

24 channels

Version 4.3.x Programmed by COOL-DMX (2009/2017)



FREEWARE-PROJEKT



<u>1.INHALTSVERZEICHNIS</u>

<u>Inhalt</u>

1.	INHALTSVERZEICHNIS	2
2.	EINLEITUNG	5
3.	TECHNISCHE DATEN	6
4.	SYSTEMVORAUSSETZUNG	8
5.	INSTALLATION	9
	5.1.Programmverzeichnis	.10
6.	FUNKTIONSÜBERSICHT / KURZANLEITUNG	11
	6.1. Start des Programms	.11
	6.2.1 Startbildschirm	.11
	6.2.2 Update	.12
	6.3.1. Projektverwaltung	.12
	6.3.2. Hilfe/ Info	.12
7.	HAUPTPROGRAMM	13
	7.1. Bedienung Programmgruppen (Hauptkonsole)	.13
	7.2. Steuerkonsole	.14
	7.2.1. Bedienelemente Standby	.14
	7.2.2. Display Hauptkonsole	.14
	7.2.3. Bedienelemente 1.Group-3.Group:	.15
	7.2.4. Menü Goup-Setup (M1-24)	.15
	7.2.5. Bedienelement Beatteiler: 1/1-1/4 (M1-24)	.15
	7.2.6. Bedienelement Group-Timer-Steuerung (M1-24)	.16
	7.2.7. Bedienelement Lauflicht Programm Auswahl (M1-24)	.16
	7.2.8. Bedienelement einzelne Group Ein/Aus ^(M1-24)	.16
	7.2.9. Bedienelement Blackout	.17
	7.2.10. Bedienelement Step Up / Down ^(M1-24)	.17
	7.2.11. Bedienelement Fader ^(M1-24)	.17
	7.2.12. Bedienelement Master Fader ^(M1-24)	.18
	7.2.13. Bedienelement Mirror - gespiegelte Ausgabe ^(M1-24)	.18
	7.2.14. Bedienelement S1-S2 Schaltausgänge	.18
	7.2.15. Bedienelement Fog Modul	.19
	7.2.16. Bedienelement Sync Tasten	.21
	7.2.17. Bedienelement M1-M24 Speicher	.21
	7.3. Fader-Panel	.23

	7.3.1. Fader ^(F1-24)	.23
	7.3.2. Bedienelement Geräte Ein- und Ausschalter ^(M1-24)	.24
	7.3.3. Menü Fader-Setup(Pars)	.24
	7.4. GERÄTESTEUERUNG	.25
	7.4.1. Bedienelement Geräte Speicherplatz 1-16	.25
	7.4.2. Bedienelement Rücktaste	.25
	7.4.3. Bedienelement Geräte laden, speichern, löschen	.25
	7.4.4. Bedienelement Geräteadresse	.26
	7.4.5. Geräte Setup aktivieren ^(M1-24)	.26
	7.4.6. Menü Geräte Setup	.26
	7.4.7. Bedienelement Gerätefader ^(M1-24)	.27
	7.4.8. Bedienelement Geräte Beatteiler ^(M1-24)	.27
	7.4.9. Bedienelement Geräte Steuerung Takt und Zeitsteuerung (M1-24)	.28
	7.4.10. Bedienelement RGB(W) Farbauswahlfenster	. 30
	7.5. Bewegungs- und Licht-Scenes erstellen	.31
	7.5.1. Erstellung im "step by step" Verfahren	.31
	7.5.2. Änderung im "step by step" Modus	.32
	7.5.3 Programm und Erstellungs-Tools	. 32
	7.5.3.1 manuelle Tilt/Pan Steuerung	. 32
	7.5.3.2 RGB-Color Auswahl Option	.33
	7.5.3.3 direkte Kanalwert Übernahme	.33
	7.5.3.4 Figureneditor	.34
	7.5.3.5 Figureneditor (Funktionsbeschreibung)	.35
	7.5.3.6 Funktionsübersicht	.36
8	. TAKTGEBER	38
	8.1.1. manueller Taktgeber (externer Takt)	.38
	8.1.2. Audio Taktgeber Schnellauswahl	. 39
	8.1.3. Audio Taktgeber (Audio Peak Detektion)	.40
	8.1.4. Audio Taktgeber – das Audio Filter	.40
	8.1.5. Audio Taktgeber – Übersicht Parameter Einstellung	.41
	8.2 4-Kanal Lichtorgel ^(M1-24)	.41
9	. SETUP	42
	9.1 Einstellung	.42
	9.2 Plugin	.42
	9.3.Taktsteuerung (siehe Abschnitt Taktgeber)	.43

9.4.Kanalübersicht (DMX-Adresszuordnung)	43
9.5.MIDI-Steuerung	44
10. LAUFLICHT EDITOR	45
10.1. Tastatur- und Maus- Funktionen	45
10.1.1. Navigation	45
10.1.2. Anzeige Einstellung	45
10.1.3. Tastenfunktion	45
11. Magic 3D Easy View	46
12. HARDWARE	48
12.1. ProLight DMX-512	48
12.2. unterstützte DMX Module	49
13. DMX DONGLE SETUP	49
13.1. Setup Startfenster	49
13.2. DMX Setup	50
13.3. Sonderfunktion	50
14. DEVICE-EDITOR II	51
14.1. Vorwort	51
14.2. Device Editor II Übersicht	52
14.3. Gerätedatei erstellen	53
15. SCHLUSSBEMERKUNG	56

Wichtig Hinweis!!!

Für Umsteiger von der Programm-Version 3 auf die Version 4.

Die Projektdaten sowie Gerätedateien sind auf Grund struktureller Änderungen im Programm nicht mehr kompatibel und müssen zum Teil neu erstellt werden. Gerätedateien können mit dem Geräteeditor Importiert werden.

Was ist "ProLight DJ" ?

Bei Prolight DJ handelt es sich um eine leicht zu bedienende Software für die Lichtsteuerung über DMX512. Das Projekt ist Freeware und kann mit entsprechender Hardware eingesetzt werden.

Es soll als eine Alternative zu einem konventionellen Lichtmischpult verstanden werden. Weiterhin auch die Arbeit mit dem Lichtequipment vereinfachen und eine schnelle Bedienung ermöglichen. Ob über Beatsteuerung per Audio oder normale Taktsteuerung.

Denn es heißt ja "Ohne Ton - keine Musik", "Ohne Licht - keine Party", "Ohne Stimmung - keine Erinnerung". So simpel dargestellt und doch so grundlegend ist es, die richtige Lichtstimmung zur Musik für eine Party oder Veranstaltung zu erzeugen.

Ich habe bei der Entwicklung großen Wert auf leichte Bedienung und Funktionalität gelegt, um so den Bedienaufwand so gering und effektiv wie möglich zu gestalten.

Das Design wurde stark an einem Lichtsteuerpult angelehnt, um eine gewohnte Umgebung zu schaffen.

Es hat sich gezeigt, dass es für den mobilen DJ, für den Partykeller zu Hause, Gaststätten und Bars oder kleine Diskotheken sehr gut geeignet ist.



Das Programm benötigt einen DMX Sender. Integriert ist ein Treiber für "Enttec OpenDMX" oder kompatible Module, sowie ein eigenst entwickeltes Modul "ProLight DMX512".

<u>3. TECHNISCHE DATEN</u>

- Kompakte DMX-Lichtsteuerung in Form eines Lichtpults für Pars und DMX-fähige Geräte
- Einfach zu bedienende DMX Software für Windows PCs
- Unbegrenzte Anzahl von Projekten speicherbar (Gerätekonfiguration/ Bühnenbilder)
- Eine eigene Gerätebibliothek kann mit dem beiliegenden Geräte Editor erstellt werden.
- 24 steuerbare Kanalfader (Lauflichtsteuerung) die in bis zu drei unabhängige Gruppen aufgeteilt werden können. Jeder dieser Gruppen stellt eine eigenständige Lauflichteinheit dar. Es können aber auch frei steuerbare Kanäle für Sonderfunktionen eingerichtet werden.
- Die Gruppen sind programmierbar als Lauflichtsteuerung für bis zu 99 Programme (chase) je Gruppe und bis zu 99 Steps (scenes)
- Die Kanalfader sind beliebig den drei Gruppen zuordenbar
- 32 DMX fähige Geräteplätze für bis zu 32 DMX-Kanäle je Gerät
- Für jedes Gerät sind bis zu 999 Programme (chase) mit bis zu 999 Steps (scenes) programmierbar
- Steuermodul f
 ür DMX f
 ähige Nebelmaschine mit Intervall-Steuerung f
 ür bis zu 5 DMX-Kan
 äle
- 4 frei schaltbare Kanäle, programmunabhängig, für die Ansteuerung eines Switch-Moduls für Schaltaufgaben (Spiegelkugel, Lichtschlauch...)
- 5 Speicherbanken mit jeweils 24 Speicherplätzen zum Ablegen von Programmparameter.
- Eine Taktsteuerung kann entweder musikgesteuert über die Soundkarte oder Line IN erfolgen (Systemabhängig)
- manuelle Steuerung (BPM genau)
- Black Out mit Pausenlichtfunktion
- Anbindung "3D-Magics EasyView" zur virtuellen Simulation (kann mit Windows XP systemabhängig Probleme verursachen)
- Update Funktion der Software über das Internet

Die nachfolgenden Funktionen und Parameter sind nur mit den "ProLight DMX512" Dongle möglich.

- Im Modul ist eine Notlichtfunktion integriert. Bei aktivierter Funktion werden bei fehlender Kommunikation mit dem PC vordefinierte statische DMX Werte gesendet. Mit der beiliegenden Setupsoftware können bis zu 16 DMX Kanäle mit Werte vorbelegt werden und nach einer vordefinierten Zeit aktiviert werden.
- Das Prolight DMX512-Modul kann bis zu 512 DMX Kanäle über die 3-poligen XLR-Einbaubuchse senden.
- Mit der Setup Software f
 ür die Parametrierung des USB Dongle, sind folgende Parameter einstellbar: Anzahl der zu sendende DMX Kan
 äle und es kann das Timing des DMX Streams beeinflusst werden.
- Das Prolight DMX512 Modul simuliert im Grundmodus das "MiniDMX Dongle" von http://www.dzionsko.de/elektronic/index.htm und Nachfolgeprojekt von http://www.ulrichradig.de/. Dieses Modul wird von Programmen wie DMXControl2 und 3, FreeStyler und PC-Dimmer unterstützt.

4. SYSTEMVORAUSSETZUNG

- Windows 7 oder höher
- PC ab 2 GHz und schneller (es wird ein mehr Kern Prozessor unterstützt)
- 20 MB freier Festplattenspeicher (ohne EasyView) und 512 MB Ram Grafik Standard - USB 2.0
- Zusätzliche Hardware USB DMX-512 Sender (diese Anforderung gelten nur für Prolight DJ)
- Soundkarte mit Audio Eingänge (Stereomix, Line In usw.)
- *** besser geht natürlich immer :-)

Derzeit unterstützte DMX Ausgabegeräte

- Prolight DMX512 USB
- Enttec Open DMX oder kompatible Module (eingeschränkt)

Das DMX Ausgabemodul für das "Enttec Open DMX" wurde überarbeitet und sollte sich bei einem vorhandenen Dongle im System automatisch anmelden. Im Setup/Plug in Menü mit einem Doppelklick auf den Treiber kann eine vorhandene Verbindung überprüft werden.

-DMX - Sender	Konfiguration
PLight DJ DMX512 V2 DLI	Interfacestatus: Anterface not connected!
ight Open-DMX (USB2DMX)	ProLight DMX-Interfaces USB ProLight DJ USB2DMX Transmitter PROFIGHT DJ Programming 2016 by COOL-DMX.DE (Germany)
	DMX channel 032 refresh rate 25 Search Interface and connect exit

5. INSTALLATION

Starten der Setup.exe und Installation. Dieses sollte keine weiteren Probleme verursachen. Wenn möglich sollte das vorgegebene Verzeichnis verwendet werden. Für die Funktion des bereits vorhandenen Demo Projekts wird die Installation im vorgegebenen Verzeichnis empfohlen, da sonst eventuell die Gerätebibliothek nicht gefunden wird.

Nachdem das Hauptprogramm installiert ist, verbinden sie das DMX Modul mit einem freien USB Port und wenn nicht schon installiert, wird jetzt nach einem Treiber für das DMX Modul gefragt. Jetzt manuell im Installationsverzeichnis des Programms suchen und den USB Treiber installieren. Anschließend wird noch nach einem Virtual COM-Port-Treiber gefragt. Diesen ebenfalls installieren.

Der Virtual COM-Port wird beim ProLight Modul für die Emulation in anderen Programmen benötigt wie, Freestyler, DMX-Control, PC-Dimmer und wo das "Enttec Open DMX" Modul noch unterstützt wird. Der COM-Port sollte möglichst eine niedrige COM-x Nummer haben, gegebenenfalls in der -> Systemsteuerung, System, Hardware, Anschlüsse manuell ändern.



→ Fertig und jetzt kann es auch schon losgehen.

Vor dem Programmstart sollte der DMX Sender angeschlossen sein, ansonsten wird das Programm ohne DMX Ausgabe gestartet.

Im Plug In Menü kann die Ausgabe aber auch manuell gestartet werden.



5.1.Programmverzeichnis

Die Verzeichnisstruktur ist recht einfach gehalten. Der Aufbau im Einzelnen wie folgt: Im Hauptverzeichnis z.B. C:/Prolight DJ-24 V4/... be-finden sich das Hauptprogramm, verschiedene Tools sowie einige Kurzanleitung.

Mit <u>Magic 3D EasyView</u> wurde auf mehreren Anfragen hin eine virtuelle DMX Ausgabe integriert.

Ab der Version 4.0 wurde das Programm <u>Magic 3D EasyView</u> Ausgelagert und muss separat geladen und Installiert werden. Im Setup Menü von Prolight DJ muss dann noch das Programmverzeichnis ausgewählt werden.

Zwischenablage Organisieren ← → · · ↑ → Lokaler Datenträger (C:) > ProLight DJ-24 V4 $\overline{}$ ProLight DJ-24 V4 ^ Name > Bin Bin > Device Device Driver Driver Plugin Plugin Project > Project Color.ini DMXSetup2.exe DongleManual.pdf Feditor.exe ftd2xx.dll 😌 HideScreen.exe HideSreen.ini MidiFile.middata OpenDMXDLL.dll ProLight_DJ.pdf Prolight_Hide_Screen.pdf W ProLightDJ.exe ProLightV4.ico unins000.dat unins000.exe 📤 update.exe

Im Verzeichnis <u>"Bin"</u> befinden sich ab der Vers. 4.x. die verwendeten Bilder und Icon für das Programm und den Geräteeditor.

Verzeichnis "Device" enthält die Gerätebibliotheken.

Im <u>"Plugin"</u> Verzeichnis befinden sich die Ausgabetreiber für die DMX-Sender.

Das Verzeichnis <u>"Project"</u> enthält die Programmparameter und Projektdaten.



6. FUNKTIONSÜBERSICHT / KURZANLEITUNG



Anmerkung:

Für einen störungsfreien Programmstart sollte das DMX Modul (Sender) an einen freien USB Port angeschlossen und funktionsbereit sein.



6.2.1 Startbildschirm

Nach dem Programmstart erscheint das Startfenster, in dem die vorhandenen Projekte ausgewählt oder neue Projekte angelegt werden können. Unter einem Projekt, die Zusammenfassung einzelner Geräte zu einem Bühnenbild sowie deren Einstellungen (DMX-Adressen Zuordnung) und abgespeicherte Scenes ist zu verstehen. Kurz gesagt, es werden alle benötigten Parameter für ein Zusammenspiel der Geräte in einem Projekt gespeichert.

Die gespeicherten Lauflichtprogramme(Pars), Bewegungs- und Lichtprogramme der Geräte sind in allen Projekten verfügbar und müssen nicht jedes Mal neu erstellt werden, was den Einrichtungsaufwand in einem Projekt deutlich verringert.

<u>6.2.2 Update</u>

Ab der Version 4.1.x ist ein Updatesystem in ProLight DJ integriert um schnell Neuerungen oder Erweiterungen reagieren zu können.

Sobald ein Update verfügbar ist wird beim Programmstart ein zusätzlicher Button angezeigt und ihr habt die Möglichkeit dieses Update durchzuführen.



Jpdate auf Version: 4.0.2									
	Update Starten								
File									
ProLightDJ_PR0_V2.0	ll literature and the second								
ProLightDJ_USB2DM	<.dl								
Editor.exe									
PROLIGHTDJ.EXE									
ProLight DJ.pdf									
	0%								

Im zweiten Fenster seht ihr dann die Dateien die ersetzt bzw. hinzukommen.

Hier habt ihr jetzt die Wahl das Update zu Starten oder auch abzubrechen.

6.3.1. Projektverwaltung



Im Popupfenster (rechte Maustaste) werden Projekte angelegt, umbenannt oder gelöscht. Weiterhin kann man auch externe Projekte öffnen, ob es nun eigene Projekte oder welche von anderen User sind. Wichtig ist, dass die verwendeten Gerätedateien mitgegeben werden. Praktisch ist es diese in das Projetverzeichnis zu kopieren.

Diese kann man dann einfach in der Gerätebank nachladen.

Weiterhin kann man beim Programmstart festlegen ob das Hauptfenster mit oder ohne Titelleiste dargestellt wird.



Projekt starten oder Programm vorzeitig abbrechen.

6.3.2. Hilfe/ Info



Dieses Dokument !!! Liegt als PDF bei...

7. HAUPTPROGRAMM

7.1. Bedienung Programmgruppen (Hauptkonsole)

Grundsätzlich erfolgt die Bedienung weitestgehend mit der Maus.

Einige Button bzw. Bedienelemente haben darüber hinaus noch weitere Funktionen, die mit der rechten oder linken Maustaste erreichbar sind. Unter welcher Taste oder Symbol sich weitere Funktionen befinden, wird durch Änderung des Mauszeigers symbolisiert. Der Mauszeiger ändert sich auch bei grafischen Elementen, wenn diese als Bedienelemente dienen.

Das Programm umfasst vier Hauptbestandteile, das sind zum einen die

- 1. Steuerkonsole das Kernstück des Systems
- 2.Taktsteuerung
- 3. Kanal Fader

47

 ∇ ∇ ∇

009 +

064

001 +

4. Gerätesteuerung



000

Prog.

X-Axis

Y-Axi

7.2. Steuerkonsole

Memory Bank	1 2	3 4 5	and the second se					Mair	n Co	ntrol						
RGB Group V1	Par's Demo1		Cool-	DMX	_	-10				18	1/2	+1	·• +		<u></u>	
RGB Group V2	Pars'Demo2							U t			11/			- I	ğ 1	las
RGB Dev V1	Par's Demo3		All (Clock Sync	1. (Group		2. G	iroup		3. (Group		= =	ę -	ter
RGB Dev V2			Fast Mode	Fade	1/1	1/2	1/4	1/1	1/2	1/4	1/1	1/2	1/4	= =	Fa -	
			Step Up	Mirror Off	-	Off	+	-	Off	+	-	Off	+	ΞΞ	der	Ider
			Sw	itch	Fo	a Cor	ntrol			1	- 3	T				0
	·····		S1 S2	S3 S4	Off	0	ìo	Flash		2	- 4	Bla	ackout	SI	andb	у

Über die Hauptbedienebene werden alle Kanalfader aus dem Fader-Panel verwaltet sowie deren Eigenschaften und Funktionen. Hier werden die Voreinstellungen für einzelne Gruppenzuordnung festgelegt und gespeichert.

7.2.1. Bedienelemente Standby



Mit der Standby Taste wird die Datenausgabe freigegeben oder gesperrt, wobei alle Kanäle (DMX Ausgabewerte) auf null gesetzt werden.

7.2.2. Display Hauptkonsole



Control-Display:

Das Control-Display zeigt aktuelle Einstellwerte der ausgewählten Fader Gruppe an. Hier werden Programmnummer, Programmstep und Länge des Programms, der BPM Wert des gruppeninternen Taktgeber und der Vorteiler (Beatteiler) der jeweils ausgewählten Gruppe angezeigt.



7.2.3. Bedienelemente 1.Group-3.Group:

1. Group

Um Einstellungen bzw. Änderungen in einer Gruppe vornehmen zu können, ist die zu bearbeitende Gruppe mit dem (Group1-3) Button auszuwählen. In jeder Gruppe können dann verschiedene Parameter geändert werden wie z.B. Speed-Fader, Master-Fader, Programm-Nummer, Dimmer Kurve usw. Diese Einstellungen gehen aber bei einem Programmwechsel mit den Funktionstasten M1-M24 oder beim beenden des Programms verloren.

Mit der rechten Maustaste auf den Group Button können weiter Parameter eingestellt werden.

7.2.4. Menü Goup-Setup (M1-24)

So kann für jede Gruppe ein interner Taktgeber sowie die Dimmer Kurve vorgegeben werden.



Group 1	<u>Dimmerkurve</u>
manueller Taktgeber	1 /
143.6 BPM	
417.8 ms	
• •	
ON	
ОК	Exponentiell

Ab der Version 4 wird die Dimmer Kurven "halb Sinus" und die "Strobe" -Varianten programmtechnisch anders verarbeitet. Wird der Ausgabewert zum Beispiel auf 255 gesetzt, wir die Dimmer Kurve ausgeführt. Wird im folgenden Programmstep der Wert gehalten oder ist zu mindestens grösser 0 wird die Dimmer Kurve beim nächsten Programmstep erneut ausgelöst, hingegen das Setzen von >0 auf den Wert 0 löst keine erneute Ausgabe der Dimmer Kurve aus.

7.2.5. Bedienelement Beatteiler: 1/1-1/4 (M1-24)



Diese drei Buttons sind für die Schnellauswahl des jeweiligen Taktteilers vorbelegt.

7.2.6. Bedienelement Group-Timer-Steuerung (M1-24)

Hier können verschiedene Taktansteuerungen ausgewählt werden. Es sind vier Einstellungen anwählbar.

Status 1



Keine Taktansteuerung (statisch)

Status 2

Externer Taktgeber (live Beat) ist freigegeben. Ist keine Audio live Beaterkennung aktiv, wird diese Funktion wie Status 3 behandelt. Timer OFF Timer ON Beat Extern Beat Extern BPM Divisor 1/1 Divisor 1/2 Divisor 1/4 Divisor 1/8 Divisor 1/12 Divisor 1/16

Status 3



Externer Taktgeber (BPM Taktgeber) ist freigegeben.

Status 4

...

Der interne Gruppen-Timer ist aktiv, für jede Gruppe ist ein interner Timer verfügbar. (siehe 7.2.4)

7.2.7. Bedienelement Lauflicht Programm Auswahl (M1-24)



Bedienelement: Programmauswahl (M1-24)

Programmauswahl Button: beachtet, dass immer nur das Lauflicht der aktiven Gruppe geändert wird. Für jeden Gruppenblock z.B. 4Pars oder 6Pars gibt es eigene Lauflichtmuster. Für das Erstellen von Lauflichtmuster siehe (Lauflicht-Editor). Diese Lauflichtmuster sind in allen Projekten verfügbar und müssen daher nur einmal erstellt werden.

7.2.8. Bedienelement einzelne Group Ein/Aus (M1-24)



Bedienelement: Ein/Aus und manuell Step-Up/ Step-Down (M1-24)

Einzelne Gruppen Ein- bzw. Abschalten (Standby).

Mit der +/- Taste kann man sich "step by step" durch das Programm takten.

7.2.9. Bedienelement Blackout



Bedienelement: Black Out

Mit dieser Funktion können sie Voreinstellungen für das Pausen-Licht vornehmen.

Diese bleiben auch nach Beendigung des Programms erhalten, sofern im Setup die Funktion aktiviert ist.

Zum Setzen der Kanalwerte muss die Blackout Funktion aktiviert werden und im Panel die gewünschten Kanalfader auf manuellen Modus gesetzt werden. Jetzt stellt man den gewünschten Kanalwert ein.

Nach Aktivierung der Blackout Funktion werden alle Kanäle auf null gesetzt bis auf die voreingestellten Kanalfader.



7.2.10. Bedienelement Step Up / Down^(M1-24)



Bedienelement: Step UP / DOWN (M1-24)

Programm Laufrichtung der selektierten Gruppe ändern.

7.2.11. Bedienelement Fader(M1-24)



Bedienelement: Speed Fader (M1-24)

Hier kann die voreingestellte Dimmer Kurve der jeweils selektierten Gruppe aktiviert oder deaktiviert werden.

Der Speed Fader selber dient zur Beeinflussung des zeitlichen Verlaufs der Dimmer Kurve.

Mit der Funktion Fast mode und Slow mode kann zwischen zwei Zeitebenen gewählt werden.

Im Fast Mode ist ein Bereich vom 50ms bis 1000ms und im Slow Mode 1 Sekunden bis 25 Sekunden einstellbar.



7.2.12. Bedienelement Master Fader^(M1-24)

Legt den maximal Pegel der ausgewählten Gruppe fest. Die Laufzeit der eingestellten Speed-Fader wird dadurch nicht beeinflusst, nur deren Wertebereich.

7.2.13. Bedienelement Mirror - gespiegelte Ausgabe^(M1-24)

Mirror off

Es wird die jeweilige Gruppe in der DMX-Ausgabe gespiegelt, so dass die Laufrichtung gegenläufig ausgegeben wird.

7.2.14. Bedienelement S1-S2 Schaltausgänge



Mit diesen Schaltausgängen haben sie die Möglichkeit Programm- bzw. Speicherunabhängige Schaltfunktion zu realisieren um z.B. eine Spiegelkugel zu steuern, ein Lichtschlauch zu schalten usw.

Jedem Schaltausgang kann eine eigene DMX-Adresse und ein Wert für den Ein- und Auszustand zugewiesen werden.

Mit einem rechtsklick auf einen der Button S1-S4 wird das Setup Fenster aufgerufen um die Zuweisung der Funktion vornehmen zu können.

Nach Auswahl eines Schaltausgangs, hat man die Möglichkeit, einen DMX-Kanal für den Schaltausgang zuzuweisen. Bei Auswahl der DMX-Adresse 0 wird der Schaltausgang deaktiviert.

Mit den Schieberegler Ein- (On Value) und Aus-Werten (Off Values) wird dann der zugehörige DMX-Wert eingestellt.

In der Infozeile kann dem Schaltausgang eine Bezeichnung eingegeben werden, der beim bewegen des Mauszeiger über dem jeweiligen Button als Tool-Tip eingeblendet wird.



7.2.15. Bedienelement Fog Modul



"Fog Control" dient zur Steuerung einer DMX fähigen Nebelmaschine und mit Trick 17 auch für mehrere, da hier bis zu fünf DMX Kanäle gesteuert werden können. Es ist auch möglich die zusätzlichen Kanäle mit einem Dimmer- oder Switch-Modul zu belegen um so einen eventuell benötigten Lüfter zu steuern.

Das "Fog Control" Steuermodul läuft unabhängig von den Programmsteuerung oder den Speicherfunktion.

Der Button Off/On schaltet den vordefinierten Kanal in dem Aus- oder Stand-by-Modus, dieses dient dazu die Nebelmaschine auf Betriebstemperatur und somit in den Bereitschaftszustand zu bringen.

Mit dem Go Button startet man den Intervall-Timer oder Flash-Timer je nach Einstellung. Bei aktiviertem Intervall-Timer schaltet das Modul zwischen Standby und Working Modus automatisch um. Die Grüne LED über der Flash Taste signalisiert, das sich das Modul im Arbeitsmodus (Working) befindet und Nebel ausstoßen sollte. Mit dem Flash Button wird manuell Nebel ausgestoßen unabhängig vom Automatikmodus. Die Butten 1-4 sind Programmspeicher wo mehrere Einstellungen hinterlegt werden können. Für jeden Status (Off, Standby, Working und Flash) sind eigene Kanalwerte einstellbar.

Auswahl	Memory Bank △△△ DMX Adress DMX Adress 2 3 4 096 ↔ 512345678310 DMX Adress	esse der nals
Hier die Auswahl der verwendeten DMX Kanäle festlegen	DMX-Ch 1 ▲ ▶ 000 DMX-Ch 2 ▲ ▶ 000 DMX-Ch 3 ▲ ▶ 000 DMX-Ch 4 ▲ ▶ 000 DMX-Ch 5 ▲ ▶ 000	
	OFF Standby Working Flash Modulfu Interval Time aktive Time Flash Timer 00:00:50.0 00:00:05.0 OK Ext Timersteuer	ung

Zum Programmieren der Funktion legt man zuerst die entsprechende DMX-Adresse fest und wählt die benötigten DMX Kanäle 1 bis 5 aus. Die meisten Nebelmaschinen benötigen nur ein oder zwei Kanäle.

<u>Als Beispiel – eine 2-Kanal Nebelmaschine und einen 1-Kanal Dimmer für einen Lüfter:</u> Die Nebelmaschine belegt zwei Kanäle, jetzt stellen wir die DMX-Adresse ein z.b. 128. Dann aktivieren wir drei Kanäle zwei für die Nebelmaschine und einen für z.b. einen Dimmer für einen Lüfter. An der Nebelmaschine wird jetzt die Adresse 128 eingestellt und am Dimmer für den Lüfter wird jetzt die DMX-Adresse 130 festgelegt. (128+2=130)</u>

Jetzt wählt man ein Speicherplatz aus und legt durch Auswahl der Funktion Off, Standby, Working und Flash die Ausgabewerte der einzelnen Kanäle fest.

Mit dem Timer Button legt man den Arbeitsmodus fest.

Wahlweise "Interval Timer" also immer Wiederkehrende Nebelausstoß,

oder "Flash Timer" . Rash Timer

Der Nebelausstoß wird einmalig durchgeführt und muss dann bei Bedarf wieder neu gestartet werden.

Im "Intervall Timer" wird die Wiederholrate eingestellt und im "aktive Timer" die Zeit des "Working Modus" festgelegt. Die Zeit des "aktive

Interval Time	aktive Time
00:00:15.0	00:00:03.0

Time" liegt im Zeitfenster des "Intervall Time". In diesem Beispiel wird die Ausgabe alle 15Sec wiederholt und in den ersten 3 Sec ist die Ausgabe aktiv(Working Mode).

Wenn alle Einstellung durchgeführt wurden muss mit dem OK Button die Programmierung abgeschlossen werden.

7.2.16. Bedienelement Sync Tasten

all clock sync

Mit der Taste "all clock sync" besteht die Möglichkeit alle Geräte bzw. Programme Synchron zu setzen im Fall von Abweichungen bei Programmwechsel oder manuellem zuschalten von Effekt Geräten.

Bei aktiver LED-Taste neben der "all clock sync" Taste werden bei einem Programmwechsel alle die Geräte nicht synchronisiert bei denen sich die Programmnummer nicht ändert, unabhängig aller anderen Parameter wie (Farbe, Gobo, Lichtkurve, Takt...). Damit sind die Übergänge zwischen zwei Programme fließender. Dieses geschieht unabhängig von der Einstellung im Setup.

7.2.17. Bedienelement M1-M24 Speicher



Bedienelemente: M1-M24 und Bank1- Bank5

Memory Ban		411-5						Co	ntrol			
Moving Head 1	Moving Rotate	Swing1	Cool	DMX	10				- 8	1/11	+1	0
Moving Head 2	Moving Rotate2	Swing2										
Moving Head 3	Moving Rotate3		All	Clock Sync	1. Gr	oup	2. (Group		3. (Group	
Moving Head 4	Moving Rotate4	—	East Mode	Fade	1/1	1/2 1/4	1/1	1/2	1/4	1/1	1/2	1
Movinghead halb Sinus		all Moving auf	Step Up	Mirror Off	_	Off +	-	Off	+	-	On	T
Movinghead Strobe1	Movinghead UP1	all Moving zu	end of the	vitob	I E a m	Control				_	1	
Movinghead Strobe2	Movinghead UP2	all moving zu×	3		Fog			- , -	1	3		
Movinghead Strobe3	Movinghead UP3	all moving SPOT	S1 S2	S3 S4	Off	Go	Flas	h	2	4	Bla	ck

Es wäre natürlich ein Grauen wenn man ständig die einzelnen Einstellungen ändern müsste. Auch dafür bietet das Programm eine Funktion.

Die Speichertasten

Mit der Speichermöglichkeit können Voreinstellungen für alle drei Gruppen und den Lichteffektgeräten hinterlegt werden, um einen schnellen Wechsel zwischen den verschiedenen Einstellungen zu ermöglichen.

Das Speichern geschieht durch "Drag and Drop" vom Control-Display auf einer der Speicher-Tasten.

Bei einem erneuten speichern auf eine bereits belegte Speicher-Taste (Speicherplatz) werden die Werte ohne Rückfrage automatisch überschrieben.

Die Tasten 1-5 schalten zwischen den Speicherbanken um, so dass man 5 x 24 = 120 Speicherplätze zur Verfügung hat.



Durch Auswahl einer der Speichertasten mit der rechten Maustaste sind weitere Funktionen verfügbar.

- Bezeichnung ändern -> Beschriftung eines Speicherplatz ändern.
- Speicherwerte löschen -> Eine Speichertaste löschen bzw. wieder freigeben.
- auswählen zum verschieben -> Ein zu verschiebenden Speicherplatz auswählen.
- verschieben nach -> Das Ziel des zu verschiebenden Speicherplatz auswählen.

Hinweis:

Beim Verschieben von einem Speicherplatz auf einen bereits belegte Speicherplatz werden die Daten ohne Rückfrage überschriebe. Der zu verschiebenden Speicherplatz wird abschließend gelöscht und freigegeben.

<u> Tip:</u>

Damit man nicht immer alle Parameter neu einstellen muss wählt man eine bereits gespeicherte Scene die der neuen Scene ähnlich ist und ändert nur noch die notwendigen Parameter und legt diese dann auf einen anderen Speicherplatz ab.

Auch kann man die nicht aktivierten Effektgeräte vordefinieren um sie bei Bedarf manuell zu aktivieren.

7.3. Fader-Panel



Im Fader-Panel werden die 24 Kanäle visualisiert dargestellt. Hier werden die Einstellungen für die Adresszuordnung und der Gruppen festgelegt. Manuelle Steuerung der Fader aktiviert und Lichteffekte Ein- und Ausgeschalten.



7.3.1. Fader (F1-24)



7.3.2. Bedienelement Geräte Ein- und Ausschalter (M1-24)



Mit der Maustaste können zugewiesene Lichteffektgeräte aktiviert und deaktiviert werden. Im Button werden die zugeordneten Geräte angezeigt für eine leichtere Bedienung. Mit betätigen der

rechten Maustaste über eines der Schalter wird die Gerätekonsole mit dem zugewiesenen Gerät geöffnet um einen schnelleren Zugriff auf die Geräteinstellung zu haben.

+ + + + +

7.3.3. Menü Fader-Setup(Pars)



Ein Klick auf das Symbol über dem Kanalfader öffnet das Setupmenü des gewählten Kanals.

Im Setup können sie für jeden Kanalfader eine visuelle Farbe (Bild), ein Name, die DMX-Ausgabeadresse und eine Gruppe zugewiesen.

Die Reihenfolge der zugewiesenen Gruppen spielt dabei nur eine untergeordnete Rolle und hat keinen Einfluss auf die Funktion. Der übersichthalber sollte man die Gruppen aber sinnvollerweise zusammenhängend positionieren.

Zu beachten ist, dass die Kanäle von links

Kanal3Bezeichnung:Slider 3△△△DMX-addressOO3 ↔1. Group○ ▽ ▽Speichern×Schliessen

nach rechts in Abhängigkeit der Gruppen und Anzahl dem Lauflichteditor zugeordnet werden.

Einzige Ausnahme bildet die 4. Gruppe (4.Free) ihr wird keine Gruppe zugeordnet und ist dazu gedacht auf einer frei wählbaren DMX-Adresse Werte manuell zu ändern. Sinnvollerweise kann diese Funktion dazu genutzt werden, um Gerätekanäle wie zum Beispiel einen Dimmer-Kanal mehrerer Geräte zentral zu steuern. (hierzu siehe 7.4.6)

7.4. GERÄTESTEUERUNG



6	1	2	3 4	5	6 7	7 8	9	10	11	12 1	3 14	15	16	17	18	19 2	20 2	1 2	2 23	3 24	25	26	27 2	28	29 30 31 32	devider 💻 🗖 🗖	
Moving Head Wash 💌	PAR	¢4	T	P	Ĩ		90	R	C	G	G	9	1		3		RESE								ON/OFF	PAN / TILT / COLOR	X X Y 100 100
60	112	0	240		0	25	5 2	55	0	0	0	0	0	_		0	0	0			0	0	0	- 1	Beat-In 120.0	•	
15 Ch			_ :		_	_		=	-	- -	_ -	_ -	_	_		-	_ -		_	=	_	- -	_ -	- 1	🗐 Auto Beat		
			= :		_	=		=	-	- -	- -	_ -	_	_		-	_ -		_	_	-	- -	_ -		Blend Time 🕹		
DMX-Adr: 001			_ -	_	_	_		-	-	_ -	_	_	_	_	_	-	- -		_	_	-	- -	_	-	00:00.50		
			_L.		-	Ste	_		-	nd 🗆		-	-	-	-			-	2	-	-	-			device sync		X-Axis
512345678910		-	00	1 +	- 1	00	9 1	۲ (0	64		ep n		Edi		Prog	3.		-	00	Ő ·	ł	-		- / +		Y-Axis

In diesem Programm-Modul können DMX fähige Geräte mit bis zu 20 Kanälen je Gerät verwaltet werden. Für diese Geräte können hier einfache Programme erstellt werden. Mit der Speichertaste werden diese dann in der Gerätebibliothek abgespeichert und sind damit dauerhaft dem Gerät zugeordnet.

7.4.1. Bedienelement Geräte Speicherplatz 1-16



Mit dem Button 1-32 werden die Platzhalter für die Geräte ausgewählt. Jeder Platzhalter kann ein Gerät mit bis zu 20 DMX-Kanälen verwalten.

Ab er Version 4 wird, sobald sich der Maus-zeiger sich über ein Auswahl Button befindet das Geräte als Bild eingeblendet.



7.4.2. Bedienelement Rücktaste

Bei Betätigung der Taste kehrt das Programm wieder zum Fader-Panel zurück.

7.4.3. Bedienelement Geräte laden, speichern, löschen



Laden einer Gerätedatei auf dem ausgewählten Geräteplatz



Speichern von geänderten Parametern, Programme und Scene, in die Gerätedatei.



Entfernen einer Gerätebibliothek aus dem Projekt. (alle geänderten Werte und nicht gespeicherten Einstellungen für das Gerät gehen anschließend verloren)



Auf Grund der Benutzeroberfläche sind nur 20 DMX Kanäle für die Geräte darstellbar. Hier habt ihr jetzt die Möglichkeit durch die restlichen Kanäle zu scrollen,



7.4.4. Bedienelement Geräteadresse



Zuweisen der DMX Adresse.

7.4.5. Geräte Setup aktivieren^(M1-24)



Bei Auswahl eines der Funktionslogos mit der Maus, erscheint ein weiteres Menü siehe 7.4.6. Um diese Funktionserweiterung nutzen zu können, muss die Funktion Beat-In auf Off Status stehen (manuell).



7.4.6. Menü Geräte Setup



Mit den Feiltasten links/rechts kann zwischen den Gerätekanälen umgeschaltet werden.

Mit dem Schieberegler können die Werte geändert werden.

Im Default Value erscheint der dazugehörig Vorgabewert der im Device Editor hinterlegt wurde, sowie ein Symbol.

Mit diesem Einstellregler könnt ihr den Wertebereich des Zufallsgenerators für jeden Gerätekanal festlegen.

Hier kann eine alternative DMX Adresse angegeben werden. (siehe 7.4.7)

Anzeige des Kanalmodus aus dem Device Editor für den FAST und SLOW Modus.

Anzeige der im Device Editor zugewiesenen Preset Bezeichnung



Dur das Auswahl bzw. anklicken des rot markierten Bereichs wird der Default also der Vorgabewert als Ausgabewert übernommen.

7.4.7. Bedienelement Gerätefader^(M1-24)



Durch Klicken auf das Kanal-Label kann Einfluss auf die Art der Ansteuerung genommen werden. Ist das Kanallabel <u>grün</u>, werden die Werte aus dem laufenden Programm übernommen. Ein <u>dunkel rotes</u> Label schaltet den Kanal im manuellen Modus. Ein <u>rotes</u> Kanallabel bedeutet das der Kanal von einem vorgegebenen DMX Kanal gesteuert wird (siehe 7.4.6). Der angegebene Wert im Label zeigt die gekoppelte Adresse an. Bei einem <u>orangen</u> Label wird bei jedem Taktwechsel ein Zufallswert zwischen 0 und 255 erzeugt und ausgegeben. Die Skale der Fade Bar zeigt den aktuellen DMX

Ausgabewert als visuelle Darstellung an (Ist-Werte). Der Fade Button zeigt den Sollwertposition des Kanals an.

7.4.8. Bedienelement Geräte Beatteiler^(M1-24)



Beatanzeige und Beatteiler.

Das Tastverhältnis kann von 1:1 bis 1:6 durch Anklicken einer der LEDs eingestellt werden.

Ist die Gerätefreigabe aktiv, werden durchgeführte Änderungen an den Geräteeinstellungen gleichzeitig per DMX ausgegeben (Live-Mode).

Mit dem Button "all sync" werden alle Programmzähler der Geräte

7.4.9. Bedienelement Geräte Steuerung Takt und Zeitsteuerung (M1-24)

Der Beat-in Button ist wie bei der Gruppensteuerung ein Schalter mit mehreren Funktionen.

rote-LED bedeutet keine Taktsteuerung, das Gerät kann bei aktivierter Freigabe manuell gesteuert werden.

grüne-LED Timer-Steuerung. Hier kann manuell ein fester BPM-Wert vorgegeben werden und dieser steuert dann den Timer. Ist der "Auto Beat" Modus gesetzt wird automatisch der BPM-Wert vom externen Taktgeber übernommen.

Der Interne Taktgeber ist nur einmal vorhanden und für alle Geräte gleich. Jedoch hat hier der Vorteiler Einfluss auf die Steuerung.

orange-LED es werden die Taktimpulse von der Beatsteuerung (siehe 8.1) übernommen. Auch hier kann der Vorteiler der Gerätesteuerung verwendet werden.

Taktgeber (siehe 8.1) und je nach eigestellter

Die "Auto Beat" Funktion übernimmt die BPM Wert aus dem

Ist auch der "Blend Time" Aktiv, kann die Laufzeit zwischen zwei Programmstep in 10ms schritten eingestellt werden. Wird "Auto Time" auf aktiv gesetzt werden die Laufzeiten mit dem aktuellen BPM-Wert synchronisiert.

Mit dem Button kann manuell der Timer (BPM) mit der Überblendungszeit einmalig synchronisiert werden.

device sync

und Fader synchron gestartet. Damit werden z.B. zwei Scanner mit gleichem Programmparameter synchronisiert. Im Setup besteht die Möglichkeit festzulegen, dass bei jedem Programmwechsel (Memory Bank) sie Zähler angeglichen





ON/OFF





werden.

Das ist sehr hilfreich bei der Programmerstellung auch kann man so auch einen Scanner oder Movinghead als Verfolger / Spot missbrauchen.

Wenn das Gerät ein Tilt/Pan Funktion besitzt, wird auch das Pad für die manuelle Steuerung freigegeben. Mit der Maus können die Tilt und Pan-Funktion dann gesteuert werden.



Dimmer Kurve für die Gerätesteuerung.

Voraussetzung für die Funktion ist das der Jeweilige Kanal die Eigenschaft "Slow-Mode" und ein Dimmer oder RGB Kanal ist.

Diese nachfolgenden sechs Dimmer Kurven bilden wie auch in der "Group 1-3, Steuerung (siehe 7.2.4) ein Ausnahme und sollen als Blink bzw. Strobe Effekt dienen.

Die Zeitdauer der der Effekte errechnet sich aus der "Auto Time" 00:00.50 aus der Zeit der Gerätesteuerung.

Zeit

Die erste Dimmer Kurve, ein "halb Sinus" wird ein- und wieder ausgeblendet, daher auch 100% des "Auto Time" wertes was in diesem Fall 500ms sind. Dagegen arbeiten die weiteren acht Dimmer Kurve als verzögerter Schalter. Diese Zeiten errechnen sich dann zum Beispiel 500ms "Auto Time" und davon 25% (500ms * 0,25 = 125ms).





Hier hat man die Möglichkeit den Programmzeiger auf einen beliebigen Startwerte in einem Programm zu setzten.

Dies kann zum Beispiel verwendet werden um zwei Geräte an verschiedenen Startpunkten in ein und demselben Programm beginnen zu lasse.



Ein weiteres Highlite ist die Tilt/Pan Wegbegrenzung von 10 - 100%. Besitzt das Gerät eine Tilt/Pan Funktion ist die Funktion aktiv. Die Einstellung ist für jedes Gerät einstellbar. Diese Parameter sind statisch und werden durch keine Programmänderung beeinflusst.

Weiterhin kann die X-Achse und oder Y-Achse gespiegelt werden, diese Parameter werden beim Speichern der Programme^(M1-24) mit gespeichert.

7.4.10. Bedienelement RGB(W) Farbauswahlfenster



Geräte die RGB(W) fähig sind und wo in der Gerätebibliothek die RGB Kanäle 1-6 definiert sind, kann durch Anklicken eines der visuellen Farbfelder ein dem Kanal zugeordnete Color-Bar geöffnet werden.



Besitzt das Gerät auch eine weiße Led wird diese auf der Benutzeroberfläche ebenfalls mit Dargestellt.

Um die Funktion Nutzen zu können, muss auch hier die Beatsteuerung des Geräts auf "Off" steht.

device sync	
📕 Beat-In	
120.0	



7.5. Bewegungs- und Licht-Scenes erstellen

Für Jedes Gerät können 999 Programme mit 999 Steps erstellt werden.

Hinweis!!!

In der Lichttechnik werden üblicherweise sie Begriffe "scenes" und "chase" für "Step" bzw. "Programm" verwendet, ich hoffe ihr habt damit kein Problem.

Achtung Wichtig !!!

Bei der Arbeit im Erstellungsmodus (Programmiermodus) ist darauf zu achten das jede Änderung sofort im aktuellen Gerät (Device) abgelegt wird. Nach Beendigung des Programms "ProLight DJ" gehen die Daten verloren sofern diese nicht vorher gespeichert wurden.

7.5.1. Erstellung im "step by step" Verfahren



- 1. Bevor der Programmiermodus aktiviert wir wählt man ein Programmplatz aus welche man neu erstellen oder ändern möchte.
- 2. Drücken der "Prog." Taste Prog. wird das ausgewählte Gerät in den Programmiermodus versetzt und die "Beat In" Beat-In Funktion deaktivieren.
- 3. Bei einem neu erstellen, ist darauf zu achten das der "STEP" 001 + 000 + sowie der "END" Zeiger auf dem Anfangswert stehen.
- 4. Jetzt stellt man die Kanal-Fade eine und betätigt die "Step neu" ^{Step neu} und es werden die nächsten Werte Festgelegt. Dieser Arbeitsschritt wird solange wiederholt bis sie Scene fertig ist.
- 5. Abschließend muss das Programm gespeichert **F** werden damit es in der Gerätedatei fest hinterlegt ist.

Hinweis! Wird das Gerät mehrfach in eurem Projekt verwendet haben diese Geräte ebenfalls Zugriff auf die neu erstellte Programm.

6. Durch erneutes Drücken der "Prog." Taste Prog. Programmiermodus wieder deaktiviert. Beim Speichern der Gerätedatei wird die Funktion automatisch deaktiviert.

7.5.2. Änderung im "step by step" Modus

Mit der "step by step" - 001 + Methode können auch bereits vorhandene Programme geändert werden, in dem man einen Step auswählt ändert und das Programm wieder Speichert.



Auch ist es möglich ein vorhandenes Programm zu kopieren und auf einem neuen Programmplatz abzulegen um es anschließend

zu ändern. Sogar das anhängen an ein vorhandenes Programm ist möglich.





Wie bei den Programmoptionen sind auch Sonderfunktionen auf der Step-Ebene verfügbar.



7.5.3 Programm und Erstellungs-Tools

Ab der Programm Version4 ist das Erstellen und auswählen von Tilt/Pan Bewegungen, Farbauswahl oder auch Gobo's auszuwählen deutlich erleichtert worden.

7.5.3.1 manuelle Tilt/Pan Steuerung

Hinweis: Im Programm lassen sich nur die Tilt/Pan Achsen für den für den 8Bit Mode Programmieren und auch speichern. Besitzt eine Gerätedatei die Tilt/Pan fine (16Bit) Modus werden diese im "Slow-Mode" Blend Time im Hintergrund berechnet und über den entsprechenden DMX Kanal ausgegeben.

Mit dem Tilt/Pan Fenster hat man die Möglichkeit die X-Achse sowie Y-Achse mit der Maus manuell zu verändern wenn das Gerät über eine Tilt/Pan Funktion verfügt.

- Mit der linken Maustaste in das Tilt/Panfenster klicken setzt den Cursor an die aktuelle Position.
- Durch halten der linken Maustaste kann der Cursor manuell verschoben werden.
- Ein rechtsklick in das Tilt/Pan Fenster setzt den Cursor in den Mittelpunkt



7.5.3.2 RGB-Color Auswahl Option



7.5.3.3 direkte Kanalwert Übernahme



Mit der Auswahl eines der Funktionslogos mit der Maus (siehe auch 7.4.5) hat man die Option visuell Color-, Funktions- oder Gobo-Werte direkt aus der Gerätedatei auszuwählen.



Der Schieberegler dient zur schnellen Auswahl Eines Wertes.

Im Default Value erscheint der dazugehörig Vorgabewert der im Device Editor hinterlegt wurde, sowie ein Symbol.

Durch Auswahl des Default Wertes oder dem Symbol wird der DMX-Ausgabewert übernommen.

siehe 7.4.10. Bedienelement RGB Farbauswahlfenster

Diese Funktion steht nur zur Verfügung wenn das Gerät über RGB Kanäle verfügt.

7.5.3.4 Figureneditor

Neu ab der Version 4.x ist der Figuren-Editor, mit dem ihr schnell und Flexibel eure Scanner und Movinghead in Bewegung bringt.



Um schnell und effektiv ans Ziel zu gelangen, sind ein paar Regeln und Ablaufe bei der Erstellung einzuhalten.

Als . . .

- 1. Eine Figur mit dem Funktionseditor erstellen.
- 2. Jetzt können manuell Änderungen an der Figur durchgeführt werden
- 3. Gobo-, Funktions-, und Farb-Werte zuweisen.

Fertig...

So ist auch grob der Aufbau des Editor Gegliedert. Im Folgenden gehe ich kurz auf die einzelnen Funktionen und Abläufe ein.

7.5.3.5 Figureneditor (Funktionsbeschreibung)

Um den Editor nutzen zu können muss das Gerät über eine Tilt/Pan Funktion verfügen.

Hinweis! Auch hier gilt jegliche Änderung werden sofort im aktuellen Gerät gespeichert. So lange die Daten aber nicht fest in der Gerätedatei gespeichert sind gehen diese nach Programmende unwiederbringlich verloren.

Nachdem wir uns im Programmiermodus **Prog.** befinden und mit Auswahl des Editor **Editor Prog.** öffnet sich der Device-Editor.

Als ersten Schritt wählt man eines der Grundfunktion aus, womit die Figur berechnet werden soll.

Spirog	ıraph II	- 48	•	Þ	М
•	▶ f1=5	4		•	W=45
	▶ f2=7	•		•	Z=107

Je nach Funktion sind weitere Parameter wählbar mit denen man experimentieren kann. So kann man in sehr weiten Grenzen das Aussehen der Figur beeinflussen.

Device-Edito	<u>r</u>	
Spirograph II	◄ 48	•
sinus cosinus circle/ellypse swing cos swing xin loop		
lissajous I lissajous I spirograph I Spirograph I random	ہ م م	•

Hinweis! Die Figur wurde jetzt erzeug, spätere Änderungen mit dem Funktionsgenerator sind nicht möglich. Da alle nachfolgenden Einstellung und Änderungen verloren gehen.

Im nächsten Schritt hat man die Möglichkeit die Figur und Teile davon zu verändern. Diese Art der Nachbearbeitung kann auch mit bereits erstellten Figuren durchgeführt werden.



7.5.3.6 Funktionsübersicht



Funktion zum Spiegel (Horizontal und Vertikal) sowie drehen der Figur



Einen Step (scene) hinzufügen, verschieben, löschen oder markieren.



Mit der Option kann ein selektierter Step in der Liste verschoben werden oder komplett gelöscht werden.





Die Funktion "Show Text" zeigt die Positionsnummern in der Figur an.



Programm Auswahl Option.



Ladet die Gerätedatei neu, alle nicht gespeicherten Daten werden zurückgesetzt



Figur Editor beenden.



Mit dem Kanal Fade kann man jeden einzelnen selektierten Punkt einen Wert zuweisen.

Eine weitere Option ist den ersten Punkt zu selektieren die Kanalwerte einzustellen und den Button "Fülle ab Position"

zu benutzen.

So kann man in bestimmten Abständen vom Anfang beginnend die Werte in bestimmten Abständen ändern.





Abschließend den Figur-Editor schließen und die Daten dauerhaft in der Gerätedatei Speichern.

Hinweis: Im Programm lassen sich nur die Tilt/Pan Achsen für den für den 8Bit Mode Programmieren und auch speichern. Besitzt eine Gerätedatei die Tilt/Pan fine (16Bit) Modus werden diese im "Slow-Mode" Blend Time im Hintergrund berechnet und über den entsprechenden DMX Kanal ausgegeben.

<u>8. TAKTGEBER</u>

8.1.1. manueller Taktgeber (externer Takt)

Stop 120.0
030.0 060.0 120.0 250.0
Tab
Tab-Synchron

Hier handelt es sich um die Zentrale Taktsteuerung des Systems.

Beim betätigen des Start/Stop Button wird der Taktgeber aktiviert und mit einem vorgegeben Wert, hier im Beispiel mit 128,4 BPM getaktet.

Im Eingabefeld kann ein Wert manuell eingegeben werden.

Weiterhin sind noch vier BPM Vorwähltasten integriert. Mit der "Drag and Drop" Funktion kann der Wert aus der oberen Anzeige (Dot-Matrix) auf eines der vier Tasten gezogen (gespeichert) werden.

Mit der Tab Taste können einzelne Takte ausgelöst werden ohne den Beat Wert zu beeinflussen.

Mit Tab-Synchron kann der Takt manuell dem Musik Takt angepasst werden.

Um die integrierte Audio Peak Detektion zu verwenden muss ein Audiosignal anliegen und durch Anklicken des "Audio In aktiviert bzw. wieder ausgeschalten.

Es startet auch gleichzeitig die integriert BPM Erkennung und wird in der Anzeige dargestellt.

Weitere Einstellmöglichkeiten für die Audioauswertung folgt im nächsten Kapitel!

Es stehen dann zwei Taktsignale ("BPM Takt" und "Audio Peak Signal") zur Verfügung und können frei in der Gerätesteuerung zugeordnet werden.

Es gibt noch weitere Taktgeber mit fest einstellbaren Werten, einmal für jede "Group1-3" und einen gemeinsamen Taktgeber für die Gerätesteuerung.

Jeder Takt kann dann noch durch Vorteiler für jede Geräte- und Gruppenansteuerung beeinflusst werden. Die zahlreichen Einflussmöglichkeiten der Taktsteuerung sollten kaum Wünsche offen lassen.

Zu beachten ist das die Einstellwerte der zusätzlichen Taktgeber und Teiler beim Speichern der Programme (M1-M24) mit abgelegt werden.

8.1.2. Audio Taktgeber Schnellauswahl



In diesem Fenster habt ihr die Möglichkeit, eine Schnellauswahl des jeweiligen Filters für die Live Beaterkennung zu wählen.

Zusätzlich besteht noch die Möglichkeit das die Auto Pegelregler zu beeinflussen.

Dieses Fenster kann optional neben dem Hauptfenster geöffnet sein.



Ist zusätzlich im Setupmenü die Funktion "Kaleidoskop aktiviert", wird bei nicht aktiver Audio Beaterkennung eine Grafik in den Oszilloskope Fenstern dargestellt.

Einstellungen

- Einstellung
- ▼ letzte Fensterposition wieder herstellen

^

- Kaleidoscope aktiviert
- Tooltip anzeigen
- 14 "QuitobBack" bloibt im Standbu aktiv



8.1.3. Audio Taktgeber (Audio Peak Detektion)



40 - 150 Hz

0090

Freni

0150 Hz 🕔 🔀

Um Einfluss auf die Parameter nehmen zu können, befindet sich im Setup Menüpunkt Taktsteuerung. Hier kann noch in gewissen Grenzen Einfluss auf die Audio Peak Detektion genommen werden.



Die Audioquelle ist frei wählbar für alle verfügbaren Audio Aufnahmegeräte.

!!!Wichtig!!!

Immer die neusten originalen Soundkartentreiber Installieren, nicht nur die Windows Standard Treiber. Oft fehlen Aufnahmegeräte wie Sound Mixer oder sind nicht aktiv.

8.1.4. Audio Taktgeber – das Audio Filter



Durch Auswahl (anklicken mit der Maus) einer der Bargraph-Anzeigen wird dieser Filter als Taktgeber ausgewählt.

Um das Frequenzspektrum des Filters anzupassen wähle man mit der Maus eines der am unteren Rand stehenden Label aus, mit auswählen meine ich

natürlich anklicken. Jetzt besteht die Möglichkeit das Filter zu ändern. Das Bandfilter ist von 10Hz bis 6800Hz einstellbar.

Empfohlene Werte sind z.B.

(20Hz - 110Hz), (90Hz – 150Hz), (40Hz – 150Hz), (120Hz – 180Hz) Für betonenden Bass/Schlagzeug in der Musik. (Ballermann, DJ-Sampler,...)

8.1.5. Audio Taktgeber – Übersicht Parameter Einstellung

Weitere Einstellmöglichkeiten über die Schieberegler im Überblick.

✓ Pegelanzeige slow Anzeigeverhalten der Audio Signalanzeige v peak booster Anhebung des Pegelverhaltens des analysierten Beats. zeitliche Darstellung: Wie die Bezeichnung schon sagt, die Darstellungsbreite in der Spektrum Anzeige. minimaler Pegel: Untere Pegelgrenze für unbeabsichtigtes auslösen bei niedrigem Pegel. Pegel Multiplikator: Erhöhung des Schwellwertes über dem errechneten Audio Mittelwert. Verzögerung: Verhindert das zu schnelle Auslösen des Taktes hintereinander (max. BPM Abgrenzung). Automatische Pegelanpassung: autom. /manuell Audio Kompressor/ Expander Kompressor/Expander Mindestpegel, autom. Pegelanpassung bei Unterschreitung erfolgt eine langsamere Anpassung des Pegels Audiolevel Schieberegler

8.2 4-Kanal Lichtorgel (M1-24)

4-Kanal Analoge Lichtorgel die auf die 24 Fader frei zugewiesen werden kann.

Mit der in 8 Stufen einstellbaren verz. Zeit kann die Trägheit bei LED Pars dem Verhalten konventionellen Pars anzugleichen werden.

Die Funktion <u>"LED/Analog Par's"</u> schaltet zwischen Logarithmischer und Linearer Signalauswertung um.



Weiterhin sind vier Frequenzbereiche einstellbar. Es ist zu beachten, dass hier keine FFT berechnet wird sondern eine Art analoges Filter simuliert wird. Daraus ergibt sich bei negativer Eingabe (untere Freq. Grösser oberer Freq.) eine Pegelabsenkung.

Das <u>"R-Button</u> setzt die vier Frequenzbereiche auf einen Standardwert zurück.

!!! Zuweisen der analogen Ausgabe siehe 7.3.1 Fade Panel !!!

9. SETUP



	<u>Einstellungen</u>			k	
Audio Analyse Eristellungen Lauflicht Editor Kanalübersicht	Einstellung Einstellung Toolips anzeigen Schalter im Stand By aktiv Elette BlackOut Werte speichern Geräte synchron Starten Show startet im aus Modus Stow startet im aus Modus	Tool-Tip Zeit Verzögerungszeit 0,2 S Hallezeit für Anzeige 2,0 S	Hintergrund Darstellung Farbschema Bedienelemente dunkel grau Display Farbe schwarz/grün Schieberegler Bedienknopf 7 Hintergrundbild auswählen Sprache: German	DMX - Sender ProLight DJ DMX512 V2 ProLight Dpen-DMX (USB2DMX) DLL Rev. 0.1.0.3 —Registrierung User-Pw: User-Key:	SAM starten

9.1 Einstellung

Hier sind Parameter für das Programm voreinstellbar.

Viele Programminterne Parameter werden aber beim Programmende automatisch gesichert und auch wieder geladen.

Mit dem Programmmodul SAM erhält man schnell Zugriff auf das Programmfenster ohne es ewig in der Taskleiste zu suchen.

Wenn das Tool aktiv ist befindet sich das Logo immer im Vordergrund auf dem Monitor. Mit der linken Maustaste kann das Logo frei platziert werden, mit der rechten Maustaste wird das Hauptfenster ein- bzw. ausgeblendet.



Mit Bild Laden kann ein im Verz. ../Bin/IMG Sam/ vorhandenes Bild geladen werden, es ist auch möglich eigene Bilder zu verwenden.

<u>9.2 Plugin</u>

ProLight DJ DMX512 V2	DLL Rev. 0.9.5
ProLight Open-DMX (USB2DMX)	DLL Bey, 01.0.3

Ist für zukünftige Programm-erweiterung gedacht, derzeit wird darüber die DMX Ausgabe verwaltet. Funktion: Doppelklick auf das Plug-In und das Plug-In Menü öffnet sich.

9.3.Taktsteuerung (siehe Abschnitt Taktgeber)



9.4.Kanalübersicht (DMX-Adresszuordnung)

lübersicht						
DMX Address-> 097	Device ->	[10]	-	EASY Wash QUAD LED		0
DMX Address-> 098	Device ->	[10]	-	EASY Wash QUAL LED		Ÿ
DMX Address-> 222	PARs ->	[9]	-	Slider o		Ξ
DMX Address-> 223	PARs ->	[10]	-	Slider 10		Ξ
DMX Address-> 256	Switch	[1]	-	Switchpack		T
DMX Address-> 257	Switch ->	[2]	-	Switchpack		ł
DMX Address-> 258	Switch ->	[3]	-	Switchpac		L
DMX Address-> 259	Switch ->	[4]	-	Switchpack	sh	FI
DMX Address-> 262	for machin	<u>م</u>				2

In jeder Zeile wird der Geräteplatz in Abhängigkeit der Reihenfolge der zugeordneten



In diesem Beispiel, kann die DMX Adresse 98 des "Easy Wash Quad LED" vom Kanalfader 9 mit der Adresse 222 gesteuert werden. (siehe dazu 7.4.7.)

Bei der Adresse 95 ist dagegen ein Adressenkonflikt zwischen dem Pars 10 (Fade) und dem Geräteplatz 10 des "Easy Wash Quad LED" das führt zu Störungen im Verhalten der Geräte.

9.5.MIDI-Steuerung

Midi Control

Mit dieser Funktion habt ihr die Möglichkeit, einige Bedienelemente über einen geeigneten Midi Controller zu steuern.

Es können 16 festgelegte Programme gestartet werden oder über eine 4 tasten Navigation ein Programmplatz ausgewählt selektiert und gestartet werden.

Weiterhin sind die Funktionen

- "SWITCH TASTEN 1-4"
- "GROUP 1-3 ON/OFF"
- "STAND BY"
- "BLACK OUT"
- "TAB" Audio
- "TAB SYNCRON" Audio
- "FLASH" Nebelmaschinensteuerung
- und die Funktion Programm ein und ausblenden verfügbar.

Um eine Funktion einem Midi-Kanal zuzuordnen habt ihr zwei Möglichkeiten.

Zum einen über die Direkteingabe wobei die Werte in Hexadezimal eingetragen werden muss. Der erste Wert ist das Statusbyte und der Zweite Wert da Datenbyte1. Zum Beispiel "80" für Note On und "25" für Datenbyte1 das ergibt den Eintrag "8025".

Die zweite Möglichkeit ist den Midi-Wert über die Scan Funktion zu setzen.

Für das Setzen der einzelnen Programmplätze muss zuvor noch ein Programm in der Speicherbank ausgewählt werden.

lidi Steuerunç	1	
speichern		🔗 setze Key Farbe
nanoPAD2	•	nanoPAD2
Up Down Left Right Set Program Program 1 Program 2 Program 3 Program 5 Program 5		0000 🐼

10. LAUFLICHT EDITOR

La	ufli	icht E	Edite	or						άn.			
6	- sp	peichern											
T		Step	100%	0%	0%	0%							
-	-	Step 2	0%	100%	0%	0%							
-	-	Step 3	0%	0%	100%	0%	S						
-	-	Step 4	0%	0%	0%	100%							
-	-	Step 5	0%	0%	100%	0%							
-	-	Step 6	0%	100%	0%	0%							

10.1. Tastatur- und Maus- Funktionen

10.1.1. Navigation

Um durch die Programm-Steps zu scrollen kann das mit dem Maus-Rad oder mit der Auf- Abtaste geschehen.

10.1.2. Anzeige Einstellung

Wer lieber die DMX-Werte angezeigt haben möchte, kann mit der Tastenkombination STRG + Space die Angezeigten Werte zwischen Prozent und absoluten Wert umstellen.

10.1.3. Tastenfunktion

Maustaste links Doppelklick = umschalten zwischen 0% und 100% Ausgabewert Schieberegler = Wert zwischen 0% und 100% einstellbar

Hinweis !!!

Bei Doppelklick einer Zelle innerhalb einer Spalte (gelb markiert) wird der Wert in der jeweiligen Zelle geändert.

Bei Doppelklick auf Zeilenname (Step-1...x) wird die Spalte geändert, in Abhängigkeit ob ein Wert in der Spalte gesetzt ist oder nicht. (keine Zelle Markiert) Das gleiche gilt auch für die Schieberegler Funktion.





Return = fügt eine neue Zeile am Ende des Programm ein Einfg Taste = eine neue Zeile einfügen an selektierter Position Entf Taste = löscht die markierte Zeile

STRG + C = kopiert die Zeile in den Zwischenspeicher STRG + V = fügt die im Zwischenspeicher liegende Zeile ein

Hinweis

Funktion STRG + C und STRG + V

ist in der Editiermaske eine Zelle gelb markiert wird der Inhalt der Zelle überschrieben, ansonsten wird eine neue Zeile an der ausgewählten Position eingefügt.

STRG + X = Zeile tauschen, markierte Zeile (rot hinterlegt) mit neu ausgewählte Zeile durch erneutes drücken STRG + X tauschen.

Nachdem das Programm erstellt wurde, den speichern Button drücken.

11. Magic 3D Easy View



"Magic 3D Easy View" ist ab der Version 4.1.x bei neu Installationen nicht mehr direkter Bestandteil von "Prolight DJ" und kann optional installiert werden.

Das Software Paket kann direkt vom meiner Seite oder auf <u>https://www.nicolaudie.com</u> herunter geladen werden.

Für eine sichere Funktion muss die Schnittstelle "MEVP.DLL" sich im Programmverzeichnis "Magic 3D Easy View" befinden.



Dazu die dem Software Paket beiliegende "MEVP.ZIP" Datei entpacken und die darin enthaltenen "MEVP.DLL" umkopieren.

Die Datei "MEVP.DLL" und das Hauptprogramm "EasyView.exe" müssen sich im gleichen Verzeichnis befinden.

Abschließend im Setupmenü von "ProLight DJ" das Programmverzeichnis von "Magic 3D Easy View" auswählen.





Wenn alles die Datei "MEVP.DLL" gefunden wurde sollt sich das Symbol von "Magics 3D Easy View" aktiviert werden und die Funktion bereitstehen.



Ist "Magics 3D Easy View" aktiv kann durch erneutes betätigen Programm wieder geschlossen werden.



der Taste das

Für die Bedienung des Tools siehe die dazugehörige Programmbeschreibung.

<u>12. HARDWARE</u>

12.1. ProLight DMX-512

Dieses Modul wird es als open Source oder Selbstbauvariante vorerst nicht geben, da der Aufbau und die Programmierung doch etwas Aufwendiger sind und ich einen Service bzw. Support nicht bereitstellen kann.

Vorteile:

- USB Treiber kompatibel zu Windows 95/97 bis Windows XP ,Vista und Windows 7, 8... (FTDI Chip)
- Bei Datenausfall (z.B. durch Rechenausfall, Programmabsturz) können 16 DMX Kanäle mit einem festen Wert vorbelegt werden. (Notlichtfunktion)
- gepufferte DMX Daten um das System zu entlasten, da nur geänderte Daten übertragen werden müssen
- Setupsoftware für die Parametrierung des USB DMX512-Dongle
- Hohe Refresh rate der DMX auf dem Datenbus
- Kontinuierlicher DMX Datenstrom einstellbar
- Integrierte Emulation des "MiniDMX" mit allen Einstellmöglichkeiten des "ProLight DMX512" Moduls.
- Datenpufferung und eine stabile Refresh rate auf der DMX-Leitung zu gewährleisten.
- Optimale Kompatibilität zu dem Licht Equipment zu gewährleisten.
- In der Kabelversion gibt es auf Grund der kompakten Bauweise keine Galvanische Trennung.
- Eine Version mit Galvanische Trennung ist in Vorbereitung.

Nachteil:

- höherer technischer Aufwand
- "Prolight DMX512" bietet derzeit keinen eigenen Treibersupport f
 ür andere Programme (nur durch "MiniDMX" Emulation) was aber nicht unbedingt als Nachteil zu sehen ist.



12.2. unterstützte DMX Module

Als Alternative ist ein Enttec Open DMX Treiber verfügbar.

Dieses Open Source Projekt ist leicht nachzubauen. Das Modul gibt es aber auch fertig in einer Vielzahl an Varianten und Bauform.

Vorteile:

- Open Source Hard- und Software
- Kostengünstig
- Keine Micro Controller erforderlich
- Plattformunabhängig

Nachteil:



- nicht sehr schnell
- das DMX Signal von deinem Motherboard generiert
- keine Datenpufferung
- neigt ab und zu Störungen auf der DMX Leitung (bei hoher Rechnerlast)
- Nicht immer Kompatibel mit den Licht Equipment (sehr stark vom Treiber abhängig)

<u>13. DMX DONGLE SETUP</u>



13.1. Setup Startfenster



<u>13.2. DMX Setup</u>

Im DMX Setup kann der DMX Stream beeinflusst werden.

Prolight DJ - USB to D	MX512 - Setup II			<u>}</u>
88uS -	40uS -	20uS - MAKETOBYTE		10mS -
RESET/BREA			rate 25,4Hz CHANNEL512	RESET/BREAK RESET
-DMX Channel set ◎ 32 DMX-Ch	© 64 DMX-Ch	© 128 DMX-Ch	© 256 DMX-Ch	@ 512 DMX-Ch
++++ DMX-Setu Rev. 2.5.0	up Black Out			

Hier hat man die Möglichkeit die zeitlichen Parameter des DMX Streams zu beeinflussen. Diese Funktion ist dazu gedacht die Kompatibilität mit den Lichtgeräten zu gewährleisten. Auch kann die Länge des DMX Stream eingestellt werden.

13.3. Sonderfunktion

Black Out ON/OFF

Bei nicht vorhandenen DMX Daten, vom PC wird nach einer vorgegebenen Zeit alle DMX Daten auf null gesetzt.

Soft Out ON/OFF

Black Out wird ein bzw. aus geblendet.

Black Out Value of Channels

Hierbei werden die vorbelegten Kanäle und deren Werte ausgegeben.

Watch-Dog for Blackout Timer Zeit für Black-Out Funktion

Auto WatchDog Zum testen der Black-Out Funktion

Channel / DMX-address / Value

Hier können bis zu 16 Kanälen eine DMX Adresse und einen Wert zugewiesen werden der bei der Black-Out Funktion zugewiesen wird

Prolight DJ - USB to DMX512 - Setup II	Ν	×
Black Out ON/OFF Soft Out ON/OFF Black Out Value of Channel Watch-Dog for Blackout Time 10sec Auto WatchDog	Channel <<< 1 >>>> DMX-address Value 1 • 0 • Write Value Read Value	
Fader		
++++ DMX-Setup Black Out		
Rev. 2.5.0		
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0	3
		-

14. DEVICE-EDITOR II

Der Device Editor wurde in der Version komplett überarbeitet und wer bereits mit der Vorgänger Version gearbeitet hatte wird den neuen Editor mögen, da sich das Erstellen der Gerätedateien vereinfacht.

Wichtig!

Ab der Version 4.x von "Prolight DJ" sind die Gerätedateien aus der Version **3** nicht mehr Kompatibel und müssen mit dem Geräte Editor importiert und im neuen Dateiformat gespeichert werden.

Das sollte aber kein Problem darstellen, da auch die Gespeicherten Licht-Scenen mit importiert werden. Die Strukturänderung der Gerätedatei ist der Flexibilität geschuldet.

14.1. Vorwort

Der Geräte Editor ist ein Teil des Projektes von "ProLight DJ" DMX - Lichtsteuerung. Der Editor dient in erster Linie der Erstellung Gerätespezifischer Dateien.

Mit dem Geräte Editor selber wird das Grundgerüst der Gerätedatei erstellt, alle weiteren Parameter die für die Verwendung bzw. Ansteuerung der Kanäle notwendig sind, werden im Hauptprogramm individuell durchgeführt und in der Gerätedatei gespeichert.

In der Gerätedatei werden auch die erstellten Scenes und Programme abgelegt und dadurch fest mit der Gerätedatei und deren Kanalzuordnung verbunden.

Eines ist jedoch zu beachten, wenn man mehrere gleiche Geräte verwendet und diese auf ein und dieselbe Gerätedatei zugreifen, besitzen alle Geräte die gleichen Eigenschaften, Lichtprogramme sowie die zusätzlichen Kanalparameter (Slow Mode, default Wert, Ausgabe Invers, ...) sind dann für alle Geräte gleich. Die Ansteuerung der Geräte bleibt dabei aber offen so das unterschiedliche Programme, Speed usw. für jedes Gerät frei einstellbar bleiben. Wer für jedes Gerät individuelle Lichtprogramme und Geräteparameter möchte muss dann je eine Gerätedatei verwalten. (Scanner1.PLDJ / Scanner2.PLDJ/ ...) . In der Regel ist dies aber nicht Notwendig und sollte hier nur erwähnt sein.

14.2. Device Editor II Übersicht

Den Geräte Editor 🐲 Starten. Zu finden im Verzeichnis von ProLight DJ24 V4\...

Nachdem der "Device Editor" gestartet wurde erscheint das folgende Fenster, mit deren Hilfe ihr eure Gerätedatei erstellten, importieren oder eine vorhandene Geräte Datei ändern könnt.

S DEVICE EDITOR II 2015/16								- 0 X
🗋 🍋 🖄 🖕	1				6			
DMX-Channel	Туре	Mode	DMX from	DMX to	DMX Default	static	Device Information	DMX-Channel Data
# # 1 - STROBE	6	FAST				Â	Manufacturer:	
□ <mark>600</mark># 2 - GOBO	8	FAST					Varytec	
Black	-	-	0	7	3	YES	Easy Scan X	13
Open	-	-	8	15	11	NO	V Auto-Image	Device-Type:
- Gobo 1	-	-	16	23	19	NO		Scanner -
- Gobo 2	-	-	24	31	27	NO		
- O Gobo 3	-	-	32	39	35	NO		
Gobo 4	-		40	47	43	NO	Image load	
Gobo 5	-	-	48	55	51	NO		
Gobo 6	-		56	63	59	NO		
Gobo 7	-	-	64	71	67	NO		
Gobo 8	-	-	72	79	75	NO		Coll-DAX
Gobo 9	-	-	80	87	83	NO	www.	cool-dmx.de
			Declicht D1-24	Dourico Manut	oc) Varitas Fac	Fran VT2 DI		
15.05.2016 19:43:01 🗸 chan	neis ready		ProLight DJ-24	Uevice Vary	ec varitec-Easy	Scan X13.PL	נט	

- Erzeugt eine neue Gerätedatei
- Importieren einer Gerätedatei aus von der Version 3.x in die Version 4.x
- Öffnet eine bereits existierende Gerätedatei
- Speichert eine Gerätedatei

*

2

 \mathbb{Z}

≁

- Fügt einen neuen DMX Kanal hinzu
 - Fügt ein neues Funktions-preset hinzu
 - Löscht einen ausgewählten Kanal oder Funktions-preset
 - Verschiebt einen DMX Kanal oder Funktions-preset nach oben



Verschiebt einen DMX Kanal oder Funktions-preset nach unten

klappt Funktionsübersicht zu bis auf die DMX Kanalebene

I

klappt alle Funktionsübersichten auf

≞



Geräteeditor beenden

Achtung!!!

Nicht gespeicherte Gerätedaten gehen ohne Rückfrage nach dem Programmende verloren

14.3. Gerätedatei erstellen

Das Erstellen einer Gerätdatei ist denkbar einfach.

Als erstes legt man ein Gerätebild an und speichert das Image im Verzeichnis von ProLight DJ unter ...\Bin\Image\IMG Device.

Das Bild sollte unter der Gerätebezeichnung gespeichert werden. Das Image muss zwei Bedingungen erfüllen. Es muss als JPG gespeichert werden und eine Auflösung von 96 x 96 Bildpunkte haben.





Durch Hinzufügen eines Geräteimage wird der Dateiname gleich als "Device-Name" verwendet.

Nun noch den Hersteller eintragen, den "Device-Type" festlegen.



Im nächsten Schritt werden die Gerätekanäle erstellt und die Zuweisung der Funktion und Icon auf der rechten Seite des Formulars editiert. Auch bei den Icon ist bei Verwendung eigener Bilder das Format zu beachten. Diese müssen im Windows Bitmap Format und eine Auflösung von 32 x 32 Bildpunkte abgespeichert werden. Das Icon sollte unter dem Funktionsname gespeichert werden.

	4 R 1			1	2		
MX-Channel	Type	Mode	DMX from	DMX to	DMX Default	static	Device Information DNO: Channel Data
#1-STROBE #2-GOBO	8	FAST					Channel 1# DNO-Channel-Name:
#3-COLOR	10	FAST					STROBE Uppercase
# 4 - PAN	1	SLOW					
# 5 - TILT	2	SLOW					
							Slow/Fast Motion
							Channel-Function:

Slow/Fast Motion

Channel-Function:

Bei der Zuweisung der Funktion **Strobe** ist darauf zu achten das dies gewissenhaft durchgeführt wird, da die Parameter entscheidend für die Funktion im Hauptprogramm sind.

Im nächsten Schritt werden dann die Funktions-preset erstellt. Jede Gruppe muss mit dem wert 0 beginnend und mit 255 abgeschlossen sein.

Die Funktion "Mode" ist für die Ablaufsteuerung wichtig und für Gerätekanäle gedacht, die Stufenlos angesteuert werden können. Die Funktion sollte vorwiegend für Tilt/Pan, Dimmer oder RGB Kanäle aktiviert werden. Besitzt ein Geräte RGB und auch einen Dimmer Kanal sollte nur einer von beiden den Slow-Mode Status besitzen. In diesem Fall sollten die die RGB Kanäle bevorzug werden.

Channels ready Beim Editieren wird bei der Eingabe ständig eine Syntaxprüfung durchgeführt und in der Statusleiste angezeigt. **Channels #1/4 not ready**

Die "DMX Default" Werte sollten korrekt angegeben werden. Die Werte werden zum Teil bei der Erstellung Programmstep (scenes) verarbeitet.

Die "static" Werte werden für den Geräte "off Mode" verwendet.

Alle weiteren Parameter sind nicht zwingend für die Ablaufsteuerung und dienen der Übersichtlichkeit bei der Programmerstellung.

DEVICE EDITOR II 2015/16							
🗋 🕘 🚵 🖕	1				6		
DMX-Channel	Туре	Mode	DMX from	DMX to	DMX Default	static	Device Information DMX-Channel Data
# 1 - STROBE	6	FAST					Designation:
- ON	-	-	0	15	7	YES	On Vuppercase
ADJ. GOBO STROBE SL	-	-	16	91	53	NO	
- 🗑 Adj. Color Strobe Slow-Fast	-	-	92	135	113	NO	
Adj. Gobo+Color Strobe	-	-	136	195	165	NO	Black/White 🙀 📣
Gobo Shake Slow-Fast		-	196	255	225	NO	DMX-from: DMX-br: DMX-Default
2 - GOBO	8	FAST					
🚰 # 3 - COLOR	10	FAST					is Default Function
2414 # 4 - PAN	1	SLOW					connect node K >K >
1111 # 5 - TILT	2	SLOW					

Nach	Fertigstellung	der	Daten	muss	die	Gerätedatei	noch	gespeichert	
werde	en.								

Designation: Bezeichnung der Funktion

Uppercase:

Es werden alle Bezeichnung groß geschrieben.

On

🗹 uppercase

Designation:



DMX-from DMX-To DMX-Default: Legt den Werteberich der Funktion und den Vorgabewert fest.

connect node:

Verbindet Funktionswerte zwischen der markierten Funktion und den darüber und darunter liegenden Funktion sofern eine Differenz besteht. Ist die markierte Funktion die erste oder letzte Funktion wird die Kette zum jeweiligen Anfang oder Ende geschlossen.



15. SCHLUSSBEMERKUNG

So das sollte es erst einmal sein, ich hoffe dass dies Dokument halbwegs verständlich ist und es ein wenig beim einarbeiten bzw. beim Testen der Software hilfreich war.

Ein Feedback ist erwünscht...

Erreichbar unter <u>Info@Cool-DMX.de</u> dort geben wir gerne weitere Hilfestellung, wenn noch Unklarheiten mit der Software oder Hardware bestehen.

Der Autor dieses Dokuments, übernimmt keine Haftung für Fehler, die sich aufgrund falsch interpretierter Aussagen, Beschreibungen oder Anleitungen in diesem Dokument zurückzuführen sind. Dieses Dokument, erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder Fehlerfreiheit und ist keine Publikation einer offiziellen Stelle, sondern ist von einer Privatperson verfasst worden.

> Also... für Verbesserungsvorschläge bin ich immer offen, sofern machbar und sinnvoll.

Viel Spaß wünscht euch das ProLight DJ Team

