

Visuelle AV-Software

IMAGIX 5

Handbuch



© BÄSSGEN AV-Technik GmbH * Hauptstr. 58 * 79104 Freiburg
Tel. 0761-23953 Fax 0761-35042 <http://www.baessgen.de>

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	3
Die AV-Software IMAGIX 5.....	5
Allgemeines.....	5
Einführung	5
Die ersten Versuche	7
Der Start.....	7
Das erste Dia-Event	8
Ändern der Überblend- und Standzeiten	10
Zusammenfassung: Arbeiten mit Dia Events.....	10
Audio-Events	11
Das erste Audio-Event.....	11
Fazit	12
Die AV-Programmierung mit IMAGIX 5	13
Die Betriebsarten	13
Die Steuersignale	13
Der Arranger	14
Die Grundfunktionen des Arrangers	14
Die Navigation im Arranger.....	15
Die verschiedenen Spurtypen	16
Events erzeugen.....	17
Workshop Arranger	18
Der Umgang mit Dia-Events	18
Dia-Einblendungen	18
Wir fügen Ton ein.....	20
Zusammenfassung: Ton einfügen	22
Beispiele Tonbearbeitungsmöglichkeiten.....	22
Musik überblenden	22
Kommentar einfügen und Musik absenken	22
Zusammenfassung: Arbeiten im Edit Modus	24
Audio-Events schneiden	24
Tonbearbeitung : Der Cutter	26
Der Cutter im Überblick	26
Die Lautstärke Kurve	27
Die Schnittfunktionen	27
Zusammenfassung: Cutter	28
Die Aufnahme von Ton auf die Festplatte	29
Direktes Kopieren einer Audio-CD	29
Aufnahme über die Soundkarte	30
Der Dia Event Editor	31
Die Bearbeitung der Events im Arranger	32
Kontextmenüpunkte bei allen Events.....	33
Spezielle Kontextmenüpunkte bei Dia-Events:	33
Spezielle Kontextmenüpunkte bei Audio-Events:.....	33
Spezielle Kontextmenüpunkte bei Aux-Events:.....	33
Der Titel Editor	34
Der Virtuelle Magazin Editor.....	35
Das Kontextmenü des Magazin-Editors.....	35

Der Bild-Import	36
Das virtuelle Leuchtpult	37
Das Kontextmenü des Leuchtpults	38
Zusammenspiel Arranger – Magazin-Editor – Leuchtpult	38
Die virtuelle Leinwand	39
Panorama Projektion – Der Leinwand Designer	39
Die Zuordnung von Dias auf Projektionsflächen	41
Hochauflösende virtuelle Leinwand	41
Die Größe der ursprünglichen Bitmap	41
Das Projektor Status Fenster	42
Das Hauptfenster von IMAGIX 5	42
Die Speed Buttons	42
Audio Control	44
Zeit / Pegelanzeige	44
Der Spektrum Analyzer	45
Das Kommentarfenster	45
Das Hauptmenü von IMAGIX	45
Merge - Funktionen	47
AVI-Erstellung	48
Weitere Punkte des Hauptmenüs	49
Die Marker in IMAGIX	49
Der Marker Editor	50
Das Marker Fenster	51
Das Arbeiten mit Relais und 10V Technik	51
Der Kurven Editor von IMAGIX	52
Die Dateien von IMAGIX - Datensicherung	53
Die Wiederherstellung eines IMAGIX Projektes	53
Wie kommen die Bitmaps in IMAGIX ?	54
Speaker Support	55
Durchgehend programmierte Diaschau	55
Sequenzweise programmierte Diaschauen	55
Tips und Hinweise:	58
Mehrsprachige Schauen/Variationen	58
Diaschauen mit mehreren Magazinen	59
Die Einstellungen von IMAGIX	60
Seite „Allgemein“	60
Betriebsart	60
Steuersignal	60
Seite „Anzeige“	62
Seite „Audio“	63
Seite „Projektoren“	64
Seite „Events“	65
Seite „AV-Technik“	66
Seite „Pfade“	67
Seite „Leinwand“	67

Die AV-Software IMAGIX 5

Allgemeines

IMAGIX 5 hat eine sehr starke objektorientierte Bedienungsfläche. Es handelt sich nicht um eine Weiterentwicklung unserer bisherigen, in Befehlszeilen strukturierten Programmen, sondern um eine komplette Neuentwicklung. Wenn man das Grundprinzip verstanden hat, wird es ein Werkzeug, mit dem man sehr intuitiv eine Diaschau erstellen kann. Dazu soll dieses Handbuch helfen.

Einführung

Das Handbuch ist in drei Teile gegliedert.

Im ersten Teil werden wir einfach mal schnell ein paar Überblendungen erzeugen und mit Ton versehen, wir nennen das „Die ersten Versuche“. Damit wollen wir ein wenig das Gefühl für das Programm vermitteln, ohne zu stark in die Tiefe zu gehen.

Der zweite Teil, „Die AV-Programmierung mit IMAGIX 5“, ist der Hauptteil dieses Handbuchs. Darin gehen wir Kapitel für Kapitel die einzelnen Bedienungselemente und Fenster durch. Teilweise ist das wie ein Workshop, also direkt zum Ausprobieren aufgebaut. Dabei werden Sie noch einige zusätzliche Tips erfahren, die Ihnen die Arbeit mit IMAGIX 5 erleichtern. Es werden auch speziellere Themen, wie z.B. Speaker Support Schauen und Datensicherung behandelt. Mit ein paar eher technischen Anmerkungen versuchen wir, das Verständnis zu vertiefen.

Der dritte Teil, „Die Einstellungen von IMAGIX“, geht sämtliche Einstellmöglichkeiten, die „Optionen“ durch und bespricht den ganzen umfangreichen Dialog Punkt für Punkt. Die Lektüre dieses Abschnitts wird sicherlich auch noch etwas zum Verständnis von IMAGIX 5 beitragen.

Die in diesem Buch verwendeten Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber der Warenzeichen.

Freiburg im Januar 1999

Falls Sie Exemplare dieses Handbuchs an Bekannte weitergeben wollen, finden Sie das gesamte Buch im Adobe pdf Format auch im Internet unter <http://www.baessgen.de>

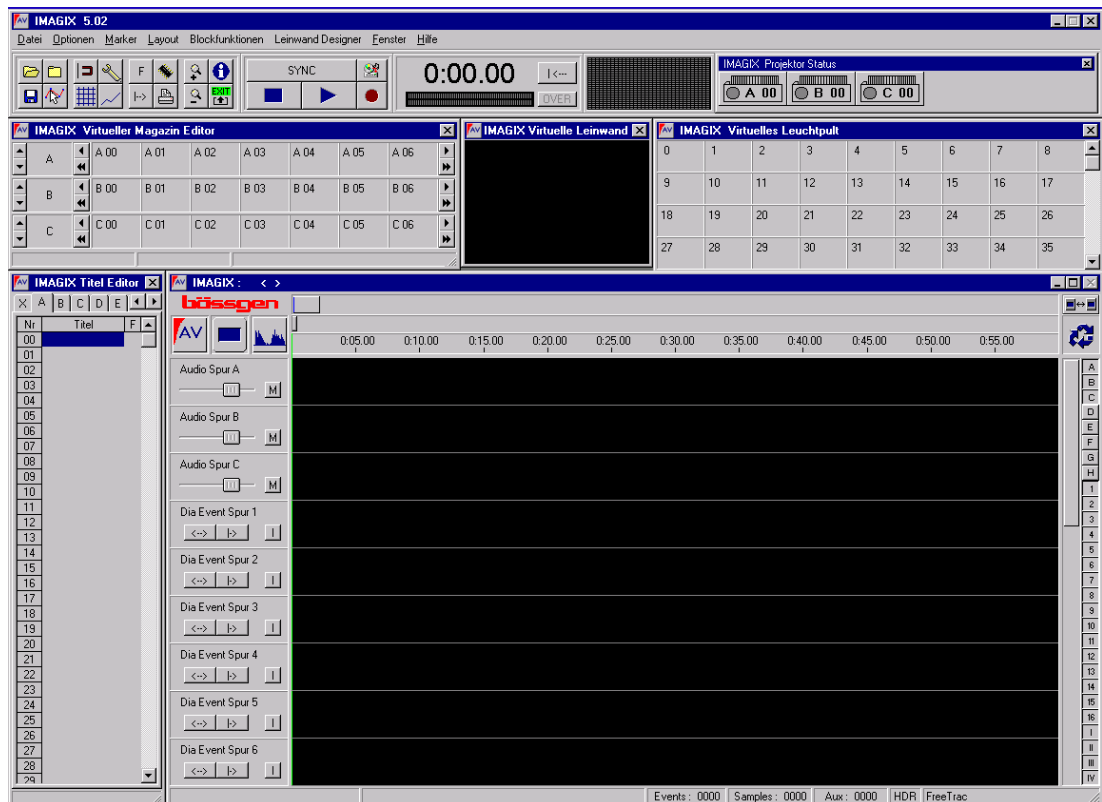
- Raum für Notizen -

Die ersten Versuche

Anhand eines ganz minimalen Beispiel wollen wir zunächst das Konzept von IMAGIX 5 kennenlernen. Wir wollen eine Überblendung erzeugen, die wir dann mit einem Stück Ton kombinieren. Später werden wir diese Arbeitsschritte dann im Detail durchgehen.

Der Start

Starten Sie also die Software IMAGIX 5. Nach dem ersten Start sollte der Bildschirm ungefähr so aussehen:



IMAGIX 5 arbeitet objektorientiert. Deshalb wollen wir ganz kurz die zwei wichtigsten Objekte, die mit Dias im Zusammenhang stehen, vorstellen: Das „Dia-Objekt“ und das „Dia-Event“.

Das „Dia-Objekt“ steht stellvertretend für ein reales Dia, das Sie nachher im Projektor haben. Ein Dia-Objekt befindet sich immer in einem virtuellen Magazin oder im virtuellen Leuchtpult. Es kann einen Namen und eine Bitmap bekommen. Jedes Dia, das in den Projektoren bei der Diaschau benutzt werden soll, muß also in IMAGIX durch ein „Dia-Objekt“ vertreten sein.

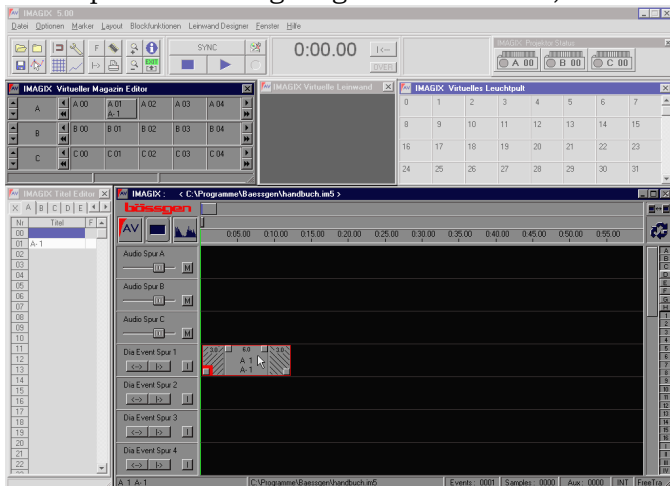
Das „Dia-Event“ hingegen beschreibt das Auftauchen und Verschwinden eines Dia- (Objektes) durch Zeitpunkt, Aufblenddauer, Standzeit etc.. In IMAGIX befinden sich die Dia-Events in den Spuren des Arrangers auf der gemeinsamen Zeitskala. Ein "Dia-Event" ohne zugehöriges Dia-Objekt gibt es nicht, da es keinen Sinn macht, eine Aufblendung eines nicht vorhandenen Dia zu beschreiben. Aber es können mehrere Dia-Events existieren, die sich auf das gleiche Dia beziehen, z.B. bei Mehrfachaufblendung. Die meiste Zeit der Programmierung einer Diaschau werden Sie vermutlich mit der Manipulation der Dia-Events verbringen.

Das erste Dia-Event

Wir erstellen nun ein Dia-Event: Per „Drag und Drop“ (linke Maustaste drücken und halten, dann auf die gewünschte Position ziehen und loslassen) ziehen wir ein Dia auf eine der Diaspuren. Es gibt drei mögliche „Quellen“, aus denen wir „Dia-Events“ erzeugen können.

1) Sie ziehen das gewünschte Dia-Event aus dem virtuellen Leuchtpult auf eine Diaspur. Dies ist am sinnvollsten, wenn Sie auch mit eingescannten Bildern arbeiten. Die Reihenfolge der Bilder auf dem virtuellen Leuchtpult hat dabei keine Bedeutung für die Reihenfolge der Dias in den Magazinen oder der Projektorzurordnung. Diese Zuordnung erfolgt später automatisch über IMAGIX.

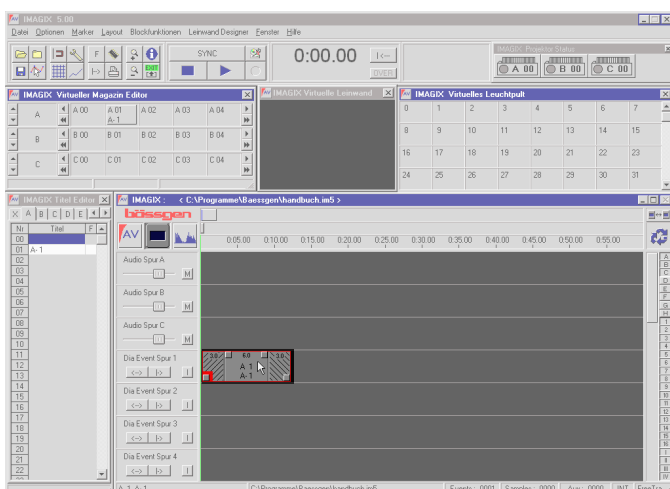
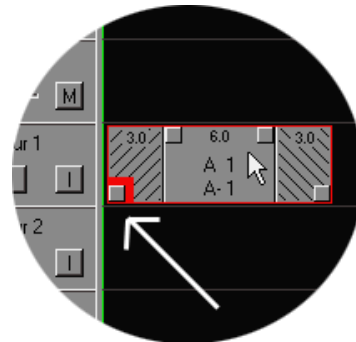
2) Sie ziehen das gewünschte Dia per „Drag and Drop“ aus dem virtuellen Magazin Editor. Diese Methode ermöglicht das gezielte Auswählen von Dias aus den Magazinen. Sollte das Programm feststellen, daß das Dia zum gewünschten Zeitpunkt nicht gezeigt werden kann, weil die Transportgeschwindigkeit des Projektors nicht ausreicht oder der Projektor zu diesem Zeitpunkt schon aufgeblendet ist, wird dies durch einen roten Balken in der Aufblendphase des Dia-Event auf der der Zeitachse angezeigt.



3) Sie ziehen das Dia aus dem Diasymbol (Funktion „Dia-Event erzeugen“) per „Drag und Drop“ auf die Zeitachse.

Diese Automatikfunktion wählt immer den nächsten Projektor aus. Bei einer 2-Projektorschau ist die Reihenfolge also immer A-B-A-B-A etc.

Diese Automatikfunktion wählt immer den nächsten Projektor aus. Bei einer 2-Projektorschau ist die Reihenfolge also immer A-B-A-B-A etc.



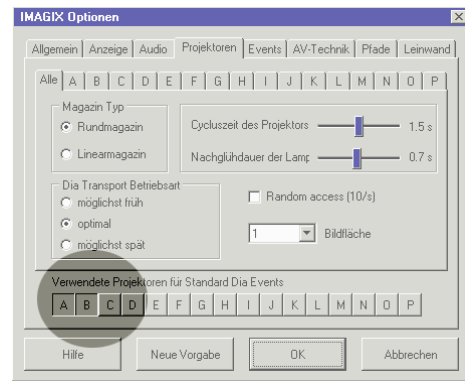
Diese Methode ist für schnelles Arbeiten ideal. IMAGIX erzeugt dabei automatisch „leere“ Dia-Objekte, falls an der erforderlichen Position noch kein Dia ist. (Dia-Events ohne Dia-Objekt gibt es ja nicht.)

Damit diese Automatik richtig funktioniert, müssen Sie die richtige Projektoranzahl im Menü „Einstellungen“ eingeben ! (Bei Erst-Installation von IMAGIX sind die drei Projektoren ABC vorgegeben.)



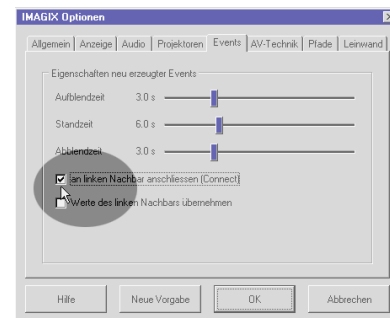
In das Menü „Einstellungen“ kommen Sie am schnellsten über die Taste mit dem kleinen Schraubenschlüssel.

Geben Sie auf der Registerkarte „Projektoren“ an, welche Projektoren Sie für Ihre Schau verwenden wollen. Wenn die Spuren noch leer sind, beginnt IMAGIX mit einem Event für Projektor A. Sind schon weitere Events in den Spuren platziert, hängt die Zuordnung zu einem Projektor von den schon vorhandenen Events ab. Sozusagen beim „Fallenlassen“ von der Maus entscheidet sich IMAGIX für einen Projektor. Später können Sie die Zuordnungen z.B. durch Umsortieren in den Magazinen verändern.



Anmerkung: Die Dia-Event-Spuren haben keine Projektorzuordnung! Sie können Events aller Projektoren auf jeder beliebigen Event-Spur ablegen. IMAGIX arbeitet ausschließlich zeitorientiert. Das bedeutet, daß alles, was sich zu einem bestimmten Zeitpunkt auf den gesamten Spuren befindet, abgespielt wird. Bei einer klassischen 2-Projektorschau können Sie also zum Beispiel alle Überblendungen auf eine einzige Eventspur legen.

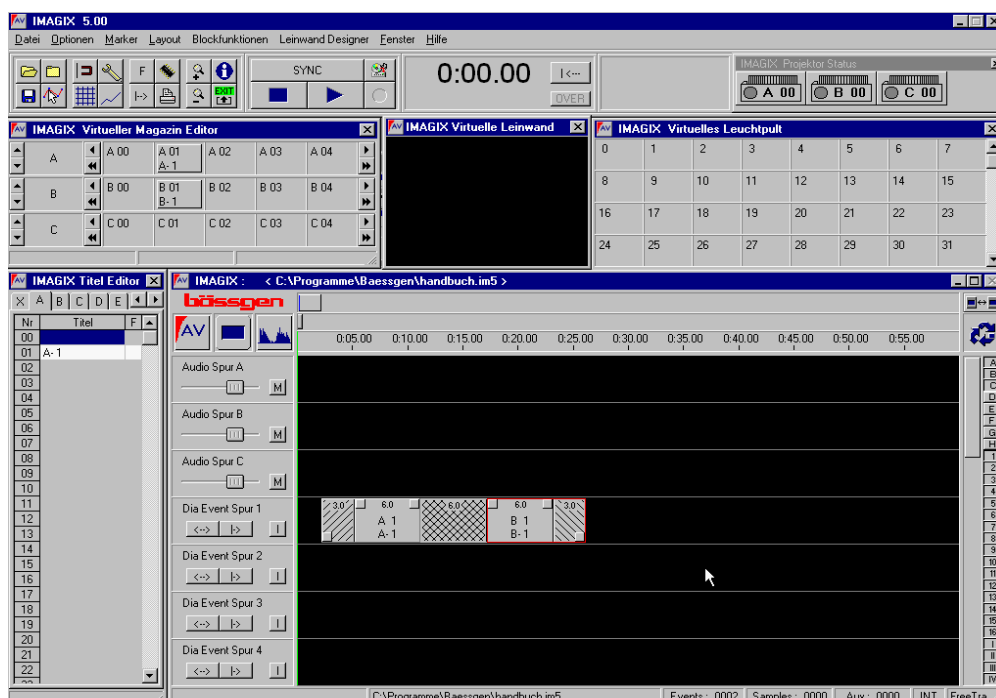
Wenn Sie das zweite Dia-Event an das erste anhängen, erzeugt IMAGIX automatisch eine Überblendung, wenn Sie unter den „Einstellungen“ Registerkarte „Events“ den Auswahlpunkt „an linken Nachbarn anschließen (Connect)“ aktiviert haben.



Ist der Punkt nicht aktiviert, müssen Sie die Überblendung von Hand setzen. Dazu drücken Sie über dem rechten Dia-Event die rechte Maustaste und wählen im folgenden Auswahlmü die Funktion „Connect“.

Fertig ist die erste Überblendung ! Alternativ dazu können Sie die zwei Dia-Events auch in zwei verschiedene Spuren setzen. Wenn Sie dann die Aufblendung des einen über die Abblendung des anderen schieben, haben Sie ebenfalls eine Überblendung.

Ihr Bildschirm sollte jetzt in etwa so aussehen:



Wenn Sie jetzt die Play-Taste der IMAGIX Software drücken, beginnt der Locator zu laufen und unsere Überblendung wird abgespielt. Dies können Sie auch ohne angeschlossene Projektoren sehen, da die „Projektoren“ in dem Statusfenster oben rechts immer den momentanen Zustand anzeigen und damit auch die Überblendung.

Wenn Sie alles, wie beschrieben, gemacht haben, blendet der A-Projektor in 3 Sekunden auf, bleibt 6 Sekunden hell und blendet anschließend in 6 Sekunden auf den B-Projektor über. Dieser steht wieder 6 Sekunden und blendet zum Schluß in 3 Sekunden aus.

Weitere Überblendungen werden nach dem gleichen Muster angelegt.

Bei diesen ersten Dia-Events arbeiten wir noch ohne digitalisierte Bilder. Wie man nachträglich noch Bitmaps zuordnen kann oder wie man von Anfang an mit digitalisierten Bildern arbeitet, erfahren wir später.

Ändern der Überblend- und Standzeiten

Setzen Sie bitte ungefähr 4 Überblendungen nach dem oben beschriebenen Muster (also mit Connect) auf die Dia Event Spur 1.

Zum Ändern der Überblend- und Standzeiten finden Sie an allen Dia Events sogenannte Anfasser, mit denen Sie die Events verändern können.



Da die Dia-Events auf der Dia-Spur zeitlich fixiert sind, wird bei Veränderung der Überblendzeit die Standzeit des Dias entsprechend verlängert oder verkürzt. Schieben Sie z.B. den Anfasser 4 in unserem Beispiel nach links, verkürzen Sie damit

die Überblendzeit von Dia A1 auf B1 und verlängern gleichzeitig die Standzeit von Dia B1. Dies ermöglicht Korrekturen innerhalb einer Diaschau, ohne daß die Programmierung der späteren Sequenzen beeinflusst wird. Soll die Standzeit des Dias unverändert bleiben, können Sie das Dia Event in der Mitte anklicken und insgesamt nach links oder rechts verschieben. Dann wird der zeitliche Ausgleich an der nächsten Überblendung vorgenommen. Schieben Sie ein Dia Event insgesamt nach links, verkürzen Sie damit die Überblendzeit vor dem Event und verlängern sie nach dem Event.

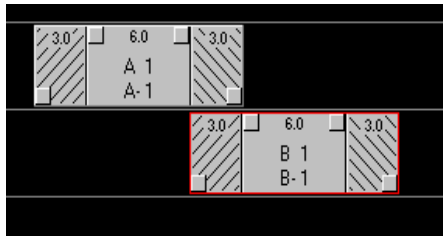
Die Dauer der Überblend- und der Standzeit wird in Sekunden angezeigt. Da die Anpassung von Stand- und Überblendzeiten bei der Erstellung einer Diaschau die Hauptarbeit ist, sollten Sie jetzt ein wenig selbst mit den Anfassern spielen und sehen, was passiert.

Zusammenfassung: Arbeiten mit Dia Events

Ein Dia-Event wird per „Drag und Drop“ erzeugt. Als Quelle können dabei das virtuelle Leuchtpult, der virtuelle Magazin Editor oder die Automatik-Funktion „Dia Event erzeugen“ dienen.

Das erzeugte Dia-Event kann auf jeder beliebigen Dia-Spur abgelegt werden. Überblendungen werden über die Funktion „Connect“ zwischen zwei Dia Events auf der gleichen Dia-Event-Spur erzeugt. Dies geschieht entweder automatisch über die IMAGIX Option „an linken Nachbarn anschließen“ oder über die rechte Maustaste und den Auswahlpunkt „Connect“.

Da alle Spuren in IMAGIX gleichzeitig abgespielt werden, können Überblendungen auch über zwei Dia-Event Spuren erzeugt werden. Dazu werden die beiden Dias versetzt zueinander plazierte, so daß die Abblendung des ersten Dias mit der Aufblendung des zweiten Dias korrespondiert. Diese Methode ist auf den ersten



Blick umständlicher, da bei einer Änderung der Überblendzeit beide Events einzeln bearbeitet werden müssen. Dafür ermöglicht diese Art asynchrone Überblendungen, bei denen die Auf- und Abblendzeit der beiden Dias nicht identisch ist.

Überblendungen wieder lösen, können Sie über die Funktion „Connect“ der rechten Maustaste. Wird diese bei schon verbundenen Dia-Events verwendet, wird die Verbindung wieder aufgehoben.

Wird die Überblendzeit mittels eines Anfassers verlängert oder verkürzt, so geschieht der zeitliche Ausgleich über eine Verkürzung bzw. Verlängerung der Standzeit des Events und umgekehrt.

Alle Dia-Events verfügen über Anfasser mit denen die Stand- und Überblendzeiten der Events variiert werden können. Wird die Überblendzeit über Verschieben des gesamten Events verkürzt oder verlängert, geschieht der zeitliche Ausgleich über eine Verlängerung bzw. Verkürzung der nächsten Überblendzeit. Das Verschieben eines ganzen Events erfolgt durch Anklicken des Events in der Mitte und ziehen mit der Maus.

In allen Fällen gilt die absolute Zeitskala oben im Arrangerfenster.

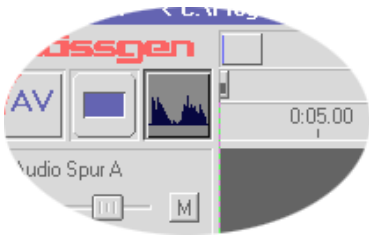
Audio-Events

Nachdem wir jetzt das Grundprinzip eines Dia-Events verstanden haben, wenden wir uns dem Audio-Event zu. Analog zum Dia-Event beschreibt das Audio-Event das Erscheinen und Verschwinden eines „Tonelementes“, das bei Hard-disk-Recording-Programmen oft auch „Sample“ genannt wird. In IMAGIX befindet sich das Audio-Event in den Tonspuren des Arrangers und ist gekennzeichnet durch einen Verweis auf eine Wave-Datei, also eine Datei mit digitalisiertem Ton. Das Audio-Event hat außerdem eine Lautstärkekurve, Ein- und Ausblendungen... Das darunter liegende „Audio-Objekt“ (analog zum Dia-Objekt) ist in diesem Fall eine Wave-Datei. Genau wie in den Diaspuren kann es ohne weiteres mehrere Audio-Events geben, die sich auf die gleiche Wave-Datei beziehen, wenn beispielsweise mehrmals Ausschnitte aus der gleichen Ton-Datei verwendet werden.

Das erste Audio-Event

Jetzt wollen wir Ton in unser erstes Beispiel-Projekt bringen. Wir benötigen jetzt natürlich den Ton, den wir verwenden wollen, als Datei auf unserem Rechner. Um den Ton auf den PC zu bekommen, kann IMAGIX über die Soundkarte Ton auf Dateien aufzeichnen. Vorausgesetzt man hat ein geeignetes CD-ROM Laufwerk, gibt es auch die Möglichkeit, Audio-CDs direkt und ohne Qualitätsverlust digital zu lesen. Selbstverständlich verarbeitet IMAGIX auch Wave-Dateien, die mit anderen Programmen aufgenommen worden sind. Die Aufnahme einer Wave-Datei wollen wir in diesem einfachen Beispiel überspringen. Wir benutzen eine Wave-Datei, die schon auf Ihrer Platte ist.

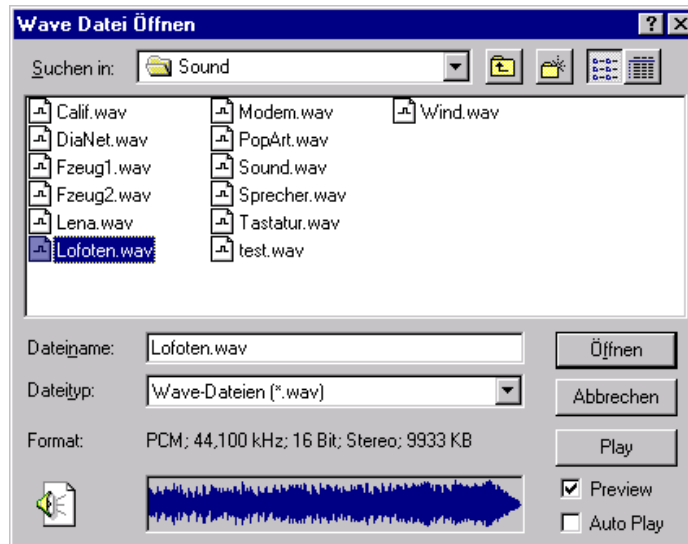
Wenn Sie IMAGIX 5 von der CD installiert haben, und dort auch die Beispiele mit auf die Festplatte installiert haben, befinden sich in dem Ordner C:\Programme\Baessgen\Sound die Wave-Dateien der Beispiele. Alle WAVE Dateien müssen zur Verwendung in IMAGIX das Format: Stereo, 16 Bit, Sample-Rate 44,1 kHz haben.



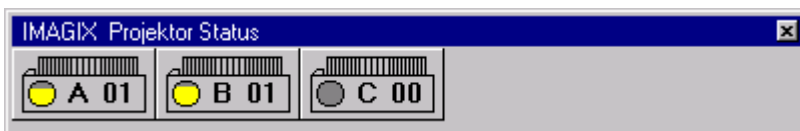
Wir benutzen zum Erzeugen eines Audio-Events die rechte der 3 Schaltflächen. Sobald wir die Schaltfläche angeklickt haben, erscheint ein Auswahldialog für eine Wave-Datei.

Nach Öffnen einer Wave-Datei aus diesem Fenster „hängt“ die Wave-Datei am Mauszeiger und kann in einer der Audiospuren abgelegt werden.

Nach kurzer Zeit ist der Verlauf der Lautstärke grafisch zu sehen. Durch Anklicken von „Preview“ können Sie sich die Datei auch anzeigen lassen.



Jetzt haben wir Ton- und Bildelemente in den Spuren, die wir durch Anfassen mit der Maus auf der gemeinsamen Zeitskala hin- und herschieben können. Wir können jetzt den grünen Zeiger, den „Locator“, an eine bestimmte Position bringen und durch Betätigen der Play-Taste die gesamte Show ab dieser Locator-Position abspielen. Den Ton hören wir dabei über die Soundkarte, den Zustand der Projektoren können wir am Statusfenster verfolgen.



Fazit

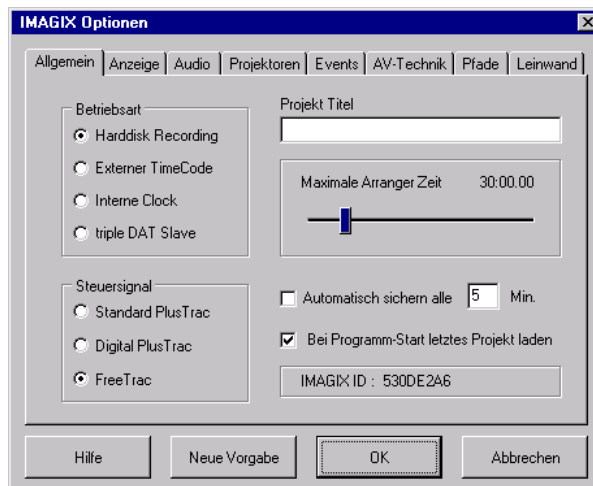
Wir haben anhand eines einfachsten Beispiels erste Kontakte mit der Oberfläche von IMAGIX 5 gehabt. Wir haben die Basis-Objekte kennengelernt, mit denen wir jetzt Diaschauen zusammenbauen. Im nächsten Kapitel wollen wir die einzelnen Elemente von IMAGIX 5 sehr viel genauer besprechen. Nach einem kurzen Überblick über die Betriebsarten beginnen wir dabei mit dem „Arranger“, das ist die komplette zeitliche Verwaltung aller Events, die Spuren, in denen wir zeitlich alles „arrangieren“, was wir hören und sehen wollen.

Hören + Sehen ist AV. IMAGIX 5 will ein Werkzeug sein, um AV visuell zu entwerfen.

Die AV-Programmierung mit IMAGIX 5

Die Betriebsarten

IMAGIX 5 kennt verschiedene Betriebsarten, wovon Sie wahrscheinlich nur die Betriebsart „Harddisk-Recording“ benutzen werden. In dem Fenster „Optionen“, das Sie über „Optionen“ – „Einstellungen“ erreichen, wird die Betriebsart ausgewählt.



In der Betriebsart „Harddisk-Recording“ ist die Tonbearbeitung aktiv, und der Ton und die Steuerung der Projektoren wird synchron und gleichzeitig von IMAGIX 5 abgespielt. Die drei restlichen Betriebsarten sind eigentlich nur aus Gründen der Rückwärtskompatibilität zu älteren IMAGIX-Versionen vorhanden. Bei all diesen Betriebsarten ist die komplette Tonbearbeitung inaktiv. „Externer TimeCode“ bedeutet, daß sich die Abspielposition auf den extern an

das Steuergerät angeschlossenen Time-Code synchronisiert. (Das Steuergerät muß mit dem PC verbunden sein.) „Interne Clock“ heißt, daß IMAGIX vom PC getaktet wird. Diese Betriebsart funktioniert auch auf PCs, in denen keine Soundkarte installiert ist. Die Betriebsart „triple DAT Slave“ wurde speziell im Zusammenhang mit dem Harddisk-Recording-System triple DAT in der Version 2.3 der Fa. Creamware eingebaut. Wenn beide System gleichzeitig auf dem Rechner laufen, synchronisiert sich die Diasteuerung von IMAGIX 5 intern auf den Ton des Harddisk-Recording Systems triple DAT.

In den allermeisten Fällen werden Sie also immer nur die Standard-Betriebsart „Harddisk-Recording“, die auch voreingestellt ist, benutzen.

Die Steuersignale

IMAGIX 5 kennt drei verschiedenen Arten von Steuersignalen :

„Standard PlusTrac“ heißt, daß die Projektor-Steuerbefehle über die serielle Schnittstelle an das Steuergerät weitergegeben werden, das seinerseits dann das notwendige Signal zur Aufzeichnung auf eine Kassette erzeugt. In dieser Einstellung arbeitet IMAGIX 5 auch mit älteren Geräten, wie TCX-4040, UX-TIME, TCQ-2020 und UX-MEGA zusammen.

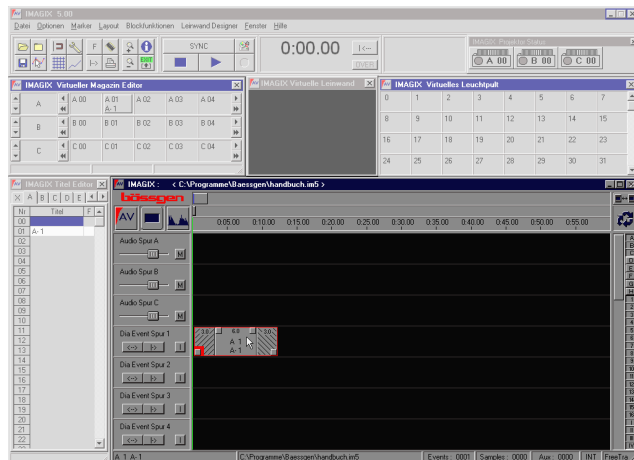
„Digital PlusTrac“ verwendet das gleiche Steuersignal, das auch zu früheren Geräten kompatibel ist, statt es aber als Befehl über die serielle Schnittstelle zu geben, wird das Signal direkt in das letzte Bit der Ton-Daten encodiert. Es darf also nur verwendet werden, wenn eine Soundkarte mit digitalem Ausgang (z.B. Soundblaster AWE 64 Gold) verwendet wird. Wenn Sie am Ende die Tondiaschau auf eine CD brennen und noch ältere Steuergeräte zusammen mit dem Digital Decoder DX-1 verwenden, ist das die richtige Betriebsart.

„FreeTrac“ ist das vielseitige Digitalsignal, das auch direkt in das 16. Bit der Audio-Daten encodiert wird. Wenn IMAGIX 5 zusammen mit einem Gerät der Serie BASIX, TRIPLEX oder QUATRIX betrieben wird und das Vorfühmedium CD oder DAT ist, sollte FreeTrac verwendet werden.

Wird der Speicher des Steuergerätes verwendet, sollte mit „Standard PlusTrac“ gearbeitet werden, siehe auch Kapitel „Speaker Support“.

Der Arranger

Der Arranger von IMAGIX 5 ist die Hauptarbeitsfläche, auf der Sie Ihre Diaschau aufbauen. Der Arranger arbeitet auf einer Zeitachse. Das heißt, der Zeitverlauf geht von links nach rechts. Die Zeitskala gilt für alle Spuren. Hier bauen Sie visuell mit Hilfe der verschiedenen Events ihre Produktion zusammen. Genau gesagt, sie formulieren hier Ihre Wünsche und IMAGIX versucht, das zusammen mit der realen Hardware umzusetzen.

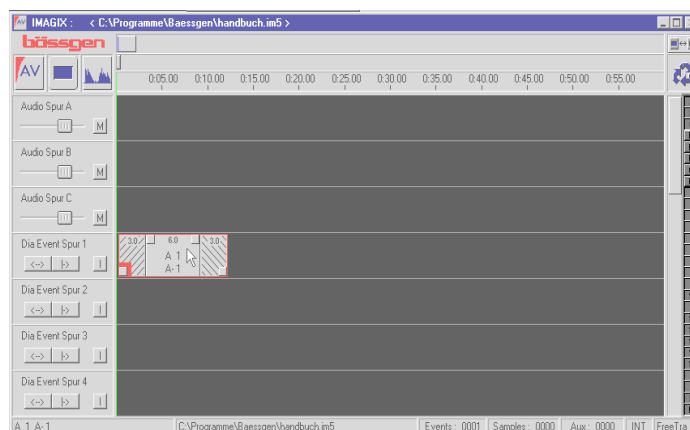


Der Zeitausschnitt, den Sie im Arranger sehen können, läßt sich über den Schieberegler in der ersten Zeile des Arrangers einstellen.

Die Grundfunktionen des Arrangers

Im Hauptfeld des Arrangers können Sie bis zu 8 Audio-spuren (jeweils in Stereo), 16 Dia Event Spuren und 4 Aux Event Spuren (für Relais und 10V-Steuerung) aktivieren.

Sichtbar und unsichtbar machen können Sie die Spuren über die Schaltknöpfe auf der rechten Seite des Arrangers. Die Spuren können während der Produktion beliebig zu-



und abgeschaltet werden. Events auf Spuren, die Sie abschalten, gehen dabei nicht verloren und werden auch weiterhin abgespielt. Wollen Sie die Reihenfolge der Spuren vertauschen, ziehen Sie einfach („Drag und Drop“) die Schaltknöpfe auf eine andere Position innerhalb dieser Reihe. Die Knöpfe werden dann in der neuen Reihenfolge angeordnet und die Spuren sortieren sich dann auch in diese Reihenfolge. Wollen Sie alle Events einer Spur (Vorsicht!) löschen, können Sie den entsprechenden Knopf auf den Recycler ziehen. IMAGIX fragt dann nochmals nach, doch falls Sie dem Löschvorgang zustimmen, sind die Events verloren.

Diese Funktionen funktionieren für alle Arten von Events. IMAGIX 5 versucht, soweit möglich, Audio, Dia und Zubehör möglichst gleich zu behandeln.

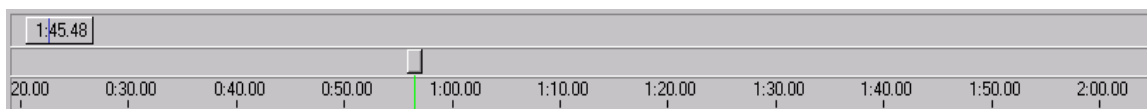
Die Navigation im Arranger

Die vertikale Navigation

Mit den Knöpfen am rechten Rand des Arrangers können wir zwar einzelne Spuren sichtbar und unsichtbar schalten, doch es passen oft nicht alle auf den Bildschirm. Auf der linken Seite der Knopfleiste gibt es einen Schiebepalken, mit dem Sie die eingeschalteten Spuren innerhalb des sichtbaren Fensters verschieben können.

Die horizontale Navigation

Das Arranger-Fenster zeigt immer einen gewissen Ausschnitt aus der Zeitskala an. Dieser Ausschnitt ist in weiten Grenzen verstellbar. Manchmal benötigt man eine sehr hohe Auflösung, also eine Detail-Ansicht, oder aber einen Überblick über weite Zeiträume, ohne genau das Detail sehen zu müssen. Am oberen Rand des Arrangers befinden sich drei Leisten:



Die unterste der drei Bereiche enthält immer die Zeitskala. Die Skala gilt für alle Spuren des Arrangers. IMAGIX 5 versucht immer, je nach Auflösung, nur gerade Zahlen anzuzeigen. (Die dargestellten Striche dienen später auch als Basis für die Gitter-Funktionen). In dem mittleren Bereich können Sie den Locator anfassen und verschieben. (Das ist auch in den übrigen Arrangerspuren möglich, jedoch nur außerhalb von Events.) Der oberste Bereich verwendet eine andere Zeitskala. Dort ist immer der Bereich von 0:00 am linken Rand, bis zur maximalen Arrangerzeit zu sehen. Von der gesamten zur Verfügung stehenden Zeit zeigt der Schiebepalken immer den Anteil der gerade sichtbaren Zeit an.

Wenn Sie den Schiebepalken verschieben, wählen Sie damit einen anderen Ausschnitt bei gleichem Maßstab. Sie können den Schiebepalken auch an den Enden anfassen und länger- oder kürzer ziehen. Dann ändert sich der Maßstab. Die Änderungen werden sofort an der Zeitskala angezeigt, beim Loslassen der Maus werden auch die ganzen Arrangerspuren neu gezeichnet.

Um eine noch detailreichere Darstellung zu erhalten als mit dem Schiebepalken möglich ist, können Sie außerdem innerhalb der Zeitskala die rechte Maustaste drücken und einen Bereich aufziehen. Nach Loslassen der Maus wird der blau markierte Bereich zur Gesamtansicht im Arranger.

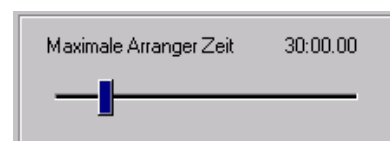


Weitere Navigationsmöglichkeiten sind der Doppelklick auf den Schiebepalken. (Vorsicht !) Ihr gesamtes Arrangement wird sichtbar. Ein erneuter Doppelklick stellt die alte Ansicht wieder her.



Mit den beiden Zoom Tasten können Sie sehr schnell die Ansicht vergrößern oder verkleinern. IMAGIX versucht dabei, soweit möglich die Locator-Position unverändert zu lassen. Stellen Sie also zuerst den Locator auf die Stelle, die Sie interessiert, und benutzen Sie dann die Zoom-Tasten.

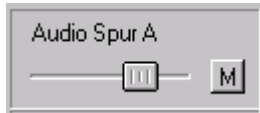
Die gesamte Arrangerzeit können Sie unter „Optionen“ auf der Seite „Allgemein“ einstellen. Stellen Sie hier die ungefähre Dauer Ihrer Produktion ein. Sie können diesen Wert auch jederzeit nachträglich verstellen.



Die verschiedenen Spurtypen

IMAGIX kennt drei verschiedene Typen von Spuren. Tonspuren, Diaspuren und Relais- (Aux) Spuren. Links von jeder Spur gibt es ein Feld, auf dem die Eigenschaften dieser Spur beeinflusst werden können. Mit der rechten Maustaste können Sie auf diesem Feld außerdem ein Eigenschafts-Menü öffnen, in dem Sie Eigenschaften der Spur beeinflussen können.

Die Audiospur

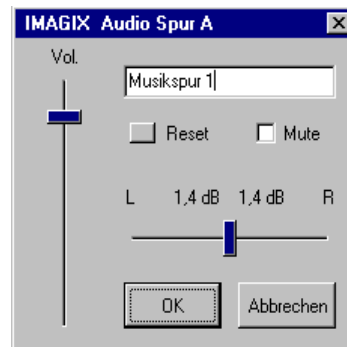


Bei den Audio-Spuren kann mittels des Schiebers die Gesamtlautstärke der Spur geregelt werden oder die gesamte Spur über den „M“-Schalter (=Mute) stummgeschaltet werden.

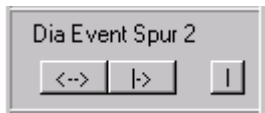
Das Stummschalten ermöglicht das einfache Ausprobieren von zwei verschiedenen Musikstücken oder Kommentaren. Dazu werden die zur Auswahl stehenden Tonstücke in zwei untereinander liegende Spuren gelegt und jeweils eine von den beiden stummgeschaltet. (Auch gut für mehrsprachige Diaschauen geeignet).

Mit der rechten Maustaste können Sie das Eigenschafts-Menü öffnen.

Bei den Audiospuren können Sie die Gesamtlautstärke und das Stereoverhältnis der beiden Kanäle für die gesamte Spur verändern, sowie die Spur stumm(Mute) schalten. Mit der Reset Taste stellen Sie die Lautstärke wieder exakt auf 0 dB. In dem Eingabefeld können Sie der Spur einen Namen geben.

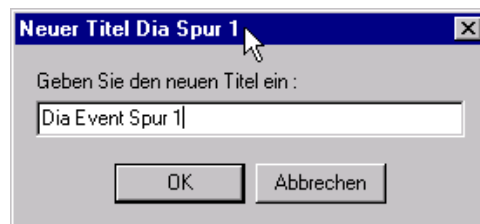


Die Diaspuren

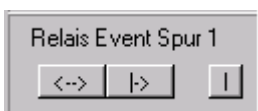


Bei den Dia-Spuren können Sie über den linken Knopf alle Events der Spur selektieren oder über den mittleren Knopf alle Events ab der Stelle, an der sich der Locator befindet. Markiert werden die selektierten Events durch einen roten Rahmen. Die Selektion kann über Anklicken eines beliebigen Events aufgehoben werden. Mit dem rechten Knopf können Sie die jeweilige Spur inaktiv schalten. Sie wird dann beim Abspielen der Diaschau nicht mehr berücksichtigt.

In dem Eigenschafts-Menü der Diaspuren können Sie der Diaspur zur besseren Übersichtlichkeit einen Namen geben.



Die Aux-Spuren



Genau wie bei den Diaspuren lassen sich hier gewisse Bereiche selektieren. Über das Eigenschafts-Menü können Sie der Spur einen Namen geben.

Events erzeugen

Links oben am Arranger-Fenster finden Sie drei weitere Flächen:



Der erste "AV" dient der Erzeugung eines Relais- oder 10V-Befehls. Per "Drag und Drop" können Sie von dieser Fläche ein neues Relais-Event auf eine Relaisspur ziehen. Das entsprechende Event wird neu erzeugt.

Die zweite erzeugt ein neues Dia-Event. Sie drücken die linke Maustaste und halten Sie. Dann ziehen Sie die Maus an die Stelle in den Spuren, an der Sie ein Event haben wollen. Es wird also quasi per "Drag und Drop" aus dem symbolischen Dia ein Dia-Event herausgezogen. IMAGIX erzeugt dabei neben dem neuen Event auch ein neues Dia-Objekt und setzt es in das Magazin des nächsten freien Projektors. Die Projektorzuordnung erfolgt dabei automatisch.

Sie können auch ein Dia-Event erzeugen, indem Sie es mit der Maus von dem virtuellen Magazin-Editor oder dem virtuellen Leuchtpult auf die Diaspur ziehen. In diesem Fall muß das Dia-Objekt schon vorhanden sein, also an entsprechender Stelle schon ein Dia stecken. Dia-Objekte können Sie manuell über das Kontextmenü des Magazin-Editors / -Leuchtpultes erzeugen, oder beim Importieren von digitalen Bildern werden die entsprechenden Dias automatisch erzeugt.

Über den dritten Knopf können Sie Wave-Dateien, also "Audio-Events" von der Festplatte in den Arranger laden. Es öffnet sich dabei automatisch ein Fenster zur Auswahl einer Wave-Datei. Wenn Sie eine Datei ausgewählt haben, "hängt" die Datei sozusagen an der Maus, und Sie können sie an einer freien Stelle in einer Audiospur ablegen.

*Wenn Sie eine Wave-Datei das erste Mal in den Arranger laden, errechnet IMAGIX eine Grafikdatei, die zur Darstellung des Lautstärkeverlaufs benötigt wird. Das kann einen Moment dauern. Am linken unteren Eck des Arrangerfensters wird eine entsprechende Meldung angezeigt. Die Datei hat die Erweiterung *.sdd. Falls sie gelöscht wird, kann sie IMAGIX jederzeit wieder neu errechnen.*

Rechts am Arranger finden Sie zwei Knöpfe. Mit dem oberen erfolgt die Verteilung der Dias auf dem Arranger in die Magazine, wenn Sie die Dia-Events über das virtuelle Leuchtpult erzeugt haben. Die Verteilung erfolgt automatisch nach dem Prinzip der gleichmäßigen Verteilung unter Berücksichtigung der eingestellten Transportgeschwindigkeiten der Projektoren.



Das Recyclersymbol darunter wird seiner Bedeutung gerecht. Per Drag und Drop können Sie Events aus dem Arranger auf dieses Symbol ziehen und das Event damit löschen. Das ist sozusagen das Gegenstück zu den drei Flächen links oben.

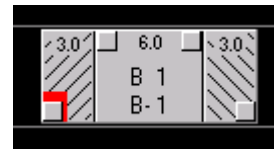
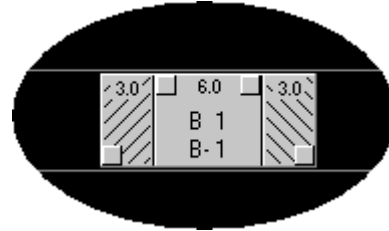
Drücken Sie auf einem Event im Arranger die rechte Maustaste, erscheint ein Kontextmenü, über das Sie weitere Funktionen zu diesem Event betätigen können. Diese Funktionen werden Sie im Laufe der Zeit stark nutzen. Über den Menüpunkt „Eigenschaften“ können Sie den Event-Editor öffnen. Bevor wir die einzelnen Menüpunkte und den Event-Editor genauer beschreiben, wollen wir jetzt nochmals eine kleines Praxisbeispiel anfügen.

Workshop Arranger

Der Umgang mit Dia-Events

Wir haben nun gesehen, wie man Dia-Events erzeugt. Holen Sie sich jetzt also einige Dia-Events in die Diaspuren. Wir haben vorher gesehen, wie man mehrere Dia-Events durch Connect miteinander verbinden kann. Mit den Anfassern können wir jetzt Standzeit und Überblendzeit verändern.

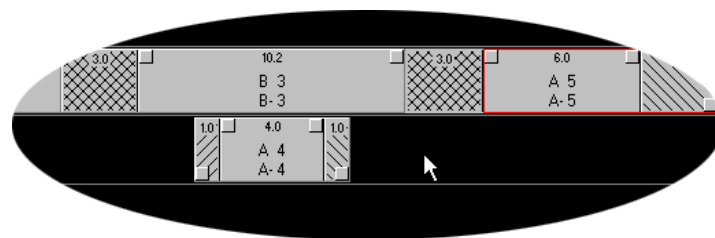
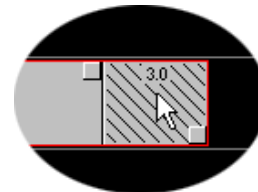
Setzen Sie jetzt einmal ein einzelnes Dia-Event in eine Spur. Sie sehen die Aufblendphase, eine Standzeit und die Abblendphase. Fassen Sie das Dia-Event an einem der vier Anfasser an und verschieben Sie diesen ein wenig, ändert sich diese eine Kante. So lassen sich die Events noch ziehen und verändern, wie Sie es benötigen. Fassen Sie eine der beiden schraffierten Flächen in der Mitte an, können Sie diese ganze Fläche verschieben. Der mittlere Bereich ist der Anfasser des ganzen Events. Damit läßt sich das Event auf der Zeitachse verschieben. Fassen Sie die mittlere Fläche ganz oben zwischen den beiden Anfassern an (wo im Bild die 6.0 steht), verschiebt sich nur die mittlere Fläche. Durch ein paar Versuche sehen wir nun, wie wir die Dia-Events manipulieren können. Das Schöne daran: Wir brauchen uns um Diawechsel-Befehle überhaupt nicht zu kümmern. Mit den Dia-Events geben wir unsere Wünsche vor und IMAGIX setzt im Dunkeln unsichtbar die Transportbefehle für die Projektoren dazu. Sollte das einmal nicht möglich sein, zeigt uns IMAGIX das durch eine rote Markierung innerhalb des Events an. Spielen Sie nun ein wenig mit den Dia-Events herum, sie werden sehen, es ist sehr einfach.



Dia-Einblendungen

Als erstes werden wir eine einfache Titleinblendung erstellen und diese dann durch das Absenken der Helligkeit des Hintergrunddias verfeinern.

Zuerst verlängern wir die Standzeit des letzten Dias auf 10sec. Dazu gehen Sie mit der Maus in das schraffierte Abblendfeld des letzten Dia-Events und ziehen dies bei gedrückter linker Maustaste nach rechts. Dadurch verlängern Sie die Standzeit, ohne die Abblendzeit zu verändern. Anschließend ziehen Sie aus dem virtuellen Magazin-Editor das nächste Dia des nächsten Projektors (in diesem Fall das Dia aus Projektor A) auf die Dia-Event-Spur und zusätzlich noch das fünfte des Projektors A auf die Dia-Event-Spur 1.



Sollte in einem der Dia Events ein roter Balken auftauchen, warnt IMAGIX davor, daß die Transportzeiten des Diaprojektors nicht ausreichen, um das entsprechende Dia zu diesem Zeitpunkt zu zeigen. Sie müssen dann über Variieren der Stand- und Überblendzeiten dem Projektor mehr Zeit für den Transport geben.

Da IMAGIX alle Spuren gleichzeitig abarbeitet, wird in unserem Beispiel das Dia A-4 in das Dia B-3 eingeblendet.

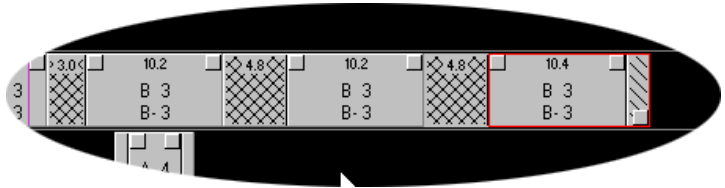
Da Einblendungen in ein voll aufgeblendetes Hintergrunddia oft schlecht zu lesen sind, wollen wir jetzt die Helligkeit des Hintergrundbildes während der Titeleinblendung absenken.

Dazu entfernen Sie zuerst wieder das Dia A-5 in unserem Beispiel. Dazu klicken Sie auf das Dia-Event und ziehen es bei gedrückter Maustaste auf das Löschen-Symbol. Es wird dann aus dem Arranger entfernt.



Da das Hintergrunddia nur während der Titeleinblendung in der Helligkeit abgesenkt werden soll, brauchen wir neben dem Original-Event noch zwei Duplikate. Diese erstellen Sie über Mausklick rechts auf das Event und anschließender Selektion der Funktion „Duplizieren“. Die Duplikate legen Sie hintereinander auf der Dia Event Spur 1 ab und verbinden sie über die Funktion „Connect“.

Der Bildschirm sollte jetzt ungefähr so aussehen:



Da das Hintergrunddia natürlich jetzt nicht fast 40 Sekunden stehen soll, müssen wir jetzt noch die Zeiten anpassen.

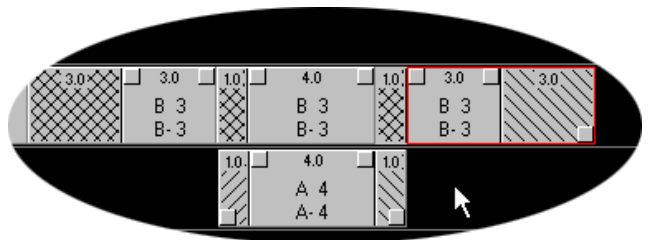
Nach der Anpassung sollte die Stelle jetzt ungefähr so aussehen:

Das Hintergrunddia steht zuerst 3 Sekunden.

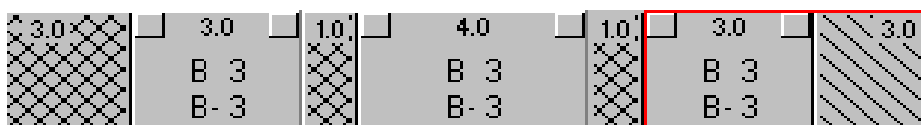
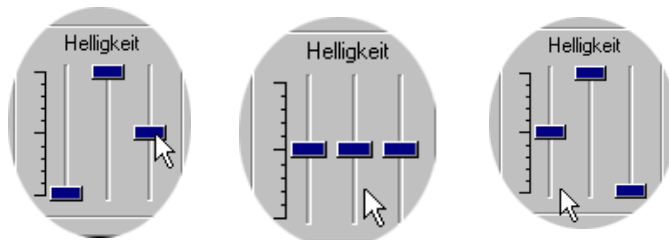
Dann folgt 4 Sekunden die Einblendphase

Und zum Schluß steht das Hintergrunddia wieder 3 Sekunden

Die Einblend- bzw. Ausblendphase des Titeldias beträgt jeweils 1 Sek.

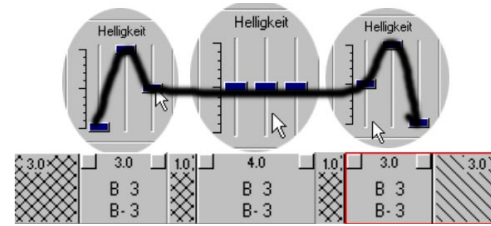


Allerdings müssen wir jetzt noch die Helligkeit des Hintergrunddias absenken. Dazu gehen Sie über ein Doppelklick auf das erste der drei B-3 Dia-Events in den Dia-Event-Editor und stellen den Schieberegler für die Endhelligkeit auf 50%. Damit wird das Dia in der anschließenden Abblendphase nicht ganz abgeblendet, sondern nur auf 50%.



Die drei Regler des zweiten Dia-Events werden im Dia-Event-Editor alle auf 50% gestellt und die des dritten auf 50%, 100% und 0%.

Wenn Sie jetzt gedanklich eine Linie entlang der Helligkeitsregler ziehen, sehen Sie den Helligkeitsverlauf des Dias.



Der Dia-Event-Editor mit allen Einstellmöglichkeiten wird später besprochen.

Wir fügen Ton ein

Im folgenden werden wir Ton in unser Projekt einfügen. Dazu muß der Ton als Wave-Datei auf der Festplatte vorliegen. IMAGIX 5 bietet zwei Möglichkeiten, Ton von außen auf die Festplatte zu holen.

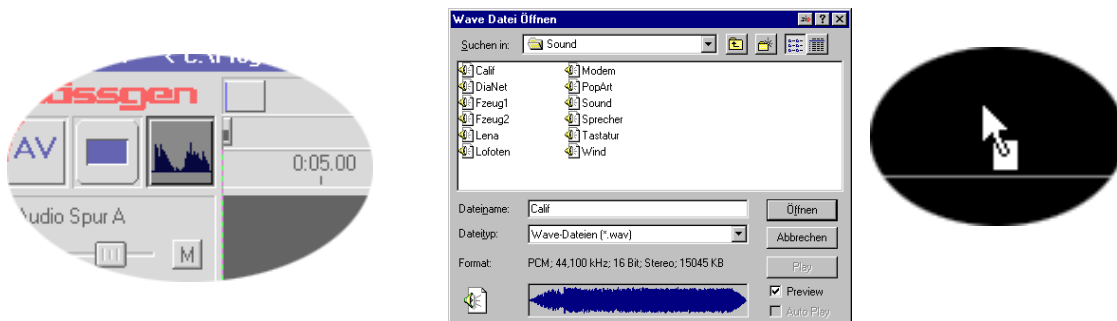
- 1) Aufnahme über die Soundkarte
- 2) Direktes digitales Kopieren von einer Audio-CD

Sie können auch Wave-Dateien, die Sie mit anderen Programmen erstellt haben, in ein Arrangement von IMAGIX 5 holen.

Beachten Sie bitte, daß IMAGIX 5 nur Wave-Dateien in Stereo, mit 16 Bit Auflösung und 44.1 kHz Sample-Rate akzeptiert. Wenn Sie mit IMAGIX 5 selbst Wave-Dateien aufnehmen, ist das automatisch der Fall. Bei Übernahme von fremden Programmen müssen Sie darauf achten.

Die beiden Aufnahmemöglichkeiten werden wir später separat besprechen. Für unser Beispiel hier verwenden wir Dateien, die Sie schon bei der Installation von der CD mit installiert haben.

Über die Schaltfläche „Audio-Event erzeugen“ wählen wir eine Wave-Datei aus.



Nach dem Öffnen hängt die Datei als Symbol am Mauszeiger und kann auf einer freien Stelle einer Audiospur abgelegt werden. Ist auf der Spur nicht genügend Platz zum Ablegen des Events, verwandelt sich der Cursor zu einem durchgestrichenen Kreis. Auf welche Spur Sie das Audio-Event ablegen spielt keine Rolle, da alle Spuren gleichberechtigt sind.

In unserem Beispiel wollen wir das Event auf die Audiospur A legen. Dafür klicken wir auf die Stelle in der Audiospur A, an der das Audio-Event beginnen soll. Nach einer kurzen Verzögerung für das Berechnen der Grafik erscheint das Audio-Event in einer grafischen Darstellung. Neben dem Titel erscheint noch die Länge der Datei im Arranger und die grafische Darstellung der Lautstärke.



Zur besseren Übersicht geben wir der Audiospur 1 jetzt noch einen neuen Namen. Insgesamt wollen wir für dieses Beispiel mit 3 Audiospuren für die Vertonung arbeiten und eine weitere für die Ablage benützen.

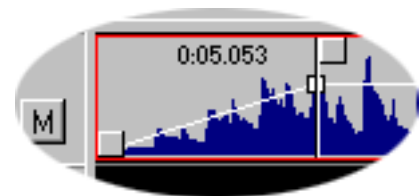


Zur Namensänderung klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schriftzug „Audio Spur A“. Über Mausclick links auf „Eigenschaften“ kommen Sie in das Eigenschaftsfenster der Audiospur. Im Textfeld können Sie jetzt den Spurnamen in Musikspur 1 ändern. Über „OK“ wird die Änderung übernommen und Sie kehren zum Arranger zurück.

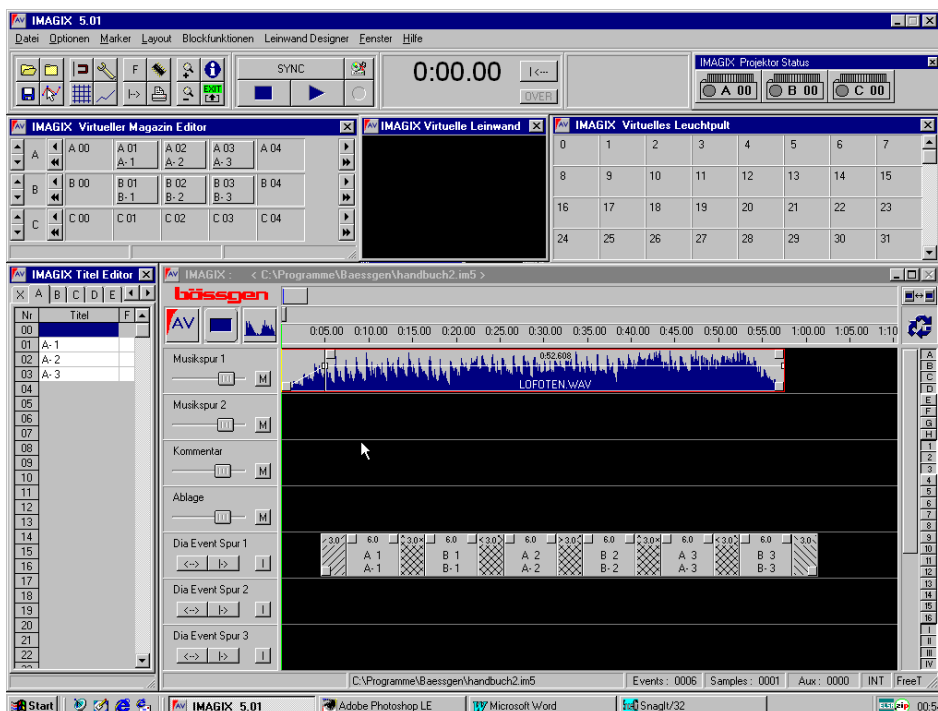
Nach dem gleichen Muster ändern Sie noch die Audiospuren 2, 3 und 4 in „Musikspur2“, „Kommentar“ und „Ablage“.

Anmerkung: Die Ablagespur verwenden wir, um Musikstücke zur Auswahl zwischenzulagern. Wenn wir eine Hörprobe machen, müssen wir diese Spur evtl. inaktiv schalten (Mute).

Mit den Anfassern an den Audio Events können Sie, wie bei den Dia-Events auch, die Auf- und Abblenddauer, sowie Zeitdauer des Audio-Events bestimmen. Über die Anfasser ist so extrem schnelles und komfortables Audio-Editing möglich. Für aufwendigere Arbeiten schalten wir nachher noch in den Edit-Modus und in den Cutter.



Der Bildschirm sollte jetzt ungefähr so aussehen:



Zusammenfassung: Ton einfügen

Um Tönelemente in IMAGIX einzubinden, verwenden Sie die Funktion „Audio-Event erzeugen“. Damit wird ein neues Event erzeugt, das sich immer auf eine Wave-Datei bezieht, die auf einer Festplatte Ihres Computers gespeichert ist. So eine Wave-Datei können Sie durch Aufnahme mit IMAGIX 5 oder einem anderen Tonbearbeitungsprogramm erstellen.

Das Audio-Event stellt einen Verweis auf eine Wave-Datei dar. Sie können ohne weiteres z.B. fünf Audio-Events erzeugen, die alle die gleiche Wave-Datei verwenden. Die Wave-Datei braucht dabei nur einmal auf Ihrer Festplatte gespeichert sein. IMAGIX liest dann mehrfach in der gleichen Datei an verschiedenen Stellen. Die Wave-Datei ist das „Audio-Objekt“. Das „Audio-Event“ stellt dabei eine Beschreibung dar, wann welcher Teil des Audio-Objektes abgespielt werden soll. Es ist also sehr ähnlich wie bei den Dia-Events.

Das erstellte Audio-Event kann dann noch bearbeitet werden.

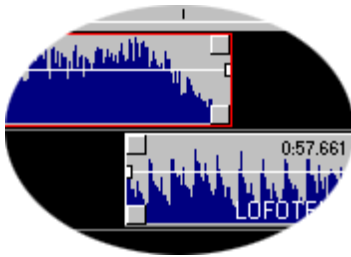
Beispiele Tonbearbeitungsmöglichkeiten

Als nächstes importieren Sie bitte noch eine zweite Tondatei für eine Tonüberblendung und einen Kommentar für eine Texteinblendung.

Die zweite Tondatei legen Sie auf die Musikspur 2 und die Kommentardatei auf die Ablagespur.

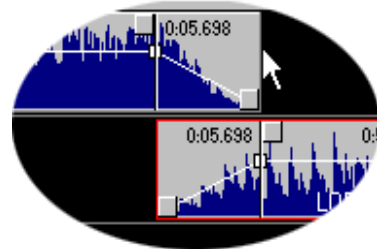
Die Kommentardatei stellen Sie jetzt über den „M“-Button der Ablage-Spur stumm, da wir den Kommentar erst später an der richtigen Stelle einfügen werden. Die zweite Musik sollte sich mit der ersten Musik auf Spur 1 etwa 5 Sekunden überlappen.

Musik überblenden



Über die Anfasser der Audio-Events können Sie jetzt sehr schnell Musiküberblendungen erstellen. Da IMAGIX den Ton in Echtzeit während der Wiedergabe abmischt, können Sie den Locator zur Kontrolle vor die Musiküberblendung setzen und den Play-Knopf drücken.

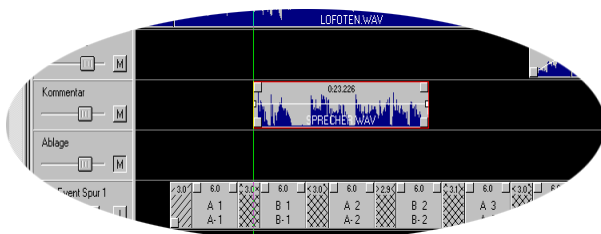
Ist die Musiküberblendung zu kurz, zu lang oder an der falschen Stelle, können Sie über Verschieben der Musikstücke bzw. Anfasser die Musiküberblendung einfach anpassen.



Kommentar einfügen und Musik absenken

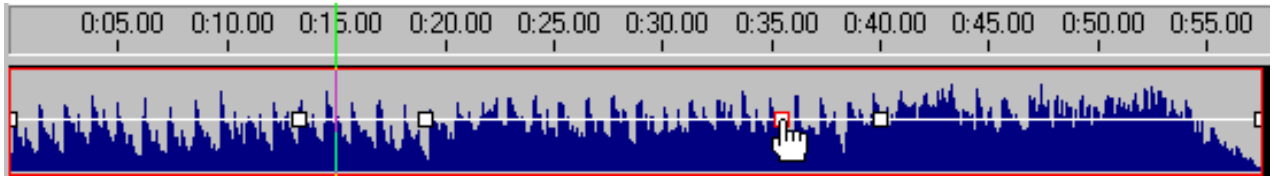
Nachdem die Musik abgemischt ist, können wir als nächstes den Kommentar einfügen. Der Kommentar soll z.B. mit dem Dia „B-1“ eingeblendet werden. Dazu schieben Sie den Ton von unserer Ablagespur auf die Kommentarspur.

An der Stelle, an der sich der Kommentar befindet, sollte die Musik abgesenkt werden, damit der Kommentar besser verständlich ist.



Dazu verwenden wird den Edit-Modus der Audio-Spuren.

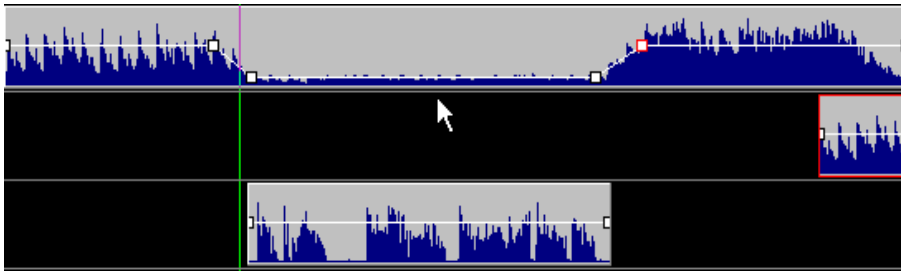
Über Mausclick rechts auf dem Musikstück auf der Musikspur 1 öffnen Sie das Kontextmenü und wählen „Edit Modus“.



Im Editmodus ändert sich die Darstellungsart der Audiodatei etwas. Die Anfasser an den Ecken fehlen, dafür lassen sich eigene Anfasser durch Doppelklick auf die weiße Linie, die sogenannte Lautstärkehüllkurve, erzeugen. Diese Anfasser können durch Ziehen nach oben zur Lautstärkeanhebung (Achtung Übersteuerungsgefahr) oder nach unten zur Lautstärkeabsenkung verwendet werden.

Zu unserer Lautstärkeabsenkung für den Kommentar benötigen wir vier Anfasser. Diese müssen nicht direkt an der richtigen Stelle erzeugt werden, da sich die erzeugten Anfasser bequem an der Lautstärkehüllkurve entlang ziehen lassen. Wenn als Mauszeiger die Hand erscheint, können Sie mit gedrückter linker Maustaste die Punkte verschieben.

Durch Nach-Unten-Ziehen der beiden inneren Anfasser können Sie die Lautstärkeabsenkung der Musik erzeugen. Setzen Sie den Locator vor die Absenkung und drücken Sie den Wiedergabeknopf.



Sollten Sie beim Probehören feststellen, daß die Musik noch zu laut ist, können Sie die beiden Anfasser noch weiter nach unten ziehen. Die Anfasser können Sie über Aufziehen eines Feldes mit der rechten Maustaste auch zu einer Gruppe zusammenfassen und gemeinsam bewegen. Sehr praktisch, wenn Sie den Kommentar an eine andere Stelle ziehen. Sie brauchen dann die Absenkung nur im Edit-Modus markieren und nachziehen. Ein Verschieben von Audio-Events im Edit-Modus ist nicht möglich. Sie müssen dazu immer erst den Edit-Modus verlassen.

Von den Anfassern können Sie im Edit-Modus praktisch beliebig viele erzeugen und damit sehr aufwendige Lautstärkeverläufe erzeugen.

Gelöscht werden die Anfasser über einen erneuten Doppelklick auf den selektierten Anfasser.

In den Edit-Modus kommen Sie auch sehr schnell über den Knopf



Solange Sie im Edit-Modus sind, ist die Auswirkung der Spurlautstärke vorübergehend ausgeschaltet. Im Edit-Modus wird die zu jedem Audio-Event gehörende Lautstärkekurve angezeigt. Im Normalmodus sehen Sie das Ergebnis der Überlagerung von Spurlautstärke und Lautstärkekurve. Optisch kann es deswegen beim Einschalten des Edit-Modus zu einem Sprung kommen. Wenn Sie die Spurlautstärke exakt auf 0 dB stellen (die Taste „Reset“ in den Spur-Einstellungen), sind die beiden Kurven identisch.

Zusammenfassung: Arbeiten im Edit-Modus



Über das Kontextmenü der rechten Maustaste oder über eine spezielle Schaltfläche schalten Sie in den Edit-Modus.

Über Doppelklick können Sie Anfasser auf der weißen Lautstärkehülle erstellen.

Lautstärkeänderungen werden über Verschieben der Anfasser erzeugt. Anfasser können über das Ziehen mit der rechten Maustaste markiert und gemeinsam verschoben werden.

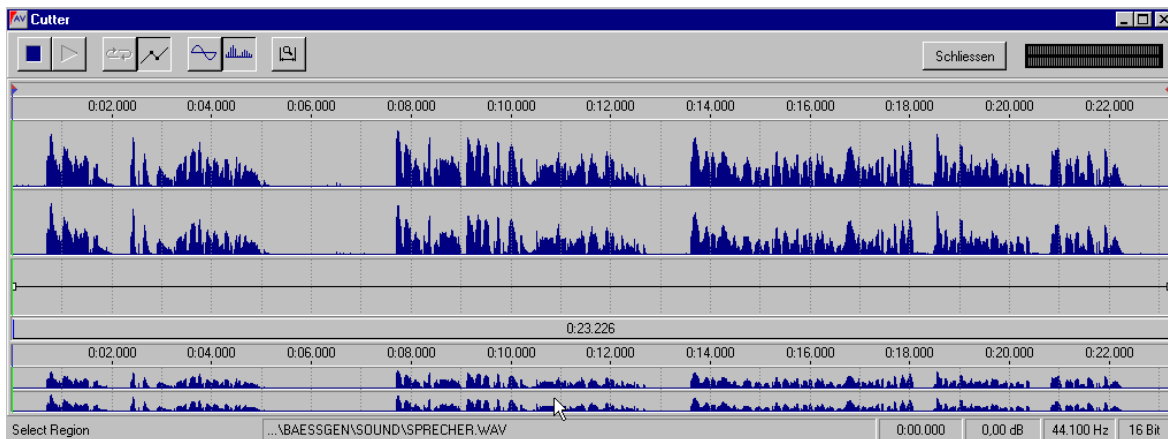
Ein selektierter Anfasser im Edit-Modus kann durch einen Doppelklick wieder entfernt werden.

Die Einstellung der Spurlautstärke ist im Edit-Modus nicht wirksam.

Audio-Events schneiden

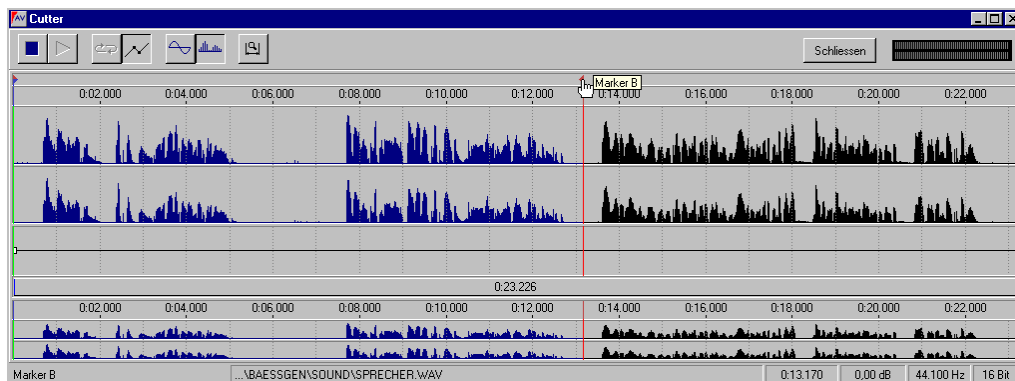
Oft kommt es vor, daß man von einem Musikstück nur eine ganz bestimmte Stelle benötigt oder daß man einen Kommentar auseinanderschneiden muß, um ihn an die Dias anzupassen. Für diese Schnittarbeiten stellt IMAGIX den sogenannten „Cutter“ zur Verfügung.

In den Cutter schalten Sie über Doppelklick auf das zu schneidende Audio-Event oder durch den Punkt des Kontextmenüs „Eigenschaften“. Sie dürfen sich dazu allerdings nicht im Edit-Modus befinden.



Den Audioschnitt wollen wir an der „Sprecher“-Wave-Datei ausprobieren, die mit IMAGIX mitgeliefert wird. An den Ausschlägen können Sie sehen, daß sich der Text in drei Abschnitte gliedert. Wir wollen den Text jetzt nach dem zweiten Abschnitt abtrennen und den letzten Teil im Arranger an eine andere Stelle schieben.

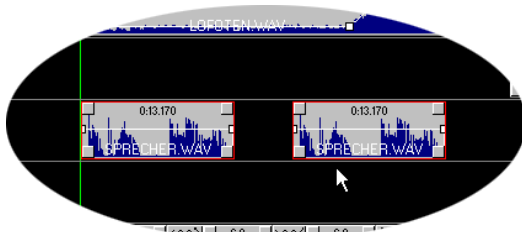
Rechts und links können Sie im Cutter zwei rote Marker erkennen. Mit diesen können Sie den Einstiegs- bzw. Ausstiegspunkt des Audio-Events bestimmen.



Zuerst wollen wir den dritten Teil abtrennen. Dazu brauchen Sie den rechten roten Marker nur, bei gedrückter Maustaste, bis an das Ende des zweiten Teils zu schieben. Der jetzt schwarze Bereich wird nicht mehr abgespielt. Über den Play-Knopf können Sie dies gleich ausprobieren. Drücken Sie jetzt auf „Schließen“. Wenn Sie das Übernehmen der Änderungen in das Projekt bestätigen, wird das Audio-Event im Arranger entsprechend geändert.

Anmerkung: IMAGIX bearbeitet die Audiodateien nicht-destruktiv, dies bedeutet, daß die Originaldatei auf der Festplatte nicht verändert wird. Auch beim Schneiden eines Audio-Events im Cutter bleibt die Originaldatei unverändert. Dadurch können alle Änderungen ohne Neuaufnahme wieder rückgängig gemacht werden.

Natürlich fehlt uns nun der dritte Teil des Kommentars. Um diesen wiederzubeleben, machen wir ein Duplikat des Audio-Events. Über Mausklick rechts gehen Sie in das Kontextmenü und wählen „Duplizieren“. Jetzt haben Sie ein Duplikat des Audio-Events „am Finger kleben“ und können es an einer beliebigen Stelle auf einer Audiospur ablegen.



Da wir den Kommentar nur etwas auseinanderziehen wollen, setzen wir ihn kurz hinter den ersten Teil.

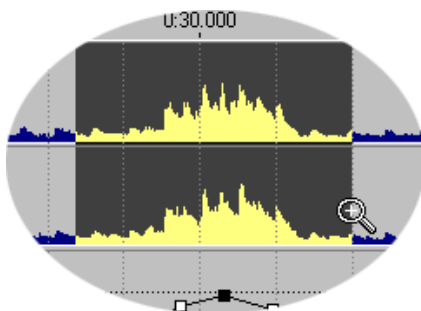
Da das Duplikat eine genaue Kopie ist, müssen wir jetzt über den Cutter die zweite Stelle ausschneiden, ansonsten haben wir zweimal den gleichen Text.

Über Doppelklick auf die zweite „Kommentar“-Wave-Datei öffnen wir wieder den Cutter und verschieben die beiden Marker so, daß jetzt der dritte Abschnitt innerhalb der Marker liegt.

Um genauere Schnitte zu erstellen, verfügt der Cutter auch über eine Zoomfunktion, mit der Sie bis auf einzelne Töne in das Audio-Event hineinzoomen können.

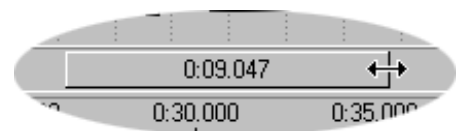


Zum Zoomen drücken Sie den Lupen-Button und ziehen dann mit der rechten Maustaste ein Feld über den gewünschten Zoombereich.



Dieser wird dann im Cutter fensterfüllend dargestellt. Wie groß der Ausschnitt ist, können Sie am Zeitschieber ablesen.

Zum Ändern der Ansichtsgröße können Sie ebenfalls den Zeitschieber unter der Lautstärkekurve verwenden. Mit ihm können Sie die Darstellung auch wieder auf den ganzen Audio-Event ausdehnen.



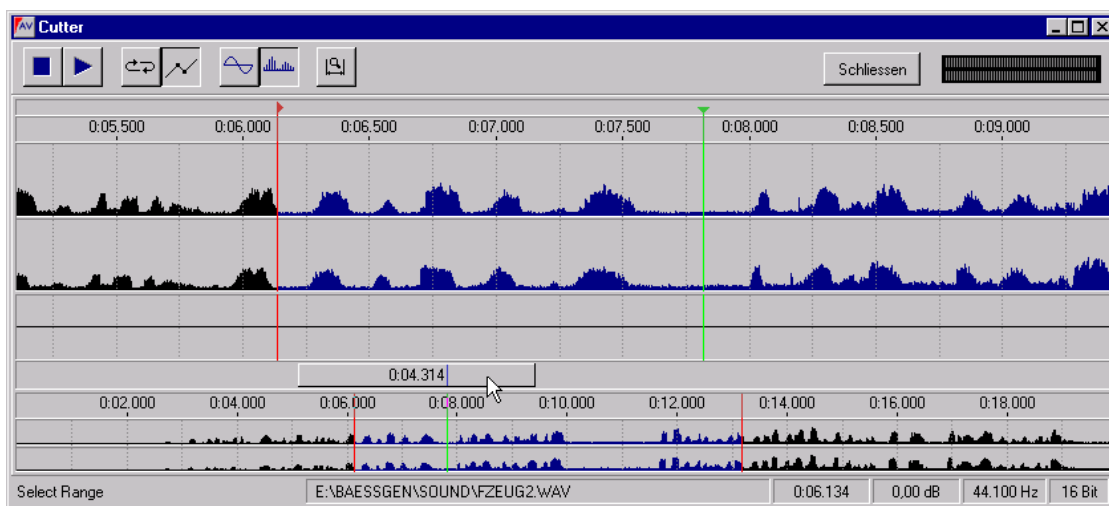
Die unteren beiden Fenster des Cutters zeigen immer die ganze Wave-Datei an, die zu dem Audio-Event gehört, also auch alle abgeschnittenen und ausgeschnittenen Bereiche. Die obere Ansicht zeigt den gewählten Ausschnitt, dazwischen liegt die Lautstärkekurve.

Tonbearbeitung : Der Cutter

Wir haben im vorigen Abschnitt den Umgang mit den wesentlichen Elementen des Arrangers kennengelernt. Jetzt wollen wir die weiteren Möglichkeiten der Tonbearbeitung und Schnittfunktionen kennenlernen.

Im Arranger können wir jetzt die „Audio-Events“ hin- und herschieben. Zur Erinnerung: ein Audio-Event beschreibt die Art und Weise, wie eine Wave-Datei abgespielt wird. Durch Doppelklick oder durch Wahl des Menüpunktes „Eigenschaften“ im Kontextmenü öffnen wir den Cutter. Genau wie bei den Dias gehen wir durch Doppelklick sozusagen ins Detail.

Der Cutter im Überblick



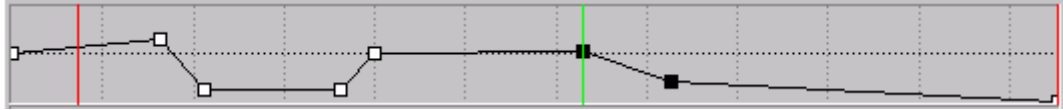
Der Cutter hat zwei Ansichten. Die untere Ansicht zeigt immer die komplette dem Audio-Event zugeordnete Wave-Datei. Die obere Ansicht zeigt einen wählbaren Ausschnitt aus dieser Datei. Zwischen den beiden finden wir einen Schieber zur Navigation und die Lautstärkekurve. Mit dem Schieber läßt sich der obere Bereich auswählen. Das funktioniert genau wie im Arranger. Ziehen Sie den Schieber länger, vergrößert das den sichtbaren Bereich und umgekehrt. Durch Verschieben kann entsprechend ein anderer Ausschnitt sichtbar gemacht werden.

Alle Manipulationen, die im Cutter vorgenommen werden, sind nicht-destruktiv, d.h. die Original-Wave-Datei wird nicht verändert. Wie wir schon besprochen hatten, ist das Audio-Event die Beschreibung, wie eine Wave-Datei abgespielt wird. Alle Lautstärke-Veränderungen, Schnittbereiche etc. werden erst zum Zeitpunkt des Abspielens wirklich gerechnet. Auch die Mischung der 8 Spuren des Arrangers erfolgt auf diese Weise. IMAGIX beachtet also beim Abspielen sämtliche Einstellungen der Audio-Events, rechnet dann die Einstellungen hinzu, die die einzelnen Spuren betreffen, dann werden die 8 Spuren addiert, evtl. noch Zeitcode und Steuersignal in das 16. Bit gerechnet und das Gesamtergebnis wird dann an die Soundkarte übergeben. Die Wave-Dateien auf der Festplatte werden also nur gelesen. Bereiche, die abgeschnitten wurden, werden nicht von der Festplatte gelesen, IMAGIX liest nur die Daten aus der Wave-Datei, die benötigt werden.

Es gibt zwei rote Marker im Cutter, der „Startpunkt“ und der „Endpunkt“ der Wave-Datei. Damit können Sie sehr einfach am Beginn und am Ende der Wave-Datei etwas wegschneiden. Verschieben Sie einfach die Marker mit der Maus, und die außerhalb liegenden Bereiche werden dann nicht mehr abgespielt. Da dies in der Praxis sehr oft benötigt wird, gibt es dafür eine eigene Funktion. Wenn Sie im Arranger direkt mit den beiden unteren „Anfassern“ die Länge des Tons kürzer machen, verändern Sie damit auch diese beiden Marker.

Die Lautstärkekurve

Nicht immer wollen wir den aufgenommenen Ton in konstanter Lautstärke abspielen. Einblendungen, Ausblendungen, Absenkungen etc. werden häufig benötigt. Das kann man mit der veränderbaren Lautstärkekurve sehr gut einstellen.

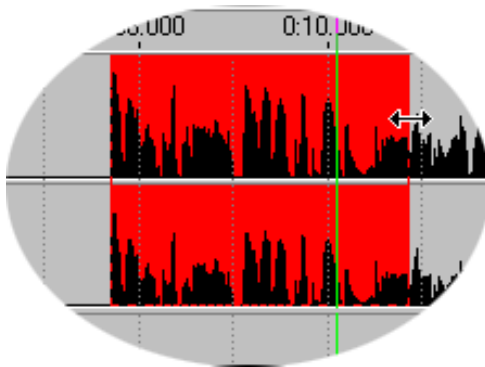


Durch Doppelklick in den Bereich der Kurve können Sie Lautstärke-Punkte erzeugen. Diese Punkte können Sie anschließend mit der Maus anfassen und verschieben. Mit einigen Punkten können Sie sich so einen fast beliebigen Lautstärkeverlauf erzeugen. Mit der rechten Maustaste können Sie auf der Lautstärkekurve das Kontextmenü öffnen. Dort haben Sie die Möglichkeit, Punkte hinzuzufügen oder zu entfernen, Sie können dort auch die ganze Kurve zurücksetzen oder löschen. Mit den beiden Lautstärkefunktionen dieses Menüs können Sie die gesamte Lautstärke in kleinen Schritten ändern, ohne die Kurvenform zu verändern.

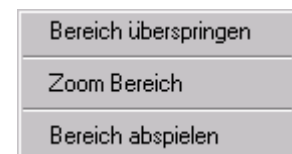


Die Schnittfunktionen

In der Praxis ist es oft notwendig, bestimmte Passagen aus einer Tondatei einfach wegzuschneiden. Natürlich könnten Sie auch an diesen Stellen mittels der Lautstärkekurve die Lautstärke auf Null setzen, aber dann bleibt an dieser Stelle eine Pause übrig. Der Cutter von IMAGIX bietet mit den Schnittfunktionen die Möglichkeit, ungewollte Passagen zu überspringen. Auch diese Funktionen sind nicht-destruktiv.



Mit der rechten Maustaste können Sie durch Drücken und Ziehen einen Bereich markieren. Dieser Bereich wird jetzt rot dargestellt und kann über die rechte Maustaste in seiner Ausdehnung geändert bzw. ganz verschoben werden. Wenn Sie die rechte Maustaste benutzen, ohne die Maus dabei zu verschieben, öffnet sich ein Kontextmenü.



Wenn Sie jetzt die Funktion „Bereich überspringen“ wählen, wird der ausgewählte Bereich dunkel dargestellt und beim Abspielen übersprungen. Dieser Bereich wird jetzt in eine Schnittliste eingetragen. Sie können jetzt beliebig weitere Bereiche markieren und überspringen. Ebenso können Sie Bereiche, die bereits zum Überspringen markiert sind, verändern oder verschieben. Die Bereiche bleiben im Cutter weiterhin abgedunkelt sichtbar. Durch erneutes Aufrufen des Punktes „Bereich überspringen“ (der jetzt markiert ist), können Sie den Bereich wieder hinzufügen.

Mit der Funktion „Zoom Bereich“ wählen Sie den Maßstab so, daß die obere Ansicht des Cutters genau den ausgewählten Bereich anzeigt.

Mit der Funktion „Bereich abspielen“ können Sie den ausgewählten Bereich anhören.

Um bei sehr kritischen Schnitten einen Ausschnitt genau bestimmen zu können, ist es sehr nützlich, wenn man diesen Ausschnitt in einer Dauerschleife hören kann. Betätigen Sie dazu im Cutter die Loop-Taste und wählen Sie anschließend die Funktion „Bereich abspielen“ des markierten Bereiches. Jetzt können Sie in einer Endlos-Schleife den markierten Bereich hören.



Wenn Sie nach den Schnittfunktionen den Cutter schließen, werden Sie gefragt, ob Sie die Änderungen in Ihr Projekt übernehmen wollen. Wenn Sie dem zustimmen, finden Sie alle Änderungen im Arranger wieder.

Anmerkung:

Sobald Sie einen oder mehrere Bereiche im Cutter zum Überspringen markiert haben, entstehen natürlicherweise in der Lautstärkekurve Sprünge. Stellen Sie sich eine langsam ansteigende Lautstärke vor, aus der ein paar Sekunden herausgeschnitten sind. An dieser Stelle entsteht nachher ein weiterer Lautstärkepunkt. Dies ist ein „imaginärer“ Punkt, der zwar beim Abspielen benutzt wird, aber nicht wirklich vorhanden ist. Im Arranger werden solche Punkte aus Gründen der Übersichtlichkeit trotzdem angezeigt. Es ist jedoch nicht mehr möglich, mit dem „Edit-Mode“ im Arranger solche Kurven zu verändern. Audio-Events, die ausgeschnittene Bereiche haben, erlauben deswegen keinen Edit-Mode. Im Cutter kann die Lautstärkekurve natürlich weiter bearbeitet werden.

Weitere Tasten im Cutter:



Neben der Loop-Funktion finden wir eine Taste, die die Lautstärkekurve unsichtbar schaltet.



Nach Betätigen der Zoom-Taste lässt sich direkt mit der rechten Maustaste ein neuer Ausschnitt darstellen.



Diese beiden Schaltflächen wählen die Darstellung des Tons aus. Beim Öffnen des Cutter ist die Darstellungsform aktiv, die auch für den Arranger gilt und dort in den Einstellungen ausgewählt ist.



Play und Stop für Probehören im Cutter.

Zusammenfassung: Cutter

Mittels Doppelklick können wir die Bearbeitung der Audio-Events aufrufen. Anfang und Ende der Wave-Datei können durch einfaches Verschieben der Start- und Ende-Markierung „virtuell“ abgeschnitten werden.

Sie haben zwei Ansichten der Wave-Datei: Die Gesamtansicht und einen über Schiebepalken wählbaren sichtbaren Ausschnitt.

Mit der rechten Maustaste können Sie Bereiche markieren, die dann über ein Kontextmenü ausgeschnitten werden können. Alle Änderungen im Cutter sind nicht-destruktiv. Die Änderungen des Cutters werden beim Schließen nach Abfrage in den Arranger übernommen. Nach der Tonbearbeitung im Cutter beschäftigen wir uns jetzt noch mit der Frage, wie wir die Wave-Dateien auf unsere Festplatte bekommen.

Die Aufnahme von Ton auf die Festplatte

IMAGIX 5 stellt zwei Möglichkeiten bereit, Ton von externen Quellen auf die Festplatte zu bekommen. Die erste Möglichkeit ist die Aufnahme über die Soundkarte Ihres Computers. Dazu benutzen wir den IMAGIX WAVE-Recorder (Öffnen mit der Taste rechts neben der Playtaste). Die zweite Möglichkeit ist das direkte Lesen von Audio-CDs in Ihrem CD-ROM Laufwerk (Audio-Grabbing).

Sie können auch mit anderen Programmen Wave-Dateien aufnehmen und diese in IMAGIX 5 Projekte einfügen. Beachten Sie in diesem Fall unbedingt, daß es sich um Stereo-Wave Dateien mit 16 Bit Auflösung und 44.1 kHz Sample-Rate handelt. Übliche Programme für PCs, die es ermöglichen, CDs von Ihrem CD-Laufwerk als Wave-Datei zu kopieren, benutzen Ihr CD-ROM- Laufwerk nur als Abspielgerät für Audio-CDs, die dann über ein Kabel vom CD-ROM Laufwerk zur Soundkarte analog aufgenommen wird. Die Tonqualität, die damit erreicht wird, ist nur so gut wie die einer normalen Soundkarten-Aufnahme. Das direkte Verfahren, was wir in IMAGIX anwenden, erstellt eine komplette digitale 1:1 Kopie der Audio-Daten auf der Festplatte. Allerdings unterstützen nicht alle CD-ROM Laufwerke diese Art des Datenzugriffs auf Audio-CDs. SCSI-Laufwerke sowie CD-Brenner unterstützen das nahezu immer, andere neuere Laufwerke meistens. Hier hilft nur ausprobieren. Auf unserer Demo-CD befinden sich 3 Audiotracks, mit denen man das Versuchen kann. (Diese Funktion können Sie bereits mit der Demo-Version nutzen).

Direktes Kopieren einer Audio-CD

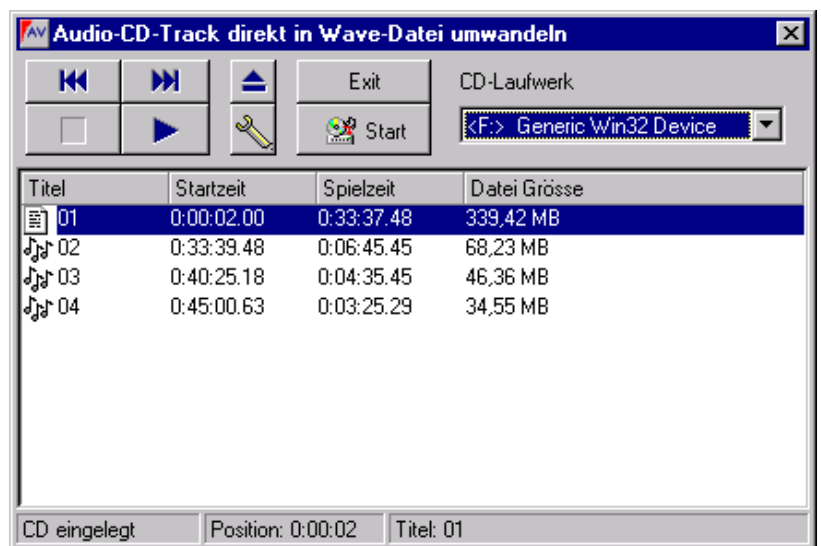
Eine gute Diaschau lebt von der perfekten Verknüpfung von Bild und Ton. Deshalb wollen wir jetzt ein Musikstück von einer CD in IMAGIX übernehmen. IMAGIX kann über das PC-interne CD-ROM-Laufwerk Musikstücke einer normalen Musik-CD direkt auf die Festplatte speichern. Dazu legen Sie eine Musik-CD in das CD-ROM-Laufwerk des PC's und drücken die Taste rechts neben „SYNC“.



Achtung ! Die meisten Windows-System starten beim Einlegen einer CD automatisch eine Anwendung. Beim Einlegen einer Audio-CD startet dann der Windows-Audio-CD-Player. Wenn dieser dann unterhalb des Fensters von IMAGIX liegt, sehen Sie das nicht. Dann ist kein Zugriff mehr auf die CD möglich, da sie bereits in Benutzung ist. Schalten Sie über die Taskleiste den CD-Player in den Vordergrund und beenden Sie ihn.

Im Auswahlménü können Sie alle Titel der CD sehen und über die Laufwerksfunktionen auch abspielen. Neben der Titelnummer und der Spielzeit der einzelnen Musikstücke wird gleichzeitig auch noch der Speicherbedarf angezeigt.

Über den „Start“-Button können Sie das Kopieren für ein selektiertes Musikstück starten. Sie können jetzt noch einen Titel für das zu kopierende Musikstück eingeben und ein Verzeichnis für die Datei wählen.



Anmerkung: Um bei umfangreicheren Projekten den Überblick nicht zu verlieren, empfiehlt es sich, separate Verzeichnisse für diese Projekte zu erstellen.

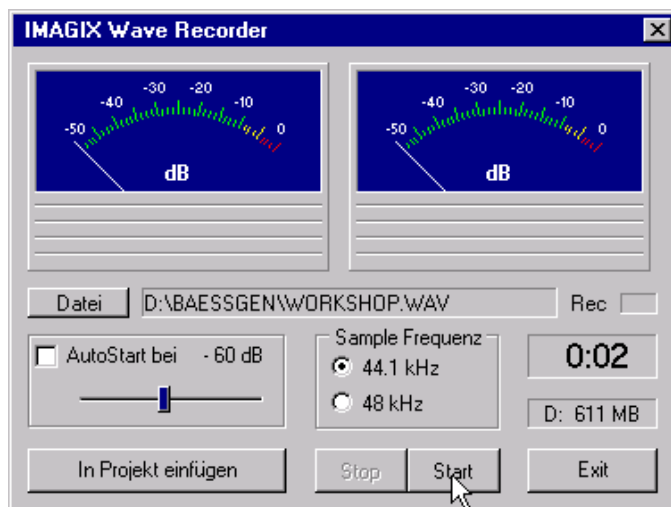
Über das Auswahlfeld können Sie das CD-Laufwerk Ihres Rechners auswählen, falls Sie mehrere besitzen. Falls beim Kopieren eine Fehlermeldung kommt, klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Schraubenschlüssel. Dort können Sie noch verschiedene Hersteller von CD-ROM-Laufwerken vorgeben. Die Positionen „ATAPI“ oder „Autodetect“ können Abhilfe schaffen, oder auch ein anderer Hersteller-Name. Falls Sie beim Anhören der Titel nachher Aussetzer feststellen, wählen Sie „Sectorsynchronisation“ aus. Die übrigen Auswahlmöglichkeiten haben im wesentlichen Auswirkungen auf die Geschwindigkeit der Kopierfunktion, das in den meisten Anwendungen eher unerheblich ist.

Ist das Musikstück kopiert, kann es über die Funktion „Audio Event erzeugen“ in das Projekt importiert werden.

Aufnahme über die Soundkarte

Die zweite Möglichkeit, eine Wave-Datei zu bekommen, ist die Aufnahme mit dem IMAGIX Wave Rekorder.

Dazu schließen Sie den Zuspeler, wie CD-Player, Kassettenrekorder o.ä. am Line-IN-Eingang Ihrer Soundkarte an und starten den Wave Rekorder von IMAGIX durch Druck auf die rote Aufnahmetaste neben der Playtaste im Hauptfenster. Nach Eingabe eines Dateinamens können Sie die Aufnahme manuell starten oder eine Auto-Start-Lautstärke einstellen. Bei der „AutoStart“-Funktion startet die Aufnahme automatisch, wenn das zugespielte Signal den voreingestellten Pegel überschreitet. Da das ankommende Signal in einem Zwischenspeicher abgelegt wird, besteht aber nicht die Gefahr, daß Ihnen der erste Schlag einer Musik fehlt.



An den Aussteuerungs-Instrumenten können Sie die Aussteuerung sehen und gegebenenfalls über die externe Tonquelle oder die Lautstärkeregelung von Windows bzw. Ihrer Soundkarte nachregeln.

Bitte beachten: Übersteuerungen werden beim Digitalisieren sofort mit Klirren bestraft!!

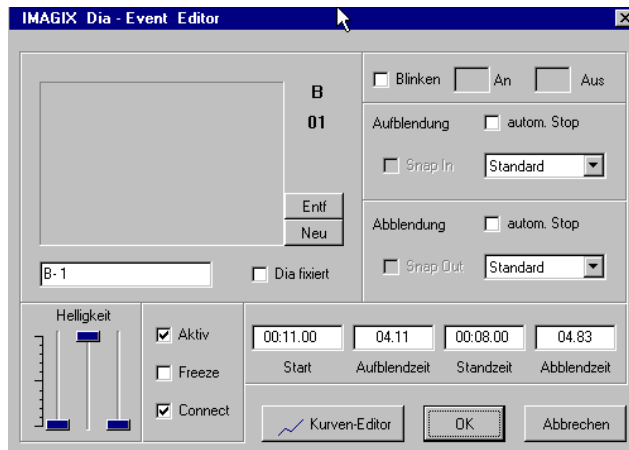
Der Wave-Recorder zeigt Ihnen ständig den noch freien Platz auf der gewählten Festplatte und die bisher verstrichene Aufnahmezeit an. Eine laufende Aufnahme wird über der roten REC-Indikator angezeigt. Mit der „Stop“-Taste können Sie die Aufnahme unterbrechen und an gleicher Stelle später mit „Start“ wieder weiter in die gleiche Datei aufnehmen.

Bei der Direktaufnahme über den Wave Rekorder haben Sie die Möglichkeit, die neue Datei sofort in den Arranger zu übernehmen oder später, wie vorher gezeigt, zu importieren.

Für Anwender mit DAT-Recorder und der Soundkarte „triple-DAT“ besteht die Möglichkeit, DAT Kassetten mit 48 kHz Sample-Rate über den digitalen Eingang aufzunehmen. IMAGIX speichert das zunächst in einer 48kHz Datei und führt anschließend softwaremäßig eine Sample-Rate-Konversion durch. Beachten Sie bitte, daß Platz für beide Wave-Dateien auf der Platte vorhanden sein muß.

Als nächstes wollen wir uns wieder mit Dia-Events beschäftigen.

Der Dia Event Editor



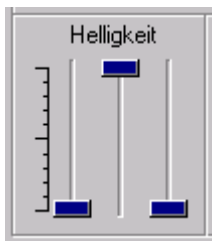
Um die einzelnen Dia-Events des Arrangers noch im Detail bearbeiten zu können, gibt es einen speziellen Dialog, den Dia-Event-Editor, den wir jetzt im folgenden etwas ausführlicher vorstellen wollen.

Über Doppelklick auf ein Dia-Event können Sie den Dia-Event Editor öffnen. Während im Arranger mit seinen Spuren visuell gearbeitet wird, können Sie im Event Editor die Dia-Events auch numerisch bearbeiten und Sonderfunktionen, wie Blinken, andere Überblendkurven oder Minimal- bzw. Maximalhelligkeiten festlegen.

Im Einzelnen:

Über die Tasten „Entf“ und „Neu“ können Sie Bitmaps (also das entsprechende eingescannte Bild) zu diesem Dia laden bzw. wieder entfernen. Das Bild gehört dabei zum Dia, und nicht zum Dia-Event. (Es können nämlich mehrere Dia-Events existieren, die mit dem gleichen Dia stattfinden, bei Mehrfachprojektion eines Dia).

In dem weißen Schriftfeld unter dem Bitmap-Fenster können Sie für das Dia einen Namen vergeben. Dieser erscheint nachher sowohl im Dia Event auf der Dia-Spur als auch im virtuellen Magazin Editor und dem Titel Editor. Besonders beim Arbeiten ohne eingescannte Bilder ist der Titel des Dias sehr wichtig.



Über die drei Helligkeitsregler können Sie die Helligkeiten des Dia-Events einstellen, mit denen das entsprechende Dia projiziert werden soll.

Mit dem linken stellen Sie die Minimalhelligkeit ein, mit der die Aufblendung des Dias beginnt, mit dem mittleren stellen Sie die Maximalhelligkeit ein, auf die aufgeblendet wird, mit dem rechten stellen Sie die Minimalhelligkeit ein, auf die abgeblendet wird.

Ein Beispiel für den Einsatz der Helligkeitsregler finden Sie im Kapitel „Titeleinblendung“



Das Feld „Aktiv“ ist normalerweise aktiviert. Wird der Haken entfernt, ist das Event deaktiviert und erscheint nicht mehr im Ablauf der Diaschau. Ein Beispiel für den Einsatz wäre, wenn Sie in einer Diaschau mit einem Textdia arbeiten und Sie zwei Sprachversionen erstellen müssen. Dann legen Sie die beiden Dias einfach untereinander auf zwei verschiedene Dia-Event-Spuren und schalten wechselweise das eine bzw. das andere Event aktiv bzw. deaktivieren es. Auf der Leinwand können Sie dann die Diaschau in den zwei möglichen Varianten sehen. Beide Dias können in den Projektoren stecken und sie können beispielsweise 2 Vorführ-CDs erstellen für die beiden Versionen.



Das Feld „Freeze“ ist normalerweise deaktiviert. Wird es aktiviert, kann das entsprechende Dia-Event nicht mehr im Arranger verschoben werden. Dadurch können Sie Events gegen unbeabsichtigtes Verschieben sichern.

Im Arranger können Sie auch längere Abschnitte Ihrer Diaschau „Freezen“. Dafür markieren Sie mit der rechten Maustaste die gewünschten Events durch Aufziehen eines Auswahlfelds und drücken anschließend nochmals die rechte Maustaste. Im Auswahlmenü wählen Sie dann „Freeze“. Alle selektierten Events sind jetzt gegen Verschieben gesichert. Über nochmaliges „Freezen“ wird die Funktion für die selektierten Events wieder aufgehoben. Durch das „Freezen“ mehrerer Events können Sie schon fertige Abschnitte der Diaschau sehr einfach schützen.

Das Feld „Connect“ zeigt an, ob das selektierte Event mit dem linken Nachbarn verbunden ist. Durch Aktivieren bzw. Deaktivieren können Sie den Zustand aber auch hier im Dia Event Editor ändern.



Die Zahlenfelder „Start“, „Aufblendzeit“, „Standzeit“ und „Abblendzeit“ korrespondieren mit den entsprechenden Zeiten im Arranger. Ändern Sie die Zeiten im Arranger, werden sie auch im Dia-Event-Editor aktualisiert. Sie können die Zeiten aber auch im Dia-Event-Editor überschreiben, dann wird der Arranger entsprechend aktualisiert.

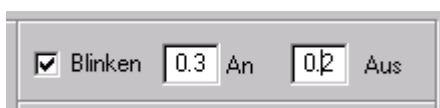
In den Feldern „Abblendung“ und „Aufblendung“ können Sie die Standard-Lichtkurve gegen modifizierte Lichtkurven, die im Kurven-Editor erstellt werden, austauschen. Dies funktioniert allerdings nur, wenn FreeTrac als Steuersignal in den Optionen von IMAGIX gewählt haben (FreeTrac lässt sich nur digital auf CD oder DAT aufzeichnen).

Über das Auswahlfeld „autom. Stop“ können Sie das Programm veranlassen, vor der Aufblendung bzw. Abblendung dieses Dias das System anzuhalten. Nach Überspielen des Programms in den Speicher eines Bässgen Steuergeräts wird aus diesem Stop-Befehl ein Wartepunkt für die Speaker-Support-Steuerung.

Näheres dazu finden Sie im Kapitel „Speaker Support Steuerung“.



Über die Felder „Snap In“ und „Snap Out“ können Sie die Bildfensterklappen einiger Carousel-Projektoren ansteuern.



Über das Feld „Blinken“ können Sie Ihre Projektoren in einem frei wählbaren Verhältnis blinken lassen. Die Hell/Dunkelphasen sind dabei in 1/10s-Schritten wählbar. Das Blinken erstreckt

sich über das gesamte Event. Wollen Sie ein Dia nur eine gewisse Zeit blinken lassen, können Sie zwei Dia-Events, die sich auf das gleiche Dia beziehen, hintereinander in die Spur legen, von denen nur eines die Eigenschaft „Blinken“ besitzt.

Die Bearbeitung der Events im Arranger

Damit Sie mit IMAGIX möglichst schnell und effektiv arbeiten können, gibt es die Kontextmenüs. Drücken Sie auf einem Event im Arranger die rechte Maustaste, erscheint das Kontextmenü, über das Sie weitere Funktionen zu diesem Event betätigen können. Das werden Sie im Laufe der Zeit stark nutzen. Wir beschreiben jetzt tabellarisch die einzelnen Menüpunkte dieser Menüs im Arranger.

Kontextmenüpunkte bei allen Events

„Freeze“ fixiert ein Event bzw. alle selektierten Events auf der Zeitachse des Arrangers. Diese Events können zeitlich nicht mehr verschoben werden, bis die „Freeze“-Funktion wieder aufgehoben wird. „Freeze“ arbeitet eventabhängig. Sie können also beliebige Events innerhalb einer Diaschau „freeze“.

„Gruppe bilden“ bildet aus selektierten Events eine feste Gruppe, die dann frei verschoben werden kann, wobei die zeitlichen Abhängigkeiten innerhalb der Gruppe erhalten bleiben. Gruppen können auch Dia-, Audio- und Relais-Events gemischt enthalten.

„Gruppe auflösen“ löst eine bestehende Gruppe wieder auf

„Inaktiv“ oder „Mute“ (bei Audio) schaltet das Event inaktiv. Das bedeutet, daß das Event zwar im Arranger erscheint, beim Abspielen der Diaschau aber nicht berücksichtigt wird. Es wird abgedunkelt dargestellt.

„Duplizieren“ kopiert ein Event. Die Kopie „hängt“ dann an der Maus und kann frei im Arranger plaziert werden.

„Entfernen“ entfernt ein Event aus dem Arranger.

Spezielle Kontextmenüpunkte bei Dia-Events:

Connect verbindet das Dia-Event mit dem linken Nachbarn. Ein schon verbundenes Event wird über nochmaliges „Connect“ wieder von seinem linken Nachbarn gelöst. Bei dem jeweils ersten Event in einer Spur ist kein „Connect“ möglich, da es keinen linken Nachbarn hat.

„Snap In und Snap Out“ führt eine Auf- oder Abblendung mit der mechanischen Blende (bei einigen Carousel-Projektoren) aus, für extrem harte Bildwechsel.

„Eigenschaften“ öffnet den Dia-Event-Editor des entsprechenden Dia-Events. Den Dia-Event-Editor können Sie auch direkt durch Doppelklick auf das Dia-Event öffnen.

Spezielle Kontextmenüpunkte bei Audio-Events:

„Wave Form“ schaltet die Darstellungsweise der Audio-Events im Arranger um. Ist die Wave Form Darstellung aktiv, wird die Lautstärke der Wave-Datei direkt angezeigt. Ist die Wave-Form-Darstellung deaktiviert, erscheint nur der Dateiname der Wave-Datei.

„Edit Modus“ schaltet das Audio-Event in den Edit-Modus, in dem Sie die Lautstärke-Hüllkurve im Arranger direkt frei editieren können.

„Eigenschaften“ öffnet den Cutter für das gewählte Audio-Event.

Spezielle Kontextmenüpunkte bei Aux-Events:

„Relais-Befehl“ erlaubt einzugeben, ob ein ausgewähltes Zusatzrelais an- oder abgeschaltet werden soll.

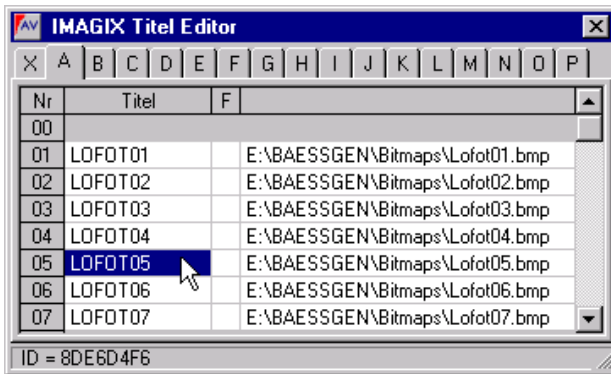
„Relais-Adressen“ wählt aus, welches Zusatzrelais von dem Aux-Event benutzt werden soll.

„Eigenschaften“ öffnet den einen speziellen Aux-EventEditor für das gewählte Aux-Event. Damit lassen sich dem Event 10V-Befehle oder Relais-Kommandos zuordnen.

Kontextmenüpunkte, die nicht anwählbar sind, machen in der entsprechenden Konstellation keinen Sinn und sind deswegen gesperrt.

Der Titel Editor

Der Titel-Editor erlaubt das einfache Verwalten der Dia-Titel und einiger weiterer Eigenschaften der Dia-Objekte. Über die Registerkarten am oberen Rand können Sie die Projektoren A – P oder über X das Leuchtpult anwählen. Von IMAGIX automatisch erzeugte Dia-Objekte haben als Titel immer den Projektor-Buchstaben und die Magazin-Position, an der das Dia-Objekt erstmals erzeugt wurde. Dieser Titel bleibt auch nach Umstecken erhalten.



Durch zweimaligen Klick auf den Titel kommen Sie in den Schreibmodus.

Der Titel kann aus Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen bestehen. Auch Leerzeichen sind erlaubt. Der Titel wird sowohl in den Arranger, als auch in den Virtuellen Magazin-Editor / Leuchtpult übernommen.

Wenn Sie einem nicht existierenden Dia einen Namen geben, wird automatisch ein Dia-Objekt im virtuellen Magazin-Editor oder Leuchtpult erzeugt.

Über Mausklick in die Spalte „F“ im Titel-Editor können Sie das Dia fixieren bzw. die Fixierung wieder aufheben.

Die Fixierung eines Dia-Objektes sperrt den automatischen Einsortier-Algorithmus und ist nicht mit der Eigenschaft „Freezed“ eines Dia-Events zu verwechseln. Beachten Sie den Unterschied zwischen Dia-Objekt und Dia-Event !

Wenn Sie den Titel-Editor weiter nach rechts aufziehen, können Sie eine dritte Spalte sehen. In dieser Spalte finden Sie einen Verweis auf den Originalbitmap-Namen.

Mit dem kleinen Knopf in dieser Spalte öffnen Sie einen Dialog, in dem Sie dem Dia eine neue Original Bitmap Datei zuordnen können.

Anmerkung:

*IMAGIX legt sich bei jedem Import eines digitalen Bildes automatisch eine Datei mit der Endung *.imc an, die das Bild reduziert auf 192 x 128 Pixel enthält. Für die virtuelle Leinwand wird normalerweise diese Datei benutzt. Wenn Sie bei der Leinwand die große rechenintensive Darstellung wählen (siehe „Optionen“), wird für die Leinwand die Originalbitmap verwendet. Der vollständige Pfad zur Originalbitmap kann in der rechten Spalte des Titel-Editors verändert werden.*

Vorsicht! Wenn Sie diese Datei ändern, wird dabei die IMC-Datei nicht neu erstellt. Unter Umständen zeigt die virtuelle Leinwand im Betrieb mit Original-Bitmaps dann ein anderes Bild, als im Betrieb mit IMC-Dateien. Um sicherzustellen, daß die beiden übereinstimmen, ist es daher sinnvoller das neue Bild über den Menüpunkt „Bild Import“ des Virtuellen Magazin-Editors oder des Virtuellen Leuchtpults zu importieren. Dadurch wird der Verweis auf die Original-Bitmap-Datei und die IMC-Datei neu erstellt.

Für den normalen Betrieb, wenn Sie die virtuelle Leinwand nur als Vorschau für eine Diaschau benutzen, brauchen Sie sich um die rechte Spalte nicht zu kümmern, IMAGIX verwaltet das dann automatisch.

Der Virtuelle Magazin-Editor

Der Virtuelle Magazin-Editor zeigt die Verteilung der Dias auf die Projektoren. Insgesamt können Sie bis zu 16 Projektoren mit jeweils 250 Dias verwalten. Wird ohne eingescannte Bilder gearbeitet, werden die Dias als graues erhabenes



Rechteck mit Dianummer und eventuell vergebenen Titel angezeigt. Wurden die zugehörigen eingescannten Bilder importiert, erscheinen diese als Platzhalter in den Magazinen.

Über die diversen Pfeil-Tasten können Sie sich durch und in den Magazinen bewegen. Auch das Umsortieren der Dias in und zwischen den Magazinen ist per „Drag und Drop“ möglich.

Wenn Sie den Mauszeiger über ein Dia stellen, können Sie in der Statusleiste des Virtuellen Magazin Editors weitere Information zu diesem Dia ablesen. Sie sehen dort den Titel und die zugeordnete Leinwand. Außerdem wird dort angezeigt, ob bzw. wie oft dieses Dia in den Arrangerspuren verwendet wird.

Durch Anklicken erhält ein Dia einen roten Rahmen, es ist selektiert. Wenn Sie die Strg-Taste beim Anklicken gedrückt halten, können Sie mehrere Dias selektieren. Ähnlich wie beim Windows-Explorer lassen sich mit der Shift-Taste auch Bereiche markieren.

Das Kontextmenü des Magazin-Editors

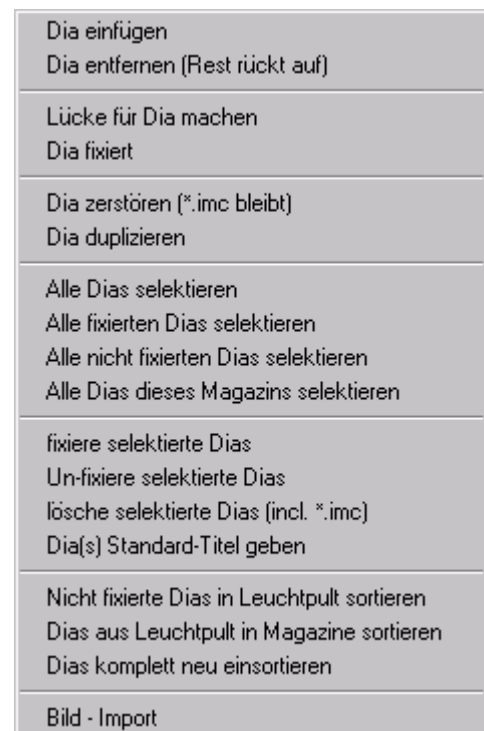
Über die rechte Maustaste können Sie auch im Virtuellen Magazin-Editor ein Kontextmenü aufrufen.

„Dia einfügen“ fügt ein neues Dia in das Magazin ein und zwar vor das Dia, über dem die Funktion aufgerufen wurde. (Bitte beachten: Das Dia wird nicht vor einem eventuell selektierten Dia eingefügt, sondern vor der Stelle, an der sich der Mauszeiger beim Aufrufen der Funktion befand). Alle nachfolgenden Dias werden nach hinten verschoben. Dies wird von IMAGIX 5 automatisch bei den Transportschritten berücksichtigt. Eine manuelle Anpassung im Arranger ist daher nicht notwendig.

„Dia entfernen“ entfernt das Dia, über dem die Funktion aufgerufen wurde. Alle nachfolgenden Dias rücken auf. Die notwendigen Transportschrittanpassungen werden von IMAGIX 5 automatisch berücksichtigt.

„Lücke für Dia machen“ erstellt eine Lücke im Magazin für ein Dia

„Dia fixiert“ fixiert das Dia. Damit wird das Dia gegen ein automatisches Verschieben seitens IMAGIX gesichert. Wenn Sie also z.B. ein bestimmtes Dia an einer ganz bestimmten Stelle eines Diamagazins



haben wollen, können Sie das Dias über diese Funktion sichern. Manuell kann es aber weiterhin verschoben werden.

„Dia zerstören“ entfernt das Dia aus dem virtuellen Magazin und falls es im Arranger schon verwendet wurde, auch aus diesem. Die zugehörige IMC-Datei bleibt aber auf der Festplatte erhalten. Die nachfolgenden Dias im virtuellen Magazin rücken nicht nach.

„Dia duplizieren“ erzeugt eine Kopie des Dias. Diese Kopie hängt am Mauszeiger und kann frei in einem beliebigen virtuellen Magazin abgelegt werden. Von der zugehörigen IMC-Datei wird ebenfalls eine Kopie erstellt. Es ist, als ob Sie dann wirklich zweimal das gleiche Dia in den Magazinen hätten, und für diesen Zweck wird es normalerweise auch genutzt.

Die nächsten vier Menüpunkte selektieren eine Teilmenge der Dias.

„Fixiere selektierte Dias“ gibt allen Dias, die gerade ausgewählt sind, den Status „fixiert“. Falls Sie z.B. einen Teil Ihrer Diaschau schon fertig haben und wollen die Dias schon in Magazine verteilen, empfiehlt es sich, diese zu fixieren, damit IMAGIX später nicht evtl. eine neue Einsortierung vorschlägt. Auch wenn Ihre Diaschau über mehrere Magazine reicht, sollten Sie die automatische Zuordnung nicht für alle Magazine gleichzeitig machen, da der verwendete Algorithmus nur innerhalb eines Magazins funktioniert.

„Un-fixiere Selektierte Dias“ bewirkt das Gegenteil des vorigen Punktes.

„Lösche selektierte Dias“ entfernt die ausgewählten Dias incl. der zugehörigen IMC-Dateien.

„Dias Standard Titel geben“ gibt selektierten Dias den Titel der aus Magazin-Buchstabe und Fach-Nummer besteht, getrennt durch einen Bindestrich.

„Nicht Fixierte Dias in Leuchtpult sortieren“. Dieser Befehl verschiebt alle Dia-Objekte (für die das erlaubt ist) in das Leuchtpult. Normalerweise ist das die erste Stufe einer kompletten Neu-Einsortierung.

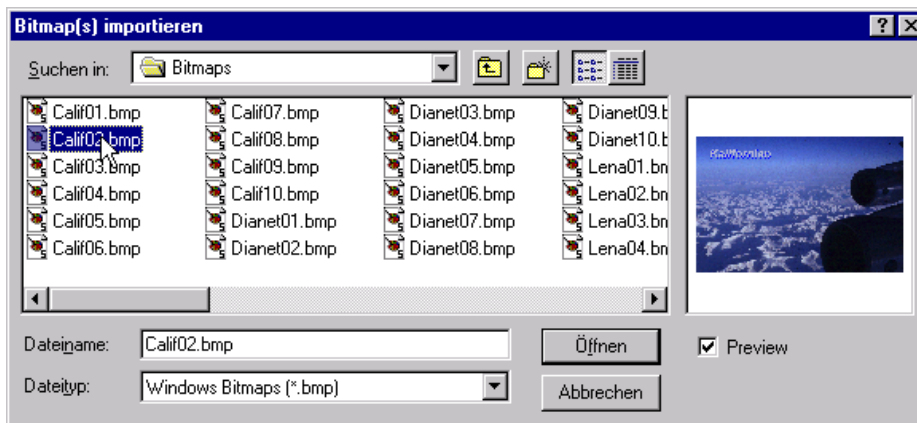
„Dias aus Leuchtpult in Magazine sortieren“ bewegt alle Dias, von denen im Arranger ein Dia-Event existiert, auf eine geeignete freie Position in einem Magazin. Das ist die zweite Stufe der automatischen Einsortierung.

„Dias komplett neu einsortieren“ führt die beiden vorigen Schritte gemeinsam aus.

„Bild-Import“ erlaubt es, den Dias neue Bitmap-Dateien zuzuordnen. Das wollen wir etwas genauer besprechen:

Der Bild-Import

Es ist eine wesentliche Funktion von IMAGIX, mit Hilfe digitalisierter Bilder die Überblendung simulieren zu können. Dazu müssen die Bilder als Windows-Bitmap-Datei in IMAGIX importiert werden. Nach Doppelklick auf ein Magazin-fach erscheint der Import-Dialog:



Jetzt können Sie eine oder mehrere Bitmap-Dateien auswählen. Nach Schließen des Dialogs werden die ausgewählten Bitmaps nacheinander importiert und einsortiert.

Sie können den Import direkt im Magazin-Editor starten oder im virtuellen Leuchtpult. Falls mehrere Dateien ausgewählt waren, werden die ab dem gewählten Fach beginnend aufwärts einsortiert. Falls das Fach noch frei ist, wird ein neues Dia-Objekt angelegt, falls schon eines da ist, wird nur eine neue Bitmap zugeordnet.

IMAGIX legt dabei automatisch eine IMC-Datei an, das ist eine auf 192 x 128 Pixel reduzierte Ansicht in einem eigenen Format. Falls Sie auf ein bestehendes Dia eine neue Bitmap importieren, wird die Datei ausgetauscht, behält aber den gleichen Namen. Die frühere Version wird überschrieben. Der Dateiname ist eine kryptische Nummer, das ist die für IMAGIX intern benötigte ID dieses Bildes.

Alle Bilder, die wir importieren wollen, müssen im Windows-Bitmap-Format vorliegen. Um andere Formate zu konvertieren, sind genügend Freeware- und Shareware-Programme verfügbar. Sie können auch schon von IMAGIX importierte Bilder wieder neu importieren, vorausgesetzt Sie kennen deren ID.

Allerdings zeigt Ihnen der Windows Dialog dieses Format nicht in der Vorschau an, da dieser Dialog nur Standard-Windows-Formate anzeigen kann, was bei unserem IMC-Format nicht gegeben ist.

Sobald die Bilder importiert sind, können Sie sie als Preview in kleinem Format (48 x 32) ansehen:



Mit den Pfeiltasten rechts und links der Magazine lassen sich die Dias horizontal verschieben. Die Pfeiltasten nach oben und unten wählen für diese Reihe ein anderes Magazin aus. Es ist durchaus möglich und sinnvoll, manchmal zwei gleiche Magazine anzuwählen. Um z.B. das Dia A 60 in Position A 04 zu verschieben, werden zwei Reihen benötigt, da der Bildschirm nicht breit genug ist, um 60 Dias nebeneinander darzustellen.

Das virtuelle Leuchtpult

Das virtuelle Leuchtpult ist in vielen Dingen dem Magazin-Editor ähnlich. Es kann Dia-Objekte aufnehmen, Sie können dort Dias per Drag und Drop umsortieren. Dias lassen sich auch gut zwischen Magazinen und Leuchtpult austauschen. Das Leuchtpult faßt bis zu 4000 Dias.

Die Fächer sind durchnummeriert von 0000 – 4000. Alles was wir beim Magazin-Editor über das Selektieren von Fächern etc. gesagt haben, gilt auch hier.



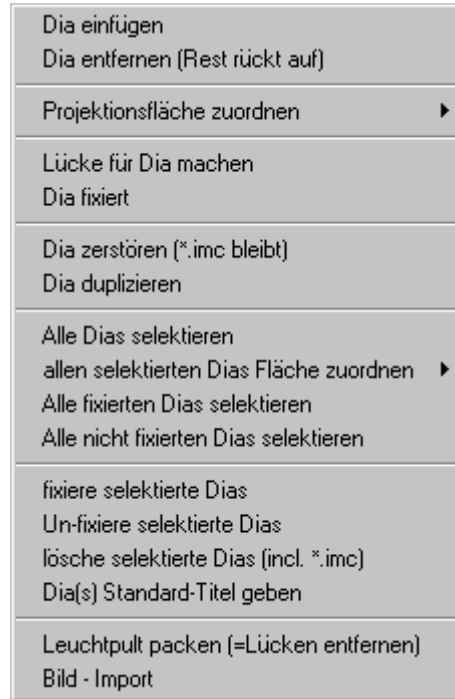
Das Kontextmenü des Leuchtpults

Auch hier stehen uns eine Fülle von Funktionen im Kontextmenü zur Verfügung, viele haben wir schon beim Magazin-Editor besprochen. Neue Punkte:

„Projektionsfläche zuordnen“ ordnet dem entsprechenden Dia eine von max. 8 Projektionsflächen innerhalb der Leinwand zu. Damit wird das Dia auf der virtuellen Leinwand an der richtigen Stelle projiziert. Außerdem wird IMAGIX beim automatischen Zuordnen von Bildern in Magazine dieses Dia nur in einen Projektor einsortieren, der auf die richtige Fläche zeigt. Siehe auch „Der Leinwand Designer“.

„Leuchtpult packen“ entfernt überschüssige Lücken im virtuellen Leuchtpult. Alle Dias werden aufgerückt.

Die übrigen Menüpunkte verhalten sich analog den gleichnamigen Befehlen im Magazin-Editor.



Zusammenspiel Arranger – Magazin-Editor – Leuchtpult

Wir wollen nochmals kurz die Zusammenhänge der Dias in den verschiedenen Fenstern wiederholen:

Im Arranger befinden sich die Dia-Events. Das ist der Wunsch, wann und wie Sie ein Dia projiziert haben möchten. Das zugehörige Dia(-Objekt) muß dazu entweder schon in einem Magazin sein oder im Leuchtpult. Falls es im Leuchtpult ist, wird Ihr Wunsch auf der virtuellen Leinwand dargestellt, eventuell angeschlossene Projektoren zeigen aber noch nichts an, da das Dia noch keinem Projektor zugeordnet ist. Falls das Dia im Magazin-Editor ist, werden auch eventuell angeschlossene Projektoren mit betätigt und Sie können im Statusfenster die Aufblendung des entsprechenden Projektors verfolgen.

Zwei Dia-Events aus dem Leuchtpult können immer überblendet werden, zwei Dia-Events aus den Magazinen nur, wenn sie sich in verschiedenen Projektoren befinden.

Deswegen ist es sinnvoll, besonders wenn Ihnen digitalisierte Bilder zur Verfügung stehen, mit dem Leuchtpult anzufangen. Dann können Sie nämlich frei gestalten, ohne sich um Konflikte mit nicht ausreichenden Transportgeschwindigkeiten etc. kümmern zu müssen.

Der automatische Einsortier-Algorithmus versucht nämlich jetzt, die Dias so auf die Projektoren zu verteilen, daß es eben ohne Konflikte geht. Dazu spielt natürlich die Anordnung der Events eine wesentliche Rolle. Bei geändertem Arrangement schlägt IMAGIX evtl. eine komplett neue Einsortierung vor, es kann also sinnvoll sein, fertige programmierte Teile zu fixieren.

Wollen Sie beispielsweise ein Dia im Magazin einfügen, können Sie dies einfach im Magazin-Editor tun. Die Programmierung wird dann intern so geändert, daß trotzdem auf der Leinwand die gleiche Diaschau abläuft.



Außer in dem Kontextmenü des Magazin-Editors können Sie die komplette neue Einsortierung auch über den Knopf rechts oben im Arranger auslösen.

Die virtuelle Leinwand

Die virtuelle Leinwand simuliert den tatsächlichen Ablauf der Diaschau. Dias zu denen keine Bitmap-Datei vorliegt, erscheinen schwarz.

Nach dem ersten Start von IMAGIX hat die Leinwand die Größe von 192 x 128 Pixel und alle Projektoren sind auf eine Fläche ausgerichtet. Die Leinwand zeigt das Bild an, das der Position des Locators entspricht.



Wenn Sie ein Dia im Magazin-Editor oder Leuchtpult anklicken, wird das entsprechende Bild zur Kontrolle vollflächig angezeigt.

Sie können die Leinwand vergrößern bis zu einem Maßstab von 3:1. Dabei wird natürlich die Auflösung von 192 x 128 nicht wirklich erhöht, es wird nur größer dargestellt. Dies erreichen Sie durch einfaches Vergrößern der Leinwand mit der Maus oder durch einen Schieberegler im Options-Fenster.

Wie Sie Panorama-Bilder erzeugen oder mit höherer Auflösung arbeiten, erfahren wir in den folgenden Abschnitten.

Panorama Projektion – Der Leinwand-Designer

Als Standard geht IMAGIX von einer Projektionsfläche aus, auf die alle Projektoren gerichtet sind. Über den Leinwand-Designer können Sie aber auch Diaschauen mit bis 8 Projektionsflächen konfigurieren und diesen dann Projektoren fest zuordnen.

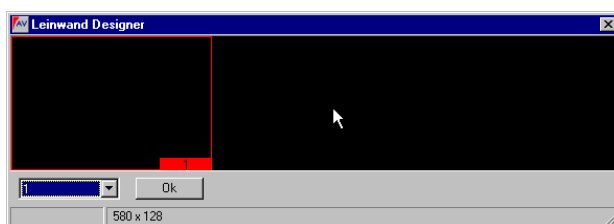


Über Mausclick rechts auf die Virtuelle Leinwand können Sie den Leinwand-/ Flächen-Designer aufrufen.



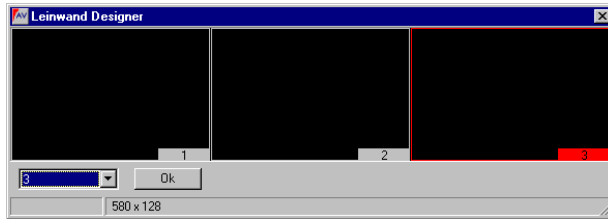
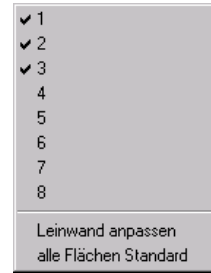
Auf den ersten Blick unspektakulär zeigt er erst einmal seine Grundeinstellung, nämlich eine Projektionsfläche. Will man für Panoramaprojektion o.ä. mehrere Projektionsflächen anlegen, zieht man am besten das Fenster des Leinwand-Designers größer.

Zum besseren Verständnis wollen wir die Funktion anhand eines Beispiels erläutern. Dazu wollen wir eine 3-Feld-Panorama-Schau mit 9 Projektoren konfigurieren.



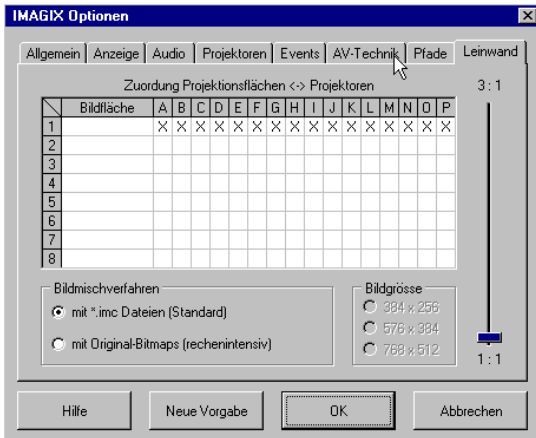
Zuerst ziehen wir den Leinwand-/Flächen-Designer auf eine passende Größe, besser etwas zu groß, damit wir Spielraum haben.

Über das Auswahlfenster oder Mausklick rechts können Sie jetzt die zweite und dritte Fläche aktivieren. Die jeweils im Auswahlfenster gewählte Fläche ist rot dargestellt und kann frei verschoben werden. Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden nur die Flächen angezeigt, die ausgewählt wurden oder die von IMAGIX tatsächlich genutzt werden.



Da wir eine 3-Feld-Panorama-Schau erstellen wollen, schieben Sie die drei Projektionsflächen nebeneinander. Über Mausklick rechts und die Funktion „Leinwand anpassen“ können Sie den Rahmen der virtuellen Leinwand noch an Ihre Flächenverteilung anpassen.

Nach Übernahme Ihrer Eingaben über „OK“ wird die Virtuelle Leinwand von IMAGIX an das neue Layout angepaßt.



Bei Mehrfeldschauen ist die feste Zuordnung von Projektoren auf Flächen wichtig. Denn bei der späteren Projektion sind Ihre Projektoren ja auch auf die Projektionsflächen fest eingestellt.

Diese Projektorzusammenhang geschieht über den Folder „Leinwand“ in den IMAGIX-Optionen.

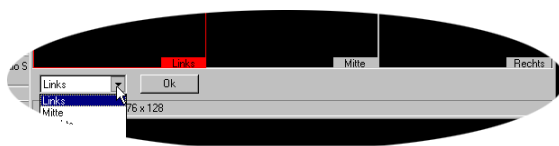
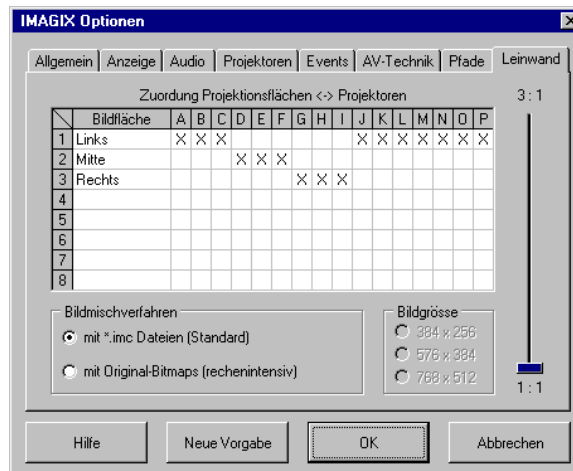
Als Standard-Einstellung sind hier alle Projektoren der ersten Projektionsfläche zugeordnet. Über einfaches Anklicken können Sie die Zuordnung ändern. Da wir 9 Projektoren auf drei Flächen verteilen wollen, sähe eine mögliche Zuordnung zum Beispiel so aus:

Projektor ABC ist Fläche 1 zugeordnet

Projektor DEF ist Fläche 2 zugeordnet

Projektor GHI ist Fläche 3 zugeordnet

In den Schriftfeldern der Bildflächen können Sie eigene Namen für die Bildflächen eingeben, die dann auch im Leinwand/Flächen Designer und der Projektionsflächenzuordnung verwendet werden.



Über den Schieberegler rechts können Sie den Maßstab der virtuellen Leinwand einstellen.

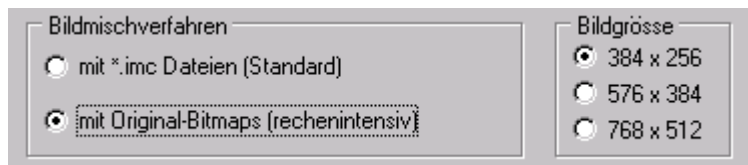
Die Zuordnung von Dias auf Projektionsflächen

Jedes Dia muß einer Projektionsfläche zugeordnet werden. Bei einer Panorama-Projektion beispielsweise kann IMAGIX unmöglich wissen, ob Sie ein Dia rechts oder links projizieren wollen. Das ist Ihre Entscheidung. Wenn sich das Dia im Leuchtpult befindet, können Sie im Kontextmenü die Zuordnung angeben. (Auch gleichzeitig für alle markierten Dias). Standardmäßig schlägt IMAGIX Fläche 1 vor. Im Magazin-Editor hingegen übernimmt das Dia automatisch die Fläche, auf die dieser Projektor ausgerichtet ist (Zuordnung im Optionsfenster). Das ist auch logisch: Wenn Sie ein Dia, das für rechts bestimmt ist, in den linken Projektor stecken, wird es eben auch links projiziert. Wenn Sie das Dia dann wieder zurückstecken ins Leuchtpult, behält es die zuletzt zugeordnete Projektionsfläche. Sie können also durch kurzes Umstecken ins Magazin die Flächenzuordnung ändern.

Hochauflösende virtuelle Leinwand

Das Format 192 x 128 und die speziell berechneten IMC-Dateien wurden verwendet, um das sehr rechenintensive Überblenden in Echtzeit zu ermöglichen. Normalerweise reicht die Auflösung durchaus aus, um die Wirkung einer Diaschau zu beurteilen. Für spezielle Anwenden jedoch wird eine höhere Auflösung gefordert. IMAGIX stellt dazu drei weitere Bildgrößen zur Verfügung.

Dabei werden die Bilddaten aus der Originalbitmap-Datei gelesen. Diese muß also noch vorhanden sein. IMAGIX merkt sich beim Importieren jeweils den Namen der Originalbitmap-Datei mit komplettem Pfad. Diese ist im Titel-Editor sichtbar und kann dort auch ausgetauscht werden.



Wählen Sie unter „Optionen“ Registerkarte „Leinwand“ die Verwendung der Originalbitmaps und eine Bildgröße aus.

Dann erscheint die Leinwand in der gewählten Größe, und die komplette Bildmischung findet mit der neuen Auflösung statt. Natürlich wird für diese Art sehr viel mehr Rechenzeit und auch Festplatten-Ladezeit benötigt.

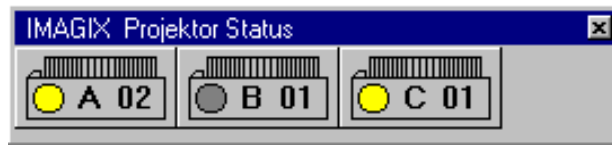
Mit der Funktion „Merge to AVI“ wird jetzt auch die AVI-Video-Datei in der gewählten Größe berechnet.

Die Größe der ursprünglichen Bitmap

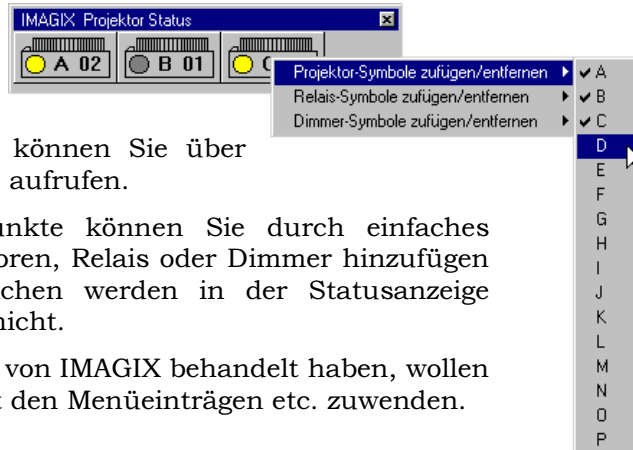
Um mit der hochauflösenden Leinwand gute Ergebnisse zu bekommen, ist es zu empfehlen, daß die Größe der ursprünglichen Bitmaps, die überblendet werden sollen, ungefähr der Größe entspricht, die nachher auch die virtuelle Leinwand hat. Wenn Sie nämlich beispielsweise ein Bild mit 1500 x 1000 importieren, so muß IMAGIX beim Abspielen im hochauflösenden Modus die ganzen 4 MB des Bildes von der Platte lesen, dann auf die Zielgröße umrechnen und anschließend die Bildmischung durchführen. Hat das Bild dagegen schon etwa die richtige Größe, so reduziert sich die erforderliche Zeit für den Festplattenzugriff. Das Ursprungsbild sollte jedoch nicht kleiner sein als das vorgesehene Endformat, da sonst die gewünschte Qualität nicht erreicht wird. Im Betrieb mit der 192 x 128 Auflösung und den IMC-Dateien hingegen wird nur die Bildmischung durchgeführt, alle Umrechnungen der Größe entfallen und es sind bloß ca. 73 kB von der Festplatte zu übertragen. Damit lassen sich auch auf relativ langsamen Rechnern gute Ergebnisse erzielen.

Das Projektor-Status-Fenster

Die Projektorstatusanzeige zeigt die aktuelle Helligkeit und den Magazinstand der Projektoren an der momentanen Locator-Position. Ebenfalls können Sie in diesem Fenster den Zustand von 10V-Ausgängen und Zusatzrelais sichtbar machen. Wenn Sie das Fenster schließen, werden die Berechnungen im Hintergrund durchgeführt.



Um zu der standardmäßig mit drei Projektoren ausgestatteten Statusanzeige weitere Projektor-, Dimmer- oder Relaisymbole hinzuzufügen oder zu entfernen, können Sie über Mausklick rechts ein Kontextmenü aufrufen.



Über die verschiedenen Menüpunkte können Sie durch einfaches Anklicken die Symbole für Projektoren, Relais oder Dimmer hinzufügen oder entfernen. Geräte mit Häkchen werden in der Statusanzeige dargestellt, Geräte ohne Häkchen nicht.

Nachdem wir jetzt fast alle Fenster von IMAGIX behandelt haben, wollen wir uns jetzt dem Hauptfenster mit den Menüeinträgen etc. zuwenden.

Das Hauptfenster von IMAGIX 5

Das Hauptfenster von IMAGIX ist das oberste aller Fenster. Wird es geschlossen, verlassen Sie IMAGIX. Wird es verkleinert, werden alle Fenster verkleinert.



Es besteht aus 5 Unterbereichen und dem Hauptmenü.


Die Speed Buttons dienen der schnellen Bedienung von IMAGIX 5. Fast alle dieser Funktionen sind auch über das Hauptmenü aufrufbar und werden dort näher beschrieben.


Die Speed Buttons

Die Speed Buttons fassen eine Reihe häufig benötigter Funktionen in einer Leiste zusammen.



 Öffnet ein vorhandenes IMAGIX Projekt

 Erstellt ein neues Projekt

 Speichert das aktuelle Projekt



Schaltet in den Edit-Modus für die Audiotbearbeitung.



Schaltet den Locator magnetisch. Events werden damit automatisch ab einer bestimmten Entfernung auf den Locator gezogen. Dadurch wird es möglich, Events sehr präzise zu positionieren.



Öffnet das Zusatzfenster mit den IMAGIX-Optionen.



Legt ein magnetisches Gitternetz über den Arranger. Events rasten dabei auf das Gitter ein. Den Rasterabstand des Gitters können Sie in den „IMAGIX Optionen“ im Folder „Anzeige“ einstellen.



Schaltet in den Kurven-Editor mit dem Sie eigene Lichtkurven erstellen können.



Öffnet die Markerverwaltung.



Öffnet die Memory-Funktionen.



Markiert alle Events ab dem Locator.



Öffnet die Druckfunktionen von IMAGIX. In einer späteren IMAGIX-Version ist geplant, die Druckfunktionen durch eine Text-Export Funktion zu ersetzen.



Zoom in und Zoom out vergrößern bzw. verkleinern den im Arranger dargestellten Ausschnitt.



Ruft das IMAGIX Infofenster auf. Es zeigt die Versionsnummer, Software-ID-Nummer und Adresse des Herstellers.



Schließt IMAGIX. Falls Sie Ihr Projekt verändert haben, erfolgt eine Sicherheitsabfrage.

Audio Control

Das Audio-Control-Fenster beinhaltet die zentralen Wiedergabe/Aufnahme-Funktionen.



Schaltet die Projektorenansteuerung ein. Dadurch werden die Projektoren während der Arbeit in IMAGIX ständig mitsynchronisiert.



Stop und Play. Bei „Play“ wird die Schau im Arranger ab der Locator Position abgespielt, bei „Stop“ abgestoppt.

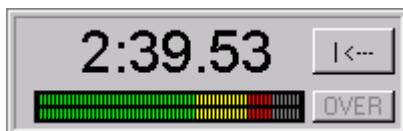


Audio-CD in Wave-Datei umwandeln ruft die Kopierfunktion für Audio-CD's auf. Siehe „Direktes Kopieren einer Audio-CD“.



Aufnahmefunktion für Wave-Dateien (über die Soundkarte).

Zeit / Pegelanzeige



Die Zeitanzeige zeigt den Zeitpunkt der aktuellen Locator-Position.

Die Pegelanzeige zeigt die Gesamtlautstärke an, die sich nach dem Mischen aller Spuren unter Berücksichtigung aller Lautstärkekurven etc. ergibt. Das Signal, das zur Soundkarte gegeben wird, wird hier in der Lautstärke angezeigt. Übersteuerungen in der digitalen Tontechnik führen sofort zu einem starken Ansteigen des Klirrfaktors, d.h. es hört sich verzerrt an. Übersteuerungen werden dadurch angezeigt, daß die Schrift „OVER“ in rot dargestellt wird. Ein einmaliges Auftreten einer Übersteuerung wird von IMAGIX gespeichert und muß durch einen Klick auf die Taste „OVER“ rückgesetzt werden. Auch ein erneutes Betätigen der Play-Taste setzt den Indikator zurück.



Dieser Button setzt den Locator und Arrangerausschnitt auf 0:00.00 .



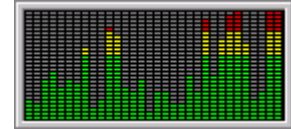
Zeigt eventuellen Overflow an.

Anmerkung:

Sollte Ihnen bei der Aufnahme eine Übersteuerung unterlaufen, kann diese innerhalb von IMAGIX nicht mehr festgestellt werden. Bei der Aufnahme über die Soundkarte muß der Analog-Digital-Wandler der Soundkarte die Spannungswerte der Tonquelle in Werte des Bereichs -32768 bis $+32767$ umsetzen. Übersteigt ein Wert diese Grenzen, muß er abgeschnitten („clipping“) werden. Das gibt die Verzerrung. Nach dieser Wandlung liegen alle Werte im gültigen Bereich und werden deshalb nicht mehr als zu groß erkannt. Bei einer Aufnahme über einen digitalen Eingang einer Soundkarte oder von einer CD kann keine Übersteuerung vorkommen. Aber natürlich ist das Problem nur verschoben. Bei einer digitalen Aufzeichnung fand die Wandlung vom analogen Wert eben schon früher statt. Wenn dort die Übersteuerung auftrat, ist die Verzerrung schon im Digitalsignal vorhanden und wird dann unverfälscht weitergegeben.

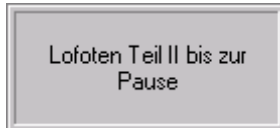
Der Spektrum-Analyzer

Der Spektrum-Analyzer von IMAGIX zeigt die spektrale Zusammensetzung des Tones über den Frequenzbereich an.



Dieses Fenster kann über das Menü „Fenster“ auch abgeschaltet werden, um etwas Platz im Hauptfenster zu gewinnen, damit das Kommentarfenster angezeigt werden kann.

Das Kommentarfenster



Dieser Bereich zeigt den Kommentar an, der dem Marker links vom Locator zugeordnet ist. Wenn Sie also z.B. eine Anmerkung geben wollen setzen Sie einen Marker (mit der Eingabetaste) und ordnen diesem einen Kommentar zu (siehe auch „Marker“). Sobald der Locator über diesen

Marker geht, zeigt er den Kommentar an, bis ein weiterer Marker überschritten wird, dann wird dessen Kommentar angezeigt.

Das Hauptmenü von IMAGIX

Hier wollen wir das Hauptmenü von IMAGIX Punkt für Punkt durchgehen und eine kurze Erklärung zu den einzelnen Menüpunkten abgeben.

„Neues Projekt“ löscht alle bisherigen Events und bereitet ein neues leeres Projekt vor.

„Öffnen“ öffnet ein schon vorhandenes IMAGIX Projekt auf der Festplatte.

„Speichern“ sichert das aktuelle Projekt unter dessen Namen ab. Wurde bisher noch kein Namen vergeben, fragt Sie IMAGIX nach einem neuen Namen.

„Speichern Unter“ sichert das aktuelle Projekt unter einem neuen Namen ab. Das eignet sich sehr gut, wenn Sie aus Sicherheitsgründen den momentanen Stand Ihrer Diaschau sichern wollen, um später immer wieder von dort aus weitermachen zu können.

Beachten Sie bitte, daß „Speichern Unter“ nicht eine komplette Kopie des Projektes speichert, sondern nur die eigentlichen Event-Daten und die Konfiguration. Die Wave-Dateien und Bitmaps werden nicht kopiert, das sind sehr große Datenmengen. Genaueres über die verwendeten Dateien und Backup-Möglichkeiten unter „Die Dateien von IMAGIX“

„Neues Standard Projekt“ erzeugt ein leeres Projekt, das mit einer einfachen Überblendschau gefüllt ist. Geben Sie vor, wieviel Dias verwendet werden sollen, und auf wieviel Projektoren diese verteilt werden sollen. Dann erzeugt IMAGIX entsprechende Dias und Dia-Events, die in einer Spur liegen. Durch Verschieben der Zeiten können Sie so sehr schnell eine einfache Überblendschau erzeugen.



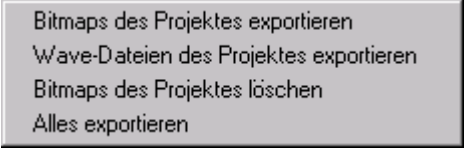
„Import Imagix Version 2/3“ erlaubt es, Programmierungen, die mit unseren früheren Versionen von IMAGIX gemacht wurden, in IMAGIX 5 zu importieren. Dabei kann IMAGIX 5 die Dateien von IMAGIX 2.12 und allen IMAGIX 3 Versionen einladen. Die Dateien von IMAGIX 2.12 und IMAGIX 3 sind voll kompatibel. Projekte die mit noch älteren PC-Programmen von uns erstellt wurden, müssen zuerst in IMAGIX 2.12 importiert werden. Dort gibt es eine Vielzahl von Import-Möglichkeiten.

„Export Imagix Version 2/3“ erlaubt es, von den Dia-Events und deren Anordnung eine IMAGIX 3 Datei zu erstellen, die auch unter der DOS-Version IMAGIX 2.12 bearbeitet werden kann. Für Anwender von früheren Systemen kann das sinnvoll sein.

„Memory-Funktionen“ erlaubt es, die Dia-Event-Daten in einen der Speicher der Steuergeräte UX-MEGA, TRIPLEX oder QUATRIX zu laden. Dies wird für Speaker Support benötigt. Das gleiche können Sie erreichen, indem Sie die Daten zuerst in IMAGIX 3 konvertieren und dann von dort aus in die Hardware laden. In IMAGIX 3 können dann noch numerisch Änderungen gemacht werden.

Beachten Sie bitte, daß der Speicher von QUATRIX und TRIPLEX mehr Daten fassen kann, wenn er direkt von IMAGIX 5 geladen wird, als über den Umweg über IMAGIX 3. IMAGIX 3 ist auf 2000 Befehle beschränkt, wegen einer 16-Bit-Limitierung von Windows 3.11, für das IMAGIX 3 programmiert wurde. Beim internen Konvertieren von IMAGIX 5 auf das Speicherformat können bis zu 3000 IMAGIX 3 Schritte in den Speicher von QUATRIX und TRIPLEX geladen werden. Bei UX-MEGA ist der Speicher immer gleich groß, da dort die Limitierung im Halbleiterspeicher liegt.

„Projekt Export Funktionen“ dient dem kompletten Backup von IMAGIX-Projekten auf einen externen Datenträger wie z.B. eine CD, falls Sie nach Abschluß eines Projektes die Festplatte wieder leer haben wollen, aber die Daten nicht löschen möchten. Es erscheint ein Untermenü. IMAGIX fragt Sie nach einem Ordner. Legen Sie sich zuvor einen leeren Ordner an. In diesen Ordner kopiert jetzt IMAGIX alle angegebenen Dateien. Sie können wählen zwischen den Bildern, die benötigt werden, oder nur den Ton-Dateien, oder allem zusammen. Wenn Sie „Alles exportieren“ wählen, wird außerdem die Projekt-Datei und die Konfigurationsdatei mit kopiert. Lesen Sie hierzu außerdem „Die Dateien von IMAGIX“. Der Punkt „Bitmaps des Projektes löschen“ entfernt alle IMC-Dateien, die für dieses Projekt gebraucht werden.



- Bitmaps des Projektes exportieren
- Wave-Dateien des Projektes exportieren
- Bitmaps des Projektes löschen
- Alles exportieren

„IMAGIX 4.27“ Projekt öffnen“ öffnet ein Projekt, das mit der IMAGIX Version 4.27 erstellt wurde. Zwischen dieser Version und der Version 5 mußten wir das Dateiformat ein wenig ändern. Beachten Sie, daß Sie IMAGIX 5 Projekte nicht oder nur fehlerhaft mit der Version 4.xx öffnen können !

„Bilder aus V4.27 konvertieren“ konvertiert die noch bei IMAGIX 4 verwendeten IMB-Dateien in die neu verwendeten IMC-Dateien, damit diese weiterverwendet werden können.

IMAGIX 5 arbeitet mit einem wesentlich präziseren Bildmischalgorithmus als IMAGIX 4. Intern wird jetzt alles mit 16 Millionen Farben gerechnet. Die Strukturen, die durch Rundungsfehler bei IMAGIX 4 während der Überblendung noch aufgetreten sind, gibt es jetzt nicht mehr. Dies machte eine Änderung des Formates erforderlich.

„Exit“ verläßt IMAGIX 5. Es erfolgt eine Sicherheitsabfrage, falls Sie Ihre aktuellen Daten noch nicht gesichert haben.

„Optionen - Einstellungen“ wird im Kapitel „Optionen“ besprochen.

„Optionen – Merge-Funktionen“ folgt im nächsten Kapitel.

Merge - Funktionen

Die Merge-Funktionen in IMAGIX spielen das Arrangement ganz oder teilweise ab, jedoch nicht zur Soundkarte, sondern in eine neue Datei. Es wird eine komplett neue Wave-Datei (bei „Merge to AVI“ eine AVI-Datei) erzeugt, die die komplette Abmischung incl. aller Laustärkeverläufe, Schnitte etc. enthält. Jede Merge-Funktion beginnt mit der Frage nach einer Datei, in der das Ergebnis abgespeichert werden soll. Beachten Sie bitte, daß diese Datei sehr groß werden kann. Sie können den Fortschritt der Funktion direkt am Locator verfolgen.

Diese Funktionen müssen angewendet werden, wenn Sie Ihre fertige Diaschau auf eine CD brennen wollen. Sie spielen praktisch alles in eine Wave-Datei ab. Jede CD-Brenner-Software ermöglicht es, von einer Wave-Datei eine Audio-CD herzustellen.

ganzes Arrangement mit Cue/TC selektierte Samples ohne Cue/TC ganzes Arrangement mit Markern Merge to AVI
--

„ganzes Arrangement mit Cue/TC“ erstellt von Ihrem gesamten Arrangement eine einzige Wave-Datei und implementiert in diese Wave-Datei auch die Steuersignale und (falls unter „Optionen“-Audio angekreuzt) auch SMPTE-TimeCode. Für das normale Abspielen einer Diaschau, wird TimeCode nicht benötigt, wohl aber für Speaker Support).

Beachten Sie bitte, daß bei der Signal-Art „Digital PlusTrac“ während des Merge-Vorgangs zusätzlich die Sync-Taste gedrückt sein muß, um korrekte Steuersignale zu erhalten ! Der Merge-Vorgang beginnt immer bei Zeit 0:00.00 und endet, wenn alle Events abgearbeitet sind und nach dem letzten Dia-Befehl noch mindestens 5 sec. vergangen sind.

„selektierte Samples ohne TC/Cue“ erzeugt von den selektierten Samples eine abgemischte Wave-Datei. Damit lassen sich z.B. eine gute Tonüberblendung, die Sie oft wieder verwenden wollen, einmalig in eine neue Wave-Datei kopieren, die Sie dann einsetzen können.

Ein anderes typischen Anwendungsbeispiel: Sie haben eine große Wave-Datei, z.B. 30min mit 360 MB auf der Platte. Von dieser benötigen Sie immer nur einen Ausschnitt von 10 sec. Dann holen Sie die große Datei in den Arranger, schneiden vorne und hinten das Unbenutzte weg. Da wir nicht-destruktiv schneiden, ist auf der Platte immer noch die große Datei notwendig. (Die zwar nur zu einem kleinen Teil gelesen wird). Wenn Sie jetzt den kleinen Ausschnitt durch Anklicken selektieren und „mergen“ diesen kleinen Ausschnitt in eine neue Wave-Datei, haben Sie jetzt eine kleine Datei erzeugt, die nur den gewünschten Ausschnitt enthält. Wenn Sie jetzt nur noch diese Datei verwenden, können Sie die große Ursprungsdatei von der Platte löschen. Vorsicht ! Stellen Sie sicher, daß die Datei nicht mehr verwendet wird, wenn Sie eine Wave-Datei physikalisch von der Platte löschen.

„ganzes Arrangement mit Markern“ mischt das ganze Arrangement von Anfang bis Schluß in mehrere Wave-Dateien. Dabei werden die Eigenschaften von den Markern beachtet. Findet IMAGIX im Arrangement Marker vor, die die Eigenschaft „Start Wave“ oder „Stop Wave“ haben, so springt der Locator auf den ersten Marker, der die Eigenschaft „Start Wave“ hat, von dort wird eine Wave-Datei erzeugt bis zum nächsten Marker, der „Stop Wave“ hat. Von dort wird wieder zum nächsten Marker mit „Start Wave“ gesprungen etc. Dabei beginnt IMAGIX jedesmal eine neue Wave-Datei. IMAGIX hängt an den von Ihnen gewählten Namen eine 2-stellige fortlaufende Nummer an. Folgen zwei Marker mit „Start Wave“ aufeinander, wird an dieser Stelle eine neue Wave-Datei begonnen. Der Zweck dieser Funktion ist die Erstellung vieler einzelner Wave-Dateien, die nachher als einzelne Tracks auf eine CD gebrannt werden. Bei Speaker Support Vorträgen werden dann diese Tracks jeweils einzeln gestartet und am Ende von einer manuell vorgetragenen Sequenz abgelöst. Unter „Optionen“ sollte eingestellt werden, daß Zeitcode in die Wave-Dateien eingerechnet wird, dieser ist zur Synchronisation des Steuergerätes notwendig.

AVI-Erstellung

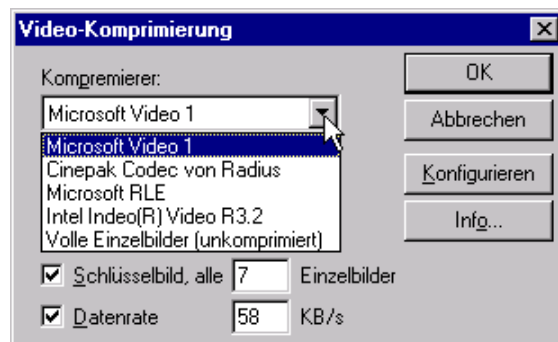
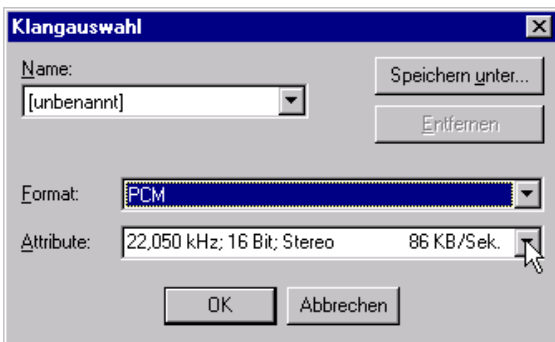
„Merge to AVI“ ist die spezielle Merge-Funktion, die eine Video-Datei erstellt. Damit soll die Möglichkeit gegeben werden, Diaschauen auch im Entwurfsstadium weiterzugeben. Um eine AVI-Datei anzusehen, ist IMAGIX nicht notwendig. Auch eine Weiterverarbeitung in Multimedia-Programmen ist denkbar.

Anmerkung:

Die Art der Überblendung, die in IMAGIX stattfindet, ist ganz klar eine Simulation der Diaprojektion. Diese ist sehr rechenintensiv, da während der Überblendphase bei beispielsweise 10 Bilder/sec. auch wirklich alle Pixel des Bildes 10 mal pro Sekunde gerechnet und gezeichnet werden müssen. Das zwingt sehr leicht auch schnelle Rechner mit guten Grafikkarten in die Knie. Für Multimedia-Zwecke wie z.B. interaktive CDs gibt es natürlich sehr viele andere Überblendmuster, die im wesentlichen darauf beruhen, während einer Überblendung jedes Pixel nur einmal neu zu zeichnen und gar keine Mischbilder zu berechnen. Es werden einfach alle Pixel nacheinander ausgetauscht. Dabei wird eine (scheinbar) zufällige Reihenfolge der Pixel ausgewählt. Solche Überblendungen können auf wesentlich langsameren Rechnern ausgeführt werden und sehen auch interessant aus. Der Sinn der Software IMAGIX liegt jedoch nicht in solchen Überblendungen, sondern wir wollen ganz klar die Dia-Projektion simulieren. Deswegen sind solche Effekte in IMAGIX nicht vorgesehen.

Nach Anwahl des Menüpunktes werden wir zunächst nach dem Namen der zu erstellenden AVI-Datei gefragt.

Danach folgt ein Dialog, mit dem wir die Komprimierung einstellen können. Wir wählen getrennt für Audio und Video verschiedene Verfahren aus, um die riesige Datenmenge zu begrenzen.



Welche Algorithmen dafür zur Verfügung stehen, hängt von denen auf Ihrem System installierten „Codecs“ ab. Einige sind standardmäßig auf der Windows-CD enthalten. Die Bild- und Tonqualität ist unkomprimiert immer am besten, doch dann reicht der Speicherinhalt einer CD je nach Bildgröße keine 5 Min und die CD ist auf keinem Rechner abspielbar. Man sollte auf jeden Fall komprimieren. Welcher Algorithmus am besten geeignet ist und welche Qualität/Datenmenge dabei entsteht, können wir hier nicht behandeln. Hier müssen wir auf entsprechende Literatur und/oder auf Experimente verweisen.

IMAGIX erzeugt die AVI-Dateien immer in dem aktuellen Bildmischformat. Die Rate in Bildern pro Sekunde können Sie unter „Optionen“ auf der Registerkarte „AV-Technik“ einstellen.

Weitere Punkte des Hauptmenüs

Jetzt wollen wir die restlichen Punkte des Hauptmenüs von IMAGIX besprechen.

Das Untermenü „Marker“ wird im Kapitel „Die Marker in IMAGIX“ besprochen.

Das Untermenü „Layout“ dient dem Anpassen des Erscheinungsbildes an Ihre persönlichen Bedürfnisse und an Ihre Monitorgröße. Sie können zwischen 5 Standard Layouts, die fest vorgegeben sind, wählen und können ein Layout selbst festlegen. Verschieben Sie dazu alle Fenster dahin, wo Sie sie haben wollen und legen Sie deren Größe fest. Mit „Sichern als Standard“ speichern Sie das Layout. Später können Sie es über „Standard Layout“ jederzeit wieder herstellen. Außerdem kommen Sie von hier in den Leinwand-Designer.



Über das Menü „Fenster“ können Sie die verschiedenen Fenster von IMAGIX an- und ausschalten. Ein Haken bedeutet, daß das Fenster sichtbar ist.

„Leinwand/Flächendesigner“ öffnet den Leinwand-Designer zur Definition von Projektionsflächen.

Der Menüpunkt „Hilfe“ gibt Zugang zur Online-Referenz und zum Info-Fenster. Im Info-Fenster finden Sie die genaue Versionsnummer und Die ID Nummer Ihrer Version von IMAGIX 5.

Die Info-Funktion finden Sie auch unter



Die Marker in IMAGIX

Am einfachsten können Sie einen Marker mit der Eingabetaste setzen. Diese Funktion können Sie nutzen, wenn Sie z.B. zu Musik passend rhythmische Markierungspunkte setzen wollen. Über die Magnet Funktionen rasten nachher sogar die Events daran fest.

Über Mausklick rechts auf die Locatorspur können Sie auch ein Kontextmenü zu den Markerfunktionen öffnen. Marker haben in IMAGIX eine ganze Reihe von Funktionen. So können Sie einfach zum Markieren von bestimmten Stellen verwendet werden, auf die man einen schnellen Zugriff haben möchte. Sie dienen aber auch zur Fernsteuerung von CD-Playern für Speaker-Support-Schauen oder zum Hinterlegen von Kommentaren.

„Marker hinzufügen“ fügt einen Marker an dieser Stelle ein. Gleichzeitig wird der Marker Editor geöffnet.

„Marker finden“ öffnet das Marker-Fenster zum schnellen Zugriff auf die gesetzten Marker.



Der Marker-Editor

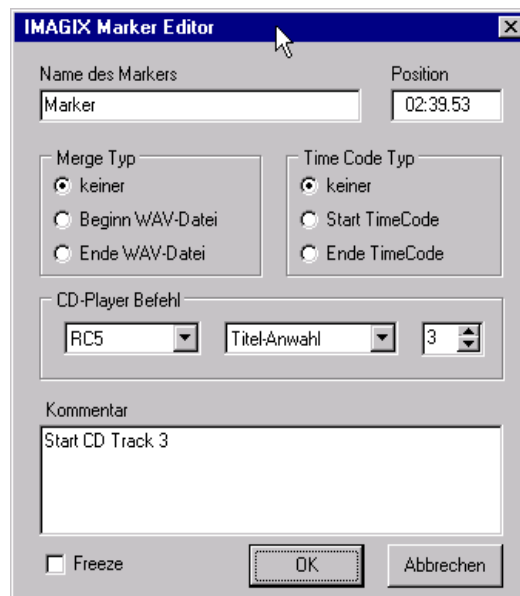
Der Marker-Editor öffnet sich automatisch beim Hinzufügen eines Markers.

Im linken Textfeld können Sie für den Marker einen eigenen Namen vergeben, über den der Marker dann vom IMAGIX verwaltet wird.

Im rechten Textfeld wird die genaue zeitliche Position des Markers angezeigt. Diese kann überschrieben werden. Der Marker übernimmt diese neue zeitliche Position dann im Arranger. Alternativ können Sie den Marker auch im Arranger über die linke Maustaste verschieben.

Im Kommentarfeld können Sie einen Text zu dem Marker eingeben. Dieser erscheint dann in der Markerverwaltung und beim Abspielen der Diaschau.

Ist das Freeze-Feld aktiv, kann der Marker im Arranger nicht mehr verschoben werden. Eine Neupositionierung über das Positionsfeld im Marker Editor ist aber weiterhin möglich.



Das Feld „Merge Typ“ steuert die Merge-Funktion. Ist dort „keiner“ markiert, hat dieser Marker für die Merge-Funktion keine Bedeutung. Andernfalls wird entweder eine neue Wave-Datei begonnen, oder aber bis zum nächsten Marker gesprungen, der den Merge-Typ „Beginn Wave-Datei“ hat. Doch der Merge-Typ wird nur beachtet, wenn die Funktion „Merge mit Markern“ aufgerufen wird, siehe Kapitel „Merge-Funktionen“.

Das Feld „Time Code Typ“ steuert das Einrechnen von Zeitcode ins 16. Bit der digitalen Audiodaten. „Start TimeCode“ schaltet das Einrechnen zu, „Ende TimeCode“ beendet das Einrechnen von TimeCode. Bei „keiner“ hat dieser Marker keinen Einfluß auf die Encodierung von Zeitcode.


Dies ist eine sehr spezielle Funktion, die nur benötigt wird, wenn man wünscht, daß mitten in einem Titel der CD der Ton zwar weitergeht, der encodierte Zeitcode jedoch endet. Für spezielle Synchron-Technik z.B. mit einem Filmprojektor kann so etwas benötigt werden. Für eine normale Speaker Support Anwendung wird während eines CD-Tracks durchgehender Zeitcode benötigt, da die vertonten Passagen ja komplett automatisch ablaufen sollen und am Ende des Tracks von einer live gesteuerten Passage abgelöst werden.

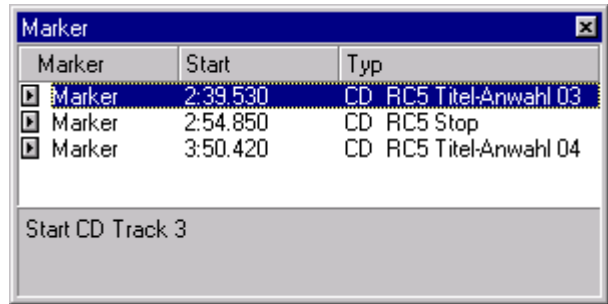
Das Feld „CD-Player-Befehl“ ordnet diesem Marker einen Befehl zu, der bei der Ausführung über QUATRIX einen CD-Player weiterschaltet. Es gibt die beiden Protokolle ESI und RC5. Philipps und Marantz CD-Spieler lassen sich in der Regel mit solchen Kommandos fernsteuern. Wird als Befehl Titel-Anwahl ausgewählt, können Sie direkt eine Titel-Nummer eingeben, die dann gestartet wird. Außer der Titel-Anwahl können Sie auch direkt die Befehle Stop, Pause und Play verwenden.

Beachten Sie bitte, daß nach Ablauf eines Titels vom CD-Spieler sofort der nächste gestartet wird. Sie müssen also möglicherweise einen Stop- oder Pausebefehl in das Arrangement aufnehmen. Um die verschiedenen Hochlaufzeiten bis zum Start der CD zu verkürzen, ist es möglich, zuerst einen Pause Befehl zu setzen und dann erst zu starten. Das ist jedoch bei verschiedenen CD-Spieler unterschiedlich gelöst. Probieren Sie die erforderliche Sequenz in jedem Fall mit dem von Ihnen eingesetzten CD-Spieler aus.

Das Marker-Fenster

„Marker finden“ öffnet die Markerverwaltung. Diese kann, wie z.B. auch die Projektor-Status-Anzeige ständig geöffnet bleiben.

Sie können das Marker-Fenster auch über den Speedbutton  öffnen.



Wird ein Marker in der Markerverwaltung angeklickt, springt der Locator direkt an die entsprechende Stelle, und auch der dargestellte Ausschnitt im Arranger wird, wenn nötig, angepaßt. Über den kleinen Play-Button in der Markerverwaltung geht das Projekt ab dem gewählten Marker in den Wiedergabemodus. Nochmaliges Drücken stoppt die Wiedergabe und setzt den Locator wieder auf die Markerposition.

Über die „Entf-Taste“ des PCs kann ein in der Markerverwaltung selektierter Marker entfernt werden. Alternativ dazu können Sie über Mausklick rechts in der Markerverwaltung ein Kontextmenü mit den Funktionen „Marker bearbeiten“ und „Marker entfernen“ aufrufen. „Marker bearbeiten“ öffnet den Marker-Editor (s.o.). „Marker entfernen“ löscht den selektierten Marker.

Das Arbeiten mit Relais und 10V Technik

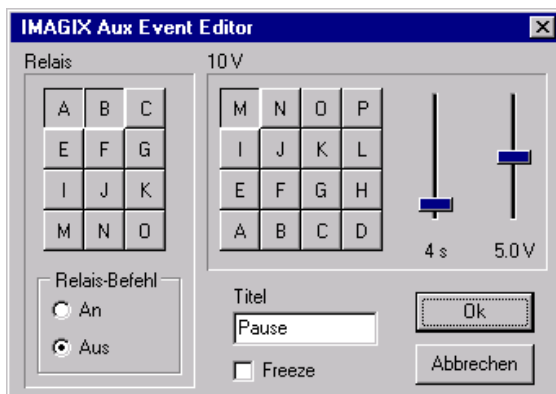
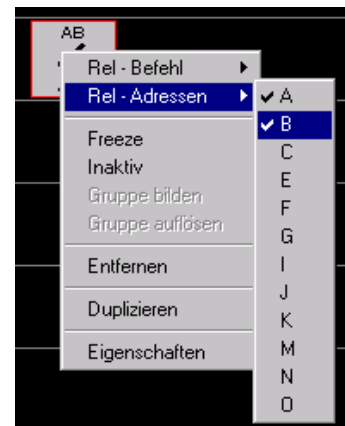
Wir hatten im Arranger schon die Aux-Events kennengelernt. Es gibt in IMAGIX vier Relaispuren oder „Aux-Spuren“. Diese können „Aux-Events tragen.“



Ein Aux-Event kann ein oder mehrere Relais an- oder ausschalten. Außerdem kann ein Aux-Event einen oder mehrere 10V-Ausgänge mit einer wählbaren Geschwindigkeit auf einen wählbaren Spannungswert setzen.

Die Zuordnung der Relais-Befehle und die Auswahl des/der Relais kann über das Kontextmenü durchgeführt werden. Die Relais, die von dem Befehl benutzt werden, haben eine Markierung.

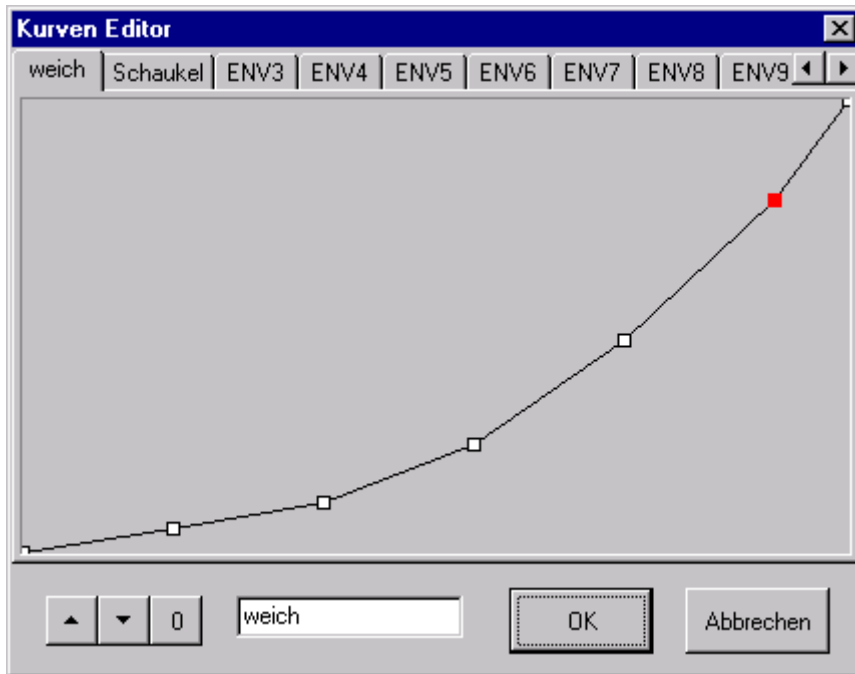
Übersichtlich können alle Eigenschaften des Aux-Events im Aux-Event-Editor gesetzt werden. Dort können Sie die Relais und die 10V-Ausgänge auswählen. Ebenso kann gewählt werden, ob das Relais anziehen oder abfallen soll. Die Anstiegs-/ Abfallgeschwindigkeit sowie die Spannung kann über Schieber eingestellt werden.



Über Freeze kann das Event gegen versehentliches Verschieben geschützt werden, außerdem kann das Event einen Namen bekommen. Genügt die Auflösung der Schieber nicht, kann der zuletzt verschobene Schieber über die Pfeiltasten oben/unten in 0.1 V Schritten verschoben werden.

Der Kurven-Editor von IMAGIX

Wenn Sie mit IMAGIX 5 und dem Steuersignal „FreeTrac“ arbeiten, besteht die Möglichkeit, eigene Auf- und Abblendkurven festzulegen. Diese Kurven werden im Kurven Editor bearbeitet



Es stehen Ihnen bis zu 15 verschiedene Kurven zur Verfügung. Jede Kurve kann aus bis zu 12 Punkten bestehen. Die Kurven beginnen immer links unten und enden rechts oben. Die beiden äußeren Kurvenpunkte können nicht verändert werden.

Wenn Sie den Kurven-Editor zuerst neu öffnen, ist nur eine gerade Linie von links unten nach rechts oben vorhanden. Durch Doppelklick lassen sich jetzt neue Punkte erzeugen. Diese Punkte können Sie jetzt mit der Maus anfassen und mit gedrückter Maustaste frei verschieben.

Um eine neue Kurve zu bearbeiten, wählen Sie mit den Registerkarten eine neue Kurve aus. Im Textfeld unten können Sie jeder Kurve einen Namen geben. Überschreiben Sie dabei die vorgegebenen Namen ENV1 bis ENV15.

Mit Hilfe der beiden Pfeiltasten am unteren Rand können Sie eine komplette Kurve noch gleichmäßig strecken oder stauchen. Die Taste „0“ löscht alle Kurvenpunkte und stellt den Ausgangszustand wieder her.

Wenn Sie jetzt den Kurven Editor mit „Ok“ verlassen, werden Sie gefragt, ob Sie die Änderungen übernehmen wollen. Stimmen Sie dem zu, werden die Kurven ins Projekt übernommen. Um die Kurven in einem bestehenden Projekt zu aktivieren, wählen Sie im Dia Event Editor jeweils eine Kurve für Auf- oder Abblendung aus. Dort erscheinen die Namen der Kurven. Beachten Sie bitte, daß Abblendkurven spiegelbildlich laufen ! Sie legen also alle Kurven als Aufblendkurven an, können diese dann für jedes einzelne Dia-Event sowohl als Auf- oder als Abblendkurve verwenden.

Im Arranger werden die Kurven dann ebenfalls entsprechend angezeigt.



Die Dateien von IMAGIX - Datensicherung

Oft steht man vor dem Problem, ein komplettes IMAGIX Projekt von einer Festplatte zu entfernen. Entweder die Diaschau ist fertig, Sie möchten aber nicht alles löschen, um später evtl. noch daran weiter arbeiten zu können. Oder Sie haben einen neuen Computer und wollen die Projekte übertragen etc..

Dazu ist es notwendig zu wissen, was IMAGIX alles für Dateien auf Ihrer Festplatte anlegt.

Wir gehen von einem Projekt aus, das Sie beim Sichern „Urlaub“ genannt haben.

Die Projektdatei heißt „Urlaub.im5“ und enthält alle Informationen darüber, wo die Events stehen, welche Eigenschaften sie haben etc. Dies ist die zentrale Datei, die eigentlich das Projekt enthält. Sie muß auf jeden Fall gesichert werden.

Die Konfigurationsdatei heißt „Urlaub.cfg“ und enthält alle Einstellungen, die Sie im Dialog „Optionen“ eingestellt haben: die Anordnung der Fenster, die Locator-Position etc. Sie sollte ebenfalls mitgesichert werden. Wenn sie verloren geht, müssen einfach alle Einstellungen neu gemacht werden. IMAGIX speichert sämtliche Einstellungen projektweise in dieser Datei.

Die verwendeten Wave-Dateien können irgendwo auf einer Platte in Ihrem System stehen. Sie müssen alle mitgesichert werden. Verwenden Sie den Menüpunkt „Projekt Export Funktionen“, dann kopiert für Sie IMAGIX schon alle Dateien in einen Ordner.

Zu jeder Wave-Datei existiert evtl. noch eine Datei mit gleichem Namen, aber der Endung *.sdd. Das ist die Stereo-Displaydaten-Datei, die Informationen über den Lautstärkeverlauf der Wave-Datei enthält. Sie muß nicht mitgesichert werden, da IMAGIX sie jederzeit wiederherstellen kann.

Anmerkung:

*Aus technischen Gründen ist es nicht praktikabel, den Lautstärkeverlauf aus der Wave-Datei zu lesen. Stellen Sie sich eine Wave-Datei von 30min. Dauer mit 360 MB vor. Wenn Sie den Maßstab in IMAGIX entsprechend wählen, daß die ganze Datei sichtbar ist, müßte IMAGIX bei jeder Darstellung die kompletten 360 MB von der Platte lesen, um den Kurvenverlauf zu zeichnen. Das geht zu langsam. Deswegen liest IMAGIX die Lautstärke-Daten aus der erstellten *.sdd Datei. Wird die Wave-Datei über ein externes Programm geändert, erkennt das IMAGIX und Sie müssen die Displaydaten erneut berechnen, durch erneutes Einschalten der Wave-Darstellung im Kontextmenü des entsprechenden Audio-Events.*

Eventuell vorhandene Bitmap-Dateien werden normalerweise nur als IMC-Datei benötigt. Diese haben alle kryptische Namen und sind nicht ohne weiteres zu erkennen. Mit den „Projekt Export Funktionen“ können Sie genau die benötigten IMC-Dateien in einen bestimmten Ordner kopieren. Diese Dateien haben alle einen 8-stelligen Namen aus Ziffern und Buchstaben und die Endung *.imc.

Wir wissen jetzt, wie wir ein Projekt von IMAGIX auslagern: Wir verwenden die „Projekt Export Funktionen“ und kopieren alle notwendigen Dateien in einen dafür erstellten leeren Ordner. Diesen brennen wir jetzt z.B. auf eine CD. Der nächste Abschnitt beschäftigt sich damit, wie die Daten z.B. auf einem anderen Rechner wieder eingelesen werden.

Die Wiederherstellung eines IMAGIX Projektes

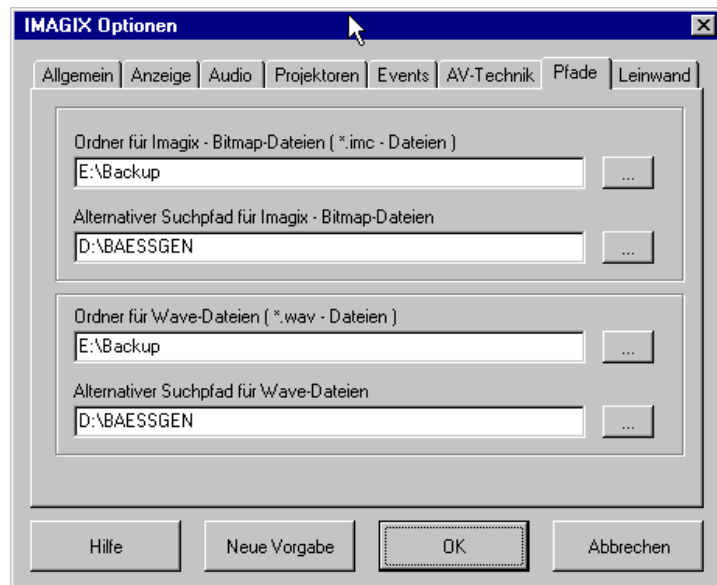
Wenn alle Dateien wieder an Ihren ursprünglichen Platz zurückkopiert werden, ist das ganz einfach : Dann können Sie das Projekt öffnen und alles ist wieder da. Etwas schwieriger wird es, wenn z.B. bei Ihrem neuen Computer die Festplatte plötzlich statt früher C: jetzt E: heißt.

Wir kopieren jetzt alle Dateien von unserer Datensicherung in einen ganz neuen Ordner auf unserer Festplatte E:. Beim ersten Öffnen der Projektdatei kommt in

diesem Falle die Fehlermeldung: „xx Audio-Events konnten nicht geladen werden“, da IMAGIX natürlich die Wave-Dateien nicht finden kann.

Jetzt öffnen wir den Dialog „Optionen“ und gehen auf die Registerkarte „Pfade“. Dort wählen wir unter „Ordner für Wave-Dateien“ den neuen Ordner mit den Dateien auf Platte E: aus und verlassen den Dialog mit „Ok“. IMAGIX macht bei jeder Änderung des Suchpfades automatisch einen neuen Ladeversuch und lädt dann die Audio-Events nach.

Speichern Sie niemals Ihr Projekt ab, wenn Audio-Events nicht gefunden wurden, denn dann sind diese verloren, da IMAGIX immer den aktuellen Zustand ohne diese Events abspeichert !!



Das gleiche gilt für die Bitmaps. Wenn Sie Ihr Projekt geladen haben, fehlen noch die Bitmaps. Dort müssen Sie auch den entsprechenden Pfad auswählen und „Ok“ drücken. Dann sucht IMAGIX die vorhandenen Bitmap-Dateien und zeigt sie dann auch an. Bei den Bitmaps wird der „Ordner für Imagix-Bitmap-Dateien“ auch benutzt um dort die IMC-Dateien zu schreiben. Wenn Sie also bei Beginn eines neuen Projektes einen bestimmten Ordner vorgeben wollen, können Sie das hier tun. Diese Angaben werden wie alle Einstellungen für jedes Projekt getrennt in der Konfigurationsdatei des Projektes gespeichert.

Wave-Dateien sucht IMAGIX zuerst unter dem ursprünglichen Pfad und dann unter den beiden ausgewählten Pfaden.

IMC-Dateien sucht IMAGIX in den beiden Suchpfaden.

Original Bitmaps sucht IMAGIX zuerst unter dem ursprünglichen Pfad und dann unter den beiden ausgewählten Pfaden.

IMAGIX erlaubt es absichtlich, Wave-Dateien an beliebigen Orten aufzubewahren, damit es auch möglich wird, ein Projekt auf mehrere Festplatten zu verteilen. Bei großen Projekten und kleinen Festplatten kann das notwendig werden. Das schien uns sinnvoller, als einen globalen Ordner für alle Wave-Dateien zu verlangen.

Wie kommen die Bitmaps in IMAGIX ?

Diese Frage wird sehr häufig gestellt. Diese Frage kann hier nicht komplett behandelt werden, da es eigentlich außerhalb von IMAGIX liegt.

IMAGIX verlangt generell für jedes Dia eine Windows BMP-Datei. Diese können einzeln oder mehrere auf einmal importiert werden. Die Größe der Bitmap ist weitgehend egal, jedes Format wird auf das in IMAGIX verwendete 2:3 Format umgewandelt. Um nicht zu große Verzerrungen zu erhalten, sollte das Ausgangsformat ein ähnliches Seitenverhältnis haben.

Scanner gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, ständig kommen neue auf den Markt, alte verschwinden. Digitalkameras und Videograbber erscheinen auch fast ständig neue, und alle können Bitmap-Dateien erzeugen. Free- und Shareware-Tools, die Bildformate konvertieren, bekommt man auch überall. Bei solchen Themen müssen wir praktisch auf PC-Zeitschriften verweisen.

Speaker Support

Unter „Speaker Support“ wird im allgemeinen die Unterstützung eines live Vortragredners von der Präsentationstechnik verstanden. Bei Referenten von Diavorträgen ist damit gemeint, daß die Kommentare, die zu den Bildern gesprochen werden, nicht von einem Tonträger kommen, sondern live gesprochen werden. Das wirkt natürlich für den Zuschauer lebendiger und der Referent ist auch etwas flexibler, kann auf die Stimmung im Saal eingehen, der Saal lebt mehr. Technisch gibt es mehrere Möglichkeiten, so etwas durchzuführen.

Durchgehend programmierte Diaschau

Das einfachste ist natürlich, Sie programmieren eine ganz normale Tonbildschau, aber lassen im Tonteil einfach die Sprache weg. Diese wird dann im Vortragssaal selbst gesprochen. Von der Programmierung her gibt es eigentlich hier nicht viel mehr dazu zu sagen, es gilt alles, was auch für eine normale Diaschau gilt. Evtl. kann man sogar den gesprochenen Text noch auf extra Audio-Spuren in IMAGIX einfügen und stummschalten. Dann läßt sich auch eine „Nicht-live“ Version des Vortrags auf CD oder Kassette schreiben. Falls Sie einen wichtigen Vortragstermin haben, aber Ihre Stimme zum Beispiel gerade „angekratzt“ ist, kann das im Notfall als Kompromiß noch die bessere Lösung sein, als den Vortrag ganz abzusagen.

Ein Nachteil dieser Technik ist natürlich die Unflexibilität in der Vortragsgeschwindigkeit. Die CD läuft und Sie müssen immer jeden Teil genau gleich lang referieren. Der Vortragende kann nicht agieren, sondern muß reagieren. Durch gezieltes Abstoppen während des Vortrages kann dieses Problem etwas abgemildert werden. Sie halten also an gewissen Stellen des Vortrags die Kassette oder den CD-Player einfach mit der Pause-Taste an. Das projizierte Bild ändert sich deswegen nicht und so können Sie die Geschwindigkeit beeinflussen. Das erhöht die Flexibilität und macht trotzdem noch keinen fernbedienbaren Kassettenspieler oder CD-Spieler erforderlich.

Im Saal wird im allgemeinen dann der CD-Spieler/Kassettengerät vorne beim Referent aufgestellt, das Steuergerät steht hinten bei den Projektoren. Das Steuersignal wird durch ein langes Kabel nach hinten gebracht.

Beachten Sie bitte, daß bei digitaler Aufzeichnung auf CD oder DAT das Digital-Audio-Signal über einen langen Weg übertragen werden muß, dafür ist unbedingt ein 75 Ohm-Kabel notwendig, da Frequenzen von einigen MHz übertragen werden müssen !

Sequenzweise programmierte Diaschauen

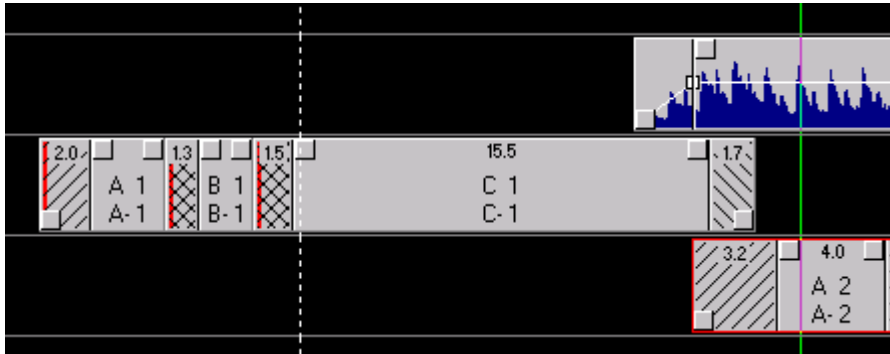
Mehr Freiheit für den Referenten, aber eine etwas kompliziertere Programmierung bringt natürlich die sequenzweise Programmierung. Dabei kommen die vertonten Passagen von einem CD-Spieler, die Projektoren werden innerhalb dieser Phasen automatisch gesteuert. Die Live-Passagen erfolgen aus dem Speicher des QUATRIX, der Referent kann in diesen Passagen jedes Dia, oder auf Wunsch auch beliebige Teilsequenzen, einzeln per Knopfdruck abrufen. Am vorteilhaftesten ist es natürlich, wenn zusammen mit dem QUATRIX auch ein fernbedienbarer CD-Spieler zum Einsatz kommt, dann können die Start und Stop-Befehle des CD-Spielers mit in den Speicher des QUATRIX programmiert werden. Der Referent hat dann sozusagen nur einen Knopf, um sich Schritt für Schritt durch den Vortrag zu bewegen. Das gibt die Freiheit, die der Zuschauer auch spürt.

Dazu ist noch anzumerken, daß mit der Steuereinheit MPEX, die in Vorbereitung ist, auch der CD-Spieler entfällt und die Programmierung dann noch einfacher wird, da MPEX neben dem MPEG-3 kodierten Ton auch alle Steuerbefehle enthält.

Bei der sequenzweise programmierten Diaschau befinden sich generell alle Steuerbefehle im Speicher von QUATRIX/TRIPLEX. Die CD enthält Zeitcode. Beim Abspeichern der Daten in den Speicher von QUATRIX/TRIPLEX muß die Funktion „Steuergerät soll ohne internen TimeCode laufen“ aktiviert sein, bzw. beim Laden des Speichers mit IMAGIX 3 die interne Uhr angewählt sein. Damit läuft die Uhr im Steuergerät auch ohne ein externes Signal, also während der live gesprochenen Teile.

Die Diaschau besteht jetzt abwechselnd aus automatisch ablaufenden Sequenzen und manuell ausgelösten Schritten.

Wir machen jetzt ein Beispiel einer Schau, die mit 3 Einzelschritten beginnt und dann von einer vertonten Sequenz abgelöst wird:



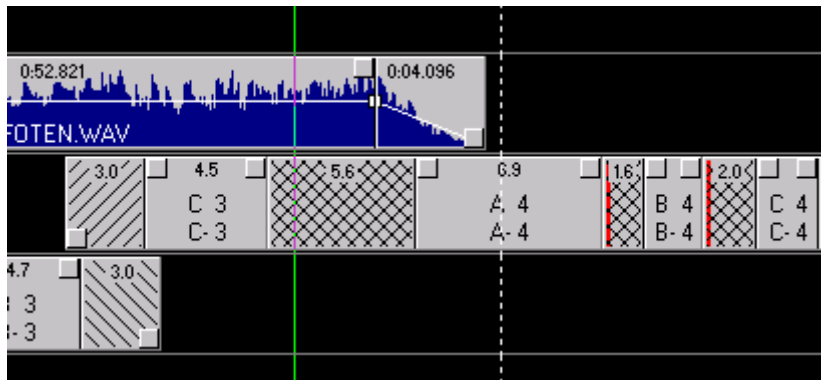
Wir beginnen mit der Programmierung der ersten drei Überblendungen. Durch Doppelklick auf die Dia-Events öffnen wir den Dia-Event-Editor und kreuzen jeweils „Stop vor Aufblendung“ an. Damit ist gewährleistet, daß beim Abspielen aus dem Speicher von QUATRIX/TRIPLEX die interne Uhr jeweils an der roten Marke angehalten wird. Die weiße gestrichelte Linie ist ein Marker, der einen CD-Player Befehl trägt. Jeder Marker, der einen CD-Befehl enthält, wird weiß dargestellt. In unserem Beispiel startet der Marker den ersten Titel auf der CD. Also etwa 1,5 Sekunden nachdem das dritte Bild, Dia C-1 auf der Leinwand erscheint, wird der CD-Player gestartet. Jetzt dauert es eine nicht ganz exakt im voraus bestimmbare Zeit, bis der Titel 1 auf der CD hörbar wird. Sobald Titel 1 läuft, kommt der Zeitcode von der CD und stellt die interne Uhr im QUATRIX nach. Der Zeitcode, den IMAGIX 5 in die Audiodaten rechnet, entspricht immer der aktuellen Arrangerzeit. Im Bild von IMAGIX 5 heißt das, sobald der Titel von der CD beginnt, wird der Locator auf den Anfang der Wave-Datei gezogen. Die 15,5 Sekunden Standzeit von Dia C-1, die wir im Bild sehen, kommt in echt also gar nicht vor, sondern ist sozusagen eine Reserve für nachträgliche Änderungen, bzw. ein Puffer für den Ausgleich der CD-Hochlaufzeit.

Die weiteren Events dieser Schau werden dann synchron zum Zeitcode aus dem Speicher des QUATRIX/TRIPLEX abgerufen. Der vertonte Teil läuft also immer synchron ab.

Sollte dennoch ein Stop programmiert sein in dem Teil der vom Zeitcode gesteuert wird, so wird dieser ignoriert ! Das QUATRIX/TRIPLEX hat eine klare Prioritätsfolge : Zeitcode ist stärker als ein X-Schritt. X-Schritte heißen die Befehlsschritte im Steuergerät, vor denen die interne Uhr anhält. In IMAGIX 3 wird das als X direkt vor der Zeile angezeigt. IMAGIX 3 eignet sich sehr gut dazu, anzusehen, was letztlich genau im Speicher von QUATRIX/TRIPLEX steht. Wenn Sie sich das ansehen wollen, exportieren Sie einmal Ihr Projekt in IMAGIX 3. Ihre aktuelles Projekt wird dadurch nicht verändert.

Jetzt haben wir also den Übergang von einer Live-Sequenz zu einer vertonten Sequenz kennengelernt. Jetzt benötigen wir noch den Übergang von der vertonten Sequenz zu einer Live Sequenz.

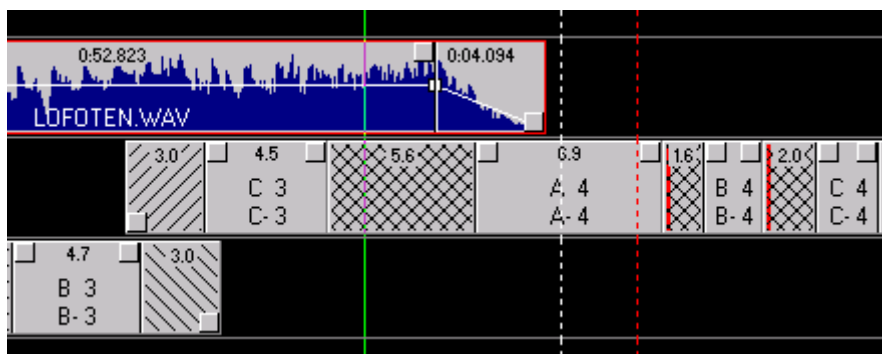
Wir sehen uns dazu das Beispiel an:



Der Ton läuft aus, kurz danach folgt ein Marker, der den Befehl „Stop CD-Spieler“ trägt. Ganz kurze Zeit später stoppt der CD-Spieler, damit hört auch der Zeitcode auf. Das QUATRIX/TRIPLEX läuft aber weiter, da es beim Laden des Speichers so konfiguriert wurde („Steuergerät soll auch ohne TimeCode laufen“). Kurze Zeit später erreicht die Abspielposition die nächste Stop-Markierung. An dieser hält das Steuergerät an und wartet auf einen Tastendruck an der IR-Fernbedienung oder an der Enter-Taste. Mit diesem Tastendruck lösen wir die Überblendung von A-4 nach B-4 aus und nach der kurzen Standzeit von B-4 wartet das Steuergerät auf den nächsten Tastendruck. Die Standzeiten können hier sehr kurz programmiert werden, da es nicht die wirklichen Standzeiten sind, die im Saal zum Tragen kommen. Da das QUATRIX/TRIPLEX immer wieder angehalten wird, sind das Mindest-Standzeiten.

Ein Problem kann hier auftreten: Die normalen CD-Spieler beginnen nach dem Ende eines Titels sofort mit dem nächsten Titel. Damit kommt auch neuer Zeitcode, der sofort die aktuelle Abspielposition nach vorne zieht, die Projektoren ziehen nach. Das darf also niemals auftreten !!! Wir zeigen Ihnen jetzt, auf was Sie achten müssen, um dieses Problem nicht zu haben.

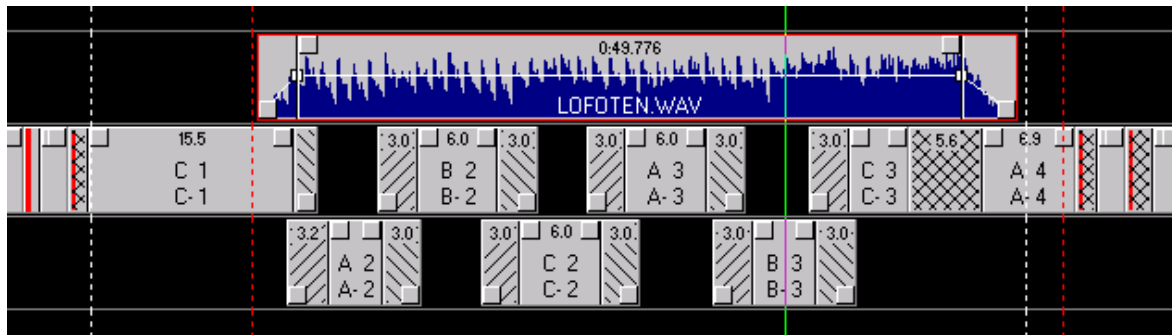
Wir haben in unserem obigen Beispiel noch nicht die Marker berücksichtigt, die für die Erzeugung der einzelnen Wave-Dateien zuständig sind.



Wir sehen hier jetzt noch den roten Marker, der die Eigenschaft „Ende Wave-Datei“ trägt. Diesen setzen wir bewußt hinter das Ende unseres Tones. Damit wird also unser Titel auf der CD etwas länger, es wird einfach noch digitale Stille angefügt. An dieser Stelle enthält die CD zwar noch Zeitcode, doch nach dem weißen Marker, der den Stop-Befehl trägt, wird die CD gestoppt und das letzte kleine Stück der CD wird niemals abgespielt. Bei der nächsten vertonten Sequenz wird ja der nächste Titel direkt angewählt.

Alternativ dazu könnte man natürlich auch nur jeden zweiten Titel der CD benutzen und die dazwischen liegenden Titel mit einer kurzen leeren Wave-Datei, die ca. 5 Sekunden Stille enthält, auffüllen.

Wir wollen also zusammenfassen:



Der erste Marker startet den CD-Spieler. Kurz danach erscheint am QUATRIX/TRIPLEX der Zeitcode und zieht die interne Abspielposition des Steuergerätes auf die Position, an der in unserem Bild der zweite Marker ist. Die vertonte Sequenz läuft jetzt ab. Zeitcode kommt kontinuierlich in das Steuergerät und ruft die dort gespeicherten Schritte ab. Am Ende dieser Sequenz folgt ein Marker, der den CD-Spieler anhält. Kurz danach stoppt der CD-Spieler, der letzte Rest wird nie abgespielt. Die interne Uhr läuft weiter und wird vom nächsten Stop-Marker angehalten. Durch Tastendruck am Steuergerät, an der IR-Fernbedienung oder an einer am QUATRIX/TRIPLEX angeschlossenen Kabelfernbedienung wird ein Schritt ausgelöst, bis die nächste Marke die interne Uhr wieder anhält usw.

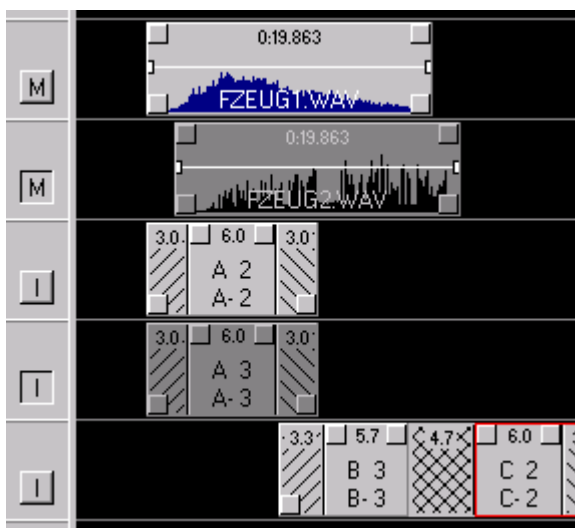
Wenn ein QUATRIX Steuergerät verwendet wird, das den CD-Spieler fernbedienen kann, muß der Referent immer nur einen Knopf bedienen, um den ganzen Vortrag zu steuern. Der Kopf bleibt frei, um mehr auf das Publikum einzugehen.

Tips und Hinweise:

Mehrsprachige Schauen/Variationen

Mit IMAGIX 5 lassen sich sehr einfach verschiedene Variationen einer Diaschau erstellen. Mehrsprachige Anwendungen sind nur ein Beispiel dafür.

Jedes Event einzeln läßt sich inaktiv schalten. Ebenfalls ist eine spurweise Abschaltung der Events vorgesehen. Alle inaktiven Events werden dunkel dargestellt und werden von der internen Logik komplett ignoriert.



Dieses Beispiel zeigt, wie über die Knöpfe an der linken Seite des Arrangers ganze Spuren jeweils inaktiv geschaltet werden können.

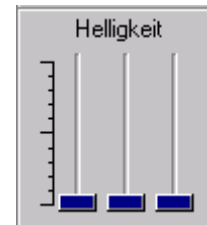
Die Events werden dann im „Nacht-Design“ angezeigt.

Diaschauen mit mehreren Magazinen

Oft tritt das Problem auf, daß ein Magazin pro Projektor nicht ausreicht, ein Magazinwechsel wird erforderlich. Wenn es ein sehr großes Projekt ist, empfiehlt sich nach unserer Meinung, dieses evtl. in Teile zu zerlegen, die jeweils als eigenes Projekt laufen, dann besteht auch die Möglichkeit, z.B. einmal nur Teil 2 vorzuführen. Wenn aber ein Übergang von einem Magazin ins andere ohne Dunkelphase erforderlich ist, muß der Magazinwechsel programmiert werden.

Generell zählt IMAGIX 5 innerhalb jedes Magazins von 0 bis 250. Mehr als 250 Dias pro Projektor ist zur Zeit nicht möglich. Bei der Programmierung der Schau programmieren Sie einfach über die Magazingrenzen hinweg. Sollte beim Magazinwechsel ein Leerschritt erforderlich sein, das ist der Fall bei Standardmagazinen und Rundmagazinen, dann müssen Sie das entsprechende Dia im Magazineditor überspringen. Bei Stangenmagazinen ist das kein Problem, an dieser Stelle transportiert IMAGIX dann zweimal unmittelbar hintereinander. Sie können das Magazin dann einfach anschließen. Beim Rundmagazin kann bei „Digital PlusTrac“ die Situation entstehen, daß der Wechsel von 80 auf 0 und der Wechsel von 0 auf 1 zeitlich zu nahe nacheinander erfolgen, um in Ruhe das Magazin wechseln zu können.

Dann ist es notwendig manuell auf dem Fach 81 im Magazin-Editor ein Dia zu erzeugen und ein Dia-Event mit diesem Dia zu plazieren, dessen Helligkeit auf Null gestellt ist (!). Dadurch wird IMAGIX gezwungen dieses Dia im Schacht zu halten, ohne es jedoch sichtbar werden zu lassen. Natürlich muß das Dia nicht wirklich im Projektor vorhanden sein.



Anmerkung

Beachten Sie bitte, daß der automatische Einsortier-Algorithmus nur innerhalb von einem Satz 80er Magazinen korrekt funktioniert. Falls Sie also Diaschauen produzieren, die mehrere Magazine benötigen, müssen Sie unbedingt, nachdem das erste Magazin einsortiert ist, diese Dias fixieren, damit IMAGIX diese später nicht wieder in andere Magazine umsortiert. Für jedes Magazin einzeln funktioniert der Algorithmus. Auch können bei Dia 80 rote Warnmarkierungen auftreten, das IMAGIX bei den 80er Grenzen immer einen Magazinwechsel vermutet. Sie können diese Warnung einfach ignorieren.

Noch ein Hinweis zu Stangenmagazinen und QUATRIX/TRIPLEX

Da die Steuersignale verschiedentlich noch 80 Dias bevorzugen, kann das Steuergerät in der Gegend der Position 80 manchmal anders entscheiden, als Sie es erwarten.

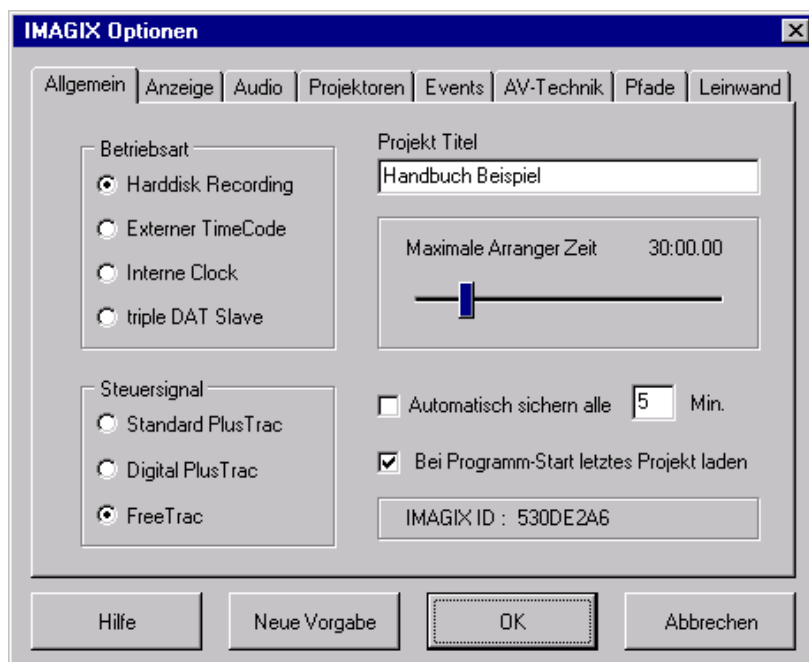
Beispiel: Es ist beispielsweise ein Wechsel von Dia 75 auf Dia 82 programmiert. Das Steuergerät ist auf Stangenmagazin eingestellt. Dia 82 ist im Steuersignal identisch mit Dia 1, also führt das Gerät 74 Rückwärtsschritte aus. Das erwarten Sie aber nicht, denn von Dia 75 auf 82 bei Magazinen der Länge 50 ist irgendwo mitten im zweiten Magazin. Da hilft ein ganz einfacher Trick: Schalten Sie Ihr Steuergerät auf Rundmagazine um, obwohl Sie Stangenmagazine verwenden. Bei QUATRIX/TRIPLEX heißt das STANDARD2 oder STANDARD4 statt STANDARD1 oder STANDARD3. Damit tritt dieses Problem nicht auf. Denn von 75 auf 1 wird bei Rundmagazinen durch 6 Vorwärtsschritte gelöst. Es stimmt immer, sofern kein Dia angesteuert wird, das mehr als 40 Schritte weit entfernt ist, egal ob nach vorne, oder nach hinten. Diese Situation wird man bei Projektoren mit Stangenmagazin auch nicht ohne weiteres programmieren.

Fazit:

Bei Verwendung von 50er Magazinen so tun, als hätte man Rundmagazine, also bei QUATRIX/TRIPLEX STANDARD2 oder STANDARD4 einstellen.

Die Einstellungen von IMAGIX

In diesem Kapitel wollen wir sämtliche Einstellungen behandeln. Es ist eine tabellarische Übersicht, sortiert nach den Registerseiten des Dialogfensters. Es empfiehlt sich, dieses Kapitel einmal durchzulesen, damit erklären sich noch viele Möglichkeiten, die in IMAGIX stecken. Alle Einstellungen werden zusammen für jedes Projekt separat gespeichert. Wenn Sie den Dialog mit „Abbrechen“ verlassen, sind alle Änderungen, die Sie zuvor gemacht haben, unwirksam. Mit „Ok“ übernehmen Sie die Änderungen. Bei „Neue Vorgabe“ werden die Änderungen ebenfalls übernommen, gleichzeitig wird die Vorgabe-Einstellung gesetzt, d.h. alle neuen Projekte haben die gespeicherte Konfiguration als Voreinstellung.



Seite „Allgemein“

Die Seite „Allgemein“ enthält wesentliche Grundeinstellungen von IMAGIX 5.

Betriebsart

Die globale Betriebsart von IMAGIX 5. In den allermeisten Fällen wird „Harddisk Recording“ gewählt. Die Betriebsarten „Externer TimeCode“ und „Interne Clock“ dienen im wesentlichen der Rückwärtskompatibilität früherer IMAGIX Versionen. „triple DAT Slave“ ist eine Betriebsart für Anwender des Harddiskrecording Systems der Fa. Creamware.

Steuersignal

Die Einstellung des Steuersignals hat eine zentrale Bedeutung für die Betriebsweise von IMAGIX 5.

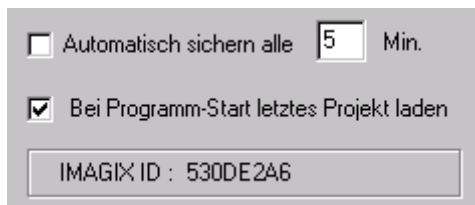
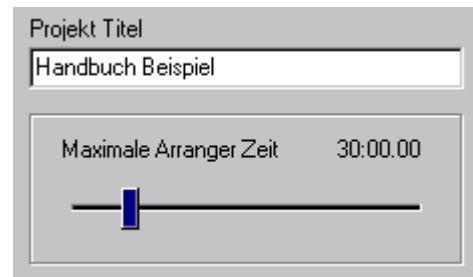
Bei „Standard PlusTrac“ wird das Steuergerät an die serielle Schnittstelle des PCs angeschlossen. Die gesamte Steuerinformation für die Projektoren wird über die serielle Schnittstelle zeitgleich mit dem Ton ausgegeben. Das Steuergerät erzeugt dann das (analoge) Steuersignal, das in der Regel zur Aufzeichnung auf einen 4-Kanal-Kassettenrecorder bestimmt ist. In dieser Betriebsart kann IMAGIX 5 an folgende (auch ältere Bässgen Steuergeräte) angeschlossen werden: UX-TIME, UX-MEGA, UX-CDIX, TCQ-2020 PC, TCX-4040PC, BASIX, TRIPLEX, QUATRIX.

Bei Auswahl von „Digital PlusTrac“ wird das Steuersignal nicht mehr über die serielle Schnittstelle ausgegeben, sondern wird direkt in die digitalen Audiodaten eingerechnet. Es handelt sich zwar noch um das gleiche Steuersignal, nur eben statt analog vom Steuergerät erzeugt, direkt in das 16. Bit des Tons eingerechnet. Damit wird die Aufzeichnung auf CD ermöglicht, aber trotzdem können ältere Geräte noch teilweise verwendet werden. Mit Hilfe des Digital Decoders DX-1 kann das PlusTrac Signal wieder aus dem digitalen Ton herauscodiert werden. Digital PlusTrac sollte auch verwendet werden, wenn z.B. neue Geräte wie QUATRIX/TRIPLEX/BASIX mit alten Geräten kombiniert werden. Es ist ohne weiteres möglich, als erstes Gerät ein TRIPLEX einzusetzen, das dann mit der entsprechenden Einstellung versehen am Signalausgang analoges Steuersignal liefert, das weitere ältere Geräte dann verstehen können.

Die Einstellung „FreeTrac“ verwendet das Steuersignal FreeTrac, das generell in die digitalen Audiodaten eingerechnet wird. Bei FreeTrac handelt es sich um ein Signal, das sämtliche Auf- und Abblendkurven unterstützt und auch keine Einschränkungen in der Auf- und Abblendzeit hat. FreeTrac wird von den Steuergeräten BASIX/TRIPLEX/QUATRIX unterstützt. FreeTrac ist die Voreinstellung nach der ersten Installation von IMAGIX 5.

Im Text Feld „Projekt Titel“ können Sie Ihrer Produktion einen Namen geben. Der Name erscheint im Titel vom Arranger.

Die maximale Arranger-Zeit gibt den rechten Rand des horizontalen Schiebers an, mit dem Sie im Arranger den Ausschnitt wählen. Hier sollten Sie die ungefähre Dauer des Projektes eingeben, dann ist die Navigation mit dem Schieber etwas einfacher. Die Einstellung kann jederzeit nachträglich verändert werden.



Die Option automatisch sichern schreibt jeweils nach der einstellbaren Zeit eine Datei „autosave.im5“ mit Ihren Projektdaten. Ihr aktuelles Projekt wird dabei nicht überschrieben, aber im Falle eines Rechnerabsturzes etc. können Sie auf die Datei zugreifen.

Hiweis:

Arbeiten Sie nach einem Absturz nicht auf der Datei „autosave.im5“ weiter, sondern benennen Sie um. Wenn der aktuelle Name nämlich „autosave.im5“ heißt kann von dieser Version kein weiteres Backup mehr angelegt werden.

„Bei Programmstart letztes Projekt laden“ öffnet sofort nach dem Start das zuletzt bearbeitete Projekt. IMAGIX merkt sich diesen Namen in der Registrierung von Windows.

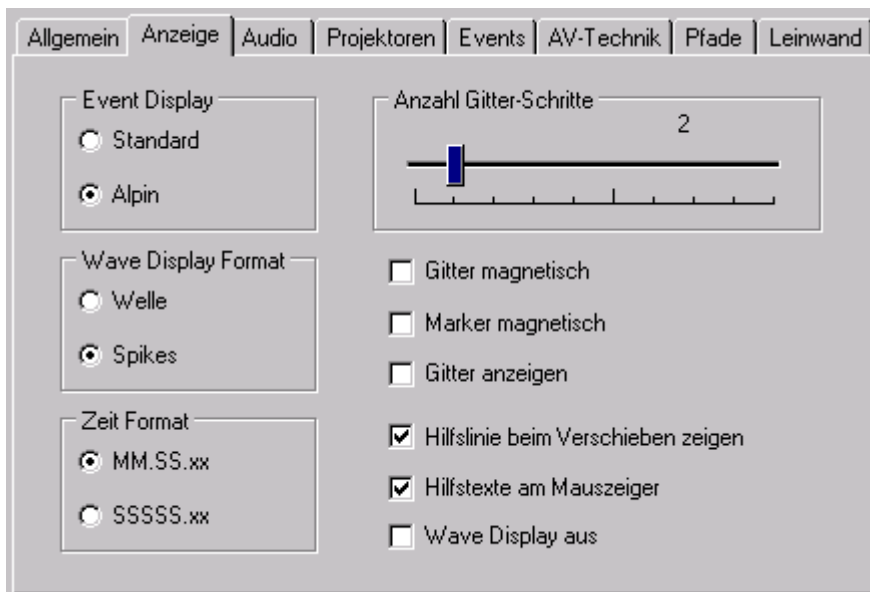
Anmerkung:

Wenn IMAGIX 5 beim Laden eines Projektes ein Problem hat, wenn z.B. eine Wave-Datei, die von einem fremden Programm erstellt wurde, einen internen Fehler hat, erzeugt das einen Programmfehler und Sie können unter gewissen Umständen IMAGIX nicht mehr korrekt starten, da es immer versucht, das fehlerhafte Projekt zu öffnen. Diese Option können Sie dann auch nicht deaktivieren, da Sie dazu IMAGIX benötigen. Sie können IMAGIX in diesem Fall einfach neu in den gleichen Ordner installieren. Dabei werden die Einstellungen der Registrierung wieder auf Standardwerte gesetzt, Ihre Projekte aber nicht angetastet.

Die IMAGIX ID-Nummer zeigt die Nummer Ihrer IMAGIX Version an. Diese Nummer ist im Hardlock gespeichert. Arbeiten Sie mit einer Demoversion, erscheint hier die Nummer 00000000.

Seite „Anzeige“

Diese Seite enthält im wesentlichen optische Hilfsmittel, die bei der Programmierung nützlich sind.



„Event Display“ Standard zeigt die Events in einer etwas einfacheren Form an. Die Schraffur der Auf- und Abblendphase entfällt. Das spart etwas Rechenzeit, hat aber bei den heutigen PCs kaum noch Bedeutung.


„Wave Display Format“ wählt eines von 2 verschiedenen Anzeigenformaten aus. Sehen Sie sich das einfach mal an. „Spikes“ zeigt immer nur die absolute Lautstärke des Tones an, während „Welle“ mit Vorzeichen den korrekten Spannungsverlauf darstellt. Die Voreinstellung ist „Spikes“.

Das Zeitformat läßt sich von der Standard Darstellung auch auf eine reine Sekundendarstellung umschalten. Für ein paar spezielle Anwendungen ist das wichtig, da es dann einfacher ist, mit den Zahlen zu rechnen.

„Anzahl Gitterschritte“ stellt die Dichte eines evtl. aktivierten Gitters ein. Das Gitter orientiert sich nicht an einem absoluten Maßstab, sondern paßt sich automatisch an die Zeitskala an. Je nach gewähltem Ausschnitt zeigt Ihnen die Zeitskala am oberen Rand des Arrangers die Zeiten immer in glatten Zahlen an. Wenn „Anzahl Gitterschritte“ auf 1 gesetzt ist, gibt jede Zeitlinie der Zeitskala auch eine Gitterlinie. Wenn Sie z.B. auf 5 stellen, werden die Punkte der Zeitskala in 5 gleiche Bereiche geteilt. So können Sie das Gitter nahezu ideal anpassen.

„Gitter magnetisch“ läßt die Außenkanten der Events auf die Gitterlinien rasten.

„Marker magnetisch“ läßt die Marker auf die Gitterlinien rasten.

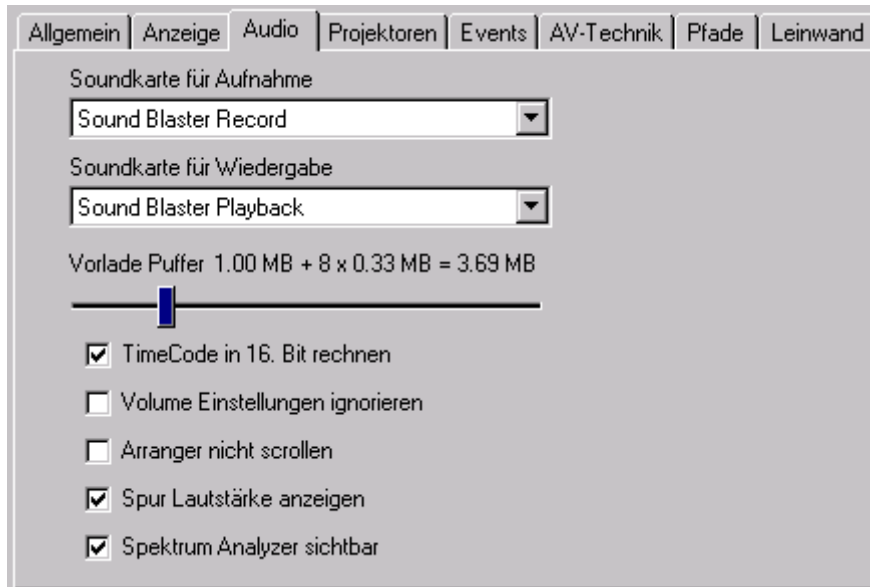
„Gitter anzeigen“ macht das Gitter sichtbar. Es ist auch möglich, das Gitter magnetisch zu schalten, es jedoch nicht sichtbar zu machen. Der  Speedbutton im Hauptfenster schaltet „Gitter anzeigen“ und „Gitter magnetisch“.

„Hilfslinie beim Verschieben anzeigen“ erzeugt jeweils, während Sie ein Event verschieben an der aktiven Kante eine Linie über alle Spuren. Damit können Sie die Events besser zueinander anpassen.

„Hilfstexte am Mauszeiger“ aktiviert die kleinen gelben Hilfstexte am Mauszeiger, die Ihnen überall verteilt in IMAGIX ein paar kurze Hinweise über Schaltflächen etc. geben.

„Wave-Display aus“ schaltet die Ansicht des Lautstärkeverlaufs komplett aus. Diese Einstellung kann beim Abspielen auf extrem schwachen Rechnern benutzt werden, um Rechenleistung zu sparen. Evtl. wird so eine Wiedergabe noch möglich, die sonst schon nicht mehr funktionieren würde.

Seite „Audio“



Mit den oberen beiden Auswahlfelder können Sie bei mehreren installierten Soundkarten auswählen, über welche Karte die Aufnahme oder Wiedergabe durchgeführt werden soll.

Die Größe des Vorlade Puffers gibt die Größe des Speicher-Puffers an, der zunächst von der Festplatte geladen wird, bevor er zur Festplatte gegeben wird. Es gibt einen globalen Puffer und für jede Spur einen extra Puffer. Wenn eine relativ langsame Festplatte verwendet wird, kann es sinnvoll sein, einen größeren Puffer vorzugeben. Kurzzeitige Nachladeschwierigkeiten von der langsamen Festplatte können so überbrückt werden. Ein großer Puffer hingegen macht die Bedienung von IMAGIX etwas träger, da beim Start der Wiedergabe zuerst die Puffer gefüllt werden müssen, bis IMAGIX beginnen kann, Daten zur Soundkarte zu geben. Normalerweise ist die Grundeinstellung kein schlechter Wert. Bei wenig Speicher und hohen Einstellungen kann das ganze kontraproduktiv werden, da dann Windows den fehlenden RAM-Speicher wieder mit der Festplatte emuliert.

„TimeCode in 16. Bit rechnen“ erzeugt im 16.Bit des Tones einen SMPTE Zeitcode mit 25 Frames/Sekunde. Für Speaker Support Anwendungen wird dieser Zeitcode benötigt, um das angeschlossene Steuergerät zu synchronisieren. Bei einer komplett vertonten Diaschau ist der Zeitcode nicht notwendig, es sei denn Sie synchronisieren noch weitere externe Hardware, die einen Zeitcode erwartet.

„Volume Einstellungen ignorieren“ schaltet alle Lautstärkekurven und Spurlautstärken ab. Dieser Schalter dient eigentlich nur zu Diagnosezwecken, bei sehr langsamen Rechnern.

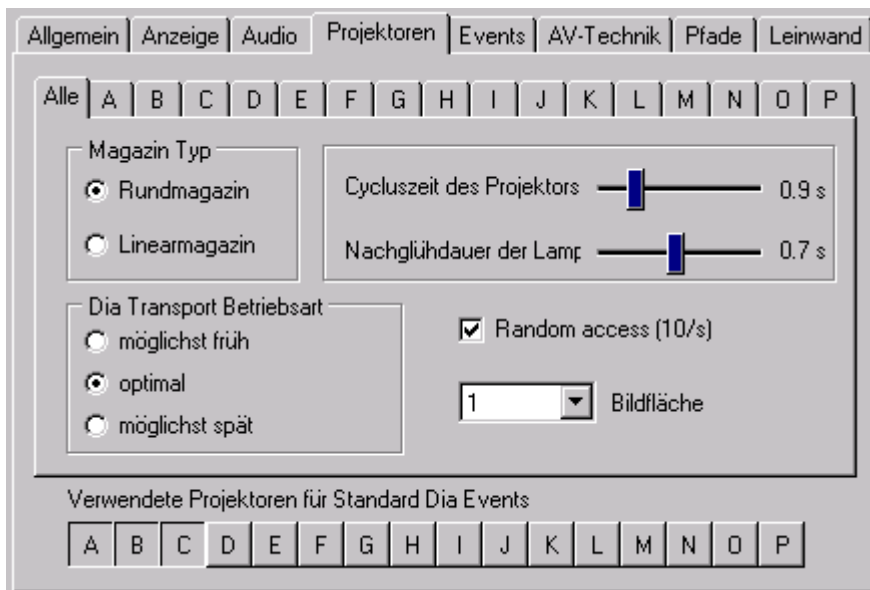
„Arranger nicht scrollen“ ist auch eine Sparmaßnahme von Rechenleistung. Beim Abspielen muß der Arranger hin und wieder neu zum Bildschirm gezeichnet werden, wenn der Locator in die Nähe des rechten Randes kommt. Wenn Sie z.B. eine komplette Schau auf einen DAT-Recorder überspielen, können Sie das ohne weiteres einstellen. Sie sehen dann lediglich die Abspielposition nicht, dafür ist es auf schwachen Rechnern sicherer, daß IMAGIX nicht vorzeitig abbrechen muß, weil die Audiodaten nicht schnell genug von der Festplatte kommen.

„Spur Lautstärke anzeigen“ hat derzeit keine Bedeutung und sollte immer angeschaltet sein.

„Spektrum Analyzer anzeigen“ kann abgeschaltet werden, um Rechenzeit zu sparen.

Seite „Projektoren“

Die Einstellungen, die die Projektoren betreffen, lassen sich prinzipiell für jeden Projektor separat einstellen. Da in der überwiegenden Mehrzahl der Anwendungen gleiche Projektoren verwendet werden, gibt es die Registerkarte „Alle“. Dann gelten die Einstellungen für alle 16 Projektoren. Im anderen Fall können Sie für jeden Projektor einzeln die Angaben machen.



Die Einstellung „Magazin Typ“ beeinflusst im wesentlichen die Bestimmung des Zeitpunktes für den Diawechsel, den IMAGIX im Hintergrund rechnet. Hier gilt auch wie bei den Steuergeräten: Solange Sie keine Diawechsel über mehr als 40 Bilder programmieren, können Sie ruhig die Grundeinstellung „Rundmagazin“ auch bei Verwendung von Stangenmagazinen beibehalten“ (Siehe auch unsere Hinweise bei „Diaschauen mit mehreren Magazinen“).

Die „Dia Transport Betriebsart“ legt fest, ob innerhalb der Zeit, in der der Projektor dunkel ist, das Dia möglichst früh, möglichst spät oder einfach in der Mitte der Dunkelphase gewechselt werden soll. Normalerweise können Sie diesen Wert auf „optimal“ eingestellt lassen.

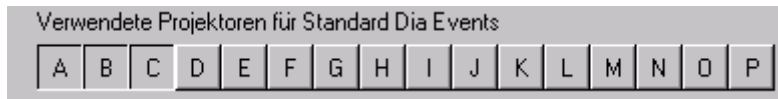
Bei „Cycluzzeit des Projektors“ muß die Zeit eingestellt werden, nach der ein Projektor einen kompletten Diawechsel sicher fertiggestellt hat. Die Herstellerangaben sind hier oft nicht vorhanden, im Zweifelsfall messen Sie einfach einmal die Zeit, die vergeht, bis Ihr Projektor 10 Einzeltransporte gemacht hat und teilen die durch 10.

„Nachglühdauer der Lampe“ hat innerhalb von IMAGIX nur auf die Anzeige der roten Warnmarkierungen im Arranger Einfluß. 0.7 Sekunden ist normalerweise ein guter Wert. Wenn nach einem sehr hellen Dia ein sehr dunkles folgt, sind 0.7 s etwas zu knapp. Aber IMAGIX verwendet, (sofern genug Zeit ist !), ohnehin immer 1,5 Sekunden, bevor der Projektor weiterschaltet wird.

„Random access“ sollte angekreuzt werden wenn Carousel-Projektoren mit schnellem Suchlauf (Kodak, Leica RT, Simda) zur Verwendung kommen. Beim Zuordnen der Dia-Events auf die Magazine kann das zu einer anderen Sortierung führen.

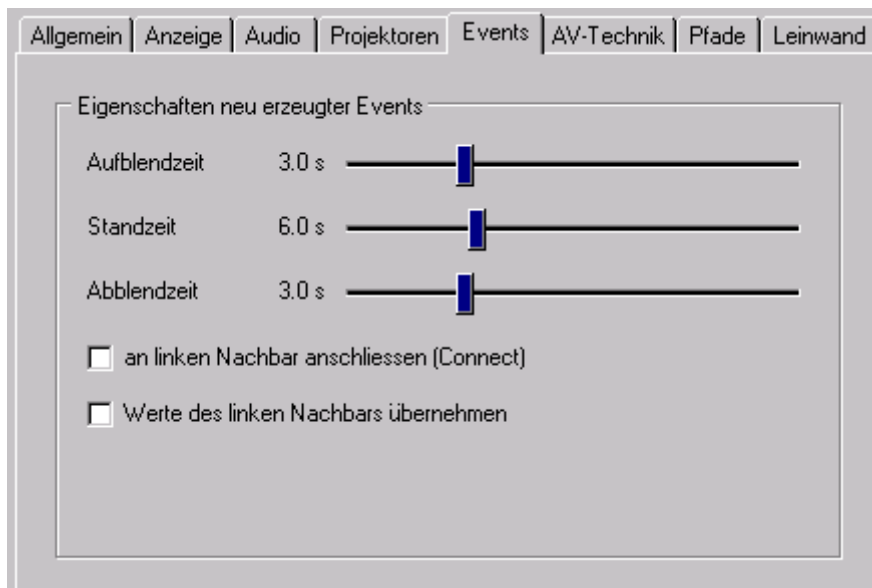
„Bildfläche“ ermöglicht in diesem Dialog eine Zuordnung des Projektors zu einer Bildfläche. Diese Zuordnung kann auch auf der Seite „Leinwand“ durchgeführt werden.

Am unteren Ende dieser Seite befindet sich noch die Auswahl der verwendeten Projektoren



Die hier ausgewählten Projektoren werden von IMAGIX automatisch verwendet. Wenn Sie also aus der Schaltfläche „Dia-Event erzeugen“ ein Event erzeugen, wird IMAGIX immer nur einen dieser ausgewählten Projektoren verwenden. Genauso verwendet der automatische Einsortier-Algorithmus nur diese Projektoren. Sie können manuell in Ihrer Diaschau jederzeit auch Projektoren verwenden, die hier nicht freigegeben sind. IMAGIX wird Ihnen jedoch immer nur Projektoren, die hier ausgewählt sind, vorschlagen.

Seite „Events“



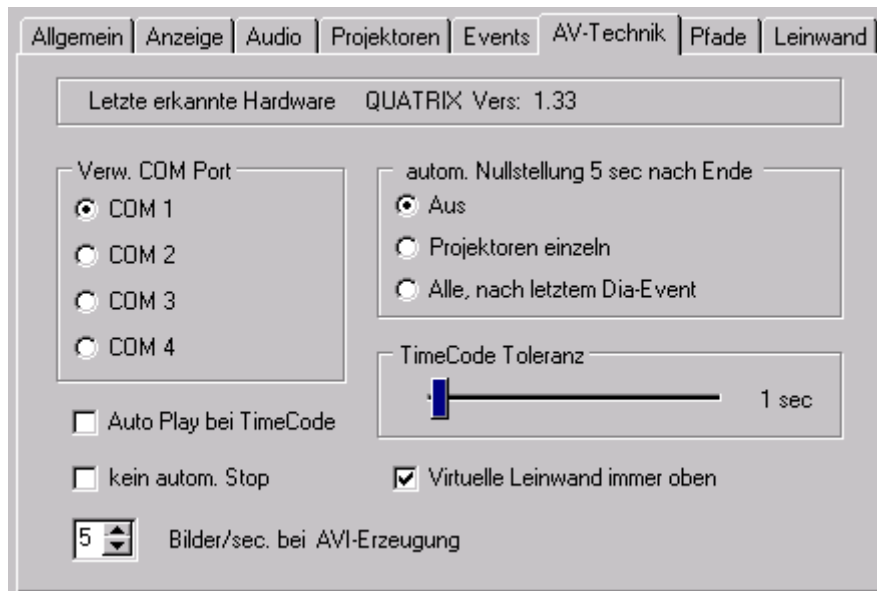
Mit den Einstellungen dieser Seite geben Sie einfach die Werte vor, die neu erzeugte Dia-Events haben sollen. Da IMAGIX unmöglich wissen kann, wie lange Sie das gewünschte Dia zeigen wollen, verwendet es einfach diese Standardwerte.

Wenn Sie „an linken Nachbar anschließen“ gewählt haben, wird die Eigenschaft „Connect“ automatisch gesetzt

Oftmals will man mehrere Events hintereinander mit gleichen Eigenschaften haben. Dann kreuzen Sie an „Werte des linken Nachbarn übernehmen“. IMAGIX kopiert sich dann im Moment der Erzeugung des Events die Eigenschaften des linken Nachbarn in der gleichen Spur.

Seite „AV-Technik“

Im oberen Feld dieses Dialogs zeigt IMAGIX die Version eines angeschlossenen Steuergerätes an, allerdings nur, falls in der Betriebsart „Standard PlusTrac“ über die serielle Schnittstelle gearbeitet wird und zuvor mindestens einmal die „SYNC“-Taste betätigt wurde. Bei den beiden anderen Signalarten „Digital PlusTrac“ und FreeTrac“ gibt es ja keine Rückmeldung, da die Signale in den Ton codiert werden.



„Verw. COM Port“ wählt die Schnittstelle aus, die für die Betriebsart „Standard PlusTrac“ und für die Memory-Funktionen verwendet wird.

„Autoplay bei TimeCode“ ist nur in der Betriebsart mit externem Zeitcode aktiv. Dort schaltet IMAGIX beim Anliegen eines externen Zeitcodes auf Wiedergabe. Im Normalbetrieb mit Harddisk-Recording hat dieses Feld keine Bedeutung.

„kein autom. Stop“ veranlaßt IMAGIX alle automatischen Stop-Marker, die in IMAGIX vorhanden sind, zu ignorieren. Für Testzwecke von Speaker Support Schauen kann das hilfreich sein.

„Bilder/sec bei der AVI-Erzeugung“ stellt die Video-Frame-Rate der AVI-Dateien ein. Je höher die Rate, desto größer werden natürlich die AVI-Dateien.

„autom. Nullstellung 5 sec. nach Ende“ fügt am Ende der Diaschau auf Wunsch automatisch einen Nullstellungsbefehl ein. Sie können wählen, ob alle Projektoren gleichzeitig auf Null laufen sollen, 5 sec. nachdem das letzte Dia-Event abgeschlossen ist, oder ob unbenutzte Projektoren schon früher beginnen dürfen, die Position 0 anzufahren.

„TimeCode Toleranz“ ist die Zeit, die die interne Uhr einen ausfallenden Zeitcode noch weiter simuliert. Das hat bei der Betriebsart „externer TimeCode“ eine Bedeutung. Außerdem wird dieser Wert bei den Memory-Funktionen mit in das Steuergerät übertragen. Auch wenn z.B. das QUATRIX auf Speicherwiedergabe mit externem Zeitcode konfiguriert ist, überbrückt das QUATRIX dann die eingestellte Zeit, auch wenn kein Zeitcode mehr anliegt. Wenn beispielsweise in einem Museum eine Diaschau noch kurz weiterlaufen soll, während sich der Kassettenrecorder schon zurückspult, kann dort eine Zeit bis 60 sec. eingestellt werden.

Das Feld „virtuelle Leinwand immer oben“ ermöglicht es, die Leinwand so zu konfigurieren, daß andere Fenster von IMAGIX sie nicht überdecken. Die Marker-Verwaltung hat auch diese Eigenschaft.

Seite „Pfade“

Ordner für Imagix - Bitmap-Dateien (*.imc - Dateien)
 E:\BAESSGEN\Pictures

Alternativer Suchpfad für Imagix - Bitmap-Dateien
 D:\BAESSGEN

Ordner für Wave-Dateien (*.wav - Dateien)
 E:\BAESSGEN\Sound

Alternativer Suchpfad für Wave-Dateien
 D:\BAESSGEN

Auf dieser Seite können Sie Suchpfade vorgeben, unter denen IMAGIX Bild- und Tondateien sucht, die zu diesem Projekt benötigt werden. Unter „Die Dateien von IMAGIX“ wird das Vorgehen genauer besprochen.

Seite „Leinwand“

Zuordnung Projektionsflächen <-> Projektoren

Bildfläche	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																

Bildmischverfahren
 mit *.imc Dateien (Standard)
 mit Original-Bitmaps (rechenintensiv)

Bildgröße
 384 x 256
 576 x 384
 768 x 512

Leinwand 3:1
 1:1

Hier können die einzelnen Projektionsflächen den Projektoren übersichtlich zugeordnet werden. Ebenso können Sie den Projektionsflächen Namen geben und das Bildmischverfahren auswählen. Wählen Sie das Verfahren, bei dem Original-Bitmaps verwendet werden, können Sie hier noch die Bildgröße auswählen. Der Schieberegler erlaubt außerdem noch eine Vergrößerung der Leinwand von bis zu 3:1, die nach der Bildmischung stattfindet. Dadurch verbessert sich die Qualität nicht mehr, doch die Leinwand wird größer.

Diese Funktion hat den gleichen Effekt, wie wenn Sie die virtuelle Leinwand einfach mit der Maus vergrößern. Siehe auch den Abschnitt „Panorama Projektion“.

Sämtliche Werte dieser Fenster werden beim Speichern des Projektes in der Konfigurationsdatei des Projektes gespeichert.

- Raum für Notizen -