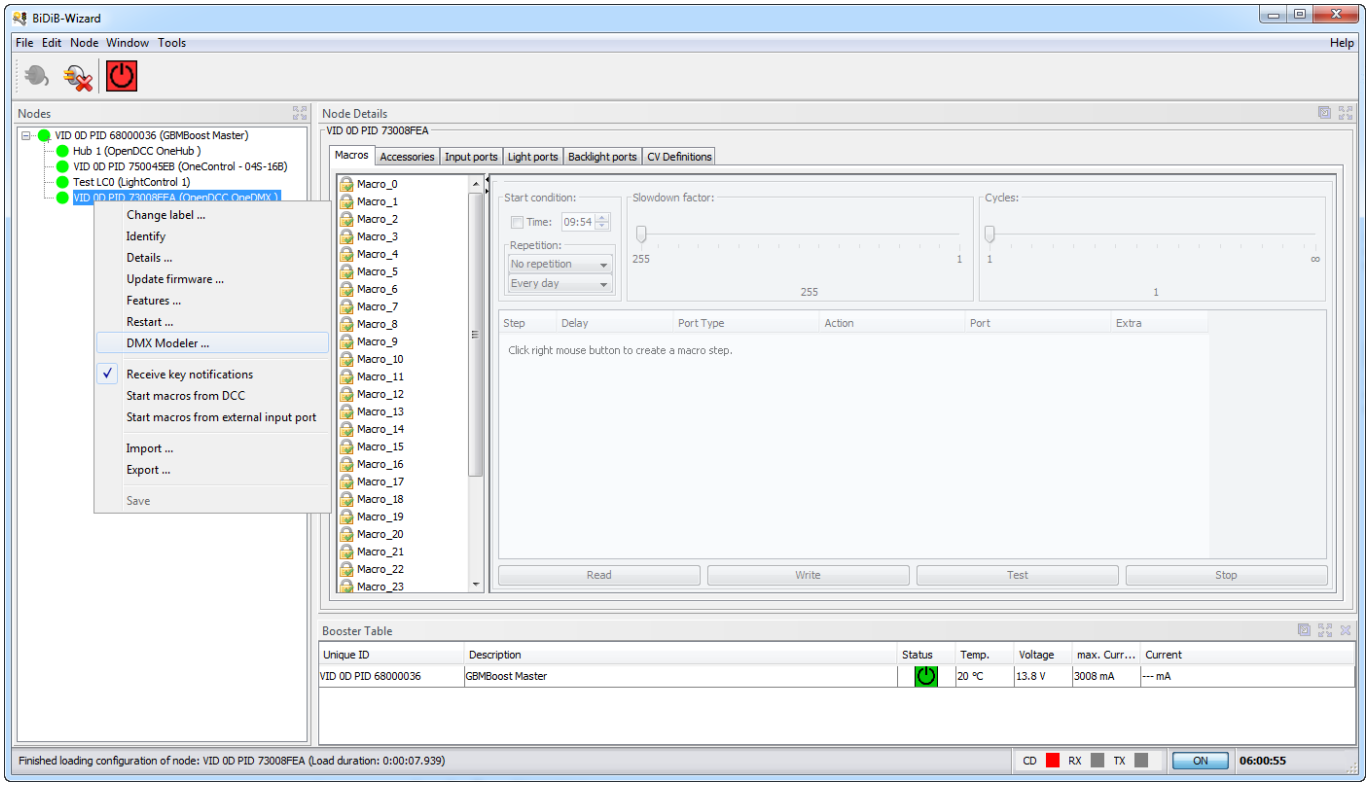
# DMX Modeler

Der DMX-Modelierer ist noch im Beta-Stadium! Bei Fehlern (... und es hat noch Fehler ...) bitte im Forum einen Thread eröffnen.

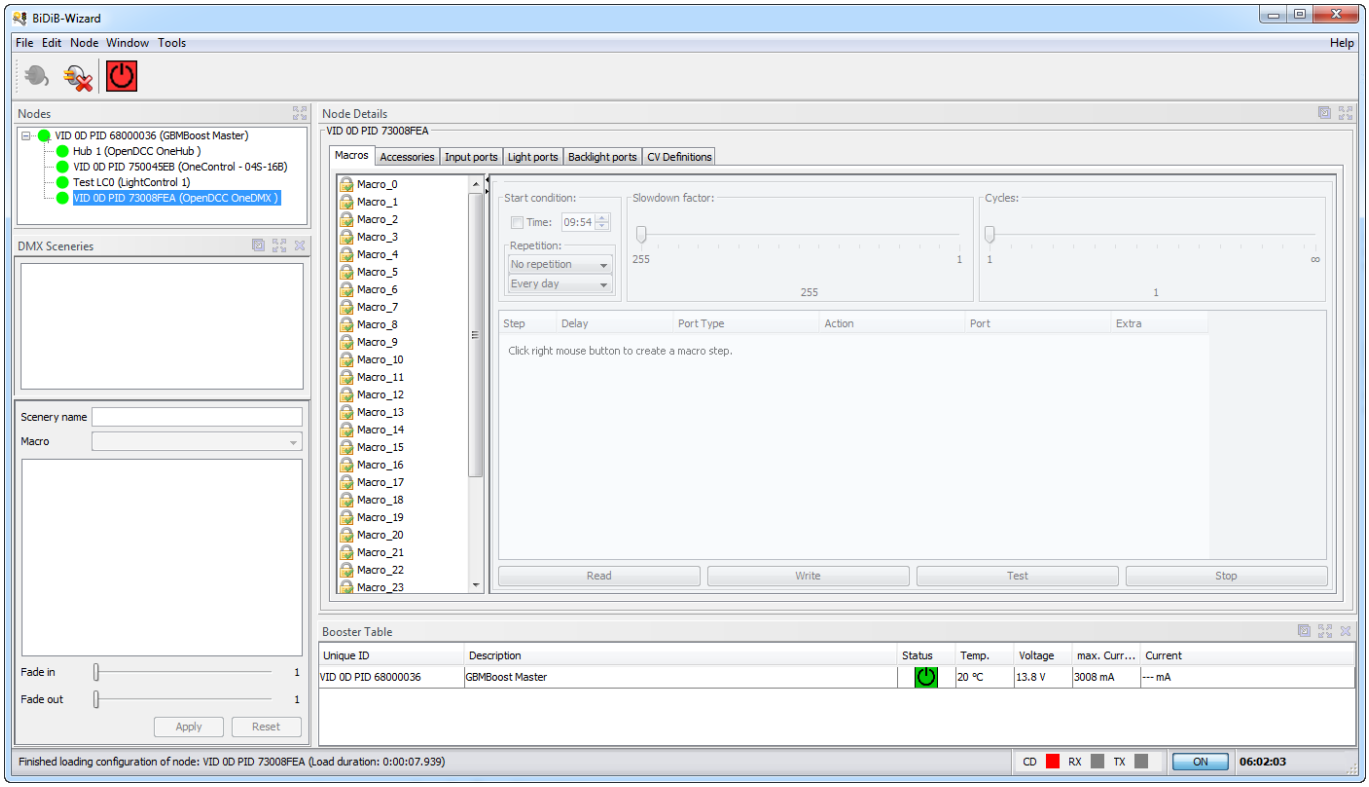
Der *DMX Modeler* kann über das Kontextmenü auf dem OneDMX-Knoten geöffnet werden, sobald der OneDMX-Knoten selektiert und geladen ist (per Doppelklick auf den OneDMX-Knoten).

Änderungen an der Konfiguration im *DMX Modeler* gehen verloren wenn ein anderer Knoten selektiert wird und die Änderungen noch nicht gespeichert sind!

Es ist nicht möglich, die Szenerie aus den Makro-Daten in der OneDMX erstellen zu lassen! Dazu müssen Szenerien exportiert werden! Vergessen Sie bitte nicht die Szenerie nach einer Anpassung erneut zu exportieren damit keine Änderungen verloren gehen.

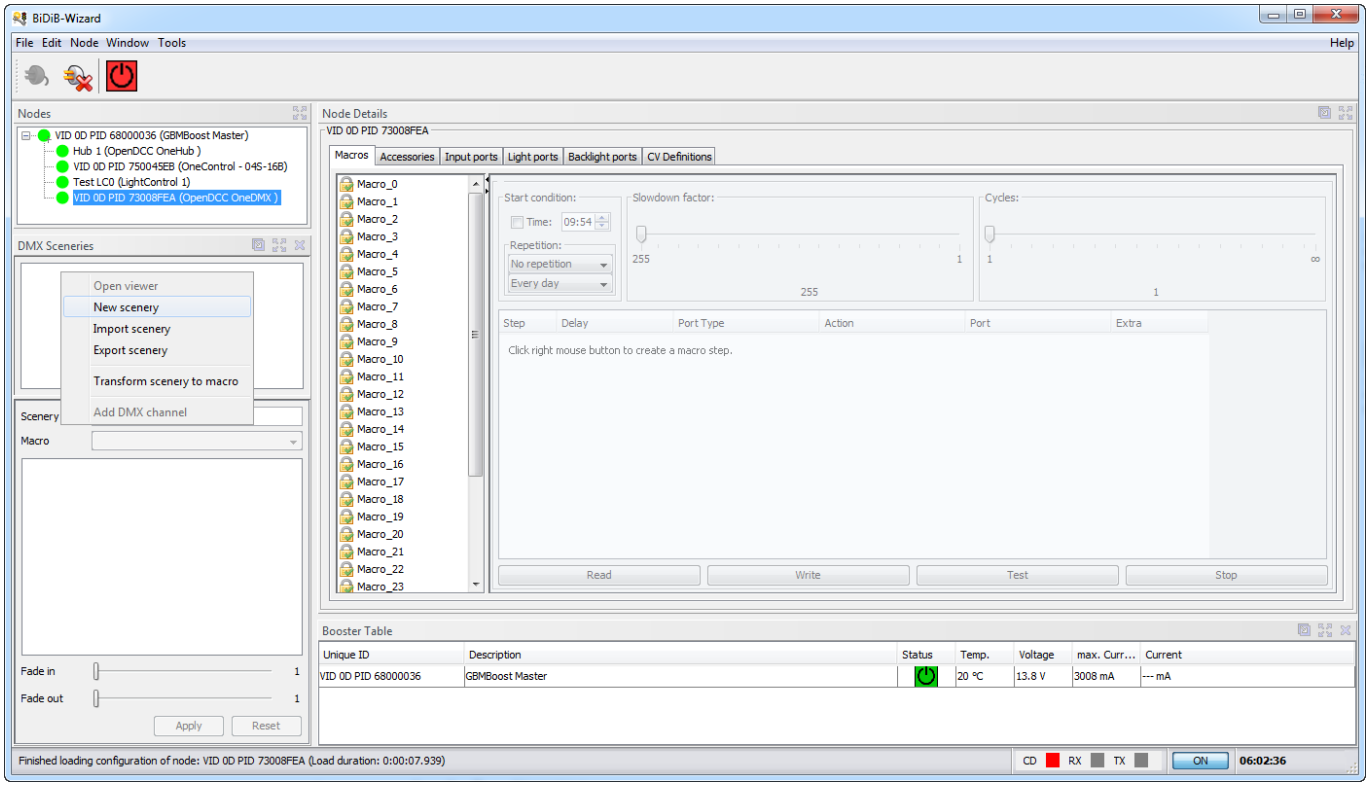



Beim Öffnen des *DMX Modeler* wird ein Fenster unterhalb des Knotenbaum (NodeTree) eingeblendet.



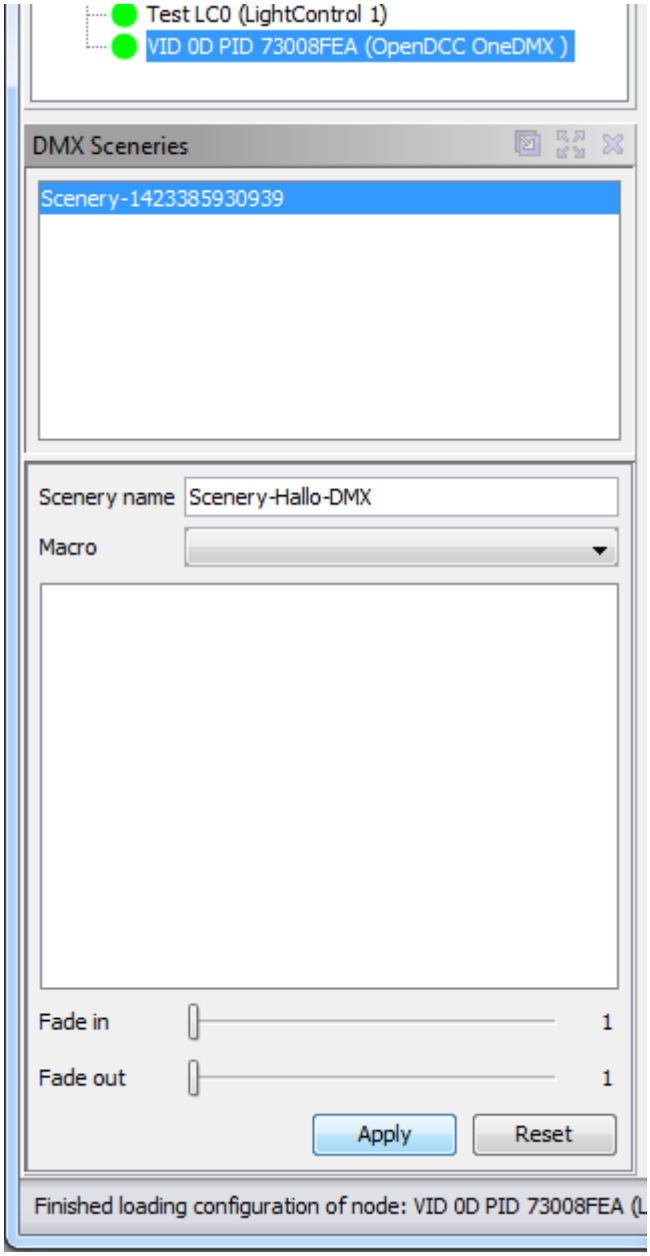

Das Erzeugen einer neuen Szenerie, erfolgt über das Kontextmenü im Fenster *DMX Szenerien* / *DMX Sceneries*.

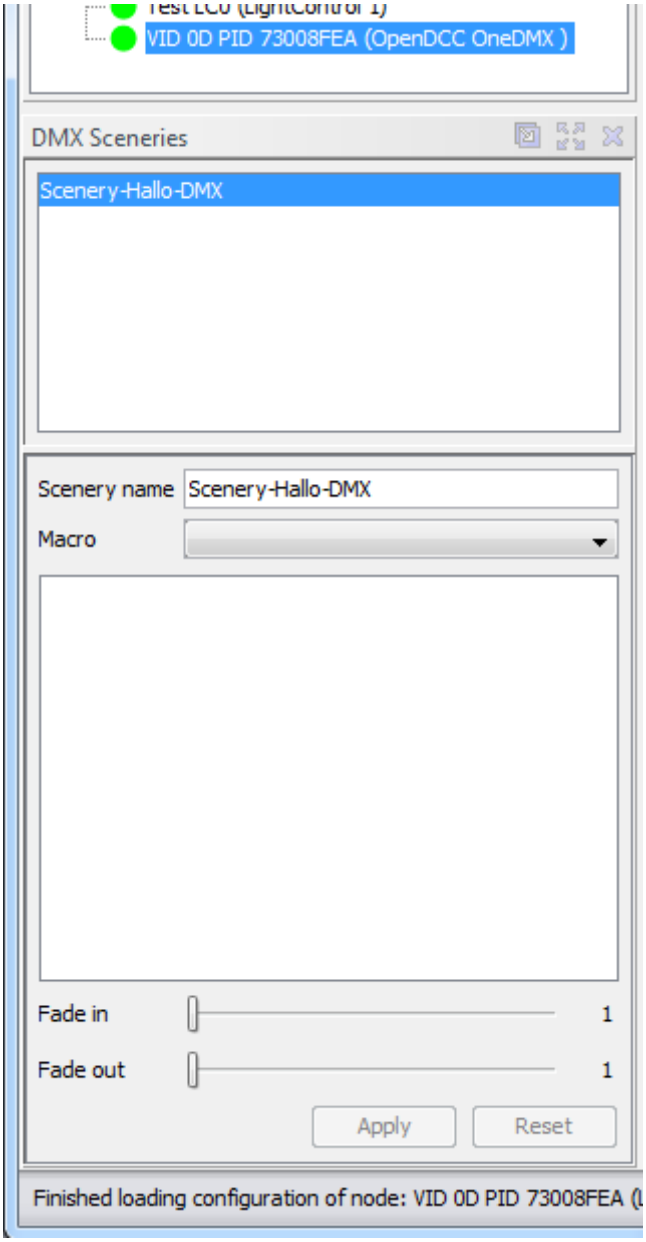
- Mit *Neue Szenerie* / *New Scenery* wird eine neue Szenerie erzeugt.
- Mit *Szenerie importieren* / *Import Scenery* wird eine Szenerie importiert.
- Mit *Szenerie exportieren* / *Export Scenery* wird eine Szenerie exportiert.




Die neue Szenerie wird mit einem Defaultnamen angelegt. Dieser Name kann im Eingabefeld *Szenerie Name* / *Scenery Name* geändert werden und muss Anschliessend mit dem *Übernehmen* / *Apply*-

Button übernommen werden.

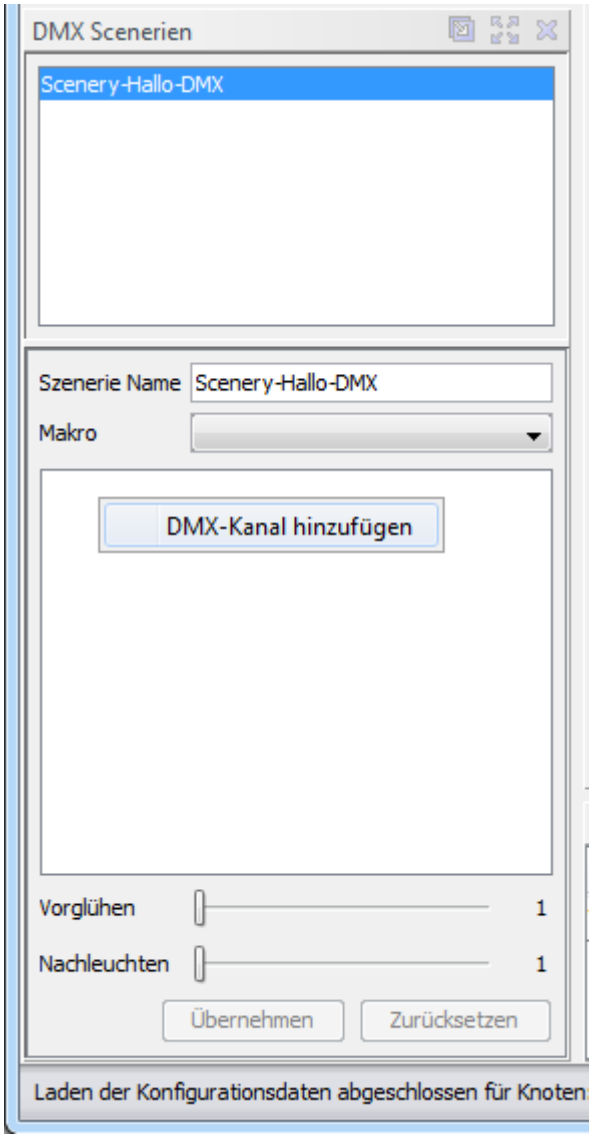


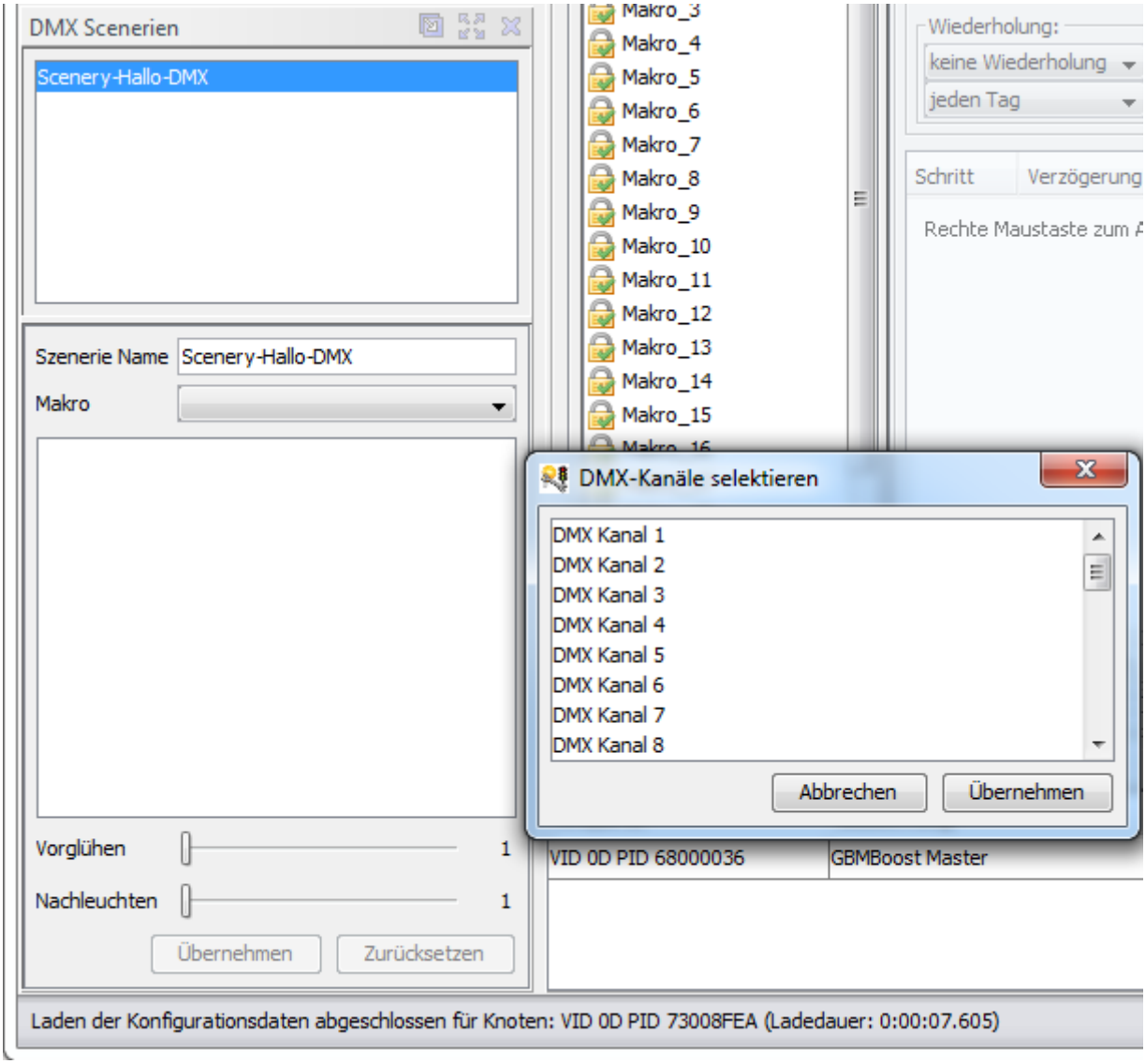



## DMX-Kanäle auswählen

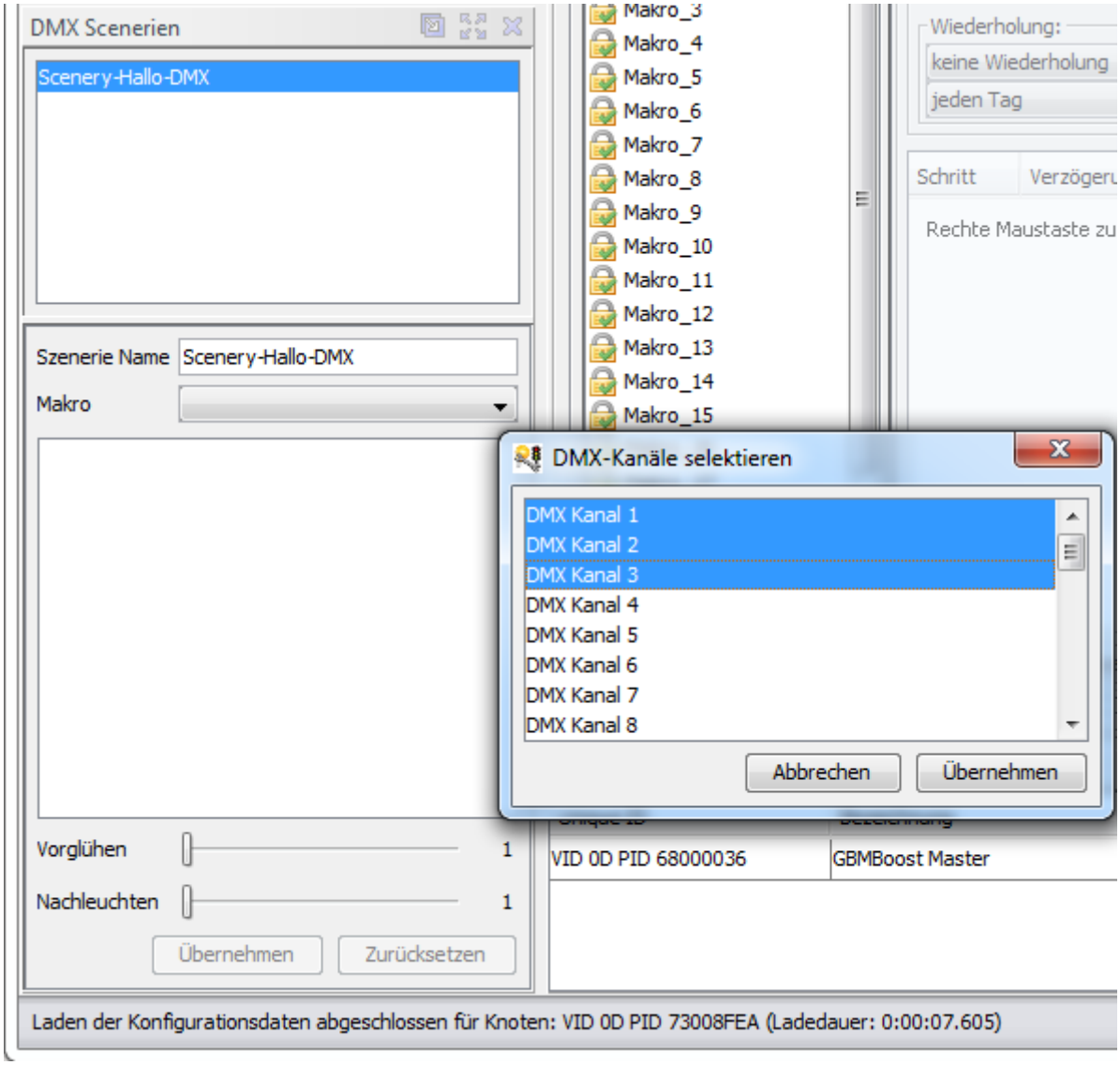
In einem weiteren Schritt werden die DMX-Kanäle ausgewählt, welche in der Szenerie gesteuert werden sollen. Dazu wird das Kontext-Menü im Fenster unterhalb des Szenerie-Namen geöffnet und der Eintrag *DMX-Kanal hinzufügen* ausgewählt, wodurch ein Dialog geöffnet wird.

Es muss eine Szenerie selektiert sein, damit das Kontext-Menü angezeigt werden kann.

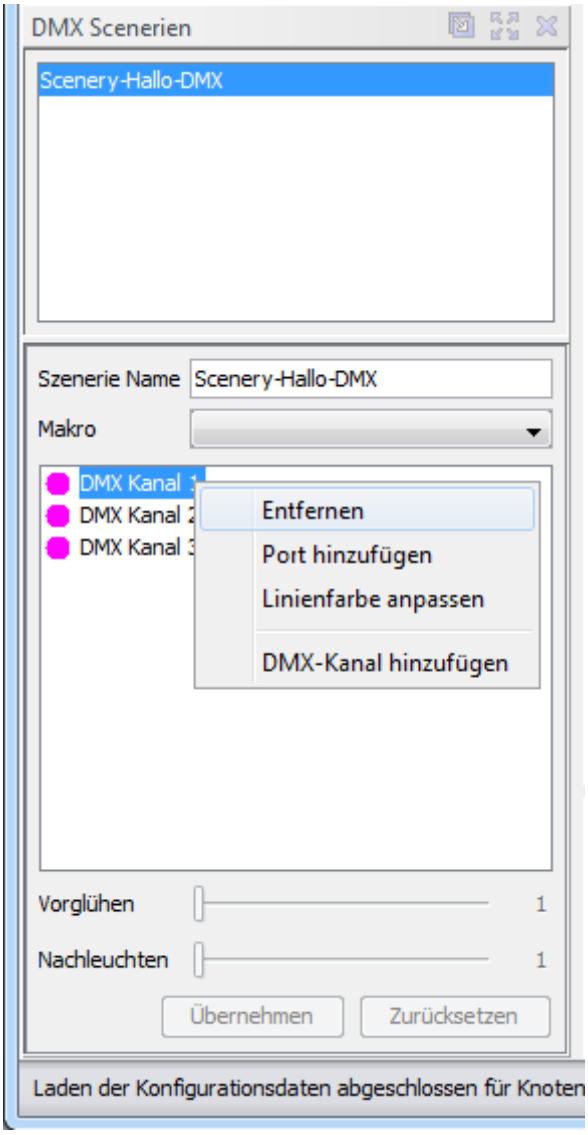

DMX Scenerien
Scenery-Hallo-DMX
Szenerie Name
Scenery-Hallo-DMX
Makro
DMX-Kanal hinzufügen
Vorglühen
1
Nachleuchten
1
Übernehmen
Zurücksetzen
Laden der Konfigurationsdaten abgeschlossen für Knoten




Die DMX-Kanäle können aus der Liste der verfügbaren DMX-Kanäle ausgewählt werden. Mehrfach-Selektion ist durch Halten der Strg/Ctrl-Taste möglich.




Durch Übernahme wird der Dialog geschlossen und die DMX-Kanäle werden im Fenster angezeigt.




Über den DMX-Kanal wird die Helligkeit des konfigurierten Leuchtmittels über 1 oder mehrere Ports angesteuert. Durch die unterschiedlichen Ports können unterschiedliche Eigenschaften konfiguriert werden. Es wird grundsätzlich unterschieden zwischen

- *Lichtports* (Lightport) und
- *Hintergrund-Lichtports* (Backlight-Ports).

Mit den *Hintergrund-Lichtports* werden einfache Helligkeitsübergänge von einem Startwert zu einem Zielwert konfiguriert, welcher aus den Parametern der Helligkeitsteigung und der Zeitdauer ermittlet werden kann. Ein *Hintergrund-Lichtport* kennt intern nur die Aktion *starten* der auch in der Makro-Konfiguration auftaucht.

Mit den *Lichtports* können mehr Aktionen ausgeführt werden. Es werden alle Aktionen unterstützt die auch auf der LightControl vorhanden sind:

- Einschalten
- Ausschalten
- Aufdimmmen
- Herunterdimmen
- Blinken
- Flash
- etc.

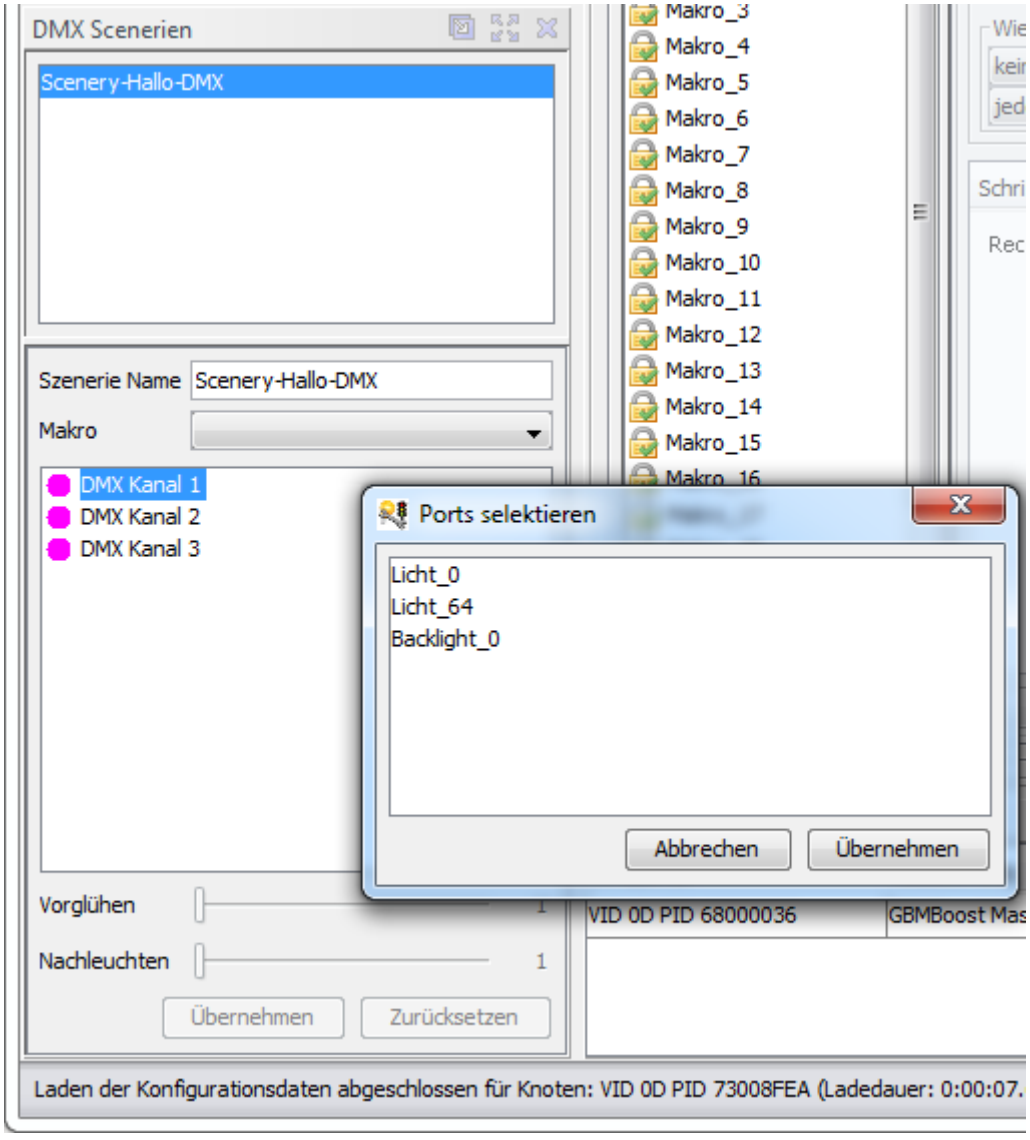
Durch geeignete Kombination der Port-Typen können diese Eigenschaften für DMX verwendet werden.

---

## Port hinzufügen

Über das Kontext-Menü auf dem DMX-Kanal können die Ports selektiert werden, welche für diesen Kanal verwendet werden.

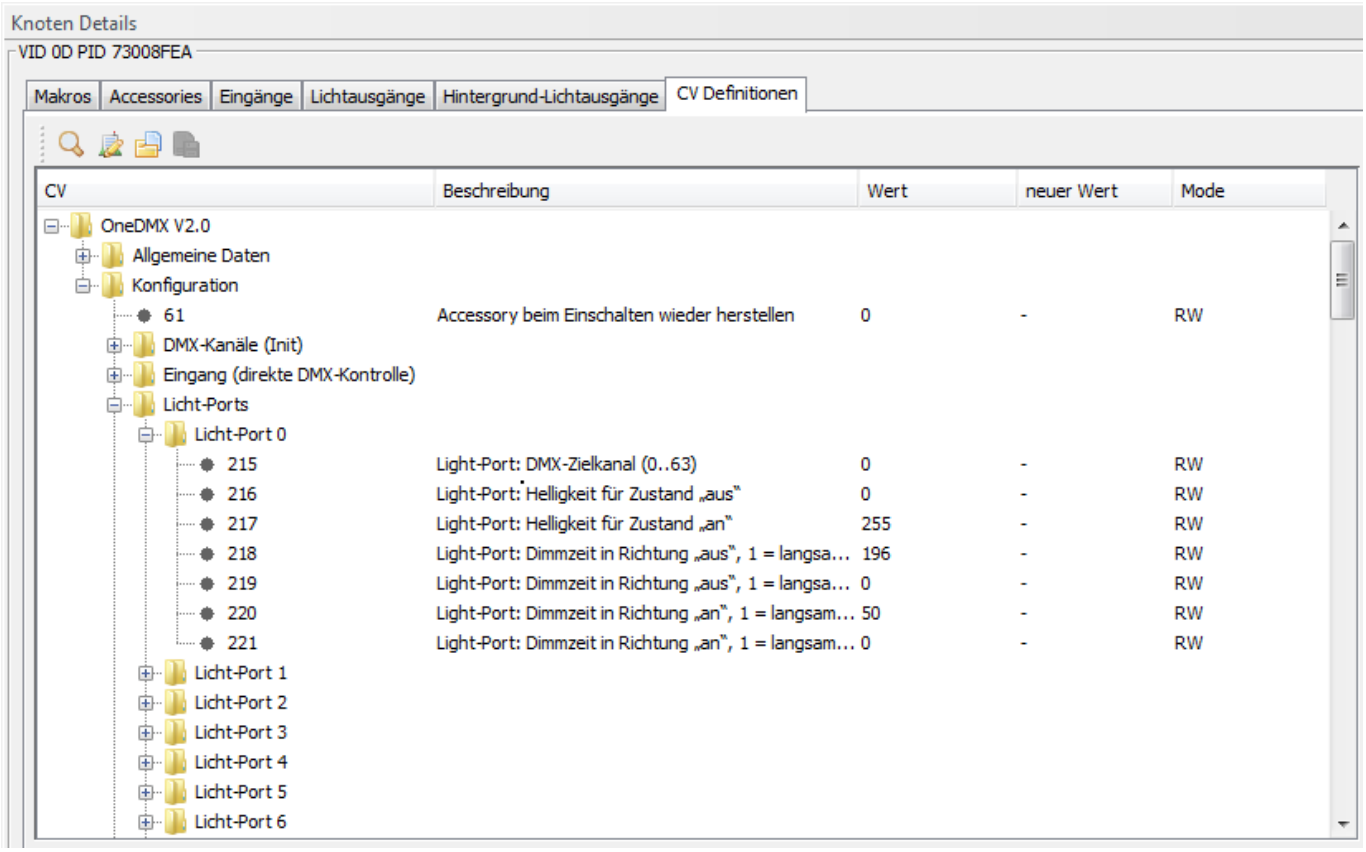
Jeder Port verfügt über Parameter welche die *Geschwindigkeit* der Helligkeitsänderung beeinflussen. Diese Parameter können verändert werden. Wenn ein Port in mehreren Kanälen verwendet wird, haben die Anpassungen an dem Parametern aber Auswirkungen auf den anderen Kanal. Dies muss berücksichtigt (und sollte vermieden) werden.



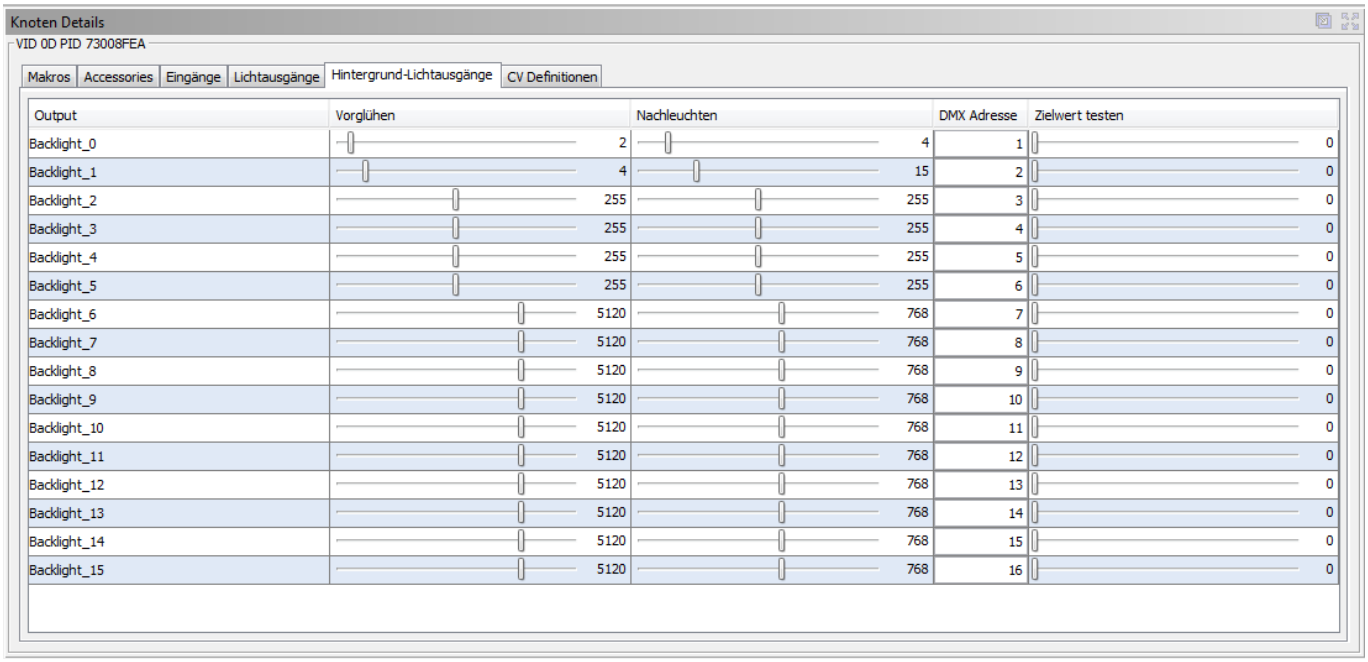

Im Dialog *Ports selektieren* werden alle Ports angezeigt welche für den ausgewählten DMX-Kanal konfiguriert sind. Die Zuweisung des DMX-Kanal wird im nächsten Abschnitt beschrieben.

## Konfiguration DMX-Kanal

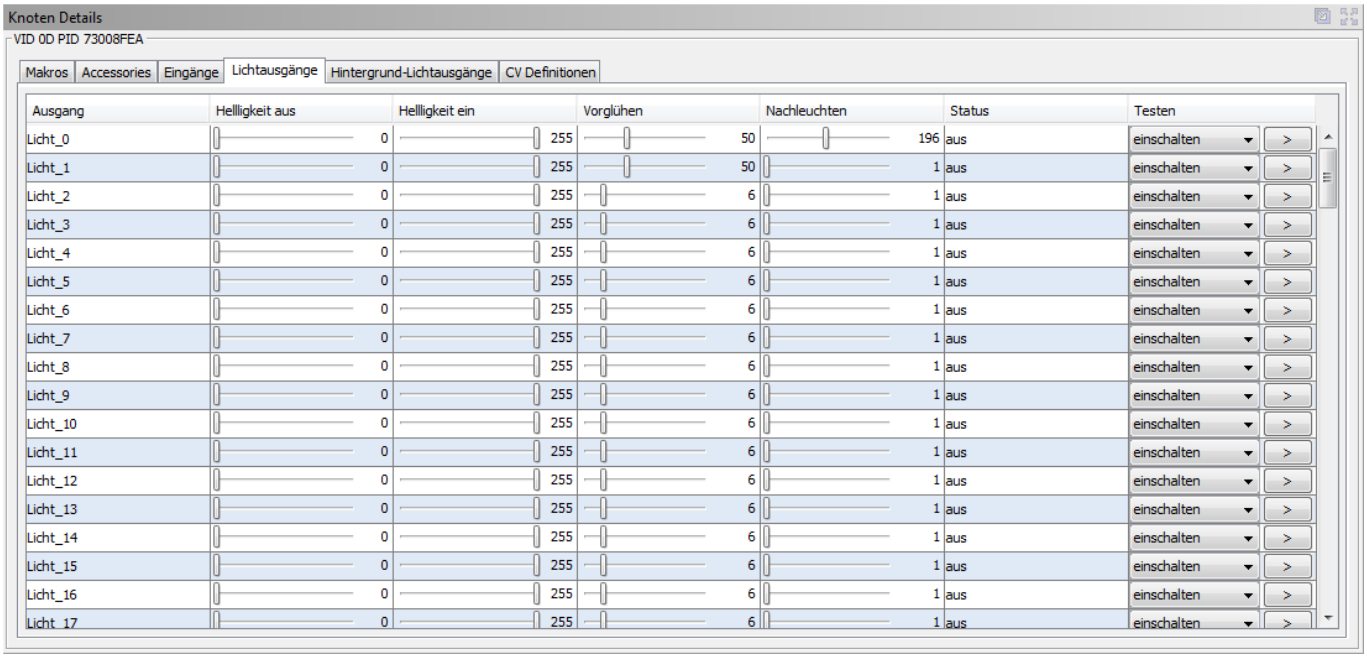
Die Zuweisung der DMX-Kanäle auf den Ports erfolgt für *Licht-Ports* über CV-Konfiguration. Nach der Anpassung des DMX-Zielkanal muss die geänderte CV auf den Knoten übertragen/geschrieben werden.




Die Zuweisung der DMX-Kanäle auf den Ports erfolgt für *Hintergrund-Licht-Ports* über die Tabelle mit den Hintergrund-Lichtausgängen. Die Anpassung der DMX-Adresse wird beim Verlassen des Eingabefeld auf den Knoten übertragen.

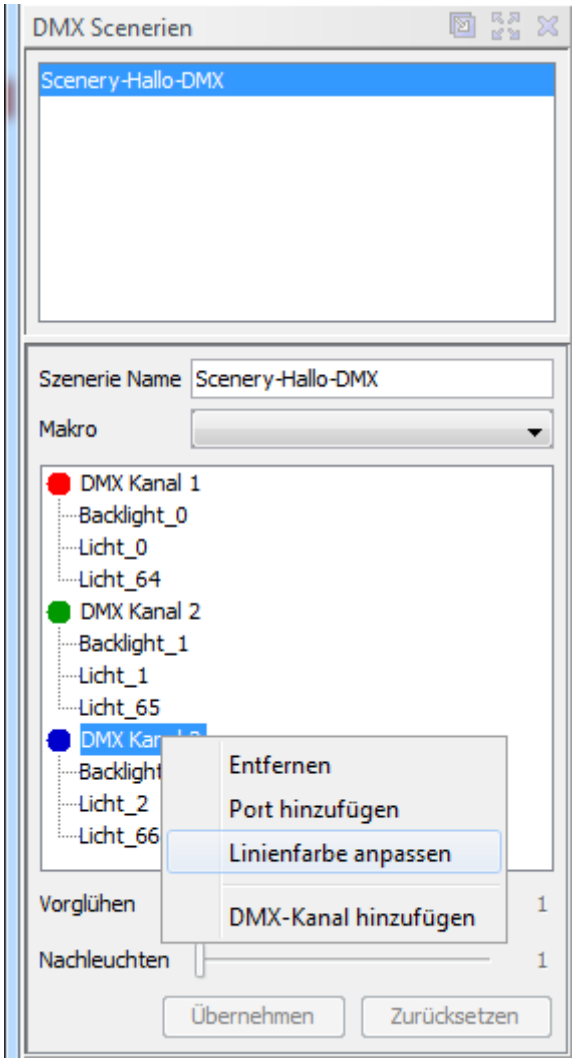


2 unterschiedliche Port-Typen? Warum machen die das?
In der nachfolgenden Abbildung erkennt man, dass für *Licht-Ports* die Konfigurationsparameter *Helligkeit ein* und *Helligkeit aus* vorhanden sind. Diese Parameter fehlen bei den *Hintergrundlicht-Ports*. Der Grund dafür ist meines Wissens der grössere Speicherbedarf der Licht-Ports welchr dazu führen würde, dass nur eine kleinere Anzahl Ports angeboten werden könnten.



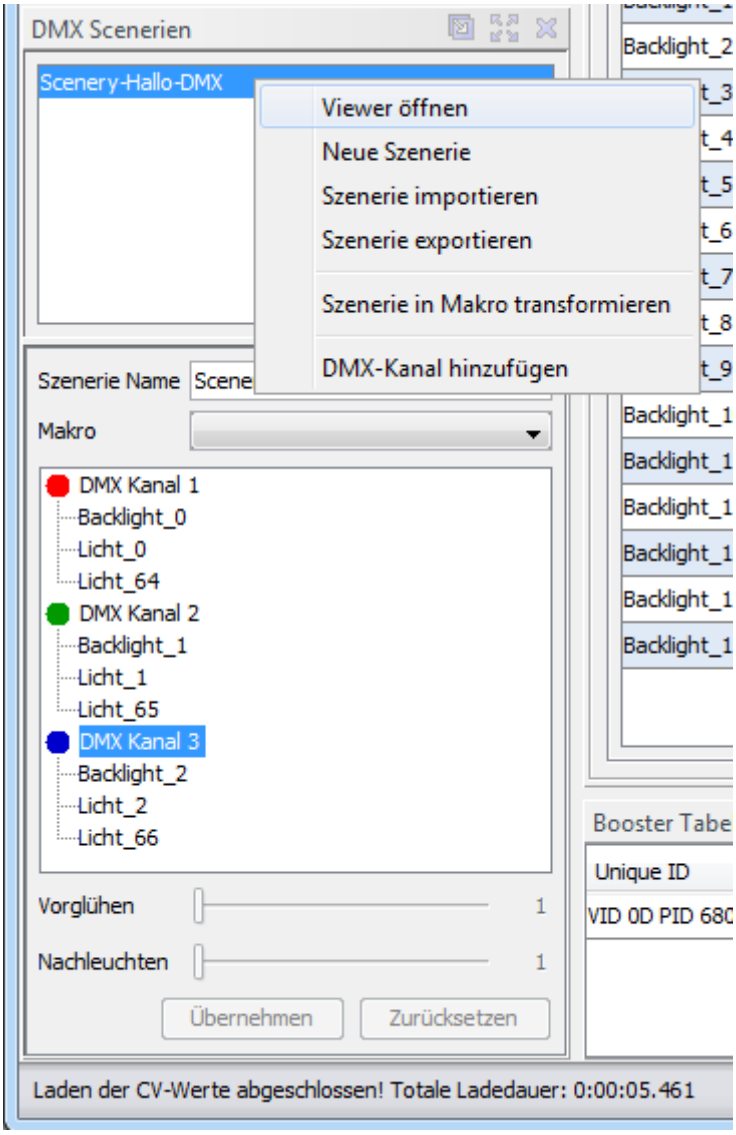

### Linienfarbe anpassen

Um die DMX-Kanäle im *Szenerie-Viewer* einfacher unterscheiden zu können, kann die Farbe der dargestellten Linien angepasst werden. Dazu muss auf dem DMX-Kanal das Kontext-Menü geöffnet werden und *Linienfarbe anpassen* selektiert werden. Diese Farbe dient nur der Darstellung im *Szenerie-Viewer* und hat keinen Einfluss auf die Farbe der Leuchtmittel.

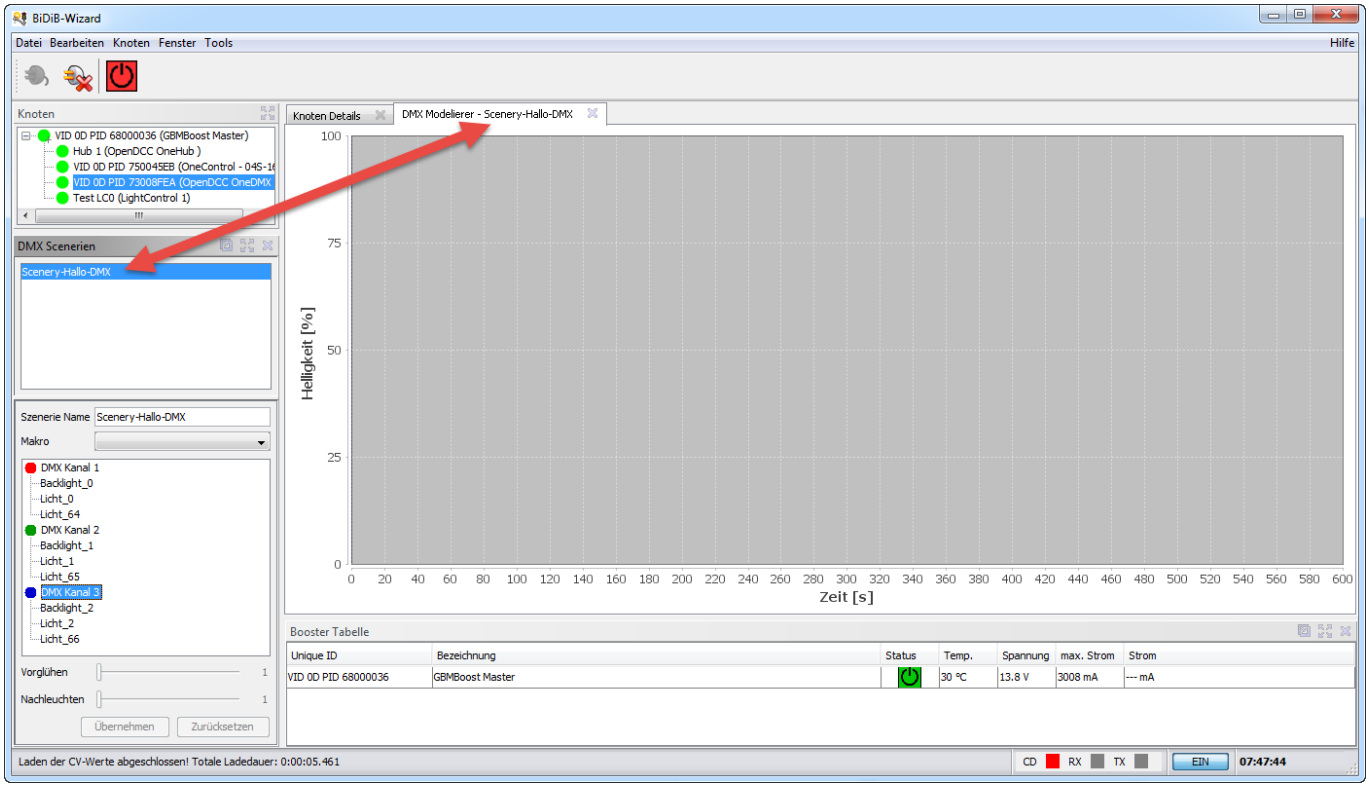



## Szenerie-Viewer öffnen

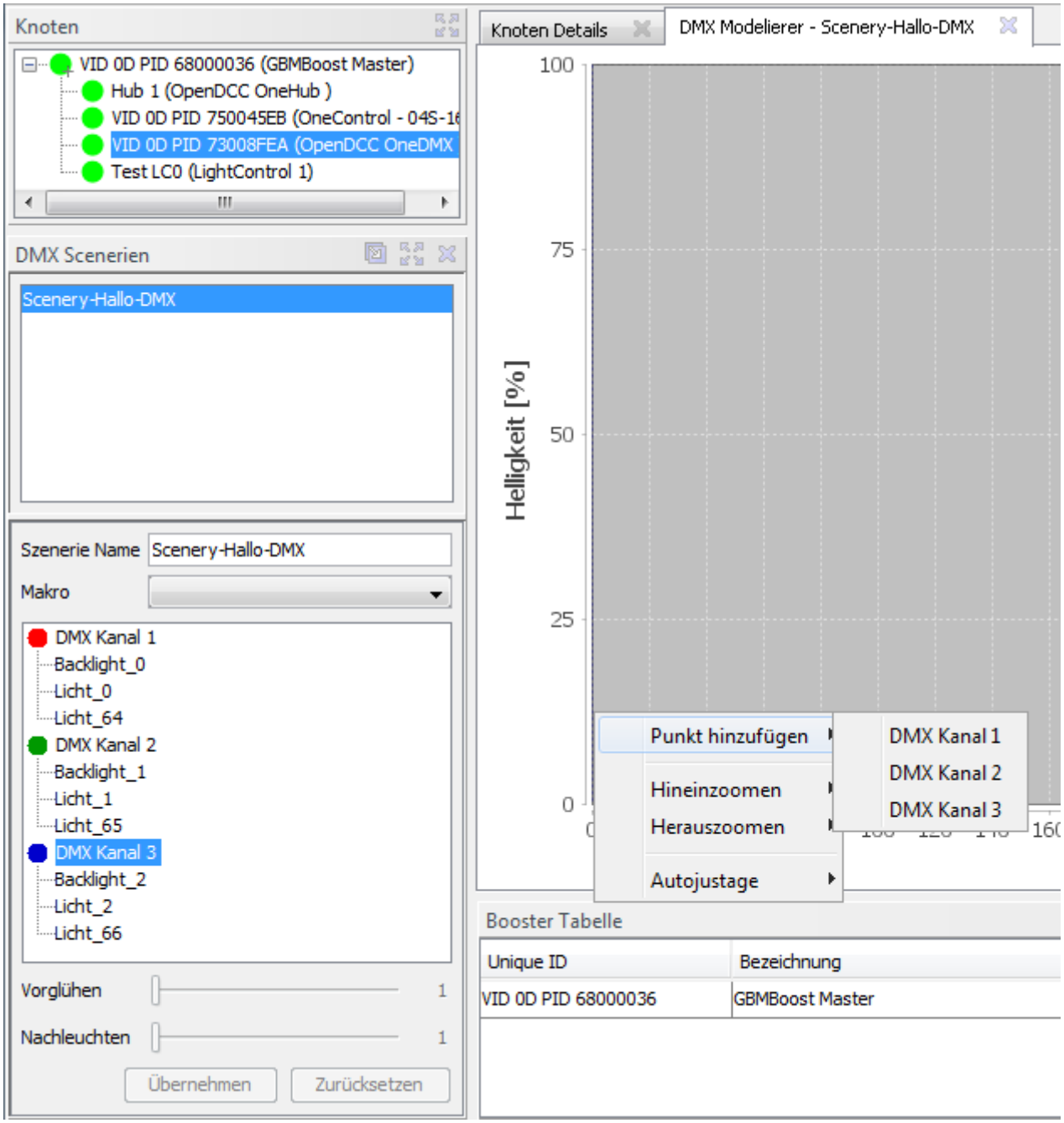
Die grafische Modellierung der Szenerie erfolgt im *Szenerie-Viewer*. Der *Szenerie-Viewer* wird über das Kontext-Menü der Szenerie (oberes Fenster) geöffnet.



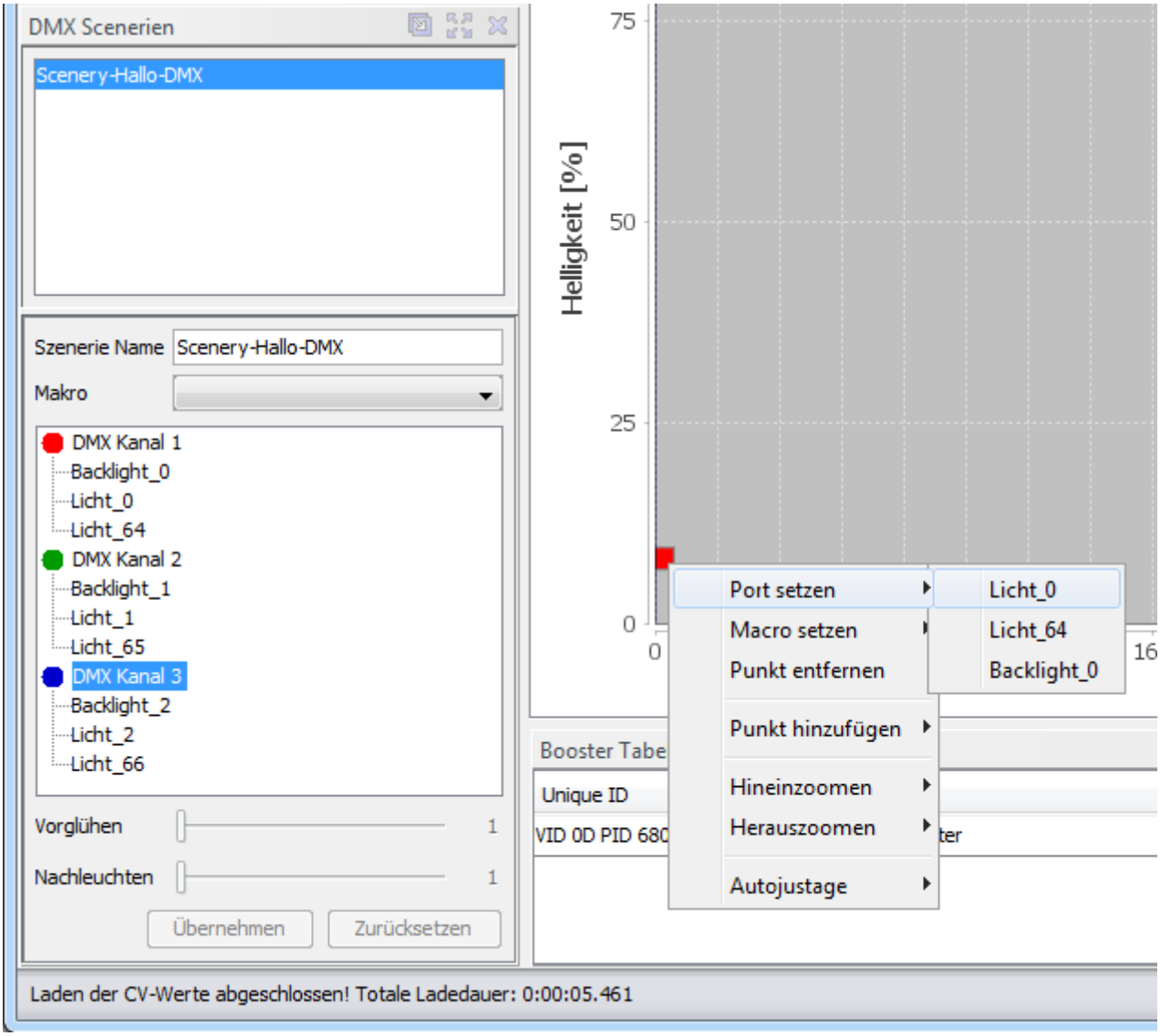

Der *Szenerie-Viewer* wird in einem neuen Fenster geöffnet welches standardmässig einen Zeitbereich von 300 Sekunden (siehe X-Achse) anzeigt. Der Name der Szenerie wir im Tab angezeigt. Es ist möglich mehrere Szenerien auf der gleichen OneDMX parallel zu bearbeiten.



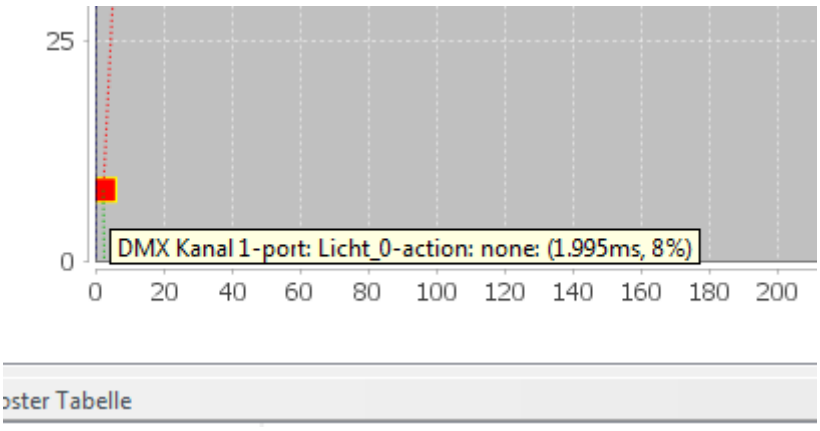

Um einen Startpunkt festzulegen, muss ein Punkt erstellt werden. Dazu mit der Maus im Diagramm an der gewünschten Stelle das Kontext-Menü öffnen und z.B. über *Punkt hinzufügen* > *DMX Kanal 1* den Startpunkt festlegen. Ein Punkt kann mit der Maus später verschoben werden zur genaueren Positionierung.




Im nächsten Schritt muss der Port ausgewählt werden, der auf den DMX-Kanal wirken soll. Dazu muss mit der Maus über den Punkt gefahren werden, bis dieser einen gelben Rahmen bekommt. Dieser Rahmen signalisiert, dass der Punkt selektiert ist. Auf dem Punkt wird anschliessend das Kontext-Menü geöffnet und der Port ausgewählt.

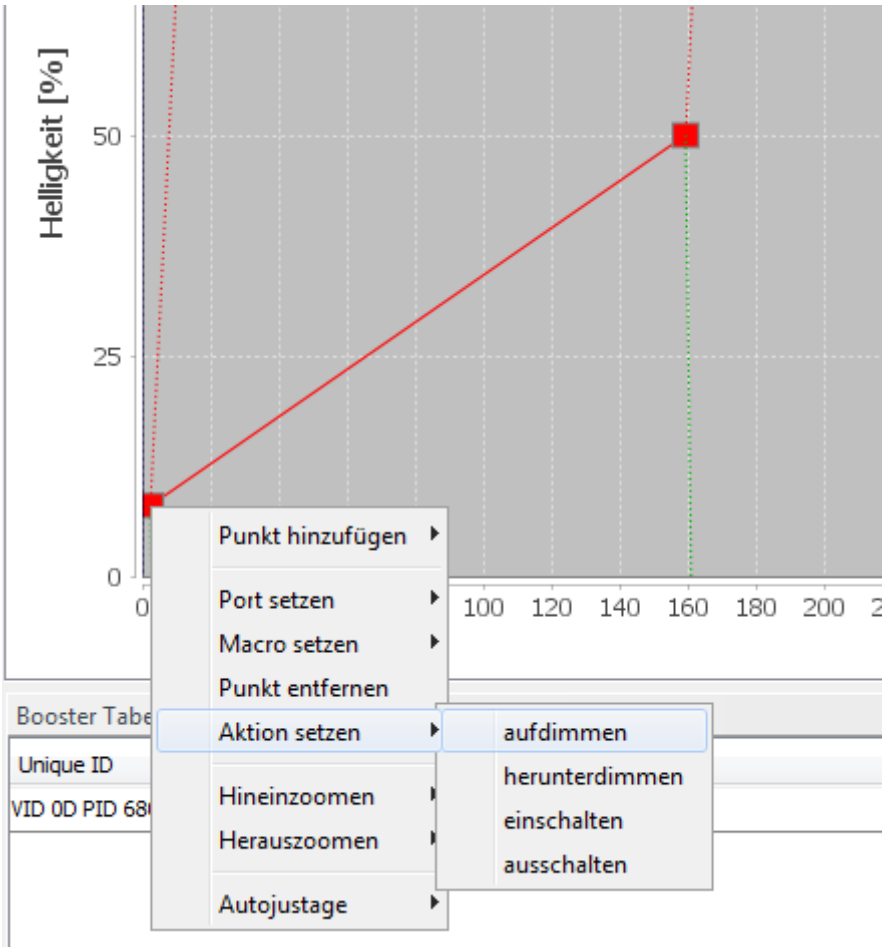



Wenn der Mauszeiger über den Punkt bewegt wird, erscheint als Tooltip die Konfiguration des Punktes. Nach der Zuweisung des Port sind auch zwei Linien erkennbar (rot und grün gestrichelt), welche vom Punkt nach oben und nach unten weglaufen. Diese Linien zeigen den berechneten Helligkeitsverlauf an und sind abhängig von den Werten die in den Feldern *Vorglühen* und *Nachleuchten* eingetragen sind (in den entsprechenden Tabellen bei den Knotendetails).



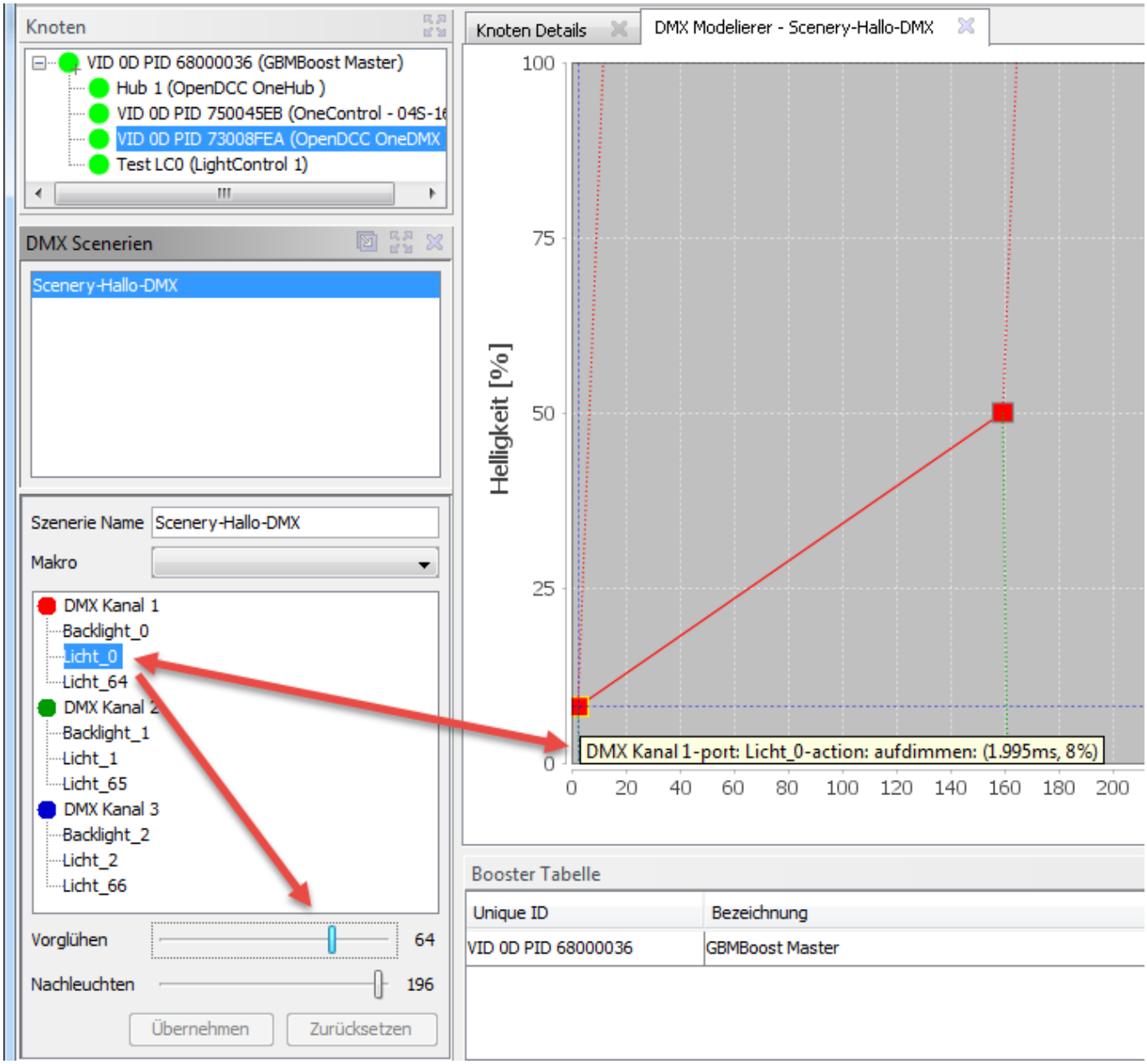

Auf dem Punkt muss als nächster Schritt eine Aktion ausgewählt werden. Je nach Port-Typ werden unterschiedliche Aktionen zur Auswahl angezeigt. Falls wie in der nachfolgenden Abbildung angedeutet ein Helligkeitsübergang zu einem zweiten Punkt ausgeführt werden soll, kann dies mit der

Aktion *aufdimmen* erreicht werden.



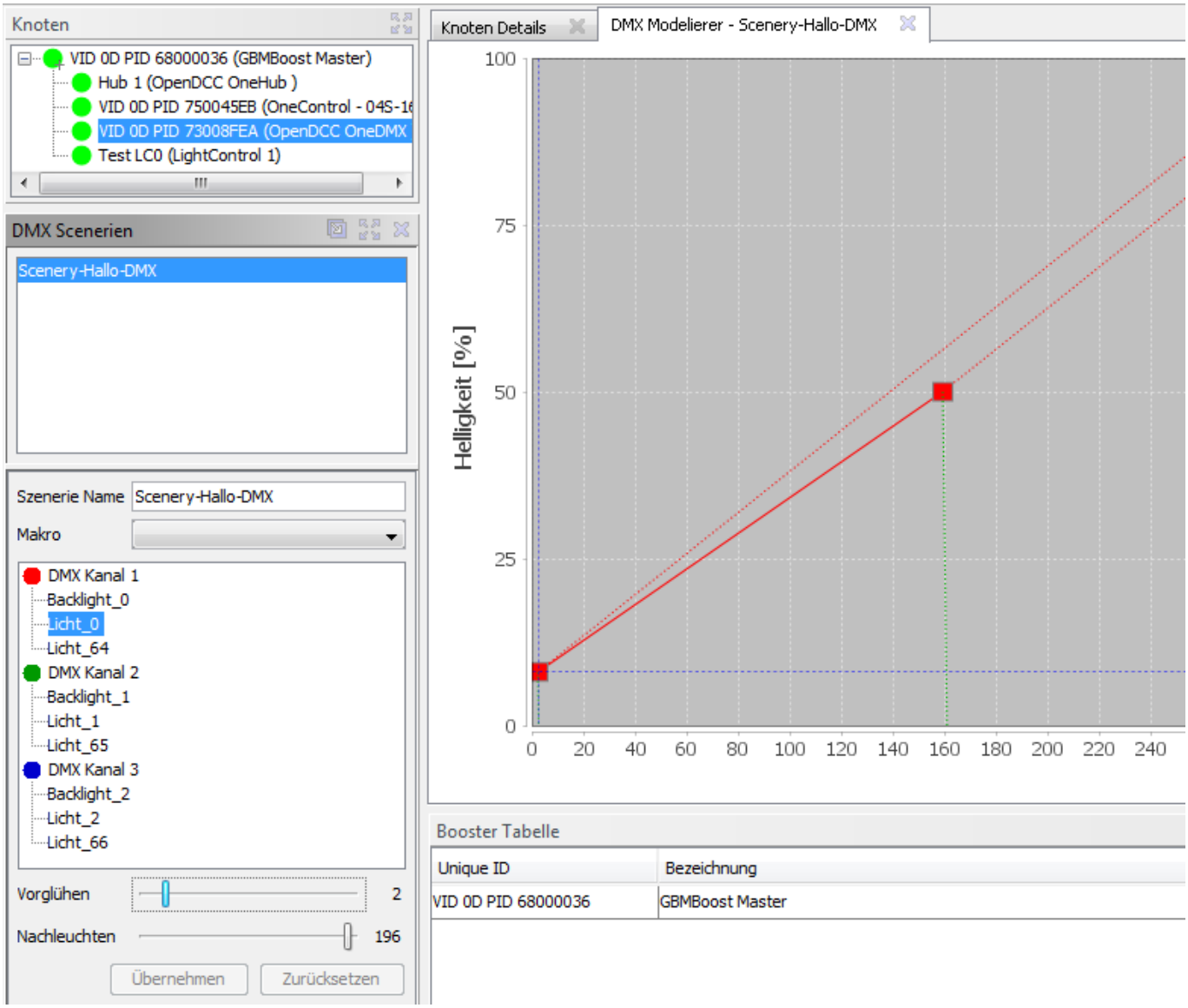

Mit der obigen Konfiguration wäre der Helligkeitsübergang in ein paar Sekunden und nicht erst nach 160 Sekunden abgeschlossen, also nicht das was gewünscht war! Dazu muss der Parameter *Vorglühen* auf dem Port *Licht 0* noch so angepasst werden, dass die gestrichelte rote Linie durch den 2. Punkt läuft.

Durch Selektieren des Port *Licht 0* im Fenster mit den DMX-Kanälen werden die Schieberegler *Vorglühen* und *Nachleuchten* aktiviert.




Über diese Schieberegler können jetzt die Werte für den Port *Licht 0* verändert werden. Wenn man den Regler verschiebt, ändert sich die Steigung der gestrichelten Linie im Viewer.

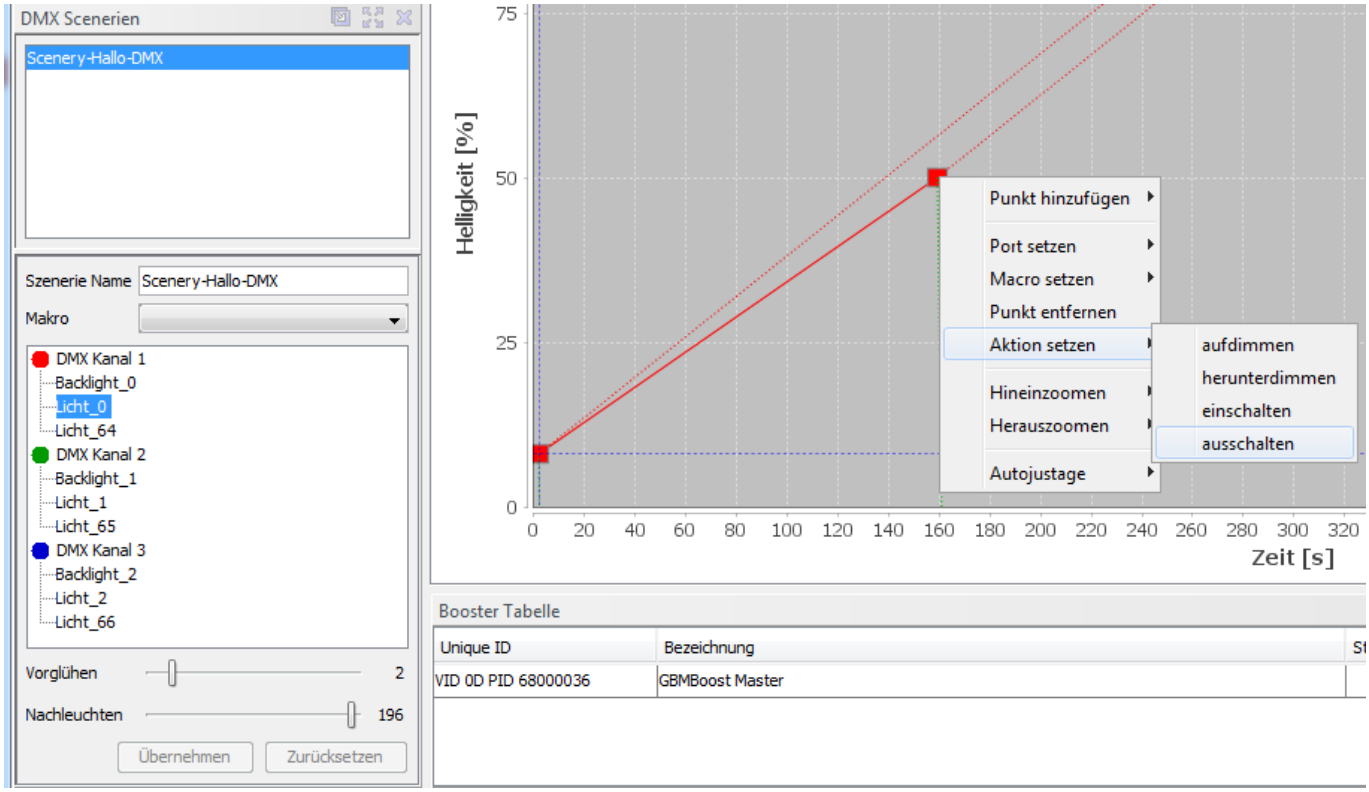
In der nachfolgenden Abbildung wurde der Wert für Vorglühen von 64 auf 2 verändert, wodurch der berechnete Helligkeitsverlauf sehr nahe an den gewünschten Wert bei Punkt 2 kommt. Nebenbei ist zu sehen, dass die Steigung der gestrichelten Linie von Punkt 2 auch verändert wurde, weil dieser Punkt ebenfalls den Port *Licht 0* konfiguriert hat.




Im nächsten Schritt wird die Aktion am Punkt 2 auf *ausschalten* gesetzt.

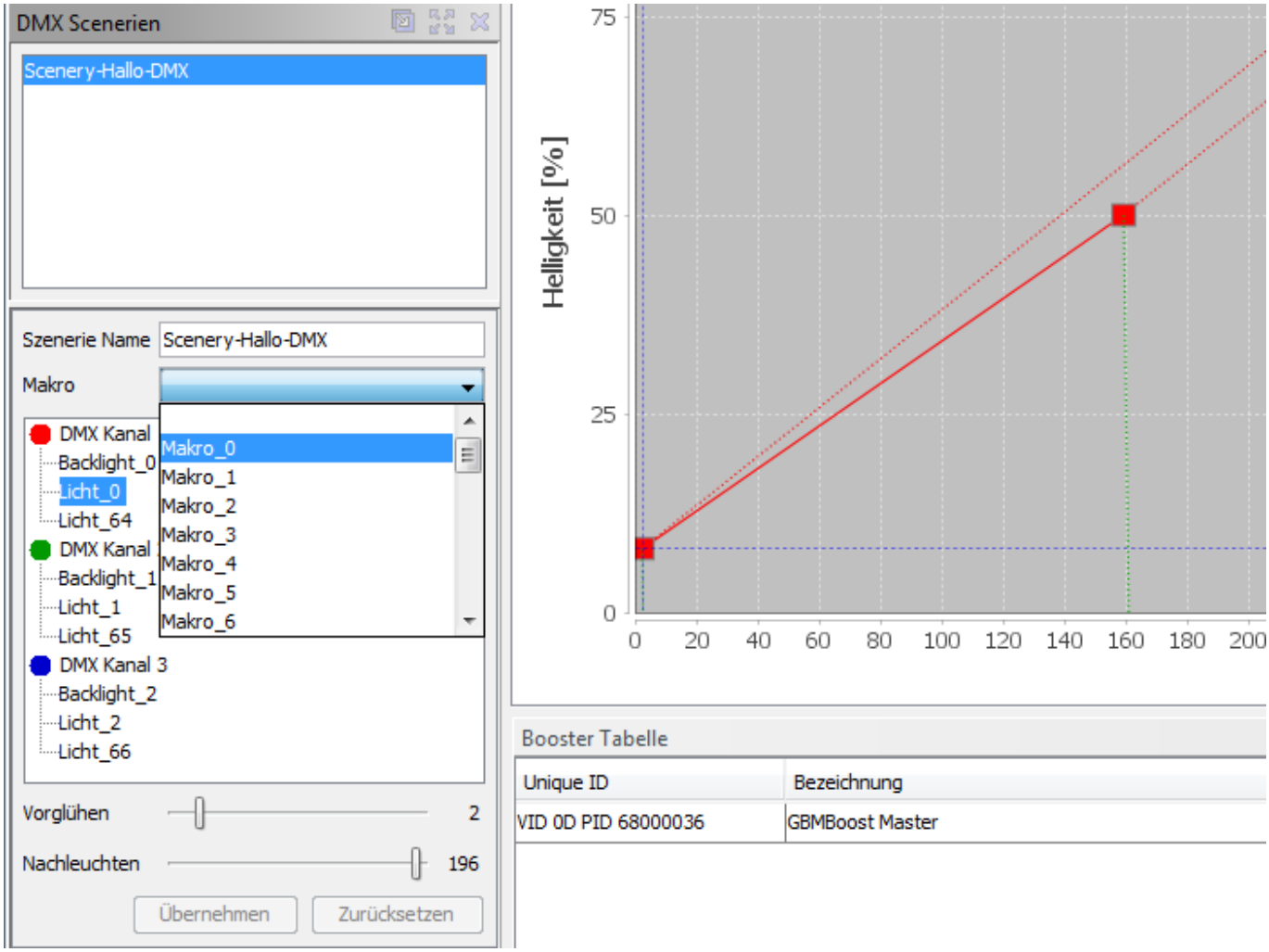
Das erwartete Resultat dieser Szenerie ist:

- Aufdimmen von DMX-Kanal 1 bis auf einen Wert von 50% nach 160 Sekunden,
- Anschliessend Ausschalten des DMX-Kanal 1.

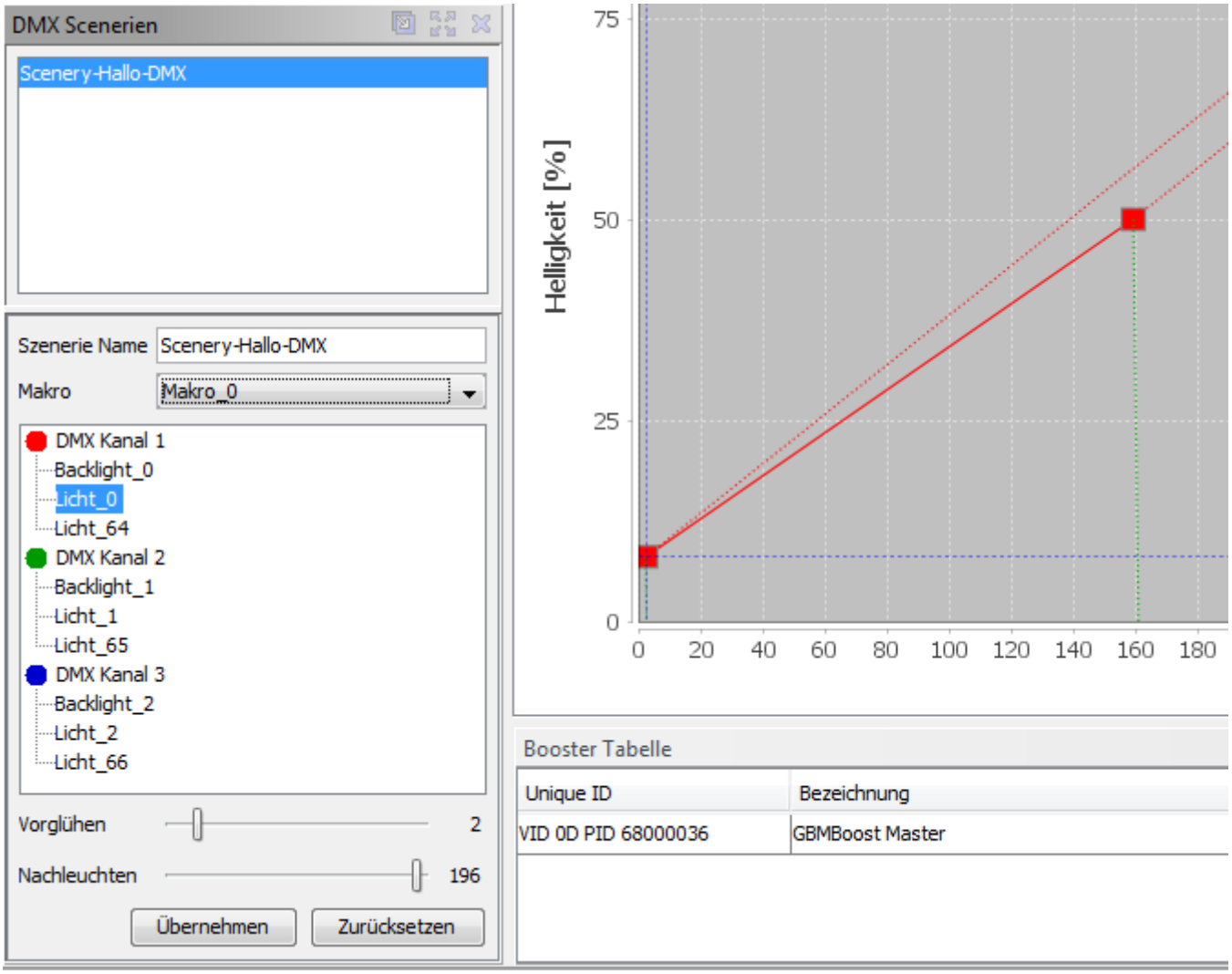



## Makro auswählen

Um aus der Szenerie ein Makro zu befüllen, muss das Makro ausgewählt werden.




Nach der Auswahl des Makronamen muss der *Übernehmen*-Button gedrückt werden, damit das ausgewählte Makto in die Szenerie übernommen wird!



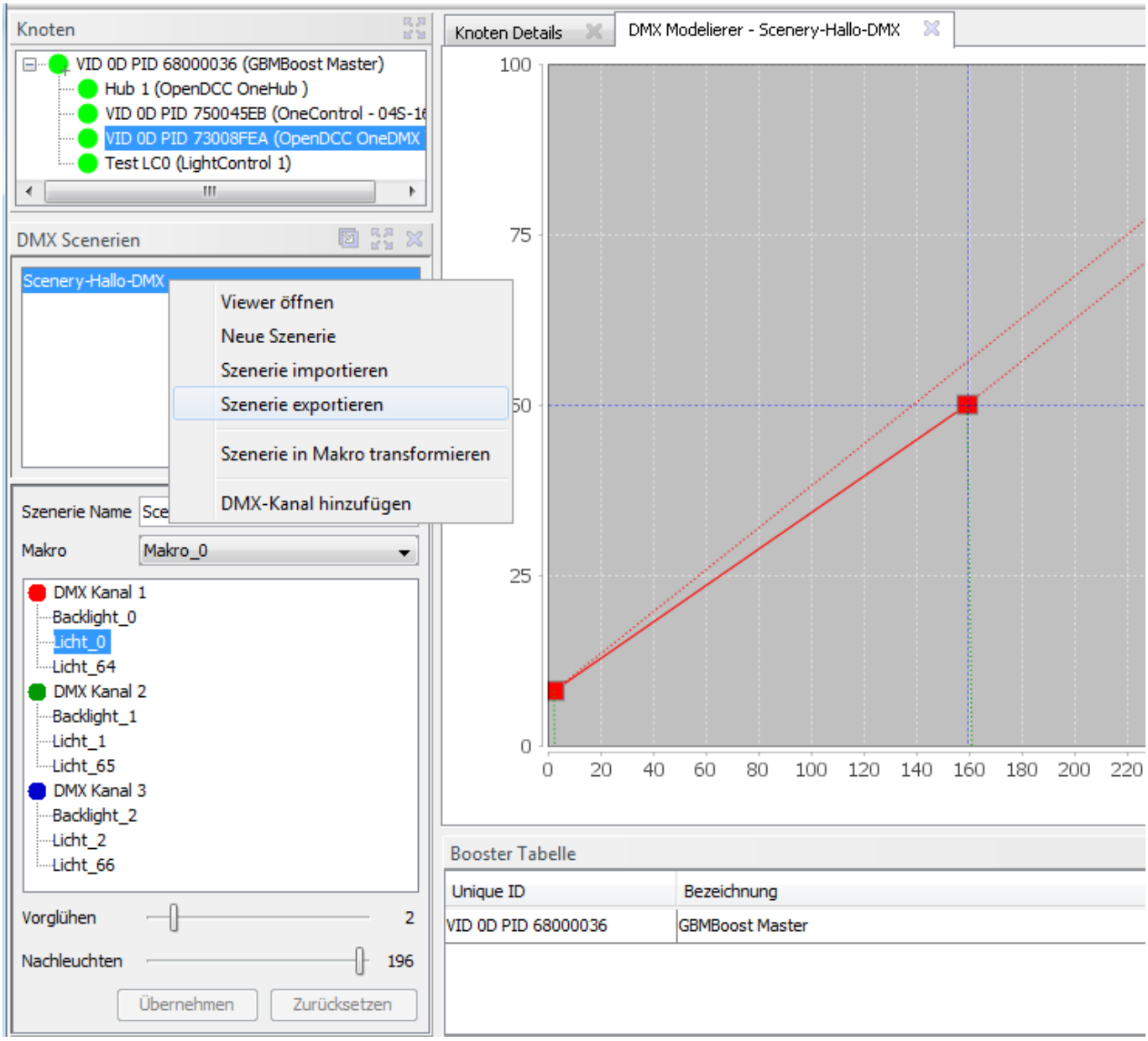

## Szenerie exportieren

Um eine Szenerie später wieder laden zu können, muss die Szenerie exportiert werden.

Ab **Build 1678** werden die Szenerien einzeln gespeichert, d.h. für jede Szenerie wird eine Datei erstellt. Der Default-Dateiname ist der Name der Szenerie mit der Endung *.sceneries*. Um alle Szenerien zu exportieren gibt es einen neuen Menüpunkt *Alle Szenerien exportieren*. Bei diesem Befehl werden alle Szenerien mit ihrem Default-Dateinamen in das ausgewählt Verzeichnis gespeichert.

Es ist nicht möglich, die Szenerie aus den Makro-Daten in der OneDMX erstellen zu lassen!

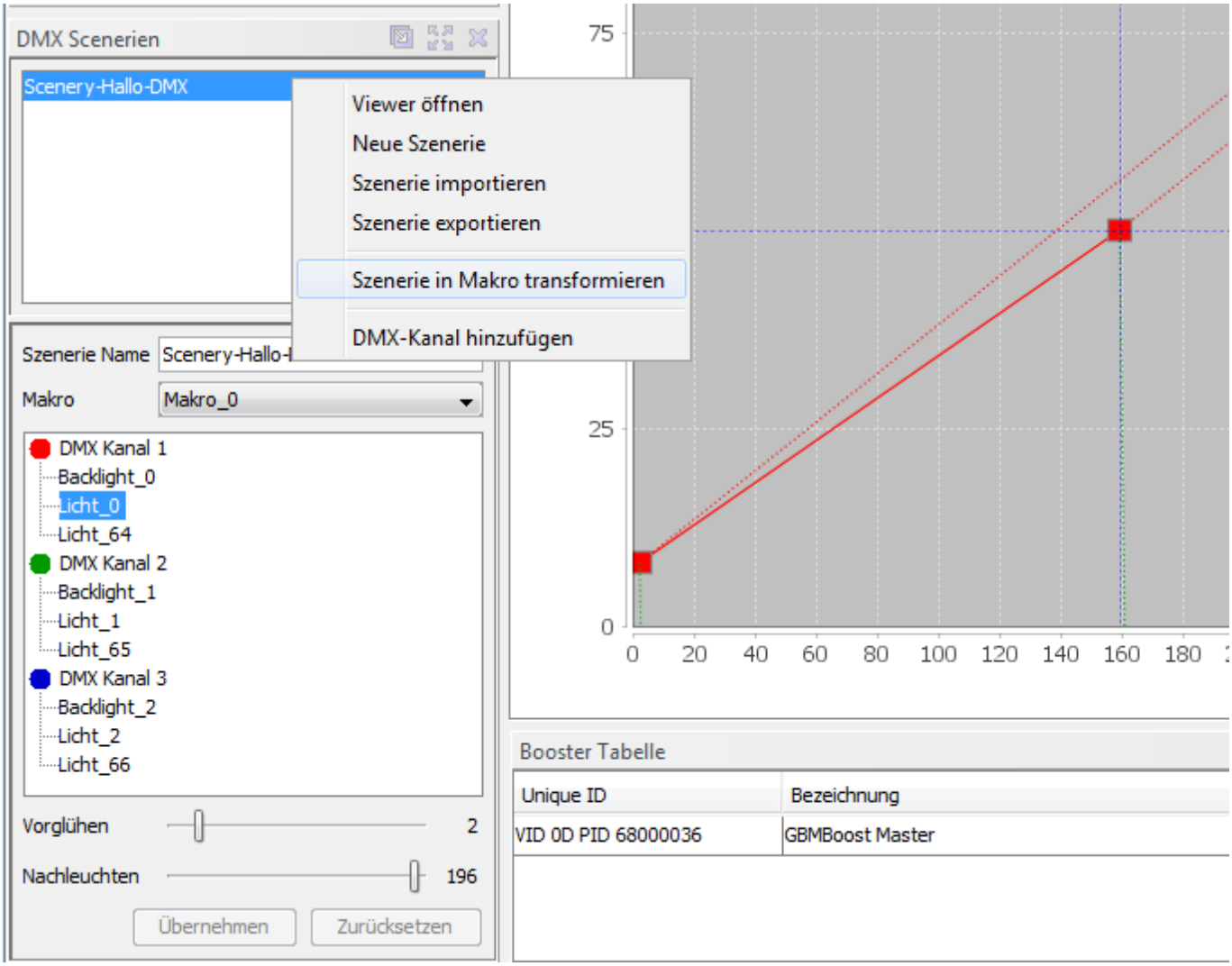
Um eine Szenerie zu exportieren, muss auf der Szenerie im Fenster DMX Scenerien im Kontext-Menü der Punkt *Szenerie exportieren* ausgewählt werden.



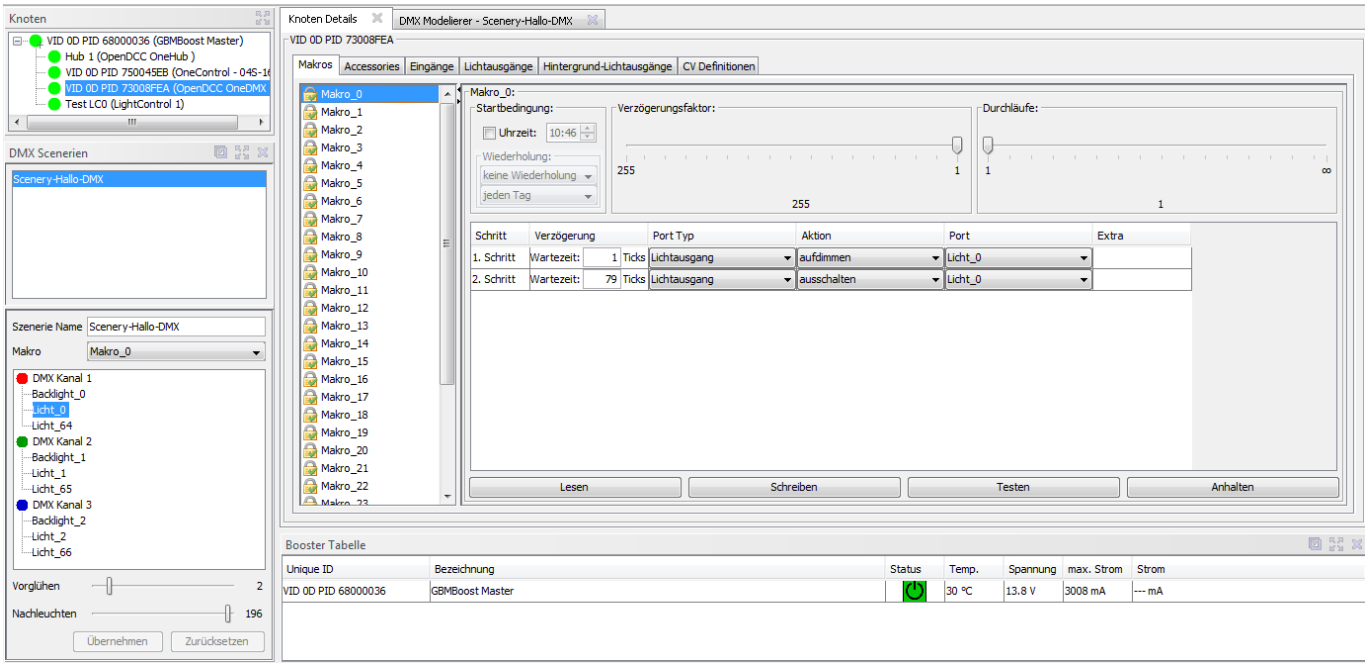

Für einen Import muss der Menü-Punkt *Szenerie importieren* verwendet werden.

## Makro erzeugen

Jetzt muss die Szenerie noch in ein Makro transformiert werden. Dazu muss auf der Szenerie das Kontext-Menü *Szenerie in Makro transformieren* ausgewählt werden.




Wenn der Vorgang fehlerfrei durchgelaufen ist, kann man in den Kontendetails das Makro anzeigen lassen.




Als letzter Schritt muss das Makro noch auf die OneDMX übertragen werden und kann dann getestet

werden.

From:
https://forum.opendcc.de/wiki/ - **BiDiB Wiki**

Permanent link:
**https://forum.opendcc.de/wiki/doku.php?id=wizard:dmxmodeler&rev=1423938604**

Last update: **2016/07/05 10:53**