

BEDIENUNGSANLEITUNG

GALAXIS PYROTEC COMPOSER

V 2.0.0.85



Software zum Erstellen musiksynchroner Feuerwerke zur Zündung mit dem PFS Profi und PFC Advanced.

Achtung! Bei Verlust des mitgelieferten Dongles (Kopierschutz-Schlüssel) wird kein Ersatz geleistet.

Inhaltsverzeichnis:

Seite

| | |
|---|----|
| Einleitung | 5 |
| Begriffserklärungen und Warenzeichen | 5 |
| Systemvoraussetzungen | 6 |
| Installation | 7 |
| Starten der Composer-Software | 10 |
| Abbildung der Composer-Arbeitsfläche | 10 |
| Beschreibung der Composer-Arbeitsfläche | 11 |
| Effekt-Datenbank | 13 |
| Bearbeiten und Hinzufügen neuer Effekte | 13 |
| Öffnen der Datenbank | 14 |
| Speichern der Datenbank | 14 |
| Suchfunktion in der Datenbank | 16 |
| Datenbank aktualisieren | 16 |
| Verwendete Effekte auslagern | 16 |
| Wave-Datei öffnen | 17 |
| Wave-Datei erstellen | 19 |
| Wave-Timecode Datei erstellen | 19 |
| Darstellung der Wave-Datei | 21 |
| Zoomfunktionen und Zoombereich | 21 |
| Anpassen der Anzeigehöhe | 21 |
| Abspielfunktionen | 22 |
| Abspielen der Musik mit dem PFE Profi Audio | 22 |
| Erstellen einer Script-Datei (Abschußplan) | 22 |
| Script editieren | 23 |
| Stepper programmieren | 24 |
| Menüpunkte vom Menü "Script" | 24 |
| Makro | 24 |
| Effekt-Gruppe editieren | 24 |
| Effekt ersetzen | 24 |
| Effekt duplizieren | 25 |
| Effekt multiplizieren | 25 |
| Effekte kopieren und einfügen | 25 |
| Zeile löschen | 25 |
| Script löschen | 25 |
| Geräteverteilung nach Position | 26 |
| Autom. Geräte- und Output-Zuweisung | 27 |
| Zeitabstände testen | 27 |
| Script übertragen zum PFS Profi | 27 |
| Script für PFC Advanced editieren | 28 |
| Script übertragen zum PFC Advanced | 29 |
| Speichern der Script-Datei | 31 |
| Script V1.0 öffnen | 31 |
| Script importieren | 31 |
| Script exportieren | 32 |
| Speichern als Projekt | 32 |

| | Seite |
|--|--------------|
| Die Funktion Listenansicht / Stückliste | 32 |
| Stückliste | 32 |
| Filtern nach Positionen | 33 |
| Drucken von Listen und Etiketten | 33 |
| Menüpunkt Extras | 34 |
| Die Funktion "Music Scan" | 34 |
| Die Funktion "Effekt vom Ende einfügen" | 34 |
| Menüpunkt Optionen | 35 |
| Allgemein | 35 |
| Composer | 35 |
| PFM Advanced | 35 |
| Fernabfrage und Programmierung mit PFM Advanced | 37 |
| Manuelle Programmierung | 37 |
| Automatische Programmierung | 37 |
| Allgemeine Status Informationen | 37 |
| Fernabfrage | 38 |
| Fernprogrammierung | 38 |
| Programmierung löschen | 38 |
| Fernausschalten | 38 |
| Stapelverarbeitung | 38 |
| Funkkanal-Scanner | 39 |

Einleitung:

Der PYROTEC Composer ist ein wertvolles Hilfsmittel bei der Erstellung von musiksynchronen Feuerwerken.

Anhand einer im Programmpaket enthaltenen Datenbank kann man Effekte in einen Abschlußplan kopieren und dabei genau festlegen, wann die Effekte in der Show zu sehen sein werden. Alle Verzögerungszeiten werden vom Programm automatisch berücksichtigt.

Visualisierungs-Funktionen ermöglichen die Darstellung der Abläufe in Echtzeit, währenddessen die Musik abgespielt wird.

Ist das Abschlußprogramm fertiggestellt, kann das Script zum PFS Profi oder PFC Advanced übertragen werden.

Um absolute Musiksynchronität zu erreichen, wird der Audioempfänger zum Abspielen der Musik verwendet. Unterschiedlichste Anwendungsmöglichkeiten finden sich auf Booten, Schiffen und Fahrgeschäften. Die Musik wird immer in glasklarer CD-Qualität ausgegeben. Bei der Beschallung großer Plätze treten durch unterschiedliche Schallaufzeiten von verschiedenen Lautsprechern unerwünschte Echoeffekte auf, weil der Schall nur eine Entfernung von ca. 330 m je Sekunde zurücklegen kann.

Normalerweise versucht man mit aufwendigen Delay-Geräten diesen Effekt zu verhindern. Wir haben dieses Problem einfach und günstig gelöst, indem man eine zeitliche Verschiebung der abgespielten Musik am Audioempfänger einstellen kann.

Hinweis: Für Anwender, die Abläufe mit Timecode steuern möchten, gibt es die Möglichkeit auf einem Stereokanal die Musik in Mono und auf dem anderen Stereokanal den Timecode zu speichern. Der eine Kanal wird für die Ansteuerung der PA verwendet und der andere Kanal für die Steuerung beliebiger anderer Aufgaben. Musik und Timecode können natürlich auch vom Audioempfänger ausgegeben werden.

Es ist auch möglich, den Timecode direkt am PFC Advanced einzuspeisen, so daß kein PFE Audio mehr benötigt wird.

Der entscheidende Vorteil dieses Konzeptes ist die extrem hohe Zuverlässigkeit, da für die Zündung der pyrotechnischen Effekte und das Abspielen der Musik kein PC oder Notebook notwendig ist.

Begriffserklärungen und Warenzeichen:

Zum besseren Verständnis dieser Anleitung werden Begriffe bzw. Eigennamen erläutert:

"Galaxis Composer" ist unsere Software zum Erstellen von Musikfeuerwerken auf dem PC.

"Dongle" ist ein hardwaremäßiger Kopierschutz für Programme und mit einem Schlüssel vergleichbar. Der Dongle muß am PC eingesteckt sein, damit das Programm läuft. Das Programm kann dennoch auf beliebig vielen PCs installiert werden. Bei Verlust des Dongles wird kein Ersatz geleistet.

"Wave-Datei" ist eine Audiodatei (*.wav). Sie enthält unkomprimierte Audioinformation. Es gibt verschiedene Wave-Dateien, welche sich in der Qualität unterscheiden (Mono/Stereo, Samplingrate,

Bits je Sample). Verwenden Sie bei allen Galaxis-Produkten nur Wave-Dateien mit folgenden Parametern: Stereo (2 Kanäle), Samplingrate 44.100 Hz (44,1 kHz), 16 Bits je Sample und Kanal. Diese Parameter kennzeichnen CD-Qualität. Andere Wave-Dateien können nicht oder nur fehlerhaft verarbeitet werden.

"gpf-Datei" (*.gpf) ist eine Datei, welche vom Project Maker erstellt wird. Sie enthält. Das Kürzel steht für "Galaxis Project File", deutsch: "Galaxis Projekt Datei".

Der Audioempfänger kann nur gpf-Dateien abspielen. Möchten Sie mit dem PFE Audio arbeiten, dann müssen Sie aus einer WAV-Datei mit dem Project Maker eine gpf-Datei erstellen.

"gs2-Datei" (*.gs2) ist das neue Kürzel für Scripte, die mit der neuen Version 2 erstellt wurden. Es können auch ältere Scripte (gsc-Dateien) in die neue Version importiert werden.

"gd2-Datei" (*.gd2) ist das neue Kürzel für Datenbanken, die mit der neuen Version 2 erstellt wurden. Auch Datenbanken mit der Endung *.gdb der Version 1.0 können in Version 2.0 importiert werden.

"zip-Datei" (*.zip) ist eine gepackte Datei und wird auch als Archiv bezeichnet. Mit dem weit verbreiteten Programm WinZip kann diese Datei entpackt werden.

"Karte" oder "Flashkarte" - Immer dann, wenn in dieser Anleitung einer dieser Begriffe vorkommt, sind ausschließlich CompactFlash Karten des Typs 1 gemeint. Diese Karten haben eine weite Verbreitung in der digitalen Fotografie gefunden und haben, im Vergleich zu anderen Flashspeichermedien, den geringsten Preis je Megabyte Speicherkapazität.

Als Richtlinie gilt: Für 1 Minute Musik werden ca. 10 MB Kartenspeicher benötigt.

Hinweise zu Warenzeichen "®":

CF[®], CompactFlash[®] sind in den USA und/oder anderen Ländern Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der CompactFlash Association; CompactFlash[™] ist ein Warenzeichen der SanDisk Corporation; Microsoft[®], Windows[®], Explorer[®], Excel[®] sind in den USA und/oder anderen Ländern Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation; WinZip[®] ist in den USA und/oder anderen Ländern ein Warenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen der WinZip Computing, Inc.

Alle übrigen Produkt- und Markennamen sind u.U. Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Rechtsinhaber.

Systemvoraussetzungen:

Stellen Sie sicher, daß folgende Systemvoraussetzungen erfüllt werden:

- Windows 98/2000/ME/XP/NT/Vista
- Prozessor mit einer Taktfrequenz von mind. 3.000 MHz = 3 GHz
- mind. 2048 MB = 2 GB RAM
- mind. 500 MB freier Festplattenspeicher, zum Speichern von Wave-Dateien benötigen Sie je Minute Musik ca. 10 MB, für umfangreichere Musikfeuerwerke sollten Sie also durchaus einige GB an freier Speicherkapazität vorsehen
- leistungsfähige VGA Grafikkarte, mindestens ab GeForce 7 Serie oder vergleichbar
- CD-ROM Laufwerk
- Stereo-Soundkarte mit Lautsprechern oder Kopfhörer
- Maus oder anderes Zeigeinstrument

Installation:

Gehen Sie folgendermaßen vor:

- Beenden Sie alle anderen Anwendungen.
- Stellen Sie sicher, daß der beiliegende Dongle noch **NICHT** eingesteckt ist.
- Legen Sie die beiliegende CD-ROM in Ihr Laufwerk.
- Das Installationsprogramm startet automatisch. Wenn Sie die Autostart-Funktion deaktiviert haben, müssen Sie die Datei (Anwendung) **Setup** im Stammverzeichnis der CD aufrufen.

Besonderheiten bei der Installation unter Windows Vista:

Bitte stellen Sie sicher, daß Sie die Datei Setup.exe im **Kompatibilitätsmodus zu WindowsXP** und als **Administrator** ausführen.

Dazu gehen Sie wie folgt vor: Rechtsklick auf die Setup.exe -> Eigenschaften. Im folgenden Fenster wählen Sie den Reiter "Kompatibilität" und geben als Betriebssystem "Windows XP (Service Pack 2)" an. Die Installation starten Sie mit einem erneuten Rechtsklick auf die Setup.exe und einem Linksklick auf "Als Administrator ausführen".

Es öffnet sich dieses Fenster:



Klicken Sie auf "Installieren" um fortzufahren.

Nun wird die Software für den mitgelieferten Dongle installiert.

Bitte wählen Sie, für welche Art von Dongle Sie sich bei der Bestellung entschieden haben und klicken Sie dann auf "Weiter".



Das Installationsprogramm informiert Sie über den vorgesehenen Installationsort der Software. Weiter sehen Sie den Hinweis, daß Sie alle anderen Anwendungen beenden sollen. Wenn dies der Fall ist, klicken Sie bitte auf "Weiter".



Das Installationsprogramm aktualisiert Ihr System.

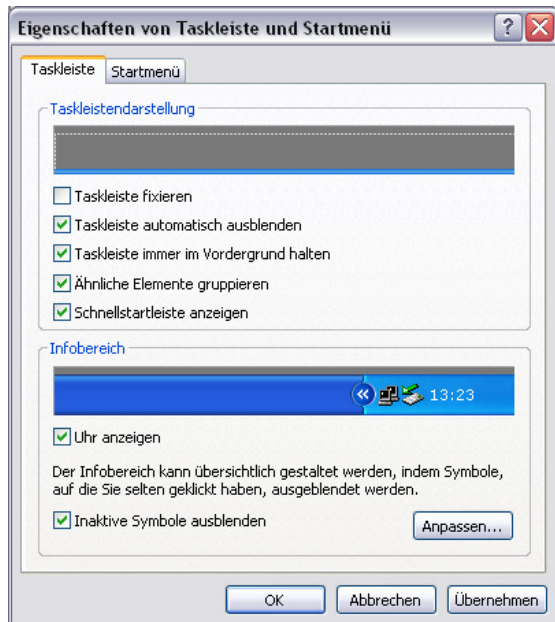


Die Installation war erfolgreich. Klicken Sie auf "OK".



Wenn Sie einen USB-Dongle verwenden, können Sie diesen jetzt einstecken, während der PC eingeschaltet ist.

Wenn Sie mit einer Bildschirmauflösung von 1.024 x 768 Pixel arbeiten (XGA), dann verdeckt die Taskleiste am unteren Bildschirmrand die Composer-Arbeitsfläche. Deshalb sollten Sie Ihr Betriebssystem so einstellen, daß diese Leiste automatisch ausgeblendet wird. Sie erreichen dies, indem Sie auf "Start" klicken, den Mauszeiger auf "Einstellungen" bewegen und dann auf "Taskleiste und Startmenü" klicken. Hier aktivieren Sie "Automatisch im Hintergrund". Anschließend klicken Sie auf "Übernehmen" und dann auf "OK".



Das Installationsprogramm erstellt im Startmenü unter Programme den Eintrag "Galaxis Pyrotec".

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an den Hersteller:

Galaxis Showtechnik GmbH
Emmertinger Str. 2
D-84524 Neuötting
Tel.: 08671 / 73411
Fax: 08671 / 73513

Internet: www.galaxis-showtechnik.de
E-Mail: info@galaxis-showtechnik.de

Starten der Composer-Software:

Um das Programm zu starten klicken Sie auf "PYROTEC COMPOSER V2" im Startmenü-Eintrag.

Sie sehen den Start-Bildschirm des Programms, wobei auch die Softwareversion angezeigt wird. Gleichzeitig haben Sie die Möglichkeit, die Sprachen Deutsch oder Englisch zu wählen.

Bestätigen Sie dieses Fenster mit einem Mausklick auf das Feld "OK".

Abbildung der Composer-Arbeitsfläche:

The screenshot displays the GALAXIS PYROTEC COMPOSER software interface. The window title is "GALAXIS PYROTEC COMPOSER - Mühlendorf 22_08_08". The interface is divided into several sections:

- 1:** The menu bar at the top, including "Datei", "Musik", "Zoom", "Datenbank", "Script", "Extras", "PFM Advanced", "Fenster", and "Info".
- 2:** The toolbar below the menu bar.
- 3:** The "Datenbank (520 / 520)" section, which contains a table of user databases.
- 4:** The "User Database 1" through "User Database 6" tabs, each containing a table of items with columns for DB-ID, Typ, Artikel, Beschreibung, Kaliber, Logismenge, Verwendet, Aufsichtszeit, and Effekte.
- 5:** The "Script (274 / 274)" section, which contains a table of scripts with columns for SC-ID, Kanal, Rep-Kanal, p-Delta, Ind-Zeit (100), and Eff-Zeit (100).
- 6:** The "User Script 1" through "User Script 6" tabs, each containing a table of items with columns for Artikel, Beschreibung, Kaliber, Farbe 1, Position, Winkel, Preis, Artikel-Nr., and Lieferant.
- 7:** A vertical toolbar on the left side of the script table.
- 8:** A multi-track timeline view showing various colored bars representing different elements.
- 9:** A waveform display showing audio signal amplitude over time.
- 10:** A zoomed-in view of the waveform.
- 11:** A zoomed-in view of the timeline.
- 12-20:** A row of control buttons for navigation and editing.
- 21-22:** A row of buttons for additional controls.
- 23-25:** Time and SMPTE display fields showing "Time 100 fps 03:50:88" and "SMPTE 100 fps 03:50:88".
- 26:** A "Status" field.
- 27:** A "Status" label.

Beschreibung der Composer-Arbeitsfläche:

1 **Menüleiste**

2 **Shortcut Icons**

Hier können Sie auf schnelle Art und Weise die Datenbank, Wave-Datei oder Script laden bzw. speichern. Auch die Datenbank/Script-Suche wird beschleunigt. Ziehen Sie den Cursor über ein Icon wird die jeweilige Funktion eingeblendet.

3 **Effekt-Datenbank-Tabelle,**

Hier können alle vorhandenen Effekte detailliert gespeichert werden. Eingaben wie Aufstiegszeit, Beschreibung, Dauer, Farben sowie Lagerbestand oder Videos sind möglich. Durch einfaches Klicken auf "Datenbank" vergrößert sich das Fenster und das Script Fenster wird minimiert. In Klammern wird die Anzahl der eingetragenen Effekte angezeigt.

4 **Reiter Datenbank-Tabelle**

Hier haben Sie die Möglichkeit über "Datei-> Datenbank-Tabelle anpassen" fünf verschiedene Profile für Anzeigeeigenschaften zu speichern.

5 **Script-Tabelle**

Das Script ist der Abschlußplan. Wählen Sie im Menü "Datei" in der Menüleiste "Script öffnen" aus, um ein bestehendes Script zu öffnen. Falls Sie ein Script aus Version 1 öffnen wollen, wählen Sie "Datei-> Script V1.0 öffnen...". In Klammern wird die Anzahl der verwendeten Effekte angezeigt. Durch einfaches Klicken auf "Script" vergrößert sich das Fenster und das Datenbank Fenster wird minimiert. Auch das Grafikfeld wird vergrößert dargestellt. In Klammern wird die Anzahl der eingetragenen Effekte angezeigt.

6 **Reiter Script-Tabelle**

Hier haben Sie die Möglichkeit über "Datei-> Script-Tabelle anpassen" sechs verschiedene Profile für Anzeigeeigenschaften zu speichern.

7 **Spalte zur Markierung von Zeilen in der Script-Tabelle**

Hier markieren Sie die Zeile in der Script-Tabelle die nun bearbeitet werden kann. Durch Anklicken eines Feldes in dieser Spalte markieren Sie die zugehörige Zeile in der Script-Tabelle. Bearbeitungsfunktionen betreffen immer die eine Zeile, welche markiert ist. Der markierte Effekt, wird im Grafikfeld (8) als gelber Unterstrich angezeigt. Sofern mehrere identische Effekte markiert worden sind wird nur der erste Effekt im Grafikfeld markiert. Umgekehrt können Sie auch einen Effekt im Grafikfeld anwählen.

8 **Grafikfeld "Effektzeiten"**

Dieses Feld dient der Visualisierung der zeitlichen Parameter aller im Script verwendeten Effekte, wobei der Zündzeitpunkt (Zünd-Zeit), die Effektverzögerung (Verzög.), der Effektzeitpunkt (Effekt-Zeit), die Effektdauer (Dauer), die Effektfarbe(n) und das Effekttende grafisch dargestellt wird. Es können Effekte markiert werden und bei gleichzeitigem Drücken der linken Maustaste und der Shift-Taste mit der Maus verschoben werden.

9 **Grafikfeld "Waveform des ausgewählten Bereiches"**

In diesem Feld wird die akustische Information der Musik grafisch dargestellt. Dieses Feld zeigt stets die Information des aktuellen Bereiches in einer Wave-Datei an. Das kann das gesamte Wave oder nur ein Ausschnitt davon sein (siehe Zoomfunktionen).

10 **Zeiger**

Der Zeiger gibt die aktuelle Position im Musikstück an. Beim Abspielen der Musik können Sie sich anhand des sich bewegenden Zeigers orientieren. Mit einem Klick auf die linke Maustaste können Sie den Zeiger in jede beliebige Position bringen. Sie können dabei auf die Felder (8) oder (9) klicken. Wenn Sie die rechte Maustaste betätigen geschieht das Gleiche, jedoch beginnt der Composer dann mit dem Abspielen der Musik an dieser Position.

11 **Grafikfeld "Waveform Gesamt"**

Dieses Feld dient dazu, den Überblick über das gesamte Musikstück zu behalten. Anhand des hellblauen Rechtecks in diesem Feld erkennt man, welcher Bereich gerade im Feld (9) angezeigt wird.

12 **Tastfelder "Scroll Left" und "Scroll Right"**

Diese Felder haben nur dann eine Funktion, wenn Sie sich in einer vergrößerten Darstellung des Wave befinden (Zoom). Durch Anklicken der Felder verschieben Sie den Anzeigebereich nach links bzw. nach rechts.

- 13 Tastfelder "Zoom Out Full" und "Zoom In Full"**
 Durch Anklicken des Feldes "Zoom In Full" erreichen Sie die maximale Vergrößerung der Anzeige. Wenn Sie das Feld "Zoom Out Full" anklicken wird das gesamte Musikstück auf dem Feld (9) angezeigt, es ist dann kein Zoom mehr aktiviert. Sie finden diese Funktionen auch im Menü "Zoom".
- 14 Tastfelder "Zoom In" und "Zoom Out"**
 Durch Anklicken dieser Felder können Sie den Vergrößerungsfaktor erhöhen bzw. verringern. Sie finden diese Funktion auch im Menü "Zoom".
- 15 Tastfelder "Amp +" und "Amp -"**
 Je nachdem, ob Sie laute oder leise Passagen der Musik bearbeiten, wird die akustische Information größer oder kleiner dargestellt. Um die Darstellung bestmöglich an das Grafikfeld anzupassen, können Sie mit diesen Tasten sozusagen die Anzeige-Verstärkung einstellen.
- 16 Schaltfeld "Ende einfügen"**
 Mit dieser Funktion können Sie einen Effekt so in das Script einfügen, daß die Effektzeit genau an der Zeiger-Position endet.
- 17 Schaltfeld "Normalmodus"**
 Wenn Sie diesen Schalter betätigen schalten Sie vom Modus "Effekt ersetzen" oder "Music Scan" zurück in den Normalmodus.
- 18 Schaltfeld "Effekt ersetzen"**
 Wenn Sie diesen Schalter betätigen schalten Sie vom Normalmodus oder vom Modus "Music Scan" in den Modus "Effekt ersetzen". Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Effekt ersetzen". Sie können diese Funktion auch in der Menüleiste unter "Script" ein- und ausschalten. Um einen weiteren Effekt zu ersetzen, müssen Sie die Funktion erneut aktivieren.
- 19 Schaltfeld "Music Scan"**
 Wenn Sie diesen Schalter betätigen schalten Sie vom Normalmodus oder vom Modus "Effekt ersetzen" in den Modus "Music Scan". Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Music Scan". Sie können diese Funktion auch in der Menüleiste unter "Extras" ein- und ausschalten.
- 20 Bedienelemente Musikstück "Play", "Pause", "Stop"**
 Mit diesen Tasten können Sie die Wave-Datei ab den Zeiger abspielen, pausieren oder stoppen. Bei Stop springt der Zeiger an den Anfang des Musikstückes.
- 21 Lautstärkeregler**
 Mit diesem Regler stellen Sie die Lautstärke für das Abspielen der Wave-Datei auf Ihrem Rechner ein. Dies hat nichts mit der späteren Lautstärke beim Abspielen zu tun. Falls Sie beim Abspielen nichts hören oder die Lautstärke zu niedrig sein sollte, dann stellen Sie sicher, daß der Master-Regler und der Wave-Regler im Menü "Lautstärkenregelung" Ihres Betriebssystems ausreichend hoch eingestellt sind. Sie finden dieses Menü unter START > Programme > Zubehör > Unterhaltungsmedien > Lautstärkeregulung.
- 22 Balanceregler**
 Mit diesem Regler können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischem linken und rechten Kanal verändern. Das ist sehr hilfreich, wenn Sie eine Tonspur als Timecode-Quelle verwenden, da diese dann lautlos gestellt werden kann.
- 23 Anzeigefeld "Zeit"**
 Dieses Feld zeigt stets die genaue Position des Zeigers an.
- 24 Anzeigefeld "SMPTE"**
 Dieses Feld zeigt die Position des Zeigers am Timecode
- 25 Anzeigefeld "dt"**
 Die Abkürzung dt steht für "delta time". Damit ist ein Zeitabstand gemeint. Wenn Sie sich mit dem Mauszeiger im Feld (8) oder (9) befinden und die linke Taste drücken, gedrückt halten und dann die Maus nach links oder rechts bewegen, dann erscheint eine gelbe senkrechte Linie an der Position, an der die linke Maustaste gedrückt worden ist. Mit dem Mauszeiger wandert der rote Zeiger. In diesem Anzeigefeld erscheint ständig der Zeitabstand zwischen der gelben und roten Linie, bis Sie die Maustaste wieder loslassen. Mit dieser Funktion erhalten Sie also ein praktisches Zeitlineal.
- 26 Anzeigefeld "Total €"**
 Hier wird das Ergebnis der Addition aller Verkaufspreise, sowohl Netto als auch Brutto der im Script verwendeten Effekte angezeigt (genaue Angabe in der Datenbank vorausgesetzt).
- 27 Anzeigefeld "Balken" und "Meldung"**
 Wenn aktuelle Vorgänge oder Berechnungen etwas Bearbeitungszeit benötigen erscheint hier ein Balken, welcher den Fortschritt der Aktion anzeigt. Darunter wird eine kurze Beschreibung zu aktuellen Vorgängen oder Berechnungen angezeigt.

Effekt-Datenbank

Die Effekt-Datenbank ist die Grundlage zur Erstellung des Scripts.

Sie enthält neben den normalen Artikelstammdaten weitere wichtige Informationen, wie z.B. Effektzeit und Verzögerungszeit u.v.m.

In der Menüzeile können Sie unter "Datei" Datenbanken öffnen (*.gd2), speichern, importieren und unter einem anderen Namen speichern.

Um eine neue Datenbank zu erstellen wählen Sie in der Menüleiste "Datei -> Datenbank erstellen". Nun sehen Sie bereits drei Einträge im oberen Fenster "Datenbank".

Der erste Eintrag ist als "Music Scan" bezeichnet und sollte nicht verändert werden, da dieser Effekt als Platzhalter für einzusetzende Effekte dient.

Die beiden weiteren Einträge dienen nur als Beispiele und können durch Ihre eigenen Effekte ersetzt werden.

Sie können auch eine Datenbank der Composer Version 1 importieren. Dazu wählen Sie in der Menüleiste "Datei -> Datenbank V1.0 importieren". Es ist zu empfehlen die umgewandelte Datenbank dann als gd2-Datenbank neu abzuspeichern.

Umgekehrt ist es auch möglich, eine Composer Datenbank nach Excel zu exportieren (Datei-> Excel Datenbank exportieren).

Da es sehr unübersichtlich ist, alle Attribute der verschiedenen Effekte darzustellen gibt es die Möglichkeit verschiedene Anzeigeprofile zu erstellen. Dazu wählen Sie in der Menüleiste "Datei-> Datenbank-Tabelle anpassen". Im folgenden Fenster wählen Sie ein Profil und bestätigen es nach Namensgebung mit dem Disketten-Symbol.

Nun verschieben Sie die Eigenschaften, die für dieses Profil dargestellt werden sollen von dem linken Fenster in das Rechte und bestätigen mit OK.

So können Sie bis zu sechs verschiedene Layouts für Ihre Datenbank erstellen ohne jedes Mal umkonfigurieren zu müssen.

Bearbeiten und Hinzufügen neuer Effekte:

Nachdem eine Datenbank geladen wurde, können Effekte bearbeitet oder hinzugefügt werden.

Dazu muß auf die Datenbankansicht gewechselt werden. (Fenster -> Datenbank) oder (F9)

Nun sollte das Bearbeitungsfenster für Datenbank-Effekte angezeigt werden.

| Effekt | | Sonstiges | | Bild / Video | |
|--------------|----------------------|-----------|----------|--------------|---|
| ID | 10002 | | | Verzögerung | 2.4 Sec |
| Typ | KB | NO PIC | | Effekt 1 | Peony |
| Artikel | Peony Color Changing | | | Farbe 1 | blue |
| Beschreibung | Blue to Red to Green | | | Dauer 1 | 1.2 Sec |
| Kaliber | 125 mm | Verwendet | Stück | Effekt 2 | Peony |
| | | Min. | 20 Stück | Farbe 2 | red |
| Lagermenge | 12 Stück | Best. | Stück | Dauer 2 | 1.4 Sec |
| | | | | Effekt 3 | Peony |
| | | | | Farbe 3 | green |
| | | | | Dauer 3 | 1.1 Sec |
| | | | | Schüsse | |
| | | | | Anwendung | <input type="checkbox"/> Indoor <input checked="" type="checkbox"/> Outdoor |
| | | | | Steighöhe | 120 m |
| | | | | Durchmesser | 90 m |

Datenbank

Effekt Sonstiges Bild / Video

| | | | | | |
|----------------|----------|-------------------|-------|-------------|-----------------|
| Klasse | IV | Schutzabstände | | Lieferant | Galaxis |
| BAM-Nummer | | S.A. seitlich | 100 m | Hersteller | Galaxis |
| ADR-Klasse | 1.3G | S.A. Wirkrichtung | m | Artikel-Nr. | GS125-12345 |
| UN-Nummer | UN 0027 | ShowSim Effekt ID | | Lagerplatz | A-11 |
| Ziffer | | Bewertung | Super | Preis | 2,65 € |
| Gewicht NEM | 0,825 kg | Sonstiges | | VK-Faktor | 1,30 (z.B. 1,3) |
| Gewicht Brutto | 1,100 kg | | | | |

Hier können verschiedenste Parameter eingegeben werden. Die wichtigsten Eigenschaften für die Erstellung eines Musikfeuerwerks sind Artikel, Kaliber, Verzögerungszeit bzw. Aufstiegszeit, Dauer und Farbe. Um verwendete Effekte auslagern zu können sollte die Lagermenge in der Datenbank angegeben werden. Um einen Überblick über den Gesamtbetrag der verwendeten Effekte für ein Musikfeuerwerk zu behalten sollte auf jeden Fall der Preis pro Effekt eingetragen werden.

Beim Hinzufügen eines neuen Effektes muß zuerst im unteren Fenster eine freie ID gewählt werden, was durch einen einfachen Klick auf den rechten unteren Button beschleunigt wird. Dann wählen Sie in der Menüleiste "Datenbank -> Datensatz erstellen" und können nun die Eigenschaften des Effekts angeben. Sie können im Menüpunkt "Datenbank" auch Effekte kopieren, einfügen oder löschen.

Durch die Suchfunktion unter "Datenbank -> Suchen" (optional F1 oder grünes Fernglas Icon) fällt es leichter, auch einen Effekt in einer sehr großen Datenbank zu finden.

Falls Sie eine bereits bestehende Excel-Datenbank importieren möchten, klicken Sie im Menü "Datei" auf "Excel-Datei importieren...". Es öffnet sich ein Dialogfenster. Anschließend öffnen Sie Ihre Excel-Datei, indem Sie im Menü "Datei" auf "Excel Tabelle öffnen..." klicken.

Hinweis: Damit sich die Excel-Datei fehlerfrei öffnen läßt, sollten Sie sicherstellen, daß keine überflüssigen Informationen enthalten sind. Hierzu legen Sie in Excel am besten eine neue Arbeitsmappe an und kopieren nur die benötigten Zellen (ohne Formeln und Bezüge) in diese.

So könnte der Inhalt des Fensters aussehen:

Datenbank importieren (MS Excel) - Effekt.xls

Datei Bearbeiten

EXCEL Import

| Artikel Nr. | Artikel | Typ | Kaliber | Schuss | Dauer | Verzögerung | Pr |
|-------------|---------------------------------|------|---------|---------------|-------|-------------|----|
| 7042 | Snake Thunder | Cake | 0,75" | 100 | 40 | 0,5 | 2 |
| 6610 | Dancing Balls | Cake | 1,2" | 108 | 90 | 1 | 10 |
| 6710 | Mixed Symphony (V-Shape) | Cake | 1" | 70 | 30 | 1 | 2 |
| 6712 | Twirling Mystery (V-Shape) | Cake | 1,2" | 70 | 35 | 1 | 4 |
| 6714 | Running Tail Crosette (Z-Shape) | Cake | 1,2" | 70 | 30 | 1 | 4 |
| 6716 | Tropical Palm | Cake | 1,2" | 100 | 35 | 1 | 4 |
| 6718 | Crackling Mine with Red | Cake | 1,75" | 49 | 35 | 1 | E |
| 6720 | Magical Forest | Cake | 1,2" | 36 | 40 | 1 | E |
| 6730 | Paradise | Cake | 1,2" | 100 | 35 | 1 | E |
| 6732 | Star Wars | Cake | 1,2" | 100 | 35 | 1 | E |
| 6734 | Twins | Cake | 1,2" | 100 | 25 | 1 | E |
| 6736 | Wild Thing | Cake | 1,2" | 100 | 30 | 1 | E |
| 6738 | Welcome (10x10) | Cake | 1,2" | 10 x 10 | 30 | 1 | E |
| 6740 | Mystique (V-Shape) | Cake | 1,2" | 88 | 25 | 1 | E |
| 6742 | Harlekin (V-Shape) | Cake | 0,8" | 300 | 35 | 1 | E |
| 7004 | Tropical Forest | Cake | 1,25" | 25 | 40 | 1 | 8 |
| 7040 | Snowflower (V-Shape) | Cake | 0,75" | 100 (V-Shape) | 20 | 1 | 10 |
| 6810 | Goldfinder IV-Shapel | Cake | 1,2" | 70 IV-Shapel | 35 | 1 | 4 |

Gewählte Spalte: 7 Zuordnung übernehmen Abbrechen Fenster schliessen und speichern

Datenbank

| Spalte | |
|---------------|---|
| Typ | 3 |
| Artikel | 2 |
| Beschreibung | 9 |
| Kaliber | 4 |
| Lagermenge | |
| Verwendet | |
| Aufstiegszeit | 7 |
| Effekt 1 | |
| Farbe 1 | |
| Dauer 1 | 6 |
| Effekt 2 | |
| Farbe 2 | |
| Dauer 2 | |
| Effekt 3 | |
| Farbe 3 | |
| Dauer 3 | |
| Steighöhe | |
| Durchmesser | |
| BAM-Nummer | |
| ADR-Klasse | |

Dieses Fenster dient dazu, die Struktur Ihrer bestehenden Datenbank an die neue Galaxis Datenbank anzupassen. Sie müssen die Spalten aus Ihrer alten Datei der neuen Datei zuweisen.

Im linken Fenster sehen Sie den Inhalt der geöffneten Excel-Datei.

Vorgehensweise:

- Markieren Sie eine Spalte in der bestehenden Datei, indem Sie mit der linken Maustaste in das oberste Feld der Spalte klicken.
- Sie sehen im Anzeigefeld "Markierte Spalte" die Nummer der eben markierten Spalte.
- Überlegen Sie sich in welche Spalte der neuen Galaxis Datenbank diese übernommen werden soll und klicken Sie mit der linken Maustaste in das leere Feld "Spalte".
- Hiermit wird die vorher angezeigte Spaltennummer in das Feld geschrieben.
- Zum Löschen einer Spaltenzuweisung klicken Sie mit der rechten Maustaste in das betreffende Feld.

Wenn Sie alle Zuweisungen löschen möchten, klicken Sie im Menü "Bearbeiten" auf den Menüpunkt "Zuordnung löschen".

Haben Sie alle Zuweisungen getroffen, klicken Sie auf den Button "Zuordnung übernehmen" unten links.

Außerdem bietet Ihnen die Datenbank die Möglichkeit auch die Bestandsliste zu exportieren. Hierzu klicken Sie im Menü "Datei" auf "Bestandsliste exportieren...". Es öffnet sich ein Dialogfenster und Sie können Dateiname und Speicherort bestimmen.

Schließlich können Sie auch die komplette Datenbank mit allen Feldern exportieren, indem Sie im Menü "Datei" auf "Datenbank exportieren..." klicken. Leere Datensätze werden beim Export ignoriert.

Öffnen der Effekt-Datenbank:

Effekt-Datenbanken sind im Dateiformat *.gd2 gespeichert. Die Extension "gd2" steht für "Galaxis Database Version 2.0".

Effekte werden stets von der Datenbank in das Script übernommen. Mit jedem Eintrag in das Script werden alle Daten automatisch übernommen und berücksichtigt.

Jeder Effekt, der einmal in der Datenbank angelegt worden ist, kann in das Script eingefügt werden, wobei Sie nur noch den Zeitpunkt festlegen müssen, wann der Effekt in der Show zur Geltung kommen soll.

Öffnen Sie Ihre Effekt-Datenbank, indem Sie im Menü "Datei" in der Menüleiste "Datenbank öffnen..." auswählen.

Speichern der Effekt-Datenbank:

Haben Sie Änderungen am Bestand in der Effekt-Datenbank vorgenommen (Effekte hinzugefügt, geändert, gelöscht, ausgelagert), müssen Sie die Datenbank speichern, damit die Änderungen wirksam werden.

Speichern Sie Ihre Effekt-Datenbank indem Sie im Menü "Datei" in der Menüleiste "Datenbank speichern" auswählen. Optional können Sie auch das grüne Speicher-Icon benutzen.

Suchfunktion in der Effekt-Datenbank:

Sofern eine Datenbank geöffnet worden ist, können Sie eine Suchanfrage starten. Wählen Sie in der Menüleiste "Datenbank-> Suchen". Optional können Sie die Taste "F1" oder das grüne Fernglas-Icon anklicken und es öffnet sich folgendes Fenster:

Datenbank Suche

cross

Typ

Artikel

Beschreibung

Kaliber

Indoor

Outdoor

Schüsse

Steighöhe

Durchmesser

Aufstiegszeit

Effekt 1

Farbe 1

Dauer 1

Effekt 2

Farbe 2

Dauer 2

Effekt 3

Farbe 3

Dauer 3

S.A. seitlich

S.A. Wirkrichtung

Artikel-Nr.

Lieferant

Hersteller

Bewertung

Sonstiges

Lagermenge

Löschen Abbrechen OK

Hier wählen Sie die Spalte in der ein angegebener Begriff oder Wert gesucht werden soll. Zusätzlich können Sie noch angeben, ob ein Indoor oder Outdoor Effekt gesucht werden soll.

Ist ein Haken bei Lagermenge gesetzt, so werden alle Effekte mit Lagermenge = 0 bei der Suche ausgeschlossen.

Sie müssen den Effekt nicht komplett ausschreiben. Im obigen Bild werden z.B. alle Effekte angezeigt, in denen der Begriff "cross" integriert ist, also "Crossette Shells" und "Criscross Shells", bei denen der Lagerbestand größer 0 ist.

Hinweis: Um alle Einträge in der Effekt-Datenbank in der Tabelle zu sehen, müssen Sie alle Suchkriterien löschen. Klicken Sie hierzu auf das durchgestrichene grüne Fernglas-Icon.

Datenbank aktualisieren:

Die ständige, automatische Aktualisierung des Wertes "Verwendete Effekte" in der Datenbank benötigt relativ viel Rechenzeit. Deshalb verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie eine aktuelle Berechnung der Gesamtkosten oder der verwendeten Effekte benötigen.

Verwendete Effekte auslagern:

Wenn Sie in der Menüleiste auf "Datenbank -> Verwendete Effekte auslagern" klicken, können Sie die Auslagerungsfunktion aufrufen.

Nach einem durchgeführten Projekt können Sie so bequem die verwendeten Effekte vom Lagerbestand in der Datenbank abziehen.

Hinweis: Sie erhalten eine Fehlermeldung, wenn ein Artikel im Script nicht in der Datenbank gefunden werden kann. Dies passiert leicht, wenn Sie Artikelbezeichnungen im Script manuell verändert haben. Gegebenenfalls müssen Sie Bestände für diese Artikel gesondert bearbeiten.

Wave-Datei öffnen:

Um ein Musikfeuerwerk zu komponieren, beginnen Sie mit der Auswahl eines Musikstückes.

Auf einer handelsüblichen CD ist die Musik in digitaler Form gespeichert. Das Format wird als RAW-Format bezeichnet und kann von fast jedem CD-Laufwerk eines PC gelesen werden.

Auf einem PC werden Musikstücke normalerweise als Wave-Datei verarbeitet. Eine Software, welche die RAW-Titel auf der Audio-CD in ein Wave-Format umwandelt und auf die Festplatte des PC kopiert, wird bei den meisten CD-Brennern mitgeliefert.

Sollten Sie kein derartiges Programm besitzen, können Sie das von uns mitgelieferte Freeware-Programm "CDex" verwenden. Bei der Installation wird dieses als gepackte zip-Datei im Ordner "Tools" im jeweiligen Installationsverzeichnis gespeichert.

"C:\Programme\PYROTEC COMPOSER\Tools\"

Entpacken Sie diese Datei mit WinZip und folgen Sie der Anleitung des Programms "CDex". Wir weisen in diesem Zusammenhang darauf hin, daß wir für Softwareprodukte anderer Hersteller oder Urheber keinerlei Haftung übernehmen.

Sobald Sie nun die gewünschte Wave-Datei auf der Festplatte Ihres Rechners gespeichert haben, können Sie mit geeigneten Programmen diese Musik noch bearbeiten und z.B. mit anderen Titeln schneiden und überblenden. Im Internet werden hierzu zahlreiche Programme angeboten.

Ein empfehlenswertes Programm zum Bearbeiten von Musikdateien auf dem PC ist GoldWave. Bei dieser Software handelt es sich um Shareware, welche bei der Installation ebenfalls im Ordner "Tools" abgelegt wurde.

"C:\Programme\PYROTEC COMPOSER\Tools\"

Sie haben die Möglichkeit es zu testen und sollen es gemäß den Bestimmungen des Herstellers erwerben, wenn Sie es verwenden möchten. Wir weisen in diesem Zusammenhang darauf hin, daß wir für Softwareprodukte anderer Hersteller/Urheber keinerlei Haftung übernehmen. Als Musik-Quelle für den PYROTEC Composer dienen ausschließlich Wave-Dateien (Dateiname.wav).

Für die Verwendung mit dem PYROTEC Composer müssen die Wave-Dateien folgende Eigenschaften haben:

| | |
|---------------------|------------|
| Samplingrate: | 44,1 kHz |
| Kanäle: | 2 (Stereo) |
| Wortlänge / Sample: | 16 Bit |

Diese Eigenschaften kennzeichnen CD-Qualität. Oben angesprochene Programme werden die Titel der CD mit aller Wahrscheinlichkeit mit diesen Parametern auf Ihrer Festplatte speichern.

Diese Parameter beeinflussen sehr stark die Qualität der Klangwiedergabe sowie das benötigte Speichervolumen.

Nachdem Speicherplatz heute kein Problem mehr darstellt, haben wir nicht vorgesehen, daß Dateien mit geringeren Qualitätsstufen ebenfalls verwendet werden können.

Wenn Sie Wave-Dateien verwenden möchten, deren Parameter hiervon abweichen (z.B. 8-Bit oder Mono oder andere Samplingraten), dann müssen Sie diese zuerst mit einem geeigneten Programm konvertieren.

Wenn Sie MP3-Files verwenden möchten, müssen Sie diese ebenfalls mit dem Programm "CDex" oder "GoldWave" in Wave-Files umwandeln.

Achtung: Die Wave-Datei, welche Sie hier verwenden, wird später vom PFE Profi Audio abgespielt. D.h. Sie sollten bereits jetzt darauf achten, daß die Klangqualität den Anforderungen beim Feuerwerk gerecht wird.

Um eine Wave-Datei zu öffnen klicken Sie in der Menüleiste unter "Datei" auf den Eintrag "Wave-Datei öffnen...". In diesem Dialog haben Sie die Möglichkeit Laufwerk, Verzeichnis und Datei auszuwählen.

Wenn Sie die ausgewählte Wave-Datei bisher noch nicht mit dem Composer verwendet haben, erscheint folgendes Fenster:



Der Composer stellt die in der Wave-Datei enthaltenen akustischen Informationen grafisch dar, damit es für Sie komfortabel möglich wird, Effekte exakt auf musikalische Akzente abzustimmen.

Damit das Programm nicht ständig mit der relativ hohen Datenmenge eines Wave-Files arbeiten muß, haben wir eine Reduzierung der Datenmenge vorgesehen.

Das Ergebnis der Reduktion der Datenmenge ist die Waveform-Datei.

Hinweis: Weil das Programm bei diesem Vorgang eine neue Datei erstellen muß, ist es erforderlich, daß sich die Quelldatei auf einem Laufwerk befindet, auf dem gespeichert werden kann. Ein CD-ROM-Laufwerk oder schreibgeschützte Laufwerke scheiden somit aus. Sie müssen also die Wave-Datei auf Ihrer Festplatte vorliegen haben.

Wenn Sie die Waveform jetzt erstellen möchten, müssen Sie festlegen, ob beide Kanäle, nur der linke oder nur der rechte Kanal zur Berechnung verwendet wird. Normalerweise sollen beide Kanäle verwendet werden. Nur dann, wenn Sie auf einem der beiden Stereokanäle Timecode ausgeben möchten, dann sollte dieser Kanal bei der Berechnung ausgeklammert werden.

Bei der Erstellung werden relativ aufwendige Berechnungen durchgeführt, so daß für jede Minute Musik auch ca. eine Minute Rechenzeit erforderlich ist (ausgehend von einem PC mit 3 GHz Taktfrequenz).

Während dieser Zeit sehen Sie im unteren Bereich des Programmfensters zunächst die Meldung "Erstelle Waveform" sowie eine sich drehende Sanduhr als Mauszeiger.

Sobald die Waveform-Datei angelegt worden ist, erscheint die in der Quelldatei enthaltene akustische Information grafisch auf der Composer-Arbeitsfläche.

Für den Fall, daß Sie den Inhalt der Wave-Datei nachträglich geändert haben, verwenden Sie die Funktion "Waveform neu berechnen..." im Menü "Datei". Danach entspricht die optische Information auf dem Bildschirm wieder mit dem Inhalt der Wave-Datei überein.

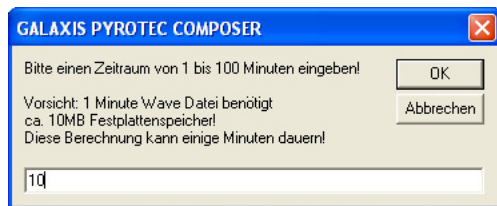
Wave-Datei erstellen

Diese Funktion verwendet man dann, wenn man mit dem Composer ein Feuerwerk ohne Musik zusammenstellen möchte.

Zur besseren Orientierung auf der Zeitachse kann man damit eine Wave-Datei erzeugen, die einen Sekundentakt enthält. Lädt man diese Datei sozusagen als Musik-Ersatz, dann sieht man im Grafikfeld (9) die Sekundenteilung der Zeitachse.

Nach dem Aufruf aus dem Menü "Datei" und einem Klick auf "Wave-Datei erstellen..." öffnet sich ein Fenster in dem Sie einen Dateinamen festlegen müssen oder eine bestehende Datei durch Anklicken zum Überschreiben auswählen können.

Anschließend sehen Sie dieses Fenster:



Sie müssen einen Wert für die Dauer der zu erstellenden Wave-Datei zwischen 1 und 100 Minuten eingeben. Sobald Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf "OK" bestätigen, beginnt das Programm mit der Berechnung. Anschließend müssen Sie nur noch diese Datei mit einem Klick auf "Wave-Datei öffnen..." im Menü "Datei" des Composers laden und eine *.ave-Datei erstellen.

Wave-Timecode Datei erstellen

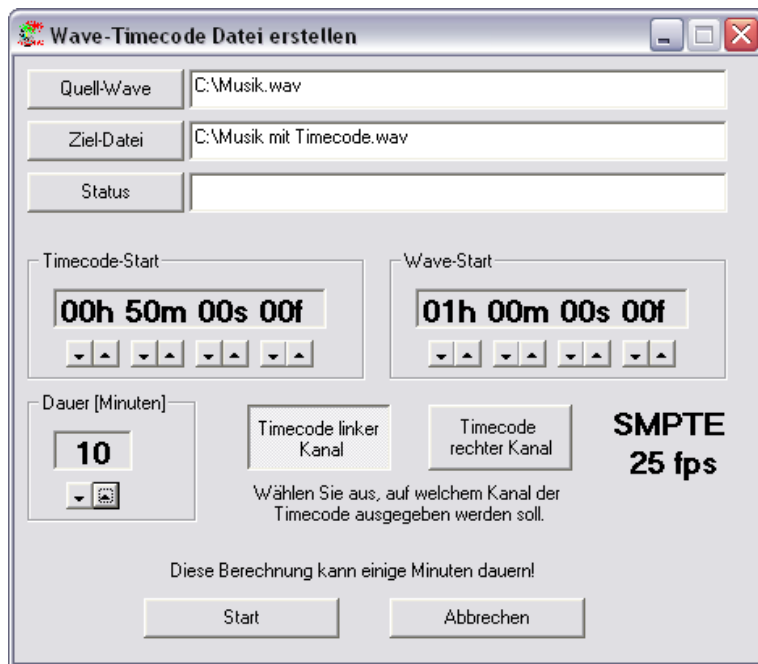
Um andere Gewerke wie Lichtshows, Wasserspiele oder Laseranlagen anzusteuern ist es manchmal erforderlich ein Timecodesignal auszugeben. Dieses Signal wird wie Musik auf eine Audioleitung transportiert und kann daher von jedem Audiogerät, also auch vom PFE Profi Audio, abgespielt werden.

Wenn man bei der Anwendung von Timecode auf einer Tonspur, z.B. auf dem linken Stereokanal, die Musik abspielt und auf der anderen Tonspur, in diesem Beispiel dem rechten Stereokanal, das Timecode-Signal abspielt, dann erreicht man einen genialen Vorteil: Musikinformation und Synchronisationsinformation (Timecode) werden gleichzeitig ausgegeben. Es besteht keine Möglichkeit, daß ein zeitlicher Versatz entsteht, egal wie lange die Show dauert.

Mit dieser Funktion haben Sie die Möglichkeit eine Wave-Datei zu erstellen, die auf einer Stereospur die Musik und auf der anderen Stereospur den Timecode beinhaltet.

Es gibt verschiedene Varianten von Timecodes. Der am häufigsten verwendete ist SMPTE 25fps. Die Timecode-Technik kommt eigentlich aus dem Fernseh- und Videobereich, weshalb man immer die Angabe "fps" findet. "fps" steht für "frames per second", also "Bilder pro Sekunde". Wir haben hier nur die Verwendung dieser einen Variante vorgesehen.

Wenn Sie die Funktion im Menü "Datei" mit einem Klick auf "Wave-Timecode Datei erstellen..." starten, dann sehen Sie dieses Fenster:



Mit "Quell-Wave" legen Sie die Wave-Datei fest, welche die Musik-Information enthält.
 Mit "Ziel-Datei" legen Sie fest, wie die zu erstellende Datei heißen soll, die Musik- und Timecode-Information enthalten wird.

Unter "Timecode-Start" legen Sie fest, mit welchem Wert der Timecode-Zähler beginnen soll.

Es ist üblich mit anderen Showpartnern den Showstart zu vereinbaren. Gängige Praxis ist auch, mit einigen Minuten Vorlauf zu starten, damit alle Beteiligten überprüfen können, ob die Synchronisierung gut funktioniert. Man hat so die Möglichkeit abubrechen, ohne den Ablauf der Veranstaltung durch einen verpatzten Anfang zu stören und nach einer Fehlersuche neu zu beginnen.

Würde man 00h 00m 00s 00f als Showstart vereinbaren, dann wäre der Beginn des Vorlauf z.B. bei 23h 55m 00s 00f. Dies hätte zur Folge, daß genau beim Showstart ein Überlauf stattfindet. Weil manche Geräte mit Timecode-Input dies nicht richtig verarbeiten und eventuell sogar abstürzen, ist es äußerst ratsam, den Showstart so zu vereinbaren, daß kein Überlauf auftritt. Zum Beispiel könnte man bei 01h 00m 00s 00f mit der Show beginnen und den Vorlauf auf 00h 55m 00s 00f setzen.

Es kann auch vorkommen, daß man bewußt einen anderen Offset am PFC Advanced einstellt als andere Gewerke verwenden, z.B. wenn die Pyrotechnik erst am Ende eines längeren Konzertes zum Einsatz kommt.

Geringe Abweichungen beim Offset können ganz bewußt eingesetzt werden, um Effekte geringfügig früher oder später zu zünden. Im Prinzip wird dadurch der ganze Zündablauf leicht verschoben.

Unter "Wave Start" legen Sie fest, wann mit dem Einfügen der Wave-Datei begonnen wird. Wenn Sie hier einen Wert größer 0 eingeben wird vor dem Wave eine Pause eingefügt. Sinnvollerweise sollten Sie hier genau die Zeit einstellen, die Sie als Vorlauf vorgesehen haben.

Unter "Wave-Start" legen Sie fest, wann mit dem Einfügen der Wave-Datei begonnen wird. Wenn Sie hier einen Wert größer 0 eingeben wird vor dem Wave eine Pause eingefügt. Sinnvollerweise sollten Sie hier genau die Zeit einstellen, die Sie als Vorlauf vorgesehen haben.

Im Feld "Dauer" legen Sie die Gesamtdauer der zu erstellenden Wave-Datei fest. Diese sollte mindestens so lang sein wie die Dauer der Quell-Wave-Datei plus dem eingestellten Vorlauf. Wenn Ihre Show z.B. 15 Minuten dauert und Sie einen Vorlauf von 5 Minuten eingestellt haben, sollte die Gesamtdauer mindestens 20 Minuten betragen, da ansonsten das Ende des Waves abgeschnitten wird.

Mit den Schaltflächen "Timecode linker Kanal" und "Timecode rechter Kanal" legen Sie fest, auf welchem Kanal der Timecode gespeichert werden soll.

Mit einem Klick auf "Start" beginnt der Rechner mit der Dateierstellung. Im Feld "Status" wird Ihnen der Fortschritt des Vorganges angezeigt.

Wenn Sie eine Wave-Datei verwenden, die auf einem Kanal die Musik und auf dem anderen Kanal den Timecode enthält, dann dürfen Sie beim Erstellen der Wave-Datei nur den Kanal mit der Musikinformation zur Berechnung heranziehen. Sehen Sie hierzu auch den Abschnitt "Wave-Datei öffnen..." in dieser Anleitung.

Wenn Sie eine Wave-Datei abspielen, die Musik und Timecode enthält, dann hören Sie beides. Damit Sie die durch den Timecode verursachten Geräusche nicht hören, müssen Sie den Balance-Regler vollständig auf den Kanal stellen, der die Musik enthält. Ihr Betriebssystem besitzt hierzu ein Bedienfenster mit der Bezeichnung "Wiedergabesteuerung". Sie finden dieses unter Start > Programme > Zubehör > Unterhaltungsmedien > Lautstärkeregelung. Wenn Sie die Audioausgänge Ihres PC an eine Stereoanlage angeschlossen haben, dann können Sie die Balance auch am Verstärker einstellen.

Darstellung der Wave-Datei:

Im Grafikfeld (11) sehen sie immer den Inhalt der gesamten Wave-Datei. Je nachdem, ob eine Zoomfunktion aktiviert ist oder nicht, sehen Sie im Grafikfeld (9) nur einen Ausschnitt oder ebenfalls den gesamten Inhalt.

Ein hellblaues Rechteck im Grafikfeld (11) zeigt Ihnen an, welchen Bereich Sie im Grafikfeld (9) sehen. Das Grafikfeld (11) dient dem Überblick. Das Grafikfeld (9) ist für die genaue Bearbeitung gedacht.

Zoomfunktionen und Zoombereich:

Mit den Tastfeldern "Zoom In" und "Zoom Out" können Sie den aktuellen Vergrößerungsfaktor für das Grafikfeld (14) einstellen.

Mit dem Tastfeld "Zoom In Full" (13) erreichen Sie unmittelbar den maximalen Vergrößerungsfaktor.

Mit dem Tastfeld "Zoom Out Full" (13) erreichen Sie unmittelbar die unvergrößerte Ansicht.

Mit den Tastfeldern "Scroll Left" und "Scroll Right" erreichen Sie, daß der Anzeigebereich im Grafikfeld (9) nach links bzw. rechts verschoben wird, sofern Sie sich in einer Zoomansicht befinden.

Anpassen der Anzeigehöhe:

Mit den Tastfeldern "Amp +" und "Amp -" (15) können Sie, je nachdem ob Sie laute oder leise Passagen der Musik bearbeiten, die Anzeigehöhe für die akustische Information anpassen. Um die Darstellung bestmöglich an das Grafikfeld anzupassen, können Sie mit diesen Tasten sozusagen die Anzeige-Verstärkung einstellen.

Abspieelfunktionen:

Durch Anklicken der Tastfelder "Play", "Pause" und "Stop" (20) können Sie die Wiedergabe des Musikstückes steuern.

Der Zeiger (10) wird dementsprechend aktualisiert.

Die Markierung in den Zeilen der Scripttabelle (5) werden ebenfalls aktualisiert, sofern sich Effekte im Script befinden.

Abspielen der Musik mit dem PFE Profi Audio:

Zum Abspielen der Musik mit dem PFE Profi Audio müssen Sie die Wave-Datei in eine Projekt-Datei umwandeln. Hierzu verwenden Sie das Programm "Project Maker", das im Lieferumfang dieses Gerätes enthalten ist und die Datei gleich auf eine Flashkarte speichert. Ausführliche Informationen zur genauen Vorgehensweise erhalten Sie in der Bedienungsanleitung des PFE Profi Audio.

Erstellen einer Script-Datei (Abschußplan):

Script-Dateien sind im Dateiformat *.gs2 gespeichert.
Die Extension "gs2" steht für "Galaxis Script Version 2.0".

Sie können nur dann Effekte in die Script-Tabelle einfügen, wenn eine Effekt-Datenbank geöffnet ist.

Um einen Effekt in das Script zu setzen doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf die Zeile des gewünschten Effekts in der Datenbank-Tabelle.

Der Effekt wird zu dem Zeitpunkt eingefügt, an dem der Zeiger (10) gerade steht. Dies kann auch geschehen, während das Wave abgespielt wird, wobei eine gewisse Rechenzeit erforderlich ist, die vor einem weiteren Eintrag abgewartet werden muß, bis sich der Zeiger wieder bewegt.
Um Effekt-Zeitpunkte besser in Echtzeit einzugeben, empfehlen wir die Funktion "Music Scan", welche später genauer erklärt wird.

Wenn Sie einen Effekt in das Script übernommen haben sehen Sie im Grafikfeld (8) eine Visualisierung der Verzögerungs- und Effektzeit sowie die Farbe(n). Die Verzögerungszeit ist zum Beispiel bei einem Höhenfeuerwerk die Zeit, welche die Kugelbombe für den Aufstieg benötigt. Jeder Effekt wird durch eine zweifarbige Linie angezeigt. Ist die Linie grau, bedeutet dies, daß der Effekt zwar schon gezündet worden ist aber noch nicht zu sehen ist. Der farbige Teil der Linie zeigt die Effektzeit und Farbe an, also die Zeit in der der Effekt tatsächlich zu sehen ist.

Effekte werden an der zeitlichen Zeigerposition immer so eingefügt, daß der Effekt später genau zu diesem Zeitpunkt sichtbar wird. Bei der Zündung wird die Verzögerungszeit berücksichtigt.

Hinweis: Für die Berücksichtigung der effektspezifischen Zeiten ist es erforderlich, daß diese bei allen verwendeten Effekten in der Datenbank angegeben sind.

Wenn Sie mehrere Effekte in das Script einfügen und die Linien würden sich überlappen, dann werden die Linien im Feld (8) stufig übereinander dargestellt.

Falls die Höhe des Feldes (8) für die Visualisierung nicht mehr ausreicht, können Sie mit dem Scrollbalken am rechten Rand den Anzeigebereich verschieben oder zu anderen Fensteransichten umschalten. Hierzu verwenden Sie im Menü "Fenster" die verschiedenen Ansichten.

Sie können die Effekte auch direkt im Grafikfeld (8) verschieben, indem Sie die Shift-Taste gedrückt halten und den dargestellten Effekt mit gedrückter linker Maustaste verschieben.

Stepper programmieren:

Um Stepvorgänge mit Intervallen kleiner 0,3 Sekunden zu realisieren, müssen Sie diesen im Script eintragen. Für diese Funktion sind im Scriptfenster die Spalten "Step-Kanal" und "Step-Delay (s)" vorgesehen.

| User Script 1 | | User Script 2 | | |
|---------------|--------|---------------|----------------|---------------------|
| Kanal | dt [s] | Step-Kanal | Step-Delay [s] | Zünd-Zeit (100 fps) |
| 42 | 6,50 | | | 08:09:40 |
| 42 | | | | 08:09:40 |
| 43 | 6,30 | | | 08:15:30 |
| 43 | | | | 08:15:30 |
| 44 | 11,30 | | | 08:22:20 |
| | | 44 | 0,60 | 08:22:30 |
| | | 44 | 0,65 | 08:22:35 |
| | | 44 | 1,41 | 08:23:61 |
| | | 44 | 3,05 | 08:25:25 |
| | | 44 | 3,19 | 08:25:39 |
| | | 44 | 3,85 | 08:26:05 |
| | | 44 | 4,09 | 08:26:29 |
| | | 44 | 4,72 | 08:26:32 |
| | | 44 | 6,35 | 08:28:55 |

In die Spalte "Step-Kanal" tragen Sie den Zündkanal ein. In der Spalte "Step-Delay (s)" wird dann automatisch die Step-Zeit berechnet, die dann bei der Programmierung des Empfängers verwendet werden muß.

Auch hier können Sie mehrere Zeilen der Spalte "Step-Kanal" mit der linken Maustaste markieren und das "Edit Script" Fenster mit der rechten Maustaste öffnen.

Hier ist zu beachten, daß Sie den Step-Kanal des vorherigen Zündkanals angeben, da ansonsten das Step-Delay sehr groß ausfällt.

Das Menü "Script"

Wenn Sie in der Menüleiste das Menü "Script" aufrufen, haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten:

Makro

Mit dieser Funktion erstellen Sie an der vorher festgelegten Position eine Folge von Zündungen. Hier können Sie z.B. eine Reihe von 5 Shells, die mit Vorbrennern verbunden sind simulieren. Diese werden dann als 5 aufeinanderfolgende Effekte im Script angezeigt.

Effekt-Gruppe editieren

Mit dieser Funktion können Sie eine Gruppe von mehreren Effekten verschieben. Markieren Sie zuerst die Zeilen im Script, die Sie als Gruppe verschieben wollen. Wählen sie dann die Funktion "Effekt-Gruppe editieren" im Menü aus. Das Fenster "Effekt-Gruppe editieren" öffnet sich und Sie können wählen, ob Sie die ganze Gruppe um einige Sekunden oder Millisekunden verschieben wollen oder, ob Sie den Zeitabstand zwischen den einzelnen Zündungen zueinander verschieben wollen, wie bei einer Stepper-Anwendung.

Wenn Sie mit Ihren Einstellungen fertig sind drücken Sie "Start", um die Funktion auszuführen.

Effekt ersetzen

Markieren Sie zuerst die Zeile im Script- oder Grafikfenster, die mit einem anderen Effekt versehen werden soll.

Wählen sie dann die Funktion "Effekt ersetzen" im Menü aus. Nun doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf die Zeile mit dem gewünschten Effekt in der Datenbank-Tabelle.

Alternativ zum Aufruf im Menü Script können Sie auch auf die Schaltfläche "Effekt ersetzen" (18) auf der Arbeitsoberfläche klicken.

Effekt duplizieren

Markieren Sie zuerst die Zeile im Script, die Sie duplizieren möchten. Anschließend wählen Sie im Menü "Script" die Funktion "Effekt duplizieren" (alternativ Tastenkombination: Strg + D) . Das Programm fügt eine Kopie unterhalb der markierten Zeile ein.

Effekt multiplizieren

Markieren Sie zuerst die Zeile im Script, die Sie multiplizieren möchten. Anschließend wählen Sie im Menü "Script" die Funktion "Effekt multiplizieren" und wählen dann einen Multiplikator zwischen 1 und 100 aus. Das Programm fügt dann die Kopien unterhalb der markierten Zeile ein.

Effekt(e) kopieren und Effekt(e) einfügen

Markieren Sie zuerst die Zeile(n) im Script- oder Grafikfenster, die Sie kopieren möchten. Nun wählen Sie im Script-Menü "Effekt(e) kopieren" oder benutzen die Tastenkombination: Strg + F.

Zum Einfügen wählen Sie im Script-Menü die Funktion "Effekt(e) einfügen" oder die Tastenkombination: Strg + G.

Beim Einfügen der kopierten Effekte haben Sie die Möglichkeit die Auswahl an exakt der gleicher Position wieder einzufügen ("absolute Zeit") oder in Abhängigkeit des Zeigers einzufügen ("relative Zeiten zum Zeiger").

Diese Funktion ist sehr hilfreich bei sich wiederholenden Musikabschnitten oder um Teile eines schon existierenden Scripts in ein Neues einzubinden, da die kopierten Effekte in einem internen Speicher abgelegt werden und auch nach dem Öffnen einer neuen Wave-Datei oder Scripts eingefügt werden können.

Zeile löschen

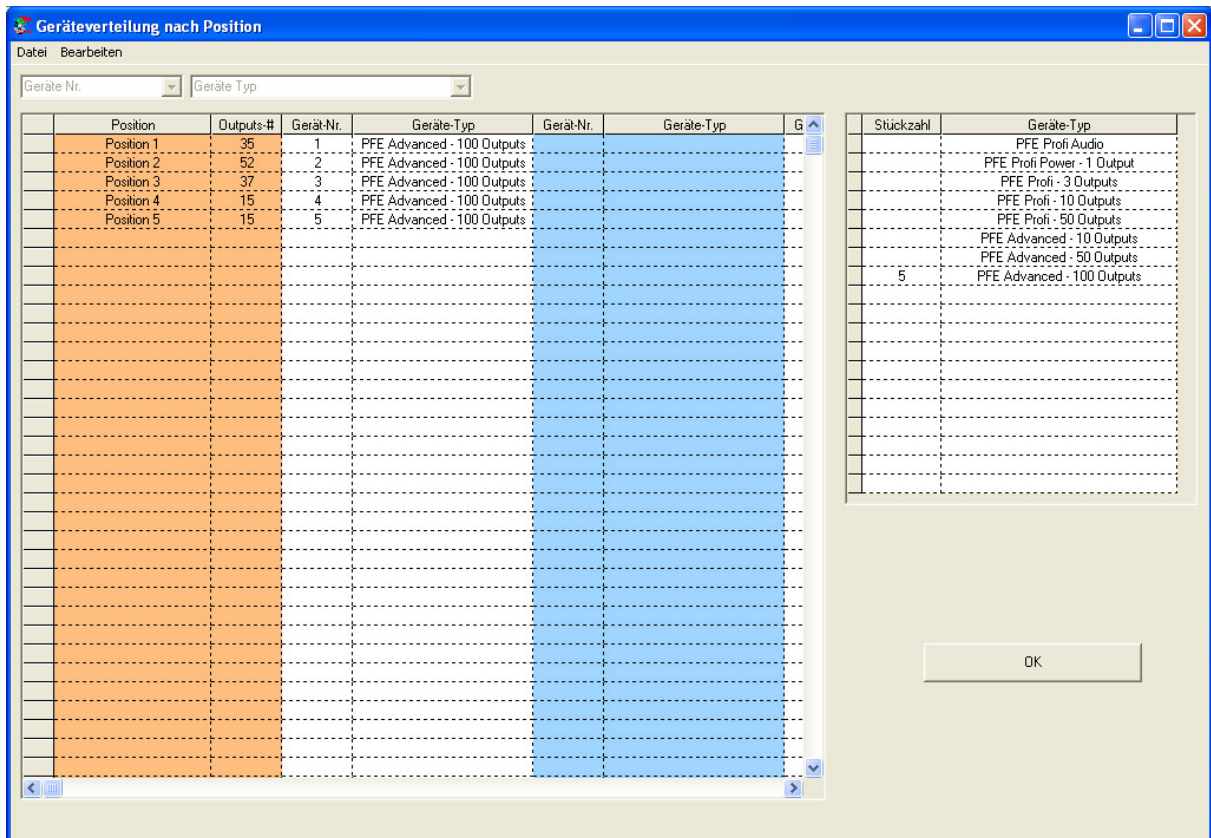
Markieren Sie zuerst die Zeile(n) im Script- oder Grafikfenster, die Sie löschen möchten. Zum Löschen wählen Sie "Effekt(e) löschen" im Script-Menü. Alternativ können Sie zum Aufruf dieser Funktion auch die "Umschalt + Entfernen"-Tasten betätigen.

Script löschen

Um den gesamten Inhalt der Script-Tabelle zu löschen, wählen Sie "Alles löschen" im Script-Menü. Das Programm verlangt eine Bestätigung, damit nicht versehentlich Daten gelöscht werden können.

Geräteverteilung nach Position

In der Menüzeile unter "Script" finden Sie die Funktion "Geräteverteilung nach Position".
Es öffnet sich folgendes Fenster:



Überlegen Sie sich wie viele Positionen Sie bei Ihrem Feuerwerk verwenden wollen. Diese tragen Sie in die Spalte "Position" ein.

Nun können Sie im Scriptfenster in der Spalte "Position" mit Doppelklick der linken Maustaste zwischen den oben angegebenen Positionsbezeichnungen die Passende wählen. Statt die Position im Drop-Down-Menü auszuwählen, können Sie auch am Num-Pad die Zahl der Zeile für die gewünschte Position eintippen. So kann die Positionsvergabe für sehr aufwendige Scripte vereinfacht werden. Die Zahleingabe löschen Sie mit der "Entf" oder Komma-Taste am Num-Pad.

Es ist wichtig, für jeden Effekt, der an einem Output angeschlossen wird, eine Position anzugeben.

Nur so wird später im obigen Fenster die genaue Anzahl an Outputs korrekt angezeigt.

Falls Sie z.B. eine Reihe von Effekten mit Hilfe von Vorbrennern zünden wollen, so ist es ratsam, nur dem ersten Effekt eine Position zuzuteilen, da so nur ein Output für alle zusammenhängenden Effekte verwendet wird.

Nach Fertigstellung des Scripts kann jetzt im obigen Fenster die Geräteverteilung abgeschlossen werden. Hierzu wählen Sie in der Zeile der verschiedenen Positionen einen oder mehrere Empfänger. Hier ist darauf zu achten, daß genügend Outputs vorhanden sind.

Auch müssen Sie jedem Empfänger eine eindeutige Geräte-Nummer zuweisen, welche Sie auch am entsprechenden Advanced Empfänger einstellen müssen. Es können nur PFE Advanced mit 10, 50 oder 100 Outputs fernprogrammiert werden. Die genaue Vorgehensweise bei der Fernprogrammierung finden Sie weiter unten in Menüpunkt "PFM Advanced".

Alle Profi Empfänger müssen Sie manuell am Gerät programmieren.

Bestätigen Sie Ihre Angaben mit dem OK-Button.

Autom. Geräte- und Output-Zuweisung

Nachdem jetzt alle Geräte mit einer ausreichenden Anzahl von Outputs verteilt worden sind, müssen nun die Geräte und deren Outputs auf die Zündkanäle verteilt werden.

Dazu wählen Sie in der Menüleiste "Script -> Autom. Geräte- und Output-Zuweisung -> Ausführen -> Geräte und Outputs"

| Position | Gerät-# | Output-# |
|------------|---------|----------|
| Position 1 | 1 | 4 |
| Position 1 | 1 | 5 |
| Position 3 | 3 | 4 |
| Position 3 | 3 | 5 |
| Position 1 | 1 | 6 |
| Position 3 | 3 | 6 |
| Position 1 | 1 | 7 |
| Position 3 | 3 | 7 |
| Position 1 | 1 | 8 |

Diese werden dann im Scriptfenster in den Spalten "Output#" und "Gerät#" angezeigt. Die Gerätenummer wird einfach von obiger Tabelle übernommen und die Outputs werden aufsteigend zugeteilt. Somit ergibt sich eine optimale Ausnutzung der vorhandenen Ausgänge.

Die Zuordnung können Sie mit "Script -> Autom. Geräte- und Output-Zuweisung -> Löschen" auch wieder löschen.

Zeitabstände testen

Falls im Script die Zündzeit von Kanal 1 nicht 00.00.00 ist werden Sie darauf hingewiesen, dass beim Start eines Automatikprogramms immer sofort Kanal 1 gezündet wird.

Daher ist zu empfehlen bei jedem Feuerwerk einen Music Scan bei 00.00.00 zu setzen, auch wenn kein Effekt gezündet werden soll. Der Kanal 1 dient in den meisten Fällen zum Starten des PFE Profi Audio Empfängers.

Diese Funktion dient auch dazu, unzulässige Verzögerungszeiten zwischen den einzelnen Zündungen auszuschließen (Spalte "dt" im Script). Werte die kleiner als 0,3 Sekunden oder größer als 999,9 Sekunden sind, können nicht verarbeitet werden. Das Programm weist Sie mit einer Fehlermeldung auf dieses Problem hin, welches Sie durch eine geringfügige Änderung der Effektzeit umgehen können oder Sie benutzen die Step-Funktion.

Des Weiteren sind auch keine Zündungen erlaubt die im Hundertstel-Raster angegeben sind. Es dürfen nur Zündungen im Zehntel-Raster erfolgen oder Stepper verwendet werden, die dann auf Hundertstel genau programmiert werden können.

Eine Datenübertragung mit unzulässigen Verzögerungszeiten kann nicht stattfinden.

Script übertragen zum PFS Profi

Mit dieser Funktion kann der Inhalt der Script-Tabelle, sprich das Abschußprogramm, in die Automatik-Feuer-Erweiterung des PFS Profi geladen werden.

Dazu gehen Sie wie folgt vor:

Verbinden Sie die RS232-Schnittstelle (COM-Port) Ihres PC über das mitgelieferte serielle Schnittstellenkabel mit dem PFS Profi.

Achten Sie dabei darauf, daß die Steckverbindung einwandfrei ist.

Schalten Sie nun den PFS Profi ein und halten dabei die "Reichweitentest"-Taste für einige Sekunden gedrückt, bis "IF" im Display steht und keine akustischen Signale mehr zu hören sind. "IF" steht für Interface, also Schnittstelle.

Klicken Sie nun auf "Übertragen zum PFS Profi" im Menü "Script" des Composers und Sie sehen dieses Fenster:



Am einfachsten klicken Sie jetzt auf "COM-Port suchen" und der Composer ermittelt automatisch, an welchem COM-Port Sie den Sender betreiben. Wenn Sie die Nummer des COM-Ports, an dem Sie den Sender angeschlossen haben, kennen, dann können Sie diese jetzt auswählen.

Wenn Sie auf "Start" klicken wird mit der Übertragung begonnen. Ein Balken zeigt Ihnen den Fortschritt dieses Vorganges an.

Wenn die Übertragung beendet ist, schalten Sie den PFS Profi aus- und wieder ein. Eventuell aktivieren Sie dabei gleich die Automatik-Feuer-Funktion, indem Sie beim Einschalten die "Feuer"-Taste für einige Sekunden gedrückt halten.

Hinweis:

Falls die Datenübertragung zwar beginnt, aber nach kurzer Zeit abbricht, so ist die Übertragungsgeschwindigkeit zu hoch eingestellt.

Wählen Sie in der Menüleiste "Extras -> Optionen -> Composer -> Schnittstellen-Speed".

Hier schieben Sie den Regler etwa in die Mitte und starten erneut die Datenübertragung.

Sie können während der Übertragung die Geschwindigkeit langsam erhöhen um so die optimale Einstellung für Ihr System zu finden.

Script für PFC Advanced editieren

Der PFC Advanced bietet den Komfort, auch Texte zu jedem Kanal anzuzeigen. Um diese zu bearbeiten gibt es diese Funktion. Nach dem Aufruf sehen Sie die Scripttabelle mit leeren Textfeldern. Je Zündkanal stehen 2 Textzeilen mit je 13 Zeichen zur Verfügung.

Folgende Möglichkeiten zum Einfügen von Texten gibt es:

a) zeilenweise manuelle Eingabe

Durch Klicken in ein Textfeld öffnet sich ein Dialogfenster. Im unteren Bereich befindet sich das Textfeld "Infotext". Der Cursor blinkt bereits in diesem Feld und Sie können einen Text Ihrer Wahl eingeben.

b) zeilenweise automatische Übernahme

Durch Klicken in ein Textfeld öffnet sich ein Dialogfenster. Unterhalb der Anzeige des Zündkanals befinden sich Textfelder aus dem bestehenden Script, die zum gewählten Kanal gehören. Jetzt haben Sie die Möglichkeit durch Anklicken dieser Felder den darin enthaltenen Text als Infotext zu übernehmen.

c) spaltenweise automatische Übernahme

Wählen Sie im Menü "Zellen" die gewünschte Zeile, "Infotext Zeile1" oder "Infotext Zeile 2". Anschließend legen Sie die Datenquelle aus dem bestehenden Script fest. Zur Auswahl stehen die Spalten Position, Artikel, Farbe und Kaliber. Natürlich können Sie jetzt die automatisch eingefügten Texte noch manuell editieren. Wenn Sie nach "Zellen" eine der beiden Zeilen festgelegt haben, können Sie mit der Funktion "Löschen" alle Texteinträge löschen.

Wenn im Script mehrere unterschiedliche Einträge zu einem Zündkanal vorhanden sind, sehen Sie den Text "verschieden" im Infotextfeld. Sie können dann durch manuelles Editieren oder zeilenweise Übernahme eine genauere Auswahl treffen.

Script übertragen zum PFC Advanced

Mit dieser Funktion kann der Inhalt der Script-Tabelle, sprich das Abschußprogramm und die Infotexte zum PFC Advanced übertragen werden.

Nach Aufruf von "Übertragen zum PFC Advanced" müssen Sie die zu verwendende Schnittstelle festlegen. Zur Auswahl stehen RS232 und USB.

a) Auswahl RS232:

Schalten Sie den PFC Advanced ein und wählen Sie im Hauptmenü "Automatischer Zündmodus". Danach aktivieren Sie den Menüpunkt "Automatik-Programm über RS232 laden". Es folgt eine Sicherheitsabfrage, die Sie bestätigen müssen, wenn eine Übertragung und damit ein Löschen der alten Daten im PFC Advanced stattfinden soll.

Anschließend fordert Sie das Gerät auf, eine Kabelverbindung zum PC über ein serielles Schnittstellenkabel herzustellen. Achten Sie dabei darauf, daß die Steckverbindung einwandfrei ist.

Sie sehen dieses Fenster:



Am einfachsten klicken Sie jetzt auf "COM-Port suchen" und der Composer ermittelt automatisch, an welchem COM-Port Sie den PFC Advanced betreiben. Wenn Sie die Nummer des COM-Ports, an dem Sie das Gerät angeschlossen haben, kennen, dann können Sie diese jetzt auswählen.

Wenn Sie auf "Start" klicken wird mit der Übertragung begonnen.

Auf dem Display des PFC Advanced sehen Sie einen Balken, der den Fortschritt des Vorgangs anzeigt.

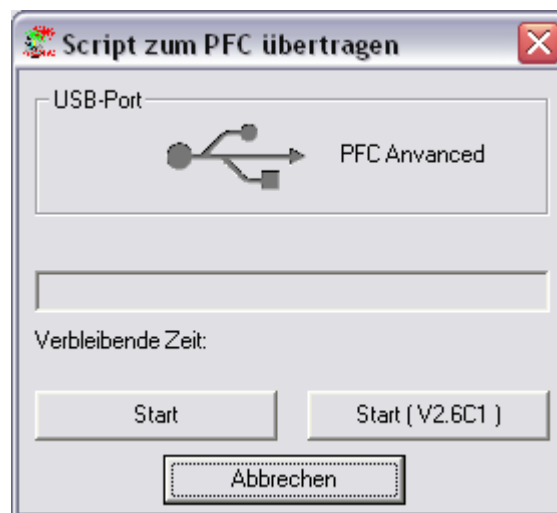
Wenn am Ende keine Fehlermeldung angezeigt wird, wurden alle Daten richtig übertragen.

b) Auswahl USB:

Schalten Sie den PFC Advanced ein und wählen Sie im Hauptmenü "Automatischer Zündmodus". Danach aktivieren Sie den Menüpunkt "Automatik-Programm über USB laden". Es folgt eine Sicherheitsabfrage, die Sie bestätigen müssen, wenn eine Übertragung und damit ein Löschen der alten Daten im PFC Advanced stattfinden soll.

Anschließend fordert Sie das Gerät auf, die USB-Kabelverbindung zum PC herzustellen. Achten Sie dabei darauf, daß die Steckverbindung einwandfrei ist.

Sie sehen dieses Fenster:



Wenn Sie auf "Start" klicken wird mit der Übertragung begonnen.

Auf dem Display des PFC Advanced sehen einen Balken, der den Fortschritt des Vorgangs anzeigt. Wenn am Ende keine Fehlermeldung angezeigt wird, wurden alle Daten richtig übertragen.

Hinweis (PFC Version 2.6BX):

Falls die Datenübertragung zwar beginnt, aber nach kurzer Zeit abbricht, so ist die Übertragungsgeschwindigkeit zu hoch eingestellt.

Wählen Sie in der Menüleiste "Extras -> Optionen -> Composer -> Schnittstellen-Speed".

Hier schieben Sie den Regler etwa in die Mitte und starten erneut die Datenübertragung.

Sie können während der Übertragung die Geschwindigkeit langsam erhöhen um so die optimale Einstellung für Ihr System zu finden.

Hinweis (PFC Version 2.6CX):

Ab Version V2.6C1 des PFC Advanced kommt eine schnellere Datenübertragung des Scriptes mit dem USB-Port zum Einsatz. Für diese Übertragung ist die Geschwindigkeitseinstellung nicht relevant. Wir empfehlen grundsätzlich die Verwendung der neuen, verbesserten Übertragungsvariante. Sollte dennoch ein Kommunikationsfehler auftreten, starten Sie bitte den Composer erneut und starten Sie die Übertragung von Neuem.

Speichern der Script-Datei:

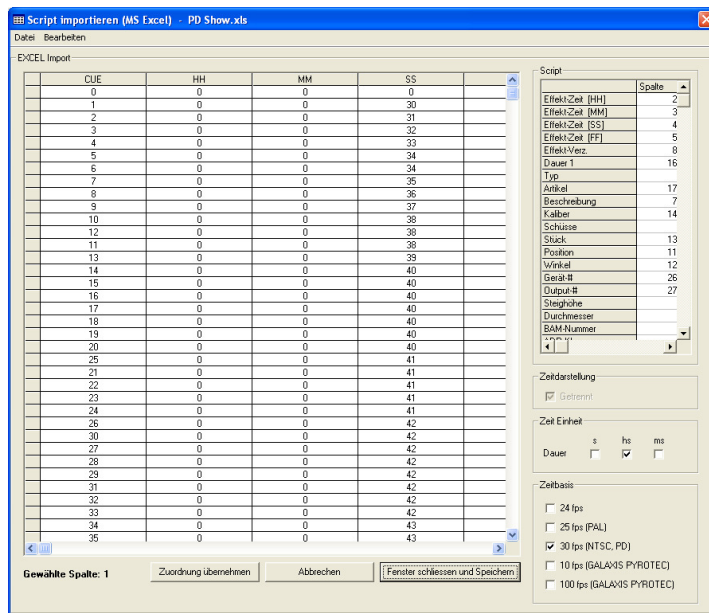
Um die Script-Tabelle zu speichern, wählen Sie im Menü "Datei" die Funktion "Script speichern" aus.

Wenn Sie die Datei unter einem anderen Namen, z.B. eine Sicherungskopie, speichern möchten, dann wählen Sie "Script speichern unter..." aus. Das Programm verlangt dann die Eingabe des neuen Dateinamens. Sie können dabei auch einen neuen Speicherort auswählen.

Script V1.0 öffnen:

Sie können auch bereits komponierte Scripte, die mit der Composer V1.X geschrieben worden sind, in die Version 2 laden und verändern oder verbessern.

Script importieren



Dieses Fenster dient dazu, die Struktur Ihres PD-Scriptes an das Galaxis Script anzupassen. Sie müssen die Spalten aus der Excel-Tabelle dem Script zuweisen.

Verwenden Sie als Zeitbasis bei PD Scripte "30 fps" und als Einheit für die Dauer "hs".

Im linken Fenster sehen Sie den Inhalt der geöffneten Excel-Datei.

Vorgehensweise:

- Markieren Sie eine Spalte in der bestehenden Datei, indem Sie mit der linken Maustaste in das oberste Feld der Spalte klicken.
- Sie sehen im Anzeigefeld "Gewählte Spalte" die Nummer der eben markierten Spalte.
- Überlegen Sie sich, in welche Spalte des Galaxis-Scriptes diese übernommen werden soll und klicken Sie mit der linken Maustaste in das leere Feld "Spalte".
- Hiermit wird die vorher angezeigte Spaltennummer in das Feld geschrieben.
- Zum Löschen einer Spaltenzuweisung klicken Sie mit der rechten Maustaste in das betreffende Feld.

Wenn Sie alle Zuweisungen löschen möchten, klicken Sie im Menü "Bearbeiten" auf den Menüpunkt "Zuordnung löschen".

Haben Sie alle Zuweisungen getroffen, klicken Sie auf den Button "Zuordnung übernehmen" unten links.

Script exportieren

Mit dieser Funktion läßt sich das Script exportieren, also in einem anderen Dateiformat speichern, welches die Weiterverarbeitung mit Tabellenkalkulationsprogrammen ermöglicht.

Für den Export von Daten verwenden wir den Dateityp CSV, der von so gut wie allen Tabellenkalkulationen importiert werden kann. "CSV" bedeutet "character separated value". Bei Excel ist z.B. beim Öffnen der Datei als Dateityp "Textdateien" oder "Alle Dateien" auszuwählen.

Zum Exportieren Ihrer Scriptdatei wählen Sie "Script exportieren" im Menü "Datei". Es folgt ein Hinweis das richtige Listentrennzeichen zu wählen. Für Europa muss ein Strichpunkt " ; " ausgewählt sein und für Großbritannien und USA ein Komma " , ".

Diese Einstellung finden Sie in der Menüleiste unter "Extras -> Optionen -> Allgemein -> Listentrennzeichen".

Nun öffnet sich ein Dialogfenster "Datei Speichern unter...". Jetzt können Sie den Dateinamen und Pfad festlegen und die CSV-Datei mit einem Klick auf "Speichern" anlegen.

Speichern als Projekt

Wenn Sie bereits die Datenbank, ein Script und die Waveform geöffnet haben, so können Sie alles zusammen als Projekt abspeichern unter "Datei -> Projekt speichern".

Achtung: Hier werden nur die Pfade zu den jeweiligen Dateien gespeichert. Falls Sie eine der 3 Dateien unter einem anderen Namen oder in einem anderen Ordner speichern oder verschieben, so ist das gespeicherte Projekt nicht mehr aktuell oder vollständig.

Listenansicht

Wenn Sie im Menü unter "Datei" die Funktion "Listenansicht" auswählen, dann zeigt Ihnen das Programm eine Druckansicht oder eine Stückliste des aktuellen Scripts in einem neuen Fenster an.

Auch hier können Sie verschieden Anzeigepprofile konfigurieren. Dazu wählen Sie im neuen Fenster Listenansicht in der Menüleiste "Datei -> Listenansicht anpassen".

Stückliste

Es ist zu empfehlen, im Fenster "Listenansicht anpassen" ein Profil für die Stückliste anzulegen. Dafür muss in diesem Profil an erster Stelle die Spalte "Stückliste" gestellt werden.

So werden alle identischen Effekte des Scriptes zusammengezählt und in der Spalte "Stückliste" angezeigt.

Im Menü "Stückliste" finden Sie den Eintrag "Unterscheiden nach". Hier können Sie festlegen, nach welchen Kriterien die Summenbildung stattfinden soll. Bei Verwendung einer gut geführten Datenbank reicht ein Unterscheiden der Effekte nach Datenbankkennung ("DB-ID").

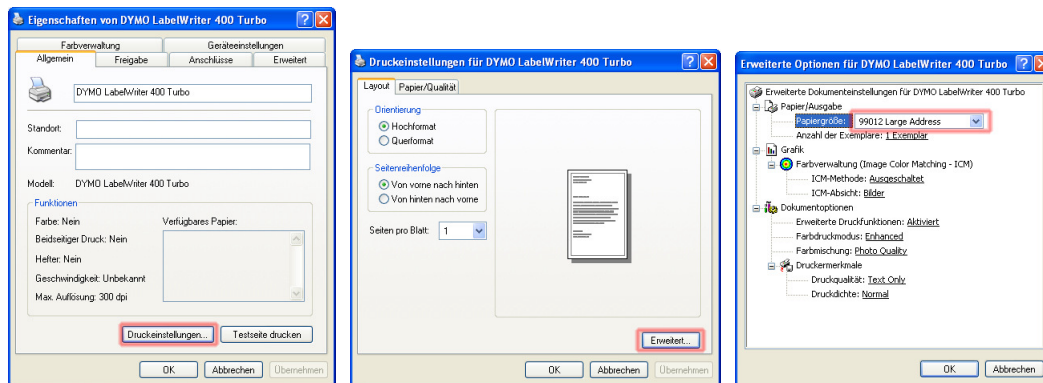
Hinweis: Bitte beachten Sie, daß unterschiedliche Schreibweisen, z.B. "Päonie" und "Peony", welche leicht beim Editieren des Scripts oder bei manueller Eingabe vorkommen, zu unterschiedlichen Positionen in der Stückliste führen.

Filtern nach Positionen

Im Menüpunkt "Filter -> Position" wird die Liste auf jeweils eine Position reduziert. In einem Drop-Down Fenster können Sie nun für jede Position eine eigene Liste drucken.

Drucken von Listen und Etiketten

Im Menüpunkt "Datei -> Druckereinstellungen" wählen Sie den Drucker für einen kompletten Listenausdruck, sowie den Labeldrucker aus. Die Software ist angepasst auf den "Dymo Label Writer 400 (Turbo)" mit der Etikettengröße: 89mm x 36mm, Dymo-Code 99012.



Wichtig: Ändern Sie auch bei Ihrem Betriebssystem durch "Start" > "Drucker und Faxgeräte" > "Eigenschaften des DYMO LabelWriters" > "Druckereinstellungen" > "Erweitert" die Einstellungen der Papiergröße auf "99012 Large Address".

Um ein komplettes Script zu drucken, wählen Sie "Datei -> Drucken -> Liste". Nun wird die angezeigte Liste gedruckt.

Um Etiketten zu drucken, wählen Sie in der Menüleiste: "Datei -> Drucken -> Etikett -> Alles / Auswahl".

Grundsätzlich gilt: Je Zeile wird ein Etikett gedruckt.

| | | | | | | |
|--|----|-------|----------|----------|------|-------|
| | 7 | 20,80 | 01:45:40 | 01:45:90 | 0,50 | 20,00 |
| | 7 | | 01:45:40 | 01:45:90 | 0,50 | 20,00 |
| | 7 | | 01:45:40 | 01:45:90 | 0,50 | 20,00 |
| | 7 | | 01:45:40 | 01:45:90 | 0,50 | 20,00 |
| | 8 | 5,30 | 02:06:20 | 02:06:20 | 0,00 | 5,00 |
| | 8 | | 02:06:20 | 02:06:20 | 0,00 | 5,00 |
| | 9 | 5,20 | 02:11:50 | 02:11:50 | 0,00 | 5,00 |
| | 9 | | 02:11:50 | 02:11:50 | 0,00 | 5,00 |
| | 10 | 5,00 | 02:16:70 | 02:16:70 | 0,00 | 5,00 |
| | 10 | | 02:16:70 | 02:16:70 | 0,00 | 5,00 |
| | 11 | 5,10 | 02:21:70 | 02:21:70 | 0,00 | 5,00 |
| | 11 | | 02:21:70 | 02:21:70 | 0,00 | 5,00 |
| | 12 | 25,80 | 02:26:80 | 02:26:80 | 0,00 | 25,00 |
| | 13 | 13,60 | 02:52:60 | 02:52:60 | 0,00 | 18,00 |
| | 13 | | 02:52:60 | 02:52:60 | 0,00 | 18,00 |
| | 14 | 18,30 | 03:06:20 | 03:06:20 | 0,00 | 18,00 |
| | 14 | | 03:06:20 | 03:06:20 | 0,00 | 18,00 |
| | 15 | 33,50 | 03:24:50 | 03:24:50 | 0,00 | 32,00 |
| | 15 | | 03:24:50 | 03:24:50 | 0,00 | 32,00 |
| | 15 | | 03:24:50 | 03:24:50 | 0,00 | 32,00 |

Vor jeder Scriptzeile sehen Sie ein Auswahlfeld mit dessen Hilfe Sie einzelne Zeilen auswählen können. Dazu klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf das linke, graue Kästchen in der Zeile des Effektes. Zum Deaktivieren der Zeile benutzen Sie zusätzlich die Shift-Taste.

Anschließend können Sie diese Etiketten mit "Auswahl" drucken.

Hier ein Beispiel-Etikett in Originalgröße:

| | | | | | | |
|---|-----------------|----------------|-------|----------------|--------------------|-----------|
| Silvester München | 44 | 1,51 | 14:41 | 15. Sep | 2 | 26 |
| | Kanal | Step-Delay [s] | | | Gerät-# | Output-# |
| Artikel: Bühnenfeuertopf Farbe 1: Gold | | | | | | |
| Ufer Mitte | ↑ | 2009 | | 3832Q | | |
| Position | Winkel | | | Typ | Artikel-Nr. | |
| | | | | 26 | Weco | |
| Fächer-Typ | Rohr-Nr. | | | Kaliber | Lieferant | |

Wenn Sie alle Etiketten drucken möchten, aktivieren Sie diese Funktion mit "Alles".

Der Menüpunkt "Extras"

Music Scan

Diese Funktion ist ein wertvolles Hilfsmittel, wenn Sie während des Abspielens der Musik Akzente festhalten möchten. Im Menü "Extras" können Sie die Funktion "Music Scan" ein- bzw. ausschalten. Gleiches erreichen Sie mit den Schaltfeldern "Music Scan" (19) und "Normal Modus" (17).

Mit jedem Doppel-Klick in die Datenbank-Tabelle (3) mit der linken Maustaste oder mit jeder Betätigung der Leertaste wird eine Zeile in das Script eingefügt, wobei die aktuelle Zeit als spätere Effektzeit übernommen wird. Damit das Ereignis im Grafikfeld (8) zu sehen ist, wird eine Effektdauer von 0,2 Sekunden in die Tabelle eingetragen. Je nach Länge des Musikstückes müssen Sie eventuell in eine Zoom-Ansicht wechseln, um die Linie zu sehen. Erst später, wenn Sie alle Akzente ermittelt haben, werden Sie sich Gedanken machen, welchen Effekt Sie an welcher Stelle verwenden möchten.

Mit der Funktion "Effekt ersetzen" (18) können Sie die Akzente mit Effekten versehen.

Effekt vom Ende einfügen

Mit dieser Funktion gelingt es Ihnen sehr leicht, einen Effekt so in das Script einzufügen, daß die Effektzeit genau an der Zeigerposition endet.

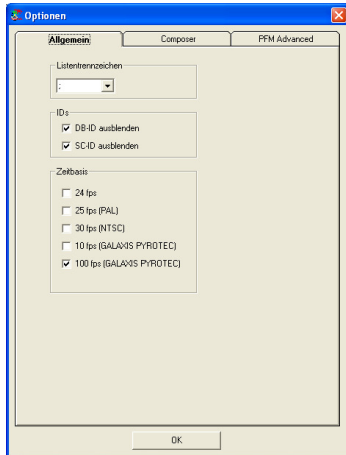
Eine mögliche Anwendung hierfür ist, wenn z.B. unterschiedliche Effekte bei einem Finale zum Einsatz kommen und man erreichen will, daß Musik und Feuerwerk gleichzeitig enden.

Zum Ein- und Ausschalten dieser Funktion klicken Sie im Menü "Extras -> Effekt vom Ende einfügen" oder auf den Button Nr. 16.

Optionen:

In der Menüzeile finden Sie unter "Extras" den Punkt "Optionen".
Hier sehen Sie drei verschiedene Reiter:

Allgemein



Hier definieren Sie das Listentrennzeichen für Ihre Region. Wie bereits beim Excel-Export oben beschrieben muss für einen korrekten Export das richtige Zeichen eingestellt werden.

Für Europa muss ein Strichpunkt ";" ausgewählt sein und für Großbritannien und USA ein Komma ",".

Im Fenster IDs können Sie wählen, ob im Datenbankfenster eine Spalte der DB-IDs angezeigt werden soll und, ob im Scriptfenster die Spalte der SC-IDs dargestellt werden.

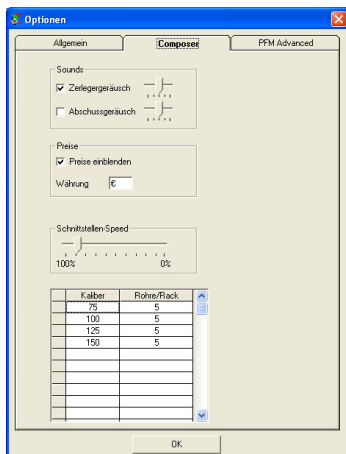
Im "Zeitbasis"-Fenster geben Sie an, in welchem Zeitraster und welcher Genauigkeit Ihr Script geschrieben wird.

Für den Timecode ist eine Auflösung von 25 fps zu empfehlen.

Falls Sie z.B. 100 fps wählen, werden alle Effektzeiten/Zündzeiten in ihrem Script auf eine Hundertstel Sekunde genau angegeben.

Achtung: Mit dem PFC Advanced Sender sind nur Zündungen im Zehntel-Sekunden-Raster möglich, d.h. Scripte mit einer höheren Auflösung müssen so umgeschrieben werden, daß für Hundertstel-Zündungen die Stepperfunktion verwendet wird (siehe Stepperprogrammierung).

Composer



Unter dem Fenster "Sounds" können Sie ein Abschußgeräusch oder Zerlegergeräusch während des Abspielens der Musik aktivieren / deaktivieren. Dort kann auch die Lautstärke der Effekte eingestellt werden.

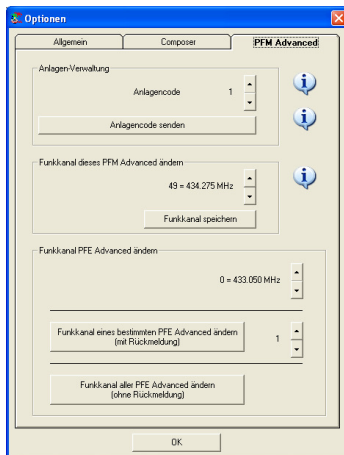
Hinweis: Diese Einstellung können Sie auch im Hauptbildschirm an den grünen und blauen Lautstärke-Icons oben rechts ändern.

Im Fenster "Preise" aktivieren Sie ein Fenster im Hauptbildschirm, in dem der Gesamtpreis aller verwendeten Effekte stets aktuell angezeigt wird. Auch sollte die zutreffende Währung angegeben werden. So können Sie stets die Effektwahl mit dem Budget vergleichen. Voraussetzung für eine genaue Kalkulation ist natürlich die genaue Angabe der Preise in der Datenbank.

Im Fenster "Schnittstellen-Speed" verändern Sie die Geschwindigkeit für die Übertragung eines Scriptes zum PFC Advanced oder PFS Profi. Bricht die Übertragung nach kurzer Zeit ab, so ist fast immer eine zu hohe Übertragungsgeschwindigkeit das Problem. Sollte jedoch gar keine Übertragung funktionieren, so könnte eine Neuinstallation der Treiber das Problem beheben.

In der Tabelle tragen Sie bitte Ihre Bombenkästen mit dem entsprechenden Kaliber und der Anzahl an Rohren ein.

PFM Advanced



Anlagen-Verwaltung

Dieser Menüpunkt wurde eingeführt, um Anlagen zu splitten, d.h. unabhängig voneinander parallel zu betreiben. Dies ist z.B. sehr sinnvoll, wenn Sie zwei unterschiedliche Projekte innerhalb der theoretischen Funkreichweite gleichzeitig durchführen müssen. Mit dieser Funktion kann der Anwender selbst den Controller auf eine andere - dann immer noch kundenspezifische - Anlagencodierung einstellen.

Mit dieser Funktion können alle Empfänger außer PFE Profi Mini 1 Output und PFE Profi Mini 5 Outputs auf den Anlagencode des Controllers angelernt werden.

Mit jeder Betätigung der Taste "Anlagencode senden" übermittelt der Controller den Befehl an die Empfänger die Anlagencodierung zu übernehmen und zu speichern.

Befolgen Sie die Bedienschritte die Ihnen beim Betätigen des "Info" Buttons angezeigt wird, um Empfänger anzulernen. Nacheinander können Sie so alle Empfänger auf den Anlagencode des Controllers anlernen.

→ Für genauere Informationen nutzen Sie bitte die Anleitung des PFC Advanced Controllers.

Funktanal dieses PFM Advanced ändern

Hier konfigurieren Sie den Funkkanal für die Fernprogrammierung/abfrage mit Hilfe des PFM Advanced. Ihren Funkkanal können Sie im Menü des PFC Advanced oder im Menü des PFE Advanced finden. Nach Ihrer Auswahl bitte den Funkkanal abspeichern.

Funktanal PFE Advanced ändern

Neben der Einstellung des Funkkanal des PFM Advanced können Sie auch aus der Ferne den Befehl an die Advanced-Empfänger schicken, den Funkkanal zu ändern.

Bei der Fernumstellung des Funkkanals gibt es zwei Varianten:

- Umstellung eines bestimmten PFE Advanced mit Eingabe der Gerätenummer, es erfolgt eine Rückmeldung
- Befehl an alle PFE Advanced in Reichweite mit gleichem Anlagencode den Funkkanal zu ändern, ohne Rückmeldung

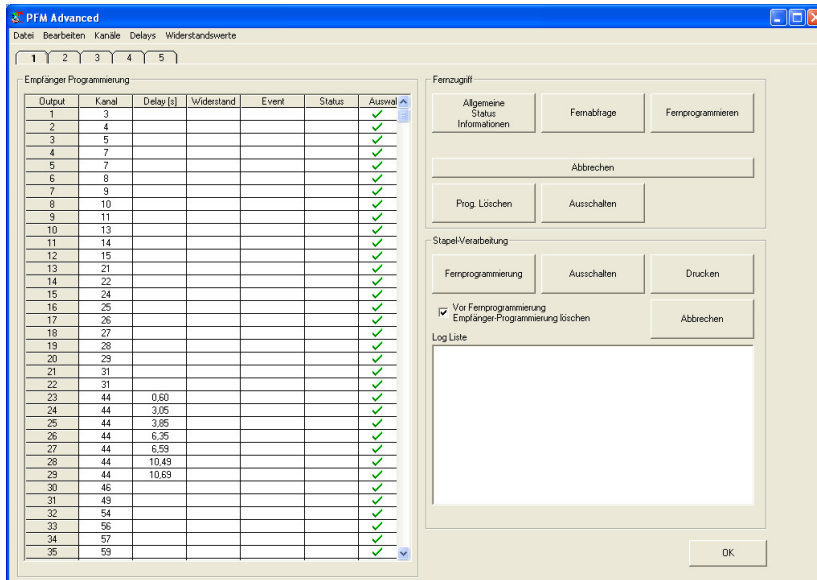
→ Für genauere Informationen nutzen Sie bitte die Anleitung des PFC Advanced Controllers.

Fernabfrage und Programmierung mit Hilfe des PFM Advanced

Bevor Sie mit dem PFM Advanced arbeiten können, müssen sowohl an den Empfängern als auch in den Optionen der identische Funkkanal eingestellt werden.

Nun öffnen Sie in der Menüzeile "PFM Advanced -> Empfänger Fernprogrammierung"

Es öffnet sich folgendes Fenster:



Manuelle Programmierung

Zuerst wählen Sie im oberen Teil die Geräte-Nr. des zu programmierenden Empfängers. Bei manueller Programmierung eines Empfängers können Sie in der Tabelle links direkt eine Kanalprogrammierung vornehmen, durch einfachen Klick in der Spalte "Kanal". Auch können Sie in der Spalte "Delay" einen Stepper programmieren. Nun muß in der Spalte "Auswahl" der oder die Outputs mit der rechten Maustaste markiert werden. Den Haken entfernen Sie durch einen Klick mit der mittleren Maustaste.

Automatische Programmierung

Zuerst wählen Sie oben den zu programmierenden Empfänger. Falls Sie beim Erstellen des Scriptes die Funktionen "Geräteverteilung nach Position" und "Autom. Geräte- und Output-Zuweisung" fertiggestellt haben (siehe Script-Menü), wird die Programmierung des Empfängers vom Script automatisch übernommen.

Im rechten Abschnitt "Fernzugriff" sehen Sie die Befehle für das PFM Advanced Funkmodem:

Allgemeine Status Informationen

Durch Klicken auf "Allgemeine Status Informationen" sehen Sie alle Einstellungen und Eigenschaften des ausgewählten Empfängers. Auch kann hier der Betriebsmodus zwischen 10-Output-Betrieb und 100-Output-Betrieb umgestellt werden.

Fernabfrage

Hier werden alle markierten Outputs des ausgewählten Empfängers abgefragt. Diese Funktion dient zur Überprüfung der Programmierung. Auch werden in der Spalte der gemessene Widerstandswert und der Inhalt des Event-Speichers angezeigt.

Fernprogrammierung

Hier werden alle markierten Outputs am ausgewählten Empfänger programmiert. Bei erfolgreicher Programmierung wird in der Spalte "Status" ein Haken gesetzt.

Prog. löschen

Hier wird die komplette Programmierung des Empfängers gelöscht.

ACHTUNG!

Es wird nur die Programmierung des eingestellten Modus (10-Output oder Matrix) gelöscht.

Ausschalten

Durch Klicken auf diesen Button wird der Empfänger komplett abgeschaltet.

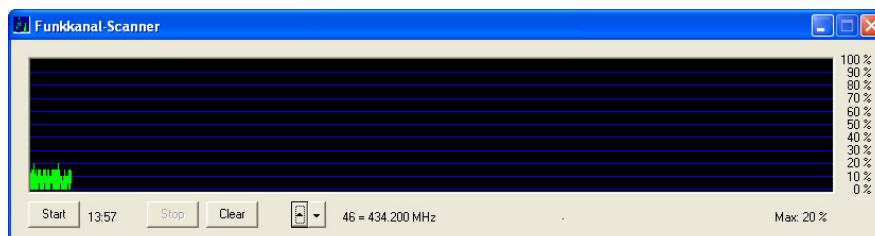
Stapel-Verarbeitung

In diesem Fenster ist es möglich eine ausgewählte Anzahl von Empfängern automatisch nacheinander zu programmieren. Dabei ist es unbedingt erforderlich, daß vorher eine Zuweisung von "Geräte#" und "Output#" im Script durchgeführt wurde. Es werden keine manuellen Änderungen der Programmierung im linken Fenster bei der Stapel-Programmierung berücksichtigt.

Die zu programmierenden Empfänger wählen Sie oben aus, indem Sie bei gedrückter Umschalt-Taste die Geräte-Nummern mit der linken Maustaste markieren. Jetzt erscheint ein "X" neben der Geräte-Nr.

Im Fenster "Log-Liste" wird der aktuelle Status während der Programmierung angezeigt.

Funkkanal-Scanner



Mit dieser praktischen Funktion können Sie Ihre Funkfrequenz überwachen. Wählen Sie mit den Pfeiltasten die Frequenz aus und starten dann den Scan mit "Start". Der grüne Graph zeigt Ihnen dann die Kanalbelegung an, wobei auch der maximale Wert rechts unten ermittelt wird. Alle Werte unter 30% können Sie vernachlässigen.