

BÄSSGEN Time-Code Programming-System

IMAGIX

Version 3.2 für Windows

- technische Änderungen vorbehalten -
Vervielfältigung nur mit schriftlicher Genehmigung des
Herausgebers
Ausgabe Januar 1997

BÄSSGEN AV-Technik GmbH
Hauptstr.58 * D-79104 Freiburg
Tel. 0761-23953 * Fax 0761-35042
E-mail 101511.303 @ compuserve.com

Kodak ist ein eingetragenes Warenzeichen der Kodak AG
MS-DOS ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corp.
IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines Corp.

INHALT

Einführung	5
Der IMAGIX 3.2 Bildschirm	6
Teil A: Installation	7
Teil B: Arbeiten mit IMAGIX	11
Erste Schritte mit IMAGIX	12
Programmiervorschläge	27
Formatieren und Wiedergabe mit Time-Code	32
Konvertieren in PlusTrac	36
Teil C: Übersicht	39
Die Befehle von IMAGIX	40
Die Grafikecke	47
Ereignis- und Relativzeit	49
Die Betriebsarten	50
Edit	50
Play	50
Sync	51
Die Funktionstasten	52
F1 -Hilfe-	52
F2 -Datei sichern-	52
F3 -Datei laden-	53
F4 -Blockfunktionen-	54
F8 -externe Uhr-	60
F9 -interne Uhr-	60

Das Menü Datei	61
Neue Datei	61
Neues Standardprojekt	61
Speichern als	62
Drucken	62
Wave Dateiwählen.....	63
Einstellungen	64
Memory-Funktionen	67
Backup-Datei laden	68
Exit.....	68
 Das Menü "Tools"	 69
Preview	69
Bit 16 Workshop	71
SCREEN	73
 Anbindung an Harddiskrecording	 75
 Die Mausleiste	 77
Die Einstellung "Clock source"	78
Relative Blöcke	80
Arbeiten mit X-Schritten	82
 Übersicht der verwendeten Eingabetasten	 84
Tastenbezeichnungen.....	86

EINFÜHRUNG

IMAGIX 3.2 für Windows stellt die umfangreichen Funktionen der Bässgen AV-Software jetzt auch unter Windows zur Verfügung. Intuitive Bedienung war schon immer eine Stärke von IMAGIX. In der Windows-Version wurde sie weiter perfektioniert.

Über Jahre bewährte Funktionen wurden als Basis beibehalten. Ausgelegt für die Steuerung von bis zu 16 Projektoren, stehen Ihnen eine Vielzahl von Programmierbefehlen zur Verfügung. Mit IMAGIX 3.2 können Sie sowohl per Mausclick als auch über die Tastatur komfortabel arbeiten.

Eine jederzeit zuschaltbare Synchronisation läßt Sie die eingegebenen Schritte sofort auf der Leinwand überprüfen und die bewährte Grafikecke als optische Online-Orientierung setzt Sie auf einen Blick ins Bild. Sie haben die Software im Griff. Nicht umgekehrt. Absolut- und Wartezeiten sorgen dafür, daß sich unterschiedlichste Ideen Ihrer Vorgabe gemäß programmieren lassen. IMAGIX paßt sich an. Auf 1/20 Sekunde genau.

Eine umfangreiche Palette an Blockfunktionen gibt Ihnen Werkzeuge für die Praxis an die Hand, die auch außergewöhnliche Programmierwünsche realisieren helfen.

Arbeiten mit relativen Blöcken, Preview Funktion, Speaker's Support mit X-Zeiten: nur einige der IMAGIX Überschriften für effektive AV-Programmierung.

Dazu viele kleine aber feine Details und eine Selbstverständlichkeit: IMAGIX for DOS und IMAGIX for Windows verstehen sich perfekt. Die IMX-Dateien können beliebig ausgetauscht werden.

Das vorliegende Handbuch möchte anhand von praktischen Beispielen und eines ausführlichen Nachschlageteils die faszinierenden Möglichkeiten von IMAGIX 3.2 aufzeigen.

DER IMAGIX BILDSCHIRM _____

Uhr-Anzeige und Einstellung (1)
 Reset-Taste für Uhr (2)
 Betriebsarten (3)
 Mausleiste (4)
 Menüleiste (5)
 Grafikecke (6)

Time	Mode	File Name	Speed	Temp	Time	Time
00:00	TRDY	JURCHFAHRKLEINOP	01	01:00		0000
00:10:00	ALTR	C	1.0	01:00		0001
00:10:00	ALTR	M	0.1	01:30		0002
00:15:30	ISS	CB	0.1	00:50		0003
00:15:30	ISS	MH	1.0	01:30		0004
00:16:30	ISS	DE	1.0	00:00		0005
00:16:30	ISS	NO	1.0	01:30		0006
00:16:30	ISS	CE	1.0	00:00		0007
00:16:30	ISS	MI	5.0	05:00		0008
00:16:30	ALTR	F	3.0	01:00	Keyp	0009
00:16:30	TRDY	J	27	01:00		0010
00:16:30	TRDY	H	28	00:00		0011
00:17:00	ALTR	BO	3.0	01:50	Keyp	0012
00:17:00	ALTR	I	4.0	01:30	Ke-Mensch	0013
00:18:30	ISS	CB	5.0	00:00		0014
00:18:30	ISS	MH	5.0	00:50		0015
00:17:00	PULS	H	0.5	01:25		0016
00:18:25	ALTR	J	3.5	01:40		0017
00:18:25	ALTR	H	2.0	01:25	Augen	0018
00:18:00	TRDY	H		01:30		0019

Hilfszeile, Dateinamen, Cues und Uhr (7)
 markierte Eingabeposition (8)
 Programmierfeld (9)

A

Installation

INSTALLATION _____

Installation auf dem PC

IMAGIX 3.2 wird unter Windows 3.1 oder Windows 95 auf Ihrer Festplatte installiert. Das Installationsprogramm ist auf der IMAGIX Diskette enthalten.

Gehen Sie bei der Installation wie folgt vor:

1. Starten Sie Windows
2. Legen Sie die IMAGIX-Diskette in Ihr Diskettenlaufwerk
3. Wählen Sie Datei/Ausführen...aus dem Hauptmenü des Programmanagers von Windows aus
3. Tragen Sie in das Textfeld "Befehlszeile" je nach Diskettenlaufwerk a:\setup oder b:\setup ein
4. Bestätigen Sie mit der Return-Taste oder klicken Sie mit der Maus die OK-Taste an
5. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm

Nach der Installation von IMAGIX rufen Sie das Programm durch Anwählen des IMAGIX-Symbols unter Windows auf.

Anpassung von IMAGIX an Ihren PC

Mit Hilfe des Menüs "Einstellungen" können Sie IMAGIX in einigen speziellen Punkten an Ihren PC anpassen. Rufen Sie dazu IMAGIX auf und wählen Sie unter "Datei" den Menüpunkt "Einstellungen" auf. Mit der Maus klicken Sie einfach die Taste "E" in der oberen Mausleiste. Das Menü Einstellungen erscheint. Zwei der Eingabemöglichkeiten interessieren uns hier. Zunächst wählen Sie an, ob Sie ein externes Steuergerät über COM1/2 angeschlossen haben

oder mit XCARD arbeiten.

Beim Einsatz eines externen Steuergerätes wählen Sie die benutzte Schnittstelle COM 1 oder COM 2 an. Falls Sie XCARD einsetzen, klicken Sie entsprechend XCARD an. Stellen Sie dann im Eingabefeld "XCARD" den Steckplatz zwischen 1 und 7 ein, auf dem sich XCARD in Ihrem PC befindet.

Verlassen Sie das Menü über die Taste "Sichern", falls Sie Änderungen vorgenommen haben.

IMAGIX überprüft beim Aufrufen COM 1 und COM 2 und stellt sich automatisch auf das verwendete Bässgen Steuergerät ein. Falls Sie die unter "Einstellungen" angewählte Schnittstelle anderweitig belegt haben, schaltet IMAGIX nach dem Aufrufen automatisch auf die andere Schnittstelle um und meldet Ihnen diesen Vorgang.

Anschluß des Steuergerätes an den PC

Der Anschluß des Steuergerätes an Ihren PC erfolgt mit folgenden Kabeln:

1. Kabel E-1
QUATRIX/TRIPLEX/TRIPLEX, UX-MEGA, UX-PLUS
2. Kabel D-2 (25-polig) oder D-3 (9-polig)
TCX-4040, TCQ-2020

Das entsprechende Kabel wird auf der Steuergeräteseite mit der seriellen Schnittstelle V-24 verbunden, auf der PC-Seite mit der seriellen Anschlußbuchse COM 1/2.

Wichtig für TCX-4040/TCQ-2020:

Nachdem Steuergerät und PC verbunden sind, müssen das TCX-4040/TCQ-2020 für den Einsatz mit IMAGIX in die PC-Betriebsart versetzt werden.

Dabei gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Funktion 9 am TCX-4040/TCQ-2020 aufrufen
2. In Funktion 9 die letzte Zeile "Start PC-Mode" anwählen
3. Taste "Start" betätigen

Im Display erscheint das Wort "PC-Mode" und die aktuellen Diagnosticsnummern der Projektoren.

Sobald Sie in IMAGIX die Projektorsynchronisation "sYnc" aufrufen, erscheint im Display des TCX-4040/TCQ-2020 nach "PC-Mode" das Wort "sync". Das TCX-4040/TCQ-2020 ist bereit, als Schaltstation zwischen PC, Projektoren und Tonbandgerät eingesetzt zu werden.

Sollte nach Anwählen von "sYnc" in IMAGIX keine Anzeige "sync" im Display des TCX-4040/TCQ-2020 erscheinen, überprüfen Sie noch einmal die Verbindung zwischen TCX-4040/TCQ-2020 und dem PC und die Anpassung der seriellen Schnittstelle Ihres PC's unter "Einstellungen".

Durch das Betätigen der Taste "Funktion" am TCX-4040/TCQ-2020 verlassen Sie den PC-Mode.

Achtung: Halten Sie bei der Inbetriebnahme die richtige Reihenfolge ein. Verbinden Sie zunächst die Geräte gemäß den Skizzen, versetzen Sie dann ggf. TCX-4040/TCQ-2020 in den PC-Mode und schalten Sie erst dann in IMAGIX "sYnc" zu.

Schalten Sie vor dem Verlassen von IMAGIX und vor dem Trennen der Kabelverbindung vom PC zum Steuergerät die Synchronisation "sYnc" in IMAGIX aus. Sie vermeiden damit Fehlfunktionen.

B

Arbeiten mit IMAGIX

ERSTE SCHRITTE MIT IMAGIX ____

Bevor eine ausführliche Beschreibung aller Funktionen von IMAGIX einen Überblick bietet, soll dieses Kapitel anhand eines realitätsnahen Ablaufs an das praktische Arbeiten mit IMAGIX heranführen.

IMAGIX lässt sich komfortabel mit der Maus bedienen. Viele Eingaben sind auch mit der Tastatur möglich. Bei den Tastatureingaben orientiert sich das Programm an den üblichen Windows Spielregeln. Die nachfolgende Beschreibung legt das Arbeiten mit der Maus zugrunde, verweist aber immer wieder auf Eingabemöglichkeiten mit der Tastatur.

Ein Zusammenspiel von beiden stellt dabei häufig eine praxisnahe Arbeitsweise dar.

Am besten verfolgen Sie die nachfolgende Beschreibung direkt am Bildschirm mit und arbeiten sich so Schritt für Schritt in IMAGIX ein. Zahlen in Klammern dienen als Referenz zur Bildschirmübersicht auf Seite 5. Manche Funktionen oder Betriebsarten werden hier nur gestreift. Es soll nicht Sinn dieser Einführung sein, Sie möglichst gründlich zu verwirren. In den nachfolgenden Programmierbeispielen und natürlich im Nachschlageteil C finden Sie weiterführend zu gezielten Fragen gezielte Informationen und einen Überblick über die vielfältigen Möglichkeiten, die IMAGIX bietet.

Es geht los

Laden Sie zunächst die Schau "Beispiel" ein. Durch das Anklicken der linken Taste in der Mausleiste (4) erscheint eine Menübox. Wählen Sie hier die Datei "Beispiel.imx" mit der Maus an und bestätigen Sie mit "OK". Das Laden von Dateien über die Tastatur erfolgt im Menü "Datei" unter dem Punkt "Lade Datei". Sie können dieses Menü jederzeit über die Taste F10 aufrufen. Unter "Datei"

finden Sie wichtige Betriebsarten und Funktionen. Um eine bestimmte Zeile anzuwählen, stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Entweder betätigen Sie die Cursortasten "unten" und "oben", bis der gewünschte Menüpunkt invers dargestellt und damit angewählt ist, oder Sie geben den ersten Großbuchstaben der gewünschten Zeile ein (bei sYnc. wäre das "Y"). Um eine Datei zu laden, muß demzufolge "Lade Datei" invers dargestellt sein. Betätigen Sie jetzt die Taste "Return".

Die Menübox verschwindet und die Beispielschau erscheint auf Ihrem Bildschirm.

Betrachten wir jetzt aber den Bildschirm. Den meisten Raum nimmt das Eingabefeld für die Programmzeilen ein.

Von oben kommend finden Sie unter der Anzeige IMAGIX 3.2 die Anwahlmöglichkeiten für die Menüs "Datei", "Blockfunktionen", "Tools" und "Hilfe". Darunter folgt eine Leiste mit Symboltasten zur direkten Mausanwahl. Die Symbole erklären das dahinter versteckte Menü.

Von links:

1. geöffneter Ordner = Datei öffnen
2. Diskette = Datei speichern
3. Noten = Wave-Datei öffnen
4. E = Einstellungen
5. Ausdrucken der aktuellen Datei
6. i = Info zu IMAGIX
7. EXIT = Verlassen von IMAGIX

Nach dem Anklicken einer Taste erscheint das zugehörige Dialogfenster, in dem Sie die gewünschten Einstellungen oder Eingaben vornehmen.

Die darunter befindlichen Tasten "Edit", "Play" und "Sync" lassen Sie zwischen der Wiedergabebetriebsart "Play" und der Programmierbetriebsart "Edit" wählen. "Sync" schaltet abwechselnd

die Außenwelt zu und weg. Wenn Sie Programmiereingaben direkt auf der Leinwand überprüfen wollen, schalten Sie also einfach "Sync" zu. Die aktive Eingabe ist immer an einer helleren Farbe der jeweiligen Taste zu erkennen.

Über die Tastatur schalten Sie mit Alt-P die Play-Betriebsart an und über "Escape" von "Play" auf "Edit" um. "Sync" schalten Sie über Alt-Y zu und weg.

Um diese Tastaturkürzel weder auswendig lernen, noch jedesmal im Handbuch nachschlagen zu müssen, können Sie sie auch bequem im Programm unter der integrierten Windows-Online-Hilfe nachschauen.

Noch einmal eine Zeile tiefer befindet sich die Uhranzeige. Bei der unscheinbaren Taste links daneben handelt es sich um die Reset-Taste, mit der Sie die Uhr auf 0:00.00 zurückstellen. Unter CLK-Source können Sie die zuständige Uhr anwählen, nach der Ihre Programmdatei abgearbeitet werden sollen.

Folgende Angaben stehen zur Verfügung:

TC ext:	Ein extern angelegter Time-Code steuert den Ablauf
TC int:	Die interne PC-Uhr steuert den Ablauf
Wave:	Die interne PC Uhr steuert parallel den Ablauf Ihres Programms und eines angewählten Audio Wave-Files
MTC out:	Ein interner Midi-Time-Code steuert gleichzeitig den Programmablauf und gleichzeitig angeschlossene Multi-Media Anwendungen

Durch das Anklicken des Pfeils rechts neben dem Anzeigefeld öffnen Sie die Menübox, um die verwendete "Uhr" zu anzuwählen.

Unter dem Eingabefeld für die Programmschritte folgt eine Zeile, in der - von links nach rechts - ein Feld für Meldungen, der Name der gerade geöffneten IMAGIX-Produktion, ggf. der Name einer aktivierten WAVE-Datei, die Länge der aktuellen Produktion in

Programmschritten (in eckigen Klammern) und die Uhrzeit angezeigt wird.

Im Anzeigefeld für Meldungen erscheint zur angewählten Eingabespalte im Programmierfeld eine Kurzinformation.

Damit wäre unsere Bildschirmrunde fast abgeschlossen. Bleibt noch ein größeres Feld im rechten oberen Drittel: Die Grafikecke. Mit ihr lernen Sie eine neue Form von Übersicht und Orientierung während Aufzeichnung und Wiedergabe kennen. Dazu später mehr.

Wenn Sie sich über die Funktion einzelner Tasten oder Felder (außerhalb des Programmierfeldes) unsicher sind, führen Sie einfach den Mauscursor auf die betreffende Stelle, ohne eine Maustaste zu betätigen. Nach kurzer Zeit erscheint eine Infozeile, die Ihnen zur Funktion Auskunft gibt.

Nach diesem ersten Überblick wenden wir uns jetzt genauer der Beispielschau zu. Das aktive Eingabefeld wird gemäß Ihrer Einstellung der Windows-Bildschirmfarben immer farblich abgesetzt angezeigt. Um sich im Programmierfeld zu bewegen, klicken Sie einfach das gewünschte Eingabefeld mit der linken Maustaste an. Mit dem Eingabebalken am rechten Rand des Programmfeldes bewegen Sie sich mit der Maus durch das Programm. Wenn Sie die Pfeile "oben" oder "unten" mit der linken Maustaste anklicken, blättern Sie die Schau Schritt für Schritt durch. Schieben Sie den blinkenden Knopf nach oben oder unten, können Sie fließend die gesamte Schau durchsehen und problemlos zu jeder gewünschten Stelle gelangen.

Über die Tastatur bewegen Sie sich mit den Tasten Cursor rechts, links, oben, und unten. Über Pos 1 und Ende springen Sie vom Anfang zum Ende der Zeile und umgekehrt.

Größere Sprünge erlauben die Tasten Bild nach oben, Bild nach unten, mit denen Sie seitenweise durch Ihre Schau blättern können. Und schließlich gibt es da noch die Tastenkombinationen

Strg-Bild nach oben bzw. Strg-Bild nach unten, die Sie direkt an den Anfang bzw. das Ende der Schau bringen.

Wenn Sie sich in der Beispielschau bewegen, sehen Sie, daß sich in der Grafikecke (6) etwas verändert. Sämtliche eingegebenen Befehle werden dort grafisch angezeigt.

Dabei werden Auf-, Ablendungen und programmierte Blinkeffekte in Echtzeit dargestellt, d.h. die Ausführung dieser Befehle ist in der eingegebenen Geschwindigkeit zu sehen. Den vor der angewählten, auszuführenden Zeile aktuellen Magazinstand können Sie unter den Projektorkennbuchstaben ablesen. Sie haben auch ohne angeschlossene Projektoren einen Blick für die aktuellen Abläufe und den Stand der Dinge.

Als nächstes soll die Beispielschau verändert werden.

Wie fügt man Zeilen ein, verändert oder löscht Programmschritte oder markiert Blöcke?

Achten Sie zunächst darauf, daß Sie sich in der Programmierbetriebsart "Edit" befinden. Sollte das nicht der Fall sein, schalten Sie durch Anklicken der Maustaste "Edit" oder über die Taste "Escape" um.

Wenn wir zwei beliebige Programmzeilen herausgreifen, sieht das z.B. so aus:

	0000.00	R	0155	A0C		2.0	00.00	Titel 2=Proj. 0 aus	0006	"
E	0000.00	F	A0C	A0		1.0	50	02.00	0007	

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1. X-Markierung eines Programmschrittes
Die Eingabe erfolgt durch das Anklicken des Eingabefeldes mit der linken Maustaste oder durch die Tastatureingabe "X". Durch das Wiederholen des Vorgangs verschwindet das "X" wieder.
2. Die Ereigniszeit, eine Absolutzeit, die bestimmt, um wieviel Uhr ein Schritt stattfindet. Nach dieser Ereigniszeit sind alle eingegebenen Programmschritte sortiert.
Die Eingabe erfolgt durch Anwählen des Eingabefeldes mit der rechten Maustaste. Der Eingabebalken erscheint. Durch Anklicken des Pfeils nach oben oder nach unten oder durch das Ziehen des blinkenden Reglers mit dem Mauscursor bei gedrückter linker Maustaste verändern Sie die Zeitangabe. Über die Tastatur wählen Sie das Eingabefeld an und bestätigen mit "Return". Es erscheint ein blinkender Cursor. versetzen Sie ihn an die gewünschte Eingabeposition (Taste "nach rechts" oder "nach links") oder geben Sie einfach die gewünschte Zeit komplett (von links nach rechts) ein. IMAGIX akzeptiert sinnvollerweise nur Zeiteingaben, die den Rahmen der umgebenden Schritte nicht sprengen.
3. R-Markierung eines Programmschrittes. Damit wird die Zugehörigkeit dieses Schrittes zu einem relativen Block angezeigt. Die Eingabe erfolgt durch das Anklicken des Eingabefeldes mit der linken Maustaste oder durch die Tastatureingabe "R". Durch das Wiederholen des Vorgangs verschwindet das "R" wieder.
4. Programmierbefehl, z.B. Überblenden, Blinken, Transport.
Die Eingabe erfolgt durch das Anklicken des Eingabefeldes mit der rechten Maustaste und Auswahl aus der erscheinenden Liste oder durch Eingabe des ersten Buchstabens des gewünschten Programmierbefehls über die Tastatur.

5. Kennbuchstaben der Projektoren, die durch den Befehl in Spalte 4 angesprochen werden sollen.
Die Eingabe erfolgt durch das Anklicken des Eingabefeldes mit der rechten Maustaste und Auswahl aus der erscheinenden Liste oder durch Eingabe des Projektorkennbuchstabens über die Tastatur.
6. Numerische Eingaben, die den Programmierbefehl genauer beschreiben, z.B. Überblendgeschwindigkeit, Dianummer, zu der transportiert werden soll, Blinkfrequenz (hell-dunkel). Die Eingabe kann auf mehrere Arten erfolgen:
Die Eingabe erfolgt durch Anwählen des Eingabefeldes mit der rechten Maustaste. Der Eingabebalken erscheint. Durch Anklicken des Pfeils nach oben oder nach unten oder durch das Ziehen des blinkenden Reglers mit dem Mauscursor bei gedrückter linker Maustaste verändern Sie die Zeitangabe. Über die Tastatur wählen Sie das Eingabefeld an und bestätigen mit "Return". Es erscheint ein blinkender Cursor. Versetzen Sie ihn an die gewünschte Eingabeposition (Taste "nach rechts" oder "nach links") oder geben Sie einfach die gewünschte Zahl komplett ein.
7. Relativzeit: Sie legt den Abstand eines Programmschrittes zum vorangegangenen fest. Ändern Sie die Relativzeit, verschieben sich auch alle nachfolgenden Ereigniszeiten. Geben Sie nur Ereigniszeiten ein, setzt IMAGIX hier automatisch die richtigen Relativzeiten ein. Die Eingabe erfolgt wie bei den Absolutzeiten.
8. Kommentar, der bis zu 20 Zeichen lang sein darf.
Eingabe über die Tastatur.
9. Nummer des Programmschrittes

Hier wird die aktuelle Programmabschnittsnummer dargestellt.

- 10.** * -Markierung eines Programmschrittes. Damit wird die Zugehörigkeit dieses Schrittes zu einem Block angezeigt. Die Eingabe erfolgt durch das Anklicken des Eingabefeldes mit der linken Maustaste oder durch die Tastatureingabe "**". Durch das Wiederholen des Vorgangs verschwindet der "*" wieder.

Ein genaues Verzeichnis der Überblendbefehle mit Erklärungen finden Sie im Teil C.

Jetzt sollen aber nach Vorgaben Änderungen in der Beispielschau vorgenommen werden. Lassen wir die Schau erst einmal ablaufen und schauen Sie sie dabei in der Grafikecke an. Gehen Sie dazu zu Programmschritt 1 und schalten Sie die Uhr auf "TC int". Klicken Sie dazu den Pfeil neben dem "CLK Source" Anzeigenfeld. Ein Auswahlnenü erscheint, in dem Sie "TC int" mit der linken Maustaste anwählen.

Mit der internen Uhr können Sie jederzeit die eingegebenen Schritte überprüfen, ohne gleich das Band zuschalten zu müssen. Zur externen Uhr finden Sie im Kapitel "Formatieren und Wiedergabe mit Time-Code" genaue Informationen. Klicken Sie als nächstes mit der linken Maustaste "Play" an. IMAGIX befindet sich nun in der Wiedergabebetriebsart.

Die erste Zeile im Programmfeld ist invers dargestellt.

Die Uhr (1) läuft und IMAGIX arbeitet das Programm Schritt für Schritt ab. Den Ablauf sehen Sie anhand der Balkendiagramme und der darunter befindlichen Anzeigezeilen in der Grafikecke.

Wenn Sie die Wiedergabe unterbrechen möchten, klicken Sie "Edit" an oder drücken Sie die Taste Escape. Der Bildschirm schaltet um, IMAGIX befindet sich wieder in der Editierbetriebsart. Sie können nun z.B. einen Fehler beseitigen, eine zeitliche Anpassung vornehmen, etc. Zur Kontrolle gehen Sie einfach einige Zeilen zurück und schalten wieder auf "Play". So können Sie jederzeit die Wiedergabe unterbrechen, ändern und die Änderung anhand der grafischen Anzeige oder auf der Leinwand kontrollieren.

Aber genug der Vorbereitung. Gehen Sie in Ihrer Schau zur Ereigniszeit 0:42. Zwischen diese und die vorangegangene Zeile sollen nachträglich zwei Dias (je eines in Projektor A und B) eingefügt werden.

Drücken Sie dazu zunächst zweimal die Taste Einfügen/Insert. IMAGIX setzt zwei neue Zeilen **vor** den aktuellen Schritt ins Programm. IMAGIX schlägt bei den beiden neuen Schritten als gemittelte Zeiten 0:39 und 0:40 vor. Unser erster neuer Schritt soll aber bei der Zeit 0:41 ein Überblenden auf das erste neue Dia sein, Schritt zwei bei der Zeit 0:45 das Überblenden auf das zweite neue Dia. Wenn Sie versuchen, den beiden Schritten diese Zeiten zu geben, merken Sie, daß IMAGIX maximal 0:40 bzw. 0:42 zuläßt. Bei den Ereigniszeiten ist es also nicht möglich (und um ein buntes Durcheinander zu vermeiden, auch nicht sinnvoll), die logische Zeitfolge zu durchbrechen, die die umgebenden Schritte setzen. Hier helfen die Relativzeiten. Ereigniszeiten und Relativzeiten sind voneinander abhängig. Das machen wir uns zunutze. Wenn Sie Ereigniszeiten ändern, passen sich die Relativzeiten automatisch an. Ändern Sie nun eine Relativzeit, werden alle nachfolgenden Ereigniszeiten um den geänderten Betrag erhöht oder erniedrigt. Eine Relativzeit legt dabei immer den Abstand von einer Programmzeile zur nachfolgenden fest.

In der Praxis: Gehen Sie zum ersten Schritt vor den beiden neu eingefügten Zeilen (Ereigniszeit 0:38) und wählen Sie dort die Relativzeit an. Hier finden Sie die Angabe 1 sec., die den Abstand zum ersten neu eingefügten Programmschritt festlegt.

Dieser neue Schritt soll laut unseren Vorgaben aber bei 0:41, d.h. nicht 1 sec. sondern 3 sec. später erfolgen. Ändern Sie also einfach die Relativzeit in 3.0 sec. ab und schon sitzt der erste frisch eingefügte Schritt auf der Ereigniszeit 0:41. Jetzt das ganze noch einmal in der nachfolgenden Zeile mit der neuen Ereigniszeit 0:41. Der zweite neue Programmschritt soll bei 0:45 folgen, also 4 sec. später.

Eine Änderung der Relativzeit von 1 sec. auf 4 sec. bringt den gewünschten Effekt.

Schon fehlen in den beiden neuen Zeilen nur noch die Programmierbefehle. Gehen Sie also in die entsprechende Eingabespalte (4. Spalte von links) der Zeile mit der Ereigniszeit 0:41. Ganz unten auf dem Bildschirm sagt Ihnen die Hilfszeile, daß an dieser Stelle ein Programmierkommando eingegeben wird. Eine genaue Liste finden Sie im Handbuch im Teil C, oder einfacher, im Hilfsmenü "Hilfe", das Sie über Anklicken des Hilfebuttons oder über die Taste F1 erreichen.

Wir wollen an dieser Stelle eine Überblendung mit automatischem Transport der abgedunkelten Projektoren eingeben. Der Befehl dafür lautet "dissolve", abgekürzt DISS. Auch hier, wie schon in den Menüs, können Sie den gewünschten Befehl mit seinem Anfangsbuchstaben eingeben oder durch Anklicken des Eingabefeldes mit der rechten Maustaste aus der erscheinenden Liste auswählen. In der nächsten Spalte werden nun, wie die Hilfszeile bestätigt, die angesprochenen Projektoren angegeben. In der Grafikecke sehen Sie anhand der Balken, daß B aufgeblendet ist. Er soll nun auf A übergeblendet werden. Von der Überblendung sind also Projektor A und B betroffen. Geben Sie AB an. Die beiden Projektoren ändern gegenläufig ihre Helligkeit, sobald dieser neue Schritt abgerufen wird.

Gehen Sie jetzt noch eine Spalte weiter und geben Sie dort die Überblendgeschwindigkeit 1.0 sec. ein.

Die erste neue Zeile ist komplett. Klicken Sie jetzt die Ereigniszeit

in der zweiten neuen Zeile an. In der Grafikecke sehen Sie, wie der gerade eingegebene Programmschritt ausgeführt wird.

Nachdem B dunkel ist, springt die Magazinstandsanzeige in der Grafikecke um ein Bild weiter.

Die Eingabe des zweiten, noch leeren Schrittes nehmen Sie auf die gleiche Art vor. Geben Sie wieder DISS, Projektor AB und eine Überblendgeschwindigkeit von 1 sec. ein.

Die zwei zusätzlichen Bilder sind in die Schau eingefügt.

Um die Änderung zu speichern, klicken Sie einfach in der Mausleiste die Symboltaste mit der Diskette an. Ein Eingabefeld erscheint, in dem Sie angeben, wo und unter welchem Namen die Datei gespeichert werden soll.

In unserem Beispiel soll die veränderte Schau "Beispiel" unter Test abgespeichert werden. Geben Sie also einfach unter Dateiname "Test" an und bestätigen Sie über "OK" oder mit der Return-Taste. Die Schau wird unter dem Namen "Test" abgespeichert und kann jederzeit unter diesem Namen wieder aufrufen werden.

Jetzt wollen wir die neuen Programmschritte einmal im Zusammenhang betrachten. Schalten Sie, falls nötig, auf interne Uhr "int" um. Gehen Sie jetzt zu einem beliebigen Schritt vor den zwei neu eingegebenen Programmzeilen. Schalten Sie IMAGIX in die Betriebsart "Play". IMAGIX startet die Wiedergabe mit der Ereigniszeit der von Ihnen angewählten Programmzeile. Sie sehen das auch anhand der Uhr (1). Sie können also an einer beliebigen Stelle Ihrer Schau die Wiedergabe starten. Bei angeschlossenen Projektoren und zugeschalteter Synchronisation "sYnc" werden die Projektoren automatisch an die richtige Stelle synchronisiert.

Wenn Sie Ihre Schau bis zum Ende durchlaufen lassen, ist der letzte, leere Schritt 0027 invers dargestellt. Klicken Sie "Edit" an oder drücken Sie die Escape-Taste. Die Uhr stoppt und IMAGIX befindet sich in der "EDIT" Betriebsart.

Ganz langsam nähert sich das Kapitel "Erste Schritte" dem Ende. Doch zuvor wollen wir noch ein paar Zeilen löschen, einen Block markieren und verschieben und zuletzt IMAGIX verlassen.

Zum Auflockern geht es mit dem Löschen einiger Programmzeilen los. Gehen Sie dazu auf die Programmzeile mit der Ereigniszeit 1:34 und drücken Sie einmal die Taste "Entf". Der Zeileninhalt wird bis auf die beiden Zeilen und den Kommentar gelöscht und die Zeile ist für die Eingabe eines neuen Programmierbefehls vorbereitet. Drücken Sie ein zweites Mal die Entf -Taste, ist auch der Rest der Zeile verschwunden. Das Löschen einer Zeile erfolgt also zweistufig.

Um ganze Teile der Schau zu löschen, wäre dieser Weg allerdings recht mühsam. Dafür, und zu vielem mehr, gibt es die Blockfunktionen.

Das dazugehörige Menü erreichen Sie durch Anklicken von "Blockfunktionen" mit der linken Maustaste oder über die Taste F4.

Welche Möglichkeiten Sie im Detail mit den Blockfunktionen haben, steht im Teil C oder in den Hilfstexten. Wir wollen hier lediglich einen Block markieren, verschieben und löschen. Das Markieren ist dabei immer der erste Schritt. Zu erkennen ist ein markierter Programmschritt an einem Stern am Ende der Programmzeile. Sie haben verschiedene Möglichkeiten, diesen Stern anzubringen.

1. Sie rufen im Blockmenü "Markiere Block von...bis" mit der Return-Taste auf und geben die Zeilennummer der oberen und unteren Begrenzung des gewünschten Blockes an (z.B. 0012-0021). Bestätigen Sie mit Return und der Block ist markiert.

2. Sie geben an einer beliebigen Stelle der zu markierenden Programmzeile einen Stern ein (außer im Kommentar, denn dann steht der Stern dort). IMAGIX markiert die Zeile automatisch. Auf diese Art können Sie sogar unzusammenhängende Schritte als Block markieren und bearbeiten.

3. Durch Anklicken der Eingabespalte ganz rechts mit der linken Maustaste erscheint die Blockmarkierung * in dieser Spalte.

Markieren Sie nun alle Programmschritte, die eine Ereigniszeit von 1:xx Minuten haben.

Um die Sternmarkierungen wieder zu beseitigen, gibt es ebenfalls drei Möglichkeiten.

1. Sie wählen die markierten Zeilen an und geben noch einmal einen Stern an einer beliebigen Stelle (außer Kommentar) ein
2. Sie rufen F4 auf, gehen zu "Entferne Markierung" und betätigen die Return-Taste. Alle vorhandenen Markierungen * werden gelöscht.
3. Durch Anklicken eines vorhandenen Sterns mit der linken Maustaste verschwindet die jeweilige Markierung.

Verschieben wir jetzt also den Block mit den 1:xx Ereigniszeiten. Dazu wählen Sie unter "Blockfunktionen" die Funktion "Verschiebe Block" an.

Ein Fenster erscheint, in dem Sie zunächst angeben, in welche Richtung (+ oder -) der Block verschoben werden soll. Durch Anklicken der Taste wechselt die Anzeige zwischen + und - hin und her. Geben Sie dann im Eingabefeld den zeitlichen Betrag an, um den der Block verschoben werden soll.

Nehmen wir in unserem Beispiel einen Versatz von 2:00 Minuten. Nach dem Anklicken von "OK" oder dem Drücken der Return-Taste steht der nach wie vor markierte Block am Ende der Schau mit Ereigniszeiten von 3:xx Minuten. Sie können diesen Block nun speichern, löschen, kopieren und beliebig in Ihrer Schau verschieben.

Wenn Sie einen Block in eine markierte Schau einfügen oder in andere Teile der Schau verschieben, werden die Blockschritte mit den anderen Schritten der Schau zeitlich verzahnt. So kann es sein, daß die Schritte eines zusammenhängenden Blockes beim zeitrichtigen Einordnen verteilt werden. Sie sind aber weiterhin als Block markiert und können mit allen Blockfunktionen bearbeitet werden, bis Sie die Sternmarkierungen löschen.

Falls Sie noch Lust zum Ausprobieren haben, ergänzen Sie am besten die Beispielschau um einige Programmschritte nach hinten oder öffnen im Menü "Datei" unter "Neue Datei" eine erste eigene Probeschau.

Geben Sie dabei verschiedene Programmierbefehle ein, rufen Sie bei Unklarheiten das Hilfsmenü auf, ändern Sie falsche Eingaben durch Überschreiben und schauen Sie sich das Ganze am Ende in der Betriebsart "PLAY" an. Wenn Sie den Ablauf mit Projektoren ausprobieren möchten, schließen Sie einfach, wie in Teil A unter Installation beschrieben, Steuergerät und Projektoren an und schalten die Projektorsynchronisation "sYnc" in der Betriebsart "PLAY" zu. Probieren Sie das am besten mit Ihrer eigenen Testschau, da eine Wiedergabe der stark veränderten Beispielschau wahrscheinlich keinen Sinn mehr macht.

Bleibt noch das Verlassen von IMAGIX.

Klicken Sie dazu einfach die Symboltaste "Exit" mit der linken Maustaste an oder wählen Sie den Tastenschlüssel "Alt-X".

Ein Abfragefenster erscheint, in dem Sie gefragt werden "Datei sichern?". Klicken Sie "Ja" an, wird die Datei unter Ihrem derzeitigen Namen gespeichert. Bei "Nein" werden die Änderungen der aktuellen Sitzung verworfen.

Wenn Sie die geänderte Schau unter einem anderen Namen abspeichern wollen, wählen Sie im Menü "Datei" den Punkt "Speichern als..." an. Im Fenster geben Sie den gewünschten Namen ein. Auf Wunsch können Sie die Datei gegen unbeabsichtigte Änderungen schützen, indem Sie hier das Feld "Schreibgeschützt" anwählen.

PROGRAMMIERVORSCHLÄGE _____

Im folgenden wollen wir Ihnen zwei Möglichkeiten vorstellen, mit IMAGIX zu programmieren. Da die persönlichen Ideen und Arbeitsweisen sehr vielfältig sind, können diese Vorschläge nicht mehr als ein erster Überblick sein. IMAGIX bietet viele Funktionen, um sich Ihren Programmierwünschen anzupassen. In der Regel finden sich aber zwei grundlegende Ausgangspunkte:

1. Musik und Text sind vorgegeben, die Dias sollen punktgenau darauf programmiert werden.
2. Komplexe Programmabläufe werden erstellt, die Musik wird später unterlegt.

1. Beim ersten Ausgangspunkt haben Sie Ihre Musik, Ihre Audioinformationen, bereits aufgezeichnet und wollen nun die Dias exakt anpassen. Dazu sollten Sie sich zunächst ein Drehbuch verfassen, in dem Sie durch Probieren geeignete Überblendgeschwindigkeiten ebenso festlegen wie Hell-Dunkel Phasen bei Blinkeffekten oder die prozentuale Helligkeit eines Fadelevel Befehls. Tippen Sie nun die Schritte des Drehbuches in IMAGIX ein, ohne dabei Ereigniszeiten anzugeben. Denn genau die wollen wir später impulsiv der Musik zuordnen.

Formatieren Sie Spur 3 Ihres vorbereiteten Tonbandes auf die benötigte Länge mit Time-Code. Das genaue Vorgehen beim Formatieren entnehmen Sie dem Kapitel "Formatieren und Wiedergeben mit Time-Code", das direkt im Anschluß folgt. Markieren Sie jetzt über "Blockfunktionen" Ihre ganze Schau als Block und rufen Sie anschließend ebenfalls unter "Blockfunktionen" die Zeile "Abruf vorbereiten" auf. Ihre Schritte sind am Ende mit dem Blockstern markiert und haben dazu die Ereigniszeit 99:59.95, d.h. IMAGIX würde fast 100 Minuten bis zur Ausführung warten. Die

Schritte lassen sich aber vorzeitig abrufen und erhalten dabei automatisch den Zeitpunkt des Abrufs als Ereigniszeit. Aber eins nach dem andern. Schalten Sie die Uhr auf "TC ext", wählen Sie die Betriebsart "PLAY" und schalten Sie Ihre angeschlossenen Projektoren mit "sYnc" zu. Starten Sie als nächstes Ihr Band, und zwar so, daß Sie zum einen die Musik hören und zum anderen der Time-Code in IMAGIX eingelesen wird (siehe "Wiedergabe mit Time-Code"). Sobald Sie die Musik hören und die Uhr auf dem Bildschirm zu laufen beginnt, rufen Sie nun Schritt für Schritt die eingegebenen Programmzeilen ab, indem Sie im gewünschten Moment die Return-Taste drücken. Im Moment des Betätigens wird die gerade aktuelle Zeit vom Band als Ereigniszeit für diese Programmzeile übernommen, und das inverse Eingabefeld springt eine Zeile weiter. Auf diese Weise können Sie nacheinander die eingegebenen Schritte impulsiv auf die Musik programmieren, bis allen eine Ereigniszeit zugeordnet ist. Das Ergebnis betrachten Sie auf der Leinwand und unterbrechen so oft die Wiedergabe, korrigieren und passen auf 1/20 Sekunde genau an, bis alles sitzt. Dabei kommt Ihnen sehr zugute, daß Sie beliebig zwischen "PLAY" und "EDIT" umschalten können und bei voller Projektorsynchronisierung immer nur ein kleines Stück zurückzuspulen brauchen, um die Änderung auf Paßgenauigkeit zu überprüfen. Wenn Sie mit dem Ergebnis schließlich zufrieden sind, überspielen Sie die Schau als PlusTrac aufs Band (siehe "Konvertieren in PlusTrac"). Sie können sie nun ab Kasette/Spule mit dem Tonbandgerät wiedergeben.

Eine sehr interessante Möglichkeit ist in diesem Zusammenhang der Einsatz von relativen Blöcken. Relative Blöcke erlauben das impulsive Zuordnen ihres Startzeitpunkts auf Tastendruck, behalten dabei aber ihren internen zeitlichen Ablauf bei. Dabei ist eine beliebige Mischung aus zum Abruf vorbereiteten Einzelschritten und relativen Blöcken möglich. Genaueres zum Thema "Relative Blöcke" finden Sie unter der gleichnamigen Überschrift im hinteren Teil des Handbuchs.

2. Nun soll eine Schau programmiert werden, der erst nachträglich die Musik unterlegt wird. Auf diese Art kann verständlicherweise nicht dasselbe exakte Zusammenspiel von Bild und Ton erreicht werden wie in Beispiel 1. Dafür bietet sich diese Programmierart an, wenn schnellste Bildfolgen vorgesehen sind oder eine größere Zahl Projektoren eingesetzt werden soll. Ein exaktes Drehbuch ist dabei unabdingbar.

Formatieren Sie als erstes Ihr Band mit Time-Code. Wie Sie dabei vorgehen, entnehmen Sie dem nachfolgenden Kapitel "Formatieren und Wiedergabe mit Time-Code".

Programmieren Sie als nächstes Ihre im Drehbuch festgelegten Schritte auf 1/20 Sekunde genau in IMAGIX. Nutzen Sie dabei die Möglichkeit, durch Zuschalten der Projektorsynchronisation "sYnc" die eingegebenen Schritte direkt auf der Leinwand zu überprüfen. Mit dem schnellen Vor- und Rücklauf Ihres Rekorders können Sie jederzeit ein kurzes Stück spulen. Die Projektoren werden an die dem Bandstand gemäß richtige Stelle transportiert, sobald Sie die PLAY-Taste des Rekorders betätigen. So ist immer eine schnelle Kontrolle möglich. Führen Sie, falls nötig, Änderungen aus und wiederholen Sie den eben beschriebenen Ablauf, bis die Passage sitzt. Die Uhr sollte bei dieser Arbeitsweise immer auf extern "TC ext" stehen; zwischen den Betriebsarten "EDIT" und "PLAY" schalten Sie entweder mit der Maus oder mit ESCAPE und ALT-P hin und her.

Als zweite Möglichkeit können Sie zum Ausarbeiten auch die interne Uhr einsetzen. Wenn Sie "TC int" angewählt haben, startet die interne Uhr beim Umschalten von "EDIT" auf "PLAY" mit der Zeit des gerade aktuellen, invers dargestellten Programmschrittes. So lassen sich ebenfalls sehr schnell eingegebene Schritte auf ihre Wirkung hin überprüfen. Schalten Sie "sYnc" zu, sehen Sie das Programmierte auf der Leinwand, ohne "sYnc" können Sie den Ablauf trotzdem noch in der Grafikecke kontrollieren.

Wenn Sie schnelle Bildfolgen programmieren möchten, kommen Ihnen die Relativzeiten von IMAGIX sehr zugute. Sie müssen

lediglich den ersten Schritt einer Effektfolge mit einer Ereigniszeit versehen. Mit den Relativzeiten legen Sie dann jeweils den Abstand zum nächsten Schritt fest.

Ein Beispiel: Zehn Programmschritte sollen mit einem Abstand von je $2/10$ Sekunden aufeinanderfolgen. Tippen Sie für das gewünschte Ergebnis bei den einzelnen Schritten eine Relativzeit von 0.2 Sekunden ein. IMAGIX ergänzt die richtige Ereigniszeit der Schritte automatisch.

Ist die Programmierung abgeschlossen, geben Sie die Musik aufs Band. Mit dem Time-Code als Referenz läßt sich die Länge einzelner Musikstücke und Programmteile aufeinander abstimmen. Gegebenenfalls sind auch später Feinadjustierungen mit den Blockoperationen oder durch das Verändern einzelner Ereignis- oder Relativzeiten möglich.

Zwischen diesen beiden Programmierformen finden sich häufig Überschneidungen. Bei Teilen der Schau soll Schritt für Schritt exakt auf dem Musiktakt sitzen, andere, sehr schnelle Passagen sind im unter 1 beschriebenen Abrufverfahren nicht befriedigend programmierbar und sollen, im Zehntelsekundenraster direkt einprogrammiert werden.

Deshalb können beide Arten auch gemischt werden. Fügen Sie dazu einfach fest programmierte Sequenzen und solche, die impulsiv abgerufen und gegebenenfalls nachbearbeitet werden sollen, in der gewünschten Reihenfolge aneinander und programmieren Sie so Ihren Vorstellungen entsprechend die Schau.

Selbst das Zusammenkopieren von unabhängig programmierten Sequenzen (z.B. für mehrere Bildwände) läßt sich mit der Blockfunktion exakt und sauber ineinander verzahnt ausführen. Vorprogrammierte Blöcke, die mehrmals in einer Schau verwendet werden sollen, lassen sich einfach einfügen und verbinden sich automatisch zeitrichtig mit dem Rest der Schau.

Eine weitere Programmierart, das Programmieren mit X-Zeiten z.B. für Live-Vorträge mit zeitgenauem Abrufen von Einzelschritten und Sequenzen (Speaker's Support), ist mit IMAGIX in Kombination mit QUATRIX/TRIPLEX möglich. Genaueres hierzu finden Sie im QUATRIX/TRIPLEX Handbuch unter "Der Live-Einsatz".

FORMATIEREN UND WIEDERGABE MIT TIME-CODE ---

In den beiden vorangegangenen Kapiteln ist immer wieder von interner und externer Uhr die Rede gewesen. Im Kapitel "Erste Schritte mit IMAGIX" haben wir auch schon die Beispielschau mit der internen Uhr wiedergegeben. In diesem Abschnitt soll es nun um die Wiedergabe mit der externen Uhr, dem Time-Code, gehen.

Dieser Time-Code ist eine digital verschlüsselte Uhr, die zusätzlich zur Audioinformation auf Band aufgezeichnet wird und somit immer eine zuverlässige Referenz zur Musik darstellt, d.h. Sie haben immer einen genauen Bezug zur Musik, der Ihnen sagt, wie spät es gerade ist. Die praktische Funktionsweise ist dabei einfach zu erklären. Wenn Sie den Time-Code einmal auf Band aufgenommen und damit das Band formatiert haben, können Sie ihn jederzeit wieder vom Band in den PC einlesen. Ihre zugehörige Schau im PC besteht aus Programmzeilen, die jeweils eine Ereigniszeit haben. Zur Wiedergabe oder zur Kontrolle beim Ausarbeiten hören Sie die Audioinformation ab und lesen gleichzeitig den Time-Code in den PC ein. IMAGIX vergleicht nun die Ereigniszeiten der Programmschritte und die Zeitinformation vom Band und führt bei Übereinstimmung den jeweiligen Schritt aus. Erfolgt die Ausführung eines Schrittes nun nicht exakt an der gewünschten Musikstelle, ändern Sie einfach dessen Ereigniszeit und kontrollieren die Stelle erneut. So lange, bis alles Ihren Vorstellungen entspricht. Auf 1/20 Sekunde genau.

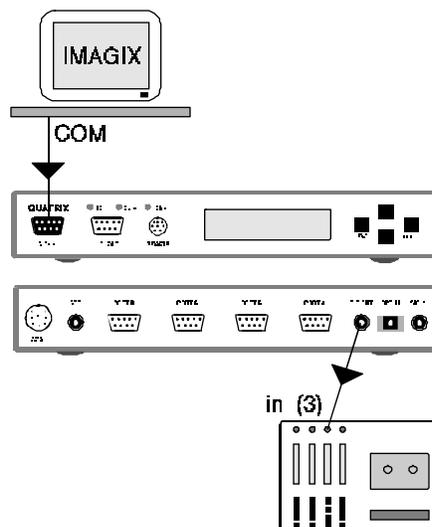
Das erklärt, warum mit Time-Code eine größtmögliche Übereinstimmung von Bild und Ton erreicht wird. Und das alles in Ruhe, weil Sie Änderungen nicht auf einem laufenden Band vornehmen, sondern in IMAGIX.

Wie aber formatieren Sie Ihr Band mit Time-Code?

Verwenden Sie für die Aufzeichnung am sinnvollsten ein Vierspurgerät, das die Aufnahme von vier Tonspuren in eine Richtung erlaubt (Tascam, Fostex, o.ä.). So können Sie auf Spur 1 und 2 den (Stereo-)Ton aufzeichnen, auf Spur 3 den Time-Code und abschließend auf Spur 4 das PlusTrac Signal (davon handelt das nächste Kapitel).

Die folgende Anschlußskizze gibt Ihnen eine Übersicht für den Anschluß von QUATRIX/TRIPLEX.

Zum UX-MEGA, UX-CDIX und XCARD finden Sie Beschreibung und Anschlußskizze im jeweiligen Handbuch.



Schließen Sie die Geräte gemäß der Skizze an. Achten Sie darauf, daß das Steuergerät (TCX-4040, TCQ-2020, UX-CDIX, UX-MEGA)

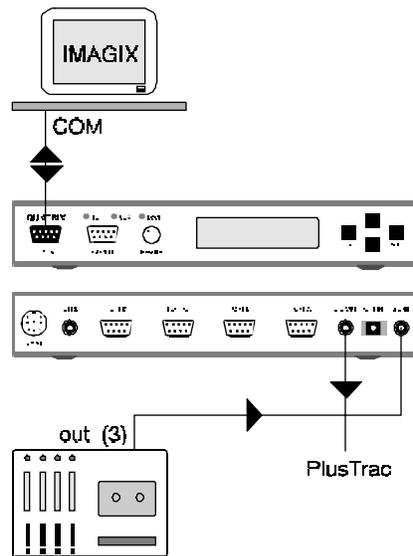
mit Strom versorgt wird. Wählen Sie als nächstes im Menü "Datei" die Funktion "Formatiere Time-Code" und rufen Sie sie auf. Eine Zeitanzeige erscheint, die abfragt, ab welcher Zeit Sie formatieren möchten. In der Regel starten Sie mit der vorgeschlagenen Zeit 0:00.0. Wenn Sie eine Montage erstellen, die länger als 45 Minuten dauert, können Sie hier Ihre zweite Kassette ab einer nachfolgenden Zeit (z.B. 50:00.0) formatieren. Versetzen Sie jetzt das Tonbandgerät in Aufnahmebereitschaft und klicken Sie mit der linken Maustaste "Start". Der Fortschritt der Programmierung wird in Prozent angezeigt. Wenn Sie "Start" angeklickt haben, springt die Taste auf "Stop". Durch Anklicken von "Stop" können Sie die Formatierung jederzeit unterbrechen. Steuern Sie das Signal mit +/- 0db aus.

Auf der Anzeige des QUATRIX/TRIPLEX, TCX-4040, TCQ-2020, UX-CDIX oder UX-MEGA sehen Sie, daß die Uhr läuft.

Kurzübersicht

1. Geräte gemäß Skizze verbinden
2. "Formatiere Time-Code" im Menü "Datei" aufrufen
3. Ggf. Start- und Endzeit der Formatierung ändern
4. Bandgerät in Aufnahmebereitschaft starten
5. "Start" anklicken
6. Beenden mit "Stop"

Um eine Schau mit Time-Code wiederzugeben, schließen Sie die Geräte gemäß der nachfolgenden Skizze an:



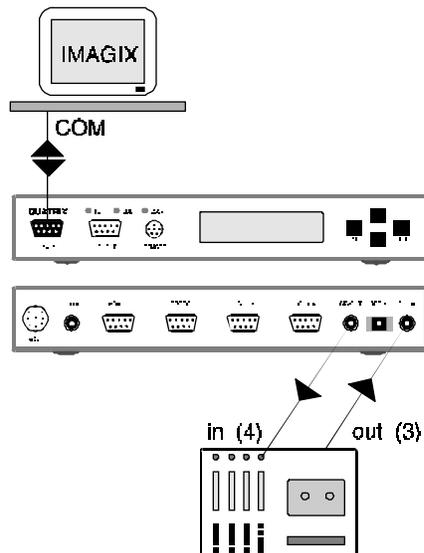
Schalten Sie "CLK source" auf extern "TC ext". Das kann mit der Maus oder der Taste F8 geschehen. Versetzen Sie nun IMAGIX in die Betriebsart "PLAY" (SYNC zuschalten). Sobald der Time-Code im PC ankommt, fängt die Bildschirmuhr an zu laufen, und Ihre Schau wird programmgemäß abgearbeitet. Sie können den Ablauf in der Grafikecke und, falls Projektoren angeschlossen sind und "sYnc" zugeschaltet wurde, natürlich auch auf der Leinwand verfolgen. Beim UX-CDIX müssen dazu selbstverständlich an die Buchse "Analog out" Steuergeräte (UX-MEGA, UX-PLUS, PlusMaster 4, AXIT) angeschlossen sein, die die Projektoren steuern (siehe Handbuch zum UX-CDIX).

KONVERTIEREN IN PLUSTRAC ___

Wenn Sie Ihre Schau mit Time-Code erstellt haben, können Sie am Ende Daten und Time-Code zusammen in das PlusTrac Steuersignal umwandeln. Mit PlusTrac ist die Steuerung einer Schau mit bis zu 16 Projektoren vom Band möglich. Nach dem Konvertieren können Sie also Ihre einmal mit IMAGIX erstellten Schauen völlig unabhängig vom PC wiedergeben.

Die folgende Anschlußskizze gibt Ihnen eine Übersicht für den Anschluß von QUATRIX/TRIPLEX.

Zum UX-MEGA, UX-CDIX und XCARD finden Sie Beschreibung und Anschlußskizze im jeweiligen Handbuch.



Lassen Sie nun, wie mit Time-Code gewöhnt, Ihre Schau einmal komplett durchlaufen. Das Tonbandgerät muß dabei auf Aufnahme geschaltet sein. Steuern Sie die eingehenden PlusTrac Signale mit +/- 0 db aus. Nachdem der Durchlauf beendet ist, liegt Ihre Schau als PlusTrac auf dem Tonträger vor und kann nun, wie in Ihrem Handbuch zum Steuergerät beschrieben, ohne PC wiedergegeben werden.

Kurzübersicht

1. Geräte gemäß Skizze verbinden
2. Uhr auf "TC ext" stellen
3. "PLAY" und "sYnc" anwählen
4. Band in Aufnahmefunktion starten und Schau ablaufen lassen

C

Übersicht

DIE BEFEHLE VON IMAGIX_____

Mit jedem der nachfolgenden Projektorbefehle können Sie in einer Programmzeile alle 16 möglichen Projektoren ansprechen. Es ist möglich, mehreren Schritten dieselbe Ereigniszeit zuzuordnen. Wenn Sie dabei mehrere Programmschritte auf eine Zeit setzen, werden beim Abarbeiten Verzögerungen im Rahmen von Sekundenbruchteilen auftreten.

ALTERNATE - ALTN -*

Die gewählten Projektoren verändern Ihre Helligkeit gegenläufig, d.h. dunkle Projektoren werden hell, helle werden dunkel. Es kann eine Überblendgeschwindigkeit von 0-99 Sekunden im Befehl mit angegeben werden. Zwischen 0-4 Sekunden kann die Eingabe in halben Sekunden erfolgen, darüber in ganzen Sekunden. Zusätzlich steht die Zeit 0.2 Sekunden zur Verfügung.

Im Auswahlfenster bei Mauseingabe (Anklicken des Eingabefeldes mit der rechten Maustaste) stehen 16 Zeiten zwischen 0.0 und 16 Sekunden zur Verfügung.

DISSOLVE - DISS -*

Wie ALTERNATE Kommando, zusätzlich führen alle Projektoren, die abgeblendet wurden, ca. 1 Sekunde nach Beendigung des Vorgangs einen Transportschritt aus.

FADELEVEL - FADE -*

Alle angegebenen Projektoren nehmen mit der gewählten Überblendgeschwindigkeit (wie beim Alternate-Befehl) die angegebene Helligkeit an.

Es sind Helligkeiten von 10% - 100% in 10%-Schritten möglich.

IMAGIX schlägt immer 50% vor. Mit der Eingabe "S" in der Spalte für die prozentuale Helligkeit programmieren Sie einen STOP (Freeze). Mit der Maus programmieren Sie diesen STOP durch das Anwählen von "STP" im Auswahlfenster.

PULSE - PULS -*

Die angegebenen Projektoren beginnen mit der Ausführung des Befehls ein selbständiges Blinken. Die Dauer der Dunkel- und der Hellphase kann dabei unabhängig jeweils in 1/10 sec. Schritten von 0.1 sec. bis 1.0 sec. angegeben werden. Zusätzlich steht als Dauer der Dunkel-/Hellphase die Zeit 0.05 Sekunden zur Verfügung. Mit der ersten Eingabe bestimmen Sie die Länge der Dunkelphase, mit der zweiten die der Hellphase.

Das Blinken ist unabhängig von der übrigen Helligkeitssteuerung. Der Projektor muß also hell sein, damit man das Blinken überhaupt sieht. Ein "im Dunkeln" blinkender Projektor kann nach Eingabe des PULSE-Befehls weich aufgeblendet werden. Blinkende Auf-, Ab- und Überblendungen sind so möglich.

UNPULSE - UNP -*

Die angegebenen Projektoren beenden ihren Blinkstatus. Die übrigen werden nicht beeinflusst.

RELAIS - REL -*

Mit der Ausführung dieses Kommandos ändern alle angegebenen Relais ihren aktuellen Status. Angezogene Relais fallen ab, Relais in Ruhestellung ziehen an.

Die Ausführbarkeit hängt von der Anzahl der Zusatzrelais in Ihrem Steuergerät ab.

TRAY**- TRAY -***

Mit dem TRAY-Kommando können einzelne (oder viele) der Magazine auf eine bestimmte Position gesetzt werden.

Wenn das Kommando sofort ausgeführt werden soll, darf nur ein Projektor angegeben werden. Sobald zwei oder mehr Projektoren im Befehl angegeben werden, wird der Befehl über die Statuskontrolle des PlusTrac-Signals ausgeführt. Es sind Verzögerungen von ca. 0,5 Sekunden möglich. Wenn also an einer zeitkritischen Stelle Ihrer Tonbildschau z.B. zwei Projektoren weitergeschaltet werden sollen, ist es möglicherweise günstiger, zwei getrennte Programmschritte zu schreiben.

Wenn Sie am Ende einer Schau eine Nullstellung programmieren möchten, ist es einfacher, alle Projektoren in eine Zeile zu schreiben und als Transportziel 0 anzugeben, da hier die angesprochene mögliche Verzögerung ohne Bedeutung ist.

SNAP**- SNAP -***

Mit dem SNAP-Befehl sprechen Sie die Bildfensterklappe (Tachystoskop) entsprechend ausgestatteter Projektoren an. Bei allen in dieser Zeile angegebenen Projektoren ändert die Bildfensterklappe ihren Status, d.h. eine eingeschwenkte Klappe wird aus dem Strahlengang genommen, eine nicht eingeschwenkte klappt zu.

Die Ausführung dieses Befehls ist nur mit QUATRIX/TRIPLEX, PlusMaster 4, TCX-4040, AXIT, DIXIT und UX-MEGA (nur in Verbindung mit Kodak EKTAPRO-Projektoren) möglich.

HOME**- HOME -***

Der Befehl bringt die angegebenen Projektoren in die Ausgangsstellung (Nullstellung). Die Projektoren werden abgedunkelt, Blinken wird beendet, Bildfensterklappen werden geöffnet und angezogene Relais fallen ab.

CONTROL

- CTRL -*

Der CTRL-Befehl erlaubt das Codieren von ESI-, RC5- und ASCII-Kommandos in das PlusTrac Steuersignal.

Bei ESI handelt es sich um einen standardisierten Fernsteuercode, der von Philips entwickelt wurde, RC5 ist der verbreitete Vorgänger von ESI. Diese Fernsteuercodes finden sich an den unterschiedlichsten HiFi - und Videogeräten von Philips und auch anderer Hersteller.

Für Installationen, Vorträge und viele andere Anwendungen ist es ideal, die vielfältigen Fernsteuermöglichkeiten fest in eine Produktion einprogrammieren zu können. Dabei werden die ESI-/RC5-Kommandos wie alle Projektorbefehle zur gewünschten Ereigniszeit auf 1/20 Sekunde genau in IMAGIX programmiert.

Bei der ASCII-Eingabe handelt es sich um die Möglichkeit, im PlusTrac-Wiedergabebetrieb zwei beliebige, programmierte Byte auf die serielle Schnittstelle des angeschlossenen Steuergerätes zu schicken. Damit lassen sich über serielle Kommandos ansteuerbare Geräte in die Programmierung einbeziehen. Auf die ASCII-Eingabe gehen wir in diesem Kapitel nicht weiter ein, da es sich um eine spezielle Funktion handelt, die weiterführende Kenntnisse in der seriellen Ansteuerung externer Geräte voraussetzt.

In der nachfolgenden Liste finden Sie ESI- und RC5-Kommandos (die numerisch identisch codiert werden). Um diese Kommandos zu programmieren, geben Sie zunächst in der vierten Eingabespalte einen CTRL-Befehl ein. In der fünften Eingabespalte wählen Sie ESI oder RC5 (bzw. ASCII) an. Es folgen nun noch zwei Eingabespalten mit einer jeweils zweistelligen Eingabemöglichkeit. Im ersten Feld wird das anzusprechende Gerät spezifiziert, in der zweiten Spalte die gewünschte Fernbedieneingabe für das gewählte Gerät.

Die anzusprechenden Geräte werden folgendermaßen codiert:

14	CD-Player
12	Rekorder 1
17	Rekorder 2

Die nachfolgende Befehlsliste ist für die drei angeführten Geräte gleich, d.h. die numerische Codierung der Befehle ist identisch:

00 - 09	Taste 0 - Taste 9
20	next (Titel vor)
21	previous (Titel zurück)
30	Pause
35	Play
36	Stop
0B	Standby

Das Programmieren der jeweiligen numerischen Eingabe entspricht dem Betätigen der entsprechenden Taste am Gerät.

Ein Beispiel: Ein CD-Player soll zu einer bestimmten Zeit über ESI den Befehl Track 5 erhalten, d.h. mit Track 5 anlaufen. Die zugehörige Zeile in IMAGIX (mit einer fiktiven Ereigniszeit von 30:00) sieht folgendermaßen aus:

30:00.00	ESI	14	05
----------	-----	----	----

Hat der gewünschte Track eine zweistellige Nummer, gehen Sie bei der Programmierung simultan zum Betätigen der Tasten am CD-Player vor. Programmieren Sie also für die Anwahl von Track 15:

30:00.00	ESI	14	01
30:00.30	ESI	14	05

Direkt aufeinander folgende ESI-/RC5-Befehle müssen mit einem Mindestabstand von 0.3 Sekunden programmiert werden (siehe Beispiel).

Falls Sie mit QUATRIX/TRIPLEX arbeiten, steht ein spezieller Befehl zur Ansteuerung von geeigneten CD-Playern zur Verfügung. Geben Sie ebenfalls in der 5. Spalte "ESI" an und wählen Sie statt der ersten numerischen Eingabe "CD". In der nächsten Spalte geben Sie das zweistellige Zahlenkürzel für den gewünschten Befehl an. Die Anwahl von Track 15 sieht mit diesem Sonderbefehl so aus:

CTRL ESI CD 15

EKTAPRO-STANDBY - ESTB -*

Der Befehl ESTB versetzt die in dieser Befehlszeile angegebenen Kodak Ektapro-Projektoren in die Standby-Betriebsart. In dieser Betriebsart befindet sich der Projektor in betriebsbereitem Zustand, Projektionslampe und Ventilator sind ausgeschaltet.

Wird ein in den Standby-Mode versetzter Projektor erneut mit einem ESTB-Befehl angesprochen, hebt dies den Standby-Mode wieder auf.

Wird ein im Standby-Mode befindlicher Projektor mit einem Alternate-, Dissolve-, Tray- oder Fade-Kommando angesprochen, hebt dies den Standby-Mode ebenfalls auf. Dabei kann allerdings eine minimale zeitliche Verzögerung auftreten. Soll der Befehl zeitlich absolut exakt ausgeführt werden, ist es sinnvoll, den Standby-Mode des Projektors kurz vorher über einen ESTB-Befehl aufzuheben.

Achtung: Wird der Standby-Betrieb direkt am Projektor eingeschaltet, ist es nicht möglich, ihn durch einen IMAGIX-Befehl (ESTB, ALTN, DISS, TRAY, FADE) aufzuheben.

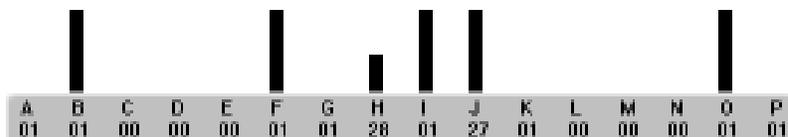
NEXT - NEXT -*

Der Next-Befehl ist ein Transportbefehl, der relativ von der aktuellen Position aus vorwärts gerechnet wird.

Wird z.B. Projektor A beim Magazinstand 50 mit einem Befehl Next

DIE GRAFIKECKE

Im folgenden eine kurze Übersicht zum Lesen der grafischen Darstellungen.



Balkendiagramm:

Zeigt die Helligkeit des zugehörigen Projektors in Prozent. Auf-/Ab- und Überblendungen werden in Echtzeit dargestellt. Blinkende Balken zeigen die Ausführung eines PULSE-Befehls in Echtzeit an.

A-P:

Projektorkennbuchstaben

- Buchstaben klein: Bildfensterklappe (Snap) ist eingeschwenkt
- Buchstaben blinken: Darstellung einer programmierten Blinkfrequenz in Echtzeit
- Projektorbuchstabe nicht sichtbar: Projektor (Ektapro) ist in den Standby-Mode geschaltet

00-80:

Aktueller Magazinstand

Da sich die Grafikecke am Status des PlusTrac Signals orientiert und zudem einige Programmschritte rückwärts nicht eindeutig rekonstruierbar sind, werden solche Befehle wie Fadelevel oder Pulse nicht dargestellt, wenn Sie sich rückwärts durch die Schau

bewegen oder Sprünge von mehr als 3 Schritten auf einmal machen (z.B. PgUp, PgDn). So ist z.B. ein Fadelevel 50% als Aufblendung auf 100 % dargestellt.

Solange Sie sich aber vorwärts und Schritt für Schritt durch Ihr Programm bewegen, wie es zum Kontrollieren einer Sequenz erforderlich ist, werden die Programmschritte immer der Eingabe entsprechend in Echtzeit dargestellt.

Preview:

Wird im Balkendiagramm direkt mit der Maus der Projektorkennbuchstabe oder der Magazinstand angeklickt, ist dieser Projektor in den Preview-Mode geschaltet. Durch die Eingabe Alt-A bis Alt-O kann dieser Mode auch über die Tastatur aufgerufen werden. Damit läßt sich das aktuelle Magazin jedes einzelnen Projektors durchgehen, falls z.B. ein bestimmtes Dia gesucht wird.

Näheres dazu findet sich im Kapitel "Die Preview Funktion".

EREIGNIS- UND RELATIVZEIT _____

Zur Gestaltung des zeitlichen Ablaufs einer Schau haben Sie mit IMAGIX zwei Möglichkeiten, die sich zudem beliebig kombinieren lassen.

☞ **Die Ereigniszeit**

Mit der Ereigniszeit legen Sie fest, wann sich ein Programmschritt ereignen soll. Als Referenz dient die interne oder externe Uhr (Time-Code), d.h. sobald die Zeitangabe einer dieser beiden Uhren mit der Ereigniszeit eines Programmschrittes übereinstimmt, wird der betreffende Schritt von IMAGIX ausgeführt. Die Ereigniszeit ist also eine Absolutzeit, die völlig unabhängig von den Ereigniszeiten anderer Schritte ist.

Sie können eine Schau nur mit Ereigniszeiten programmieren, IMAGIX fügt die richtigen Relativzeiten selbsttätig ein.

→ **Die Relativzeit**

Die Relativzeit oder Wartezeit legt den Abstand einzelner Programmschritte zueinander fest. So ist mit der Relativzeit der Abstand eines Programmschrittes zum nachfolgenden definiert. Dabei bezieht sich dieser Abstand auf die Ereigniszeiten der Schritte. Wenn Sie in einer Schau eine Relativzeit verändern, ändern sich automatisch die Ereigniszeiten aller nachfolgenden Programmschritte um den Betrag, um den Sie die Relativzeit erhöht oder erniedrigt haben. Mit anderen Worten: Wenn Sie inmitten einer Schau eine Relativzeit um 1 Sekunde erhöhen, erhöhen sich die Ereigniszeiten der nachfolgenden Schritte auch jeweils um diese Sekunde.

Wenn Sie gezielt einen einzelnen Schritt zeitlich verändern wollen, tun Sie das immer über die Ereigniszeit.

Relativzeiten eignen sich sehr gut, um einen Effekt mit gleichen oder sich wiederholenden Schrittabständen zu programmieren, denn die Eingabe ist in solchen Fällen schneller und übersichtlicher als über Ereigniszeiten, die so von IMAGIX automatisch eingesetzt werden.

DIE BETRIEBSARTEN _____

EDIT

Editierbetriebsart.

Aufruf: -durch Anwählen mit der Maus, linke Taste
-durch Betätigen der Taste "Escape"

Wählen Sie diese Betriebsart zum Programmieren Ihrer Schau. Durch Zuschalten von "sYnc" können Sie jederzeit die eingegebenen Schritte auf der Leinwand überprüfen.

PLAY

Wiedergabebetriebsart

Aufruf: - durch Anwählen mit der Maus, linke Taste
- durch Betätigen des Tastenschlüssels "ALT-P"

Auf dem Bildschirm wird die oberste Programmzeile invers dargestellt. Es handelt sich dabei immer um den als nächstes auszuführenden Programmschritt.

"PLAY" startet automatisch die interne Uhr, falls diese angewählt ist ("TC int" ist im Fenster "CLK source" angezeigt).

Möchten Sie Ihre Schau an einer bestimmten Stelle starten, gehen Sie einfach in der Betriebsart "EDIT" zum gewünschten Programmschritt, schalten die interne Uhr zu und wechseln jetzt in die Betriebsart "PLAY". Die Schau startet mit der angegebenen Programmzeile.

Wie bei "EDIT": Zuschalten von "sYnc" aktiviert die Projektoren. Wählen Sie diese Betriebsart ebenfalls zum nachträglichen Zuordnen von Ereigniszeiten zu bereits eingegebenen Programmschritten. Die Schritte werden dazu mit den Blockfunktionen "Markiere Block" und "Abruf vorbereiten" bearbeitet und dann mit der Return-Taste impulsiv zur Musik abgerufen (Siehe auch Programmierarten, Vorschlag 1).

SYNC

Zuschaltbare Projektorsynchronisation

- Aufruf:**
- durch Anwählen mit der Maus, linke Taste
 - durch Betätigen des Tastenschlüssels "ALT-Y"

DIE FUNKTIONSTASTEN _____

Mit den Tasten F1 bis F10 können Sie im Programm jederzeit bestimmte Funktionen aufrufen. Alle Funktionen können natürlich auch über die Maus aufgerufen werden. Das "Wie" der Mauswahl ist bei jeder Funktion ebenfalls beschrieben.

F1

Hilfe

Zu den Stichworten können Sie sich einen Hilfstext aufrufen, der Ihnen auf Fragen wie: "Wie ist ein Fadelevel Befehl aufgebaut?" genauso Auskunft gibt wie etwa auf die Frage "Wie heißt der Hotkey für "eXit" ?".

Mit der Maus erreichen Sie das Hilfsmenü durch Anklicken von "Hilfe" mit der linken Maustaste.

F2

Datei sichern

Wenn Sie eine Datei neu erstellt haben, wollen Sie sie in der Regel am Ende speichern. Das geschieht mit der Funktion "Sichere Datei". Dabei geben Sie der Datei einen Namen, der eine bis zu achtstellige Folge aus Buchstaben und Ziffern sein kann. Wenn Sie "Datei sichern" aufrufen, schlägt IMAGIX bei neuen Dateien immer "noname" vor. Überschreiben Sie diesen Vorschlag einfach durch den von Ihnen gewünschten Dateinamen und speichern Sie die Datei durch einen Druck auf die Return-Taste.

Haben Sie dagegen eine bereits bestehende Datei geändert, schlägt IMAGIX den beim Laden angegebenen Namen wieder vor. Wollen Sie diesen Namen weiter verwenden, bestätigen Sie das durch ein Betätigen der Return-Taste.

Die Dateien werden von IMAGIX mit der Erweiterung .IMX abge-

speichert. Beim Sichern wird zudem die letzte Version als .BAK (Sicherheitskopie) gespeichert.

Soll die Datei in einem anderen Verzeichnis oder auf einem andern Laufwerk gespeichert werden, rufen Sie im Menü "Datei" die Zeile "Speichern als.." auf und geben Sie dort das gewünschte Verzeichnis/Laufwerk und ggf. auch einen neuen Dateinamen an. Mit der Maus sichern Sie Dateien durch das Anklicken der Symboltaste "Diskette" (zweite von links) oder über das Menü "Datei" unter "Speichern" und "Speichern als...".

F3

Datei laden

Wenn Sie F3 anwählen, erscheint auf dem Bildschirm eine Übersicht der bereits gespeicherten Schauen. Wählen Sie die gewünschte Schau durch Ihren ersten Buchstaben oder mit der Maus an und bestätigen Sie die Eingabe mit der Return-Taste.

Über das Auswahlfenster können Sie auch Dateien in anderen Verzeichnissen oder von anderen Laufwerken aufrufen.

Um eine von IMAGIX automatisch erstellte Sicherungskopie (.BAK) zu laden, rufen Sie im Menü "Datei" den Punkt "BACKUP Datei laden" auf. Eine Auswahlliste der gespeicherten Sicherheitskopien erscheint, aus der Sie die gewünschte Datei direkt in IMAGIX einladen können.

Mit der Maus laden Sie Dateien durch Anklicken der Symboltaste (erste von links) und Auswahl aus dem darauf erscheinenden Fenster.

F4

Blockfunktionen

Wenn Sie F4 aufrufen, erscheint eine ganze Liste von Unterfunktionen auf dem Bildschirm. IMAGIX bietet sehr umfangreiche Blockfunktionen an, die Ihnen völlig neue Möglichkeiten an die Hand geben. Das Anwählen erfolgt wie gewohnt. Gehen Sie zur gewünschten Zeile und rufen Sie sie mit der Return-Taste auf.

Mit der Maus klicken Sie zunächst mit der linken Taste das Menü "Blockfunktionen" und dann den gewünschten Menüpunkt an.

Wenn Sie einen Menüpunkt un verrichteter Dinge verlassen wollen, betätigen Sie die Taste "Escape" oder klicken mit der Maus "Abbruch".

Ein Block wird von IMAGIX wie eine eigene kleine Schau behandelt und in derselben Datei wie Ihre "großen" Schauen gespeichert. Wenn Sie "Lade Datei" aufrufen, finden Sie im Auswahlfenster der Dateinamen dementsprechend auch Ihre gespeicherten Blöcke aufgeführt.

Nun aber zu den einzelnen Funktionen.

a. Markiere Block von...bis

Um Blockoperationen durchführen zu können, muß sinnvollerweise zunächst ein Block markiert werden. Wenn Sie "Markiere Block" aufrufen, erscheint eine Eingabebox, in der Sie die Programm-schritt-nummer des ersten und letzten Schrittes des gewünschten Blockes eingeben. Betätigen Sie nun die Return-/OK-Taste, sind die angegebenen Schritte durch einen Stern am Ende der Zeile markiert.

Markiere Block

Entferne Markierungen

Abruf vorbereiten

Lade Block

Lade Block ab Cursor

Sichere Block

Lösche Block

Verschiebe Block

Kopiere Block

Block verlängern/kürzen

dto. mit Endzeitangabe

Mit IMAGIX lassen sich jedoch nicht nur zusammenhängende Schritte als Block markieren, sondern es können auch z.B. Schritt 3, Schritt 8 und Schritt 11 problemlos als Block markiert werden. Hier ist es schneller, die Schritte mit der zweiten Möglichkeit zur Blockmarkierung anzuwählen:

- mit der Tastatur: Geben Sie an einer beliebigen Stelle der zu markierenden Programmzeile (außer im Kommentar) einen Stern ein. Der Programmschritt ist markiert.
- mit der Maus: Führen Sie den Mauscursor hinter die zu markierende Programmzeile. Drücken Sie einmal die linke Maustaste.

Um einzelne Markierungen aus einem Block zu löschen, geben Sie einfach in der markierten Zeile, wie oben beschrieben, noch einmal einen Stern ein. Die Markierung verschwindet.

IMAGIX verläßt die Markierfunktion nach dem Betätigen der Return-Taste nicht automatisch, da in der Regel direkt im Anschluß weitere Operationen mit dem markierten Block folgen. Sollten Sie die Blockfunktionen doch direkt nach dem Markieren verlassen wollen, genügt ein einfaches Betätigen der Taste Escape/Abbruch.

b. Entferne Markierung

Wollen Sie nicht nur die Blockmarkierungen einzelner Zeilen, wie unter **a.** beschrieben, löschen, sondern die Markierungen für einen ganzen Block aufheben, wählen Sie diese Funktion an. Nach dem Betätigen Return/OK sind sämtliche Blockmarkierungen gelöscht.

c. Abruf vorbereiten

Mit dieser Funktion werden die als Block markierten Schritte zeitlich so weit wie möglich nach "unten" d.h. hin zur nächsthöheren Ereigniszeit verschoben.

Das sieht z.B. folgendermaßen aus:

0:10.00
0:20.00
0:30.00

Markieren Sie nun den mittleren Schritt mit Sternen und lösen Sie "Abruf vorbereiten" mit Return aus. Der mittlere Schritt wird soweit wie möglich nach hinten verschoben, d.h. er erhält die Ereigniszeit 0:30.00 (IMAGIX durchbricht nicht die zeitliche Logik Ihres Programms). Er bleibt weiterhin mit Sternen markiert. Schritte am Ende einer Schau erhalten die Ereigniszeit 99:59.95. Diese Funktion setzen Sie ein, um einzelne Schritte oder auch die ganze Schau impulsiv auf Musik zu programmieren. Das Vorgehen entnehmen Sie dem Programmierbeispiel 1. Sollten Sie nach dem ersten Durchlauf mit dem Ergebnis nicht zufrieden sein, führen Sie die Funktion einfach erneut aus. Dies ist unproblematisch, da die Schritte bis zum bewußten Löschen der Markierung ihre Sterne behalten.

d. Lade Block

Nach dem Aufrufen dieser Funktion erscheint ein Fenster mit einer Liste der möglichen Blöcke. Wie bereits weiter oben beschrieben, werden komplette Produktionen oder abgespeicherte Teile davon (= Blöcke) von IMAGIX gleich behandelt. Die Auswahlliste zeigt Ihnen also alle mit der Extension .IMX abgespeicherten Dateien an. Über die Funktion "Block laden" lassen sich dementsprechend auch problemlos zwei Produktionen zusammenfügen.

Wählen Sie im Auswahlfenster die gewünschte Datei an und Bestätigen Sie die Wahl mit OK/Return. Sollte der gewünschte Block nicht im aktuellen Laufwerk/Verzeichnis (das über der Auswahlbox angezeigt wird) gespeichert sein, wählen Sie im entsprechenden Eingabefeld einfach das entsprechende Verzeichnis/Laufwerk an.

e. Lade Block ab Cursor

Wählen Sie diesen Menüpunkt an, erscheint ein Fenster, in dem Sie alle gespeicherten IMAGIX-Produktionen (ggf. auch aus anderen Verzeichnissen/Laufwerken) als Block anwählen können.

Bestätigen Sie die Wahl mit OK/Return, wird dieser Block ab der aktuellen Cursorposition im Programmfeld eingefügt.

Auch hier gilt: Die Programmschritte des Blocks werden gemäß ihren Ereigniszeiten ggf. mit den Programmschritten der aktuellen Produktion verzahnt. Da die zum Block gehörigen Schritte weiterhin markiert bleiben, steht einem zusammenhängenden Bearbeiten mit anderen Blockfunktionen nichts im Wege.

Achten Sie vor dem Aufrufen dieses Menüpunktes darauf, daß sich der Cursor in der gewünschten Programmzeile Ihrer Schau befindet.

f. Sichere Block

Nachdem wir das Laden von Blöcken besprochen haben, ist noch eine Frage ungeklärt: Wie speichere ich einen Block?

Dazu dient die Funktion "Sichere Block". Sie arbeitet entsprechend dem Speichern von Dateien. Wenn Sie sie aufrufen, erscheint ein Eingabefenster, in dem Sie Blockname, Verzeichnis und Laufwerk angeben können. Geben Sie einen höchstens achtstelligen Namen ein und bestätigen Sie die Eingabe mit Return/OK. Sie können sich auf diese Weise eine richtige Effektbibliothek einrichten, die Gewitteranimationen, Feuerwerk, etc. enthält und mit "Lade Block" das Einfügen eines fertigen Blockes an die gewünschte Stelle Ihrer aktuellen Montage erlaubt.

g. Lösche Block

Ein markierter Block kann durch Anwählen dieser Funktion und dem anschließenden Betätigen von OK/Return gelöscht werden. Vor dem entgeltigen Löschen des Blocks erscheint eine Sicherheitsabfrage.

■ **Achtung:** Dieser Vorgang löscht nicht nur die Blockmarkierung, sondern die markierten Programmschritte an sich. Wenn Sie lediglich die Blockmarkierung löschen möchten, gehen Sie wie unter "Entferne Markierung" beschrieben vor.

h. Verschiebe Block

Wenn Sie einen Block innerhalb der Montage verschieben wollen, wählen Sie diese Funktion. Es erscheint ein Eingabefenster, in dem Sie eingeben, um welchen zeitlichen Betrag die markierten Schritte verschoben werden sollen. Die Verschieberichtung bestimmen Sie durch Angabe des Plus- oder Minuszeichens. Verschieben Sie einen Block über die Grenzen der umgebenden Schritte hinweg, kann es sein, daß sich dessen Struktur ändert, d.h. vormals zusammenhängende Blockschritte können jetzt auseinandergezogen sein, da sie an der ihrer Ereigniszeit gemäß richtigen Stelle eingefügt werden.

i. Kopiere Block

Entsprechend der Funktion "Verschiebe Block" kann ein markierter Block in einer Schau beliebig oft kopiert werden. Im Unterschied zum Verschieben bleibt der Block, der kopiert werden soll, nach diesem Vorgang an seiner ursprünglichen Stelle ebenfalls erhalten. Wo Sie Ihre Kopie(n) zeitlich in die Schau eingefügen möchten, bestimmen Sie durch die Eingabe im kleinen Fenster, das sich nach dem Anwählen der Funktion öffnet. Mit + oder - bestimmen Sie zusätzlich zur numerischen Eingabe des zeitlichen Abstandes die Richtung, in die die Kopie versetzt wird.

Beim Kopieren ist es ebenfalls möglich, daß sich die optische Struktur des kopierten Blockes ändert, da er seinen Ereigniszeiten gemäß mit den restlichen Programmschritten verzahnt wird.

Nachdem Sie Ihre Eingabe mit der Return-Taste bestätigt haben, wird der Block kopiert. Dabei verliert der Ausgangsblock seine Markierungen, die Kopie ist als Block markiert.

j. Block verlängern/kürzen

Diese Funktion erlaubt das homogene Verlängern bzw. Kürzen eines markierten Blocks auf maximal das Doppelte bzw. die Hälfte der ursprünglichen Dauer. Sobald Sie diese Funktion anwählen, erscheint ein Eingabefenster, das Ihnen die aktuelle Länge des markierten Blockes anzeigt. Ersetzen Sie diese Dauer durch die von Ihnen gewünschte Eingabe und betätigen Sie OK/Return.

Der Block erhält die gewünschte Länge, wobei die Verlängerung auf alle Programmschritte verteilt wird.

Verlängert sich der Block über die Grenzen der umgebenden Schritte hinweg, ändert sich die Struktur des Blocks, d.h. vormals zusammenhängende Blockschritte können jetzt auseinandergezogen sein, da sie an der ihrer Ereigniszeit gemäß richtige Stelle eingefügt werden.

k. dto. mit Endzeiteingabe

Diese Funktion bietet eine zweite Möglichkeit, einen markierten Block zu verlängern oder zu kürzen. Sobald Sie diese Funktion anwählen, erscheint ein Eingabefenster, das Ihnen die Ereigniszeit des letzten, zum markierten Block gehörigen Programmschrittes anzeigt. Durch die Eingabe einer höheren oder niedrigeren Endzeit wird der Block homogen auf die neue Endzeit verlängert bzw. gekürzt.

Verlängern Sie den Block über die zeitliche Grenze der nachfolgenden Schritte, ändert sich die Struktur des Blocks, d.h. vormals zusammenhängende Blockschritte können jetzt auseinandergezogen sein, da sie an der ihrer Ereigniszeit gemäß richtigen Stelle eingefügt werden.

F8-F9

Externe und interne Uhr

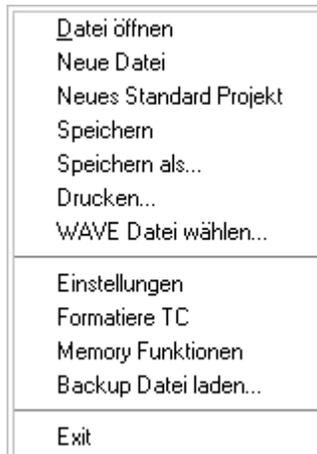
- F8** - Schaltet von interner Uhr "TC int" auf externe Uhr "TC ext" um und stoppt dabei die laufende interne Uhr
- F9** - Schaltet von externer Uhr "TC ext" auf interne Uhr "TC int" um und startet in der Betriebsart "Play" die interne Uhr

Besonderheiten::

1. Wenn Sie intern "TC int" angewählt haben, startet die interne Uhr beim Umschalten in die Betriebsart "PLAY" automatisch
2. Wenn Sie sich in der Betriebsart "EDIT" befinden und die Uhr auf intern "TC int" gestellt haben, gibt Ihnen die Uhr immer die Ereigniszeit (-1/20 Sekunde) der Programmzeile vor, in der Sie sich gerade befinden. Sie können somit durch ein einfaches Wechseln in die Betriebsart "PLAY" die Schau mit der gerade aktuellen Zeile starten. Eine Funktion, die das Überprüfen von Programmschritten und Sequenzen bei der Programmierung sehr erleichtert.

DAS MENÜ "DATEI"

Einen Teil der im Menü "Datei" enthaltenen Auswahlpunkte haben wir mit den Funktionen F1 bis F9 bereits behandelt. Was Sie sonst noch unter "Datei" finden, soll hier aufgezeigt werden. Die einzelnen Punkte klicken Sie entweder mit der linken Maustaste an oder wählen Sie über die Cursortasten oder den ersten Großbuchstaben aus und betätigen Return.



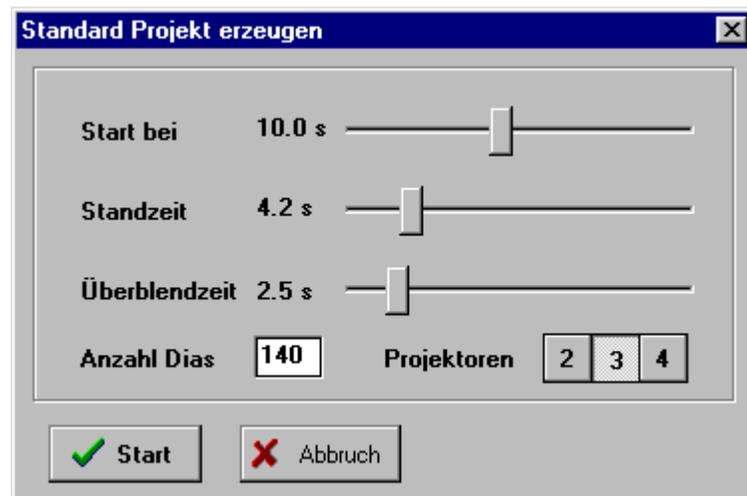
NEUE DATEI

Haben Sie, z.B. in einer bestehenden Datei, Änderungen vorgenommen und wollen jetzt die Arbeit an einer neuen Schau beginnen, speichern Sie zunächst die Änderungen mit "Sichere Datei". Wählen Sie dann "Neue Datei" an und rufen Sie die Funktion durch Anklicken mit der linken Maustaste oder mit der Return-Taste auf. Die bearbeitete Schau wird vom Bildschirm gelöscht. Sie können die Arbeit an einer neuen Schau beginnen.

Neues Standardprojekt

Um ein Grundgerüst für eine audiovisuelle Dia-Show schnell und effizient zu erstellen, bietet Ihnen das Standardprojekt die Möglichkeit, die benötigten AV-Befehle für zwei, drei oder vier Projektoren automatisch zu generieren. Sie geben dabei die Anzahl der verwendeten Dias sowie die Startzeit (Beginn der Dia-Show) an. Weiterhin bestimmen Sie mit der Angabe der Überblendzeit die Auf- bzw. Abblendzeit aller Befehle. Die Standzeit gibt an, wie lange ein Dia

nach erfolgter Überblendzeit auf der Projektionsfläche gezeigt werden soll, bevor eine neue Überblendung erfolgen soll.



SPEICHERN ALS...

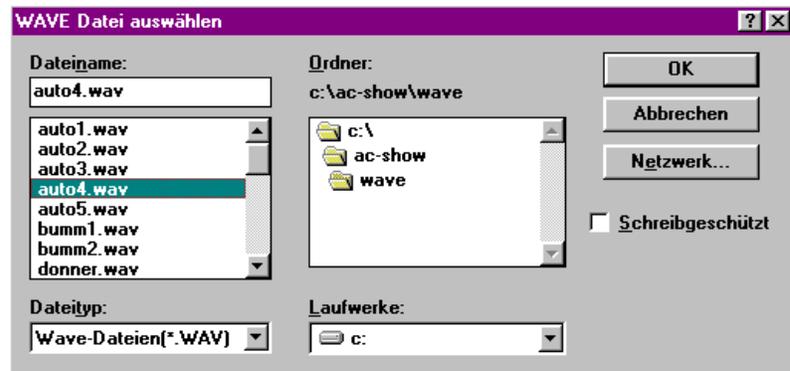
Soll eine veränderte Produktion unter einem neuen Namen abgespeichert werden, rufen Sie diesen Menüpunkt auf. Ein Fenster erscheint, wo Sie den neuen Dateinamen und gegebenenfalls auch ein anderes Verzeichnis oder Laufwerk (vorgeschlagen werden immer die aktuellen) angeben können. Durch das Betätigen von OK/Return wird die Schau unter den neuen Angaben abgespeichert.

DRUCKEN

Über den Menüpunkt "Drucken" können Sie Ihre aktuell geladene Produktion ausdrucken.

WAVE DATEI WÄHLEN

Mit IMAGIX 3.2 haben Sie die Möglichkeit, ein Wave-File auf Ihrer Festplatte parallel zu Ihren IMAGIX Programmschritten ablaufen zu lassen. Wenn Sie diesen Menüpunkt aufrufen, erscheint ein Fenster, in dem Sie das gewünschte File auswählen können. Bestätigen Sie Ihre Wahl über Return/OK. Stellen Sie nun am IMAGIX Bildschirm unter "CLK Source" die Angabe "Wave" ein. Die IMAGIX Programmierung und das angewählte WAVE-File orientieren sich nun bei der Wiedergabe an der internen PC Uhr, d.h. ihr Ablauf wird von derselben Zeitquelle gesteuert. Damit ist eine reproduzierbare Synchronität gegeben und Sie können Bild und Ton exakt aneinander anpassen. Sobald die Abstimmung sitzt, können Sie Bild und Programmierung parallel über einen Mehrspurrekorder aufzeichnen. Der Ton steht an den Ausgängen der Soundkarte zur Verfügung. Gleichzeitig wird die Schau als PlusTrac über ein an den PC angeschlossenes QUATRIX/TRIPLEX auf eine weitere Spur des Multitrackers aufgezeichnet.



EINSTELLUNGEN

In diesem Menü finden Sie Auswahlpunkte, die IMAGIX an Ihren PC anpassen, sowie einige Einstellungen und Sonderfunktionen. Wenn Sie bei den Einstellungen eine Änderung vorgenommen haben, verlassen Sie dieses Menü durch Anklicken von "Sichern".

Die von Ihnen vorgenommene Einstellung ist jetzt abgespeichert und bleibt auch beim nächsten Aufrufen von IMAGIX erhalten.

Verlassen Sie das Menü "Einstellungen" über "OK", bleibt die vorgenommene Änderung nur während der aktuellen Sitzung erhalten.



a. Time-Code in

Mögliche Einstellungen: Auto, Digital, Analog

Werkseinstellung: "Auto"

Diese Funktion ist nur für Benutzer von XCARD und UX-CDIX von Belang und betrifft dort den eingehenden Time-Code.

Die Einstellungen im einzelnen:

Auto

Liegt an der Buchse "Digital in" ein digitales Audiosignal an (beim UX-CDIX leuchtet die Lock-Leuchtdiode), wird der Time-Code im Digitalsignal erwartet. Liegt kein digitales Audiosignal an, wird analoger Time-Code erwartet.

Digital

Time-Code wird im digitalen Audiosignal ("Digital in") erwartet.

Analog

Der Time-Code wird an der Buchse "Analog in"/"TC in" erwartet. Diese Einstellung ist beim Überspielen von Analogproduktionen (digitalisierter Ton und analoger Time-Code liegen gleichzeitig an) nötig, da bei der Einstellung "Auto" nur im anliegenden Digitalsignal nach Time-Code gesucht wird.

b. Autoplay

Mögliche Einstellungen: Ein, Aus

Werkseinstellung: Aus

Ist Autoplay auf "Ein" gestellt, schaltet ein eingehender Time-Code automatisch in die Wiedergabebetriebsart "Play".

Bei "Aus" muß die Umschaltung aus einer anderen Betriebsart in die Wiedergabebetriebsart manuell (Maus oder Tastatur) erfolgen.

c. Zeitanzeige

Mögliche Einstellungen: mm:ss.xx, ssss.xx

Werkseinstellung: mm:ss.xx

Mit dieser Option können Sie die Zeitanzeige von IMAGIX (Ereignis- und Relativzeiten, Uhr) von der üblichen Minuten-Sekunden-Zehntel-Anzeige zu einer reinen Sekundenanzeige umschalten.

d. Schnittstellen

Mögliche Einstellungen: COM 1, COM 2, XCARD

Geben Sie an, ob Sie Ihr Steuergerät mit COM1 oder COM2 am PC verbunden haben.

Speichern Sie eine Änderung über "Sichern" ab.

IMAGIX erkennt selbständig angeschlossene Bässgen Steuergeräte und schaltet beim Starten automatisch von COM 1 auf COM 2 (und umgekehrt) um, wenn die eingestellte Schnittstelle anderweitig belegt ist. Beim Einsatz von IMAGIX mit XCARD klicken Sie hier XCARD an und lesen Sie bitte unter "e. XCARD" weiter.

e. XCARD

Mögliche Einstellungen : 0 - 7

Werkseinstellung: 0

Falls Sie IMAGIX zusammen mit XCARD einsetzen, geben Sie hier die Einstellung an, die Sie am Adress-Wahlschalter von XCARD vorgenommen haben. Die Adressen von 0-7 stehen zur Verfügung. Genauere Informationen hierzu finden Sie im XCARD Handbuch. Speichern Sie eine Änderung über "Sichern" ab.

f. Time-Code-Toleranz

Mögliche Einstellungen: 0.3 - 60 s

Werkseinstellung: 0.3 s

Mit dieser Einstellung bestimmen Sie, wie lange nach einem Ausfall des Time-Codes die interne Uhr mit der letzten externen Zeit weiterläuft. Erst nach dem Ablauf dieser Toleranzzeit wird die weitere Ausführung des Programms abgebrochen, falls bis dann keine neuen externen Zeitinformationen anliegen. Diese Funktion vergrößert die Sicherheit bei der Wiedergabe.

Während der Programmierphase ist es sinnvoll, die Time-Code-Toleranz gering zu halten, da sonst nach jedem Unterbrechen des Time-Codes die Uhr und damit die Wiedergabe unnötig weiterläuft.

Beim Übertragen einer Produktion in einen der Speicher von QUATRIX/TRIPLEX oder UX-MEGA wird die aktuell eingestellte Time-Code-Toleranz mit in das Gerät überspielt.

g. CLK Source bei Start

Mögliche Einstellungen: TC int, TC ext, Wave, MTC out

Werkseinstellung: TC int

Über diese Einstellung definieren Sie, welche Uhr beim Aufrufen des Programms aktiv ist.

Sie können die verwendete Uhr während des Programmierens jederzeit am IMAGIX Bildschirm unter "clock source" ändern.

Diese Änderung wird aber nicht gespeichert. Beim nächsten Aufrufen von IMAGIX ist die unter "Einstellungen" gewählte Vorgabe wieder aktiv.

Weitere Informationen zu den möglichen Angaben finden Sie im

Kapitel "Die Einstellung Clock source".

h. Sichern

Wählen Sie diese Funktion immer dann an, wenn Sie das Menü "Einstellungen" verlassen und dabei die vorgenommenen Änderungen speichern wollen. Die Änderungen werden in die Datei "IMAGIX.CFG" geschrieben, die von nun an bei jedem Starten von IMAGIX abgefragt wird.

Achtung: Wenn Sie "Einstellungen" über "OK" verlassen, werden die vorgenommenen Änderungen nicht dauerhaft gespeichert, sondern sind nur für die aktuelle Sitzung umgeschaltet.

MEMORY-FUNKTIONEN

Hierbei handelt es sich um eine spezielle Funktion beim Betrieb von IMAGIX mit QUATRIX/TRIPLEX/UX-MEGA mit Speicher-Option. Verbinden Sie zunächst das QUATRIX/TRIPLEX/UX-MEGA mit dem PC.

Rufen Sie nun "Memory-Funktionen" auf.

Es erscheint ein Fenster, das Ihnen den aktuellen Inhalt der Speicher anzeigt. Bei QUATRIX/TRIPLEX stehen alle vier Speicher zur Verfügung, beim UX-MEGA sind drei Speicher vorhanden.

Um die aktuelle Produktion in einen geräteinternen Speicher zu überspielen, wählen Sie zunächst den gewünschten Speicher 1, 2, 3 oder 4 (entsprechend Zeile 1 - 4) an. Klicken Sie dann "Daten senden" an. Die Prozentanzeige zeigt den Fortschritt der Übertragung.

Mit dieser Funktion können Sie einen leeren Speicher beschreiben und ggf. den Inhalt eines bereits "gefüllten" Speichers überschreiben.

Folgende Angaben werden zusätzlich zu den Programmschritten in das UX-MEGA/QUATRIX/TRIPLEX übertragen:

1. Name der übertragenen IMAGIX-Datei
2. Anzahl der Programmschritte (Cues) der Produktion
3. Datum der Übertragung

4. CLK=int/ext: Einstellung der IMAGIX-Uhr beim Übertragen
Achtung: Soll eine Produktion aus dem Speicher mit externer Uhr (Time-Code) wiedergegeben werden, stellen Sie vor der Übertragung in das Steuergerät die Uhr in IMAGIX auf "TC ext". Soll die Wiedergabe mit der internen Uhr des UX-MEGA/QUATRIX/TRIPLEX erfolgen, stellen Sie die Uhr in IMAGIX vor dem Überspielen auf "TC int".

5. TCT=X.Xs: Die im Menü "Einstellungen" angewählte Time-Code Toleranz (nähere Informationen unter "Einstellungen") bei der Wiedergabe der Produktion

6. Max: Maximal vorhandener Speicherplatz in Cues

BACKUP DATEI LADEN

Bei jedem Sichern einer Datei speichert IMAGIX zusätzlich zur Datei mit der Erweiterung .IMX automatisch eine Sicherheitskopie mit gleichem Dateinamen, aber der Erweiterung .BAK ab.

Damit steht Ihnen immer die aktuelle und die letzte Version einer Produktion zur Verfügung.

Wollen Sie diese als .BAK-Datei gespeicherte Vorgängerversion laden, rufen Sie einfach den Menüpunkt "Backup Datei laden" auf und wählen Sie aus der Liste die gewünschte Datei aus.

EXIT

Mit der Funktion "eXit" verlassen Sie IMAGIX.

Haben Sie an einer geladenen Datei Änderungen vorgenommen oder eine neue Datei erstellt, erscheint ein Fenster:

" Datei xxxxxxxx.imx sichern ?"

Wenn Sie "Ja" anklicken wird die veränderte Datei unter dem angeführten Namen gesichert. Klicken Sie "Nein" an, gehen alle Änderungen seit dem Laden dieser Datei verloren.

Über "Abbruch" kehren Sie zu IMAGIX zurück.

Weiter geht's.

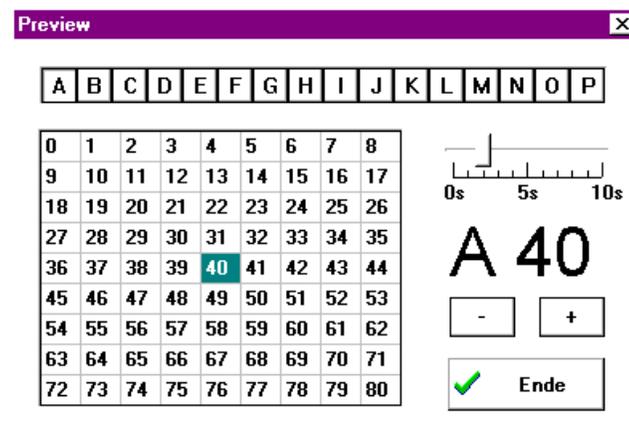
DAS MENÜ "TOOLS" _____

Wenn Sie "Tools" anwählen, erscheint eine recht übersichtliche Liste mit drei Punkten. Die Funktionen im Einzelnen.

PREVIEW

Über die Preview Funktion ist es möglich, beim Programmieren einen einzelnen Projektor aufzublendern und sich durch Angabe einer Magazinstandsnummer oder mit den Tasten + und - im zugehörigen Diamagazin zu bewegen.

Außer über das Menü "Tools" kann die Preview Funktion für die Projektoren A - O durch den Tastenschlüssel Alt-A bis Alt-O aufgerufen werden (Preview von Projektor P ist nur mit der Maus möglich, da Alt-P schon als Anwahl der Play-Betriebsart belegt ist). Mit der Maus klicken Sie einfach in der Grafikecke auf den Projektor-kennbuchstaben oder auf die zugehörige Anzeige des Magazinstandes. Es ist dabei ohne Bedeutung, ob der Projektor gerade hell oder dunkel ist. Ein Fenster erscheint:



Die Preview-Fenster lässt sich an jeder beliebigen Stelle im Programm und für jeden der 16 möglichen Projektoren aufrufen. Der angewählte Projektor wird auf volle Helligkeit aufgeblendet, alle anderen Projektoren werden abgedunkelt.

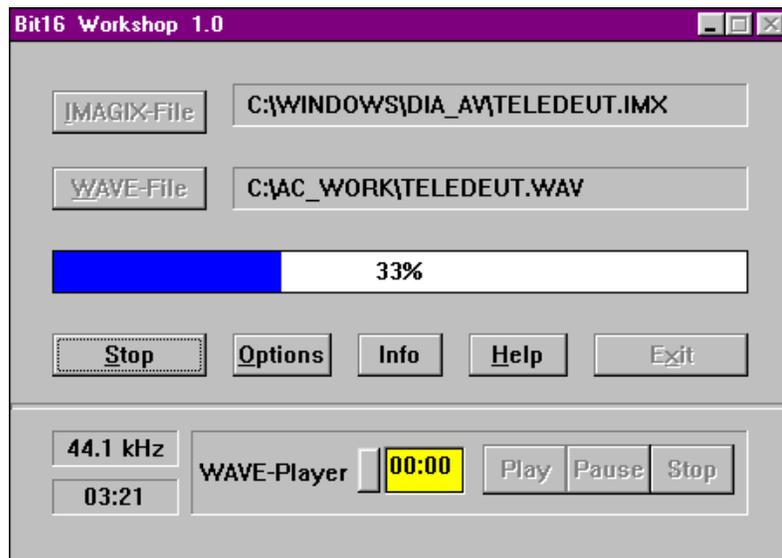
Auf der rechten Seite im Fenster wird groß der Magazinstand und der angewählte Projektor angezeigt. Sie können nun für den angewählten Projektor im numerischen Feld einen beliebigen Magazinstand anklicken (der mit geeigneten Projektoren über Random Access ggf. auch direkt angefahren wird). Über die Tasten + und - geht es in Einzelschritten durch das Magazin. Und falls das angewählte Dia mit einer bestimmten Aufblendzeit (zu Testzwecken) erscheinen soll, ziehen Sie den Schieberegler über dem Projektorkennbuch/Magazinstand auf die gewünschte Zeit zwischen 0 und 10 Sekunden. Über die Preview Funktion lässt sich so z.B. ein Magazin gezielt durchsuchen, um ein bestimmtes Dia zu finden. Sie können im Preview-Fenster auch jederzeit über die horizontale Leiste mit den Projektorkennbuchstaben A-P den aktiven Projektor wechseln.

Sie verlassen die Preview-Funktion durch ein Betätigen der Escape-Taste oder das Anklicken von "Ende".

Beim Einsatz der Preview-Funktion bleibt die aktuelle Programmzeile erhalten. Sobald die Funktion verlassen wird, kehrt der Projektor automatisch in die Ausgangsposition (die zum Zeitpunkt des Aufrufs aktuelle Zeile) zurück.

BIT 16 Workshop

Mi Hilfe des einfach zu bedienenden Windowsprogramms kann man Imagix-Programmdateien in Soundfiles aus der Software TripleDat oder anderen Harddiskrecording-Programmen encodieren. Anwender, die im Besitz eines Harddiskrecordingsystems, der Bässgen Programmiersoftware Imagix sowie eines Steuergerätes, mit serieller Schnittstelle (Quatrix, UX-Mega in Verbindung mit DX-1) sind, können nun ohne weitere Hardware digitale Soundkopien mit imple-



mentiertem Steuersignal (eincodiertes Plustracsignal und/oder Timecode) erstellen. Dazu wird das Soundarrangement im HDR-System zusammengefügt (merge) und als Wave-Datei exportiert. Dabei wird die Samplingrate von 44,1 khz bzw. 48 khz direkt übernommen. Lädt man nun im Bit16 Workshop die Imagix-Programmdatei

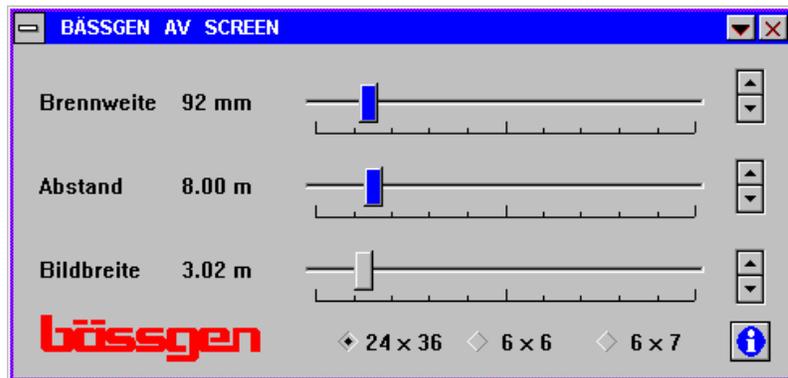
sowie die Wavedatei, so wird das Steuersignal und/oder der Timecode in das 16. Bit des Soundtracks eingerechnet. Der so erzeugte Soundtrack incl. Plustracsteuersignal kann nun direkt aus dem Windowsprogramm Bit16 Workshop über die HDR-Karte auf DAT/CD überspielt werden. Selbstverständlich ist es auch möglich, die nun so veränderte Wave-Datei in das HDR-Programm einzuladen und dann auf DAT/CD zu überspielen -hierbei ist jedoch Vorsicht geboten: verändert man nur geringfügig die Lautstärkenkurve in TripleDat, so wird das Plustracsignal und/oder der Timecode im 16. Bit zerstört. Das Windowsprogramm Bit 16 Workshop ist ein Zusatzprogramm von IMAGIX, welches auch nachträglich zum Programm installiert werden kann.

SCREEN

Mit Screen erhalten Sie ein kleines aber feines Freeware-Programm als kostenlose Zugabe zu IMAGIX. Wenn es Ihnen gefällt, dürfen Sie es weiterverschenken.

Screen erleichtert Ihnen das ewige Suchspiel um Brennweite, Abstand und Bildbreite bei der Projektion.

Nach dem Aufrufen von Screen erscheint dieses Fenster auf Ihrem Bildschirm:



Klicken Sie zunächst am unteren Rand des Fensters das projizierte Filmformat an. Nach dieser Einstellung können Sie über die Schieberegler oder die zugeordneten Pfeiltasten nach oben und unten die einzelnen Parameter verändern.

Das Prinzip ist leicht erklärt. Stellen Sie zunächst den ersten bekannten Parameter ein, indem Sie den zugehörigen Schieberegler mit dem Mauscursor (bei gedrückter linker Taste) auf die gewünschte Größe ziehen oder über das wiederholte Anklicken der Pfeiltasten nach oben oder nach unten den Parameter auf den gewünschten Wert einstellen. Sobald Sie den Schieberegler bewegen/anklicken, ist er farblich markiert. Wenn Sie nun den Schieberegler

eines zweiten Parameters bewegen, verändert sich automatisch der dritte Schieberegler und zeigt den zugehörigen Wert an.
Zur Verdeutlichung ein Beispiel:
Sie projizieren Kleinbilddias. Klicken Sie 24x36 an.
Ihre Leinwand ist 3 Meter breit. Sie stellen den untersten Schieberegler auf 3 Meter.
Der Abstand zur Leinwand ist ebenfalls vorgegeben. Er beträgt 8 Meter. Wenn Sie den mittleren Schieberegler auf 8 Meter ziehen, können Sie am oberen Schieberegler unter Brennweite ablesen, welchen Wert (nämlich 92mm) Sie bei der verwendeten Projektionsoptik benötigen.
Auf diese Art und Weise läßt sich blitzschnell die gesuchte Größe ermitteln.

IMAGIX 3.2 Anbindung an Harddiskrecording

IMAGIX 3.2 ermöglicht eine direkte Anbindung an das Harddiskrecordingsystem tripleDAT 2.3 unter WINDOWS. Hierzu stellen Sie unter Clk Source "triple AV" ein. Arbeiten Sie mit der Bässgen XCard als AV-Programmier-Interface, so verbinden Sie bitte den "MIDI-Port" der tripleDat-Karte mit dem digitalen Eingang der Bässgen XCard. Stellen Sie unter CLK-Source "extern" ein. Am digitalen Ausgang der XCard liegt dann stets der Soundtrack mit implementierten Steuer- und TimeCode-Signalen an.

Die AV-Programmierung und Synchronisieren kann nun erfolgen. Sie öffnen das Harddiskrecording-Programm sowie IMAGIX 3.2. Sind beide Programme geöffnet, erscheint unten abgebildete Speed-Button-Leiste in IMAGIX 3.2, die Ihnen die Programmierung sowie die Synchronisierung deutlich erleichtert.



Jede Programmzeitveränderung einer Zeile in IMAGIX 3.2 wird im Harddiskrecording-Programm sofort durch die Aktualisierung des Locators angezeigt. IMAGIX 3.2 fungiert hierbei als Slave, das Harddiskrecording-Programm als sogenannter Master; dies bedeutet, daß das Zeitreferenzsignal stets vom HDR-System ausgeht.



triple Locator übernehmen

Um eine Ereigniszeit aus dem Harddiskrecording-Programm tripleDat

in IMAGIX 3.2 zu übernehmen, klicken Sie mit der Maus auf dieses Icon. Die aktuelle Ereigniszeit aus tripleDat wird, sofern es möglich ist, sofort übernommen. Diese Art der Zeitübernahme zur AV-Synchronisierung ist natürlich nur dann möglich und sinnvoll, wenn nachfolgende Befehle in keinen zeitlichen Systemkonflikt geraten.



Projektoren vorbereiten

Setzen Sie den Locator im Harddiskrecording-Programm an eine bestimmte Stelle Ihres Sound-Arrangements, so können Sie durch Anklicken dieses Icons die Projektoren sowie das Programm IMAGIX 3.2 synchronisieren. Die Dia-Projektoren nehmen den entsprechenden Zustand der aktuellen Locator-Zeit ein.



triple Fenster setzen

Ordnung muß sein: Mit Hilfe dieses Icons können Sie das Harddiskrecording-Programm sowie IMAGIX 3.2 auf optimale Fenstergröße auf dem Monitor einstellen.



Neue Zeile bei Locatorposition

Durch die grafische Sound-Darstellung ist es nun möglich, exakt an einer Stelle eine neue Programmzeile in IMAGIX 3.2 einzufügen. Sie setzen hierzu den Locator in tripleDat an die gewünschte Stelle und klicken auf dieses Icon. In IMAGIX 3.2 wird eine neue Programmzeile mit der aktuellen Ereigniszeit des Locators aus tripleDat generiert.

DIE MAUSLEISTE ---

Zur Direktanwahl per Maus bietet IMAGIX derzeit sieben Symboltasten, die den direkten Zugriff auf verschiedene Funktionen erlauben. Da diese Funktionen (mit einer Ausnahme) in diesem Handbuch bereits an anderer Stelle ausführlich beschrieben sind, wird hier lediglich eine Kurzbeschreibung mit Verweis geliefert. Die Symbole sind in einer Leiste im oberen Drittel des IMAGIX Bildschirms angeordnet. Die Beschreibung erfolgt von links nach rechts.

1. Taste "Geöffneter Ordner"
Datei öffnen (siehe "F3 - Datei laden")
2. Taste "Diskette"
Datei speichern (siehe "F2 - Datei sichern")
3. Taste "Note"
Wave-Datei öffnen (siehe "Das Menü Datei - Wave Datei wählen")
4. Taste "E"
Menü Einstellungen öffnen (siehe "Das Menü Einstellungen")
5. Taste "Drucker"
Aktuelle Datei drucken.
6. Taste "i"
Info zu IMAGIX
Im Fenster wird Ihnen die IMAGIX-Version, ein Copyright Vermerk, das zugehörige Versionsdatum und die von IMAGIX festgestellte, angeschlossene Bässgen Hardware angezeigt.
7. Taste "EXIT"
Verlassen von IMAGIX (siehe "Das Menü Datei - Exit")

Die Einstellung "Clock source" _____

Neben der IMAGIX Uhranzeige befindet sich das Feld "Clock source". Wenn Sie die Pfeiltaste nach unten anklicken, erscheint ein Fenster mit vier Menüpunkten. Dabei handelt es sich um mögliche Einstellungen für die Uhr, die IMAGIX als Referenz bei der Wiedergabe der Produktion verwendet.

Die Punkte im Einzelnen:

1. TC int

IMAGIX orientiert sich bei der Wiedergabe an der internen PC-Uhr. Bei dieser Einstellung startet IMAGIX die Wiedergabe des Programms, wenn die Betriebsart von "Edit" auf "Play" umgeschaltet wird. Ein von außen anliegender Time-Code hat bei dieser Einstellung Präferenz und überschreibt die interne Uhr.

2. TC ext

Die Wiedergabe der Produktion erfolgt über einen extern eingehenden Time-Code. Dieser Time-Code kann je nach eingesetzter Hardware analog (Mehrspurrekorder) oder digital codiert (DAT/CD) vorliegen.

3. WAVE

Mit IMAGIX 3.2 haben Sie die Möglichkeit, ein Wave-File auf Ihrer Festplatte parallel zu Ihren IMAGIX Programmschritten ablaufen zu lassen. Wählen Sie zunächst im Menü "Datei" das gewünschte Wave-File an. Stellen Sie dann unter "CLK Source" die Angabe "Wave" ein.

Die IMAGIX Programmierung und das angewählte WAVE-File orientieren sich nun bei der Wiedergabe an der internen PC Uhr, d.h. ihr Ablauf wird von derselben Zeitquelle gesteuert. Damit ist eine reproduzierbare Synchronität gegeben und Sie können Bild und Ton exakt aneinander anpassen. Sobald die Abstimmung sitzt,

können Sie Bild und Programmierung parallel über einen Mehrspurrekorder aufzeichnen. Der Ton steht an den Ausgängen der Soundkarte zur Verfügung. Gleichzeitig wird die Schau als PlusTrac über ein an den PC angeschlossenes QUATRIX/TRIPLEX auf eine weitere Spur des Multitrackers aufgezeichnet.

4. triple AV

Arbeiten Sie mit dem Harddiskrecording-System tripleDat, so können Sie über diese clk-source-Einstellung die geeignete Synchronisierung und Programmierung vornehmen.

RELATIVE BLÖCKE

IMAGIX bietet zwei Arten der Blockgruppierung:

Standard-Blöcke (siehe F4) fassen mehrere Schritte oder ggf. auch die ganze Produktion zu einem Block zusammen. Dabei kann aber jeder einzelne Programmschritt in der Absolut- und der Relativzeit verändert werden, ohne daß dies auf die Zeiten der vorangehenden oder nachfolgenden Schritte Einfluß hätte. Die zum Block gehörigen Programmschritte sind durch einen Stern hinter der Programmschrittnummer markiert.

Relative Blöcke fassen ebenfalls eine beliebige Zahl von Programmschritten zusammen. Die Eingabe erfolgt über die Tastatur durch das Eingeben eines "R" an jeder beliebigen Stelle einer Programmzeile außer in den Spalten Kommentar und Befehl (dort ist R = Relais).

Die Eingabe mit der Maus erfolgt durch ein Anklicken mit der linken Maustaste direkt hinter der Absolutzeit.

Sowohl mit Maus als auch über die Tastatur wird die Markierung durch eine erneute Eingabe auf die beschriebene Art wieder entfernt und damit die Blockzugehörigkeit aufgehoben.

Mit relativen Blöcken eröffnet sich eine sehr interessante Einsatzmöglichkeit. Der Start eines Blocks läßt sich impulsiv einer Stelle des Soundtracks zuordnen.

Dabei bleibt die zeitliche Abfolge des Blocks gewahrt. Diese Funktion entspricht dem Abrufen von Einzelschritten impulsiv auf Musik (siehe unter "F4 - Blockfunktionen" und unter "Programmervorschläge") und ist auch mit zum Abrufen vorbereiteten Einzelschritten beliebig kombinierbar. Um einen Block zum geschlossenen Abrufen vorzubereiten, müssen die zugehörigen Programmschritte mit der relativen Blockmarkierung gekennzeichnet sein, zusätzlich erhält der erste Schritt des Blocks eine Standard-Blockmarkierung (*).

In der Wiedergabebetriebsart kann nun dem Block beim Erreichen des ersten zum Block gehörenden Programmschrittes eine frühere Startzeit zugeteilt werden. Dazu betätigen Sie einfach im gewünschten Moment die Return-Taste und die von der internen oder externen Uhr anliegende Zeit wird als Startzeit des Blocks übernommen. Die nachfolgenden Blockschritte behalten dabei den relativen Abstand zueinander, bekommen aber automatisch die richtigen Absolutzeiten zugeordnet.

Damit kann ein vom Ablauf in sich geschlossener, vorbereiteter Block dem Soundtrack impulsiv zum gewünschten Startzeitpunkt zugeordnet werden.

ARBEITEN MIT X-SCHRITTEN _____

IMAGIX ermöglicht das Programmieren von X-Schritten. Ein X-Schritt unterbricht die weitere Ausführung des Programms sowohl bei der Wiedergabe mit interner als auch mit externer Uhr (Time-Code). Das X steht in IMAGIX vor der jeweiligen Programmzeile. Die Eingabe erfolgt über die Tastatur durch das Tippen eines "X" in einer beliebigen Eingabespalte (außer Kommentar), mit der Maus durch ein Klicken der linken Maustaste in der ersten Eingabespalte. Beim Einsatz der internen Uhr stoppt die Wiedergabe 1/20 Sekunde vor der Ereigniszeit des X-Schrittes. Durch das Betätigen der Return-Taste wird die Wiedergabe fortgesetzt.

Bei der Wiedergabe mit Time-Code wird der weitere Ablauf des Programms ebenfalls unterbrochen. Läuft der Time-Code weiter während das Programm auf einem X-Schritt "festsitzt", springt IMAGIX nach einem Betätigen der Return-Taste auf die gemäß der externen Zeitinformation richtige Programmzeile und synchronisiert die Projektoren nach.

Programme mit X-Schritten eignen sich für Live-Präsentationen, da eine beliebige Kombination aus Einzelschritten und Sequenzen, die z.B. mit interner Uhr automatisch ablaufen, programmiert werden können. Die Ausführung des jeweiligen Programmschrittes und der Beginn einer Sequenz werden einfach zur gewünschten Zeit per Tastendruck bestimmt. Ein Beispiel:

```
0:00.00 TRAY ABCD          01      <10.00> Dia 1          0000
X 0:10.00 ALTM AC         3.0     <05.00> Start Sequenz 1    0001
0:15.00 ALTM B           2.0     <05.00>                    0002
0:20.00 DISS BD          2.0     <03.00>                    0003
0:23.00 DISS AB          1.0     <02.00>                    0004
0:25.00 DISS D           2.0     <05.00> Ende Sequenz 1    0005
X 0:30.00 DISS ABCD      3.0     <07.00> Abraf Einzelschritt 0006
X 0:37.00 PULS BC        0.3 0.3 <00.00> Start Sequenz 2 0007
0:37.00 FADE BC          5.0 50 <05.00>                    0008
0:42.00 LMP BC           2.0     <00.00> Ende Sequenz 2    0009
X 0:42.00 FADE BC        2.0 100 <06.00> Abraf Einzelschritt 0010
X 0:48.00 DISS BC        0.0     <02.00> " "                0011
X 0:50.00 DISS ABCD      1.0     <05.00> " "                0012
```

Bei der Wiedergabe mit interner Uhr transportieren zunächst die vier eingesetzten Projektoren automatisch auf Bild 1. Vor dem folgenden X-Schritt stoppt die Wiedergabe, ein Betätigen der Return-Taste startet den automatischen Ablauf der Sequenz 1 bis zum nächsten X-Schritt. Dieser und der nachfolgende Schritt werden einzeln durch das Betätigen der Return-Taste zum gewünschten Zeitpunkt abgerufen, wobei der zweite X-Schritt (0:37) bereits die Ausführung von Sequenz 2 startet. In dieser Form geht es beliebig weiter.

Da diese Funktion neben der Wiedergabe ab PC in erster Linie für Besitzer von QUATRIX/TRIPLEX und UX-MEGA mit Speicher-Option interessant ist, finden Sie in den Handbüchern zu diesen Geräten ausführliche Informationen z.B. auch zum Einsatz externer, bandgesteuerter Sequenzen (Der Live-Einsatz "Speaker's Support"). QUATRIX/TRIPLEX und UX-MEGA sind damit ideal für den Einsatz bei Live-Präsentationen geeignet.

ÜBERSICHT DER VERWENDETEN EINGABETASTEN _____

Return

- ersetzt bei mit Blockstern markierten Programmschritten die bestehende Ereigniszeit durch die im Moment des Abrufs anliegende aktuelle Zeit

Esc

- Verlassen eines angewählten Menüs oder einer Eingabeaufforderung ohne Ausführung
- schaltet in die Betriebsart "EDIT" um
- Beenden der Formatierung
- Verlassen der Preview-Funktion

Entf

- im ersten und zweiten Eingabefeld (Ereigniszeit und Befehl) einer Programmzeile:
 - erstes Betätigen: löscht Zeile bis auf Zeilen und Kommentar
 - zweites Betätigen: löscht Zeile vollständig
- im Kommentar: löscht das Zeichen über dem Cursor

Einfg

- fügt vor der aktuellen Zeile eine leere Zeile ein
- im Kommentar: bereitet auf das Einfügen von Zeichen vor

--> <--

- geht in einer Programmzeile eine Rubrik nach rechts/links
- versetzt in einer Rubrik den Cursor nach rechts/links

-



- geht eine Programmzeile vor



- geht eine Programmzeile zurück

Bild nach unten

- geht eine Programmseite weiter

Bild nach oben

- geht eine Programmseite zurück

Strg-Bild nach unten

- geht zum Ende der Datei

Strg-Bild nach oben

- geht zum Anfang der Datei

Pos1

- geht zum Zeilenanfang
- im Kommentar: geht zum Anfang

Ende

- geht zum Zeilenende
- im Kommentar: geht zum Ende

TASTENBEZEICHNUNGEN _____

Auf verschiedenen Modellen von PCs sind manchmal unterschiedliche Bezeichnungen der Tasten zu finden. Laptops haben teilweise englische Tastenbezeichnungen. Deswegen hier eine kleine Tabelle, die die verschiedenen Bezeichnungen gegenüberstellt.

Ctrl	Strg
Shift	Umschalttaste
Tab	
Insert	Einf
Delete	Entf
PgUp	Seite ↑
PgDn	Seite ↓
Home	Pos 1
End	Ende