

## First Steps

### Typen

Interface: Das Interface stellt die Schnittstelle zwischen den reell zu steuernden Elementen und der virtuellen Steuerung da.

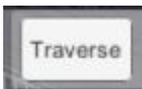
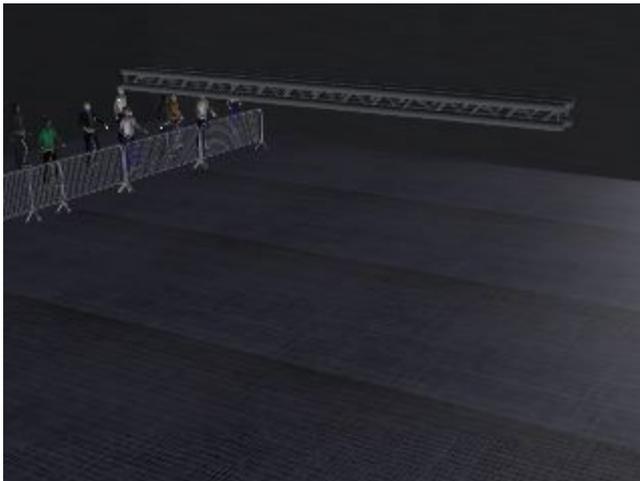
Fixture: steuerbarer Scheinwerfer



Gruppe: mehrere Fixtures die zusammen auf eine Bühnen Position ausgerichtet werden

Bühnen Position: Ein Punkt im Dreidimensionalen Raum auf welchen Fixtures ausgerichtet werden können

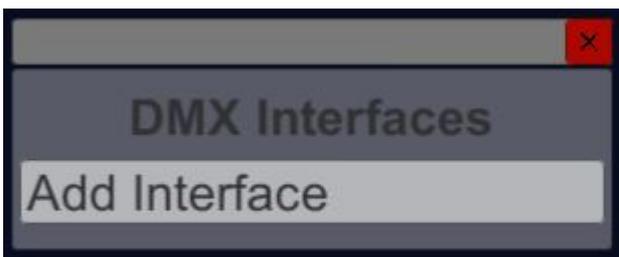
Traverse: Gestell an dem Fixtures befestigt werden



Über den "Traverse" Button lässt sich ein Gameobject "Traverse" erstellen.

### Fenster

Interface List



Mit einem Klick auf den "Add Interface" Button lässt sich ein Interface hinzufügen. Dazu öffnet sich ein neues Fenster.

Interface Editor

The screenshot shows a configuration window with the following elements:

- Name:** A text input field containing the word "Name". To its right are buttons for "save", "load", and a checkmark.
- Universes:** A text input field containing the number "0" and a checkmark to its right.
- Protocol:** A dropdown menu currently showing "ArtNet".
- IP Address 1:** A text input field containing "127.0.0.1".
- IP Address 2:** A text input field containing "192.168.43.83" with a dropdown arrow to its right.

In dem neu geöffneten Fenster, muss ein Name für das Interface eingegeben werden, bei Universes muss ein oder mehrer Universen eingegeben werden. Die Eingabe eines Universums wird mit der Box daneben bestätigt, ein Haken zeigt den Erfolg an. Um mehrere Universen hinzuzufügen einfach Zahl eingeben -> Box klicken, Alte Zahl löschen -> neue Zahl eingeben -> Box klicken.

Um ein Universum zu entfernen einfach eine schon hinzugefügte Zahl eingeben und den Haken entfernen.

Bei Protocol wird aktuell nur ArtNet unterstützt.

Im darunterliegenden Feld muss die Ziel IP-Adresse eingegeben werden.

In dem Letzten Dropdownmenü ist der Typ der IP-Adresse auswählbar IPv4 oder IPv6.

#### Fixture Spawner

The screenshot shows a simple interface with two buttons:

- Add Group:** A button at the top of the interface.
- Add Fixture:** A button located further down the interface.

Über die beiden Buttons "Add Group" und "Add Fixture" lassen sich Gruppen bzw. Fixtures hinzufügen.

Der "Add Group" Button erstellt aus den mit der Taste "Strg" + Ausgewählten Fixtures eine Gruppe.

Bei einem Klick auf "Add Fixture" erscheint ein neues Fenster.

Hier kann man bei "Type / Mode" eine von zwei Fixtures auswählen "mh-x25" oder "picowash-40", dazu muss noch in die anderen beiden Felder jeweils das dazugehörige Universum und den DMX Start Channel angegeben werden.

Mit den Knopf "Create Fixture" wird die Fixture nun erstellt.

## Timeline



Hier zu sehen ist die Timeline für die jeweiligen Fixtures bzw. Gruppen.

Keyframes werden automatisch hinzugefügt sobald in einer ausgewählten Fixture oder Gruppe ein leerer Frame ausgewählt und über den Colorpicker oder über das Ändern der Ausrichtung einer Fixture eine Änderung der Werte vorgenommen wird je nachdem welche Werte geändert werden wird ein Colorkeframe, ein Movementkeyframe, oder Beide gesetzt.



Movementkeyframe-Indikator



Colorkeyframe-Indikator



Beide Keyframe-Indikatoren zur selben Zeit

## Color Selection



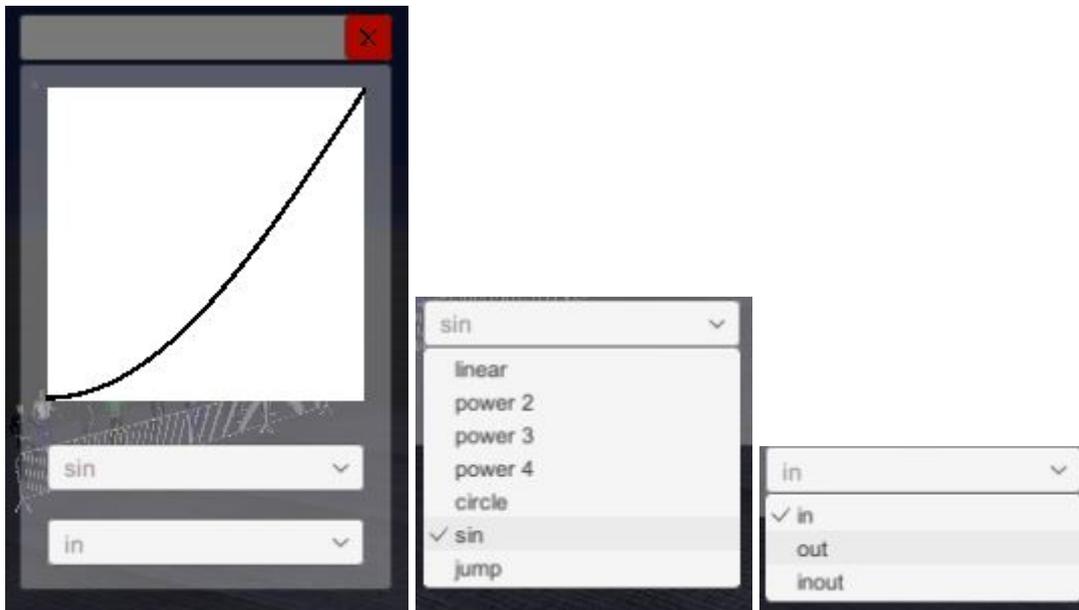
In der Color Selection lässt sich für ein Fixture und eine Gruppe von Fixtures eine Farbe auswählen. Der Colorpicker erscheint wenn eine Fixture bzw. Eine Gruppe ausgewählt wird.

## Stage Position Manager



### **Noch nicht Implementiert**

#### Function Manager



Mit Hilfe des Function Managers kann die Übergangsgeschwindigkeit während der Animationen beschrieben werden. Hierfür müssen zwei nebeneinanderliegende Keyframes in der selben Timeline markiert werden, wodurch sich das Function Manager Fenster öffnet.

Hier kann die Art der Funktion über die beiden Dropdownmenüs ausgewählt werden. Zur besseren veranschaulichung wird der Funktionsgraph im Feld über den Menüs dargestellt.

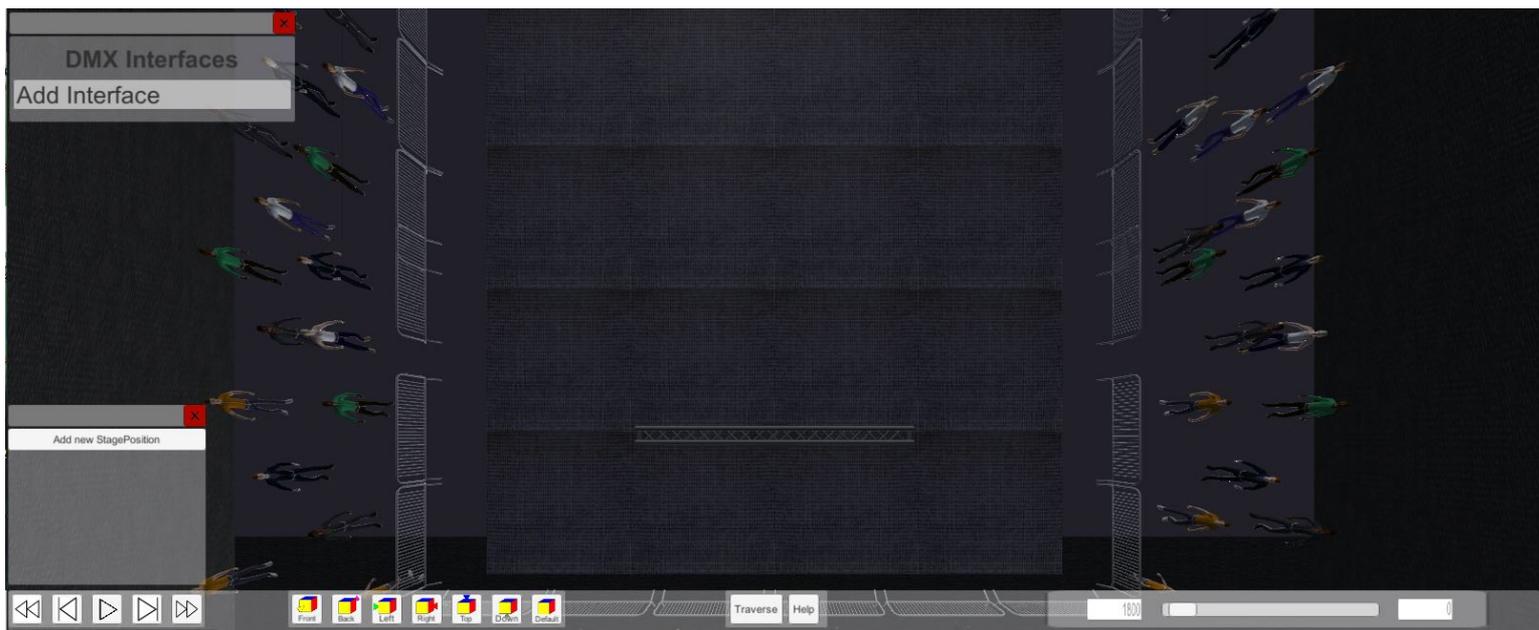
### **Noch nicht Implementiert**

#### Movement (MMB drehn, Hotbar)

Mit der Mittleren Maustaste ist es möglich sich in der Szene zu drehen.



Mit der obigen Hotbar lässt sich die Sicht verändern dazu einfach auf einen der Buttons klicken.



Manipulation (LMT Selection, dragging, scroll dragging, RMT rotation)

Objekte lassen sich mit der gedrückten Linken Maustaste auswählen und umherziehen.

Mit dem Maus Scroll Wheel lässt sich die Tiefe eines Objektes ändern.

Mit der gedrückten rechten Maustaste lassen sich Objekte drehen.