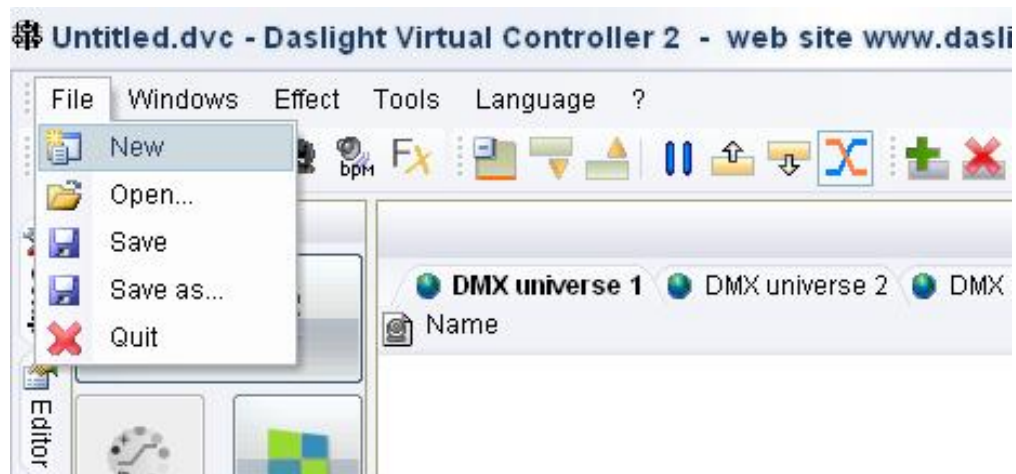


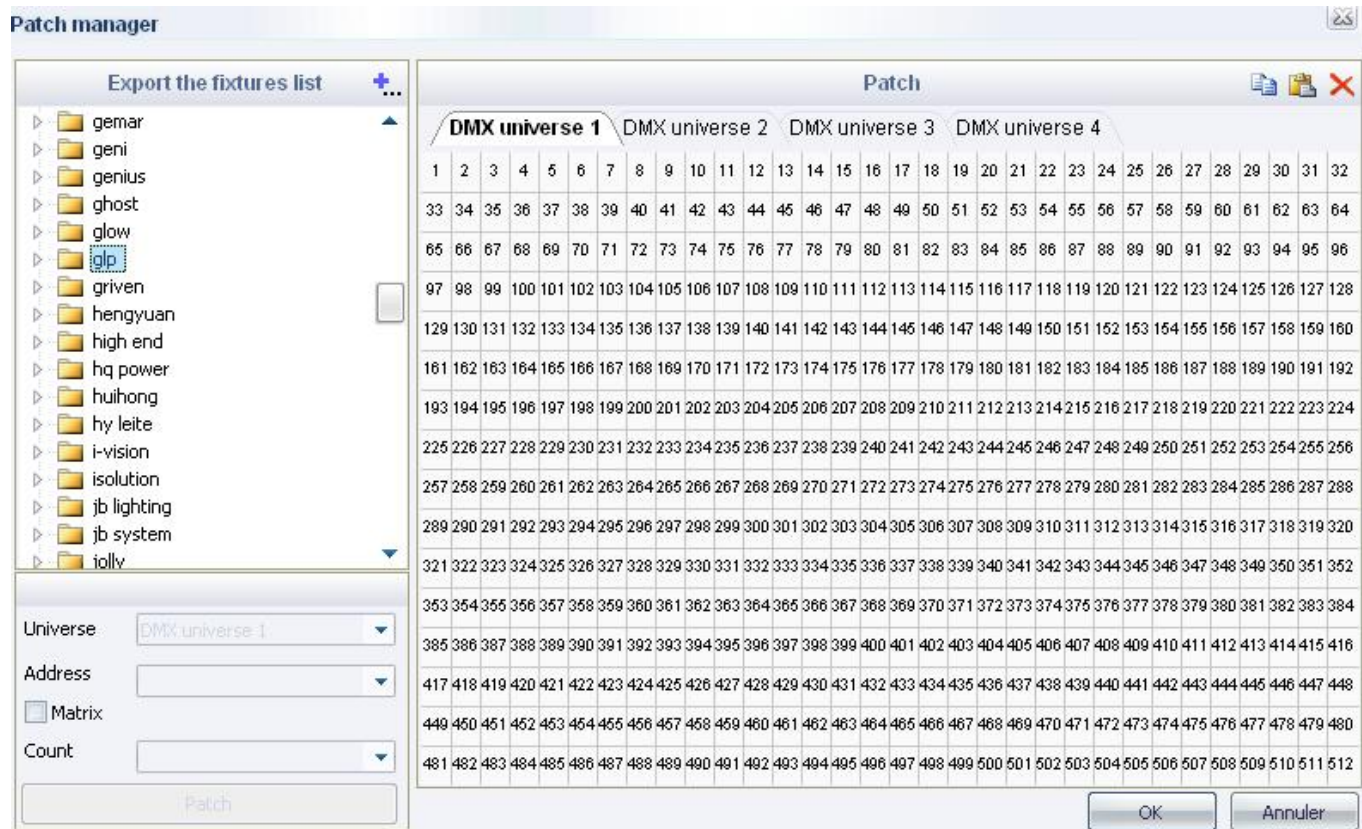
Lassen Sie uns für dieses Tutorial sicher gehen, dass wir mit einer neuen Show beginnen.



1. Stellen Sie sicher, dass Sie im Setupfenster sind.
2. Stellen Sie sicher, dass Sie das DMX Universe 1 nutzen.
3. Klicken Sie den „Geräte einfügen“ Knopf

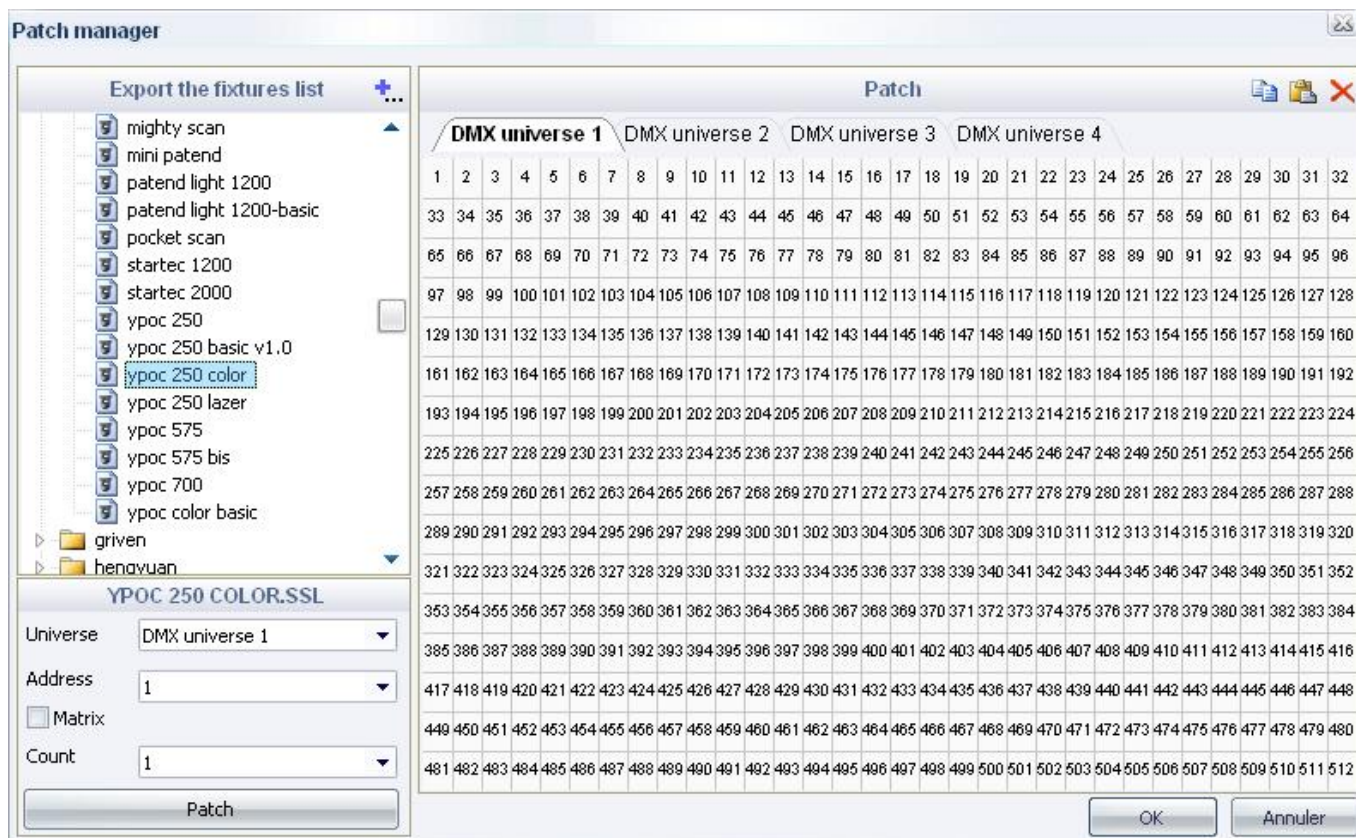


Machen Sie einen Doppelklick auf einen Hersteller, ich habe mich in dieser Einführung für GLP entschieden. Der Grund dafür ist, dass ich mich mit diesen Geräten auskenne und Ihnen so mehrere Dinge daran erläutern kann. Ich denke, es wäre sinnvoll, wenn Sie dasselbe machen, damit Sie die Schritte nachvollziehen können. Wenn Sie die Grundzüge verstanden haben, können Sie ihre eigenen Geräte wählen.

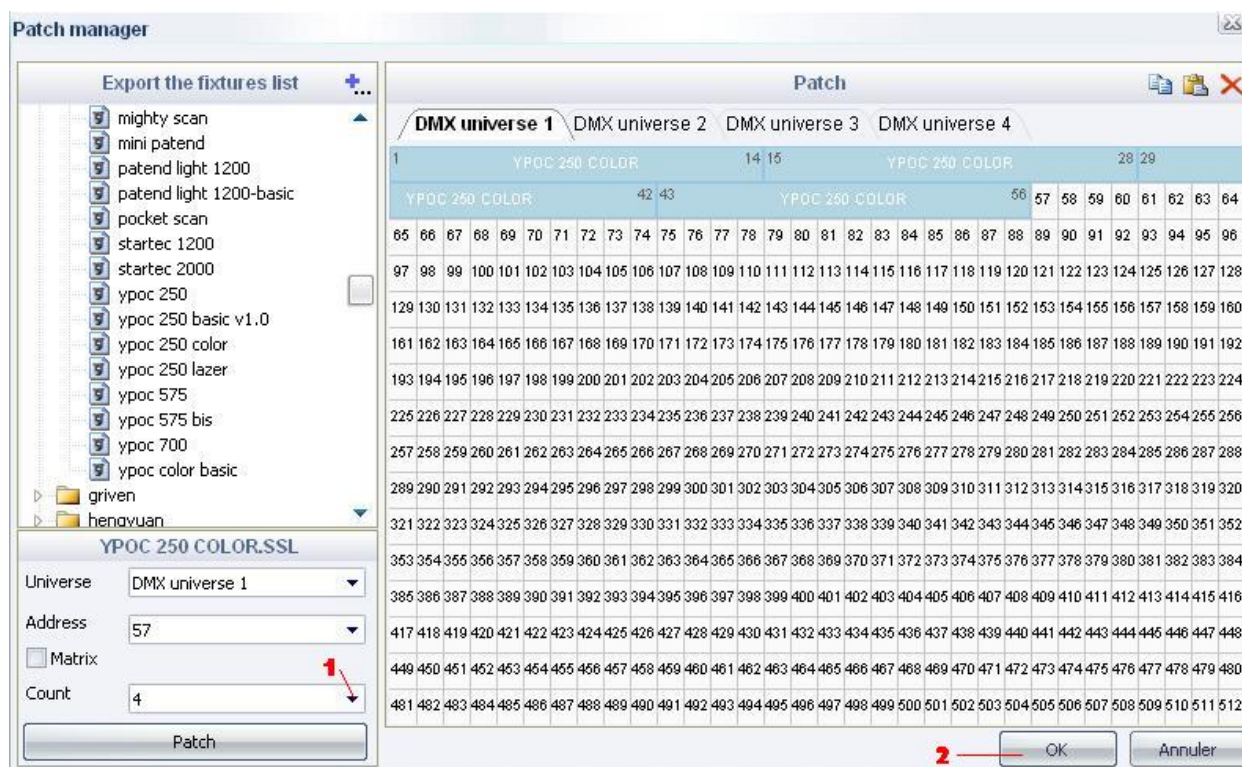




Ich habe mich für die Ypoc 250 color entschieden. Das sind Washlight Movingheads.



1. Klicken Sie auf den Pfeil, der nach unten zeigt und wähle Sie die Anzahl der Geräte, die Sie nutzen wollen (wir empfehlen Ihnen für dieses Tutorial 4 zu nutzen). Beachten Sie, DVC2 kennt die Startadresse. Lassen Sie immer DVC2 die Startadresse wählen, wenn das möglich ist und ändern Sie dann die Adresse an ihrem Gerät.
2. Lassen Sie alle anderen Einstellungen, wie sie sind und klicken Sie den OK Knopf.

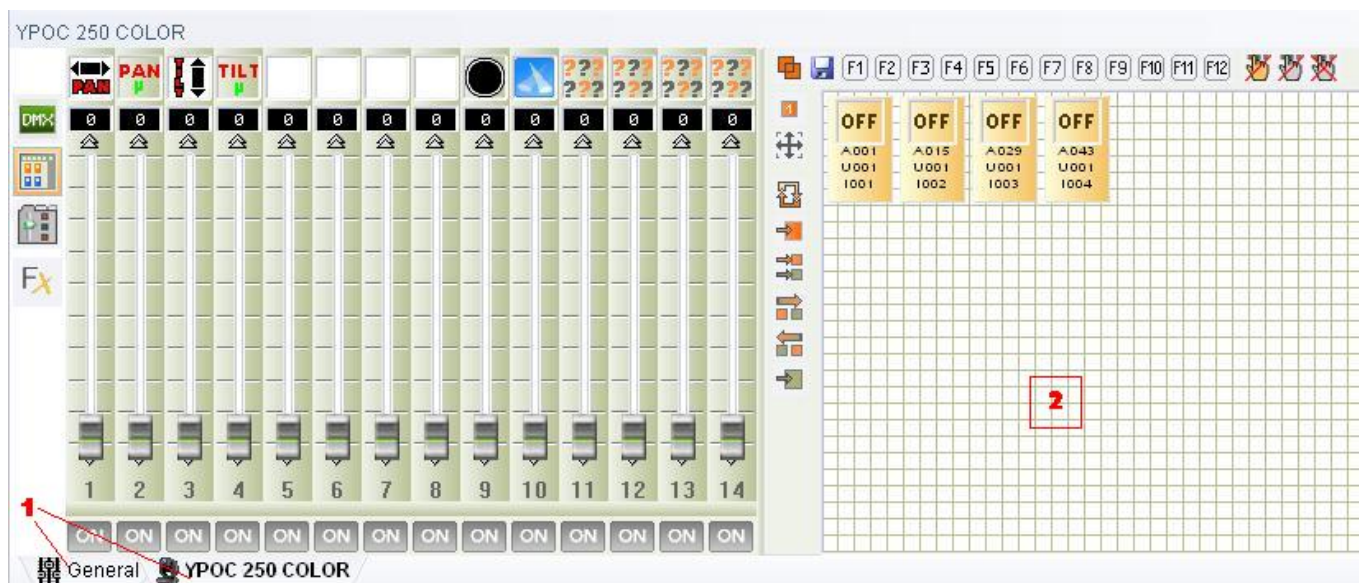


Die Ypoc 250 Movinghead Ordner ist nun in der Geräteliste des Universe 1. Wenn Sie den Ordner öffnen, sehen Sie alle Lichter der Gerätefamilie. Bachten Sie die unterschiedliche DMX Adresse für jeds Licht.















DMX universe 1 DMX universe 2 DMX universe 3 DMX universe 4			
Name	@ Address	#	Invert X
YPOC 250 COLOR			
YPOC 250 COLOR	< 001 - 014 >	< 1 >	<input type="checkbox"/>
YPOC 250 COLOR	< 015 - 028 >	< 2 >	<input type="checkbox"/>
YPOC 250 COLOR	< 029 - 042 >	< 3 >	<input type="checkbox"/>
YPOC 250 COLOR	< 043 - 056 >	< 4 >	<input type="checkbox"/>

- Hier sind Fenster erschienen. Momentan gibt es nur 2 Fenster. Eines ist das GENERAL OUTPUT Fenster, hier haben Sie alle Fader für alle Geräte. Das andere Fenster ist das so genannte Gerätefamilie Fenster. Es zeigt alle Ypoc Color Fader. Wenn Sie mehr Geräte hinzufügen erscheinen hier mehr Fenster für die Gerätefamilien.

2. Diesen Bereich nenne ich das 2D Geräteauswahlfenster. Es erlaubt Ihnen ihre Geräte so anzuordnen, wie sie auch in Wirklichkeit angeordnet sind. Außerdem ermöglicht es Ihnen die Geräte zu gruppieren und zu wählen, ob die Geräte aktiv sind oder nicht.



Fügen Sie nun 4 GLP Junior zu der Liste hinzu. Nutzen Sie dazu die Anweisungen die Sie bereits gelesen haben und hoffentlich auch ausprobiert haben.

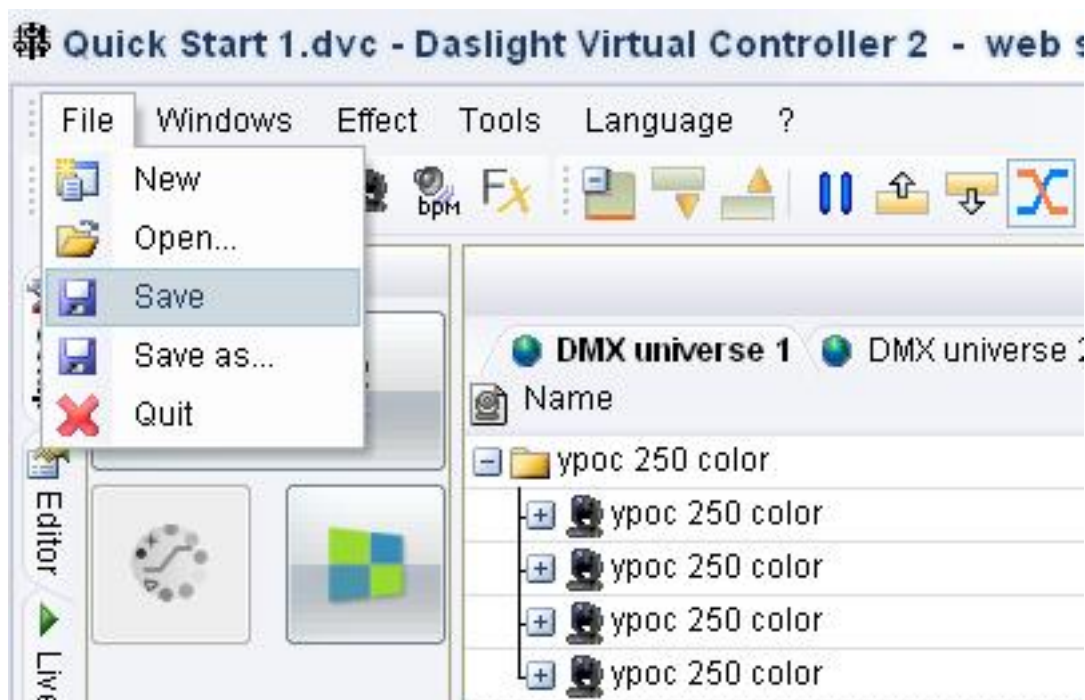
 DMX universe 1		 DMX universe 2	 DMX universe 3	 DMX universe 4
 Name	@ Address			
 YPOC 250 COLOR				
  YPOC 250 COLOR	< 001 - 014 >			
  YPOC 250 COLOR	< 015 - 028 >			
  YPOC 250 COLOR	< 029 - 042 >			
  YPOC 250 COLOR	< 043 - 056 >			



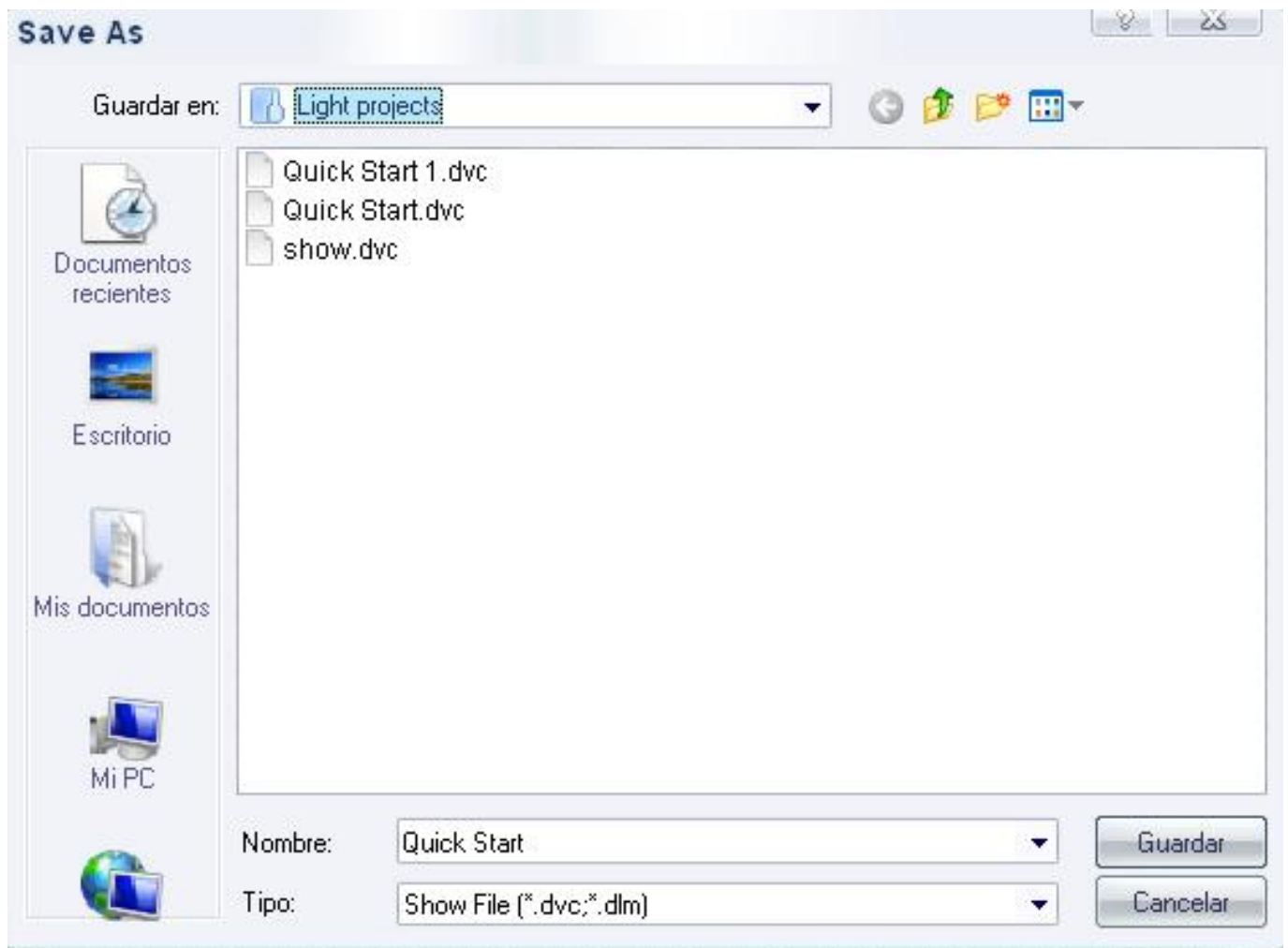
OK, nun haben wir alle Geräte, die wir in dieser Anleitung nutzen werden. Ich werde nun versuchen zu erklären, für was die unterschiedlichen Buttons und Fenster sind.

DMX universe 1 DMX universe 2 DMX universe 3 DMX universe 4			
Name	@ Address	#	Invert X
ypoc 250 color			
ypoc 250 color	< 001 - 014 >	< 1 >	<input type="checkbox"/>
ypoc 250 color	< 015 - 028 >	< 2 >	<input type="checkbox"/>
ypoc 250 color	< 029 - 042 >	< 3 >	<input type="checkbox"/>
ypoc 250 color	< 043 - 056 >	< 4 >	<input type="checkbox"/>
Junior			
Junior	< 057 - 065 >	< 1 >	<input type="checkbox"/>
Junior	< 066 - 074 >	< 2 >	<input type="checkbox"/>
Junior	< 075 - 083 >	< 3 >	<input type="checkbox"/>
Junior	< 084 - 092 >	< 4 >	<input type="checkbox"/>

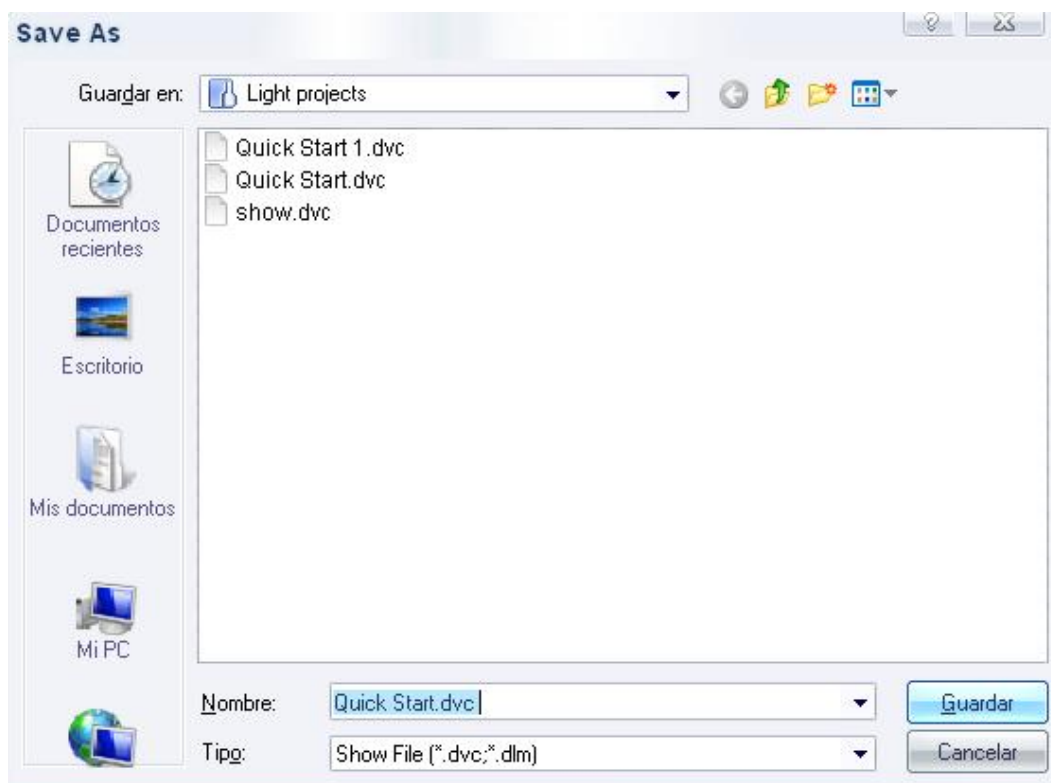
Bevor wir nun weiter arbeiten, ist es Zeit unsere Lichtshow zu speichern. Sie sollten ihre selbst programmierten Shows regelmäßig speichern.



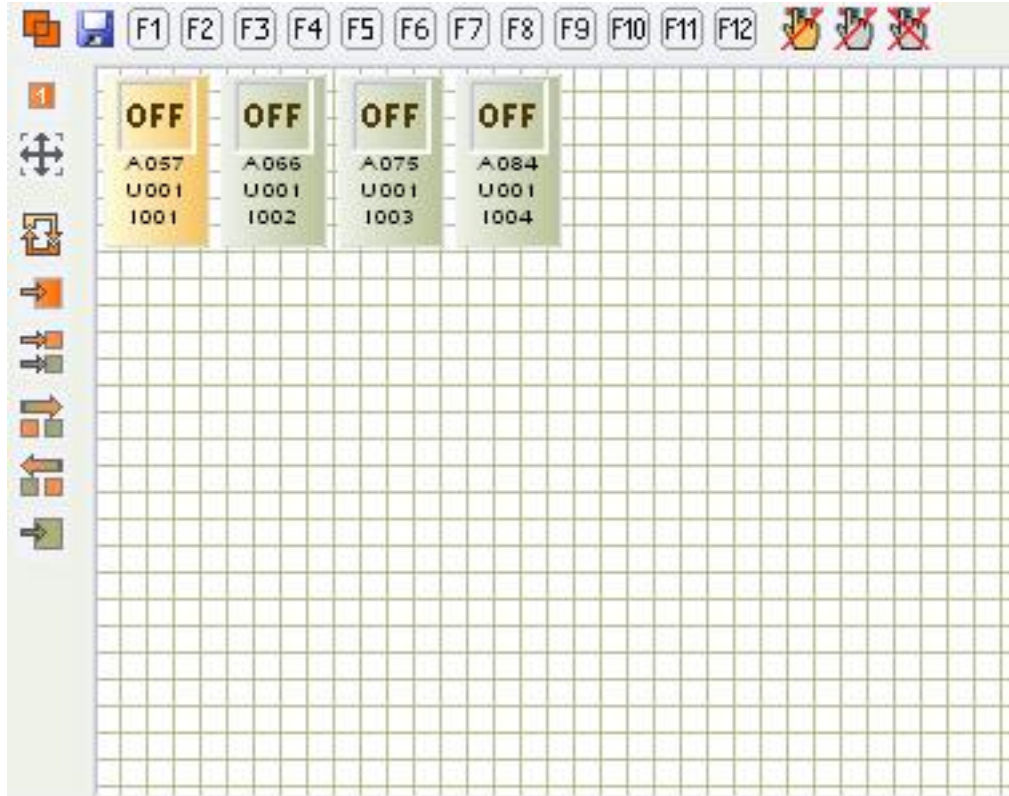
DVC2 speichert alle Lichtshows in den "Light projects" Ordner. Versichern Sie sich, dass Sie in diesem Ordner sind, wenn Sie Ihre Projekte speichern und öffnen.



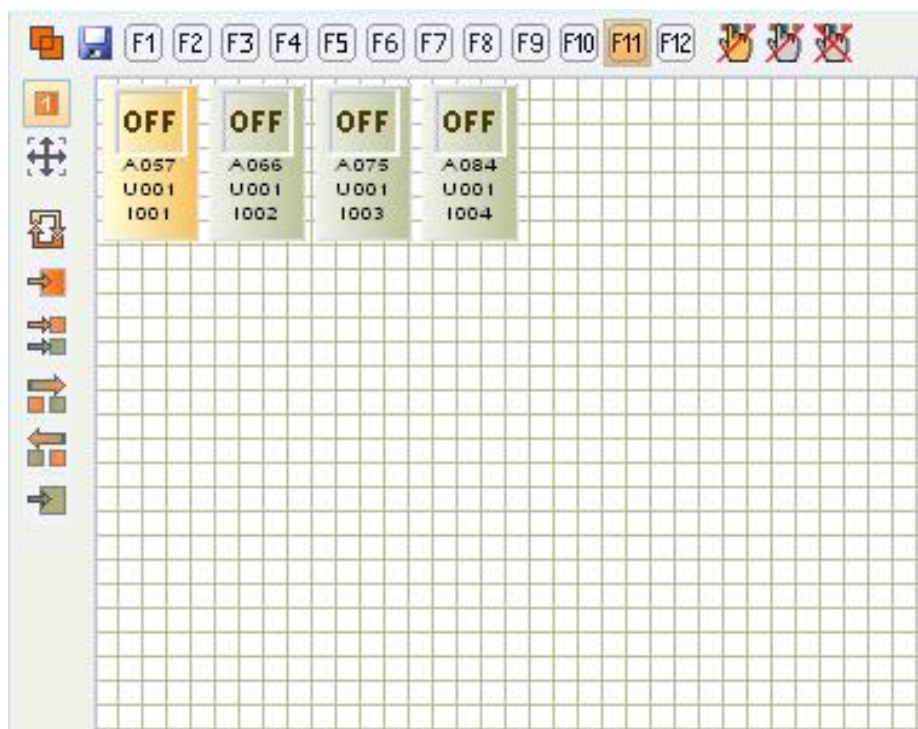
Geben Sie Ihrer Show einen Name. Ich nenne Sie Quick Start. Die Endung .dvc steht für die DVC2 Software, die Endung .dlm steht für die alte DVC1 Software. Klicken Sie nun den Save Button.



Diese Symbole repräsentieren die Geräte der Gerätefamilie, in der Sie sich befinden. Sie sind grau, wenn sie nicht angewählt sind, sie können dann keine Änderung an diesen vornehmen. Wenn sie dagegen orange sind, sind die Geräte gewählt, damit können Sie Änderungen an diesen vornehmen. Das Word „OFF“ verändert sich entsprechend der letzten Änderung, die Sie an dem Gerät vorgenommen haben. Der Text darunter steht für Folgendes: „A“ DMX-Adresse, „U“ Universe, „I“ Nummer des Geräts.

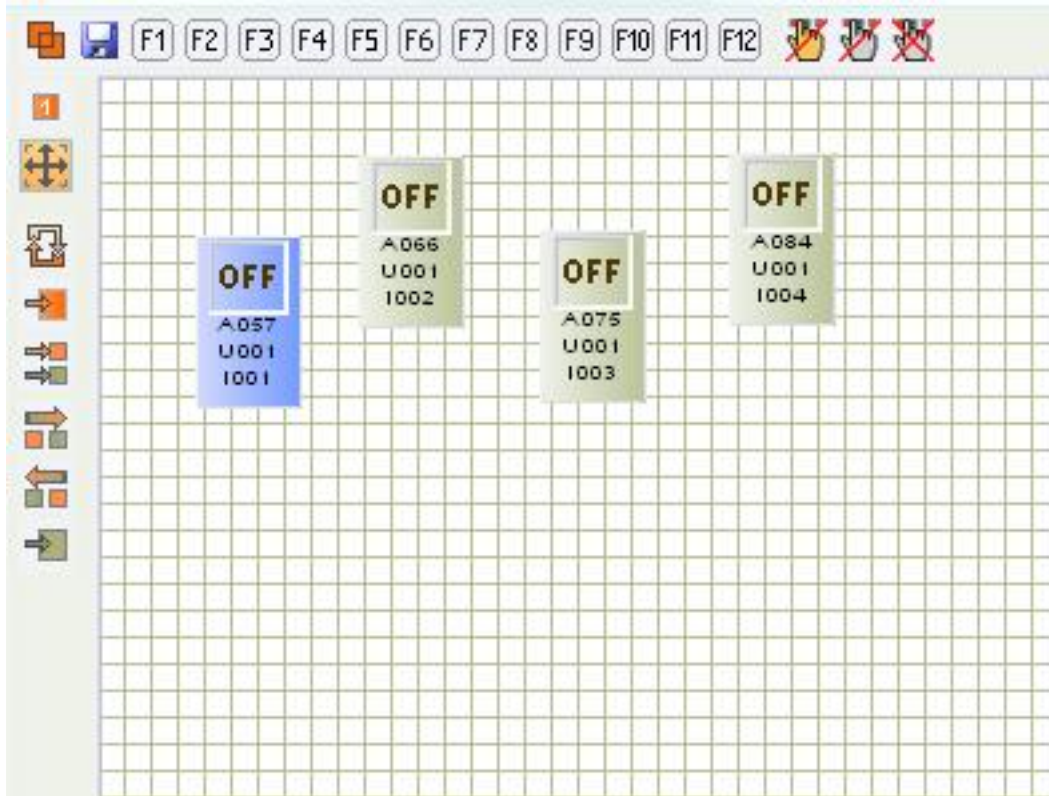


Dieser Knopf verkleinert das Icon von der vollen Größe zu einem kleineren Icon, das nur die Nummer anzeigt. Dadurch wird es übersichtlicher, wenn Sie viele gleiche Geräte haben.

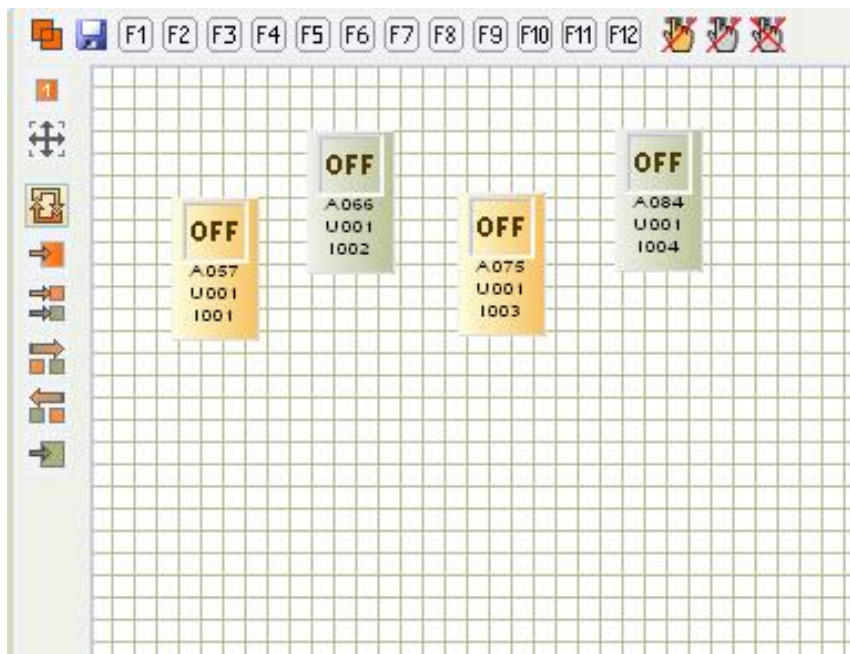




Dieser Button macht es möglich die Icons in der 2D Ansicht umherzuschieben, so dass es dort wie in der realen Umgebung aussieht. Wenn dieser Knopf gedrückt ist, können Sie einfach die Icons anklicken und zu der Stelle bewegen, wo Sie es haben möchten. Wenn Sie ein Gerät ausgewählt haben, wird dieses blau. Klicken Sie einfach in ein leeres Gebiet um es abzuwählen oder klicken Sie ein weiteres Gerät an. Sie können mehrere Geräte auswählen und als Gruppe verschieben. Dazu halten Sie einfach Strg gedrückt und klicken auf die Geräte.

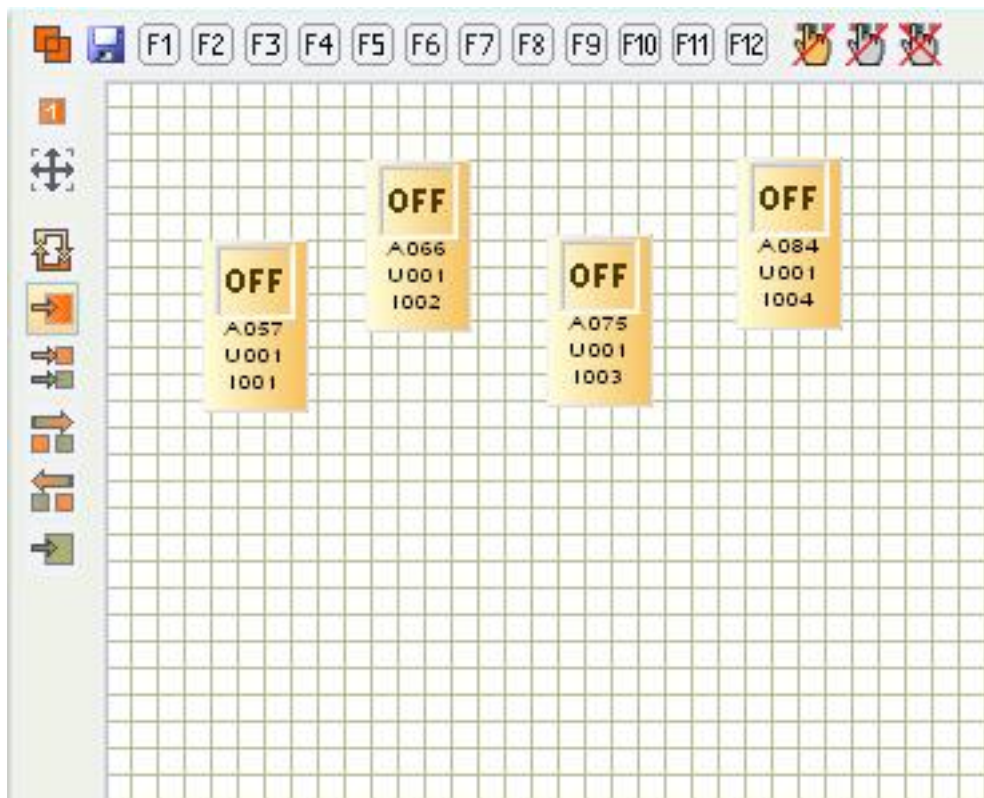


Dieser Button wechselt zwischen den gewählten und ungewählten Geräten hin und her. Das heißt jedes gewählte Gerät wird abgewählt und die nicht gewählten Geräte werden angewählt. Probieren Sie es aus, halten Sie strg gedrückt und klicken Sie auf mehrere Geräte. Drücken Sie dann den Button und schauen Sie was passiert. Versuchen Sie es mit unterschiedlichen Kombinationen.

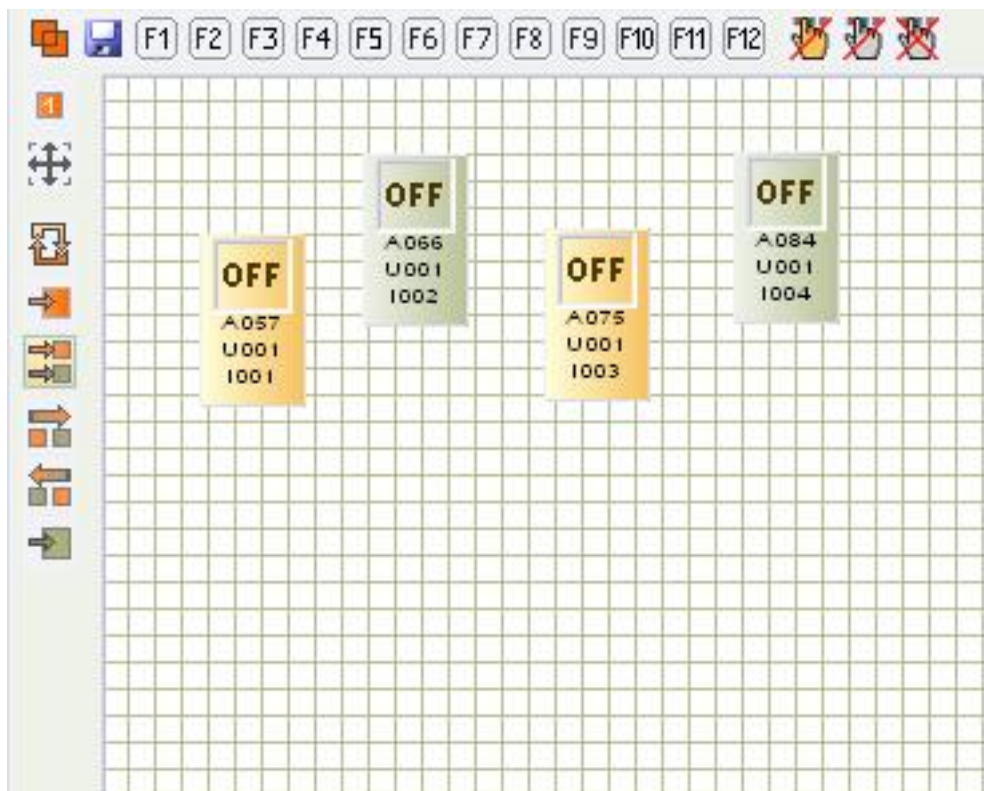




Dieser Button wählt alle Geräte der Familie unabhängig von ihrem Status an. Dies ist ein sehr schneller Weg um alle Geräte auszuwählen. Dies ist besonders bei großen Gerätefamilien vorteilhaft.

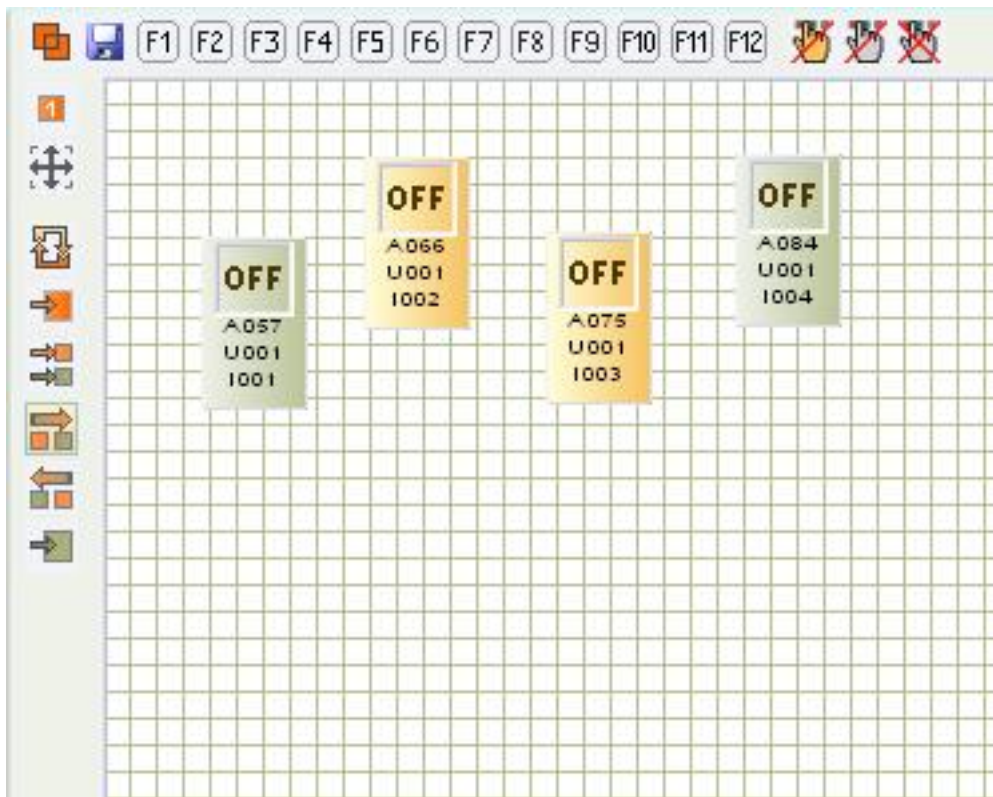


Dieser Button aktiviert alle Geräte mit einer ungeraden Zahl. Sie können diesen und die Knöpfe darunter nutzen um verschiedene Kombinationen auszuwählen.



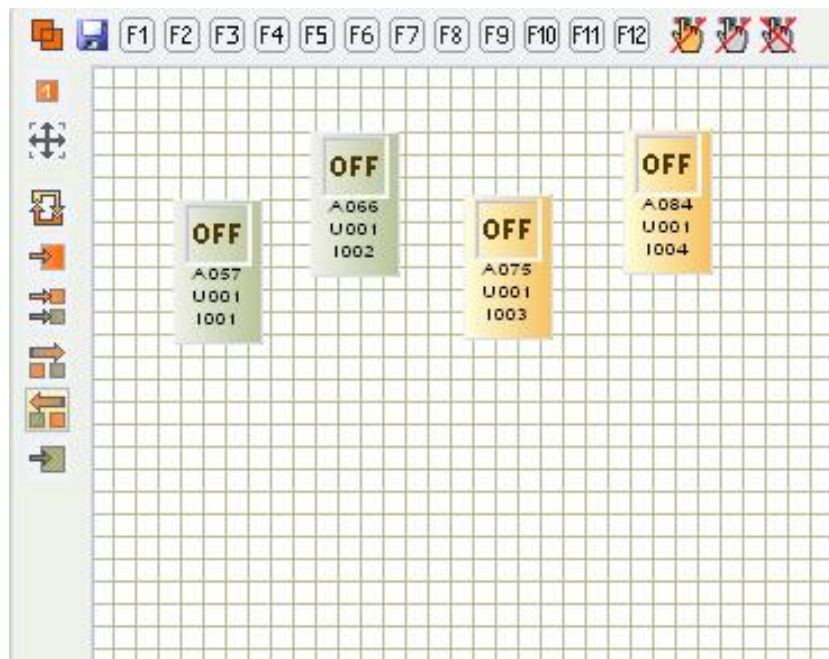
Dieser Button verschiebt Ihre Auswahl um eine Stufe nach vorne. Wenn Sie beispielsweise die 1 und 2

angewählt haben und Sie dann den Button anklicken, wird die 1 abgewählt und die 3 gewählt. Wenn Sie noch einmal den Button anklicken wird die 2 abgewählt und die Nummer 3 und 4 angewählt. Klicken Sie weiter, dann sehen Sie, wie die Auswahl weiter springt und zum Start zurückkehrt. Dieser Button ist nutzlos, wenn alle Geräte angewählt, bzw. kein Gerät gewählt ist.



Dieser Button macht genau das Gegenteil vom darüber liegendem. Er verschiebt Ihre Auswahl um eine Stufe nach hinten. Ist beispielsweise Nummer 3 und 4 gewählt und Sie drücken den Button, wird das 4. Gerät abgewählt und die 2 und 3 gewählt. Wenn Sie ihn noch einmal drücken, sind Nummer 1 und 2 gewählt, Nummer 3 wird abgewählt.

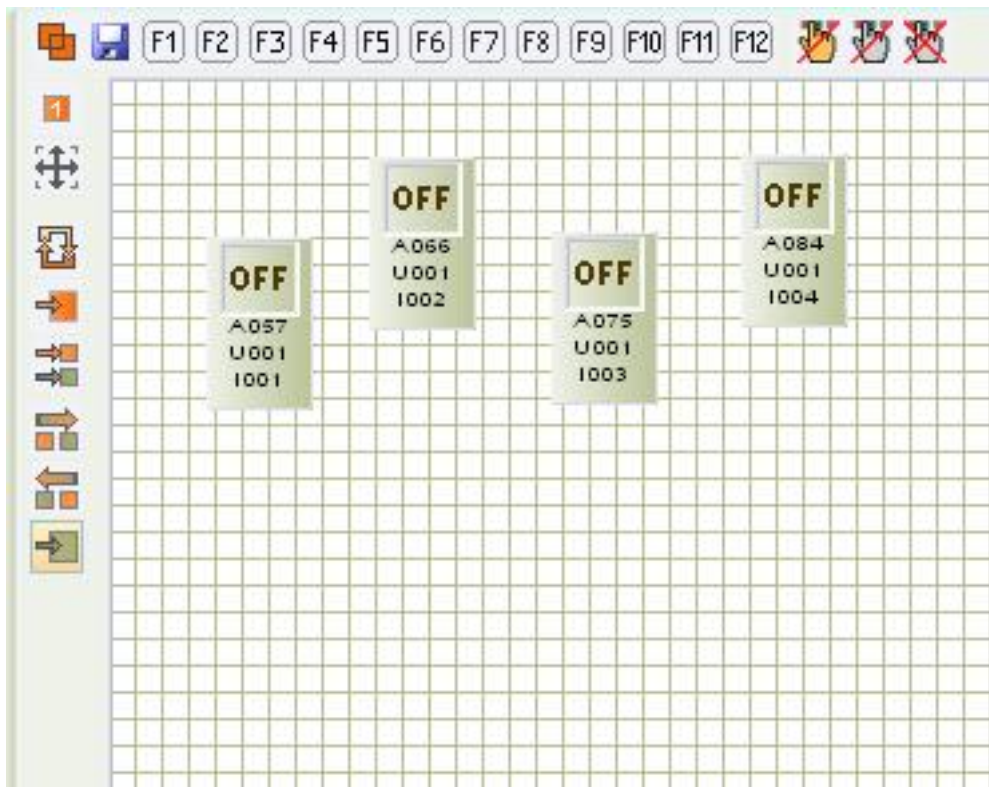
Versuchen Sie es mit unterschiedlichen Kombinationen aus um zu sehen, was die Resultate sind. Beide, dieser und der obere Button sind sehr hilfreich um beispielsweise Lauflichter zu erstellen.



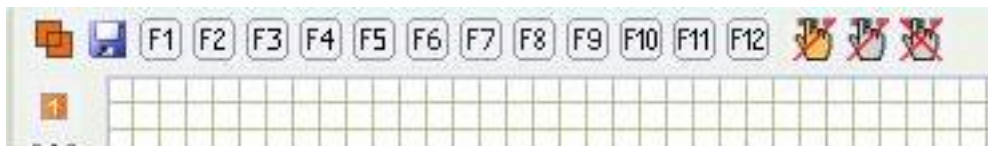


Ich Frage mich, ob Sie sich vorstellen können wofür dieser Button ist?

Richtig, er ist da, um alle Geräte abzuwählen.



Mit den F-Tasten können Sie Gruppen von Geräten erstellen und speichern. Um eine Gruppe zu erstellen, wählen Sie einfach aus, welche Geräte an bzw. aus sind. Anschließend klicken oder drücken Sie eine der F-Tasten. Klicken Sie dann auf das Disketten-Symbol und anschließend die F-Taste noch einmal. Wenn Sie nun die F-Taste drücken werden die Geräte gewählt, bzw. abgewählt.

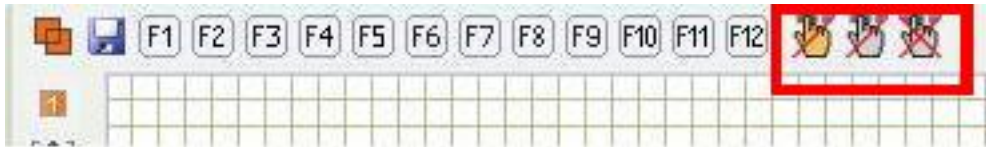


Wenn Sie im Live-Fenster sind können Sie Ihre Szenen und Shows sehen (mehr Details auf den nächsten Seiten). Die meiste Zeit werden Sie Voreinstellungen und vorprogrammierte Szenen nutzen; jedoch gibt es auch Möglichkeiten die Geräte während der Show zu kontrollieren. So ist es beispielsweise kein Problem die Farbe von Geräten einer Familie zu ändern.

Um dies zu tun müssen Sie den Ordner der Familie, die Sie ändern möchten, am unteren Rand des Bildschirms wählen, klicken Sie dann im 2D Fenster auf die Geräte. Nun können Sie auf der linken Seite die notwendigen Veränderungen mit Hilfe des Voreinstellungspanel oder den Fadern vornehmen. Sie fragen sich vielleicht wofür diese Buttons sind. Diese helfen Ihnen alle Veränderungen rückgängig zu machen, die Sie während einer Live Show gemacht haben und stellt die Voreinstellungen / bzw. programmierten Szenen wieder her.

Von links nach rechts, die erste Hand (lokale Auswahl) entfernt alle Änderungen, die Sie in dieser Familie an den gewählten Geräten vorgenommen haben. Die zweite Hand (alle lokalen), entfernt alle Änderungen, die Sie in dieser Familie vorgenommen haben. Die dritte Hand (Alle Geräte) macht alle Geräte, bei allen Familien und Geräten rückgängig.





Dieser Button schaltet den angezeigten Wert des Reglerfensters zwischen DMX-Wert (0-255) und Prozentwert (0-100) um.



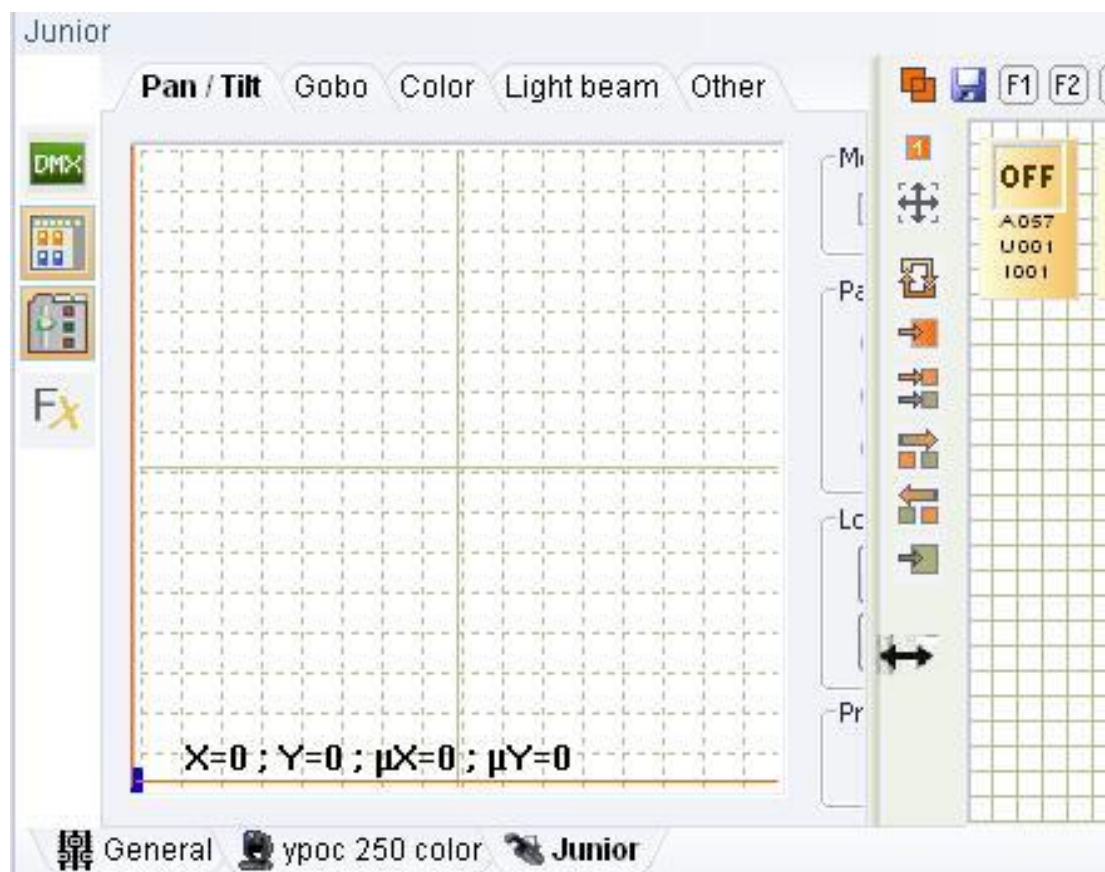
Dieser Button schaltet zwischen der Anzeige der einzelnen Regler jedes Geräts und der Anzeige der Gerätefamilie und deren Regler um. Wenn Sie die Regler der Familie wählen, können Sie alle Geräte, die im 2D Fenster gewählt sind, kontrollieren. Versuchen Sie es und schauen Sie, was passiert, dann werden Sie verstehen, was ich meine. Es wird nichts passieren, wenn Sie nur ein Gerät in der Gerätefamilie haben.



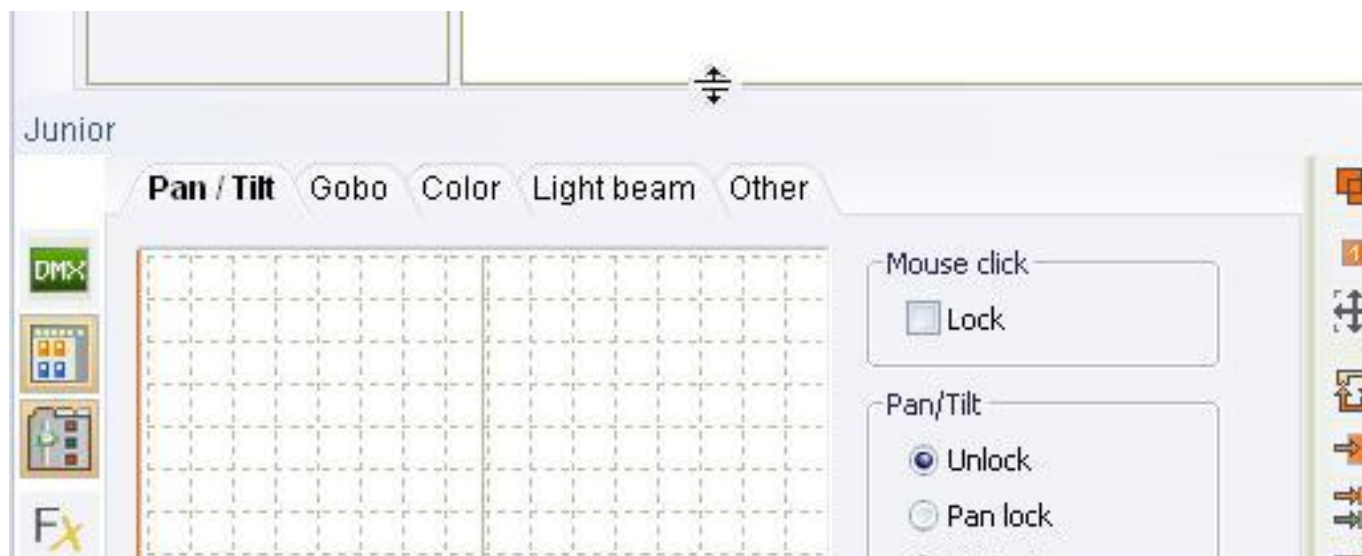
Dieser Button schaltet zwischen dem Reglermodus und dem Voreinstellungsmodus um. Klicken Sie in einige Male um zu sehen, was passiert. Stellen Sie sicher, dass Sie im Voreinstellungsmodus sind, bevor Sie fortfahren.



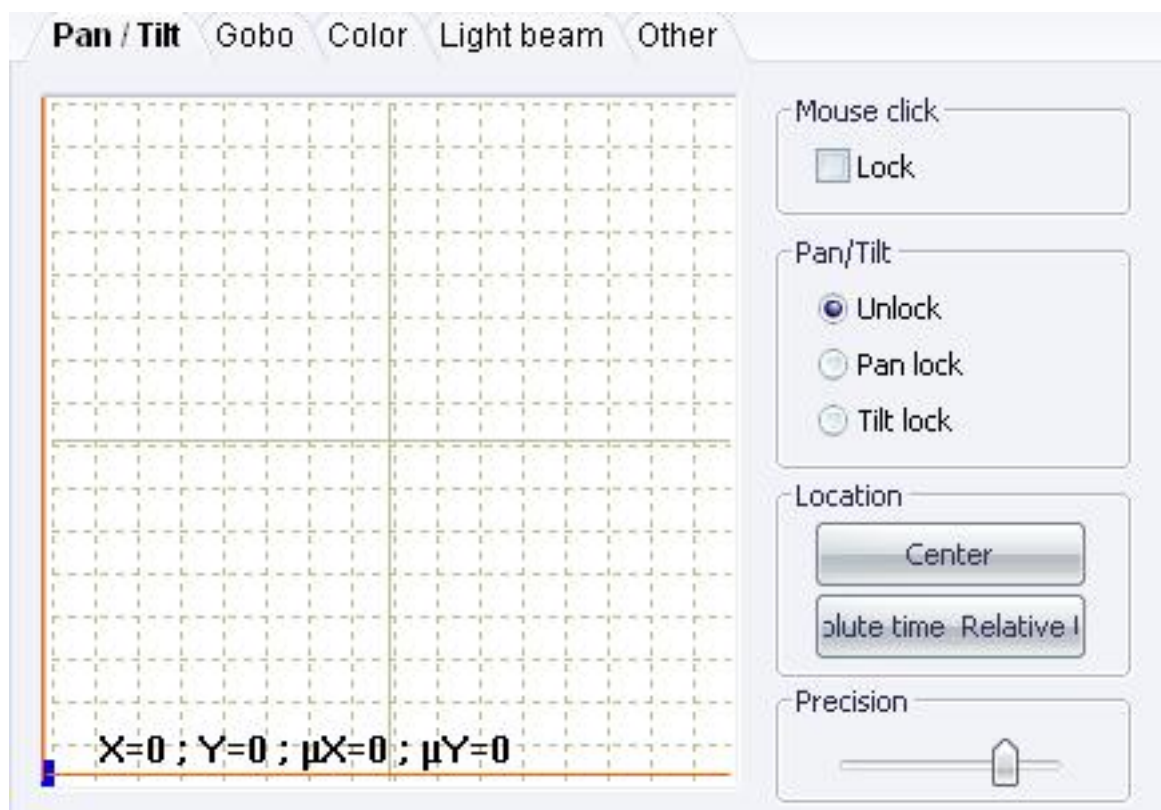
Wir sind nun im Voreinstellungsmodus. Manchmal, wenn Sie in diesem Modus sind, sehen Sie nicht alles vom Voreinstellungspanel, so wie das hier der Fall ist. Das liegt daran, dass die Regler weniger Platz benötigen, als das aktuelle Panel. Um die Größe des Panels zu ändern bewegen Sie einfach die Maus an die Kante zwischen dem Panel und dem 2D Gerätekontrollfenster bis der Zeiger zu einem Doppelpfeil wird. Nun können Sie klicken, die Maustaste gedrückt halten und nach links bzw. rechts bewegen, so vergrößern bzw. verkleinern Sie das Fenster.



Je nach dem welche Auflösung Ihr Monitor hat, müssen Sie die Fenster vergrößern, damit Sie alles gut sehen. Dazu bewegen Sie einfach die Maus in die gezeigte Region, bis der Mauszeiger sich in den gezeigten Pfeil verändert. Nun können Sie die Maustaste drücken und die Größe durch das Bewegen der Maus verändern.



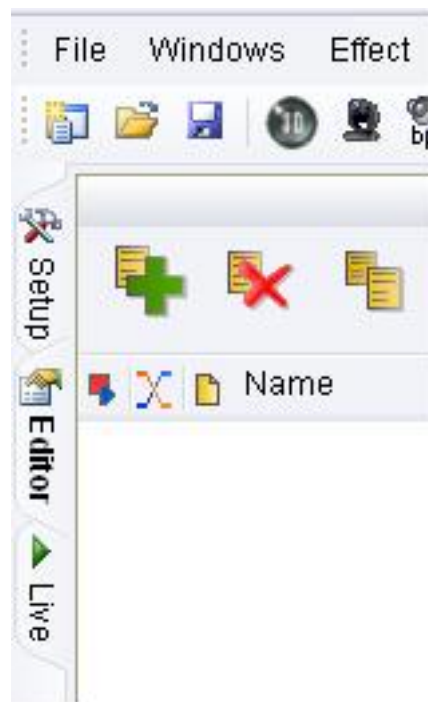
Die Tabulatoren in der oberen Zeile stehen für die verschiedenen Voreinstellungen der Gerätefamilie. Diese erleichtern das Einstellen der Geräte, da Sie weder die Regler, noch die DMX Werte nutzen müssen. Klicken Sie ruhig auch mal auf die anderen Tabulatoren um sich diese anzugucken, kehren Sie aber bitte anschließend wieder zum Pan/Tilt Panel zurück.



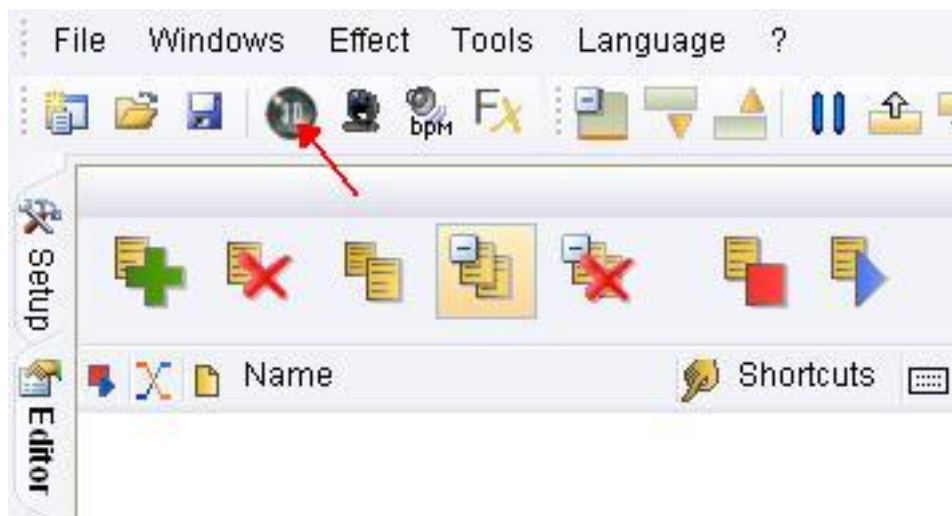
Bevor ich Ihnen zeigen kann, wofür die einzelnen Paneele sind, müssen wir noch andere Dinge erledigen.

1. Klicken Sie auf den Editor-Tabulator, wie es hier gezeigt wird. Damit wechseln Sie das Hauptfenster.





2. Klicken Sie auf den 3d-Button um die Visualisierungs-Software zu starten. Dieser Schritt ist nicht dringend notwendig, ist aber hilfreich, da Sie so sehen, was die Controller im Voreinstellungs-Panel bewirken.

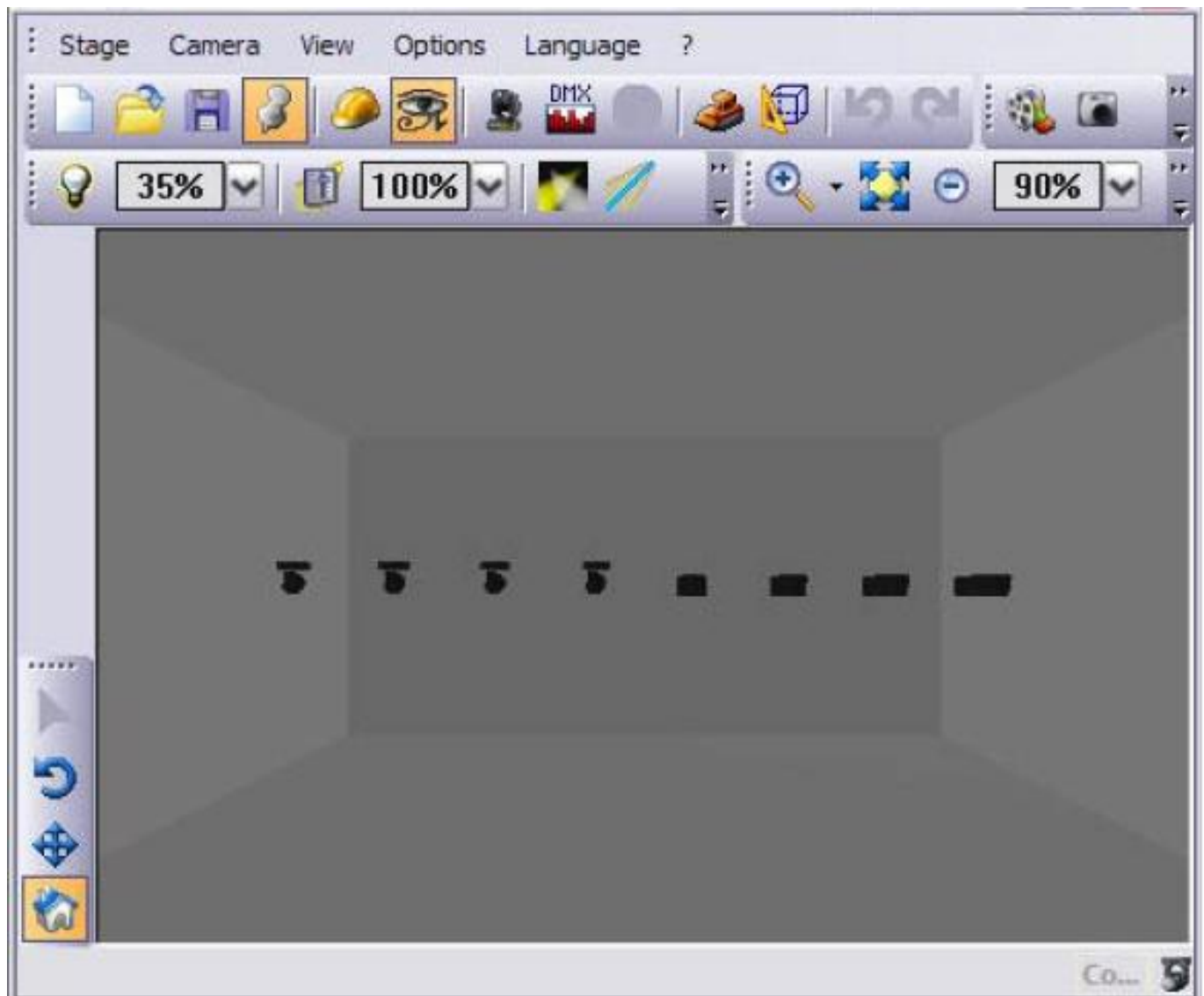


Wenn Sie die Software, bzw. die 3D Visualisierung noch nie genutzt haben müssten Sie hier ein ähnliches Bild erhalten, wie das oben.

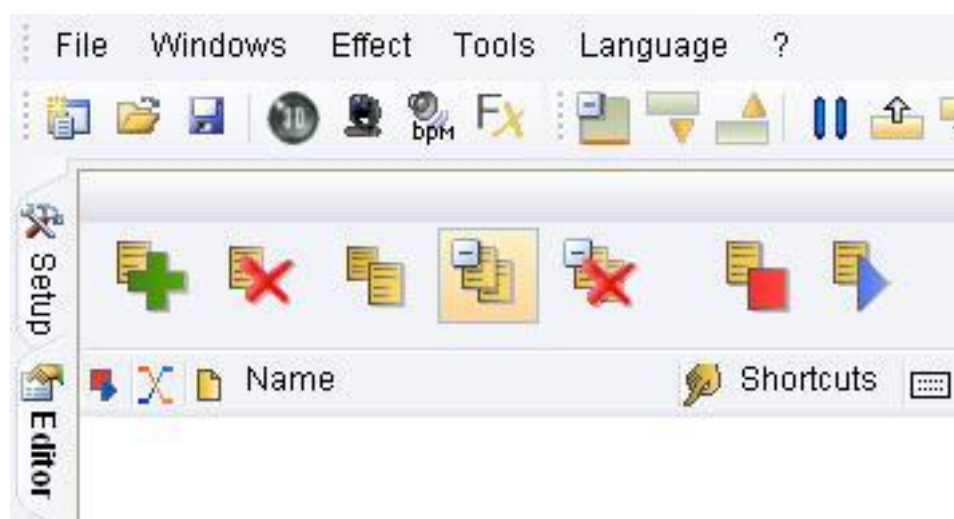
Ich werde nun nicht die Bedienung dieser Software erläutern, das muss in einem anderen Tutorial geschehen.

Verkleinern Sie das Fenster und schieben Sie es aus dem Bereich des Voreinstellungs-Panel. Wenn Sie zwei Bildschirme nutzen, können Sie es auf den zweiten Monitor schieben.

Sie können, wenn Sie möchten den Reisnagel anklicken. Dadurch wird der Modus „Immer im Vordergrund“ ein bzw. ausgeschaltet.

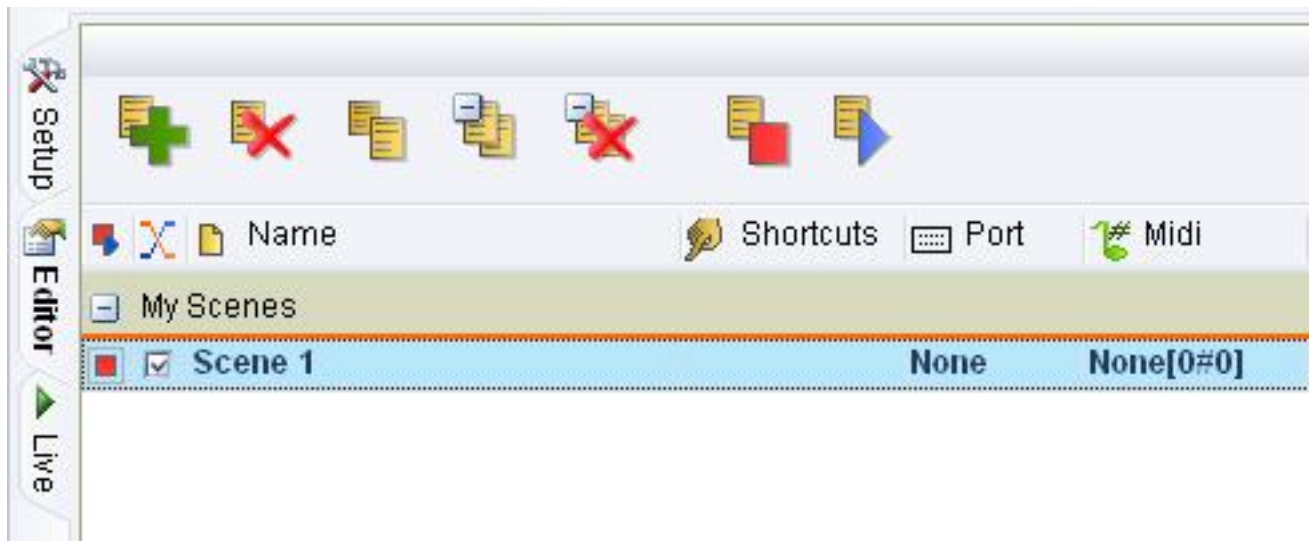


Klicken Sie diesen Button um die erste Szene zu erstellen.

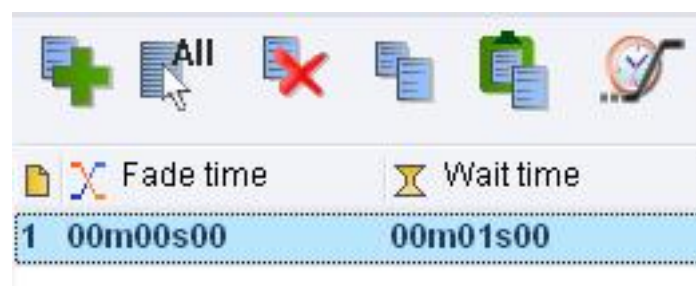


Da wir keine Szene oder einen Szenenordner haben, erstellt die Software den Ordner "My Scenes" und darin die Szene "Scene 1" (beide können natürlich umgenannt werden). Wenn Sie mehr Szenen erstellen sollten Sie sicher gehen, dass Sie im richtigen Ordner sind, bevor Sie eine Szene erstellen.

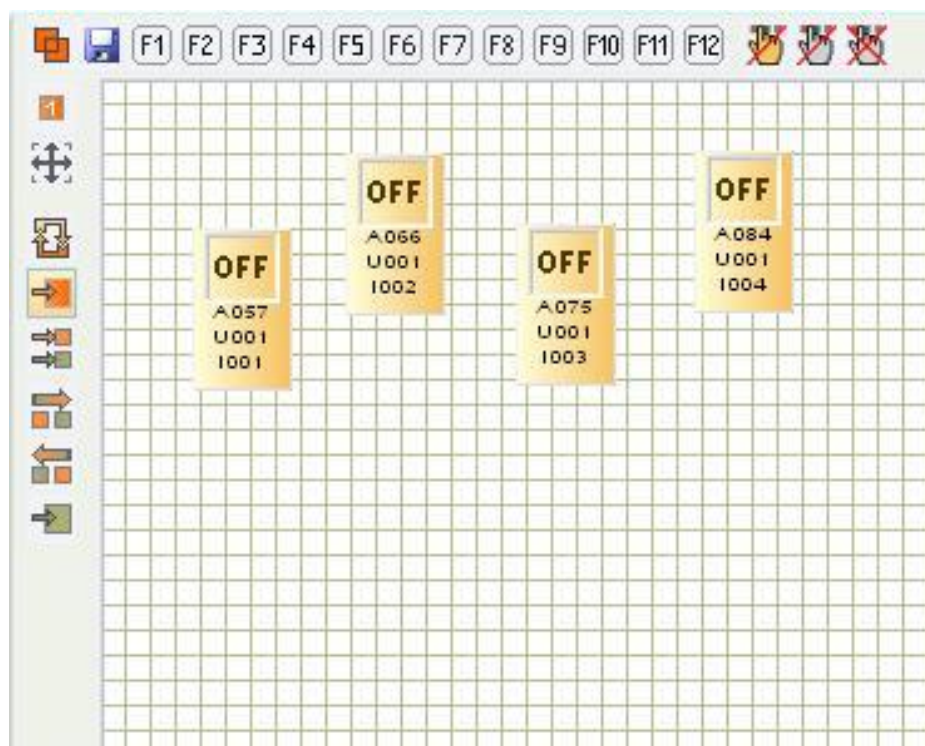
Sie können diese allerdings grundsätzlich in andere Ordner verschieben.



Wenn Sie eine Szene erstellen, wird automatisch auch der erste Schritt erstellt, so wie Sie das unten sehen.

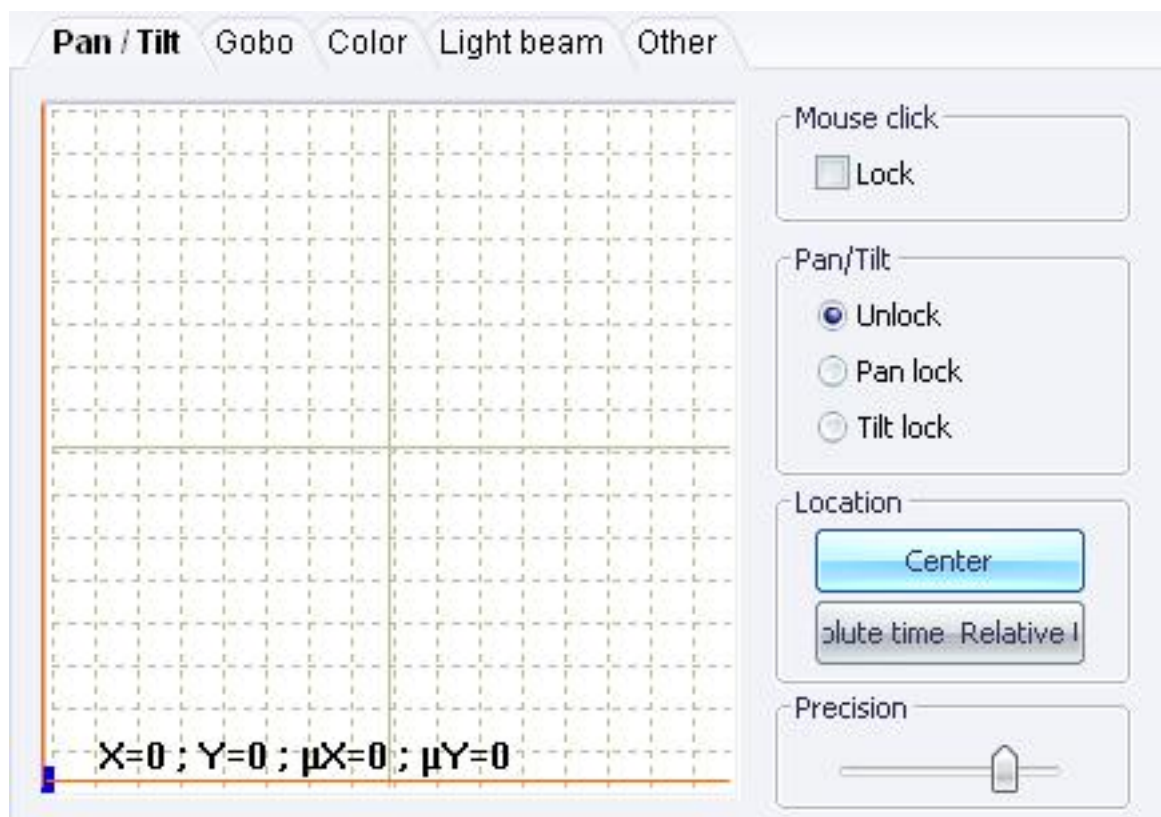


Klicken Sie diesen Button um alle Geräte der Junior Familie zu wählen. Diese sollten alle orange werden.

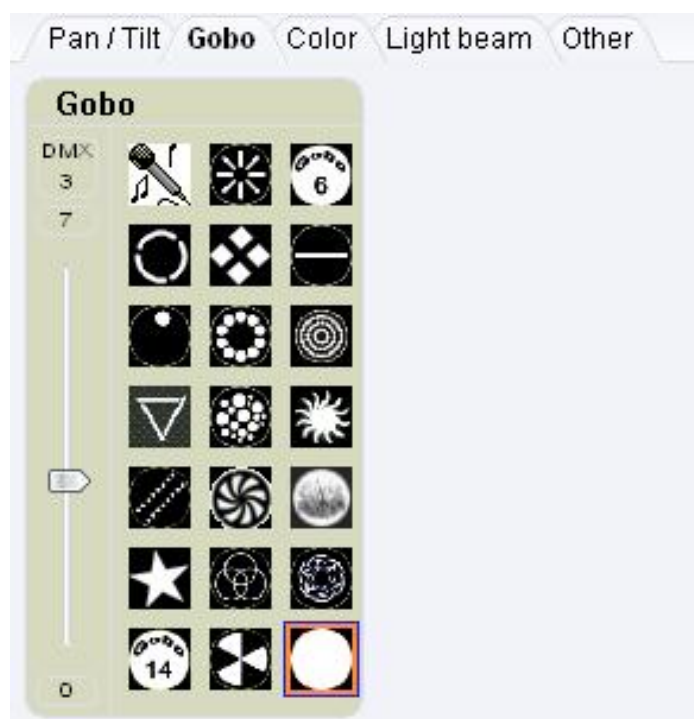




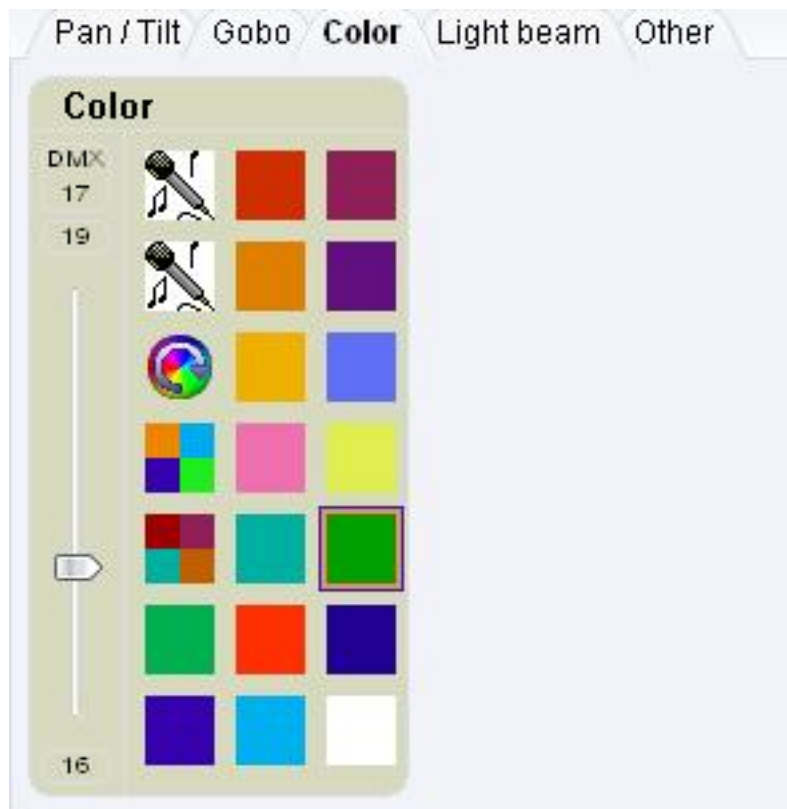
Klicken Sie im Pan/Tilt Tabulator auf den "Center" Button. Dieser bewegt all Spiegel der Scanner in eine zentrale Position, das bedeutet einen DMX-Wert von 128 (Hälfte zwischen 0 und 255) für die X- und Y-Achsen. Beachten Sie das blaue Quadrat, Sie können dieses mit der Maus verschieben, um die Position Ihres Lichts zu verändern. Nachdem Sie die Position Ihrer Lichter erkundet haben, stellen Sie bitte sicher, dass der Center Button gedrückt wird.



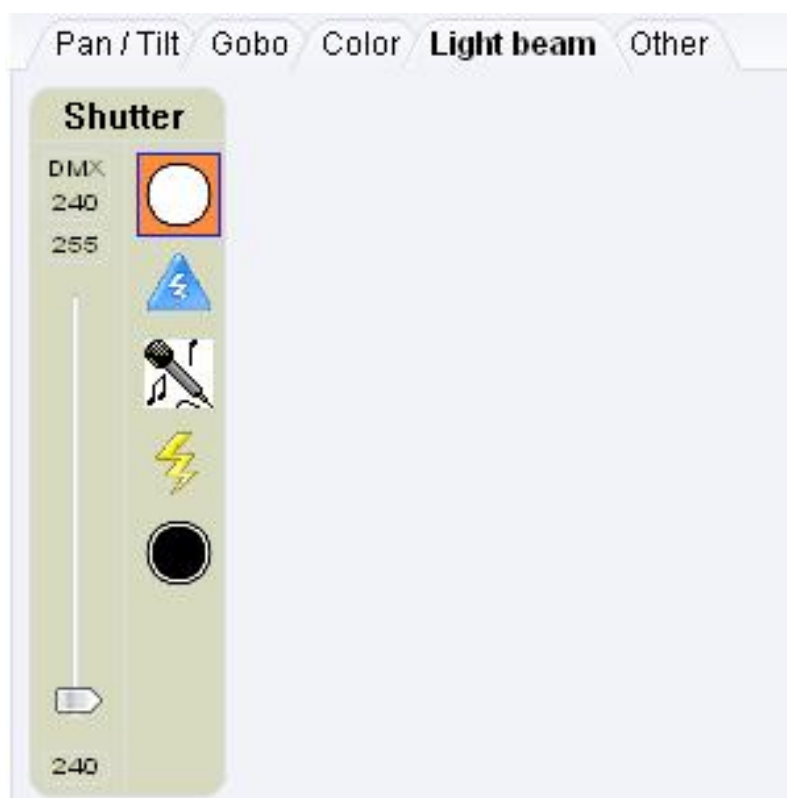
Klicken Sie auf den Gobo-Tabulator und anschließend auf den offenen Gobo (dies ist einer ohne ein Muster). Überprüfen Sie nun, dass der Dimmer, die Iris und der Shutter offen sind, damit Sie den Lichtstrahl sehen.



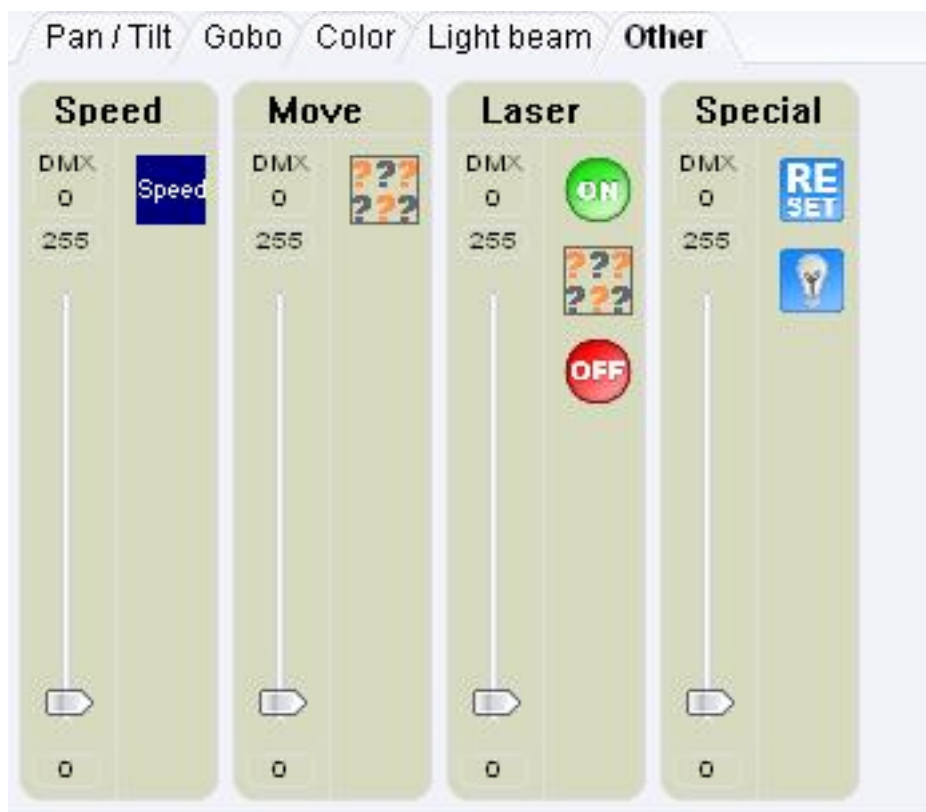
Klicken Sie auf den Color-Tabulator und anschließend auf die grüne Farbe, so wie es unten dargestellt wird. Wenn Sie noch den 3D-Visualisierer geöffnet haben, wundern Sie sich vielleicht, warum Sie nichts sehen können... Seien Sie aufmerksam, auf der nächsten Seite werde ich es Ihnen erklären.



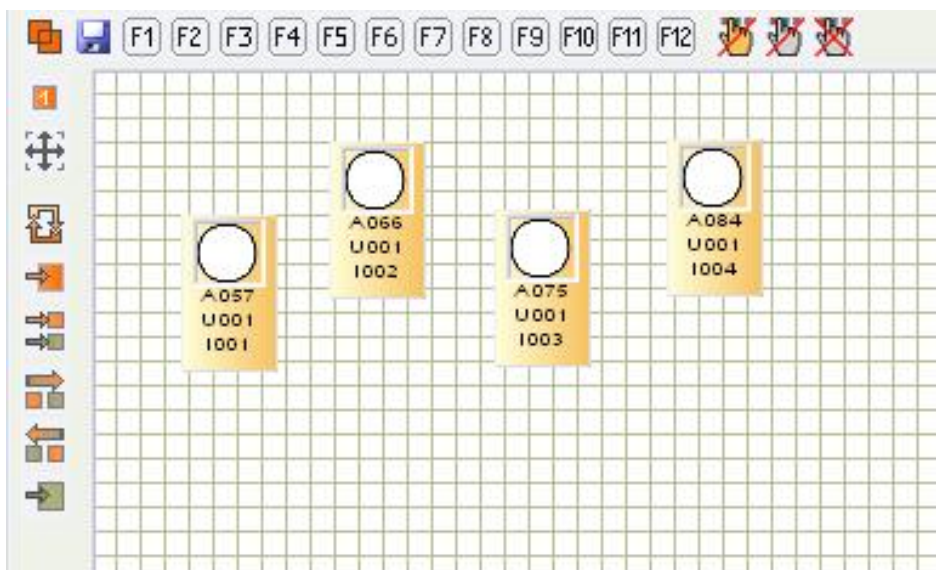
Klicken Sie nun einfach auf den "Light beam-Tabulator", dann klicken Sie auf den Open Shutter Button. Wenn Sie das 3D Visualisierungsfenster noch geöffnet haben sehen Sie 4 grüne Lichtstrahlen die direkt nach unten scheinen.



Klicken Sie auf den "Andere"-Tabulator und ziehen Sie alle Fader ganz nach unten. Damit stellen Sie sicher, dass alle Einstellungen aus sind. Schauen Sie in der Anleitung Ihrer Geräte nach, auf welchen Wert Sie diese einstellen müssen, damit diese keine anderen Kanäle beeinflussen. Der normale Wert ist null, aber Sie sollten sich immer versichern.

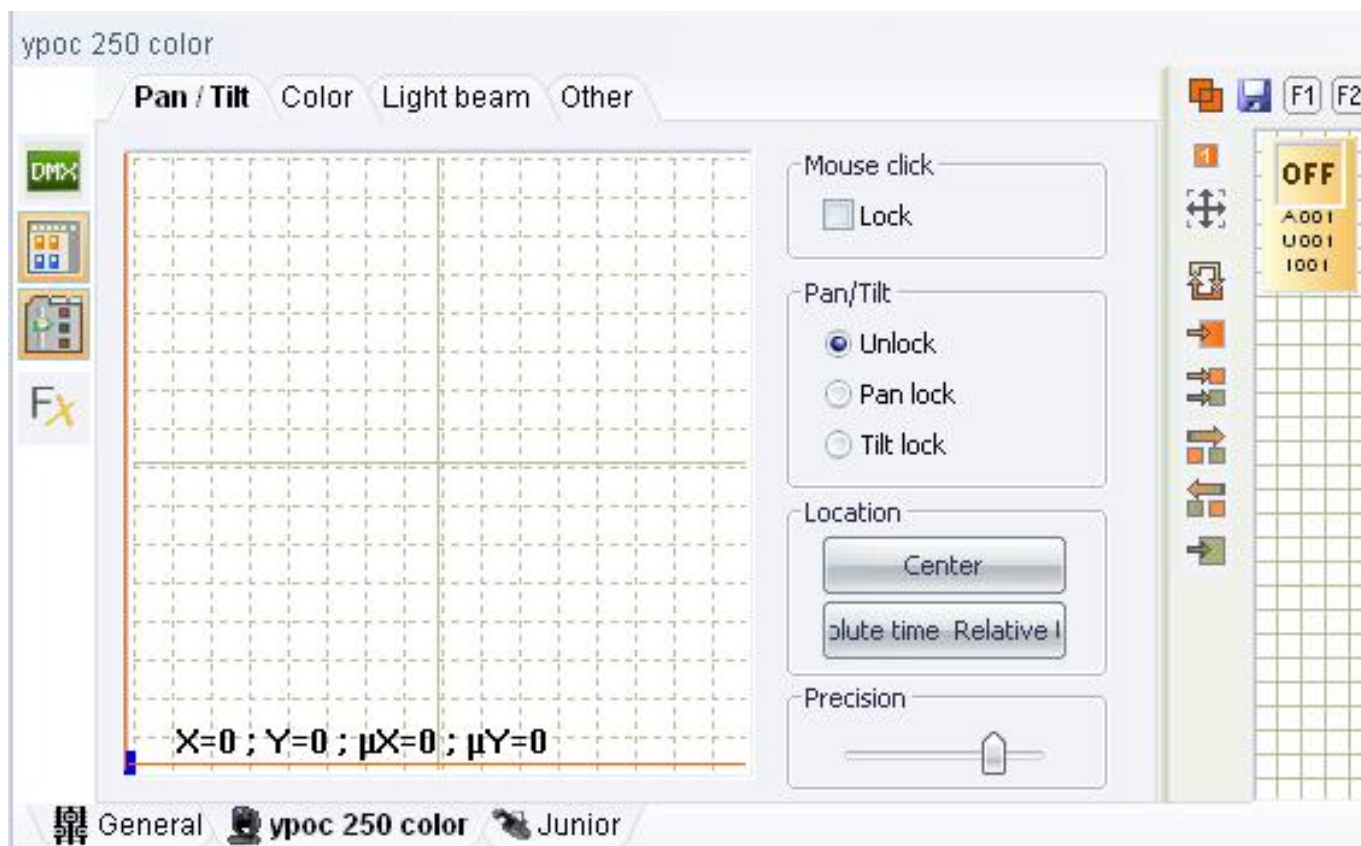


Beachten Sie, dass die Icons der gewählten Geräte sich verändert haben und nun die verschiedenen Aktionen, die wir durchgeführt haben anzeigen. Das hier gezeigte stellt einen geöffneten Shutter dar. Betrachten Sie diese, nachdem Sie etwas geändert haben und Sie werden feststellen, dass sich diese auch geändert haben. Wenn Sie das nun bemerkt haben werden Sie den ersten Schritt ihrer Szene erstellen. Viel Spaß beim Wählen von verschiedenen Gobos, Farben und Positionen, betrachten Sie dabei im 3D Fenster, was passiert. Wenn Sie alles versucht haben, sollten Sie sicher gehen, dass Sie alles rückgängig machen, sodass wir unseren nächsten Schritt erstellen können (natürlich müssen Sie die vorherigen Einstellungen nicht rückgängig machen, wenn Sie sich mit der Software sicherer fühlen).

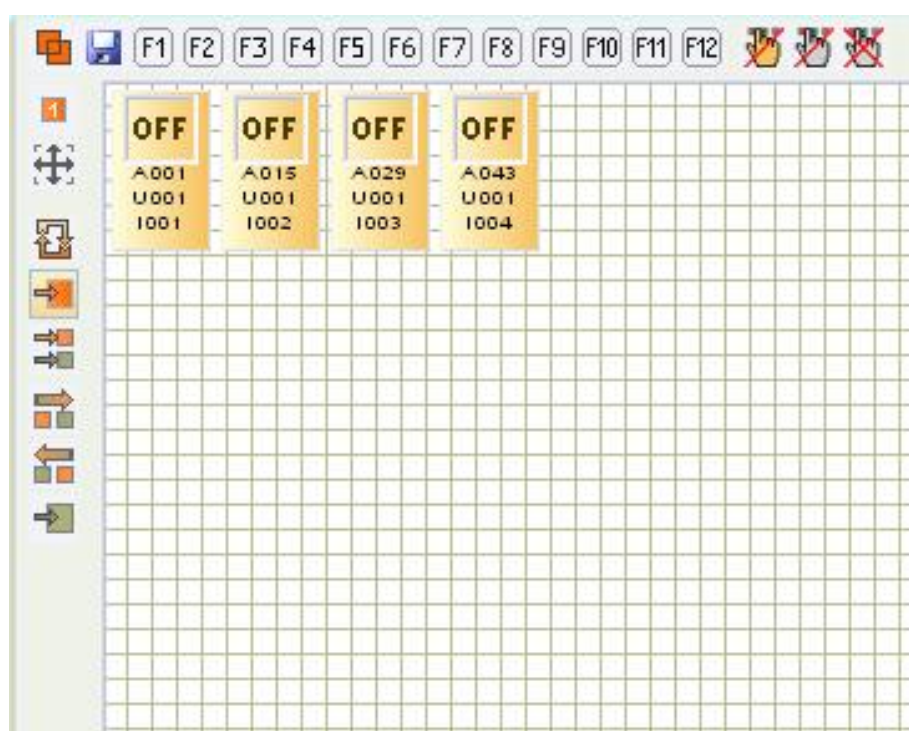




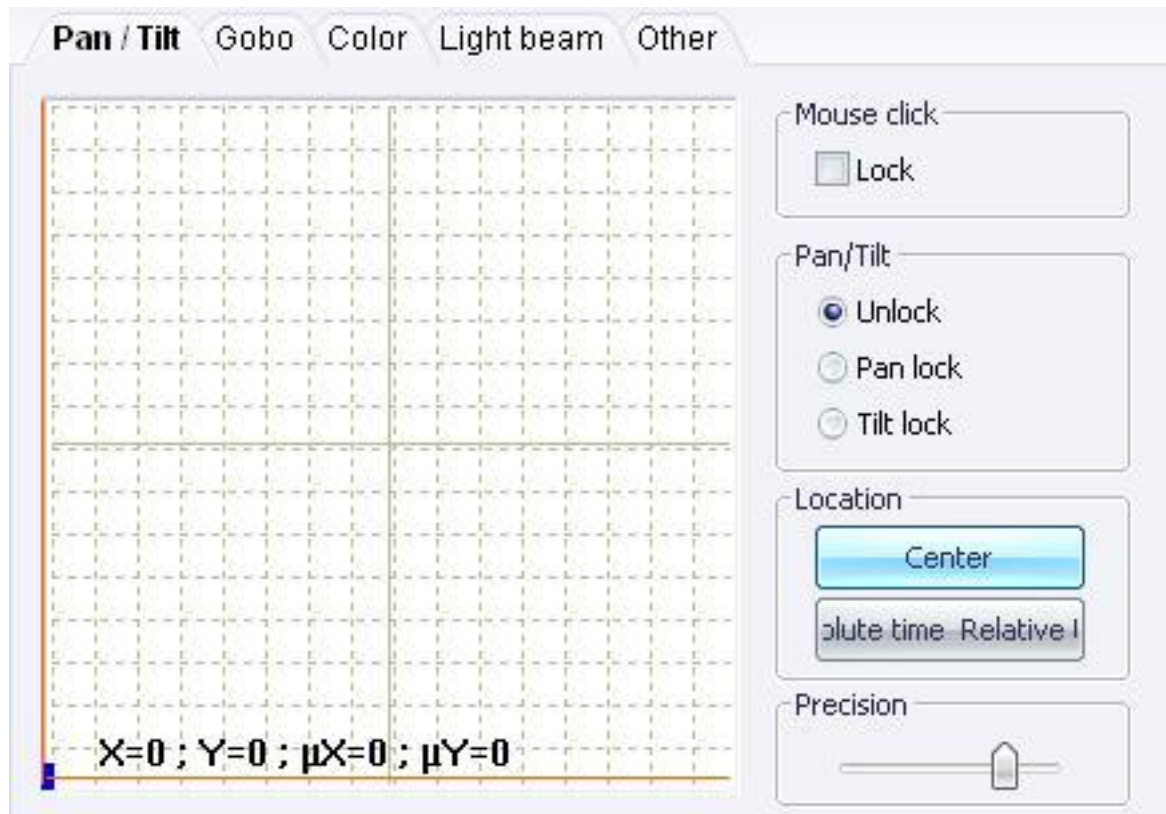
Wählen Sie den Ypoc 250 Color Tabulator und klicken Sie dann den Fader/Voreinstellungspanel Knopf. Stellen Sie die Größe des Fensters so ein, dass Sie alle Controller sehen können. Wie Sie wahrscheinlich festgestellt haben, haben wir mehrere Karten, da wir mit einer neuen Gerätefamilie arbeiten, die verschiedene Möglichkeiten bietet. Klicken Sie auf jede, um zu sehen wofür diese sind und kehren Sie anschließend zur Pan/Tilt-Karte zurück.



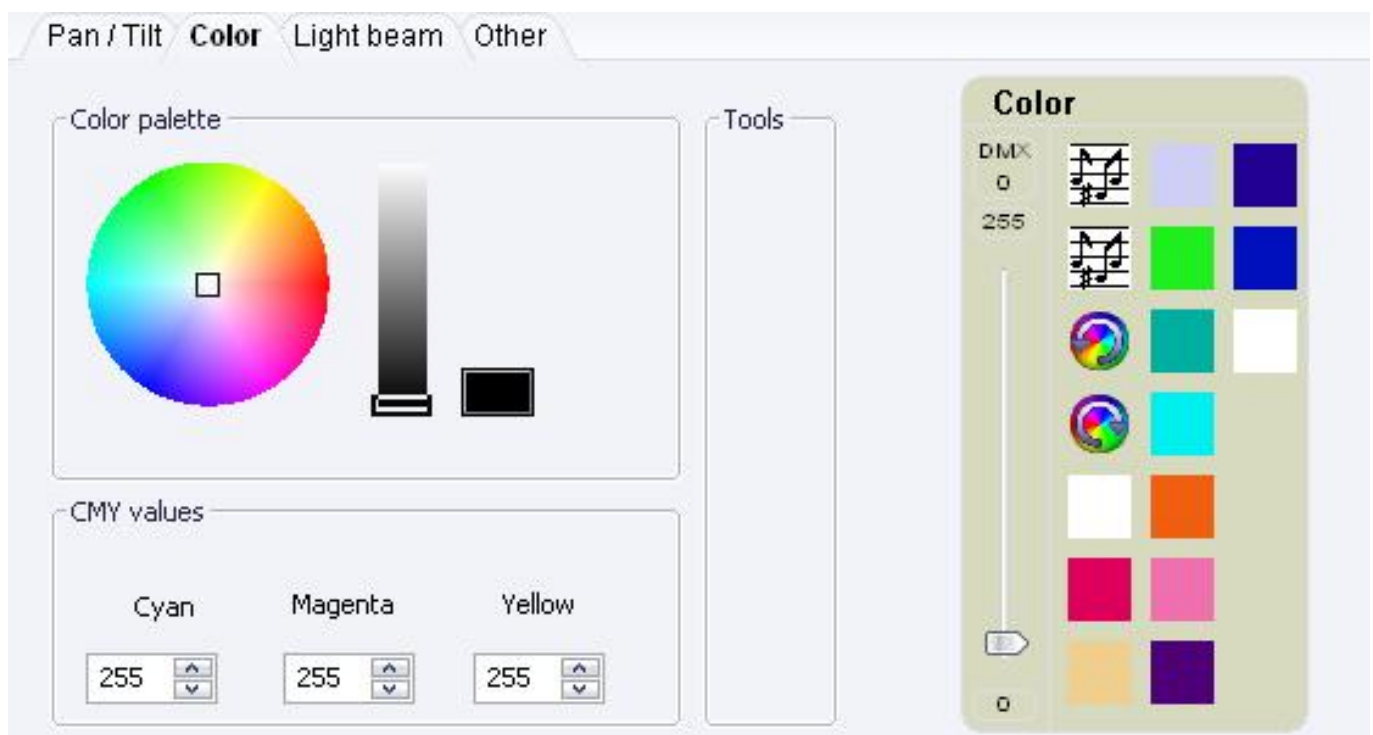
Klicken Sie den Button um alle Geräte zu wählen. Sie werden feststellen, dass alle orange werden um anzuzeigen, dass sie aktiv sind.



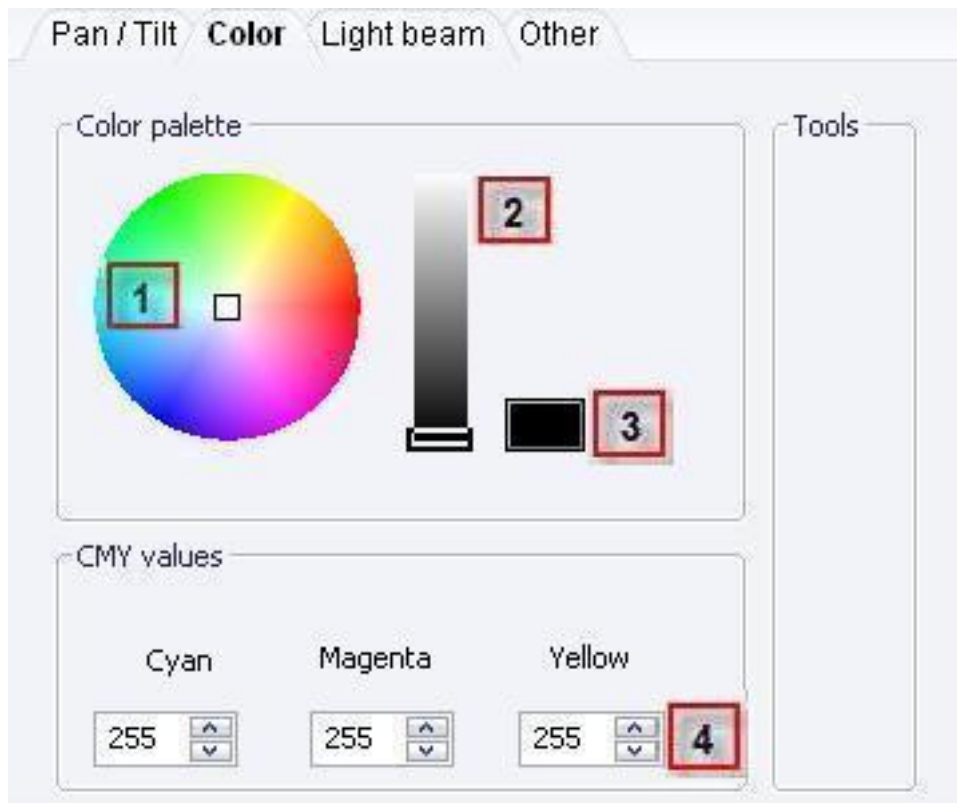
Klicken Sie im Pan/Tilt Fenster den "Center" Button.



Wählen Sie den Farb-Tabulator, nun sehen Sie oben den Farbkreis, unten die CMY-Werte und auf der rechten Seite einige voreingestellte Farben. Einige Geräte haben einen Farbmixer; es gibt zwei verschiedene Farbmischer. Den ersten sehen Sie hier, CMY (Cyan, Magenta, Gelb). Der zweite ist der RGB (Rot, Grün, Blau). In DVC2 nutzen diese den selben Controller, welcher Ihnen erlaubt diesen die selben Farben zuzuweisen. Die Steuerung wird auf der nächsten Seite erklärt.

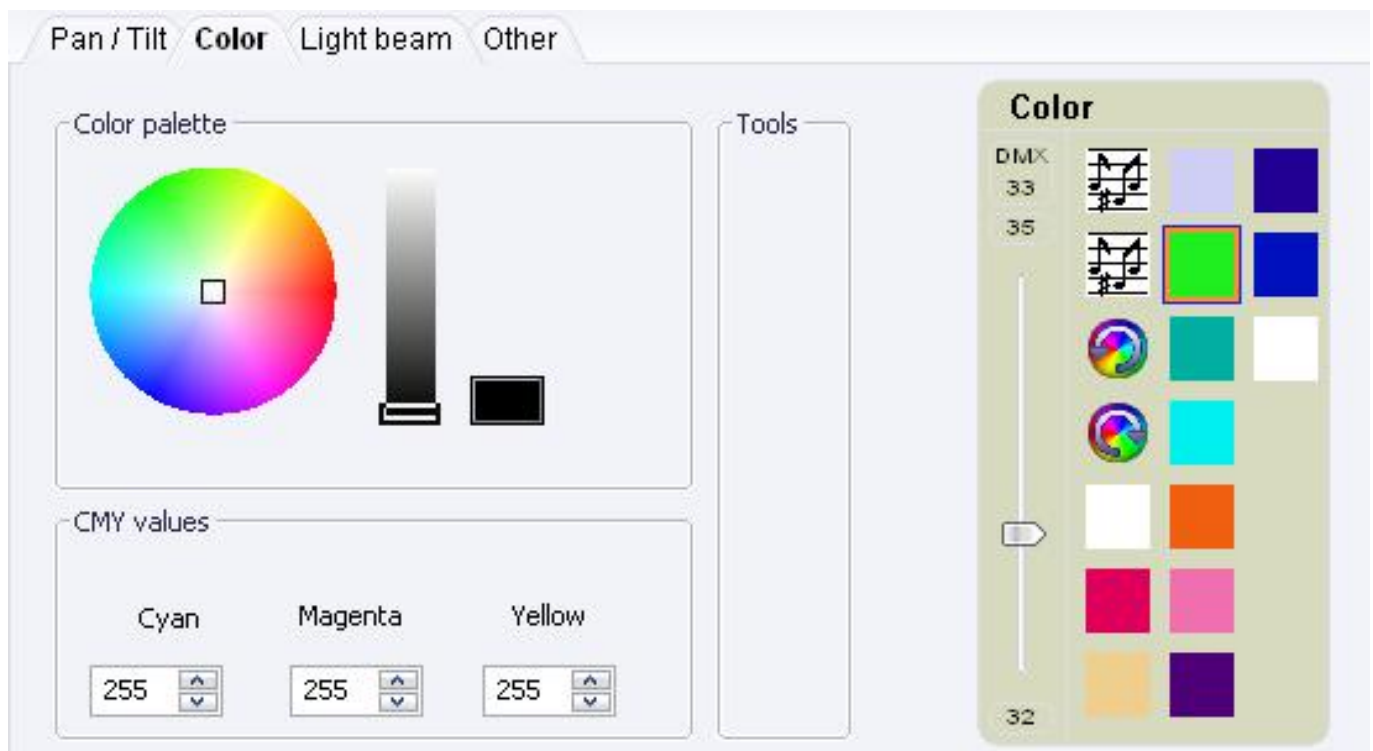


1. Klicken Sie auf die kleine Auswahlbox und fahren Sie damit über den Farbkreis, lassen Sie sie auf Ihrer Wunschfarbe los. Somit wählen Sie eine Farbe. Beachten Sie, wie sich die Farbe im Rechteck gemäß Ihrer Auswahl verändert. Dennoch ändert sich die Farbe in (3) und der Wert in (4) nicht, da noch keine Helligkeitsstufe gewählt wurde (2).
2. Dieser Fader stellt die Helligkeit Ihrer Farbe ein, unten ist Sie dunkel, nach oben wird sie immer heller. Nachdem Sie eine Farbe gewählt haben, bewegen Sie diesen Regler, bis Sie die gewünschte Helligkeit / Intensität haben.
3. Diese kleine Box zeigt die Farbe, die Sie nutzen. Beachten Sie, dass dies nur ein Darstellung der Farbe ist, die von Ihrem Gerät ausgegeben wird.
4. Dies sind die CMY-Werte. Wenn Sie wollen können Sie diese aufschreiben um andere Geräte diesen anzupassen. Sie können auch spezielle Farben mit Hilfe dieser Controller erstellen.



Nun klicken wir auf den Farb-Tabulator, betrachten Sie die rechte Seite, dort sind die voreingestellten Farben. Beachten Sie den Unterschied zwischen den Farben des Ypoc 250 und den Junior Scannern. Das ist normal, selbst für Geräte vom selben Hersteller. Der Ypoc 250 hat weniger Farben, dennoch können Sie mit Hilfe des CMY Farbmischsystems mehr Farben erstellen. Das Farbrad des Ypocs 250 Color kann nach rechts oder links rotieren, das des Junior Scanners dagegen rotiert nur nach rechts. Wenn Sie wollen, dass verschiedene Geräte das selbe tun, müssen Sie aufmerksam sein und diese dementsprechend programmieren. Für den Moment reicht es aus, wenn Sie die grüne Farbe anklicken, dies wählt alle anderen Einstellungen ab, die Sie zuvor mit dem CMY-Mischer vorgenommen haben.





Klicken Sie auf die Lichtstrahl Karte. Dieses Gerät hat einen Dimmer, der die Helligkeit des Geräts steuert. Wenn Sie die 3D-Software geöffnet haben, können Sie den Fader hoch und runter schieben um den Effekt zu sehen. Stellen Sie den Dimmer auf 255, in dem Sie den Regler nach oben schieben oder die Buttons nutzen, wie es oben gezeigt wird.



Wählen Sie erneut die Lichtstrahl Karte. Klicken Sie auf den geöffneten Shutter. Wir nutzen diese Voreinstellungen um etwas sehr interessantes zu entdecken. Jedes Mal wenn Sie auf einen Button klicken bewegt sich der Regler oder er bleibt wo er ist. Der DMX Wert über dem Regler verändert sich.

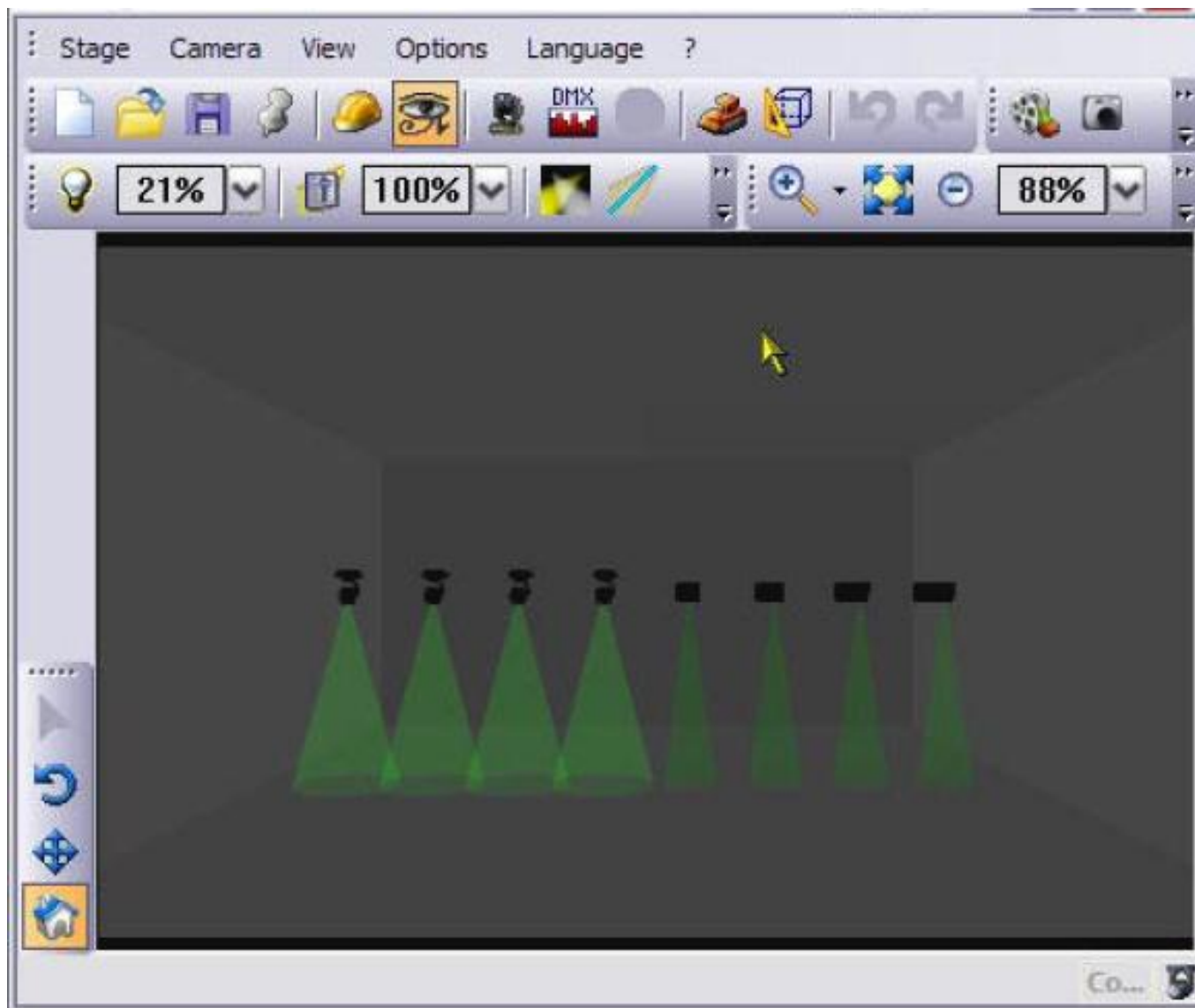
Die DMX-Werte über und unter dem Fader sind der Bereich, für den sich das Merkmal nicht ändert; diese Funktion erleichtert es, im Bereich der DMX Werte eines Merkmals zu bleiben und verhindert somit Fehler. Klicken Sie auf alle Buttons und beobachten Sie, wie sich die DMX Werte verändern, aber beachten Sie, dass sich das Merkmal nicht ändert, wenn Sie sich zwischen dem Minimum und dem Maximum bewegen. Dies ist ein optimales Tool, wenn Sie eine Liveshow haben. Stellen Sie sicher, dass der offene Shutter gewählt ist bevor wir fortfahren.



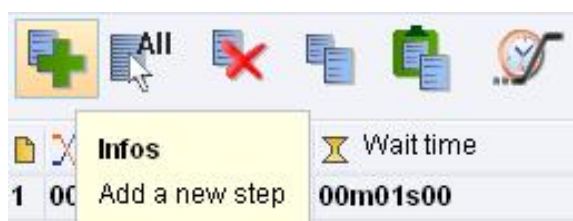
Klicken Sie auf alle Tabulatoren und setzen Sie alle Regler auf 0 (Null), ziehen Sie dazu einfach alle nach unten.



Wenn Sie den Anweisungen richtig gefolgt sind, sollten Sie etwas ähnliches in Ihrem 3D Fenster sehen. Dies sind 8 Geräte mit grünen Lichtstrahlen, die nach unten leuchten. Falls Sie das nicht sehen, sollten Sie einige Schritte zurück gehen und schauen, was Sie falsch gemacht haben. Wir haben bisher noch keine neue Szene oder Schritte hinzugefügt, das heißt alle Änderungen, die wir am Ypoc 250 vorgenommen haben wurden der selben Szene und dem selben Schritt hinzugefügt, den wir auch für die Junior Scanner nutzen. In anderen Worten, wenn Sie Szene 1 starten werden alle Geräte grün und die Lichtstrahlen zeigen nach unten. Nun werden wir eine neue Szene hinzufügen und die Farbe in rot wechseln.

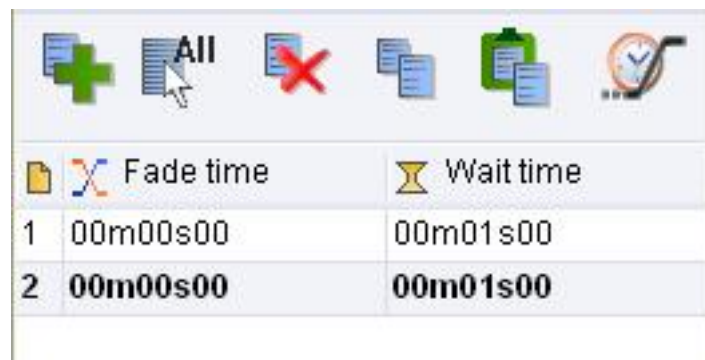


Klicken Sie auf den Button im rechten, oberen Eck um einen neuen Schritt hinzuzufügen. Dieser Button erstellt eine Kopie des aktuellen Schritts und fügt ihn darunter ein. Es ist wichtig, dass es eine Kopie eines existierenden Schritts ist und kein leerer Schritt am Ende der Liste (wir erklären die Wichtigkeit bald).



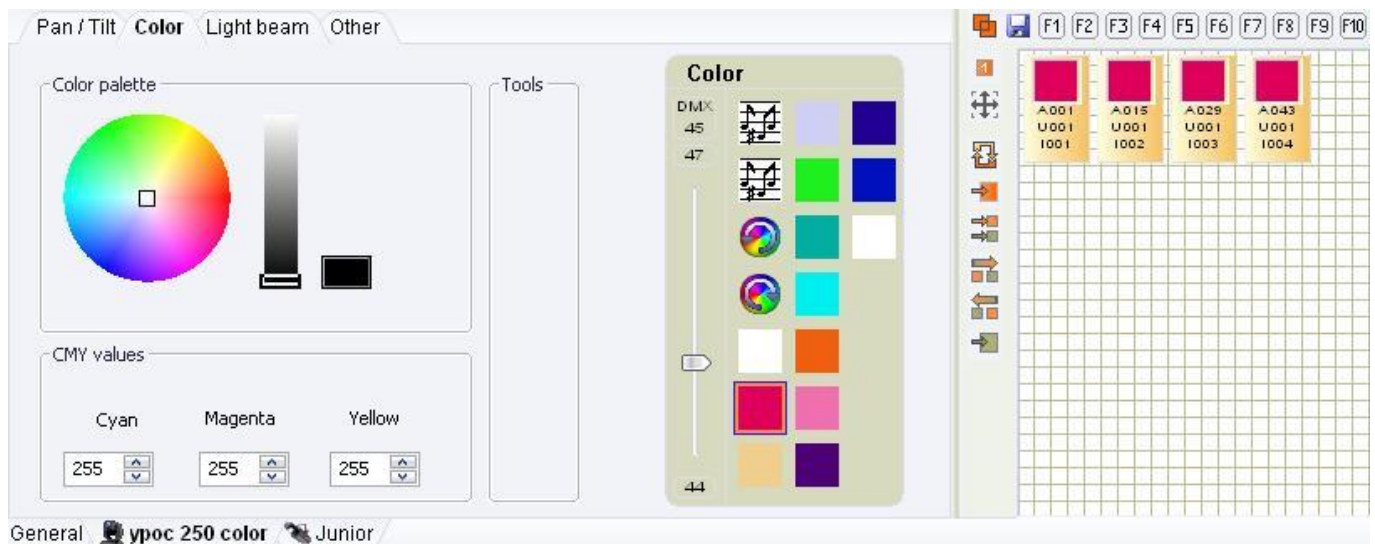


Stellen Sie sicher, dass der neue Schritt ausgewählt ist, er sollte es sein, doch es ist besser sicher zu gehen, bevor wir einen anderen bearbeiten als den, den wir wollen.



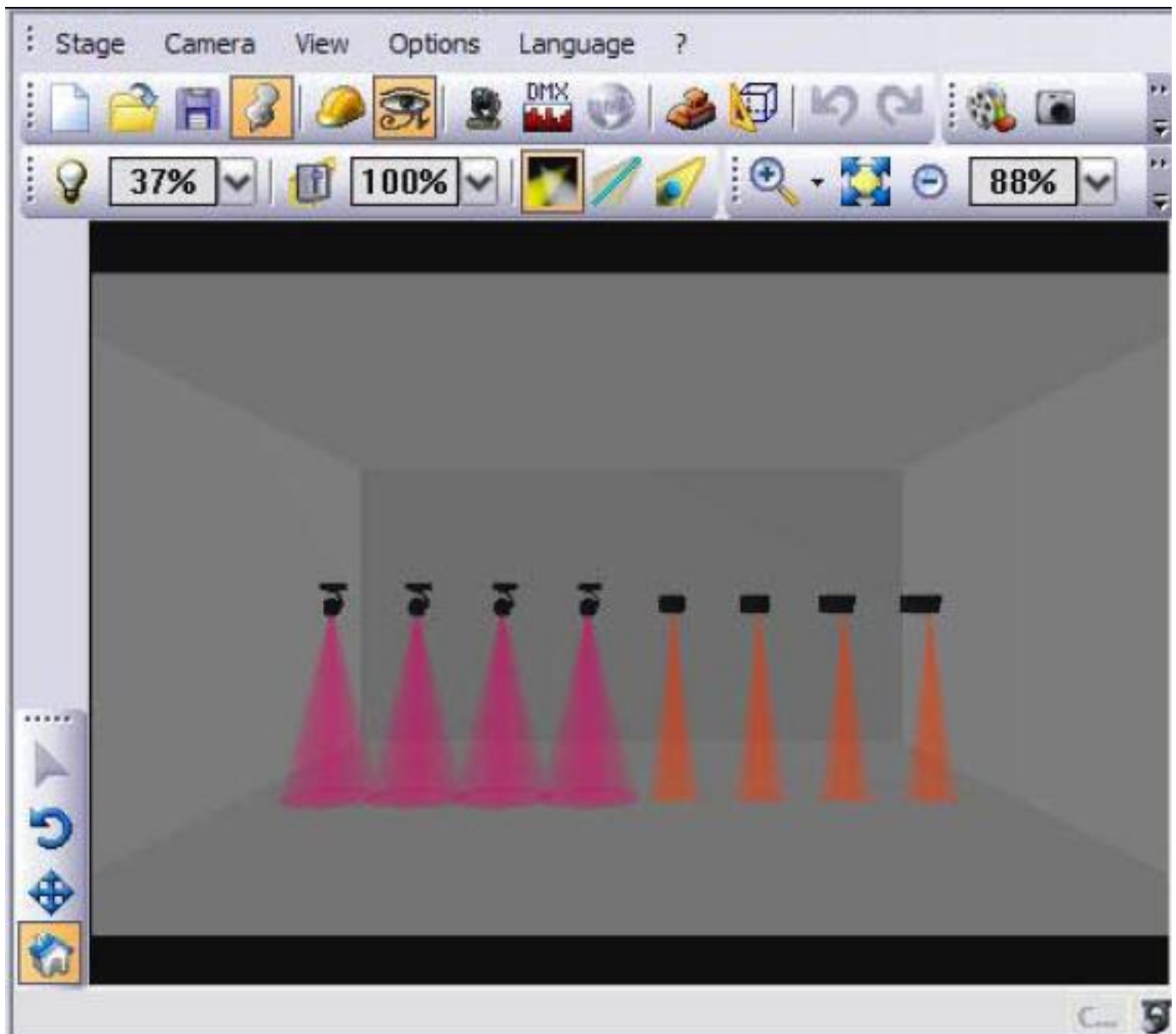
	Fade time	Wait time
1	00m00s00	00m01s00
2	00m00s00	00m01s00

Was wir nun tun werden, ist das Wechseln der Farbe jedes Geräts. Klicken Sie auf den Ypoc 250 Color Tabulator und anschließend auf den Color Tabulator. Stellen Sie sicher, dass alle Geräte gewählt sind und klicken Sie den roten Button, wie es im Bild gezeigt wird. Machen Sie das selbe mit den Junior Geräten.

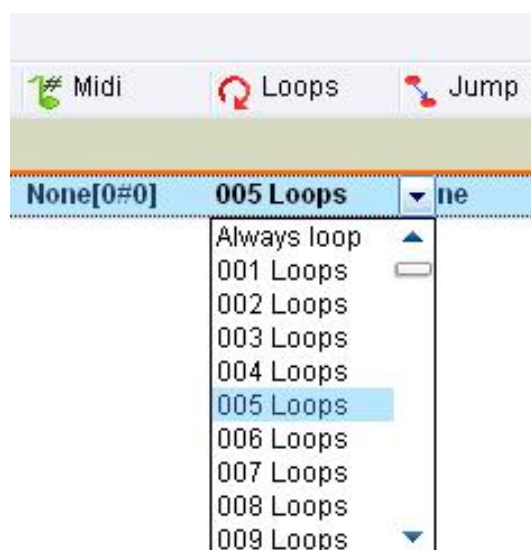


Wenn Sie diesem Beispiel richtig gefolgt sind und Sie eine helle rote Farbe für die Junior Geräte gewählt haben, sehen Sie in der 3D Software das selbe Bild, wie es unten gezeigt ist. Wenn Sie einen anderen Rotton gewählt haben, ist die Farbe eine andere.

Es ist wichtig zu verstehen, wie man einen Schritt programmiert und wie man mit dem Farbkreis für die verschiedenen Geräte umgeht. Wenn Sie Farben genau übereinstimmen lassen wollen und ein CMY Farbmischsystem in Ihrem Gerät haben, können Sie versuchen den Farbton leicht zu variieren.



Machen Sie im Editorfenster einen Doppelklick auf die Loopspalte der ersten Szene. Es wird eine Liste mit der Anzahl an Wiederholungen angezeigt. Bitte wählen Sie 005 Schleifen, wie es gezeigt wird.



Mit Schleifen wird die Anzahl an Wiederholungen der Schritte bezeichnet. Wir haben 2 Schritte, jeder Schritt hat eine voreingestellte Wartezeit von je 1 Sekunde. Wartezeit ist die Zeit, in der der Schritt bleibt, bis es zum nächsten Schritt geht. Wenn wir 5 Schleifen wählen wird die Szene 5 mal wiederholt. Eine Sekunde Wartezeit bei jedem der 2 Schritte und 5 Wiederholungen ergibt eine Gesamtzeit von 10 Sekunden. Versuchen Sie die Anzahl an Wiederholungen zu variieren und schauen Sie, wie sich die Gesamtzeit verändert. Sie werden bemerken, dass die erste Option bei den Schleifen, die Option "Endlos Schleife" ist. Das bedeutet, dass diese Szene wiederholt wird, so lange sie gewählt ist. Natürlich ist die Gesamtzeit undefiniert, wenn die Option "Endlos Schleife" gewählt ist.

Midi	Loops	Jump	Exit Mode	Release	Time	Total time	Fade time	Wait time
None[0#0]	005 Loops	None	Pause ...	Off	00m02s00	00m10s00	1 00m00s00	00m01s00
							2 00m00s00	00m01s00

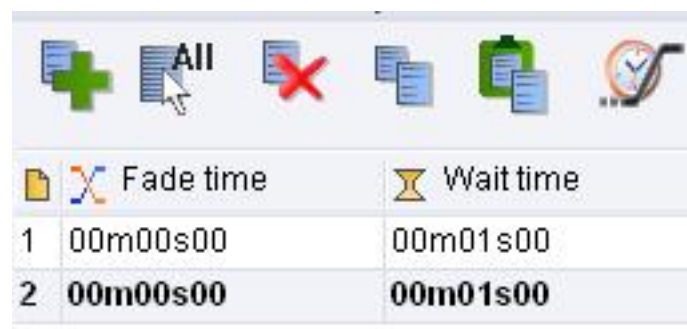
Kommen wir nun zu den 6 Buttons über den Schritten, von links nach rechts:

- 1) Fügt einen neuen Schritt hinzu - Kopiert den gewählten Schritt und fügt ihn darunter ein.
- 2) Alle wählen - Wählt alle vorhandenen Schritte
- 3) Löschen - Löscht den gewählten Schritt
- 4) Kopieren - Kopiert alle gewählten Schritte
- 5) Einfügen - Fügt den kopierten Schritt unter dem gewählten ein
- 6) Übergangs- und Wartezeit - Öffnet das Fenster der Übergangs- und Wartezeit

Sie können mehrere Schritte wählen, indem Sie Strg oder Shift drücken.

Wählen Sie einen Schritt, drücken Sie die Shift-Taste und klicken Sie auf einen weiteren Schritt; nun werden auch alle Schritte dazwischen ausgewählt. Nun können Sie alle Schritte auf einmal mit den Kontrollern der Geräte bearbeiten. Wenn Sie beispielsweise eine Szene mit vielen Schritten in rot haben, aber nachdem Sie sie gesehen haben diese in blau haben wollen, ist das ein nützliches Tool.

Wenn Sie Strg nutzen können Sie individuell Schritte auswählen (auch nicht aufeinanderfolgende) und diese dann kopieren, löschen oder bearbeiten. Wenn Sie beispielsweise viele blaue Schritte haben und diese teilweise rot haben möchten, können Sie die Strg Taste drücken und dann jeden Schritt wählen, den Sie bearbeiten möchten. Nun können Sie diese bearbeiten



Wenn Sie den Fade-/Wartezeit Button klicken öffnet sich eine Dialogbox.

Fade Zeit - ist die Menge an Zeit, die ein Gerät hat um sich zwischen dem neuen und dem aktuellen Schritt zu verändern.

Wartezeit - ist die Menge an Zeit, in der ein Schritt aktiv bleibt bevor die Szene zum nächsten übergeht.

Nutzen Sie die kleinen Pfeile neben der Zeit um die Minuten, Sekunden und hundertstel Sekunden einzustellen. Die Genauigkeit liegt bei 4/100.

Set time - Hier können Sie wählen, ob Sie alle Zeiten oder nur die Fade Zeit bzw. Wartezeit einstellen wollen.

Beeinflussen - Hier entscheiden Sie, ob Sie die Zeiten nur auf den gewählten oder alle Schritte beziehen möchten.



**Anmerkung:**

Die Fade Zeit steht vor der Wartezeit, in anderen Worten, das Gerät führt erst die Fade Zeit und dann die Wartezeit durch. Wenn eine Szene das erste Mal ausgeführt wird, wird die Fade Zeit des ersten Schritts ignoriert, bis die Fade Box aktiviert wird (Sie finden diese neben dem Szenenname im Editor).

**Set time**

**Fade time**  
00m00s00

**Wait time**  
00m01s00

**Set time**

☒ All  
☐ Fade time  
☐ Wait time

**Affect**

☒ Selected step  
☐ All steps.

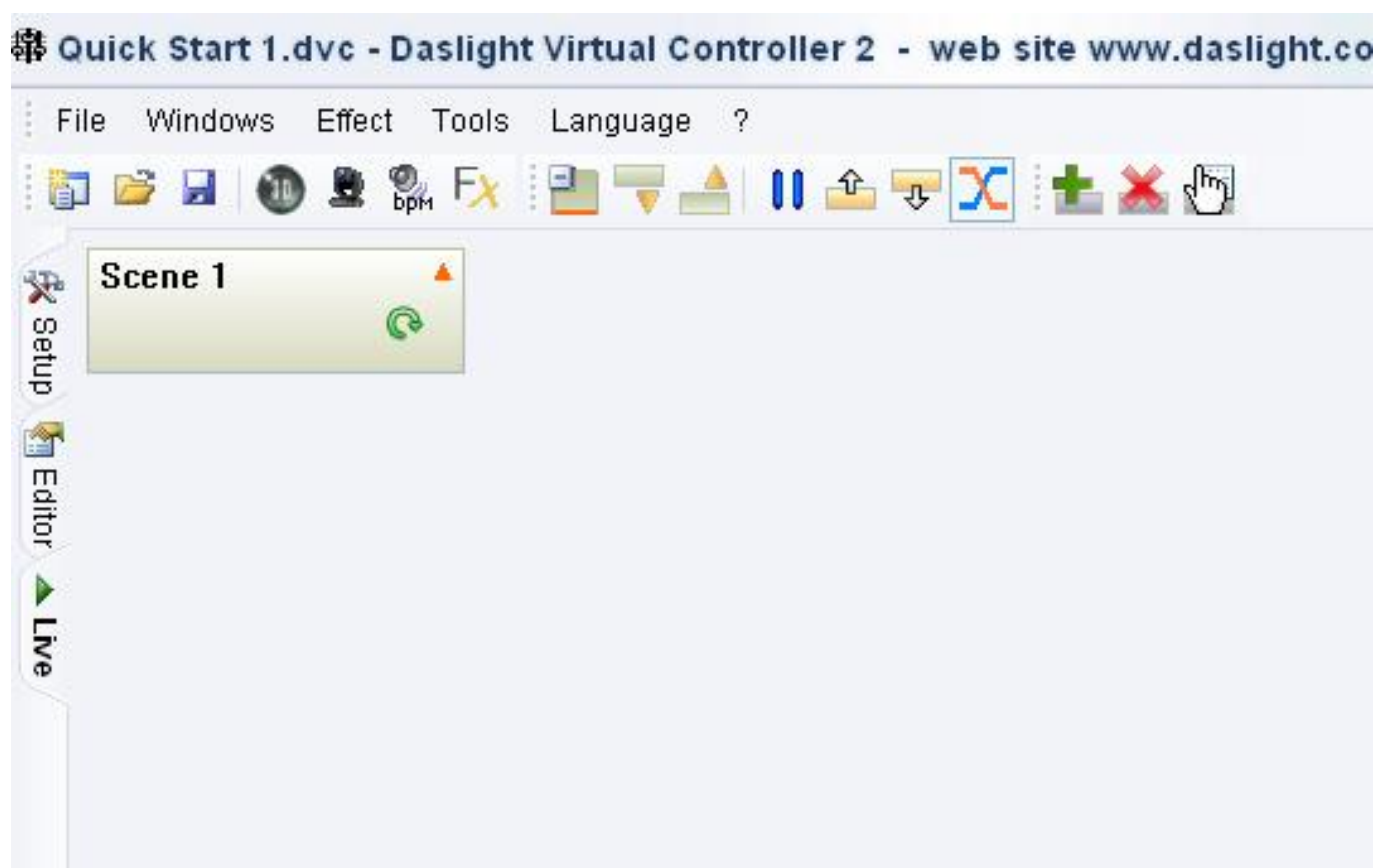
	FADE	WAIT
1	00:00:00	00:00:00
2	00:00:00	00:00:00
3	00:00:00	00:00:00
4	00:00:00	00:00:00

OK Cancel

Falls Sie noch nicht den OK Button gedrückt haben, können Sie das nun tun, um die eingestellten Zeiten zu speichern.

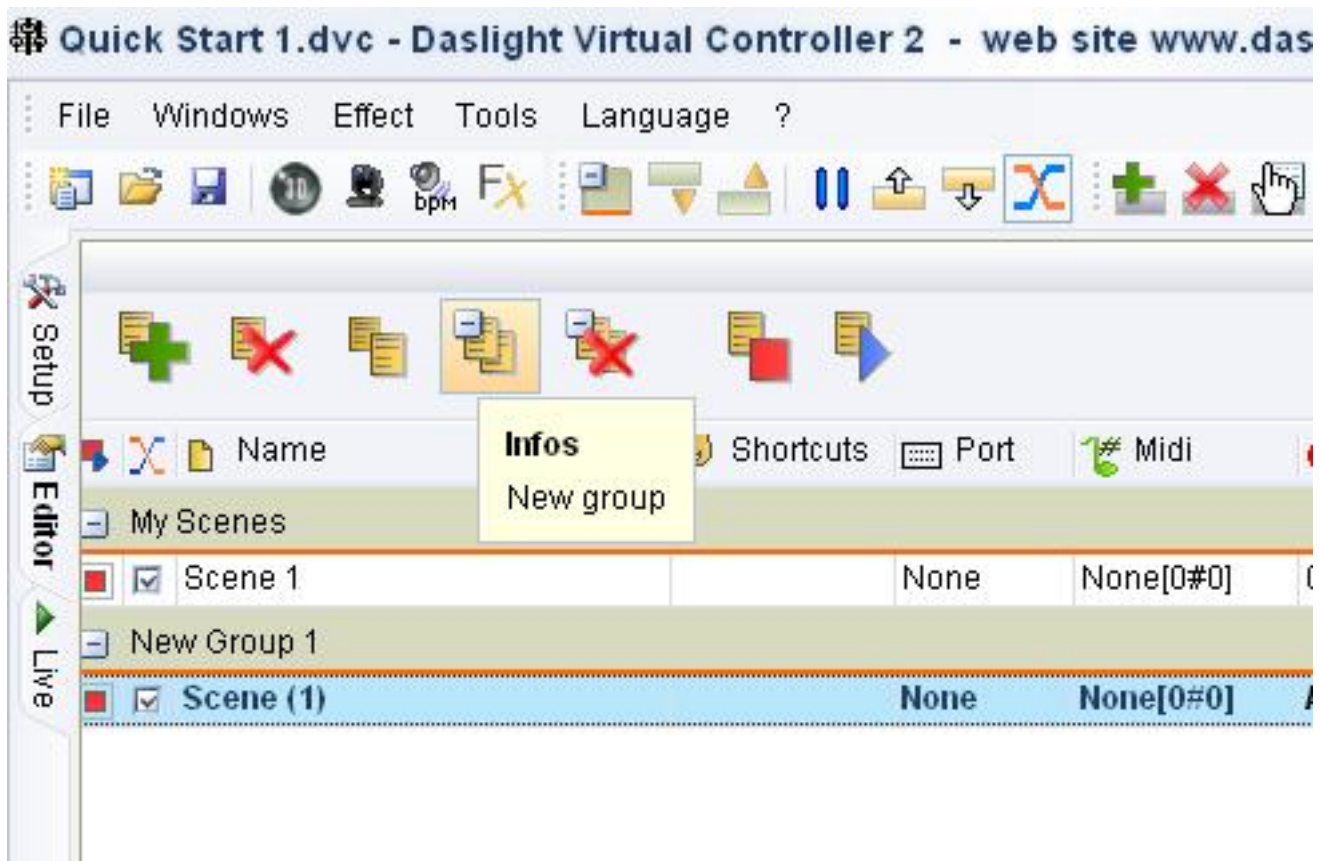
Nun gehen wir zum Livefenster der Software. Sie sollten nun etwas sehen, wie es unten im Bild gezeigt wird. Sie sollten einen Button für die Szene, die wir erstellt haben, sehen. Klicken Sie ihn an, er wird von grau zu orange wechseln, um anzuzeigen, dass diese Szene aktiv ist; die Szene wird nun starten. Wenn Sie die 3D Software geöffnet haben, sehen Sie die Lichter die Farbe von grün nach rot wechseln. Klicken Sie den "Szene 1" Button noch einmal, um die Szene zu stoppen.

Gratulation! Sie haben Ihre erste Lichtshow erstellt. Sie ist nicht so kompliziert, aber Sie reicht aus, um Ihnen die Tools und Funktionen, die die Software enthält vorzuführen. Speichern Sie die Show und gehen Sie wieder zum Editor Fenster. Nun zeigen wir Ihnen im Tutorial 2, wie man Bewegungen der Lichter programmiert.

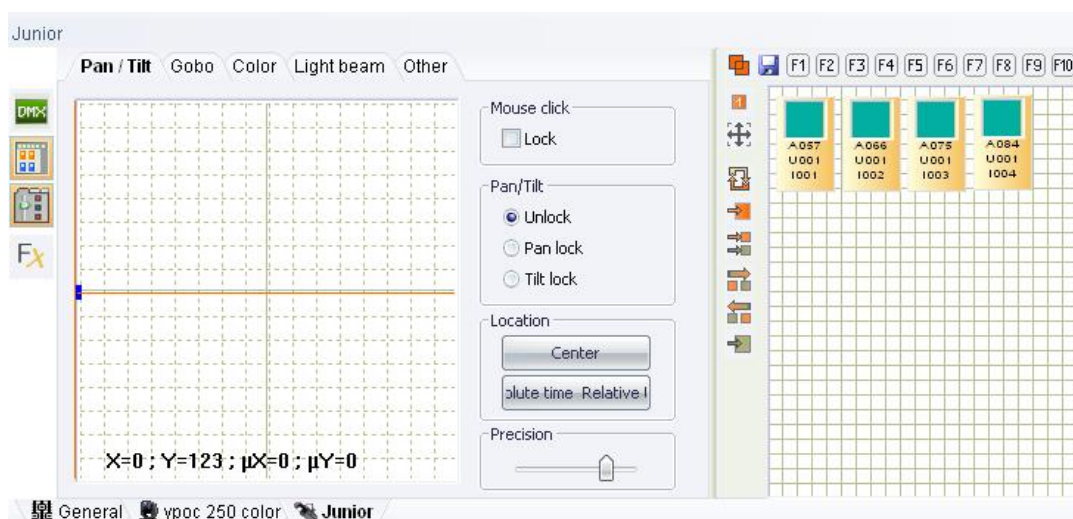


## III Tutorial 2 - Erstellen von Positionen und Bewegungen

Klicken Sie nun auf den Editor-Tabulator, klicken Sie dann auf den "Neue Gruppe" Button. Dieser erstellt eine neue Gruppe und einen neue Szene in dieser Gruppe. Wie Sie sehen, heißt diese Gruppe "New Group 1", der Name der Szene ist "Scene 2". Sie werden sehen, wie man Bewegungen mit den Lichteffekten programmiert.



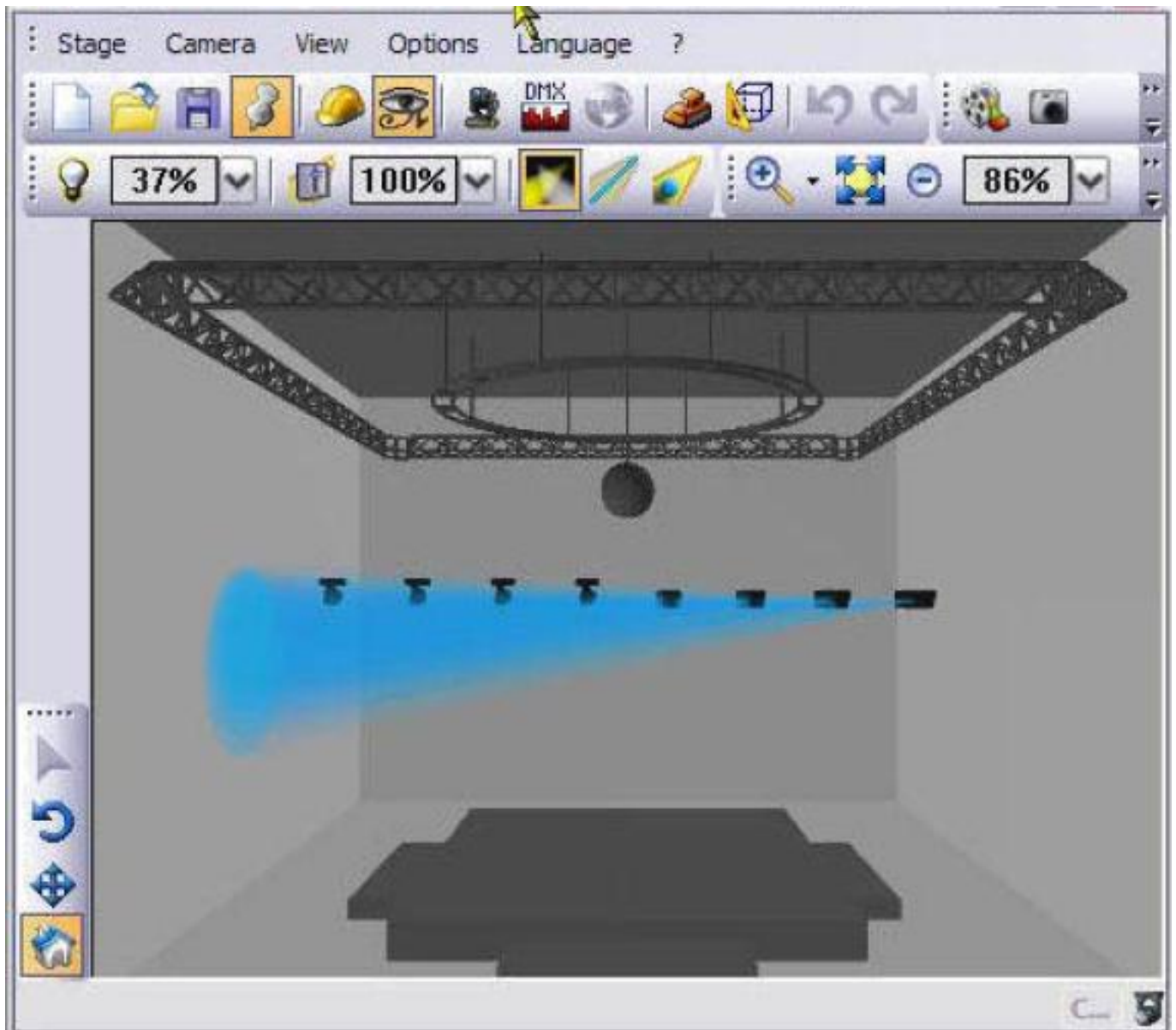
Stellen Sie sicher, dass die Szene 2 gemeinsam mit ihrem ersten Schritt (es sollte nur einer vorhanden sein) gewählt ist. Klicken Sie auf den Junior Tabulator und wählen Sie alle Geräte aus. Wechseln Sie den Gobo (offener Gobo), wählen Sie eine blaue Lichtfarbe und den offenen Lichtstrahl. Bewegen Sie nun das kleine blaue Quadrat, bis es die gezeigte Position erreicht.



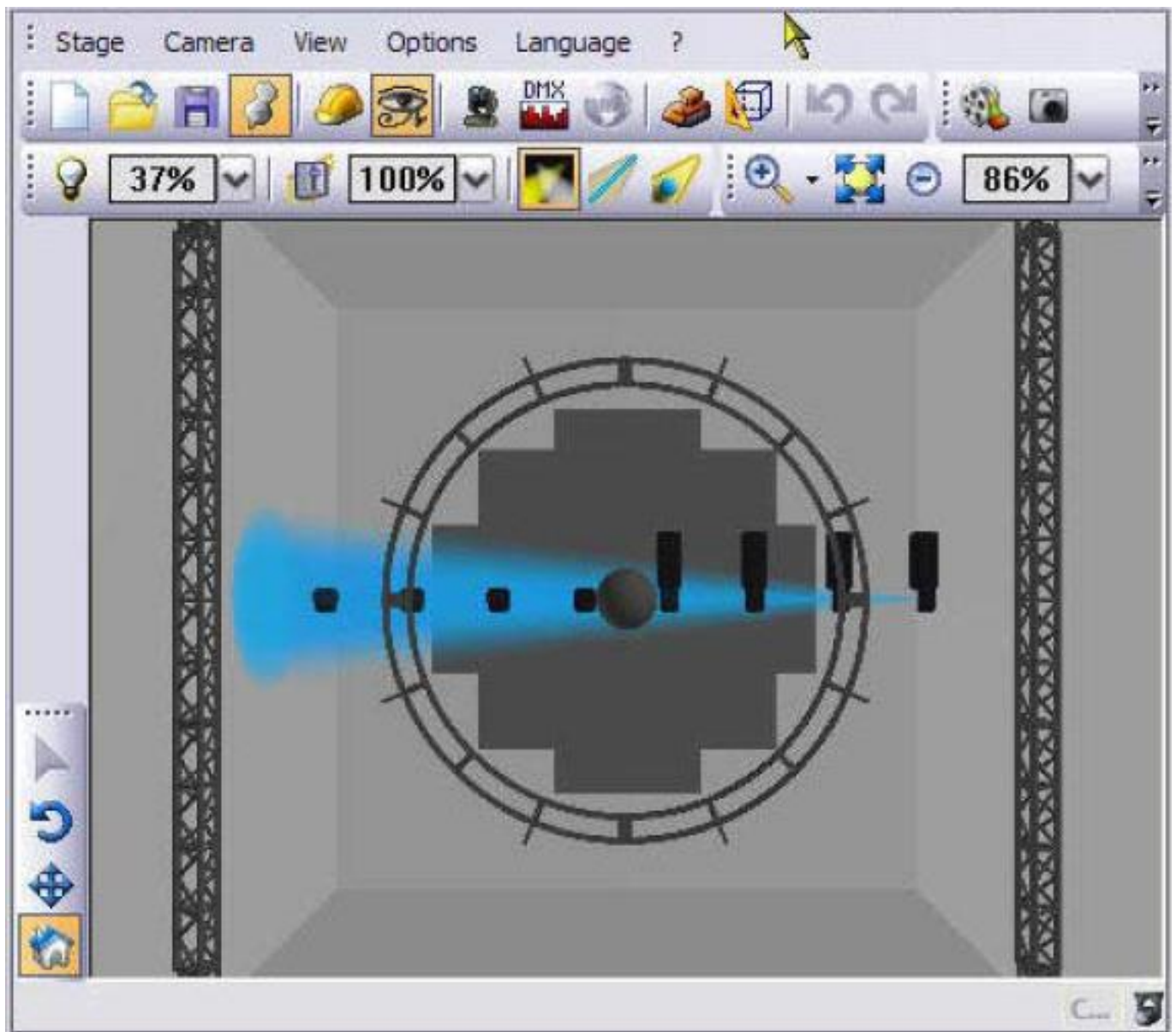


Wenn Sie das 3D Fenster betrachten, sollten Sie etwas ähnliches, wie auf dem Bild sehen. Das ist die voreingestellte Frontansicht. Sie können unterschiedliche Ansichten durch drücken der Tasten 1 bis 5 wählen. Diese Ansichten sind:

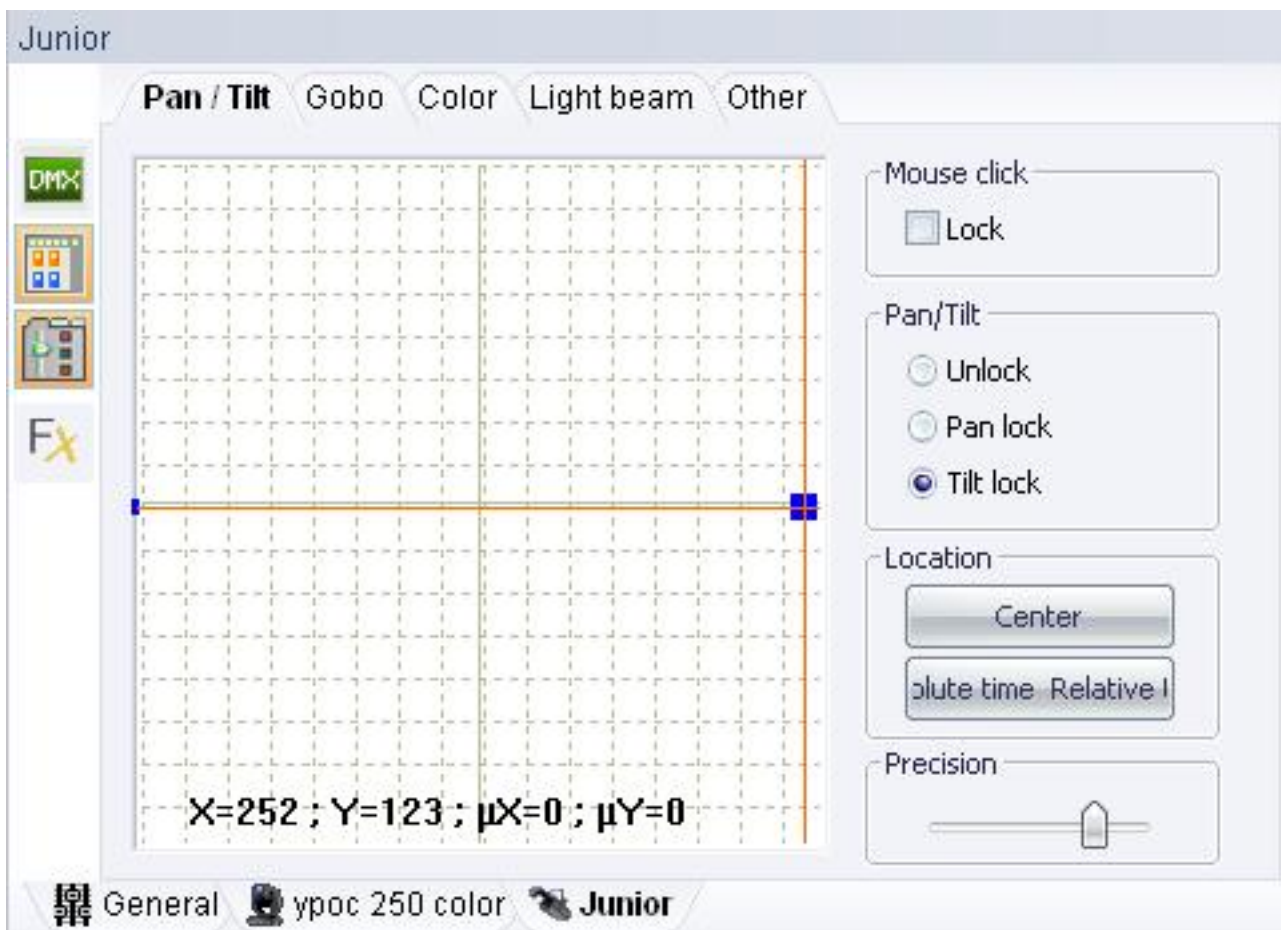
- 1 - von Vorne
- 2 - von Rechts
- 3 - von links
- 4 - von oben
- 5 - von hinten



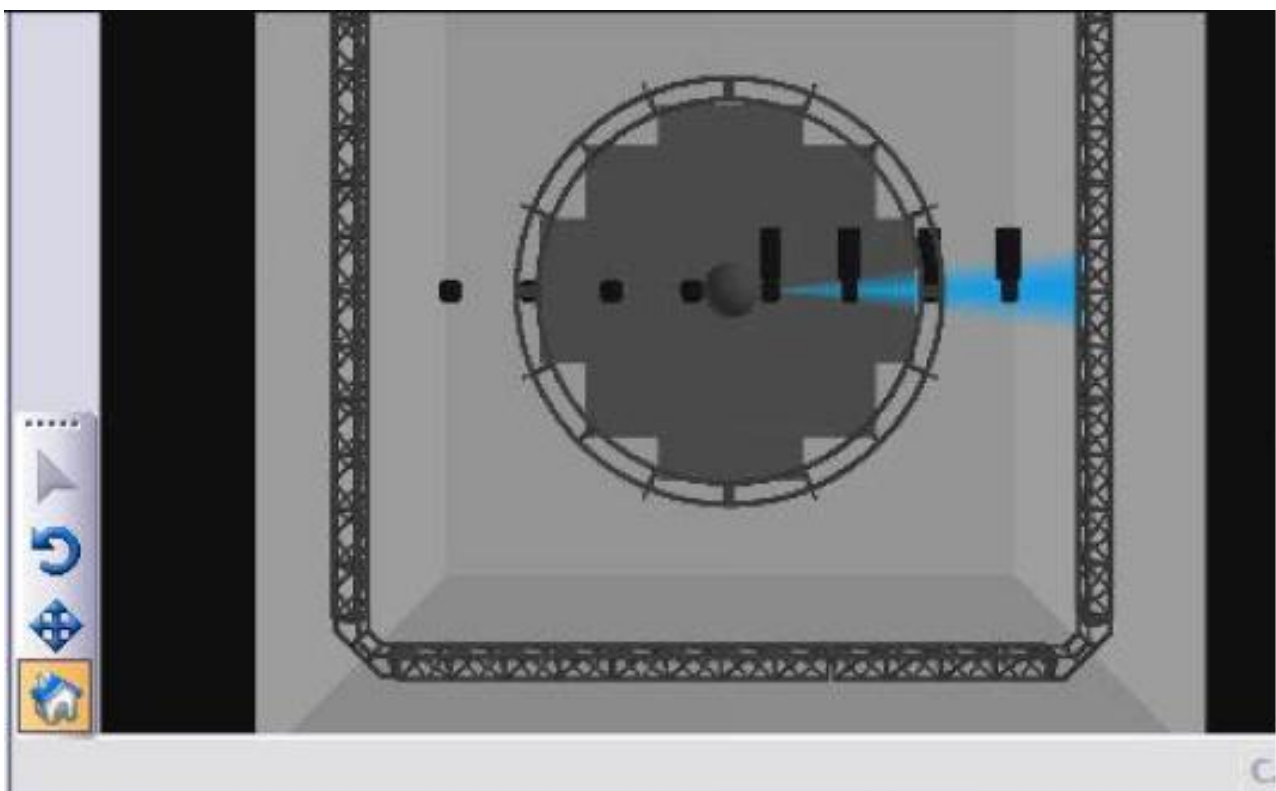
Die Ansicht, in diesem Bild ist von oben (4). Wie Sie sehen zeigen die Lichter nach links, so wie wir Sie vorher im Pan / Tilt 2D Fenster eingestellt haben. Beachten Sie, dass die Position der Lichtstrahlen und die Position der Geräte nicht die selben wie in Wirklichkeit sind, bevor Sie diese nicht genau wie auf der echten Bühne positionieren.



Erstellen Sie einen neuen Schritt in der Szene 2 (stellen Sie sicher, dass es der ist, der ausgewählt ist). Schieben Sie nun das blaue Quadrat nach rechts, wie es im Bild dargestellt ist. Tipp - Sie können die Option Tilt lock, welche Sie davor bewahrt sich nach oben oder unten zu bewegen, aktivieren. Beachten Sie, dass dort nun zwei blaue Quadrate sind, eines ist größer als das andere. Das große zeigt die Position des Geräts im aktuellen Schritt dar, während das kleine die Position im anderen Schritt darstellt. Desweiteren sollten Sie eine Linie sehen, die die beiden Quadrate verbindet, in unserem Fall ist diese unter der orangenen Cursorlinie versteckt.

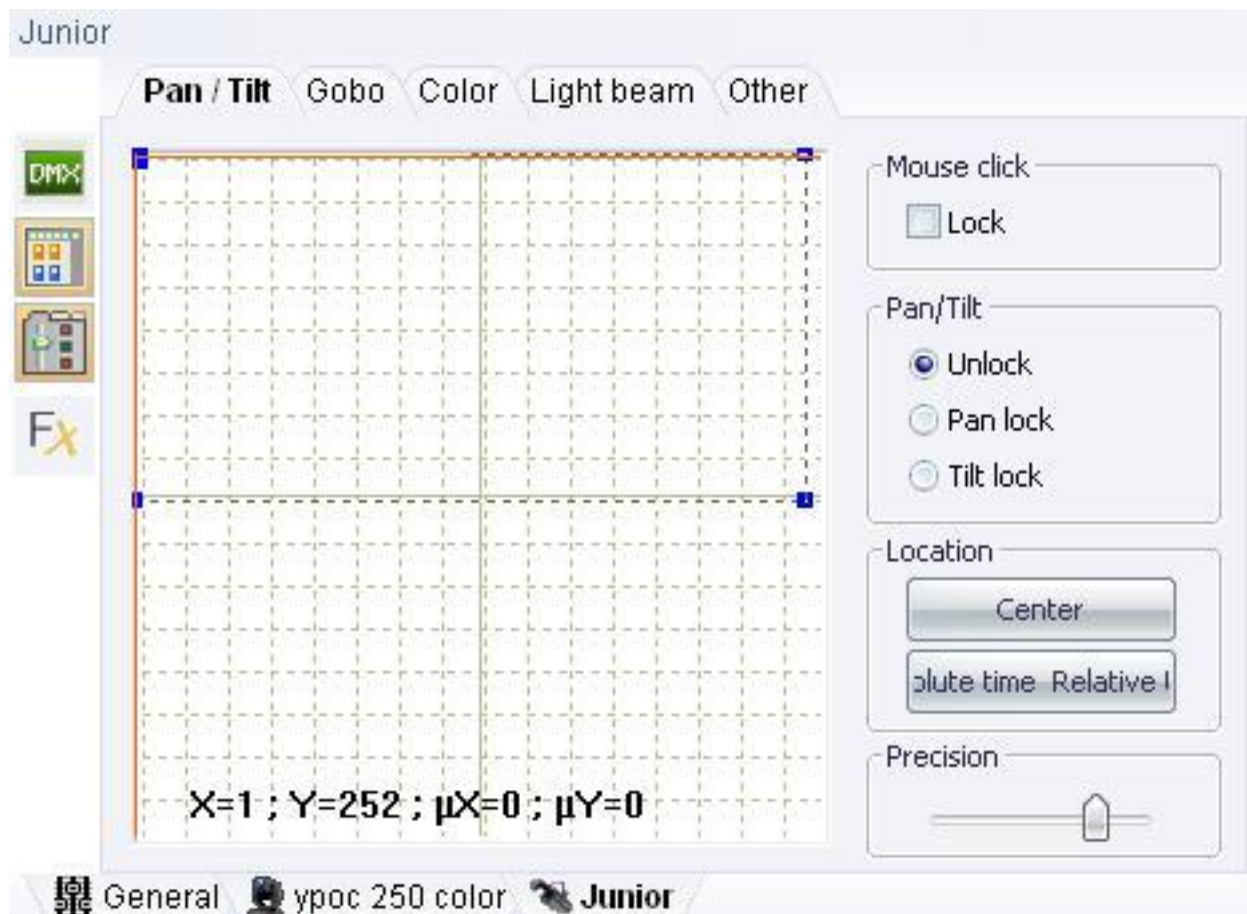


Aus der Überkopf-Ansicht der Visualisierungssoftware, können wir sehen, was nun passiert (Taste: 4). Wenn Sie in der Live-Ansicht sind, drücken Sie einfach den Button "Scene 2", Sie werden die Lichtstrahlen sehen, wie sie sich von links nach rechts bewegen. Stoppen Sie die Szene in dem Sie den Button noch einmal anklicken, gehen Sie dann zum Editorfenster zurück.





Nun werden wir zwei weitere Schritte in der Szene 2 der Junior Geräte erstellen. Lassen Sie uns Positionen so erstellen, dass wir mit den Lichtstrahlen ein Rechteck darstellen, so wie es unten in der Pan / Tilt Kontrolle dargestellt ist (mit Lichtbewegungen im Uhrzeigersinn). Beachten Sie die Linien, die die blauen Quadrate verbinden, diese stellen die Bewegungen zwischen den Schritten dar, sie helfen Ihnen, wenn Sie anspruchsvolle Muster erstellen, das ganze zu visualisieren.



Öffnen Sie das Fenster zur Zeiteinstellung, dieses ist über den Schritten. Ändern Sie die Fade Zeit auf 2 Sekunden, klicken Sie im "Beeinflussen" Menü auf alle Schritte und klicken Sie dann den OK Button. Somit haben wir eine Übergangszeit von 2 Sekunden zwischen den Schritten eingestellt. Beachten Sie, dass die Wartezeit nicht beginnt, bevor die Fade Zeit abgelaufen ist. Wenn Sie nun in das Livefenster gehen und die Szene 2 aktivieren, sehen Sie, wie sich die Lichter langsam von Position zu Position bewegen und dort warten, bevor sie zum nächsten Schritt gehen. Stellen Sie sicher, dass die Bewegung im Uhrzeigersinn abläuft. Falls das nicht der Fall sein sollte gehen Sie bitte zum Editor zurück und stellen Sie dort die Bewegungen ein. Wenn alles getan ist, speichern Sie bitte die Show

**Set time**

**Fade time**: 00m02s00

**Wait time**: 00m01s00

**Set time**

☒ All  
☐ Fade time  
☐ Wait time

**Affect**

☐ Selected step  
☒ All steps.

	FADE	WAIT
1	00:00:00	00:00:00
2	00:00:00	00:00:00
3	00:00:00	00:00:00
4	00:00:00	00:00:00

OK Cancel

Nun möchten wir die Bewegung langsam und ohne Wartezeit durchführen, öffnen Sie dazu noch einmal das Fenster zur Zeiteinstellung. Ändern Sie die Wartezeit auf 0 für alle Schritte. Gehen Sie zur Liveshow und klicken Sie auf die Szene 2. Nun sehen Sie wie die Lichter sich im Uhrzeigersinn ohne zu stoppen bewegen. Wenn Sie die Show stoppen möchten klicken Sie einfach noch einmal auf die Szene 2 und gehen Sie zum Editorfenster zurück.

Wir werden nun die selbe Szene für die Ypoc 250 Geräte erstellen. Lassen Sie uns das versuchen, ohne das 3D Fenster zu nutzen, dazu können Sie einfach das Fenster schließen oder den Pin entfernen um die Option "immer im Vordergrund" abzuwählen und das 3D Fenster damit in den Hintergrund verbannen. Erinnern Sie sich, dass Sie eine neue Gruppe oder eine neue Szene erstellen müssen, die Farbe einstellen, den Shutter öffnen, den Dimmer öffnen und die Pan / Tilt Position festlegen. Wenn Sie den ersten Schritt haben ergänzen Sie einfach einen zweiten, dritten und vierten Schritt und wechseln Sie einfach die XY-Positionen, bis Sie ein Rechteck gestaltet haben.

**Set time**

**Fade time**: 00m02s00

**Wait time**: 00m00s00

**Set time**

☒ All  
☐ Fade time  
☐ Wait time

**Affect**

☐ Selected step  
☒ All steps.

	FADE	WAIT
1	00:00:00	00:00:00
2	00:00:00	00:00:00
3	00:00:00	00:00:00
4	00:00:00	00:00:00

OK Cancel

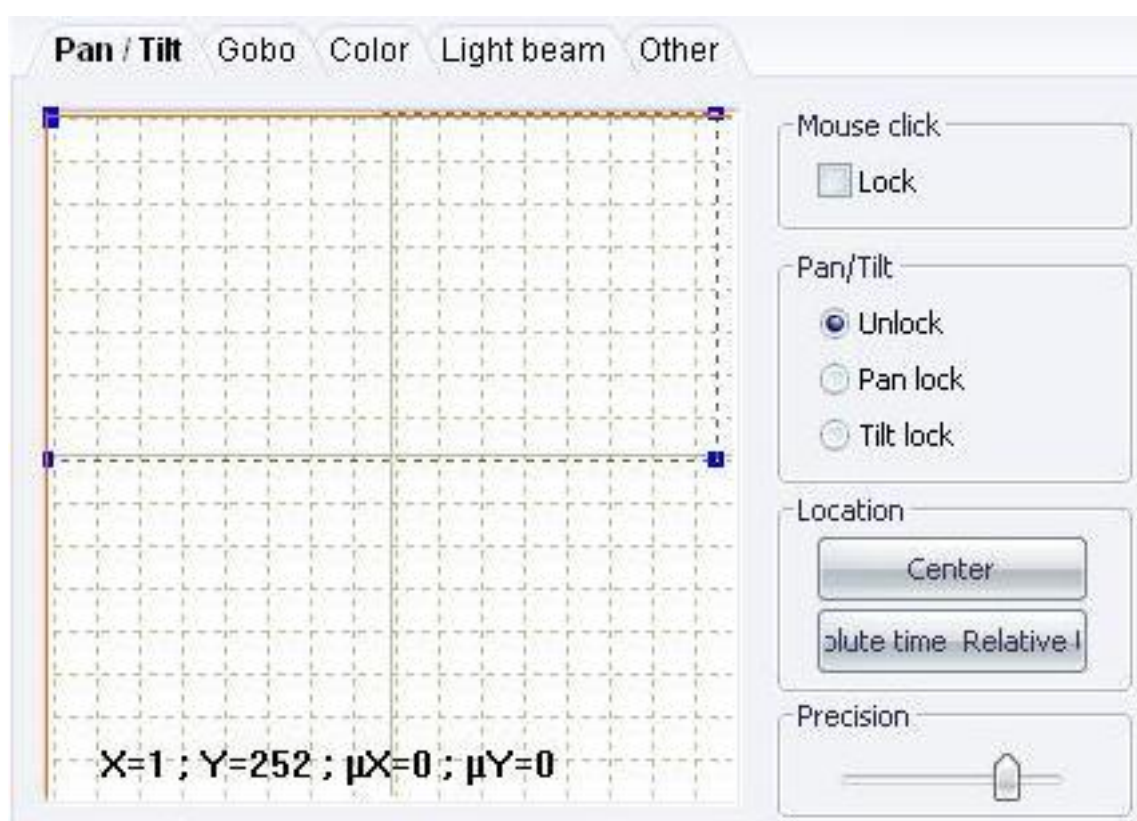
Das folgende wird für Sie wahrscheinlich eine Überraschung sein!

Wenn Sie unserem Beispiel gefolgt sind, haben Sie einfach eine neue Szene mit 4 Schritten, jeden Schritt mit anderen Positionen, erstellt. Öffnen Sie nun die 3D Software und klicken Sie auf den Pin, um das Fenster im Vordergrund zu halten. Gehen Sie in das Livefenster und starten Sie die Szene 2. Sie sehen, wie sich die Lichter bewegen. Dennoch folgen die Lichtstrahlen nicht dem rechteckigem Muster, das wir erstellt haben. Falls Sie das verwirrt, möchte ich Ihnen den Grund nennen: Die Junir Geräte haben einen Panwinkel von 230° und einen Tiltwinkel von 110°. Die Ypocs 250 Color haben einen Panwinkel von 540° und einen Tiltwinkel von 270°.

Mit anderen Worten, wenn Sie die Ypocs 250 zwischen dem kleinsten und größten Pan bewegen, macht er einen 360° Kreis. Wenn Sie also Lichter mit Hilfe der Pan / Tilt Kontrolle so programmieren, dass sie ein Quadrat, Rechteck oder ein anderes Muster formen, müssen Sie diese Unstimmigkeit beachten.

Vergessen Sie das nicht, wenn Sie Bewegungen in Ihre Show mit einbeziehen.

Gratulation! Sie haben nun Ihre erste Szene mit Bewegungen programmiert.

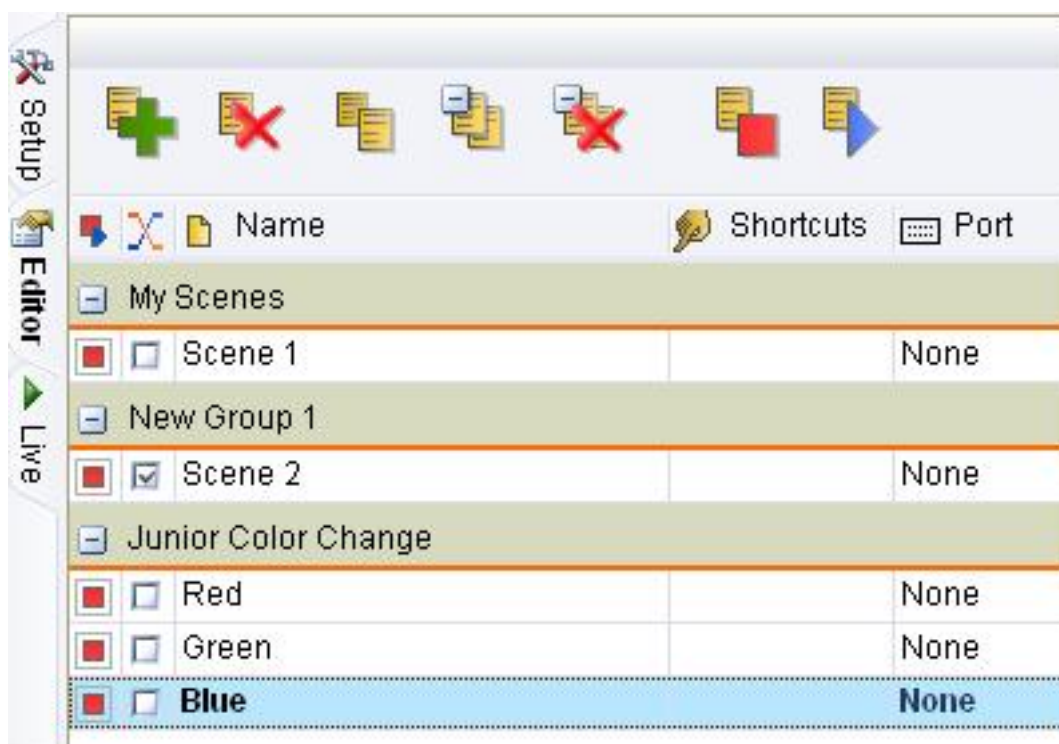




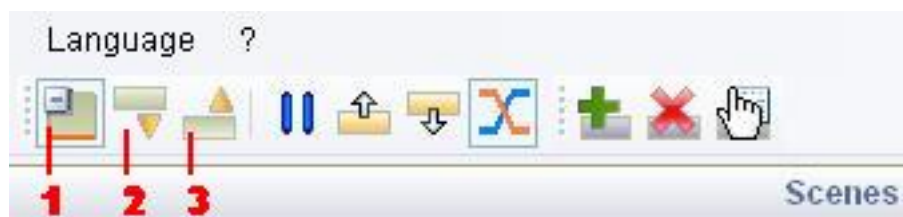
## IV Tutorial 3 - Erstellen von Sequenzen von Szenen

Erstellen Sie im Editorfenster eine neue Gruppe und fügen Sie zwei weitere Szenen hinzu. Machen Sie einen Doppelklick auf die neue Gruppe um diese umzunennen. Wir können ihn beispielsweise in "Junior Farbwechsel" ändern. Klicken Sie nun auch auf die Szenen doppelt und ändern Sie deren Namen. Lassen Sie sie uns in Rot, Grün und Blau ändern. Gehen Sie sicher, dass die Fade Option (die Box ist links vom Name) deaktiviert ist.

Bei der Einstellung der Schritte nutzen wir die Junior Scanner. Wählen Sie alle Geräte und zentrieren Sie diese mit dem Pan / Tilt Kontroller. Stellen Sie die Farbe entsprechend der Namen der Szenen. Stellen Sie außerdem den Gobo und den offenen Shutter ein, stellen Sie die Zahl der Schleifen auf 1.

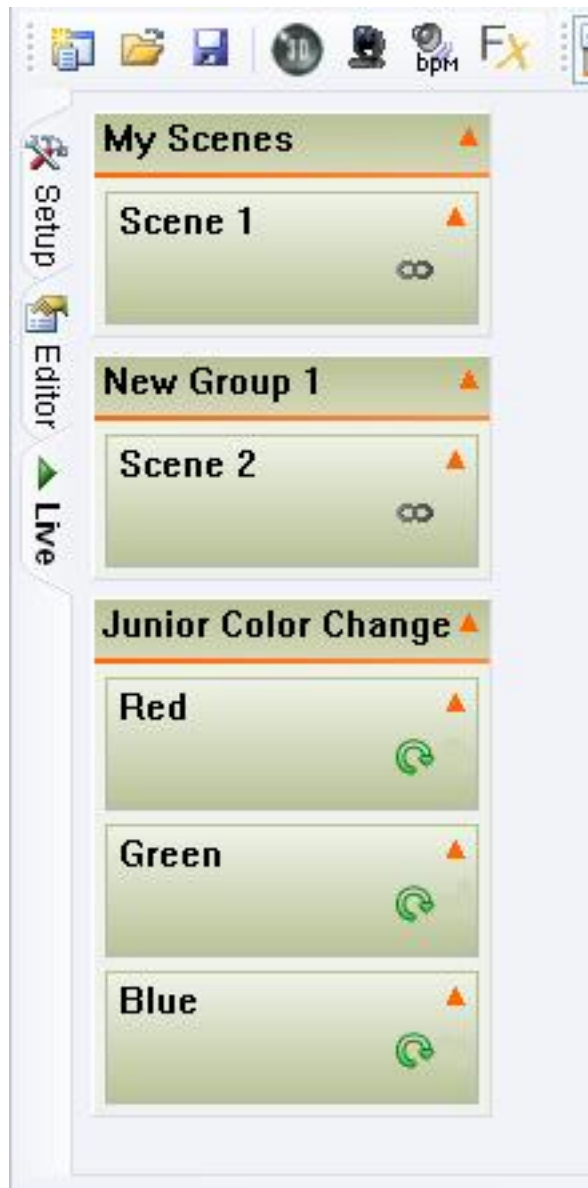


1. Dieser Button blendet den Name der Gruppe aus oder zeigt ihn.
  2. Dieser Button zeigt ergänzende Informationen zu den Szenen an. Er zeigt die Zahl der Schleifen, ob die Szene einen Sprung macht oder die Sequenz nach den Schleifen komplett ist.
  3. Dieser Button blendet die ergänzenden Informationen aus. Die einzige Information, die Sie sehen werden, sind die Namen der Gruppen, wenn Sie aktiviert sind (ohne die Namen der Szenen).
- Momentan reicht es aus, wenn ich Ihnen sage, dass diese Buttons einfach den Name jeder Gruppe und andere ergänzende Informationen anzeigen.
- Versuchen Sie verschiedene Kombinationen aus, wenn Sie genau wissen wollen, was diese tun.







Ihre Buttons in der Liveshow sollten genauso wie diese aussehen. Klicken Sie doch einmal auf jede der Szenen, Rot, Grün, Blau, aber aktivieren Sie immer nur eine (denken Sie daran diese zu deaktivieren,

bevor Sie die nächste wählen). Betrachten Sie im 3D Fenster, dass die Junior Geräte nach unten zeigen und exakt in der Farbe leuchten, die die Szenen benennen, da wir sie genau so programmiert haben. Wenn das nicht der Fall sein sollten, gehen Sie bitte zurück ins Editorfenster und beheben Sie dieses Problem. Wenn alle Probleme behoben sind und Sie mit dem Tutorial fortfahren möchten, deaktivieren Sie alle Szenen und gehen Sie zurück ins Editorfenster.



Machen Sie im Editorfenster in der Szene Rot einen Doppelklick auf die Spalte Jump ( der Standart ist "None"). Eine Box mit drei Punkten erscheint, klicken Sie auf diese, nun erscheint eine weitere Dialogbox.

 Loops	 Jump	 Exit Mode
Always loop	None	Pause ...
Always loop	None	Pause ...
<b>001 Loops</b>	<b>None</b>	 use ...
001 Loops	None	Pause ...
001 Loops	None	Pause ...

Diese Option erlaubt es Ihnen, festzulegen, welche Szene der aktuellen folgt, wenn diese beendet ist. Der erste Teil ist der Name der Gruppe, der zweite Teil ist der Name der Szene, in die Sie springen werden.

Andere Optionen:

- Keine - nachdem die Szene beendet ist, wird zu keiner Szene gesprungen
- Nächste Auto - die nächste Szene in der Liste wird aktiviert
- Previous Auto - die Szene, die vor dieser in der Liste steht wird aktiviert

Viele Nutzer der Software bevorzugen richtige Namen für die Sprünge, anstatt der Nächste / Previous auto Option. Wenn Sie die Namen der Szenen nutzen, ist das ein guter Weg um klar zu machen was getan wird und welche Szene aktiviert werden wird. Für unser Beispiel wollen wir, dass die rote zur grünen, die grüne zur blauen und die blaue wieder zur roten Szene springt. Das können Sie nun einstellen



The dialog box titled "Jump To Scene" contains two dropdown menus. The first menu, labeled "Group", has "Junior Color Change" selected. The second menu, labeled "Scene", has "Green" selected. At the bottom of the dialog are two buttons: "Apply" and "OK".

Lassen Sie uns nun zum Live-Fenster gehen, Sie können 3 Szenen innerhalb der Junior Farbwechsler-Gruppe, mit den Namen der Szenen, einen orangenen Pfeil, der nach oben zeigt, einen grünen Pfeil und einen grauen Pfeil, der nach rechts zeigt, sehen.

Der orangene Pfeil blendet die Zusatzinformationen ein oder aus.

Der grüne Pfeil zeigt an, dass Schleifen vorhanden sind.



Der graue Pfeil zeigt an, dass Sprünge vorhanden sind. Wenn er nach rechts zeigt, ist der Sprung innerhalb der selben Gruppe. Wenn er nach unten zeigt, geht der Sprung zu einer Szene außerhalb der Gruppe.

Nun, mit der 3D Software im Vordergrund, klicken Sie bitte auf die "Rot" Szene. Sie sollten nun die Lichter sehen, wie Sie von rot nach grün, von grün nach blau und von blau wieder nach rot wechseln. Um die Show zu stoppen klicken Sie einfach noch einmal auf den aktiven Knopf (der, der zur Zeit orange ist).

Gratulation! Sie haben Ihre erste Show erstellt mit einer Abfolge von Szenen, diese ist sehr einfach, aber sehr lehrreich.

Wir hoffen, dass das Tutorial hilfreich war. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim erstellen Ihrer eigenen, originellen Shows, mit allen Tools und Funktionen, die Sie hier kennengelernt haben.

