

Inhaltsverzeichnis zu PHOENIX - DMX

INHALTSVERZEICHNIS ZU PHOENIX - DMX	1
PHOENIX-DMX	2
VORWORT:.....	2
NEWS & UPDATES	2
INSTALLATION-SOFTWARE / USB-DONGLE.....	3
AUSGABE-KARTEN (INTERFACES)	3
INSTALLATION DER KARTEN:.....	3
ERSTE INBETRIEBNAHME	4
STARTEN SIE DAS HAUPTPROGRAMM „PHOENIX“	6
MENÜ – DMX.....	7
EINSTELLUNGEN / DMX SETTINGS	8
HINZUFÜGEN EINES FIXTURES IN IHRER LISTE.....	9
ERSTELLUNG EINES FIXTURES (DMX-GERÄTES)	10
ERSTELLEN EINZELNER DMX-CHANNELS	11
ERSTELLEN EINER „GROUP“	13
AUSWAHL DES TIMECODE´S FÜR IHRE SHOW	14
CURVE – FUNKTION	16
DIE DMX-EVENTS.....	19
EVENT „DMX SCENE“.....	20
SCENEN-ERSTELLUNG	21
EVENT „DMX SEQUENCE“	22
WIE ERSTELLT MAN EINE SEQUENCE:	23
EVENT: „SEND DMX“	24
EVENT „MOVE IN BLACK – MIB“	24
WAV-EVENT	25
GO TO – EVENT	25
LOOP – EVENT	25
STATIC-EVENT.....	25
SET SPEED	26
DMX-EVENT	26
DMX FADE IN / OUT	26
FARB-EINSTELLUNG DER DMX-WINDOWSOBERFLÄCHE	28
FARB-EINSTELLUNG DER TIMELINE-WINDOWSOBERFLÄCHE	28
LIVE-BEDIENUNG IM RITER „DMX“	28
WIE BEKOMMT MAN ERSTELLTE SCENEN / SEQUENZEN AUF EINE TASTE PROGRAMMIERT?	29
PRESETTING-TASTE	29
LIVE-STEUERUNG DER TIMELINE	31
EVENT: EDIT MIDI KEY NUMBER	32
WIE PROGRAMMIERT MAN EINE LIVESTEUERUNG?	33
WAVE-FILE ANALYSE	34
ORGANISATORISCHER GESAMTABLAUF EINER SHOWPROGRAMMIERUNG:	34
„FIRST STEPS“	35
WIE FANGE ICH AN?	35
SHOWPLAYER	37
ADD ENTRY	38
FIST-STEPS FÜR EINE ZEITPROGRAMMIERTE SHOW:	39
STICHWORTVERZEICHNIS	39

PHOENIX-DMX

Vorwort:

PHOENIX ist ein Multimediaprogramm mit welchem es möglich ist mehrere Laser, DMX-Geräte, Videoprojektionen etc. zu kontrollieren. Lassen Sie sich daher bitte nicht abschrecken von den vielen Funktionen die das Programm bietet! Es gibt verschiedene Lizenzen (Mehr Infos auch unter www.PHOENIX-Showcontroller.de) die Sie berechtigen, mehr oder weniger Funktionen der Software zu nutzen. Im weiteren Verlauf der Anleitung erfahren Sie wie Sie einfach und schnell die Funktionen der DMX-Version nutzen können. Wir wünschen Ihnen viel Spaß und bieten Ihnen bei Problemen einen schnellen Email-Support unter support@PHOENIX-Showcontroller.de

Die Anleitung ist dem Aufbau eines Buches angelehnt. D.h. der einfachste Weg PHOENIX zu erlernen, ist, wenn Sie einmalig Seite für Seite Step-by-step alles durcharbeiten. Oftmals wird bei der Erklärung einer Funktion davon ausgegangen, dass Sie noch das Dialogfeld der letzten Funktion geöffnet haben...

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß und Erfolg mit PHOENIX Showcontroller
Wie freuen uns natürlich auch auf weitere Tipps, Anregungen oder Kritiken!

Alle Bilder, Texte und Illustrationen unterliegen dem Copyright der Firma PHOENIX Showcontroller GmbH & Co. KG

News & Updates

Unter <http://www.PHOENIX-Showcontroller.de/> finden Sie kostenlose Updates und weitere Hilfen zu der Software, sowie ein Forum in dem Sie Wünsche äußern oder sich über Ihre Erfahrungen austauschen können.

Teilen Sie uns bitte mit, wenn Sie unerwünschte Fehlermeldungen, Bugs und / oder Wünsche haben. Wir stehen Ihnen jederzeit gerne zur Verfügung.

Installation-Software / USB-Dongle

PHOENIX arbeitet problemlos mit Windows XP, Windows 2000 und Windows NT zusammen. Andere Betriebssysteme werden nicht unterstützt.

Legen Sie die CD in Ihr Laufwerk ein und lassen Sie den Installationsmanager das Programm installieren.

Stecken Sie den USB-Dongle in einen freien USB-Steckplatz ein. Warten Sie bis Windows den Dongle gefunden hat, und installieren diesen dann manuell. Der Treiber befindet sich im Ordner ...\\PHOENIX Showcontroller\\Lockware\\TdUSB. Anschließend ist der Dongle installiert.

Hinweis: Sollten Sie keinen Dongle installieren, so ist die Software trotzdem voll funktionsfähig – bis auf dass keine Interface-Ausgabe oder Speicherung Ihrer Shows erfolgen kann! **(Demo-Version)**

Ausgabe-Karten (Interfaces)

PHOENIX arbeitet mit unterschiedlichen Ausgabekarten zusammen.

Sollten Sie reine DMX-Anwendungen haben, empfiehlt sich die Karte „PHOENIX-USB“ bzw. das PHOENIX-T Interface. Sie haben je Interface 512-in DMX und 512 DMX-out sowie ggf. 8 TTL Ausgänge zur Verfügung (nur bei PHOENIX-USB)

Hinweis: Die TTL-Ausgabe ist bei Auslieferung nicht angeschlossen, um Benutzungsfehler auszuschließen! Wir weisen ausdrücklich darauf hin, dass je TTL-Kanal nur max. 20mA angeschlossen werden darf. Eine Überbelastung schadet der Karte und kann einen Defekt nach sich ziehen. Kontaktieren Sie uns bitte daher VOR Inbetriebnahme der TTL-Funktionen für nähere Details.

Die anderen Kartentypen werden -im Gegensatz zu Lasershow-Programmierung- für die reine DMX-Anwendungen **nicht** benötigt.

Sie können an einen PC maximal 4 x PHOENIX-Interfaces (4 Lines / Universen) anschließen.

Installation der Karten:

PHOENIX-USB:

Schließen Sie die USB-Karte an Ihrem Rechner an einem freien USB-Port an. Windows erkennt die Karte und fordert Sie auf den entsprechenden Treiber zu installieren. Installieren Sie den Treiber manuell! Windows hat häufig Probleme den Treiber selbst zu finden!

Sie finden den Treiber unter ...\\PHOENIX Showcontroller\\PHOENIX-USB.

Der Treiber wird ordnungsgemäß erkannt und installiert.

PHOENIX-T

Schließen Sie das PHOENIX-T an Ihrem Rechner an einem freien USB-Port an. Windows erkennt den DMX-Adapter die Karte und fordert Sie auf den entsprechenden Treiber zu installieren. Installieren Sie den Treiber manuell! Windows hat häufig Probleme den Treiber selbst zu finden!

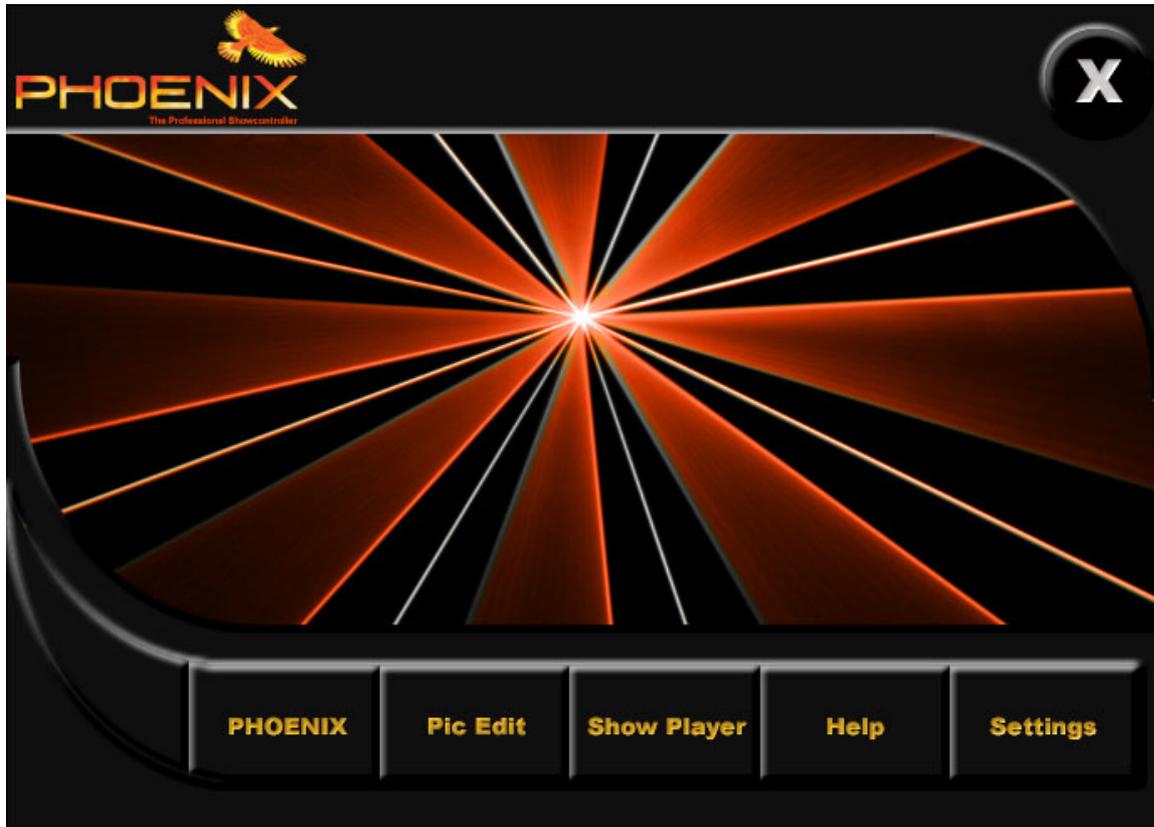
Sie finden den Treiber unter ...\\PHOENIX Showcontroller\\PHOENIX-T.

der Treiber wird ordnungsgemäß erkannt und installiert.

Erste Inbetriebnahme

Nachdem Sie Ihren Rechner nun soweit für die Benutzung mit PHOENIX vorbereitet haben starten Sie bitte die „PHOENIX“-Verknüpfung.

Es erscheint der PHOENIX-Manager, in welchem Sie die verschiedenen Unterprogramme starten können.



PHOENIX

Das Hauptprogramm um komplette Shows zu erstellen

PicEdit

Das 2D/3D Zeichenprogramm um Grafiken für eine Show zu erstellen (NUR für Laseranwendungen !)

Show Player

Erstellen Sie einen Showablaufplan und lassen Sie mehrere Shows hintereinander oder zu einem bestimmten Zeitplan völlig automatisch ablaufen. Z.B. bei Messen, Festinstallationen etc.

Hinweis: Sie sollten darauf achten, dass Sie Ihre Shows ohne Loops (Wiederholungen) abspeichern, da diese vom Showplayer ebenfalls wiedergegeben werden.

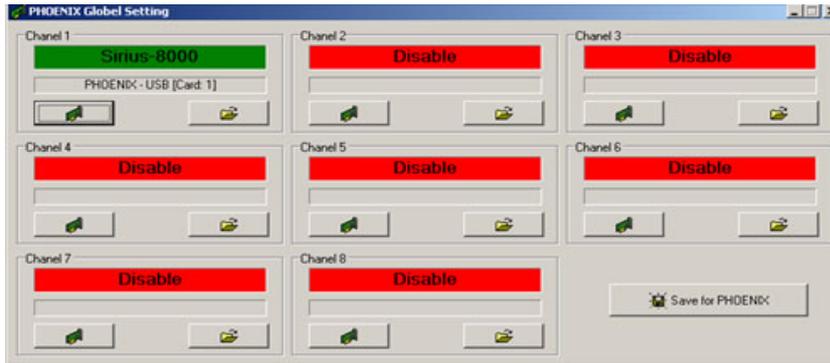
Help

Weitere Hilfe zum Manager

Settings

Grundeinstellungen für Ihre Ausgabekarte / Interface und Monitorfarben

Starten Sie bitte als erstes „Settings“ um die korrekte Funktion Ihres Interfaces zu testen.

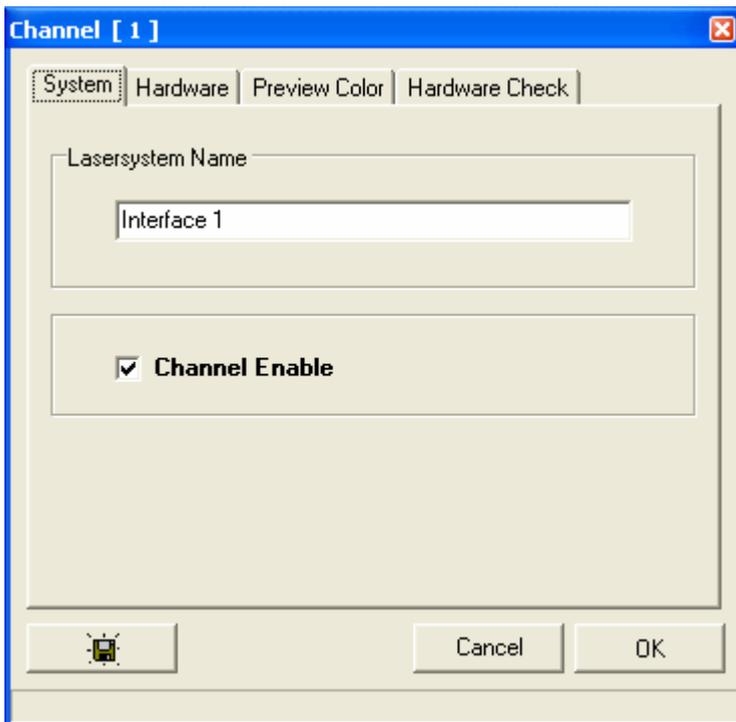


Im ersten Register lassen sich die einzelnen Ausgabeinterfaces einstellen. PHOENIX bietet Ihnen die Möglichkeit bis zu 8 Laser-Projektoren bzw. bis zu 4xDMX-Lines völlig autark von einander anzusteuern. Zu bemerken ist hier jedoch, dass mit dem Basis-Paket nur EIN Channel (Channel 1) anzusteuern ist. Für jede weitere DMX-Line benötigen Sie ein weiteres Interface welches Sie optional bei Ihrem Händler erwerben können.

Gehen Sie für jeden Channel wie folgt vor:

Klicken Sie auf die linke grüne „Set Config“ Taste

Sie gelangen nun in das Untermenü für den entsprechenden Channel:



System: Benennung der DMX-Line (hier: Interface 1), und ob dieses Aktiv sein soll

- **Hardware:** Auswahl des verwendeten Interface (z.B. PHOENIX-USB)
- **Preview Color: (NUR für Laseranwendungen)** Wählen Sie die Farbe des jeweils angeschlossenen Moduls, sodass später auch die richtige Farbe im Vorschauenfenster angezeigt wird.
- **Hardware-Check:** Diese Funktion ist ausschließlich für die PHOENIX-USB-Interfaces geeignet! Sie können ohne weitere Software prüfen, ob Ihr Interface mit Ihrem Laser / DMX-Fixtures / TTL-Anwendungen richtig installiert ist.

Unter dem Menü „ILDA“ (Im Hardware-Check) können Sie einen Katalog (...\\PHOENIX SHOWCONTROLLER\\Cat) auswählen und ein Testbild mit Ihrem Laser projizieren. Die Ausgabegeschwindigkeit nebst der richtigen Farbpalette etc. lassen sich zudem hier auch noch ggf. einstellen.

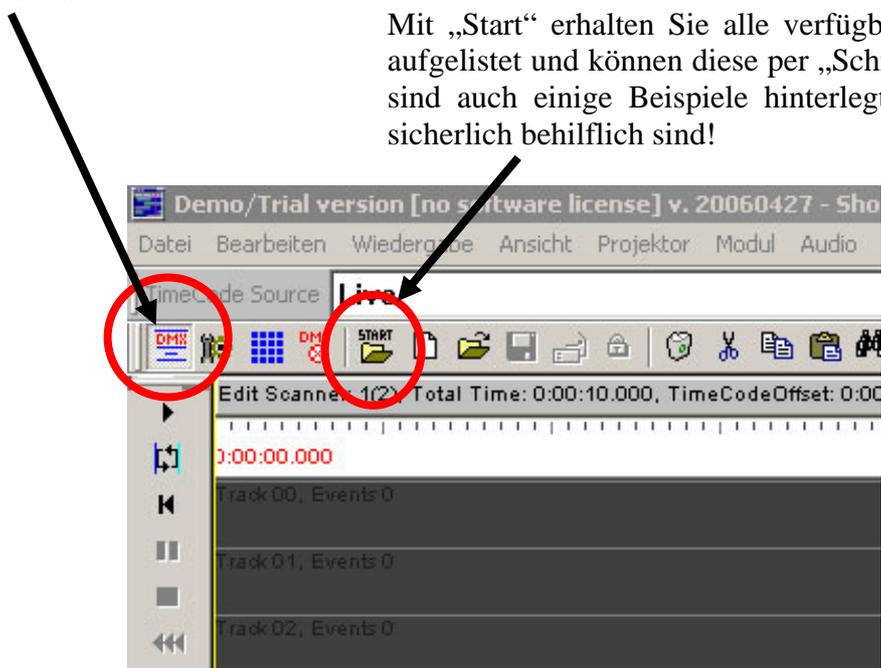
Testen Sie die DMX-Ausgabe mittels des Hardware-Check. Wenn die Ausgabe ordnungsgemäß funktioniert, dürfen Sie weiter fortfahren. Sollte kein DMX-Signal ausgegeben werden, so überprüfen Sie bitte sämtliche Einstellungen im Hardware-Manager von Windows. Ggf. muß der Treiber des Interfaces neu installiert werden.

Beenden Sie die Einstellungen mit „OK“ und „Save for PHOENIX“.

Starten Sie das Hauptprogramm „PHOENIX“

Mit dem DMX-Knopf lassen sich für die DMX-unrelevanten Laserparameter / Funktionen wegblenden bzw. hinzuschalten.

Mit „Start“ erhalten Sie alle verfügbaren PHOENIX-Shows aufgelistet und können diese per „Schnellstart“ aufrufen. Hier sind auch einige Beispiele hinterlegt die Ihnen zu Anfang sicherlich behilflich sind!



Im Auslieferungszustand werden nur alle DMX relevanten Parameter Ihnen angezeigt, was die Arbeit – gerade zu Anfang – ungemein erleichtern wird.

Wenn Sie sich mit PHOENIX auskennen, deaktivieren Sie einfach das „Nur DMX“ wieder und entdecken viele neue Funktionen, welche Sie evtl. in zukünftigen Shows gebrauchen können.

Menü – DMX



Unter dem Reiter „DMX“ und „**Einstellungen**...“ lassen sich sämtliche Geräte, Gruppen und Szenen die Sie verwenden möchten, einstellen und editieren. unter „**Farbe Einstellungen**...“ können Sie die Farbeinstellungen des Programms ändern. Die Farbeinstellungen sind u.U. erst nach Neustart von PHOENIX sichtbar. Mit „**Live**...“ öffnen Sie den „DMX Live Controller“ zu dem Sie später mehr Informationen bekommen. Mit Lampen an/aus zünden Sie bei sämtlichen Fixtures die Lampen – sofern im Fixture so programmiert. Die Option „**Nur DMX**“ aktiviert nur die DMX relevanten Funktionen. Ist kein Häkchen gesetzt, sind auch die Laser Funktionen zu verwenden. Durch aktivieren von „**Block DMX output**“ wird die DMX Ausgabe gestoppt.

Für die wichtigsten Funktionen sind für die o.g. Funktionen vier Buttons sichtbar, mit denen sich PHOENIX bedienen lässt.

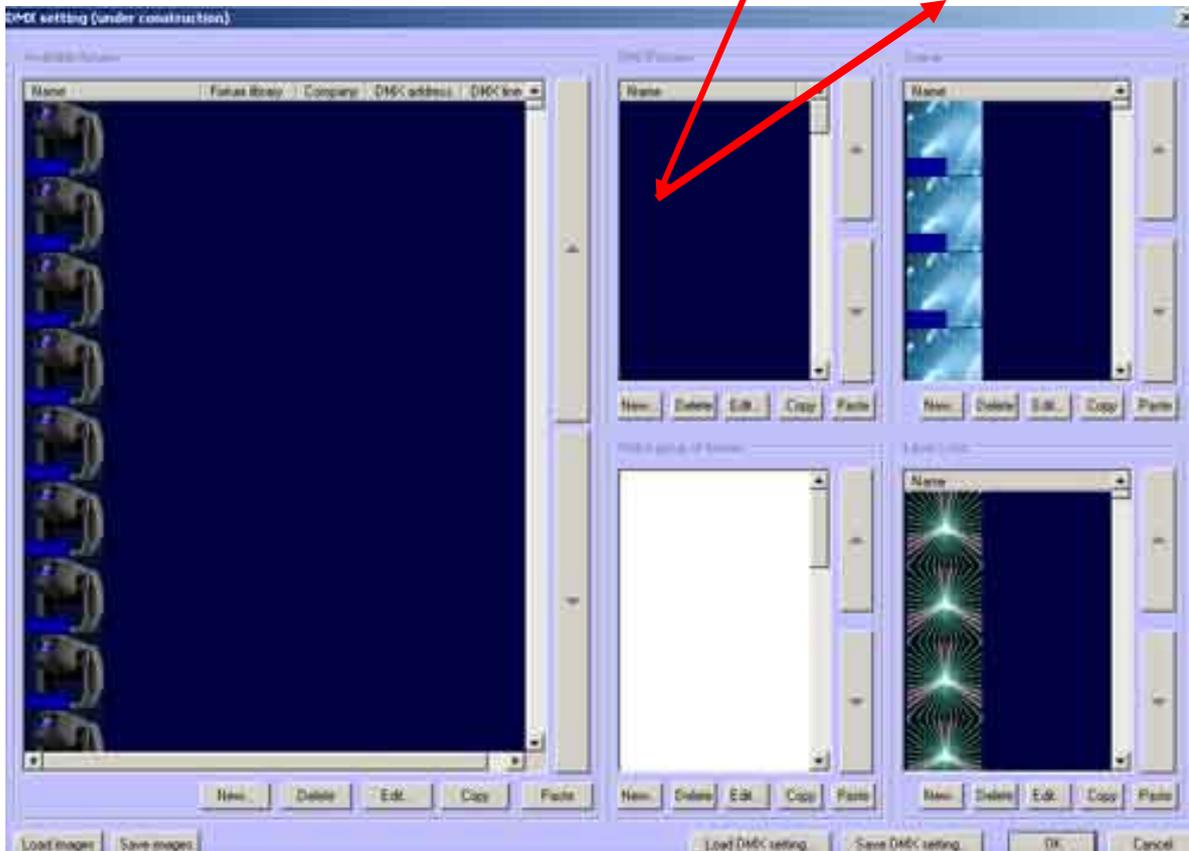


Die Funktionen sind der Reihe nach:

„Nur DMX“ - „DMX-Settings“ - „DMX Live Controller“ und „Block DMX output“

Einstellungen / DMX Settings

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die linke Seite einer Zeile um das Fenster „**Edit label**“ zu erhalten. Somit können Sie sich die Szenen in Untergruppen sortieren, um später diese schneller wieder zu finden.



Zur Erläuterung:

- Im linken großen Feld, sehen Sie alle Fixtures die Sie in Ihre Show mit einbeziehen.
- Im mittleren, oberen Feld, sind alle verfügbaren DMX-Szenen abgelegt, die Sie erstellt haben.
- Im mittleren, unteren Feld, sind alle erstellten Gruppen von Fixtures angezeigt. – Z.B. wenn Sie alle Par-Scheinwerfer zusammenfügen oder spezielle Gruppen von Movingheads etc. erstellen wollen.
- Im oberen, rechten Feld werden alle Sequenzen (Der Ablauf mehrerer DMX-Szenen nacheinander) angezeigt
- Im unteren, rechten Feld können Laser-Loops erstellt und hinterlegt werden – die aber für die reine DMX-Ausgabe unwichtig sind!

Hinzufügen eines Fixtures in Ihrer Liste

Klicken Sie hierfür auf „NEW“ (im Fenster DMX Settings-Seite 8) links unten.
Die Dialogbox „Add new Fixture“ wird aufgerufen



Load from Öffnet den Folder „Fixtures“ in welchem Sie bereits viele Hersteller mit Ihren Geräten finden können. Wählen Sie ein Gerät aus oder verlassen Sie das Auswahlfenster wieder mit „Cancel“.

Create Erstellen Sie Ihr eigenes Fixture mit Hilfe der DMX-Tabelle des Herstellers

Quantity Anzahl von diesem Fixture

Start-Address Gibt die DMX-Adresse des ersten Fixtures dieser Sorte an.

DMX-Line In welcher Line / Universum sich diese(s) Fixture befindet

Offset Um noch DMX-Plätze zwischen den einzelnen Fixtures frei zu halten

Zahlen Zeigt deutlich alle Startadressen der einzelnen Fixtures an.

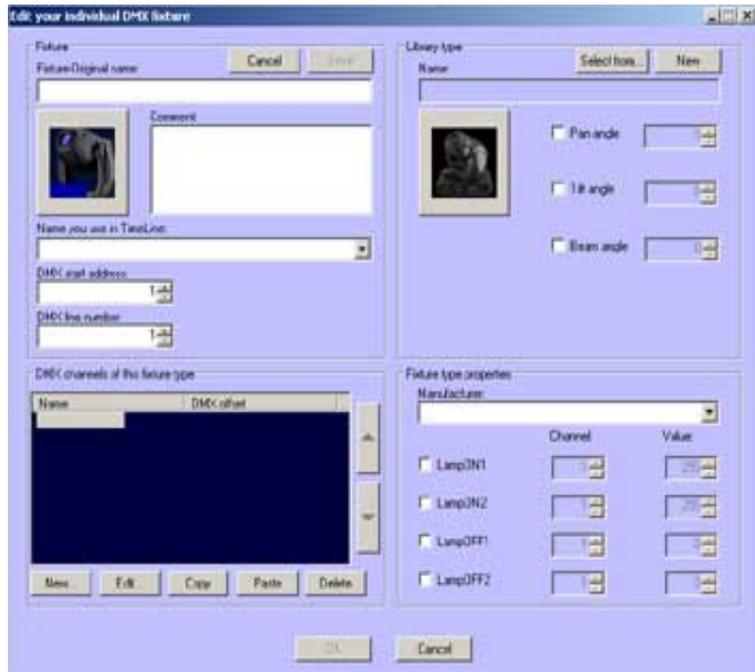
Erstellung eines Fixtures (DMX-Gerätes)

Klicken Sie hierfür auf „Create“ im Fenster „Add new fixture“ (Seite 8) Die Maske zur Erstellung eines Fixtures öffnet sich:

Laden Sie aus dem Library-Menü durch klicken auf das linke Bild eines Movingheads Ihr gewünschtes Fixture.

Sollte das richtige Bild noch nicht in der Bildergalerie enthalten sein, bitten wir Sie uns einen entsprechenden Hinweis an: support@PHOENIX-showcontroller.de zu mailen. Bis dahin können Sie Ihre eigenen Bilder unter dem Unterordner „Individuals“ laden und abspeichern.

Sollten Sie Ihr Fixture in der Auswahl-Library nicht finden, so können Sie dieses einfach und schnell selbst anlegen und abspeichern...



Zur Erläuterung

Fixture Original name

In diesem Feld muß der Name des Fixtures eingetragen werden. Der Funktion halber, sollte das Bild zu diesem Fixture auch EXAKT so benannt werden, so dass PHOENIX das für die Zukunft immer zuordnen kann.

Comment:

Schreiben Sie ggf. noch ein Kommentar zu dem Fixture.

Name in der Timeline

Im Feld „Name in der Timeline“ benennen Sie das Gerät. Z.B. „Movinghead“ bzw. bei mehreren Gleichnamigen Geräte mit Zusatz „1“ oder „links“ etc. so dass Sie später eindeutig die Geräte erkennen und sofort wissen, welches Gerät Sie gerade auswählen.

DMX-Line

Als nächstes wählen Sie die DMX-Line / Universum in welchem das Gerät angeschlossen ist. Sollten Sie nur ein Interface haben, so ist die Line immer „1“. - *Ist während des anlegen eines Fixtures deaktiviert!*

Startadresse

(Im Beispiel „1“) - *Ist während der „Kreierung“ eines Fixtures deaktiviert!*

DMX-Channels of this fixture type

Erstellen Sie mit „New“ in diesem Fenster alle Ihre DMX-Kanäle für das Fixture. Wie Sie die Channels erstellen, erfahren Sie im Punkt „Erstellung einzelner DMX-Channels“

Library Type

Für die spätere Visualisierung ist es notwendig den Typ des Gerätes zu bestimmen. Geben Sie auch ggf. die Gradzahlen für Pan, Tilt und den Beam an.

Manufacturer

Auswahl des Herstellers

Lamp on / off

Bei Movingheads ist es meist notwendig die Lampen zu zünden bzw. später abzuschalten. Geben Sie die 1-2 Kanaladressen nebst den Werten an

Fertig.

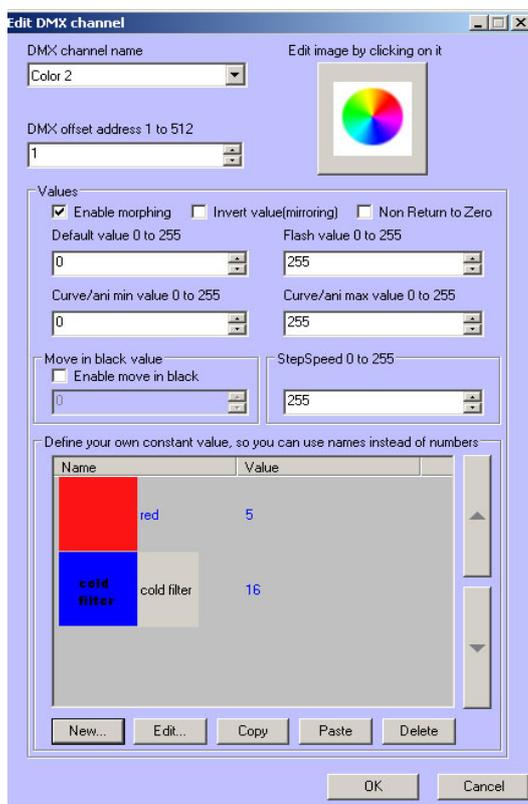
Mit „Save“ speichern Sie das erstellte Fixture.

Nach bestätigen mit „OK“ ist das Gerät für Ihre Show aufgenommen!

Hinweis: Die Taste „SAVE“ wird erst aktiviert, NACHDEM Sie **ALLE** Felder ausgefüllt haben!
So auch OK- Die Taste wird erst aktiviert, sobald Sie auf „Save“ geklickt haben!

Erstellen einzelner DMX-Channels

Nachdem Sie auf „New“ unter dem „Channel-Fenster“ (Seite 9) gedrückt haben, kommt das „Edit DMX-Channel-Fenster“.



Zur Erläuterung

DMX Channel Name

wählen Sie die Funktion des ersten Channels aus. Bei Movingheads ist dies meistens „PAN“. Sollten Sie z.B. Pan bei einem Scanner angegeben haben, muß **IMMER (!)** diese Funktion Pan genannt werden. Ansonsten wird PHOENIX in Zukunft mehrere Namen für eine Funktion bei unterschiedlichen Geräten anbieten – was u.U. zu unerwünschten Ergebnissen führen wird!

DMX offset

Geben Sie an welcher Kanal lt. Hersteller-DMX Tabelle für diese Funktion zuständig ist.

Enable morphing

Sollte aktiviert sein, wenn Sie PHOENIX erlauben wollen von einem zum anderen DMX-Wert zu morphen. D.h. je nach Effektlänge wird der DMX-Wert von einem zum nächsten DMX-Wert hoch bzw. runtergefahren (1. Position 45; 2.

Position 240 = 45,46,47,48...240). Sollte das Feld nicht aktiviert sein, so springt PHOENIX von dem einem Wert zum anderen Wert ohne dabei die Zwischenwerte auszugeben (1. Position 45; 2. Position 240 = 45, 240)

Hinweis: Bei Bewegungen (Pan, Tilt) sollte die Funktion immer aktiviert sein. Im Gegensatz zu GOBO-Positionen, die immer fixiert und somit nicht gut geeignet sind für morphings...)

Invert value

Invertiert diesen DMX-Kanal. Nützlich für Pan / Tilt-Channels bei Movingheads etc.. (Wert 0 = 255)

Non Return to Zero

Bei Aktivierung dieser Funktion wird während der Showausgabe dieser Wert niemals wieder auf „0“ zurück gehen, sondern solange den letzten Ausgabewert beibehalten bis ein neuer Wert (>0) gesetzt wird. Nützlich z.B. bei „Fokus“. Dadurch sind lange Wartezeiten bis zur richtigen Positionierung nicht mehr nötig.

Default Value

entspricht dem Wert, der immer ausgegeben wird, wenn der Effekt bzw. der Kanal NICHT verwendet wird. Im Normalfall ist das „0“. Jedoch gibt es viele Lichteffekte die auf z.B. auf „255“ gesetzt sein müssen, damit sie angeschaltet sind.

Flash Value

entspricht dem Wert der ausgegeben wird, wenn man z.B. in der Livesteuerung die Flash-Taste drückt. (Meist 255)

Curve/Ani min-/Max

Geben Sie einen erlaubten Wert-Bereich an der für PHOENIX relevant ist. (Limitation des Values) Stellen Sie hier z.B. min. 100 und max. 200 ein so dreht ein Movinghead in der Pan-Bewegung nur in diesem Bereich! Wobei für spätere Animationen der Wert 100 dann 0% und 200 dann 100% entspricht. Hierzu aber mehr in der DMX-Picture-Erstellung.

Move in Black (MIB)

Bei MIB lässt sich einstellen – sofern auch aktiviert - welcher Wert ausgegeben wird, wenn in der Show der Event „MIB“ ausgewählt wird. Es sollen sich z.B. alle Scanner permanent bewegen, und zwischendurch mal dunkel geschaltet werden – jedoch ohne dabei mit der eigentlichen Bewegung aufzuhören. Für gewöhnlich wird diese Funktion nur bei dem „Shutter“-Channel oder „Dimmer“-Channel eingesetzt, wo dann die entsprechenden Werte eingestellt werden müssen. In allen anderen Funktionen wie „Pan“ „Tilt“ etc. macht es keinen Sinn!

Step Speed

Geben Sie die maximale Ausgabegeschwindigkeit des DMX-Wertes an. Für manche „einfache“ Movingheads ist es wichtig nicht zu schnell bzw. unkontrolliert an die Endpositionen zu drehen – um die Mechanik nicht unnötig zu belasten. Der Wert 255 entspricht in diesem Fall die schnellste Einstellung. 1 dagegen die langsamste, Fragen Sie ggf. den Hersteller Ihres Fixtures über evtl. Problematiken.

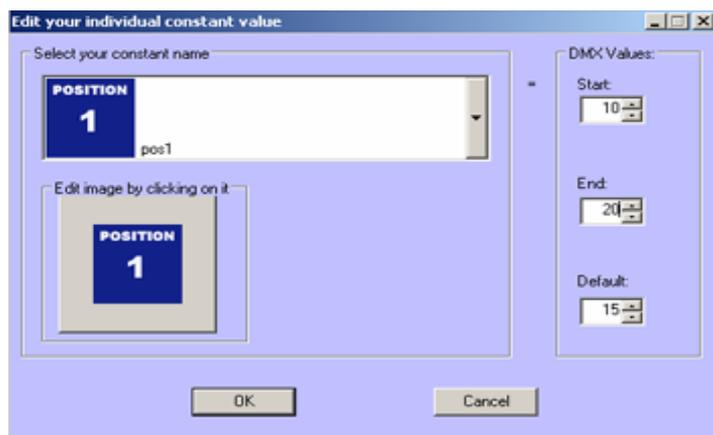
Constant Value

Fest vordefinierte DMX-Werte können ggf. mit Bild hinterlegen.
Klicken Sie hierfür auf „New“

Erstellung von „Constant Values“ in einem DMX-Channel

Der Sinn von „Constant Values“ ist, dass Sie bestimmte Positionen in einem DMX-Channel vorher schon festlegen und diese z.B. durch bestimmte Namen und/oder Bilder kenntlich machen können. In diesem Beispiel ist „Position 1“ für einen Channel programmiert. Natürlich ist diese Funktion für alle Channels zu nutzen. Besonders wichtig sind die Constant values natürlich für die „Color“ und „Gobo“-Channels. Je detaillierter und sorgfältiger Sie diese Werte programmieren, desto effektiver können Sie später Ihre

Show programmieren. Viele Geräte sind im PHOENIX bereits angelegt, jedoch beinhalten längst nicht alle „Contant Values“! Sie sollten also ggf. Ihre Geräte für die Show noch einmal nachbessern, sofern es nötig ist. Vergessen Sie nicht die Änderungen auch abzuspeichern!



Zur Erläuterung

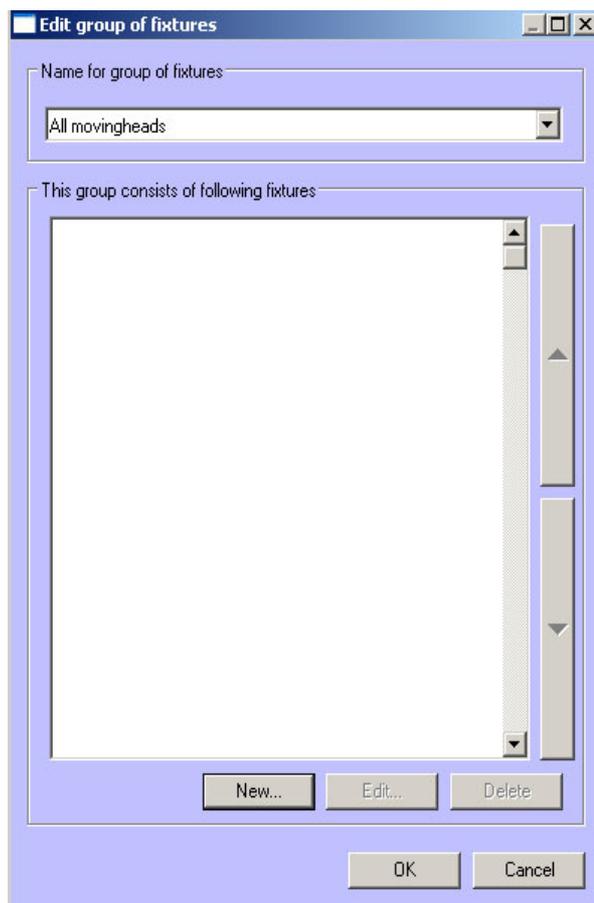
Startwert von „Position 1“ in diesem Beispiel „10“

Endwert von „Position 1“ in diesem Beispiel „20“

Default von „Position 1“ in diesem Beispiel „15“
(Ist der Wert der bei Auswahl ausgegeben wird)

Wählen Sie aus dem Pull-Down-Menü / oder durch klicken auf das Image-window ein Bild für einen fixen Wert aus der Liste aus(hier „Pos.1“) und tippen Sie in der Zeile rechts die dafür gültigen DMX-Werte ein. Hier können Sie bei Bedarf auch einen eigenen Namen erfinden, eintippen und –sofern vorhanden- ein bmp-Bild mit 64x64 Pixel hinzufügen. (Individuelle Bilder funktionieren ausschließlich unter der Unterordner „Individuals!“) Nachdem Sie auf „OK“ geklickt haben, ist dieser fixe Wert abgespeichert worden.

Auf diese Weise programmieren Sie jeden einzelnen DMX-Kanal Ihres Fixtures. Besonders bei den Gobos und Farben eines Movingheads sollten Sie darauf achten, wirklich alles genau einzugeben, damit Sie später einfacher und schneller arbeiten können.



Nachdem Sie alle Kanäle fertig erstellt haben, speichern Sie den Effekt für zukünftigen Gebrauch mit „Save“ ab.

Erstellen einer „Group“

Eine Gruppe von div. (verschiedenen) Fixtures legen Sie im Hauptfenster „DMX-Settings“ (Seite 7) im unteren, mittleren Feld mit „New“ an.

Wie Sie die Gruppe benennen ist Ihnen selbst überlassen bzw. Sie können einen der Beispiel-Namen aus dem Pull-Down Menü auswählen.

Mit der Taste „New“ gelangen Sie in das Untermenü wo Ihnen alle Fixtures angezeigt werden, die Sie in Ihrer Fixture-Liste vorher aufgenommen haben. Wählen Sie hieraus die entsprechenden Geräte aus und bestätigen das mit „OK“. Die Auswahl mehrerer Fixtures ist möglich mit Halten der „Shift“-Taste und gleichzeitigem auswählen mit der linken Maustaste. (Windows-üblich)

Eine Gruppe wird später für die Showerstellung einer der wichtigsten Hilfsmittel sein! Wenn Sie z.B. 10 Movingheads im Kreis hängen haben, sollten Sie eine

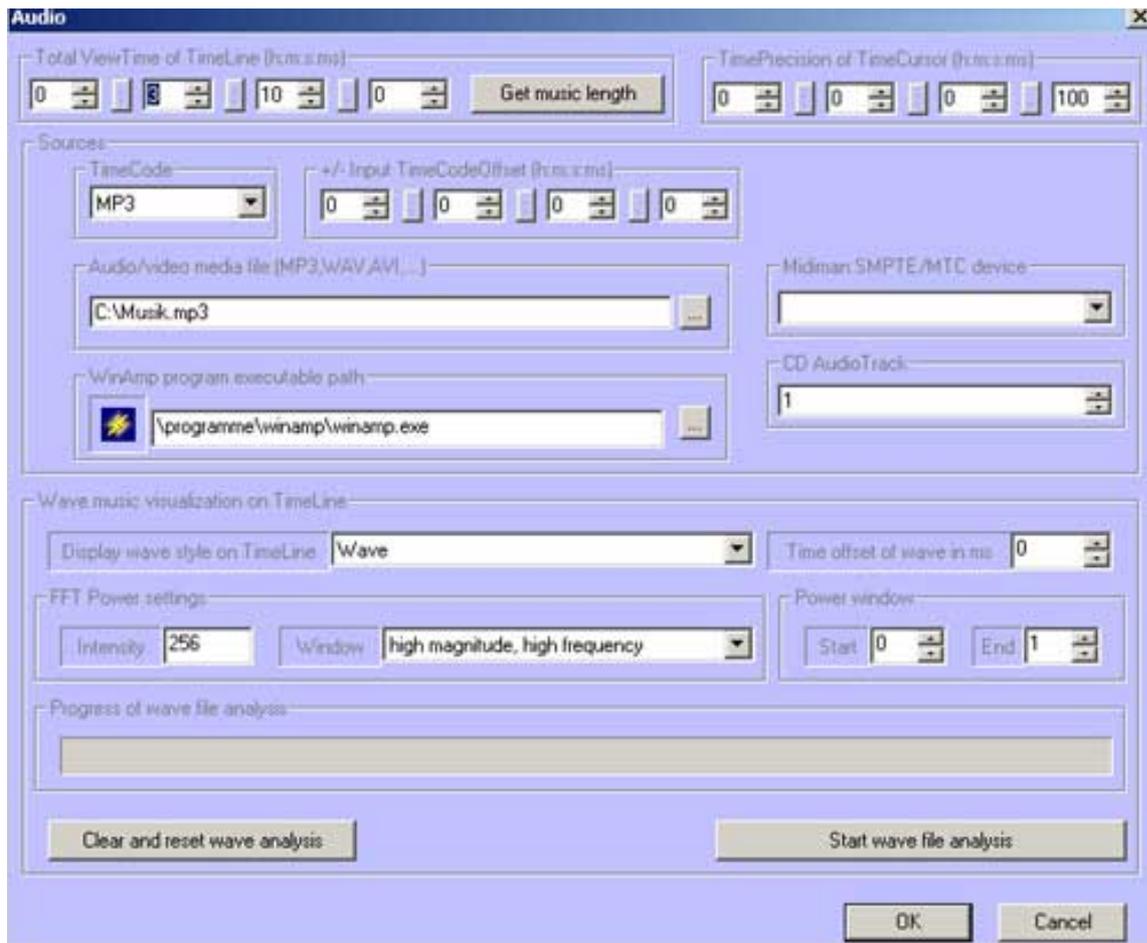
Gruppe erstellen, wo einmal alle Movingheads enthalten sind, und eine Gruppe wo nur jeder zweite Movinghead enthalten ist etc.. Auf diese Weise lassen sich später sehr schnell schöne Effekt-Szenen

programmieren. (Z.B. Eine Tilt-Welle wo alle Movingheads nacheinander rauf und runter schwenken etc.)

Wichtig ist hier zu beachten, dass die Reihenfolge der Fixtures in dieser Liste auch später die Effekte beeinflusst. D.h. z.B. bei einer Welle, sollten auch die Geräte von links nach rechts alle in der richtigen Reihenfolge von oben nach unten in dieser Liste angezeigt werden.

Auswahl des TimeCode´s für Ihre Show

Bevor man anfängt eine Show zu programmieren, müssen Sie über die Riter „Audio“ (Alternativ das kleine Noten-Symbol oder doppelklicken auf die weiße Timeline) die Einstellungen auswählen.



In diesem Fall ist als TimeCode „MP3“ ausgewählt und eine entsprechende Datei von C:\ geladen. Nach drücken der Taste „Get music length“ wird die Länge der Timeline dem Lied angepasst. Natürlich können Sie auch manuell die Einstellungen vornehmen.

Zur Erläuterung:

Total view of Timeline

Geben Sie hier die Länge der Timeline an. Im Bild sehen Sie derzeit die Einstellungen für 10 Sekunden.

Get music length

Wenn Sie als TimeCode „MP3“ ausgewählt haben, dann kann der Timecode automatisch durch klicken dieser Taste übernommen werden. Bei allen anderen TimeCodes muss die Zeit manuell eingegeben werden!

Time Code

Auswahl der Time Code Quelle für Ihre Show.

TimePrecision of Timeline

Hier können Sie die Bewegungsschritte in der Timeline genau bestimmen. (Das hin und her schieben von den Events) Derzeit ist ein Schritt 100ms vom Nächsten entfernt. Reduzieren Sie die Zahl auf 10ms so sind die Steps entsprechend kleiner.

+/- Input TimeCode

Sollten Sie als TimeCode SMPTE ausgewählt haben, so ist hier der richtig Offset-Wert für Ihre Show einzutragen. In diesem Fall müssen Sie ein SMPTE-Konverter von der Firma Midiman als Device installiert haben.

Winamp Path

Geben Sie an wo sich das Winamp-Programm auf Ihrer Festplatte befindet, bzw. welches verwendet werden soll. Hintergrund ist hier, dass man Winamp mehrmals starten darf und somit verschiedenen Ausgabefenster vorher im Winamp definieren kann. PHOENIX startet in dem Fall dann das richtige. – und nicht ein per Zufall ausgewähltes.

CD-Audio

Sollten Sie den Timecode direkt von einer CD verwenden, so ist hier der Titel auszuwählen der gespielt werden soll.

Wave-Music visualization

Sie können eine WAVE-File auch als Grafik oberhalb der Timeline sich anzeigen lassen! Dafür benötigen Sie jedoch als TimeCode die „WAVE“-Einstellung. In diesem Fenster lassen sich unterschiedliche Arten der Visualisierung einstellen.

Time offset of wave

Sollte die Visualisierung einmal nicht 100% mit der Musik übereinstimmen, so können Sie hier einen positiven oder negativen Offset einstellen. Um den richtigen Wert zu ermitteln, sollten Sie einen bestimmten Part des Liedes im Loop solange abspielen, bis die Grafik perfekt abgestimmt ist.

FFT Power Settings

Detaillierte Einstellungen zur angezeigten WAV-Visualisierung.

Power Window

Anfangs und Endposition der Visualisierung. Normalerweise immer auf 0 und 1 gesetzt.

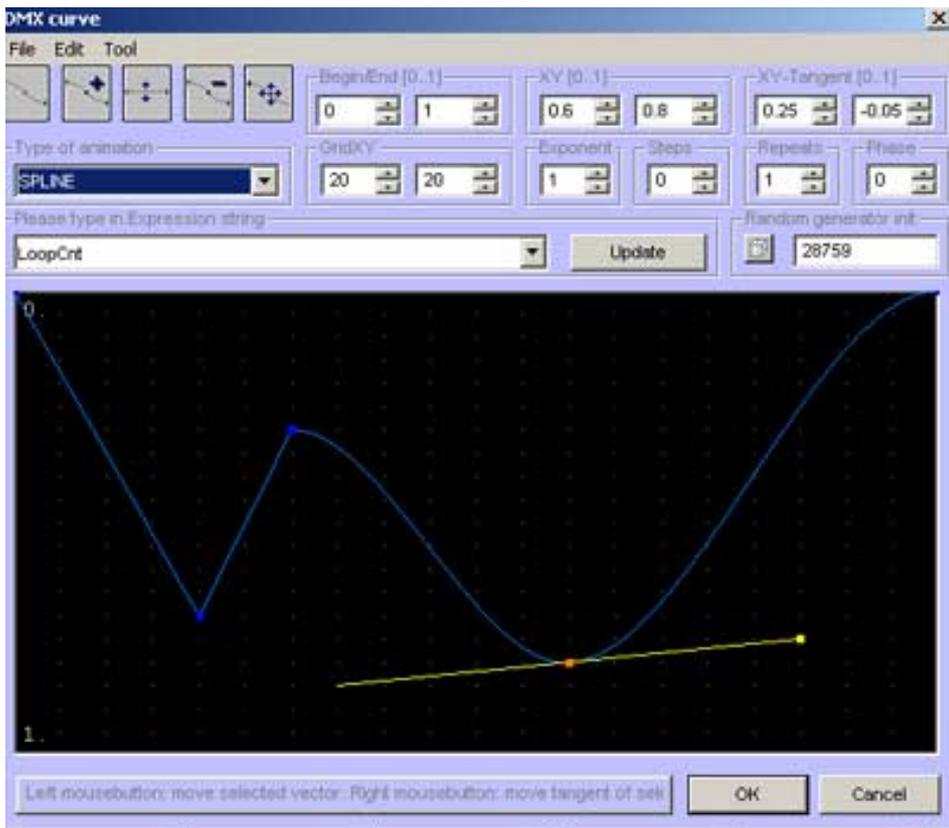
Start wave File analysis

Nach betätigen der Taste müssen Sie die entsprechende Wave-Datei auswählen. PHOENIX lädt anschließend die Datei ins Programm, was durch einen Scrollbalken angezeigt wird.

Schließen Sie das Fenster mit „OK“

CURVE – Funktion

Der Curve-Animator und Animator sind die beiden wohl wichtigsten Tools im PHOENIX. Mit Hilfe dieser komplexen Funktionen sind alle Editierungsarten inkl. interaktiven Steuerungsmöglichkeiten einzustellen. **Die Programmierung dabei ist immer und bei allen Effekten die Selbe!**



Wobei hier zu beachten ist, dass 0 der Anfangswert – also dem unteren Bild unter dem Slider – und 1 der Endwert – also dem oberen Bild über dem Slider – bedeuten. Gestalten Sie nun eine Kurve etc. beziehen sich diese Werte nur auf den Weg zwischen dem oberen und unterem Bild!

Zur Erläuterung:

Begin/End: Ein fiktiver Wert! Kann 0 und 1 sein aber auch 0 und 255! Diese Zahlen dienen nur zur Orientierung für Sie und beziehen sich nicht auf die tatsächliche Ausgabe.

X/Y: Die genauen Koordinaten des aktiven Punktes

X/Y-Tangente: Die genauen Koordinaten der aktiven Tangente (mit der rechten Maustaste zu aktivieren)

Grid X/Y: Anzahl der Gitternetzpunkte im Fenster

Exponent: Funktioniert nur auf den aktiven Punkt sofern auch im „Type of **Expression:** die Auswahl „Exponential“ getroffen wurde. Hierdurch läßt sich der Verlauf der Kurve erstellen.

Steps: Wenn Sie eine lineare Linie haben, können Sie Stufen einfügen, Erhöhen Sie den Wert und bekommen entsprechende Anzahl von Stufen.

Repeats: Die Ausgabegeschwindigkeit einer Bewegung bezieht sich immer auf die Länge des Events in der Timeline. D.h. ist der Event-Block 10 Sekunden lang, so wird die Bewegung 1x innerhalb dieser Zeit abgefahren. Erhöhen Sie die Anzahl der Repeats so wird diese Bewegungen entsprechend öfter wiederholt – innerhalb dieser 10 Sekunden.

Phase: Verschiebt die Anfangsposition der Bewegung in der Curve.

Random Gen. Init: Hierfür muß im Pulldown-Menü die Auswahl „Random“ getroffen werden! Sollten Sie eine Bewegung per Random abfahren, so generiert PHOENIX nach einem bestimmten Verfahren die Random-Punkte. Sollten Sie mehrere Random-Curves in Ihrer Show anlegen wollen, die jedoch immer alle dieselbe Random-Positionen haben, dann muß die Init-Zahl in den anderen Animationsfenstern exakt die selbe Init eingetragen haben. Auf diese Weise haben Sie in Ihren Animationen zufällige Positionen, die aber untereinander 100% parallel laufen. Um die Anzahl der Random-Punkte zu ändern, müssen Sie im Feld „Steps“ eine größere Zahl als „0“ eingeben.

PullDown-Menü

Linear: Der Weg zwischen 2 Punkten ist linear gehalten. Sie können mit Hilfe der oberen 5 Tasten die Linie nach Ihren Wünschen verändern, Punkte hinzufügen oder entfernen. Beachten Sie dabei, dass die editierung sich immer nur auf den derzeit aktiven Punkt auswirkt. Sie können einen Punkt mit der rechten der 5 Tasten aktivieren.

Exponential: Den Verlauf der Kurve können Sie nun mit den Werten des Feldes „Exponent“ variieren.

Spline: Kreiert eine abgerundete Spline aus dem aktiven Punkt

Random: Die Punkte zwischen dem Start- und Endwert werden per Zufall gesetzt. Die Anzahl lässt sich im Feld „Steps“ anpassen.

Expression: Die Eingabeaufforderung „Expression String“ ist nun aktiv. Wählen Sie aus dem Pulldown-Menü eine Funktion, oder geben Sie manuell einen Bewegungsablauf ein. Mit ein wenig mathematischen Kenntnissen lassen sich sehr interessante Bewegungsabläufe auf die Weise kreieren! Versuchen z.B. folgenden String einzugeben:

$0.5*((\sin(\text{loopcnt}*20*\text{PI})/2)+1+(\sin(\text{loopcnt}*3*\text{PI})/2)$

oder

$0.5*(\sin(\text{loopcnt}*2*\text{pi})+1+0.1*\sin(\text{loopcnt}*50)$

Wie Sie sehen, birgt diese Form der Eingabe enorme Möglichkeiten.

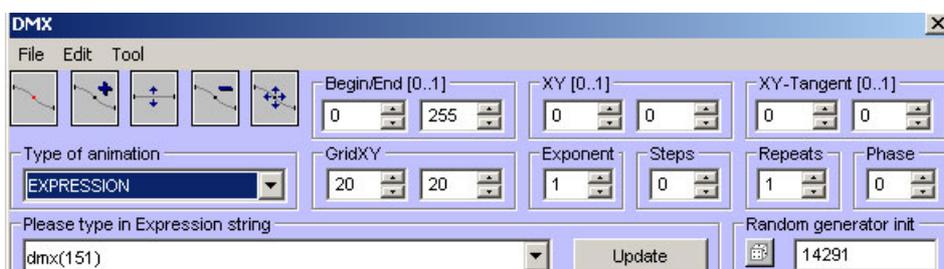
Des Weiteren können Sie durch Eingabe oder Auswahl verschiedener interaktiven Medien Ihre Kurve – oder auch nur einen Teil aus Ihrer Kurve (!) – z.B. per Maus, Joystick, externem DMX-Controller oder Midikeyboard kontrollieren!

Möchten Sie z.B. die Kurve durch Bewegen der Maus variieren lassen, geben Sie folgendes ein: (bzw. wählen Sie die Zeile im Pull-Down-Menü aus)

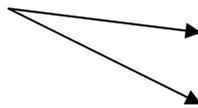
Mouse X > Update > OK > OK

Wenn Sie jetzt Ihre Maus von rechts nach links bewegen, wird der Ausgabewert in Echtzeit immer entsprechend angepasst.

Das gleich gilt wenn Sie diese Kurve durch DMX-in – Kanal xy bedienen möchten! Vergessen Sie bei DMX-in Funktionen jedoch nicht, auch die **DMX-in – Taste in der linken Tool-Bar zu aktivieren.**



Bsp. um diese Kurve durch einen externen DMX-Controller mit dem **DMX Kanal 151** zu steuern.



Beispiel:

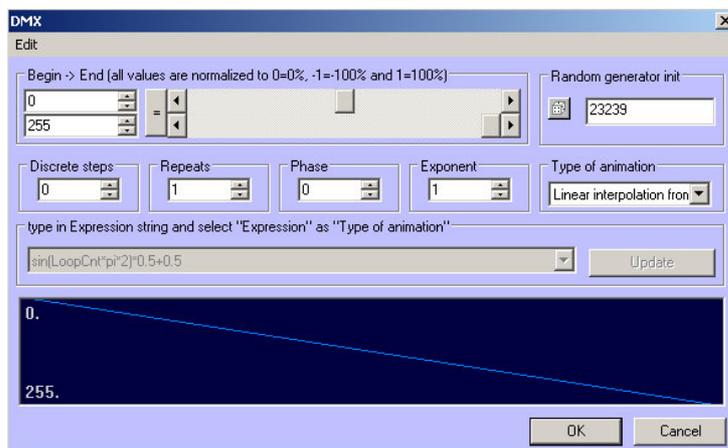
Sie wollen einen Movinghead in der Pan und Tilt-Achse mit einem Joystick steuern. (Das setzt voraus, dass Sie vorher bereits einen Standard-Joystick an Ihrem Computer angeschlossen und installiert haben(!))

- 1) Erstellen Sie eine neue DMX-Szene mit einem Movinghead
- 2) Doppelklicken Sie auf den Channel „Pan“
- 3) Wählen Sie unter dem Slider die Auswahl „Curve“
- 4) Öffnen Sie den Curve-Animator
- 5) Klicken Sie auf „Expression“
- 6) Wählen Sie aus dem Pull-down-Menü die Funktion „Joy1X“ > OK
- 7) Wiederholen Sie den Vorgang noch einmal für den Tilt-Channel - allerdings mit Joy1Y
- 8) Fertig!
- 9) Wenn Sie nun die Show laufen lassen, reagiert Ihr Movinghead auf den Joystick!
- 10) Legen Sie ggf. noch die Farben / Gobos oder Dimmer-Channel auf die Knöpfe des Joysticks – immer auf die selbe Weise!

Hinweis: Sämtliche Änderungen können auch während einer laufenden Show in Echtzeit durchgeführt werden. Programmieren Sie auf diese Weise schnell und effektiv zum Takt der Musik!

Animator

Der Animator ist vom Aufbau identisch mit dem „Curve-Animator“ mit dem einzigen Unterschied, dass die Punkte sich nicht individuell setzen lassen!



Joystick

Das Joystick-Feld wird aktiviert wenn Sie im Pull-down-Menü entsprechend Joystick aktiviert haben. Es lässt sich dann ein Pan/Tilt-Bewegungsablauf in dem schwarzen Quadrat erstellen. Joystick funktioniert ausschließlich für die Pan und Tilt-Einstellungen eines Fixtures! Vorgefertigte Bewegungsmuster wie z.B. ein Kreis etc. stehen bereits zur Auswahl zur Verfügung! (i.V.) Sie können einen einfachen Bewegungspfad auch erstellen, indem Sie mit der linken Maustaste die Startposition und mit der rechten Maustaste die Endposition bestimmen.



Mit OK schließen Sie das Fenster wieder und speichern die Einstellungen. Mit Cancel werden die ursprünglichen Werte wieder hergestellt.

Die DMX-Events

Die Events sind Ihre Werkzeuge zur Erstellung Ihrer Shows, Szenen, Sequences etc. Durch Doppelklicken auf der grauen Timeline poppt immer das Fenster „Add DMX event“ auf, sodass Sie den nächsten Event einfach in die Timeline einfügen können.



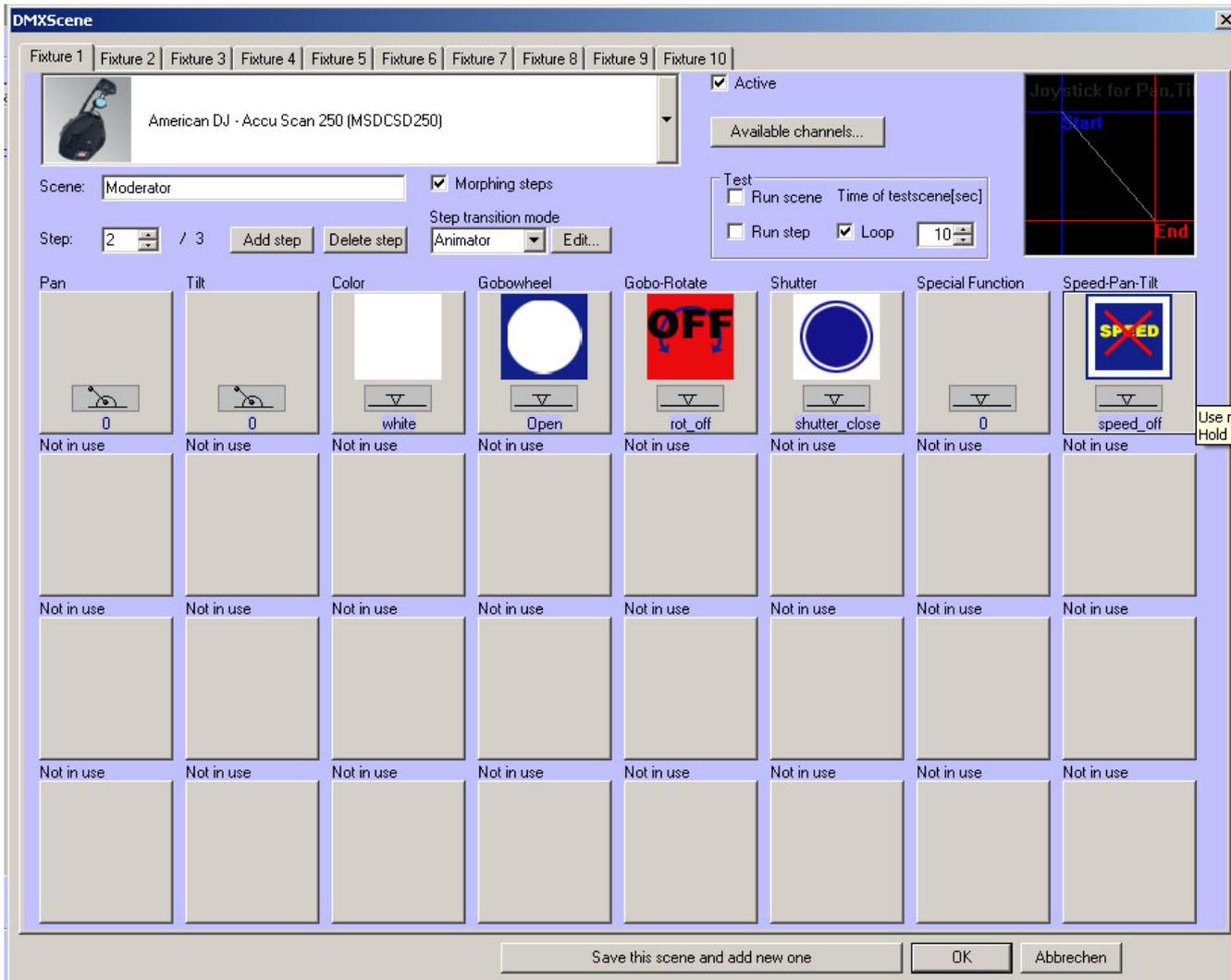
Erläuterung:

- DMX-Scene:** Erstellung eines Bühnenbildes
- DMX-Sequence:** Ablauf mehrer DMX-Pictures nacheinander
- MIB:** Es werden alle oder nur die ausgewählten Fixtures auf „Dunkel“ geschaltet
- Send-DMX:** Es wird nur ein DMX-Kanal eines Fixtures beeinflusst.
- DMX:** Einfache Ausgabe eines DMX-Wertes
- Static-Effect:** Ausgabe der vorher im Static-Menü definierten TTL-Signale
- Video:** Hinzufügen eines Video-Files
- Audio:** Fügen Sie einen Audio-Effekt wie z.B. einen Klingelton etc. hinzu.
- Loop:** In einem Loop lassen sich mehrere Events zusammenlegen und bearbeiten und abspeichern.
- GoTo:** Der Timecursor springt an die eingestellte Zeitposition
- Comment:** Für interne Hinweise etc.
- SetSpeed:** Einstellung der TimeCursor-Geschwindigkeit. Funktioniert nur, sofern der TimeCode auf „Live“ eingestellt ist!!!
- Dimmer Fade in/out** Die darin eingestellten Fixtures / groups werden ein- bzw. ausgedimmt. Diese Funktion bezieht sich ausschließlich auf den Channel „Dimmer“.

Sollte ein Fixture diesen Channel nicht haben, so wird auch kein Effekt zu sehen sein.

Event „DMX Scene“

Ein DMX-Scene ist z.B. ein fix programmiertes Bühnenbild, wo alle Scanner auf den Moderator leuchten. Also ein Fixture **oder** eine Gruppe etwas Bestimmtes tun soll(en). Erstellen Sie das Bild mit „New“ unter dem mittleren oberen Fenster (im DMX-Settings – Seite 7) oder mit „Edit DMXScene“ aus dem Event heraus.



Erläuterung

Fixture 1-10

Es können bei Bedarf auch mehrere Szenen als Eine abgespeichert werden. Ist aber nur in manchen Situationen empfehlenswert! Bedenken Sie, dass Sie in der Timeline „unendlich“ viele Szenen untereinander setzen, verschieben und variieren dürfen!

Scene: Name der Szene

Active: Setzt diese Scene aktiv / deaktiv

Morphing Steps Läßt die Werte der einzelnen Steps (hier z.B. 3 Steps) in den einzelnen Channels in Form des „Step transition mode“ morphen.

Add / Delete Step Fügen oder löschen Sie einen Step innerhalb der Scene.

Hinweis: Bei vielen Controllern ist diese Art von Steps innerhalb einer Scene bereits eine Sequenz.

Transition Mode Editieren Sie im „Animator“ oder im „Curve“ den Ablauf der einzelnen Steps. In der Grundeinstellung ist ein linearer Übergang zwischen den einzelnen Steps. Sie können aber den Pfad ganz nach Ihrem Wunsch bzw. zum Takt der Musik etc. editieren bzw. durch interaktive Steuerungsmöglichkeiten beeinflussen! Mehr zum Thema „Curve“ und „Animator“ erhalten Sie auf den folgenden Seiten.

Available Channels Auswahl der angezeigten Channels in der Scene

Test / Run Scene Dient zur Einstellung der Scene. Lassen Sie sich permanent die DMX-Ausgabe zeigen. Es werden alle Steps nacheinander ausgegeben.

Test / Run Step Zeigt die DMX-Werte AUSSCHLIEßLICH von diesem, aktiven Step.

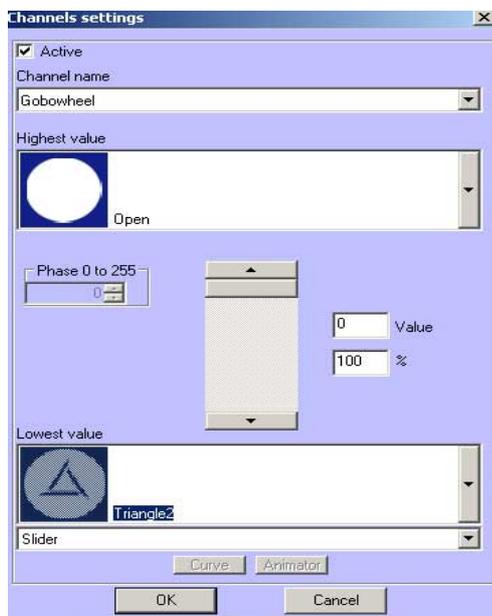
Loop Läßt die Scene für die Einstellungen immer wieder wiederholen. Diese Taste wirkt sich später – wie auch die Test-Funktionen - in der Timeline nicht aus!

Time Geben Sie die Zeit der Scene zum Einstellen ein (im Bsp. 10 sek). ABER bedenken Sie bitte, dass PHOENIX NICHT – wie die meisten anderen DMX-Controller- mit fixen Zeiten arbeitet. D.h. diese 10 sek. wirken sich auch nicht in der Timeline aus, sondern dient nur der einfacheren Editierung der einzelnen Channels...

PAN / TILT-Quadrat Für einfache Pan / Tilt Bewegungen von A nach B dient das Joystick-Fenster. Die Zeit vom Anfangspunkt zum Endpunkt ist exkt die der Event-Länge auf der Timeline.

Scenen-Erstellung

- 1) Wählen Sie das Fixture bzw. die Group aus dem oberen, linken Pull-Down-Menü aus.
- 2) Jetzt werden alle verfügbaren Kanäle in den darunter liegenden Fenstern angezeigt.
- 3) Geben Sie der Scene einen Namen – hier „Moderator“
- 4) Gehen Sie mit der Maus auf den gewünschten Kanal und scrollen mit dem Scrollrad die fixen DMX-Werte auf und ab bzw. wenn nicht vorhanden den DMX-Wert von 0-255. Alternativ können Sie auf auf herkömmliche Weise den Value von 0-255 scrollen. Halten Sie dafür lediglich die Shift-Taste gedrückt, während Sie mit der Maus scrollen. Sobald fixe Bilder in den entsprechenden Value-Fenstern angelegt wurden, werden diese auch dargestellt.
- 5) Für detaillierte Einstellungen doppelklicken Sie auf das das kleine Fenster mit der linken Maustaste und wählen Sie die einzelnen Details.



Active: Aktiviert / Deaktiviert diesen Channel

Channel name: Name des DMX-Channels

Highest Value: Endwert einer Animation

Lowest Value: Startwert einer Animation

Phase: Phasenverschiebung bei einer Gruppe um den eingestellten DMX-Value. Die Gruppen-Fixtures erhalten um diesen Wert zeitversetzt das DMX-Signal (für eine Tilt-Welle z.B.)

Value / %: Zeigt die derzeitige Ausgabe an

Pull-Down: Slider/Animator/Curve/Joystick

6) Öffnen Sie aus dem nun geöffnetem Fenster das Pull-Down-Menü.

7) Es gibt 4 verschiedene Möglichkeiten:

Slider Der Wert wird über den darüber liegenden Slider bestimmt. Der Slider funktioniert immer zwischen zwei Wert-Positionen. Die Werte werden entweder durch den exakten DMX-Wert in Zahlen oder durch das hinterlegte Bild angezeigt. Verschieben Sie nun den Slider rauf und runter, verändern Sie den Ausgabewert lediglich zwischen diesen beiden Werten!

Curve Der Curve-Animator ist wohl mit das wichtigste Tool im PHOENIX-Programm! Hier lassen sich sämtliche Parameter bzw. DMX-Werte variieren und / oder interaktiv steuern. Der genaue Wert wird in dem Curvenanimator bestimmt, wobei der Minimum- und Maximum DMX-Wert der Einstellungen entspricht die gerade angezeigt werden (z.B. Bild oben: „Links“; Bild unten: „Rechts“
Somit werden sämtliche Bewegungsabläufe NUR zwischen Links und Rechts durchgeführt! Soll der Bewegungsablauf von 0-255 durchgeführt werden, so muß dieser Wert bzw. das Bild welches für diesen Wert steht in den kleinen Fenstern oberhalb und unterhalb des Sliders auch angegeben / angezeigt werden!!! Alternativ können Sie auch einfach den Wert manuell hier eintippen, wenn Sie spezielle Werte benötigen, die vorher nicht als Bild hinterlegt wurden.

Animator Es gelten die selben Bedingungen wie auch beim „Curve-Animator“, mir dem einzigen Unterschied, dass keine individuellen Punkte gesetzt werden können.

Joystick Funktioniert ausschließlich bei den Funktionen Pan und Tilt. Sobald diese Art der Funktion ausgewählt wird, aktiviert sich das rechte, obere Fenster mit der Zeichenfläche.

Hinweis: Nähere Erläuterungen zu diesen Funktionen erhalten Sie auf der nächsten Seite!

8) Erstellen Sie das genaue Aussehen der Scene mit Hilfe der einzelnen Kanäle.

9) Achten Sie darauf, dass Sie ein und den selben Channel in einem Bild nicht zwei mal verwenden. Z.B. Ch.1 Pan, Ch.2 Tilt, Ch.3 Pan – In diesem Fall würden die Einstellungen vom Ch3. für PHOENIX gelten, da die Priorität von links nach rechts geht, wobei der rechte Channel die höchste Priorität hat! In der Timeline ist die Priorität übrigens von oben nach unten, wobei der untere Event immer gegenüber dem darüber liegenden Priorität hat.

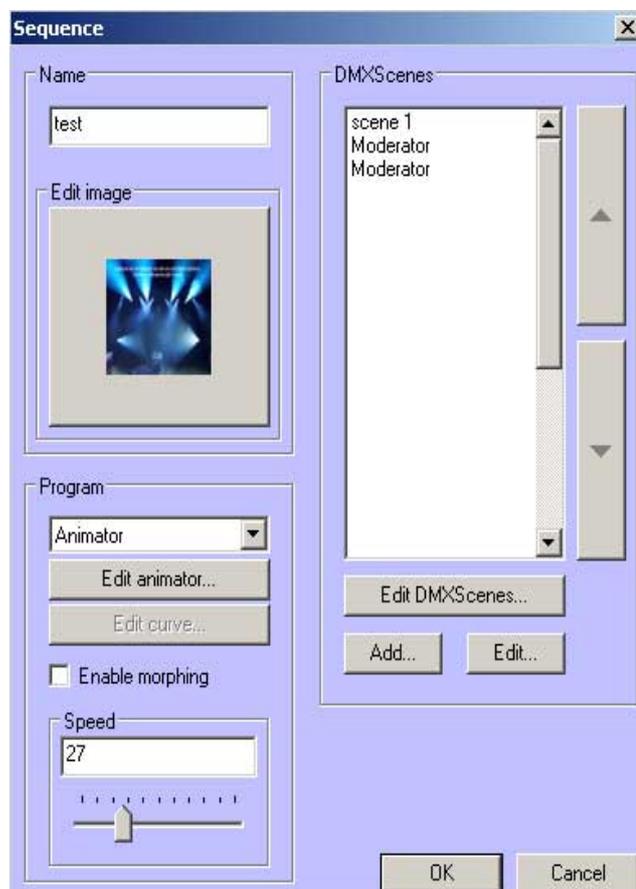
Event „DMX Sequence“

Im DMX-Settings ist es das rechte, obere Fenster, in der Timeline heißt der Event „DMX-Sequenz“.

Eine Sequenz wird erstellt um mehrere DMX-Scenen nacheinander ablaufen zu lassen. Dabei liegt die Programmierung im wesentlichen Teil darin, das Ablaufmuster zu erstellen. Zu vergleichen mit einem Lauflichtprogramm, wo die Lampen 1,3,5,7,9, 2,4,6,8 nacheinander aufleuchten.

Mit PHOENIX erhalten Sie einige vorgefertigte Ablaufmuster (i.V.), können jedoch diese selbstverständlich auch selber erstellen, wobei – gerade durch die vorher erläuterten Curven und Animatoren – sehr schöne und abwechslungsreiche „Ablaufmuster“ erstellt werden können.

Rufen Sie zuerst das DMX-Sequenz – Fenster (siehe Seite 7) mit „New“ oder „Edit“ auf:



Zur Erläuterung:

Name: Name der Sequence

Edit Image: Laden Sie individuelles Bild hoch

Programm: Wahl zwischen Animator / Curve

Edit animator: Verändern des Animators

Edit Curve: Verändern der Kurve

Enable morphing: erlaubt das morphen zwischen den DMX-Channels von Scene X und Scene X+1

Speed: Ablaufgeschwindigkeit des Ablaufmusters

DMXScenes: Reihenfolge der ausgewählten Scenen

Edit DMXScene: Veränderung der ausgewählten Scene

Add: Hinzufügen einer Scene

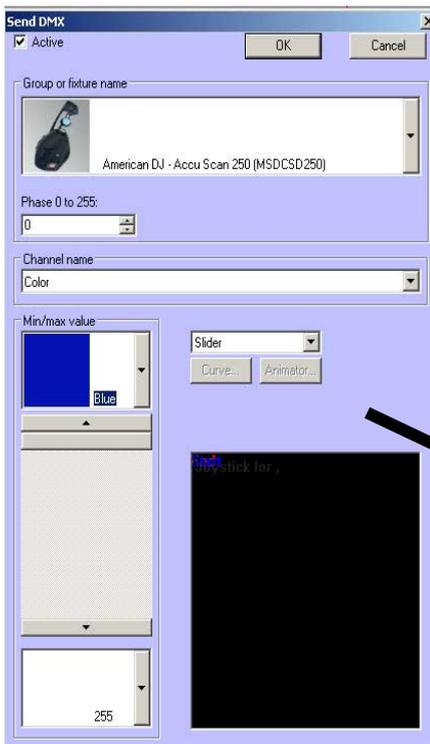
Edit: Veränderung der ausgewählten Scene

Wie erstellt man eine Sequence:

- 1) Geben Sie einen Namen ein
 - 2) Laden Sie ggf. ein Bild dazu hoch
 - 3) Doppelklicken auf das Fenster „DMXScenes“
 - 4) Auswahl einer Scene aus der Liste > OK
 - 5) Auswahl der nächste Scene aus der Liste > OK
 - 6) Schritt 5 ggf. wiederholen...
 - 7) Auswahl des Programms – z.B. Curve
 - 8) Edit Curve
 - 9) Veränderung der Curve nach Bedarf
 - 10) OK
- Fertig

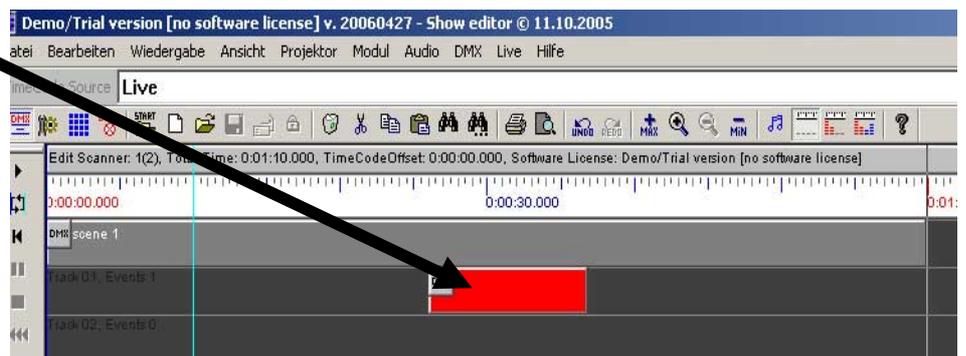
Hinweis: Es gestaltet sich zur besseren Orientierung sehr viel einfacher wenn Sie z.B. 6 Szenen in Ihrer Sequence haben, in der Curve / Animator den Anfangswert auf „1“ und den Endwert auf „6“ und das „GridXY“ auf „30“ und „6“ setzen. Editieren Sie nun einmal die „Steps“ auf den Wert „6“...

Event: „Send DMX“



Erstellen Sie zuerst eine komplette DMX Szene wie gehabt. Fügen Sie sie in der Timeline über 1 Minute ein. Nun fügen Sie den Event „Send DMX“ hinzu. Jedoch nur unter einem kleinen Teil (10 Sekunden) der gesamten Szene. Öffnen Sie den Event „SendDMX“ und wählen Sie das entsprechende Fixture und den Channel „Color“ aus. Ändern Sie die Farbe auf „blau“ o.ä.

In der Show wird nun die Szene wie gehabt abgespielt. Jedoch zu den 10 Sek. – wo der SendDMX Event liegt- wird die Farbe des Fixtures für 10Sek. gewechselt. Sie müssen also nicht die gesamte Szene noch einmal neu kreieren sondern brauchen lediglich den einen oder anderen Channel auf diese Art und Weise „austauschen“



Event „Move in Black – MIB“

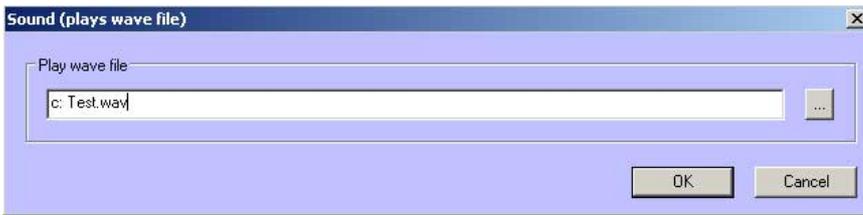


Mit diesem Event lassen sich die in den „Edit DMX-Channel“ aktivierten MIB-Channels mit den entsprechend hinterlegten Werten aufrufen. In dem MIB-Moment haben die MIB-Werte absolute Priorität.

Z.B. ein Movinghead-Fixture-Kreis in der Traverse bewegt sich zum Takt der Musik von rechts nach links. Auf einmal soll das Licht komplett ausgeschaltet sein – die Heads aber weiterhin in ihrer Bewegung bleiben. Dann kommt der MIB-Event zum Einsatz.

In der Default-Einstellung „all“ werden alle in der Timeline in der Position DARÜBER befindlichen Events angesprochen. Sollte nur ein ganz spezielles Fixture bzw. eine bestimmte Gruppe angesprochen werden sollen – so muß das in der Liste ausgewählt werden.

WAV-Event



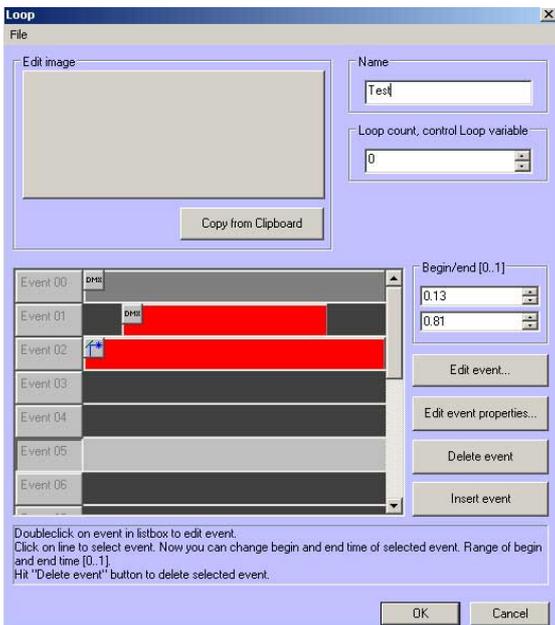
Lassen Sie ein kurzes Wave-File zwischendurch ertönen – Einfach den Event zur richtigen Position schieben und die Datei hochladen.

Go to – Event



Setzt einen Zeitwert, wo der Timecursor hinspringen soll, sobald der diesen Event berührt.

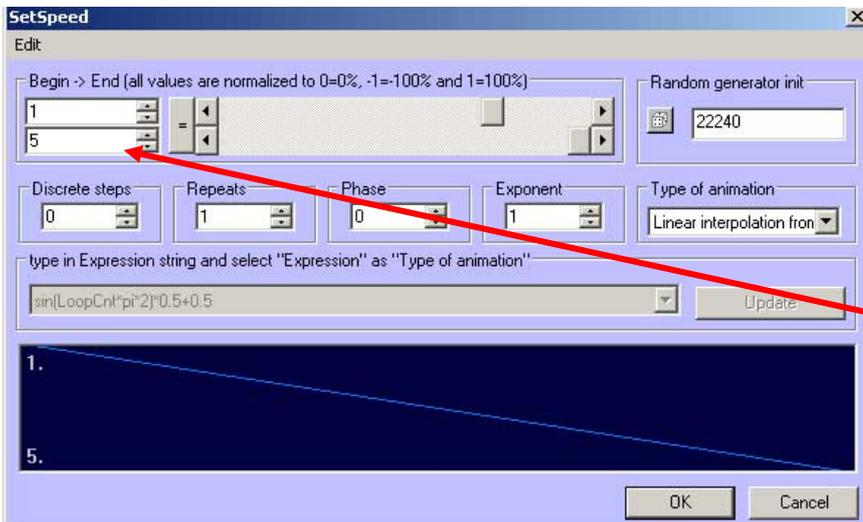
Loop – Event



Im Prinzip eine Timeline in der Timeline. Erstellen Sie mehrere Effekte, Szenen, Sequenzen etc. in EINEM Loop. Dieser Loop-Event ist abspeicher- und immer wieder aufrufbar. Sehr schöne Funktion, wenn man mit „Modulen“ arbeiten will. Auf diese Weise lassen sich viele programmierte Komplett-Szenen-Situationen abspeichern und immer wieder verwenden. (In dieser oder in einer neuen Show)

Static-Event

Ruft den vorher in den Static-Einstellungen  hinterlegten Static-Befehl auf. Wird meist für die TTL-Ports benötigt.

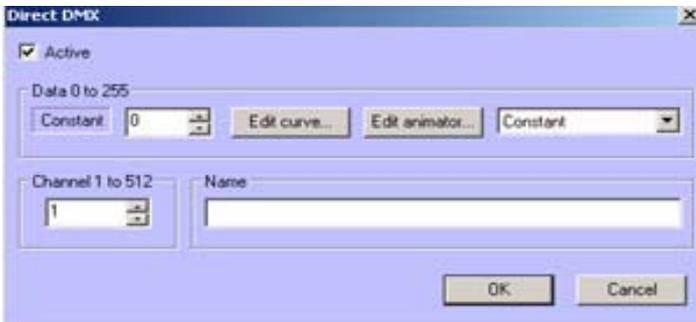


Geschwindigkeit eingestellt. (5)

Set Speed

Wenn Sie die TimeCode-Einstellung auf „Live“ eingestellt haben, lässt sich die Ablaufgeschwindigkeit variabel gestalten. Sie können mit Set Speed die Geschwindigkeit jederzeit verlangsamen und erhöhen. – Auch stufenlos durch den Animator. In diesem Beispiel wird die Geschwindigkeit von 1 auf 5 linear erhöht. Die Geschwindigkeit bleibt auch nach vollendung des Events auf der letzten

DMX-Event



Constant:
Channel:
Name:
Menu:

Angabewert des DMX-Channels
Angabe des DMX-Channels
Name der DMX-Effektes
1. Constant > Es wird der Constant-Wert ausgegeben
2. Animator > Es wird der Animator-Wert ausgegeben
3. Curve > Es wird der Curve-Wert ausgegeben

DMX Fade in / out

Mit diesem Event lassen sich sehr genaue fade-Effekte erstellen. Lassen Sie z.B. im Takt der Musik die Movingheads eindimmen und / oder bestimmen Sie die Stroboskop-Geschwindigkeit selbst.



Pull-Down: ^

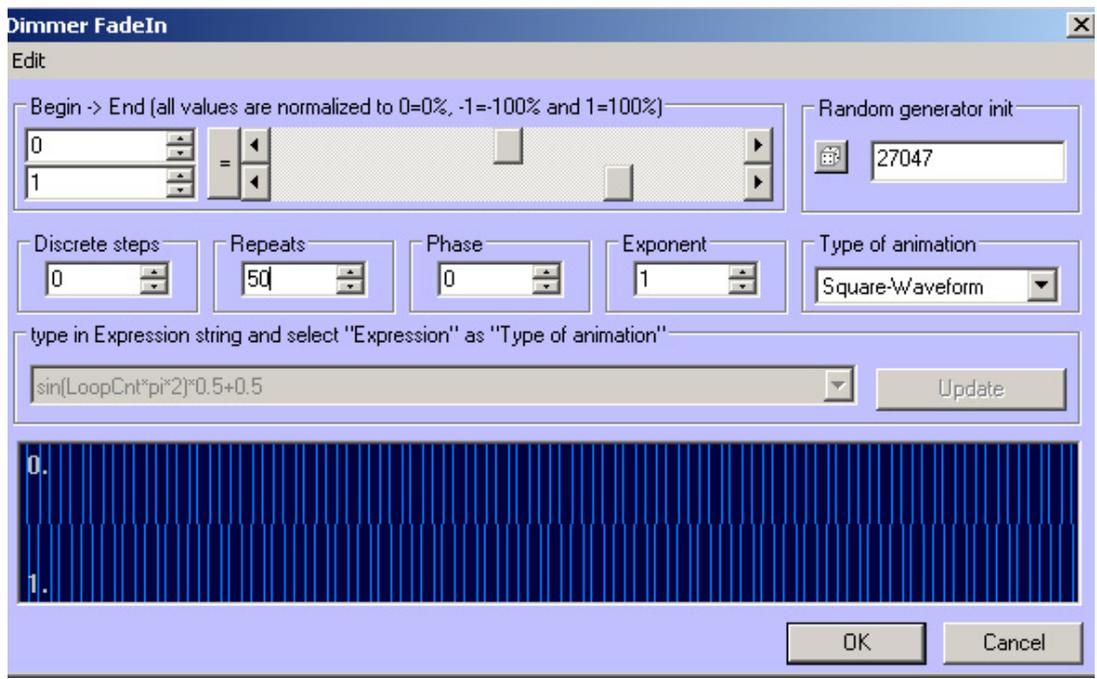
All (Es werden alle Fixtures beeinflusst).
Bzw. Auswahl des / der Fixtures

Animator / Curve:

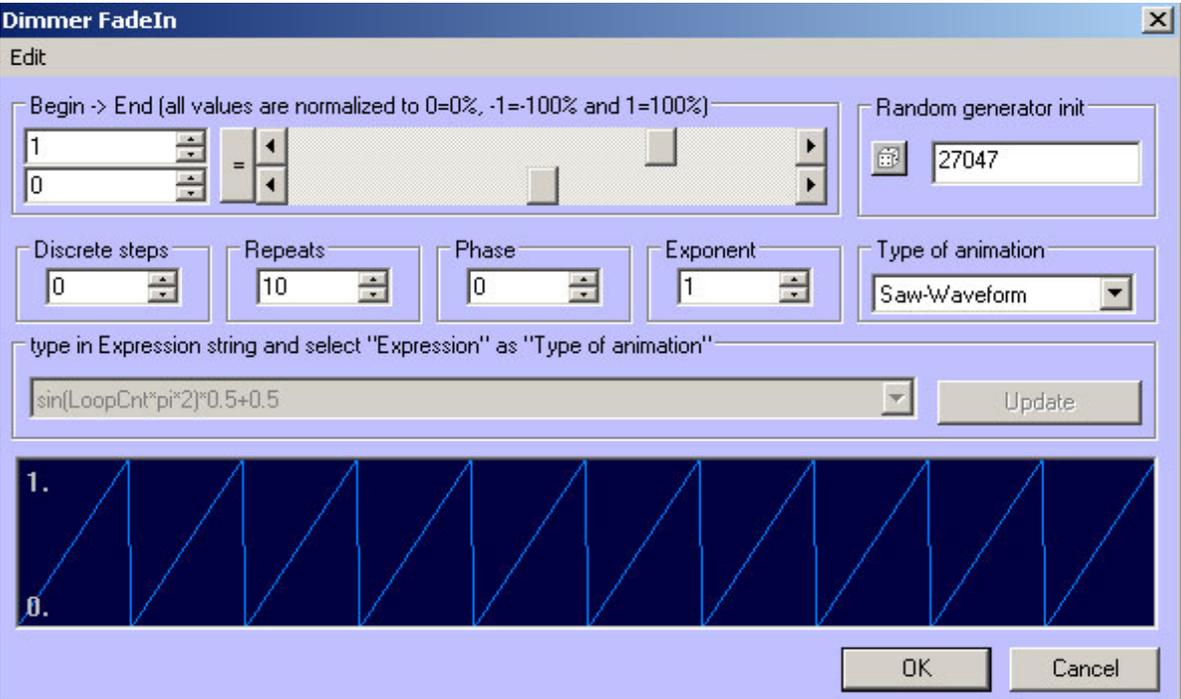
Editierung des Dimmer-Verlaufs

... Anwenderbeispiele:

So sieht z.B. die Einstellung aus, wenn Sie einen Stroboskop-Effekt selber erstellen möchten:



So sehen die Einstellungen aus, wenn Sie innerhalb der Event-Zeit 10x die Lampen einfaden lassen:



Hinweis: Zu beachten ist hier, dass „0“ der DMX-Wert „0“ auch ist. Die „1“ ist dagegen der DMX-Wert „255“! PHOENIX arbeitet immer und überall von 0-1 (0% - 100%) bzw. auch von 0 bis -1 ! Je nach Anwendung.

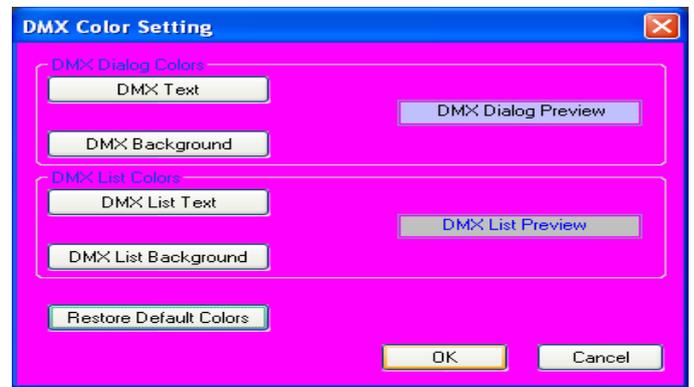
Es werden alle Events in der Timeline ÜBER den DMX-Event liegend beeinflusst. Die in der Timeline darunter liegenden Events werden NICHT beachtet! Außer bei „all“ – dann werden pauschal alle Dimmer-Kanäle beeinflusst.

Dieser Dimmer-Event bezieht sich nur auf den Channel „Dimmer“ nicht aber „Shutter“ oder „Dimmer 2“!

Farb-Einstellung der DMX- Windowsoberfläche

Im Riter „DMX“ finden Sie die „Farbeinstellung“

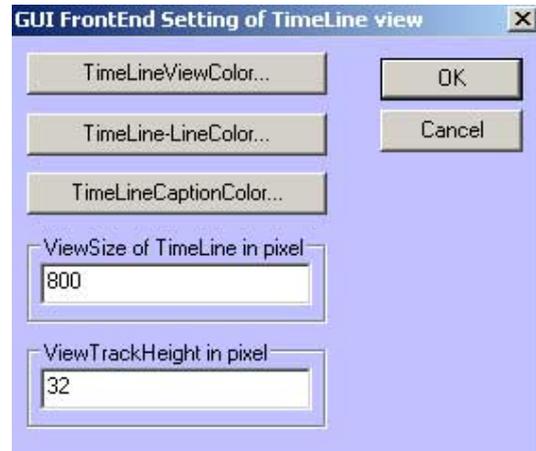
In diesem Fenster ist es möglich die Farben der DMX-Ansichten, Fenster und Funktionen Ihrem Geschmack anzupassen mit denen Sie am liebsten arbeiten wollen. Beachten Sie bitte, dass die Farbänderungen in der unteren „DMX List Colors“ erst beim nächsten PHOENIX-Start zu sehen sind.



Farb-Einstellung der Timeline- Windowsoberfläche

Im Riter „Ansicht“ finden Sie „Öffne Darstellungsdialog“
In diesem Fenster ist es möglich alle anderen Fenster, Timelines etc. in Ihrer Wunschfarbe zu gestalten.

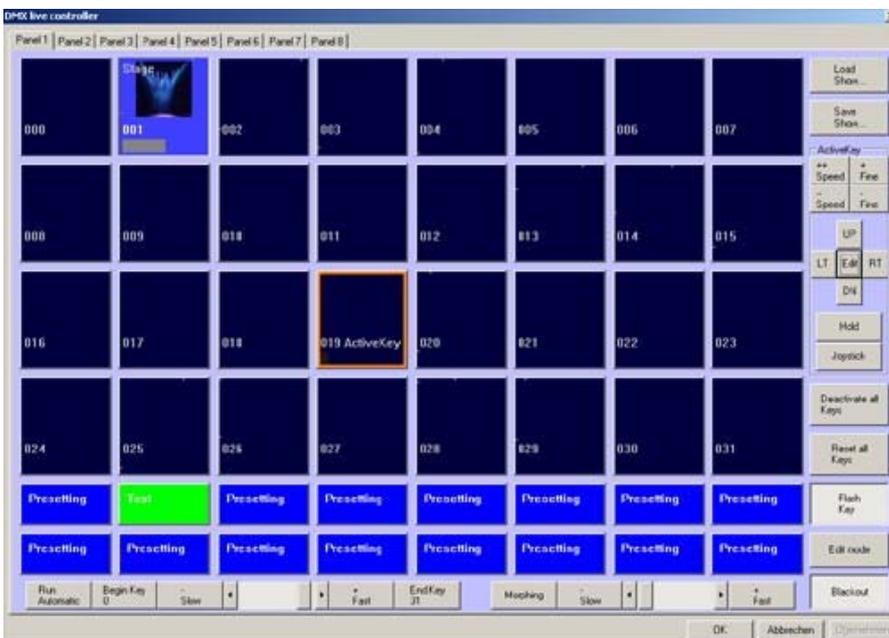
Auch die genaue Breite und Höhe der Timeline sind hier anzugeben.



LIVE-Bedienung im Riter „DMX“

PHOENIX bietet Ihnen die seltene Möglichkeit mehrere Sequenzen, Szenen und Lasereffekte gleichzeitig auszugeben und die noch interaktiv steuern zu können.

Rufen Sie hierfür als erstes das DMX-Live-Fenster unter „DMX > Live“



Laden / Speichern einer Live-Oberfläche

Ablaufgeschwindigkeit des Gesamteffektes

Position des Effektes

Halten der Tasten
Joystick-Funktion ein-/Ausschalten

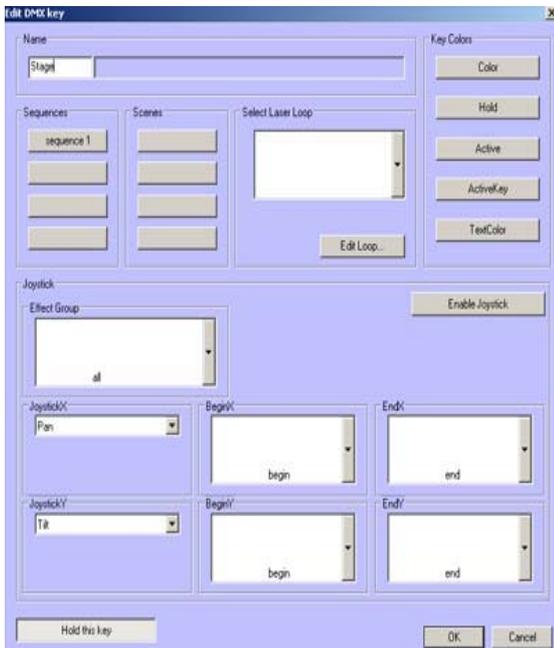
Zeitl. Rücksetzen aller Abläufe
Editierungsmöglichkeit der Knöpfe

Keine DMX-Ausgabe

Programmautomatik

Wie bekommt man erstellte Szenen / Sequenzen auf eine Taste programmiert?

- 1) Auswahl mit der linken Maustaste der Taste
- 2) „Edit“ drücken
- 3) Es öffnet sich das Fenster „Edit DMX key“



Erläuterung:

- Name:** Name der Taste
- Sequence:** Auflistung der Sequenzen die aufgerufen werden
- Scenes:** Auflistung der Szenen die aufgerufen werden
- Select LaserL:** Auswahl des Laserloops der aufgerufen wird
- Key Colors:** Anpassung aller Oberflächenfarben der Live-Bedienung
- Joystick:** Interaktive Steuerungsmöglichkeit des darunter liegenden DMX-Channels. Wobei durch Begin und End-Werte die Grenzen gesetzt werden können.

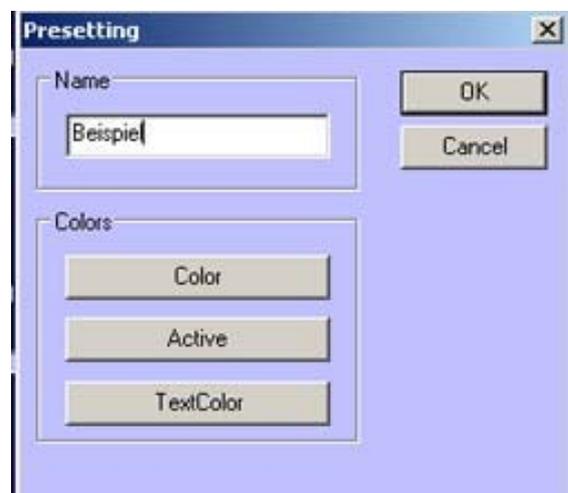
- 4) Klicken Sie auf die grauen Felder, um Ihre vorher erstellten Sequences / Scences auswählen zu können.
- 5) Geben Sie der Taste ggf. noch einen Namen um sie später schneller wieder finden zu können.
- 6) OK – Die Taste ist programmiert.

TIPP: Die Tasten können mit Bildern hinterlegt werden. Die Bilder werden z.Z. nur aus den Sequences übernommen. Sollten Sie jedoch keine Sequence sondern nur eine Scene aufrufen, können Sie parallel eine „Pseudo-Sequence“ erstellen, wo jedoch keine Szenen enthalten sind. Lediglich das Bild, welches Sie gerne im Hintergrund sehen wollen...

PRESETTING-Taste

Eine Presetting-Taste wird benötigt, wenn Sie mehrere Tasten – evtl. aus mehreren Panels – gleichzeitig drücken wollen. Gehen Sie dafür wie folgt vor:

- 1) Aktivieren Sie mit der linken Maustaste die erste Taste
- 2) Entweder drücken Sie nun einmal die rechte Maustaste oder auf der rechten Seite der Liveoberfläche auf „Hold“, sodaß der Effekt permanent aktiviert ist. Zusätzlich verfärbt sich auch die auch Tastenzahl zur Orientierung.



- 3) Wählen Sie auf diese Art und Weise mehrere Tasten aus, sodaß Sie zum Schluß div. Tasten aktiviert haben.
- 4) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine der Presetting-Tasten
- 5) Geben Sie einen Namen ein
- 6) Ändern Sie ggf. noch die Farben für die verschiedenen Situationen...
- 7) Beenden Sie mit OK – und speichern die Einstellungen!

Fertig - Beim nächsten Nutzen der Presetting-Taste werden alle vorher definierten Tasten aktiviert.

Auf diese Weise lassen sich alle Tasten schnell und einfach programmieren.

Run Automatic

Die Run Automatic ist ein einfaches Lauflicht welches von der „Begin Key“-Taste bis zu „End-Key“-Taste die Effekte nacheinander aufruft. Die Geschwindigkeit ist hierbei variabel.

Hinweis: Die Effektgeschwindigkeit (Geschwindigkeit einer Scene) und die RunAutomatic-Geschwindigkeit (Ablaufgeschwindigkeit aller Szenen nacheinander) haben nichts miteinander zu tun!

Morphing

Morphing und die dazugehörigen Geschwindigkeitsangaben treten nur ein, wenn ein und das selbe Fixture in einer Sequence hintereinander vorkommen, wo die Channels sich überschneiden. Z.B. ist in Scene 1 der Channel „Pan“ auf Wert „10“ gesetzt und in Scene 2 auf Wert „200“. Aktiviert man nun den Schalter „Morphing“ so wird der Wert von 10 auf 200 linear erhöht. Deaktiviert man dagegen die Taste, so ist 50% des Effektablaufes der Wert auf „10“ und die anderen 50% auf Wert 200. Das heißt es wird der Wert „umgeschaltet“

Load ,/ Save Show

Lädt bzw. speichert alle Einstellungen und Programmierungen aller Panels. Somit lässt sich diese Liveoberfläche auch für andere Shows abspeichern.

Active-Key

- Speed+/- and Fine +/- > Einstellung der Effektablaufgeschwindigkeit
- Up/DN/LT/RT > Positioniert das aktive Fenster auf dem Panel
- Edit > Um in den Programmiermodus der Taste zu gelangen

Hold

Lässt die Taste aktiviert bis sie wieder durch einen erneuten Mausklick deaktiviert wird.

Joystick

Enabled / Disabled die Joystick-Funktion im Gesamten.

WAS ist „Joystick“

Wenn Sie einmal ein Tastenfenster genauer anschauen, werden Sie 2 kleine weiße Linien an der oberen und linken Kante der Taste erkennen können. DAS ist der Joystick. Sobald Sie diesen aktiviert haben, reagieren die Linien und verändern live die DMX-Channels, welche angesprochen werden sollen. Eine schöne Funktion um z.B. Movingheads „kurz“ mal mit der Maus zu bewegen...

Deactivate all keys

Es werden alle DMX-Tasten wieder ausgeschaltet

Reset all keys

Es werden alle Effektabläufe wieder auf den 0-Punkt gebracht, sodass sie gleichzeitig beginnen.

Flash Key

Ist der Knopf aktiviert sind die Tasten nur so lange aktiv wie Sie mit Ihrer Maustaste (Finger) darauf drücken.

Ist der Knopf deaktiviert sind die Tasten so lange aktiv bis Sie ein erneutes mal die Taste drücken.

Edit Mode

Versetzt alle Tasten auf einmal in den Programmiermodus

Blackout

Alle DMX-Werte werden auf die hinterlegten „default“-Werte gesetzt. (Meist „0“)

Hinweis: Die Priorität der Liveoberfläche ist von 0-255 sortiert. Je höher die Tastenzahl, desto mehr Priorität wird gewährt. Das heißt sollten Sie auf Panel 1 – Schalter 10 Ihren Scanner gerade ansteuern und gleichzeitig genau den selben Scanner noch einmal auf Panel 8 auf Platz 255 gelegt und aktiviert haben, so werden die Werte von Platz 255 übernommen! So können Sie auch nur EINZELNE Channels des Fixtures beeinflussen. Z.B. legen Sie die verschiedenen Farben auf Panel 8. Dann werden die Bewegunge, Gobos etc. von Panel 1 und die Farben von Panel 8 übernommen!

TIPP: Die Tasten sind auch gleichzeitig Midi zugeordnete Tasten! Das heißt sollten Sie ein Keyboard angeschlossen haben, so ist die Taste 1 Ihres Keyboards auch die erste Taste oben links auf der Live-Bedienoberfläche!

LIVE-Steuerung der Timeline

PHOENIX bietet Ihnen die Einmaligkeit, bestimmte Zeitfenster einzurichten und dann durch Midi, DMX-in oder Tastatureingaben aufzurufen.

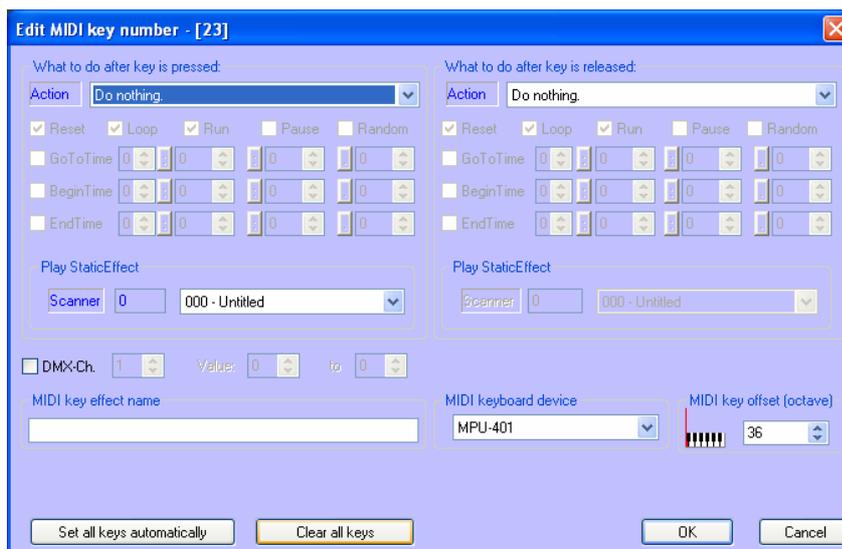
Öffnen Sie zur einfacheren Erklärung die Show „Live 2“ aus dem Ordner

...\PHOENIX Showcontroller\Show Wie Sie erkennen können, sind sehr viele blaue, vertikal gestrichelte Linien zu erkennen. Diese zeigen an, wo, welches Zeitfenster programmiert wurde. Starten Sie die Show mit dem Playbutton.

Drücken Sie jetzt z.B. die Taste „G“ auf Ihrer Tastatur. Sofort springt der Timecursor zu der vorher definierten Zeit und zeigt was programmiert wurde. Probieren Sie verschiedene Tasten aus und schauen Sie sich das Ergebnis an. (Das selbe Fenster wird auch aktiviert, wenn Sie auf Ihrer Midityastatur die entsprechende Taste (Note) drücken)

Hinweis: Wenn Sie mit Midi-in arbeiten müssen Sie den Schalter in der linken Tool-Leiste auf „Aktiv“ setzen. Ansonsten werden keine DMX-in Signale von PHOENIX aufgenommen!

Event: Edit MIDI key number



Zur Erklärung des Fensters:

Action

Was soll passieren wenn diese Taste gedrückt wird:

- Do nothing
- Goto (wohin)
- Play Stativ Effect (gibt dem User die Möglichkeit z.B. zu nebeln OHNE dabei die laufende Show zu unterbrechen!!! Im Static-Effect muß dann lediglich die richtige DMX- oder TTL-Adresse für die Nebelmaschine hinterlegt werden.

Reset

Resetet die Ausgabedaten

Loop

Lässt das Zeitfenster zwischen den Zeiten „BeginTime“ und „EndTime“ loopen

Run

Ist dieser Schalter nicht aktiviert Stoppt die Show sofort bei Betätigung der Taste

Pause

Ist dieser Schalter aktiviert, wird die Show auf „Pause“ gesetzt und es erfolgt nur eine statische Ausgabe der Signale.

- Random** Der Timecursor springt wahllos irgendwohin in der Show-Timeline
- Go to Time** Ist die Zeit wohin der Cursor springt sobald man die Taste gedrückt hat
- Begin Time** Ist die Zeit wohin der Cursor springt sobald die Loop-Funktion aktiviert ist. Sehr nützlich um z.B. ein Licht einzufaden (Go to) und dann nur noch im hellen Bereich loopen zu lassen.
- End Time** Ist die Zeit bis wohin der Timecursor geht um dann wieder von der Begin Time anzufangen.

Play Static Effect Auswahl des Static Effects – sofern vorher hinterlegt.

Midi-Name Benennung der Taste

Set keys automaticly PHOENIX erstellt selbständig im gleichmäßigen Abstand Zeitfenster

Clear all keys: Alle Zeitfenster werden gelöscht

Midi keyboard device: Auswahl des angeschlossenen Midikeyboards

Midi offset: Verschiebung der Miditasten um den eingestellten Wert.

Die rechte Seite und deren Einstellungen entsprechen den selben Aufgaben wie auf der Linken – mit dem Unterschied was passiert wenn man die Taste wieder loslässt...

Wie programmiert man eine Livesteuerung?

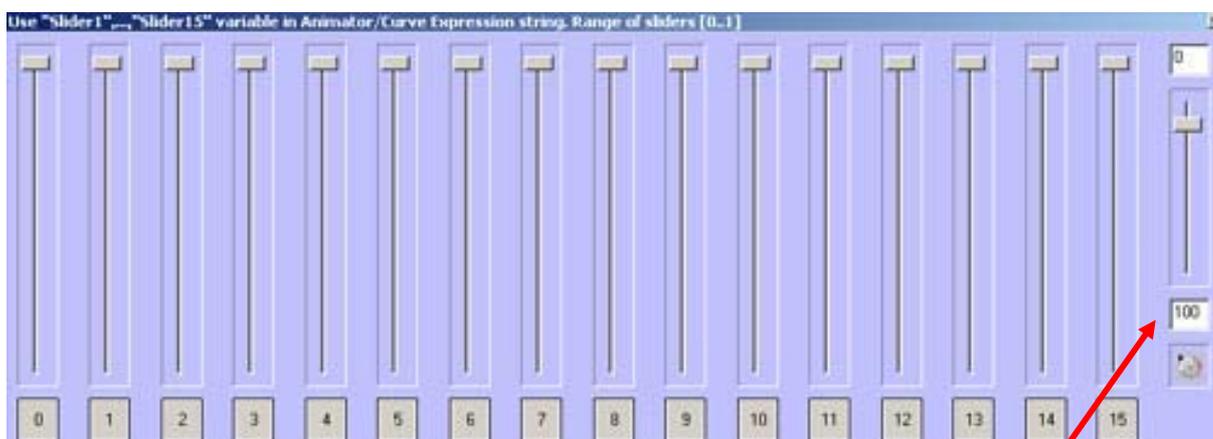
Schließen Sie die Show wieder und beginnen eine Neue.

- 1) Erstellen Sie ein paar Szenen und Sequenzen womit Sie arbeiten können.
- 2) Stellen Sie die Zeit im „Audio“ Fenster auf 1 min. und „Live“ als Timecode ein.
- 3) Setzen Sie ein paar Events um die Timeline zu füllen.
- 4) Drücken Sie nun die Taste „A“ auf Ihrer Tastatur
- 5) Das Fenster „Edit Midi Key No. XX“ öffnet sich
- 6) Aktivieren Sie die Schalter „Goto“ „Begin“ und „End“
- 7) Stellen Sie jeweils die entsprechenden Zeiten ein, wo der Cursor hinspringen soll.
- 8) Aktivieren / Deaktivieren Sie ggf. noch die Flaggen nach Bedarf.
- 9) Wie und Was passieren soll, wenn Sie die Taste wieder loslassen (oder der DMX-in Wert sich verändert) können Sie auf der rechten Seite einstellen. Genauso wie auf der linken Seite, müssen Sie genau angeben wohin der Timecursor springen soll etc.

Slider

& „LIVE“-Geschwindigkeits-Einstellungen

Slider sind universell nutzbare, virtuelle Slider von PHOENIX. Diese Slider lassen sich für sämtliche Einstellungen, Bewegungsabläufe und Steuerungen frei programmieren. Im Curve / Animator heißen diese Slider auch „Slider1“, „Slider2“ usw. und sind im Pull-Down Menü vom Expression-String zu finden. Programmieren Sie exakt wie vorher beschrieben einen Animator (vorher mit Mouse X auf Seite 16) nun mit Slider1. Vergessen Sie aber bitte nicht auch die „Type of Animation“ auf „Expression“ zu setzen!!!



Öffnen Sie das Slider-Fenster mit dem

Knopf in der linken Tool-Bar



Nun sehen Sie alle 16 Slider.

Auf der rechten Seite befindet sich der Slider für die variable Timesteuerung der Show. Sollte Ihre Show also auf TimeCodeSource „Live“ stehen, so können Sie mit diesem Slider die Geschwindigkeit einstellen. Natürlich können Sie auch den Min. und Maxwert selbst bestimmen. Zu schließen ist das Fenster mit dem „X“ rechts oben.

WAVE-File Analyse

Wenn Sie im Window „Audio“ eine Wav-Datei ausgewählt haben, so können Sie diese auch virtuell darstellen lassen. Zuvor müssen Sie die Datei jedoch im Audi-Fenster noch hoch laden. Je nach ob Sie keine, eine oder zwei Tonspuren angezeigt bekommen wollen, wählen Sie aus



Rechte Maustaste

Mit der rechten Maustaste lassen sich die wichtigsten Einstellungen eines Events direkt anwählen. So, z.B. die genauen Start- und Endzeiten eines Events mit „Edit properties of this Event“. Diese Funktionen ergeben sich jedoch automatisch bei der Verwendung.



Aktivierung von Events

Zum Kopieren, abspeichern oder löschen von Events müssen diese vorher aktiv sein. (Türkis hinterlegt). Sie können entweder einen einzelnen Event aktivieren indem Sie mit der Maus auf den Event gehen und mit der rechten Maustaste „Active“ wählen oder mehrere Events mit Halten der Shift-Taste und Markierung mit der Maus aktivieren.

Abspeichern ganzer Passagen - MODULE

Im Riter „Modul“ lassen sich alle zu dieser Zeit AKTIVEN (!) Events als „Modul“ abspeichern. Sie können diese Moduls später in der Show oder auch in anderen Shows wieder verwenden.

Organisatorischer Gesamtablauf einer Showprogrammierung:

Nachdem Sie nun die Funktionen im PHOENIX kennen gelernt haben, steht einer richtigen Showprogrammierung nichts mehr im Wege. Zum Anfang sollten Sie sich einige Szenen etc. auf die Timeline setzen und diese hin und herschieben / stretchen usw. Achten Sie währenddessen immer auf die Ausgabe, sodass Sie die Unterschiede auch mitbekommen. Besonders die „Prioritäten-Philosophie“ ist wichtig zu begreifen. Umso tiefer ein Event in der Timeline sitzt, desto höhere Priorität hat dieses. D.h. in der Praxis: Ich habe eine Scene 1 mit meinem Movinghead XY programmiert und lasse zur gleichen Zeit die Scene 2 mit ebenfalls dem Movinghead XY ablaufen, so werden IMMER die Werte des unteren Events auf der Timeline übernommen und ausgegeben. Das funktioniert auch, wenn Sie nur EINEN Channel des Movingheads beeinflussen – durch Send DMX. (Siehe hierzu Event: Send DMX)

„First Steps“

Hinweis vorab:

PHOENIX bietet Ihnen drei komplett verschiedene Varianten der Steuerung an:

- 1) Die absolut synchrone Steuerung zur Musik, Video, SMPTE, PC-Zeit oder variabler Zeit
- 2) Die Steuerung einzelner Zeitfenster auf der Timeline mit Hilfe eines Midi-Keyboard, externen DMX-Controllers oder der PC-Tastatur. – Öffnen Sie ggf. die Show „LIVE“ im Ordner „...\\PHOENIX Showcontroller\\Shows“ zur Veranschaulichung.
Die Ablaufgeschwindigkeit lässt sich hierbei über einen Slider im LIVE-Time Modus beeinflussen,
- 3) Livesteuerung über ein Touchscreen (alternativ mit der Maus auch zu bedienen). Wobei hier vorher definierte Szenen, Sequenzen und Laserloops auf den Tasten abgelegt werden müssen. Zu aktivieren ist die Livesteuerung über den Riter „DMX“ – LIVE
Die andere Livesteuerung ist für Laseranwendungen gedacht.

Um die Philosophie von PHOENIX Ihnen ein wenig näher zu bringen, beginnen wir mit der 1. Variante – der Timelinesteuerung.

Bevor Sie nun mit der Erstellung einer Show beginnen, sollten Sie einige wichtige Punkte wissen: PHOENIX ist ein Echtzeitprogramm welches ALLE Befehle, Funktionen und Steuersignale erst in dem Moment errechnet, wenn der Timecursor über den Event-Block (Ein Event ist z.B. eine Scene, eine Sequenz oder auch ein Videofile (**mit Doppelklicken Ihrer linken Maustaste innerhalb der Timeline öffnet sich das Event Auswahlfenster**)) fährt. D.h. Sie können einen Event in der Länge und in der Position auch während der Ausgabe beeinflussen. Sie werden das Ergebnis SOFORT in der Ausgabe erkennen! Mit der rechten Maustaste lässt sich ein Event in der Timeline hin und her bewegen, sowie in der Länge beeinflussen, sobald Sie auf den Rand des Events gehen. Bei Überschneidungen von mehreren Events mit den selben DMX-Fixtures oder Werten dieser Fixtures wird immer dem Wert des unteren Events in der Timeline Priorität gegeben. (WICHTIG!)

Wie fange ich an?

Nachdem Sie nun den richtigen Song für Ihre Show bzw. den richtigen TimeCode für Ihre Show ausgewählt haben, können Sie mit der eigentlichen Programmierung beginnen.

Starten Sie den Song bzw. den TimeCode indem Sie auf den schwarzen Pfeil  klicken (Playback)

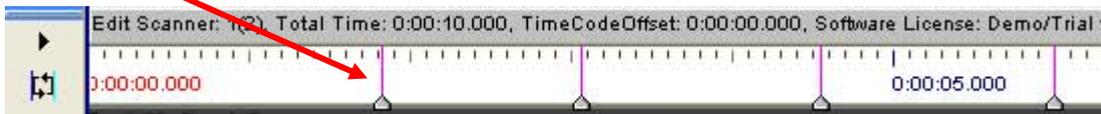
Mit den Tasten Start  und End  bzw. alternativ mit F2 und F3 lässt sich eine bestimmte Musikpassage eingrenzen. Auf diese Weise können Sie sich z.B. 5 Sekunden eines Liedes ganz genau unter die Lupe nehmen und Ihre Effekte bzw. Bewegungsabläufe 100% programmieren. Zum „Öffnen“

des Loops drücken Sie die Taste  oder F4.

Klicken Sie anschließend auf den Knopf „Loop“ . Jetzt wird das Lied bzw. die ausgewählte Passage immer wieder wiederholt. Mit der linken Maustaste können Sie den TimeCursor nach belieben hin und her schieben. Sollten Sie eine Wave-Datei vorher analysiert haben, lassen Sie sich diese anzeigen mit der Taste .

Die Ansicht der Timeline lässt sich mit Hilfe der Lupe verkleinern oder vergrößern.

Wenn Sie eine Audio-Datei im Hintergrund laufen lassen, dann können Sie mit Hilfe der Space-Taste sich Beatmarkers in der Timeline setzen um später die Events einfach und effizient platzieren zu können.



Beginnen Sie mit Einfügen Ihrer Events!

Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste innerhalb der grauen Timeline.

– Das Auswahlfenster „Add DMX event“ – sofern Sie „Nur DMX“ gewählt haben – öffnet sich:



Doppelklicken Sie auf „DMXScene“.

Nun sehen Sie in Ihrer Timeline den Event „DMXScene“ den Sie nach belieben hin und her schieben, ziehen und verändern können. Der Timecursor sollte noch immer im Loop immer wieder über diesen Event streifen, sodass Sie auch die Änderungen - die Sie gleich im DMXScene vornehmen – erkennen können.

Zum editieren doppelklicken Sie mitten auf den Event:



Da Sie noch keine Szenen kreiert haben (ansonsten können Sie diese aus der Liste auswählen), klicken Sie auf „Edit DMXScene“

Wenn Sie eine zweite Scene im unteren Feld noch eingeben, dann wird Scene 1 zur Scene 2 innerhalb der Event-Zeit gemorphet.

Öffnen Sie mit „Edit DMXScene“ das DMXScene-Fenster wo Sie Ihre Fixtures und Gruppen entsprechend auswählen. (Siehe hierzu auch Event: DMXScene)

Schließen Sie das DMXScene Fenster wieder und passen Sie den Event auf der Timeline genau an. Die Scene wird nun immer genau zu dem Zeitpunkt gestartet wenn der Timecursor über den Event streift. Die Geschwindigkeit der ablaufenden Scene bzw. der Sequence etc. richtet sich nach der Länge des Events. Umso breiter (länger) Sie den Event ziehen, desto langsamer werden die DMX-Werte ausgegeben. Wenn die Bewegung eines DMX-Channels Ihnen zu langsam erscheint, können Sie entweder die Zeit der Show verändern, oder mit Hilfe der Repeat-Funktion im „Animator“ oder „Curve“ die Wiederholungen der DMX-Werte erhöhen.

Auf diese Weise können Sie nun unendliche viele Events unter-, neben-, und übereinander in der Timeline anordnen, um somit eine perfekte Inszenierung zu erlangen.

Zu Anfang sollten Sie sich eine der Beispielshows anschauen, um zu sehen wie eine gesamte Show aussehen kann. Klicken Sie hierzu auf den „Start“ – Knopf in der oberen Menü-Zeile.

Showplayer

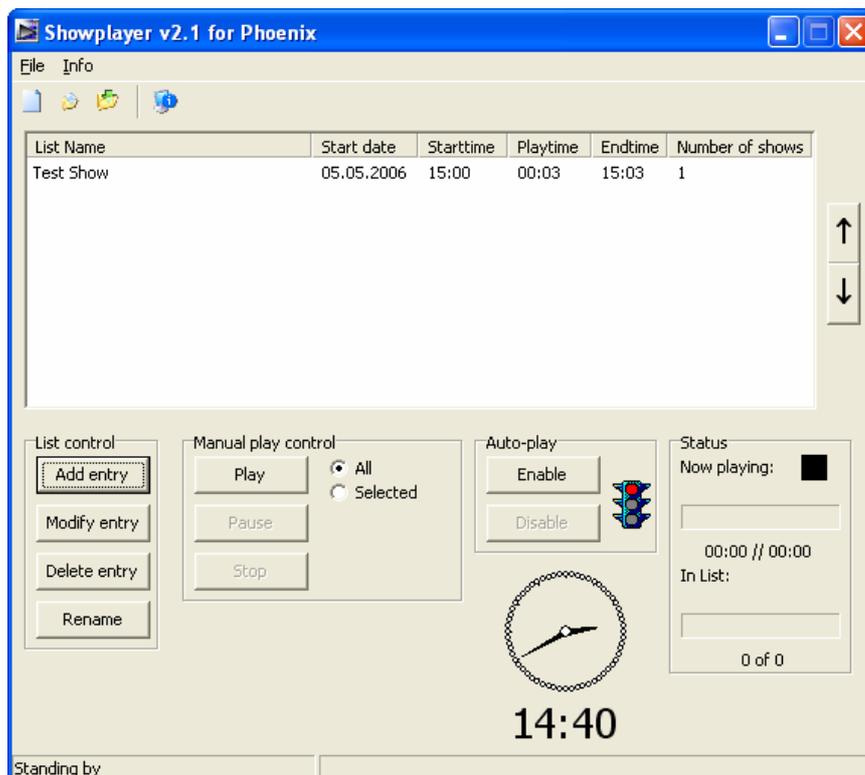
Der Show Player ist ein eigenständiges Programm, das Ihnen ermöglicht Ihre Shows aus PHOENIX zu einem bestimmten Zeitpunkt abspielen zu lassen.

Die Ausführung und das Abspielen der Show finden komplett im Hintergrund des Systems statt.

Bevor Sie Ihre Shows in den Show Player laden, stellen Sie sicher, dass Sie die Show auf den Start Punkt gesetzt haben, der „Loop“ ausgeschaltet ist, Sie die richtigen Farb-Paletten ausgewählt haben und auch sonst alle Optionen Ihren Vorstellungen nach richtig gesetzt haben.

Dies ist sehr wichtig, da der Show Player die Show so abspielt, wie Sie sie das letzte Mal in PHOENIX abgespeichert haben.

Die Programm Ansicht, nachdem Sie den Show Player geöffnet haben:



Erläuterung:

File: Bietet Optionen zum Öffnen, Speichern und erstellen neuer Show Listen.

Info: Zeigt die Seriennummer an.

Die Buttons darunter bieten dieselben Möglichkeiten.

In dem großen weißen Feld werden die Show Listen angezeigt.

List control: Hier werden die Shows ausgewählt.

Manual play control: Bietet die Möglichkeit die Show Liste manuell zu starten.

Auto-play: Aktiviert das automatische Abspielen der Listen.

Status: Zeigt den aktuellen Status.

List control



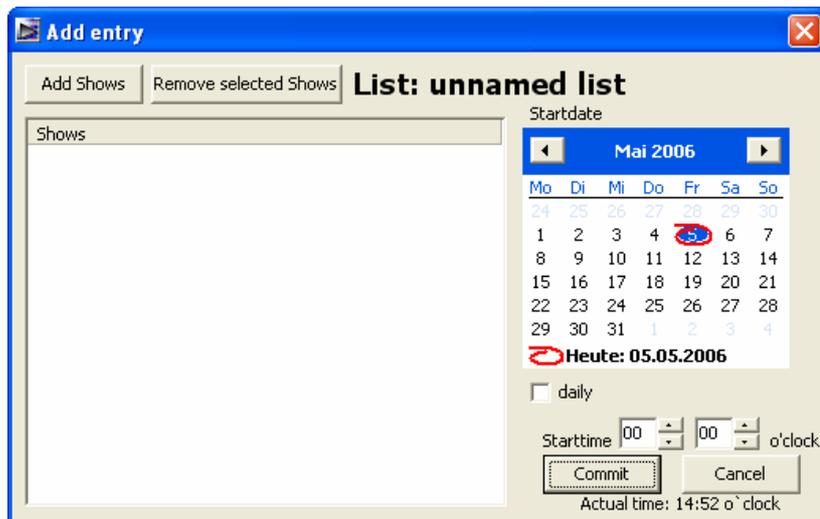
Add entry: es öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie die Shows und den Startzeitpunkt zum Abspielen wählen können.

Modify entry: Erlaubt bereits eingefügte Listen zu bearbeiten. Funktioniert ebenso durch Doppel Klick auf den Listen-Namen.

Delete entry: Löscht den markierten Eintrag aus der Liste.

Rename: Bietet die Möglichkeit den Listen-Namen umzubenennen.

Add entry



Add Shows: Mit „Add Shows“ wählt man die gewünschte/-n Show/-s aus die abgespielt werden sollen.

Remove selected Shows: Entfernt die ausgewählte Show.

Startdate: Hier gibt man das Datum und die Startzeit an, die dann die Show zu dem späteren Zeitpunkt automatisch abspielen lassen.

Commit: Bestätigt die Auswahl und man wird dazu aufgefordert, einen Namen für die Liste einzugeben. Gegebenenfalls muss man noch den richtigen Katalog auswählen.

Cancel: Bricht die Operation ab.

Manual play control

Play Startet die Wiedergabe der Show-Liste per Maus Klick.

Abspieloptionen:

All: Ist „All“ ausgewählt startet er mit dem abspielen der obersten Show in der Liste, und spielt einmal jede Liste komplett ab.

Selected: Mit „Selected“ wird nur die markierte Show abgespielt.

Pause Pausiert die Wiedergabe.

Stop Stoppt die Wiedergabe.

Autoplay



Enable: Aktiviert die automatische Wiedergabe.
Disable: Deaktiviert die automatische Wiedergabe.

Status Zeigt an welche Show gerade abgespielt wird, wie sie heißt und an welcher Position sie gerade ist.

Fist-Steps für eine Zeitprogrammierte Show:

- 1) Showplayer starten
- 2) „Add entry“ wählen
- 3) „Add shows“ wählen
- 4) Show auswählen
- 5) Ggf 4 wiederholen um mehr Shows in die Liste aufzunehmen
- 6) Datum im Kalender auswählen
- 7) Statzeit eingeben
- 8) „Commit“ wählen
- 9) OK
- 10) Bei „Auto-play“ auf „Enable“ drücken

Showplayer ist gestartet und wartet nun auf die Startzeit. <

Stichwortverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS ZU PHOENIX - DMX	1
PHOENIX-DMX	2
VORWORT:	2
NEWS & UPDATES	2
INSTALLATION-SOFTWARE / USB-DONGLE	3
AUSGABE-KARTEN (INTERFACES)	3
INSTALLATION DER KARTEN:	3
<i>PHOENIX-USB:</i>	3
<i>PHOENIX-T</i>	3
ERSTE INBETRIEBNAHME	4
<i>PHOENIX</i>	4
<i>PicEdit</i>	4
<i>Show Player</i>	4
<i>Help</i>	4
<i>Settings</i>	5
STARTEN SIE DAS HAUPTPROGRAMM „PHOENIX“	6
MENÜ – DMX	7
EINSTELLUNGEN / DMX SETTINGS	8
HINZUFÜGEN EINES FIXTURES IN IHRER LISTE	9
<i>Load from</i>	9
<i>Create</i>	9
<i>Quantity</i>	9
<i>Start-Address</i>	9
<i>DMX-Line</i>	9
<i>Offset</i>	9
<i>Zahlen</i>	9
ERSTELLUNG EINES FIXTURES (DMX-GERÄTES)	10
<i>Fixture Original name</i>	10
<i>Comment:</i>	10
<i>Name in der Timeline</i>	10

<i>DMX-Line</i>	10
<i>Startadresse</i>	10
<i>DMX-Channels of this fixture type</i>	10
<i>Library Type</i>	10
<i>Manufacturer</i>	11
<i>Lamp on / off</i>	11
ERSTELLEN EINZELNER DMX-CHANNELS	11
<i>DMX Channel Name</i>	11
<i>DMX offset</i>	11
<i>Enable morphing</i>	11
<i>Invert value</i>	11
<i>Non Return to Zero</i>	12
<i>Default Value</i>	12
<i>Flash Value</i>	12
<i>Curve/Ani min-/Max</i>	12
<i>Move in Black (MIB)</i>	12
<i>Step Speed</i>	12
<i>Constant Value</i>	12
<i>Erstellung von „Constant Values“ in einem DMX-Channel</i>	12
ERSTELLEN EINER „GROUP“	13
AUSWAHL DES TIMECODE´S FÜR IHRE SHOW	14
<i>Total view of Timeline</i>	14
<i>Get music length</i>	15
<i>Time Code</i>	15
<i>TimePrecision of Timeline</i>	15
<i>+/- Input TimeCode</i>	15
<i>Winamp Path</i>	15
<i>CD-Audio</i>	15
<i>Wave-Music visualization</i>	15
<i>Time offset of wave</i>	15
<i>FFT Power Settings</i>	15
<i>Power Window</i>	15
<i>Start wave File analysis</i>	15
CURVE – FUNKTION	16
<i>Begin/End:</i>	16
<i>X/Y:</i>	16
<i>X/Y-Tangente:</i>	16
<i>Grid X/Y:</i>	16
<i>Exponent:</i>	16
<i>Steps:</i>	16
<i>Repeats:</i>	17
<i>Phase:</i>	17
<i>Random Gen. Init:</i>	17
<i>Linear:</i>	17
<i>Exponential:</i>	17
<i>Spline:</i>	17
<i>Random:</i>	17
<i>Expression:</i>	17
<i>Mouse X</i>	17
<i>Animator</i>	18
<i>Joystick</i>	18
DIE DMX-EVENTS	19
<i>DMX-Scene:</i>	19
<i>DMX-Sequence:</i>	19
<i>MIB:</i>	19
<i>Send-DMX:</i>	19
<i>DMX:</i>	19
<i>Static-Effect:</i>	19
<i>Video:</i>	19
<i>Audio:</i>	19
<i>Loop:</i>	19
<i>GoTo:</i>	19
<i>Comment:</i>	19
<i>SetSpeed:</i>	19

<i>Dimmer Fade in/out</i>	19
EVENT „DMX SCENE“	20
<i>Fixture 1-10</i>	20
<i>Scene:</i>	20
<i>Active:</i>	20
<i>Morphing Steps</i>	21
<i>Add / Delete Step</i>	21
<i>Transition Mode</i>	21
<i>Available Channels</i>	21
<i>Test / Run Scene</i>	21
<i>Test / Run Step</i>	21
<i>Loop</i>	21
<i>Time</i>	21
<i>PAN / TILT-Quadrat</i>	21
SCENEN-ERSTELLUNG	21
<i>Slider</i>	22
<i>Curve</i>	22
<i>Animator</i>	22
<i>Joystick</i>	22
EVENT „DMX SEQUENCE“	22
<i>Name:</i>	23
<i>Edit Image</i>	23
<i>Programm</i>	23
<i>Edit animator:</i>	23
<i>Edit Curve</i>	23
<i>Enable morphing:</i>	23
<i>Speed:</i>	23
<i>DMXScenes:</i>	23
<i>Edit DMXScene:</i>	23
<i>Add:</i>	23
WIE ERSTELLT MAN EINE SEQUENCE:	23
EVENT: „SEND DMX“	24
EVENT „MOVE IN BLACK – MIB“	24
WAV-EVENT	25
GO TO – EVENT	25
LOOP – EVENT	25
STATIC-EVENT	25
SET SPEED	26
DMX-EVENT	26
DMX FADE IN / OUT	26
FARB-EINSTELLUNG DER DMX-WINDOWSOBERFLÄCHE	28
FARB-EINSTELLUNG DER TIMELINE-WINDOWSOBERFLÄCHE	28
LIVE-BEDIENUNG IM RITER „DMX“	28
WIE BEKOMMT MAN ERSTELLTE SCENEN / SEQUENZEN AUF EINE TASTE PROGRAMMIERT?	29
PRESETTING-TASTE	29
<i>Run Automatic</i>	30
<i>Morphing</i>	30
<i>Active-Key</i>	30
<i>Hold</i>	30
<i>Joystick</i>	30
WAS ist „Joystick“	30
<i>Deactivate all keys</i>	30
<i>Reset all keys</i>	31
<i>Flash Key</i>	31
<i>Edit Mode</i>	31
<i>Blackout</i>	31
LIVE-STEUERUNG DER TIMELINE	31
EVENT: EDIT MIDI KEY NUMBER	32
<i>Action</i>	32
<i>Reset</i>	32
<i>Loop</i>	32
<i>Run</i>	32
<i>Pause</i>	32
<i>Random</i>	33

<i>Go to Time</i>	33
<i>Begin Time</i>	33
<i>End Time</i>	33
<i>Play Static Effect</i>	33
<i>Midi-Name</i>	33
<i>Set keys automaticly</i>	33
<i>Clear all keys:</i>	33
<i>Midi keyboard device:</i>	33
<i>Midi offset</i>	33
WIE PROGRAMMIERT MAN EINE LIVESTEUERUNG?	33
<i>Slider</i>	33
WAVE-FILE ANALYSE	34
<i>Aktivierung von Events</i>	34
<i>Abspeichern ganzer Passagen - MODULE</i>	34
ORGANISATORISCHER GESAMTABLAUF EINER SHOWPROGRAMMIERUNG:	34
„FIRST STEPS“	35
WIE FANGE ICH AN?	35
SHOWPLAYER	37
ADD ENTRY	38
FIST-STEPS FÜR EINE ZEITPROGRAMMIERTE SHOW:	39
STICHWORTVERZEICHNIS	39