

LIGHT'J

STEINIGKE

INTUITIVE
LICHTSTEUERUNG

Handbuch

The most intuitive
light controlling app
you have ever seen.

**YOU'RE WELCOME,
MANKIND.**

Inhalt

3 Was ist Light'J?

4 Die ersten Schritte

- 4 Wie Sie Light'J installieren
- 4 Wie Sie die WLAN-Verbindung einrichten
- 4 Wie Sie die erste Show westellen
- 4 Wie Sie die Scheinwerfer auswählen
- 5 Wie Sie Scheinwerfer selbst anlegen
- 9 Funktionen
- 9 Pan/Tilt
- 9 Gobos
- 9 Wie Sie ein angelegtes Gerät speichern

10 Scheinwerfer patchen

- 10 Wie Sie Scheinwerfersysteme einrichten
- 10 Wie Sie Scheinwerfer einrichten
- 10 Wie Sie Scheinwerfer anwählen und Gruppen erstellen
- 11 Wie Sie AUX-Kanäle einrichten

12 Licht steuern und programmieren

- 12 Wie Sie die Lichtfarbe einstellen
- 13 Wie Sie Dimmen
- 13 Wie Sie den Shutter verwenden
- 13 Wie Sie Effekte verwenden
- 13 Wie Sie SoundtoLight verwenden
- 14 Wie Sie Bewegungen steuern
- 14 Wie Sie Gobos einstellen
- 14 Wie Sie Geräte außerhalb der Funktionsstruktur ansteuern
- 15 Blackout

16 Licht programmieren

- 16 Wie Sie Cues programmieren
- 16 Wie Sie Lauflichter programmieren

17 Programme abrufen

© 2016 Steinigke Showtechnik GmbH
Alle Rechte vorbehalten. Dieses
Dokument darf ohne schriftliche
Genehmigung des Copyrightinhabers
weder ganz noch teilweise reproduziert
werden.

Der Inhalt dieses Dokuments kann
ohne vorherige Ankündigung modifiziert
werden, wenn Änderungen in Methodik,
Design oder Herstellung dies erforderlich
machen. Steinigke übernimmt keinerlei
Haftung für Fehler oder Schäden, die
durch den Gebrauch dieses Dokuments
entstehen.

Dokumentationen und Support
erhalten Sie unter www.steinigke.de



Was ist LIGHT'J?

Light'J ist eine einfach zu bedienende App zur Steuerung von Lichteffekten insbesondere von EUROLITE. Mit dieser App wird das Thema Lichtsteuerung endlich in die moderne Zeit katapultiert. Bislang sind viele Licht-Apps bloße Fernsteuerungen und auch grafisch oftmals nur dem wahren Steuerpult nachempfunden. Bislang! Jetzt kommt Light'J von Steinigke – für iPad und iPhone.

Mit Light'J fügen Sie einfach vorgefertigte Lichteffekte (Fixtures) zu Ihrer Show hinzu und steuern diese kabellos. Stellen Sie Farbe, Strobe-Effekt oder Helligkeit einfach über Schieberegler ein. Legen Sie Cues an, um Szenenbilder zu speichern und rufen Sie diese jederzeit wieder ab. Mehrere Cues können Sie zu Chasern zusammenfassen und so schnell und einfach z. B. Lauflichter programmieren. Eine durchdachte Gruppenfunktion ermöglicht es Ihnen, mehrere Geräte gleichzeitig anzusteuern.

Auch Nebelmaschinen, Frontlicht und Effektgeräte sind über AUX-Regler einfach integrierbar und zu steuern. Die Gerätedatenbank wird ständig erweitert und sogar Geräte anderer Hersteller, die mit dem gleichen Bedienkonzept arbeiten, können eingebunden werden.

Per WLAN-Verbindung wird das Signal an ein kompatibles freeDMX Interface gesendet und von dort per DMX-Signal weitergegeben. Das neuere Modell freeDMX AP kann dabei immer noch als Access Point dienen, also gleichzeitig eine Verbindung zu einem WLAN-Netzwerk aufbauen. Auch ist bei diesem eine Verbindung zu einem zweiten Interface möglich, so dass beide gemeinsam über die App gesteuert werden.

Speichern Sie mehrere Shows für verschiedene Setups und bleiben Sie damit so flexibel wie Sie nur möchten. Und das alles bei einer logischen und einfach zu bedienenden Oberfläche! Ideal für DJs, Alleinunterhalter, Bands und viele andere Künstler, die sich den Transport und die Bedienung eines Lichtmischpults sparen möchten!

1 Die ersten Schritte

1.1 Wie Sie Light'J installieren

Als erstes müssen Sie die App herunterladen. Diese finden Sie im App Store, wenn Sie in der Suche „**LightJ**“ eingeben. Nachdem die App installiert ist, müssen Sie eine Verbindung zum Interface herstellen. Dies erfolgt in den WLAN-Einstellungen des iPads. Das Interface wird mit der Bezeichnung freeDMX_AP angezeigt.

Öffnen Sie Light'J. Sie sehen nun die Bedienoberfläche zur Erstellung von Lichtstimmungen. Unten links unter dem Lampensymbol sollte nun „**Verbunden**“ zu lesen sein (eventuell dauert es 2-3 Sekunden bis es umschaltet). Ist dieses nicht verbunden, so kontrollieren Sie unter „**Einstellungen**“ > „**Konfiguration**“ ob das richtige Interface ausgewählt ist.

Hinweis: Bitte schließen Sie die App nicht während Sie damit arbeiten. Die App kann keine Daten senden, wenn Sie geschlossen wird. Achten Sie auch darauf, dass keine automatische Ausschaltung des iPads aktiviert ist. Wird die App doch geschlossen oder bricht die Verbindung ab, hält das Interface als Grundeinstellung den letzten Wert (konfigurierbar).

1.2 Wie Sie die WLAN-Verbindung einrichten (für den Steuerbetrieb nicht erforderlich)

Mit dem Modell freeDMX AP ist es ist möglich, gleichzeitig eine Verbindung zum Interface und zum WLAN aufzubauen. Verbinden Sie dazu das iPad mit dem Interface. Öffnen Sie dann einen Internetbrowser (Safari) und geben Sie die IP-Adresse des Interfaces ein (standardmäßig 192.168.4.1). Ein Konfigurator erscheint. Wählen Sie im Menüpunkt „**Netzwerk**“ das WLAN-Netz, in das das freeDMX AP eingebunden werden soll. Achten Sie darauf, dass in der untersten Auswahl „**Von DHCP automatisch beziehen**“ steht und tippen Sie zuletzt auf „**Einstellungen speichern**“. Das freeDMX AP verbindet sich nun mit dem WLAN-Netzwerk.

Wechseln Sie zurück in die Einstellungen des iPads und verbinden Sie es mit dem WLAN-Netzwerk, in dem sich das freeDMX AP befindet. Lassen Sie sich die Details des WLAN-Netzwerks anzeigen und kopieren Sie dessen IP-Adresse.

Öffnen Sie jetzt Light'J. Tippen Sie unter „**Einstellungen**“ > „**Konfiguration**“ > „**Interface**“ das freeDMX AP Interface an. Tippen Sie rechts oben auf „**Interface Konfiguration**“ und fügen Sie im oberen Eingabefeld die IP-Adresse Ihres Netzwerkes ein. Jetzt müsste Interface und Internet funktionieren. In schwachen Netzwerken kann diese Verbindung eventuell dazu führen, dass eine gleichzeitige Verbindung nicht möglich ist.

1.3 Wie Sie die erste Show erstellen

Sie können mit Light' J mehrere grundsätzlich verschiedene Shows verwalten. Unter „**Einstellungen**“ > „**Setup**“ ist „**My first show**“ angelegt. Sollen weitere Shows angelegt werden, so erfolgt dies über das Plus-Zeichen rechts oben. Die aktuelle zu bearbeitende Show ist in Magenta hinterleg. Soll eine andere Show ausgewählt werden, müssen Sie diese einfach antippen und bestätigen.

1.4 Wie Sie die Scheinwerfer auswählen

Bevor Sie loslegen können, müssen Sie zunächst festlegen, welche Scheinwerfer Sie verwenden wollen. Dies erfolgt wieder unter „**Einstellungen**“ unter dem Punkt „**Fixture**“. Da jedoch noch keine Scheinwerferdaten hinterlegt sind, ist dieser Bereich noch nicht ausgefüllt. Die Gerätedaten erhalten Sie unter „**Einstellungen**“ > „**Library**“[#]. Mit der Funktion „**Download starten**“ können Sie sich die aktuellsten Daten der meisten EUROLITE Geräte herunterladen. Die Library wird kontinuierlich erweitert, so dass Sie diese immer wieder updaten sollten. Arbeiten Sie nur mit EUROLITE Geräten aus dieser Bibliothek, können Sie die nächsten Schritte überspringen und mit Punkt 2.0 weitermachen.

[#]Hinweis: Für diese Funktion benötigen Sie eine Internetverbindung. Ist keine gleichzeitige Verbindung möglich, so verbinden Sie sich mit dem Internet. Eine Verbindung zum Interface wird hierfür nicht benötigt.

1.5 Wie Sie Scheinwerfer selbst anlegen

Wenn Sie Geräte anderer Fabrikate oder „andere Exoten“ anlegen wollen, dann erfolgt dies auch in der Library. Tippen Sie dazu rechts oben auf „**Meine Geräte**“. Über das Plus-Zeichen können Sie hier Geräte selbst anlegen. Geben Sie dem Gerät einen Namen. Daraufhin erscheint es in Ihrer Geräteliste und Sie können es auswählen. Wenn Sie den Namen antippen, erscheint eine Funktionstabelle, die mit den Werten des Gerätes gefüllt werden muss.

Es müssen natürlich nicht alle Werte eingetragen werden sondern nur die, die das jeweilige Gerät unterstützt und Sie auch steuern wollen. Die Werte erhalten Sie aus der DMX-Tabelle des Scheinwerfers, die Sie in der Dokumentation des Geräts finden. Beginnen Sie am besten mit dem ersten Steuerkanal des Scheinwerfers und legen Sie das Gerät Kanal für Kanal an. Hat ein Scheinwerfer verschiedene DMX-Modi und Tabellen, so müssen Sie sich für eine entscheiden und dies später auch am Scheinwerfer einstellen. Am besten vermerken Sie auch im App-Namen des Scheinwerfers welcher Modus gesteuert wird.

Anzahl Kanäle

Geben Sie hier die Anzahl der DMX-Kanäle an, die der zu steuernde Scheinwerfer benötigt. Wenn der Scheinwerfer im gewählten Modus 12 Kanäle benötigt, so geben Sie diese hier ein.

Farbe

Hat der Scheinwerfer eine Farbmischung (RGB, RGBW, RGBA...) so geben Sie diese direkt in die Tabelle ein. Bei der Farbmischung ist für jede Farbe ein eigener Kanal zur Steuerung vorgesehen. Sie schauen also in der DMX-Tabelle nach, welcher Kanal für Rot zuständig ist und geben die dort hinterlegten Werte an. In den allermeisten Fällen geht die Farbe über den kompletten Kanal, d. h. von 0 bis 255 (255 ist der höchste Wert, den das DMX-Signal darstellen kann). Dies machen Sie mit allen weiteren Farben, die Ihr Scheinwerfer darstellen kann. Die App unterstützt dabei die Grundfarben Rot, Grün, Blau, Amber (Orange), Weiß und UV. Es ist also (fast) jedes Farbmischsystem möglich.

Beispiel:

Für einen Scheinwerfer mit RGBW-Farbmischung, bei dem Rot auf Kanal 3, Grün auf Kanal 4, Blau auf Kanal 5 und Weiß auf Kanal 6 liegt, sieht die Tabelle wie folgt aus:

Farbe	Kanal	Wert von	Wert bis
Farbe Rot	3	0	255
Farbe Grün	4	0	255
Farbe Blau	5	0	255
Weiß	6	0	255
Amber			
UV			

Amber und UV bleiben bei diesem Scheinwerfer einfach leer.

Farbdefinition über das Farbrad

Es gibt natürlich auch Scheinwerfer, die keine Farbmischung haben. Hier werden die Farben über einen einzelnen Steuerkanal „durchgefahren“. Auch diese lassen sich mit der App steuern. Hierfür gibt es die Funktion **„Farbdefinition über das Farbrad“**. Tippen Sie auf diesen Button, erscheinen 8 definierte Farben, die direkt über das Farbrad der App abgerufen werden können. Diese Tabelle müssen Sie mit den Farbwerten aus der DMX-Tabelle des Scheinwerfers füllen. Meist sind hier von/bis Werte angegeben. Nehmen Sie am besten den Mittelwert. Tippen Sie dazu auf die jeweilige Farbe und dann auf „+“ rechts oben. Es wird dann abgefragt, welchen Steuerkanal und welchen Wert Sie festlegen wollen. Dies machen Sie für jede Farbe, die Sie festlegen wollen. Ist in Ihrer DMX-Tabelle keine genaue Farbzuzuweisung angegeben, so können Sie diese erst einmal auch weglassen. Später gehen wir darauf ein, wie Sie einen Kanal auch direkt ansteuern und hier auch die fehlenden Werte selbst ermitteln können.

Gibt es eine Farbe, die der Scheinwerfer nicht kann, so haben Sie zwei Möglichkeiten. Ist bei dieser Farbe kein Wert eingetragen und sie wird ausgewählt, so wird der Scheinwerfer auf der letzten Farbe bleiben. Sie können aber bei dieser Farbe auch die Werte einer ähnlichen Farbe oder die Werte von Weiß hinterlegen, dann wird der Scheinwerfer eben auf diese Farbe wechseln. Hat der Scheinwerfer mehr Farben als die App direkt unterstützt, so ist das kein Problem. Auch hier gibt es später die Möglichkeit trotzdem alle Farben zu nutzen.

Beispiel:

Ein Moving Head hat auf dem Steuerkanal 5 das Farbrad liegen mit folgenden Werten:

Farbe	Kanal	Wert von	Wert bis
Weiß (offen)	4	0	15
Rot	4	16	31
Grün	4	32	47
Blau	4	48	63
Gelb	4	64	79
Lila	4	80	95
Cyan	4	96	111
Orange	4	112	127
Farbrad rotation	4	128	255

So tragen Sie diese Werte wie folgt in unsere App-Tabelle ein:

Farbe	Kanal	Wert
Red	4	25
Pink	4	90
Blue	4	55
Turquoise	4	105
Green	4	40
Yellow	4	70
Orange	4	120
White (Warm)		
White (Cold)	4	0

In diesem Fall setzen Sie Lila bei Pink ein, denn diese Farben sind sehr ähnlich. Warmweiß bleibt frei, da es nicht im Scheinwerfer vorhanden ist (es könnte aber auch gleich dem normalen Weiß des Scheinwerfers gesetzt werden). All diese Zuordnungen können Sie nach Ihrem eigenen Belieben erstellen. Wollen Sie einen Wert ändern oder korrigieren, dann müssen Sie den alten Wert löschen. Tippen Sie dazu in der Anlage den Wert an und ziehen ihn nach links. Daraufhin erscheint rechts ein Löschfeld.

Farbmischungen auf dem Farbrad

Es ist auch möglich Farbmischungen dem „virtuellen“ Farbrad der App zuzuordnen. Auch hierzu müssen Sie auf Farbdefinition des Farbrades tippen, dann aber für jede der Farbe alle Werte angeben. Wollen Sie für einen RGB-Scheinwerfer Rot anlegen, dann müssen Sie der App nicht nur sagen, dass Rot den Wert 255 hat, sondern auch Grün 0 und Blau 0 ist. Zugeordnet werden hier also pro Farbe auf dem Farbrad alle Farbwerte mit ihrem dazugehörigen Steuerkanal.

Da jede Farbmischung und jeder Scheinwerfer bei den Farben etwas anders reagiert und auch jeder Anwender einen eigenen Geschmack hat, gibt es hier keine festgelegten Werte. Zur Orientierung können Sie sich aber nach diesen Tabellen richten:

Farbe	RGB	RGBA	RGBW	RGBAW	RGBW+UV	RGBAW+UV
Red	R 255 G 0 B 0	R 255 G 0 B 0 A 0	R 255 G 0 B 0 W 0	R 255 G 0 B 0 A 0 W 0	R 255 G 0 B 0 W 0 UV 0	R 255 G 0 B 0 A 0 W 0 UV 0
Pink	R 255 G 0 B 255	R 255 G 0 B 255 A 0	R 255 G 0 B 255 W 0	R 255 G 0 B 255 A 0 W 0	R 255 G 0 B 125 W 0 UV 255	R 255 G 0 B 125 A 0 W 0 UV 255
Blue	R 0 G 0 B 255	R 0 G 0 B 255 A 0	R 0 G 0 B 255 W 0	R 0 G 0 B 255 A 0 W 0	R 0 G 0 B 255 W 0 UV 0	R 0 G 0 B 255 A 0 W 0 UV 0

Turquoise	R 0 G 255 B 255	R 0 G 255 B 255 A 0	R 0 G 255 B 255 W 0	R 0 G 255 B 255 A 0 W 0	R 0 G 255 B 150 W 0 UV 255	R 0 G 255 B 150 A 0 W 0 UV 255
Green	R 0 G 255 B 0	R 0 G 255 B 0 A 0	R 0 G 255 B 0 W 0	R 0 G 255 B 0 A 0 W 0	R 0 G 255 B 0 W 0 UV 0	R 0 G 255 B 0 A 0 W 0 UV 0
Yellow	R 255 G 255 B 0	R 255 G 255 B 0 A 255	R 255 G 255 B 0 W 0	R 255 G 255 B 0 A 255 W 0	R 255 G 255 B 0 W 0 UV 0	R 255 G 255 B 0 A 255 W 0 UV 0
Orange	R 255 G 125 B 0	R 255 G 150 B 0 A 255	R 255 G 125 B 0 W 0	R 255 G 150 B 0 A 255 W 0	R 255 G 125 B 0 W 0 UV 0	R 255 G 150 B 0 A 255 W 0 UV 0
White (warm)	R 255 G 170 B 50	R 255 G 190 B 90 A 255	R 255 G 155 B 0 W 130	R 255 G 155 B 0 A255 W160	R 255 G 155 B 0 W 130 UV 0	R 255 G 160 B 0 A 255 W 160 UV 0
White (cold)	R 255 G 255 B 255	R 200 G 200 B 255 A 255	R 255 G 255 B 255 W 255	R 200 G 200 B 255 A 255 W 255	R 255 G 255 B 255 W 255 UV 255	R 200 G 200 B 255 A 255 W 255 UV 255

1.6 Funktionen

In diese Tabelle werden verschiedene Funktionen des Scheinwerfers angelegt.

Dimmer

Hier wird der Dimmerkanal, soweit vorhanden, eingetragen. Ganz einfache Weißlichtscheinwerfer bestehen eventuell auch nur aus diesem Kanal.

Strobe

Hier werden Steuerkanäle für Stroboskop- sowie Shutterfunktionen eingetragen. Beim Shutterkanal ist aufzupassen, dass viele Scheinwerfer erst dann Licht erzeugen, wenn der Kanal geöffnet ist. Sie müssen bei der Steuerung also nicht nur den Dimmer, sondern auch den Strobekanal aufziehen.

Effect 1/Effect 2

Hier können verschiedenste Effekte hinterlegt werden, die sonst nirgends in der App angelegt werden können. Das Prisma eines Moving Heads oder eine spezielle Effektfunktion können so etwas sein.

SoundToLight

Viele Scheinwerfer können auch per DMX-Befehl in den SoundToLight-Modus versetzt werden. Dies sollte dann hier eingetragen werden.

Speed

Einige Scheinwerferfunktionen haben einen eigenen Steuerkanal für die Geschwindigkeit. Dieser kann hier hinterlegt werden (die Bewegungsgeschwindigkeit des Scheinwerfers wird bei den Bewegungen selbst hinterlegt!).

1.7 Pan/Tilt

Hier können Sie die Bewegungsfunktionen für Scheinwerfer hinterlegen. „**Pan**“ ist die horizontale Bewegung, „**Tilt**“ die vertikale Bewegung. Unter „**Speed**“ kann die Bewegungsgeschwindigkeit eingestellt werden, so lange diese auch vom Scheinwerfer unterstützt wird, d. h. einen eigenen Kanal hat. Hat der Scheinwerfer pro Bewegungsachse zwei Steuerkanäle, d. h. noch einen zusätzlichen Feinkanal (16 Bit Auflösung), so müssen Sie diesen für die Steuerung mit der App einfach ignorieren und nirgends eintragen.

1.8 Gobos

In dieser Tabelle werden die Gobos hinterlegt. Wichtig ist dabei, dass die offene Position (d. h. kein Gobo) unter Nummer 1 eingetragen wird. Können die Gobos rotieren, so kann dieser Funktionskanal unter „**Rotation**“ und die Schärfereinstellung unter „**Focus**“ eingetragen werden.

1.9 Wie Sie ein angelegtes Gerät speichern

Sind alle Funktionen eingetragen, so können Sie das Gerät rechts oben über „Sichern“ abspeichern. Links oben über „**Meine Geräte**“ kommen Sie zurück zur Geräteliste. Das Gerät kann her jederzeit wieder aufgerufen und korrigiert oder ergänzt werden. Wollen Sie Geräte in dieser Liste löschen, so tippen Sie auf den Namen des Gerätes und ziehen es nach links. Auf der rechten Seite taucht dann die Funktion „**Löschen**“ auf.

2 Scheinwerfer patchen

Jetzt sind wir soweit, dass wir der App sagen können, welche Scheinwerfer gesteuert werden sollen. Gehen Sie dazu aus der Basis-Ansicht über „**Einstellungen**“ in die Funktion „**Fixture**“. Tippen Sie auf das Plus rechts oben. Sie sollten eine Liste aller verfügbaren Geräte bekommen, d. h. sowohl die Geräte, die Sie mit der Bibliothek heruntergeladen haben als auch die Geräte, die Sie selbst angelegt haben. Wollen Sie ein Gerät jetzt Ihrer Show hinzufügen, so wählen Sie dieses einfach aus. Daraufhin erscheint eine Ansicht, in der alle Steuerfunktionen nochmal aufgelistet werden und Sie in ein Feld eine Startadresse eintragen können. Wenn Sie auf dieses Feld tippen, können Sie unten die freien DMX-Adressen durchscrollen. das System schlägt Ihnen immer den ersten freien Startkanal vor, der genug Platz für die Gesamtanzahl der DMX-Kanäle bietet. Gehen Sie dann auf Adresse wählen. Sie können auch noch den Namen des Gerätes ändern. Danach gehen Sie rechts oben auf „**Speichern**“ und auf „**Zurück**“. Für weitere Geräte wiederholen Sie diesen Vorgang.

2.1 Wie Sie Scheinwerfersysteme einrichten

Scheinwerfersysteme, die aus mehreren einzelnen Scheinwerfern bestehen, wie zum Beispiel unsere KLS-Systeme, können natürlich auch gesteuert werden. Sollen aber alle vier Scheinwerfer einzeln angesteuert werden, müssen diese auch als vier einzelne Scheinwerfer angelegt werden. Dafür stehen in der Bibliothek vier einzelne KLS-Spots (KLS-Spot 1-4) zur Verfügung. Der erste steuert die grundlegenden Funktionen und den ersten Spot, die anderen die weiteren Spots. Wichtig ist hierbei darauf zu achten, dass die DMX-Adressen lückenlos vergeben werden. Für das KLS-1001 mit seinen 15 Kanälen würde das folgendes bedeuten: Der erste Spot hat 3 grundlegende Steuerkanäle und die 3 Farbkanäle, d. h. insgesamt 6 Kanäle. Jeder weitere Spot hat jeweils 3 Farbkanäle. Soll das KLS auf Startkanal 101 gesetzt werden, so wird dies für den ersten Spot angegeben, der zweite Spot müsste dann auf Startkanal 107 kommen, der dritte auf die 110 und der vierte auf die 113.

2.2 Wie Sie die Scheinwerfer einrichten

Die in der App eingestellten Startadressen müssen auch bei den Scheinwerfern eingestellt werden. Hat der Scheinwerfer mehrere DMX-Modi (z. B. einen 5-Kanal- und einen 12-Kanal-Modus) so müssen Sie natürlich auch beim Scheinwerfer den entsprechenden Modus einstellen.

2.3 Wie Sie Scheinwerfer anwählen und Gruppen erstellen

In der Basisansicht auf der linken Seite finden Sie Ihre ausgewählten Scheinwerfer. Sind diese am Rand „versteckt“ und können mit einem kleinen Wisch hervorgeholt oder auch wieder zurück „versteckt“ werden.

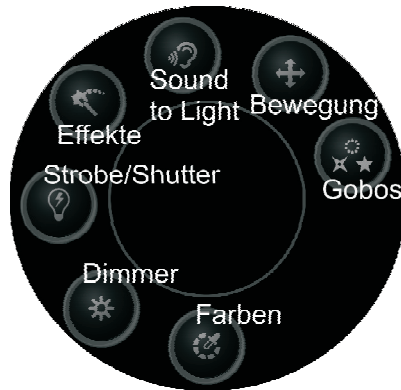
Es können mehrere Scheinwerfer in einer Gruppe zusammengefasst werden. Dazu wählen Sie einfach alle Scheinwerfer an, die die Gruppe umfassen soll und tippen dann auf „**Gruppe hinzufügen**“. Geben Sie der Gruppe einen Namen. Die Gruppe wird oben zugefügt und wenn Sie auf den Namen tippen, werden alle Scheinwerfer der Gruppe an- oder abgewählt. Soll eine Gruppe gelöscht werden, so tippen Sie einfach länger auf den Gruppennamen. Alternativ können Sie die Gruppen auch unter „**Einstellungen**“ > „**Gruppen**“ verwalten. Scheinwerfer selbst löschen Sie aus der Liste, indem Sie unter „**Einstellungen**“ auf „**Fixture**“ gehen, in der Liste den zu löschenden Scheinwerfer nach links wischen und dann auf das erscheinende „**Löschen**“ tippen.

2.4 Wie Sie Aux-Kanäle einrichten

Es gibt Scheinwerfer oder Geräte, die nicht als Lichtstimmung abgespeichert werden, sondern individuell gesteuert werden sollen. Hierfür verfügt Light' J über Aux-Kanäle. Diese können unabhängig von den aufgerufenen Lichtprogrammen gesteuert werden. Eingerichtet werden sie über „**Einstellungen**“ > „**Aux**“. Es erscheint eine kleine Tabelle, auf der pro Aux-Kanal vier DMX-Kanäle eingegeben werden können. Habe ich von vorne zum Beispiel zwei Weißlicht-Scheinwerfer, um etwas Frontlicht zu haben, so kann ich diese auf meine Aux-Kanäle legen. Aber auch DMX-Nebelmaschinen, Lichteffekte, die nur ein- und ausgeschalten werden oder andere Anwendungen sind damit möglich. Wird später ein Aux-Kanal aktiviert, so steuert dieser mit einem Schieberegler alle dort hinterlegten DMX-Kanäle von 0 bis 255.

3 Licht steuern und programmieren

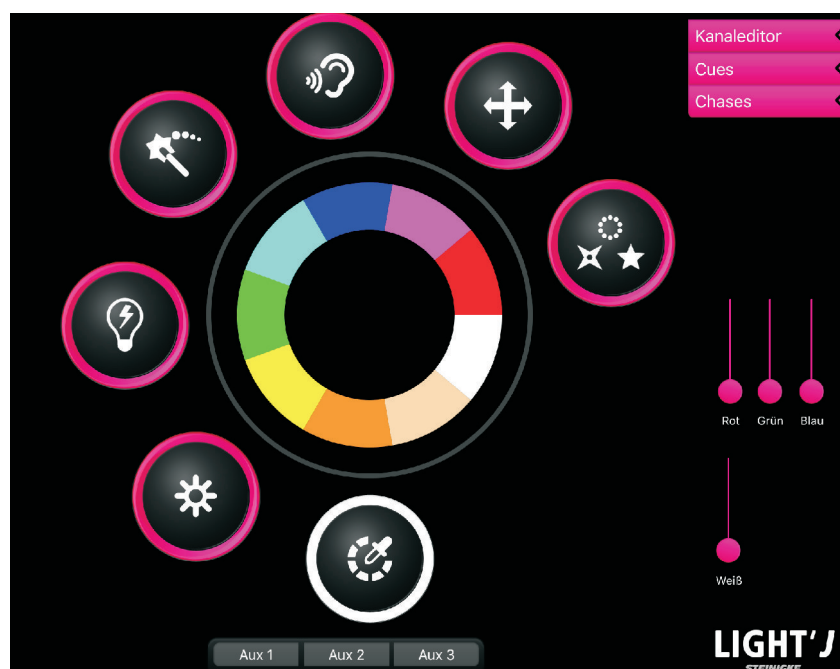
Jetzt sind Sie soweit, dass Sie Ihre angeschlossenen Scheinwerfer steuern können. Auf dem Basisbildschirm haben Sie dazu die erstellte Geräteliste und in der Mitte sieben Steuersymbole:



Wenn Sie ein Gerät auswählen, sind alle unterstützten Funktionen in Magenta umrandet. Die aktuell angewählte Steuerfunktion ist mit einem dicken weißen Ring umgeben. Sie können nun einen oder auch mehrere Scheinwerfer auswählen und die gewünschten Einstellungen vornehmen. Wird eine Funktion oder werden einzelne Regler nicht angezeigt, liegt dies daran, dass diese Funktion vom angewählten Scheinwerfer nicht angezeigt wird. Werden mehrere verschiedene Scheinwerfer ausgewählt und dann eine Funktion gesteuert, die nur von einigen Scheinwerfern unterstützt wird, so werden natürlich auch nur diese Scheinwerfer die Funktion ausführen.

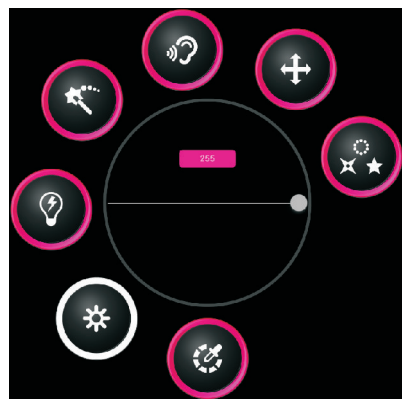
3.1 Wie Sie die Lichtfarbe einstellen

Tippen Sie auf das Farbsymbol, so können Sie hier die Lichtfarbe einstellen. Das „virtuelle“ Farbrad in der Mitte ermöglicht die direkte Anwahl von Farben. Bei selbst angelegten Scheinwerfern sind dies die Farben, die Sie über die „Farbrad“-Funktion eingegeben haben. Auf der rechten Seite sehen Sie Schieberegler für Scheinwerfer mit Farbmischung. Die Anzahl der Schieberegler richtet sich nach der Anzahl der Farben der angewählten Scheinwerfer. Hiermit lassen sich stufenlos alle möglichen Farbtöne erzeugen.



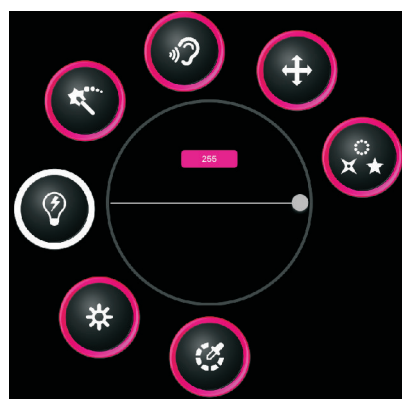
3.2 Wie Sie Dimmen

Hier versteckt sich ein simpler Schieberegler um die Helligkeit des Scheinwerfers einzustellen. Hat ein Scheinwerfer diese Funktion, muss der Dimmer natürlich offen sein, damit er auch Licht entsendet.



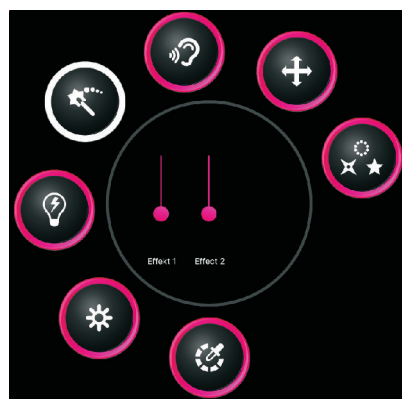
3.3 Wie Sie den Shutter verwenden

Auch beim Shutter ist ein Schieberegler hinterlegt. Bei vielen Geräten ist es so, dass das Gerät kein Licht erzeugt, wenn er auf 0 steht und er auf 255 leuchtet. Bei den Werten dazwischen werden verschiedene Blitzgeschwindigkeiten oder Blitzprogramme abgerufen. Bei anderen Scheinwerfern wiederum muss der Regler für normales Licht auf 0 stehen und alles darüber erzeugt ein Blitzen.



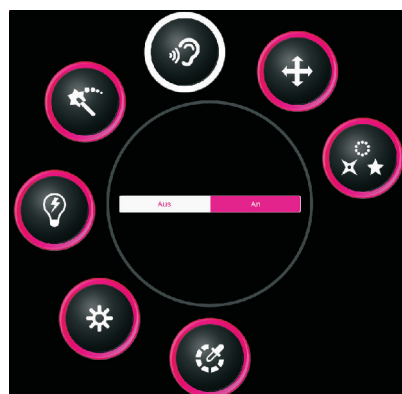
3.4 Wie Sie Effekte verwenden

Hier finden Sie bis zu drei Schieberegler mit denen sich die hinterlegten Effekte sowie deren Geschwindigkeit einstellen lassen.



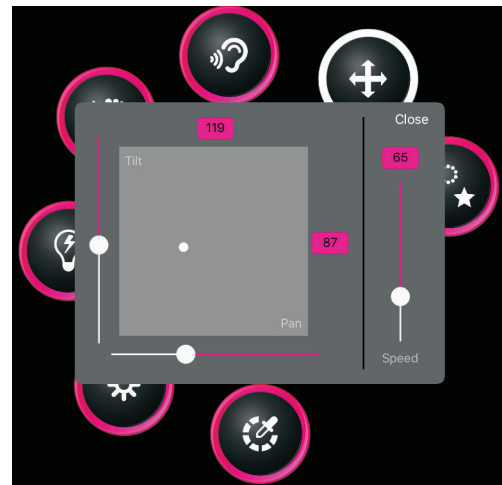
3.5 Wie Sie SoundtoLight verwenden

Ist diese Funktion bei einem Scheinwerfer möglich, so lässt Sie sich hier ein- und ausschalten.



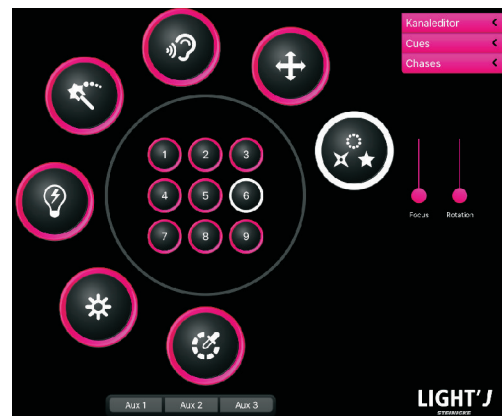
3.6 Wie Sie Bewegungen steuern

Im Bewegungsfeld lässt sich die Bewegungsposition eines Scheinwerfers steuern. Dies kann entweder über den horizontalen und vertikalen Schieberegler an den Rändern des Koordinatenfeldes erfolgen oder durch direktes Tippen in das Feld. Auch in die Zahlenfelder können Sie Werte manuell eingeben. Der Speed-Regler steuert die Bewegungsgeschwindigkeit, insofern dies vom Scheinwerfer unterstützt wird. Dies ist vor allem später bei Lichtprogrammen mit mehreren Positionen sinnvoll, damit der Scheinwerfer ruhige, langsame Fahrten macht.



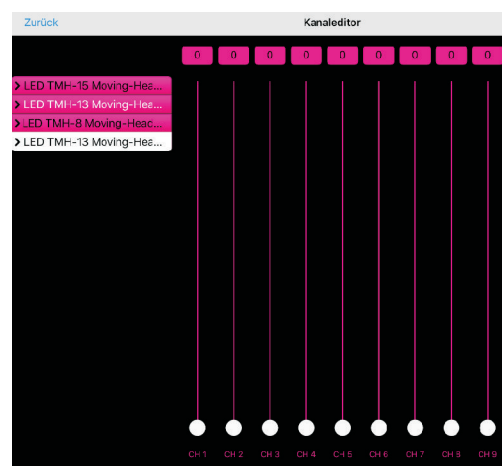
3.7 Wie Sie Gobos einstellen

Hier lassen sich bis zu 9 Gobos direkt anwählen. Mit den beiden Schiebereglern auf der rechten Seite lassen sich (insoweit vorhanden) die Schärfe und die Gaborotation einstellen.



3.8 Wie Sie Geräte außerhalb der Funktionsstruktur ansteuern

Was ist jetzt mit Funktionen, die sich nicht über die grundlegende App-Struktur steuern lassen? Was mache ich, wenn ich mehr Farben oder Gobos habe, die nicht alle direkt aufgerufen werden können? Dafür gibt es den Kanaleditor. Diesen finden Sie auch über das Menü rechts oben. Wird es geöffnet, so können Sie die Scheinwerfer antippen und eine Faderansicht aller Kanäle erscheint. Sie können den Scheinwerfer hiermit also in allen Funktionen wie mit einem herkömmlichen Lichtpult steuern. Damit ist es auch möglich, nicht bekannte DMX-Werte für Farben herauszufinden. Wählen Sie einfach den Regler für das Farbrad und suchen die entsprechenden Farben. Die entsprechenden DMX-Werte werden direkt darüber dargestellt. Diese können Sie dann in die Werte für das Farbrad, wie in Punkt 1.5 nachtragen.



3.9 Blackout

Das Symbol mit der durchgestrichenen Lampe, das Sie auf allen Showebenen links oder rechts unten finden, bedeutet Blackout. Weiß umrandet ist der Blackout aktiv, also alle Lampen dunkelgeschaltet, in Magenta umrandet leuchten die Scheinwerfer.



4 Licht programmieren

4.1 Wie Sie Cues programmieren

Wie kann ich mein Licht jetzt aber programmieren? Wie im vorherigen Kapitel beschrieben, erstellen Sie mit Ihren Scheinwerfern zunächst ein Lichtbild. Jetzt gehen Sie über das rechte Menü auf „**Cues**“. Hier finden Sie eine Oberfläche mit 24 runden Knöpfen. Dies sind die Programmplätze. Ein grauer Knopf bedeutet, dass dieser Programmplatz leer ist. Suchen Sie einen leeren Programmplatz aus und tippen etwas länger auf diesen und er wird sich Orange färben. Die Stimmung ist gespeichert. Magenta gefärbte Programmplätze sind schon belegt. Sie können aber überschrieben werden, auch hierfür müssen Sie einfach nur ein neues Bild erstellen und wieder länger auf diesen Programmplatz tippen. Über die Funktion „**Titel editieren**“ können Sie den Cues eigene Namen geben und so für Übersicht sorgen.

Wenn Sie zurück in die Basisansicht wechseln, bleibt die gerade erstellte Stimmung erst einmal aktiv. Sie können sie also verändern um eine weitere Stimmung daraus zu erstellen oder um für eine Bewegung weitere Positionen abzuspeichern. Sollen alle Einstellungen auf 0 zurückgesetzt werden um ein neues Bild zu erstellen, so finden Sie in den „**Einstellungen**“ den Befehl „**Stop Show**“.

4.2 Wie Sie Lauflichter programmieren

Lauflichter können Sie unter „**Chases**“ erzeugen. Ein Lauflicht ist im Grunde genommen nichts anderes als eine Aneinanderreihung von einzelnen Lichtstimmungen. Daher dienen auch die schon erstellten Cues als Grundlage für unsere Chases. Wenn Sie z. B. ein einfaches Lauflicht mit drei Farben generieren wollen, dann brauchen Sie als Grundlage drei Cues mit diesen Farben. Oder eine Bewegung zwischen zwei Punkten besteht aus zwei Cues mit den äußeren Punkten der gewünschten Bewegung. Sind die Cues erstellt, so geht man zu den Chases. Auch diese sind von der Basisansicht über das Menü rechts oben zu erreichen. Wählen Sie dort einen leeren Chase aus (diese sind wieder grau hinterlegt) oder einen Chase, den Sie bearbeiten wollen. Klicken Sie dann rechts oben auf „**Schritte editieren**“. Danach noch auf das Plus rechts oben tippen und schon haben Sie eine Liste aller erstellten Cues. Diese können Sie jetzt anklicken und über „**Cue wählen**“ in den Chase laden. Über + lassen sich beliebig viele Schritte hinzufügen. Soll ein Cue wieder aus dem Programm gelöscht werden, so klicken Sie im Schritte-Editor auf das Minus vor dem Cue-Namen. Haben Sie auf einen Cue-Speicherplatz mindestens einen Cue hinterlegt, ist er in der Ansicht jetzt Magenta. Über „Titel Editieren“ können Sie diesen und allen anderen Chases beschriften.

Um den Chase zu starten, müssen Sie unten auf der Chaseseite unten von „**Editieren**“ auf „**Live**“ schalten. Danach können Sie die Lauflichter aufrufen. Über die magentafarbene Tap-Taste können Sie durch zweimaliges Tippen den gewünschten Takt der Lichtshow vorgeben. Wenn Sie weitere Lichtstimmungen programmieren wollen, achten Sie aber unbedingt darauf, dass Sie wieder die „**Editieren**“-Funktion aktivieren.

5 Programme abrufen

Haben Sie verschiedene Stimmungen und Lauflichter angelegt, so können Sie diese nun direkt aus dem Cue oder Chase Fenster heraus abrufen. Im Lauflichtbereich (Chase) ist es wichtig, dass Sie den Schalter unten auf „**Live**“ gestellt haben. Eine Mischung von verschiedenen Lauflichtern und Stimmungen ist also nicht möglich.

Wenn Sie nur mit Stimmungen (d. h. keine Lauflichter) arbeiten, können Sie auf der Cue-Ebene bleiben. Wollen Sie mit Lauflichtern arbeiten, sollten Sie alles, also auch Stimmungen, auf die Chase-Ebene bringen. Auch ein Chase kann aus nur einem einzigen Cue bestehen und somit eine Stimmung sein. Ansonsten wird immer das zuletzt aufgerufene abgespielt und ist weiß hinterlegt. Wird ein neuer Cue oder Chase ausgewählt, läuft dieser. Sie können einen Chase auch anhalten. Dazu müssen Sie einfach auf den aktuell weiß hinterlegten Chase-Button noch einmal antippen. Beim erneuten Antippen startet das Programm wieder von vorne. Soll das Licht dunkel geschaltet werden, tippen Sie auf das Lampensymbol rechts unten.

Sie können aber dennoch weitere Scheinwerfer, Nebelmaschinen oder andere Geräte unabhängig von den gespeicherten Stimmungen und Lauflichtern steuern. Diese müssen Sie, wie in Punkt 2.4 beschrieben, einem oder mehreren Aux-Kanäle zugewiesen haben. Tippen Sie einfach den anzusteuernenden Aux-Weg und schieben Sie den Regler auf den gewünschten Wert.



Steinigke Showtechnik GmbH
Andreas-Bauer-Str. 5
97297 Waldbüttelbrunn
Deutschland

Telefon: +49 931 4061 600
Telefax: +49 931 4061 700
E-Mail: info@steinigke.de

Publ. 2016
D97067 V 1.0