



Dieses Handbuch und die damit verbundene Software (im Folgenden "Dokumentation" genannt) dienen nur zu Informationszwecken für den Benutzer. Änderungen und Zurücknahme der Dokumentation durch feno GmbH (im Folgenden "feno" genannt) zu jedwedem Zeitpunkt sind vorbehalten.

Diese Dokumentation darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung von feno weder ganz noch teilweise kopiert, übertragen, reproduziert, offen gelegt oder dupliziert werden. Diese Dokumentation stellt feno eigene Informationen dar. feno stellt diese Dokumentation "in der vorliegenden Form" zur Verfügung und übernimmt keine Haftung dafür auch nicht für ausdrückliche oder implizite Garantien oder die Eignung für einen bestimmten Zweck.

In keinem Fall kann feno für direkte oder indirekte Schäden haftbar gemacht werden, die auf der Verwendung dieser Dokumentation beruhen, einschließlich, aber ohne Beschränkung, Profitverluste, Geschäftsunterbrechung, Goodwill- oder Datenverlust, selbst wenn feno ausdrücklich auf solche Verluste oder Schäden hingewiesen wurde. Die Verwendung der in dieser Dokumentation genannten Produkte und dieser Dokumentation unterliegt der zutreffenden Lizenzvereinbarung des Benutzers. Der Hersteller dieser Dokumentation ist feno. Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt

Systemvoraussetzungen	4
Anzusteuernde Geräte	5
Einstieg	6
Projektassistent	7
Lichtprogramm vom Gerät laden	10
Oberfläche	13
Bedienung	
Leuchtentypen einstellen	15
Adresse zuweisen	16
Gruppen zuweisen	17
Farben	
Farben einstellen	18
Farben speichern und exportieren	18
Zeitleiste	
Zeiten einstellen	19
Mit der Zeitleiste arbeiten	20
Farben auf die Zeitleiste übertragen	21
Raumansicht	
Darstellung der Leuchten	22
Farbvorschau	23

Systemvoraussetzungen

Betriebssystem	Windows 7, Windows 8 x86 (32 Bit) und x64 (64 Bit) unterstützt
Software	.NET Framework 4 (wird ggf. beim Installieren mit heruntergeladen)
Bildschirmauflösung	mind. 1024 x 768 px
Schnittstellen	ein freier USB-Port (fc s.dmx 48u, fc dmx 512u, fc s.multi 4d) eine freie serielle Schnittstelle (fc s.dmx 48d, fc s.dmx 144d)

Die feno Software kann in Englisch oder Deutsch ausgegeben werden:
Hauptmenü -Optionen - Sprache

Eine automatische Updatefunktion ist integriert.

Anzsteuernde Geräte

fc s.dmx 48u



fc s.dmx 48d



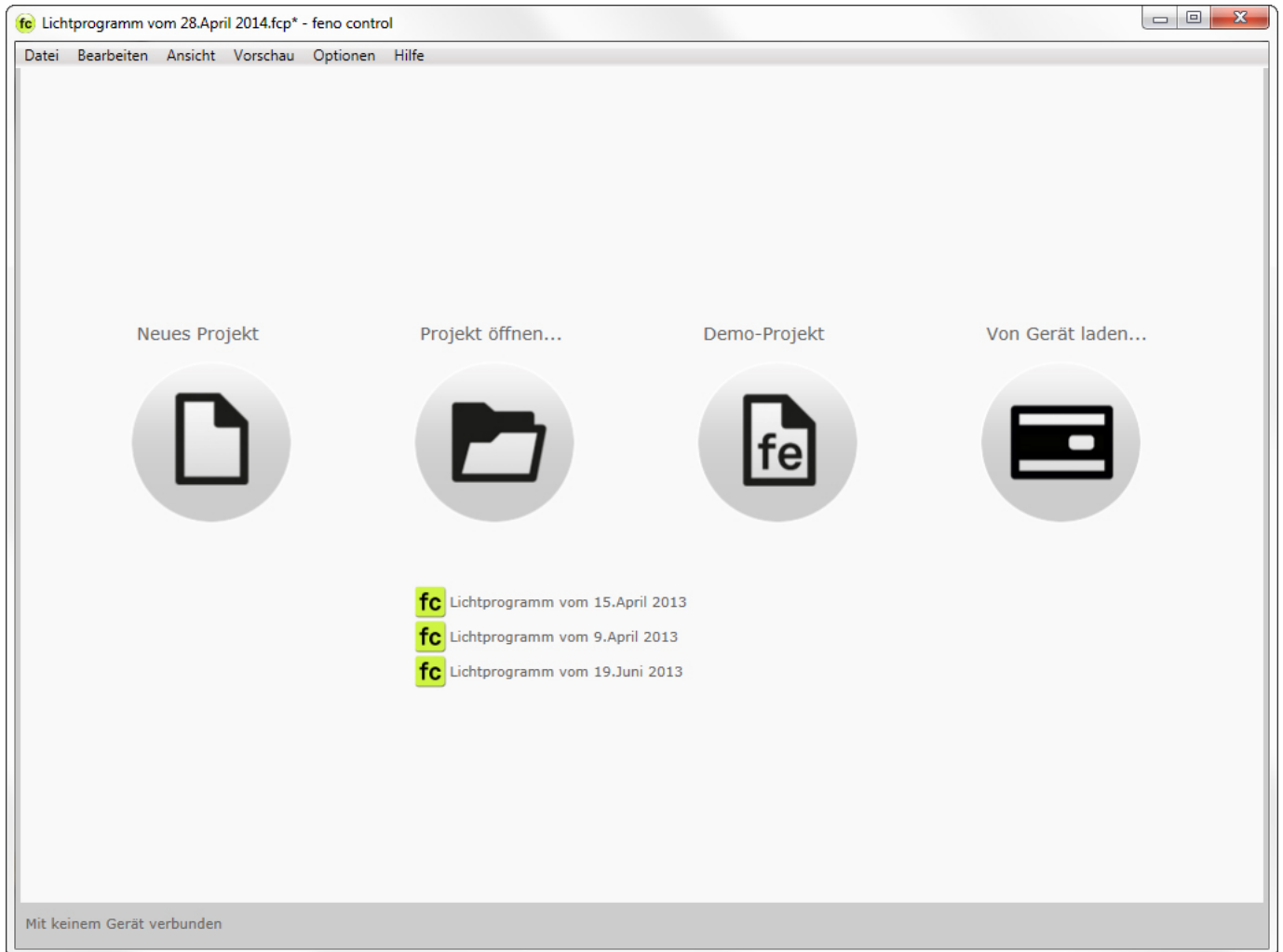
fc s.multi 4d



fc s.dmx 144d



Einstieg



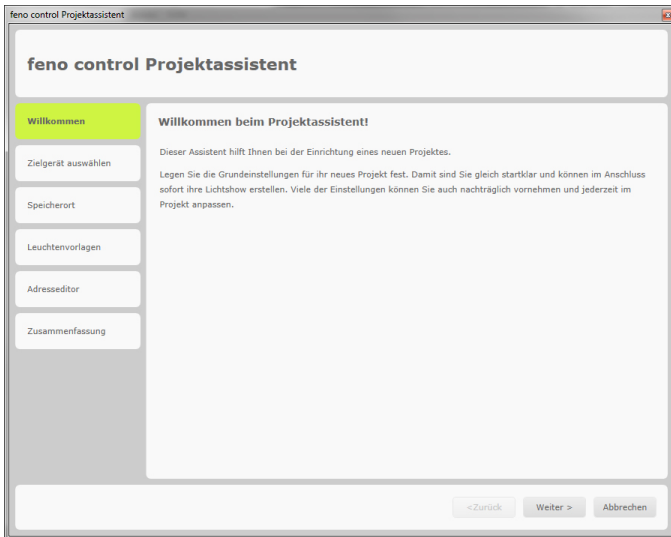
Es gibt verschiedene Möglichkeiten ein neues Lichtprogramm zu beginnen.

1. Sie können ein neues Projekt starten. Daraufhin öffnet sich der Projektassistent, der Ihnen die ersten Schritte erleichtert.
2. Sie öffnen ein bereits erstelltes Lichtprogramm, welches auf Ihrem Computer gespeichert ist. Die feno control Software ist WinDMX kompatibel. Es können WinDMX Lichtprogramme (.kwl/.kseq) geöffnet und weiter bearbeitet werden.

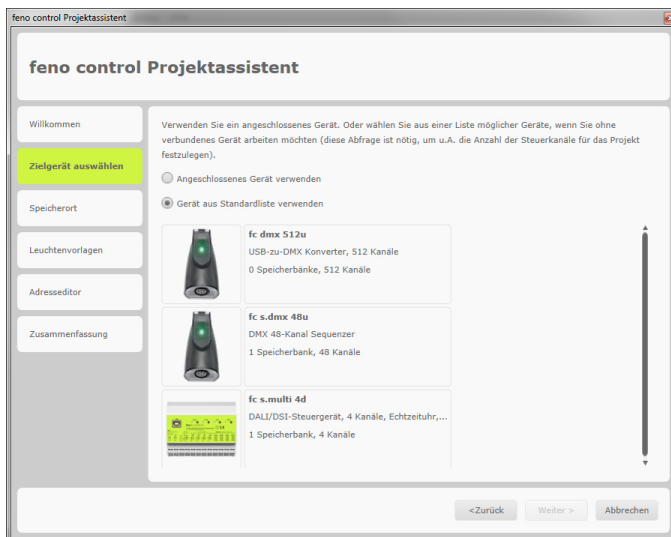
3. Sie öffnen das Demo-Projekt um einen ersten Einblick in die feno control Software zu gewinnen.

4. Sie laden ein auf dem angeschlossenen Gerät gespeichertes Lichtprogramm.

Projektassistent

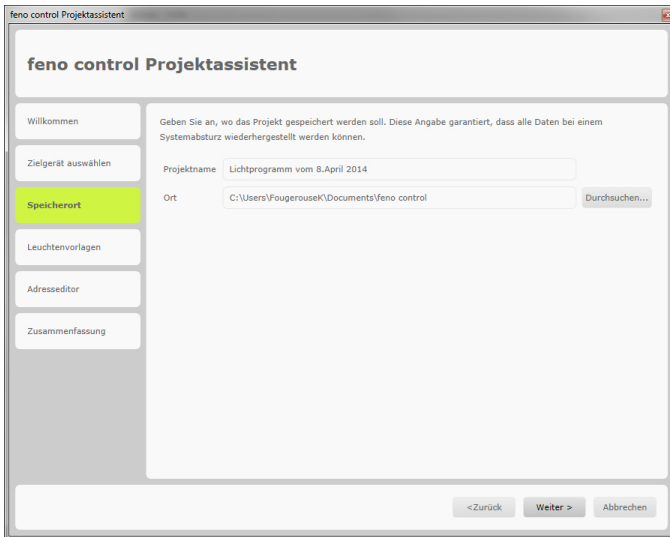


Der Projektassistent hilft Ihnen die ersten Grundeinstellungen eines Lichtprogramms festzulegen. Diese Einstellungen können nachträglich in der Software geändert und vervollständigt werden.



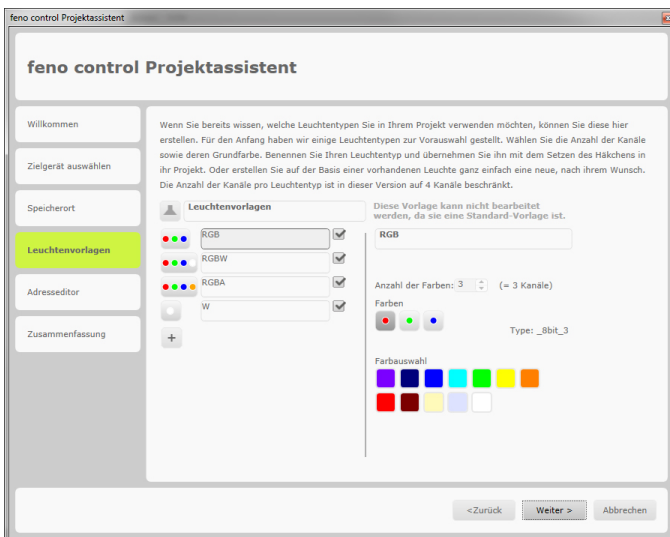
Schritt 1: Zielgerät auswählen

Wählen Sie „angeschlossenes Gerät“ oder eines der Geräte aus der Standardliste. Durch Auswahl des Geräts werden die Grundeinstellungen (Anzahl Kanäle, mögliche zeitliche Auflösung etc.) festgelegt. Diese können nach Fertigstellung des Assistenten nicht mehr geändert werden, weil die Konfiguration fest von dem angeschlossenen Gerät abhängig ist. Bei Bedarf starten Sie ein neues Projekt.



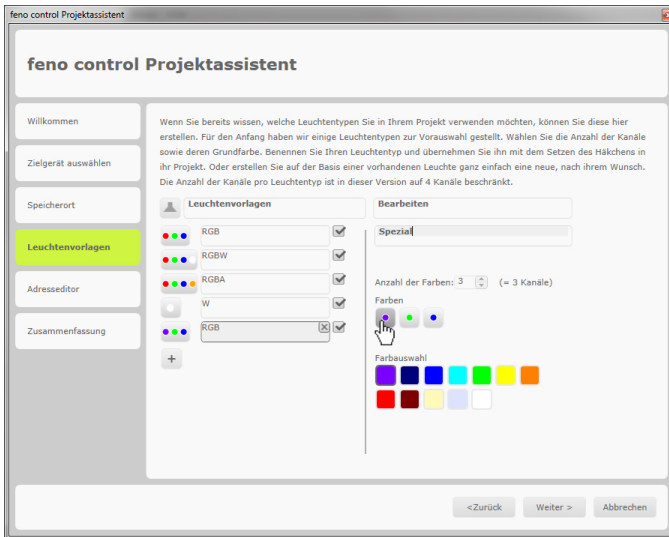
Schritt 2: Speicherort

Geben Sie an, wo das Projekt gespeichert werden soll.

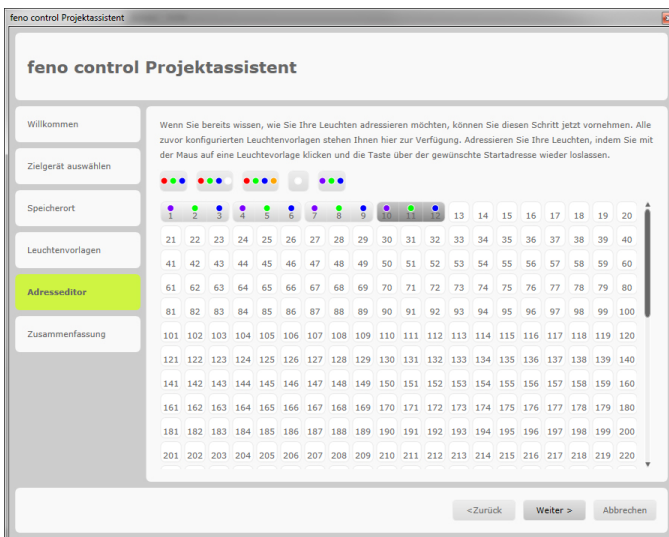


Schritt 3: Leuchtvorlage

Hier können Sie die Leuchtentypen ihres Projekts einstellen. Sie können entweder die Leuchtvorlagen verwenden (RGB, RGBW, RGBA, W) oder einen eigenen Leuchtentyp erstellen.



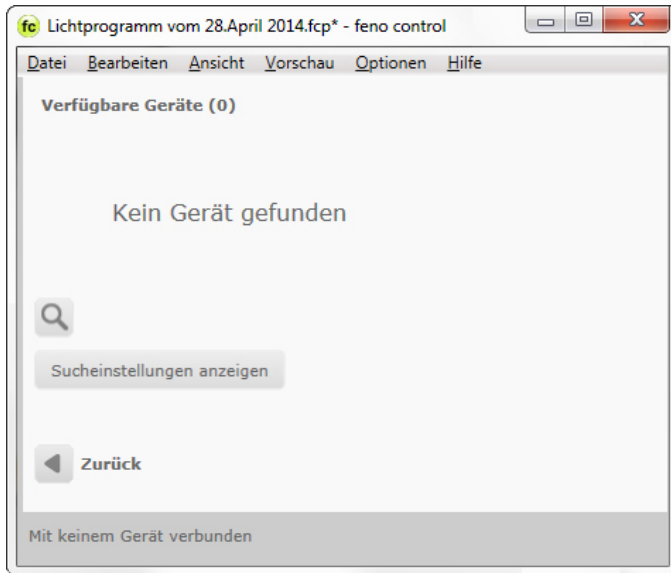
Wählen Sie die Anzahl der Kanäle sowie deren Farbe aus. Benennen Sie Ihre Leuchtvorlage und übernehmen Sie ihn mit dem Setzen des Häkchens in ihr Projekt. Alternativ können Sie auch ganz einfach auf Basis eines vorhandenen Leuchtentyps einen neuen nach Ihrem Wunsch erstellen. Geben Sie für den neuen Leuchtentyp einen Namen ein.



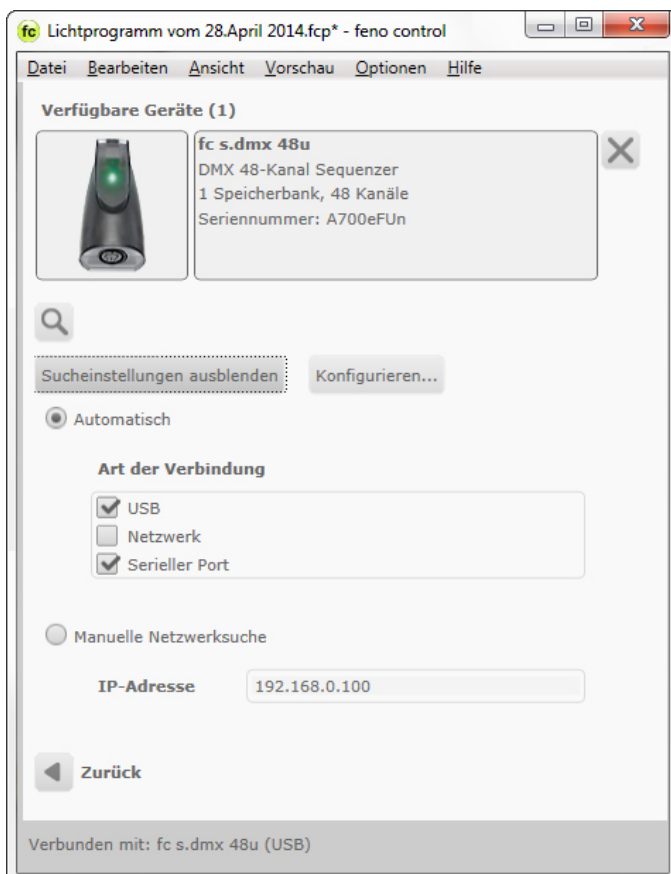
Schritt 4: Adresseditor

Hier können Sie Ihre Leuchten per Drag & Drop adressieren. Ziehen Sie eine Leuchtvorlage auf das Adressfeld und lassen Sie über der gewünschten Adresse los.

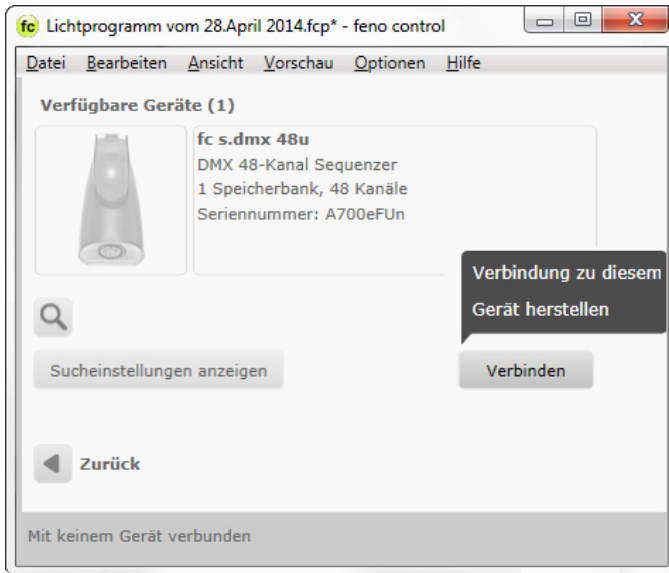
Lichtprogramm vom Gerät laden



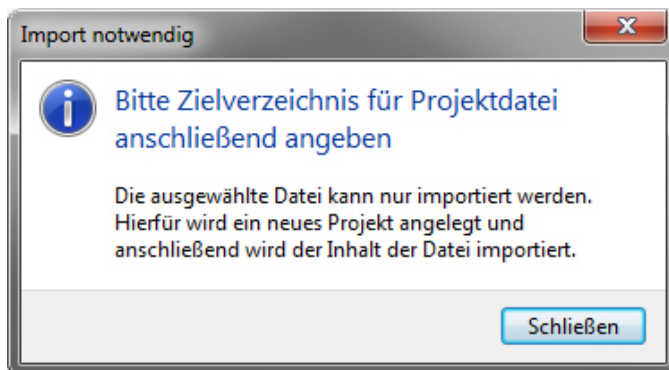
Klicken Sie beim Startbildschirm auf vom „Vom Gerät laden...“ oder gehen Sie über:
Menü - Optionen - Geräteverwaltung
Wird das angeschlossenen Gerät nicht automatisch geladen, klicken Sie auf die Lupe und der Suchvorgang wird gestartet.



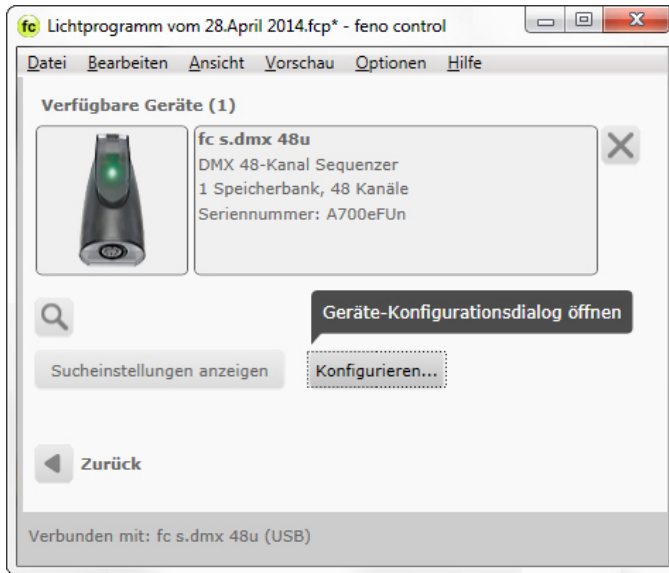
Die Sucheinstellungen können genauer festgelegt werden.
Art der Verbindung:
USB
Netzwerk
Serieller Port
Über „manulle Netzwerksuche“ kann auch nach einer IP-Adresse gesucht werden.



Klicken Sie in der Liste der gefundenen Geräte auf das gewünschte Gerät und danach auf „Verbinden“.

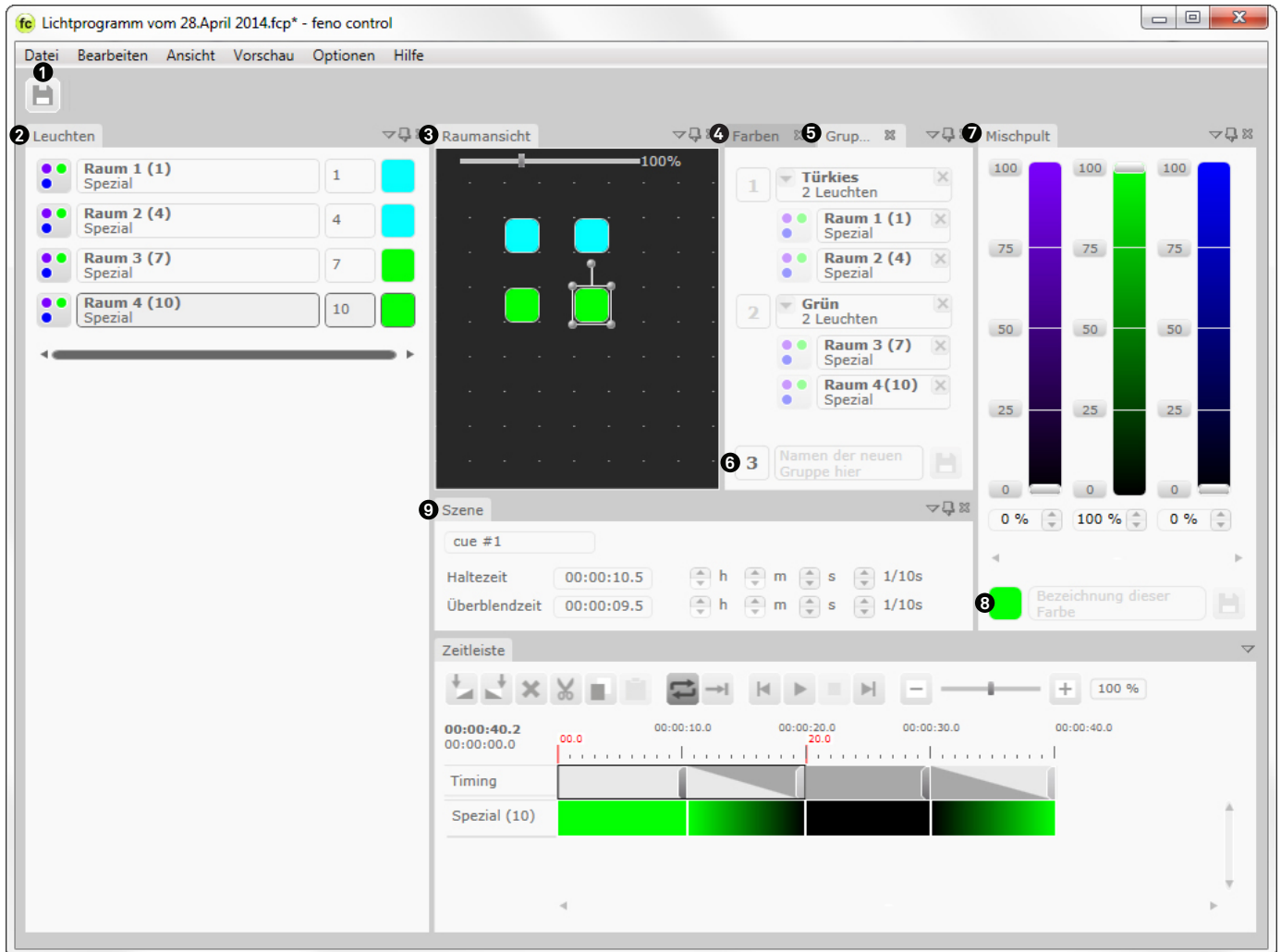


Bevor das auf dem Gerät gespeicherte Lichtprogramm importiert werden kann, müssen Sie ein Projekt anlegen und ein Zielverzeichniss zum Speichern dieser Datei angeben. Das Projekt wird automatisch in regelmäßigen Abständen gespeichert. Somit wird ein Datenausfall z. B. bei Stromausfall vermieden.



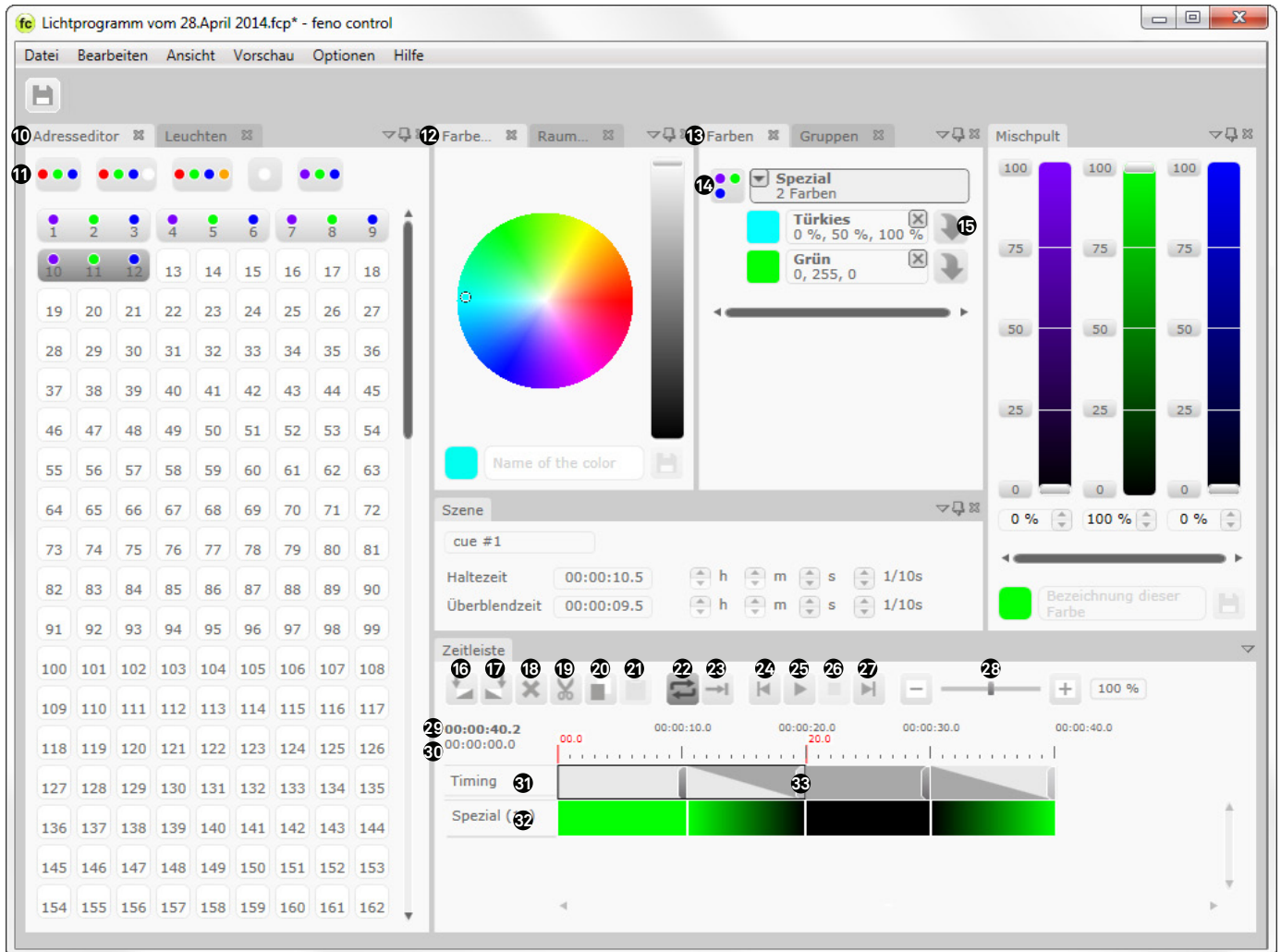
Über den Button „Konfigurieren..“ können Sie die Einstellungen direkt am Gerät verändern.

Oberfläche



Die Oberfläche ist frei konfigurierbar. Die Fenster können je nach Bedarf in Größe und Positionierung verändert werden. Die Ansicht der Software kann abgespeichert, geladen oder auch zurückgesetzt werden. Zu finden im Hauptmenü unter „Ansicht“.

- 1 Lichtprogramm speichern
- 2 verwendete Leuchten mit Kanalnummer und Vorschau der Farbe
- 3 Raumansicht der Leuchten mit prozentualer Vergrößerung
- 4 Liste der gespeicherten Farben
- 5 Liste der gespeicherten Gruppen
- 6 ausgewählte Leuchten können als Gruppe gespeichert werden, Nummer der zu speichernden Gruppe kann geändert werden
- 7 Mischpult mit prozentualer Farbeinstellung über Schieberegler oder direkte Eingabe
- 8 Vorschau der eingestellten Farbe, eingestellte Farbe kann in der Farbliste gespeichert werden
- 9 Name, Haltezeit und Überblendzeit einer Szene können eingestellt werden



10 Adresseditor

11 Leuchtentypen

12 Farbeditor

13 Liste aller gespeicherten Farben

14 die Leuchte mit den dazu abgespeicherten Farben

15 Farbwert wird auf die in der Zeitliste ausgewählte Szene übertragen

16 neue Szene vor aktueller Szene hinzufügen

17 neue Szene nach aktueller Szene hinzufügen

18 aktuelle Szene löschen

19 aktuelle Szene ausschneiden

20 Daten der aktuellen Szene kopieren

21 Daten der aktuellen Szene in den Zwischenspeicher kopieren

22 Sequenz als Endlosschleife abspielen

23 Lichtprogramm stoppt am Ende der Zeitliste

24 zur vorherigen Szenen springen, (während dem Abspielvorgang springt der Abspielkopf zum Anfang der aktuellen Szene)

25 Lichtprogramm abspielen

26 Lichtprogramm anhalten

27 zur nächsten Szene springen (während dem Abspielvorgang springt der Abspielkopf zum Anfang der nächsten Szene)

28 Zoom

29 aktuelle Dauer des Lichtprogramms

30 ausgewählter Zeitpunkt auf der Zeitliste

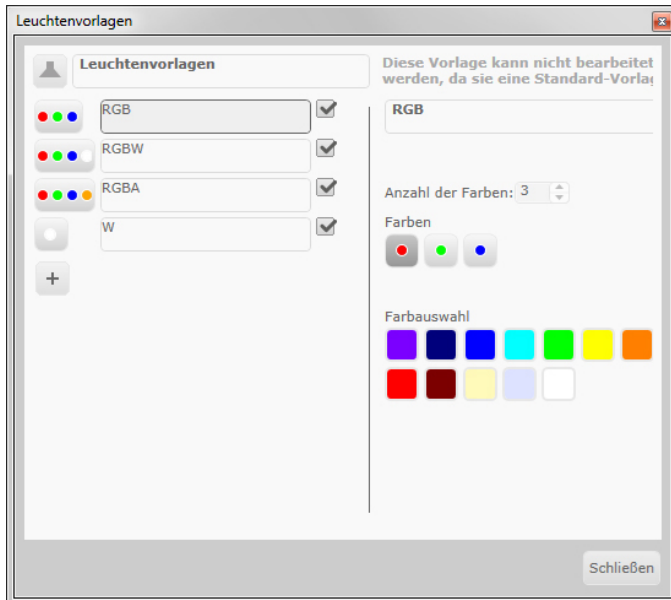
31 Zeitliste, Einstellungen per Drag and Drop

32 Farbvorschau der ausgewählten Leuchte auf der Zeitliste

33 Szenen-Slider

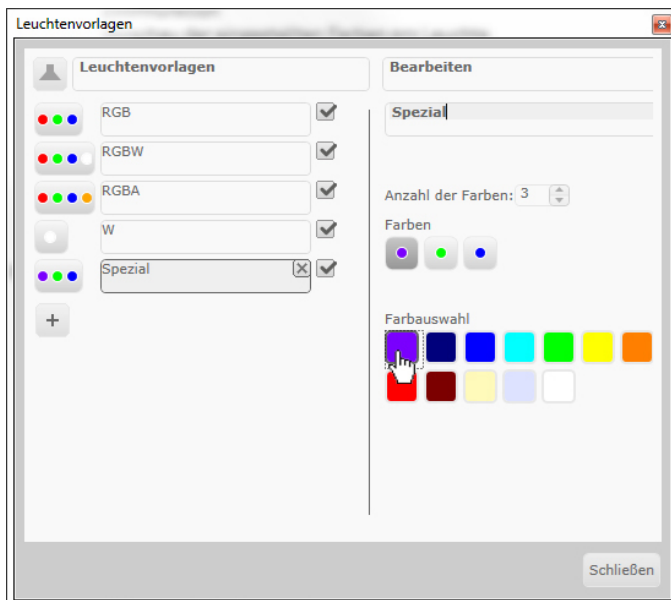
Bedienung

Leuchtentypen einstellen

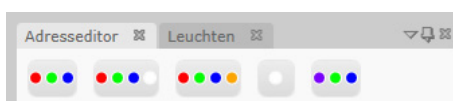


Falls Sie nicht schon im Projektassistenten ihre Leuchtentypen eingestellt haben, können sie das nun hier machen.

Öffnen Sie dazu das Dialogfenster „Leuchtvorlagen“ über das Menü: Ansicht - Leuchtvorlagen (F9)

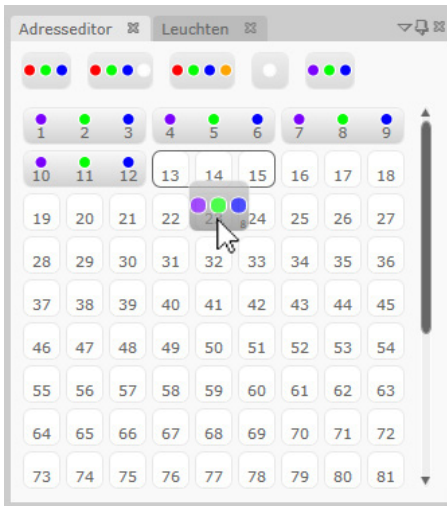


Durch Klicken auf „+“ können sie auf Basis der ausgewählten Leuchte eine neue Leuchte erstellen. Im rechten Bereich kann nun die Anzahl der Kanäle und die Farbe jedes einzelnen Kanals geändert werden. Bestimmen sie ebenfalls einen passenden Namen.



Im oberen Bereich des Adresseditors erscheint nun die neu definierte Leuchtvorlage.

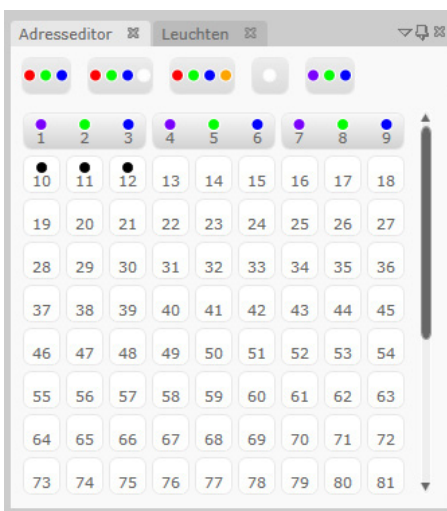
Adresse zuweisen



Die Adressen der Leuchten werden per Drag & Drop zugewiesen.
Klicken Sie auf die Leuchtenvorlage und ziehen Sie diese mit gedrückter Maustaste über die gewünschte Adresse. Die jeweiligen Adressen werden mit einer Umrandung angezeigt. Lassen Sie über der ausgewählten Adresse los.



Diese adressierten Leuchten erscheinen nun in der Leuchten-Liste mit dem Namen, Kanalnummer und der Vorschaufarbe.
Die Bezeichnung der Leuchte kann geändert werden. Die Liste mit den Leuchten kann in einer externen Datei abgespeichert werden. Dazu gehen Sie im Menü auf : Datei - Exportieren... - Leuchtenvorlagen (und Farben)



Löschen Sie die Leuchten mit der Entf-Taste der Tastatur. Sie können die Leuchte mitsamt den dazugehörigen Dimmwerten löschen, oder die Dimmwerte auf der Adresse belassen. Diese erscheinen dann im Adressfeld als schwarze Punkte.

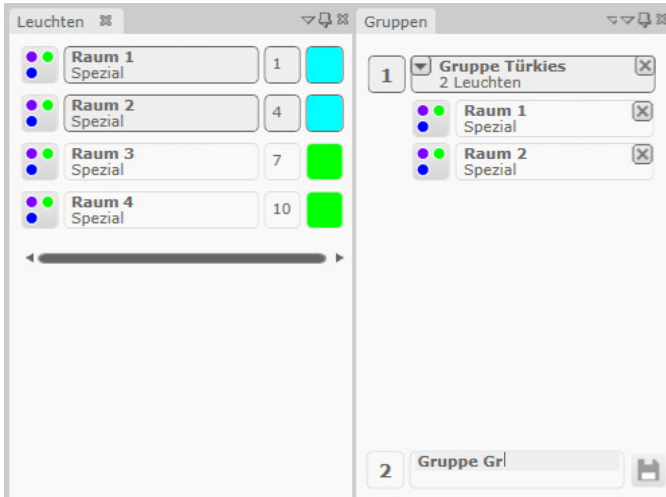


Entferne Leuchte

Sollen alle Dimmwerte gelöscht werden?

- ➔ **Dimmwerte löschen**
Jeder Dimmwert der zu dieser Leuchte gehört, wird auf 0 gesetzt
- ➔ **Dimmwerte behalten**
Leuchte löschen, aber Dimmwerte unangetastet belassen

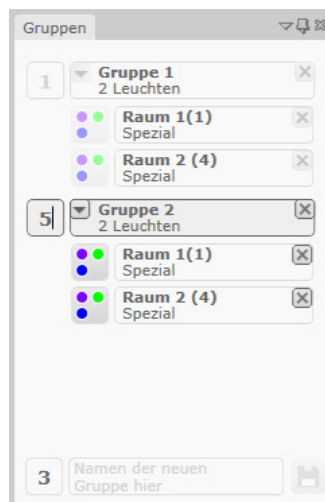
Gruppen zuweisen



Einzelne Leuchten können zu Gruppen zusammengefasst und im Fenster „Gruppen“ benannt werden.

Wählen Sie dazu im Fenster „Leuchten“ die gewünschten Leuchten aus. Geben sie dann einen Namen im Fenster „Gruppen“ ein und klicken Sie auf den Button „Speichern“.

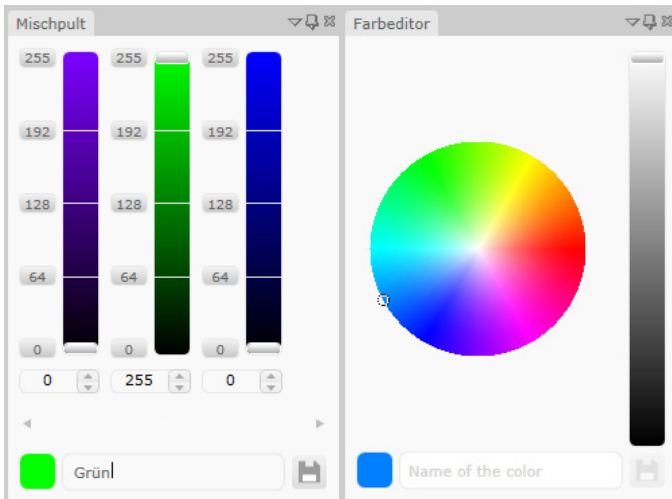
Jeder Gruppe wird automatisch der Reihenfolge nach eine Nummer von 0 bis 9 zugeordnet. Die Gruppe kann damit später per Tastatur „Alt + <Gruppennummer>“ ausgewählt werden.



Diese Nummer kann manuell geändert werden.

Farben

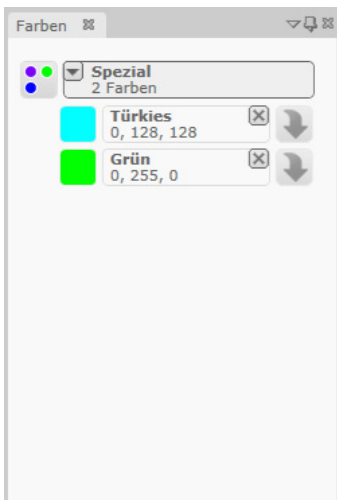
Farben einstellen



Die Farben können entweder im Fenster „Mischpult“ oder im „Farbeditor“ eingestellt werden. Die Regler im Fenster „Mischpult“ entsprechen dem verbundenen Gerät. Dimmwerte können auch in Prozent angezeigt werden. Dies kann im Menü eingestellt werden: Optionen - Dimmwerte in Prozent

Im Farbeditor können nur für RGB-Leuchten Farben gemischt werden.

Farben speichern und exportieren

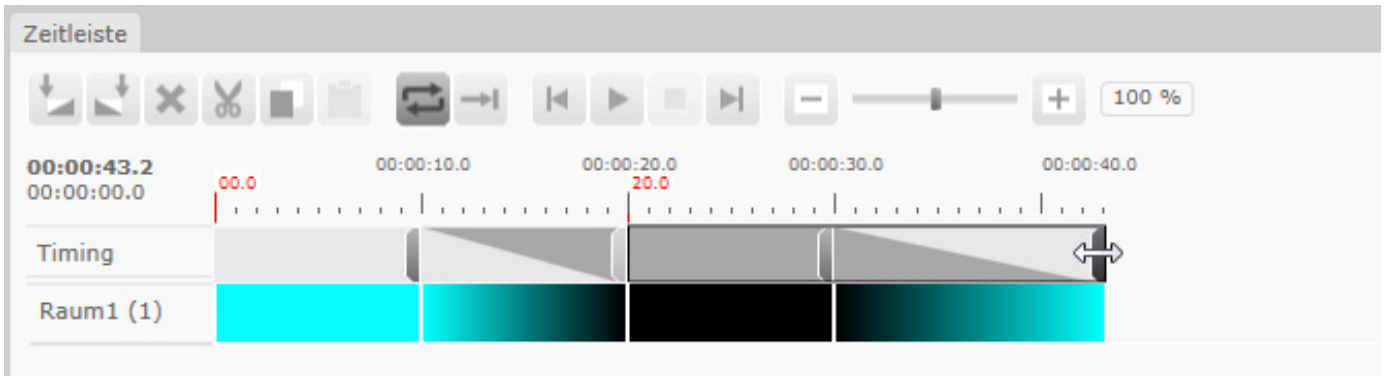


Die Farben können abgespeichert werden. Sie erscheinen dann im Fenster „Farben“. Sie haben dort eine Übersicht über alle abgespeicherten Farben. Diese können jederzeit gelöscht werden oder direkt auf die Zeitleiste angewendet werden.

Die Farben können mit den entsprechenden Leuchtvorlagen in einer externen Datei abgespeichert werden. Dazu gehen Sie im Menü auf: Datei - Exportieren... - Leuchtvorlagen (und Farben)

Zeitleiste

Zeiten einstellen



Die Zeitleiste ermöglicht die visuelle Darstellung der Lichtszenen. Eine Lichtszene besteht immer aus einer Haltezeit und der dazugehörigen Überblendzeit.

Das fenó control Projekt ist auf eine Sequenz beschränkt. Es sind jedoch beliebig viele Lichtszenen abspielbar. Dabei muss aber der auf dem Gerät zur Verfügung stehende Speicherplatz beachtet werden.

In der Zeitleiste werden immer die jeweils im Leuchten-Fenster, im Adresseditor oder im Gruppen Fenster ausgewählten Leuchten angezeigt.

Es können maximal 512 Kanäle dargestellt werden.

Die kleinstmögliche Auflösung der Software liegt bei 1/10s. Dies ist jedoch geräteabhängig.

Mit dem Zoom kann die Darstellung der Zeitleiste je nach Wunsch verändert werden.

Sie können die Haltezeiten und Überblendzeiten direkt

in der Zeitleiste einstellen. Klicken Sie dazu auf den jeweiligen Szenen-Slider und ziehen ihn bis zur gewünschten Zeit.

Die Haltezeit und Überblendzeit können auch per +/-Buttons verändert werden.

Ebenfalls kann die Zeit numerisch im Szenen-Fenster nach folgendem Muster eingegeben werden:

hh:mm:ss.t

(hh=Stunden, mm=Minuten, ss=Sekunden, t = Zehntel Sekunden)



Beispieltabelle:

.1	1/10 Sekunden (0,1 Sekunden)
3	3 Sekunden
8.9	8 Sekunden und 9/10 Sekunden (8,9 Sekunden)
3:4	3 Minuten und 4 Sekunden
5:6:7	5 Stunden, 6 Minuten und 7 Sekunden
00:02:03	2 Minuten und 3 Sekunden
05:00.3	5 Minuten und 3/10 Sekunden

Für jede Szene kann ein Name eingetragen werden.

Mit der Zeitleiste arbeiten

Mit den Buttons überhalb der Zeitleiste können verschiedenen Einstellungen vorgenommen werden.



Neue Szene vor aktueller Szene hinzufügen, es werden automatisch die Dimmwerte der gerade ausgewählten Szene übernommen



Neue Szene nach aktueller Szene hinzufügen, es werden automatisch die Dimmwerte der gerade ausgewählten Szene übernommen



aktuelle Szene löschen, es werden alle dazugehörigen Dimmwerte mit gelöscht



Szene ausschneiden und in die Zwischenablage kopieren



Szene in die Zwischenablage kopieren



Szene aus der Zwischenablage vor die ausgewählte Szene kopieren



Sequenz als Endlosschleife abspielen, stoppt mit den letzten Dimmwerten



Sequenz einmalig abspielen,



zur vorherigen Szene springen, (während dem Abspielvorgang springt der Abspielkopf zum Anfang der aktuellen Szene)



Sequenz abspielen



Abspielvorgang unterbrechen, Abspielkopf bleibt am aktuellen Zeitpunkt stehen



Abspielvorgang beenden

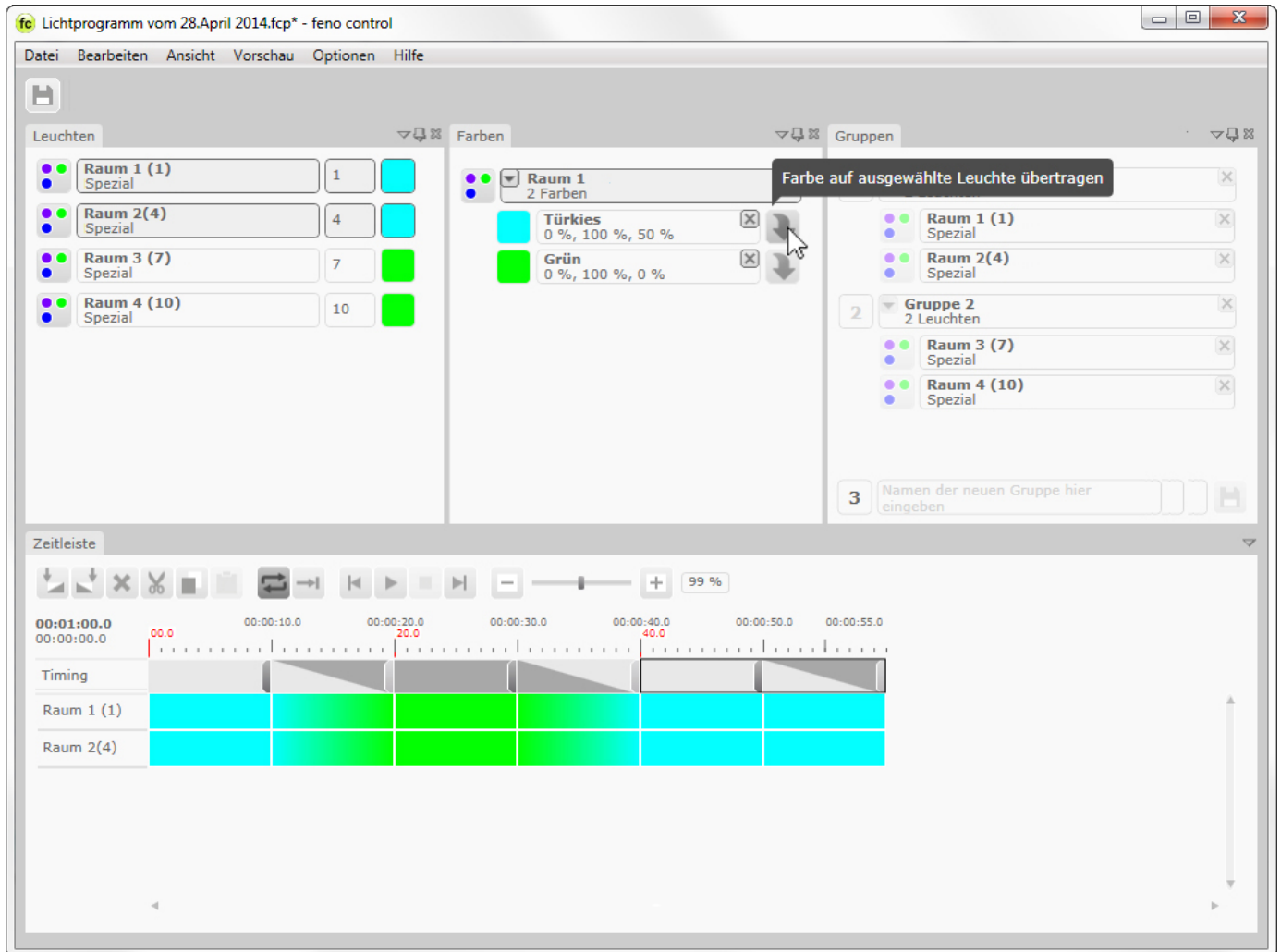


zur nächsten Szene springen, (während dem Abspielvorgang springt der Abspielkopf zum Anfang der nächsten Szene)



Zoom der Zeitleistendarstellung

Farben auf die Zeitleiste übertragen



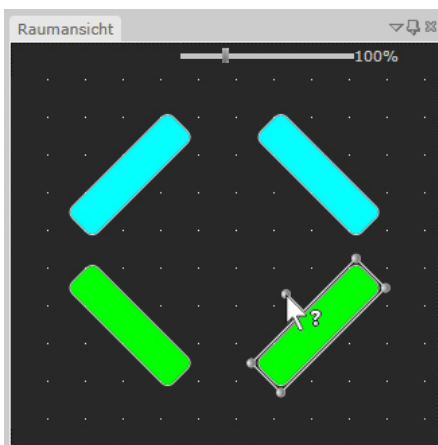
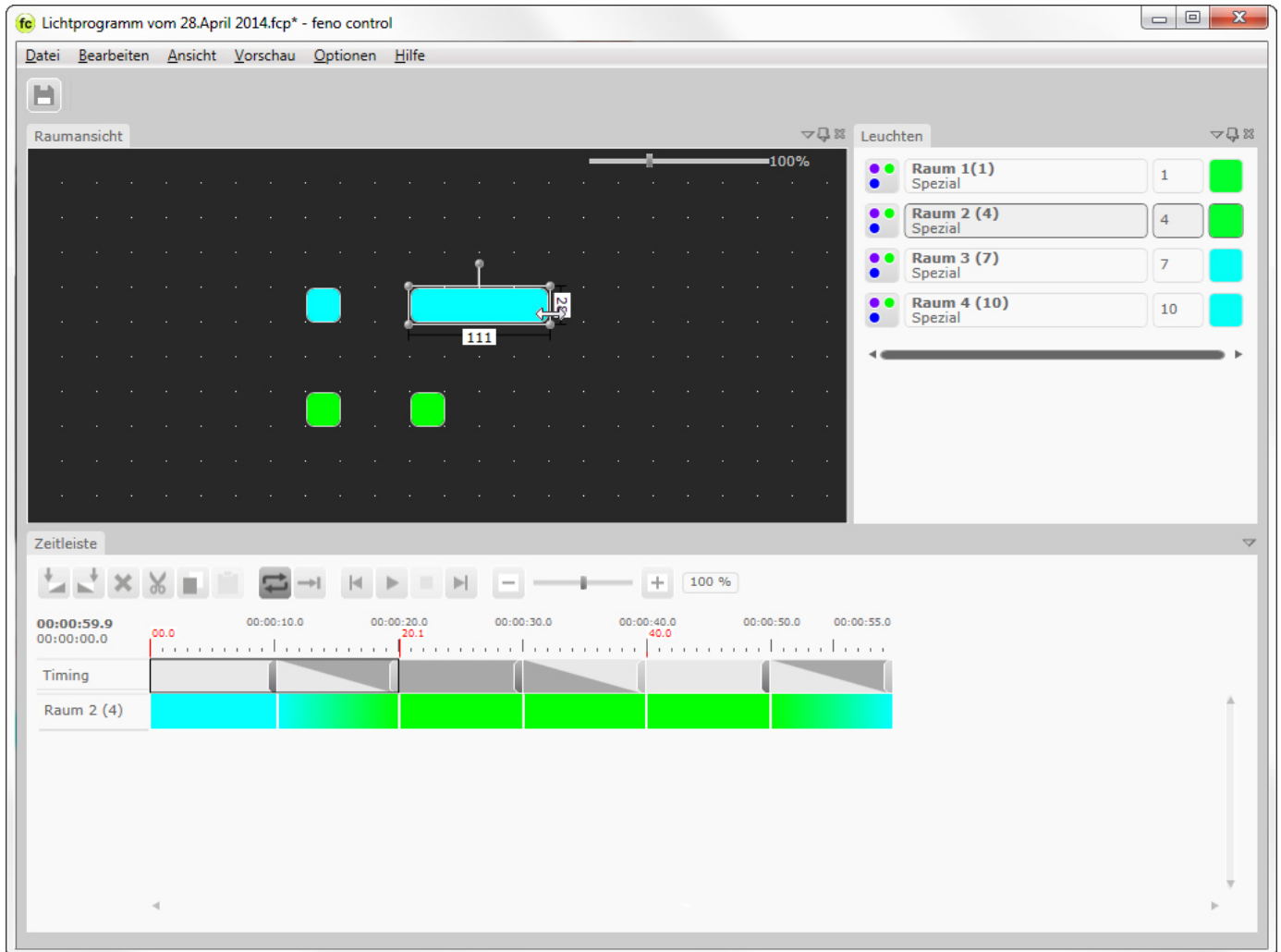
Farbe auf ausgewählte Leuchte übertragen

Durch Klicken auf den „Farbe übertragen“-Button wird die Farbe schnell und einfach auf die ausgewählte Szene in der Zeitleiste angewendet.

Alle Farben der ausgewählten Leuchten werden in der Zeitleiste angezeigt.

Raumansicht

Darstellung der Leuchten

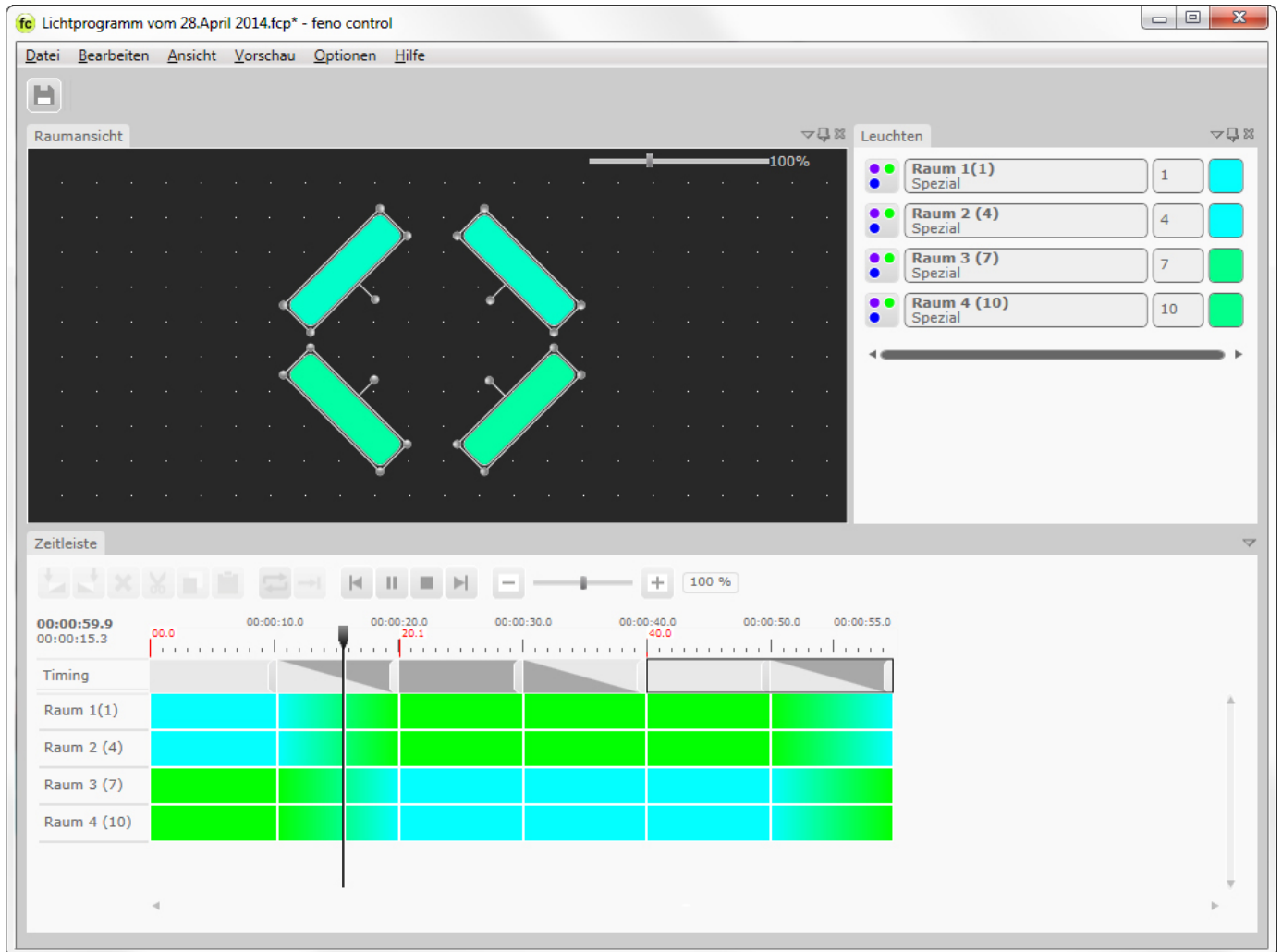


Die Leuchten können in der Raumansicht platziert werden. Ziehen Sie dazu die Leuchten aus dem Leuchten- oder Gruppen-Fenster per Drag & Drop in die Raumansicht. Platzieren sie diese wie gewünscht im magnetischen Raster.

Die Darstellung der Leuchten kann der Realität entsprechend angepasst werden. Ziehen Sie mit der Maus an den Eckpunkten der rechteckigen Form um diese zu vergrößern bzw. zu verkleinern. Eine Größenanzeige an der Seite erscheint.

Zum Drehen fahren Sie mit dem Mauszeiger über den oberen Haltepunkt. Ein Fragezeichen erscheint am Mauszeiger. Nun können sie die Form drehen. Die Form rastet alle 45 ° ein.

Farbvorschau



Wählen Sie alle Leuchten aus und Klicken Sie auf „Abspielen“. Die Vorschau der Farben der Sequenz erscheint in der Raumansicht sowie im Leuchten-Fenster.

Der Zeitleistenabspielkopf zeigt an, zu welchem Zeitpunkt diese Farbe erscheint.