

# **DMX-Configurator**

## **Benutzerhandbuch**

- DEUTSCH -

**DMX** <sup>®</sup>  
**4**  
**ALL**

## Inhaltsverzeichnis

<b>STEUERSOFTWARE DMX-CONFIGURATOR</b> .....	<b>4</b>
INSTALLATION .....	4
STARTEN DES DMX-CONFIGURATORS .....	4
<b>BENUTZERBEREICH</b> .....	<b>5</b>
MENÜ PROJECT .....	6
MENÜ SETTINGS .....	6
MENÜ VIEW .....	6
MENÜ HARDWARE .....	7
MENÜ SCENE .....	7
MENÜ STEP .....	7
MENÜ EXTENSIONS .....	8
MENÜ ? .....	8
TOOLBAR .....	9
ANZEIGE VON SZENEN-INFORMATIONEN .....	10
ANZEIGE VON STEP-INFORMATIONEN .....	10
<b>ERSTELLEN VON PROJEKTEN</b> .....	<b>11</b>
ABSPEICHERN UND LADEN VON PROJEKTEN .....	11
ERSTELLEN VON SZENEN .....	11
LÖSCHEN VON SZENEN .....	12
KOPIEREN VON SZENEN .....	12
REIHENFOLGE DER SZENEN ÄNDERN .....	12
UMBENENNEN VON SZENEN .....	12
EXPORTIEREN UND IMPORTIEREN VON SZENEN .....	12
ERSTELLEN VON STEPS .....	13
LÖSCHEN VON STEPS .....	13
KOPIEREN VON STEPS .....	13
REIHENFOLGE DER STEPS ÄNDERN .....	13
EDITIEREN VON STEPS .....	14
EXPORTIEREN UND IMPORTIEREN VON STEPS .....	15
VERKNÜPFEN VON SZENEN .....	15
IMPORTIEREN VON TABELLEN .....	16
IMPORTIEREN VON TPM2-DATEIEN .....	17
AUFNAHME VON EXTERNEN DMX ODER ARTNET SEQUENZEN .....	18
PROJEKT- UND SZENENINFORMATION HINTERLEGEN .....	21
<b>CUE-LIST</b> .....	<b>22</b>
CUE-LIST EINTRAG ERSTELLEN .....	22
CUE-LIST EINTRAG ÄNDERN .....	22
CUE-LIST EINTRAG LÖSCHEN .....	23
CUE-LIST LÖSCHEN .....	23
CUE-LIST STARTEN / STOPPEN .....	23
CUE-LIST TIMER-EINTRAG ERSTELLEN .....	24
<b>FARBWÄHLER / COLORPICKER</b> .....	<b>25</b>
<b>GRUPPEN</b> .....	<b>26</b>
GRUPPEN ANLEGEN .....	26
GRUPPEN VERWENDEN .....	26
MASTERDIMMER .....	27
<b>RGB-PIXELMANAGER</b> .....	<b>28</b>
PIXXPVIEW .....	31
<b>REMOTE-MANAGER</b> .....	<b>33</b>
MIDI .....	34
DMX .....	35
APP .....	36
<b>TOUCH-MODE</b> .....	<b>37</b>
<b>EINSTELLUNGEN</b> .....	<b>39</b>
EINSTELLUNGEN – INTERFACES .....	39
EINSTELLUNGEN – START OPTIONS .....	40
EINSTELLUNGEN – RECORDING .....	40
EINSTELLUNGEN – DISPLAY .....	41

---

EINSTELLUNGEN – QUICK BUTTONS .....	42
EINSTELLUNGEN – GROUPS .....	43
EINSTELLUNGEN – DIRECTORY .....	44
EINSTELLUNGEN – MIDI .....	44
EINSTELLUNGEN – REGISTRATION .....	45
<b>EXPORTIEREN VON PROJEKTEN .....</b>	<b>46</b>
EXPORTIEREN VON PROJEKTEN IN DEN STAND-ALONE-SPEICHER .....	46
EXPORTIEREN VON PROJEKTEN AUF SD-KARTEN .....	47
EXPORTIEREN FÜR AVENGERSD .....	47
EXPORTIEREN FÜR NANOSD PLAYER .....	50
EXPORTIEREN FÜR ARTNET PLAYER 4 .....	52
<b>LIZENSIERUNG .....</b>	<b>55</b>
<b>SONDERFUNKTIONEN .....</b>	<b>56</b>
ÜBERTRAGEN EINER NEUEN FIRMWARE .....	56
<b>VERSIONS-HISTORIE .....</b>	<b>57</b>

## Steuersoftware DMX-Configurator

Die Steuersoftware **DMX-Configurator** stellt eine benutzerfreundliche Oberfläche für die Erstellung von Lichtszenen (Programme) dar.

Es können bis zu 16 DMX-Universen verwendet werden, die als Pixelmatrix abgebildet werden können. Ein Live-Betrieb mit angeschlossenen DMX4ALL DMX- oder Pixel-Interfaces ist ebenso möglich, wie ein Export auf die DMX4ALL DMX-Player und SD-Card-Player.

Somit ist der Einsatz in vielen Bereichen möglich.

In der FREE Version ist der DMX-Configurator bis auf wenige Ausnahmen verwendbar. Der Touch-Mode ist zeitlich begrenzt und im Multi-Universe-Mode ist die Ausgabe auf 2 Szenen begrenzt. Genaue Informationen finden Sie im Abschnitt Lizenzierung.

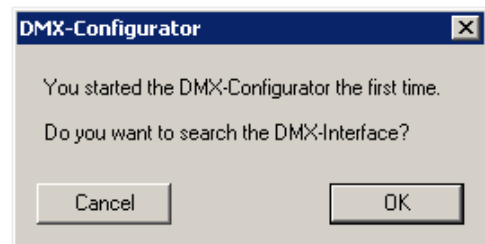
## Installation

Führen Sie die Datei **setup\_dm\_configurator.exe** aus und folgen Sie den Installationsanweisungen.

## Starten des DMX-Configurators

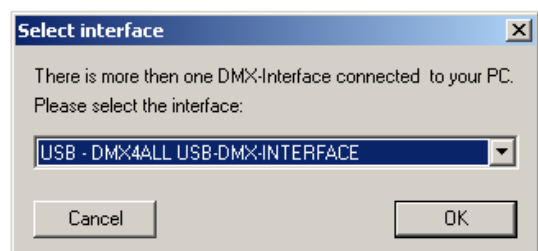
Führen Sie die Datei DMX-Configurator.exe aus.

Beim ersten Ausführen des Programms wird gefragt, ob nach angeschlossenen DMX4ALL Interfaces gesucht werden soll. Stellen Sie sicher, dass das Interface betriebsbereit ist, wenn Sie die Suche starten.



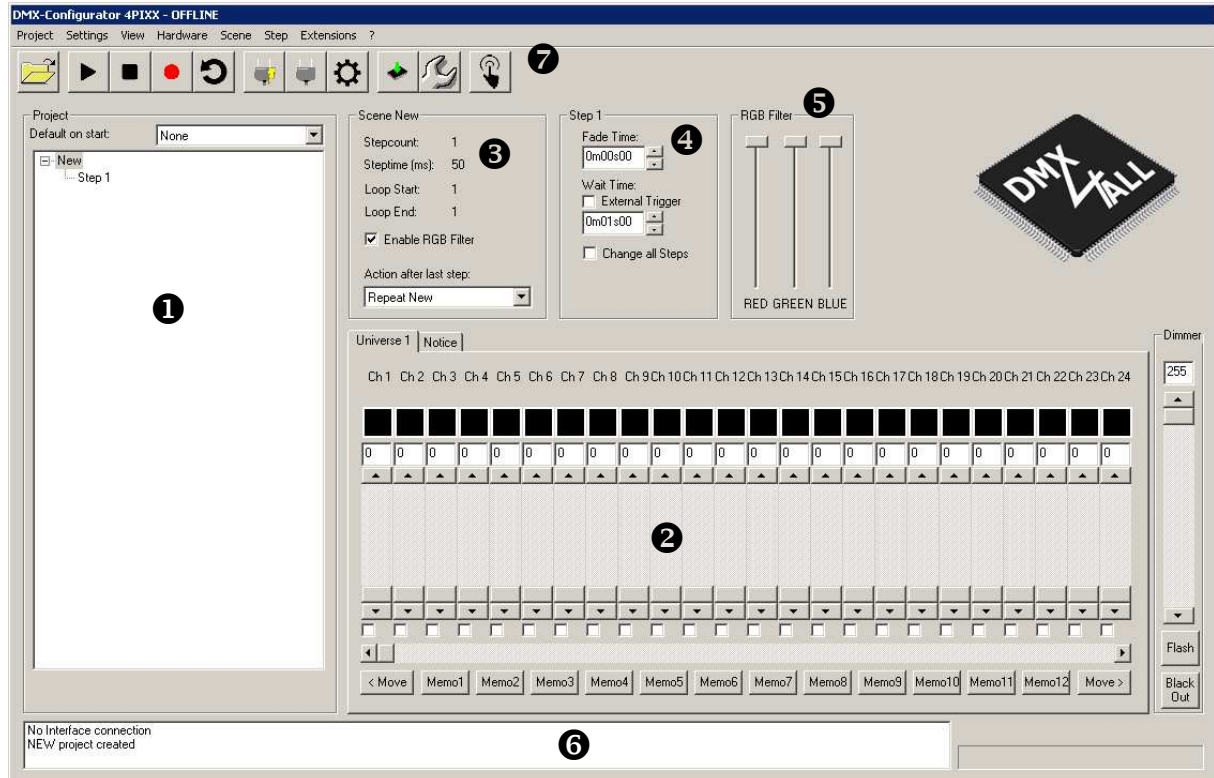
Bei Verwendung mehrerer Interfaces (Multiinterface) muss die Konfiguration manuell in den Application-Settings vorgenommen werden.

Werden vom DMX-Configurator beim Start DMX4ALL Interfaces gefunden, wird Ihnen ein Auswahldialog angezeigt. Es sind alle Anschlüsse aufgeführt, an denen ein DMX4ALL Interface gefunden wurde. Wählen Sie den Anschluss aus, an dem das Interface, welches Sie ansteuern möchten, angeschlossen ist.



## Benutzeroberfläche

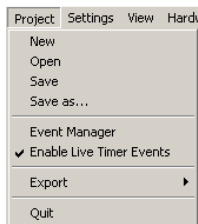
Die Benutzeroberfläche ist übersichtlich in mehrere Bereiche aufgeteilt.



- ❶ Projektübersicht
- ❷ Universenübersicht
- ❸ Szenen-Information
- ❹ Step-Information
- ❺ RGB-Filter
- ❻ Status-Information
- ❼ Toolbar mit wichtigen Funktionen

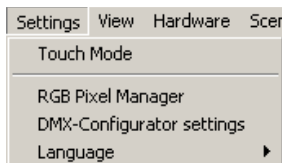
Über die Menüleiste stehen weitere Funktionen zur Verfügung.

## Menü Project



New	Erstellt ein neues Projekt
Open	Öffnet ein bestehendes Projekt
Save	Speichert das aktuelle Projekt unter dem gleichen Namen mit dem es geöffnet wurde
Save as	Speichert das aktuelle Projekt unter einen neuen Namen
EventManager	Öffnet den Event-Manager
Enable Live ...	Führt die Timer-Events mit der PC-Uhr aus die im Event-Manager angelegt sind
Export	Exportiert das aktuelle Projekt zur Verwendung mit verschiedenen DMX4ALL Geräten
Quit	Beendet das Programm

## Menü Settings



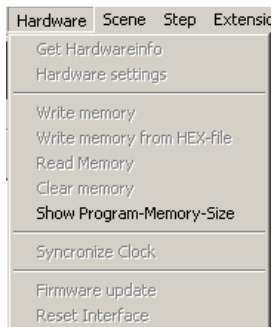
Touch Mode	Startet den Touch Mode
RGB Pixel Manager	Öffnet den RGB Pixel Manager
DMX-Configurator settings	Öffnet die Einstellungen für den DMX-Configurator
Language	Einstellen der Sprache

## Menü View



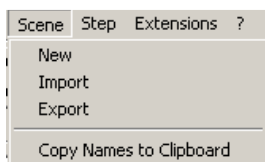
Universe ... OUT	Anzeige der DMX-Output Universen aktivieren / deaktivieren
Universe ... IN	Anzeige der DMX-Input Universen aktivieren / deaktivieren

## Menü Hardware



Get Hardware Info	Zeigt Informationen zum angeschlossenen Interface an
Hardware settings	Einstellung der Parameter für das angeschlossene Interface
Write memory	Projekt auf Interface übertragen
Read memory	Projekt aus Interface zurücklesen
Clear memory	Stand-Alone Speicher löschen
Show Program-Mem-Size	Zeigt die benötigte Speichergröße für den Stand-Alone Speicher an
Synchronize Clock	Stellen der Uhrzeit bei Interfaces mit Echtzeit Uhr
Firmware Update	Übertragen einer Firmware an das angeschlossene Interface
Reset Interface	Es wird das Interface neu gestartet

## Menü Scene



New	Erzeugt eine neue Szene
Import	Importiert eine Szene die zuvor exportiert wurde oder aus einer Tabelle
Export	Exportiert eine Szene
Copy Names to Clipboard	Kopiert die Namen der Szenen in das Clipboard

## Menü Step



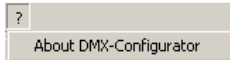
New	Erzeugt einen neuen Step
Import	Importiert einen Step der zuvor exportiert wurde
Export	Exportiert einen Step

## Menü Extensions



In diesem Menü sind Erweiterungen erreichbar, die vom Systemintegratoren angeboten werden.

## Menü ?

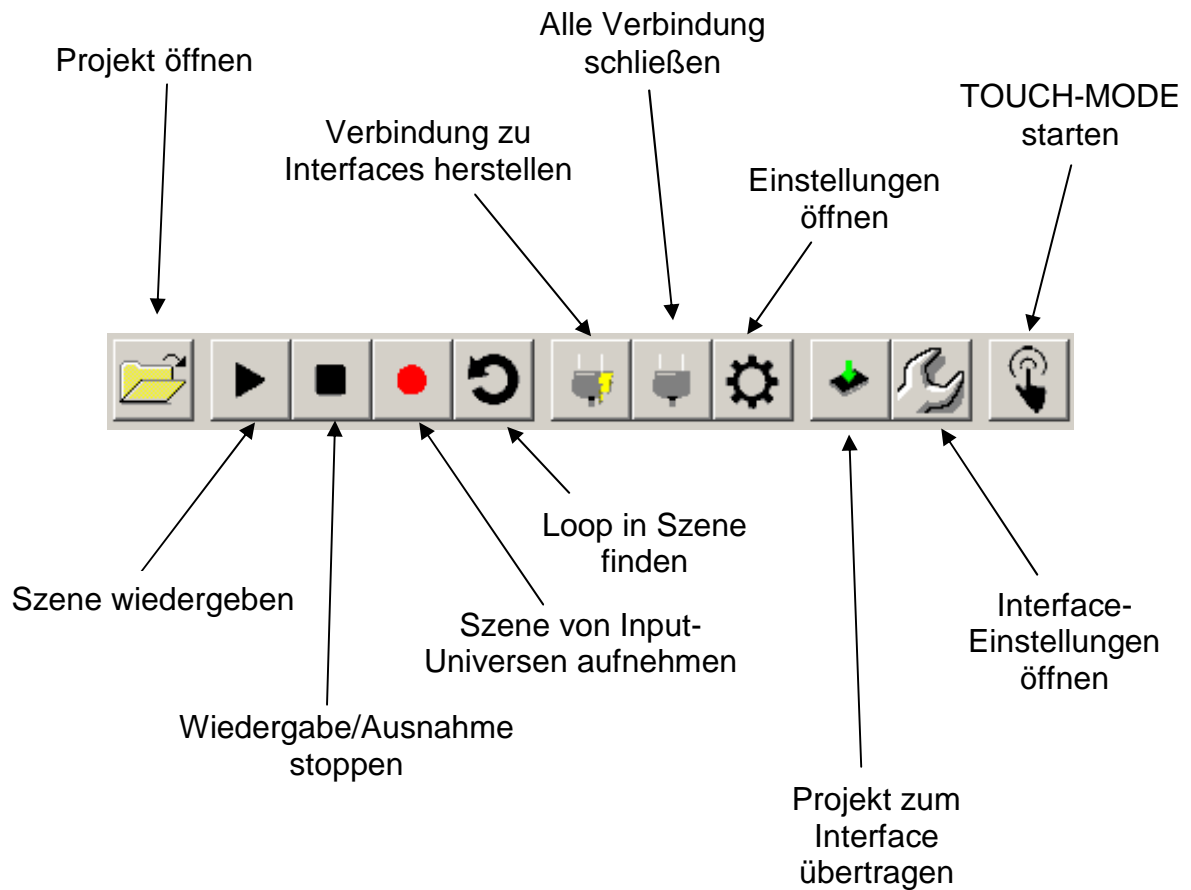


About DMX-Configurator Zeigt Informationen zum DMX-Configurator an.



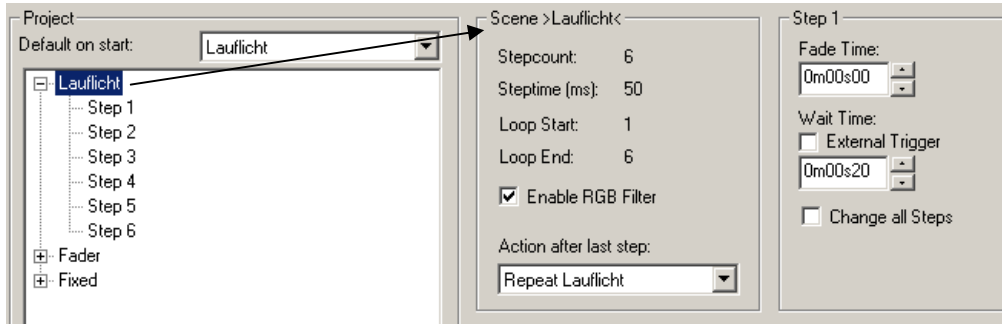
## Toolbar

Die Toolbar stellt oft benötigte Funktionen per Schnellzugriffsbuttons zur Verfügung.



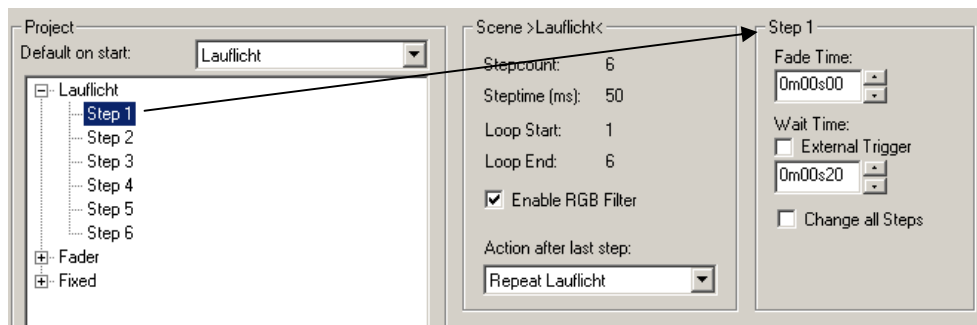
## Anzeige von Szenen-Informationen

Bei der Auswahl einer Szene in der Projektübersicht werden die Szenen-Informationen im Bereich **Scene >...<** angezeigt.



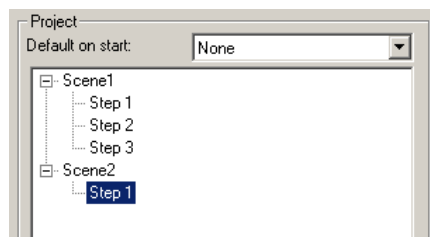
## Anzeige von Step-Informationen

Bei der Auswahl eines Step in der Projektübersicht werden die Step-Informationen im Bereich **Step ...** angezeigt.



## Erstellen von Projekten

Projekte bestehen aus einer oder mehreren Szenen (Programme), die wiederum aus einem oder mehrere Steps (Schritte) bestehen. Diese Szenen und Steps sind als Baumstruktur in der Projektübersicht dargestellt.



Eine Szene kann einen oder mehrere Steps enthalten, wobei ein statisches Lichtbild bei einem Step oder ein dynamisches Lichtbild mit mehreren Steps entsteht.

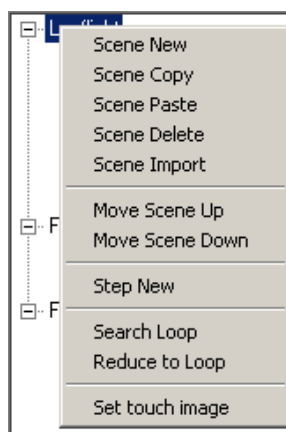
Ein **neues Projekt** wird über den Menüpunkt **Project**→**New** erzeugt. Es beinhaltet dann eine Szene mit einem Step.

## Abspeichern und Laden von Projekten

Sie haben unter dem Menüpunkt *File* die Möglichkeit, Ihre erstellten Szenen und Steps als **Projekt** zu speichern und wieder zu öffnen. Die erstellten Dateien liegen im Format \*.dx1 vor und enthalten neben den Szenen und Steps auch noch weitere Projekteinstellungen

## Erstellen von Szenen

Für das Erstellen einer neuen Szene wählen Sie den Menüpunkt **Scene**→**New** oder klicken Sie auf eine bestehenden Szene in der Baumstruktur und wählen durch Rechtsklick **Scene New**.



Das Menü öffnet sich sobald eine Szene ausgewählt ist und mit der rechten Maustaste auf diese geklickt wird

## Löschen von Szenen

Klicken Sie auf eine bestehenden Szene in der Baumstruktur und wählen Sie durch Rechtsklick **Scene Delete**.

Ist nur eine Szene im Projekt vorhanden, so kann diese nicht gelöscht werden!

## Kopieren von Szenen

Die ausgewählte Szene wird durch den Menüpunkt **Scene Copy** in das Clipboard kopiert.

Mit Auswahl des Menüpunkts **Scene Paste** wird die Szene aus dem Clipboard hinter der letzten Szene angehängt.

Die Funktionen Scene Copy/Paste stehen auch über die Tastatureingabe <STRG>+C bzw. <STRG>+V zur Verfügung.

## Reihenfolge der Szenen ändern

Durch die Menüpunkte **Move Scene Up** und **Move Scene Down** wird der ausgewählte Szene hoch (up) bzw. runter (down) geschoben.

Die Funktionen Move Scene Up/Down stehen auch über die Tastatureingabe <STRG>+↑ bzw. <STRG>+↓ zur Verfügung.

## Umbenennen von Szenen

Der Szenename kann frei editiert werden. Die Länge ist auf 40 Zeichen limitiert. Es sollten aber ca. 10 Zeichen nicht überschritten werden, da je nach Gerät auf das die Projekte exportiert werden, der Name verkürzt wird.

Klicken Sie 2x mit kurzem Zeitabstand auf den Szenennamen, um in den Editiermode zu gelangen.

## Exportieren und Importieren von Szenen

Sie können einzelne Szenen separat abspeichern. Dieses ist hilfreich, wenn Sie die gleiche Szene in einem andern Projekt benötigen.

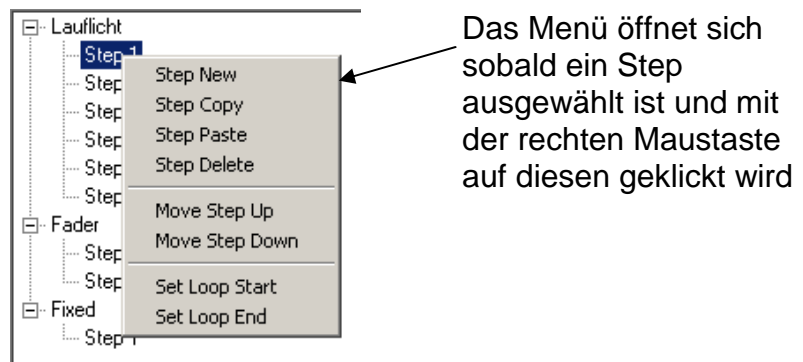
Zum Speichern einzelner Szenen verwenden Sie den Menüpunkt **Scene→Export**. Die abgespeicherte Datei trägt die Endung .scn.

Über den Menüpunkt **Scene→Import** fügen Sie eine exportierte Szene in Ihr Projekt ein.

## Erstellen von Steps

Beim Erstellen und editieren von Steps werden die einzelnen Lichtbilder erstellt und miteinander verknüpft, sodass ein dynamisches Lichtbild entsteht. Statische Lichtbilder sind möglich, indem nur ein Step erstellt wird.

Durch Auswahl eines Steps und anschließendem Rechtsklick auf die Baumstruktur, öffnet sich das Menü in dem mit **Step New** ein neuer Step hinzugefügt wird. Dieser wird hinter dem letzten Step angehängt.



## Löschen von Steps

Der ausgewählte Step wird durch den Menüpunkt **Step Delete** gelöscht.

## Kopieren von Steps

Der ausgewählte Step wird durch den Menüpunkt **Step Copy** in das Clipboard kopiert.

Mit Auswahl des Menüpunkts **Step Paste** wird der Step aus dem Clipboard hinter den letzten Step angehängt.

Die Funktionen Step Copy/Paste stehen auch über die Tastatureingabe <STRG>+C bzw. <STRG>+V zur Verfügung.

## Reihenfolge der Steps ändern

Durch die Menüpunkte **Move Step Up** und **Move Step Down** wird der ausgewählte Step hoch (up) bzw. runter (down) geschoben.

Die Funktionen Move Step Up/Down stehen auch über die Tastatureingabe <STRG>+↑ bzw. <STRG>+↓ zur Verfügung.

## Editieren von Steps

Für die Einstellung verschiedener DMX-Werte stehen die Kanal-Regler für jedes Universum zur Verfügung. Diese sind mit der Kanalnummer beschriftet. Um alle 512 DMX-Kanäle zu erreichen, muss mittels des darunterliegenden horizontalen Schiebers der DMX-Kanalbereich ausgewählt werden.

Fade Time / Wait Time

Kanal-Regler

Für jeden Step können unterschiedliche DMX-Werte für jeden Kanal eingestellt werden. Durch Erstellen mehrerer Steps mit unterschiedlichen DMX-Werten, lassen sich dynamische Lichtbilder erstellen. Die **Step-Liste** beinhaltet alle Steps in der entsprechenden Reihenfolge.

Einen Übergang zwischen zwei Steps bestimmt die Überblendzeit (**Fade Time**) und Verweilzeit (**Wait Time**), welche für jeden Step eingestellt werden kann.

**Change all Steps** erleichtert das Editieren aller Steps einer Szene, indem die Änderung nur einmal durchgeführt werden muss.

Mit **Move >** und **< Move** werden alle DMX-Werte um einen Kanal nach rechts bzw. links verschoben. Dies erlaubt die einfache Erstellung von „Lauflicht“-Szenen.



Der erste und letzte Kanal, mit dem die Daten verschoben werden, kann mit Rechtsklick auf den entsprechenden Kanal festgelegt werden.

## Exportieren und Importieren von Steps

Das separate Abspeichern von Steps ist analog zu den Szenen.

Zum Speichern einzelner Steps verwenden Sie den Menüpunkt **Step→Export**. Die abgespeicherte Datei trägt die Endung .stp.

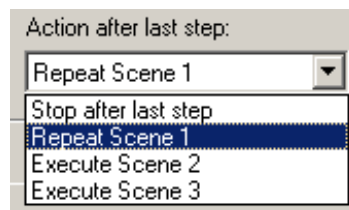
Über den Menüpunkt **Step→Import** fügen Sie einen exportierten Step nach dem letzten Step der ausgewählten Szene ein.

## Verknüpfen von Szenen



Diese Einstellung wird für die DMX-Player S / L / ONE verwendet. Wenn Sie diese Player nicht verwenden benutzen Sie die CUE-List und belassen Sie die Einstellung *Action after last step* auf *Repeat*.

Welche Aktion nach dem letzten Step einer Szene ausgeführt wird, legt das Auswahlfeld **Action after last step** in der Szene Info fest.

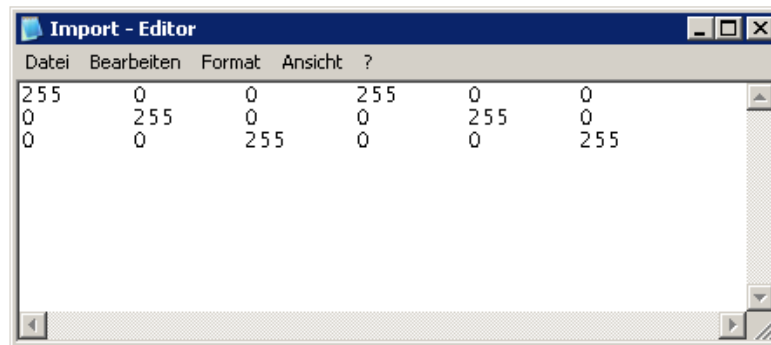


- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Stop after last Step</b> | Es wird nach dem letzten Step die Abarbeitung angehalten. Das Lichtbild des letzten Steps bleibt dabei erhalten. |
| <b>Repeat ...</b>           | Es wird die Szene als Endlosschleife ausgeführt.   |
| <b>Execute ...</b>          | Die angegebene Szene wird nach dem letzten Step ausgeführt.  |

## Importieren von Tabellen

Sie haben die Möglichkeit, externe Textdateien zu nutzen und daraus direkt Szenen zu erstellen.

Speichern Sie dazu eine txt-Datei wie folgt ab:

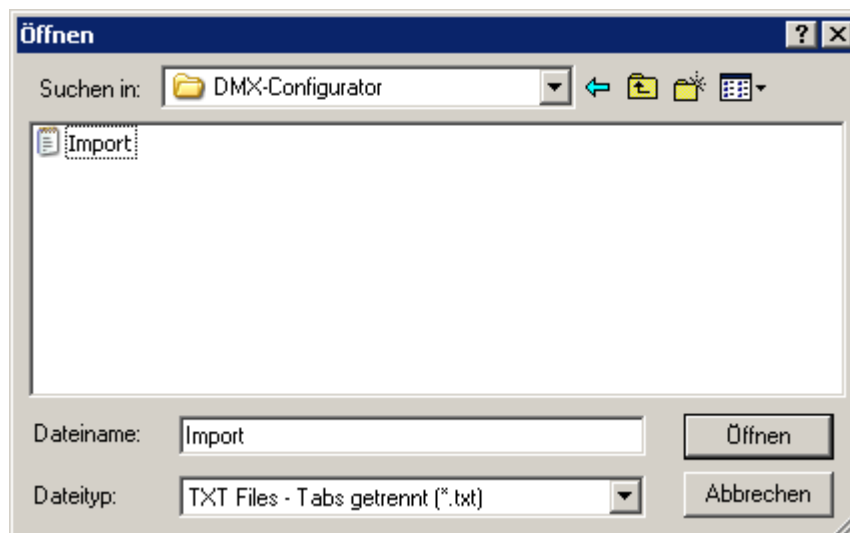


Datei	Bearbeiten	Format	Ansicht	?	
255	0	0	255	0	0
0	255	0	0	255	0
0	0	255	0	0	255



Die Zeilen enthalten bis zu 512 Werte, die den DMX-Kanälen entsprechen. Diese sind durch TAB's getrennt. Jede Zeile wird als ein Step importiert.

Zum Importieren der Datei wählen Sie **File → Open** und stellen bei Dateityp **TXT Files – TABS getrennt (\*.txt)** ein. Wählen Sie nun die txt-Datei aus und klicken auf **Öffnen**.



Der DMX-Configurator legt nun eine neue Szene mit dem Namen *Table imported* an.



## Importieren von TPM2-Dateien

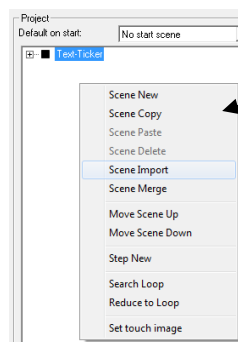
Sie haben die Möglichkeit, TPM2-Dateien als Scene zu importieren.



Die TPM2-Datei muss die Endung **.out** haben.

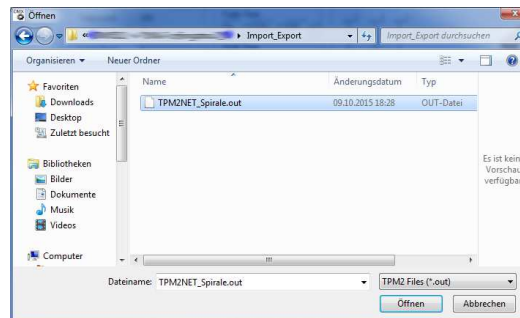
Für den Import muss ein RGB-Pixel-Patch angelegt sein, welches der Pixelanordnung der TPM2-Datei entspricht.

Zum importieren der Datei machen Sie einen Rechtsklick in die Szenenliste und wählen Sie **Scene Import** aus.

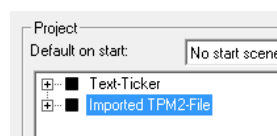


Das Menü öffnet sich sobald eine Scene ausgewählt ist und mit der rechten Maustaste auf diese geklickt wird

Stellen Sie bei Dateityp **TPM2 Files (\*.out)** ein. Wählen Sie nun die Datei aus und klicken auf **Öffnen**.



Der DMX-Configurator legt nun eine neue Szene mit dem Namen **Imported TPM2-File** an, welchen Sie anschließend umbenennen können.



## Aufnahme von externen DMX oder ArtNet Sequenzen

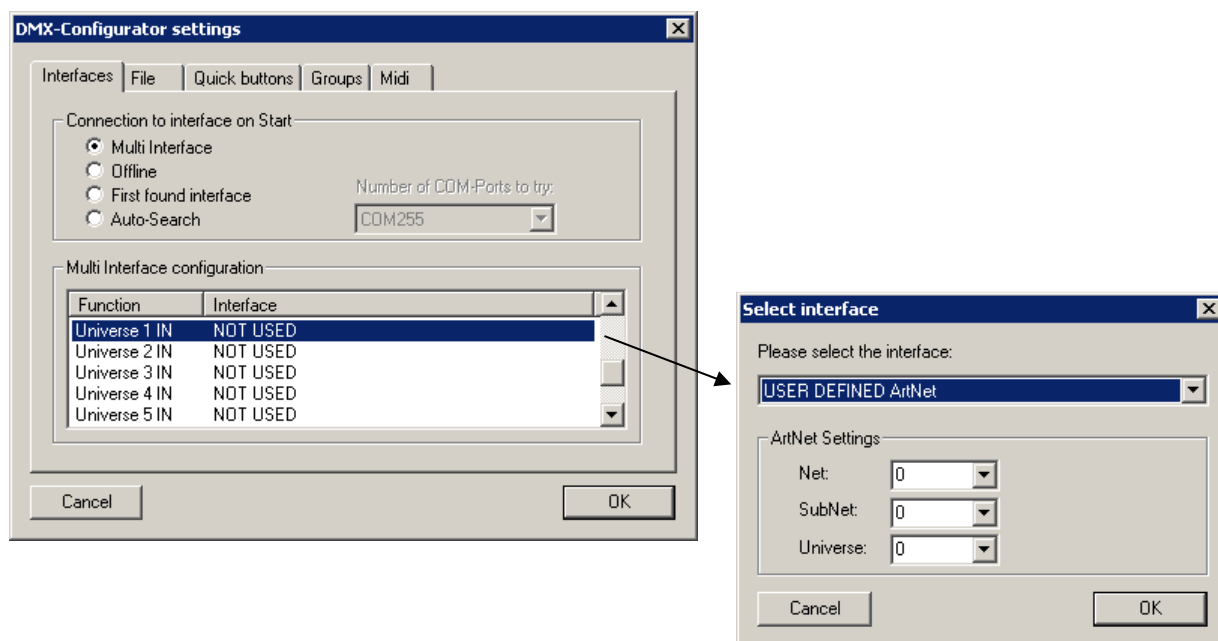
Der DMX-Configurator 4PIXX bietet die Möglichkeit zu den DMX-Universen ein INPUT-Interface anzulegen und von diesem eine Szene aufzunehmen.

Die Konfiguration der INPUT-Interfaces wird in den DMX-Configurator-Settings (**Settings** → **DMX-Configurator settings**) vorgenommen.





Für diese Funktion muss eine eindeutige Interface-Zuordnung erfolgen, die nur in der Multi-Interface-Konfiguration möglich ist.

Durch Doppelklick auf die Zeile öffnet sich der Dialog, in dem das Interface ausgewählt und konfiguriert werden kann.

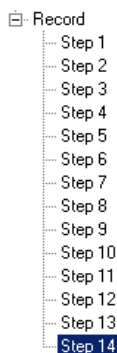


Nachdem die INPUT-Interfaces konfiguriert sind, muss an den Interfaces das aufzunehmende Signal anliegen.

Durch klicken auf  in der Toolbar startet die Aufnahme. Es wird eine neue Szene „Record“ angelegt, in der die aufgenommenen Steps automatisch eingefügt werden.

Die Aufnahme wird durch klicken auf  in der Toolbar beendet.


In der Projektübersicht befindet sich nun die aufgenommene Szene „Record“.

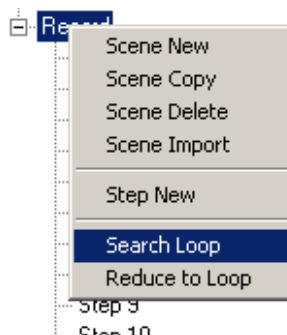


Eine Wiedergabe der Szene kann mit  gestartet und mit  beendet werden

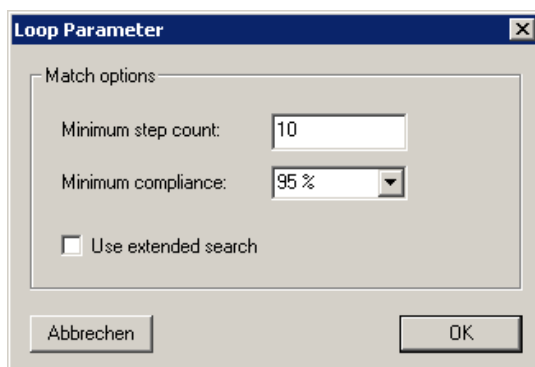
Nachdem von einer externen Quelle eine Szene aufgenommen wurde, ist in den meisten Fällen eine Wiedergabe als Loop gewünscht.

Bei einer Wiedergabe der aufgenommenen Steps besteht zwischen dem letzten und dem ersten Step in der Regel ein sichtbarer Übergang, der bei jedem Loop auffällt.

Mit der Funktion **Search Loop** die über Rechtsklick auf den Szenennamen oder in der Toolbar mit  zur Verfügung steht wird nach einem nicht sichtbaren Loop innerhalb der Steps gesucht.



Die Loop Parameter geben an, welche Anforderungen ein Loop haben soll.



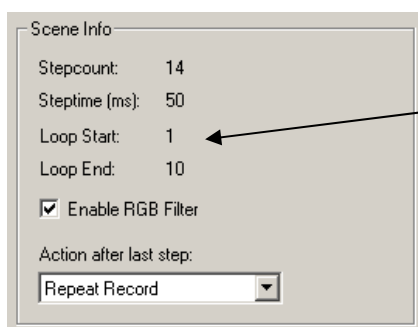
**Minimum Step count** legt fest, wie viele Steps mindestens zwischen dem ersten und letzten Step vorhanden sein sollen.

**Minimum compliance** gibt an, wie hoch die minimale Übereinstimmung zwischen dem ersten und letzten Step sein soll, damit ein Loop erkannt wird.

**Use extended search** Ist diese Option nicht aktiviert, wird ein Loop-Step passend zum ersten Step der Szene gesucht.

Ist diese Option aktiviert wird zu jedem Step ein passender Loop-Step gesucht. Dieser Vorgang kann einige Zeit benötigen und kann nicht abgebrochen werden.

Nachdem die Funktion Search Loop beendet ist, wird das Ergebnis in den Status-Informationen angezeigt.



Bei erfolgreicher Suche nach einem Loop wird der erste und letzte Step in der Szenen-Info angezeigt.

Wird nun eine Wiedergabe der Szene  gestartet, so wird nur der Loop wiedergegeben. Damit lässt sich das Ergebnis überprüfen.

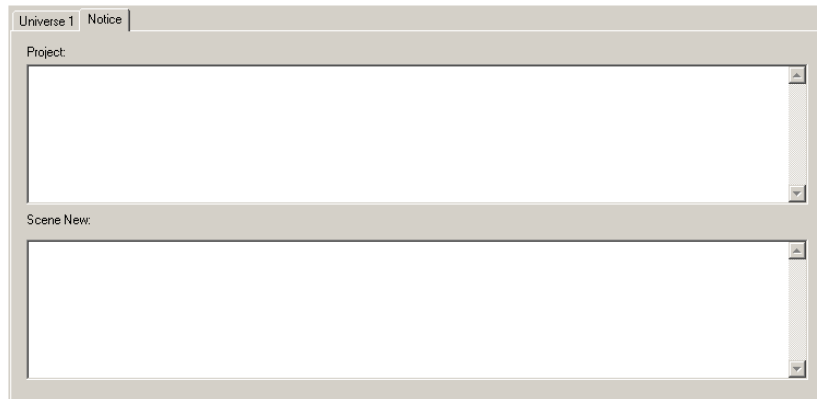
Mit der Funktion **Reduce to Loop**, die über Rechtsklick auf den Szenennamen erreichbar ist, werden alle nicht im Loop enthaltenen Steps gelöscht.

Soll ein Loop manuell angelegt werden, so ist der erste und letzte Step des Loop durch Rechtsklick auf den entsprechenden Step **mit Set Loop Start** und **Set Loop End** festzulegen.

## Projekt- und Szeneninformation hinterlegen

Zu jedem Projekt und zu jeder Szene kann eine Textinformation hinterlegt werden.

In der Universenübersicht befindet sich der Reiter **Notice**:

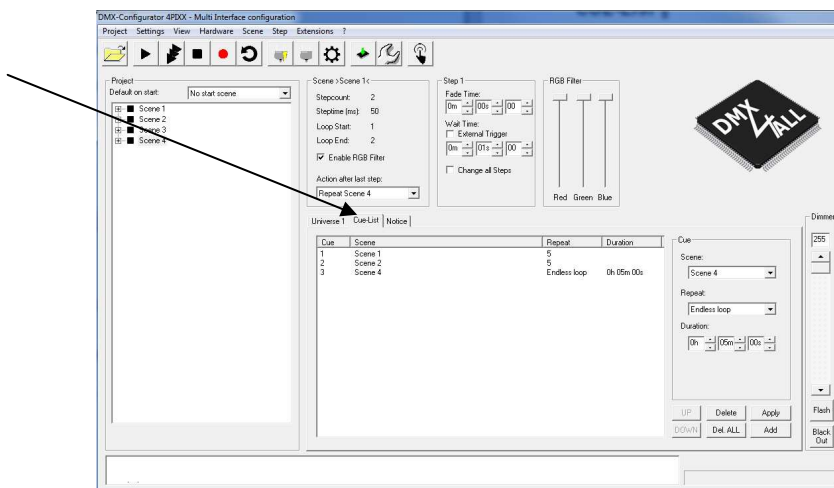


Hier kann im oberen Textfeld eine Projektbeschreibung hinterlegt werden.

Das untere Feld ist für jede Szene zu editieren. Die Beschreibung entspricht dabei der aktivierten Szene.

## Cue-List

Mit Hilfe der Cue-List können Sie mehrere Szenen nacheinander ausführen.



### Cue-List Eintrag erstellen

Zum Anlegen eines Eintrags stellen Sie unter Cue die Szene, die Wiederholanzahl (Repeat) sowie die Wiederholdauer (Duration) ein.

- ▶ Soll eine Scene zeitunabhängig mit einer bestimmten Anzahl an Wiederholungen wiedergegeben werden, so ist die Wiederholanzahl anzugeben und die Wiederholdauer auf 0:00:00 einzustellen.
- ▶ Soll eine Scene eine angegebene Zeit wiedergegeben werden, so ist die Wiederholanzahl auf Endless loop einzustellen und die Zeit anzugeben.


Klicken Sie nun auf  um den Eintrag zur Liste hinzuzufügen.

### Cue-List Eintrag ändern


Zum Ändern eines Eintrags klicken Sie den entsprechenden Eintrag an und stellen Sie dann unter Cue die Szene, die Wiederholanzahl (Repeat) sowie die Wiederholdauer (Duration) ein.

Klicken Sie nun auf  um den Eintrag zu aktualisieren.

## Cue-List Eintrag löschen

Zum Löschen eines Eintrags klicken Sie auf den zu löschenden Eintrag in der Cue-List und klicken Sie dann auf .

## Cue-List löschen

Zum Löschen der gesamten Cue-List klicken Sie auf .

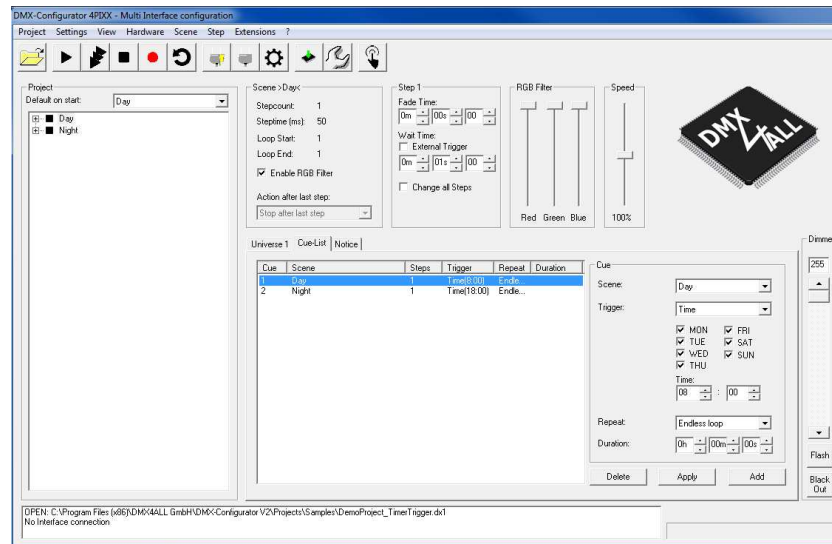
## Cue-List starten / stoppen

Das ausführen der Cue-List wird in der Toolbar mit  gestartet und mit  gestoppt.

## Cue-List Timer-Eintrag erstellen

Der Time-Trigger bietet die Möglichkeit uhrzeitabhängig eine Aktion auszuführen.

Im folgenden Beispiel wird die Szene Day täglich um 8:00 Uhr gestartet und die Szene Night täglich um 18:00 gestartet:



## Timer-Event neu erstellen

Zur Erstellung eines neuen Timer-Events wählen sie unter Trigger **Time** aus und stellen die gewünschten Timer-Einstellungen ein und klicken auf .

## Timer-Event editieren

Zum Editieren eines vorhandenen Timer-Events klicken sie auf die entsprechende Zeile in der Tabelle. Die Einstellungen werden im rechten Bereich angezeigt und können dort geändert werden. Durch klicken von  werden die Änderungen übernommen.

## Timer-Event löschen

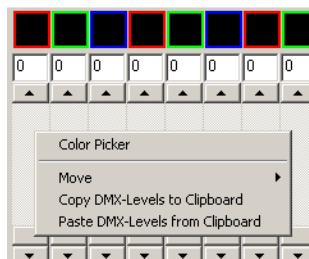
Zum Löschen eines vorhandenen Timer-Events klicken Sie auf die entsprechende Zeile in der Tabelle. Durch klicken von  wird dieser gelöscht.



## Farbwähler / ColorPicker

Der Color Picker (Farbwähler) erleichtert die Eingabe von RGB-Farbwerten. Dabei werden 3 aufeinanderfolgenden Kanälen, die R/G/B Werte, einer ausgewählten Farbe zugewiesen. Zu erreichen ist der Color Picker, indem auf den Kanalregler mit der Maus rechts geklickt wird.

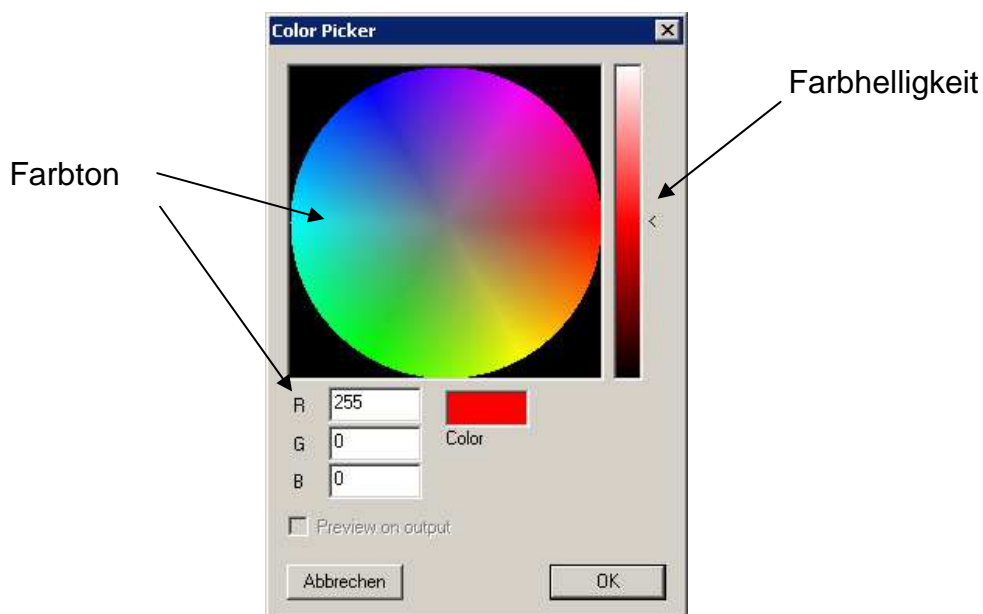
Es öffnet sich ein Menu, aus dem der Color Picker aufgerufen wird.



Der Color Picker öffnet sich.

Gehen Sie bei der Farbauswahl wie folgt vor:

- Wählen Sie in der Farbdarstellung den Farbton aus
- Wählen Sie die Farbhelligkeit aus
- Klicken Sie auf OK und die Einstellungen für R/G/B werden übernommen



Eine Vorschau der eingestellten Farbe ist mit **Preview on output** möglich. Dieses ist nur mit einem betriebsbereiten Ausgabeinterface möglich.

**Hinweis:** Durch klicken mit der rechten Maustaste auf den Regler für die Farbhelligkeit, stellen Sie diesen mittig auf 50% ein.

## Gruppen

Gruppen eignen sich zum gleichzeitigen Editieren mehrerer Kanäle. Es stehen insgesamt 16 Gruppen (Group 1-16) und ein Masterdimmer zur Verfügung, in denen beliebige Kanäle zusammengefasst werden können.

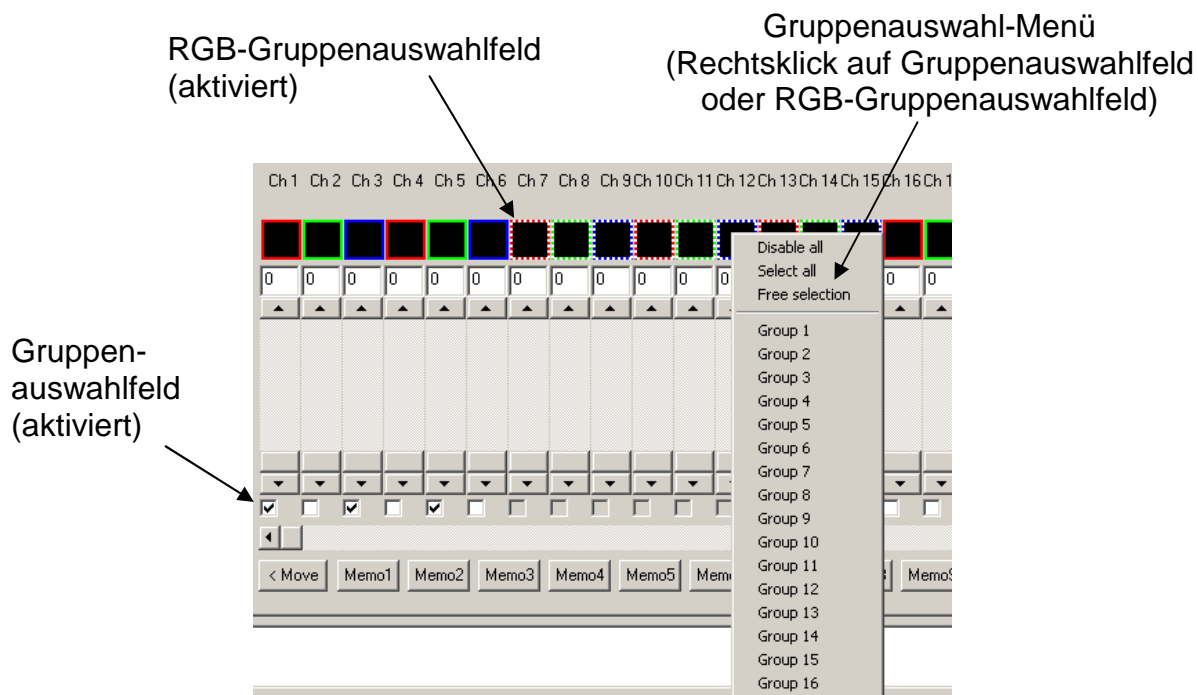
### Gruppen anlegen

Zum Anlegen oder Editieren der Gruppen wählen Sie im Menü **Settings** → **Application settings** aus und gehen dann auf die Reiter **Groups**.

► Siehe auch: Einstellungen – Groups

### Gruppen verwenden

Nach der Gruppendefinition können Sie die Gruppen verwenden. Durch Rechtsklick auf ein Gruppenauswahlfeld unter dem Regler für den Kanal oder RGB-Element öffnet sich das Gruppenauswahlmenü.



Aktiviert Gruppenauswahlfelder werden mit einem Haken versehen und aktivierte RGB-Gruppenauswahlfelder mit einer gestrichelten Umrandung.

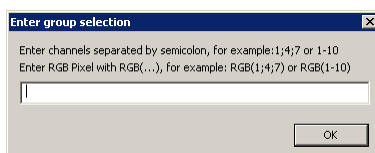
Über die Gruppenfunktion aktivierte Kanäle sind untereinander verknüpft und es werden alle Kanäle auf den gleichen Wert gesetzt, sobald einer der Regler verändert wird.

Über das Gruppenauswahl-Menü rufen Sie die vordefinierte Gruppen auf. Die Auswahl erfolgt dann entsprechend der Konfiguration der Gruppe.

**Disable All** deaktiviert alle aktivierten Gruppenauswahlen  
**Selcet All** wählt alle Gruppenfelder aus

Benötigen Sie eine Gruppe an Kanälen die nicht als Gruppe definiert ist, so können auch manuell die Haken unter den Kanalreglern gesetzt werden oder RGB-Gruppenauswahlfeld aktiviert werden.

Eine weitere Möglichkeit besteht durch eine Freie Gruppeneingabe (**Free selection**).



Es öffnet sich ein Eingabefeld, in dem Sie auf die gleiche Art, wie beim Anlegen von Gruppen, eine Eingabe vornehmen. Diese Eingabe wird jedoch nur einmalig ausgeführt und ist keiner Gruppe zugeordnet.

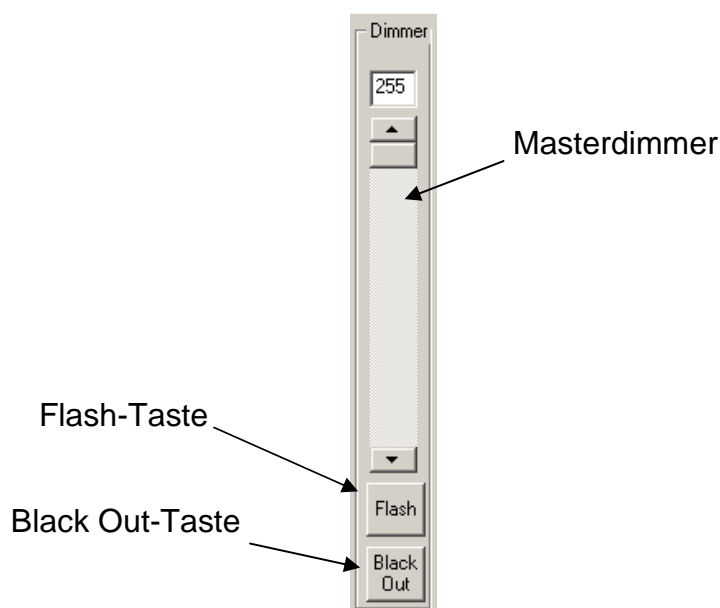
## Masterdimmer

Eine besondere Gruppe ist die des Masterdimmers. Die dort angegebenen DMX-Kanäle werden bei der Live-Ausgabe entsprechend des Master-Wertes gedimmt.



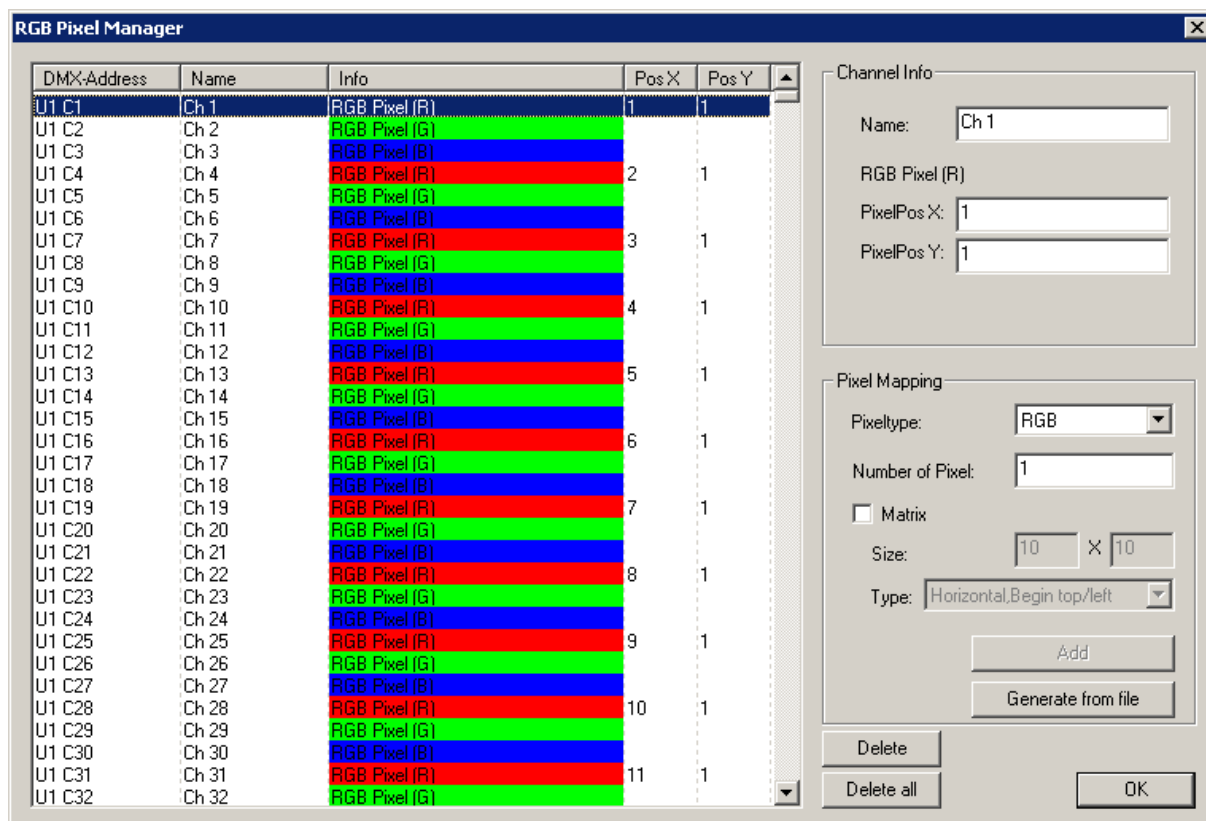
Dem Masterdimmer können in dem Menü **Settings**→**Application settings** Kanäle frei zugewiesen werden. Siehe Abschnitt Gruppen.

*Beispiel 1: DMX-Wert = 100%; Master =50% ergibt in der Ausgabe 50%*  
*Beispiel 2: DMX-Wert = 50%; Master =50% ergibt in der Ausgabe 25%*



## RGB-Pixelmanager

Der **RGB-Pixelmanager** ist über den Menüpunkt **Settings**→**RGB Pixel Manager** aufzurufen.



Im linken Teil sind die DMX-Adressen in einer Tabelle aufgeführt.

In der Spalte **DMX-Adresse** ist jeder Kanal aufgelistet. Die Kennzeichnung erfolgt nach Universum (U) und Kanal (C).

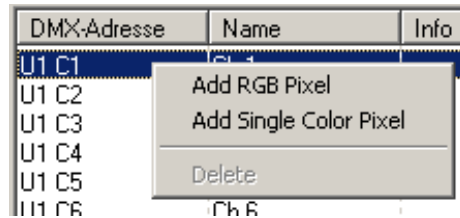
Die Spalte **Name** ist eine Bezeichnung für den Kanal, welche im Bereich Channel-Info editiert werden kann.

**Info** beinhaltet die Kanalinformation, ob der Kanal einem Element (z.B. RGB-Pixel) zugeordnet ist. Diese Spalte wird auch farbig hinterlegt.

In den Spalten **PosX** und **PosY** werden die Koordinaten angegeben, an denen die verknüpfte Pixel im PixxPreview-Fenster dargestellt wird.

### Pixel-Element erzeugen

Durch Rechtsklick, auf eine Zeile in der Tabelle, öffnet sich ein Menü:



**Add RGB Pixel** fügt einen RGB-Pixel ein.

**Add Single Color Pixel** fügt ein einfarbiges Pixel ein.

Rechts neben der Tabelle befindet sich der Button **Add**, der alternativ verwendet werden kann.

Das Feld **Nr. of Pixel** gibt an, wie viele Pixel hinzugefügt werden, beginnend bei der ausgewählten Zeile.

### Pixel-Element löschen

Durch Rechtsklick, auf eine Zeile in der Tabelle, öffnet sich ein Menü (siehe oben). Mit **Delete** wird das Pixel-Element gelöscht.

Die Buttons **Delete** und **Delete ALL**, rechts neben der Tabelle, können auch verwendet werden.

### Pixelposition editieren

**Jedem** RGB-Pixel kann eine XY-Position zugewiesen werden. In diesem Fall muss der erste Kanal des Pixels (Rot) angeklickt werden. Im Bereich Channel-Info können die Koordinaten PixelPosX und PixelPos Y eingegeben werden. Diese werden für die PixxPreview Darstellung verwendet.

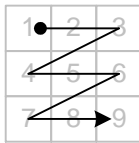
## Pixel Matrix

Es ist auch möglich, eine Pixel-Matrix direkt zu erzeugen.

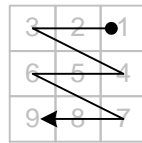
Aktivieren sie die **Matrix** und geben Sie die Matrix-Größe ein. Wählen sie die Pixel-Anordnung (Pixel Type) aus und klicken auf **Add**.

Im folgenden sind die möglichen Pixel-Anordnungen dargestellt:

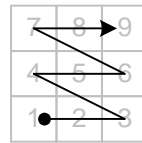
Horizontal,  
Begin top/left



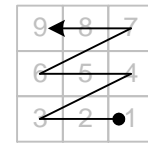
Horizontal,  
Begin top/right



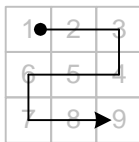
Horizontal,  
Begin bottom/left



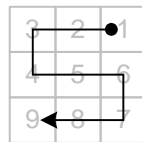
Horizontal,  
Begin bottom/right



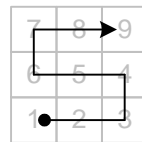
Horizontal, Snake,  
Begin top/left



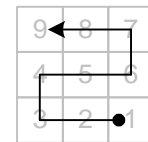
Horizontal, Snake,  
Begin top/right



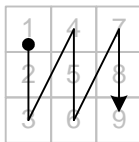
Horizontal, Snake,  
Begin bottom/left



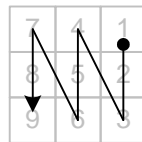
Horizontal, Snake,  
Begin bottom/right



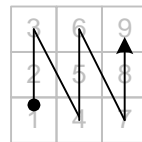
Vertical,  
Begin top/left



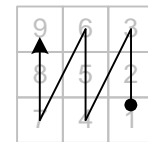
Vertical,  
Begin top/right



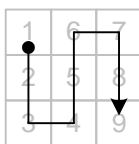
Vertical,  
Begin bottom/left



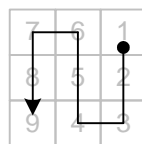
Vertical,  
Begin bottom/right



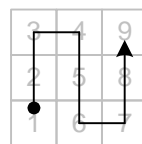
Vertical, Snake,  
Begin top/left



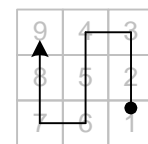
Vertical, Snake,  
Begin top/right



Vertical, Snake,  
Begin bottom/left



Vertical, Snake,  
Begin bottom/right



Der RGB-Pixelmanager bietet weiterhin die Möglichkeit über eine Textdatei automatisch RGB-Pixel anzulegen und mit XY-Koordinaten zu versehen (Pixelmapping). Somit können auch komplexe, nicht regelmäßige Pixelflächen einfach angelegt werden.

Die Textdatei muss dabei in der ersten Zeile die Pixelanzahl in X- und Y-Richtung enthalten und in den folgenden Zeilen die Pixelnummer, beginnend bei 1.

Im Beispiel ist die Pixelanzahl X=10 und Y=15.

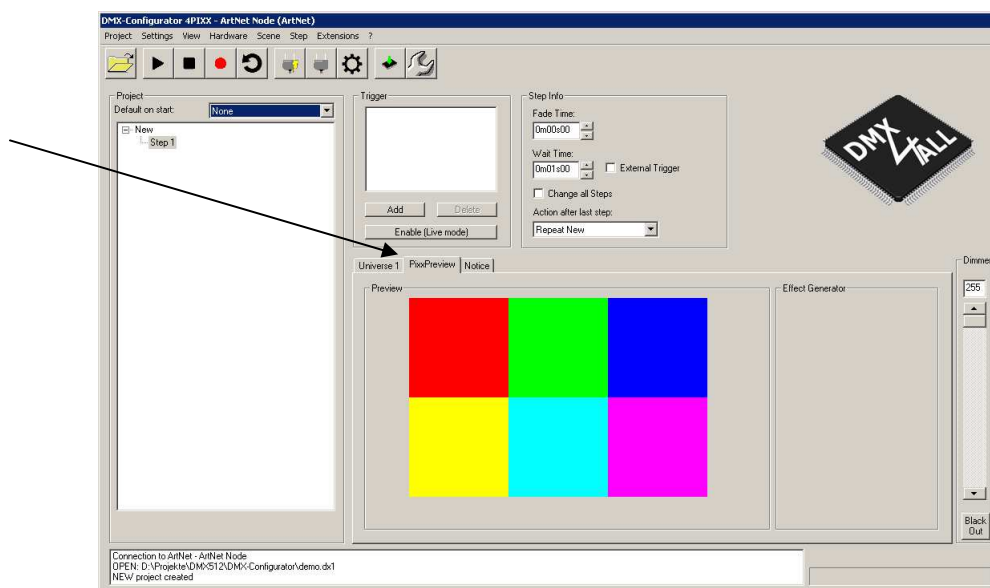
Die Pixel sind in der Fläche von Pixel 1 (oben rechts) bis Pixel 150 angeordnet.

10	15								
150	121	120	91	90	61	60	31	30	1
149	122	119	92	89	62	59	32	29	2
148	123	118	93	88	63	58	33	28	3
147	124	117	94	87	64	57	34	27	4
146	125	116	95	86	65	56	35	26	5
145	126	115	96	85	66	55	36	25	6
144	127	114	97	84	67	54	37	24	7
143	128	113	98	83	68	53	38	23	8
142	129	112	99	82	69	52	39	22	9
141	130	111	100	81	70	51	40	21	10
140	131	110	101	80	71	50	41	20	11
139	132	109	102	79	72	49	42	19	12
138	133	108	103	78	73	48	43	18	13
137	134	107	104	77	74	47	44	17	14
136	135	106	105	76	75	46	45	16	15

Klicken Sie auf **Auto generate RGB Pixel from File** und öffnen sie die Datei.

## PixxPreview

Sobald im RGB Pixel Manager den DMX-Kanälen RGB-Pixel zugewiesen wurden und die RGB-Pixel XY-Koordinaten besitzen, werden diese im PixxPreview als Pixelfläche dargestellt. Es ist in diesem Fall neben den Universen auch ein Reiter PixxPreview vorhanden.

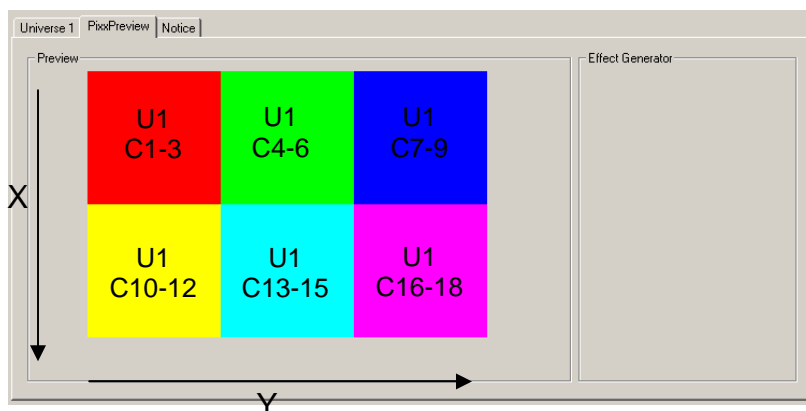


Beispiel zur Konfiguration einer Pixelfläche mit 3 Pixeln horizontal und 2 Pixeln vertikal:

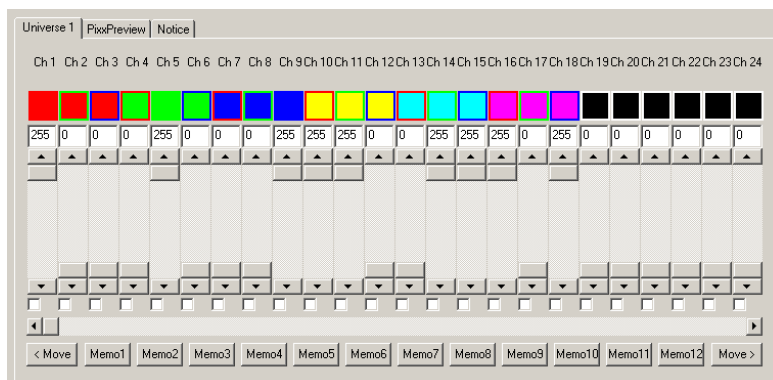
In dem RGB Pixel Manager müssen 6 RGB Pixel angelegt und jedem Pixel die X und Y Position zugewiesen werden:

DMX-Adresse	Name	Info	Pos X	Pos Y
U1 C1	Ch 1	RGB Pixel (R)	1	1
U1 C2	Ch 2	RGB Pixel (G)	1	1
U1 C3	Ch 3	RGB Pixel (B)	1	1
U1 C4	Ch 4	RGB Pixel (R)	2	1
U1 C5	Ch 5	RGB Pixel (G)	2	1
U1 C6	Ch 6	RGB Pixel (B)	2	1
U1 C7	Ch 7	RGB Pixel (R)	3	1
U1 C8	Ch 8	RGB Pixel (G)	3	1
U1 C9	Ch 9	RGB Pixel (B)	3	1
U1 C10	Ch 10	RGB Pixel (R)	1	2
U1 C11	Ch 11	RGB Pixel (G)	1	2
U1 C12	Ch 12	RGB Pixel (B)	1	2
U1 C13	Ch 13	RGB Pixel (R)	2	2
U1 C14	Ch 14	RGB Pixel (G)	2	2
U1 C15	Ch 15	RGB Pixel (B)	2	2
U1 C16	Ch 16	RGB Pixel (R)	3	2
U1 C17	Ch 17	RGB Pixel (G)	3	2
U1 C18	Ch 18	RGB Pixel (B)	3	2
U1 C19	Ch 19			

Nach Bestätigen der Konfiguration durch OK erscheint der Reiter PixPreview. In diesem Reiter wird die Pixelfläche dargestellt, welche im Beispiel 6 Pixel enthält. Diese werden über die DMX-Kanäle 1 bis 18 im ersten Universum angesteuert.



Die DMX-Werte für die oben dargestellte Farbverteilung sind dabei wie folgt:

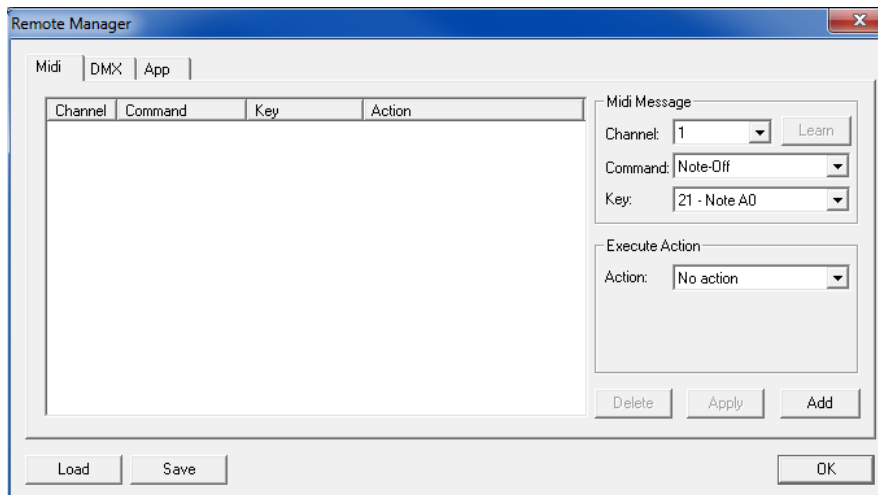




## Remote-Manager

Der Remote-Manager dient dazu, von verschiedenen externen Signalen den DMX-Configurator zu steuern.

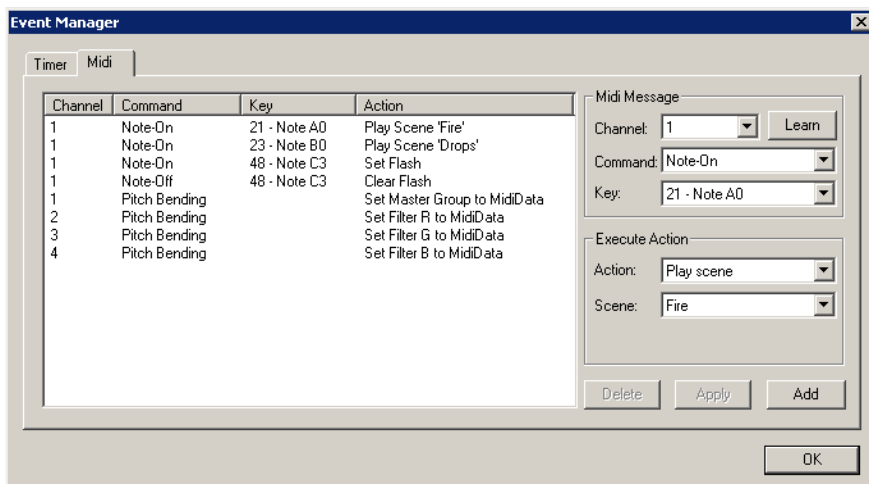
Das Öffnen des Remote-Managers erfolgt über den Menüpunkt **Project**→**Remote Manager**



Im Fenster des Event-Managers befinden sich mehrere Bereiche (Reiter), die jeweils die Einstellungen für das externe Signal darstellen.

## Midi

Die Eventeinstellungen unter Midi benötigen eine Midi-Quelle, um ausgeführt zu werden. Diese muss in den Einstellungen-Midi angegeben werden (siehe folgende Seiten).



### Learn-Funktion

Für das einfache Anlegen von neuen MIDI Messages steht eine Learn-Funktion zur Verfügung. Diese ist ein- und ausschaltbar, indem sie auf  klicken.

Ist die Learn-Funktion eingeschaltet, so werden die empfangenen MIDI-Messages in die Event-Tabelle eingetragen und können anschließend editiert oder gelöscht werden.

### MIDI-Event neu erstellen

Zur Erstellung eines neuen MIDI-Eintrags stellen sie die gewünschten MIDI-Einstellungen ein und klicken auf .

### MIDI-Event editieren

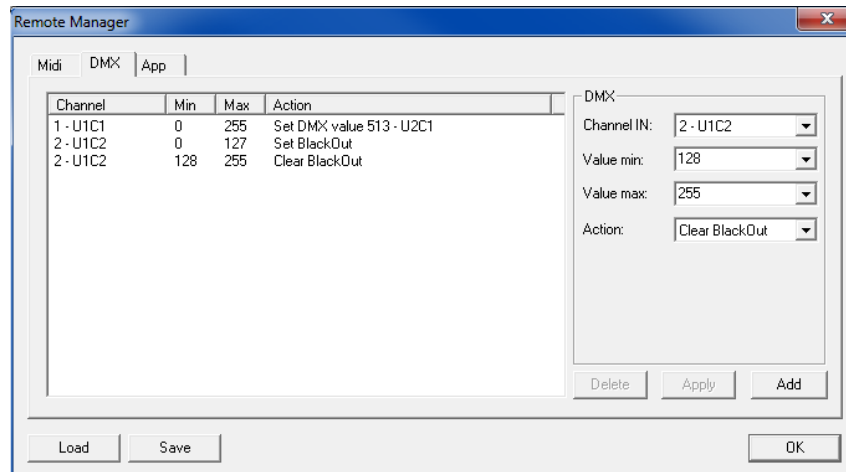
Zum Editieren eines vorhandenen MIDI-Eintrags klicken Sie auf die entsprechende Zeile in der Tabelle. Die Einstellungen werden im rechten Bereich angezeigt und können dort geändert werden. Durch klicken von  werden die Änderungen übernommen.

### MIDI-Event löschen

Zum Löschen eines vorhandenen MIDI-Eintrags klicken Sie auf die entsprechende Zeile in der Tabelle. Durch klicken von  wird dieser gelöscht.

## DMX

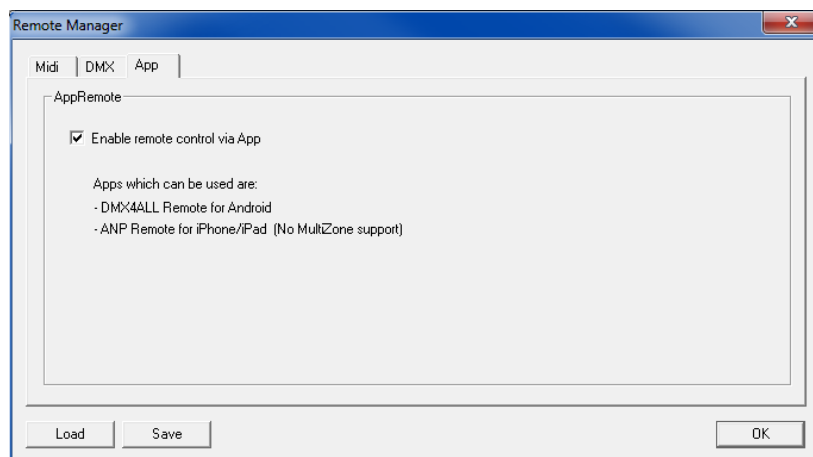
Mit den DMX-Einstellungen unter DMX können DMX-Eingangswerten diverse Funktionen zugeordnet werden.



**Die Angabe Channel IN bezieht sich dabei auf die DMX-Kanäle der INPUT-Universen.  
Es muss dazu ein DMX-Eingang in der Interface-Configuration für UNIVERSE IN konfiguriert sein.**

## App

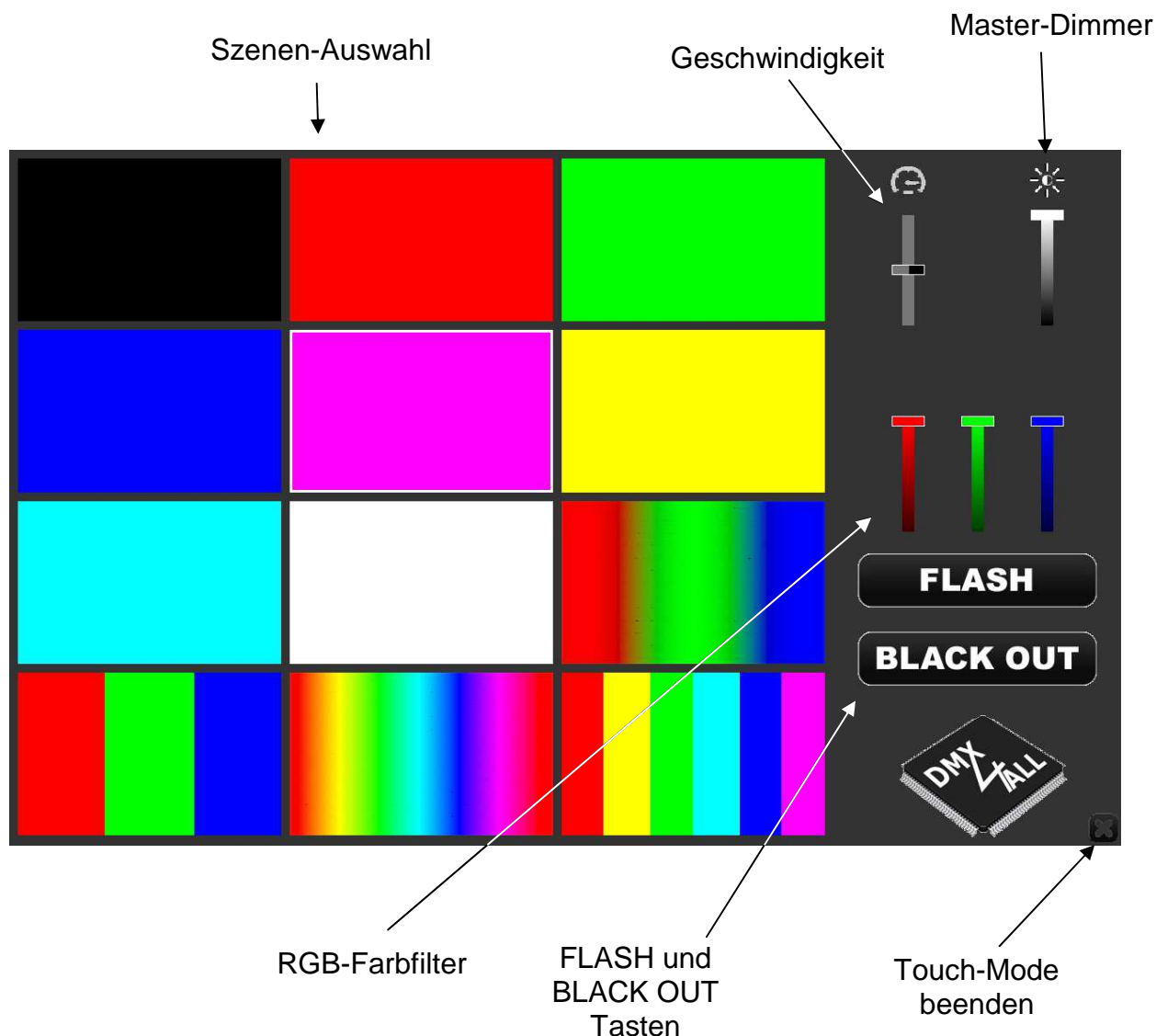
Die AppRemote-Einstellung erlaubt die Fernsteuerung der Software DMX-Configurator aus der kostenlosen Android App DMX4ALL-Remote zuzulassen.



## Touch-Mode

Der DMX-Configurator bietet neben der allgemeinen Oberfläche (Programmiermodus) eine TOUCH-Oberfläche. Diese wird über den Menüpunkt **Settings**→**Touch Mode** oder durch klicken des TOUCH-Symbols in der Toolbar aufgerufen.

Die Bedienoberfläche ändert sich im Touch-Mode, wie folgt dargestellt:



Unter dem Menüpunkt **Settings**→**DMX-Configurator settings** können Einstellungen für den Touch-Mode vorgenommen werden.

Die Bedienung im Touch-Mode ist auf die wichtigsten Funktionen reduziert und es können keine Einstellungen an Parametern oder Szenen erfolgen.

Ausgewählt wird eine Szene durch klicken auf das Vorschaubild. Die Szene wird dann gestartet und das Vorschaubild wird mit einem Rand versehen, an dem die Auswahl zu erkennen ist.

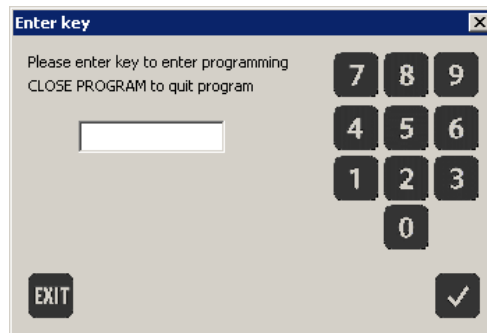
Die Einstellungen der Schieberegler für die Geschwindigkeit, den Master-Dimmer und den RGB-Filter werden sofort für das laufende Programm übernommen.

**FLASH** schaltet alle Kanäle auf 100% (Ein).

**BLACK OUT** schaltet alle Kanäle auf 0% (Aus) und wird bei jedem Betätigen umgeschaltet.

Der Touch-Mode wird verlassen, durch klicken in die untere rechte Ecke.

Ist in den Einstellungen ein Key vergeben worden, um in den Programmiermodus zu wechseln, so muss dieser angegeben werden:



Wird der Key falsch eingegeben, so wird der Touch-Mode nicht verlassen. Bei korrekt eingegebenem Key wird in den Programmiermodus gewechselt.

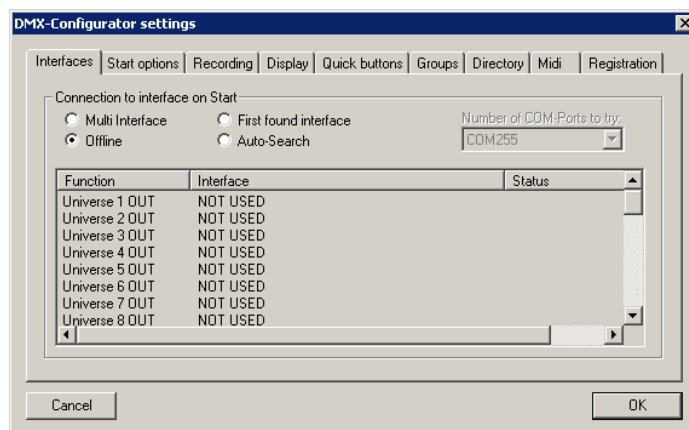
Um das Programm zu schließen, ohne den Key einzugeben, muss auf EXIT geklickt werden. Es erscheint CLOSE PROGRAM im Feld für den Key. Durch Bestätigen wird das Programm geschlossen.

## Einstellungen

Unter dem Menüpunkt **Settings** → **DMX-Configurator settings** sind die Einstellungen für das Programm DMX-Configurator vorzunehmen.

Die Einstellungen sind in mehrere Gruppen (Reiter) unterteilt.

### Einstellungen – Interfaces



Die Interface-Einstellungen legen fest, über welche Geräte der DMX-Configurator die DMX-Daten ausgibt bzw. empfängt.

**Multi Interface** ermöglicht die Verwendung von mehreren Universen, mit jeweils einer Interface-Verbindung pro Universum.

Durch Doppelklick, in die Liste der Universen, öffnet sich ein Auswahlfenster und es wird das ausgewählte Interface, dem entsprechenden Universum zugewiesen.

**Offline** verwendet kein Ein- oder Ausgabe-Interface.

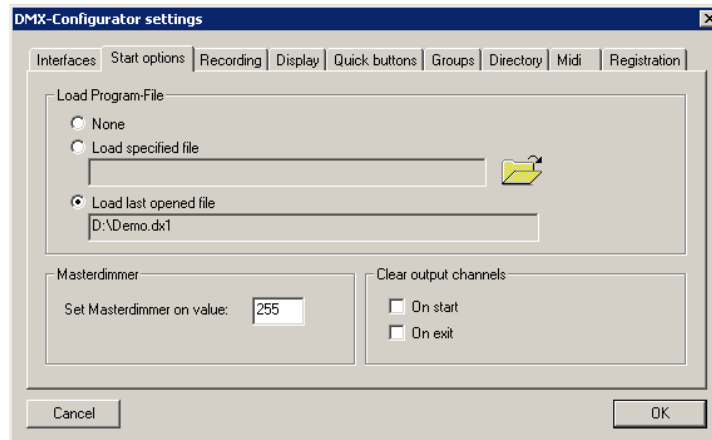
**First found interface** stellt eine Verbindung zum zuerst gefundenen Ausgabe-Interface her, sobald das Programm gestartet wird.

Es wird immer das Universum 1 auf dem Interface ausgegeben.

**Auto-Search** sucht nach angeschlossenen Ausgabe-Interfaces und zeigt eine Liste der gefundenen Interfaces an, aus denen dann eines ausgewählt werden kann.


Es wird immer das Universum 1 auf dem Interface ausgegeben.

## Einstellungen – Start options



**Load Program-File on Start** legt fest, ob und welches Projekt beim Starten der Software geladen werden soll.

**None:** Es wird kein Projekt geladen

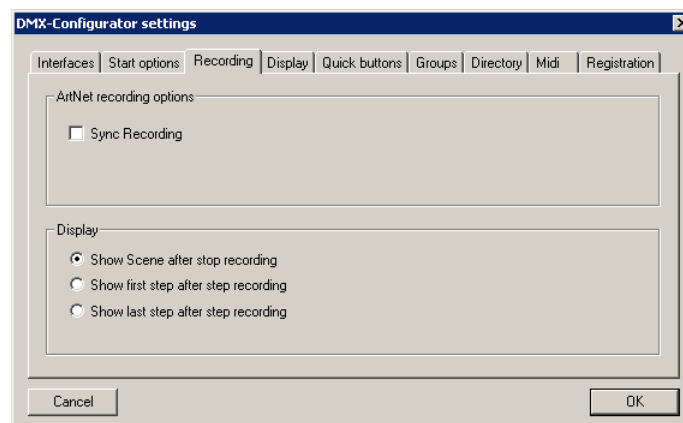
**Load specified file:** Es wird das angegebene Projekt geladen. Mit  wird die Projektdatei ausgewählt

**Load last opened file:** Es wird das zuletzt geöffnete Projekt geladen

Im Feld **Masterdimmer** wird der Wert angegeben, der nach dem Starten voreingestellt ist.

Mit der Option **Clear DMX-Channels** wird die DMX-Ausgabe am Interface beim Programm starten (*On start*) und/oder beim Programm beenden (*On exit*) auf den Wert 0 gesetzt.

## Einstellungen – Recording

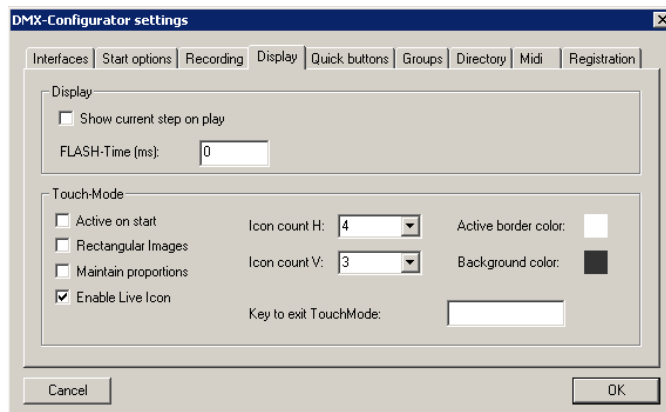


**Sync Recording** erzeugt bei der Aufnahme für jedes eingehende ArtNet Datenpaket einen Step und weist diesem Zeitinformationen zu. Ist diese Option deaktiviert, wird bei der Aufnahme in angegebenen Zeitintervallen ein Step erzeugt.

Die Display-Optionen legen fest, was nach einer Aufnahme angezeigt werden soll.



## Einstellungen – Display



Die Display-Optionen legen verschiedene Einstellungen für die Anzeige fest.

*Show current Stepp on play* zeigt den aktuellen Step in der Projektübersicht während der Wiedergabe an

*FLASH-Time (ms)* gibt die Zeit für eine FLASH-Wiedergabe (alle Kanäle 100%) in Millisekunden an. Beim Wert 0 werden beim Drücken die Kanäle eingeschaltet und beim Loslassen die Kanäle ausgeschaltet.

Für den Touch-Mode kann die Anzahl der Touch-Felder horizontal und vertikal festgelegt werden. Die Farbe der Umrandung der wiedergegebenen Szene (Active border color) und die Hintergrundfarbe (Background color) können durch klicken auf die Farbanzeige über den Color-Picker eingestellt werden.

*Active on Start* startet den Touch-Mode beim Programmstart

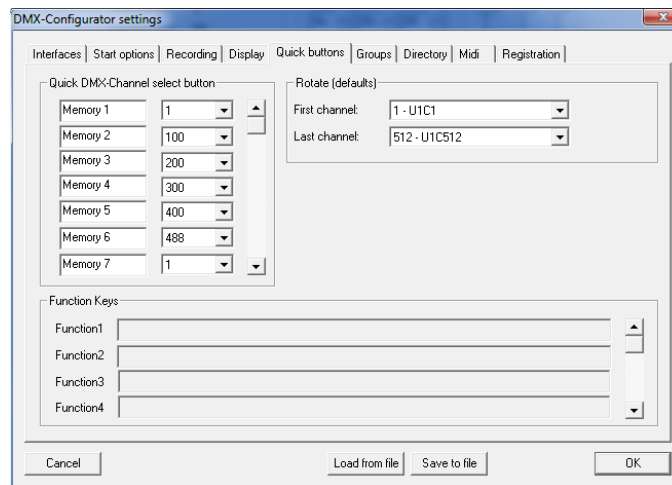
*Rectangular Images* erzeugt rechteckige Touch-Flächen

*Maintain proportions* behält die Proportionen der verwendeten Touch-Abbildungen bei

*Enable Live Icons* erlaubt das Abschalten der Visualisierung von Pixelausgaben, um die benötigten Ressourcen des Computers zu reduzieren

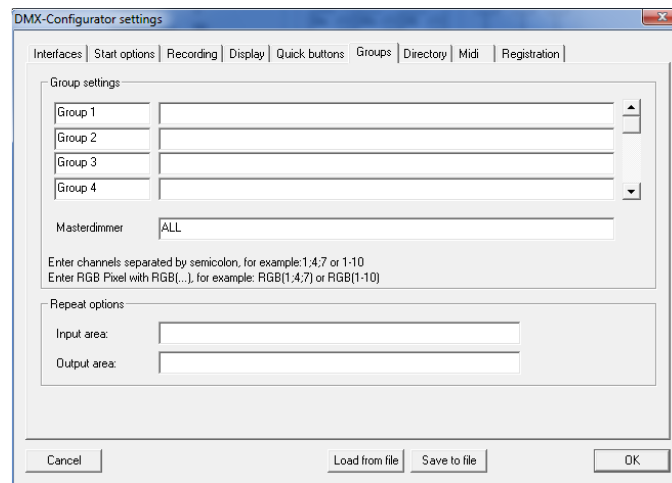
Für den Touch-Mode steht ein Schutz, zum Wechseln in die Standardoberfläche, (Programmiermodus) zur Verfügung. In das Feld *Key to exit TouchMode* kann eine Zahlenkombination eingetragen werden, die dann beim Beenden des Touch-Modus abgefragt wird. Bleibt dieses Feld leer erfolgt keine Abfrage.

## Einstellungen – Quick buttons



**Quick DMX-Channel select button** legt die Einstellungen für die 12 DMX-Kanal per Schnellzugriffstasten fest. Jedem Button kann ein eigener Text zugewiesen werden, hier im Bild z.B. Memory 1. Das rechts daneben angeordnete Auswahlfeld gibt dann an, welcher DMX-Kanal bei betätigen des Button angezeigt werden soll.

## Einstellungen – Groups



Für jede Gruppe kann eine beliebige Bezeichnung eingegeben werden.

Im Eingabefeld rechts neben der Gruppenbezeichnung müssen die Kanäle eingegeben werden, die eine Gruppe bilden. Dabei ist die Trennung der Kanäle mit einem Semikolon vorzunehmen. Ein Kanal kann auch unterschiedlichen Gruppen angehören.

Einzelne Kanäle werden der Reihe nach angegeben, z.B. 1;3;5 oder 1-10.

Es können auch RGB-Pixel in der Gruppe verwendet werden. In diesem Fall sind diese mit RGB( ) einzugeben, z.B. RGB(1;3;5) oder RGB(1-10).

Für den **Masterdimmer** steht die Option ALL zur Verfügung, um alle Kanäle einzubinden.

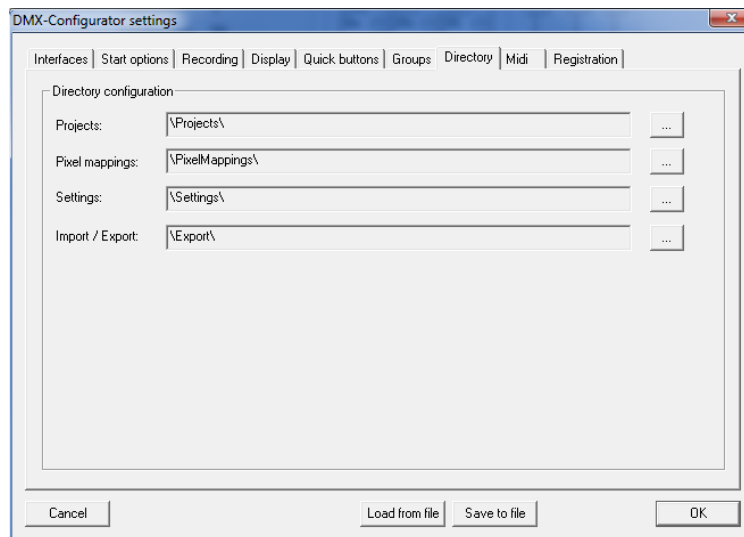
### Repeat-Funktion

Desweiteren kann eine Repeat-Funktion eingerichtet werden. Diese ist bei Pixelinstallationen hilfreich in denen sich nach einer gewissen Anzahl an Pixeln die Ausgabe wiederholen soll.

**Input area** gibt den Bereich an, aus dem die zu wiederholenden Pixel ausgelesen werden.

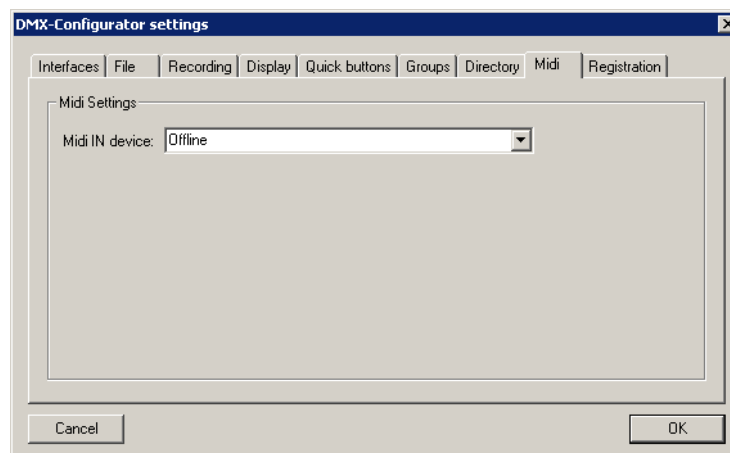
**Output area** gibt den Bereich an, in dem die Pixel wiederholt werden.

## Einstellungen – Directory



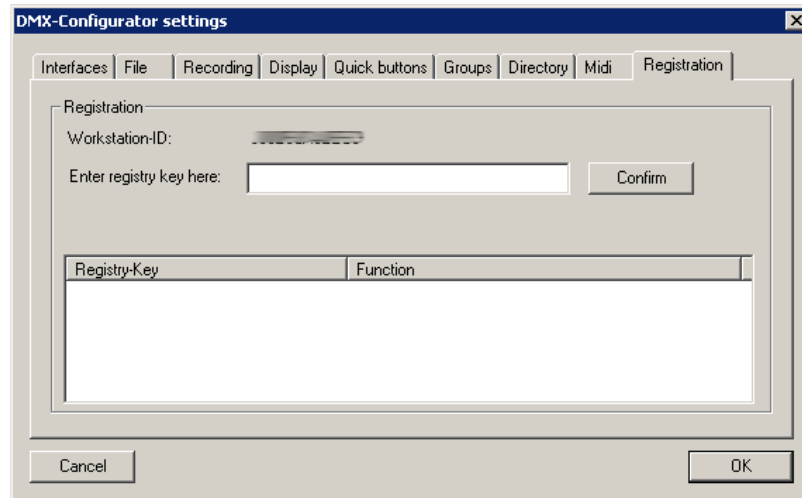
Hier werden die Pfadangaben vorgenommen.

## Einstellungen – Midi



Über die Midi-Schnittstelle ist es möglich, den DMX-Configurator zu steuern. Dabei wird vom angeschlossenen Midi-Gerät ein Befehl an den DMX-Configurator übermittelt, der anhand der Midi-Event-Tabelle ausgeführt wird. Das Midi-Gerät muss im Dialog *Application Settings/Midi* unter *MIDI IN device* ausgewählt werden.

## Einstellungen – Registration



Der DMX-Configurator ist als FREE Version mit Einschränkungen nutzbar. Mit Registrierungsschlüsseln können Funktionen freigeschaltet werden.

Details entnehmen Sie dem Abschnitt Lizenzierung.

## Exportieren von Projekten

Erstellte Projekte können exportiert werden, um diese mit der Stand-Alone-Wiedergabe zu verwenden.

Zu unterscheiden sind dabei 2 Arten:

- Für die DMX-Player mit internem Stand-Alone-Speicher müssen die Projekte aus dem DMX-Configurator auf das verbundene Interface übertragen werden.
- Für Geräte mit SD-Karte werden die Projekte für das entsprechende Gerät als Dateien exportiert. Diese erzeugten Dateien müssen dann auf die SD-Karte kopiert oder direkt auf die SD-Karte exportiert werden.

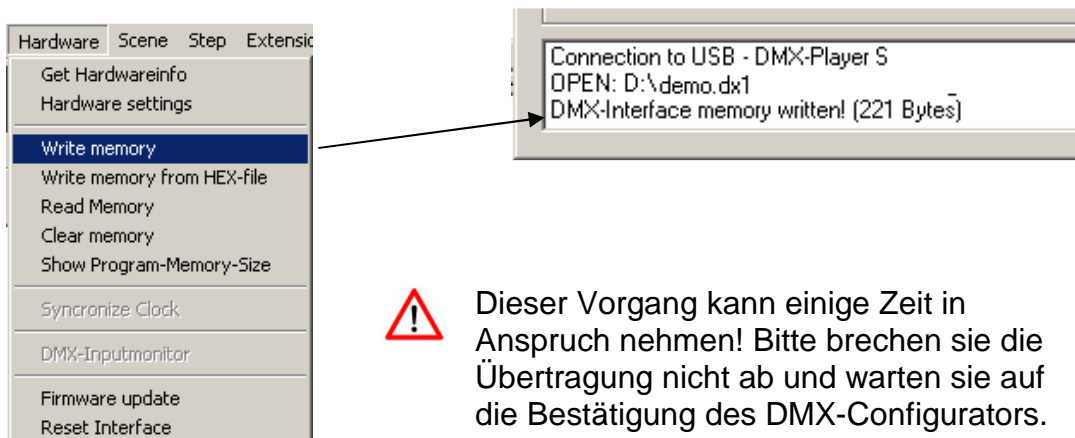
## Exportieren von Projekten in den Stand-Alone-Speicher



**Nur für den  
DMX-Player XS / DMX-Player S / DMX-Player L / DMX-Player ONE**

Das erstellte Projekt kann in den Stand-Alone-Speicher eines DMX-Player geschrieben werden, um den DMX-Player unabhängig vom Computer betreiben zu können (Stand-Alone-Betrieb).

Die Übertragung des Projekts auf den DMX-Player wird unter dem Menüpunkt **Hardware** → **Write memory** gestartet.



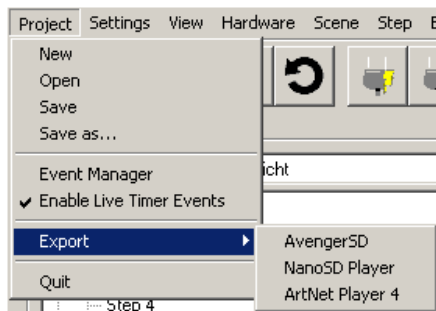
## Exportieren von Projekten als hex-Datei

Das Exportieren eines erstellten Projektes als hex-Datei wird benötigt, um die Stand-Alone-Daten zu einem späteren Zeitpunkt mit einem EEPROM-Programmiergerät auf den EEPROM-Speicher zu schreiben.

Die erstellte hex-Datei entspricht den Daten, die beim Übertragen in den Stand-Alone-Speicher geschrieben werden.

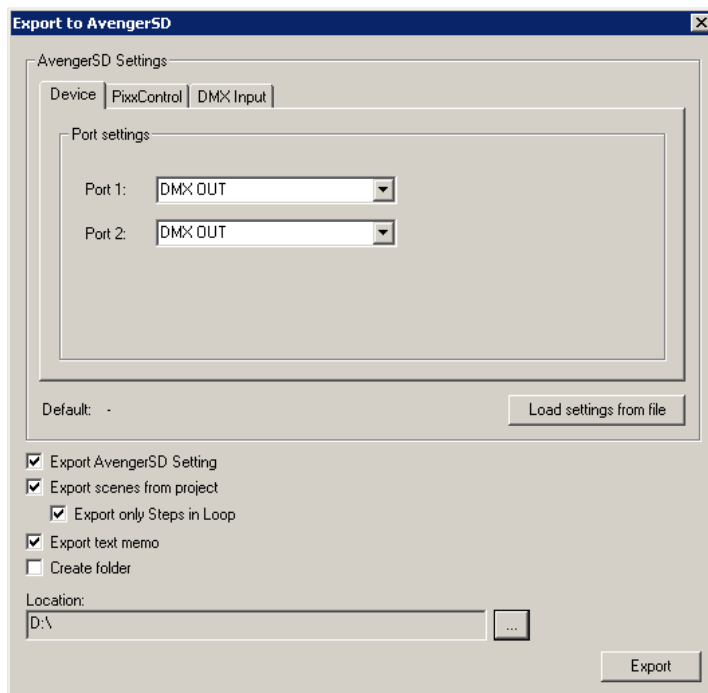
## Exportieren von Projekten auf SD-Karten

Das erstellte Projekt wird über den Menüpunkt **Project**→**Export** für die auszuwählenden Geräte exportiert.



## Exportieren für AvengerSD

Durch Auswahl des Menü **Project**→**Export**→**ArtNet Player 4** öffnet sich der Dialog in dem die Einstellungen für den Export vorgenommen werden.



Der Bereich **AvengerSD Settings** enthält Geräteeinstellungen für den AvengerSD. Diese werden auf den folgenden Seiten separat erklärt.

**Load settings from File** ließt die Geräteeinstellungen aus einer vorhandenen Datei, die zuvor erstellt worden ist. Geben Sie hier die config.cfg Datei an.

Die zu markierenden Export-Möglichkeiten geben an, welche Elemente exportiert werden sollen.

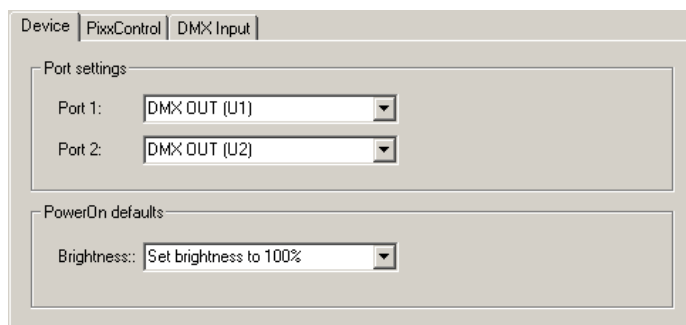
<b>Export AvengerSD Settings</b>	Die Geräteeinstellungen werden exportiert
<b>Export scenes from project</b>	Die im Projekt enthaltenen Szenen werden exportiert
<b>Export only Steps in Loop</b>	Es werden nur die in einem Loop enthaltenen Steps exportiert
<b>Export text memo</b>	Es wird eine Memo.txt Datei exportiert
<b>Create folder</b>	Erstellt die exportierten Dateien in einem Ordner der erzeugt wird. Diese Option bietet die Möglichkeit, die exportierten Dateien je nach Projekt auf einem Datenträger zu speichern.

Unter **Location** ist der Pfad anzugeben, wohin die exportierten Dateien geschrieben werden.

Wählen Sie hier direkt die SD-Karte aus und legen keinen Ordner an, um die SD-Karte anschließend direkt im AvengerSD zu verwenden !

**Export** startet den Exportvorgang.

### AvengerSD Settings - Device



Im Bereich **Port settings** wird die Konfiguration der Ausgänge eingestellt. Der AvengerSD besitzt 2 Ports die getrennt konfigurierbar sind.

**Port 1** ist als DMX-Ausgang (DMX OUT) oder für den Anschluß von digitalen Stripes (PIXX OUT) umstellbar

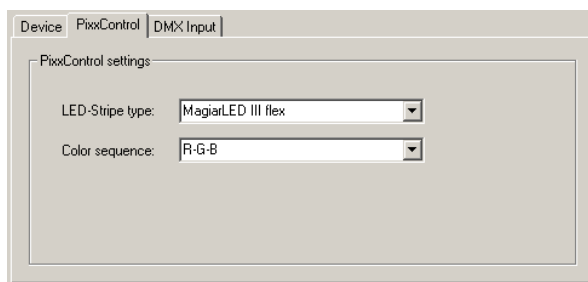
**Port 2** ist als DMX-Ausgang (DMX OUT) oder DMX-Eingang (DM IN) umstellbar

Im Bereich **Power On defaults** werden die Starteinstellungen konfiguriert.

**Brightness** gibt an, welche Helligkeit nach dem Einschalten eingestellt sein soll



## AvengerSD Settings - PixxControl

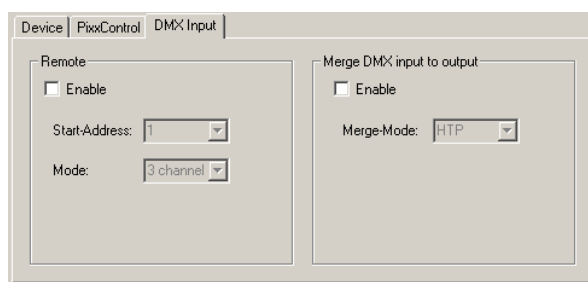


Ist der Port 1 als PIXX OUT konfiguriert, sind hier Einstellungen zu dem verwendeten digitalen LED Stripe vorzunehmen.

**LED-Stripe type** legt das digitale Protokoll fest

**Color sequence** legt die Farbreihenfolge fest

## AvengerSD Settings - DMX Input



Ist Port 2 als DMX IN konfiguriert, kann der AvengerSD das DMX-Eingangssignal zur Remote-Steuerung verwenden.

Diese Funktion muss mit **Enable** aktiviert werden.

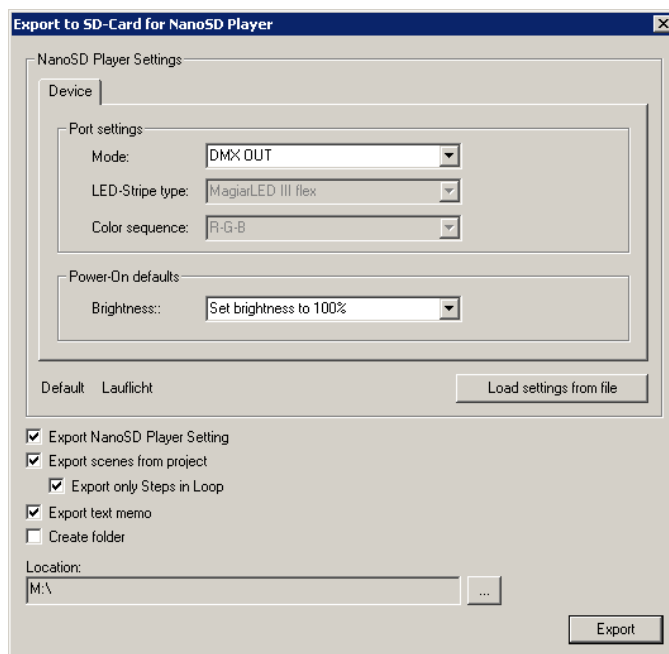
Die Startadresse sowie der Mode sind einzustellen. Für die Remote-Steuerung sind die DMX-Kanäle wie folgt belegt:

DMX Kanal	3 Channel Mode	6 Channel Mode
1	Programmauswahl	Programmauswahl
2	Geschwindigkeit	Geschwindigkeit
3	Helligkeit	Helligkeit
4		Filter R
5		Filter G
6		Filter B

Die Funktion **Merge DMX input to output** gibt das DMX-Eingangssignal zusammen mit der wiedergegebenen Szene am Port 1 aus (DMX OUT oder PIXX OUT).

## Exportieren für NanoSD Player

Durch Auswahl des Menüpunkts **Project** → **Export** → **NanoSD Player** öffnet sich der Dialog, in dem die Einstellungen für den Export vorgenommen werden.



Der Bereich **NanoSD Player Settings** enthält Geräteeinstellungen für den NanoSD Player. Diese werden auf den folgenden Seiten separat erklärt.

**Load settings from File** lädt die Geräteeinstellungen aus einer vorhandenen Datei, die zuvor erstellt worden ist. Geben Sie hier die config.cfg Datei an.

Die zu markierenden Export-Möglichkeiten geben an, welche Elemente exportiert werden sollen.

<b>Export NanoSD Player Settings</b>	Die Geräteeinstellungen werden exportiert
<b>Export scenes from project</b>	Die im Projekt enthaltenen Szenen werden exportiert
<b>Export only Steps in Loop</b>	Es werden nur die in einem Loop enthaltenen Steps exportiert
<b>Export text memo</b>	Es wird eine Memo.txt Datei exportiert
<b>Create folder</b>	Erstellt die exportierten Dateien in einem Ordner der erzeugt wird. Diese Option bietet die Möglichkeit, die exportierten Dateien je nach Projekt auf einem Datenträger zu speichern.

Unter **Location** ist der Pfad anzugeben, wohin die exportierten Dateien geschrieben werden.

Wählen Sie hier direkt die SD-Karte aus und legen keinen Ordner an, um die SD-Karte anschließend direkt im NanoSD Player zu verwenden !

**Export** startet den Exportvorgang.

### NanoSD Player Settings

Im Bereich **Port settings** wird der Ausgang des NanoSD Player konfiguriert.

**Mode** gibt an, ob der Ausgang ein DMX oder Pixelsignal ausgeben soll

**LED-Stripe type** legt das Protokoll für den angeschlossenen Pixelstripe fest

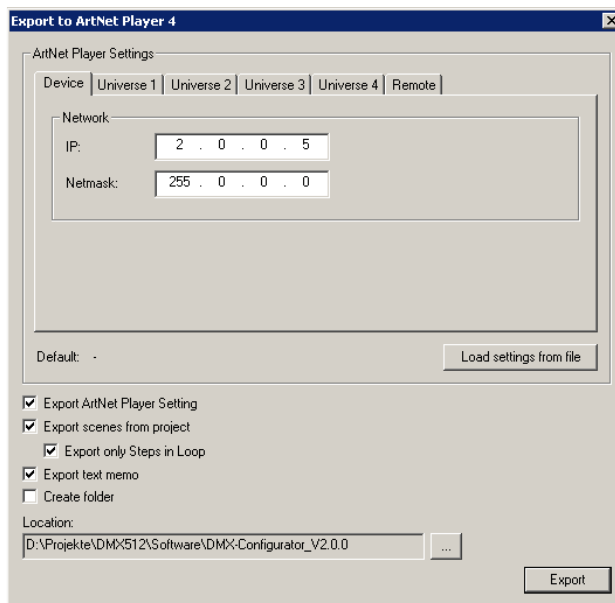
**Color sequence** legt die Farbreihenfolge fest

Im Bereich **Power On defaults** werden die Starteinstellungen konfiguriert.

**Brightness** gibt an, welche Helligkeit nach dem Einschalten eingestellt sein soll

## Exportieren für ArtNet Player 4

Durch Auswahl des Menüpunkts **Project**→**Export**→**ArtNet Player 4** öffnet sich der Dialog, in dem die Einstellungen für den Export vorgenommen werden.



Der Bereich **ArtNet Player Settings** enthält Geräteeinstellungen für den ArtNet Player. Diese werden auf den folgenden Seiten separat erklärt.

**Load settings from File** liest die Geräteeinstellungen aus einer vorhandenen Datei, die zuvor erstellt worden ist. Geben Sie hier die config.cfg Datei an.

Die zu markierenden Export-Möglichkeiten geben an, welche Elemente exportiert werden sollen.

**Export Artnet Player Settings**  
**Export scenes from project**

Die Geräteeinstellungen werden exportiert  
Die im Projekt enthaltenen Szenen werden exportiert

**Export only Steps in Loop**

Es werden nur die in einem Loop enthaltenen Steps exportiert

**Export text memo**

Es wird eine Memo.txt Datei exportiert

**Create folder**

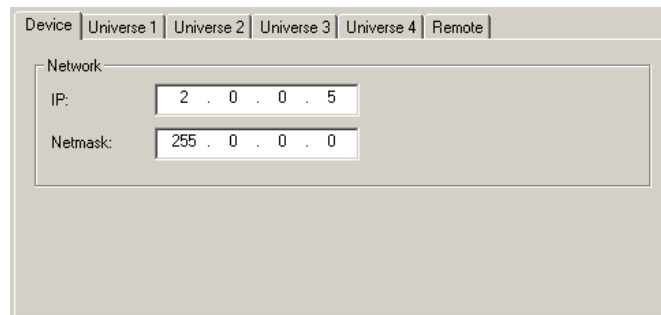
Erstellt die exportierten Dateien in einem Ordner der erzeugt wird. Diese Option bietet die Möglichkeit die exportierten Dateien je Projekt auf einem Datenträger zu speichern.

Unter **Location** ist der Pfad anzugeben, wohin die exportierten Dateien geschrieben werden.

Wählen Sie hier direkt die SD-Karte aus und legen keinen Ordner an, um die SD-Karte anschließend direkt im ArtNet Player zu verwenden !

**Export** startet den Exportvorgang.

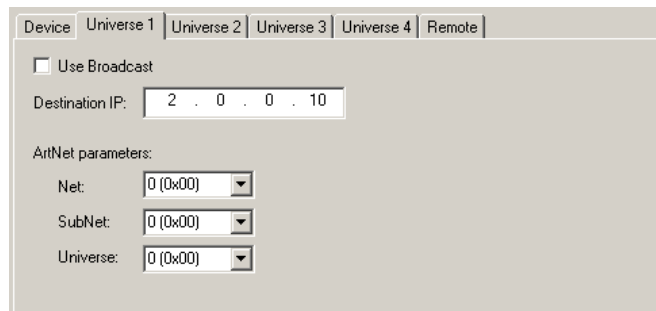
### ArtNet Player Settings – Device



The screenshot shows the 'Device' tab selected in the ArtNet Player Settings window. Under the 'Network' section, the IP address is set to 2.0.0.5 and the Netmask is set to 255.0.0.0.

Hier wird die IP und die Netmask des ArtNet-Players eingestellt.

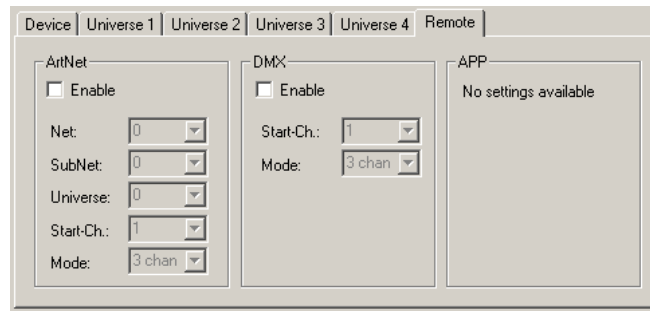
### ArtNet Player Settings – Universe 1-4



The screenshot shows the 'Universe 1' tab selected. The 'Use Broadcast' checkbox is unchecked. The 'Destination IP' is set to 2.0.0.10. The 'ArtNet parameters' section shows three dropdown menus: 'Net' is set to 0 (0x00), 'SubNet' is set to 0 (0x00), and 'Universe' is set to 0 (0x00).

Die Einstellungen im Reiter Universe 1 - 4 beziehen sich auf die ArtNet-Ausgabe des ArtNet Player 4. Für jedes Universum ist die Ziel-IP (**Destination IP**) sowie die ArtNet-Parameter **Net**, **SubNet**, **Universe** anzugeben.

## ArtNet Player Settings – Remote



Für den ArtNet-Player 4 können hier die Remote-Einstellungen vorgenommen werden.

Die Remote-Steuerung ist per ArtNet, DMX oder App möglich.

Für die ArtNet und DMX Remote-Steuerung sind die Einstellungen vorzunehmen.

Die Startadresse sowie der Mode sind einzustellen. Für die Remote-Steuerung sind die DMX-Kanäle wie folgt belegt:

DMX Kanal	3 Channel Mode	6 Channel Mode
1	Programmauswahl	Programmauswahl
2	Geschwindigkeit	Geschwindigkeit
3	Helligkeit	Helligkeit
4		Filter R
5		Filter G
6		Filter B

## Lizensierung

Der DMX-Configurator ist in der FREE Version mit Einschränkungen, wie in der folgenden Tabelle dargestellt, nutzbar.

Die DONGLE-Version benötigt einen USB-Dongle, der einen freien USB-Steckplatz voraussetzt. Der Dongle kann auf verschiedenen Computern verwendet werden und ist somit auch für Servicezwecke leicht einsetzbar.

Die WORKSTATION-Version wird an einen Computer gebunden und ist nicht übertragbar. Es wird kein USB-Steckplatz benötigt.

	FREE Version	DONGLE Version	WORKSTATION Version
DMX-OUT Universen	16	16	16
DMX-IN Universen	16	16	16
Szenenanzahl	250*	250	250
Stepanzahl	Unbegrenzt	Unbegrenzt	Unbegrenzt
Touch Mode	Zeitbegrenzt	Unbegrenzt	Unbegrenzt
PC unabhängig	JA	JA	NEIN

\* = Bei Verwendung der Multi-Universe-Configuration wird ab der 3. Szene kein Ausgangssignal mehr ausgegeben. Die Szenen 1 und 2 werden ohne Einschränkung wiedergegeben.

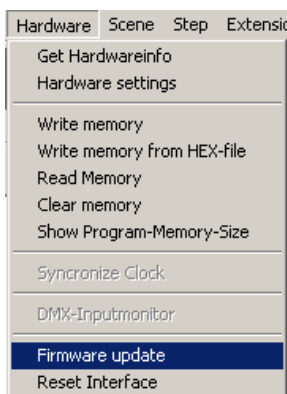
## Sonderfunktionen

### Übertragen einer neuen Firmware

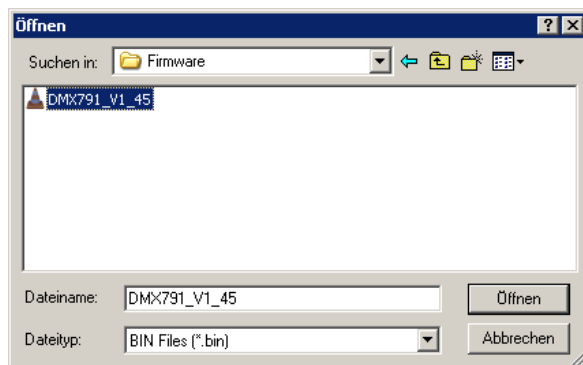


Diese Funktion wird nicht von allen Interfaces unterstützt !

Für die Übertragung einer Firmware vom DMX-Configurator direkt auf ein verbundenes DMX-Interface (z.B. DMX-Player S), wählen Sie den Menüpunkt **Hardware** → **Firmware update**.



Jetzt wählen Sie die Datei mit der zu übertragene Firmware aus und bestätigen Sie die Eingabe.



Dieser Vorgang darf **nicht** unterbrochen werden! Bitte warten Sie die Meldung des DMX-Configurators ab, **bevor** Sie eine andere Aktion starten.



## Versions-Historie

### V2.0

- Multi-Interface Support
- Unterstützung bis zu 16 OUT und 16 IN Universen
- ArtNet-Unterstützung
- Record-Funktion
- Export für ArtNet-Player 4
- Export für AvengerSD
- Export für NanoSD Player
- ArtNet sync recording
- Event-Manager
- Midi-Control mit Midi-Learn-Funktion
- Touch-Mode
- Einstellbare Sprache Englisch / Deutsch

### V2.0.3

- Flash-Funktion hinzugefügt
- Free Selection in Gruppenauswahl
- Scene-Wizard (BETA)

### V2.0.4

- Touch-Mode überarbeitet
- Batch-Bearbeitung

### V2.2.0

- Cue-List
- RGBW Pixel im Pixeleditor anlegbar

### V2.2.2

- Repeat-Funktion hinzugefügt

### V2.2.4

- TPM2 import
- 16 DMX-Universes OUT auch in der FREE-Version
- 16 DMX-Universes IN auch in der FREE-Version



DMX4ALL GmbH  
Reiterweg 2A  
D-44869 Bochum  
Germany

Letzte Änderung: 25.06.2018

© Copyright DMX4ALL GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuches darf in irgendeiner Form (Fotokopie, Druck, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Alle in diesem Handbuch enthaltenen Informationen wurden mit größter Sorgfalt und nach bestem Wissen zusammengestellt. Dennoch sind Fehler nicht ganz auszuschließen.

Aus diesem Grund sehe ich mich dazu veranlasst, darauf hinzuweisen, dass ich weder eine Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen kann. Dieses Dokument enthält keine zugesicherten Eigenschaften. Die Anleitung und die Eigenschaften können jederzeit und ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

Der Einsatz der Geräte in Anwendungen, wo die Sicherheit von Personen von deren Funktion abhängt, ist untersagt.