




Top > ScanLibrary Editor

ScanLibrary Editor

ScanLibrary Editor



- **ScanLibrary Editor**

-  *Erstellen neuer Geräte*
 -  *Kanalbelegung*
 -  *Erstellen eines Preset*
-

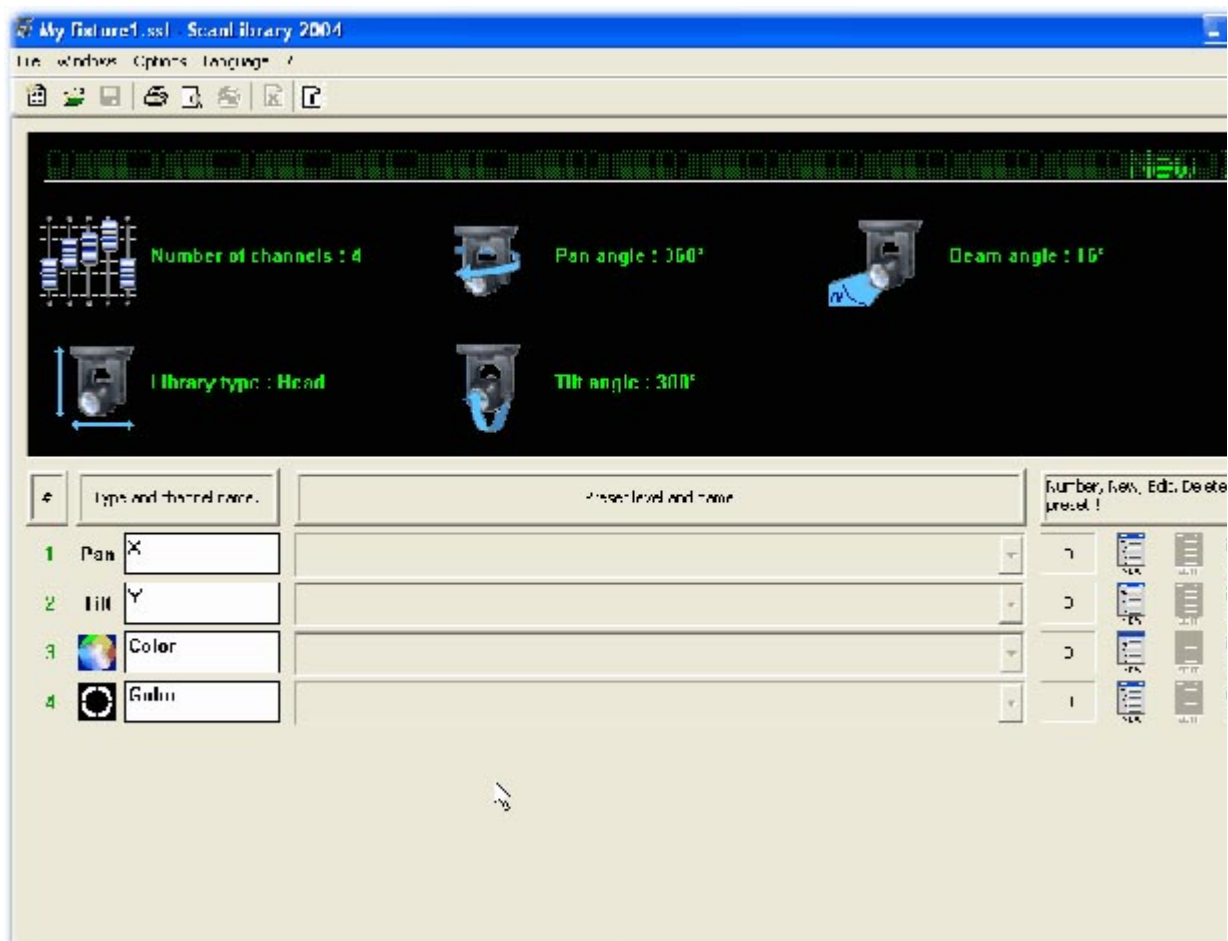
Copyright © 2009. All rights reserved.



ScanLibrary Editor

ScanLibrary Editor

Der ScanLibrary Editor erlaubt das Modifizieren bereits bestehender und Hinzufügen eigener neuer Geräte in die Gerätebibliothek. So sind Sie mit der Gerätebibliothek stets auf dem aktuellsten Stand und können die Bibliothek sinnvoll und zuverlässig für Ihre Projekte nutzen. Auch die 3D Wiedergabe der Software trägt erheblichen Teil zur Zuverlässigkeit der Bibliothek bei.



- **Erstellen neuer Geräte**

Jedes Gerät das mit der 3D Software benutzt werden soll muss in der Gerätebibliothek definiert werden. Die Eigenschaften eines jeden Gerätes der Bibliothek werden in eigenen Dateien mit der Erweiterung „.ssl“ gespeichert. Sie haben die

- **Kanalbelegung**

Wählen Sie zunächst den Kanaltyp aus, der geändert werden soll. Klicken Sie hierzu auf „?“ oder das dem zu ändern Kanal entsprechende Icon. Es öffnet sich eine Liste in der Sie die dazugehörigen Eigenschaften auswählen können. .

- **Erstellen eines Preset**

Bis auf die Bewegungssteuerung und Farbwechsler-Kanäle beinhaltet jeder Kanal zumindest ein Preset mit Standard. Zu jedem Preset gehört ein Effekt, der einem bestimmten Kanal zugewiesen ist.

PAN (kein preset) ...

Copyright © 2009. All rights reserved.



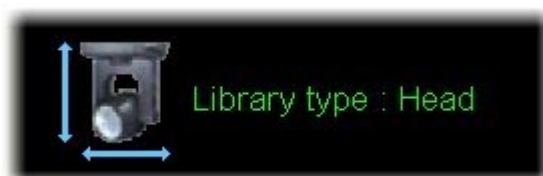
Jedes Gerät das mit der 3D Software benutzt werden soll muss in der Gerätebibliothek definiert werden. Die Eigenschaften eines jeden Gerätes der Bibliothek werden in eigenen Dateien mit der Erweiterung „.ssl“ gespeichert. Sie haben die Möglichkeit, bestehende Gerätedateien zu modifizieren oder neue zu erstellen. Möchten Sie ein Gerät in die Bibliothek hinzufügen, prüfen Sie zunächst, ob ein Gerät mit einer ähnlichen DMX-Konfiguration bereits vorhanden ist. Sollte dies der Fall sein, kopieren Sie diese Datei und passen Sie die Einstellungen Ihrem neuen Gerät an. Nachfolgend finden Sie eine Anleitung, wie Sie eine neue Gerätedatei ohne Nutzung einer bestehenden Vorlage erstellen können.

Die heutige 3D Software ist nicht in der Lage, alle komplexen Funktionen der Geräte darzustellen. Dennoch empfehlen wir, ein Gerät so ausführlich wie möglich zu definieren, da sich die Leistungsfähigkeit und die Darstellungsmöglichkeiten der Software mit der zukünftigen Entwicklung erweitern dürften.

Für jeden folgenden Schritt klicken Sie einfach auf das entsprechende Icon und ändern Sie die jeweiligen Parameter ab.



Hier wird die Art des Gerätes (Movinghead, Scanner...) sowie seine 3D Darstellung in EasyView festgelegt. Wir wählen in diesem Beispiel Movinghead.



Stellen Sie hier die Pan-Auslenkung Ihres Gerätes ein...



...ebenso die Tilt-Auslenkung



Am Ende stellen Sie noch den maximalen Strahlenwinkel ein



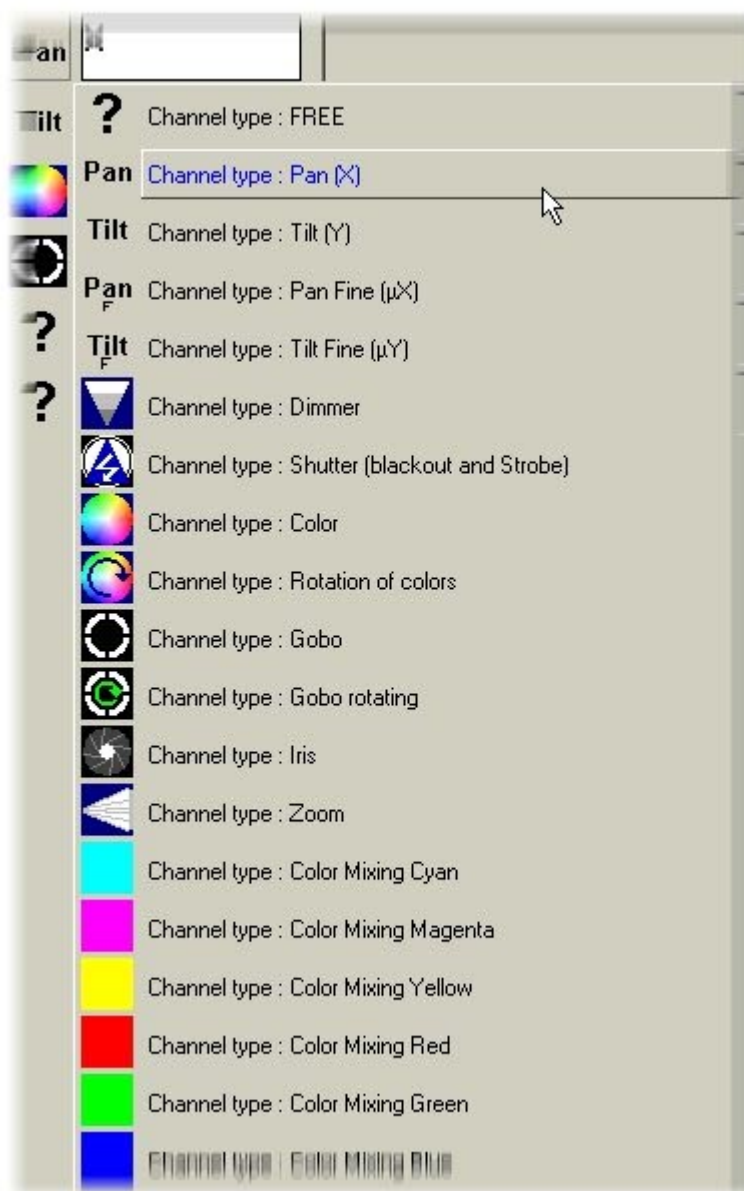
Hinweis: Die Geräteeigenschaften finden Sie in der Bedienungsanleitung des Geräteherstellers

Copyright © 2009. All rights reserved.








Wählen Sie zunächst den Kanaltyp aus, der geändert werden soll. Klicken Sie hierzu auf „?“ oder das dem zu ändernden Kanal entsprechende Icon. Es öffnet sich eine Liste in der Sie die dazugehörigen Eigenschaften auswählen können.



Nachdem die 6 Kanäle Ihres Gerätes auf diesem Weg eingestellt wurden, erscheint das nachfolgende Fenster:



Library type: Head

#	Type and channel name.	
1	Pan X	
2	Tilt Y	
3	 Color	
4	 Gobo	
5	?	
6	?	

Top > ScanLibrary Editor > ScanLibrary Editor > Erstellen eines Preset

ScanLibrary Editor

Erstellen eines Preset

Bis auf die Bewegungssteuerung und Farbwechsler-Kanäle beinhaltet jeder Kanal zumindest ein Preset Standardwerten. Zu jedem Preset gehört ein Effekt, der einem bestimmten Kanal zugewiesen ist.

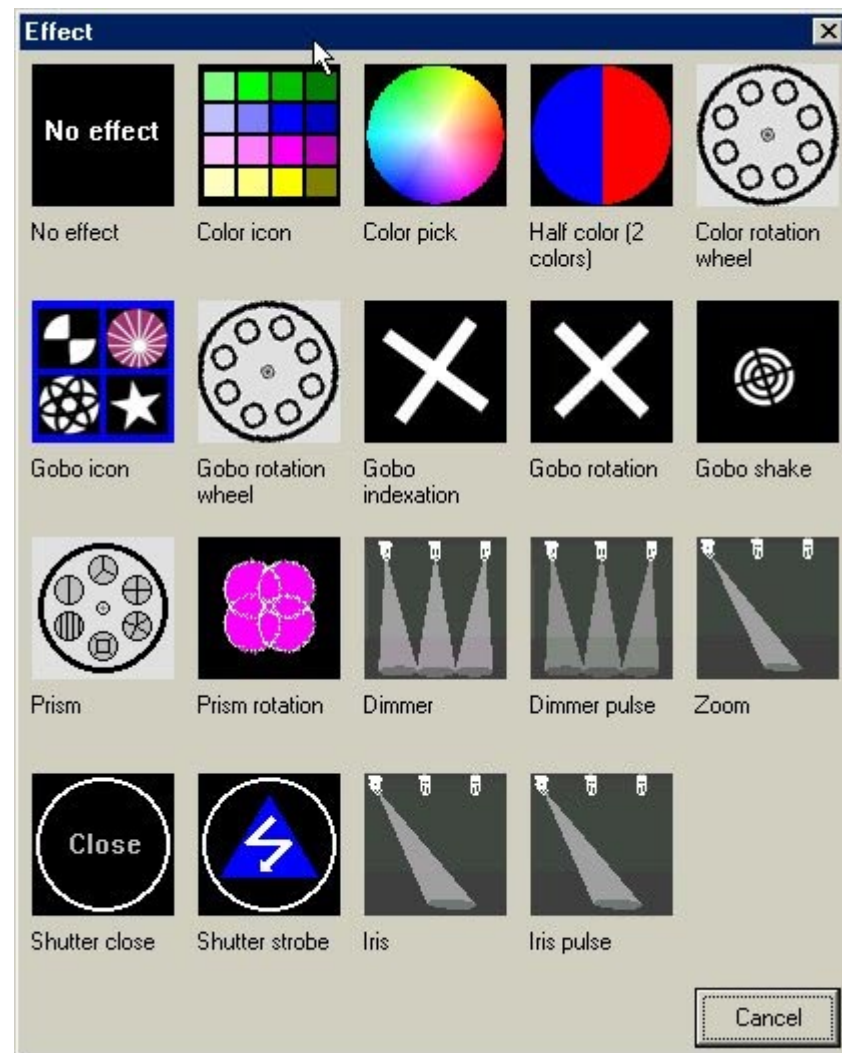
PAN (kein preset)

TILT (kein preset)

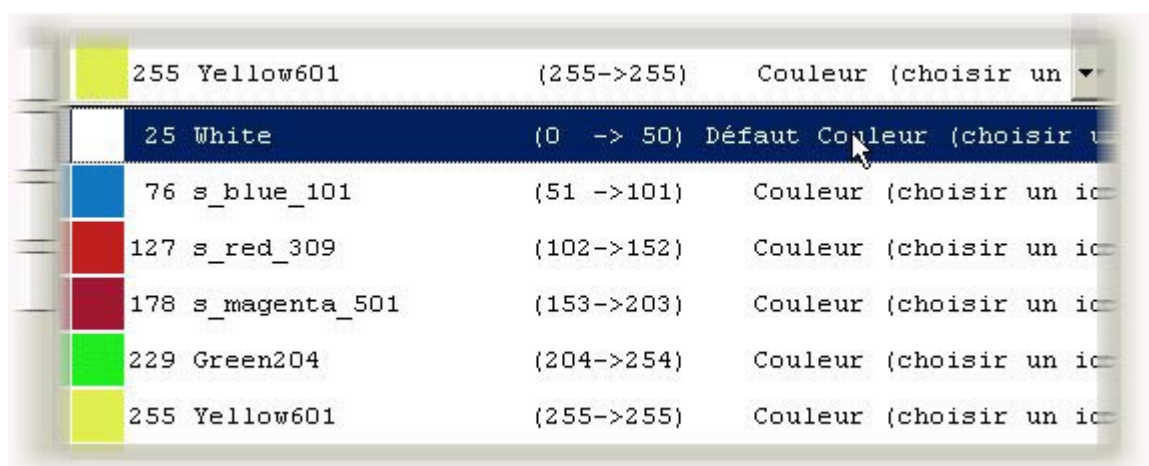
COLOR



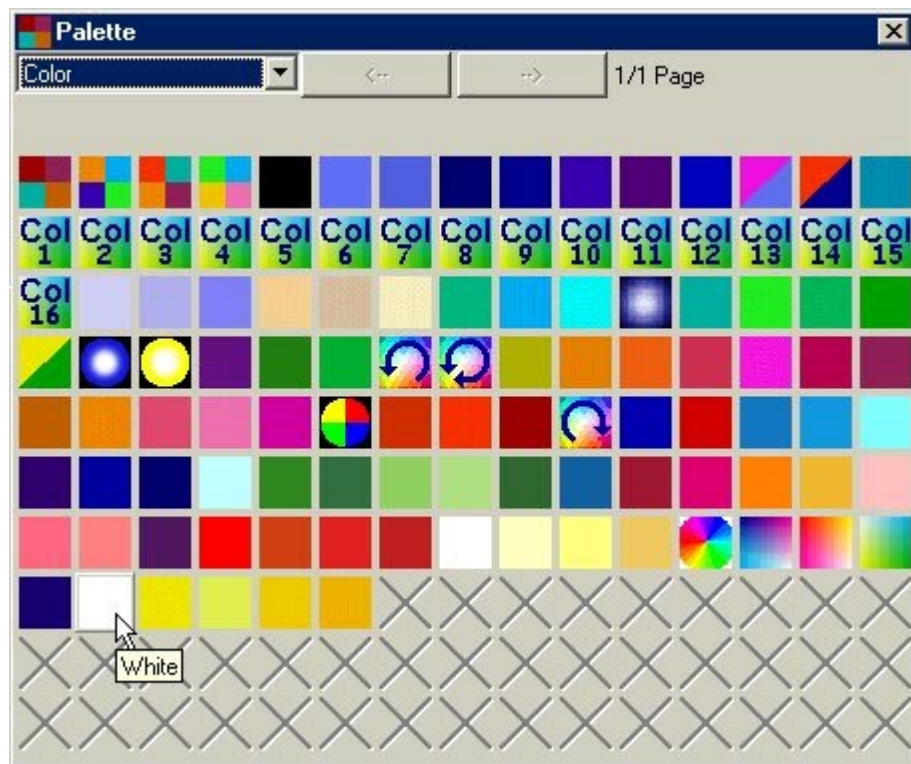
Dann wählen Sie aus den angezeigten Effekten den gewünschten aus.



Wählen Sie für jeden Kanal ein Standard-Preset um die vorprogrammierten Szenen der Sofi optimal zu nutzen. Im Beispiel wird „Weiß“ als Standard-Farbe gewählt. ScanLibrary I Benutzerhandbuch 8.





Wählen Sie jetzt das Symbol aus, welches dem gewünschten Effekt am ehesten entspricht, z.B. eine Farbe.



Geben Sie nun die DMX-Werte für diesen Effekt entsprechend Ihrem Gerät ein.


Channel 3 : Color

Effect type

 Color icon 

This effect will show the selected color icon. You just need to choose an icon.

Icon

 Color ☒ Choose icon for me

C\white.ico

DMX level

Name of preset White ☒ Choose name for me

First DMX level 0

Last DMX level 25

Default DMX level 12

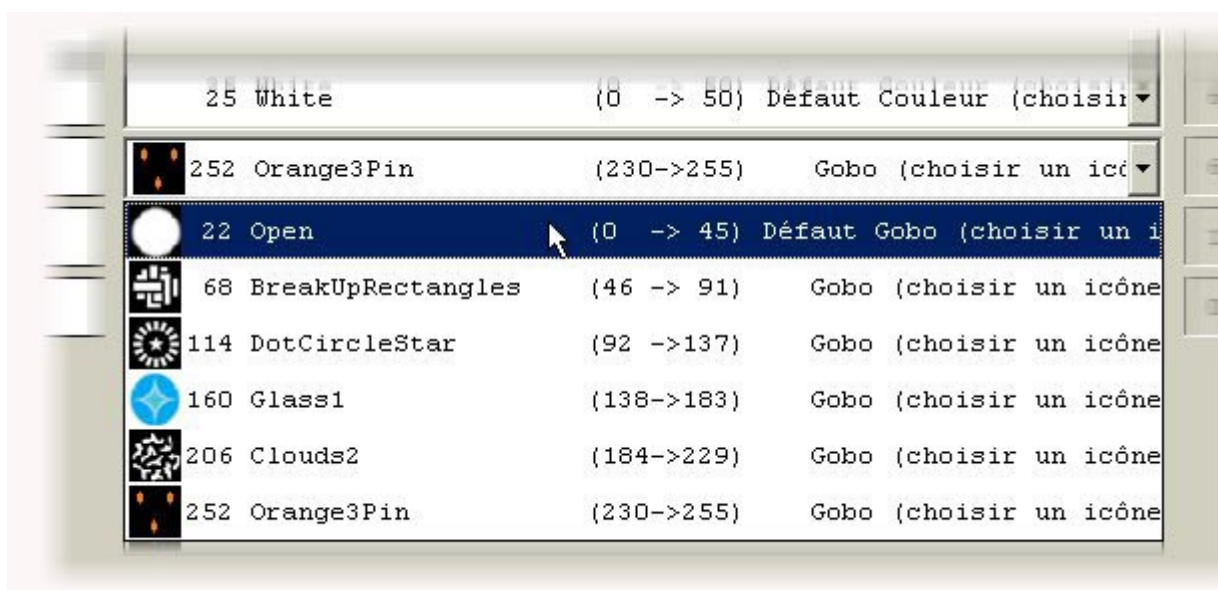
☒ Default preset

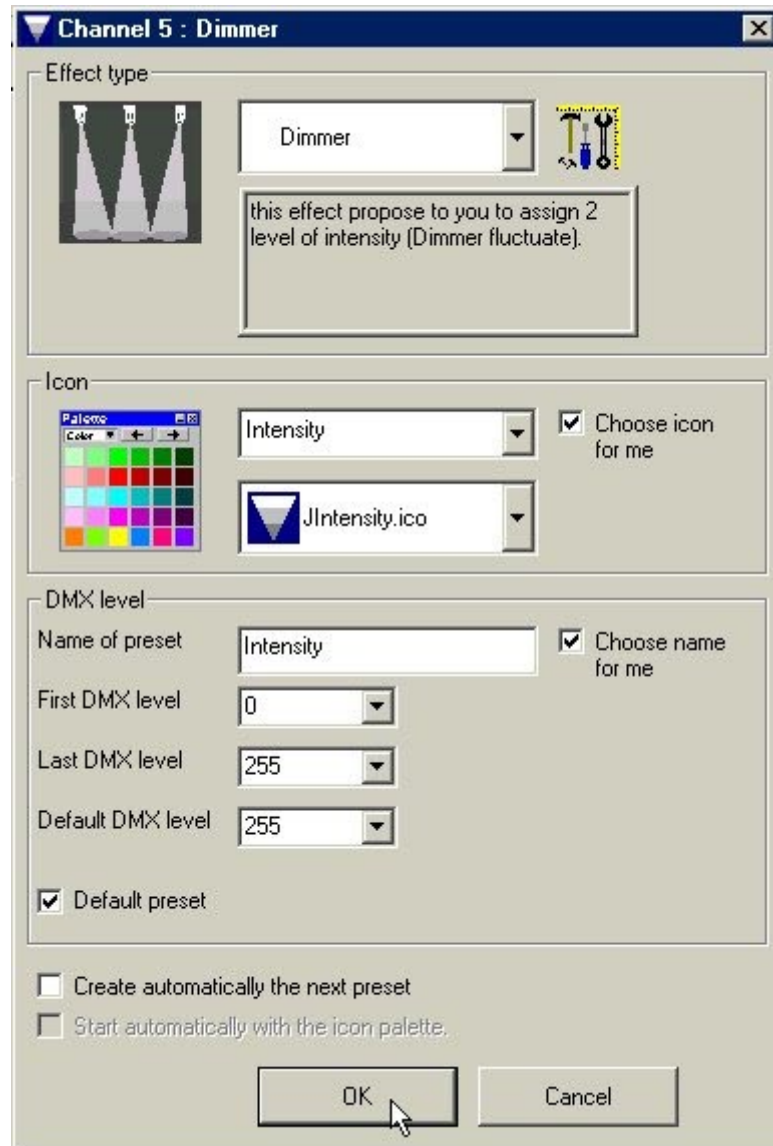
☐ Create automatically the next preset

☐ Start automatically with the icon palette.

OK Cancel

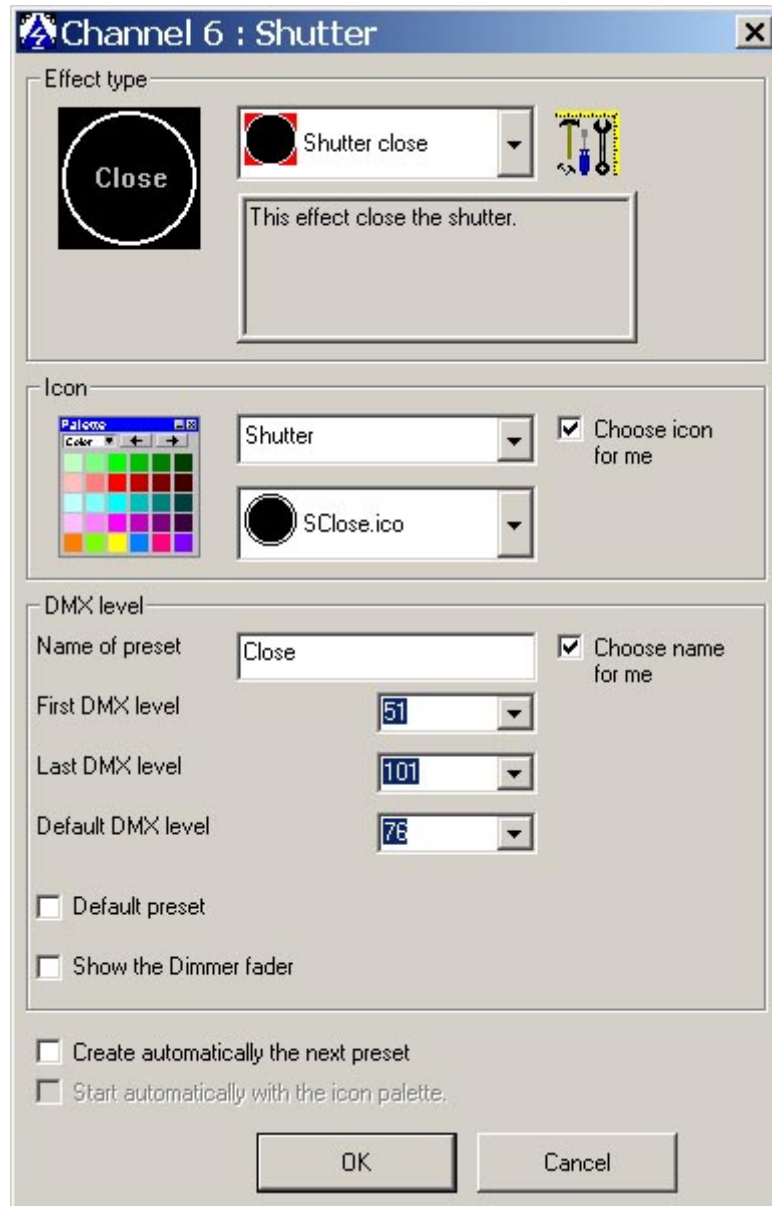
GOBO

**DIMMER**

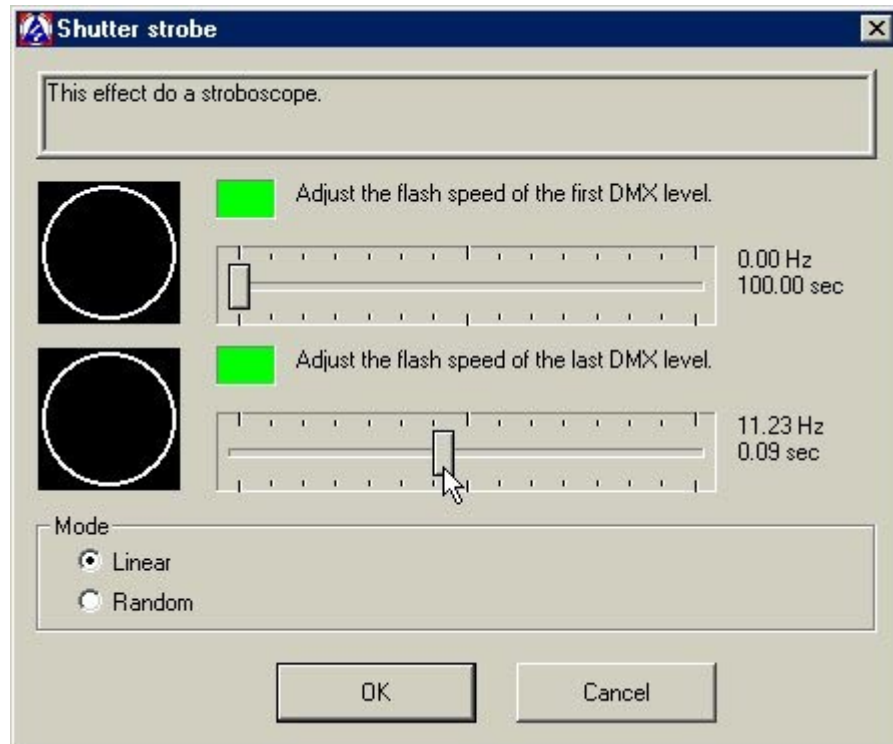


**Vergessen Sie nicht den Standard DMX-Wert auf 255 (offen) zu setzen, um einen \ Lichtstrahl bei den vorprogrammierten Szenen zu sehen. ScanLibrary Editor Benutzerhandb
10**

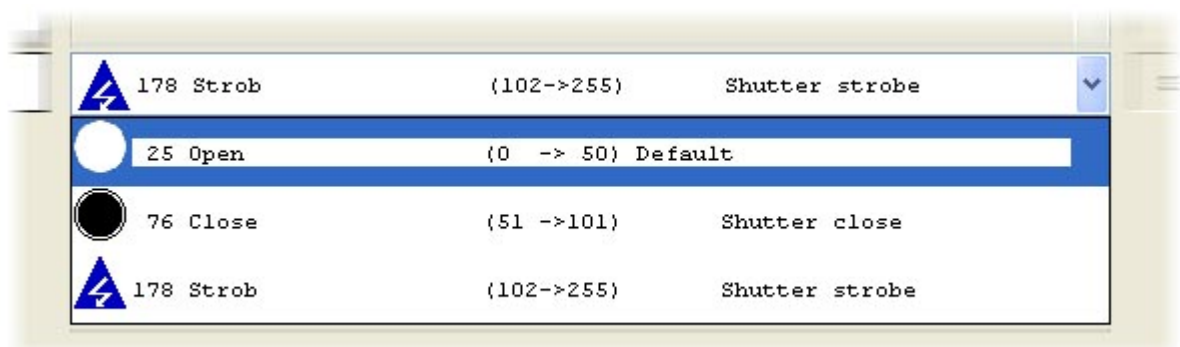
SHUTTER



Als letztes Preset wählen Sie den Strobe-Effekt: Im nachfolgenden Fenster stellen Sie die minimal maximale Strobe-Geschwindigkeit ein.



Das Preset des letzten Kanals sieht wie folgt aus:



Nachdem Sie die Datei gespeichert haben, kann das neue Gerät in der Software benutzt werden!