



DMX Joker
steuersoftware für
architekturbeleuchtung
und showlicht

Musikhaus Thomann
Thomann GmbH
Hans-Thomann-Straße 1
96138 Burgebrach
Deutschland
Telefon: +49 (0) 9546 9223-0
E-Mail: info@thomann.de
Internet: www.thomann.de

02.09.2020, ID: 404076

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung.....	5
1.1	Installation.....	6
1.2	Erster Start.....	8
1.3	Interface Update.....	9
1.4	Allgemeine Optionen.....	10
1.5	Interface.....	11
1.6	Audio & MIDI.....	12
1.7	Artnet.....	14
1.8	Netzwerk.....	16
1.9	Liveboard.....	17
2	Projekt erstellen.....	22
2.1	Geräte patchen.....	23
2.2	Matrix patchen.....	24
2.3	Profile erstellen / bearbeiten.....	27
2.4	2D-Ansicht.....	30
2.5	Toolbar.....	33

3	Szenen programmieren.....	36
3.1	Programmier-Tipps.....	40
3.2	Zonen.....	42
3.3	Trigger.....	43
3.4	Medien.....	45
3.5	Programmieren mit Effektgeneratoren.....	46
4	Live Board.....	58
5	Stand Alone.....	60

1 Einführung

Vielen Dank, dass Sie sich für den Stairville DMX-Joker entschieden haben. Diese Software zeichnet sich besonders durch einfache Bedienung, schnelle Performance und Ressourcenzwecklichkeit aus. Sie ist so konzipiert, dass sich selbst Anwender ohne vorherige Lichtpultkenntnisse in wenigen Minuten zurecht finden. Die wesentlichen Ausstattungsmerkmale sind:

- Umfangreiche Geräte-Bibliothek, grafischer Profileditor
- Verschiedene Generatoren für sensationelle Effekte
- Pixelmapping mit eigenen Texten, Bildern und Videos
- Wi-Light-App zur Fernsteuerung per Netzwerk
- Stand Alone-Szenen können auf dem Interfaces gespeichert werden und ohne Computer abgespielt werden
- Triggermöglichkeit per MIDI-IN, Tastatur und Schaltkontakt

Auf den folgenden Seiten werden wir Ihnen Schritt-für-Schritt erklären, wie Sie Ihre Lichtanlage mit Hilfe des DMX-Jokers steuern und sich mit dessen Handhabung vertraut machen können. Wir wünschen Ihnen nun viel Freude bei der kreativen Arbeit mit Licht.

1.1 Installation

Die jeweils aktuellen Downloads für Windows, Mac und Linux sind auf den Produktseiten der Interfaces unter www.thomann.de zu finden.

Die DMX-Joker-Software beansprucht trotz ihrer hervorragenden Performance nur wenig Systemressourcen. Daher ist ein Parallelbetrieb mit anderen Anwendungen (z.B.: Musikwiedergabe, DJ Programm usw.) in der Regel kein Problem. Dennoch empfehlen wir für die zuverlässige Lichtsteuerung, den Computer dahingehend zu optimieren, dass vermeidbare Ereignisse, wie etwa automatische Windows Updates oder Energiesparmaßnahmen deaktiviert werden.



Nachdem Sie die entsprechenden Installationsdateien geladen haben, können Sie die Installation starten und den weiteren Anweisungen des Setups folgen. Die Interface-Treiber werden ebenfalls während dieses Vorgangs installiert und benötigen Ihre Zustimmung. Nach erfolgreicher Installation finden Sie im Programmverzeichnis folgende Komponenten:



Die grundlegende Software „DMX Joker“ zum Erstellen von Szenen und Effekten, welche vor Showbeginn feststehen oder für Stand Alone-Funktionen. (Mit allen Stairville-Interfaces verwendbar.)



Der „DMX Joker Pro“ für erweiterten Funktionsumfang und flexibles Eingreifen während der Show. (Mit höheren Stairville Interfaces ab 512 Kanälen verwendbar.)



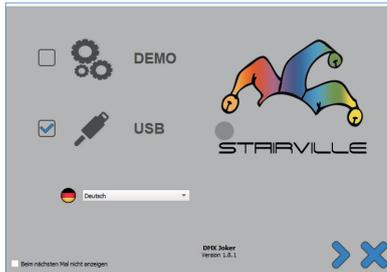
Das „Studio DMX“, um eine virtuelle Bühne zu erstellen und die DMX-Ausgabe in 3D zu visualisieren. Dies ist hilfreich, wenn Abläufe im Vorfeld programmiert werden müssen und die „echte“ Bühne noch nicht aufgebaut ist.



„Wi-Light“ ist eine Netzwerk-Fernsteuerung, um die erstellten Szenen und Programme abzurufen. Diese App gibt es ebenfalls für iOS und Android in den jeweiligen Stores.

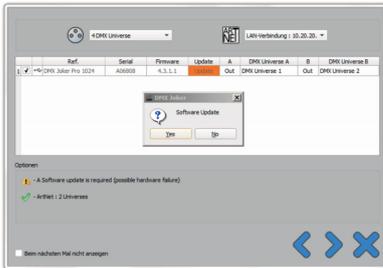
1.2 Erster Start

Verbinden Sie jetzt das DMX Joker-Interface mit dem Rechner und warten ggf. die Treiberinstallation kurz ab.



Öffnen Sie die Software nun, erscheint ein Dialogfeld, welches die Auswahlmöglichkeit „DEMO“ oder „USB“ ermöglicht. Sofern ein geeignetes Interface verbunden ist, wird automatisch „USB“ gewählt. Wenn kein Interface erkannt wurde oder Sie die Software ohne Ausgabe nutzen möchten, ist die Option „DEMO“ zu wählen.

1.3 Interface Update



Im nächsten Fenster werden erkannte Interfaces aufgelistet und ggf. verfügbare Firmware-Updates gezeigt.

Klicken Sie auf „Update“, um eine verfügbare Aktualisierung durchzuführen. Befolgen Sie die weiteren Anweisungen für den Update-Prozess.

Wichtig: Bitte trennen Sie niemals die USB-Verbindung, wenn das Interface geflasht wird, da es sonst nicht mehr ansprechbar sein wird.

Legen Sie fest, wie viele Universen die Software intern verwalten soll (abhängig vom Interface).

Bevor es mit der Programmierung losgeht, sollten Sie zunächst einmal alle Einstellungen durchgehen, um die Funktionen optimal nutzen zu können. Viele Fehlerquellen, beispielsweise falsch zugeordnete DMX-Ausgänge, können so oft ohne weitere Hilfe gelöst werden.

1.4 Allgemeine Optionen



Unter dem Menüpunkt „Tools“ können die „Optionen“ geöffnet werden. In diesem Fenster haben Sie die Möglichkeit, generelle Anpassungen vorzunehmen. Zunächst lässt sich das Erscheinungsbild samt Sprache individualisieren. Weiterhin können Sie festlegen, welche Anzahl an Universen die Software intern verwalten soll. Sie können diese Einstellung beliebig erhöhen, um z.B. ein Projekt anzulegen, welches eine hohe Anzahl an Universen erfordert.

- „Ausschalten sperren“: Sie können ein beliebiges Passwort vergeben, um das Beenden der Software zu verhindern.
- „Immer im Vordergrund“: Durch Aktivieren dieser Funktion kann der DMX Joker nicht durch andere Fenster verdeckt werden.
- „Mit dem letzten Projekt beginnen“: Standardmäßig wird beim Start das zuletzt geöffnete Projekt geladen.
- „Schritte während der Wiedergabe anzeigen“
- „DMX Werte prozentual anzeigen“: Statt der eigentlichen Auflösung von 0-255 werden die DMX Werte als 0-100 % dargestellt.
- „2D Ansicht aktualisieren“: Legt die Aktualisierungsrate für die 2D-Ansicht fest. In der 2D-Ansicht werden ggf. die Farben der Scheinwerfer als Vorschau dargestellt.
- „Wizard“: Deaktiviert den Interface-Assistenten beim Programmstart.

1.5 Interface



In diesem Reiter haben Sie die Möglichkeit die Einstellungen für verbundene Interfaces anzupassen. Es werden zunächst alle erkannten Interfaces aufgelistet und durch ihre Seriennummer identifiziert. Wählen Sie das entsprechende Interface aus und nehmen dann die jeweiligen Einstellungen vor. Hinweis: Erst durch „Übernehmen“ werden die Einstellungen auf das Interface geschrieben.

- „DMX“: Die Universen der Software auf die verfügbaren Ausgänge des Interfaces aufteilen. Standardmäßig ist das Universum 1 dem Ausgang A und das Universum 2 dem Ausgang B zugeteilt.
- „Firmware“: Manueller Updateprozess, um das Interface mit einer geeigneten Firmware zu flashen.
- „Geschwindigkeit“: (Experteneinstellung) Hier lassen sich wichtige Kennzahlen des DMX-Timings ändern. So verändert „Break“ die Pause zwischen den DMX Frames. „Period“ setzt die Wiederholrate eines vollständigen DMX-Frames. „Delay“ verzögert die Übertragung vom PC zum Interface. Dies ist zwar hilfreich, wenn „langsame“ DMX-Geräte Schwierigkeiten haben, das Signal zu decodieren, kann aber auch zu einer verzögerten und ruckelnden Ausgabe führen. Diese Einstellung sollte im Normalbetrieb also eher auf „Standart“ bleiben.
- „Stand Alone Trigger erhalten“: Je nach Interface können externe Schaltkontakte oder Tastendrücke erkannt werden. Setzen Sie hier den Haken, wenn die vom Interface an den Joker übergeben werden sollen.

1.6 Audio & MIDI

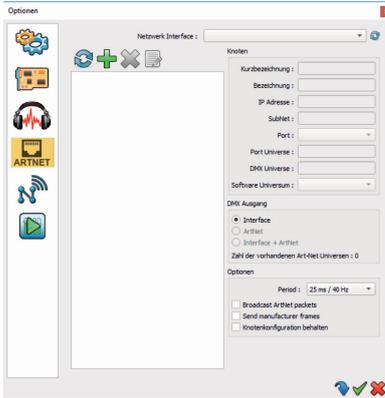


Dieser Abschnitt dient zur Konfiguration der Audio-Ein- und Ausgänge. Falls Sie ein Audio-signal desselben Computers analysieren möchten, können Sie dies intern durchschleifen. Je nach Betriebssystem sind hier unterschiedliche Ansätze möglich.

- **„Sound“:** Alle System Audio-Ein- und Ausgänge werden hier aufgelistet und können per DropdownListe ausgewählt werden.
- **„MIDI“:** Alle System MIDI Geräte werden hier aufgelistet und können durch Auswahl festgelegt werden. Die Pro-Variante ist darüberhinaus in der Lage, auch MIDI auszugeben. Dies spielt insbesondere bei Motorfadern und beleuchteten Buttons eine Rolle. Durch einen geeigneten MIDI-Controller können Sie eine deutlich schnellere Reaktionszeit erzielen, wenn es darum geht, mehrere Aktionen gleichzeitig auszulösen.
- **„BPM“:** Das eingehende Audiosignal wird auf Beats analysiert, um Rückschlüsse auf die Geschwindigkeit des Songs zu führen. Der Schwellenwert zwischen Grundlautstärke und Peak kann automatisch oder selbst eingestellt werden. Falls Sie erkennen, dass die BPM-Zahl in der Menüleiste kaum reagiert oder ständig schwankt, passen Sie den Schwellenwert an. Für den manuellen Betrieb können die Beats pro Minute auch auf einer Taste „getippt“ werden. Diese Tasten sollten zur vollständigen Funktion zugewiesen werden:
 - „An-/Ausschalten“: Den Taktgeber aktivieren bzw. deaktivieren.
 - „Beat x 4“: Zählt vier Betätigungen (Tabs) ein und errechnet den Takt aus dem Mittelwert.
 - „Beat on“: Löst bei Betätigung einen sofortigen Beat aus. Der Taktgeber wird pausiert.

„*Beat Fader*“: Die Taktgeschwindigkeit mittels Fader setzen.

1.7 Artnet



Dürfen es etwas mehr Kanäle sein? Dann können Sie hier die ArtNet-Konfiguration vornehmen.

Unter „*Netzwerk Interface*“ werden alle verfügbaren Netzwerkkarten des Computers aufgelistet. Wählen Sie den gewünschten Adapter aus und klicken Sie links auf das Aktualisieren-Symbol. Nun wird an alle Netzwerkgeräte eine Anfrage (ArtPoll) gesendet und verfügbare ArtNet Nodes aufgelistet. Sollte dies nicht geschehen, prüfen Sie nochmals die manuelle IP-Adressierung und Netzwerkverbindungen.

Unter „*Knoten*“ werden aktuelle Informationen über das identifizierte Node dargestellt. Sie können, ähnlich wie bei den Joker Interfaces, eine Zuteilung der Software-Universen vornehmen. Hierzu wählen Sie den zu bearbeitenden Port über die Dropdown-Liste und anschliessend das gewünschte Software-Universum. DMX-Ausgang aktiviert jeweils die Ausgabe per USB-Interface und/oder Netzwerk. Unter „*Optionen*“ ist die Wiederholrate einzustellen, wobei 25 Millisekunden als flüssig wahrgenommen wird. Statt einer Punkt-zu-Punkt-Übertragung (Unicast) kann die Broadcast-Übertragung aktiviert werden. Hierbei werden die ArtNet-Pakete an die Broadcast-Adresse des Netzwerkadapters gesendet, welche in der Regel die XXX.XXX.XXX.255 ist. Hier muss die Universen-Auswahl am ArtNet Node selbst erfolgen.

„*Send Manufacturer Frames*“: aktiviert die Herstellerkennung. „*Knotenkonfiguration behalten*“ verhindert das Überschreiben der Einstellungen durch einen Refresh.

virtuellen Knoten einfügen x

Kurzbezeichnung :

IP Adresse :

Ports :

SubNet :

Universe :

DMX Universe :

Alternativ können Sie einen ArtNet-Knoten auch manuell hinzufügen. Klicken Sie hierzu auf das grüne „+“. Im folgenden Dialogfenster können Sie eine beliebige Bezeichnung und die Ziel-IP-Adresse eingeben. Die Anzahl der Ports ist je nach Ausstattung des ArtNet-Nodes zu wählen.

1.8 Netzwerk

In diesem Abschnitt haben Sie die Möglichkeit, für die jeweiligen Programmteile benötigte Netzwerkadapter auszuwählen. Für eine erfolgreiche Konfiguration, müssen gewisse Strukturen bei der Vergabe von IP-Adressen eingehalten werden. Generell empfiehlt es sich, in der IP-Adressklasse (2.0.0.XXX, Subnet 255.0.0.0) zu bleiben, wie es im ArtNet-Standard vorgesehen wird.

Beispiel: Der Computer, auf dem Joker ausgeführt wird, hat eine direkte LAN-Verbindung zu einem ArtNet-Node. In diesem Fall vergeben Sie ihrem LAN-Adapter die Adresse 2 . 0 . 0 . 1 und das Subnetz 255 . 0 . 0 . 0 und dem ArtNet Node die Adresse 2 . 0 . 0 . 2 und ebenfalls das Subnetz 255 . 0 . 0 . 0.

Hinweis: Eine IP-Adresse darf immer nur einmal vorkommen, da es sonst zu einem sogenannten IP-Konflikt kommt und die Geräte nicht mehr identifiziert werden können.

- „ArtNet“ - Wählen Sie die Netzwerkkarte aus, welche mit den ArtNet-Knoten verbunden ist. Üblicherweise empfiehlt es sich, hier eine kabelgebundene LAN Verbindung zu verwenden, da eine Drahtlosverbindung für solch eine Echtzeit-Anwendung eher ungeeignet ist.
- „3D“ - Hier können Sie auswählen, über welche Netzwerkkarte die Synchronisierung zur 3D-Visualisierung laufen soll. Wenn Sie die 3D-Software auf demselben Computer ausführen, wählen Sie „localhost“. Die Übergabe der Daten erfolgt dann intern. Klicken Sie auf „3D Server starten“, um die Synchronisierung zu starten.



- „*Smartphone Server starten*“ - Falls Sie den Joker per App fernsteuern möchten, wählen Sie am besten einen lokalen Drahtlosadapter (eingebautes WLAN) oder ein Netzwerk mit Accesspoint aus. In der App wird die Joker-Instanz automatisch erkannt, sobald Sie den Smartphone-Server starten. Entscheiden Sie selbst, ob dieser Prozess automatisiert beim Start oder manuell erfolgen soll.

1.9 Liveboard

Im letzten Abschnitt haben Sie die Möglichkeit, das Liveboard zu personalisieren. Diese Option betrifft vor allem die grundlegende DMX-Joker-Variante, da das Liveboard fundamental für deren Bedienung vorgesehen ist.

Alle Szenen werden in dieser Ansicht dargestellt und können durch Drücken der *[Shift]*-Taste angeordnet werden.



- **„Optionen“** - Hier können Sie ein Passwort vergeben, um das Verlassen des Liveboards zu sperren. Ebenso lässt sich die Fensterpriorität auf **„Im Vordergrund“** stellen, sodass das Liveboard im Kioskbetrieb verwendet werden kann. Dies ist praktisch, um eine Oberfläche bereitzustellen, durch die lediglich vorhandene Szenen abgerufen werden können, jedoch nichts bearbeitet werden kann.
- **„Lad“** - Hier legen Sie fest, ob und welche Szene beim Öffnen des Liveboards gestartet werden soll.
- **„Display“** - Wählen Sie, welche der folgenden Livekommandos im Liveboard vorhanden sein sollen:
 - ➔ **Livefarbe** - Ein Colorpicker, welcher sich global auf alle in der Szene befindlichen Farbmischeinheiten auswirkt.
 - ➔ **Livebar** - Schnellzugriffe auf Blackout, Full On, Pause, nächste Szene und DMX Werte.
 - ➔ **Livedimmer** - Ein Grandmaster, der auch über 100% hinaus arbeitet, um dunkle Szenen nachträglich heller zu ziehen.
 - ➔ **Livegeschwindigkeit** - Ein globaler Speedmaster, der sich auf alle Szenen mit mehreren Steps auswirkt.

Die Auswahl **„Tasten“** bietet Ihnen die Möglichkeit, die Szenennamen auf den Buttons anzuzeigen oder auszublenden. Ebenso lässt sich die Buttongröße festlegen.

Mit den „Shortcuts“ können Sie einige Livekommandos auf einen externen Trigger, wie z.B. MIDI oder die Computertastatur legen. Wählen Sie dazu das entsprechende Kommando und bewegen den gewünschten MIDI-Fader oder drücken die gewünschte Taste zum automatischen Anlernen.

Desweiteren können Sie jeweils ein Hintergrundbild für den Bereich Szenen bzw. Programme bestimmen. In Kombination mit eigens erstellten Buttonbildern können Sie eine völlig individuelle Oberfläche gestalten, welche nicht nur gut aussieht, sondern auch eine echte Erleichterung für ungeübte Bediener sein wird.

Für weitere Darstellungsoptionen folgen Sie den Tipps unter ↗ *Kapitel 3.1 „Programmier-Tipps“ auf Seite 40.*

Hier zwei Beispiele, wie das Liveboard gestaltet werden könnte:

Nebelmaschinen Testcenter

Wählen Sie Ihr Modell aus !

Nebelfluid nachfüllen

Stairville HF-900

Fog

Haze

1 Stairville AF-40

2 SF Spaceball II

3 Stairville AF-150

4 Stairville AF-250

5 Stairville AF-180

6 Steam Wizard 1000

7 Stairville VF-1200

8 Stairville M-1000

9 Stairville M-1500

10 Stairville M-2500

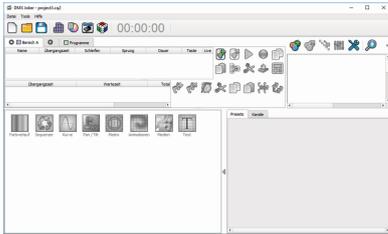
th•mann
MUSIC IS OUR PASSION

Abb. 1: Als Auswahl für unsere ausgestellten Nebelmaschinen.



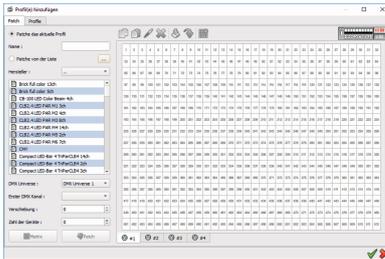
Abb. 2: Oder zur Ambientebeleuchtung in unserer Backstage-Lounge.

2 Projekt erstellen



Beim erstmaligen Öffnen erscheint ein leeres Projekt. Es empfiehlt sich, das Projekt gleich von Beginn an mit einem eindeutigen Namen zu versehen und gesammelt ggf. mit weiteren zur Show benötigten Medien zu speichern. Umso aufwändiger ein Projekt wird, desto wichtiger ist es, Sicherheitskopien für den Fall der Fälle zu haben. Hierzu reicht es aus, die Projektdatei auf einen USB-Stick zu ziehen, da alle benötigten Geräteprofile in dieser Datei gespeichert sind.

2.1 Geräte patchen



Klicken Sie auf , um das Patchfenster zu öffnen. Auf der rechten Seite sehen Sie die DMX-Kanäle des jeweiligen Universums, während sich die verfügbaren Profile in der linken Spalte befinden. Durch einfaches Drag & Drop ziehen Sie das gewählte Profil aus der Liste auf die gewünschten DMX-Kanäle. Für eine größere Anzahl Geräte gibt es einen Schnellpatch, welcher die entsprechende Anzahl für Sie hinzufügt. Wählen Sie hierzu einfach das gewünschte Profil und tragen dann die Anzahl und ggf. eine Verschiebung (freie Kanäle zwischen zwei Geräten) ein. Bestätigen Sie die Prozedur mit einem Klick auf „Patch“.

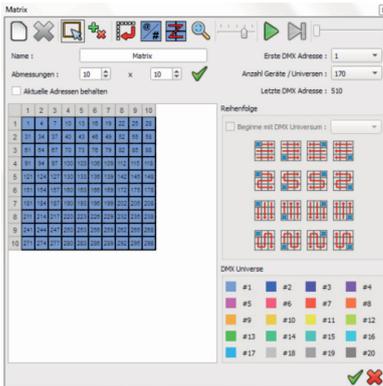
Sie können die Geräte nachträglich problemlos verschieben. Hier ist lediglich zu beachten, dass sich zwei Geräte niemals überlappen können.



Mit einem Rechtsklick auf ein gepatchtes Profil können Sie zusätzliche Aktionen ausführen: Die Pan/Tilt-Achsen invertieren oder das Profil zum Bearbeiten in den Editor importieren.

2.2 Matrix patchen

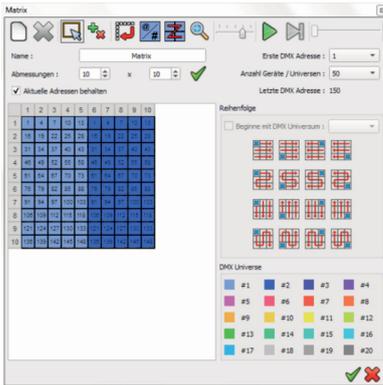
Dieses mächtige Tool bietet Ihnen die Möglichkeit, eine große Anzahl an Geräten als logische Matrix anzulegen. Somit können Sie zusammenhängende LED-Flächen zur Darstellung von Text, Bildern oder Videos verwenden. Wählen Sie zunächst ein Geräteprofil mit Farbmischung und/oder Dimmerkanal (RGBW/RGB/CMY) und klicken dann die „Matrix“-Schaltfläche.



Jetzt können Sie die Abmessungen der Matrix eingeben und die korrekte Pixelreihenfolge (Abhängig von der tatsächlichen Ausrichtung des LED-Panels, LED-Streifens etc.) wählen. Klicken Sie  um die Reihenfolge der Pixel anzuzeigen.

Durch Klicken auf  werden die Pixel nacheinander live angesteuert. Sie können einzelne Pixel entfernen oder hinzufügen, wenn dieses Werkzeug gewählt ist: 

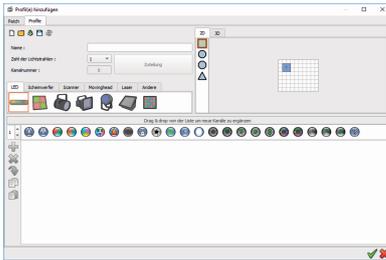
Um zwischen der Darstellung „Geräteadresse“ und „Gerätenummer“ umzuschalten, klicken Sie auf .



Wenn Sie über mehrere Universen hinweg patchen möchten, wählen Sie zunächst die Anzahl der Geräte pro Universum aus, um dann die Abmessungen des ersten Panels einzugeben. Bestätigen Sie die Eingabe mit  und setzen den Haken bei „Aktuelle Adressen behalten“.

Erhöhen Sie nun die Matrixbreite um das zweite Panel und bestätigen wieder mit . Es werden weitere Pixel im nächsten Universum angelegt, ohne die vorherigen Pixel zu verändern. Diese Funktion ist essentiell für das Anlegen von Pixelpaneln, Pixelrails oder ähnlichem.

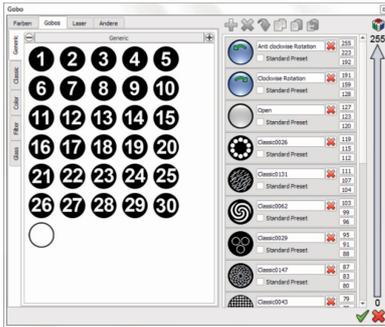
2.3 Profile erstellen / bearbeiten



Trotz einer ständig wachsenden Gerätebibliothek, kann es immer vorkommen, dass seltene Geräte nicht vorhanden sind. Hierzu liefert der DMX-Joker einen hilfreichen Editor mit. Dieser ist nicht nur zum Erstellen sinnvoll, sondern auch um vorhandene Profile zu importieren und nach eigenen Ermessen zu optimieren.



Legen Sie sich die Bedienungsanleitung Ihres gewünschten Geräts bereit und schlagen die Seite mit den DMX-Kanälen auf. Falls Ihr Gerät über mehrere DMX-Modi verfügt, entscheiden Sie sich für den Kanalmodus, welcher alle von Ihnen benötigten Funktionen abdeckt. Beginnen Sie nun schrittweise, die Funktionen im Profileditor nachzubilden. Ziehen Sie dafür mittels Drag & Drop die entsprechende Funktion in den unteren Bereich.

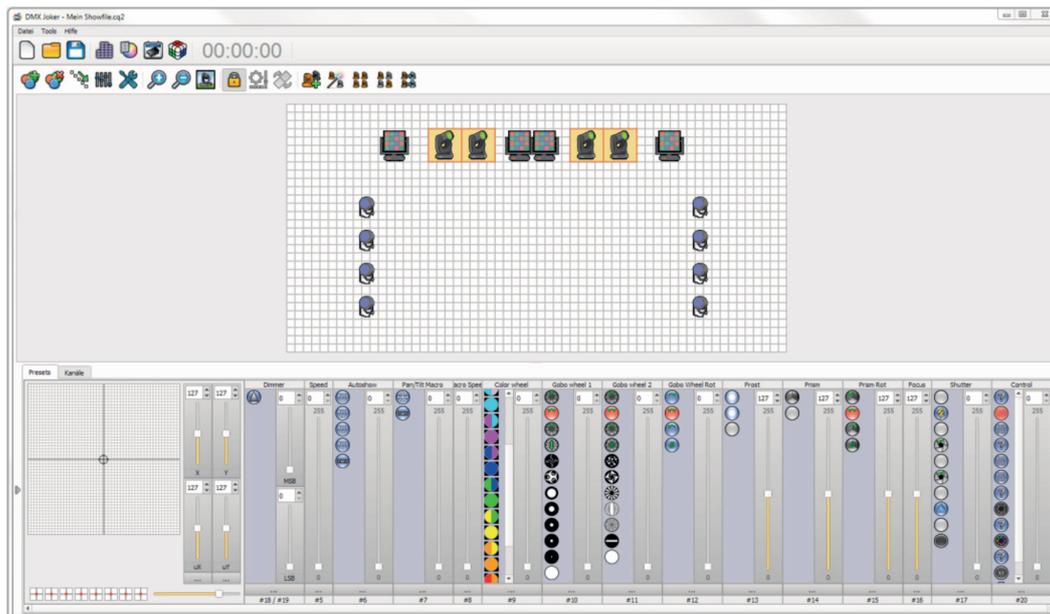


Je nach Funktion stehen weitere Optionen zur Auswahl. Durch Aktivieren der Option „16 Bits“ können die sogenannten „Fine“-Kanäle abgebildet werden. Geben Sie in den erweiterten Optionen die vollständige DMX-Skala mit der entsprechenden Funktion des Kanals ein. Somit sind Sie später in der Lage, sogar die Gobos oder Farben eines Moving Heads per Mausklick auszuwählen.

Tipp: Um sich mit der Struktur eines Geräteprofils vertraut zu machen, ist es hilfreich, ein bereits existierendes Profil zu öffnen und ggf. abzuändern.

2.4 2D-Ansicht

Nach dem erfolgreichen Patchen der Geräte sind deren Symbole ebenfalls in der Vorschau abgelegt worden. Die 2D-Ansicht soll eine Orientierungshilfe anhand der örtlichen Position der Geräte sein. Das bedeutet, die Geräte werden im besten Fall so angeordnet werden, wie sie in Wirklichkeit auch auf der Bühne stehen. Dies hat zum einen den Vorteil, dass die entsprechende Lampe viel schneller gefunden werden kann, und zum anderen wird die Reihenfolge der Scheinwerfer für die korrekte Berechnung der Effekte benötigt.



DMX Joker

Durch Auswählen eines oder mehrerer Geräte erscheinen im unteren Bereich die dynamischen Kanäle der Geräte (hier Presets genannt). Je sorgfältiger das Profil zuvor erstellt wurde, desto detaillierter werden hier sämtliche Presets dargestellt. Beim Anklicken eines Presets wird der Wert sofort ausgegeben, sodass eine Reaktion der angeschlossenen Scheinwerfer erfolgt.

Werden verschiedenartige Geräte gleichzeitig ausgewählt, zeigt der DMX-Joker nur noch übereinstimmende Presets an. Daher ist es unter Umständen nötig, diese Geräte nacheinander einzustellen.

Über den Tab „Kanäle“ können zudem auch die reinen DMX-Kanäle geschoben werden. Ein vorheriger Patch ist hier nicht notwendig. Diese Funktion eignet sich gut zu Testzwecken für unbekannte Geräte.

2.5 Toolbar



Passen Sie sich die 2D-Ansicht mit diesen nützlichen Funktionen an und erstellen Sie sinnvolle Gerätegruppen, um per Shortcut schnell auf mehrer Geräte zuzugreifen.

Hinzufügen oder Entfernen von Geräten.



Festlegen der Effektordnung. Die Lampen werden durch Anwählen neu durchnummeriert, damit Lauflichter ordnungsgemäß ablaufen.



Die Standardwerte für die gewählten Geräte laden. Diese Werte können im Profileditor festgelegt werden. Beispiel: Pan/Tilt-Position mittig ausrichten.



Weitere Einstellungen für Hintergrundbild, Abmessungen, Rasterdarstellung.



Vergrößern/Verkleinern des gewählten Gerätesymbols.



Wechseln des Gerätesymbols zwischen: Symbol, Farbe, Nummer (ID).



Verschieben der Positionen sperren.



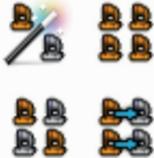
Automatisches Anordnen durch Gerätenummer (ID).



Drehen des Gerätesymbols um 90°.



Aktuelle Auswahl als Gruppe festlegen (Funktionstaste als Hotkey).



Automatische Auswahlfunktionen, um aktive Geräte in der Szene zu wählen, alle auszuwählen, Odd/Even (Gerade/Ungerade Geräte) oder zu invertieren.

Tipp: Durch Sperren der Positionen mit  lassen sich mehrere Geräte durch Anklicken leichter auswählen.

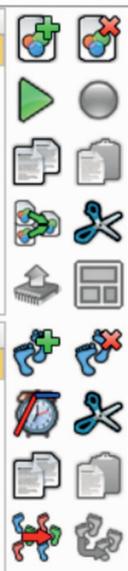
3 Szenen programmieren

Um die Veränderungen und Aktionen der angeschlossenen Scheinwerfer festzuhalten, können die Einstellungen als Schritt in einer Szene oder einem Programm gespeichert werden. Der Unterschied zwischen einer Szene und einem Programm liegt darin, dass eine Szene nur zu einem Zeitpunkt aktiv sein kann. Programme hingegen können simultan aktiv sein.

✕ Bereich A + Programme

Name	Übergangszeit	Schleifen	Sprung	Dauer	Taste	Live
Szene 1	00m 00s 000	Dauerschleife	Stop	00m 01s 000	[...]	<input checked="" type="checkbox"/>

	Übergangszeit	Wartezeit	Total
1	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 01s 000



Klicken Sie auf , um eine neue Szene oder ein neues Programm zu erstellen. Klicken Sie anschließend auf , um einen neuen Schritt zu erzeugen. Solange der Schritt markiert ist, werden Änderungen in der Vorschau sofort gespeichert und müssen nicht noch übernommen werden. Mit den Funktionen „Kopieren“  und „Einfügen“  können Sie die komplette Szene oder die Schritte schnell und einfach an verschiedensten Stellen in der Liste duplizieren.

Die Überblendzeit bestimmt, wie lang der Übergang von einem Schritt auf den nächsten dauert. Die Wartezeit legt fest, wie lang der Schritt gehalten wird, bevor der nächste Schritt eingeblendet wird.

Wenn ein neuer Schritt hinzugefügt wird, werden automatisch die Zeiten des vorherigen Schritts übernommen. Über die Einstellung „Zeit“  können Sie die Standardwerte festlegen. Mittels Schleifen lässt sich einstellen, wie oft die Szene mit all ihren Schritten wiederholt wird, bis sie sich selbst wieder deaktiviert.

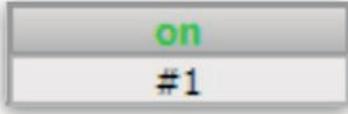
Mit dem Play Button  können Sie die Szene auf korrekten Ablauf prüfen. Die Schritte werden nun gemäß den festgelegten Zeiten abgespielt.

Sie können weiterhin mehrere Schritte durch Gedrückthalten der Shift-Taste auf ihrer Tastatur auswählen und die Auswahl mit einem Klick auf  invertieren. Die Schrittfolgenfolge wird somit umgedreht.

Ferner können Sie Szenen aus dem Interface-Speicher importieren. Klicken Sie hierzu auf das Interface-Symbol .

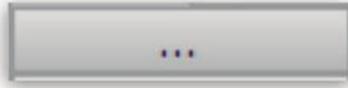
Ab dem 512er Interface kann der DMX-Ausgang umgedreht werden (XLR-Genderchanger wird benötigt) und als Eingang geschaltet werden. Anliegende DMX-Werte können aufgenommen werden und als Szene gespeichert werden. Setzen Sie zunächst in den Interface-Einstellungen den Port auf „*Eingang*“ und starten Sie dann die Aufnahme mit dem Record-Button.

3.1 Programmier-Tipps



Im Gegensatz zu Szenen (speichern alle Werte) lässt sich bei Programmen für jedes Preset festlegen, ob der Wert gespeichert werden soll. Erstellen Sie zunächst ein neues Programm.

Klicken Sie beim entsprechenden Preset oder Kanal auf „on“ bzw. „off“, wenn Sie den Wert „mitnehmen“ oder ignorieren wollen.



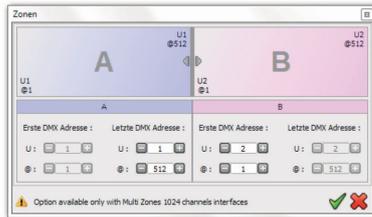
Sie können einzelnen Presets oder Kanälen direkt einen Trigger zuweisen. Klicken Sie dazu auf die drei Punkte im unteren Bereich des Objekts. Das ist vor allem für Effekte sinnvoll, welche üblicherweise griffbereit auf Fadern liegen z.B.: Audience Blinder oder Vorderlicht.



Um ungepatchte Geräte zu testen oder gezielt DMX-Kanäle anzusteuern, können Sie den Reiter „Kanäle“ wählen. Auf der rechten Seite wählen Sie das Universum aus, in dem Sie Veränderungen durchführen möchten.

Durch die Kanalanzahl, können Sie die an einem Stück angezeigten Kanäle beschränken. Allerdings reagieren auch nur die sichtbaren Kanäle auf Eingaben durch Trigger. Daher empfiehlt es sich, die Kanalzahl von vornherein auf 512 einzustellen.

3.2 Zonen

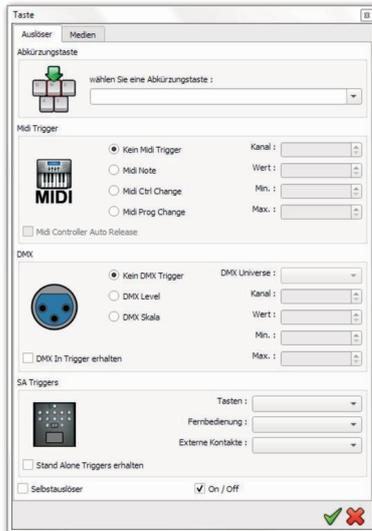


(Nur beim 1024er Standalone Interface)

Sie können die beiden zur Verfügung stehenden DMX-Universen in verschiedene Zonen einteilen. Dies ist besonders dann von Vorteil, wenn Sie mehrere Räume mit einem Interface steuern möchten. Die Zonen sind dann voneinander unabhängig und erlauben jeweils eine aktive Szene zur selben Zeit. Klicken Sie zum Einteilen der Zonen auf das Zonen-Symbol .

Ziehen Sie die Spalten entsprechend der gewünschten Aufteilung hin und her. Eine Zone kann sich über mehrere Universen strecken. Weitere Zonen-Tabs können über das Plus-Symbol hinzugefügt oder über das Minus-Symbol geschlossen werden.

3.3 Trigger



Sie haben die Möglichkeit, Szenen oder Programme im Liveboard durch verschiedene Trigger zu starten. Klicken Sie dazu doppelt in das Feld *[Taste]*. Es öffnet sich das Triggerfenster.

Mit *[Abkürzungstaste]* können Sie einen Shortcut auf Ihre Tastatur legen z.B.: Funktionstasten *[Midi Trigger]* kann die eingehenden MIDI Signale eines Controllers lernen. Sie müssen dazu ein MIDI-Gerät in den Einstellungen aktiviert haben. Durch kurzes Betätigen eines Faders oder Buttons wird die Aktion automatisch angelernt.

[DMX] liest die eingehenden DMX-Werte eines beliebigen DMX-Pultes ein. Sie können festlegen, ab welchem DMX-Wert (DMX Level) eines Kanals getriggert werden soll. Alternativ können Sie einen Wertebereich festlegen, der als Trigger gilt. Somit können Sie einen Fader in mehrere Bereiche einteilen und mehrere Szenen mit einem Fader auswählen.

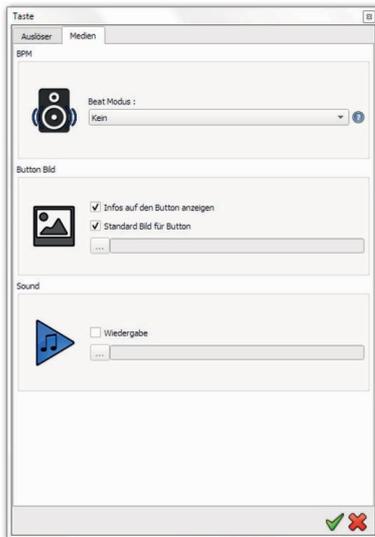
[SA Triggers] liest die Schaltkontakte des angeschlossenen Interfaces ein. Setzen Sie dazu den Haken bei „*Standalone Trigger erhalten*“. Wählen Sie den gewünschten Kontakt aus den zur Verfügung stehenden Drop Down-Listen aus.

Wenn Sie „*Selbstauslöser*“ aktivieren, beendet sich die Szene oder das Programm automatisch, sobald die Taste losgelassen wird (Flash Funktion).

Wenn Sie *[On/Off]* deaktivieren, kann der Trigger die Szene oder das Programm nur starten, aber nicht beenden.

Je nach Funktion stehen weitere Optionen zur Auswahl. Durch Aktivieren der Option „16 Bits“ können die sogenannten „Fine“-Kanäle abgebildet werden. Geben Sie in den erweiterten Optionen die vollständige DMX-Skala mit der entsprechenden Funktion des Kanals ein. Somit sind Sie später in der Lage, sogar die Gobos oder Farben eines Moving Heads per Mausklick auszuwählen.

3.4 Medien



Sie können über den Reiter „*Medien*“ weitere Interaktionen konfigurieren. „*Beat Modus*“ legt das Verhalten fest, wenn ein Taktsignal einer Audioquelle vorliegt.

[Kein]: Diese Szene reagiert nicht auf Beats.

[Schritte nach Beats]: Die Szene springt zum nächsten Schritt und stoppt, wenn ein anderer Beat erkannt wird.

[Beats mit Fade und Hold]: Die Szene springt zum nächsten Schritt und spielt weiter, wenn ein anderer Beat erkannt wird.

[Loops nach Beats]: Die Szene spielt einen Loop und stoppt, bis ein neuer Beat erkannt wird und startet neu.

[Restart on Beat]: Die Szene loopt, bis ein neuer Beat erkannt wird und startet neu.

[Beats an/aus]: Die Szene spielt oder stoppt jedes Mal, wenn ein neuer Beat erkannt wird.

Sie können das Erscheinungsbild des Buttons im Liveboard verändern. Wählen Sie „*Infos auf Button anzeigen*“, wenn der Name angezeigt werden soll.

Deaktivieren Sie „*Standardbild für Button*“, wenn Sie ein eigenes Button Bild verwenden möchten. Weiterhin können Sie einen Sound hinterlegen, der bei Aktivierung der Szene abgespielt wird.

3.5 Programmieren mit Effektgeneratoren

Das händische Erstellen von Szenen ist zwar ideal, um die Funktionsweise und die Bearbeitung von Schritten kennenzulernen. Wenn Effekte jedoch über mehrere Geräte hinweg laufen und Moving Heads flüssige Bewegungen fahren sollen, sind Effektgeneratoren eine echte Arbeitserleichterung.

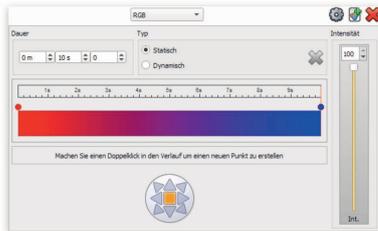
Folgende Generatoren stehen zur Verfügung:



Die Verfügbarkeit der Generatoren ist von den aktuell ausgewählten Geräten abhängig. Beispielsweise steht *[Pan/Tilt]* nur zur Verfügung, wenn ein oder mehrere Geräte die Funktion auch unterstützen. Selbiges gilt für die Matrix Effekte. Sobald Sie eine Matrix im Patch anlegen, haben Sie automatisch Zugriff auf diese Art von Effekt.

Deaktivieren Sie *[Standardbild für Button]*, wenn Sie ein eigenes Button-Bild verwenden möchten. Weiterhin können Sie einen Sound hinterlegen, der bei Aktivierung der Szene abgespielt wird.

Farbverlauf



Mit diesem Effekt können Sie einen linearen Farbverlauf erstellen. Legen Sie mindestens zwei Farben fest, indem Sie auf die Marker klicken. Weitere Marker können durch Klick hinzugefügt werden. Durch Verschieben können Sie den Abstand zur Nachbarfarbe verändern.

Sowohl beim Typ „*Statisch*“ als auch „*Dynamisch*“ lässt sich die Laufrichtung vorgeben. Sollte „*Dynamisch*“ gewählt sein, greift der eingestellte Zeitfaktor für einen Durchlauf. Die Gesamthelligkeit lässt sich mit dem Intensitäts-Fader einstellen.

Klicken Sie auf , um die Schritte für den Effekt zu generieren und in die Szene oder das Programm einzufügen.

Klicken Sie auf , um eine neue Szene oder ein Programm mit dem Effekt zu erzeugen.

Sequenzer



Mit diesem Effekt können vordefinierte Lauflichter(Chase) mit eigenen Farben kombiniert werden.

Wählen Sie dazu mehrere Scheinwerfer mit Farbmischung an und sehen Sie sich die verschiedenen Chaser an. Mit den angezeigten Parametern lassen sich die Effekte beliebig anpassen.

Mit „Num.“ (Nummer) legen Sie fest, aus wie vielen Einzelfarben der Chase besteht. Klicken Sie auf ein Farbkästchen und setzen den gewünschten Farbton mit dem Colorpicker. Manche Chaser erlauben weniger Farben. Die Anzahl verringert sich in diesem Fall automatisch.

Mit „Size“ verändern Sie die Größe des durchlaufenden Farbblocks. Je mehr Scheinwerfer aufgebaut sind, desto besser wirken Chaser mit größeren Blöcken.

„Fade“ ist die Überblendung zweier Farben. Wird Fade auf den Wert 0 gesetzt, gibt es keinen weichen Übergang zwischen den Farben und die Farben wechseln schlagartig.

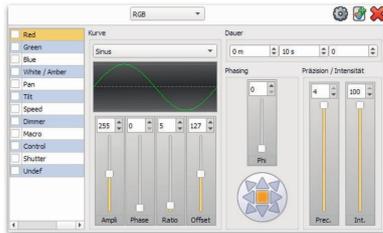
„Step“ verringert die Anzahl an Einzelschritten. Der Chase läuft als Resultat schneller und mit einer geringeren Auflösung ab.

„Speed“ ist die Geschwindigkeit des Chasers. Sehen Sie diese Geschwindigkeit als 100 % an. Wenn Sie versuchen, bei allen Effekten etwa die selbe Grundgeschwindigkeit einzustellen, können Sie die Effektgeschwindigkeit später über den Speedmaster (siehe Live Board) einstellen und über 100 % hinausgehen.

„*Int.*“ (Intensität) ist die Gesamthelligkeit des Chases. Dieser Intensitäts-Parameter wirkt sich auf die RGB-Werte aus. Wenn die Scheinwerfer zusätzlich einen separaten Dimmer Kanal haben, setzen Sie die Helligkeit über diesen separaten Kanal und lassen die Intensität auf 100 %.

Je nach Chase stehen weitere Optionen zur Verfügung. Das könnte z.B. die Laufrichtung sein oder den Chase hin und her wandern zu lassen.

Kurve



Dieser Effekt stellt die Urform aller Effekte dar. Mit ihm ist es nämlich möglich, eine mathematische Kurve z.B. Sinus, Dreieck, Rechteck oder Sägezahn zur Werteberechnung heranzuziehen.

Durch Auswählen des gewünschten Presets in der linken Spalte werden die DMX-Werte durch den Kurvenverlauf periodisch ausgegeben. Wählen Sie aus den verschiedenen Kurventypen diejenige aus, welche für den gewünschte Effekt das beste Ergebnis erzielt.

Auch hier kann wieder mit den Parametern gespielt werden, um den Effekt anzupassen. Wählen Sie *„Ampli“* (Amplitude), um die Auslenkung der Kurve zu beeinflussen.

Mit *„Phase“* können Sie den Startpunkt der Kurve verschieben.

„Ratio“ ist die Frequenz mit der die Kurve wiederholt wird.

„Offset“ verschiebt den Mittelpunkt auf der Y-Achse nach oben oder nach unten.

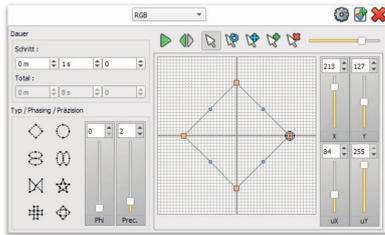
„Phasing“ erzeugt eine Verschiebung des Effekts, wenn mehrer Scheinwerfer gleichzeit ausgewählt sind. Somit lassen sich eindrucksvolle Wellenbewegungen programmieren. Je mehr Scheinwerfer zur Verfügung stehen, desto besser wirken diese. Durch Auswahl der Richtung lässt sich das Phasing in eine Richtung lenken.

„Prec.“ ist die Präzision, mit welcher die Kurve berechnet wird. Durch Erhöhung dieses Werts werden ggf. mehr Einzelschritte erstellt. Dies betrifft vor allem den Fall, wenn die Szenen später in den Speicher eines Interfaces passen soll.

Mit „*Int.*“ steht ein weiterer Intensitäts-Master zur Verfügung, um die maximale Effekt-Größe (Helligkeit) zu begrenzen.

Mit „*Dauer*“ können Sie die gesamte Schrittdauer einstellen.

Pan/Tilt



„Jetzt kommt Bewegung ins Spiel.“ Mit diesem Effekt können Sie geometrische Formen nutzen, um komplexe Bewegungsmuster für Moving Lights zu erstellen.

Um zu beginnen, wählen Sie einen vorgegebenen Typ aus und legen die Anzahl an Schritten aus. Je höher diese Zahl ist, desto genauer wird die Bewegung ausgeführt, erfordert jedoch auch mehr Speicherplatz. Jetzt können Sie die Bewegung mit einem Klick auf Play ▶ starten. Als Nächstes empfiehlt es sich, den Bewegungsbereich grob anzupassen. Wählen Sie dazu das Skalierung-Werkzeug 📏, verkleinern die komplette Form und schieben Sie sie in einen Bereich, in dem die Scheinwerfer symmetrisch und gerade in die gewünschte Richtung zeigen. Passen Sie die Schrittdauer so an, dass die Bewegungsgeschwindigkeit zufriedenstellen ist.

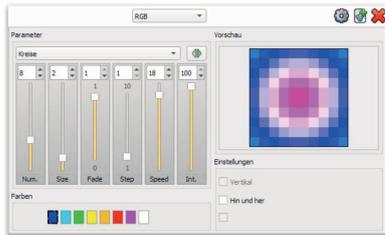
Mit dem Parameter „Phi“ lässt sich das sogenannte Phasing (Verschiebung zwischen mehreren Heads) anpassen. Erhöhen Sie den Wert schrittweise und beobachten Sie, wie sich das Verhalten der Scheinwerfer verändert. Mit der richtigen Einstellung, lassen sich interessante Wellenbewegungen oder Gruppen bilden. Weiterhin lässt sich mit „Prec.“ die Präzision der Zwischenschritte einstellen.

Die Ausgangsposition der Bewegung lässt sich mit diesem Werkzeug 📍 festlegen. Klicken Sie zunächst das Werkzeug an und anschließend einen orangenen Punkt auf dem Koordinatensystem.

Natürlich können Sie auch einzelne Punkte verschieben. Wählen Sie dazu das Standardwerkzeug  aus und ziehen den entsprechenden Punkt an die gewünschte Position. Somit könnten Sie in eine ansonsten gleichförmige Bewegung eine Position einfügen, die z.B. eine Spiegelkugel kurzzeitig anstrahlt.

Um Punkte hinzuzufügen oder zu entfernen wählen Sie das entsprechende Werkzeug   aus und klicken auf den zu bearbeitenden Punkt.

Matrix



Mit diesem Effekt erstellen Sie flächendeckende Matrixanimationen. Hierzu muss im Patch eine Matrix beliebiger Größe erstellt worden sein. Wählen Sie die Matrix in der Vorschau an.

Ähnlich bei beim Sequenzer sind hier Laufmuster und Parameter vorgegeben. Wählen Sie ein geeignetes Muster aus und passen Sie die Farben je nach Bedarf an.

Mit „Num.“ (Nummer) legen Sie fest, aus wie vielen Einzelfarben das Muster besteht. Klicken Sie auf ein Farbkästchen und setzen den gewünschten Farbton mit dem Colorpicker. Manche Muster erlauben weniger Farben. Die Anzahl verringert sich in diesem Fall automatisch.

Mit „Size“ verändern Sie die Größe des durchlaufenden Farbblocks. Je mehr Pixel in der Matrix enthalten sind, desto besser wirken größere Blöcke.

„Fade“ ist die Überblendung zweier Farben. Wird „Fade“ auf den Wert 0 gesetzt, gibt es keinen weichen Übergang zwischen den Farben und die Farben wechseln schlagartig.

„Step“ verringert die Anzahl an Einzelschritten. Das Muster läuft als Resultat schneller und mit einer geringeren Auflösung ab.

„Speed“ ist die Geschwindigkeit des Musters. Sehen Sie diese Geschwindigkeit als 100 % an. Wenn Sie versuchen bei allen Effekten etwa die selbe Grundgeschwindigkeit einzustellen, können Sie die Effektgeschwindigkeit später über den Speedmaster (siehe Live Board) einstellen und über 100 % hinausgehen.

„*Int.*“ (Intensität) ist die Gesamthelligkeit des Musters. Dieser Intensitäts-Parameter wirkt sich auf die RGB-Werte aus. Wenn die Scheinwerfer zusätzlich einen separaten Dimmer-Kanal haben, setzen Sie die Helligkeit über diesen separaten Kanal und lassen die Intensität auf 100 %.

Je nach Animation stehen weitere Optionen zur Verfügung. Das könnte z.B. die Laufrichtung sein oder das Muster hin und her wandern zu lassen.

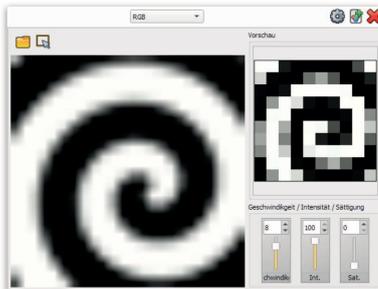
Animationen und Medien



Eine weitere Möglichkeit eine zusammenhängende Matrix zu bespielen, sind Animationen und Medien. Eine Auswahl vorgefertigter Animationen wird mitgeliefert und steht sofort zur Verfügung.

Die Animationen bestehen aus einzelnen Frames, welche sich nahtlos wiederholen (Loop). Wählen Sie die Matrix aus und sehen Sie sich die verschiedenen Animationen an. Die Ausgabe erfolgt direkt auf der Matrix und kann direkt beurteilt werden.

Wenn Sie eigene Medien abspielen möchten, können Sie den „Medien“-Effekt wählen. Klicken Sie auf das Ordnersymbol , um geeignete Bilder oder Videos zu öffnen. Wählen Sie den gewünschten Bildausschnitt mit diesem Werkzeug  aus.

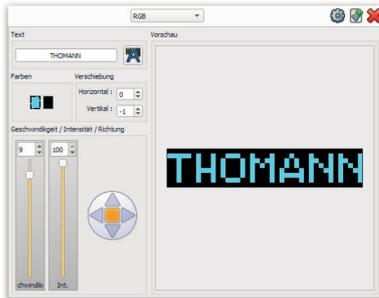


Folgende Parameter können Sie beeinflussen: „Geschwindigkeit“ ist die Geschwindigkeit der Animation. Wenn Sie versuchen, bei allen Effekten etwa die selbe Grundgeschwindigkeit einzustellen, können Sie die Effektgeschwindigkeit später über den Speedmaster einstellen.

„Int.“ (Intensität) ist die Gesamthelligkeit der Animation. Dieser Intensitäts-Parameter wirkt sich auf die RGB-Werte aus. Wenn die Scheinwerfer zusätzlich einen separaten Dimmer Kanal haben, setzen Sie die Helligkeit über diesen separaten Kanal und lassen die Intensität auf 100 %.

„Sat.“ (Sättigung) lässt eine Feinkorrektur der Helligkeit zu.

Text



Wenn Ihre Matrix besonders länglich ist, können Sie mit dem Textgenerator sinnvoll eine Laufschrift erstellen.

Geben Sie den gewünschten Text in das Textfeld ein und wählen eine geeignete Textgröße und eine gut lesbare Schriftart wie z.B.: Arial Black.

Die Laufrichtung können Sie mit den Pfeiltasten festlegen.

Sowohl die Vordergrund als auch die Hintergrundfarbe lassen sich mit den Farbkästchen festlegen.

Weiterhin können Sie die vertikale und horizontale Ausrichtung (bei stehendem Text) anpassen.

Folgende Parameter können Sie beeinflussen: „*Geschwindigkeit*“ ist die Geschwindigkeit des Lauftextes. Wenn Sie versuchen, bei allen Effekten etwa die selbe Grundgeschwindigkeit einzustellen, können Sie die Effektgeschwindigkeit später über den Speedmaster einstellen.

„*Int.*“ (Intensität) ist die Gesamthelligkeit der Animation. Dieser Intensitäts-Parameter wirkt sich auf die RGB-Werte aus. Wenn die Scheinwerfer zusätzlich einen separaten Dimmer Kanal haben, setzen Sie die Helligkeit über diesen separaten Kanal und lassen die Intensität auf 100 %.

4 Live Board

Das Liveboard ist der Ort, an dem Sie die vorbereiteten Szenen und Programme abrufen. Sie gelangen dorthin, indem Sie in der Menüleiste auf das „Live“ Symbol klicken.



Das Liveboard startet standardgemäß im Vollbild, kann jedoch auch zu einem Fenster verkleinert werden. Nun sehen Sie die zuvor programmierten Szenen in Blau und die Programme in Grün. Sollten Sie Trigger zugewiesen haben, sind diese ab jetzt aktiv. Auf der rechten Seite sehen Sie die „Live Commands“. Diese dienen dazu, während des Showbetriebs auf verschiedene Arten eingreifen zu können.



Mit dem Colorpicker können Sie die Farbwerte der aktiven Scheinwerfer überschreiben. Um zum alten Wert zurückzukehren, klicken Sie das „Ein/Aus“ Symbol .

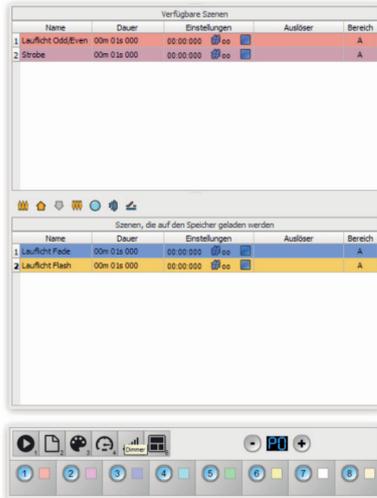
In der BPM Engine können Sie den Audiopegel beobachten und die Tap Funktionen nutzen. (siehe [↩ Kapitel 1.6 „Audio & MIDI“ auf Seite 12](#)).

Außerdem ist ein „Grandmaster“ (Gesamthelligkeit) und ein „Speedmaster“ (Gesamtgeschwindigkeit) vorhanden. Beide entsprechen in der Mittelstellung 100%. Sie können über 100% gesetzt werden, um zu dunkel oder zu langsam programmierte Szenen nachträglich aufzuhellen bzw. zu beschleunigen. Mit einem Klick auf den grünen Haken wird wieder auf Mittelstellung zurückgesetzt.



Die [Live Commands] setzen sich aus einem „Blackout“ (Alles aus) und einem „Full On“ (Alles an) zusammen. Zusätzlich kann zur nächsten Szene gesprungen werden bzw. der aktuelle Ablauf pausiert werden. Zur Kontrolle können sämtliche DMX Werte als Balken-Grafik dargestellt werden.

5 Stand Alone



Jedes DMX Joker-Interface verfügt in unterschiedlichem Maße über eine Standalone-Funktion. Das bedeutet, dass Szenen im Interface gespeichert werden können und ohne PC abgespielt werden können. Alles was Sie dafür tun müssen, ist das Interface mit einem USB-Netzteil zu versorgen.

Klicken Sie auf das „Standalone“-Symbol , um zur Ansicht zu gelangen.

Im oberen linken Feld sehen Sie die verfügbaren Szenen. Das untere Feld repräsentiert den Interface Speicher. Ziehen Sie die gewünschte Szenen per Drag’n’Drop in das untere Feld. Alternativ können Sie die gesamte Liste mit diesem Symbol  nach unten verschieben.

Ebenso können Sie allen Szenen automatisch einen Standalone Trigger zuweisen. Folgende Schnellzuweisungen sind möglich:

-  Interface-Tasten zuweisen
-  Fernbedienungs-Tasten zuweisen
-  Schaltkontakte(RJ45/Platine) zuweisen

Zur Kontrolle oder manuellen Zuweisung sind die Interface-Tasten inklusive der Page-Tasten in der Darstellung abgebildet. Per Drag’n’Drop können Sie einzelne Szenen aus der Liste auf einer Taste ablegen. Wechseln Sie bei Bedarf die Seite mit „+“ / „-“, um mehr Szenen ablegen zu können.

RS232 : 

Fernbedienung :

Externe Kontakte :

DMX Eingang (Kanal/Level) :

Wiederherstellen, nach Stromabsch

Play in priority 

Weiterhin stehen externe Trigger zur Verfügung, welche hier konfiguriert werden können. Bei den 128er, 512er und 1024er Interfaces stehen auf der Platine vier Lötpunkte bereit, an denen Sie eigene Schalter anschließen können. Diese Kontakte sind mit A, B, C und D gekennzeichnet.

„Wiederherstellen nach Stromausfall“ ignoriert die eigentliche Startszene und setzt mit der Wiedergabe dieser Szene fort, falls diese wiedergegeben wurde.

Die „Live Commands“ setzen sich aus einem „Blackout“ (Alles aus) und einem „Full On“ (Alles an) zusammen. Zusätzlich kann zur nächsten Szene gesprungen werden bzw. der aktuelle Ablauf pausiert werden. Zur Kontrolle können sämtliche DMX-Werte als Balken-Grafik dargestellt werden.

Kalenderevent

The dialog box is titled 'Kalenderevent' and contains the following controls:

- Two sections for 'Ablauf starten' and 'Ablauf beenden', each with a time selector (0h : 0m) and a calendar icon.
- A checkbox for 'Jedes Jahr wiederholen'.
- A row of checkboxes for days of the week: J, F, M, A, M, J, A, S, O, N, D.
- Dropdown menus for 'Starttag' and 'Stopptag'.
- Weekday checkboxes: Mon., Die., Mit., Don., Fre., Sam., Son.
- Dropdown menus for 'Start' and 'Ende'.
- Time selectors for 'Zeit' (0h : 0m).
- Brightness controls (0 to 100) for two different states.
- Help icons (question marks) are present next to several sections.

Durch die Echtzeituhr im 512er und 1024er Standalone-Interface ist es möglich, ein zeit- und datumsgesteuertes Event einzurichten. Wählen Sie zunächst die gewünschte Szene in der linken Spalte aus.

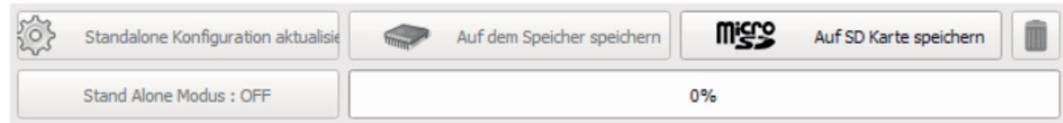
Jetzt können Sie sämtliche Bedingungen wählen, welche zum Start oder Stop der Szene führen sollen. Eine grafische Darstellung der Events sehen Sie in der unteren Zeitachse.



Speicherverwaltung

Wenn alle Szenen korrekt eingestellt sind, können sie direkt auf den Interface Speicher geflasht werden. Alternativ kann eine spezielle Datei für eine SD-Karte vorbereitet werden, welche dann in das Interface eingesteckt wird.

Klicken Sie auf „Auf dem Speicher speichern“ um den Schreibvorgang zu beginnen. Anhand der Balkenanzeige können Sie den Speicherverbrauch prüfen. Um den Speicher zu leeren, klicken Sie auf das Mülleimersymbol.



Das Interface prüft beim Start, ob eine Datenverbindung besteht und wechselt in den PC Modus. Zum Test kann das Interface manuell in den Standalone-Modus versetzt werden. Klicken Sie dazu auf „Stand Alone Modus“. Nach 5 Sekunden beginnt der Standalone Modus.

Erweiterte Optionen

The screenshot shows the 'Ein-/Ausgang konfig.' window with the following settings:

- DMX Universum 1: 124
- DMX Universum 2: (empty)
- DMX Out: (empty)
- Kanäle: 512

Mit dem 1024er Standalone Interface können DMX-Ports auch zur Eingabe genutzt werden. Die entsprechende Port/Universen-Zuweisung finden Sie auf dieser Seite. Wählen Sie die passende Input/Output-Konfiguration in der Drop Down Liste „Ein-/Ausgang konfigurieren“.

The screenshot shows the 'Zeit' window with the following settings:

- Zeit: 03:00
- Datum und Zeit aktualisieren
- Wählen

Die Standalone Interfaces 512 und 1024 haben eine batteriegepufferte Echtzeituhr eingebaut und können mit der Systemzeit des Computers synchronisiert werden. Dies ermöglicht es dem Interface, komplexe Aufgaben im Automationsbereich zu übernehmen.

The screenshot shows the 'Standard Start Szene' window with the following settings:

- Standard Start Szene #1: Leuchtbühne
- LED Display nach 4s ausschalten
- DMX in / out mergen
- Dimmer Kanäle wählen

Legen Sie hier die Startszene fest, welche nach dem Einschalten gestartet werden sollen. Falls mehr als eine Zone eingerichtet wurde, können Sie für jede Zone eine unabhängige Startszene festlegen. Weiterhin können Sie das Interface Display deaktivieren. Wenn länger als 4 Sekunden keine Taste am Interface gedrückt wurde, schaltet die 7-Segment-Anzeige automatisch ab.

Wenn Sie die Merge-Funktion des Interface nutzen möchten, setzen Sie den Haken. Sie können das 1024er Standalone mit seinen zwei Ports als 2/1-Merger verwenden. Der DMX-Eingang wird mit den vom Interface generierten Werten verrechnet und wiederum über den verbliebenen DMX-Port ausgehen.

Wählen Sie die Dimmer-Kanäle Ihres DMX-Universums aus, um im Standalone-Modus die Helligkeit der Szenen zu setzen. Wenn Ihre Lampen keinen gesonderten Dimmerkanal haben, können Sie auch die RGBW-Kanäle als Virtuellen Dimmer markieren.



Mehrere Interfaces können im Verbund betrieben werden. Verbinden Sie die Interfaces dazu mit einem RJ45-Kabel. Es kann immer nur ein Interface als Master definiert werden. Alle weiteren Interfaces sind automatisch Slaves. Wählen Sie den benötigten Modus aus der Liste aus.



Sie können auch generelle Funktionen auf einen externen Schaltkontakt legen, um beispielsweise zu nächsten Szene zu schalten. Wählen Sie dazu die entsprechende Zuweisung aus.



Das 1024er Standalone-Interface kann mehrere Zonen verwalten. Diese Grafik zeigt den Splitpunkt. Sehen Sie unter [Kapitel 3.2 „Zonen“ auf Seite 42](#), wie die Zonen eingeteilt werden können.



Musikhaus Thomann · Hans-Thomann-Straße 1 · 96138 Burgebrach · Germany · www.thomann.de