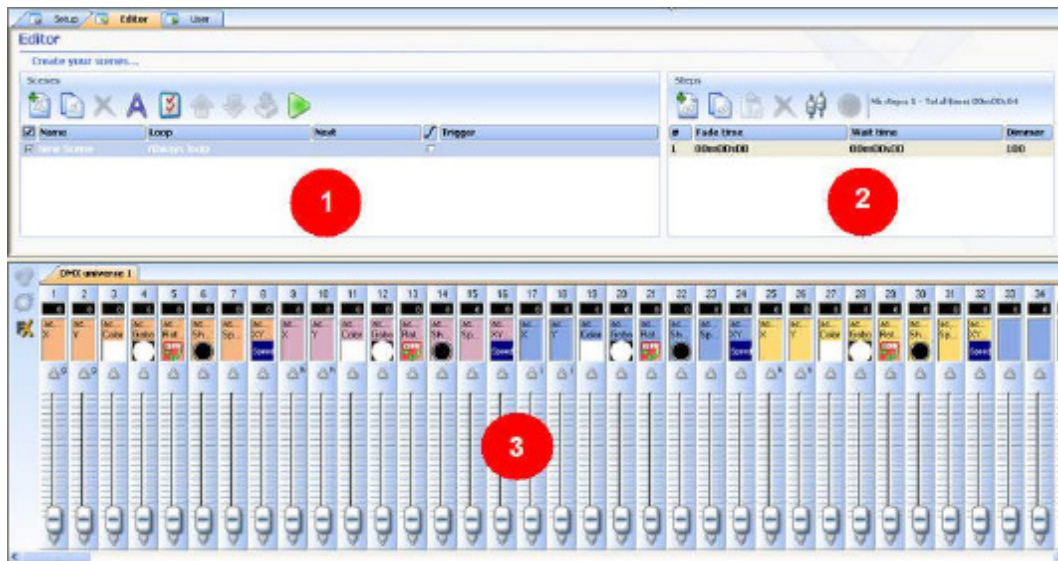
Szenen Sektion

Diese Sektion listet alle aufgenommenen Szenen, Wiederholungen, die Fading- und Auslösungs-Informationen für jeden einzelnen auf. Sie beinhaltet ebenso eine Symbolleiste, die Ihnen ermöglicht das Folgende zu tun:

- eine neue Szene erstellen
- eine Szene kopieren
- eine Szene löschen
- eine Szene umbenennen
- eine Tastatur-Schnell Taste beordnen (Siehe Abschnitt über Triggern auf Seite 17)
- Position der Szenenpriorität wechseln
- Wiedergabe einer Szene in Echtzeit

SZENEN (Fortsetzung)

In der Standarteinstellung werden Szenen immer in den Modus der fortlaufenden Schleife eingestellt. Sie können eine genaue Anzahl der Schleifen und das Wechseln der beendeten Szene bestimmen.



Schritt Sektion

In der Sektion der Schritte werden alle Schritte angezeigt, die an die ausgewählte Szene angegliedert sind. Zusätzlich werden die Fading- und Wartezeiten der ausgewählten Szene angezeigt und können jederzeit bearbeitet werden. Die Schritte in dieser Sektion können manuell erstellt oder mit Hilfe des „FX“-Generators automatisch erstellt werden. Die Funktionen, die sie in der Symbolleiste finden können, sind die Folgenden:

- einen neuen Schritt hinzufügen
- den ausgewählten Schritt kopieren
- Schritt anfügen
- den ausgewählten Schritt löschen
- Einstellen der Level-Taste

Jede Szene beinhaltet eine Anzahl von Schritten, die folgerichtig ausgeblendet werden. Jeder Schritt stellt einen Hinweis für alle Kanäle dar, deren Fading- und Warte-Zeit damit verbunden sind. Zum Beispiel:

- wenn Sie wollen, dass Ihre Scheinwerfer sich in einer Dreieck-Bewegung bewegen, müssen Sie 3 Schritte erstellen und die Fading- und Warte-Zeiten für jeden Schritt bestimmen.
- wenn Sie eine statische Szene erstellen wollen, ist nur ein Schritt notwendig.

Scheinwerfer-Kanal-Fading Sektion

Es können verschiedene Methoden benutzt werden, um die Kanal-Level einzustellen:

- ziehen Sie den Kanal-Fader mit der Maus.
- wenn dem Kanal eine Tastatur-Schnelltaste zugeordnet wurde, können Sie die Taste drücken und die Maus bewegen.
- falls der Kanal voreingestellte Einstellungen hat (z.B.: Motiv-Blenden, Farben ...), können Sie mit der rechten Maustaste auf den Kanal-Namen drücken, um so aus einer Liste wählen zu können.
- stellen Sie mehrere Kanäle gleichzeitig ein, indem Sie „Set levels“ in der Schritte-Sektion auswählen.
- falls der Kanal ein Farbmisch-Kanal ist (RGB oder CMY), können Sie mit einem rechten Mausklicken das Fenster für den Color Manager öffnen.

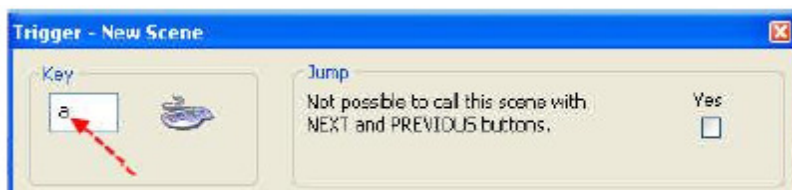
Sie können den DMX-Level mehrerer Kanäle gleichzeitig verändern:

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Kanalnamen, drücken Sie die SHIFT-Taste und halten Sie Sie gedrückt und bewegen Sie dann den Kanal-Fader des ausgewählten Kanals. Scheinwerfer desselben Typs werden gleichzeitig mitverstellt.
- Halten Sie die CTRL-Taste gedrückt und wählen Sie den Kanal aus (linke Maustaste), den Sie benutzen wollen. Halten Sie die linke Maustaste auf den zuletzt ausgewählten Kanal gedrückt und bewegen Sie Ihre Maus, um das Level zu verändern.
- Wählen Sie einen Kanal aus, drücken und halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und wählen Sie dann einen zweiten Kanal aus. Dies markiert alle Kanäle zwischen dem ersten ausgewählten und den letzten.

ANSTEUERUNG

Tastatur-Ansteuerung

Um Szenen mit Hilfe der Schnell Tasten anzusteuern, müssen Sie auf das „Trigger“-Symbol klicken, das einen neuen Bildschirm „Trigger - New Scene“ öffnet. Geben Sie die Taste, mit der Sie die ausgewählte Szene ansteuern wollen, in die „Key“-Box ein. Siehe unten.



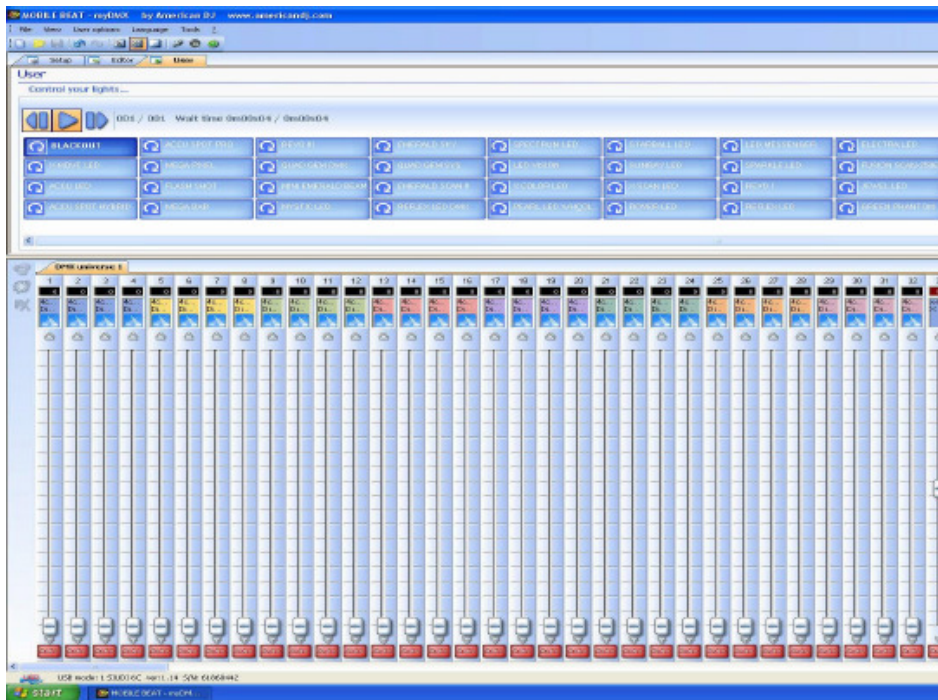
Midi-Ansteuerung

Die Midi-Ansteuerungsfunktion ist ein leistungsstarkes Hilfsmittel, das Ihnen die LIVE Wiedergabe von Ihnen programmierten Szenen und die Scheinwerfer-Kanal-Steuerung ermöglicht. Jeder standardmäßige MIDI-Controller, so wie die unten abgebildete Einheit, kann an Ihren Computer angeschlossen werden und für die Ansteuerung von Szenen in Ihrer myDMX Software verbunden werden.



Gehen Sie sicher, dass Sie Ihren MIDI-Controller an Ihren Computer anschließen, bevor Sie das myDMX-Programm starten, so dass er von der Software erkannt wird. Sobald Sie Ihre Szenen programmiert haben, ist es einfach die Fader, Potentiometer oder Tasten des MIDI-Controllers für die externe Ansteuerung der Szenen. Zusätzlich können Scheinwerfer-Kanäle auch zugeordnet und extern via MIDI angesteuert werden.

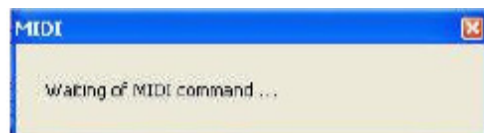
Von dem Benutzerbildschirm



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Szene oder einen Kanal-Fader, den Sie dem MIDI-Controller zuordnen möchten.



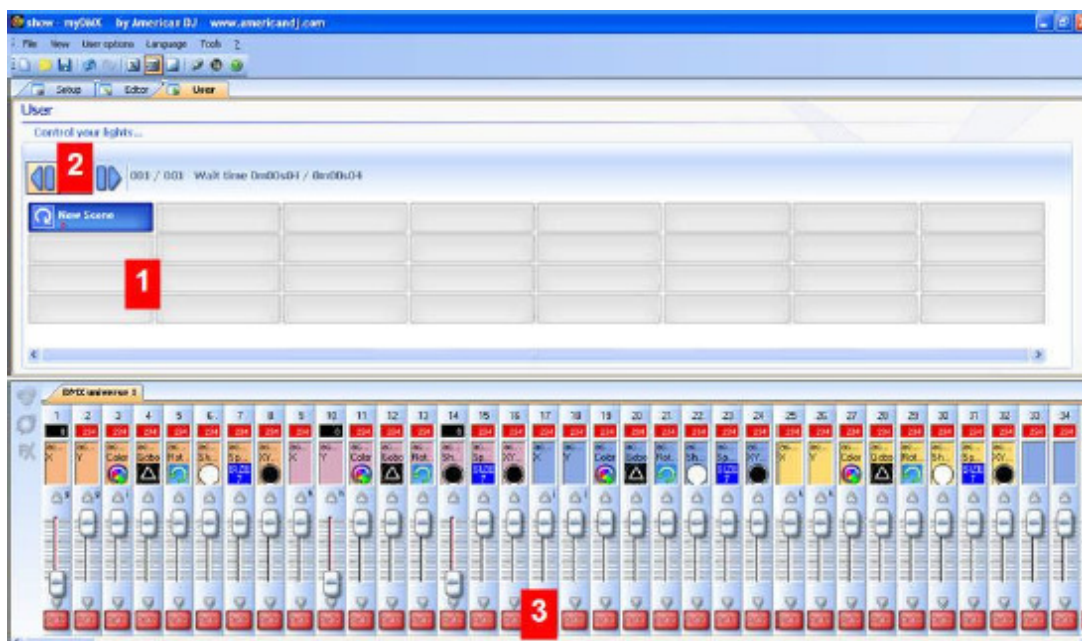
Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Benutzerhinweis „Learn MIDI command...“



Bewegen, drehen oder drücken Sie den Fader, das Potentiometer oder die Taste auf dem MIDI-Controller, die Sie der entsprechenden Szene oder dem Scheinwerfer-Kanal zuordnen möchten. Der Benutzerhinweis „Waiting of MIDI command...“ wird erlöschen, was bestätigt, dass die Szene oder der Scheinwerfer-Kanal erfolgreich zugeordnet wurden. Um die zugeordnete Szene wiederzugeben oder den zugeordneten Scheinwerfer-Kanal mit Ihrem MIDI-Controller zu bewegen, müssen Sie einfach den entsprechenden Fader, Potentiometer oder Taste auf dem Controller ansteuern.

WIEDERGABE

Um Szenen, die Sie erstellt haben, wiederzugeben, müssen sie im „User“-Bildschirmfenster sein. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Registerkarte „User“ >



1 - Tasten-Bereich

Jede Taste repräsentiert eine „Szene“, die durch die Maus aktiviert werden kann. Wenn die Taste gedrückt wird, dann ist die Szene aktiviert. Jede Taste wird außerdem dafür genutzt, die Anzahl der Schleifen und unterschiedlicher Auslöser anzuzeigen.

2 - Vorherige- „Previous“, Nächste- „Next“ and Schleifenwiedergabe- „PLAY CYCLE“ Funktionen

Indem Sie hier klicken, können Sie entweder die vorherige oder nächste Szene ansteuern, entsprechend der Reihenfolge, die Sie im Editor eingestellt haben. Sie können außerdem den „Cycle“-Modus aktivieren, der es Ihnen ermöglicht automatisch von einer Szene in die nächste zu wechseln. Selbstverständlich kann dieser Modus nur auf Szenen angewendet werden, die im Modus für automatisches übergehen in die nächste Szene „go automatically to next scene“ eingestellt sind.

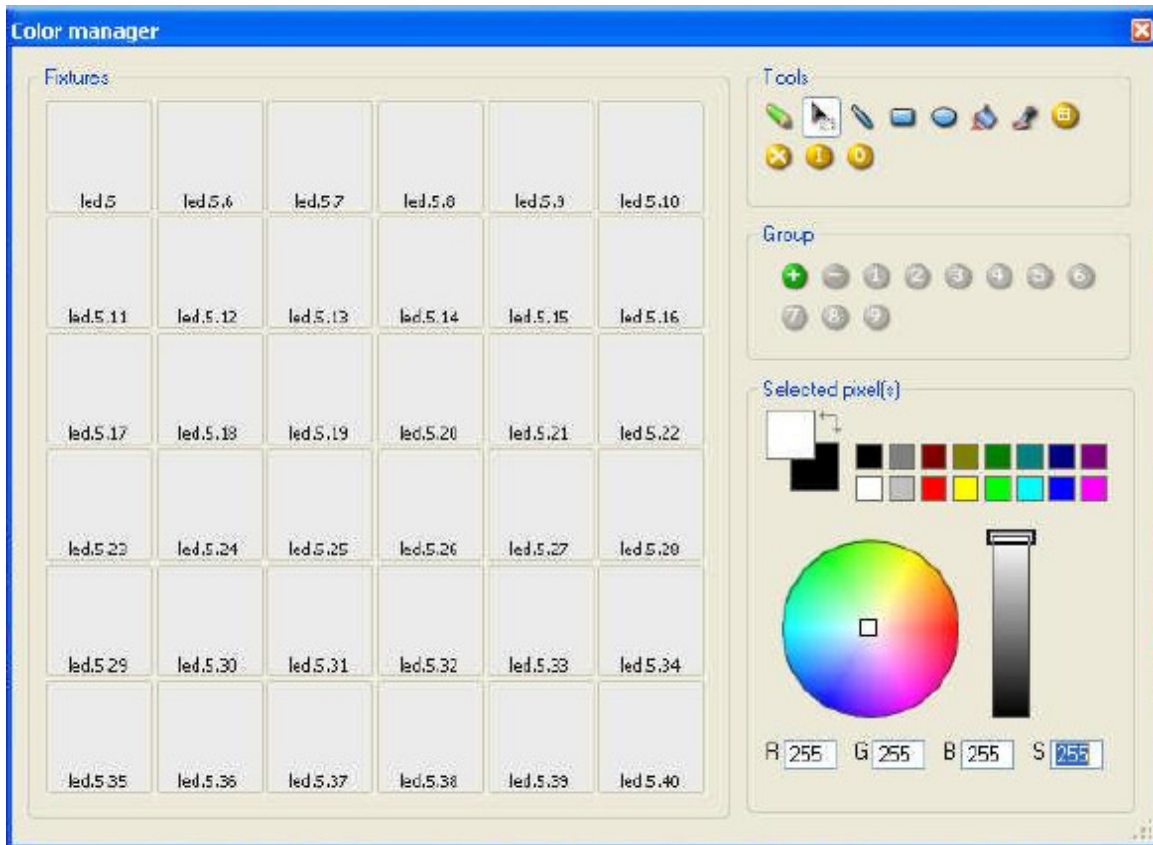
3 - AUTO/LTP/HTP Funktionen

Indem Sie hier klicken, können Sie die verschiedenen Kanäle manuell steuern. 3 Modi können benutzt werden:

- AUTO : der Kanal arbeitet automatisch an der aktuellen Szene. Der manuelle Eingabeanzeige ist deaktiviert.
- LTP : Der Kanal ist im Modus „Latest Takes Priority“ (dt.: „aktuelle Szene hat Priorität“), wobei der Level von der Eingabeanzeige angezeigt wird. Die aktuelle Szene hat keinen Einfluss auf den Kanal.
- HTP : der Kanal ist im Modus „Highest Takes Priority“ (dt.: „die ranghöchste Szene hat Priorität“).

FARB-MANAGER

Das Tool „Color Manager“ ist grundsätzlich ein Farbeditor für RGB oder CMY Scheinwerfer. Es ermöglicht Ihnen auf einfache Weise entweder statische oder dynamische Farbsequenzen zu erstellen. Stellen Sie sich vor, dass Sie Ihre auf LED-Matrix eine Bitmap laden oder einfach einen Text schreiben wollen – der „Color Manager“ hilft Ihnen dabei, es in ein paar Sekunden zu machen. Um den „Color Manager“ zu öffnen, müssen Sie mit der rechten Maustaste auf den Farbmisch-Kanal im Bildschirm des Editors klicken. Verschiedene Funktionen stehen Ihnen zur Verfügung.



Haupt Hilfsmittel

Die Haupt Hilfsmittel befinden sich in dem Bereich „Tools“ des Bildschirmfenster. Sie können die zur Verfügung stehenden Hauptfunktionen in einem Bitmap-Designer finden und sehr schnell eine Farbe für jeden Scheinwerfer aussuchen. Jeder Scheinwerfer ist durch ein Quadrat auf der linken Seite dargestellt. Die folgenden Hilfsmittel stehen Ihnen zur Verfügung.

- Auswahl eines Pixels und Auswahl eines Bereichs: die erste ermöglicht die Scheinwerfer einzeln auszuwählen, die zweite ermöglicht mehrere Scheinwerfer gleichzeitig auszuwählen
- Stift und Farbeimer: für das Bemalen eines oder mehrerer Pixel mit der ausgewählten Farbe
- Linie, Rechteck, Kreis: zum Malen einer Linie, eines Rechtecks oder eines Kreises
- Pipette: zum Herausgreifen einer Farbe aus dem Bereich der Scheinwerfer
- Kopieren, Einfügen: zum Kopieren oder Einfügen eines Pixels
- Bild laden: zum Zeichnen eines Bildes (BMP, JPG...) mit Hilfe Ihrer Scheinwerfer

FARB-MANAGER (Fortsetzung)

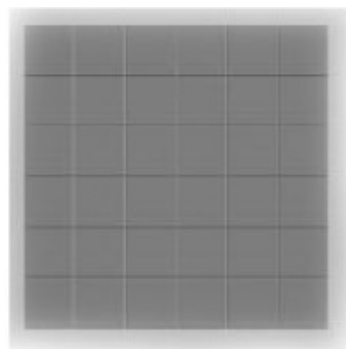
Sie müssen den Farb-Picker benutzen, um die Farbe des ausgewählten oder der ausgewählten Pixel zu verändern. Sie können außerdem die RGB-Werte manuell eingeben.

EFFEKTE-MANAGER

Der Effekt-Manager ist ein extrem leistungsstarkes Hilfsmittel, welches Ihnen ermöglicht ohne großen Aufwand erstaunliche Effekte Ihrer Scheinwerfer zu erstellen, ohne dabei den Arbeitsprozess für die Erstellung einzelner Schritte und Szenen zu durchlaufen. Sobald Sie den Effekt mit Hilfe der einfach zu Handhabenden Hilfsmittel erstellt, müssen sie nur auf „generate“ klicken und die Software wird automatisch alle erforderlichen Schritte erstellen.



Der Effekt-Manager passt sich selbstständig an, abhängig von der Anzahl der Scheinwerfer, die Sie benutzen. Um Ihnen die Fähigkeiten dieses Hilfsmittels zu demonstrieren, starten wir mit dem Gebrauch eines allgemeinen RGB LED Scheinwerfers mit Farbmischung.

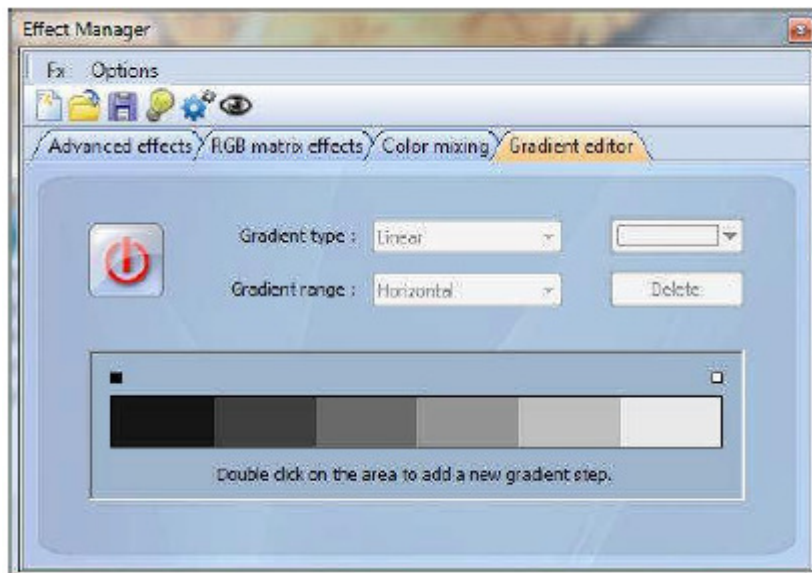


Um den Effekte-Manager zu öffnen, müssen Sie mit der linken Maustaste auf die „FX“ Taste klicken.



Verlaufs-Editorprogramm

Der Verlaufs-Editor ermöglicht Ihnen viele komplexe, statische Verläufe zu erstellen.



Schalten Sie den Editor auf ON, indem Sie auf die rote Taste drücken und wählen Sie den Verlaufstyp und den Verlaufsumfang.

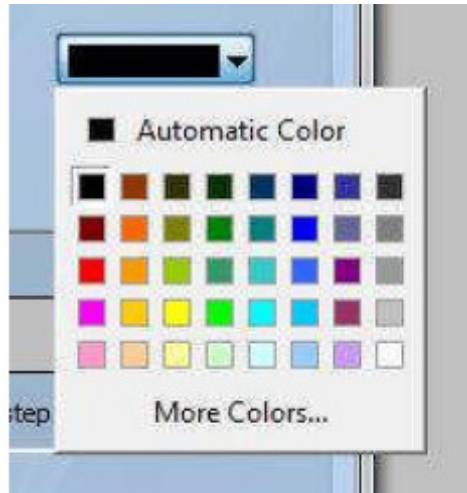


Bearbeitung der Farbe des Verlaufs

In diesem Beispiel haben wir einen Verlauf zwischen Blau und Grün erstellt. Wählen Sie die Farbe, die Sie bearbeiten wollen.



Wählen Sie Ihre Farbe aus der Aufklappfeld.



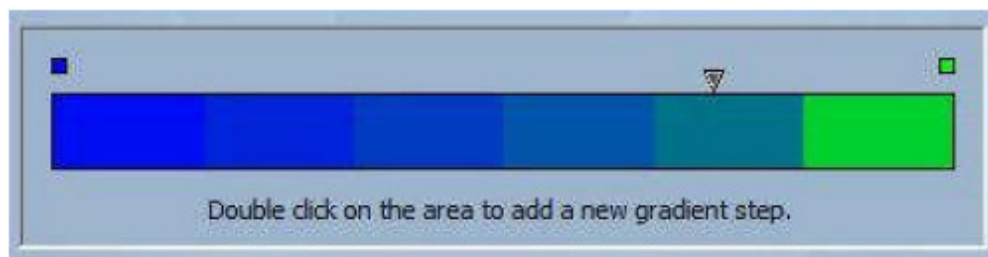
Änderung der Länge eines Verlaufs

Hier sehen Sie einen gleichmäßigen Farbverlauf zwischen Blau und Grün. Sie können den Verlauf jedoch so einstellen, dass seine Intervalle zu Beginn lang sind und zum Ende kurz. Um dies zu erreichen, können Sie einen Verlaufsschritt erstellen, indem Sie auf einen bestimmten Bestandteil des Verlaufs einen Doppelklick durchführen. Ein Punkt wird auf dieser Stelle erscheinen. Sie können den Punkt auf eine andere Stelle ziehen, um die Länge dieses Verlaufintervalls zu verändern.



Hinzufügen einer Farbe zu einem Verlauf

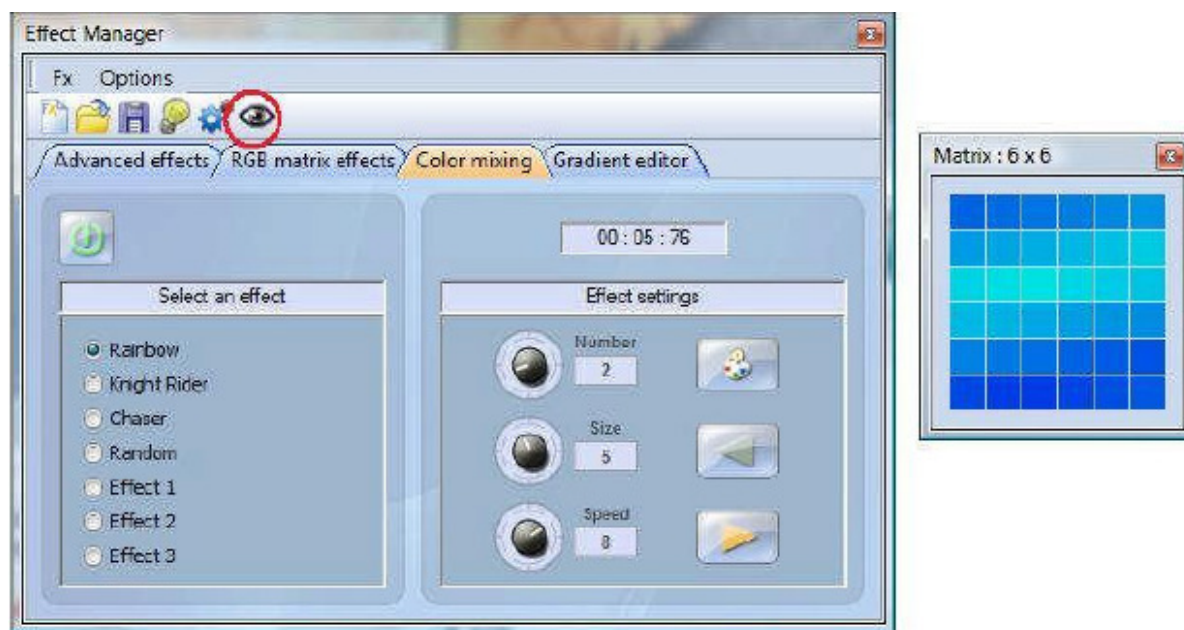
Sie können die Punkte benutzen, um verschiedene Farben zum Verlauf hinzuzufügen. Zum Beispiel können Sie den Verlauf von Blau zu Weiß und dann von Weiß zu Blau einstellen wollen. Sie können dies erreichen, indem Sie einen Punkt anwählen und dann die Farbe in dem Aufklappfeld wechseln.



Wenn Sie mit den hinzugefügten Punkten unzufrieden sind, können Sie einfach einen Punkt anwählen und dann auf die „delete“-Taste zum Löschen klicken. Vergessen Sie nicht für das Erstellen auf „generate“ zu drücken, bevor Sie den Effekte-Manager schließen.

Farbmischung

Das Farbmischungs-Tool stellt den einfachsten Weg für die Erstellung komplexer Farbeffekte dar. Zunächst müssen Sie dieses Hilfsmittel einstellen und einen Effekt auswählen. Drücken Sie auf die Vorschau-Taste, das Auge, um zu sehen, wie das Ergebnis Ihres Effekts aussehen wird.



Sie können die Größe, Geschwindigkeit und Richtung des Effekts verändern und auch die benutzten Farben können verändert werden, indem Sie auf das Symbol der Farb-Misch-Palette drücken. Sie können außerdem die Anzahl der verwendeten Farben verändern. Vergessen Sie nicht für das Erstellen auf „generate“ zu drücken, bevor Sie den Effekte-Manager schließen.

RGB-Matrizen-Effekte

Dieses Hilfsmittel ist speziell für den Gebrauch mit einer Matrix von LED-Feldern vorgesehen. Um zu beginnen, müssen Sie die „+“ Taste betätigen, um ein Layer hinzuzufügen. Der Name des Layers kann verändert werden, indem er mit einem Doppelklick angewählt wird. Außerdem sind verschiedene Arten von Layern verfügbar, wobei das grundlegende einfach eine Farbe darstellt. Die Farbe kann verändert werden, indem die Misch-Farb-Palette angewählt wird. Der Effekt von sich bewegenden Formen kann auch erstellt werden, indem man aus dem Ausklappfeld „Effekt“ für Effekte auswählt.

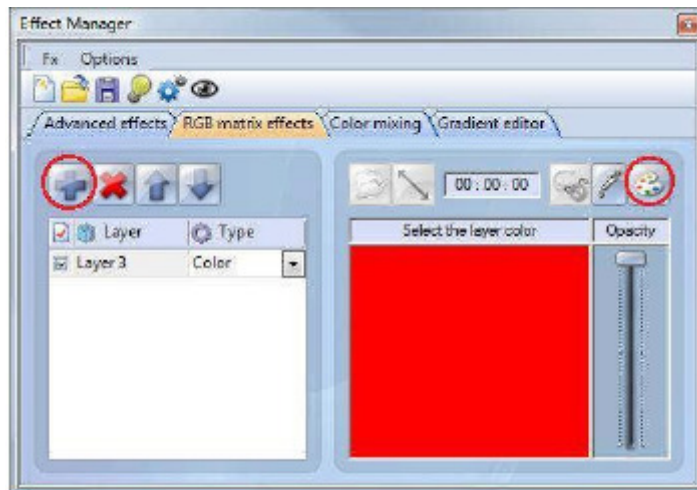
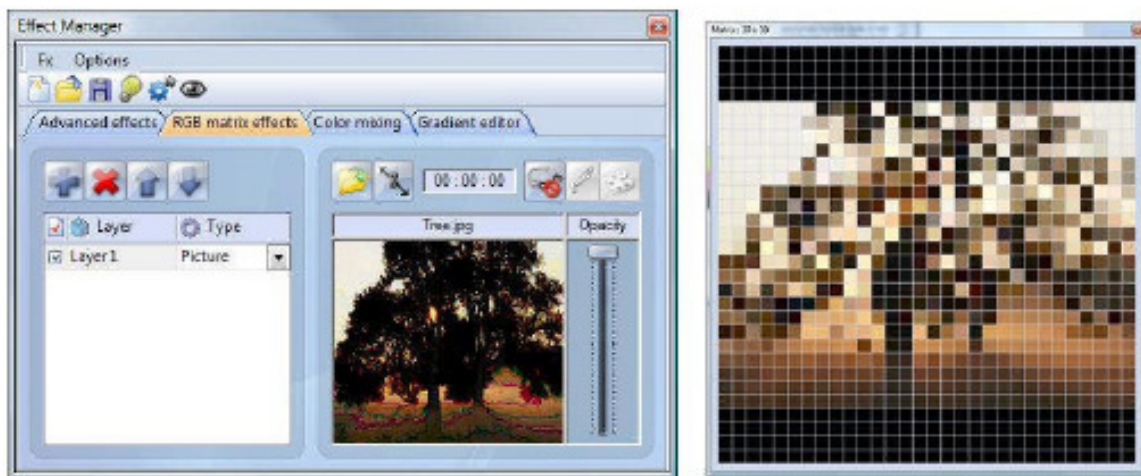


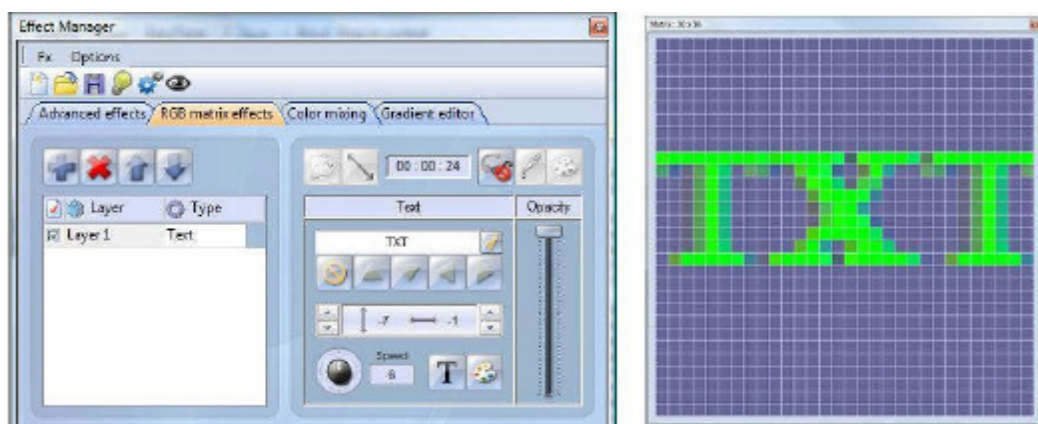
Bild und Video

Der Effekte-Manager ist in der Lage Bild-Dateien im Format .jpg, .bmp oder .gif zu lesen und diese auf LED-Matrizen aufzubereiten. Wählen Sie ein Bild aus dem Ausklappfeld „type“ und laden Sie Ihr Bild. Sie können wählen, ob Sie Ihr Foto ausdehnen wollen, um die komplette Matrix damit auszufüllen, oder ob Sie seine ursprünglichen Proportionen beibehalten wollen. Wenn Sie einen Schritt weiter gehen wollen, dann können Sie auch AVI-Videos abspielen.



Text

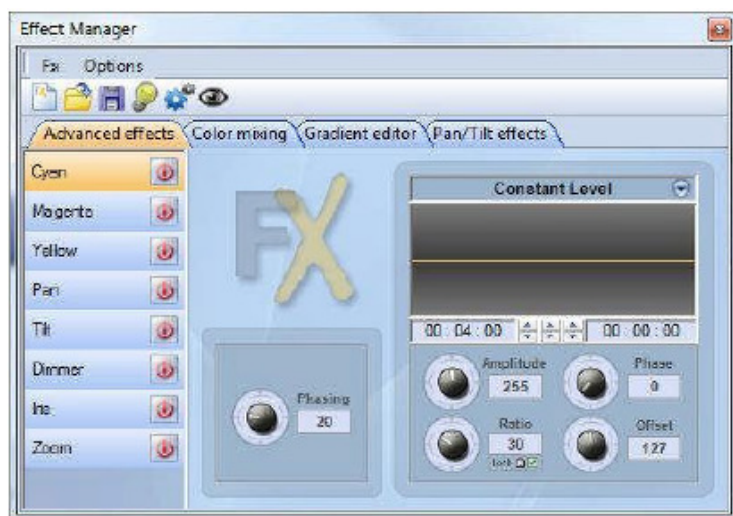
Mit der Auswahl von „Text“ in dem Ausklappfeld öffnen Sie das Text-Editorprogramm. Darin können Sie einen Text eingeben und bestimmen, an welcher Stelle in Ihrer LCD-Matrix er angeordnet werden soll. Sie können außerdem den Text scrollen, indem Sie einen der 4 Pfeilfelder betätigen und die Scroll-Geschwindigkeit einstellen. Das Betätigen der „T“-Taste ermöglicht Ihnen die Schriftart zu verändern. Um die Farbe der Schrift und des Hintergrundes zu ändern, müssen Sie die Farb-Misch-Palette wählen.



Vergessen Sie nicht für das Erstellen auf „generate“ zu drücken, bevor Sie den Effekte-Manager schließen.

Fortgeschrittene Effekte

Dieses Hilfsmittel ermöglicht Ihnen mehr Kontrolle über die einzelnen Kanäle Ihrer Scheinwerfer und ist bei Moving-Head-Scheinwerfern, Scannern sowie LED-Scheinwerfern extrem nützlich. Um die Absatz über die fortgeschrittenen Effekte zu verdeutlichen, gehen erläutern wir Sie in einer Zusammenstellung von 8 normalen Moving-Head-Scheinwerfern. Sie werden bemerken, dass bei der Einführung der Moving-Head-Scheinwerfer der Effekte-Manager das Interface selbstständig anpasst. Die neuen Kanäle der Scheinwerfer werden angezeigt und das Feld "RGB matrix effects" (RGB Matrix Effekte) wird durch das Feld "Pan/Tilt effects" (Dreh/Schenk-Effekte) ersetzt.



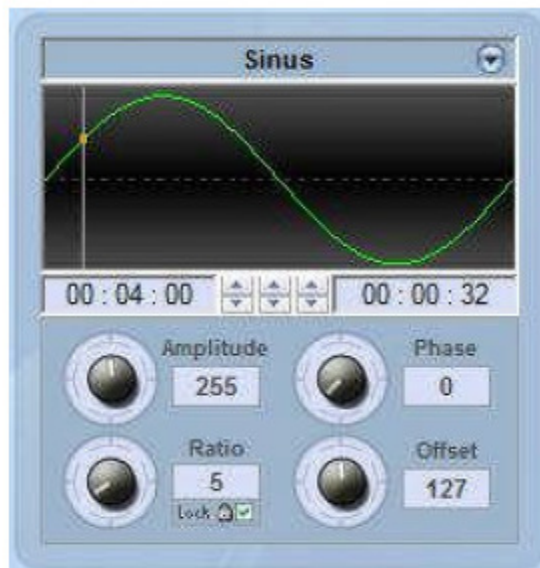
Zunächst müssen Sie auf das Feld „light beam on“ (Lichtausgabe einschalten) klicken. Dies sendet eine Meldung an alle relevanten Shutter/Iris/Dimmer-Kanäle, um den Lichtstrahlausgabe zu beginnen.



Wählen Sie dann den Kanal, auf den Sie Ihren Effekt anwenden wollen. In diesem Beispiel haben wir den Effekt einem Dimmer-Kanal zugeordnet.



Als nächstes müssen Sie aus dem Aufklappfeld eine Wellenform wählen – in diesem Beispiel haben wir eine Sinuswelle gewählt. Sie können eine Vorschau auf Ihre Szene mit dem grafischen 3D Ideengestalter abspielen. Passen Sie die Einstellung der Welle an und wählen Sie, ob Sie alle Scheinwerfer synchronisiert haben wollen oder ob sie in Phasen arbeiten sollen. Klicken Sie dann auf das Feld „generate“.



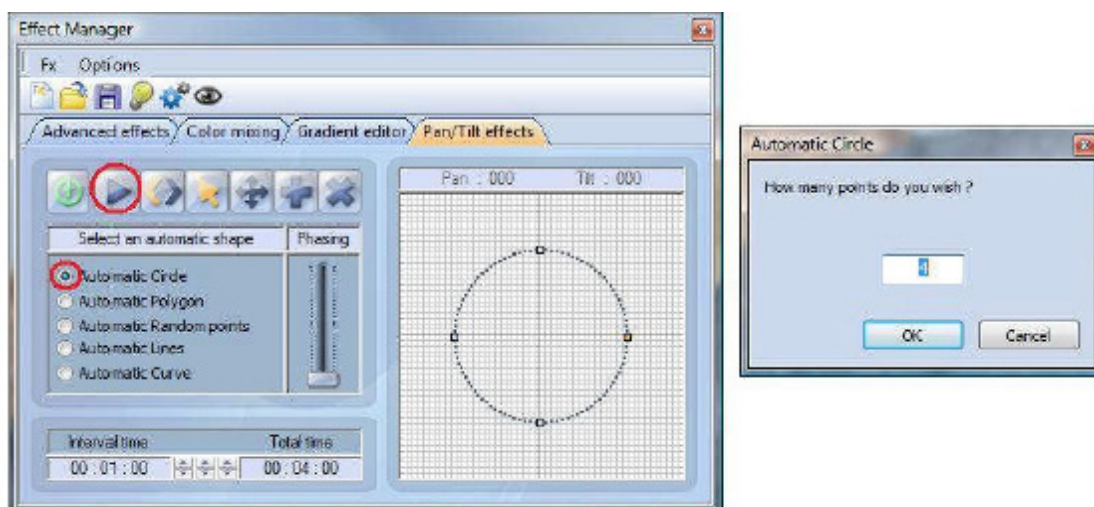
Dreh/Schwenk-Effekte

Ebenso wie durch die Nutzung des Hilfsmittels für fortgeschrittenen Effekte durch das Erstellen von Wellen, können Sie noch präzisere Bewegungs-Effekte mit dem „Pan/Tilt effects“-Hilfsmittel für Dreh- und Schwenk-Effekte erstellen.

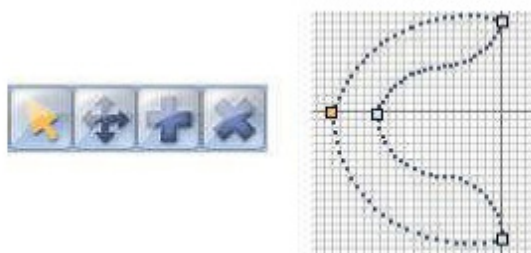
Wie bei den anderen Effekte-Manager-Hilfsprogrammen, müssen Sie zunächst auf das Feld „light beam on“ (Lichtausgabe einschalten) klicken. Dies sendet eine Meldung an alle relevanten Shutter/Iris/Dimmer-Kanäle, um den Lichtstrahlausgabe zu beginnen.



Sobald das Hilfsprogramm auf ON geschaltet ist, können Sie beginnen eine der aufgelisteten Formen zu erstellen und auf Play drücken, um Ihren Effekt zu testen.



Sie können die Form bearbeiten, indem Sie Punkte hinzufügen, löschen oder ihre Position ändern.



EFFEKTE-MANAGER (Fortsetzung)

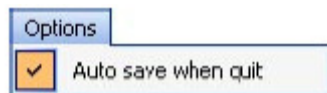
Um den Effekt zu verlangsamen / beschleunigen, müssen Sie die Intervallzeit umstellen, da dies die Zeit verändert, die benötigt, um von einem Punkt zum nächsten zu gehen.



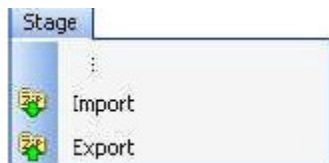
Vergessen Sie nicht für das Erstellen auf „generate“ zu drücken, bevor Sie den Effekte-Manager schließen.

GRAFISCHER 3D IDEENGESTALTER

3D Bühnen können im Format „.evs“ gespeichert werden und Sie können auf unbegrenzte Zeit geöffnet /abgespeichert werden. In diesen Dateien können ebenso Abmessungen der Bühne, eingesetzte Objekte und Scheinwerfer gespeichert werden.



Es besteht die Möglichkeit mittels der „Import / Export“-Tasten im „Stage“-Menü 3D Bühnen zu importieren oder sie aus oder in komprimierte Dateien zu exportieren. Speichern Sie 3D Bühnen mit allen erforderlichen Dateien (X-Dateien, BMP- oder JPG-Dateien für die Oberflächenstruktur...) und öffnen Sie diese erneut auf einem anderen Computer, an den nicht dieselben Objekte angeschlossen sind.

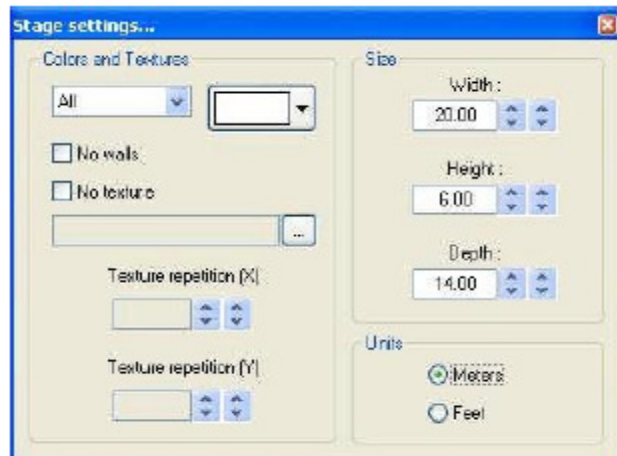


Im folgenden Absatz wird beschrieben, wie Sie Ihre erste Bühne erstellen und die Grundfunktionen des grafischen 3D Ideengestalters werden erläutert. Dazu gehören auch eine Beschreibung der Dateiformen, die für das Abspeichern verschiedener Projekte genutzt werden.

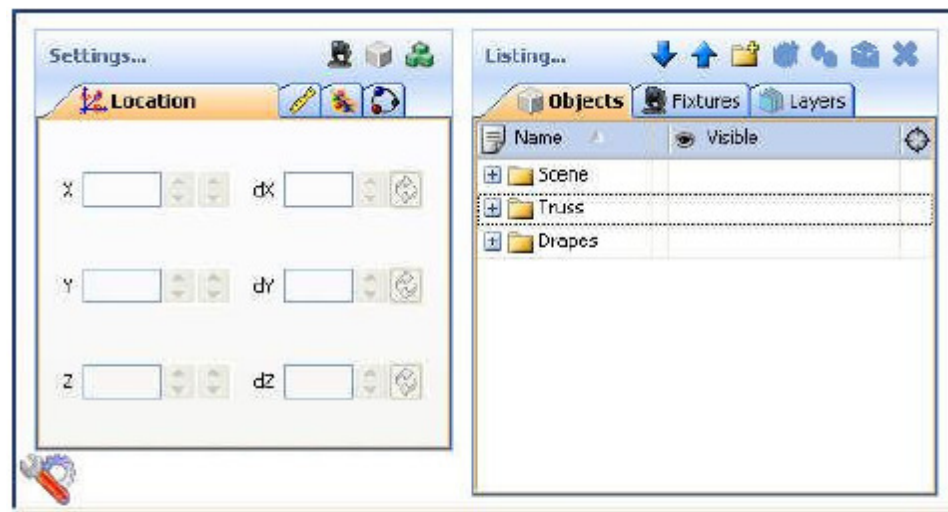
Ihre erste Bühne



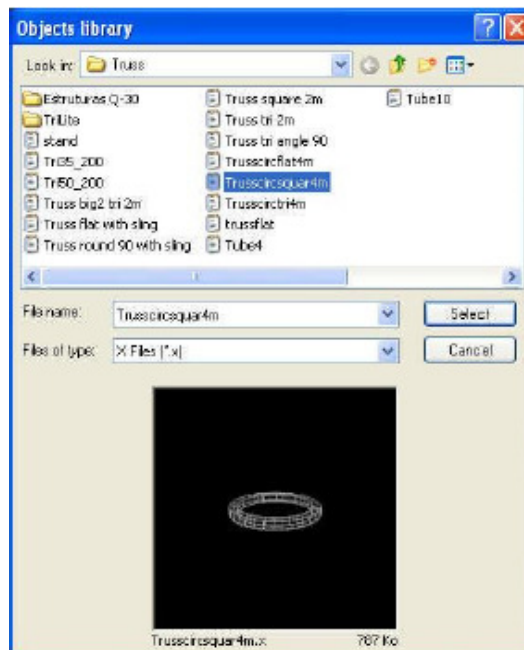
- Wählen Sie aus dem „Stage“-Menü „Stage settings“ für die Einstellungen der Bühne. Ein Fenster wird sich öffnen, in dem Sie die Größe und Farbe/Oberflächenstruktur jeder Wand Ihrer Bühne einstellen können. Beachten Sie die verschiedenen Optionen, die Ihnen zur Verfügung stehen, wie die Auswahl einzelner Wände, Show- oder Hide-Wände, Wiederholung der Struktur sowohl in der X-Achse als auch in der Y-Achse und das Umschalten von Einheiten zwischen Metrik und Englisch.



- Wählen Sie aus dem „Stage“-Menü „Build mode“ für das Einstellen eines Modus. Das Fenster des grafischen 3D Ideengestalter wird hierdurch in 4 Sektionen unterteilt: 3D Wiedergabe, 2D Ansicht von oben, 2D Ansicht von vorne und Einstellungen der Objekte/Scheinwerfer. Sie können die Größe und den Inhalt dieser Sektionen bestimmen und sie sogar ausblenden.



- Klicken Sie in der Sektion „Object Settings“ auf die Taste „Add object“ (grauer Würfel neben den roten Pfeil im oberen Bild), um ein Objekt aus einer Ihrer Bibliotheken hinzuzufügen (z.B. /Music Instrument/Drums.x).



- Das Objekt wird in der Mitte der Bühne angeordnet. Sie können das Objekt innerhalb Ihrer Bühne verschieben – benutzen Sie hierzu Ihre Maus. Des Weiteren können Sie, indem Sie die Objekt-Bearbeitungshilfsmittel benutzen, die Position, Ausrichtung, Größe, Farbe, usw. eines jeden aus der Liste ausgewählten (blauer Pfeiltaste) Objekts verändern. Diese Hilfsmittel werden in später in dem Benutzerhandbuch erläutert.

- Wiederholen Sie diese Schritte, um mehr Objekte hinzuzufügen.

Benutzer-Modus

Die Software hat 2 Modi: Benutzer-Modus und Bau-Modus. Der erste dient der Visualisierung, alle Eigenschaften für die Modifizierung der Bühne sind gesperrt. Dieses Kapitel stellt alle Eigenschaften für die Visualisierung vor, auch wenn davon die Meisten auch im Bau-Modus verfügbar sind.

Wiedergabeoptionen

Es stehen Ihnen etliche Optionen zur Verfügung, um Ihre Bühne und die Wiedergabe individuell anzupassen. All diese Optionen sind im „Options“-Menü angeordnet.

Raum-Ausleuchtung

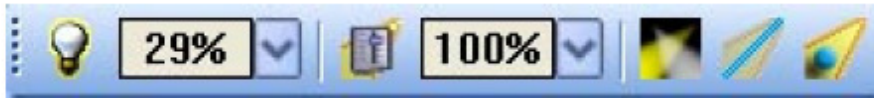
Es besteht die Möglichkeit die Intensität der Raum-Ausleuchtung mit dem Fader, der „Options toolbar“ („View“-Menü, „Options toolbar“) lokalisiert ist, zu verändern.

Nebeldichte

Sie können die Nebeldichte auf Ihrer Bühne nachregulieren. Um das zu machen, müssen Sie das Menü „Light beam“ öffnen („Options“-Menü) und „UP“ oder „DOWN“ wählen. Sie können die Dichte auch von der „Options toolbar“ oder durch die Nutzung von den Tastatur-Schnell Tasten LINKS und RECHTS nachregulieren.

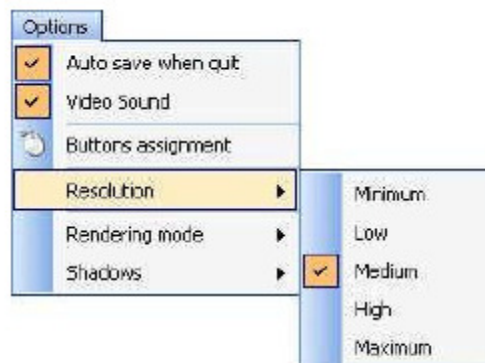
Wiedergabe-Modus

Sie haben die Möglichkeit zwischen dem normalen „Normal“ und leistungsstarken „Powerful“ Wiedergabe-Modus zu wählen. Wenn Ihre Grafikkarte kompatibel ist, startet das Programm automatisch im leistungsstarken „Powerful“ Modus. Wenn Sie jedoch meinen, dass die Wiedergabe zu langsam läuft, können Sie in den normalen „Normal“ Modus umschalten.



Auflösung

Sie haben die Möglichkeit aus 5 verschiedenen Einstellungen der Bildschirmauflösungen für die 3D-Ansicht zu wählen. Diese Option ermöglicht Ihnen das Programm an die Leistung Ihrer Grafikkarte anzupassen. Wenn die Wiedergabe zu langsam ist, wählen Sie einfach eine niedrigere Einstellung für die Wiedergabe.



Kameras

Ansichten

Sie haben die Möglichkeit die Kamera mittels Maus zu verstellen (siehe hierzu die Tastenzuordnung im „Options“-Menü) – hierzu muss jedoch die „Move“-Option im „Camera“-Menü eingestellt sein. Verschiedene Ansichten (vorne, links...) können aus dem Menü oder der Toolbar gewählt werden. Sie können auch mit den Tasten 1 bis 5 der Tastatur gewählt werden.

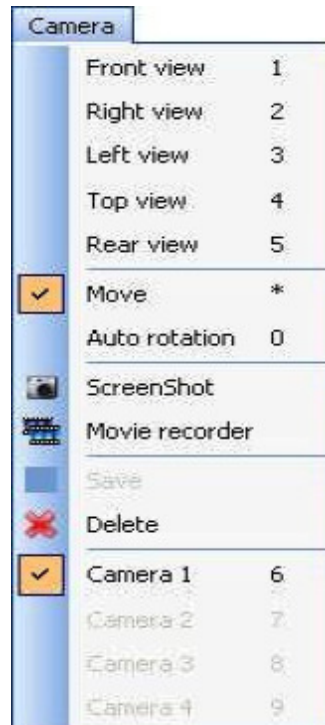
Persönliche Ansichtsprofile

Bis zu vier unterschiedliche Ansichten können zusätzlich zu den standardmäßigen erstellt werden, indem Sie die Speicheroption „Save“ aus dem Menü benutzen. Die aktuelle Ansicht (Position und Ausrichtung) werden hierbei gespeichert. Diese Ansichten können durch das Menü oder die Tasten 6 bis 9 der Tastatur aufgerufen werden.

Automatische Rotation

Die Option für die automatische Rotation ist verfügbar – „Camera“-Menü oder Tastaturtaste 0.

Bildschirmfoto



Bau-Modus

Dieses Kapitel leitet den zweiten Modus des Programms ein: der Bau-Modus. Der Bildschirm ist aufgeteilt und enthält eine 3D-Ansicht, ein Fenster mit den Einstellungen der Objekte „Objects settings“ und eine 2D-Ansicht.

Bühnengröße & Farbe

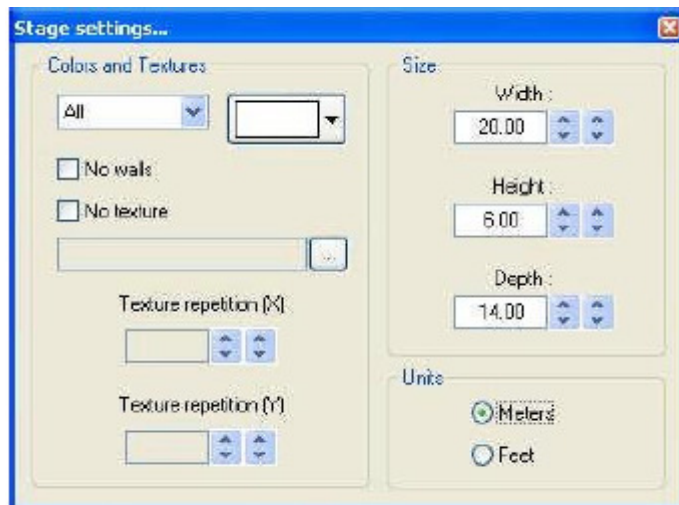
Die Farbe und Ausmessungen der Bühne (Weite, Höhe und Tiefe) können innerhalb dieses Fensters festgelegt werden (verfügbar durch das „Stage“-Menü oder durch die standardmäßige Toolbar).

Farbe & Struktur

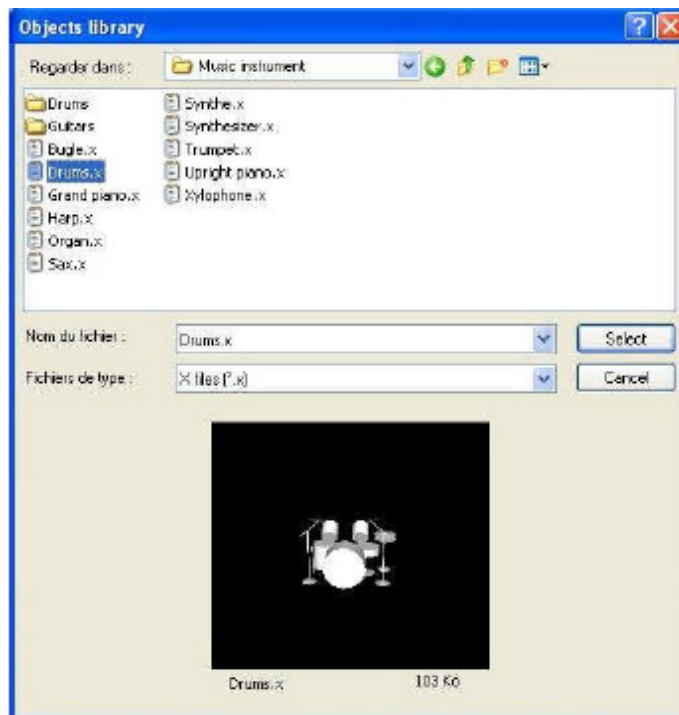
Zunächst müssen Sie eine Oberfläche auswählen oder alle Oberflächen, um Ihre Bühne einfarbig zu gestalten. Um die Farbe zu ändern, müssen Sie das „x“ aus dem Kontrollkästchen „default“ wegklicken und dann eine Farbe aus dem Fenster, das geöffnet wird, wählen.

Wie bei der Farbe, müssen Sie die „Default“-Option abwählen, um eine Oberflächenstruktur für die Wände auszuwählen. Wählen Sie ein Bild (BMP oder JPG), indem Sie das „...“-Feld anklicken. Sie können außerdem einstellen, dass Ihre Struktur wiederholt wird (horizontal und vertikal), indem Sie die Steuerungen „Texture repetition (X and Y)“ benutzen.

Einheiten



Einbauen von Objekten



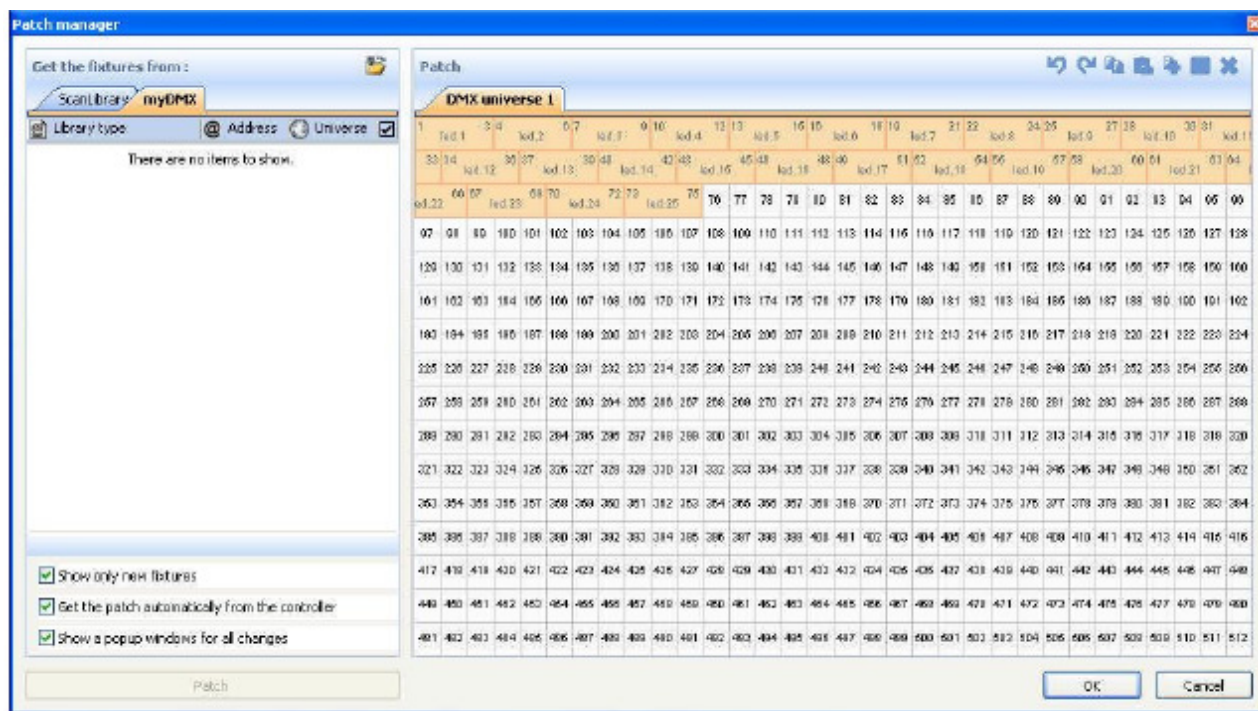
Die Bibliothek auf der linken Seite zeigt eine Liste Objekte an, die zum Einbauen zur Verfügung stehen. Sobald ein Objekt ausgewählt wurde, erscheint es automatisch im Visualisierungsfenster. Das ausgewählte Objekt kann zunächst in einer Vorschau geöffnet werden, bevor es eingefügt wird. Klicken Sie auf das Feld „Select“, um das Objekt in Ihre Bühne einzufügen.

Alle in diesem Programm zur Verfügung stehenden 3D-Objekte befinden sich in der Objekt-Bibliothek. Sie können allerdings auch eigene Objekte verwenden (X-Format). Es ist vorteilhaft einfache Objekte zu benutzen, da das Programm eine Applikation in Echtzeit ist und große Objekte bewirken können, dass das Programm langsam arbeitet.

Wenn Sie Objekte aus anderen Bibliotheken einführen wollen, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie dieses Objekt in die Bibliothek kopieren wollen.

Einfügen von Scheinwerfern

Wie beim Einfügen von Objekten, ermöglicht das Programm Ihnen Scheinwerfer durch das Anklicken von „Add fixture(s)“ in der Bibliothek oder durch das „Stage“-Menü oder durch die standardmäßige Toolbar einzufügen. Das folgende Fenster wird hierbei geöffnet



Wählen Sie einen Scheinwerfer aus der Liste aus und setzen Sie ihn dann ein, indem Sie die Taste „Patch“ benutzen und zuvor die Anfangs-DMX-Adresse und die Anzahl der Geräte bestimmt haben oder durch setzen Sie ihn durch das Ziehen-und-Ablegen-Prinzip ein. Versichern Sie sich, dass Sie das korrekte „Universe“ wählen, indem Sie die rechte Registerkarte anwählen.

Es ist außerdem möglich aus der Symbolleiste oder durch Klicken der rechten Maustaste auf einem Scheinwerfer das Folgende zu tun:

- Kopieren/Einfügen von einem oder mehreren Scheinwerfern
- Vervielfachen von einem oder mehreren Scheinwerfern durch Assistenten
- Scheinwerfer umbenennen
- Löschen von einem oder mehreren Scheinwerfern

GRAFISCHER 3D IDEENGESTALTER (Fortsetzung)

Alle Tätigkeiten können mit der UNDO-Taste aufgehoben werden.

Um einen Scheinwerfer auszuwählen, müssen Sie darauf klicken oder klicken Sie darauf und erstellen Sie ein Auswahlrechteck. Das Bewegen des Scheinwerfers oder der Scheinwerfer ist dann durch das Halten der linken Maustaste möglich. Um einen Scheinwerfer in ein anderes „Univers“ zu versetzen, müssen Sie ihn zu der entsprechenden Registerkarte ziehen und dadurch das neue „Universe“ öffnen.

Wenn der grafische 3d Ideengestalter durch ein anderes Programm gesteuert wird, kann er Patch-Information direkt empfangen. 2 Modi sind hierfür verfügbar:

Der automatische Modus „Automatic“ wird alle Scheinwerfer von dem Patch des Controllers einfügen und alle aktuellen Geräte des grafischen 3D Ideengestalters, die nicht an den Controller angeschlossen sind, entfernen.

Der manuelle Modus "Manual" ermöglicht Ihnen das Einsetzen eines jeden Scheinwerfers unabhängig davon, ob er an den Controller angeschlossen ist oder nicht (mehrere Scheinwerfer können unter derselben DMX-Adresse eingesetzt werden).

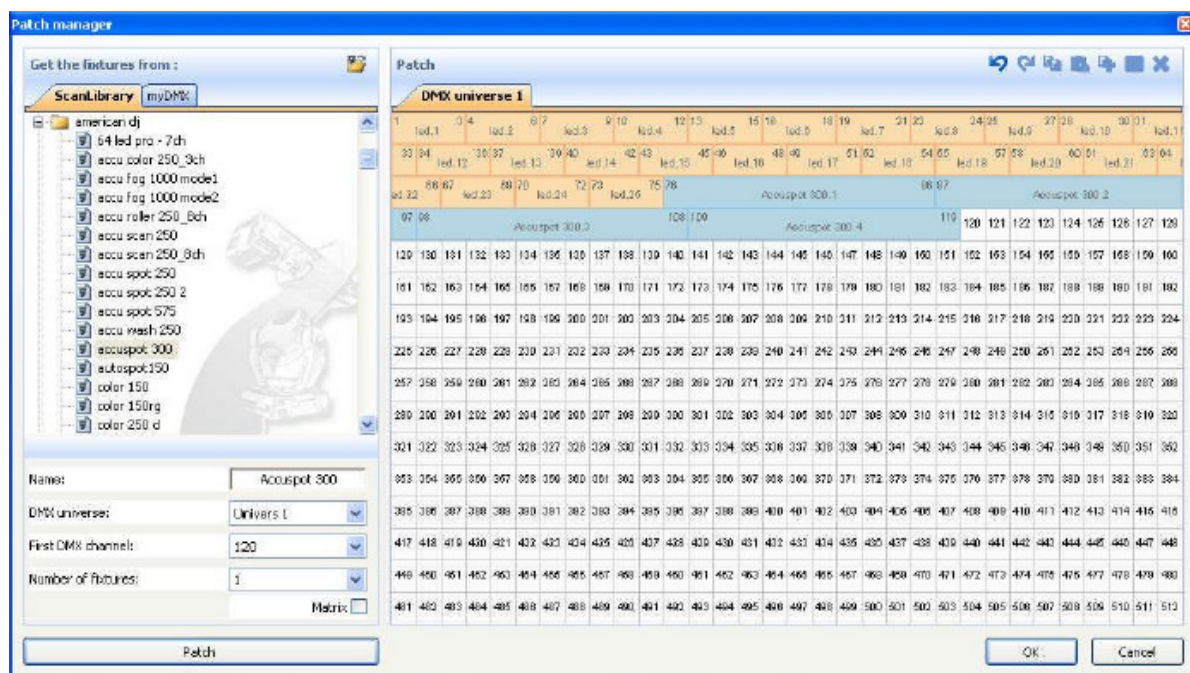
Es empfiehlt sich dieses Fenster ausschließlich im automatischen Modus zu betreiben, um den Verlust im Vorfeld getätigter Umstellungen zu vermeiden. Die Liste auf der linken Seite zeigt Informationen über die Scheinwerfer an, die vom Controller übertragen wurden. Die „orangenen“ Scheinwerfer sind die Scheinwerfer, die dem Controller zur Verfügung stehen und bereits im grafischen 3D Ideengestalter eingefügt sind und die „blauen“ Scheinwerfer sind die bereits in den grafischen 3D Ideengestalter eingegliedert, aber sie sind nicht an den Controller angeschlossen. Der Benutzer kann bestimmen welche Geräte er einfügen möchte und welche nicht. Klicken Sie auf „Patch“, um die ausgewählten Scheinwerfer einzufügen.

Es gibt drei Möglichkeiten für die Art des Einfügens und 2 Display-Optionen. Und das sind sie:

- nur die zur Verfügung stehenden Scheinwerfer werden angezeigt und werden nicht in den grafischen 3D Ideengestalter eingefügt oder das komplette Einfügen

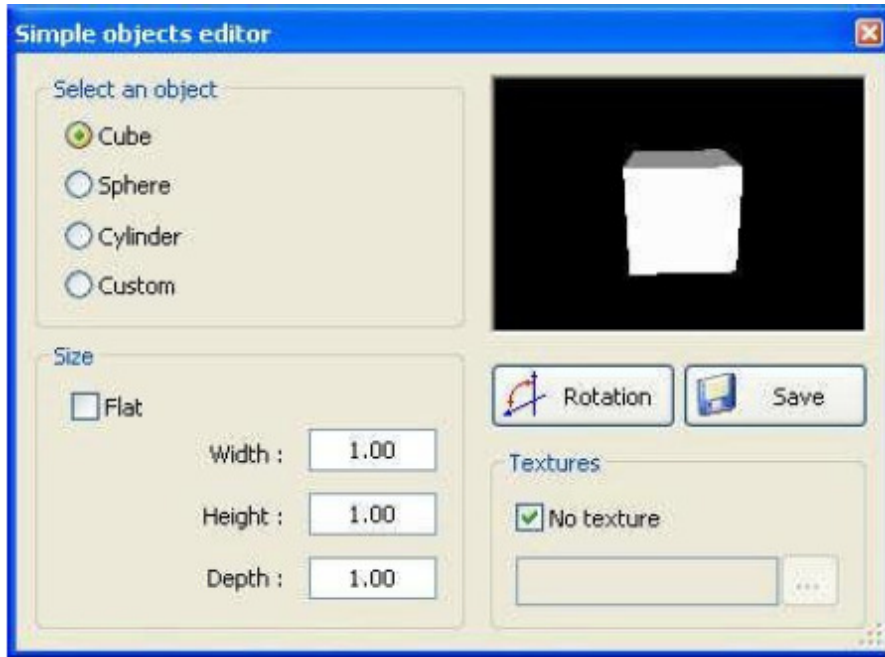
„automatisches“ oder „manuelles“ Einfügen

Popup-Fenster wird oder wird nicht bei der Änderung der Eingabe angezeigt



Editorprogramm für einfache Objekte

Dieses Hilfsprogramm ermöglicht Ihnen eigene Objekte zu erstellen und diese später einzusetzen:



Drei unterschiedliche Arten von Objekten können erstellt werden:

- Würfel
- Kreis
- Zylinder

Sie können die Abmessungen verändern und im Microsoft X-Format abspeichern. Die „Flat“-Option ermöglicht Ihnen 2cm hinzuzufügen und schnell einen rechteckigen oder runden Bereich zu erstellen und diesen immer wieder in Ihren zukünftigen Bühnenbildern zu benutzen.

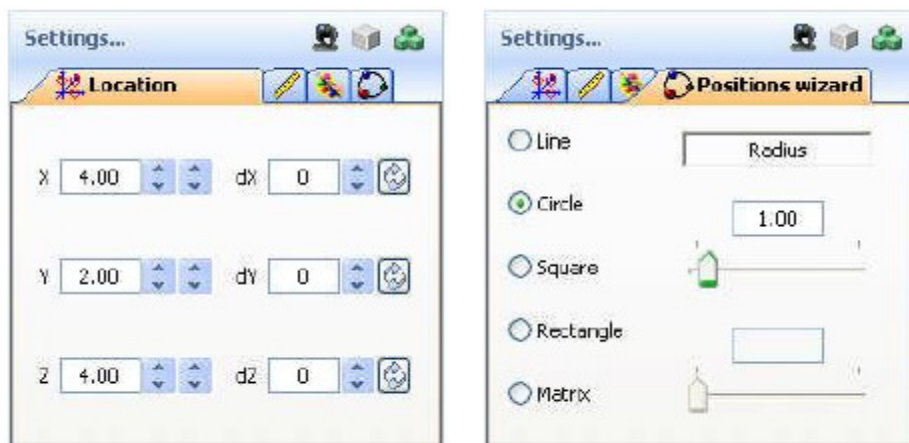
Strukturen

Sie können ebenso einem Objekt eine Struktur zuordnen. Dazu müssen Sie die „No“-Option ausschalten. Jetzt müssen Sie nur noch ein Bild auswählen, indem Sie auf die „...“-Taste klicken.

Objekteinstellungen

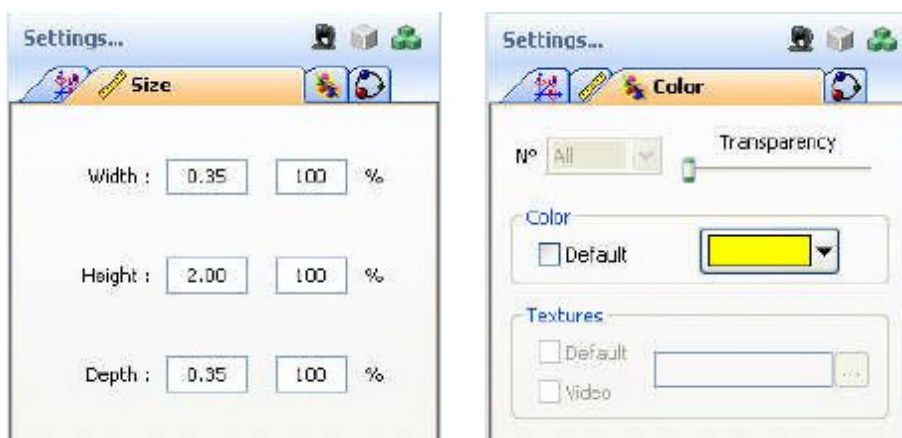
Verstellen von Objekten oder Scheinwerfern

In diesem Fenster können Objekte und Scheinwerfer einzeln oder, bei der Nutzung des Multi-Selection-Modus, in Gruppen versetzt werden. Es sind sechs verschiedene Einstellungen verfügbar: drei Bewegungen auf der X, Y, Z Achse (Weite, Höhe und Tiefe der Bühne) und außerdem drei Rotationsbewegungen auf diesen Achsen. Folglich können Objekte positioniert werden, während sie sich bereits auf der Bühne befinden. Dazu müssen Sie die Registerkarte „Location“ öffnen und Objekte und Scheinwerfer von der Liste wählen (siehe unten). Die letzte Registerkarte ermöglicht Ihnen den einfachen Aufbau der Scheinwerfer in Linien, Kreisen, Rechtecken ...



Änderung der Größe und Farbe von Objekten

Sie müssen die Registerkarten „Size“ und „Color“ öffnen, um diese Einstellungen zu ändern. Sie haben die Möglichkeit die Transparenz von 3D-Objekten zu verändern – dies kann sich als sehr nützlich erweisen, wenn Sie ein Fenster erstellen wollen ...



Liste der Scheinwerfer

Die Liste befindet sich in der Registerkarte „Objects“ im Fenster „Objects settings“. Alle Scheinwerfer sind hier aufgelistet und Ordner können erstellt werden, um die einfache Klassifizierung zu ermöglichen. Das Ziehen&Ablegen-Prinzip wird für das Umstellen der Scheinwerfer innerhalb der Liste verwendet. Um einen neuen Ordner zu erstellen, müssen Sie auf die Taste „New folder“ in der Symbolleiste klicken. Die Pfeiltasten nach oben und unten ermöglichen es die Liste zu erweitern oder zu reduzieren.

Um einen Scheinwerfer umzubenennen, müssen Sie ihn mit einem Doppelklick anklicken und dann den neuen Namen eingeben. Es ist auch möglich durch einen Doppelklick auf die Layer-Zelle ein neues Layer für die Scheinwerfer auszuwählen – wählen Sie ein Layer aus der Liste aus.

Die Liste zeigt Informationen an, die nicht verändert werden können, wie z.B. der Name des Profils oder die DMX-Adresse, und einige Optionen, die verändert werden können, wie z.B. die Farbe der Ausgabestrahlung, der Frost-Effekt, und sie gibt Ihnen die Möglichkeit Dreh/Schenk-Kanäle umzukehren.

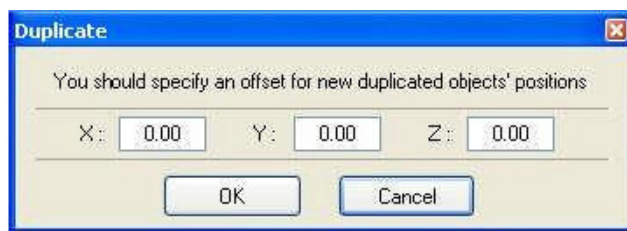
Die letzten 4 Spalten sind:

- Gelfarbe (kann durch das Anklicken der Farbe verändert werden)
- der Frost-Effekt (der Frost-Effekt ist mit jedem Scheinwerfer verfügbar)
- Umkehrung Schwenkbewegung
- Umkehrung Drehbewegung

Name	@ Address	Libr...	Layer	Pan speed	Tilt speed
ACCU SPOT 575					
ACCU SPOT 575.1	<1-16> (DMX univer...	ACCU SP...	Fixtures	02s00	01s00
ACCU SPOT 575.2	<17-32> (DMX unive...	ACCU SP...	Fixtures	02s00	01s00
ACCU SPOT 575.3	<33-48> (DMX unive...	ACCU SP...	Fixtures	02s00	01s00
ACCU SPOT 575.4	<49-64> (DMX unive...	ACCU SP...	Fixtures	02s00	01s00
ACCU SPOT 575.5	<65-80> (DMX unive...	ACCU SP...	Fixtures	02s00	01s00
ACCU SPOT 575.6	<81-96> (DMX unive...	ACCU SP...	Fixtures	02s00	01s00
ACCU SPOT 575.7	<97-112> (DMX univ...	ACCU SP...	Fixtures	02s00	01s00
ACCU SPOT 575.8	<113-128> (DMX uni...	ACCU SP...	Fixtures	02s00	01s00

Vervielfachen von Objekten

Durch die Nachsortierung mit der „Duplicate“-Funktion können Sie einzelne oder mehrere Objekte editieren oder schnell positionieren. Stellen Sie sich zum Beispiel vor, dass Sie eine Reihe von Bindeelementen in einem Kreis erstellt haben und dass Sie die selbe Anordnung gerne um vier Meter nach links verschoben ausführen möchten ... Die „Duplicate“-Funktion ermöglicht es Ihnen die ganze Anordnung von Objekten wieder einzusetzen und Sie proportional zu bewegen, damit Sie eine gleich Anordnung erhalten. Jetzt können Sie die erste Gruppe von Objekten wählen (bezeichnet als „circle 1“) und mit einem einfachen Mausklick das folgende „Duplicate“-Menü auf dem Bildschirm aufrufen.

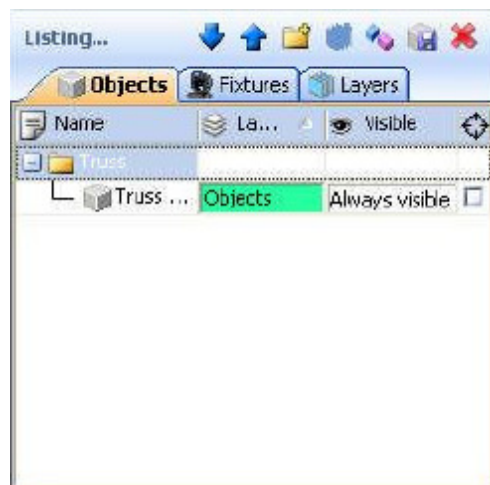


Liste der Objekte

Die Liste befindet sich in der Registerkarte „Objects“ im Fenster „Objects settings“. Alle Objekte sind hier aufgelistet und Ordner können erstellt werden, um die einfache Klassifizierung zu ermöglichen. Das Ziehen&Ablegen-Prinzip wird für das Umstellen der Objekte innerhalb der Liste verwendet. Um einen neuen Ordner zu erstellen, müssen Sie auf die Taste „New folder“ in der Symbolleiste klicken. Die Pfeiltasten nach oben und unten ermöglichen es die Liste zu erweitern oder zu reduzieren.

Um ein Objekt umzubenennen, müssen Sie ihn mit einem Doppelklick anklicken und dann den neuen Namen eingeben. Es ist auch möglich durch einen Doppelklick auf die Layer-Zelle ein neues Layer für die Objekte auszuwählen – wählen Sie ein Layer aus der Liste aus.

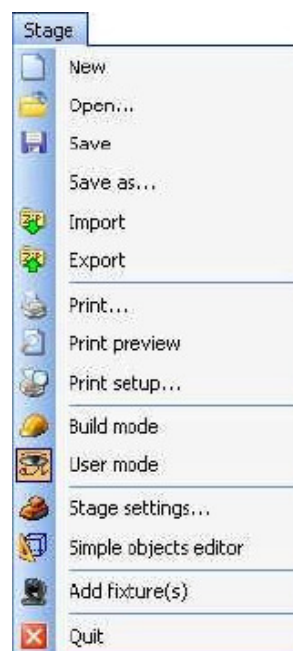
Beachten Sie: Sie können durch das Anklicken der Titelleiste mit der rechten Maustaste entscheiden, ob jede Spalte angezeigt wird oder nicht.



In diesem Kapitel werden alle Menüs, Symbolleisten und Schnellasten des Programms vorgestellt. Der letzte Teil zum Thema Störungsbehebung zeigt Ihnen, was Sie überprüfen/machen müssen, falls Sie ein Problem mit dem Programm haben sollten.

Menüs Inhaltsangabe

- Create a new 3D stage – Erstellen einer neuen 3D-Bühne
- Open a 3D stage – Öffnen einer 3D-Bühne
- Save the 3D stage – Speichern einer 3D-Bühne
- Save the 3D stage with another name – Speichern der 3D-Bühne unter neuem Namen
- Import a 3D stage – 3D-Bühne importieren
- Export a 3D stage – 3D-Bühne exportieren
- Print - Drucken
- Print preview - Druckvorschau
- Print properties - Druckeinstellungen
- Open the Construction mode – Öffnen des Bau-Modus
- Open the User mode – Öffnen des Benutzer-Modus
- Open the "Stage settings" window – Öffnen des Fensters für Bühneneinstellungen
- Open the "Simple objects editor" – Öffnen des Editorprogramms für einfache Objekte
- Add fixtures – Scheinwerfer hinzufügen
- Exit the software – Programm beenden

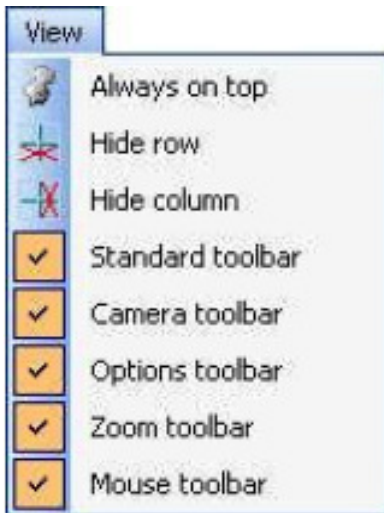


Kamera

- Front view – Ansicht von vorne
- Right view – Ansicht von rechts
- Left view – Ansicht von links
- Top view – Ansicht von oben
- Rear view – Ansicht von hinten
- Move the camera – Kamera umstellen
- Auto rotation – Automatische Rotation
- Create a screenshot – Bildschirmfoto erstellen
- Open the "Movie recorder" window – Öffnen des Fensters für Filmaufnahme
- Save the current position of the camera – Aktuelle Kameraposition speichern
- Delete the selected camera – Ausgewählte Kamera löschen
- Custom camera 1 – Benutzer-Kamera 1
- Custom camera 2 – Benutzer-Kamera 2
- Custom camera 3 – Benutzer-Kamera 3
- Custom camera 4 – Benutzer-Kamera 4



Ansicht



- Always visible option – Option immer sichtbar
- Display or not the lower half of the screen – Untere Hälfte des Bildschirms anzeigen oder nicht
- Display or not the right half of the screen – Rechte Hälfte des Bildschirms anzeigen oder nicht
- Display the standard toolbar – Standardmäßige Symbolleiste anzeigen
- Display the camera toolbar – Kamera-Symbolleiste anzeigen
- Display the options toolbar – Optionen-Symbolleiste anzeigen
- Display the zoom toolbar – Zoom-Symbolleiste anzeigen
- Display the mouse toolbar – Maus-Symbolleiste anzeigen

Sprache

- Change the software language – Programmsprache ändern
- Open the "About" window – Öffnen des „About“-Fensters
- Start the online help – Online-Hilfe starten

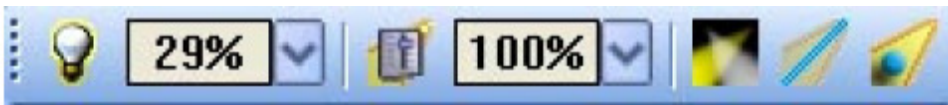


Symbolleisten Inhaltsangabe (von links nach recht) **Standardmäßige Symbolleiste**



- Create a new stage – Erstellen einer neuen Bühne
- Open a stage – Öffnen einer Bühne
- Save the stage – Speichern einer Bühne
- Always visible option – Option immer sichtbar
- Open Construction mode – Öffnen des Bau-Modus
- Open User mode – Öffnen des Benutzer-Modus
- Add new fixture(s) – Neue(n) Scheinwerfer hinzufügen
- Open the DMX input window – Öffnen des DMX-Eingangs-Fensters
- Open the stage settings window – Öffnen des Fensters für Bühneneinstellungen
- Open the simple objects editor – Öffnen des Editorprogramms für einfache Objekte
- Undo – Rückgängig
- Redo - Wiederherstellen

Optionen-Sybolleiste



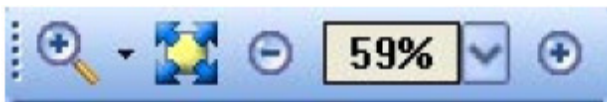
- Adjust ambient lighting – Einstellen der Raum-Ausleuchtung
- Adjust the fog intensity – Nachregulieren der Nebeldichte
- Change the rendering level – Änderung des Wiedergabe-Levels
- Enable/disable the "laser" rendering – Aktivieren/Deaktivieren der „Laser“-Wiedergabe
- Enable/disable shadows – Aktivieren/Deaktivieren von Schatten

Kamera-Symboleiste



- Open the movie maker window – Öffnen des Fensters für Filmaufnahmen
- Create a screen shot – Bildschirmfoto erstellen
- Camera menu – Kamera-Menü

Zoom-Symboleiste



- Zoom menu (assign a zoom function to the left button of the mouse) – Zoom-Menü (ordnen Sie der linken Maustaste eine Zoom-Funktion zu)
- Fit - Angleichen
- Zoom OUT - Verkleinern
- Zoom fader – Zoom-Regler
- Zoom IN - Vergrößern

Tastatur-Schnellasten

0 Automatische Rotation

1 Ansicht von vorne

2 Ansicht von rechts

3 Ansicht von links

4 Ansicht von oben

5 Ansicht von hinten

6 Kamera 1 (privat)

7 Kamera 2 (privat)

8 Kamera 3 (privat)

9 Kamera 4 (privat)

* Kamera bewegen

Esc Programm beenden

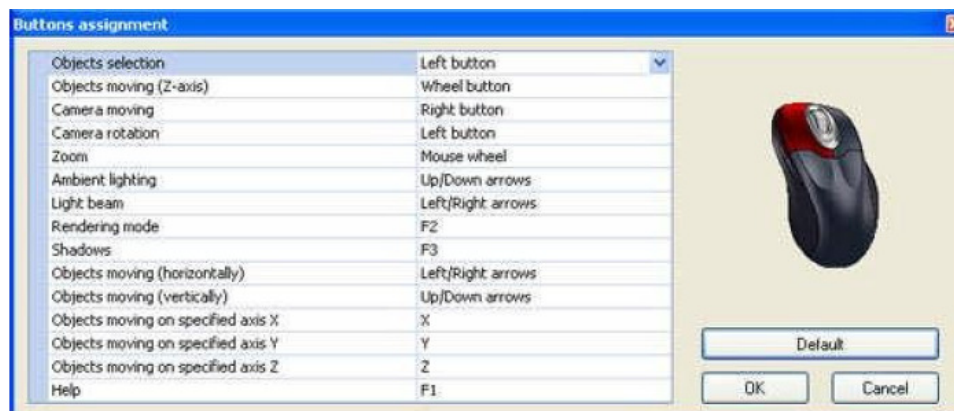
Delete- Ausgewählten Scheinwerfer oder ausgewähltes Objekt löschen

Ctrl+'N' Erstellen einer neuen 3D-Bühne

Ctrl+'O' Öffnen einer vorhandenen 3D-Bühne

Ctrl+'Z' Rückgängig

Ctrl+'Y' Wiederherstellen



APPENDIX (Fortsetzung)

Es folgt eine List der ersten Dinge, die Sie überprüfen sollten, wenn Sie Probleme mit dem grafischen 3D Ideengestalter haben.

Bitte prüfen Sie, ob Treiber von Microsoft DirectX 9b oder eine andere aktuelle Version auf Ihren Computer installiert ist.

Stellen Sie sicher, dass die Treiber der Grafikkarte fehlerfrei installiert sind.

Prüfen Sie bitte unter Windows XP, ob die Hardware-Beschleunigung in der Registerkarte „Troubleshoot“ Ihrer Grafikkarte in dem Fenster für erweiterte Eigenschaften vollständig eingestellt ist.

Wenn der DirectX-Treiber fehlerfrei installiert ist, geben Sie bitte „DXDIAG“ in die Rubrik "Run..." des „Start“-Menüs ein. Überprüfen Sie bitte in der Registerkarte „Display“, ob die folgenden Eigenschaften aktiviert sind: DirectDraw-Beschleunigung und Direct3D-Beschleunigung.

STÖRUNGSBEHEBUNG

Programm und/oder Interface arbeitet nicht

1. Prüfen Sie das USB-Interface.

Verbinden Sie das Interface mit Ihrem Computer. Sie sollten sehen, dass drei LEDs eingeschaltet werden – grün, gelb und rot. Das grüne sollte langsam blinken. Das gelbe sollte durchgehend leuchten. Das rote sollte schnell blinken.

Falls keins der LEDs leuchtet sollten Sie das Interface erneut überprüfen – es ist ein kleiner Schalter vorhanden, der die Stromzufuhr EIN/AUS schaltet.

Falls nur das gelbe LED leuchtet, ist Ihr Interface defekt. Bitte kontaktieren Sie Ihren Verkäufer, um es ersetzen zu lassen.

2. Überprüfen Sie die Kommunikation zwischen dem Programm und dem Interface.

Schließen Sie das Interface an den Computer an, bevor Sie das Programm starten. Nachdem Sie das Programm gestartet haben, sollte das grüne LED anfangen schnell zu blinken. Wenn Sie in das „?“-Menü gehen und dann „About“ öffnen, wird ein Popup-Fenster mit unserem Logo geöffnet. Sie sollten den Namen der Software und das Erscheinungsdatum der Software lesen können. Falls die Kommunikation zwischen dem Programm und dem Interface gut ist, sollten Sie außerdem eine Beschreibung Ihres Interface innerhalb dieses Fensters sehen.

Falls das grüne LED nicht schnell blinkt oder Sie nicht eine Beschreibung in roter Schrift sehen, dann gibt es keine Kommunikation zwischen dem Programm und dem Interface. Sie haben wahrscheinlich die Treiber nicht korrekt installiert.

3. Prüfen Sie die Treiber des Interface.

Falls Sie Windows XP benutzen, sollten Sie versuchen das Interface erneut mit einer USB-Schnittstelle zu verbinden (falls es möglich ist mit einer anderen). Windows wird Ihnen mitteilen, ob die gefundene Hardware neu ist oder bereits auf Ihrem Computer installiert wurde. Falls sie neu ist, wird das Fenster des NEW HARDWARE WIZARD geöffnet. Legen Sie die Installations-CD in Ihren Computer ein und wählen Sie Automatic Search (wenn Sie keine Installations-CD haben, gehen Sie bitte auf unserer Internetseite in den Bereich Support/Downloads). Klicken Sie auf „Fortsetzen“, wenn Windows nach einer Überprüfung fragt.

Danach sollte Windows Ihnen mitteilen, dass Ihr Gerät bereit ist verwendet zu werden. Starten Sie das Programm erneut und prüfen Sie die Kommunikation (vorheriger Schritt).

4. Prüfen Sie die Treiber des Interface erneut.

Wenn Sie während der Installation der Treiber „Installation abbrechen“ anstatt „Fortsetzen“ wählen, wenn Windows Sie nach der Überprüfung und Kompatibilität fragt, werden die Treiber nicht korrekt installiert.

Um zu überprüfen, ob die Treiber fehlerfrei installiert wurden, sollten Sie in

- Windows-Systemsteuerung - System - Hardware – Geräte-Manager gehen.

Sie werden eine Liste sehen, die alle USB-Geräte umfasst. Wenn das Interface angeschlossen ist und die Treiber richtig installiert wurden, lautet der Name des Geräts „Intelligent Usb Dmx Interface“. Falls hingegen dort „Unknown device“ mit einem gelben Ausrufezeichen dahinter steht, dann sind die Treiber nicht richtig installiert.

Um dies zu beheben:

- Deinstallieren Sie das unbekannte Gerät
- Unterbrechen Sie die Verbindung mit dem USB-Interface, warten Sie einige Sekunden und verbinden Sie es erneut
- Das Fenster „Add New Hardware Wizard“ wird geöffnet – befolgen Sie einfach die Anweisungen (vorheriger Schritt)
- Gehen Sie sicher, dass Sie „Fortsetzen“ wählen, wenn Windows Sie nach der Überprüfung und Kompatibilität fragt.

5. Testen Sie es auf einem anderen Computer.

Wenn nichts zu funktionieren scheint, testen Sie es bitte noch auf einem anderen Computer, bevor Sie Ihren Händler für einen Austausch kontaktieren. Normalerweise sollten Sie nur nach einen Austausch fragen, wenn:

- Keine LED eingeschaltet werden, selbst wenn Sie den Leistungsschalter auf der Hinterseite des Interface benutzen.
- Nur das gelbe LED leuchtet.
- Wenn es scheint, dass die Treiber richtig installiert sind, aber das Interface / die Software nicht arbeitet und der Name des Geräte-Manager für das Gerät „SUIDI-OUT“ anstatt „Intelligent Usb Dmx Interface“ lautet.

Sehr geehrter Kunde,

ROHS - Ein wichtiger Beitrag zur Erhaltung der Umwelt

die Europäische Gemeinschaft hat eine Richtlinie erlassen, die eine Beschränkung/Verbot der Verwendung gefährlicher Stoffe vorsieht. Diese Regelung, genannt ROHS, ist ein viel diskutiertes Thema in der Elektronikbranche.

Sie verbietet unter anderem sechs Stoffe: Blei (Pb), Quecksilber (Hg), sechswertiges Chrom (CR VI), Cadmium (Cd), polybromierte Biphenyle als Flammenhemmer (PBB), polybromierte Diphenylather als Flammenhemmer (PBDE)

Unter die Richtlinie fallen nahezu alle elektrischen und elektronischen Geräte deren Funktionsweise elektrische oder elektromagnetische Felder erfordert - kurzum: alles was wir im Haushalt und bei der Arbeit an Elektronik um uns herum haben.

Als Hersteller der Markengeräte von AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION professional und ACCLAIM Lighting sind wir verpflichtet, diese Richtlinien einzuhalten. Bereits 2 Jahre vor Gültigkeit der ROHS Richtlinie haben wir deshalb begonnen, alternative, umweltschonendere Materialien und Herstellungsprozesse zu suchen. Bis zum Umsetzungstag der ROHS wurden bereits alle unsere Geräte nach den Maßstäben der europäischen Gemeinschaft gefertigt. Durch regelmäßige Audits und Materialtests stellen wir weiterhin sicher, dass die verwendeten Bauteile stets den Richtlinien entsprechen und die Produktion, soweit es der Stand der Technik entspricht, umweltfreundlich verläuft.

Die ROHS Richtlinie ist ein wichtiger Schritt für die Erhaltung unserer Umwelt zu sorgen und die Schöpfung für unsere Nachkommen zu erhalten. Wir als Hersteller fühlen uns verpflichtet, unseren Beitrag dazu zu leisten.

WEEE – Entsorgung von Elektro- und Elektronikgeräten

Jährlich landen tausende Tonnen umweltschädlicher Elektronikbauteile auf den Deponien der Welt. Um eine bestmögliche Entsorgung und Verwertung von elektronischen Bauteilen zu gewährleisten, hat die Europäische Gemeinschaft die WEEE Richtlinie geschaffen.

Das WEEE-System (Waste of Electrical and Electronical Equipment) ist vergleichbar dem bereits seit Jahren umgesetzten System des „Grünen Punktes“. Die Hersteller von Elektronikprodukten müssen dabei einen Beitrag zur Entsorgung schon beim In-Verkehr-Bringen der Produkte leisten. Die so eingesammelten Gelder werden in ein kollektives Entsorgungssystem eingebracht. Dadurch wird die sachgerechte und umweltgerechte Demontage und Entsorgung von Altgeräten gewährleistet.

Als Hersteller sind wir direkt dem deutschen EAR-System angeschlossen und tragen unseren Beitrag dazu. (Registration in Deutschland: DE41027552)

Für die Markengeräte von AMERICAN DJ und AMERICAN AUDIO heißt das, dass diese für Sie kostenfrei an Sammelstellen abgegeben werden können und dort in den Verwertungskreislauf eingebracht werden können. Die Markengeräte unter dem Label ELATION professional, die ausschließlich im professionellen Einsatz Verwendung finden, werden durch uns direkt verwertet. Bitte senden Sie uns diese Produkte am Ende Ihrer Lebenszeit direkt zurück, damit wir deren fachgerechte Entsorgung vornehmen können.

Wie auch die zuvor erwähnte ROHS, ist die WEEE ein wichtiger Umweltbeitrag und wir helfen gerne mit, die Natur durch dieses Entsorgungskonzept zu entlasten.

Für Fragen und Anregungen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Kontakt: info@americandj.eu

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.americandj.eu