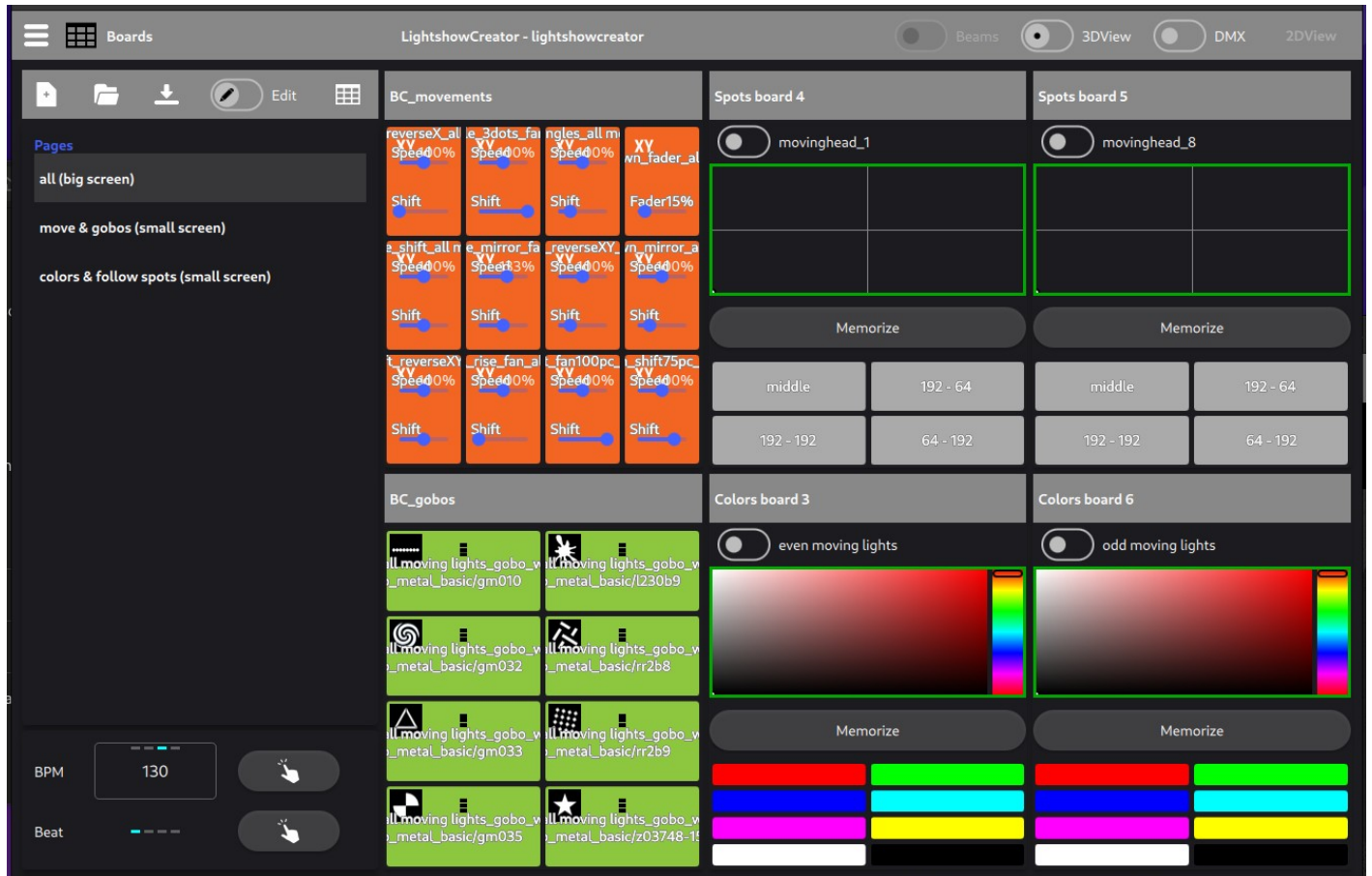


The Lighting Controller





[English user guide](#)



[French user guide](#)



[German user guide](#)



[Italian user guide](#)



[Spanish user guide](#)



[Portuguese user guide](#)

Inhaltsverzeichnis

Seitenmenü.....	5
Bereich „DMX“.....	6
Bereich „Show“.....	6
Bereich „Setup“.....	6
Bereich „Live“.....	6
Bereich „Standalone“.....	6
Bereich „Verschiedenes“.....	7
Titelleiste.....	8
Modul „Fader“.....	9
Modul „Lightshows verwalten“.....	10
Modul „Fixtures“.....	12
Geräteliste.....	13
Registerkarte „Einstellungen“.....	15
Fenster „Gerätemodell auswählen“.....	16
Registerkarte „Pan/Tilt-Einstellungen“.....	19
Fenster „Profil bearbeiten“ – Registerkarte „Kanäle“.....	21
Fenster „Gerätekanal bearbeiten“.....	23
Fenster „Kanalbereich bearbeiten“.....	24
Fenster „Profil bearbeiten“ – Registerkarte „Eigenschaften“.....	25
Fenster „Profil bearbeiten“ – Registerkarte „3DView“.....	26
2DView.....	28
Symbolleiste.....	28
Ansicht.....	28
Modul „Gruppen“.....	30
Symbolleiste.....	30
Gruppenliste.....	30
Bereich 2DView.....	31
Modul „Generator“.....	32
Symbolleiste.....	32
Registerkarte „Fx“ (Effekte).....	34
Registerkarte „Geräte“.....	34
Kurve für Pan/Tilt-Kanäle.....	35
Die Zeitleiste.....	36
Kurve für die übrigen Kanäle.....	41
Modul „Boards“.....	43
Symbolleiste.....	43
Registerkarte „Seiten“.....	44
Schaltflächen-Board.....	45
Fader-Board.....	45
Farb-Board.....	46
Verfolger-Board.....	47
Beat/BPM.....	48
Modul „Boards“ im Bearbeitungsmodus.....	49

Bereich „Seiten“	49
Bereich „Beat/BPM“	51
Symbolleiste der Boards	51
Modul „Boards – Schaltflächen“ im Bearbeitungsmodus	52
Schaltfläche „...“ (drei Punkte) in der Symbolleiste	52
Schaltflächenbereich	53
Fenster „Schaltflächeneinstellungen“	56
Fenster „Auslöser“	60
Modul „Boards – Fader“ im Bearbeitungsmodus	65
Schaltfläche „...“ (drei Punkte) in der Symbolleiste	65
Fenster „Fader-Einstellungen“	66
Fenster „Gerätekanäle auswählen“	67
Modul „Boards – Farb-Board“ im Bearbeitungsmodus	70
Schaltfläche „...“ (drei Punkte) in der Symbolleiste	70
Modul „Boards – Verfolger-Board“ im Bearbeitungsmodus	72
Schaltfläche „...“ (drei Punkte) in der Symbolleiste	72
Modul „Boards – Board-Erstellung“	74
Registerkarte „Szenen“	74
Registerkarte „Voreinstellungen“	75
Registerkarte „Master-Dimmer-Fader“	76
Modul „Timeline“	78
Modul „Timeline“ im Bearbeitungsmodus	80
Fenster „Szeneneinstellungen“	84
Modul „Standalone“	86
Modul „Einstellungen“	88
Registerkarte „Verschiedenes“	88
Registerkarte „MIDI-Eingang“	89
Registerkarte „MIDI-Ausgang“	90
Modul „Über“	92
Ableton Link	93
OS2L	94
3DView	95
Modul „Bühneneinstellungen“	98
Modul „Traversenerstellung“	100
Modul „3D-Parameter“	101
Modul „Netzwerkeinstellungen“	102
Modul „Einstellungen“	102
Modul „Bildschirmaufnahme“	103

Modul „Über“.....	103
Sound2Beat.....	104

Seitenmenü

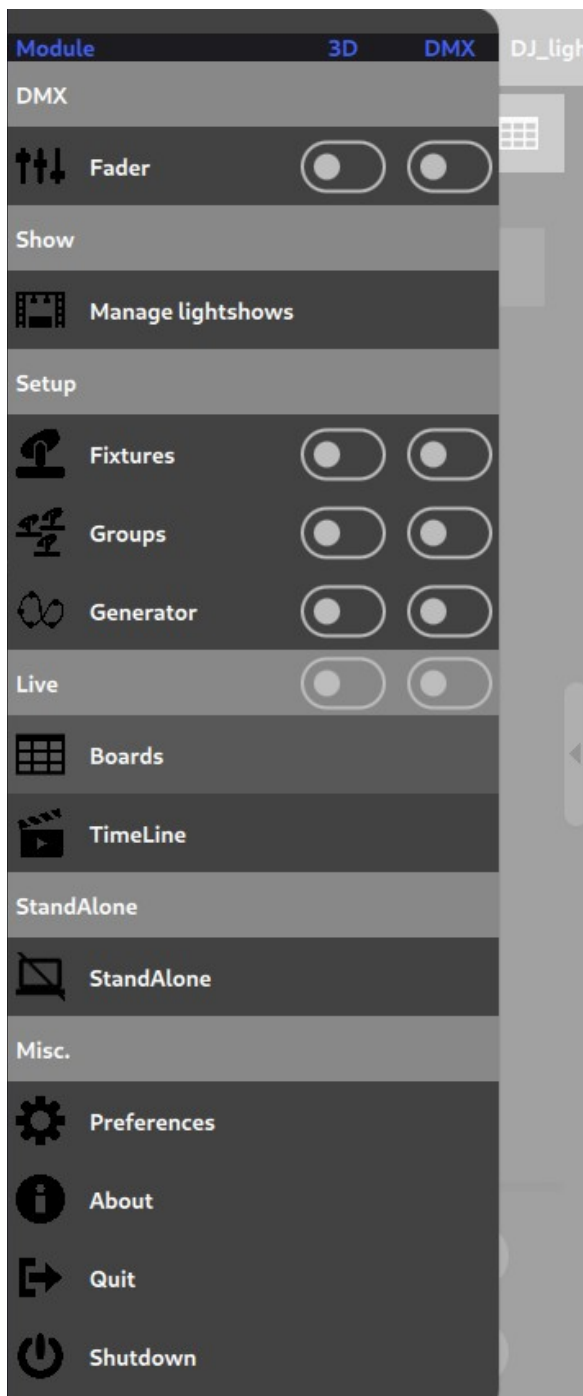
Schaltfläche „Hamburger-Menü“



Öffnet das Seitenmenü.

Seitenmenü

Zeigt die Module an.



Spalte „Modul“

Zeigt das Symbol und den Namen des Moduls an.

Spalte „3D“

Zeigt an, ob das Modul die 3D-Kanäle ansteuert.

Spalte „DMX“

Zeigt an, ob das Modul die DMX-Kanäle ansteuert.

Bereich „DMX“

Modul „**Fader**“

Steuert die DMX-Ausgänge mit den Fadern an (ohne Patch).

Fader Nr. 1 steuert DMX-Ausgang Nr. 1 an.

...

Fader Nr. 512 steuert DMX-Ausgang Nr. 512 an.

Bereich „Show“

Modul „**Lightshows verwalten**“

Öffnet ein Fenster, um eine vorhandene Lightshow auszuwählen oder eine neue zu erstellen.

Mit der Taste „F3“ öffnen Sie dieses Fenster.

Bereich „Setup“

Modul „**Fixtures**“

Hier richten Sie Ihre DMX-Geräte ein.

Modul „**Groups**“

Hier definieren Sie Gruppen von DMX-Geräten.

Modul „**Generator**“

Hier erstellen Sie Lichtszenen.

Bereich „Live“

Modul „**Boards**“

Hier ordnen Sie die Schaltflächen der Lichtszenen an.

Modul „**Timeline**“

Hier erstellen Sie synchronisierte Ton- und Lightshows.

Bereich „Standalone“

Modul „**Standalone**“

Überträgt Szenen zur DMX-Schnittstelle für den Standalone-Betrieb.

Bereich „Verschiedenes“

Modul „**Einstellungen**“

Hier passen Sie die grundlegenden Einstellungen an.

Mit der Taste „F11“ öffnen Sie dieses Fenster.

Modul „**Über**“

Zeigt die wichtigsten Informationen zur Software an.

Mit der Taste „F12“ öffnen Sie dieses Fenster.

„**Beenden**“

Schließt das Programm.

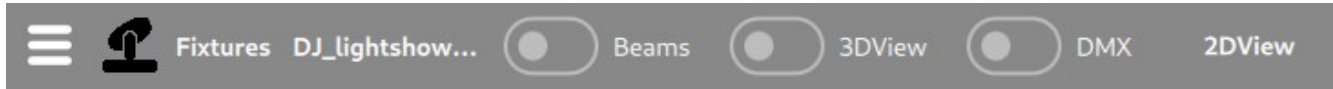
„**Herunterfahren**“

Führt den Computer herunter.

Diese Funktion ist nur auf Computern mit Windows, macOS oder Linux verfügbar.

Android und iOS erlauben es Anwendungen nicht, das System herunterzufahren.

Titelleiste



Von links nach rechts

Schaltfläche „Hamburger-Menü“
Öffnet das Seitenmenü.

Symbol und Name des ausgewählten Moduls (hier „Geräte“).

Name der aktuellen Lightshow (hier „DJ_Lightshow ...“).

Schalter „Lichtstrahlen“

Schaltet die Lichtstrahlen der im ausgewählten Modul ausgewählten Geräte ein.
Diese Option erzwingt standardmäßig die folgenden Kanalwerte:

- Pan/Tilt auf 50 %
- Shutter auf „offen“
- Dimmer auf 100 %
- Iris auf 100 %

Sie können diese Werte ändern und weitere Kanäle erzwingen: Verwenden Sie dazu die Option „Highlite“ im Modul „Geräte“ > Fenster „Profil bearbeiten“ > Fenster „Kanalbereich bearbeiten“. Das ist beispielsweise hilfreich, wenn Sie eine Szene ausschließlich mit Gobo-Effekten programmieren möchten.

Weitere Erläuterungen finden Sie in diesem Video: [Grundlagen – Lichtstrahlen anzeigen](#)

Schalter „3DView“

Verbindet die Kanäle des ausgewählten Moduls mit unserem Programm 3DView.

Schalter „DMX“

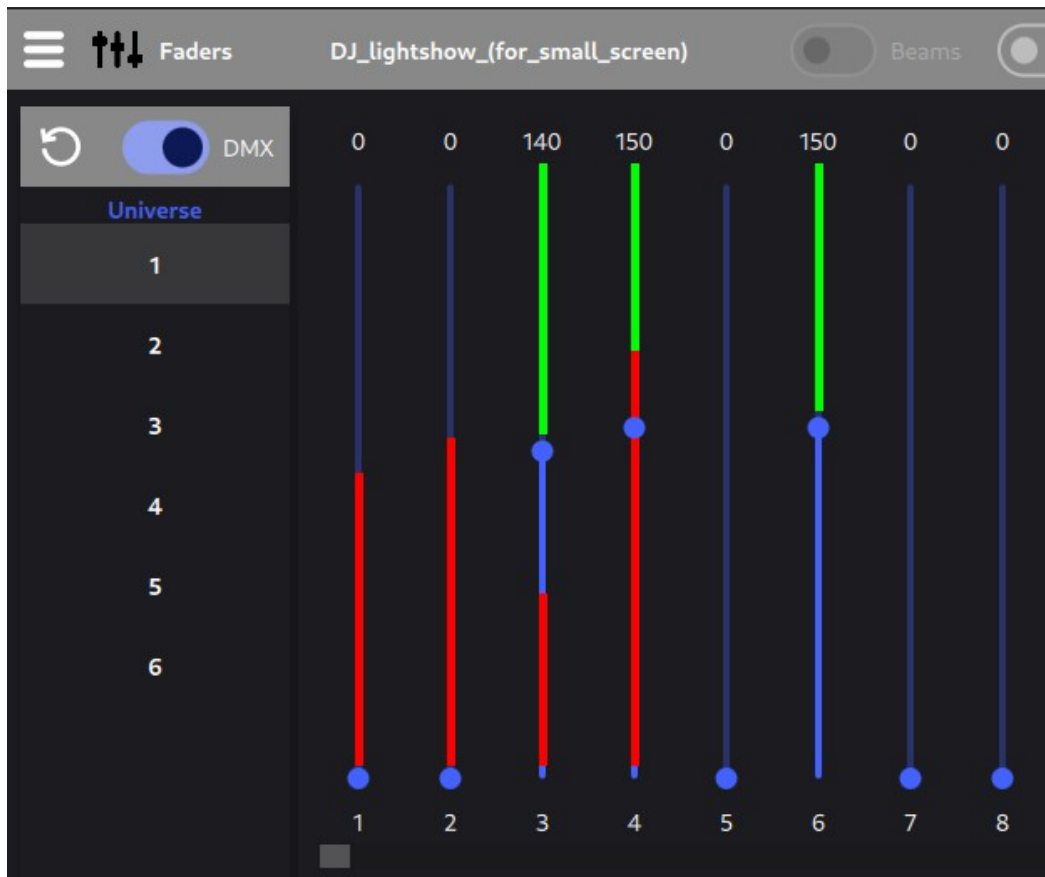
Verbindet die Kanäle des ausgewählten Moduls mit unseren DMX-Schnittstellen.

Schaltfläche „2DView“

Öffnet bzw. schließt die 2D-Ansicht der DMX-Geräte.

Modul „Fader“

Mit diesem Modul können Sie die DMX-Funktionen eines neuen DMX-Geräts erkunden, wenn Ihnen dessen Anleitung nicht vorliegt.



Schaltfläche „Zurücksetzen“ (Pfeil gegen den Uhrzeigersinn)
Deaktiviert die Fader (keine Wirkung auf die Ausgänge).

Schalter „DMX“
Zeigt die von anderen Modulen angesteuerten DMX-Kanäle in Rot an.

Liste „Universum“
Wählt das Universum aus.

Schieberegler
Schieberegler Nr. 1 steuert Kanal Nr. 1 des DMX-/3D-Ausgangs an (wenn dieser in der Titelleiste eingeschaltet ist).

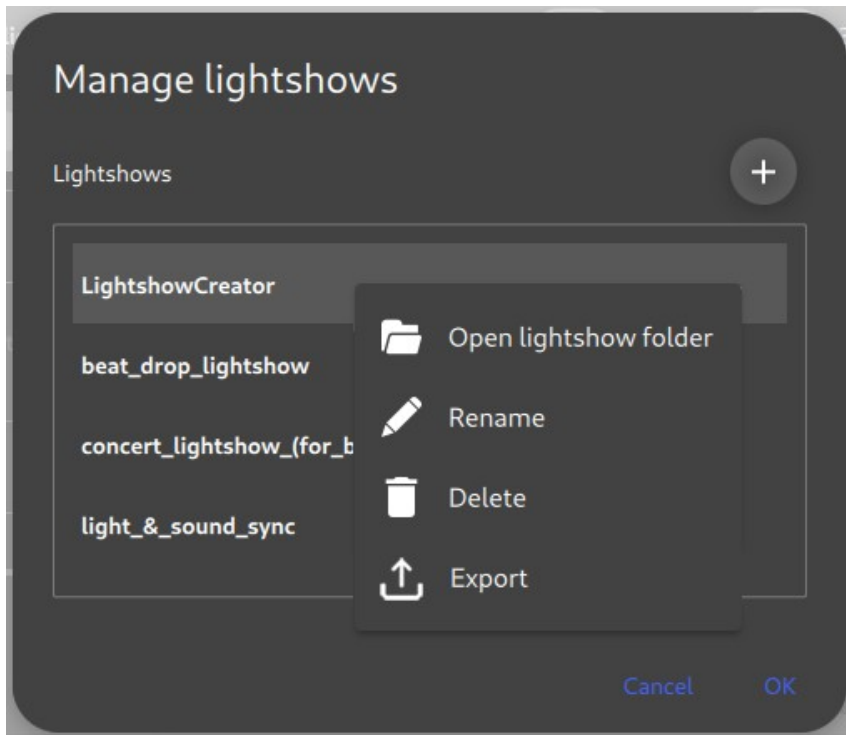
...
Schieberegler Nr. 512 steuert Kanal Nr. 512 des DMX-/3D-Ausgangs an (wenn dieser in der Titelleiste eingeschaltet ist).

Rot zeigt den von einem anderen Modul (Generator, Boards usw.) vorgegebenen Wert an.
Grün zeigt an, dass der Wert durch den Schieberegler überschrieben wird.

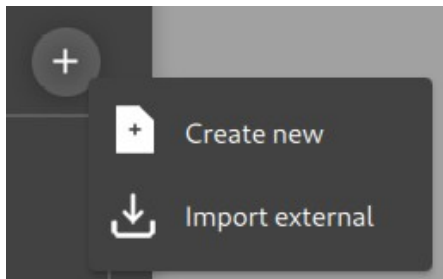
Mit der horizontalen Bildlaufleiste unter den Schiebereglern wechseln Sie zwischen Schieberegler Nr. 1 und Nr. 512.

Modul „Lightshows verwalten“

Hier verwalten Sie die Lightshows.



Schaltfläche „+“



Menü „Neu erstellen“ – Erstellt eine neue Lightshow.

Menü „Externe Lightshow importieren“ – Importiert eine externe Lightshow.

Liste „Lightshows“

Zeigt die verfügbaren Lightshows an.

Menü „Lightshow-Ordner öffnen“

Öffnet im Dateimanager des Systems den Ordner, der die Lightshows enthält.

(Eine Lightshow ist ein Ordner mit dem Namen der Lightshow.)

So importieren Sie eine Lightshow in Ihre Software:

- Öffnen Sie in der Software das Modul „Lightshows verwalten“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine vorhandene Lightshow in der Liste und wählen Sie „Lightshow-Ordner öffnen“.
- Verschieben Sie die zu importierende Lightshow in den Lightshow-Ordner.
- Schließen Sie das Modul „Lightshows verwalten“ und öffnen Sie es erneut, damit die importierte Lightshow angezeigt wird.

So erstellen Sie eine Sicherungskopie Ihrer Lightshow:

- Öffnen Sie in der Software das Modul „Lightshows verwalten“.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine vorhandene Lightshow in der Liste und wählen Sie „Lightshow-Ordner öffnen“.
 - Suchen Sie Ihre Lightshow im Lightshow-Ordner, kopieren Sie sie und fügen Sie sie auf Ihrem Sicherungsdaträger ein (z. B. auf einem USB-Stick).
- Hinweis: Erstellen Sie unbedingt regelmäßig eine Sicherungskopie Ihrer Lightshow und speichern Sie diese auf einem anderen Datenträger oder externen Speicher (USB-Stick, Cloud usw.).

Besonderheiten unter Android und iOS

Android und iOS unterstützen keine Unterfenster. Deshalb ist das Menü „Lightshow-Ordner öffnen“ dort nicht vorhanden.

- Unter Android können Dateien nur über den Ordner „/Android/media/com.easydigitalconcept.TheLightingController/“ importiert bzw. exportiert werden.
- Unter iOS können Dateien nur über den Speicherort „Auf meinem iPad“ importiert bzw. exportiert werden.

Menü „Umbenennen“

Benennt die ausgewählte Lightshow um.

Menü „Löschen“

Löscht die ausgewählte Lightshow.

Achtung: Ein Bestätigungsfenster fragt nach, ob Sie die Lightshow wirklich löschen möchten. Sobald Sie auf „OK“ klicken, wird die Lightshow endgültig gelöscht.

Menü „Exportieren“

Exportiert die Lightshow an einen externen Speicherort, beispielsweise auf einen USB-Stick.

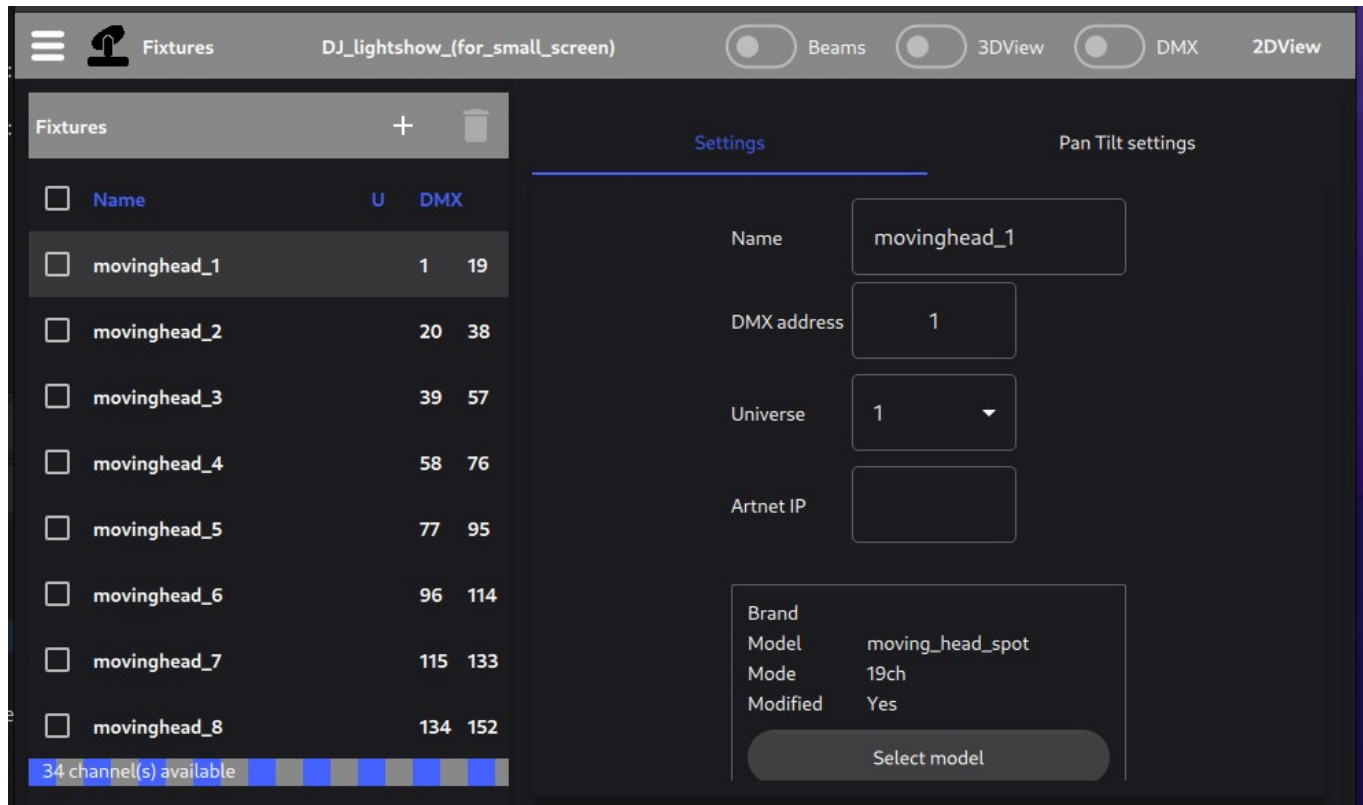
Hinweis: Mit dieser Funktion können Sie eine Sicherungskopie Ihrer Lightshow auf einem anderen Datenträger erstellen.

Achtung: Unter Android können Dateien nur in den Ordner

„/Android/media/com.easydigitalconcept.TheLightingController/...“ exportiert werden.

Modul „Fixtures“

Hier richten Sie Ihre DMX-Geräte ein.



Beispiel für das Anlegen eines DMX-Geräts: [Gerät erstellen](#)

Geräteliste

Fixtures + 			
☒	Name	U	DMX
☒	movinghead_1	1	19
☐	movinghead_2	20	38
☐	movinghead_3	39	57
☐	movinghead_4	58	76
☐	movinghead_5	77	95
☐	movinghead_6	96	114
☐	movinghead_7	115	133
☐	movinghead_8	134	152
34 channel(s) available          			
☐	ledbar #1	187	189
1 channel(s) overlap          			
☐	ledbar #2	189	191

Schaltfläche „+“
Fügt ein neues Gerät hinzu.

Schaltfläche „Löschen“
Löscht das ausgewählte Gerät.

Spalte „Name“
Zeigt den Namen des Geräts an.

Spalte „U“ (für „Universum“)
Zeigt das Universum an (dieses Feld bleibt beim ersten Universum leer).

Spalte „DMX“
Zeigt die erste und die letzte DMX-Adresse des Geräts an.

Kontrollkästchen
Wählt das Gerät aus.

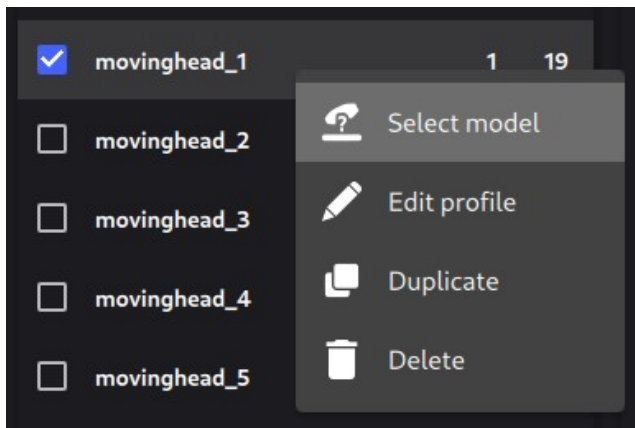
Blauer Balken
Zeigt die freien Kanäle zwischen zwei Geräten an.

Roter Balken

Zeigt die sich überschneidenden Kanäle zweier Geräte an.

Wenn dieser rote Balken angezeigt wird, kann die Software die Geräte nicht korrekt ansteuern. Die Überschneidung muss behoben werden.

Kontextmenü eines Geräts



Menü „Modell auswählen“

Öffnet das Fenster „Gerätemodell auswählen“, um Hersteller und Modell eines DMX-Geräts auszuwählen.

Menü „Profil bearbeiten“

Öffnet das Fenster „Profil bearbeiten“, um die Kanäle und Kanalbereiche des Geräts zu bearbeiten.

Menü „Duplizieren“

Öffnet ein Fenster, in dem Sie die Anzahl identischer DMX-Geräte in der Lightshow eingeben können.

Menü „Löschen“

Löscht das Gerät.

Registerkarte „Einstellungen“

Settings Pan Tilt settings

Name movinghead_1

DMX address 1

Universe 1 ▼

Artnet IP

Brand

Model	moving_head_spot
Mode	19ch
Modified	Yes

Select model

Duplicate

Textfeld „Name“

Hier geben Sie den Namen des in der Geräteliste ausgewählten Geräts ein.

Textfeld „DMX-Adresse“

Hier geben Sie die DMX-Adresse des Geräts ein.

Auswahlliste „Universum“

Hier legen Sie das Universum des Geräts fest.

Textfeld „Art-Net-IP“

Hier geben Sie die Art-Net-IP-Adresse des Geräts ein (ohne Art-Net-Verbindung nicht erforderlich).

Anzeigefeld „Hersteller“

Zeigt den Hersteller des Geräts an.

Anzeigefeld „Modell“

Zeigt das Modell des Geräts an.

Anzeigefeld „Modus“

Zeigt den Modus des Geräts an (beispielsweise „19 Kanäle“).

Anzeigefeld „Geändert“

Zeigt an, ob das ursprüngliche Modell geändert wurde.

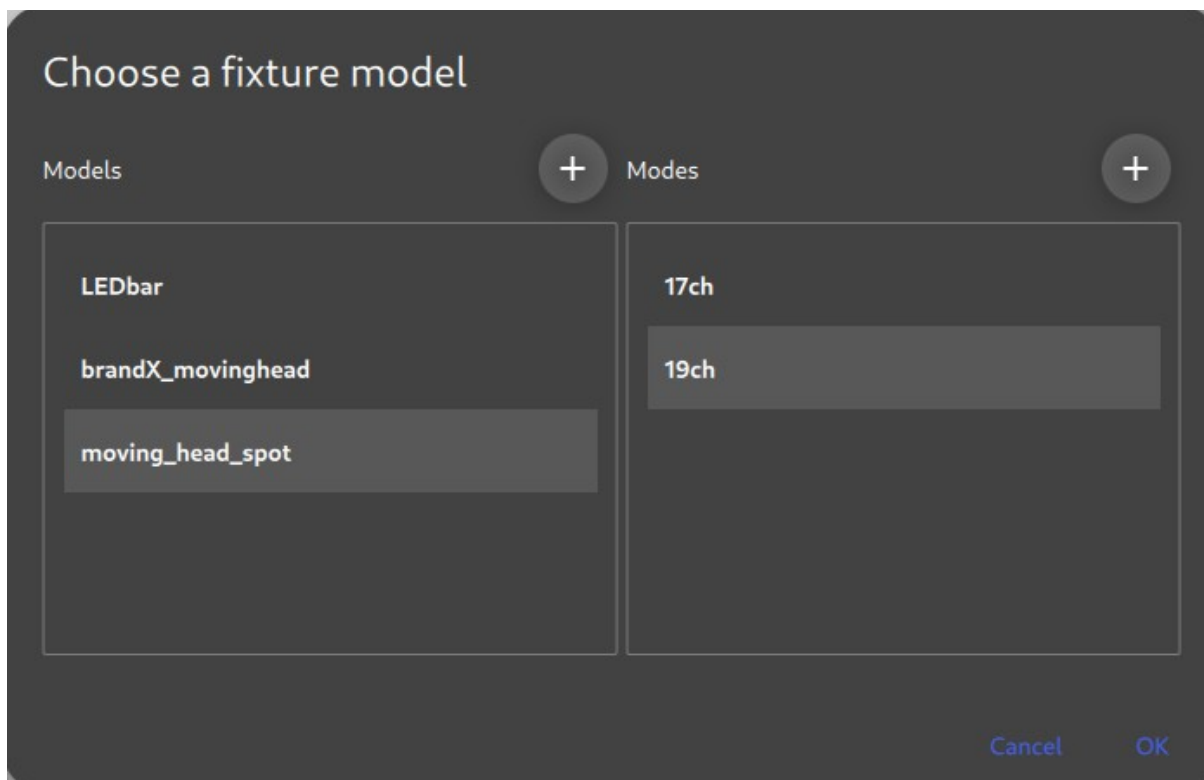
Schaltfläche „Modell auswählen“

Öffnet das Fenster „Gerätemodell auswählen“, um Hersteller und Modell eines DMX-Geräts auszuwählen.

Schaltfläche „Duplizieren“

Öffnet ein Fenster, in dem Sie die Anzahl identischer DMX-Geräte in der Lightshow eingeben können.

Fenster „Gerätemodell auswählen“



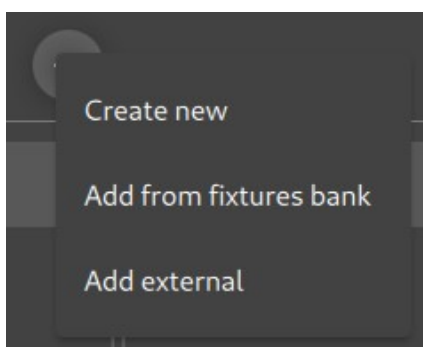
Bereich „Modelle“

Liste „Modelle“

Zeigt die DMX-Geräte der Lightshow an.

Schaltfläche „+“

Öffnet dieses Kontextmenü.



Menü „Neu erstellen“

Erstellt ein neues DMX-Gerät.

Menü „Aus Gerätebibliothek hinzufügen“

Importiert ein DMX-Gerät aus der Gerätebibliothek der Software.

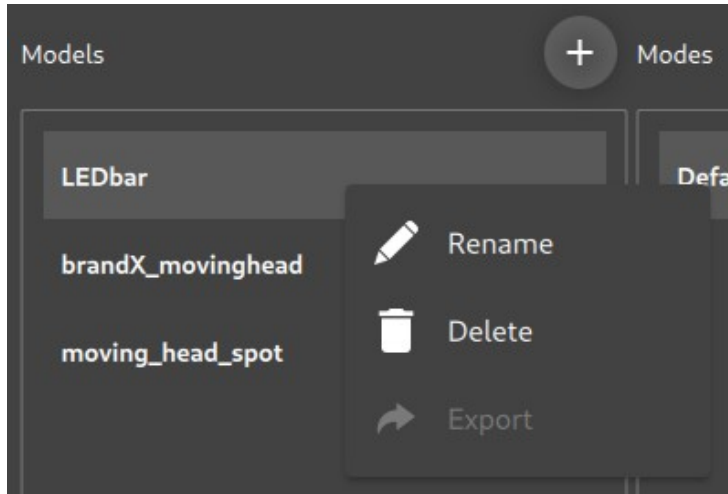
Menü „Externes Gerät hinzufügen“

Importiert ein DMX-Gerät von einem externen Speicherort (beispielsweise von einem USB-Stick).

Achtung: Unter Android können Dateien nur aus dem Ordner

„/Android/media/com.easydigitalconcept.TheLightingController/...“ importiert werden.

Kontextmenü eines Modells



Menü „Umbenennen“

Benennt das Modell um.

Menü „Löschen“

Löscht das Modell aus der Lightshow (nicht aus der Gerätebibliothek der Software).

Menü „Exportieren“

Exportiert das Profil an einen ausgewählten externen Speicherort (beispielsweise auf einen USB-Stick).

Bereich „Modi“

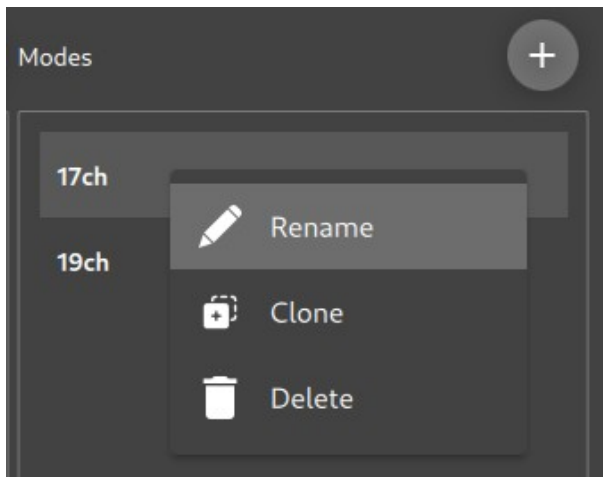
Liste „Modi“

Zeigt die Modi des in der Modellliste ausgewählten DMX-Geräts an.

Schaltfläche „+“

Erstellt einen neuen Modus.

Kontextmenü eines Modus



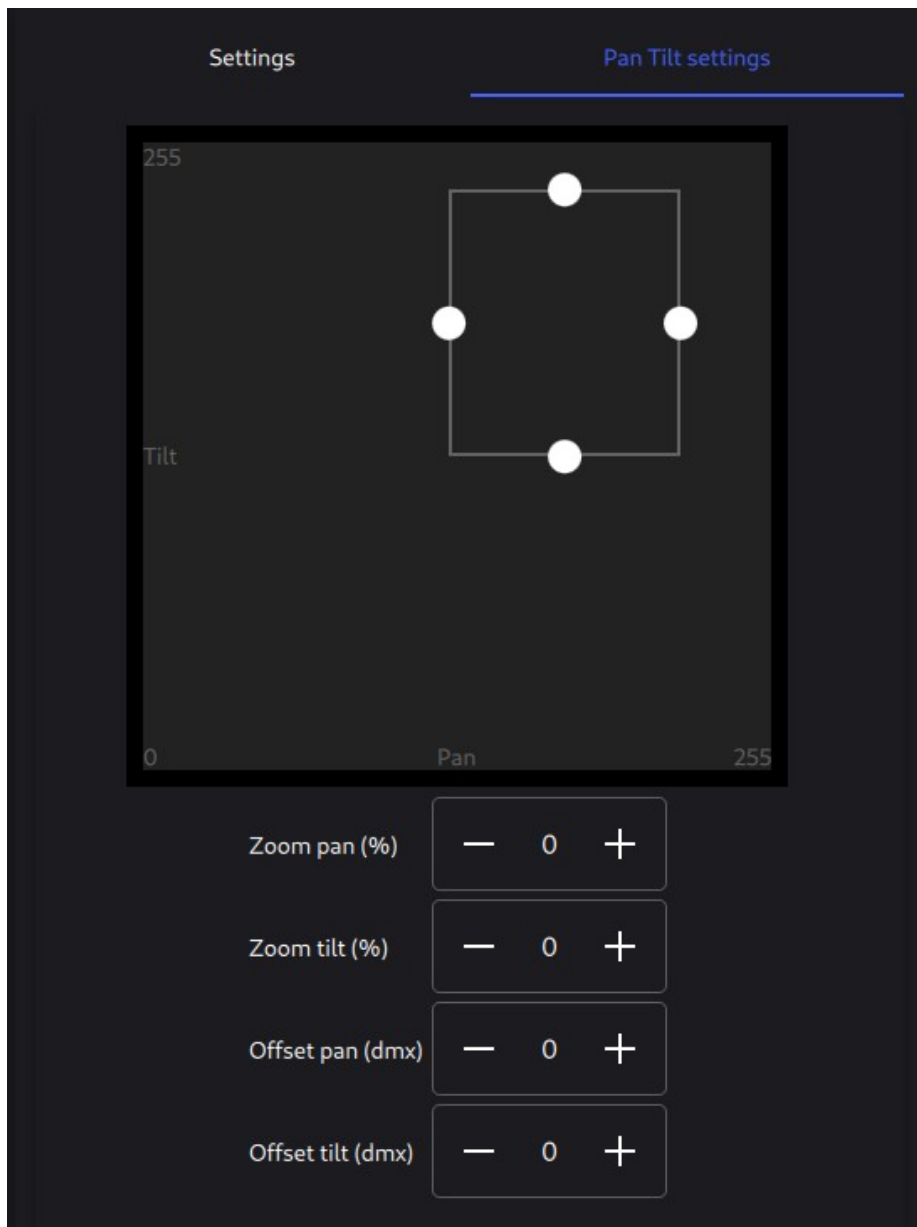
Menü „Umbenennen“
Benennt den Modus um.

Menü „Klonen“
Klont den Modus.

Menü „Löschen“
Löscht den Modus aus der Lightshow (nicht aus der Gerätebibliothek der Software).

Registerkarte „Pan/Tilt-Einstellungen“

Moving Heads ermöglichen Pan-Bewegungen bis zu 540 Grad und Tilt-Bewegungen bis zu 270 Grad. Wenn sie beispielsweise hinter und über dem DJ montiert sind, kann es sinnvoll sein, ihren Bewegungsbereich auf den Bereich vor der Bühne zu begrenzen.



Bereich „Pan/Tilt“

Mit den vier weißen Punkten begrenzen Sie den Pan/Tilt-Bewegungsbereich des ausgewählten Geräts.

Zahlenfeld „Zoom“

Vergrößert bzw. verkleinert den Bewegungsbereich.

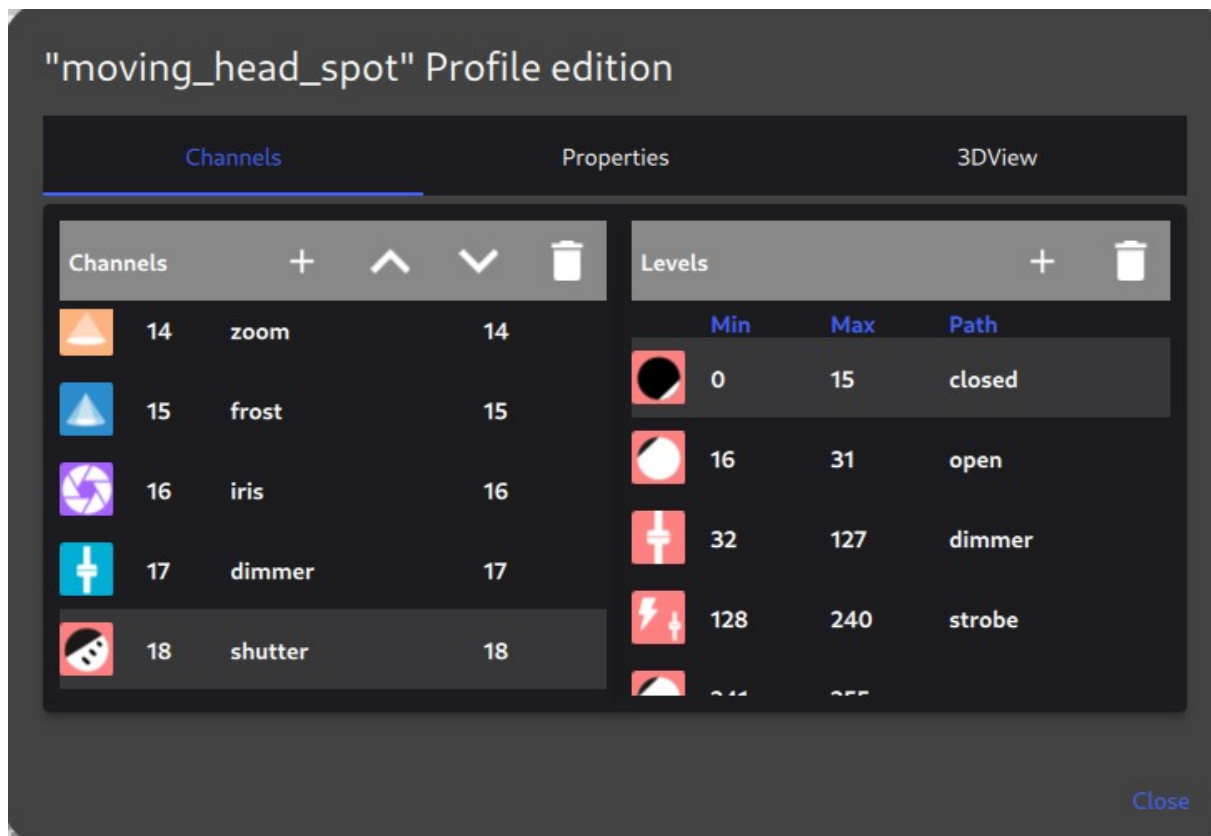
Zahlenfeld „Versatz“

Verschiebt den Pan/Tilt-Bewegungsbereich.

Diese Einstellungen gelten für alle anderen Module („Generator“, „Boards“), mit Ausnahme des Moduls „Fader“.

Weitere Erläuterungen finden Sie in diesem Video: [Grundlagen – Pan/Tilt-Begrenzungen](#)

Fenster „Profil bearbeiten“ – Registerkarte „Kanäle“



Symbolleiste „Kanäle“

Schaltfläche „+“
Fügt einen Kanal hinzu.

Schaltflächen „Nach oben“ / „Nach unten“
Verschieben den ausgewählten Kanal nach oben bzw. unten.

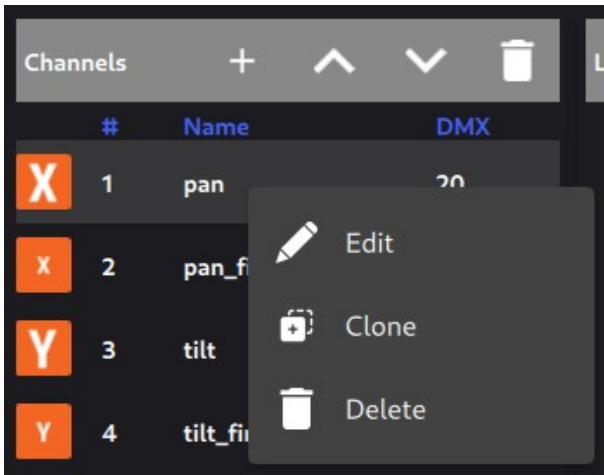
Schaltfläche „Löschen“
Löscht den ausgewählten Kanal.

Liste „Kanäle“

Jede Zeile zeigt Folgendes an:

- das Symbol des Kanals
- die Kanalnummer innerhalb des Geräts
- den Namen des Kanals
- die DMX-Adresse des Kanals

Kontextmenü eines Kanals



Menü „Bearbeiten“

Bearbeitet den ausgewählten Kanal (öffnet das Fenster „Gerätekanal bearbeiten“).

Menü „Klonen“

Fügt eine Kopie des ausgewählten Kanals einschließlich seiner Kanalbereiche hinzu.

Menü „Löschen“

Löscht den ausgewählten Kanal.

Symbolleiste „Kanalbereiche“

Schaltfläche „+“

Fügt einen Kanalbereich hinzu.

Schaltfläche „Löschen“

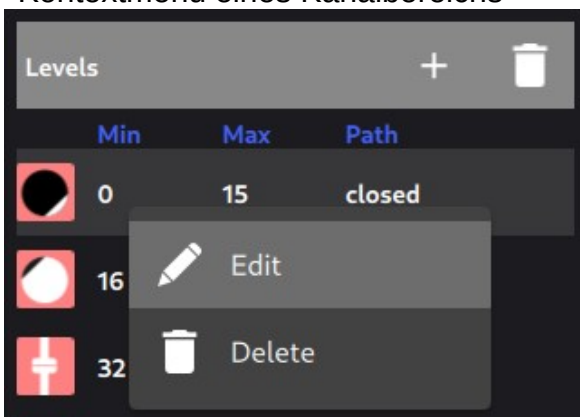
Löscht den ausgewählten Kanalbereich.

Liste „Kanalbereiche“

Jede Zeile zeigt Folgendes an:

- das Symbol des Kanalbereichs
- den Mindestwert des Kanalbereichs
- den Höchstwert des Kanalbereichs
- den Namen des Kanalbereichs

Kontextmenü eines Kanalbereichs



Menü „Bearbeiten“

Bearbeitet den ausgewählten Kanalbereich (öffnet das Fenster „Kanalbereich bearbeiten“).

Menü „Löschen“

Löscht den ausgewählten Kanalbereich.

Fenster „Gerätekanal bearbeiten“

Edit fixture channel

pan-tilt ▼

Icon 

Name

Head

 pan

 pan-tilt_speed

 pan_fine

 tilt

 tilt_fine

Cancel OK

Linker Bereich

Auswahlliste

Wählt die Kanalfamilie aus.

Beispiele für Kanalfamilien:

- Familie „pan/tilt“ mit den Kanälen pan, pan_fine, tilt, tilt_fine, pan-tilt_speed.
- Familie „animation“ mit den Kanälen animation, animation_fade, animation_rotate usw.

Symbol

Zeigt den ausgewählten Kanal an.

Textfeld „Name“

Hier geben Sie den Namen des Kanals ein.

Auswahlliste „Kopf“

Wählt den Teil des Geräts aus.

Diese Einstellung ist für Geräte mit mehreren Köpfen vorgesehen.

Wählen Sie „Alle“ für Geräte mit nur einem Kopf.

Rechter Bereich

Zeigt die verfügbaren Kanäle der ausgewählten Kanalfamilie an.

Klicken Sie auf ein Symbol, um es auszuwählen.

Fenster „Kanalbereich bearbeiten“

Edit channel level

Min / Max 16 31 ☒ fixed

Icon 

Name open

Highlite ☐

 open  open_pulse

 open_random  strobe

 strobe_pulse  strobe_random

Cancel OK

Oberer Bereich

Textfeld „Min.“

Hier geben Sie den unteren Wert des Kanalbereichs ein.

Schieberegler mit zwei Griffen

Hier stellen Sie den unteren und oberen Wert des Kanalbereichs ein.

Textfeld „Max.“

Hier geben Sie den oberen Wert des Kanalbereichs ein.

Kontrollkästchen „Fest“

Legt fest, dass alle Werte zwischen Minimum und Maximum dieselbe Wirkung haben.

Beispiele:

- Der Bereich „offen“ ist „fest“.
- Der Bereich „Stroboskop“ ist nicht „fest“.

Linker Bereich

Symbol

Zeigt das Symbol des ausgewählten Kanalbereichs an.

Textfeld „Name“

Hier geben Sie den Namen des ausgewählten Kanalbereichs ein.

Kontrollkästchen „Hightite“

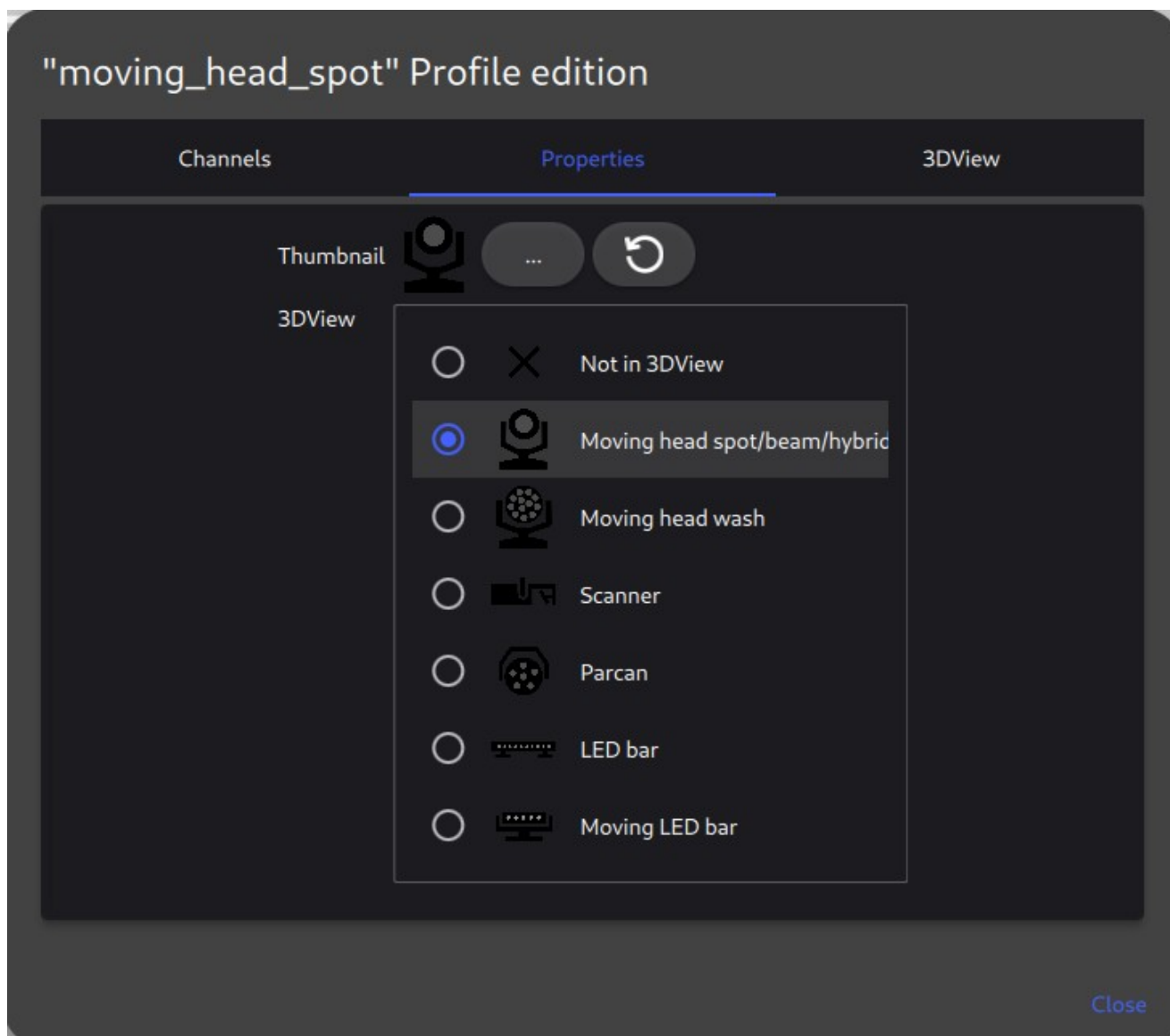
Erzwingt einen bestimmten Kanalwert für die Funktion „Lichtstrahlen anzeigen“.

Rechter Bereich

Zeigt die verfügbaren Bereiche des ausgewählten Kanals an.

Klicken Sie auf ein Symbol, um es auszuwählen.

Fenster „Profil bearbeiten“ – Registerkarte „Eigenschaften“



Schaltfläche „Vorschaubild“

Ändert das Vorschaubild des Geräts in 2DView.

Schaltfläche „Zurücksetzen“

Macht die Änderung des Vorschaubilds rückgängig.

Liste „3DView“

Wählt den Gerätetyp für die 3D-Ansicht aus.

„Nicht in 3DView“ ist für Geräte vorgesehen, die 3DView nicht darstellen kann, beispielsweise eine Spiegelkugel.

Fenster „Profil bearbeiten“ – Registerkarte „3DView“

The screenshot shows a software interface for editing a profile named "moving_head_spot". The window has three tabs: "Channels", "Properties", and "3DView". The "3DView" tab is currently selected and highlighted with a blue underline. Below the tabs, there is a list of settings for the 3D view. Each setting consists of a label on the left and a control on the right. The controls include dropdown menus for power, beam angle, beam angle zoom, pan amplitude, and tilt amplitude, and toggle switches for reverse pan, reverse tilt, reverse dimmer, and reverse iris. A "Close" button is located in the bottom right corner of the window.

Setting	Value / Control
Power	1200W (dropdown)
Beam angle (°)	10 (text field)
Beam angle zoom (°)	25 (text field)
Pan amplitude (°)	540 (text field)
Tilt amplitude (°)	270 (text field)
Reverse pan	☐
Reverse tilt	☐
Reverse dimmer	☐
Reverse iris	☐

Diese Registerkarte betrifft ausschließlich unsere 3D-Darstellung „3DView“.

Auswahlliste „Leistung“

Wählt die Leistung des Lichtstrahls aus.

Textfeld „Abstrahlwinkel“

Hier geben Sie den Abstrahlwinkel in Grad ein.

Textfeld „Abstrahlwinkel bei Zoom“

Hier geben Sie den maximalen Abstrahlwinkel in Grad ein, wenn das Gerät eine Zoom-Funktion besitzt.

Bei Geräten ohne Zoom-Funktion geben Sie denselben Wert wie unter „Abstrahlwinkel“ ein.

Textfelder „Pan-Bewegungsbereich“

Hier geben Sie den maximalen Pan-Bewegungsbereich in Grad ein.

Textfelder „Tilt-Bewegungsbereich“

Hier geben Sie den maximalen Tilt-Bewegungsbereich in Grad ein.

Kontrollkästchen „Pan umkehren“

Kehrt die Pan-Bewegung um (von links nach rechts bzw. von rechts nach links).

Kontrollkästchen „Tilt umkehren“

Kehrt die Tilt-Bewegung um (von unten nach oben bzw. von oben nach unten).

Kontrollkästchen „Dimmer umkehren“

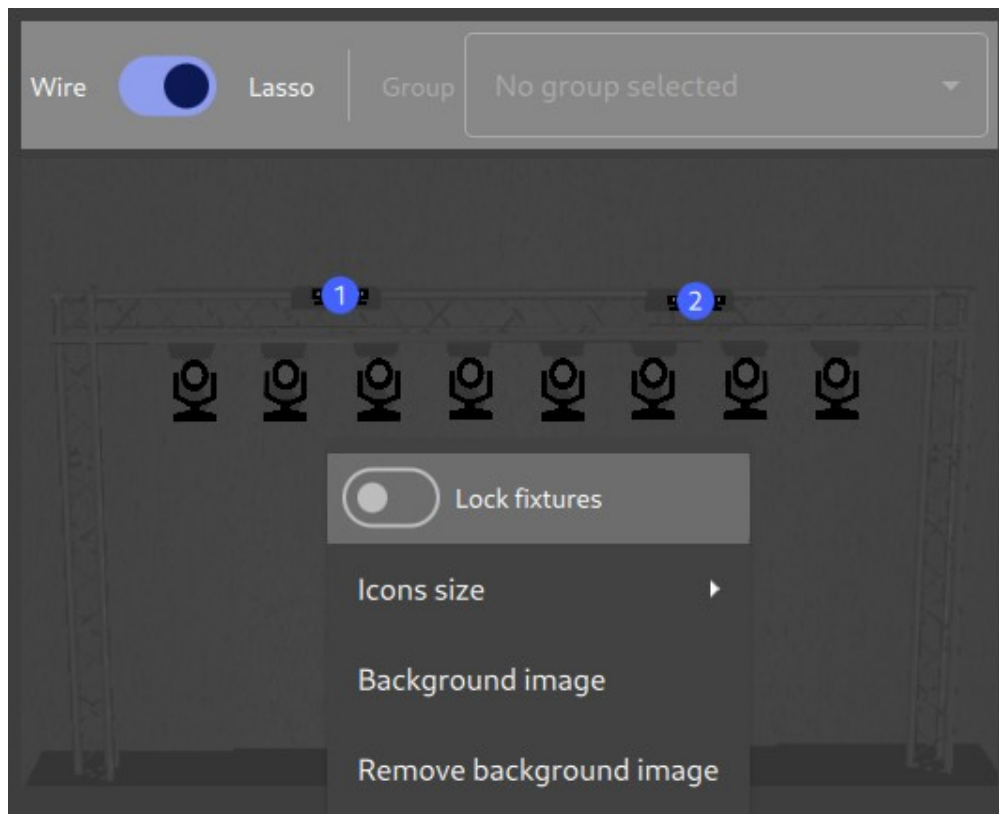
Kehrt die Dimmerkurve um (0 bis 255 = Maximum bis Minimum).

Kontrollkästchen „Iris umkehren“

Kehrt die Iriskurve um (0 bis 255 = offen bis geschlossen).

2DView

Hinterlegen Sie hier ein Foto Ihrer Bühne als Hintergrund und verschieben Sie die Vorschaubilder der Geräte an die Positionen der tatsächlichen DMX-Geräte.
Hier wählen Sie die Geräte für die verschiedenen Module aus.
Jedes Modul hat eine eigene Geräteauswahl.



Symbolleiste

Schalter „Linie/Lasso“
Wählt die Geräte mit einer Linie oder einem Lasso aus.

Auswahlliste „Gruppe“
Wählt eine vorhandene Gruppe aus.

Ansicht

Eine Zahl in einem blauen Kreis kennzeichnet ein ausgewähltes Gerät.

Kontextmenü „Geräte sperren“
Verhindert das Verschieben der Geräte-Vorschaubilder.

Kontextmenü „Symbolgröße“

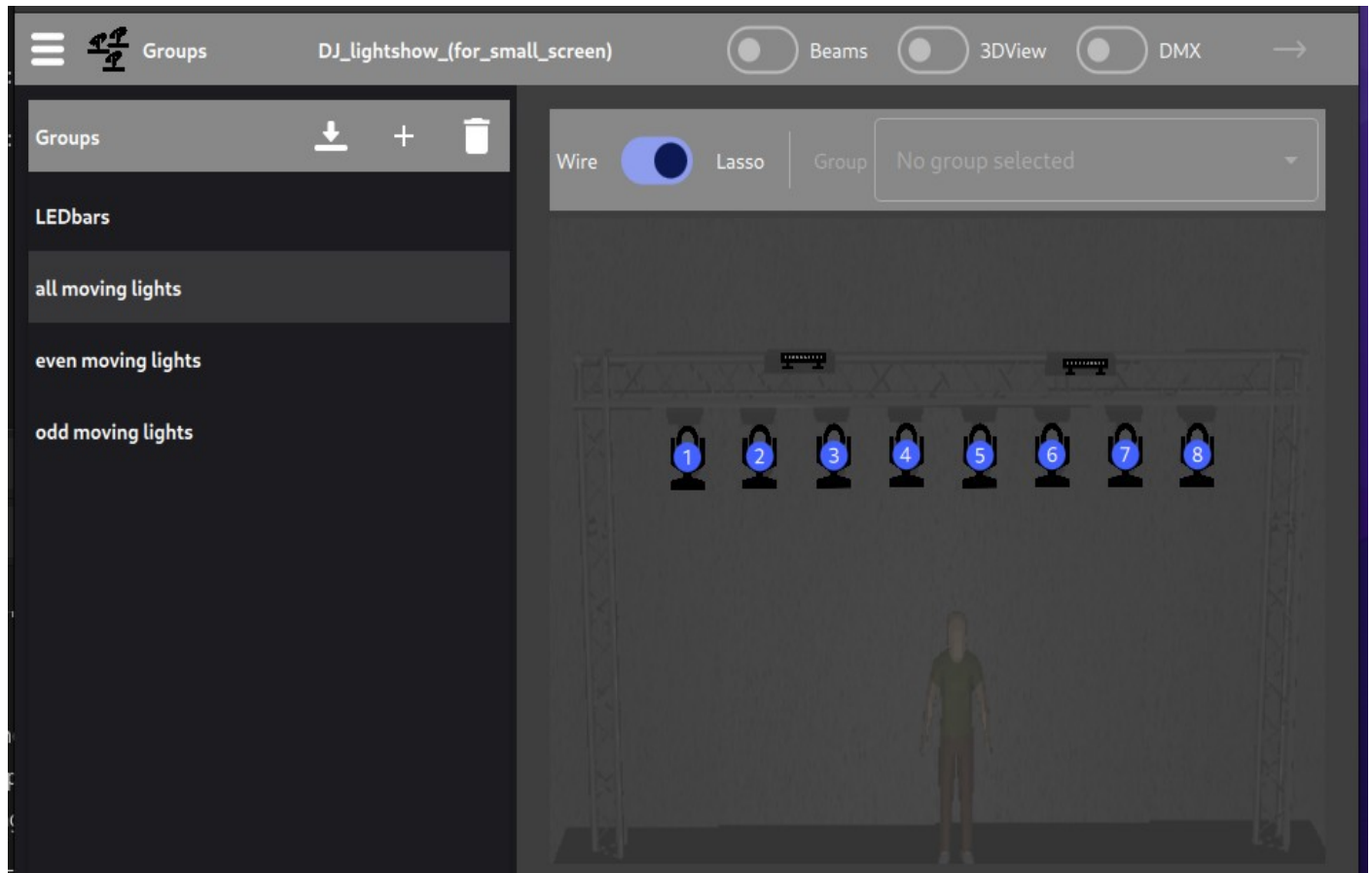
Passt die Größe der Vorschaubilder an.

Kontextmenü „Hintergrundbild“
Lädt ein Bild als Hintergrund.

Kontextmenü „Hintergrundbild entfernen“
Entfernt das Hintergrundbild.

Modul „Gruppen“

Für eine optimale Nutzung unserer Software sollten Sie unbedingt Gruppen definieren. Die automatische Lightshow-Erstellung im Modul „Boards“ basiert auf den Gruppen.



Symbolleiste

Schaltfläche „Speichern“
Speichert die ausgewählte Gruppe.

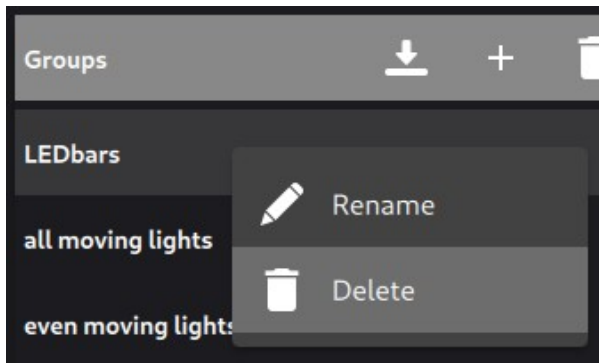
Schaltfläche „+“
Fügt eine neue Gruppe hinzu.

Schaltfläche „Löschen“
Löscht die ausgewählte Gruppe.

Gruppenliste

Zeigt die Gruppen an.

Kontextmenü einer Gruppe



Menü „Umbenennen“
Benennt die Gruppe um.

Menü „Löschen“
Löscht die Gruppe.

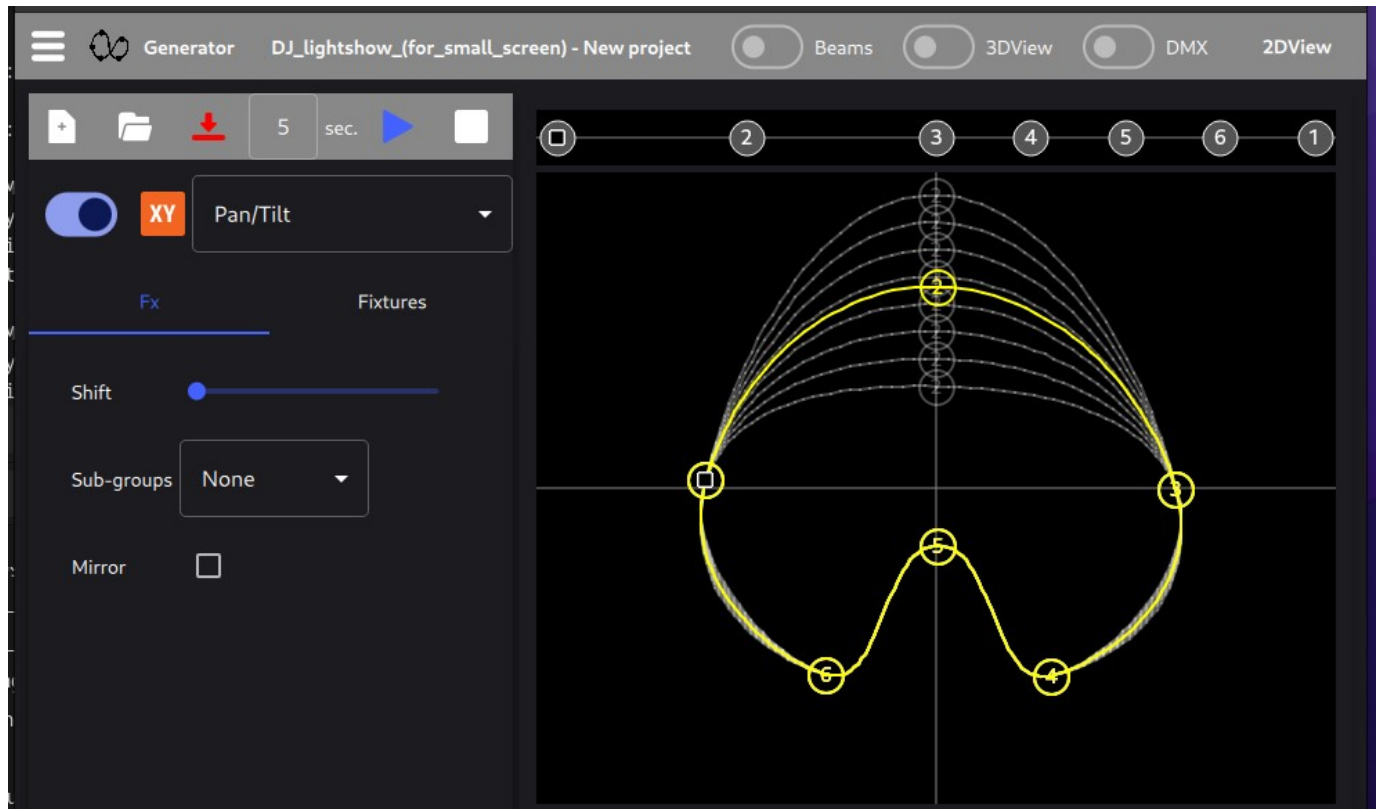
Bereich 2DView

2DView ist immer geöffnet, wenn das Modul „Gruppen“ ausgewählt ist.
Legen Sie hier fest, welche Geräte zur Gruppe gehören.

Beispiel für das Erstellen einer Gruppe: [Gruppe erstellen](#)

Modul „Generator“

Wählen Sie zuerst die Geräte in 2DView aus.
Anschließend erstellen Sie hier Lichtszenen.



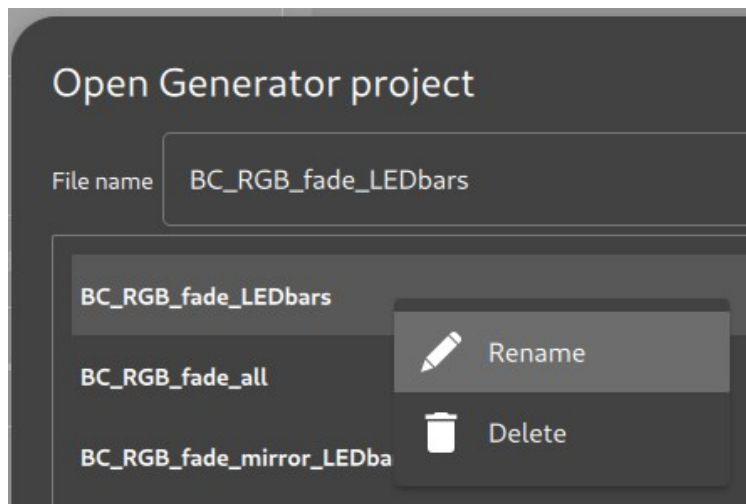
Beispiel für das Erstellen einer Szene: [Szene erstellen](#)

Symbolleiste



Schaltfläche „Neu“
Erstellt ein neues Szenenprojekt.

Schaltfläche „Öffnen“
Öffnet ein vorhandenes Szenenprojekt.



Menü „Umbenennen“
Benennt die ausgewählte Szenendatei um.

Menü „Löschen“
Löscht die ausgewählte Szenendatei.

Achtung: Ein Bestätigungsfenster fragt nach, ob Sie die Datei wirklich löschen möchten.
Sobald Sie auf „OK“ klicken, wird die Datei endgültig gelöscht.

Schaltfläche „Speichern“
Speichert das Szenenprojekt.

Textfeld (Sek.)
Hier geben Sie die Dauer der Szene ein.

Schaltfläche „Wiedergabe“
Spielt die Szene ab.

Schaltfläche „Stopp“
Beendet die Wiedergabe der Szene.

Leiste „Kanal“

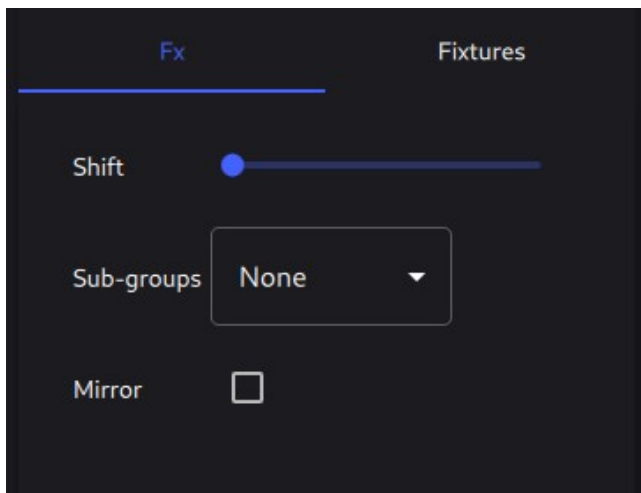


Schalter
Schaltet den ausgewählten Kanal ein bzw. aus.
„Aus“ bedeutet, dass der Kanal die anderen Szenen in den Live-Modulen nicht überschreibt.

Symbol
Zeigt das Symbol des ausgewählten Kanals an.

Auswahlliste
Wählt den Kanal aus.
Sie können die Kanäle in der Auswahlliste ein- bzw. ausschalten.

Registerkarte „Fx“ (Effekte)



Auf dieser Registerkarte können Sie Effekte zwischen den Geräten hinzufügen.

Schieberegler „Versatz“

Passt den Versatz der in 2DView ausgewählten Geräte entlang der Kurve an.

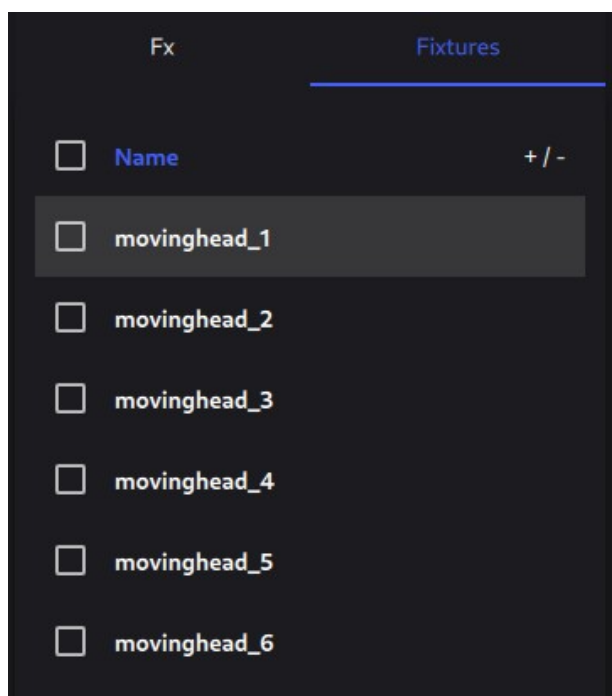
Auswahlliste „Untergruppen“

Unterteilt die in 2DView ausgewählten Geräte in verschiedene Untergruppen.

Kontrollkästchen „Spiegeln“

Spiegelt die Bewegung der in 2DView ausgewählten Geräte.

Registerkarte „Geräte“



Diese Registerkarte zeigt die Geräte des Szenenprojekts an.

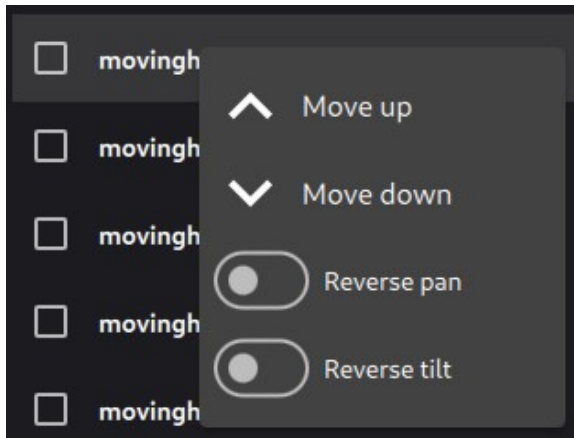
Hier können Sie die Punkte jedes Geräts einzeln anpassen.

Kontrollkästchen „Namen“
Wählt das Gerät aus.

Schaltfläche „+/-“
Fügt einem vorhandenen Szenenprojekt ein Gerät hinzu bzw. entfernt es daraus.

Hinweis: Wenn diese Registerkarte ausgewählt ist, wirken sich alle Änderungen an der Kurve nur auf die in der Liste ausgewählten Geräte aus.

Kontextmenü

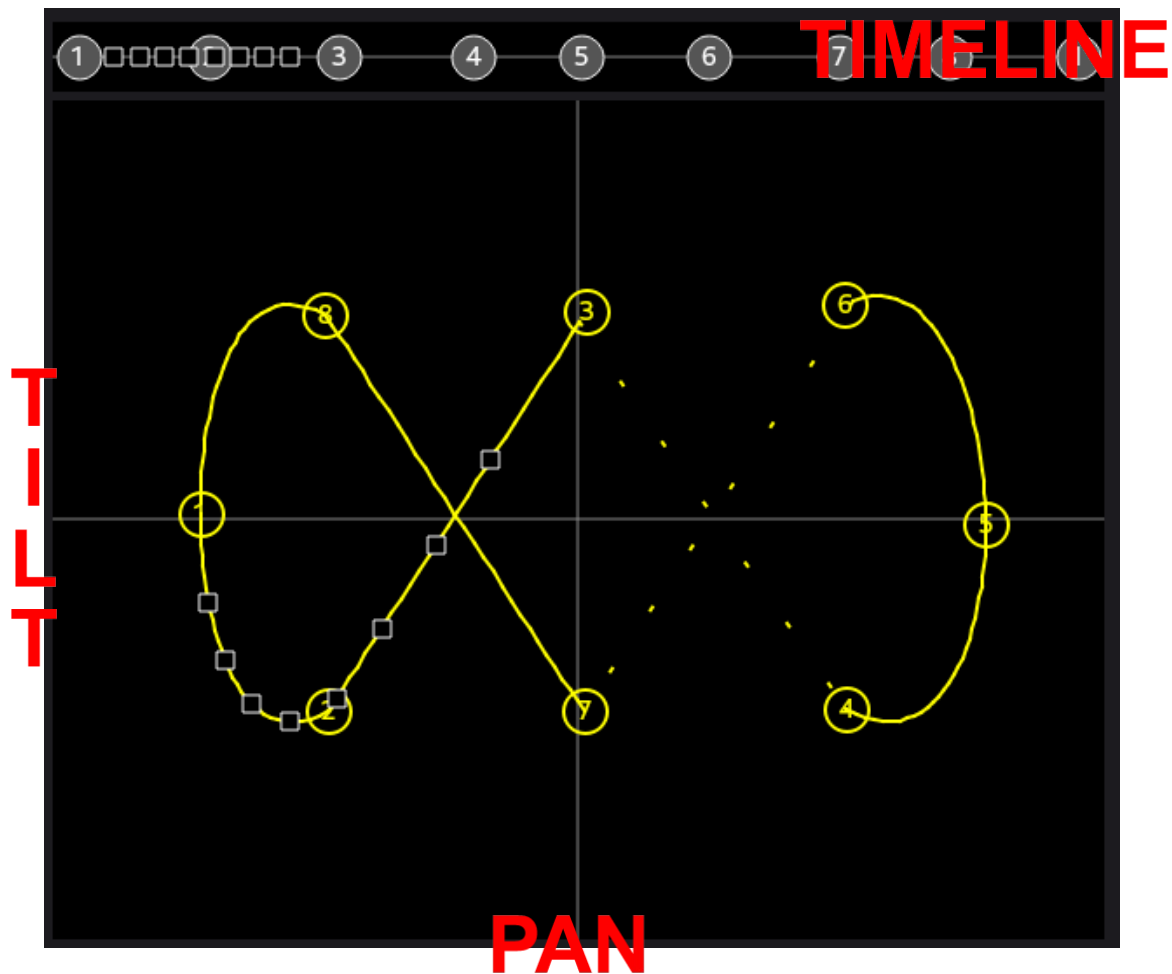


Menü „Nach oben/unten verschieben“
Verschiebt das Gerät nach oben bzw. unten.

Menü „Pan umkehren“
Kehrt die Pan-Bewegung um.

Menü „Tilt umkehren“
Kehrt die Tilt-Bewegung um.

Kurve für Pan/Tilt-Kanäle

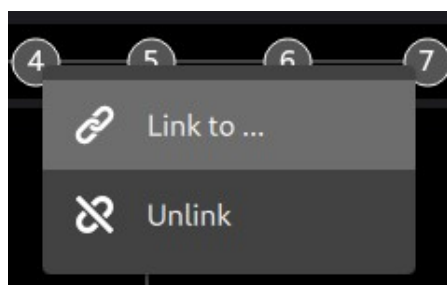


Diese Kurve zeigt ein Beispiel für eine Pan/Tilt-Bewegung.
Sie hat 8 Punkte.

Die Zeitleiste

Die horizontale Linie oben zeigt die Zeit an. Sie ist die Zeitleiste des Generators.
Sie können die Punkte nach links oder rechts verschieben.

Kontextmenü der Zeitleiste



Menü „Verknüpfen mit ...“
Verknüpft den Zeitpunkt mit einem Zeitpunkt eines anderen Kanals.

Menü „Verknüpfung aufheben“
Hebt die Verknüpfung des Zeitpunkts auf.

Die Kurve

Die gelbe Kurve zeigt die Pan/Tilt-Bewegung an.

„Pan“ entspricht der horizontalen und „Tilt“ der vertikalen Bewegung.

Die schwarzen Quadrate auf der Kurve stellen die Geräte dar.

Punkt Nr. 1 der Kurve entspricht Punkt Nr. 1 auf der Zeitleiste.

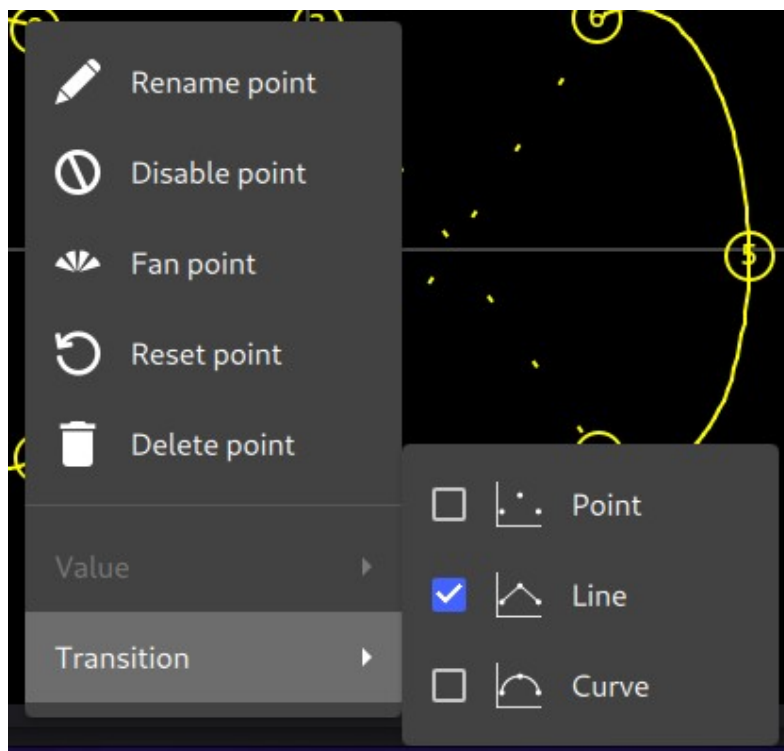
Punkt Nr. 2 der Kurve entspricht Punkt Nr. 2 auf der Zeitleiste.

...

Der Übergang von einem Punkt zum nächsten kann Folgendes sein:

- eine Gerade (gelbe Linie)
- eine Kurve (gelbe Kurve)
- ein Sprung (gelbe Punkte)

Kontextmenü eines Punkts



Menü „Punkt umbenennen“

Benennt den Punkt um.

Menü „Punkt deaktivieren“

Deaktiviert den Punkt.

Er überschreibt dann die anderen Szenen in den Live-Modulen nicht.

Menü „Punkt auffächern“

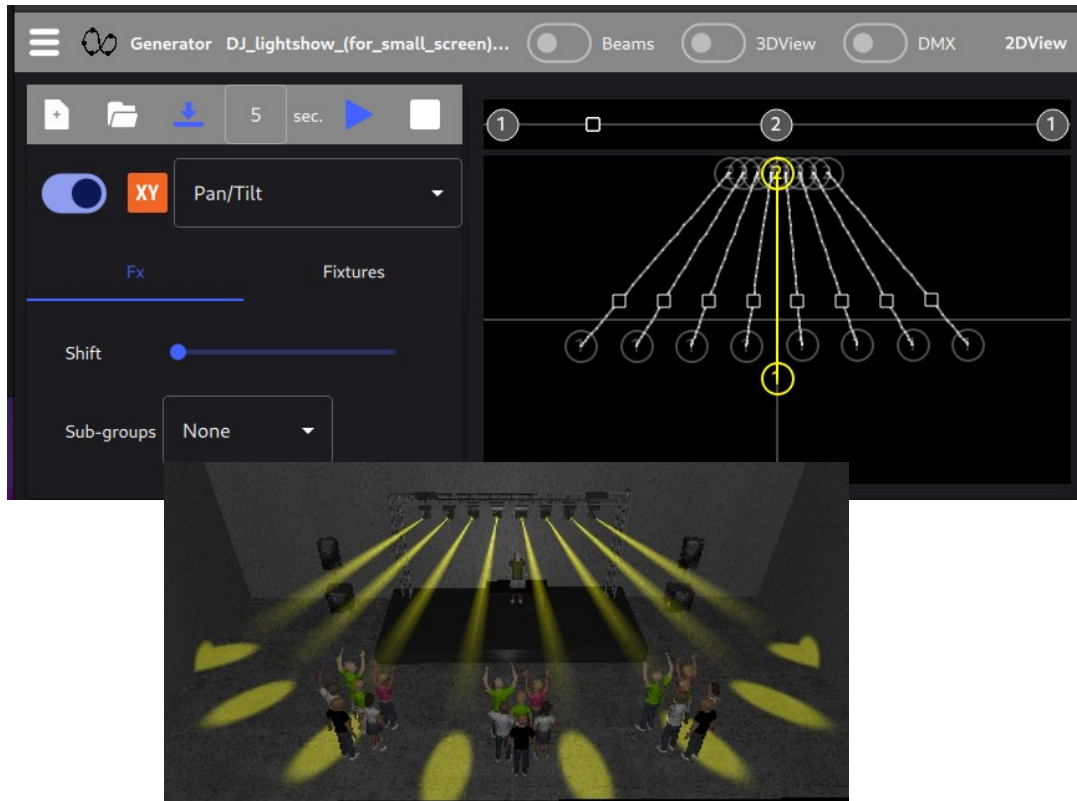
Verteilt die Punkte aller Geräte fächerförmig zwischen dem Punkt des ersten und dem des letzten Geräts.

Vorgehensweise:

- Wählen Sie die Registerkarte „Geräte“.
- Wählen Sie das erste Gerät in der Liste und verschieben Sie seinen Punkt an die gewünschte Position.
- Wählen Sie das letzte Gerät in der Liste und verschieben Sie seinen Punkt an eine andere Position.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Punkt und wählen Sie „Punkt auffächern“.
Die Punkte der übrigen Geräte werden nun zwischen dem ersten und dem letzten Punkt verteilt.

Hier sehen Sie ein Beispiel für einen Fächereffekt.



„Punkt zurücksetzen“

Setzt die Punkte aller Geräte auf denselben Punkt zurück, falls sie zuvor für einzelne Geräte geändert wurden.

„Punkt löschen“

Löscht den Punkt.

„Wert“

Wird bei Pan/Tilt nicht verwendet.

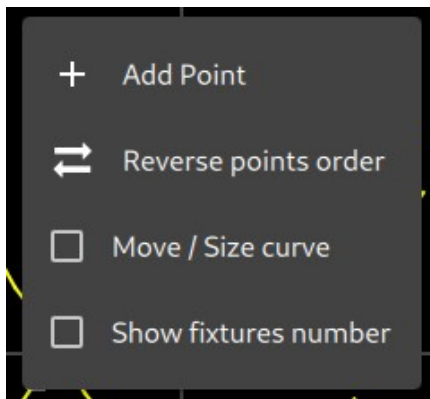
Diese Funktion wird später bei den anderen Kanälen erläutert.

„Übergang“

Legt den Übergang vom vorherigen Punkt fest:

- Gerade
- Kurve
- Sprung

Kontextmenü im Kurvenbereich



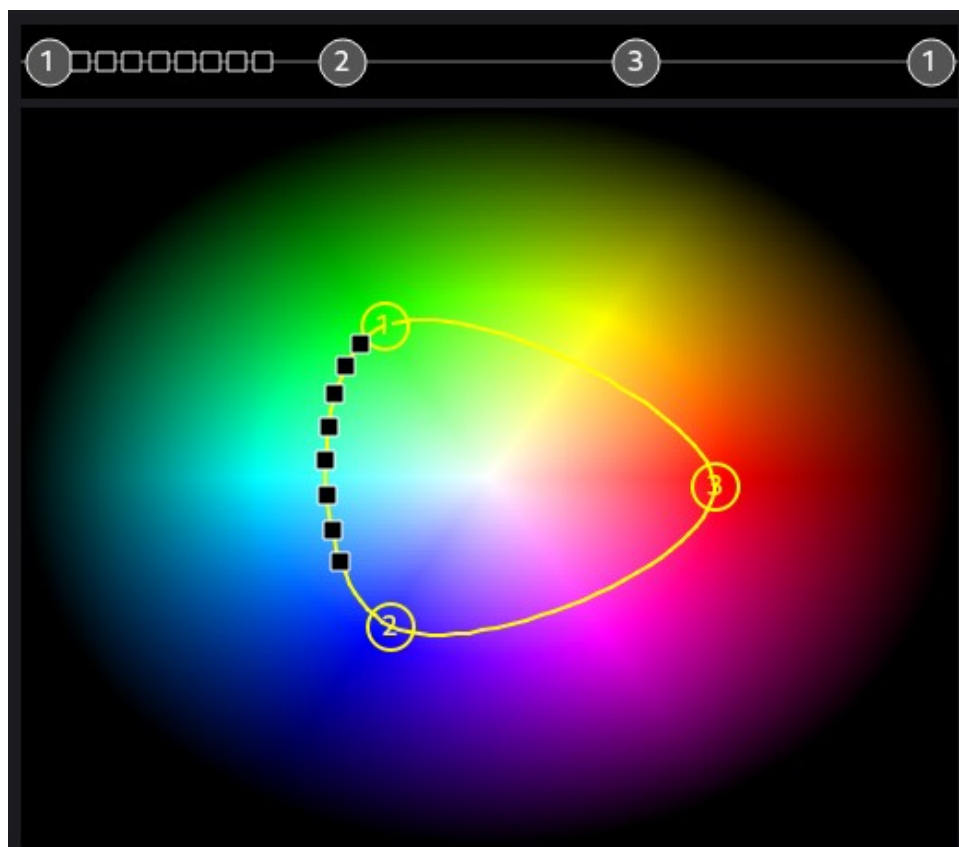
„Punkt hinzufügen“
Fügt einen Punkt hinzu.

„Punktreihenfolge umkehren“
Kehrt die Reihenfolge der Punkte um.

„Kurve verschieben/skalieren“
Verschiebt die Kurve und ändert ihre Größe.

„Gerätenummern anzeigen“
Zeigt die Nummer jedes Geräts neben seiner Position auf der Kurve an.

Kurve für RGB-Kanäle



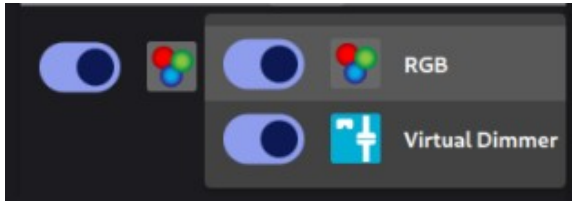
Der Farbkreis im Hintergrund ist fest.
Es gibt keine horizontale oder vertikale Achse. Setzen Sie die Punkte einfach auf die gewünschte Farbe.

Diese Kurve zeigt ein Beispiel für einen RGB-Farbübergang.

Sie hat 3 Punkte.

Virtueller Dimmer

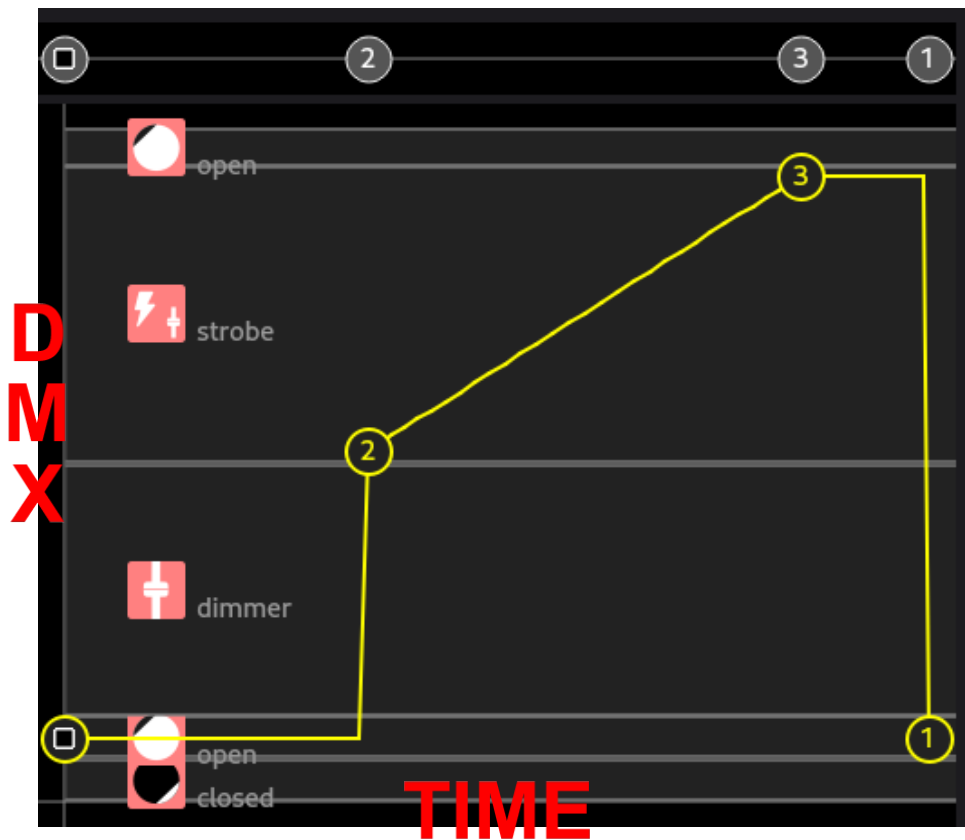
Hat ein Gerät RGB-Kanäle, aber keinen Dimmerkanal, wird ein virtueller Dimmer erstellt, um alle RGB-Kanäle gemeinsam zu dimmen.



Weitere Erläuterungen finden Sie in diesem Video: [Virtueller Dimmer](#)

Kurve für die übrigen Kanäle

Im Modus „Standard“

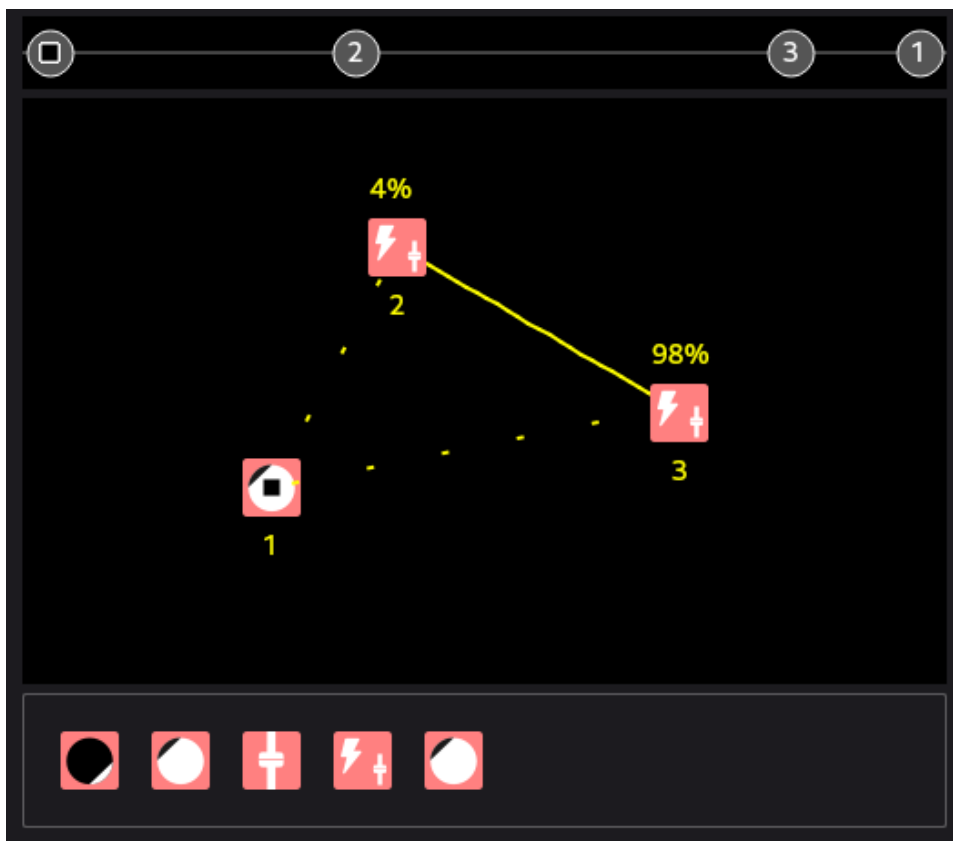


Diese Kurve zeigt ein Beispiel für den Shutter-Kanal.

Der Shutter ist von Zeitpunkt Nr. 1 bis Zeitpunkt Nr. 2 geöffnet.

Bei Zeitpunkt Nr. 2 beginnt der Stroboskopeffekt. Seine Geschwindigkeit steigt bis Zeitpunkt Nr. 3 an. Anschließend läuft der Stroboskopeffekt bis zum Ende der Szene mit maximaler Geschwindigkeit weiter.

Im Modus „Frei platzierbare Punkte“



Das Ergebnis ist dasselbe wie im Modus „Standard“.

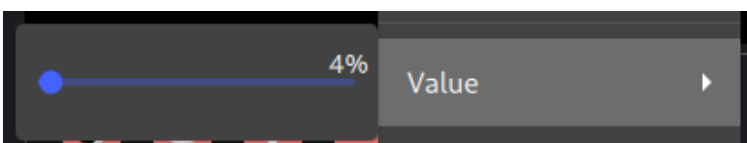
Nur die Darstellung unterscheidet sich.

Es gibt keine horizontale und vertikale Achse.

Der Bereich unterhalb der Kurve zeigt die verfügbaren Kanalbereiche an. Ziehen Sie den gewünschten Kanalbereich einfach in die Kurve.

Der Modus „Frei platzierbare Punkte“ ist bei kleinen Bildschirmen hilfreich, insbesondere bei Kanälen mit vielen Kanalbereichen.

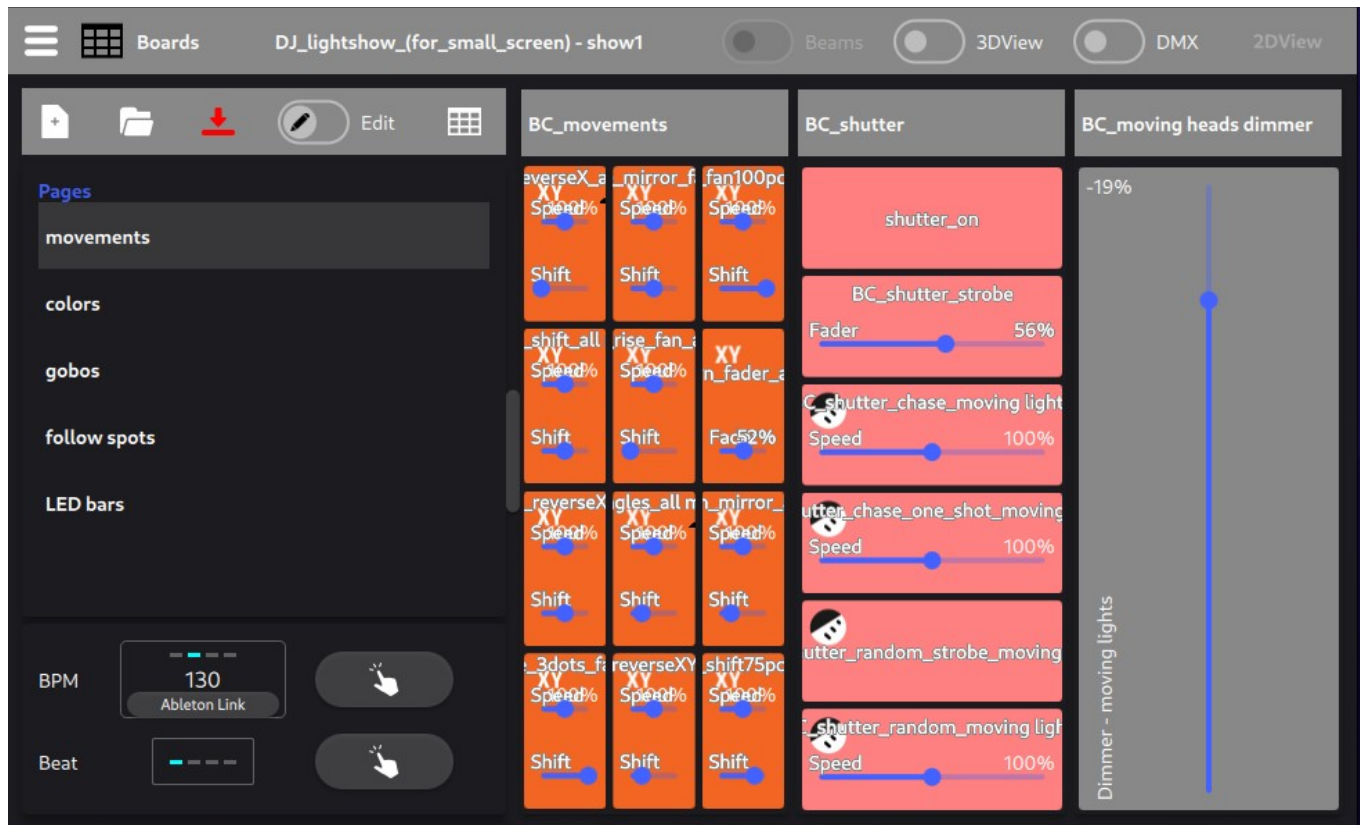
Mit dem Menü „Wert“ können Sie hier den Wert eines nicht festen Kanalbereichs einstellen, beispielsweise bei den beiden Stroboskop-Punkten in diesem Beispiel.



Weitere Erläuterungen finden Sie in diesem Video: [Frei platzierbare Punkte](#)

Modul „Boards“

Spielen Sie hier Ihre Show mit Szenenschaltflächen, Boards mit Schaltflächen und Seiten mit Boards ab.



Symbolleiste



Schaltfläche „Neu“

Erstellt ein neues Projekt.

Ein Projekt in „Boards“ ist eine Anordnung von Schaltflächen, Boards und Seiten.

Es können mehrere Projekte angelegt werden. Geräte und Lichtszenen bleiben gleich; die verschiedenen Projekte können an unterschiedliche Benutzer angepasst werden.

Schaltfläche „Öffnen“

Öffnet ein vorhandenes Projekt.

Schaltfläche „Speichern“

Speichert das vorhandene Projekt.

Weitere Erläuterungen finden Sie in diesem Video: [Mehrere Projekte](#)

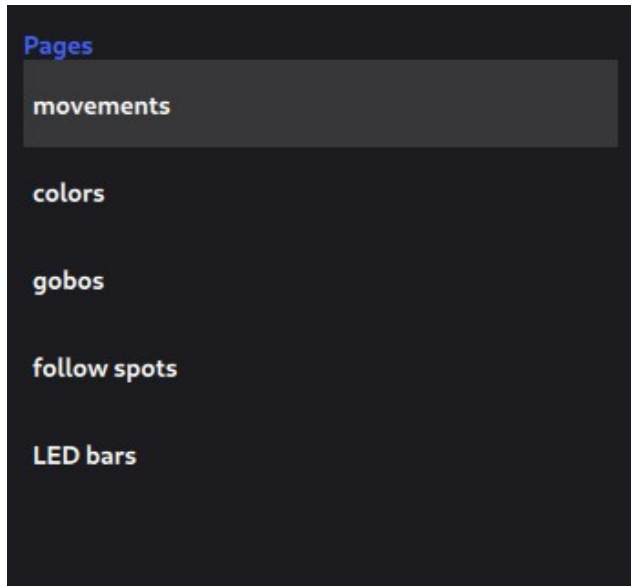
Schalter „Bearbeiten“

Aktiviert die Funktionen zum Bearbeiten des Projekts.

Schaltfläche „Unterfenster“

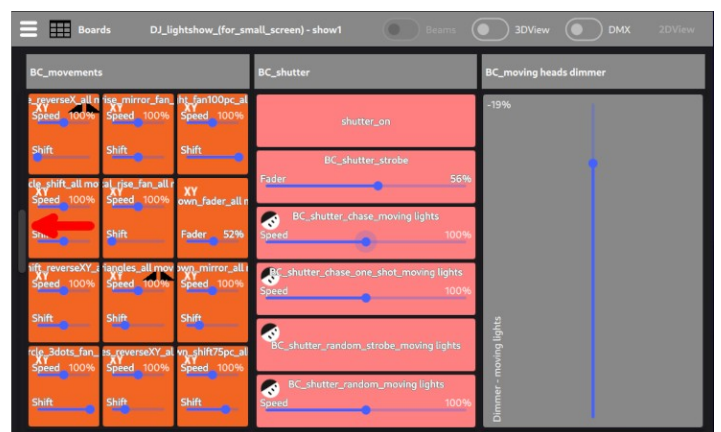
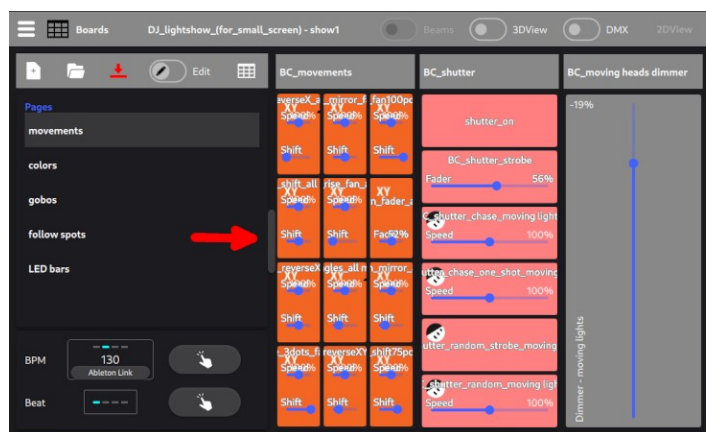
Öffnet ein zweites Fenster mit Schaltflächen, Boards und Seiten.

Registerkarte „Seiten“



Zeigt die Seiten mit Boards an.

Mit den beiden unten gezeigten Schaltflächen blenden Sie die Seiten samt Symbolleiste aus oder ein.

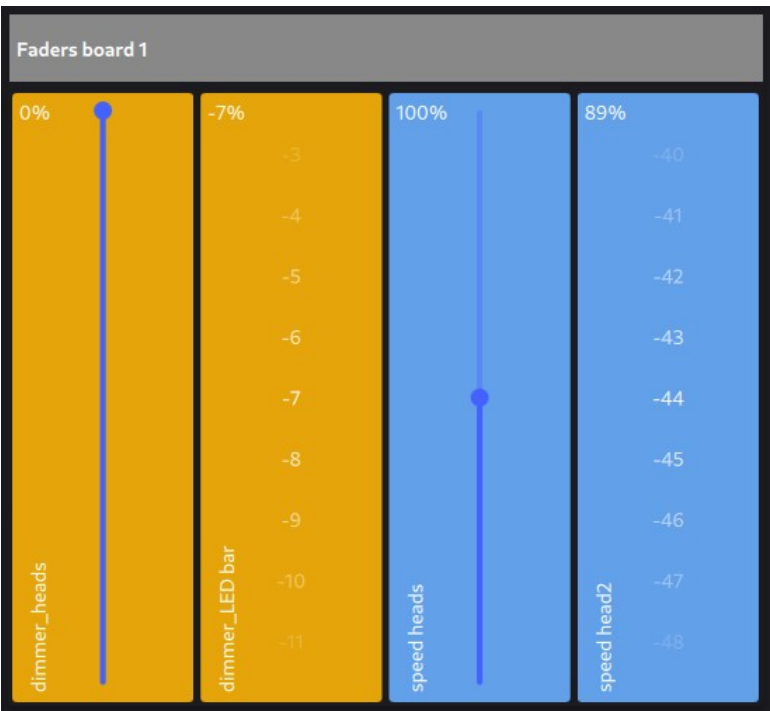


Schaltflächen-Board



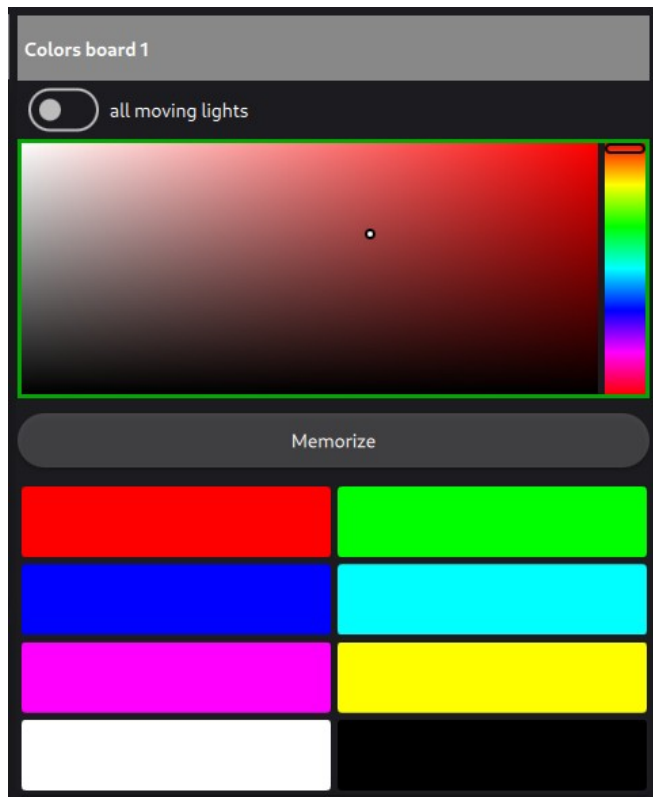
Dieses Board enthält Szenenschaltflächen, deren Geschwindigkeit und Versatzeffekt angepasst werden können.

Fader-Board



Dieses Board enthält Schieberegler und Schalter zur Dimmersteuerung von Kanälen oder zur Geschwindigkeitssteuerung von Szenenschaltflächen.

Farb-Board



Dieses Board enthält einen Farbkreis mit Farbspeichern, um die Farbe einer Gerätegruppe zu steuern.

Schalter

Schaltet das Board ein bzw. aus.

Farbkreis

Stellt die Farbe ein.

Schaltfläche „Speichern“

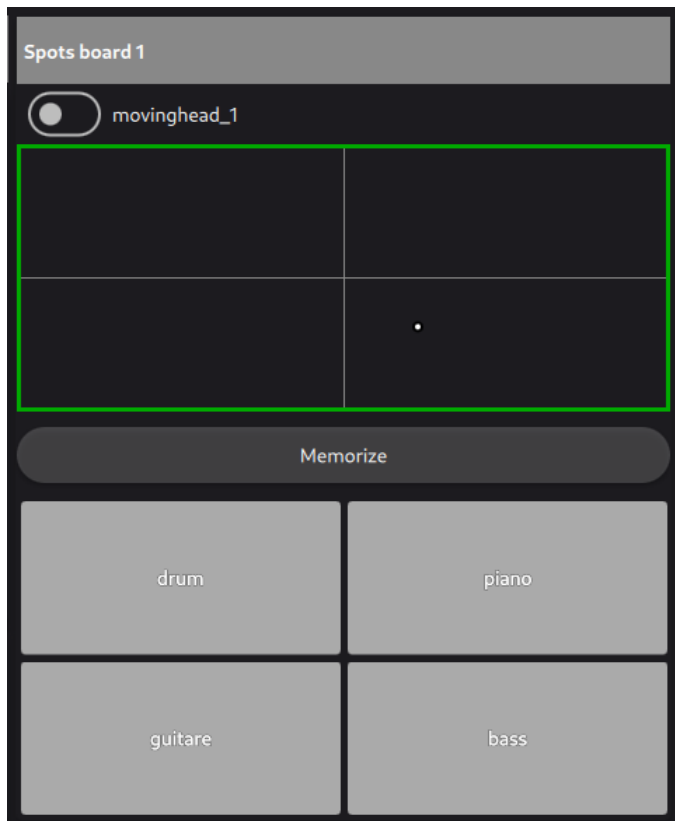
Speichert die ausgewählte Farbe in einer Farbschaltfläche.

Farbschaltflächen

Speicher für Farben.

Weitere Erläuterungen finden Sie in diesem Video: [Farb-Board](#)

Verfolger-Board



Dieses Board enthält einen Pan/Tilt-Bereich mit Positionsspeichern, um die Bewegung eines Geräts zu steuern.

Schalter

Schaltet das Board ein bzw. aus.

Pan/Tilt-Bereich

Stellt die Pan/Tilt-Position ein.

Schaltfläche „Speichern“

Speichert die ausgewählte Pan/Tilt-Position in einer Pan/Tilt-Schaltfläche.

Pan/Tilt-Schaltflächen

Speicher für Pan/Tilt-Positionen.

Weitere Erläuterungen finden Sie in diesem Video: [Verfolger](#)

Beat/BPM



Textfeld „BPM“

Hier geben Sie den BPM-Wert ein.

Schaltfläche „Ableton Link“

Verbindet sich mit anderen Ableton-Link-Geräten, um deren BPM-Wert zu übernehmen.

Schaltfläche „BPM“

Tippen Sie auf die Schaltfläche, um den BPM-Wert zu ändern.

Textfeld „Beat“

Hier geben Sie den Beat ein.

Schaltfläche „Beat“

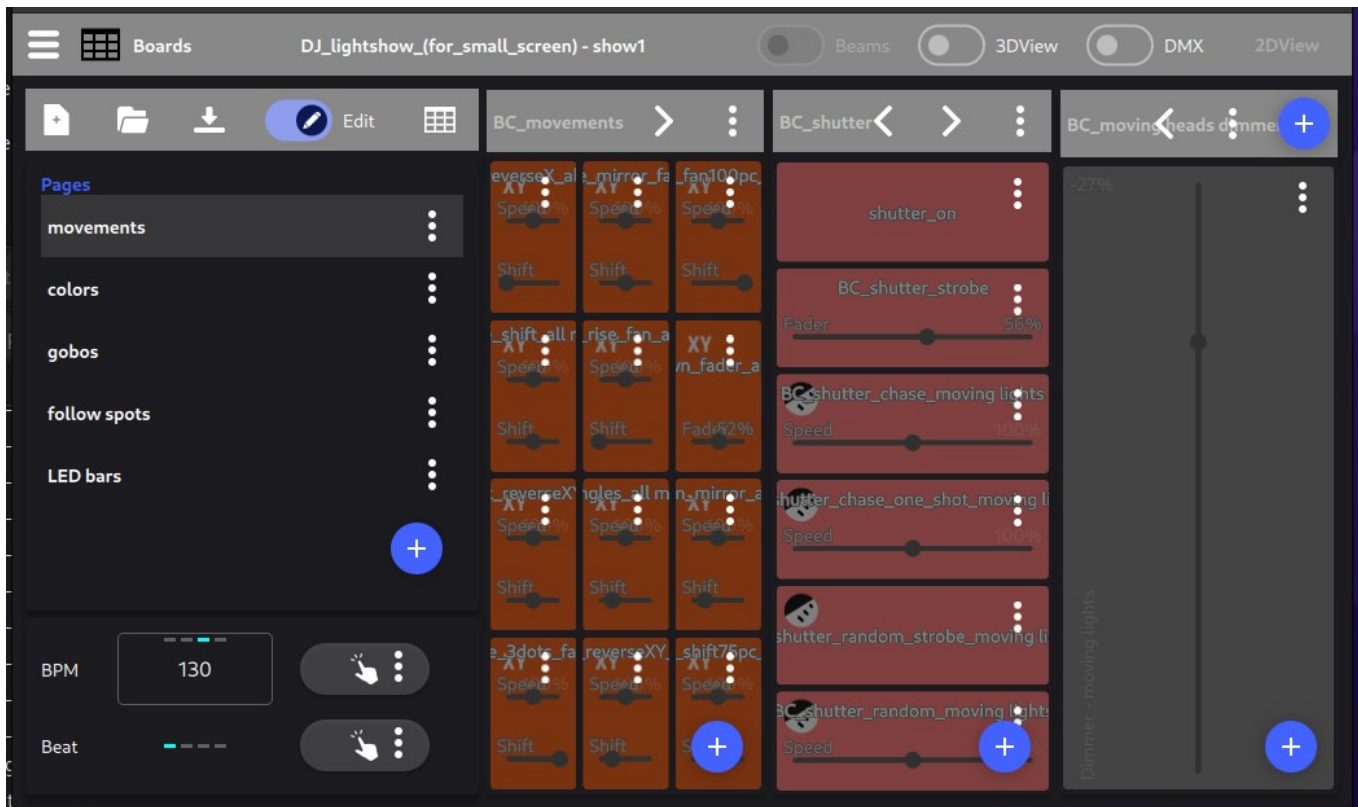
Tippen Sie auf die Schaltfläche, um den Beat zu ändern.

Anwendungsbeispiel für den Beat: [Beat-Drop](#)

Modul „Boards“ im Bearbeitungsmodus

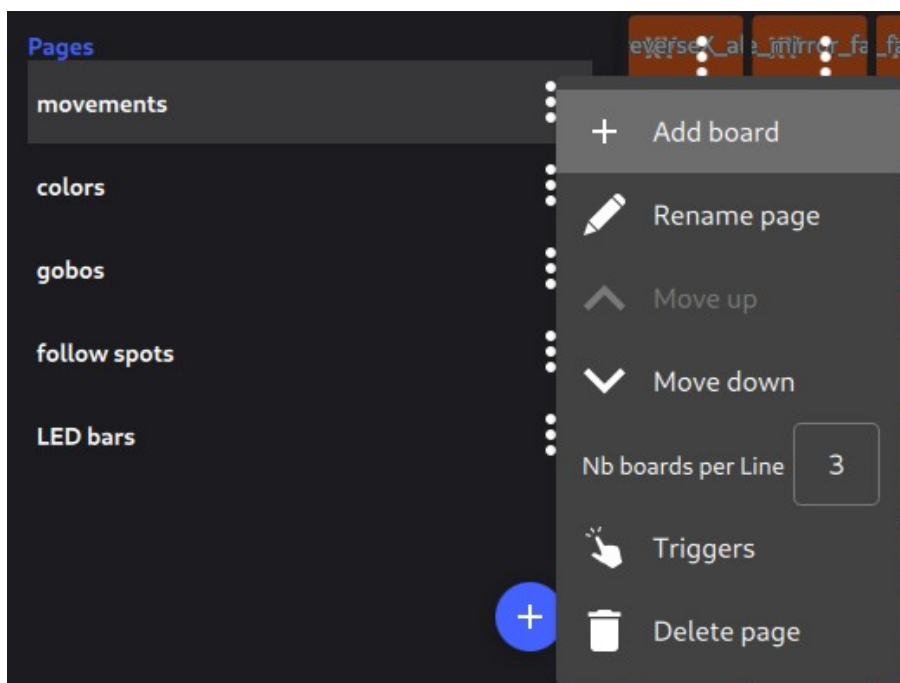


Ordnen Sie hier Szenenschaltflächen, Boards mit Schaltflächen und Seiten mit Boards an.

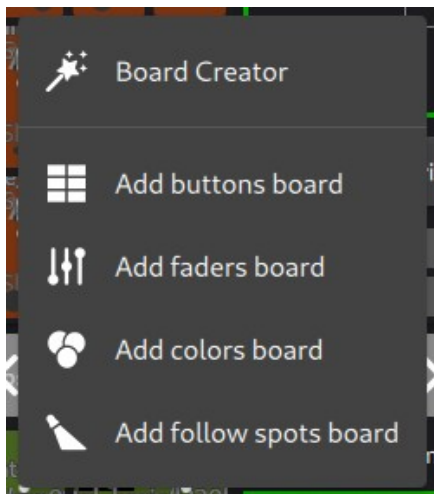


Bereich „Seiten“

Schaltfläche „...“ (drei Punkte) oder Kontextmenü



Menü „Board hinzufügen“
Öffnet das Kontextmenü.



Menü „Board-Erstellung“
Öffnet das Fenster „Board-Erstellung“.
(Siehe Modul „Boards – Board-Erstellung“.)

Menü „Schaltflächen-Board hinzufügen“
Fügt ein leeres Board für Schaltflächen hinzu.

Menü „Fader-Board hinzufügen“
Fügt ein leeres Board für Fader hinzu.

Menü „Farb-Board hinzufügen“
Öffnet ein Fenster zur Gruppenauswahl und fügt ein Board mit einem Farbkreis für die ausgewählte Gruppe hinzu.

Menü „Verfolger-Board hinzufügen“
Öffnet 2DView zur Geräteauswahl und fügt ein Board mit einem Pan/Tilt-Bereich für das ausgewählte Gerät hinzu.

Menü „Seite umbenennen“
Benennt die Seite um.

Menü „Nach oben/unten verschieben“
Verschiebt die Seite nach oben bzw. unten.

Menü „Anzahl Boards pro Zeile“
Hier geben Sie die maximale Anzahl der Boards pro Zeile ein.

Menü „Auslöser“
Öffnet das Fenster „Auslöser“.

Menü „Seite löschen“
Löscht die Seite.

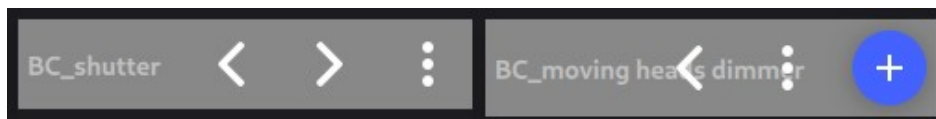
Schaltfläche „+“ (blau)
Fügt eine Seite hinzu.

Bereich „Beat/BPM“



Schaltfläche „...“ (drei Punkte)
Öffnet das Fenster „Auslöser“.

Symbolleiste der Boards



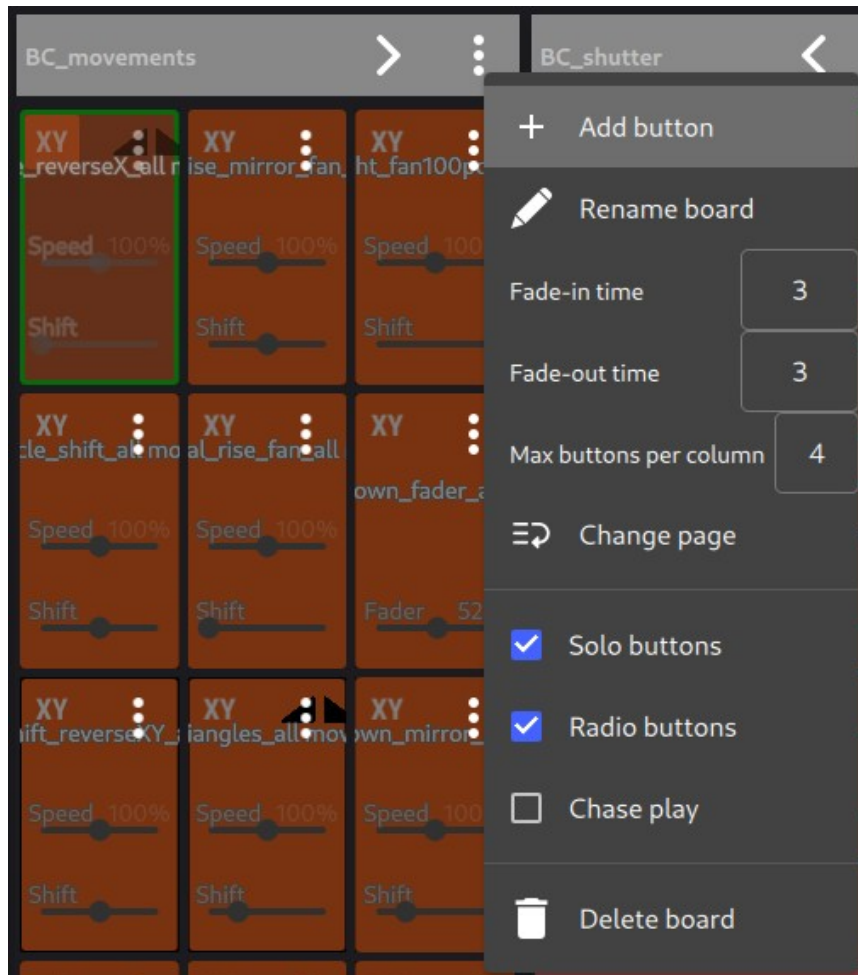
Schaltflächen „<“ und „>“
Verschieben das Board nach links bzw. rechts.

Schaltfläche „+“ (blau)
Fügt ein Board hinzu.

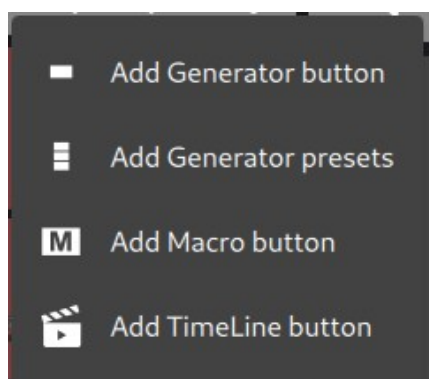
Modul „Boards – Schaltflächen“ im Bearbeitungsmodus



Schaltfläche „...“ (drei Punkte) in der Symbolleiste



Menü „Schaltfläche hinzufügen“
Öffnet das Kontextmenü.



Menü „Generator-Schaltfläche hinzufügen“
Öffnet das Fenster „Generator-Projekt auswählen“.
Fügt anschließend das ausgewählte Projekt hinzu.

Menü „Generator-Voreinstellung hinzufügen“
Öffnet das Fenster „Generator-Projekt auswählen“.

Fügt für jeden Punkt des ausgewählten Kanals im ausgewählten Projekt eine Schaltfläche hinzu.

Menü „Makro-Schaltfläche hinzufügen“
Fügt eine Makro-Schaltfläche hinzu.

Menü „Timeline-Schaltfläche hinzufügen“
Fügt eine Timeline-Schaltfläche hinzu.

Menü „Board umbenennen“
Benennt das Board um.

Menü „Einblendzeit (ms)“
Hier geben Sie die Einblendzeit in Millisekunden für Schaltflächen mit der Option „Einblenden“ ein.

Menü „Ausblendzeit (ms)“
Hier geben Sie die Ausblendzeit in Millisekunden für Schaltflächen mit der Option „Ausblenden“ ein.

Menü „Max. Schaltflächen pro Spalte“
Hier geben Sie die maximale Anzahl der Schaltflächen pro Spalte ein.

Menü „Seite wechseln“
Verschiebt die Schaltfläche auf eine andere Seite.

Menü „Solo-Schaltflächen“
Beim Drücken einer neuen Schaltfläche wird die zuvor aktive Schaltfläche ausgeschaltet.

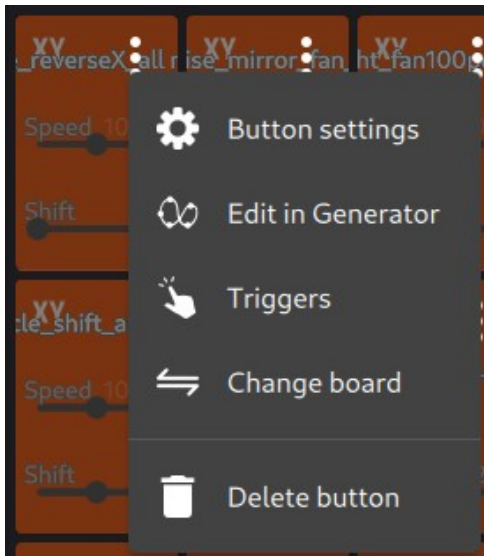
Menü „Optionsschaltflächen“
Ein zweiter Klick auf die Schaltfläche hat keine Wirkung.

Menü „Lauflicht“
Spielt die Schaltflächen nacheinander ab.

Menü „Board löschen“
Löscht das Board.

Schaltflächenbereich

Schaltfläche „...“ (drei Punkte) in der Szenenschaltfläche



Menü „Schaltflächeneinstellungen“

Öffnet das Fenster „Schaltflächeneinstellungen“.

Menü „Im Generator bearbeiten“

Wechselt zum Modul „Generator“, um die Szene dort zu bearbeiten.

Menü „Auslöser“

Öffnet das Fenster „Auslöser“.

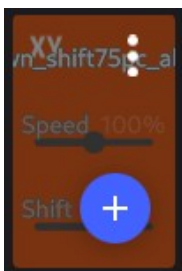
Menü „Board wechseln“

Verschiebt die Schaltfläche auf ein anderes Board.

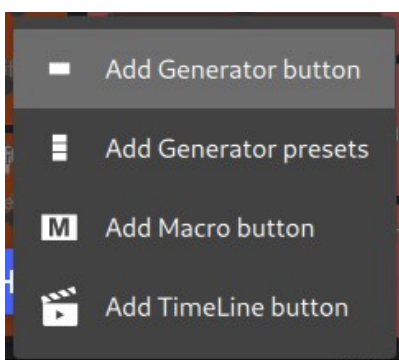
Menü „Schaltfläche löschen“

Löscht die Schaltfläche.

Schaltfläche „+“



Öffnet dieses Kontextmenü zum Hinzufügen einer Schaltfläche.



Menü „Generator-Schaltfläche hinzufügen“

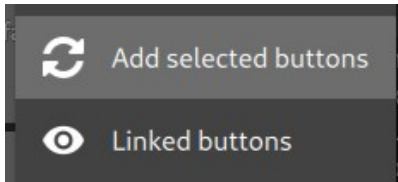
Öffnet ein Fenster, um eine Generator-Szene auszuwählen und sie dem Board als Schaltfläche hinzuzufügen.

Menü „Generator-Voreinstellungen hinzufügen“

Öffnet ein Fenster, um eine Generator-Szene auszuwählen und dem Board je eine Schaltfläche pro Punkt hinzuzufügen. Dies gilt für den ausgewählten Kanal der Szene.

Menü „Makro-Schaltfläche hinzufügen“

Fügt eine Makro-Schaltfläche mit den zugehörigen Menüoptionen hinzu.



Menü „Ausgewählte Schaltflächen hinzufügen“

Fügt die ausgewählten Szenenschaltflächen (mit einem großen schwarzen Häkchen) der Liste verknüpfter Schaltflächen hinzu.

Menü „Verknüpfte Schaltflächen“

Öffnet die Liste der verknüpften Schaltflächen.

Menü „Timeline-Schaltfläche hinzufügen“

Öffnet ein Fenster, um ein Timeline-Projekt auszuwählen und es dem Board als Schaltfläche hinzuzufügen.

Verschieben Sie die Schaltflächen innerhalb des Boards per Drag-and-drop.



Fenster „Schaltflächeneinstellungen“

Registerkarte „Verschiedenes“

The screenshot shows a 'Button settings' dialog box with three tabs: 'Misc.', 'Duration', and 'Channel'. The 'Misc.' tab is selected. It contains the following settings:

- Name:** A text field containing the text '_XY_circle_reverseX_all moving lights'.
- Color:** A color selection area showing an orange circle and a circular arrow icon.
- Image:** A selection area showing an ellipsis icon and a trash can icon.
- Priority:** A dropdown menu currently set to 'Normal'.
- Flash:** An unchecked checkbox.
- HTP:** An unchecked checkbox.
- Relative:** An unchecked checkbox.
- Fade In:** An unchecked checkbox.
- Fade Out:** An unchecked checkbox.
- Fader slider:** An unchecked checkbox.
- Speed slider:** An unchecked checkbox.

At the bottom right of the dialog are 'Cancel' and 'OK' buttons.

Textfeld „Name“

Hier geben Sie den Namen der Schaltfläche ein.

Schaltfläche „Farbe“

Die erste Schaltfläche öffnet ein Farbauswahlfenster, um die Hintergrundfarbe der Schaltfläche zu ändern.

Die zweite Schaltfläche setzt die Farbe der Schaltfläche zurück.

Schaltfläche „Bild“

Die erste Schaltfläche öffnet ein Fenster zur Auswahl eines Hintergrundbilds für die Schaltfläche. Die zweite Schaltfläche entfernt das Hintergrundbild.

Auswahlliste „Priorität“

Legt die Priorität der Schaltfläche auf „Normal“, „Niedrig“ oder „Hoch“ fest.

Kontrollkästchen „Flash“

Aktiviert den Flash-Modus. Die Schaltfläche bleibt eingeschaltet, solange die linke Maustaste gedrückt wird.

Kontrollkästchen „HTP“

Die Kanalwerte überschreiben die Kanalwerte anderer Schaltflächen, wenn sie höher sind.

Kontrollkästchen „Relativ“

Die Kanalbewegungen werden zu den bereits laufenden Bewegungen addiert.

Weitere Erläuterungen finden Sie in diesem Video: [Grundlagen – Relative Szene](#)

Kontrollkästchen „Einblenden“

Die dimmbaren Kanäle werden beim Einschalten der Schaltfläche eingeblendet.

Kontrollkästchen „Ausblenden“

Die dimmbaren Kanäle werden ausgeblendet, wenn eine andere Schaltfläche eingeschaltet wird.

Kontrollkästchen „Dimmer-Schieberegler“

Fügt der Schaltfläche einen Schieberegler zum Dimmen der dimmbaren Kanäle hinzu.

Die dimmbaren Kanäle heißen: dimmer, white, amber, red, green, blue, cyan, magenta, yellow, uv.

Kontrollkästchen „Geschwindigkeitsregler“

Fügt der Schaltfläche einen Schieberegler zum Ändern der Wiedergabegeschwindigkeit ihrer Szene hinzu.

Registerkarte „Dauer“

The screenshot shows a 'Button settings' dialog box with three tabs: 'Misc.', 'Duration', and 'Channel'. The 'Duration' tab is selected and highlighted with a blue underline. Inside the 'Duration' tab, there are three options: 'Loop continuously (no chase play)' which is selected with a blue radio button, 'Number of loops' which is unselected and has a numeric input field showing '0' with minus and plus buttons, and 'Duration (sec.)' which is unselected and has a numeric input field showing '0'. At the bottom right of the dialog box are 'Cancel' and 'OK' buttons.

Optionsfeld „Endlosschleife (kein Lauflicht möglich)“

Die Schaltfläche bleibt eingeschaltet.

Ist das Board im Lauflichtmodus, wird der Ablauf an dieser Schaltfläche angehalten.

Optionsfeld und Zahlenfeld „Anzahl der Wiederholungen“

Legt die Anzahl der Szenenwiederholungen fest, nach denen sich die Schaltfläche ausschaltet.

Optionsfeld und Textfeld „Dauer (Sek.)“

Legt fest, nach welcher Dauer sich die Schaltfläche ausschaltet.

Registerkarte „Kanal“

The screenshot shows a 'Button settings' dialog box with three tabs: 'Misc.', 'Duration', and 'Channel'. The 'Channel' tab is selected and highlighted with a blue underline. Inside the dialog, there are six settings, each with a label and a control element:

- Channel:** A dropdown menu showing 'Pan/Tilt'.
- Shift slider:** A checkbox that is checked with a blue checkmark.
- Static:** A dropdown menu showing 'Off'.
- Speed mode:** A dropdown menu showing 'Manual'.
- Step:** A dropdown menu showing '1/1'.
- Trigger:** A dropdown menu showing 'Next point'.

At the bottom right of the dialog, there are two buttons: 'Cancel' and 'OK'.

Auswahlliste „Kanal“

Wählt die Kanäle für die folgenden Einstellungen aus.

Kontrollkästchen „Versatzregler“

Fügt der Schaltfläche einen Schieberegler zur Steuerung des Versatzeffekts zwischen den Geräten hinzu.

Auswahlliste „Statisch“

„Aus“ : Die Szene läuft ab.

„#nb“ : Die Szene ist statisch und gibt Punkt Nr. nb wieder.

Auswahlliste „Geschwindigkeitsmodus“

„Manuell“ : Die Szene läuft mit normaler Geschwindigkeit ab.

„Beat“ : Die Szene spielt die Punkte synchron zum Beat ab.

„BPM“ : Die Szene spielt die Punkte synchron zum BPM-Takt ab.

Auswahlliste „Schritt“ (für den Geschwindigkeitsmodus Beat/BPM)

„1/1“ : Die Szene spielt die Punkte mit normaler Geschwindigkeit ab.

„1/2“ : Die Szene spielt die Punkte mit der doppelten Beat/BPM-Geschwindigkeit ab.

„1/4“ : Die Szene spielt die Punkte mit der vierfachen Beat/BPM-Geschwindigkeit ab.

„2/1“ : Die Szene spielt alle 2 Beat/BPM-Takte einen Punkt ab.

„4/1“ : Die Szene spielt alle 4 Beat/BPM-Takte einen Punkt ab.

...

„32/1“ : Die Szene spielt alle 32 Beat/BPM-Takte einen Punkt ab.

Auswahlliste „Auslöser“ (für den Geschwindigkeitsmodus Beat/BPM)

„Nächster Punkt“ : Wechselt beim nächsten Beat/BPM-Takt zum nächsten Punkt.

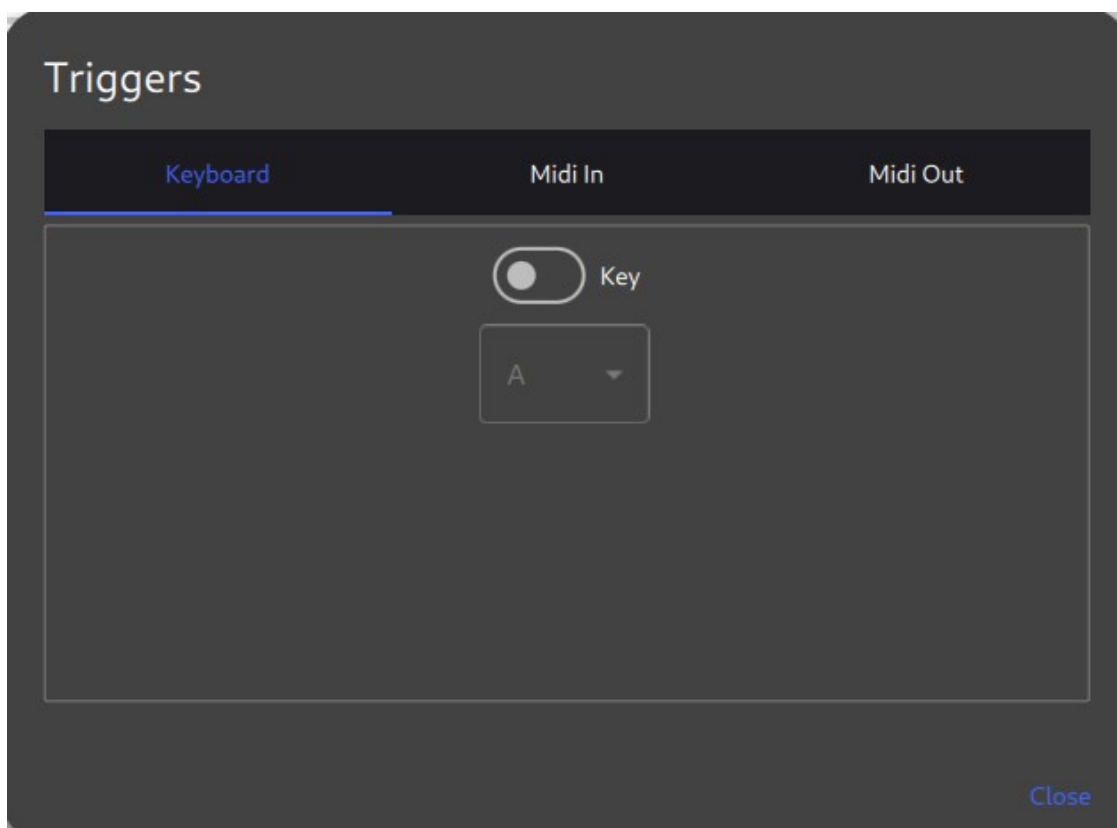
„Zurück zu Punkt Nr. 1“ : Kehrt beim nächsten Beat/BPM-Takt zum ersten Punkt zurück.

„Versatz erhöhen“: Erhöht den Versatz beim nächsten Beat/BPM-Takt um einen Schritt.

Fenster „Auslöser“

In diesem Fenster legen Sie Auslöser für Seiten, Szenenschaltflächen und Beat/BPM-Schaltflächen fest.

Registerkarte „Tastatur“



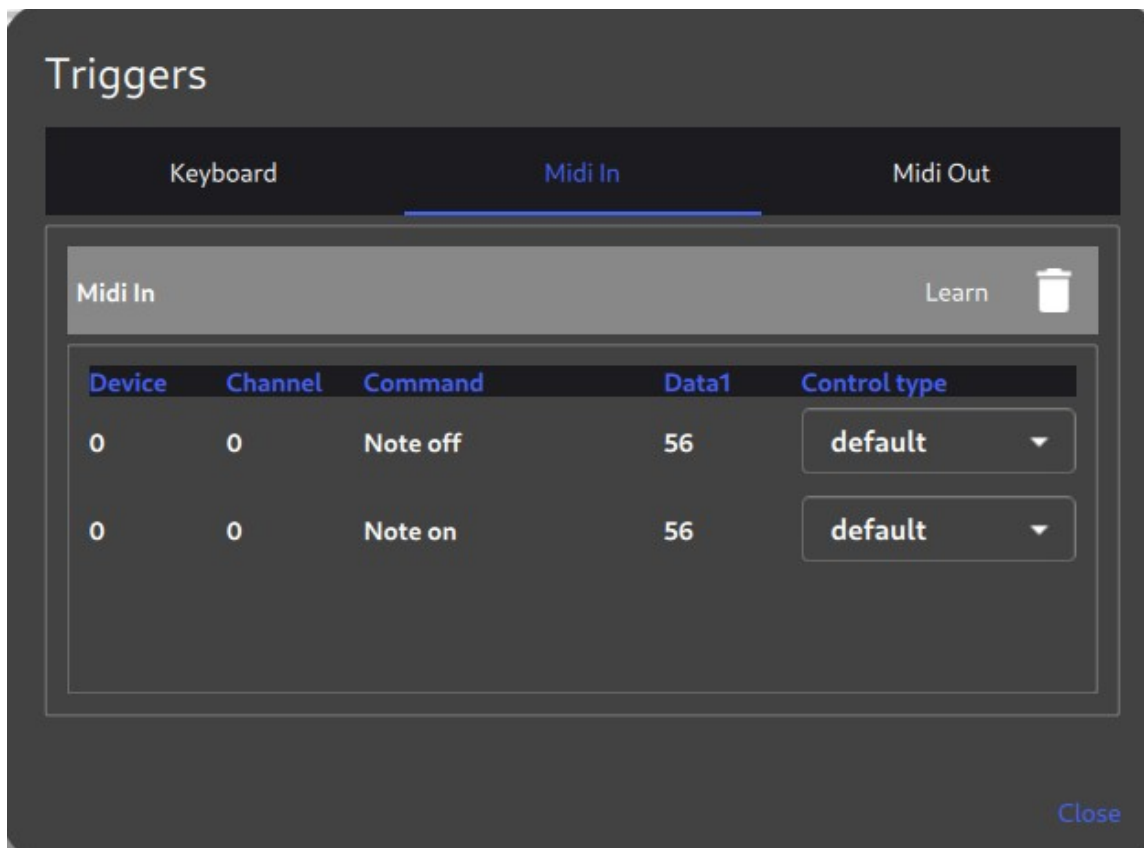
Schalter „Taste“

Aktiviert den Tastaturauslöser.

Auswahlliste

Wählt die Taste aus.

Registerkarte „MIDI-Eingang“



Schaltfläche „Lernen“

Wartet auf eine MIDI-Nachricht und fügt sie der Liste der Auslösebefehle hinzu.
Dieser Screenshot zeigt ein Beispiel für eine MIDI-Nachricht.

Schaltfläche „Papierkorb“

Entfernt den Auslösebefehl.

Liste „Gerät“

Zeigt die ID des MIDI-Geräts an.

Liste „Kanal“

Zeigt den MIDI-Kanal an.

Liste „Befehl“

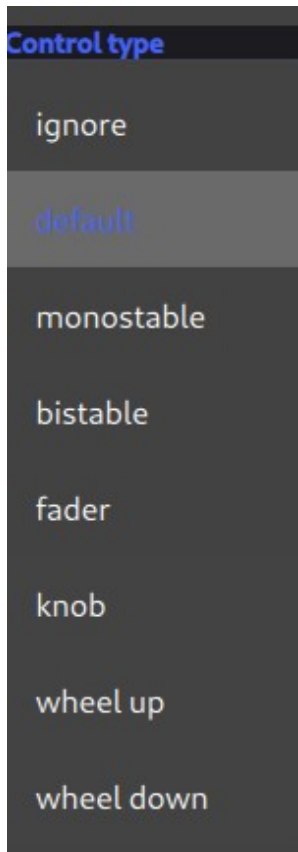
Zeigt den Typ des MIDI-Befehls an.

Liste „Data1“

Zeigt den Parameter „data1“ des MIDI-Befehls an.

Auswahlliste „Steuerungstyp“

Wählen Sie den Typ der MIDI-Steuerung aus.



Menü „Ignorieren“

Um auch Nachrichten von Drehrädern zu erfassen, zeichnet die Lernfunktion alle MIDI-Nachrichten auf. Mit „Ignorieren“ können Sie nicht benötigte Nachrichten ignorieren.

Menü „Standard“

Standardeinstellung.

Menü „Monostabil“

Erster Druck auf die MIDI-Taste > schaltet die Schaltfläche in Boards ein.

Zweiter Druck auf die MIDI-Taste > schaltet die Schaltfläche in Boards aus.

Menü „Bistabil“

Halten Sie die MIDI-Taste gedrückt, damit die Schaltfläche in Boards eingeschaltet bleibt.

Menü „Fader“

Erforderlich, um einen Schieberegler in Boards über einen MIDI-Fader zu steuern.

Hinweis: Enthält eine Schaltfläche mehrere Schieberegler, steuert der MIDI-Fader vorrangig den Dimmerregler, danach den Geschwindigkeitsregler und zuletzt den Versatzregler.

Menü „Drehregler“

Erforderlich, um einen Schieberegler in Boards über ein kompatibles MIDI-Drehrad zu steuern.

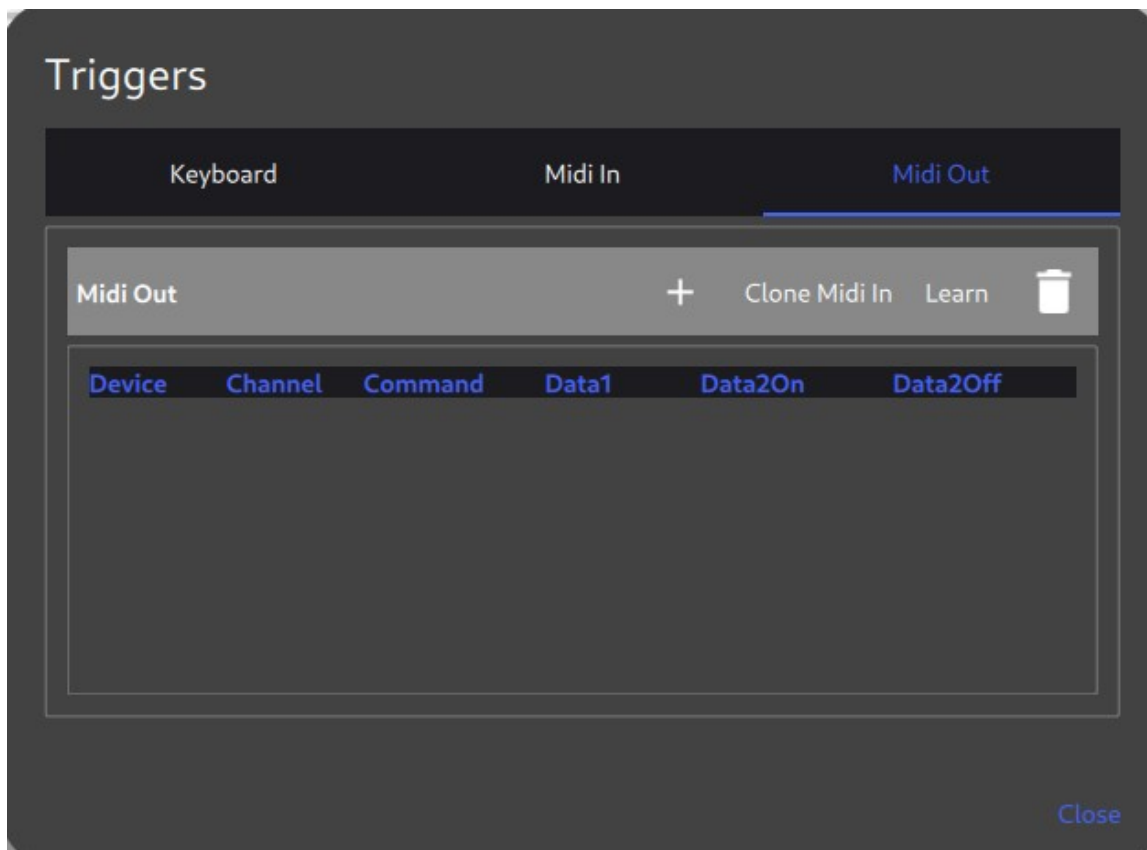
Menü „Drehrad aufwärts“

Jeder Rastschritt des Drehrads im Uhrzeigersinn sendet eine MIDI-Note-Nachricht.

Menü „Drehrad abwärts“

Jeder Rastschritt des Drehrads im Uhrzeigersinn sendet eine MIDI-Note-Nachricht.

Registerkarte „MIDI-Ausgang“



Schaltfläche „+“

Fügt der Liste der Auslösebefehle einen MIDI-Ausgangsbefehl hinzu.

Schaltfläche „MIDI-Eingang klonen“

Fügt der Liste eine Kopie des MIDI-Eingangsbefehls hinzu.

Schaltfläche „Lernen“

Wartet auf eine MIDI-Nachricht und fügt sie der Liste hinzu.

Schaltfläche „Papierkorb“

Entfernt alle Auslösebefehle aus der Liste.

Liste „Gerät“

Zeigt die ID des MIDI-Geräts an.

Liste „Kanal“

Zeigt den MIDI-Kanal an.

Liste „Befehl“

Zeigt den Typ des MIDI-Befehls an.

Liste „Data1“

Zeigt den Parameter „data1“ des MIDI-Befehls an.

Liste „Data2On“

Zeigt den Parameter „data2on“ des MIDI-Befehls an.

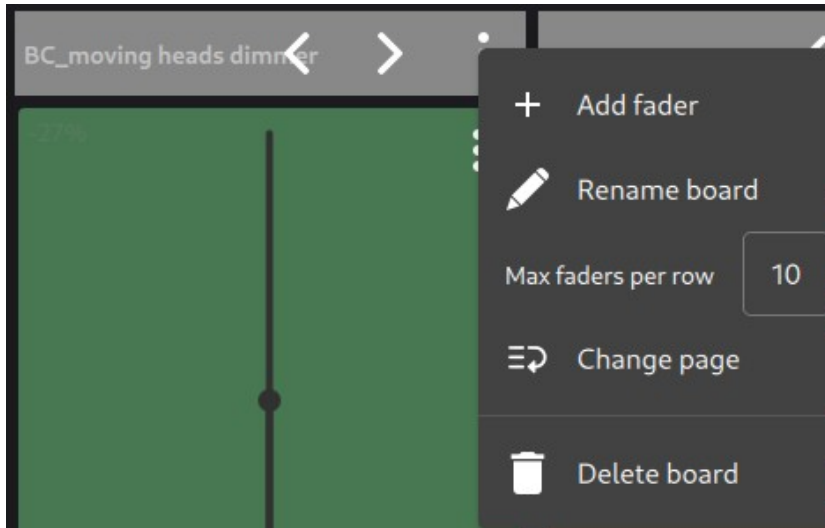
Liste „Data2Off“

Zeigt den Parameter „data2off“ des MIDI-Befehls an.

Modul „Boards – Fader“ im Bearbeitungsmodus



Schaltfläche „...“ (drei Punkte) in der Symbolleiste



Menü „Fader hinzufügen“

Fügt einen Dimmer-Fader oder einen Geschwindigkeits-Fader hinzu.

Menü „Board umbenennen“

Benennt das Board um.

Menü „Max. Fader pro Zeile“

Hier geben Sie die maximale Anzahl der Fader pro Zeile ein.

Menü „Seite wechseln“

Verschiebt das Board auf eine andere Seite.

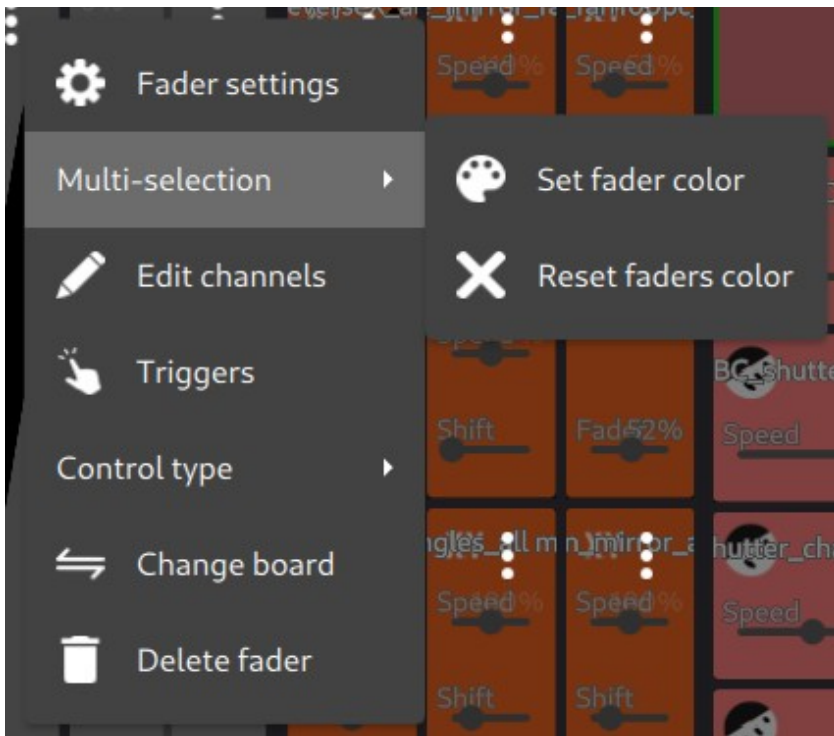
Menü „Board löschen“

Löscht das Board.

Schaltfläche „+“ (blau)

Fügt einen Dimmer-Fader oder einen Geschwindigkeits-Fader hinzu.

Schaltfläche „...“ (drei Punkte) im Dimmer-Fader



Menü „Fader-Einstellungen“
Öffnet das Fenster „Fader-Einstellungen“.

Menü „Mehrfachauswahl“
„Fader-Farbe festlegen“
Ändert die Farbe der ausgewählten Fader.
„Fader-Farbe zurücksetzen“
Entfernt die Farbe der ausgewählten Fader.

Menü „Kanal bearbeiten“
Öffnet das Fenster „Gerätekanäle auswählen“.

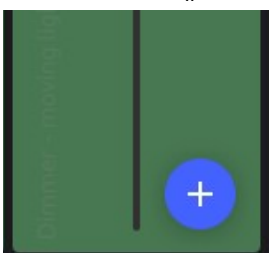
Menü „Auslöser“
Öffnet das Fenster „Auslöser“.

Menü „Steuerungstyp“
Legt fest, ob die Steuerung als Dimmer oder als Schalter erfolgt.

Menü „Board wechseln“
Verschiebt den Fader auf ein anderes Board.

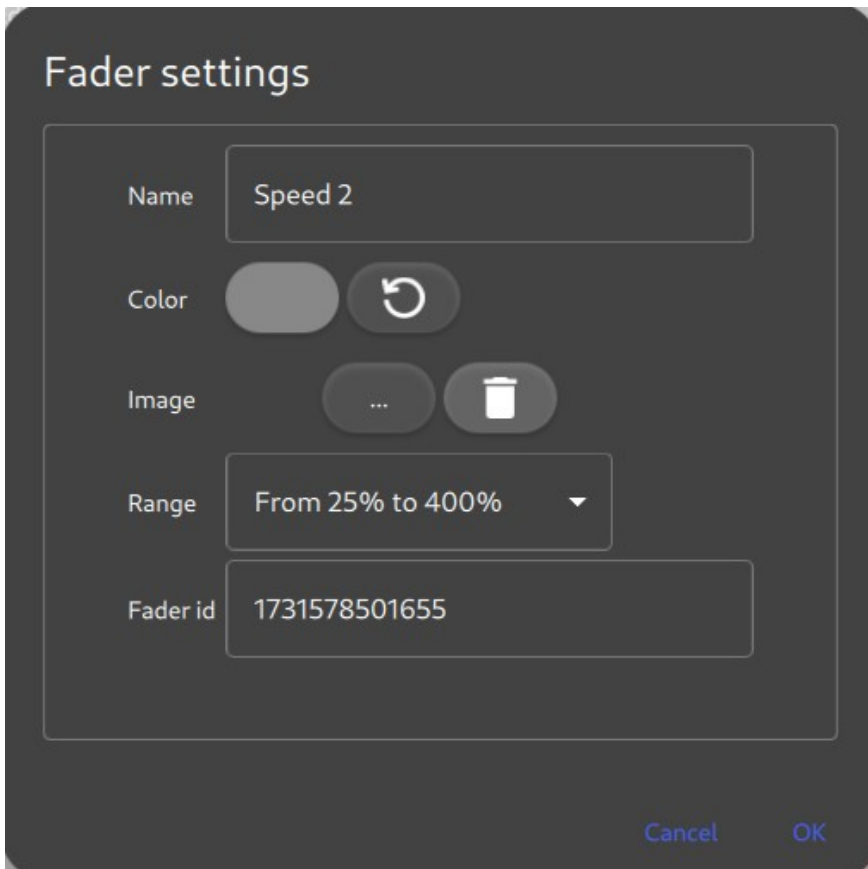
Menü „Fader löschen“
Löscht den Fader.

Schaltfläche „+“



Fügt einen Fader hinzu.

Fenster „Fader-Einstellungen“



Textfeld „Name“

Hier geben Sie den Namen des Faders ein.

Schaltflächen „Farbe“

Die erste Schaltfläche öffnet ein Farbauswahlfenster, um die Hintergrundfarbe des Faders zu ändern. Die zweite Schaltfläche setzt die Hintergrundfarbe des Faders zurück.

Schaltfläche „Bild“

Die erste Schaltfläche öffnet das Fenster zur Auswahl eines Hintergrundbilds für den Fader. Die zweite Schaltfläche entfernt das Hintergrundbild.

Auswahlliste „Bereich“

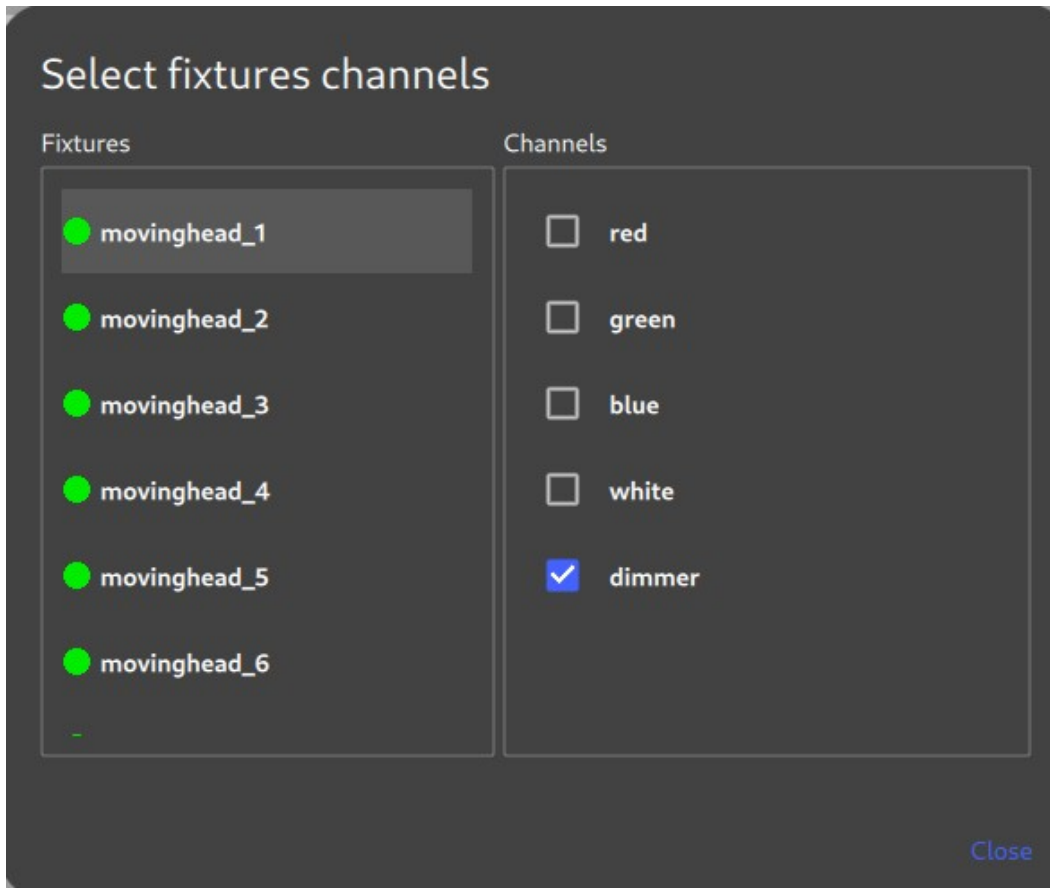
Legt den Regelbereich des Faders auf „25 % bis 400 %“ oder „0 % bis 400 %“ fest.

Textfeld „Fader-ID“

Hier geben Sie die ID des Faders ein (nicht ändern).

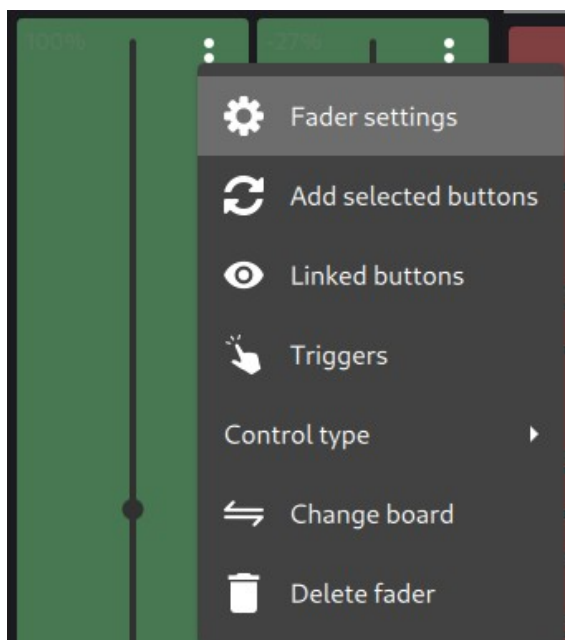
Fenster „Gerätekanäle auswählen“

Legen Sie hier die Kanäle fest, die der Fader ansteuert.



Spalte „Geräte“
Wählt das Gerät aus.

Schaltfläche „...“ (drei Punkte) im Geschwindigkeits-Fader



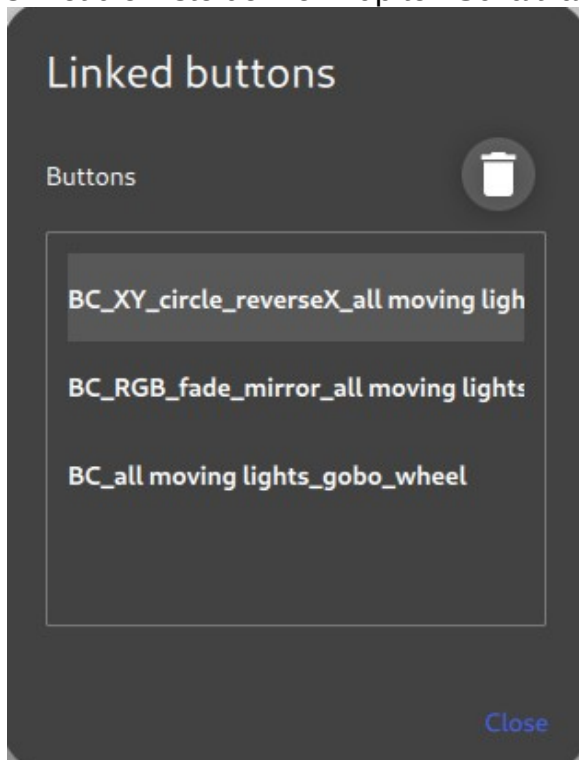
Menü „Fader-Einstellungen“
Öffnet das Fenster „Fader-Einstellungen“ (dasselbe Fenster wie beim Dimmer-Fader).

Menü „Ausgewählte Schaltflächen hinzufügen“

Fügt die ausgewählten Szenenschaltflächen (mit einem großen schwarzen Häkchen) der Liste verknüpfter Schaltflächen hinzu.

Menü „Verknüpfte Schaltflächen“

Öffnet die Liste der verknüpften Schaltflächen.



Die Schaltfläche „Löschen“ entfernt die ausgewählte verknüpfte Schaltfläche.

Menü „Auslöser“

Öffnet das Fenster „Auslöser“.

Menü „Steuerungstyp“

Legt fest, ob die Steuerung als Dimmer oder als Schalter erfolgt.

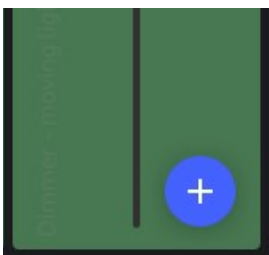
Menü „Board wechseln“

Verschiebt den Fader auf ein anderes Board.

Menü „Fader löschen“

Löscht den Fader.

Schaltfläche „+“

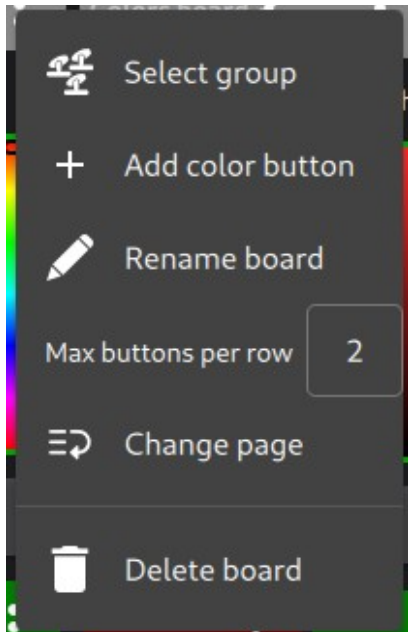


Fügt einen Fader hinzu.

Modul „Boards – Farb-Board“ im Bearbeitungsmodus



Schaltfläche „...“ (drei Punkte) in der Symbolleiste



Menü „Gruppe auswählen“
Wählt die Gerätegruppe aus.

Menü „Farbschaltfläche hinzufügen“
Fügt unterhalb des Farbkreises eine Farbschaltfläche hinzu.

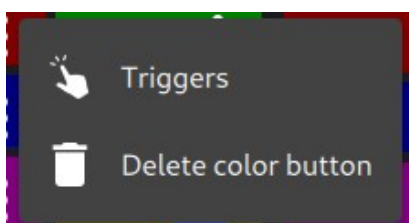
Menü „Board umbenennen“
Benennt das Farb-Board um.

Menü „Max. Schaltflächen pro Zeile“
Hier geben Sie die maximale Anzahl der Farbschaltflächen pro Zeile ein.

Menü „Seite wechseln“
Verschiebt das Farb-Board auf eine andere Seite.

Menü „Board löschen“
Löscht das Board.

Schaltfläche „...“ (drei Punkte) in der Farbschaltfläche



Schaltfläche „Auslöser“

Öffnet das Fenster „Auslöser“.

Schaltfläche „Farbschaltfläche löschen“

Löscht die Farbschaltfläche.

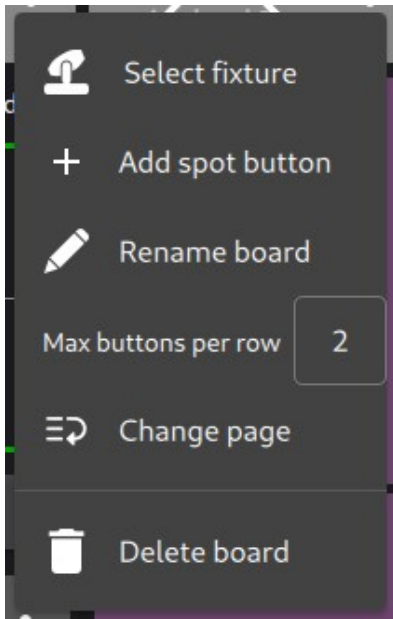
Schaltfläche „+“ (blau)

Fügt eine Farbschaltfläche hinzu.

Modul „Boards – Verfolger-Board“ im Bearbeitungsmodus



Schaltfläche „...“ (drei Punkte) in der Symbolleiste



Menü „Gerät auswählen“

Wählt das Gerät für die Pan/Tilt-Steuerung aus.

Menü „Positionsschaltfläche hinzufügen“

Fügt eine Positionsschaltfläche hinzu.

Menü „Board umbenennen“

Benennt das Board um.

Menü „Max. Schaltflächen pro Zeile“

Hier geben Sie die maximale Anzahl der Positionsschaltflächen pro Zeile ein.

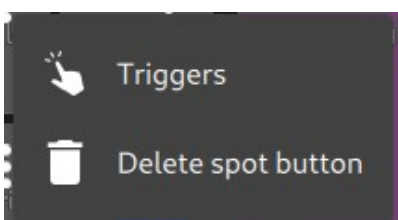
Menü „Seite wechseln“

Verschiebt das Verfolger-Board auf eine andere Seite.

Menü „Board löschen“

Löscht das Board.

Schaltfläche „...“ (drei Punkte) in der Positionsschaltfläche



Schaltfläche „Auslöser“

Öffnet das Fenster „Auslöser“.

Schaltfläche „Positionsschaltfläche löschen“

Löscht die Positionsschaltfläche.

Schaltfläche „+“ (blau)

Fügt eine Positionsschaltfläche hinzu.

Modul „Boards – Board-Erstellung“

Die Board-Erstellung erzeugt Boards mit Schaltflächen, Voreinstellungen und Schiebereglern.

Diese Lightshow wurde vollständig mit der Board-Erstellung erzeugt: [Board-Erstellung](#)

Registerkarte „Szenen“

The screenshot shows the 'Board creator' interface with the 'Scenes' tab selected. The interface has a dark theme. At the top, there are three tabs: 'Scenes' (active), 'Presets', and 'Master dimmer faders'. Below the tabs, there are several controls:

- Group:** A dropdown menu showing 'all moving lights'.
- Channels:** A list of three options with radio buttons: 'pan / tilt' (selected), 'shutter', and 'red / green / blue'.
- Shutter on:** A toggle switch that is currently turned on.
- Dimmer 100%:** A toggle switch that is currently turned on.
- Iris open:** A toggle switch that is currently turned on.
- Board name:** An empty text input field.
- Generate board:** A large, rounded button at the bottom.
- Close:** A small blue link at the bottom right corner.

Auswahlliste „Gruppe“
Wählt die Gerätegruppe aus.

Optionsfeld „Kanäle“
Wählen Sie den Kanal aus.

Schalter „Shutter ein“

Setzt die Shutter-Kanäle für alle erzeugten Szenen auf den Wert „ein“.

Schalter „Dimmer 100 %“

Setzt die Dimmerkanäle für alle erzeugten Szenen auf 100 %.

Schalter „Iris 100 %“

Setzt den Iriskanal für alle erzeugten Szenen auf 100 %.

Textfeld „Board-Name“

Hier geben Sie den Namen des zu erzeugenden Boards ein.

Schaltfläche „Board erzeugen“

Erzeugt das Board mit vorprogrammierten Szenen.

Registerkarte „Voreinstellungen“

The screenshot shows a 'Board creator' window with three tabs: 'Scenes', 'Presets' (selected), and 'Master dimmer faders'. Under the 'Presets' tab, there are three main sections: 'Group', 'Channel', and 'Levels'. The 'Group' section has a dropdown menu set to 'all moving lights'. The 'Channel' section has a dropdown menu set to 'shutter'. The 'Levels' section contains a list of five items, each with a checkbox: 'closed' (checked), 'open' (unchecked), 'dimmer' (checked), 'strobe' (checked), and 'open' (checked). Below these sections is a 'Board name' text input field. At the bottom center is a 'Generate board' button. In the bottom right corner, there is a 'Close' button.

Group	Channel	Levels
all moving lights	shutter	☒ closed ☐ open ☒ dimmer ☒ strobe ☒ open

Board name:

Generate board

Close

Auswahlliste „Gruppe“

Wählt die Gerätegruppe aus.

Auswahlliste „Kanal“
Wählt den Kanal aus.

Kontrollkästchen „Kanalbereiche“
Wählen Sie die zu erzeugenden Kanalbereiche aus (eine Schaltfläche pro Kanalbereich).

Textfeld „Board-Name“
Hier geben Sie den Namen des zu erzeugenden Boards ein.

Schaltfläche „Board erzeugen“
Erzeugt das Board.

Registerkarte „Master-Dimmer-Fader“

The screenshot shows a dark-themed 'Board creator' window. At the top, there are three tabs: 'Scenes', 'Presets', and 'Master dimmer faders', with the last one being active. Below the tabs, on the left, is a 'Groups' label. To its right is a list of four items, each with a checked checkbox: 'LEDbars', 'all moving lights', 'even moving lights', and 'odd moving lights'. Below this list is a 'Board name' label followed by an empty text input field. At the bottom center is a large, rounded 'Generate board' button. In the bottom right corner, there is a 'Close' button.

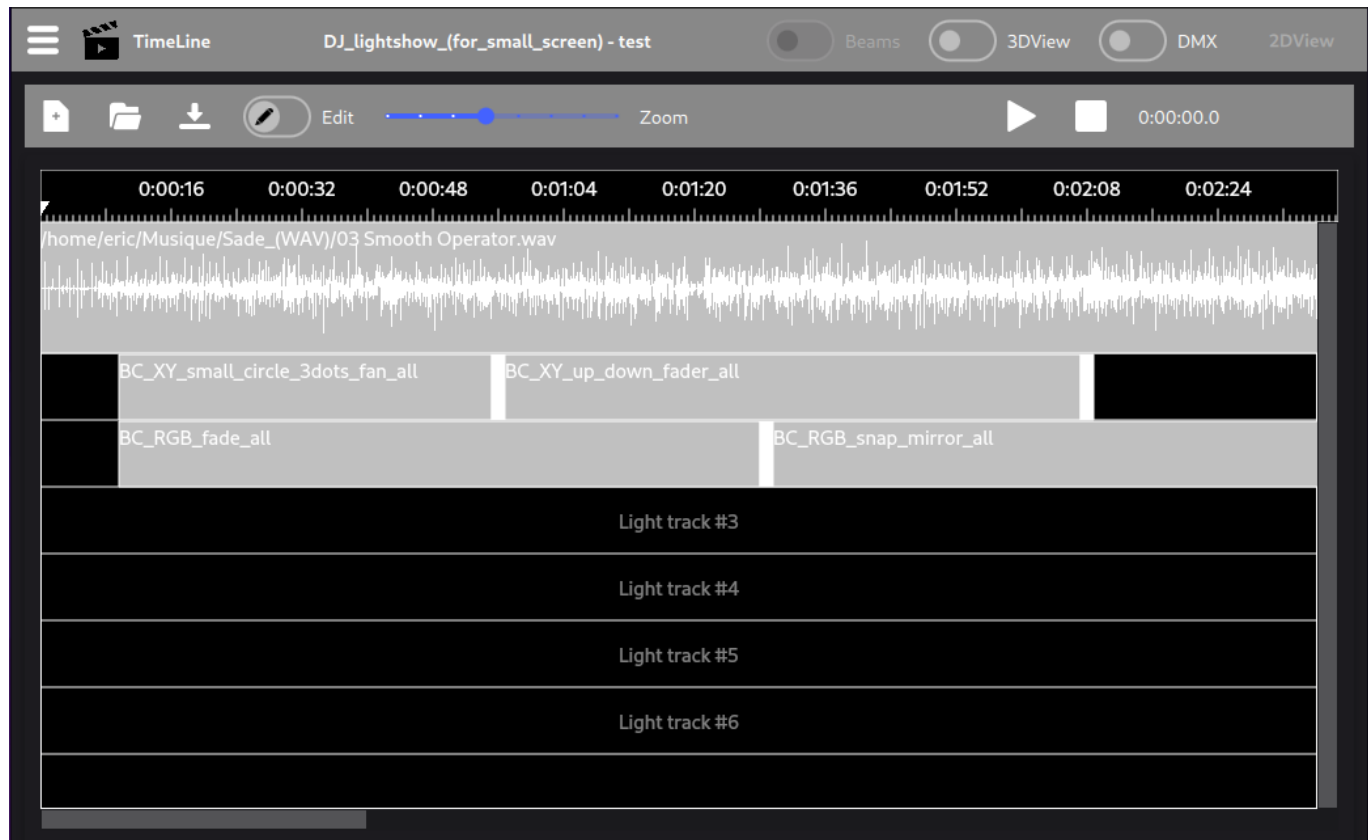
Kontrollkästchen „Gruppen“
Wählen Sie die zu erzeugenden Gruppen aus (ein Fader pro Gruppe).

Textfeld „Board-Name“
Hier geben Sie den Namen des zu erzeugenden Boards ein.

Schaltfläche „Board erzeugen“
Erzeugt das Board.

Modul „Timeline“

Hier spielen Sie die synchronisierte Ton- und Lichtshow ab.



Schaltfläche „Neu“

Erstellt ein neues Timeline-Projekt.

Schaltfläche „Öffnen“

Öffnet ein vorhandenes Timeline-Projekt.

Schaltfläche „Speichern“

Speichert das Timeline-Projekt.

Schalter „Bearbeiten“

Aktiviert die Funktionen zum Bearbeiten des Projekts.

Schieberegler „Zoom“

Vergrößert bzw. verkleinert den dargestellten Zeitbereich in der Timeline.

PC-Tastenkombination: „Strg“ + Mausrad

Schaltfläche „Wiedergabe/Pause“

Startet bzw. pausiert die Timeline.

PC-Tastenkombination: „Leertaste“

Schaltfläche „Stopp“

Beendet die Wiedergabe der Timeline.

Anzeigefeld „0.00.00.0“

Zeigt die Zeit an der Cursorposition an.

Timeline-Bereich

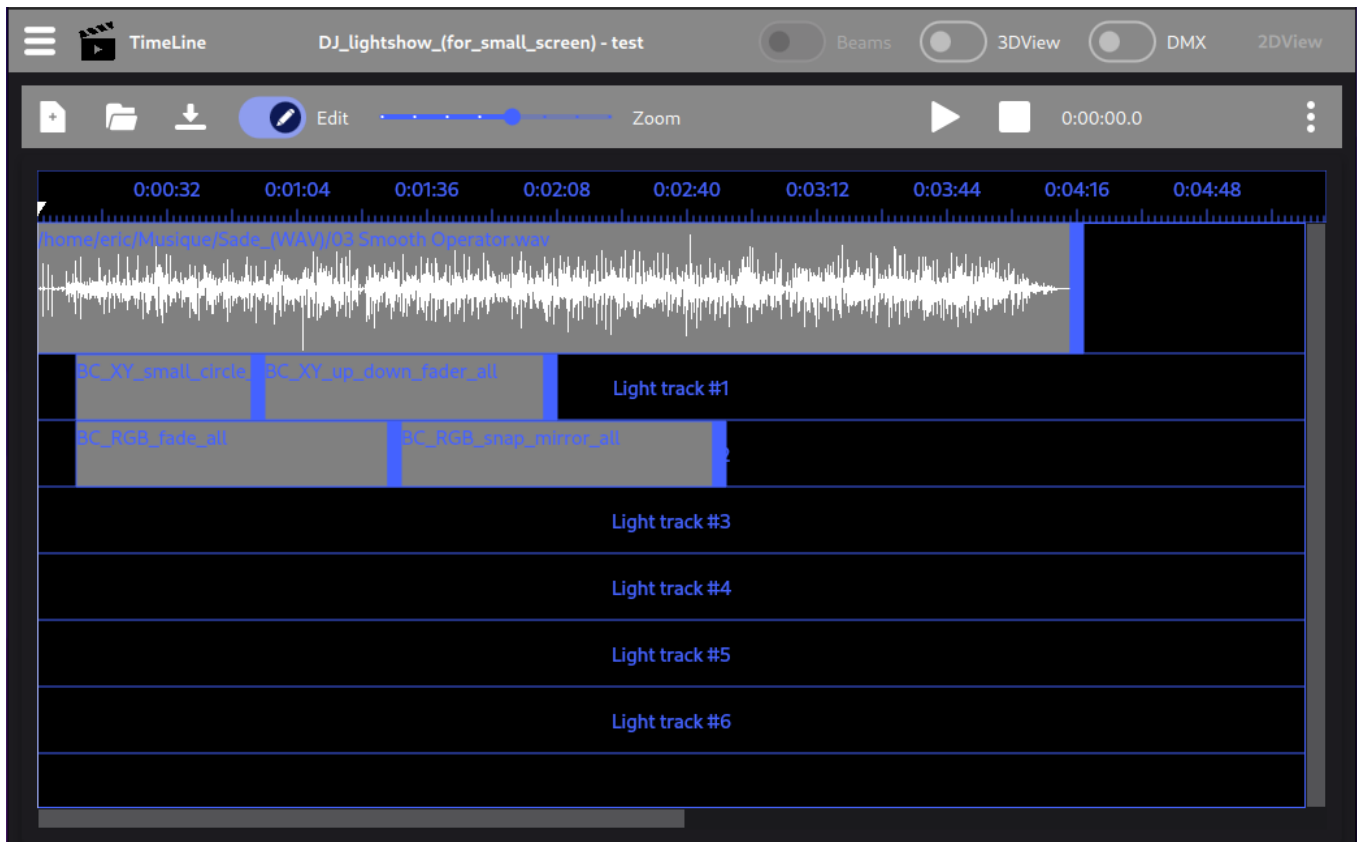
Die oberste Spur zeigt die Zeit an.

Die zweite Spur zeigt die Audiodateien an.

Die folgenden Spuren zeigen die Lichtszenen an.

Mit der Bildlaufleiste am unteren Rand dieses Bereichs verschieben Sie den dargestellten Zeitbereich der Spuren.

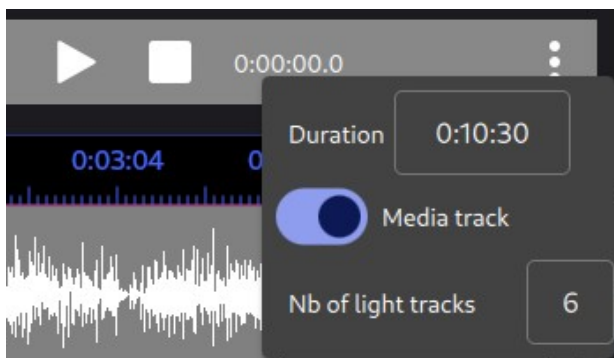
Modul „Timeline“ im Bearbeitungsmodus



Schaltfläche „...“ (drei Punkte)

(rechts in der Symbolleiste)

Öffnet dieses Menü.



Textfeld „Dauer“

Hier geben Sie die Dauer der Timeline ein.

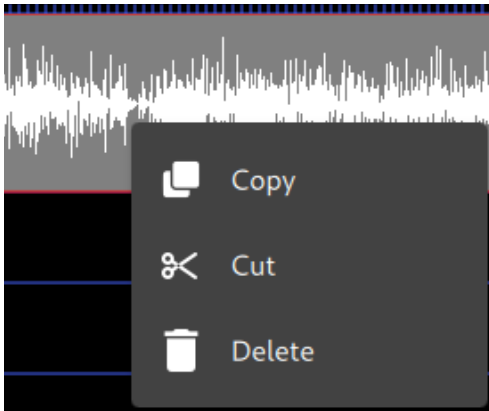
Schalter „Medienspur“

Zeigt die Spur mit den Mediendateien an.

Textfeld „Anzahl Lichtspuren“

Hier geben Sie die Anzahl der Spuren für die Lichtszenen ein.

Kontextmenü eines Medienblocks

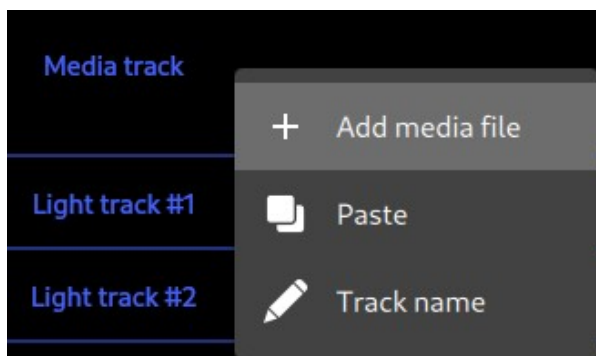


Menü „Kopieren“
Kopiert den Audioblock.

Menü „Ausschneiden“
Schneidet den Audioblock aus.

Menü „Löschen“
Löscht die ausgewählten Blöcke.

Kontextmenü der Medienspur

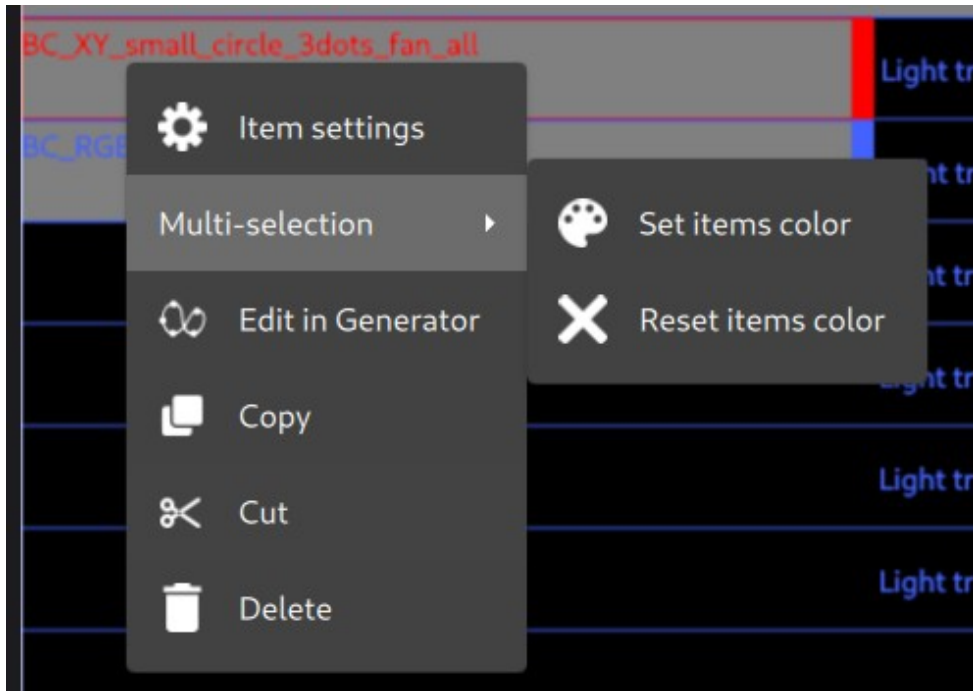


Menü „Audiodatei hinzufügen“
Fügt eine Audiodatei hinzu.

Menü „Einfügen“
Fügt die Blöcke aus der Zwischenablage in die Spur ein.

Menü „Spurname“
Benennt die Spur um.

Kontextmenü eines Lichtblocks



Menü „Elementeinstellungen“

Öffnet das Fenster „Szeneneinstellungen“.

Menü „Mehrfachauswahl“

„Farbe der Elemente festlegen“

Ändert die Farbe der ausgewählten Elemente.

„Farbe der Elemente zurücksetzen“

Entfernt die Farbe der ausgewählten Elemente.

Menü „Im Generator bearbeiten“

Wechselt zum Modul „Generator“ und öffnet die in der Timeline ausgewählte Szene.

Menü „Kopieren“

Kopiert die ausgewählten Blöcke.

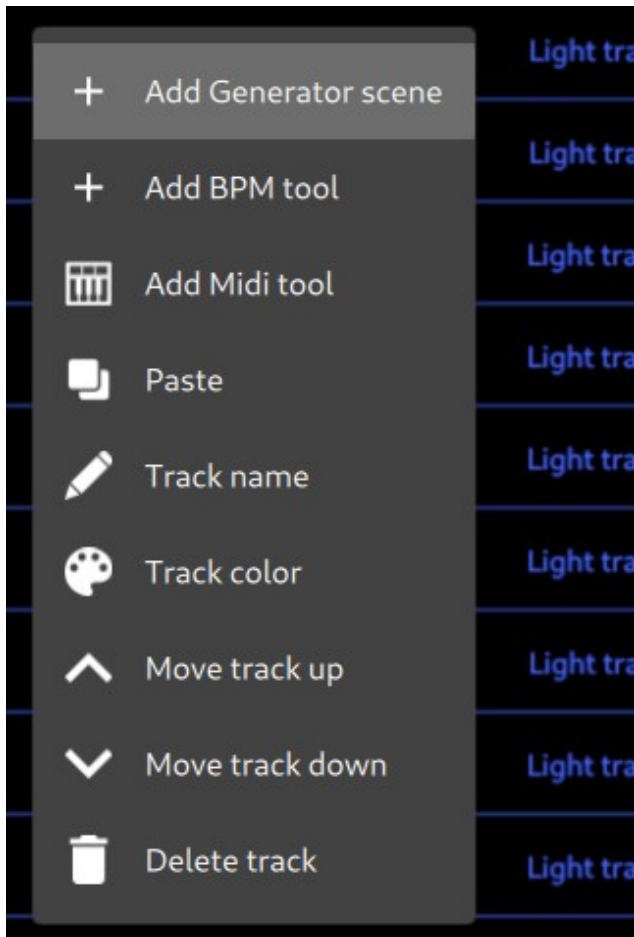
Menü „Ausschneiden“

Schneidet die ausgewählten Blöcke aus.

Menü „Löschen“

Löscht die ausgewählten Blöcke.

Kontextmenü einer Lichtspur



Menü „Generator-Szene hinzufügen“

Öffnet das Fenster „Generator-Projekt öffnen“, um ein Generator-Projekt auszuwählen und der Timeline hinzuzufügen.

Menü „BPM hinzufügen“

Fügt einen Block hinzu, der einen bestimmten BPM-Wert erzwingt.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf diesen Block, um den BPM-Wert zu ändern.

Menü „MIDI hinzufügen“

Fügt einen Block hinzu, der einen MIDI-Befehl sendet.

Menü „Einfügen“

Fügt die in der Zwischenablage gespeicherte Blockauswahl ein.

Menü „Spurname“

Benennt die Spur um.

Menü „Spur nach oben/unten verschieben“

Verschiebt die Spur um eine Position nach oben bzw. unten.

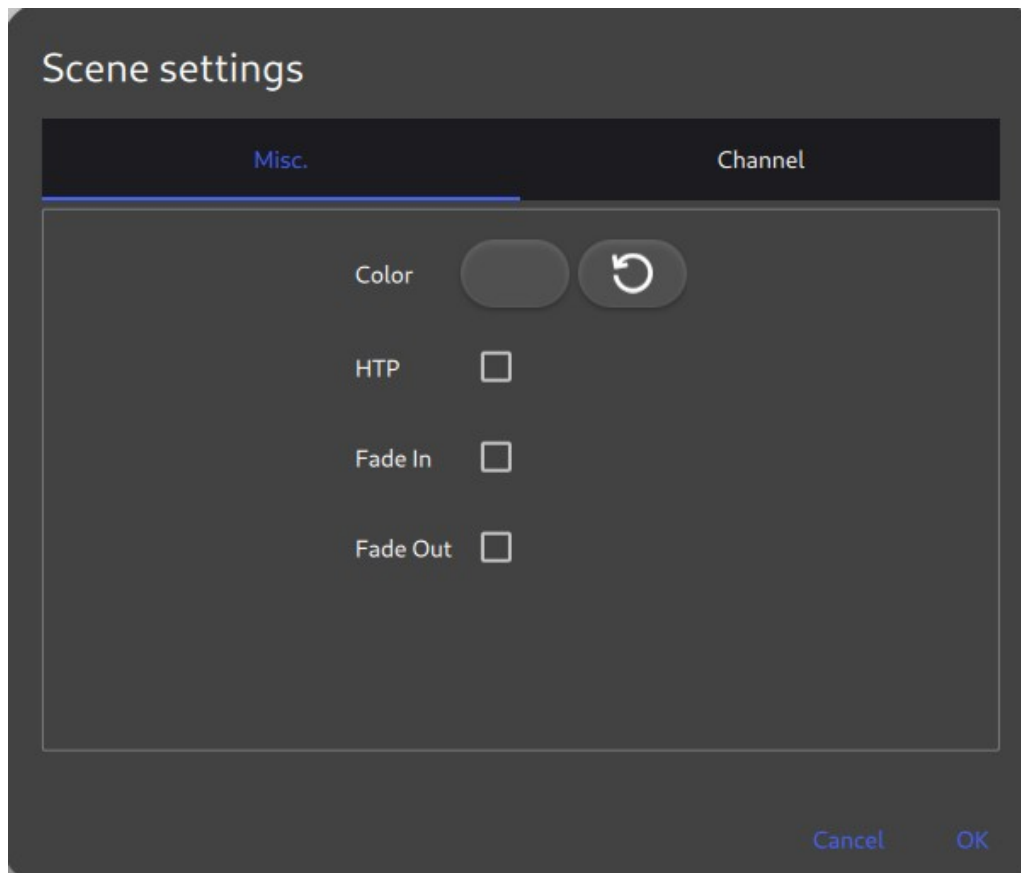
Menü „Spur löschen“

Löscht die ausgewählte Spur.

Achtung: Ein Bestätigungsfenster fragt nach, ob Sie die Spur wirklich löschen möchten. Sobald Sie auf „OK“ klicken, wird die Spur endgültig gelöscht.

Fenster „Szeneneinstellungen“

Registerkarte „Verschiedenes“



Alle Bedienelemente haben dieselben Funktionen wie im Fenster „Schaltflächeneinstellungen“ > Registerkarte „Verschiedenes“.

Registerkarte „Kanal“

The image shows a 'Scene settings' dialog box with a dark gray background. At the top, there are two tabs: 'Misc.' and 'Channel'. The 'Channel' tab is selected and highlighted with a blue underline. Below the tabs, there are four settings, each with a label on the left and a dropdown menu on the right:

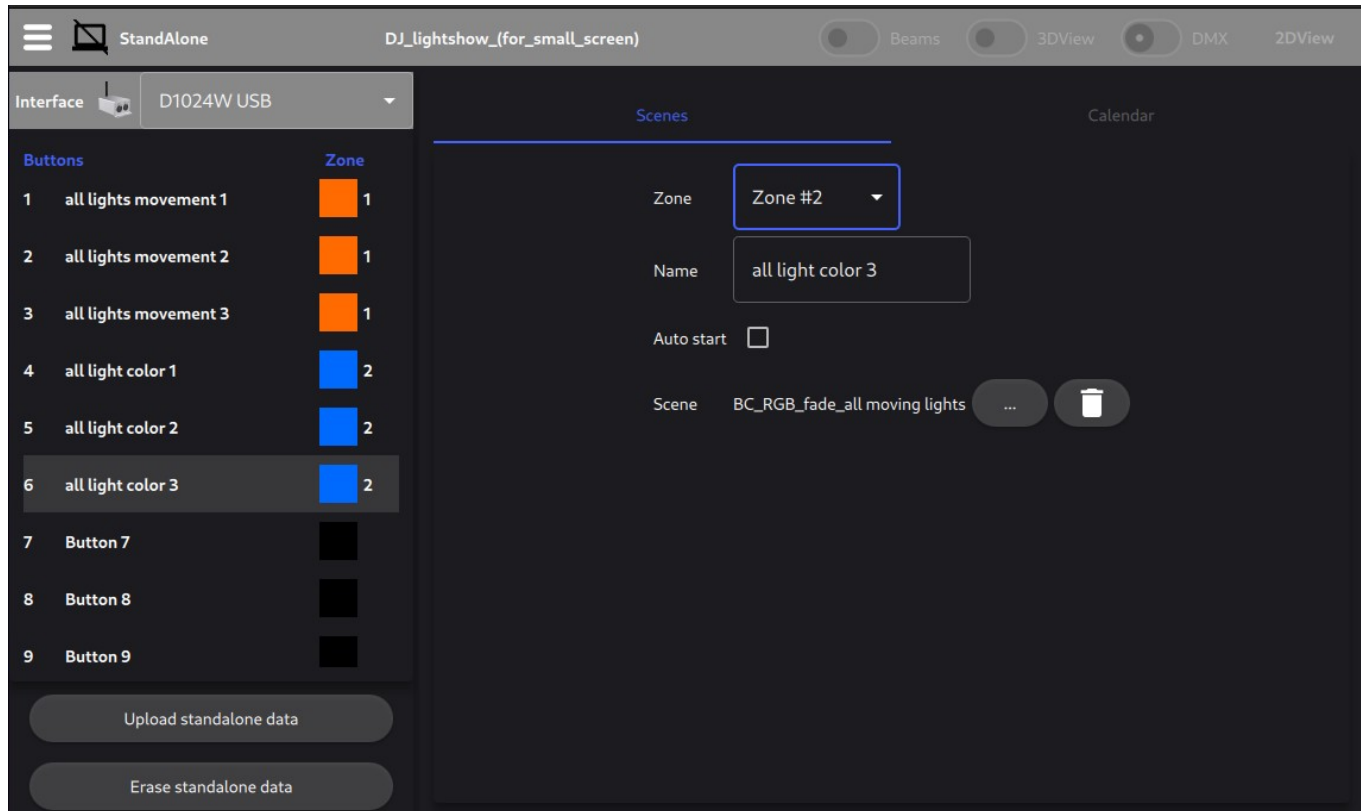
- Channel:** The dropdown menu shows 'Pan/Tilt'.
- Speed mode:** The dropdown menu shows 'Manual'.
- Step:** The dropdown menu shows '1/1'.
- Trigger:** The dropdown menu shows 'Next point'.

At the bottom right of the dialog box, there are two buttons: 'Cancel' and 'OK'.

Alle Bedienelemente haben dieselben Funktionen wie im Fenster „Schaltflächeneinstellungen“ > Registerkarte „Kanal“.

Modul „Standalone“

Überträgt die Standalone-Szenen.



Auswahlliste „Schnittstelle“

Wählt die DMX-Schnittstelle aus.

Liste „Schaltflächen“

Liste der verfügbaren Schaltflächen der ausgewählten DMX-Schnittstelle.

Auswahlliste „Zone“

Wählt die Zone aus (1 bis 4).

Im Standalone-Betrieb (Wiedergabe der Szenen über die DMX-Schnittstelle ohne Computer) gilt:
Wenn Sie eine Schaltfläche einschalten, wird eine bereits aktive andere Schaltfläche derselben Zone ausgeschaltet.

Textfeld „Name“

Hier legen Sie einen Namen für die Schaltfläche fest.

Kontrollkästchen „Autostart“

Schaltet die Schaltfläche beim Einschalten der Schnittstelle ein.

Anzeigefeld „Szene“

Lädt eine Szene für die Übertragung auf die Schaltfläche der Schnittstelle oder entfernt die zugeordnete Szene.

Modul „Einstellungen“

Registerkarte „Verschiedenes“

Preferences

Misc.

Midi In

Midi Out

Hardware

Language

English

Theme

System

Preferences access

☐ Admin password

Password

Confirm password

Full screen mode

☐

Virtual keyboard

☐

Access restricted to Live tabs

☐

Hide edit mode in Live

☐

Beat ext. app password

....

Midi clock to Beat

☐ Enable

Device

1

Divisor

24

Close

Auswahlliste „Sprache“
Legt die Sprache der Software fest.

Auswahlliste „Design“

Legt das Erscheinungsbild der Software fest.

„Dunkel“: dunkler Hintergrund und heller Text (der Screenshot zeigt den dunklen Modus).

„Hell“ : heller Hintergrund und dunkler Text.

„System“ : übernimmt das Erscheinungsbild des Betriebssystems.

Kontrollkästchen „Administratorpasswort“

Schützt den Zugriff auf das Fenster „Einstellungen“.

Textfeld „Passwort“

Geben Sie ein Passwort ein.

Textfeld „Passwort bestätigen“

Geben Sie dasselbe Passwort erneut ein.

Schalter „Vollbildmodus“

Das Fenster füllt den gesamten Bildschirm aus.

Schalter „Bildschirmtastatur“

Aktiviert die anwendungseigene Tastatur (für Android und iOS).

Schalter „Zugriff auf Live-Registerkarten beschränken“

Erlaubt nur die Nutzung des Live-Bereichs.

Schalter „Bearbeitungsmodus im Live-Bereich ausblenden“

Verhindert Änderungen an den Einstellungen im Live-Bereich.

Textfeld „Beat – Passwort für externe Anwendung“

Geben Sie ein Passwort für die Kommunikation mit der externen Anwendung „Sound2Beat“ ein.

Kontrollkästchen „MIDI-Clock für Beat“

Aktiviert den MIDI-Clock-Eingang zur Beat-Steuerung.

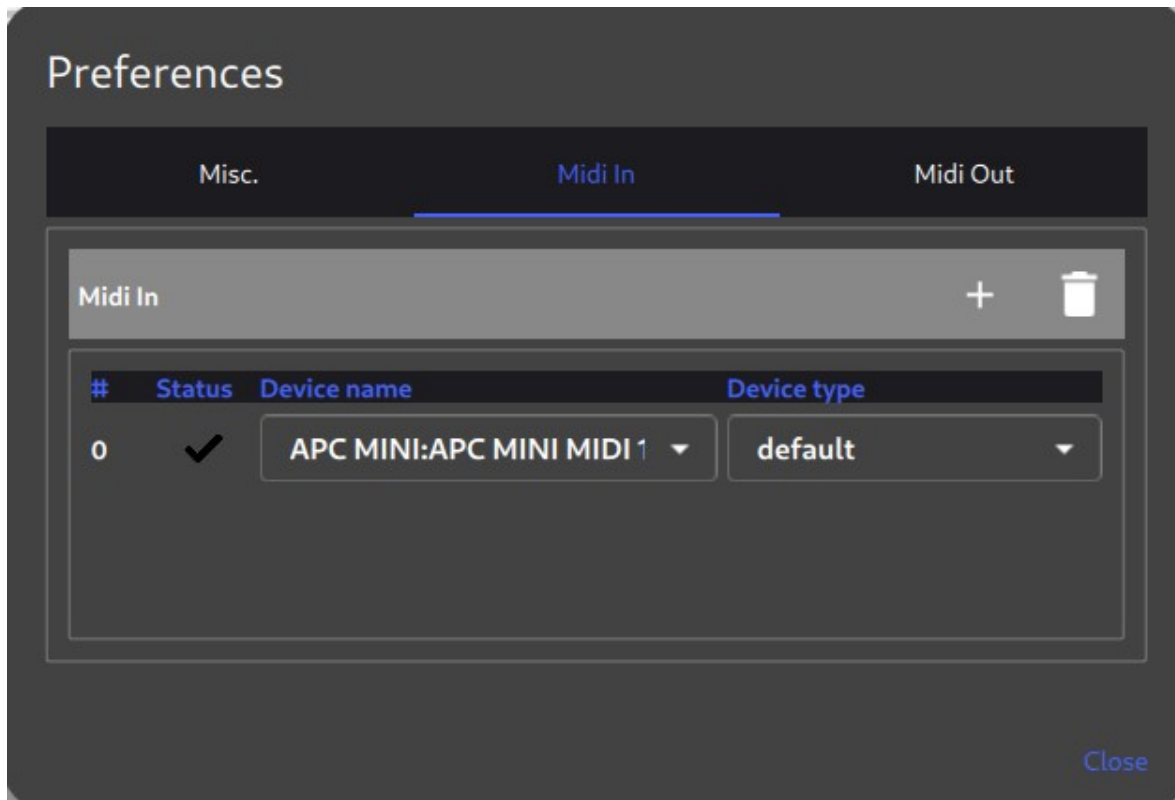
Auswahlliste „Gerät“

Wählt das MIDI-Gerät aus.

Auswahlliste „Teiler“

Wählt den Teiler für die MIDI-Clock aus.

Registerkarte „MIDI-Eingang“



Schaltfläche „+“
Fügt der Liste der MIDI-Geräte ein MIDI-Gerät hinzu.

Schaltfläche „Löschen“
Entfernt ein MIDI-Gerät aus der Liste.

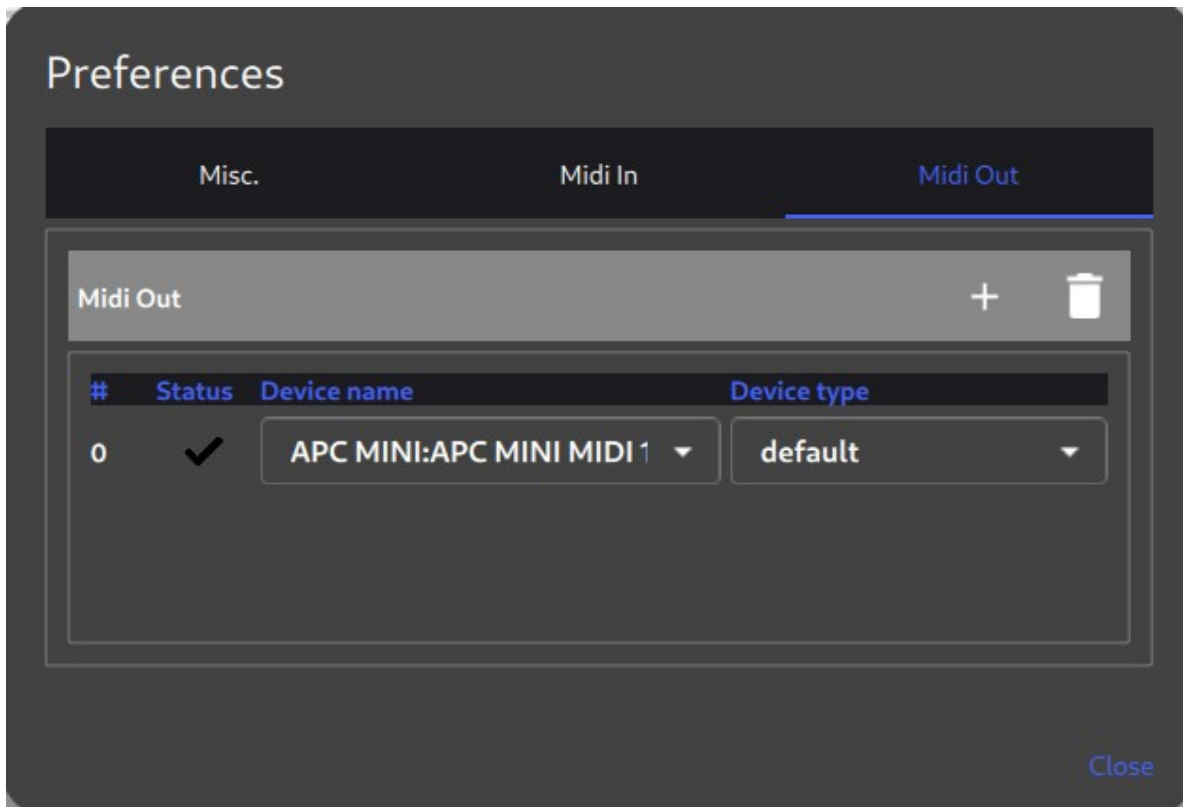
Liste „#“
ID des MIDI-Geräts.

Liste „Status“
„✓“, wenn das Gerät aktiv ist.
„X“, wenn das Gerät nicht aktiv ist.

Auswahlliste „Gerätename“
Vom Betriebssystem vergebener Name des MIDI-Geräts.

Auswahlliste „Gerätetyp“
Für bestimmte MIDI-Geräte, die anders als die übrigen Geräte arbeiten.
Belassen Sie die Einstellung auf „Standard“, wenn Ihr MIDI-Gerät nicht in der Liste aufgeführt ist.

Registerkarte „MIDI-Ausgang“



Schaltfläche „+“

Fügt der Liste der MIDI-Geräte ein MIDI-Gerät hinzu.

Schaltfläche „Löschen“

Entfernt ein MIDI-Gerät aus der Liste.

Liste „#“

ID des MIDI-Geräts.

Liste „Status“

„✓“, wenn das Gerät aktiv ist.

„X“, wenn das Gerät nicht aktiv ist.

Auswahlliste „Gerätename“

Vom Betriebssystem vergebener Name des MIDI-Geräts.

Auswahlliste „Gerätetyp“

Für bestimmte MIDI-Geräte, die anders als die übrigen Geräte arbeiten.

Belassen Sie die Einstellung auf „Standard“, wenn Ihr MIDI-Gerät nicht in der Liste aufgeführt ist.

Modul „Über“



Erste Zeile
Name der geladenen Lightshow.

Zweite Zeile
Liste der gefundenen DMX-Schnittstellen.

Dritte Zeile
Anzahl der verfügbaren Art-Net-Geräte.

Unterste Zeile
Softwareversion.

Ableton Link

Ableton Link ist eine Technologie zur Synchronisierung von Musikanwendungen über ein lokales Netzwerk.

Sie ist in viele DJ-Programme integriert, beispielsweise Serato DJ Pro, Traktor Pro und Virtual DJ. Der BPM-Wert dieser Anwendungen kann an unsere Software übertragen werden.



Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Starten Sie zuerst die DJ-Software und aktivieren Sie dort die Funktion „Ableton Link“.

Starten Sie anschließend unsere Software und drücken Sie die Schaltfläche „Ableton Link“.

Der BPM-Wert in unserer Software zeigt dann den BPM-Wert der DJ-Software an.

Weitere Erläuterungen finden Sie in diesem Video: [Grundlagen – Ableton Link](#)

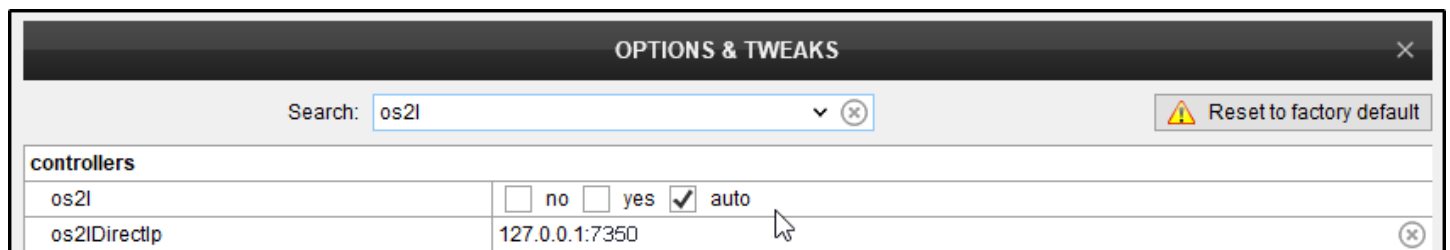
OS2L

OS2L ist ein offenes Protokoll zur Verbindung von Audiosoftware mit DMX-Software.

Einstellungen in der Software „Virtual DJ“:

- Öffnen Sie das Fenster „Einstellungen“.
- Suchen Sie nach „os2l“.
- Aktivieren Sie in der Zeile „os2l“ die Option „auto“.
- Geben Sie in der Zeile „os2lDirectIp“ die IP-Adresse und den Port „127.0.0.1:7350“ ein.

Wenn Virtual DJ und unsere Software nicht auf demselben PC laufen, ersetzen Sie „127.0.0.1“ durch die IP-Adresse des PCs, auf dem unsere Software läuft.



Mit Virtual DJ und OS2L stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- den Beat von Virtual DJ an unsere Software übertragen
- Schaltflächen in „Boards“ über die Pads von Virtual DJ auslösen
- Schaltflächen in „Boards“ über POIs in Virtual DJ auslösen

(Ein Video-Tutorial folgt in Kürze.)

Hinweis

Damit Virtual DJ den Beat sendet, müssen Sie zunächst ein Pad oder einen POI in Virtual DJ aktivieren.

3DView

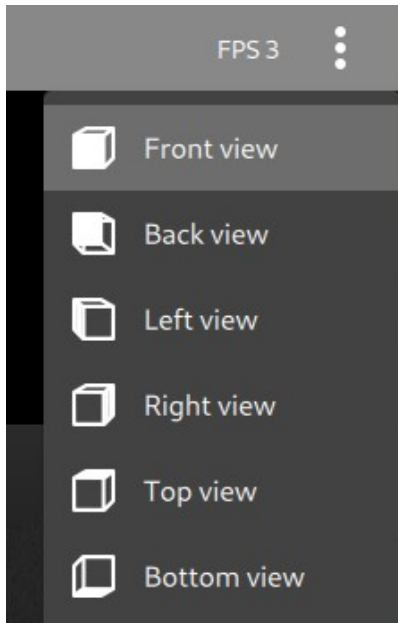


Schaltfläche „Hamburger-Menü“



Öffnet das Seitenmenü.

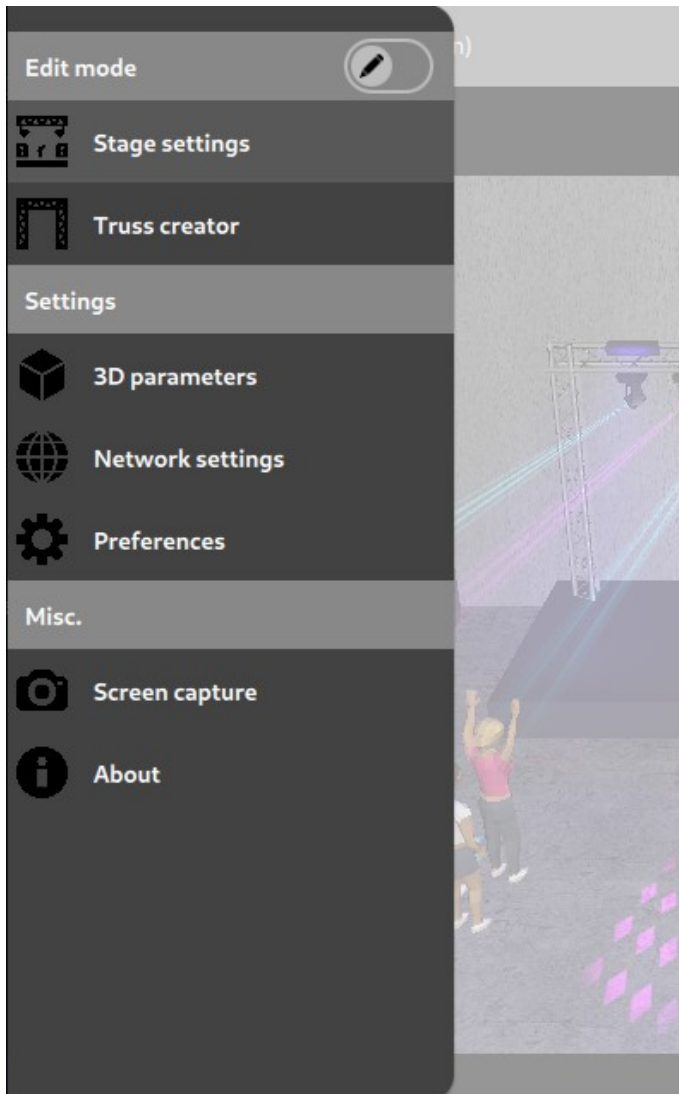
Schaltfläche „...“ (drei Punkte)



Zeigt die Bühne von vorne, hinten und den übrigen Seiten bis hin zur Unteransicht.

Seitenmenü

Wählt das Modul aus.



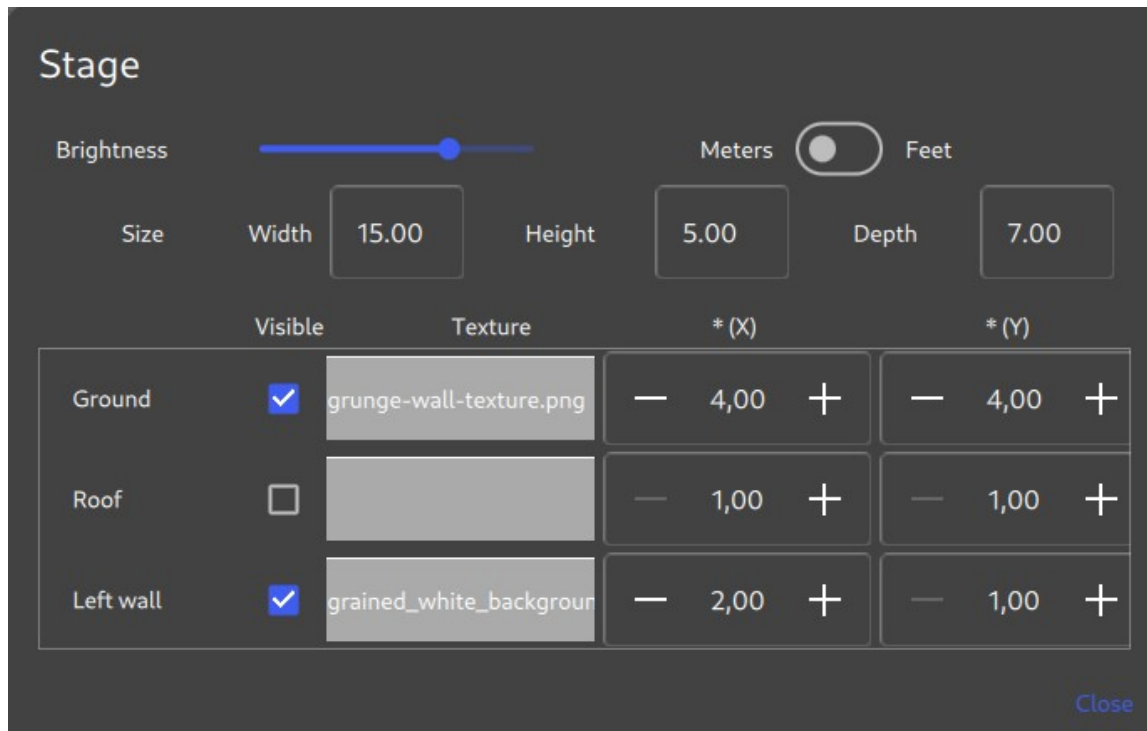
Bereich „Bearbeitungsmodus“

Schalter

Aktiviert den Bearbeitungsmodus.

Hier können Sie die Elemente (Objekte und DMX-Geräte) bearbeiten.

Modul „Bühneneinstellungen“



Schieberegler „Helligkeit“

Passt die Helligkeit der gesamten Bühne an.

Schalter „Meter/Fuß“

Wählt die Maßeinheit aus: Meter oder Fuß.

Textfelder „Größe“

Hier stellen Sie die Abmessungen der Bühne ein (Breite, Höhe, Tiefe).

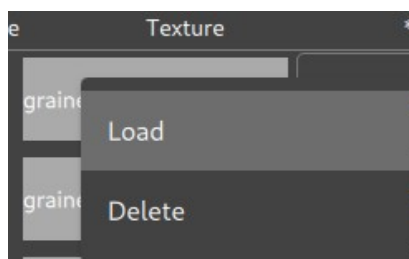
Bereich „Boden, Decke, linke Wand, rechte Wand, Rückwand, Vorderwand“

Kontrollkästchen „Sichtbar“

Blendet den betreffenden Teil ein.

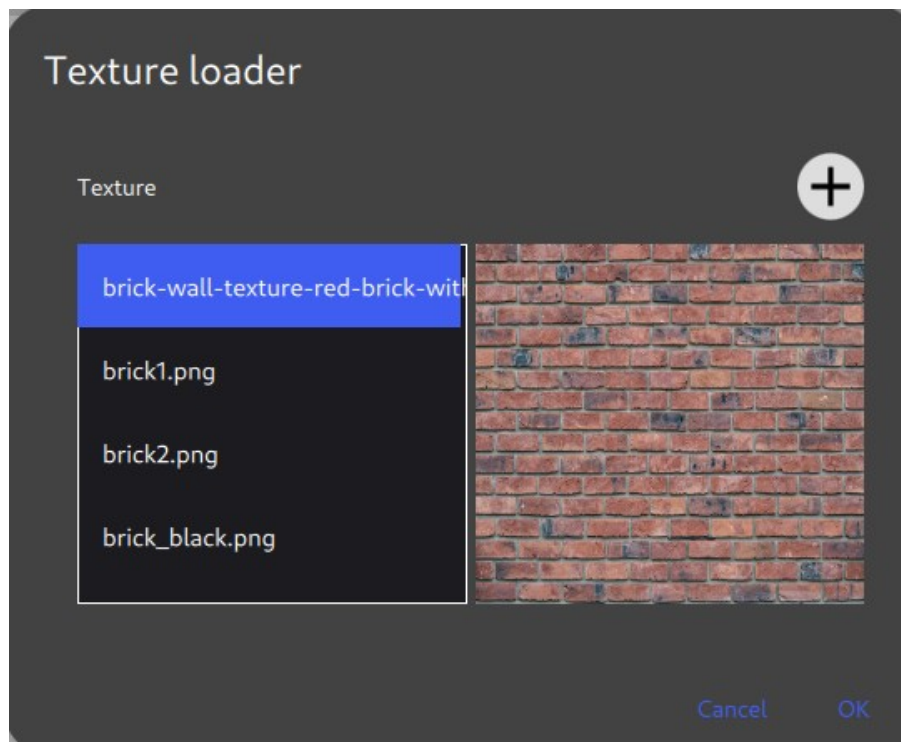
Schaltfläche „Textur“

Öffnet das Kontextmenü.



Schaltfläche „Laden“

Öffnet das Fenster „Textur laden“.



Auswahlliste „Textur“

Wählt eine Textur aus der Bibliothek der Software aus.

Schaltfläche „Plus“

Öffnet ein Fenster zur Auswahl einer externen Textur.

Schaltfläche „Löschen“

Entfernt die Textur.

Zahlenfeld „*(X)“

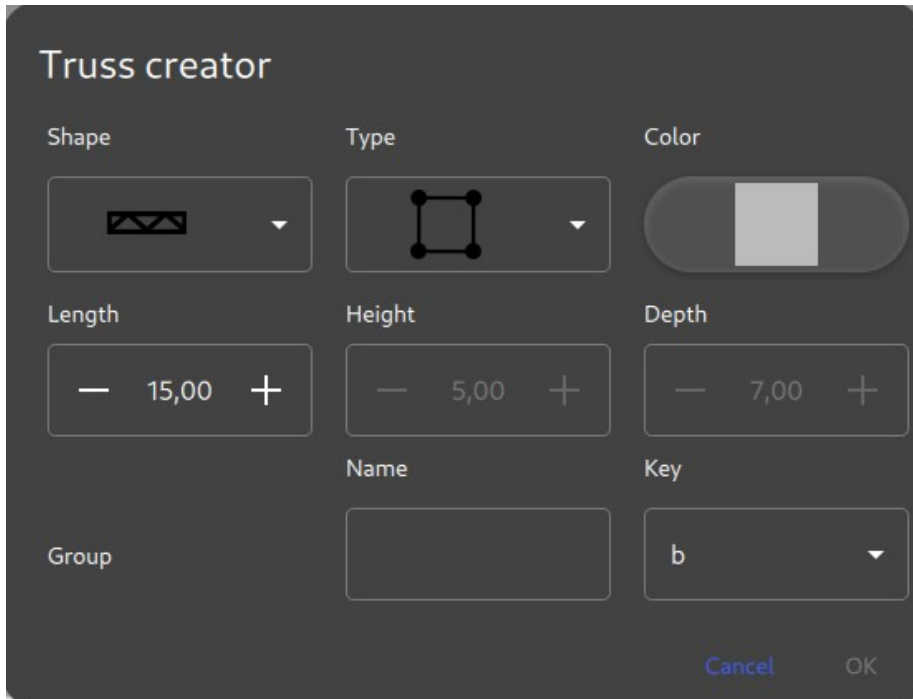
Legt die Wiederholung der Textur auf der X-Achse fest.

Zahlenfeld „*(Y)“

Legt die Wiederholung der Textur auf der Y-Achse fest.

Modul „Traversenerstellung“

Erzeugt ein Traversensystem.



Auswahlliste „Form“

Wählt die zu erzeugende Form aus (Linie, Rechteck oder Quader).

Auswahlliste „Typ“

Wählt eine 3-Punkt- oder 4-Punkt-Traverse aus.

Schaltfläche „Farbe“

Wählt die Farbe der Traverse aus.

Zahlenfelder „Länge, Höhe, Tiefe“

Hier stellen Sie die Abmessungen der erzeugten Traverse ein.

Textfeld „Gruppe – Name“

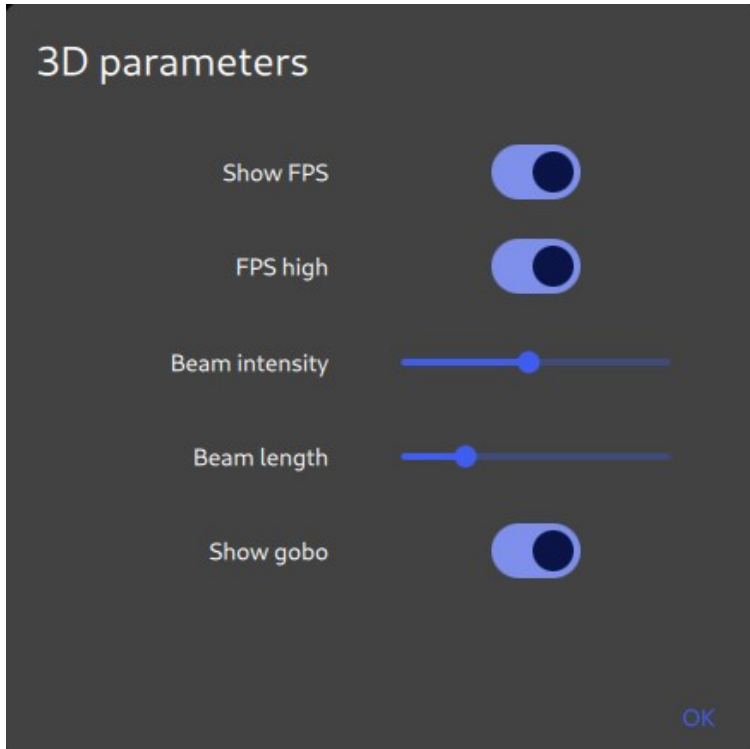
Hier geben Sie den Namen der Traversengruppe ein.

Auswahlliste „Gruppe – Taste“

Wählt eine Tastenkombination für die Traversengruppe aus.

Beispiel für die Traversenerstellung: [Traversenerstellung](#)

Modul „3D-Parameter“



Schalter „FPS anzeigen“

Zeigt links in der Titelleiste die Bildwiederholrate in Bildern pro Sekunde an.

Schieberegler „Strahlintensität“

Passt die Intensität der Lichtstrahlen der DMX-Geräte an.

Schieberegler „Strahllänge“

Passt die Länge der Lichtstrahlen der DMX-Geräte an.

Schalter „Gobos anzeigen“

Zeigt die Gobos der DMX-Geräte an.

Modul „Netzwerkeinstellungen“

Textfeld „IP-Adresse“

Hier geben Sie die IP-Adresse des Systems ein, auf dem das Hauptprogramm läuft.
(Standard: 127.0.0.1, wenn beide Programme auf demselben System laufen.)

Textfeld „TCP-Port“

Hier geben Sie den TCP-Port für die Kommunikation mit dem Hauptprogramm ein.
(Standard: 7348)

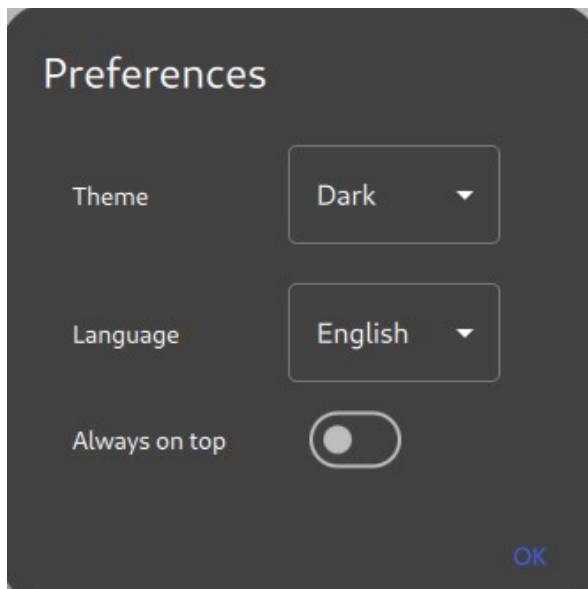
Textfeld „UDP-Port“

Hier geben Sie den UDP-Port für die Kommunikation mit dem Hauptprogramm ein.
(Standard: 7347)

Schaltfläche „Zurücksetzen“

Setzt diese Einstellungen auf die Standardwerte zurück.

Modul „Einstellungen“



Auswahlliste „Design“

„Dunkel“ wählt das dunkle Design aus.

„Hell“ wählt das helle Design aus.

„System“ übernimmt das Design des Systems.

Auswahlliste „Sprache“

Legt die Sprache des Programms fest.

Schalter „Immer im Vordergrund“

Hält das Programmfenster stets über den anderen Fenstern des Systems.

Modul „Bildschirmaufnahme“

Erstellt einen Screenshot des Programmfensters und speichert ihn im Systemordner „Bilder“.

Modul „Über“

Erste Zeile

Anzahl der Flächen in der 3D-Ansicht.

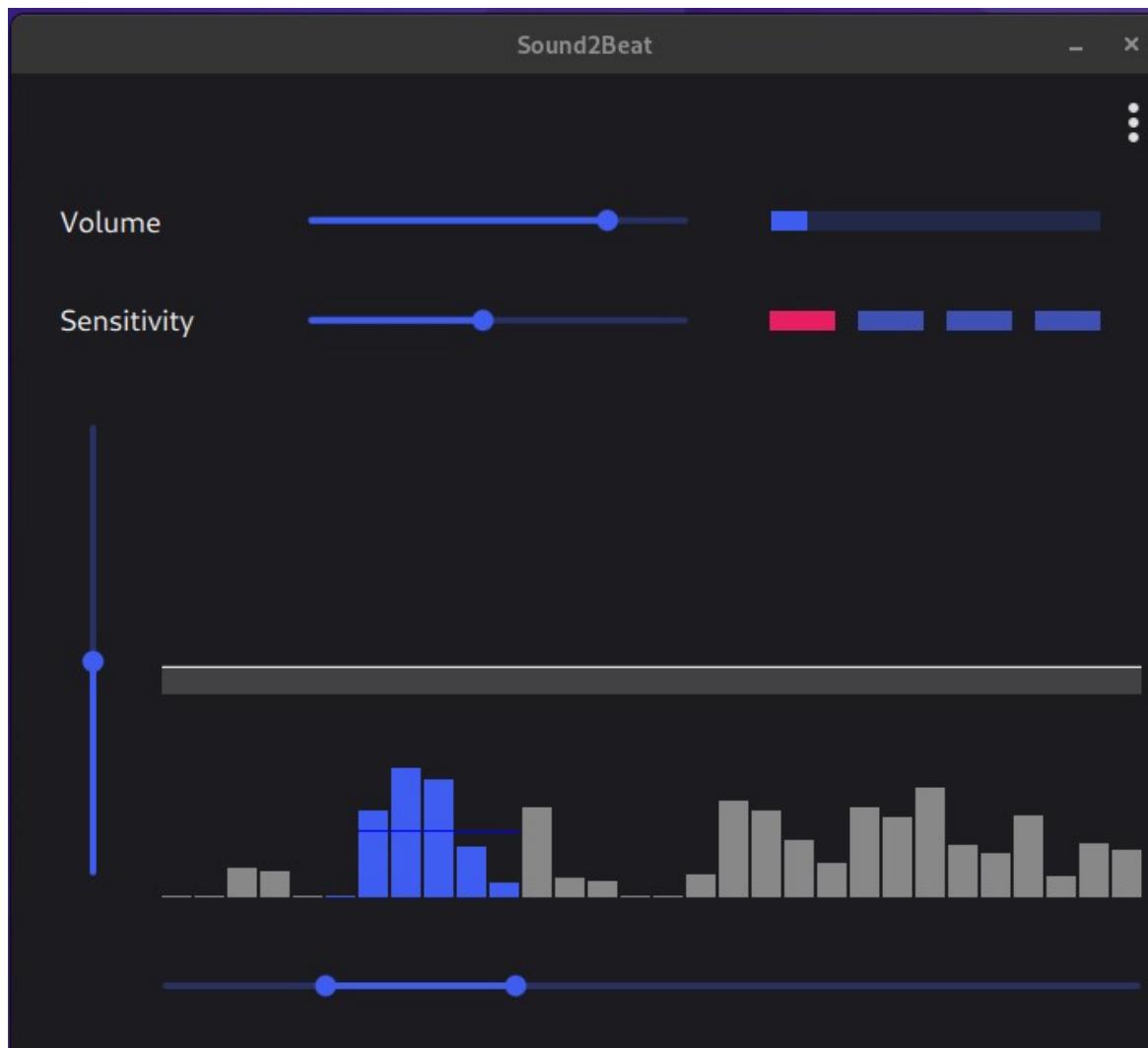
Zweite Zeile

Softwareversion.

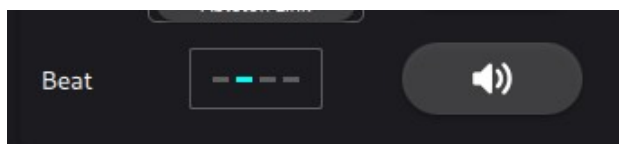
Dritte Zeile

Verwendete 3D-API-Technologie.

Sound2Beat



Dieses Programm analysiert die Tonausgabe des Computers und sendet die Beats an das Modul „Boards“ unseres Hauptprogramms. Wenn das Hauptprogramm Beats von Sound2Beat empfängt, zeigt es in der Schaltfläche „Beat“ ein Lautsprechersymbol an.



Schieberegler „Lautstärke“
Passt den Eingangspegel des Tons an.

Balken „Lautstärke“
Zeigt den Eingangspegel des Tons an.

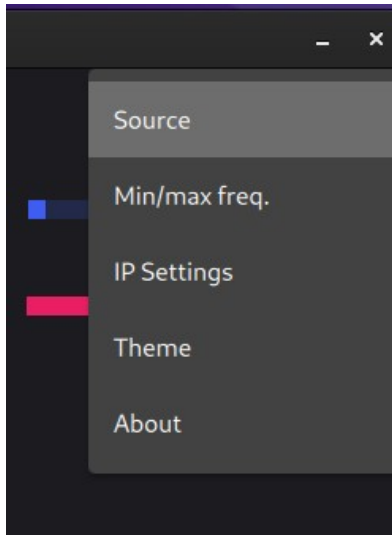
Schieberegler „Empfindlichkeit“
Passt den Pegel für die erneute Auslösung eines Beats an.

Vier LEDs
Zeigen die übertragenen Beats an.

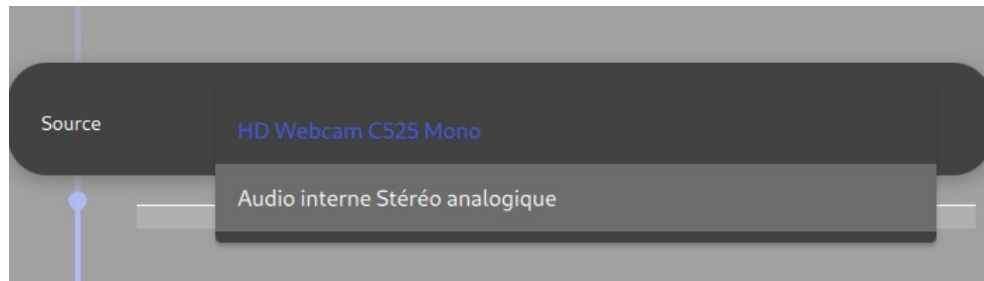
Vertikaler Schieberegler
Passt den Auslösepegel an.

Schieberegler mit zwei Griffen
Legt den Frequenzbereich zur Beat-Erkennung fest.

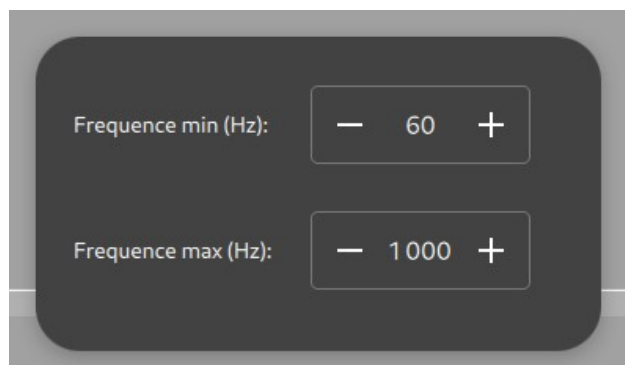
Menü „Drei Punkte“



Menü „Quelle“
Wählt die Audioeingangsquelle aus.



Menü „Min./max. Frequenz“
Passt die minimale und maximale Frequenz der Balkenanzeige an.



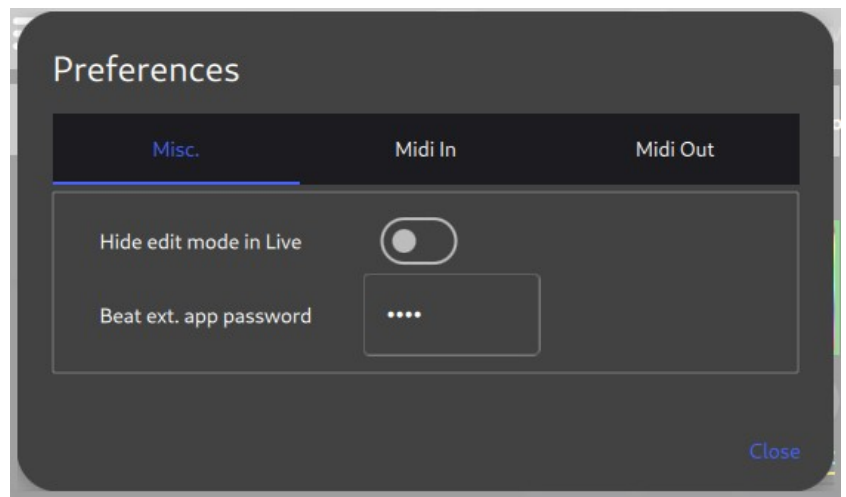
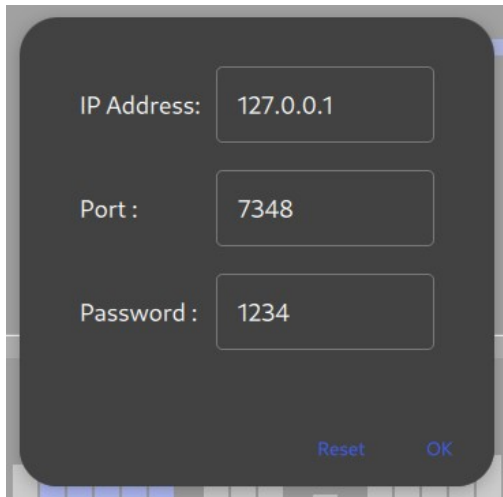
Menü „IP-Einstellungen“

Legt die IP-Adresse und den Port des Hauptprogramms fest.

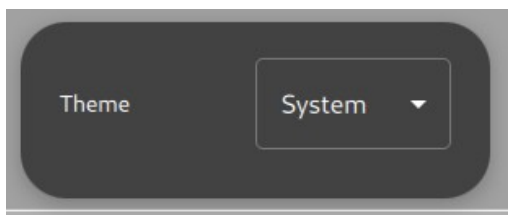
Verwenden Sie die IP-Adresse „127.0.0.1“, wenn beide Programme auf demselben Computer laufen. Der Port „7348“ ist die Standard-Portnummer. Ändern Sie ihn nur bei Bedarf.

Das Passwort muss mit dem im Hauptprogramm (Modul „Einstellungen“) übereinstimmen.

Sound2BeatHauptprogramm



Menü „Design“



„Dunkel“ wählt das dunkle Design aus.

„Hell“ wählt das helle Design aus.

„System“ übernimmt das Design des Systems.

Datum: 23. Oktober 2026