

DXSE3_Tool_01



Software zum Erstellen von Lichtszenen und Lichtzyklen für die Schaltung DXSE3D.
Version 0.1.0 (beta)

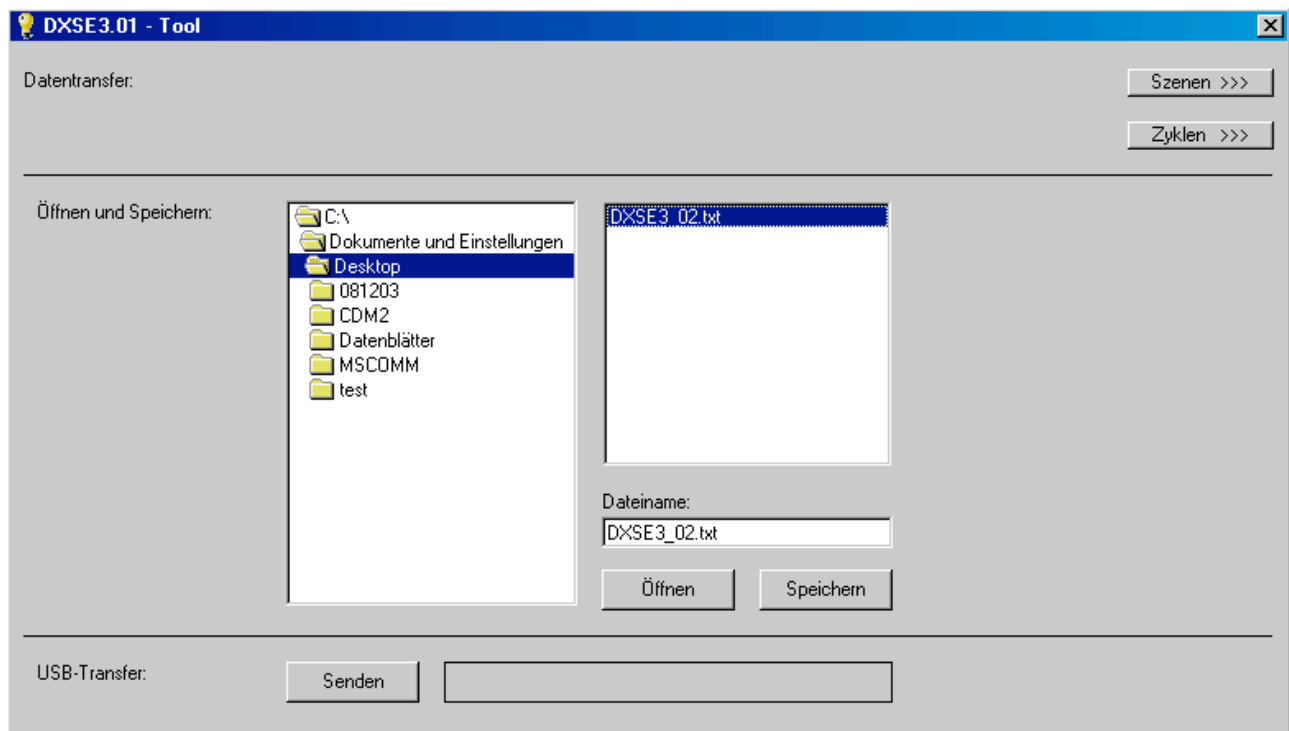
Installation der Software DXSE3_Tool:

Laden Sie die aktuelle Version dieser Software von der website www.soerensengmbh.de und entpacken Sie sie auf dem Desktop (oder an einen anderen Ort auf dem Rechner). Voraussetzung ist ein Rechner mit dem Betriebssystem Windows ab Version WindowsXP.

USB-Verbindung und Installation der USB-Treiber:

Verbinden Sie die Schaltung DXSE3D mit der Versorgungsspannung und schalten Sie den PC ein. Wenn der PC hochgefahren ist, verbinden Sie die Schaltung und den Rechner mit dem USB-Kabel. Beim ersten Mal wird sich der PC zur Installation der Treiber melden. Dazu sollten Sie die mitgelieferte Datei z.B. auf dem Desktop entpackt haben (unzip). Darin befindet sich der Ordner "FTDI". Im Menü der Treiberinstallation deaktivieren Sie die automatische Installation und aktivieren die Installation "aus einer bestimmten Quelle". Im nächsten Menü gehen Sie auf "Durchsuchen", um den Weg zum Ordner "FTDI" zu bezeichnen. Nun sollte die Installation starten. Nachdem alle Komponenten installiert sind, steht die USB-Verbindung zur Schaltung bereit.

Ansicht der Transfer-Seite:



DXSE3_Tool_01

Die Transfer-Seite: Öffnen und Speichern

Zunächst muss der Pfad, also die Position in den Verzeichnissen des Rechners, festgelegt werden. Meistens ist es die Festplatte C und dort auf dem Desktop. Im linken grossen Fenster kann durch Anklicken der gewünschte Pfad gefunden werden. Im rechten grossen Fenster sind die vorhandenen Textfiles des aktuellen Ordners aufgelistet. Zum Speichern kann der Dateiname direkt in das Feld "Dateiname" eingetragen werden, bzw. aus der Liste durch Anklicken übernommen werden, falls er nicht schon eingetragen ist. Wichtig ist, dass der Dateiname mit ".txt" endet (das bezeichnet eine Textdatei). Durch Anklicken der Taste "Speichern" wird die Datei an den angegebenen Ort gespeichert. Das Öffnen von bereits vorhandenen Dateien, die mit diesem Programm erstellt wurden, verläuft entsprechend: Der Pfad wird festgelegt und der Dateiname (mit der Endung ".txt") eingetragen und dann "Öffnen" angeklickt.

Die Transfer-Seite: Starten und Beenden des Programms

Zum Starten des Programms doppelklicken Sie auf das Symbol des Programms. Es erscheint als Startseite die Seite mit den Transferfunktionen. Das sind vor allem "Öffnen", "Speichern" und "Senden". Wenn Sie später (nach dem Speichern Ihrer Daten) das Programm beenden wollen, klicken Sie in das Feld mit dem "X" ganz rechts oben in der Titelzeile auf der Transferseite (Startseite).

Die Transfer-Seite: Übertragen aller Daten in die Schaltung DXSE3D:

Wenn Sie alle benötigten Szenen komponiert und im Bereich der Zyklen zu zyklischen Abläufen zusammengesetzt haben (und die Daten gespeichert haben), dann können die Daten in die Schaltung übertragen werden. Dazu wird die Schaltung DXSE3D mit Strom versorgt und dann mit dem USB-Kabel an den PC angeschlossen. Warten Sie kurz und klicken Sie nun auf "Senden", damit die Daten in die Schaltung übertragen werden. Ein Fortschrittsbalken zeigt den Verlauf an. Nach der Übertragung kann die Schaltung wieder vom PC getrennt werden und arbeitet nun unabhängig vom PC.

Die Transfer-Seite: Wo geht es weiter?

Wenn das Programm geöffnet ist, kann man auf der Transferseite mit Anklicken der Taste "Szenen >>>" auf die Seite zum Erstellen von Lichtszenen gelangen. Entsprechend führt die Taste "Zyklen >>>" auf die Seite zum Zusammenstellen von Lichtzyklen (aus der Menge der vorher erstellten Szenen).

Die Szenen-Seite: Einstellung der Lichtszenen

Bei einem neuen Projekt sollten zunächst die Lichtszenen erstellt werden. Sie geben (jeweils für alle Kanäle) die Helligkeit an. Die Lichtszenen stellen die unterschiedlichen Licht-Situationen dar, aus denen später die Lichtzyklen zusammengestellt werden. Es können bis zu 256 verschiedene Szenen generiert werden.

Die Szenen-Seite: Lichtszenen und Dimmwerte

Jede der Lichtszenen hat eine Nummer im Bereich 1...256. Diese wird oben in der Mitte angezeigt. Möchte man zu einer anderen Szene wechseln, dann kann man direkt eine andere Zahl in dieses Feld eingeben. Um einfach zur nächsten oder zur vorherigen Szene zu gelangen, kann man die Tasten rechts und links neben dem Feld anklicken.

Jede Szene legt die Helligkeitswerte aller Kanäle fest, wobei jeder Kanal (DMX-Kanal) genau einer Lampe oder Lampengruppe zugeordnet ist. Wenn also die erste Lampe (DMX-Kanal 1) in dieser Szene hell leuchten soll, wird der zugeordnete Schieberegler mit der Kanalnummer "001" nach oben geschoben. Gleichzeitig wird unter dem Regler der Helligkeitswert in Prozent (0...100) angegeben und in dem rechteckigen Feld darunter als Helligkeitsfläche dargestellt. Entsprechendes gilt auch für alle anderen Kanäle.

DXSE3_Tool_01

Ansicht der Szenen-Seite:

The screenshot shows the 'DXSE3.01 - Tool' interface. At the top, it says 'Einstellung der Lichtszenen:' and 'Szene' with a dropdown menu showing '1'. There are navigation buttons: '<<<', '<', '>', '>>>', 'Zyklen >>>', and 'Transfer >>>'. Below this is a row of 32 channel indicators labeled '001' to '032'. Each indicator consists of a vertical bar with a slider and a numerical value below it. The values are: 0, 37, 71, 97, 85, 55, 0. Below the indicators is a row of 32 colored squares. At the bottom, there is a section for 'Verwendete Kanäle:' with a dropdown menu showing '16'. Next to it are buttons: '< Move', 'Kopieren', 'Setzen', 'Einfügen', and 'Move >'. On the far right, it says 'Durchschnitt der Szene (bis Kanal 16): 0%'.

Die Szenen-Seite: Darstellung aller Kanäle

Um auch die Kanäle mit höherer Nummer darstellen zu können, kann der gesamte Darstellungsbereich verschoben werden. Dazu klickt man auf die Taste ">>>", rechts oberhalb der Schieberegler. Sie verschiebt den Bereich um 16 Kanäle, sodass nun die Kanäle "017" bis "048" dargestellt sind. Und so weiter bis zum Kanal "256". Zurück geht es mit der Taste "<<<", die sich auf der linken Seite befindet.

Die Szenen-Seite: Die verwendeten Kanäle

Für die folgenden Funktionen ist es wichtig, die "Zahl der verwendeten Kanäle" (unten links) einzustellen. Diese Zahl lässt sich jederzeit ändern und kann den Programmieraufwand durch geschickten Einsatz dieser Zahl deutlich erleichtern. Sie hat keine Auswirkung auf die am Ende erstellte Datei.

Die Szenen-Seite: Die Move-Funktionen

Wenn eine Lichtszene durch die Schieberegler eingestellt wurde, gibt es die Möglichkeit, alle Dimmwerte um eine (oder mehrere) Positionen nach links oder nach rechts zu verschieben. Die Tasten "< Move" und "Move >" übernehmen diese Aufgabe. Diese Funktionen beziehen sich auf den Kanalbereich, der durch die Zahl der verwendeten Kanäle vorher bestimmt worden war.

DXSE3_Tool_01

Die Szenen-Seite: Die Setzen-Funktion

Durch Anklicken einer der Kanalnummern lässt sich die rote Markierung des Kanals verändern. Wird nun die Taste "Setzen" gedrückt, so stellen sich alle folgenden Kanäle auf den selben Dimmwert, wie der rot markierte Kanal, und zwar bis zum Ende des verwendeten Kanalbereichs.

Die Szenen-Seite: Die Kopieren- und Einfügen-Funktion

Um die Dimmwerte einer ganzen Szene zu kopieren, wird die "Kopieren"-Taste angeklickt. Wechselt man nun die Szenennummer (Mitte oben), dann kann durch "Einfügen" die vorher kopierte Szene in diese aktuelle Szene eingefügt werden. Auch hier wird nur der Bereich der verwendeten Kanäle berücksichtigt.

Die Szenen-Seite: Weitere Funktionen

Als weitere Funktion wird rechts unten der durchschnittliche Helligkeitswert berechnet über alle verwendeten Kanäle in der aktuellen Szene und in Prozent angezeigt.

Die Szenen-Seite: Wo geht es weiter?

Man kann auf der Szenen-Seite mit Anklicken der Taste "Zyklen >>>" auf die Seite zum Erstellen von Zyklen gelangen. Entsprechend führt die Taste "Transfer >>>" auf die Transfer-Seite (Startseite) zurück.

Ansicht der Zyklen-Seite:

DXSE3.01 - Tool

Einstellung der Lichtzyklen: Zyklusnummer danach folgt Zyklus:

Szenen >>>
Transfer >>>

<<< Taktlängen + Lichtszenen >>>

Takt	Takt	Takt	Takt	Takt	Takt	Takt	Takt	Takt	Takt	Takt	Takt
001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
Länge	Länge	Länge	Länge	Länge	Länge	Länge	Länge	Länge	Länge	Länge	Länge
1 sec	5 sec	1 sec	5 sec
Szene	Szene	Szene	Szene	Szene	Szene	Szene	Szene	Szene	Szene	Szene	Szene
<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>
DIM	DIM	DIM	DIM	DIM	DIM	DIM	DIM	DIM	DIM	DIM	DIM

Taktlängen ab Takt 002 auf 5 sec...

Alle Taktlängen:

Alle Szenennummern:

Verwendete Takte insgesamt: 4
Gesamte Zykluslänge: 0 min, 12 sec
Durchschnitt der Szene (bis Kanal 12): 30%

Auswahl der Taktlängen:

Darstellung der aktuellen Szene: Simulation: 5 sec 1 sec Echtzeit Zyklus: Takt: Szene: 0%

DXSE3_Tool_01

Die Zyklen-Seite: Zusammenstellung von Lichtszenen zu zyklischen Abläufen

Alle vorher erstellten Lichtszenen können hier zu zyklischen Abläufen zusammengestellt werden. Es stehen in der Software bis zu 256 Zyklen zur Verfügung, die mit der Zahl 1...256 bezeichnet sind. Diese wird oben in der Mitte angezeigt. Möchte man zu einem anderen Zyklus wechseln, dann kann man direkt eine andere Zahl in dieses Feld eingeben. Um einfach zum nächsten oder zum vorherigen Zyklus zu gelangen, kann man die Tasten rechts und links neben dem Feld anklicken.

Die Zyklen-Seite: Wo geht es weiter nach diesem Zyklus?

Wenn ein Zyklus fertig zusammengestellt ist und später in der Schaltung abläuft, kann er nach dem Durchlauf wieder von vorn beginnen oder zum Startpunkt eines anderen Zyklus springen. Diese Einstellung wird in dem Feld "danach folgt Zyklus..." vorgenommen. Steht hier dieselbe Nummer wie die Nummer des Zyklus, dann wird derselbe Zyklus immer fortlaufend von vorn beginnen. Ist der aktuelle Zyklus die Nummer 1 und steht im Feld "danach folgt Zyklus..." die Nummer 2, dann wird nach dem Zyklus 1 der Zyklus 2 beginnen. Steht dort wiederum im Feld "danach folgt Zyklus..." die Nummer 1, kehrt die Schaltung nach Zyklus 1 und Zyklus 2 wieder zum Zyklus 1 zurück. Und dann beginnt alles von vorn. So lassen sich sehr lange Zyklen erstellen.

Die Zyklen-Seite: Aufbau der Zyklen, Takte und Zuordnung der Lichtszenen

Jeder Zyklus kann bis zu 256 Takte enthalten. Die Takte werden im Feld "Taktlängen + Lichtszenen" mit den Nummern 001...256 dargestellt. Der jeweils aktuelle Takt wird durch die rote Umrandung angezeigt. Sie lässt sich verändern, indem auf einen anderen Takt geklickt wird. In dem aktuellen Takt kann die Taktlänge eingestellt werden. Dazu klickt man im Feld "Auswahl der Taktlängen" auf die entsprechende Taste. Jeder Takt im Zyklus kann also eine individuelle Länge bekommen. Soll der Takt übersprungen werden, wählt man "Takt ignorieren". Um dem Takt eine Lichtszene zuzuordnen, kann jeweils bei "Szene" eine Szenennummer eingegeben werden.

Die Zyklen-Seite: Darstellung aller Takte

Um auch die Takte mit höherer Nummer darstellen zu können, kann der gesamte Darstellungsbereich verschoben werden. Dazu klickt man auf die Taste ">>>", rechts oberhalb der Takteinstellungen. Sie verschiebt den Bereich um 8 Takte, sodass nun die Takte "009" bis "020" dargestellt sind. Und so weiter bis zum Takt "256". Zurück geht es mit der Taste "<<<", die sich auf der linken Seite befindet.

Die Zyklen-Seite: Grafische Darstellung der aktuellen Szene

Die im aktuellen Takt eingetragene Szene wird im unteren Feld grafisch dargestellt. Dabei wird nur der Bereich der verwendeten Kanäle berücksichtigt, der auf der Szenen-Seite eingestellt wurde. Die Darstellung erfolgt hier sowohl in der Helligkeit als auch in der Höhe der Balken.

Die Zyklen-Seite: Dimmen oder Schalten

Jedem Takt ist die Eigenschaft zugeordnet, ob die gewählte Szene sofort (geschaltet) oder im Verlauf der Taktlänge gedimmt umgesetzt werden soll. Änderungen werden für jeden Takt individuell eingestellt durch Anklicken der unteren Zeile. "S" steht für geschaltet und "DIM" steht für gedimmte Überblendung.

Die Zyklen-Seite: Mehrere Takte auf dieselbe Länge setzen

Ab dem aktuellen Takt bis zum letzten Takt des Zyklus kann eine einheitliche Taktlänge eingestellt werden. Dazu klickt man auf die Taste "Setzen", die dann alle folgenden Takte auf die Taktlänge des aktuellen Taktes setzt.

DXSE3_Tool_01

Die Zyklen-Seite: Kopieren und Einfügen

Sowohl alle Taktlängen als auch alle Szenennummern lassen sich getrennt voneinander auf einen anderen Zyklus übertragen. Dazu werden z.B. zunächst alle Taktlängen kopiert, dann wechselt man die Zyklusnummer (Mitte oben) und klickt im neuen Zyklus auf "Einfügen". Entsprechend funktioniert das Kopieren der Szenennummern in einen anderen Zyklus.

Die Zyklen-Seite: Weitere Funktionen

Rechts neben den Kopierfunktionen werden weitere Informationen angezeigt. Hier steht die Anzahl der im aktuellen Zyklus verwendeten Takte, die gesamte Länge des Zyklus und (wie auch schon auf der Szenen-Seite) der durchschnittliche Helligkeitswert berechnet über alle verwendeten Kanäle in der aktuellen Szene in Prozent.

Die Zyklen-Seite: Die Simulation

Um einen Eindruck von dem aktuellen Zyklus zu bekommen, kann die Simulation gestartet werden. Drei Versionen sind möglich: Ablauf aller Takte in der einheitlichen Länge von 5 Sekunden, in der einheitlichen Länge von 1 Sekunde oder in der im Zyklus festgelegten jeweiligen Taktlänge (Echtzeit). Mit "Start" beginnt die Simulation und mit "Stop" wird sie wieder beendet. Die grafische Darstellung zeigt den Ablauf der Simulation. Die Informationsfelder rechts geben die aktuelle Zyklusnummer, Taktnummer mit der zugeordneten Szenennummer und den Fortschritt der Taktüberblendung (in Prozent von 0 bis 100) an.

Die Zyklen-Seite: Wo geht es weiter?

Man kann auf der Zyklen-Seite mit Anklicken der Taste "Szenen >>>" auf die Seite zum Erstellen von Szenen gelangen. Entsprechend führt die Taste "Transfer >>>" auf die Transfer-Seite (Startseite) zurück. Auf der Transfer-Seite können die gemachten Einstellungen abgespeichert werden.

Bitte beachten:

Diese Software ist für verschiedene Versionen der Schaltung DXSE3D konzipiert und enthält unter Umständen mehr Zyklen, Takte, Szenen und Kanäle, als die Schaltung DXSE3D (je nach Version) umsetzen kann. Der Funktionsumfang der Schaltung DXSE3D ist in dem zugehörigen Datenblatt beschrieben.