



Hendrik Hölscher

Mai 2005

## 3D-Visualisierung mittels Capture3.0 in DMXControl 2.8

Dokument-Version 1.0

### Einleitung

Diese Anleitung widmet sich der Kommunikation zwischen DMXControl und Capture via ArtNet. Zudem sollen die ersten Schritte in der Bedienung von Capture dargestellt werden. Die Demo-Version von Capture ist für unsere Zwecke vollkommen ausreichend – unter anderem deshalb geht es hier nicht um das ‚Cracken‘ dieses Programms. Diesbezügliche Anfragen per Mail oder im Forum werden unkommentiert gelöscht.

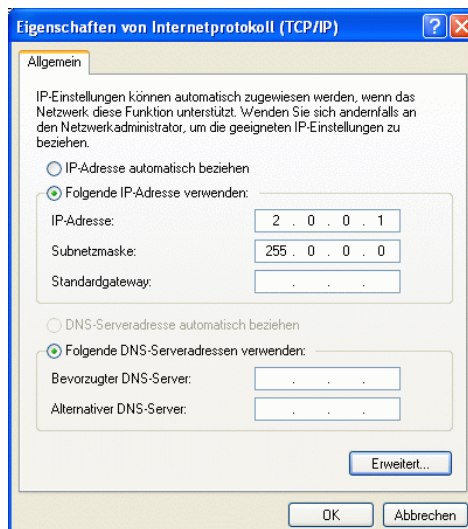
Benötigt werden:

- DMXControl 2.8 ([www.dmxcontrol.de](http://www.dmxcontrol.de))
- ArtNet-Treiber ([www.dmxcontrol.de/deutsch/transmitter.shtm](http://www.dmxcontrol.de/deutsch/transmitter.shtm))
- Capture3.0 ([www.capturesweden.com](http://www.capturesweden.com))
- DMX-Workshop ([www.artisticlicence.com/dwnart.htm](http://www.artisticlicence.com/dwnart.htm))
- PC >2GHz, aktuelle Grafikkarte, ab 128MB-RAM
- Netzwerkkarte

### Einrichten von ArtNet

Zunächst sind sämtliche Programme und Treiber zu installieren. Als nächstes müssen die Einstellungen der Netzwerkkarte ArtNet-konform gemacht werden. Dieses Tutorial hält sich hierfür an die Richtlinien von ArtisticLicense:

Unter “ Systemsteuerung -> Netzwerkeverbindungen -> LAN-Verbindung -> Eigenschaften -> Internetprotokoll (TCP/IP) “ gelangt man zu den TCP/IP-Einstellungen der Netzwerkkarte. Die Einstellungen sind folgendem Screenshot zu entnehmen:



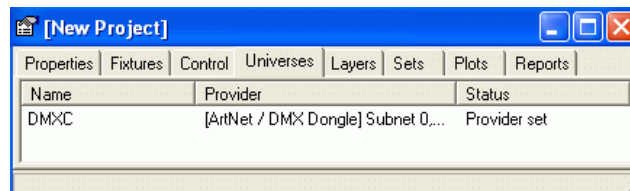
Als nächstes wird DMXControl geöffnet und das „ArtNet Plugin“ als Ausgabepugin gewählt. Über die Plugin-Konfiguration kann nun im Selection helper ein Node Scan durchgeführt werden. Nach erfolgreichem Scan sollte ein DMXC-Node sich im Select-Feld anwählen lassen. Für dieses Tutorial wird nun noch ein „generic dimmer“ mit der Startadresse 1 in der grafischen Ansicht benötigt.

Jetzt kann auch Capture gestartet werden und dort ArtNet unter „Tools -> Provider -> ArtNet/DMX Dongle“ aktiviert werden.

### Einführung in Capture

In der Demoversion von Capture lassen sich Projekte nicht abspeichern und das Programm beendet sich nach 90min. Allerdings reicht diese Zeit auch zum Simulieren der meisten Setups und für den Livebetrieb ist dieses Programm wegen seiner Hardwarebelastung sowieso nicht geeignet.

Durch Klicken auf das leere Blatt („New“) wird ein neues Projekt begonnen. Es erscheinen zwei CAD-Ansichten, die Simulationsausgabe und ein Project Explorer. Dort muss zunächst ein Universe eingerichtet werden. Dies erledigt man durch Klicken auf den Reiter „Universes“, und Eingabe von „Strg+N“. Als Name geben wird nun z.B. DMXC eingegeben. Nun muss dem Universe ein Provider zugeordnet werden. Dazu macht man einen rechten Mausklick auf das Universe und wählt Provider -> Setup. Im folgenden Popup wählt man „ArtNet / DMX Dongle“ aus und bestätigt mit OK. Das Universe sollte nun folgendermaßen ausschauen:



Ein Doppelklick auf das Universe führt nun zu einer Kanalübersicht. Man beachte: Eine Änderung des DMX-Wertes des generic dimmers innerhalb DMXC überträgt sich auf das Universe in Capture!

Dies ist zwar schon beeindruckend – noch schöner wären aber richtige Scheinwerfer, Truss und Movingheads. Und um die wird sich jetzt gekümmert ;-)

Zunächst etwas Truss:

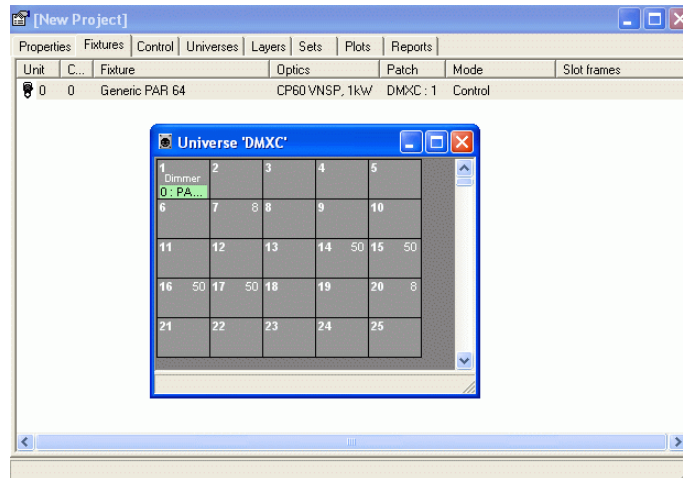
Durch Klicken auf das Truss-Icon öffnet sich die Library und wir wählen ein Segment Eurotruss -> FD44 und ziehen es per Drag&Drop auf die CAD View Alpha.

Nun kann der Par-Scheinwerfer ‚montiert‘ werden:

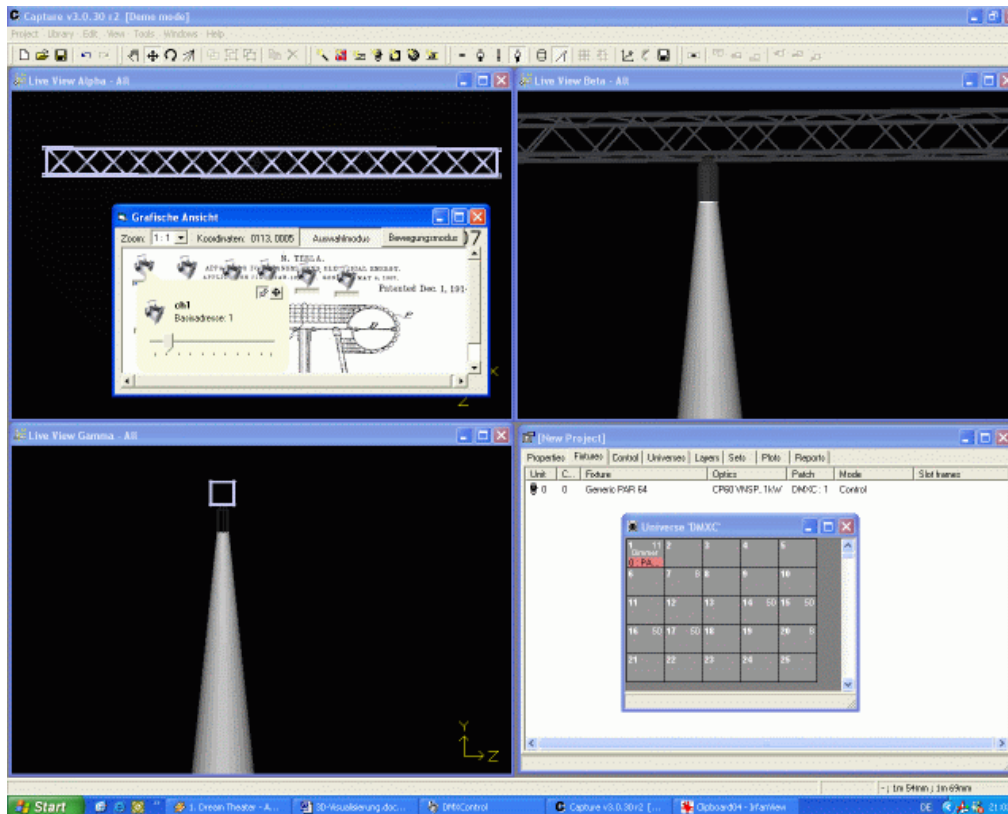
Durch Klicken auf das Scheinwerfer-Icon öffnet sich eine andere Library, aus der wir Generic -> Par -> Par64 auswählen und per Drag&Drop an der Truss platzieren. (Zoomen geht mit Scrollrad; zum Verschieben der Ansicht Scrollrad gedrückt halten und Maus bewegen)

Der Par klebt nun leider vor der Truss. Um dies zu ändern, setzen wir den Scheinwerfer in der „Gamma View“ unter die Truss.

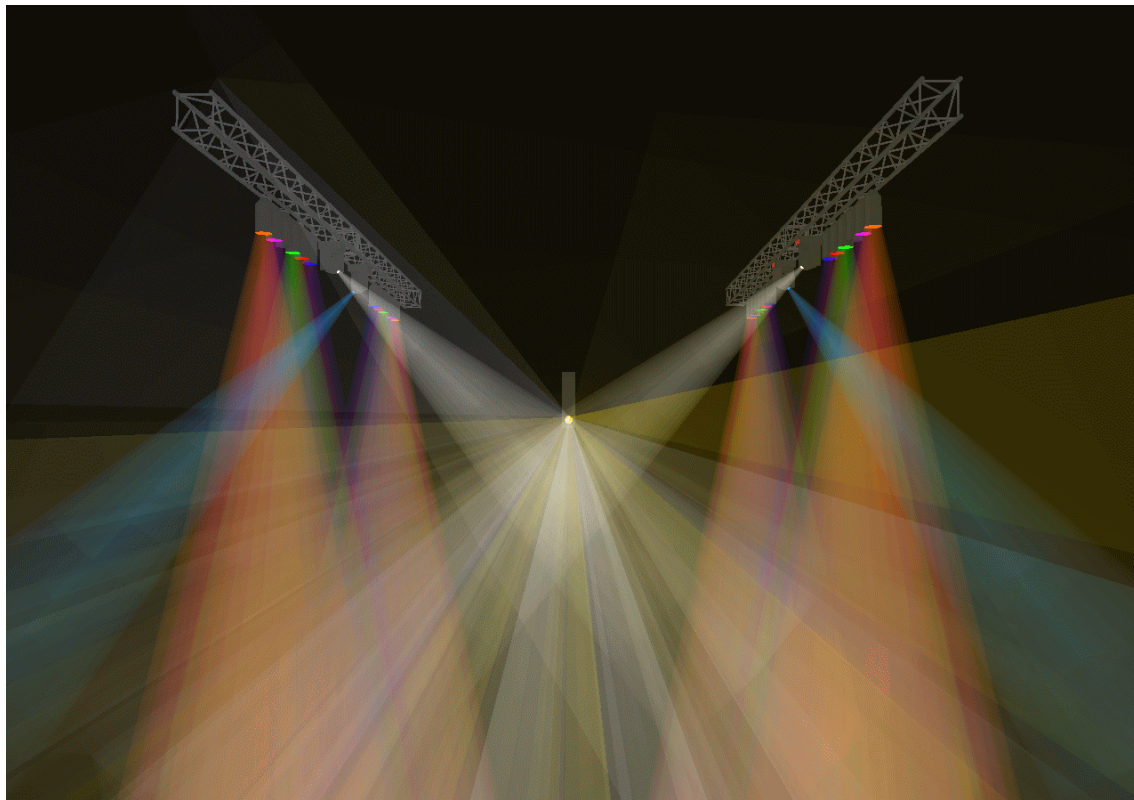
Um den Scheinwerfer leuchten zu lassen, wählt man ihn nun im Project Inspector unter dem Reiter „Fixtures“ aus und verschiebt ihn per Drag&Drop in den ersten Kanal des Universe Fensters:



Zum Schluss schalten wir durch Klicken auf das Strahl-Icon („Live mode“ – neben der Dose...) in die Simulation und fahren durch Aufziehen des Par-Faders in DMXControl den Par64 in Capture hoch:



Genauso wie diesen Par-Scheinwerfer kann man auch Stroboskope, Washlights, Scanner etc. platzieren und simulieren. Das folgende Bild war z.B. das Ergebnis meiner ersten Session.



,Verbaut' wurden:

24m FD44

4x 6er Bars Par64 CP62

4x Mac250+

1x GalileoIV

Viel Erfolg bei Ihren Produktionen wünscht Ihnen

Hendrik Hölscher