



myDESK Software

Version 1.5-1.8

Inhalt

- Allgemeines 2
- Erstellen der DMX Patch in der DMXface Console 3
 - Eingabebereiche bei der DMX Patch Erstellung 3
 - Anlage eines DMX Gerätes..... 4
 - Zuweisen eines Gerätes an die DMX Patch 4
 - Anlegen von Gerätegruppen..... 4
 - Löschen und Umbenennen 4
 - Bearbeiten der Sperrliste 4
 - Zugangscode vergeben 5
 - Patchfile laden 5
 - Patchfile speichern..... 5
 - Kommunikation zum DMXface 5
- Arbeiten mit myDESK..... 6
 - Installation von myDESK 6
 - Verbindung zum DMXface erstellen 6
 - Schieberegler, Kanalnamen und farbliche Markierung 6
 - Das myDESK Fenster 8
- Arbeiten mit myDESK und die Verwendung von Timer / Chaser..... 12
 - Beispielansicht und Erklärungen zu Farben und Funktionen..... 12
 - Szenen erstellen und speichern 13
 - Erstellen von Abläufen mit Timer/Chaser..... 13

Revision:

1.5	11.2018	Integration des Patch Editors nach myDESK. Sprache → Deutsch
1.6-1.8	11.2019	Upgrade auf die 512 DMX Kanäle der PRO Firmware / BUG Fixes

myDESK ist eine Licht Mischpult Applikation um Geräte, die an einem DMX Bus angeschlossen sind, und von DMXface kontrolliert werden, zu bedienen sowie Lichtszenen und Abläufe zu erstellen und am DMXface programmierte Funktionen abzurufen.

Ein DMXface kann bis zu 224 (PRO 512) DMX Kanäle steuern, was bedeutet, dass die Bedienung größerer Lichtanlagen durch einzelne Schieberegler nicht mehr effizient möglich ist.

Daher gibt es ab der DMXface Consolen Software 5.05 eine integrierte DMX Patch Software

Mit Hilfe einer DMX Patch können DMX Geräte mit ihren Funktionen als Gerät definiert, und dem DMX System als solches zugeordnet werden.

Ab diesem Zeitpunkt erfolgt die Bedienung auf Basis von Gerätenamen und den Gerätefunktionen.

Aus mehreren Geräten können Gruppen gebildet und gespeichert werden.

Durch die Auswahl einer Gruppe können nun mehrere Geräte gleichzeitig bedient bzw. eingestellt werden und so effizient gearbeitet werden.

Weiters haben Sie die Möglichkeit bei der Erstellung der DMX Patch Funktionen zu sperren um die Applikation myDESK so zu konfigurieren, dass keine Fehlbedienung der Anlage bei der Verwendung von myDESK möglich ist.

Die DMX Patch Einstellung wird automatisch am PC im Installationspfad des Programmes myDESK gespeichert, kann auch exportiert und auf anderen Geräten importiert, oder direkt mit der DMX Patch der DMXface Console verlinkt werden.

Somit ist es auch möglich, den DMXface Controller u. A. als reines DMX Interface zu verwenden, und unterschiedliche Anlagenkonfigurationen aus einer Datei in die Applikation myDESK zu laden und eine Lichtanlage ohne weitere Eingriffe in die Programmierung des DMXface zu bedienen.

Natürlich stehen alle anderen Funktionen des DMXface ebenso uneingeschränkt zur Verfügung.

Erstellen der DMX Patch in der DMXface Console

Überspringen Sie dieses Kapitel, wenn Sie mit myDESK arbeiten wollen und bereits eine DMX Patch eingerichtet oder ein Patchfile für Ihre Lichtanlage verfügbar ist. [Weiter mit myDESK](#)

Das Erstellen der Patch erfolgt innerhalb von myDESK (alternativ auch mit der DMXface Programmierconsole)

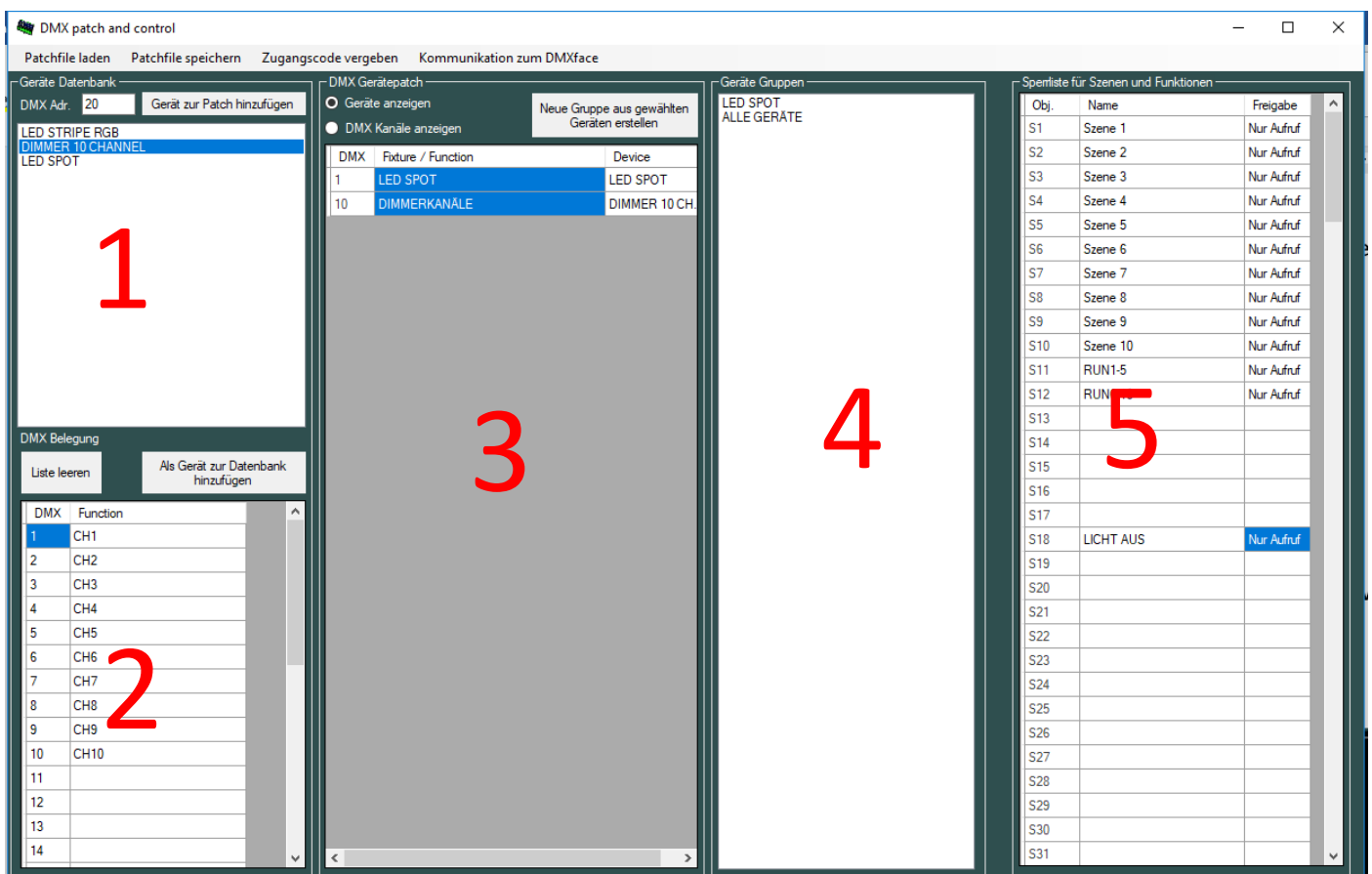
Zum Öffnen klicken Sie auf den myDESK Label rechts oben am Bildschirm.

Sollte sich ein Fenster öffnen in dem Sie aufgefordert werden einen Code einzugeben, so handelt es sich um einen Zugangscode der beim Einrichten der Patch vergeben wurde und bekannt sein muss.

Eingabebereiche bei der DMX Patch Erstellung

Das Fenster besteht aus fünf Bereichen:

1. Geräte Datenbank DMX Geräte die definiert und gespeichert wurden
2. DMX Belegung DMX Funktionen eines Gerätes bzw. zum Erstellen Gerätes
3. DMX Gerätepatch Dem DMX System zugewiesene Geräte
4. Gruppen Gespeicherte Auswahl mehrerer Geräte aus der Patch
5. Sperrliste Konfiguration vom Zugriffsschutz bei der Bedienung



Anlage eines DMX Gerätes

Löschen Sie ggf. die DMX Belegungsliste mit dem „Liste leeren“ Button.

Geben Sie nun der Reihe nach die DMX Funktionen des Gerätes ein.

Die Bezeichnungen „ROT“, „R“, oder „RED“, „BLAU“, „BLUE“, oder „B“ und „GRÜN“, „GREEN“ oder „G“ werden in myDESK später automatisch einem Farbpad zum Einstellen der Farbe zugeordnet.

Die Bezeichnung „WEISS“, „WHITE“, „DIMMER“ oder „W“ werden in myDESK automatisch einer weiteren Einstellleiste mit einem grauen Balken zugeordnet.

Durch einen Klick auf „Als Gerät zur Datenbank hinzufügen“ und der Eingabe eines Gerätenamens wird das Gerät neu in die Datenbank aufgenommen, und wird zum Einsetzen in der DMX Patch verfügbar.

Zuweisen eines Gerätes an die DMX Patch

Wählen Sie dazu das Gerät in der Gerätedatenbank Liste aus, geben den DMX Startkanal der auf dem DMX Gerät eingestellt wurde im DMX Adr. Fenster ein und drücken Sie „Gerät zur Patch hinzufügen“

In dem Abfragefenster das eingeblendet wird, können Sie nun dem Gerät den Namen geben, mit dem es in der DMX Patch verfügbar wird.

Es ist nicht möglich DMX Bereiche von Geräten zu überlagern. Das bedeutet, wenn Sie auf DMX Kanal 1 ein Gerät in die DMX Patch eingefügt haben das 5 Kanäle belegt, ist der erste Kanal auf dem ein weiteres Gerät eingefügt werden kann der Kanal 6

Anlegen von Gerätegruppen

Dazu wählen Sie mit gehaltener STRG oder CTRL Taste mehrer Geräte im DMX Patch Bereich aus und betätigen den Button „Add selected to group“ nach Abfrage des Gruppen Namens wird die Gruppe in den Device Groups neu erstellt.

Mit diesen Gruppen können Sie später bequem eine Reihe von Geräten gleichzeitig auswählen und bedienen.

Das Hinzufügen von Gruppen ist auch direkt in der myDESK Oberfläche möglich, das Löschen einer Gruppe nur im DMX Patch Editor.

Löschen und Umbenennen

Das Löschen oder Umbenennen in den Fenstern wird durch auswählen in der Liste und der „ENTF“ / „DEL“ Taste Oder durch ein POPup Menü das mit der rechten Maustaste eingeblendet wird ausgeführt.

Bearbeiten der Sperrliste

In der Sperrliste werden alle Objekte angezeigt zu denen Sie festlegen können ob diese in myDESK voll zugänglich, nur abrufbar (nicht überschreibbar) oder gesperrt (verborgen) bleiben.

Zum Ändern markieren Sie eine Reihe von Objekten und betätigen die rechte Maustaste

Durch Auswahl von „Nur Aufruf“, „Gesperrt“ oder „Kein Schutz“ legen Sie fest ob die Objekte in der Hauptansicht von myDESK verfügbar sind oder nicht.

Zugangscode vergeben

In der Titelleiste finden Sie ein Menü zum vergeben eines Zugangscode zu diesem Fenster.

Wurde ein Code vergeben, so können Sie keine Änderungen an der Patch oder Kommunikationseinstellung vornehmen.

Der Code wird NICHT im Patchfile gespeichert, sodass bei einem vergessenen Code die Anwendung neu installiert und das hoffentlich gespeicherte Patchfile wieder eingespielt werden kann.

Wurde der Zugang zum Patcheditor per Code freigeschaltet bleibt dieser zugänglich bis die Anwendung geschlossen und wieder geöffnet wurde!

Weitere Menüs:

Patchfile speichern

Grundsätzlich werden alle Änderungen an den Patch und Gerätedaten beim Schließen des Fensters automatisch in eine Arbeitsdatei übertragen, welche beim nächsten Programmstart wieder geladen wird.

Mit dem Punkt Patchfile speichern können Sie diese Arbeitsdatei exportieren, sichern und in ein anderes System einspielen.

Zusätzlich werden in das Patchfile auch die Daten aller Szenen geschrieben, die **in der Sperrliste** keiner Sperre oder Einschränkung unterliegen und mit einem Namen versehen sind.

(Die Szenen sind direkt am DMXface gespeichert)

Patchfile laden

Hier können Sie eine komplette DMX Patch inkl. Gerätedaten und Sperreinstellungen nach myDESK laden.

Wurden beim Speichern auch Szenendaten in das File geschrieben folgt nach dem Einlesen des Patchfile eine Auflistung der Szenen und der Szenennummern. Erst wenn Sie die Liste bestätigen werden zusätzlich die Szenendaten in das DMXface geschrieben.

Kommunikation zum DMXface

Hier verbinden Sie myDESK mit einem DMXface das an USB oder einem Netzwerk angeschlossen wurde.

Falls das DMXface per USB Verbunden ist wird dieses in der Auflistung des Kommunikationsmenüs angezeigt und braucht nur angeklickt werden.

Ist das DMXface über ein Netzwerk verbunden wird die IP-Adresse der Verbindung angezeigt.

Durch einen Klick auf die IP-Adresse in der Auflistung werden die verfügbaren DMXface unter der IP-Adresse gesucht und angezeigt. Wählen Sie das Gerät durch einen weiteren Klick aus.

(Die Herstellung der Verbindung erfolgt gleich wie in der DMXface Console, im Manual dazu finden Sie auch weitere Details)

Sollte die Verbindungsherstellung per Netzwerk daran scheitern, dass die IP Adresse nicht angezeigt, obwohl das System verbunden ist, ist es ggf. erforderlich die IP Adresse und das Port im Fenster einzugeben und sich durch den Button „Direct connect IP“ zu verbinden da die Netzwerksicherheit das Suchen des Programmes per UDP Broadcast verhindert.

Mehr Details dazu im DMXface Manual.

Installation von myDESK

Laden Sie myDESK auf unserer Webseite www.dmxface.at aus dem Download Bereich herunter.
Extrahieren Sie das erhaltene ZIP File (rechte Maustaste) und führen Sie die Setup Datei aus.

Nach der Installation wird myDESK geöffnet.

Achten Sie darauf, dass die DMXface Programmiersoftware „DMXface Console“ während der Arbeit mit myDESK geschlossen sein muss, um eine Verbindung herzustellen.

Verbindung zum DMXface erstellen

Wurde kein Code für den Patch Editor in myDESK vergeben können Sie das Kommunikationsmenü durch einen Klick auf das Label „Interface Offline“, öffnen.

Ansonsten nur durch einen Klick auf den myDESK Label ganz rechts und Eingabe des Zugangscodes.



Schieberegler, Kanalnamen und farbliche Markierung

Bei der Arbeit mit einer DMX Patch haben Sie die Möglichkeit mit einem Schieberegler eine ganze Reihe von DMX Kanälen zu bedienen.

Somit kann es auch sein, dass der am Bildschirm dargestellte Regler sich durch die Auswahl einer Gruppe auf mehrere DMX Kanäle bezieht die zu diesem Zeitpunkt unterschiedliche Werte haben und somit die Position des Schiebereglers nicht eindeutig dargestellt werden kann.

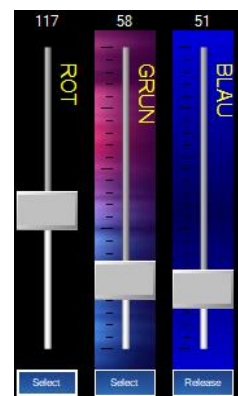
Weiters unterscheidet man ob ein Schieberegler aktiviert = mit Farbe hinterlegt oder losgelassen ist.

Ein aktivierter Regler wird beim Speichern einer Szene in die Speicherung aufgenommen. Ein losgelassener Regler nicht.

Dadurch ist auf Szenenebene z.B. auch eine Trennung von z.B. Farbe und Bewegung bei Multifunktionsgeräten in unterschiedliche Szenen einfach möglich.

Somit ergeben sich abgesehen vom eingestellten Wert, drei relevante Zustände für einen Schieberegler.

1. Losgelassen → Schieberegler-Hintergrund ist schwarz
2. Aktiviert, alle zugeordneten DMX Kanäle haben denselben Wert → Schieberegler-Hintergrund ist blau
3. Aktiviert, alle zugeordneten DMX Kanäle haben teilweise unterschiedliche Werte → Schieberegler-Hintergrund ist rot blau verlaufend eingefärbt



Schieberegler, Kanalnamen und farbliche Markierung

Sobald der Fader bewegt wird, werden alle zugeordneten DMX Kanäle auf den Schieberegler Wert gestellt und der Hintergrund ändert sich auf BLAU

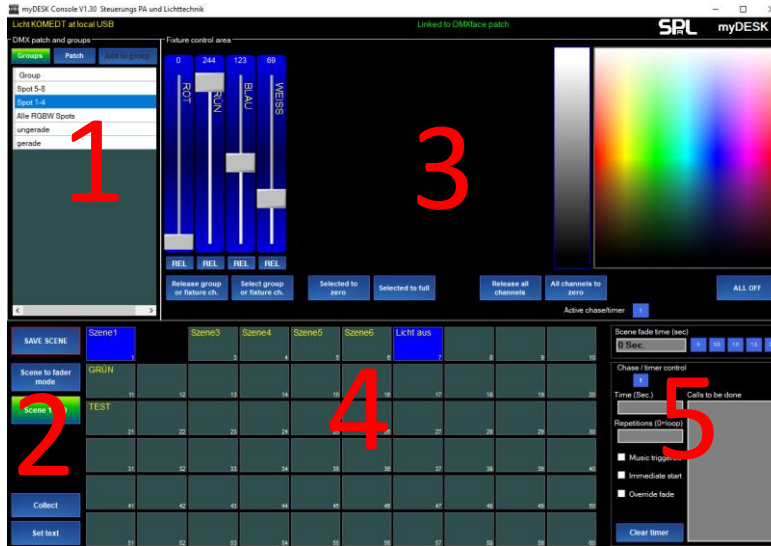
Der SELECT / RELEASE Button an dem Fader ermöglicht es den Fader zu aktivieren oder loszulassen ohne dass der Schieberegler bewegt werden muss.

Die Kanalbezeichnungen die im Schieberegler angezeigt wird, wird auf zwei unterschiedliche Weisen ermittelt. Bezieht sich der Schieberegler auf einen einzigen DMX Kanal im System dann wird der DMX Kanalname aus dem DMXface angezeigt, sofern dieser vergeben wurde.

Bezieht sich der Schieberegler auf mehrere DMX Kanäle oder hat im DMXface keine Bezeichnung dann wird der Name aus der DMX Patch angezeigt.

Befinden sich in der Auswahl Kanäle mit den Bezeichnungen „ROT“, „RED“, „R“, „BLAU“, „BLUE“, „B“, „GRÜN“, „GREEN“, „G“ so wird ein Farbpad eingeblendet. (Außer die Anzahl der anzuzeigenden Fader lässt nicht mehr ausreichend Platz frei)

Wurden in der Auswahl Kanäle mit den Bezeichnungen „WEISS“, „WHITE“, „W“, „DIMMER“ erkannt so wird zusätzlich eine weitere Schwarz - Weiß Einstellleiste eingeblendet.



1. Geräte / Gruppenauswahl

Sie können mit dem „Gruppe“ und dem „Geräte“ Button zwischen der Auswahl angelegter Gerätegruppen oder der Auswahl einzelner Geräte umschalten.

Dabei können Sie mit einem weiteren Klick auf den jeweiligen Button auch den Auswahlmodus ändern. Es gibt den einfachen Modus, in dem beim Anklicken einer Zeile in der Liste alle anderen gewählten Zeilen demarkiert werden und eine Mehrfachauswahl nur mit gehaltener „STRG“ / „CTRL“ Taste möglich ist. Klicken Sie ein zweites Mal auf den „Gruppe“ oder „Geräte“ Button, so schaltet das System in den Mehrfachauswahlmodus oder wieder zurück.

Der Modus wird in der Titelleiste des Fensters angezeigt.

Im Multi Select Modus wechselt eine angeklickte Zeile den Zustand von markiert auf demarkiert oder umgekehrt, ohne dass die anderen bereits markierten Zeilen demarkiert werden.

Mit dem „Neue Gruppe“ Button können Sie eine Geräteauswahl aus den einzelnen Geräten als neue Gruppe hinzufügen.

2. Szenengruppen und Hilfsbuttons

Szene speichern

Drücken Sie die Speichern Taste und anschließend den Szenenspeicherplatz an dem Sie die aktuelle Einstellung speichern wollen. Sind Szenen blau hinterlegt oder in der Ansicht nicht vorhanden so wurden diese per Sperrliste gesperrt oder nur zum Abruf eingeschränkt.

Szene auf Fadern anzeigen

Schaltet die Bedienoberfläche in einen Modus, in dem nach dem Anklicken einer Szene, die Szeneneinstellungen im Bearbeitungsbereich (3) und im Timer Bereich (5) eingeblendet werden. Der Button leuchtet gelb, solange der Modus aktiviert ist. Durch einen weiteren Klick auf den Button kann der Modus wieder abgeschaltet werden.

Normalerweise arbeitet der Bearbeitungsbereich getrennt von den Szenen die gerade durch Klicks auf die Szenen Buttons abgerufen werden.

Das bedeutet das Sie während dem Bearbeiten einer Lichtstimmung auch Szenen abrufen können, ohne dass sich die Einstellung der Regler ändert oder diese aktiviert bzw. losgelassen werden.

Aktivieren Sie den Modus um die Einstellung einer Szene nach dem Aufruf in die Bearbeitungsbereiche einzublenden und zu bearbeiten.

Scene 1 - 60

Die Szenengruppen Buttons wählen eine der maximal drei Szenenbanken zu jeweils 60 Szenen aus. In der Sperrliste können die Szenenbanken optional einzeln gesperrt werden.

Sammeln

Dieser Button aktiviert die Sammelfunktion, mit der mehrere Szenen markiert werden um daraus anschließend mit einem Timer / Chaser einen Ablauf zu erstellen.

Nach dem Anklicken leuchtet der Button Orange, die Szenen die Sie anschließen anklicken werden rot markiert.

Sie können anschließend durch einen Klick in das Fenster „Abzurufende Szenen“ (im Bereich 5) die gewählten Szenen (bis zu 20 Stk.) in das Feld übertragen oder durch einen weiteren Klick auf „Sammeln“ den Sammelmodus beenden.

Das Sammeln von Szenen kann auch durch die gehaltene SHIFT Taste und anklicken der Szenen erfolgen.

Beschriften



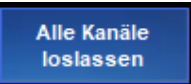

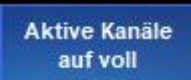


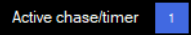
Durch einen Klick auf diesen Button und anschließendem Klick auf eine Szene können Sie den Namen der Szenen ändern.

Das Löschen von Szenen erfolgt durch anklicken der Szenen und anschließendem Drücken der „DEL / ENTF“ Taste auf der Tastatur.

3. Gerätebedienbereich

Im Bedienbereich werden die Funktionen des eines oder mehrerer ausgewählten Geräte eingeblendet. Für Kanalfunktionen wie „ROT“ „GRÜN“ und „BLAU“ wird zusätzlich das Farbpad angezeigt. Für die Kanalfunktion „WEISS“, „W“, oder „DIMMER“ ein zusätzlicher grauer Einstellbalken. Sobald ein Fader bewegt wird, wird dieser einerseits aktiviert (= wird in die Szenenspeicherung aufgenommen) und die zugeordneten DMX Kanäle der Geräte auf den gewünschten Wert gestellt. Der REL / SEL Button am unteren Ende eines Fader löscht oder setzt die Markierung des Faders für die Szenenspeicherung.

Für den schnellen Zugriff können Sie auch die Hilfsbuttons verwenden

	Deaktiviert die Schieberegler der gewählten Geräte
	Aktiviert die Schieberegler der gewählten Geräte
	Deaktiviert die Schieberegler aller Geräte
	Stellt alle aktiven Kanäle auf den Wert 0
	Stellt alle aktiven Kanäle auf den Höchstwert
	Stellt alle Kanäle auf den Wert 0
	Alle Kanäle und zugängliche Ausgänge abschalten
	In diesem Bereich wird mit einer grünen Leuchtfläche beim jeweiligen Timer angezeigt, wenn ein Timer aktiv ist und einen Ablauf steuert

Sobald einer der Steuerkanäle Namen wie „ROT“ „GRÜN“ oder „BLAU“ trägt wird ein Farbpad eingeblendet. Wird auf das PAD geklickt, so wird der Farbwert der angeklickten Position auf die entsprechenden Steuerkanäle übertragen.

4. Szenenabruf

In diesem Bereich rufen Sie eine Szene durch Anklicken ab.

Mit den Szenen Gruppen Buttons können Sie aus drei Banken mit jeweils 60 Szenen wählen, sofern diese nicht in der Protectlist gesperrt wurden.

5. Szenen Timer Bereich

Dieser Bereich dient zum Einstellen der Überblendungszeit und zum Erstellen von Abläufen (Chases)

Im oberen Bereich können Sie die Überblendungszeit einer Szene einstellen, sodass die DMX Kanäle der Szene Kanäle innerhalb der angegebenen Zeit kontinuierlich den neuen Wert annehmen.

Der Timer Bereich wird zusammen mit den Szenendaten gespeichert.

Genauso kann eine Szene ausschließlich aus Timer Daten bestehen.

Im Bereich der blauen Buttons können Sie festgelegt welcher der bis zu 8 Timer einen Auftrag bekommt, oder ob gleichzeitig einer oder mehrere Timer zurückgesetzt werden sollen.

Die abzuspielenden Szenen werden ins „Abzurufende Szenen“ Fenster mit der Sammelfunktion übertragen, weiters die Anzahl der Durchläufe (1-255 oder 0=unendlich) hinterlegt.

Bei einem angeschlossenen Audio Modul, kann auch einen Musiktriggerung aktiviert werden, sodass die Weiterschaltung auf die nächste Szene erst beim Auftreten eines Bass Signals erfolgt.

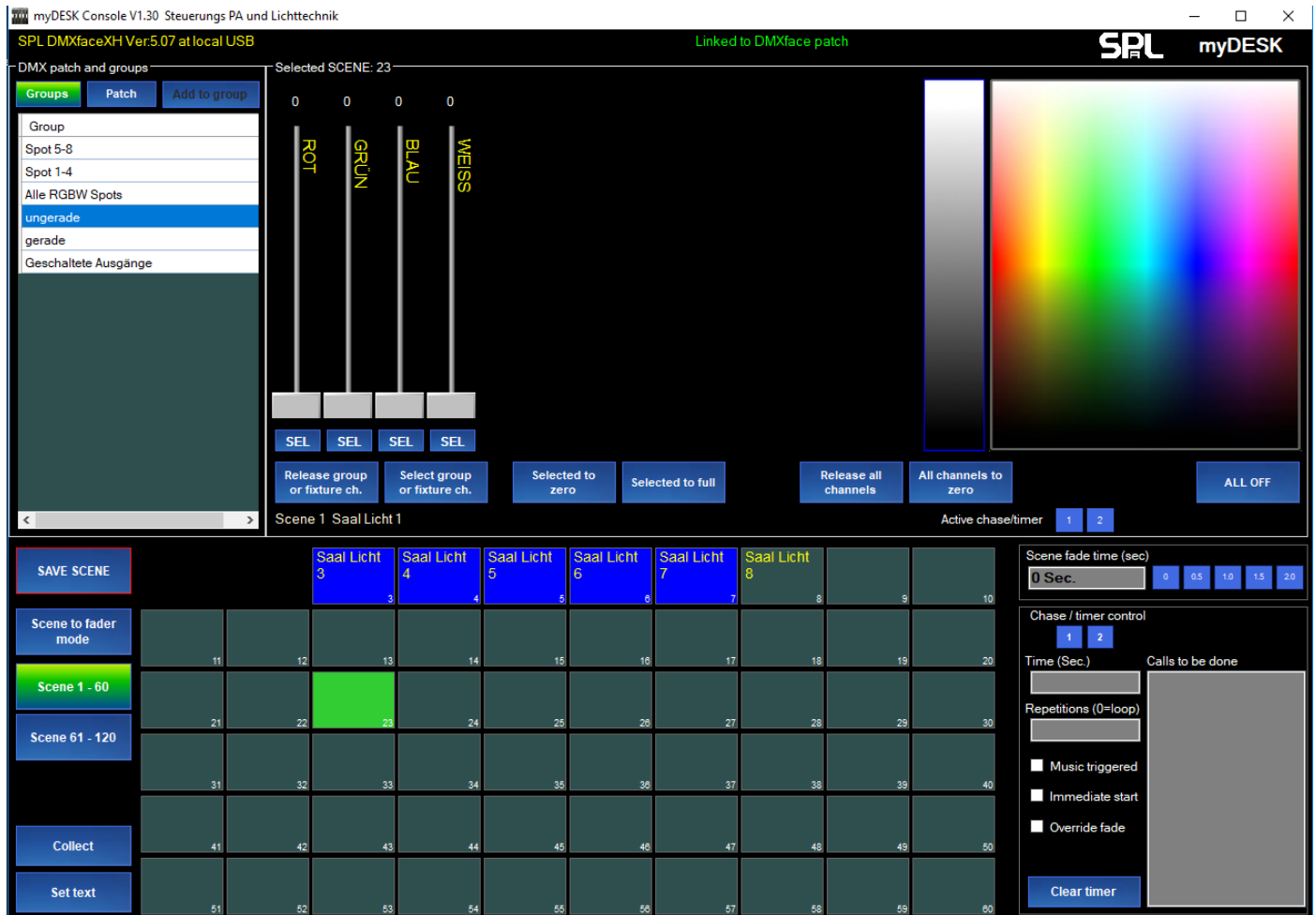
Die Funktion „Fade Zeit gilt für alle Szenen“ ermöglicht es, dass die aufgelisteten Szenen nicht der eigenen Überblendungszeit ausgeführt werden, sondern alle mit der Fade Zeit der Szene abgespielt werden in die der Timer Einstellung gespeichert wurde.

Die Funktion „Sofort starten“ spielt die erste Szene, die hinterlegt ist, sofort beim Abruf der Szene, in der die Timer Einstellung gespeichert wurde, ab. Ansonsten wird die erste Szene erst nach Ablauf der Zeit (Time) eingeblendet.

Die Anzahl der verfügbaren Timer kann je nach Einstellung in der Sperrliste limitiert werden. (max. 8 Timer)

Der „Felder löschen“ Button löscht die Timer Einstellung.

Beispielansicht und Erklärungen zu Farben und Funktionen



Die ersten zwei Szenenbuttons in dieser Ansicht sind ausgeblendet, da in der Sperrliste die ersten zwei Szenen auf „Gesperrt“ gestellt wurden

Die Szenen 3 bis 7 wurden in der Sperrliste auf „Nur Abruf“ gestellt, sodass diese zwar aufgerufen werden können aber nicht veränderbar sind.

Die DMXface Timer 3 bis 8 wurden in Sperrliste auf „Gesperrt“ gestellt, somit sind diese Timer in myDESK nicht verfügbar und es werden nur die Timer 1 u. 2 angeboten bzw. angezeigt.

Die Szenengruppe 3 (Szenen 121-180) wurde in der Sperrliste auf „Gesperrt“ gestellt, sodass nur der Bereich der Szenen 1-120 in myDESK verwendet werden kann.

In der Gruppenauswahl scheint eine Position „Geschaltete Ausgänge“ auf. Dies ist der Fall, wenn einer oder mehrere digitale Outports (Ausgänge) in der Sperrliste nicht gesperrt wurden.

Somit können auch die Ausgänge direkt bedient und in Szenen mit eingebunden werden.

Wurden alle 16 Ausgänge auf „not accessible“ gestellt so entfällt der Eintrag in der Gruppenliste.

Szenen erstellen und speichern

Wählen Sie eine Gruppe oder Geräte link oben aus

Durch festhalten der STRG/CTRL Taste können sie auch mehrere Geräte gleichzeitig auswählen.

Im Bedienbereich werden nun die Funktionen der Geräte eingeblendet und Sie können ihre Einstellungen tätigen.

Zum Speichern betätigen Sie „Szene speichern“ und klicken anschließend auf den Szenenspeicherplatz an dem die Szene gespeichert werden soll. Es erscheint ein Fenster in dem Sie der Szene einen Namen geben können.

Hat die Szene bereits eine Bezeichnung so entfällt die Abfrage, sie können die Bezeichnung mit dem „Beschriften“ Button und einem Klick auf die Szene ändern.

In der Szene wurden nun alle DMX Kanal Einstellungen der aktivierten Schieberegler gespeichert.

Weiters auch die Überblendungszeit und die Timer Einstellung sofern eine vorgenommen wurde.

Wollen Sie eine bestehende Szene ändern ist es erforderlich den Modus „Szene auf Fadern anzeigen“ zu aktivieren (leuchtet gelb) und die zu ändernde Szene anzuklicken.

Nun werden die Einstellungen der Szene in den Bedienbereich und Timerbereich übertragen.

Ändern Sie die Szene und speichern diese erneut auf demselben oder einem anderen Speicherplatz ab.

Erstellen von Abläufen mit Timer/Chaser

Bei jeder Szene wird auch die komplette Einstellung des Timer Fensters mitgespeichert.

In dem Fenster hinterlegen Sie die Information, ob ein Timer beim Szenenabruf mit einem Auftrag versehen werden soll oder einer oder mehrere Timer beim Szenenabruf zurückgesetzt werden.

Die minimale Info aus der ein Timerauftrag bestehen kann ist eine Zeit (0,05 bis 3200Sekunden) und eine Szene die nach Ablauf der Zeit abgerufen werden soll.

Beispielsweise wird beim Abruf der Szene 1 die Nebelmaschine eingeschaltet und gleichzeitig ein Timer mit dem Auftrag versehen nach Ablauf von 0,5 Sekunden die Szene 2 abzurufen welche die Nebelmaschine wieder abstellt. Somit wird mit einem Klick auf Szene 1 die Nebelmaschine für 0,5 Sekunden aktiviert.

Ein Timer kann allerdings auch eine ganze Szenenfolge speichern (bis zu 20 Szenen) die der Reihe nach abgerufen werden. (Aufzurufende Szenen)

Weiters gibt es auch eine Option die festlegt ob dieser Ablauf ein, mehrere Male oder in einer endlosen Schleife erfolgen soll. (Wiederholungen)

Arbeitet ein Timer in einer endlosen Schleife, die ihm zugewiesenen Szenen ab, dann wird dieser erst unterbrochen, wenn aus einer Szeneneinstellung der Auftrag kommt den Timer zu stoppen.

Um einen Timer zu stoppen wird der entsprechende Timer Button per Klick auf rot gestellt (= Timer zurücksetzen) und dies in einer oder mehreren Szenen gespeichert.

Wird eine solche Szene abgerufen, wird der Timer zurückgesetzt und sein Ablauf abgebrochen.

Um abzurufende Szenen des Timers mit anderen Überblendungszeiten abzuspielen als in den Szenen gespeichert, gibt es die Option „Fade Zeit gilt für alle Szenen“. Wird diese aktiviert so wird die Überblendungszeit der Szene in der die Timer Einstellung gespeichert ist für alle aufgelisteten Szenen herangezogen.

Die Option „Sofort starten“ legt fest das die erste Ausgabe aus einer Liste von Szenen sofort erfolgt und erst dann die Zeit des Timer („Time“) für den nächsten Abruf herangezogen wird.

Wenn Ihr Interface über einen Audiotrigger verfügt können Sie auch die Option „Music triggered“ verwenden. Diese ruft die nächste Szene erst ab, wenn nach Ablauf der Zeit auch ein Musiksignal eine Triggerschwelle erreicht, um die Wiedergabe im Takt der Musik zu steuern.

Audio Triggerung ist fixer Bestandteil des DMXfaceXE oder ein Zusatzmodul beim DMXfaceXH

Im folgenden Beispiel wurden Szenen für unterschiedliche Farbeinstellungen einer Spotgruppe erstellt die nun automatisiert in unterschiedlichen Geschwindigkeiten ablaufen sollen.

Machen Sie den Bearbeitungsbereich frei (Gerätekanäle loslassen) und beenden den „Szenen auf Fader anzeigen“ Modus falls dieser aktiviert ist. Dann markieren Sie mit der „Sammeln“ Funktion die Szenen, die der Reihe nach abgerufen werden sollen.

Die Auswahl ist auch mit gehaltener Shift Taste und anklicken der Szenen möglich, ohne dass zuvor der Collect Button gedrückt wurde.

Ablauf:

- Szenen auf Fader anzeigen Modus ggf. abschalten (nicht unbedingt erforderlich)
- Gerätekanäle loslassen Button damit Sie nicht versehentlich Einstellungen von Geräten mit in die nächste Szene speichern.
- Sammeln Button
- Gewünschte Szenen anklicken (leuchten rot auf, max. 20 Stk.)
- und anschließend durch einen Klick in das „Abzurufende Szenen“ Fenster rechts unten einfügen.

Erstellen von Abläufen mit Timer/Chaser

In der Abzurufende Szenen Liste stehen nun alle Szenen die Sie ausgewählt haben.

(Sie können mit der ENTF / DEL Taste Szenen entfernen oder weiter mit Sammeln und einem Klick in das Fenster hinzufügen)

In diesem Beispiel sollen alle Szenen gleich mit 1.3 Sekunden Überblendungszeit fahren und die in den Szenen gespeicherte Überblendungszeit ignoriert werden. Der Zeitbereich für Überblendungen reicht von 0.1 bis 165 Sekunden.

Daher geben Sie die Überblendungszeit ein, und haken die Funktion „Fade Zeit gilt für alle Szenen“ an.

Im anderen Fall würde jede der angeführten Szenen mit ihrer eigenen Überblendzeit wiedergegeben werden.

Mit den Timer Buttons wählen Sie durch anklicken aus welcher der verfügbaren Timer den Auftrag beim Abruf der Szene bekommt (Grün) oder können auch festlegen das einer oder mehrere Timer beim Abruf der Szene zurückgesetzt werden sollen (auf rot stellen)

Das stoppen von Timern ist bei allen Szenen die neben dem neuen Lichtbild auch einen Ablauf stoppen müssen erforderlich.

Im Zeitfeld tragen Sie ein nach welcher Zeit die nächste Szene abgerufen werden soll. Der Zeitbereich reicht von 0,05 bis 3200 Sekunden.

Im „Wiederholungen“ Feld können Sie festlegen wie oft der Ablauf ausgeführt werden soll.

Sie können 1-255 Durchläufe wählen oder einen Wert 0 oder Leer für unendlich eintragen.

In diesem Fall läuft die Schleife, mit den angeführten Szenen, solange bis der Timer durch eine andere Szene gestoppt wird (Timer in der Szene auf Rot gesetzt.) oder die Alles aus Taste gedrückt wird

Haben Sie ein DMXfaceXE oder eine Audio Option für ihr DMXfaceXH angeschlossen, so können Sie die Option „Music triggered“ wählen.

Das bedeutet das der Timer nach Ablauf der Zeit zusätzlich bis zum Auftreten eines Audio Trigger Signals (Bass) wartet bevor die nächste Szene abgerufen wird.

Die „Sofort starten“ Option dient dazu um festzulegen das der Ablauf beim Anklicken der Szene sofort beginnt und nicht erst die Zeit „Time“ ablaufen muss bis die erste Szene eingeblendet wird.

Speichern Sie nun die Einstellung auf einen freien Szenen Speicherplatz ab.

Nun können Sie den Ablauf durch einen Klick auf den Szenen Button starten, und denselben Ablauf durch eintragen unterschiedlicher Zeiten und Optionen mehrfach speichern und die eigentlichen Szenen mehrfach verwenden.

Achten Sie darauf, dass bei allen anderen Szenen die den Ablauf stoppen sollen der gleiche Timer auf Rot (=Zurücksetzen) gestellt wurde.