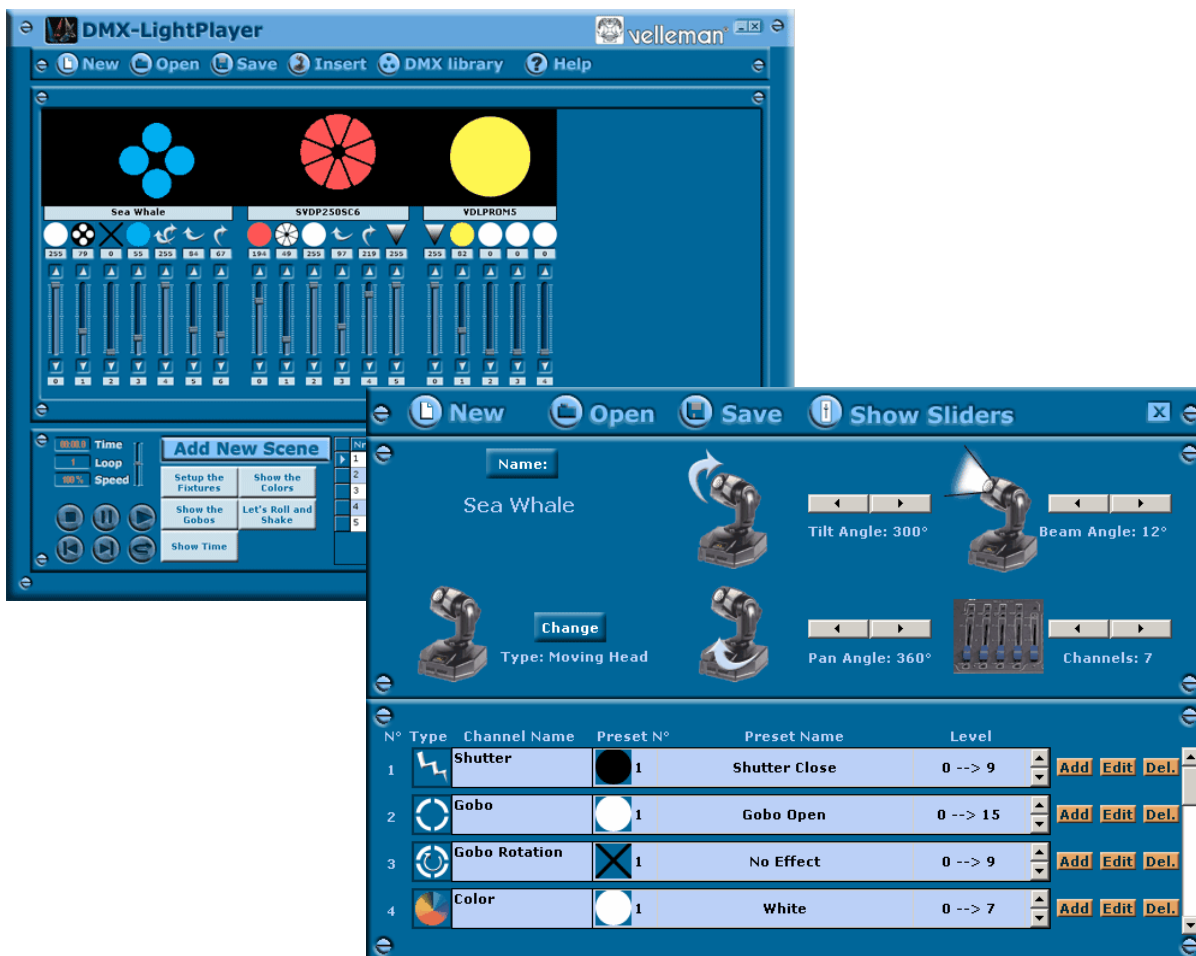


DMX LIGHTPLAYER



Einführung	2
DMX-Bibliothek	3
Die Kanäle programmieren	7
Eine Sequenz gestalten	11

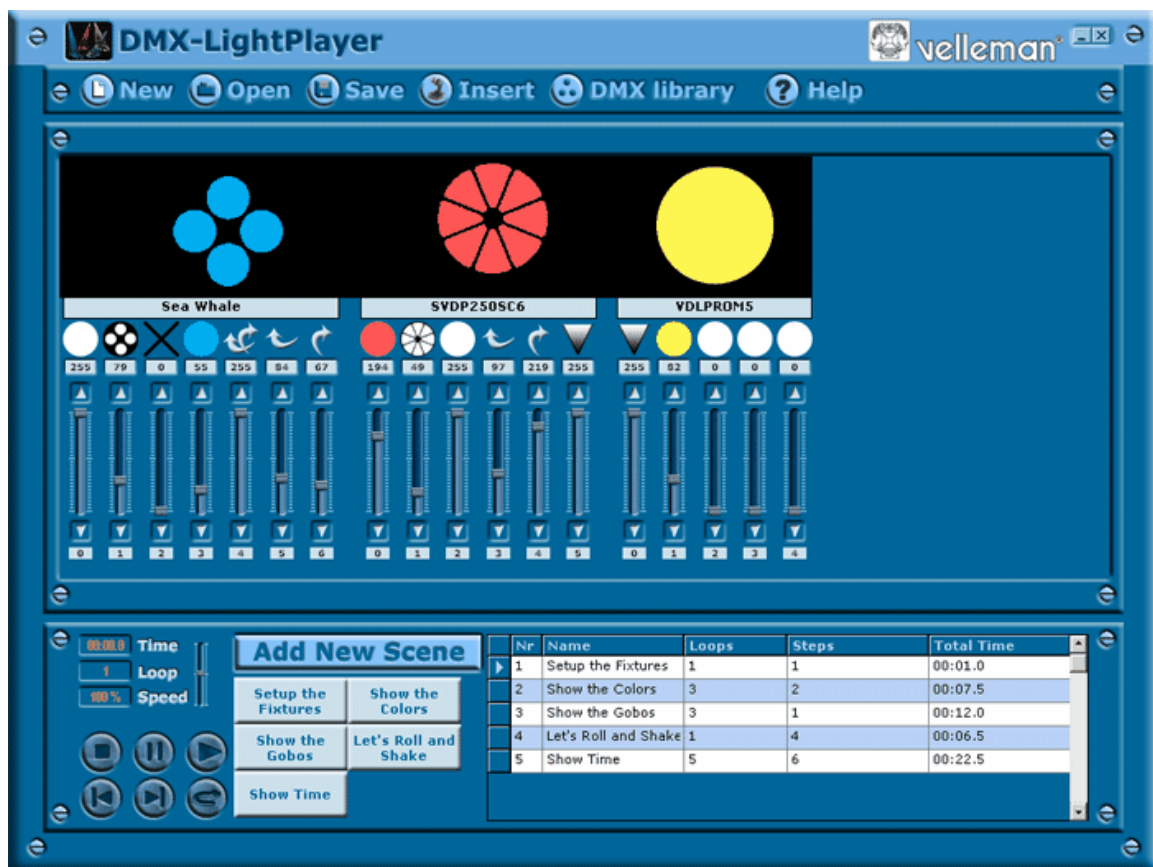
Einführung

Der 'DMX LightPlayer' ist sehr einfach zu benutzen.

- Importieren Sie eine Vorrichtung oder schaffen Sie eine neue.
- Verwalten Sie problemlos die DMX-Bibliothek.
- Machen Sie eine Lichtshow mit nur einigen Mausklicks.
- Spielen Sie Ihre Show ab!

So einfach ist es!

Bildschirmabzug



DMX-Bibliothek

Klicken Sie auf diese Taste um den Schirm zu zeigen, in dem Sie die Werte für bestehende Lichtanlagen anpassen können oder neue Vorrichtungen hinzufügen können.

Klicken Sie auf die Wörter wenn Sie mehr wissen möchten.

The screenshot shows a software interface for configuring DMX lighting fixtures. At the top, there are menu buttons: 'New', 'Open', 'Save', and 'Show Sliders'. Below this, the fixture is named 'Sea Whale'. It features a 'Change' button and is identified as a 'Moving Head' type. The configuration includes a 'Tilt Angle' of 300° and a 'Beam Angle' of 12°. Below these, it shows a 'Pan Angle' of 360° and 'Channels: 7'. At the bottom, there is a table listing the channel settings:

N°	Type	Channel Name	Preset N°	Preset Name	Level	
1	Shutter		1	Shutter Close	0 --> 9	Add Edit Del.
2	Gobo		1	Gobo Open	0 --> 15	Add Edit Del.
3	Gobo Rotation		1	No Effect	0 --> 9	Add Edit Del.
4	Color		1	White	0 --> 7	Add Edit Del.

New

Diese Taste löscht Ihre Sequenz und Sie können mit einer neuen anfangen.

Open

Klicken Sie auf diese Taste wenn Sie eine bestehende Sequenz öffnen möchten.

Wenn Sie an der vorigen Sequenz Änderungen angebracht haben, wird das Programm Sie darum bitten, die Änderungen zu speichern.

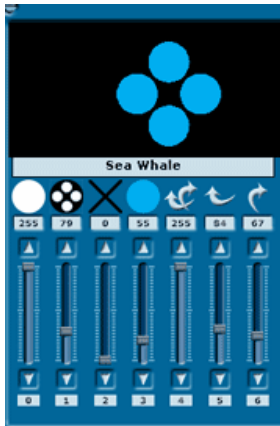
Save

Wenn Sie auf diese Taste drücken, speichern Sie die Sequenz, mit der Sie beschäftigt sind

Insert

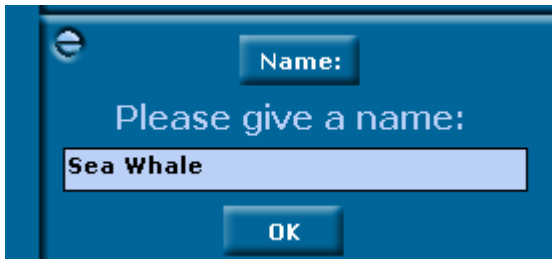
Klicken Sie auf diese Taste wenn Sie eine bestehende Vorrichtung aus Ihrer Bibliothek importieren möchten.

Wenn Sie eine Vorrichtung eingefügt haben, werden Sie feststellen, dass sie auf dem Schirm hinzugefügt wurde. Sie können jetzt die Schiebeschalter bewegen. Das Display über den Schiebeschaltern zeigt genau wie der Effekt in Echtzeit sein wird.



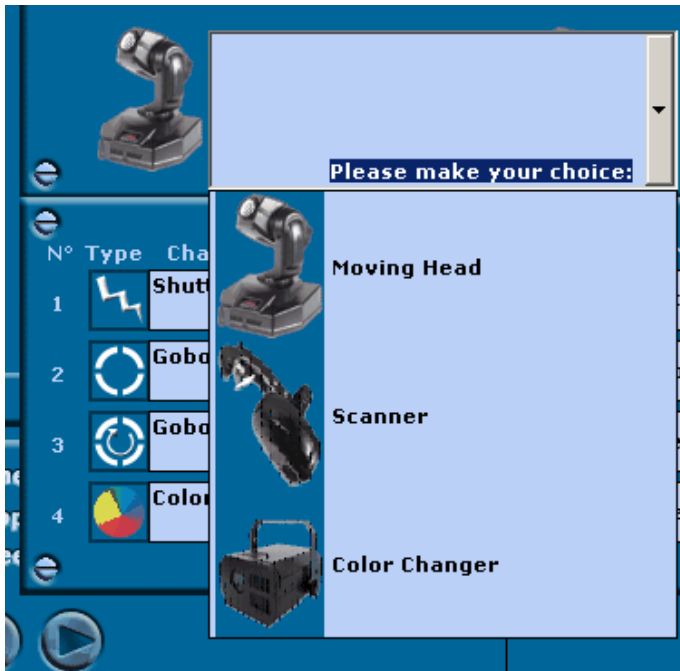
Name

Wenn Sie auf diese Taste drücken, können Sie der Vorrichtung einen Namen geben.



Change

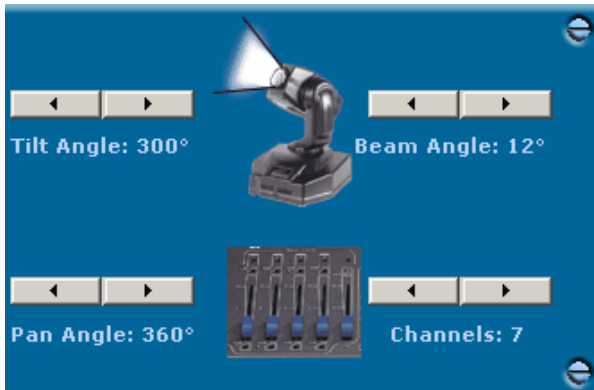
Wenn Sie auf diese Taste drücken, können Sie den Vorrichtungstyp ändern.



Das Programm wird ständig mit neuen Typen aktualisiert werden.

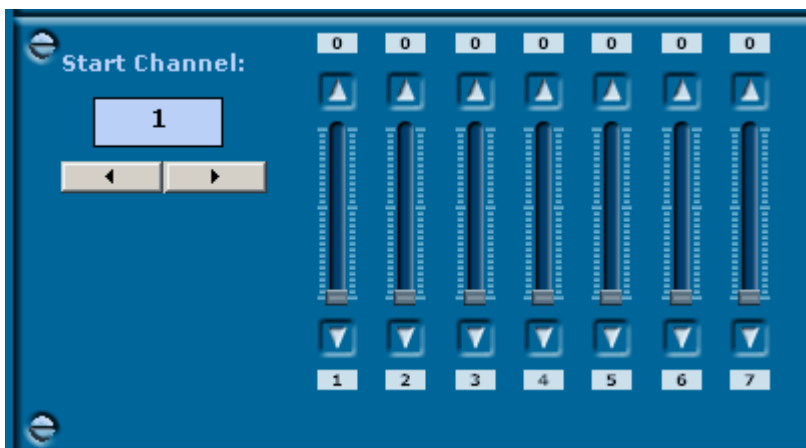
Settings

Dieser Schirm ändert sich je nach gewähltem Vorrichtungstyp. Die einzige Taste die unverändert bleibt, ist die Taste für die Kanalzahl. Wenn Sie eine neue Vorrichtung schaffen, müssen Sie zuerst diese Werte einstellen, denn diese bestimmen die genaue Zahl der zu erstellenden Zeilen, die Ihnen ermöglichen, die Einstellung für einen bestimmten Kanal einzustellen.



Show Sliders

Wenn Sie auf diese Taste drücken, werden die Schiebeschalter für die gewählte Vorrichtung gezeigt. So können Sie die DMX-Kanäle austesten, sodass Sie sehen können, was Sie programmieren müssen.



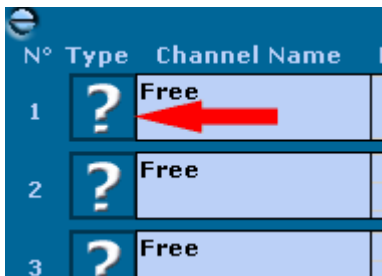
Vergessen Sie nicht, den richtigen Startkanal für Ihre Vorrichtung zu wählen! Bewegen Sie die Schiebeschalter um die Niveaunummer zu sehen. Sie können jede Kanalnummer notieren und sie verwenden um die Vorrichtung zu programmieren.

Die Kanäle programmieren

Erstens müssen Sie im Programm eine neue Vorrichtung schaffen oder eine bestehende öffnen.

Nachdem Sie den Typ und die Kanäle eingestellt haben, können Sie die Kanäle programmieren oder bearbeiten.

Schritt 1:



N°	Type	Channel Name
1	?	Free
2	?	Free
3	?	Free

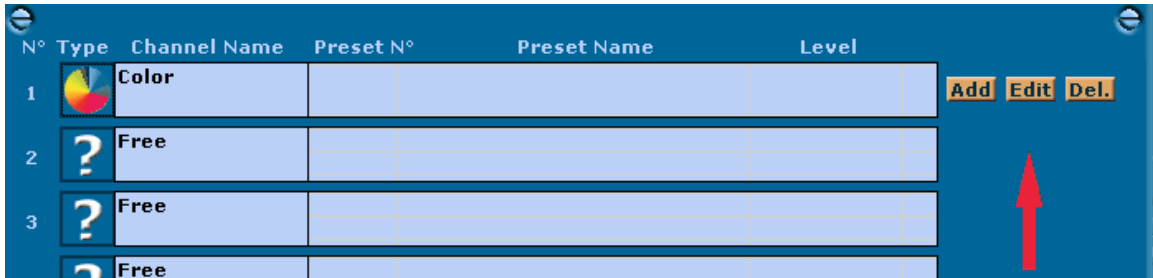
Klicken Sie auf die linke Kanaltaste um den Kanaltyp zu wählen.



Klicken Sie auf den korrekten Kanaltyp für den gewählten Kanal. Sie können diese Information in der Dokumentation Ihrer Vorrichtungen finden oder mit der Show Sliders- Option ausprobieren. Wenn Sie auf diese Taste gedrückt haben, werden Sie auf der Zeile dieses Kanals sehen, ob Sie Niveaus hinzufügen können oder nicht, d.h., wenn das Wort 'Level' an der rechten Seite der Zeile für einen bestimmten Kanal nicht erscheint, dann können keine Niveaus hinzugefügt werden. 'Pan' und 'Tilt' zum Beispiel, haben diese Möglichkeit nicht.

Schritt 2:

Jetzt können Sie die verschiedenen Niveaus hinzugefügt, bearbeitet oder gelöscht werden.



Jetzt werden wir neue Niveaus hinzufügen.

Schritt 3:

Nachdem Sie auf die 'Add'-Taste (hinzufügen) gedrückt haben, erscheint der 'Preset Wizard' um Sie während der verschiedenen Schritte zu betreuen.



Wählen Sie zuerst den Effekt für diese Einstellung und klicken Sie auf 'Next'.



Das Dropdownfenster füllt sich mit den Bildern, die für diesen Effekt verfügbar sind. Wählen Sie das Bild, das der Einstellung am besten ähnelt und klicken Sie auf 'Next'.



In dem letzten Schirm müssen Sie die Nummer für das erste Niveau und die Nummer für das letzte Niveau ausfüllen. Nochmals, Sie können diese Einstellungen in der Dokumentation oder in der [Show Sliders](#)-Option finden. Das voreingestellte DMX-Niveau ist das Niveau, welches das Programm verwenden wird wenn Sie den Kanal laden, ohne dass Sie die Einstellung ändern.

Sie können nach Wunsch Niveaus hinzufügen.

Machen Sie dasselbe für die anderen Kanäle.

Schritt 4:

Speichern Sie die Vorrichtung. Das Gerät ist jetzt in Ihrer DMX-Bibliothek verfügbar.

Eine Sequenz gestalten

Eine Sequenz besteht aus verschiedenen Szenen und eine Szene aus verschiedenen Schritten.

Wir werden Schritt für Schritt eine Sequenz gestalten.

Schritt 1:

Fügen Sie alle Vorrichtungen, die Sie für diese Sequenz brauchen, ein.

Schritt 2:



Klicken Sie auf 'Add New Scene' (neue Szene hinzufügen) um den 'Wizard' zu öffnen.

Schritt 3:



Bei dem ersten Schirm im 'Wizard' müssen Sie der Szene einen Namen geben. Dieser Name erscheint auch auf den Tasten der verschiedenen Szenen, also sorgen Sie dafür, dass der Name nicht zu lange ist. Drücken Sie auf 'Next'.

Schritt 4:



Bei dem zweiten Schirm, müssen Sie die Zyklenzahl für diese Szene ausfüllen.

Schritt 5:



Dieser ist der wichtigste Schirm.
Jetzt gestalten Sie die verschiedenen Schritte für die Szene.
Nehmen wir einmal an, Sie möchten alle Farben der Vorrichtung durchlaufen.
Also für den ersten Schritt müssen Sie den Schiebeshalter der Farben auf die erste Farbe stellen und auf die 'Record'-Taste drücken.
Hinweis: wenn sich das 'Wizard'-Fenster auf den Schiebeshaltern befindet, können Sie das Fenster immer über den Bildschirm ziehen.

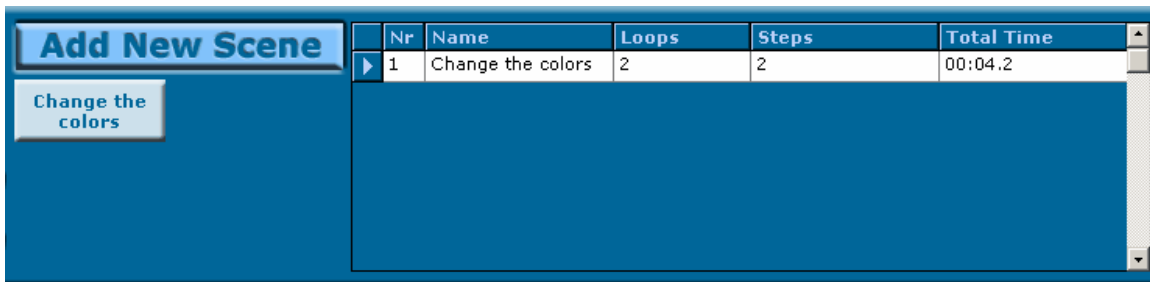
Schritt 6:



Jetzt müssen Sie die 'Fade' (ausblenden) und 'Wait' (warten)-Zeit für diesen Schritt einstellen. Das Programm macht weiter. Stellen Sie am Anfang nur eine kurze 'Wait'-Zeit ein, denn dieser Schritt ist der erste der Szene. Drücken Sie auf die 'OK'-Taste um zum 'Record'-Schirm zurückzukehren. Stellen Sie den Schiebeschalter auf die letzte Farbe und drücken Sie erneut auf die 'Record'-Taste. Stellen Sie z.B. eine Fade-Zeit von 2 Sekunden ein und drücken Sie OK. Wie Sie sehen können, kehren Sie zum 'Record'-Schirm zurück und können Sie einen neuen Schritt hinzufügen. In unserem Beispiel brauchen wir keine weiteren Schritte. Klicken Sie auf 'End'.

Diese neue Szene wird 2 Sekunden lang die Farben durchlaufen.

Eine neue Taste und eine neue Zeile erscheinen in dem Szenenraster.



Indem Sie auf die Szenetaste drücken, können Sie die Szene erproben. Wenn Sie nicht mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie noch immer Sachen ändern oder löschen.

	Nr	Name	Loops	Steps	Total Time
	1	Change the colors	2	2	00:04.2
				Fade Time	Wait Time
				00:00.0	00:00.1
				00:02.0	00:00.0

Wenn Sie auf die Wahl taste für die Zeilen und auf die Löschtaste drücken, löschen Sie die ganze Szene.

Wenn Sie auf die Wahl taste für die Zeilen doppelklicken, können Sie den Namen für diese Szene ändern. Wenn Sie in 'Steps' das 'Drop-Down'-Menü öffnen, können Sie auf den Schritt klicken und die 'Fade' oder 'Wait'-Zeit ändern (siehe Abb. oben)

Wenn Sie alle Szenen zugefügt haben, können Sie die Sequenz abspielen.



Alle Tasten sind selbsterklärend.

Weil jeder Computer eine unterschiedliche Geschwindigkeit hat, können Sie mit dem kleinen Schiebeschalter die Geschwindigkeit kompensieren (schneller oder langsamer).