BEDIENUNGSANLEITUNG

ShowLine

(RageOfBattle	e.show* — S	ShowLine				- 🗆 🗙
Datei Bearbeiten S	pur Einstellun	gen Ansicht	Hilfe						
Effektbibliothek									e
000: fadeinintro 0	008: line pastel gr	een (16: line sin move	e-x; fade i/o 04	024: 2 line	z			
001: transistion 1-2 0	009: line pastel re) b	17: line sin move	e-x; fade i/o 0	025: 2 line	z			
002: open rise 0)10: line pastel bl	ue (18: line sin move	e-x; fade i/o 06	026:2 line	z			
003: rise rotate z 0)11: line white)12: line white cin	() ()	19: line sin move	e-x; fade i/o 0/	027: 3 line	z			
005: rnd() position ()13: line sin move	rnoverx (20: line rise 2	erx, rade i/ 0 00	020:3 line	2			
006: rnd pos orange 0)14: line sin move	-x: fade i/o 02 (22: line rise 2 red	1	030: zoom	ĩ.			
007: rise fade out 0)15: line sin move	-x; fade i/o 03 (23: line rise 2 ora	ange	031: zoom				
				-					
		****	• • •		• • • •				
25 fps 1:00:00,	00 🙈 👳	1:00:15,0	0 1:0	00:30,00	1:00:45,	0			
		and the second second	the set of the second second	tore base	In such that the second	97	7.8		
Medien	Rag	OfBattle.way	-						-0-
			Ju. I			r In	W GIT	alah ing katalog sa katalog sa	
 Compact-1 (192, 168, 1, 17) 	m 🚖								^
(152.100.1.17					_	_			
Film 1 DSP 1	🔷 🕴 line :	zoom 24: 2 li	ne zoom yellow		34: circle l-r 2		12: 1	ine y 13:	line sin move-
Film 2 keiner									=
riin 2 Keiner									
Film 3 keiner	\$								_
Film 4 keiner	÷								
••	\land I: fad	einintro 2: open r 3:	rise r 4: ri 4:	: n 5: n 6: n 4:	5: n 6: n 7:	8 8	9 1	12: line white sin m	ov 14: line sin move-:
-									
• •		: fadeir 2: open r 3:	rise r. 4: rr 4:	: n 5: n 6: n 4:	1 5: n 6: n 7:	٤	1	12: line white sin n	nov 15: line sin move-:
•	À	0: f; 1: transi: 2:	open i 4: r	4: r 21: 21	22: 23: 7:	8: E	9: 1	12: line white sin	mc 16: line sin move-:
•	A	0: fi 1: transi: 2:	open i 4: r	4: r 21: 21	22: 23: 7:	8: E	9: 1	12: line white si	n r 17: line sin move-:
-	4								•
	G [



Inhalt

1 Einleitung	
2 Installation	
3 Workflow	5
3.1 Programmstart	5
3.2 Erzeugen einer neuen ShowLine Datei	6
3.3 Einladen einer Demoshow	9
3.4 Einladen einer vorhandenen Lasergraph DSP Show	
3.5 Einfügen von Effekten	14
3.6 Effektbibliothek Manager	16
3.7 Einfügen von Medien	
3.7.1 Einfügen von Audiodateien	
3.7.2 Einfügen von Videos	
3.8 Einfügen von Markern in die Zeitachse	
3.9 Loop Modus	
3.10 Steuerung in ShowLine	
3.11 Verbindung LGRemote - ShowLine	
4 Programm-Menü	
4.1 Menü Datei	
4.2 Menü Bearbeiten	
4.3 Menü Spur	
4.4 Menü Einstellungen	
4.5 Menü Ansicht	
5 Tastaturkürzel	
6 Release Notes	



1 Einleitung

Mit "ShowLine" wird das Arrangieren von Lasereffekten mit Audio- oder Videodateien einfach und übersichtlich. Sämtliche Entries eines oder mehrerer Lasergraph DSPs können auf der Zeitachse eingebunden und mit einem Video- oder Audiofile synchronisiert werden.

2 Installation

Die aktuelle Programmversion steht im Kundenbereich unserer Webseite zum Download zur Verfügung.

https://www.laseranimation.com/de/downloads

ShowLine kann auf einem PC unter Windows 7/8.1/10/11 (32 oder 64 Bit) installiert werden.

Der oder die Lasergraph DSPs benötigen eine System Software Version 2013/11/05 oder neuer.

Zur Installation doppelklicken Sie die heruntergeladene Datei "ShowLine--JJJJ-MM-TT.exe" und folgen Sie den Installationshinweisen.





Falls nicht bereits geschehen, erstellen Sie eine beschreibbare Freigabe, z.B. "DSP" unter Windows, auf die auch der Lasergraph DSP Zugriff haben muss. Diese Freigabe muss <u>nicht</u> im FS Client Setup am Lasergraph DSP eingetragen werden.

Hinweis:

Falls Sie überprüfen möchten, ob der Lasergraph DSP tatsächlich Zugriff zum freigegebenen PC-Ordner hat, geben Sie am Lasergraph DSP in die Befehlszeile folgenden Befehl ein:

CDD \\<Netzwerkname des PCs>\DSP

Wenn der freigegebene Ordner vom Lasergraph DSP erkannt wird, erscheint der Pfad unterhalb der Befehlszeile. Wenn nicht, erscheint eine rote Fehlermeldung.

Einschränkung: Je nach Windows Version ist die Anzahl der Lasergraph DSPs, die sich mit der Freigabe verbinden können, beschränkt. Windows XP Professional erlaubt beispielsweise maximal zehn Verbindungen. Versuchen mehr Lasergraph DSPs auf die Freigabe zuzugreifen, erscheint auf den Lasergraph DSPs, denen die Verbindung verwehrt wird, die Fehlermeldung "Out of resources".

Alle ShowLine Daten (*.show) sowie die Daten der verbundenen Lasergraph DSPs (*.BOOT) werden in diesem Ordner gespeichert.

Lasergraph DSP BOOTs werden mit dem Netzwerknamen des Lasergraph DSP gespeichert.

Jedes Mal, wenn eine Show, z. B. "test_1.show", gespeichert wird, sichert das Programm die Vorgängerversion in einem Ordner, der entsprechend dem "Alter" des Backups benannt ist. Bis zu neun Backups stehen so zur Verfügung, zum Beispiel:



- 1. Aktueller Lasergraph DSP BOOT (Netzwerkname des Lasergraph DSPs: "Compact-1")
- 2. Jüngstes Backup
- 3. Ältestes Backup
- 4. Aktuelle ShowLine Daten



3 Workflow

3.1 Programmstart

Starten Sie ShowLine.exe, wählen Sie die Freigabe aus und klicken Sie OK.



Der Startbildschirm des Programms erscheint:





3.2 Erzeugen einer neuen ShowLine Datei

Das Erstellen der Trickfilme für eine Lasershow erfolgt wie bisher über das Programm LGRemote.

Zur Synchronisation verwendet ShowLine den Net-Timecode. Die Timecodequelle wird beim Starten von ShowLine am verbundenen Lasergraph DSP automatisch ausgewählt.

Auto	External:	Net:	:,
Track	Internal:	0:1	00:00,00
PLAY	STOP	<<	\rightarrow

Laden Sie zuerst den oder die gewünschten Trickfilm(e) auf den/die Lasergraph DSPs.

Hinweis:

Eine prägnante Beschreibung der Entries im Feld "Description" erleichtert die Arbeit in ShowLine. Die Beschreibungen werden zusammen mit den Entry-Nummern in der Effektbibliothek des Programms angezeigt.

Wählen Sie danach im Programmfester von ShowLine unter dem Menüpunkt "Spur" ⇒ "Neue Spur" den gewünschten Lasergraph DSP im Auswahlfenster aus und klicken Sie OK:

(19	Lasergraph DSP Auswah	l ×
Compact-1 (19 Compact-2 (19	92.168.1.170) 92.168.1.158)	Cancel
Name oder Adress	e:	

Hinweis:

Alle verfügbaren Lasergraph DSPs werden angezeigt, bereits verknüpfte Lasergraph DSPs sind kursiv dargestellt.



Eine neue Projektorspur für den ausgewählten Lasergraph DSP wird angelegt, der Netzwerkname des Lasergraph DSPs sowie dessen IP Adresse werden angezeigt:

1					Unb	enannt.sho	w* — ShowLin	e	-	×
Datei	Bearbei	ten Spur	Einst	ellungen	Ansicht	Hilfe				
Effektbibli	iothek									e
			_							
25 fps	0:00):00,00		00:00,00		00:10,00	00:20,00	00:30,00	00:40,00	00:50,00
	Me	dien								
- (Con (192.1	npact-1 .68.1.170)								
Fi	ilm 1	DSP 1	\$							
Fi	ilm 2	DSP 1	\$							
Fi	ilm 3	DSP 1	\$							
Fi	ilm 4	DSP 1	\$							
				•				111	2	Þ
0	U	9 9								

Jeder Lasergraph DSP verfügt über 4 Filmspuren. Diese können über das Auswahlfeld den zur Verfügung stehenden DSPs (DSP 1-4) zugeordnet werden.

Der grüne Balken signalisiert, dass dieser Lasergraph DSP für ShowLine zur Verfügung steht. Sobald ShowLine die Verbindung zum Lasergraph DSP verliert, wird der Balken rot dargestellt.

Die Ansicht der einzelnen Filmspuren kann durch Klick auf das kleine Dreieck links oben zu- und aufgeklappt werden.

Hinweise:

- Ein Klick auf das Lasersymbol in der Zeitachse stoppt bzw. startet die Laserausgabe aller mit ShowLine verknüpften Lasergraph DSPs.
- Der Klick auf das Lasersymbol in einer Projektorspur stoppt bzw. startet die Laserausgabe an <u>diesem</u> Lasergraph DSP.



Im LGRemote gibt es im Menü "Modes" den Punkt "External Connect". Ist dieser aktiviert, bewirkt ein Doppelklick in eine Projektorspur im ShowLine, dass LGRemote sich mit diesem Lasergraph DSP verbindet. Das vereinfacht die Arbeit mit mehreren Lasergraph DSPs in ShowLine.





3.3 Einladen einer Demoshow

Für ShowLine gibt es zahlreiche Demoshows, die zusammen mit dem Programm im Kundenbereich unserer Webseite zum Download zur Verfügung stehen.

Die ausgewählte *.zip Datei wird im für ShowLine freigegebenen Ordner auf dem PC gespeichert und kann anschließend dekomprimiert werden.

Beim Öffnen einer Demoshow müssen Sie die darin verwendeten Lasergraph DSPs auf das eigene Setup ummappen, d.h. Sie müssen den in der Demoshow verwendeten IP-Adressen die IP-Adressen Ihrer Lasergraph DSPs zuweisen.

Beispiel: Demoshow "RageOfBattle"

- 1. Starten Sie ShowLine und wählen Sie im Menü Datei -> Öffnen...
- 2. Wählen Sie den Ordner aus:



3. Das Laden beginnt, das Programm will sich mit den in der Show verwendeten Lasergraph DSPs über die IP-Adressen verbinden



4. und sendet jeweils eine Warnung:





5. Mit "Ignore" bzw. <Esc> wird das Einladen fortgesetzt, bis alle in der Show verwendeten Lasergraph DSPs als Projektorspur aufgelistet werden:

4							R
Datei	Bea	rbeiten	Spur	Einst	ellungen	Ansicht	н
Effektb	ibliothek						
25 fps	1:	00:00),00	\triangle	1:00:00,0	0	1
		Medien					<u>k</u>
		rearen			RageOfBà	ttle.wav	
•		Оорре	lklick	A			
	Film 1	DSP	1 ;		0: fad	einintro	2: 0
	Film 2	keine	er 🔤	•			
	Film 3	keine	er i	•			
	Film 4	keine	er i				
•				A			
	Film 1	DSP	1 ;	•		fadeinintr	2: 0
	Film 2	keine	er (
	Film 3	keine	er (
6					•		
0		w	9				

Die fehlende Verbindung zu den verwendeten Lasergraph DSPs wird durch die roten Balken signalisiert.

6. Mit Doppelklick in eine Projektorspur (vgl. Bild oben) öffnet sich die Lasergraph DSP Auswahl, wo Sie der Spur Ihren jeweiligen Lasergraph DSP zuweisen können.

ancel



Im Beispiel sind es "Compact-1" für die erste Projektorspur und "Compact-2" für die zweite Projektorspur:

4		RageOfBattle.show* — ShowLine	
Datei Bearbeiten Spur Einstel	lungen Ansicht	Hilfe	
Effektbibliothek			
	4 ==	Lasergraph DSP Auswahl	×
	Compact-1 ((192 168 1 170)	
25 fps 1:00:00,00 🔺	Compact-2 (192.168.1.158)	
Modion	Lase 🔙	Lasergraph DSP Auswahl	Jug Lin
	Left_	Soll der existierende 'Left 02.BOOT in den	i i i i i i i i i i i i i i i i i i i
Compact-1 (192.168.1.170)		Lasergraph DSP 'Compact-2' geladen werden?	
Film 1 DSP 1 🗢	Left_	Yes No	9:
Film 2 keiner 🗘	Right		
Film 3 keiner 🗢	<u> </u>	2.108.178.172	
Film 4 keiner	Name oder Adre	esse:	
Compact-2			
(192.168.1.158)			
Film 1 DSP 1 🗢	0: fadeinintro	2: open 3: rise r 4: r 4: r 5:) 6: 1 4: r 5: r 6: 7	
Film 2 DSP 1 🗢			
Film 3 DSP 1 🗢			
	1		

Die grünen Balken zeigen jetzt an, dass beide Lasergraph DSPs für ShowLine verfügbar sind.

Wenn Sie nach dem Ummappen auf Ihr Setup die Show in ShowLine speichern und später diese wieder öffnen, werden die von ihr verwendeten Filme automatisch in den jeweiligen Lasergraph DSP geladen (wenn die IP Adressen der Lasergraph DSPs mit den in ShowLine verwendeten Adressen übereinstimmen).



3.4 Einladen einer vorhandenen Lasergraph DSP Show

Um eine vorhandene Lasergraph DSP Show in ShowLine einzuladen, laden Sie zunächst den "Show.BOOT" in den Lasergraph DSP ein. Speichern Sie anschließend das Timescript in einem auf dem PC freigegeben Ordner, damit Sie später von ShowLine aus darauf zugreifen können.

Öffnen Sie ShowLine, erstellen Sie eine neue Spur und verbinden Sie diese mit dem Lasergraph DSP.

Nun importieren Sie das gespeicherte Timescript über den Menüpunkt "Importiere Timescript...".



Alle im Timescript eingetragenen Entries werden in ShowLine an der entsprechenden Position dargestellt.

Entry-Befehle die keine Aktion ausführen (alle Felder auf "Nochange"), werden beim Importieren in Marker konvertiert.

Enthält das Timescript einen "DefineMedia" und einen "PlayMedia" Befehl, wird auch der Name und die Startposition der Mediendatei entsprechend eingefügt; ein im Timescript enthaltener "StopMedia" Befehl definiert auch das Ende der Mediendatei.

(Unt	enannt.show* — ShowLine		- 🗆 🗙
Datei Bearbeiten Effektbibliothek	Spur Einstellungen	Ansicht Hilfe			p
000: B 001: Bu 002: Bur 002: Bur 003: Burd 004: Burd? 005: Burd? 005: Burd? 006: Bur again 007: Burt 008: Burt T 008: Burt T 009: Burt The 011: Burt The 011: Burt The Turtle 011: drop on leaf ◀	014: the turtle 015: drop on turtle 016: Burt wakes up 017: Burt looks 018: Burt yawns 019: stands up 020: mushrooms 021: looks for food 022: not his taste 023: nice smell 024: strawberries? 025: runs towards food 026: the caterpillar 027: Burt comes closer	028: the caterpillar escapes 029: Burt still runs 030: the small pond 031: boutterfly and Burt slips 032: under water 034: out of the pond 035: the canyon appears 036: slams on the brakes 037: Burt falls down the canyon 038: little bird on branch 039: Burt clings to rope 040: Burt reaches top again 041: searches for a solution	042: finds a solution 043: let's get out of here 044: pole vault 045: pole vault fails 046: pole vault fails 047: searches for an idea 048: looks across canyon 1 049: looks across canyon 2 050: the pebble is the solution 051: the catapult 052: the catapult 052: the catapult 054:and falls 055: into the cobweb	056: the pelican 057: Burt lands on the pelican 058: and lands on the other side 058: and lands on the other side 058: and lands on the other side 060: the strawberry 061: Go get it! 062: (c) 2003 comes 063: (c) 2003 064: LaserAnimation 1 065: LaserAnimation Sollinger 2 066: Rendered by 066: Rendered by 1 068: Rendered by 2 069: Rendered by proTize max	070: proTize max 071: proTize max 072: proTize max 072: proTize max 073: Modeling klappt auf 074: Modeling 2 075: Modeling/ Animation 075: Animation 076: Animation Sebastian Nozon 077: Animation Sebastian Nozon 078: Sebastian Nozon 2 080: Sebastian Nozon 2 080: Sebastian Nozon/Tonio Freitag 081: Tonio Freitag 1 082: Tonio Freitag 2 083: Tonio Freitag Music
25 fps 1:00:0	0,00 🔺 1:00:00,0	0 1:00:05,00 1:00:1	0,00 1:00:15,00 1:00:20,	,00 1:00:25,00 1:00:	30,00 1:00:35,00 1:00:
Medie	n BurtTheTu	rtle			
Compac (192.168.1	t-1 1.170) 🔺				
Film 1 DSF	0	2 3 4: 5: 6 6 8 9 10 11: 12: Burt	The Turtle 13: drop on leaf	1 15: drop on turtle	16: Burt wakes up 1 18: Burt yawr
Film 2 DSF	•1 💠				
Film 3 DSF	•1 🗘				
Film 4 DSF	•1 🗘				
000	G				



Gibt es keinen "DefineMedia" Befehl, wird kein Platzhalter im Medien Track erzeugt.

Zum Abschluss importieren Sie nun noch die Mediendatei entweder durch "Drag & Drop" der Datei in den Medien Track oder durch einen Doppelklick auf den Platzhalter.

Vergessen Sie nicht, die Show nach dem Abspielen in ShowLine abzuspeichern.



3.5 Einfügen von Effekten

Mit einem Klick in die graue Fläche hinter einem Film werden alle Effekte (Entries) der markierten Filmspur mit Entry-Nummer und Beschreibung in der Effektbibliothek angezeigt:

	Unbenannt.show* -	— ShowLine	- 🗆 🗙
Datei Bearbeiten Spur Einstellungen An	sicht Hilfe		
Effektbibliothek			e
001: Zooming circle 009: Scanning line	017: 2 birdlines	025: Zooming square 033: White beams	
002: Wobbling circle 010: Crossing lines	018: Turning cross	026: Colorcycle square 034: Green beams	
003: Struggling circle 011: 6 rotating lines	019: Rocking triangles	022: b squares 035: Colored beams	
005: Sparkling Multicircle 013: Swinging lines	021: Moving triangles	029: A flower	
006: Jumping circles 014: 7 lines	022: Zooming triangle	030: Funny line	
007: Searching circles 015: 2 wobbling lines	023: 3 triangles	031: The wave	
008: Roof line 016: 3 rotating lines	024: Square is coming, square is going	032: Moving beams	
25 fps 0:00:00,00 🔺 00:00,00	00:10,00 00:20,00	00:30,00 00:40,00 00:50,00	01:00,00 01:10,
Medien			
Compact-1			
(192.168.1.170)			
Film 1 DSP 1			
Film 2 DSP 1 🗢		\searrow	
Film 3 DSP 1 🗢			
Film 4 DSP 1 🗢			
		III	Þ

Zum Einfügen eines Effektes wählt man ihn durch Anklicken (linke Maustaste) aus und zieht ihn in die Filmspur:

		Unbenannt.show* — S	howLine			- 🗆 🗙
Datei Bearbeiten Spur E	Einstellungen Ansicht Hilfe					
D01: Zooming circle 009; 001: Zooming circle 010; 002: Wobbling circle 010; 003: Struggling circle 011; 004: Rotating beamcircles 012; 005: Sparkling Multicircle 013; 006: Jumping circles 014; 006: Jumping circles 015; 008: Roof line 016;	Scanning line 017: 2 birdlines Crossing lines 018: Turning crc is fortating lines 019: Rocking trii Moving lines 020: Zooming tr Swinging lines 021: Moving trii 2 wobbling lines 023: 3 triangles 3 rotating lines 024: Square is co	ss 025: Z ingles 026: 6 iangles 027: 6 iangles 028: F iangle 028: 7 iangle 030: 7 oming, square is going 032: N	Cooming square 033 Colorcycle square 034 i squares 035 Pumping star 999 A flower unny line The wave Moving beams	3: White beams 4: Green beams 5: Colored beams 9: ABORT		2
25 fps 0:00:00,00 A	A 00:00,00 00:10,00	00:20,00 00:30,	,00 00:40,00	00:50,00	01:00,00	01:10,00
Compact-1 (192.168.1.170)	1: Zooming circle	6: Jumping circles		17: 2 birdlines		
Film 2 DSP 1					0:00:59,23	
Film 3 DSP 1 ♀						
	↓ Drücke <strg> zum Kopieren, <e< p=""></e<></strg>	NTF> zum Löschen, <esc> zum A</esc>	bbrechen			Þ

Effekte werden immer mit einer Länge von 10 Sekunden eingefügt. Beginn und Ende können durch "Greifen" mit der Maus verändert werden.



Ein Effekt kann immer nur in die gerade ausgewählte Filmspur gezogen werden.

Zum Kopieren eines Effektes die <Strg> Taste gedrückt halten und mit der Maus die Kopie des Effektes zur gewünschten Position auf der Filmspur bewegen.

Zum Entfernen eines Effekts aus der Filmspur diesen einfach anklicken und <Entf> drücken.

Hinweis:

Das Fenster der Effektbibliothek kann per Maus aus der Programmoberfläche gelöst, separat platziert und skaliert werden. Dazu klicken Sie auf die Kopfzeile des Fensters und ziehen es an die gewünschte Stelle.

Effektbibliothek		Ľ,
001: Zooming circle	019: Rocking triangles	
002: Wobbling circle	020: Zooming triangles	
003: Struggling circle	021: Moving triangles	
004: Rotating beamcircles	022: Zooming triangle	
005: Sparkling Multicircle	023: 3 triangles	
006: Jumping circles	024: Square is coming, square is going	
007: Searching circles	025: Zooming square	
008: Roof line	026: Colorcycle square	
009: Scanning line	027: 6 squares	
010: Crossing lines	028: Pumping star	
011: 6 rotating lines	029: A flower	
012: Moving lines	030: Funny line	
013: Swinging lines	031: The wave	
014: 7 lines	032: Moving beams	
015: 2 wobbling lines	033: White beams	
016: 3 rotating lines	034: Green beams	
017: 2 birdlines	035: Colored beams	
018: Turning cross	999: ABORT	

Das Bewegen des Fensters in den oberen Bereich der Programmoberfläche oder ein Doppelklick in die Kopfzeile des Fensters fügen es wieder ein.



3.6 Effektbibliothek Manager

Mit dem "Effektbibliothek Manager", können Sie einzelne Entries von verschiedenen Filmen und sogar verschiedenen Lasergraph DSPs komfortabel mittels Drag&Drop in einen anderen kopieren.

Laden Sie den oder die gewünschten Trickfilm(e) auf den/die Lasergraph DSP(s) und wählen Sie im Programmfester von ShowLine den bzw. die Lasergraph DSP(s) aus (siehe Punkt 3.2 – "Erzeugen einer neuen ShowLine Datei").

Öffnen Sie den Effektbibliothek Manager unter dem Menüpunkt "Ansicht" ⇔ "'Effektbibliothek Manager" oder mit dem Tastenkürzel <Strg><E>.

Es öffnet sich folgendes Fenster:

Effektbibl	iothek Manager – 🗖 💌
Wähle Effektbibliothek	Wähle Effektbibliothek
Hier loslassen um Effekt anzulegen	Hier loslassen um Effekt anzulegen
	Ск



Wenn Sie die Menüleiste "Wähle Effektbibliothek" anklicken, öffnet sich eine DropDown Liste, in der alle Lasergraph DSPs aufgeführt sind, die in einer Projektorspur verwendet werden.

Klicken Sie den gewünschten Film an, und alle Entries dieses Films werden in dem Fenster (Effekt Bibliothek) darunter angezeigt. Entsprechend verfahren Sie auch auf der anderen Seite.

Effektbibliothek Man	lager – 🗆 🗙
Wähle Effektbibliothek Compact-1 - Film 1 Wähle Effe 001: Countdown 034: Fade away 002: Welcome 035:or the other way! 003: Drawing with a pen. 999: ABORT 004: Enjoy 005: A starfield 006: An analog watch 009: Walk through the hall 007: Presenting a logo 008: An analog watch 009: Walk through the hall 013: It's fall 014: A jumping man 015: A bear 016: Colored circles 017: An atom 018: Over the rainbow 019: Hypnosis 1 022: Something spiralistic 023: colored stars 024: A star 025: What's in the middle? 027: Something blue white 028: explosive 029: What's this? 030: A pumping pot 031: upping pot 031: coring circles 031: V effect-circle 033: A Kaleidoskop	ektbibliothek Compact-1 (192.168.1.170) Compact-1 - Film 1 Compact-1 - Film 3 Compact-1 - Film 4
Hier loslassen um Effekt anzulegen Hier	er loslassen um Effekt anzulegen

Nun können Sie die gewünschten Effekte sowohl von links nach rechts als auch umgekehrt, per Drag&Drop in den anderen Film kopieren. Ziehen Sie einfach den Entry in die Leiste "Hier Ioslassen um Effekt anzulegen" unter dem jeweiligen Zielfilm.

Sie können die Effekte auch direkt in die Effektbibliothek ziehen, wenn Sie gleichzeitig die <Strg> Taste gedrückt halten.

Hinzugefügte Effekte sind blau markiert.

Auch das Überschreiben von Effekten ist möglich. Sie legen einfach den neuen Effekt über den, den Sie überschreiben möchten und lassen dann die Maustaste los. Nach Bestätigen einer Sicherheitsabfrage, wird dann der alte Effekt durch den neuen ersetzt und grün markiert.



Das Drag&Drop ist auch innerhalb einer Effektbibliothek möglich.

Wenn Sie einen Effekt in einen leeren Film kopieren, behalten die Effekte ihre ursprünglichen Entrynummern.

Wenn eine Entrynummer aber in dem Zielfilm schon vorhanden ist, wird stattdessen die niedrigste freie Entrynummer verwendet.

Hinweise:

- Wenn der Entry des Quellfilms eine im Zielfilm nicht vorhandene Subroutine-Nummer verwendet (GoSub / OnGoSub / ConditionalGoSub), kann der Film nicht kompiliert werden und es gibt folgende Fehlermeldung:



- Vorsicht ist auch geboten, wenn ein kopierter Entry ein "Goto", "OnGoto" oder "ConditionalGoto" verwendet. Wenn der angesprungene Entry im Zielfilm nicht existiert, erscheint ebenfalls die oben gezeigte Fehlermeldung, ansonsten springt der Film unter Umständen einen nicht gewünschten Entry an.
- Das Drag&Drop funktioniert nur, wenn der Lasergraph DSP im Startmenü ist.
 Falls Sie also z.B. gerade im LGRemote einen der oben genannten Fehler behoben haben, vergessen Sie nicht, den [Edit] Mode wieder zu verlassen, sonst erscheint folgende Fehlermeldung:





3.7 Einfügen von Medien

In die Medienleiste können Audio- und/oder Videodateien eingefügt werden. Dabei können zwei Media-Objekte nahtlos aneinander platziert werden, dürfen sich jedoch nicht überschneiden.

3.7.1 Einfügen von Audiodateien

ShowLine unterstützt Audiodateien in den Formaten WAV, MP3 und WMA.

Zum Einfügen klicken Sie doppelt in die Medienleiste, laden die gewünschte Datei und platzieren sie beliebig auf der Medienspur oder fügen sie per Drag & Drop in die Medienspur ein.

Audiodateien im WAV Format werden als Hüllkurve dargestellt.

Bereits platzierte Audiodateien können mit gedrückter linker Maustaste beliebig auf der Zeitachse verschoben werden:

(Unbe	nannt.show*	— ShowLine	•				×
Datei	Bearb	eiten S	pur	Einste	llungen	Ansich	t Hilfe								
Effektbib	oliothek														e
001: Zo	oming c	ircle	00	9: Scar	nning line	01	7: 2 birdline	s	(25: Zooming s	quare	033: White beams			
002: Wo	obbling o	circle	01	0: Cros	ssing lines tating line	c 01	8: Turning c 9: Rocking t	ross triangles	(26: Colorcycle	square	034: Green beams			
004: Rot	tating be	amcircle	s 01	2: Mov	ving lines	02	0: Zooming	triangles	č	28: Pumping st	tar	999: ABORT			
005: Spa	arkling N	lulticircle	01	3: Swir	nging line	s 02	1: Moving t	riangles	(29: A flower					
006: Jun	nping ci arching c	rcles	01	4:7 lin	ies obbling lig	02	2: Zooming	triangle	(30: Funny line					
008: Ro	of line	lites	01	6: 3 rot	tating line	s 02	4: Square is	coming, squ	are is going (32: Moving be	ams				
					-										
25 fpe	0.0	0.00	00		00:00.00		00:10.00	00:2	0.00 0	0:30.00	00:40.	.00 00:50.00	01:00.00	01:10	.00
20 103	0.0	0.00,				<u> </u>									
	М	edien			4	Wonder	fulworld way	ang di Karang Julian di Karang di Karang Karang di Karang di K	and a second	a da alti dalla da alti dalla da alti d	and a second second	ner anderen versteningen in bereiten er	and a substantial statement	and a second	
				_	_	0.00.05,1	5		the state		_	and the two is		- Arrest	and de-
•	(192	ompact-1 . 168. 1. 17	D)												
F	Film 1	DSP 1	\$	•	1: 2	Zooming (tircle	(6: Jumping circles			17: 2 birdlines			
	Ciles 0	DCD 1	-												
	F11111 2	USPI							_						
F	Film 3	DSP 1	\$												
F	Film 4	DSP 1	\$	2											
					4										
			2		•										
•		w (Drücke <el< td=""><td>NTF> zur</td><td>n Löschen, <</td><td>ESC> zum Abb</td><td>brechen</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></el<>	NTF> zur	n Löschen, <	ESC> zum Abb	brechen						

Zum Entfernen die Audiodatei anklicken, die Maustaste gedrückt halten und <Entf> drücken.



3.7.2 Einfügen von Videos

ShowLine unterstützt die Videoformate AVI, MPG und WMV.

Vor dem Einfügen einer Videodatei aktivieren Sie im Menü "Ansicht" die Option "Video". Damit öffnet sich neben der "Effektbibliothek" das Videofenster.

Zum Einfügen klicken Sie doppelt in die Medienleiste, laden das gewünschte Video und platzieren es beliebig auf der Medienspur oder fügen es per Drag & Drop in die Medienspur ein.

Mit gedrückter linker Maustaste kann die Videodatei beliebig auf der Zeitachse verschoben werden.

C Unbenannt.show* — ShowLine		×
Datei Bearbeiten Spur Einstellungen Ansicht Hilfe		
Effektbibliothek	Video 🗳	
001: Zooming circle 008: Roof line 015: 2 wobbling lines 022: Zooming triangle 029: A flower 002: Wobbling circle 009: Scanning line 016: 3 rotating lines 023: 3 triangles 030: Funny lin 003: Struggling circle 010: Crossing lines 017: 2 birdlines 024: Square is coming, square is going 031: The wave	er 999: / line ve	
004: Rotating beamcircles 011: 6 rotating lines 018: Turning cross 025: Zooming square 032: Moving b	g beams	
006: Jumping circles 013: Swinging lines 020: Zooming triangles 027: 6 squares 034: Green bez	peams Ale The Prove	-
007: Searching circles 014: 7 lines 021: Moving triangles 028: Pumping star 035: Colored E	d beams	
	Image: A start of the start	
25 fps 0:00:07,12 🛆 00:00,00 00:10,00 00:20,00 00:30,00 00:40,00 00	00:50,00 01:00,00 01:10,00	
Medien Wildlife.wmv		
Compact-1 (192.168.1.170)		
Film 1 DSP 1 🗘 1: Zooning circle 6: Jumping circles 17: 2 bir	birdlines	
Film 2 DSP 1		
Film 3 DSP 1 🗢		
Film 4 DSP 1 🗢		
		Þ
🕼 🜔 😥 🧿 🛛 Drücke <entf> zum Löschen, <esc> zum Abbrechen</esc></entf>		

Hinweise:

- Ein Doppelklick in das Videofenster skaliert es auf die Größe des Bildschirms. Erneutes Doppelklicken verkleinert es wieder.
- Das Videofenster kann per Maus aus der Programmoberfläche gelöst, separat platziert und skaliert werden. Dazu klicken Sie auf die Kopfzeile des Fensters und ziehen es an die gewünschte Stelle.





 Das Bewegen des Fensters in den oberen Bereich der Programmoberfläche oder der Doppelklick in die Kopfzeile des Fensters fügen es wieder ein.

Zum Entfernen klicken Sie die Videodatei an, halten die Maustaste gedrückt und drücken <Entf>.



3.8 Einfügen von Markern in die Zeitachse

Zum Einfügen von Markern (rote Dreiecke) klicken Sie mit der Maus oben in die Zeitachse. Zum Löschen klicken Sie auf den Marker und drücken gleichzeitig <Entf>.

Sie können auch an der aktuellen Position des Zeitcursors (grüne Linie) mit der Taste <M> Marker einfügen und wieder entfernen.

Eingefügte Marker lassen sich mit der Maus bewegen. Mit <Tab> bzw. <Shift><Tab> kann man von Marker zu Marker springen.

1	Unbenannt.show* — ShowLine	- 🗆 🗙
Datei Bearbeiten Spur Einstellungen A	nsicht Hilfe	
Effektbibliothek		P Video P 🗆
001: Zooming circle 008: Roof line 002: Wobbling circle 009: Scanning line 003: Struggling circle 010: Crossing lines 004: Rotating beamcircles 011: 6 rotating lines 006: Jumping circles 013: Strugglines 006: Jumping circles 013: Strugglines 007: Searching circles 014: 7 lines	015: 2 wobbling lines 022: Zooming triangle 029: A flower 016: 3 rotating lines 023: 3 triangles 030: Funny line 017: 2 birdines 024: Square is coming, square is going 031: The wave 018: Turning cross 025: Zooming square 032: Moving beams 018: Norking triangles 026: Colorcycle square 033: White beams 020: Zooming triangles 027: 6 squares 034: Green beams 021: Moving triangles 028: Pumping star 035: Colored beams	999: /
25 fps 0:00:07,12 🛦 00:00,00	00:10,00 00:20,00 00:30,00 00:40,00 00:50,00	0 01:00,00 01:10,00
Medien	ife.wmv	
Compact-1 (192.168.1.170)		
Film 1 DSP 1 🗢 1: Zoor	ing circle 6: Jumping circles 17: 2 birdlines	
Film 2 DSP 1		
Film 3 DSP 1		
Film 4 DSP 1		
Klicke, um eine	n Marker zu setzen, klicke auf einen Marker, um ihn zu löschen	

Durch die Snap Funktion werden Effekte und Medien an den Markern oder an der aktuellen Cursorposition platziert. Solange man die <Alt> Taste drückt, ist die Snap Funktion deaktiviert.

Der Zeitcursor kann mit der Maus hin und her bewegt werden. Mit Rechtsklick auf den Cursor in der Zeitachse öffnet sich das Cursor Fenster, in dem die Cursorposition eingetragen werden kann:



Innerhalb der Zeitachse kann man mit gedrückter rechter Maustaste (Handcursor) scrollen sowie mit dem Mausrad um die Position des Mauszeigers herum zoomen.



3.9 Loop Modus

Mit den Tasten <I> und <O> werden in der Zeitachse die Marker für ein Schleife (Loop) gesetzt. <I> setzt einen Loop-In Marker, der den Anfang einer Loop definiert, <O> setzt den Loop-Out Marker an das Ende der Loop.



Mit der Maus lassen sich die Markierungen jeweils einzeln verschieben.

Der Loop Modus wird mit dem Loop-Button an- und abgeschaltet. Ist der Loop Modus aktiviert, werden nur die Effekt- und Mediensequenzen innerhalb des Loops abgespielt.

25 fps	0:00	0:07,12	À	00:00,00		00:10,00	00:20,	0.	00:30,00
	Me	dien		Wild	llife.v	mv			
I۰	Co (192.	mpact-1 168.1.170)	À						
	Film 1	DSP 1	\$	1: Zoon	ning c	rde	6: Jum	ping circles	
	Film 2	DSP 1	\$			Loop M	lodus		
	Film 3	DSP 1	\$						
	Film 4	DSP 1	\$						
6									

Zum Entfernen der Loop Marker klicken Sie auf das kleine Dreieck oder die gestrichelte Linie, halten die Maustaste gedrückt und drücken <Entf>.



3.10 Steuerung in ShowLine

Mit Klicken des Play Buttons oder durch das Betätigen der Leertaste werden Audio- bzw. Videodatei und die Lasergraph DSPs gestartet. Die in ShowLine platzierten Lasereffekte werden zur festgelegten Zeit mit Audio- bzw. Video-Datei synchronisiert abgespielt.

Zur Kontrolle der Lasereffekte kann im Menü "Ansicht" das LGPreview-Fenster geöffnet werden.

1		Unbenannt.sl	now* — Show	Line		-	□ ×
Datei Bearbeiten Spur	Einstellungen Ansi	icht Hilfe					
Effektbibliothek				e	Video		e 0
001: Zooming circle 009	9: Scanning line	017: 2 birdlines		025: Zoomin		C A	
002: Wobbling circle 010 002: Struggling circle 011	0: Crossing lines	018: Turning cross		026: Colorcy	17		
004: Rotating beamcircles 012	2: Moving lines	020: Zooming triangles		028: Pumpin		20-1	a land
005: Sparkling Multicircle 013	3: Swinging lines	021: Moving triangles		029: A flower			have the second
006: Jumping circles 014	4: 7 lines	022: Zooming triangle		030: Funny li	A Los		all-
008: Roof line 016	6: 3 rotating lines	024: Square is coming.	square is going	032: Moving	NEW TO		
•				Ň	J. Kan		and they
25 fps 0:00:22.03	A 00:00.00	00:10.00	0:20.00	00:30.00	00:40.00	00:50.00	01:00.00
					1 · · · ·		
Medien	Wild	life.wmv					
Compact-1 (192.168.1.170)	à						
Film 1 DSP 1 🔷	1: Zoomir	ng circle	5: Jumping circles)	(17: 2 birdlines	
Film 2 DSP 1 🔷		_					
Film 3 DSP 1 🔷		_					
Film 4 DSP 1 🔷							
					\bigcirc	\cap	
					\bigcirc	\bigcirc	
					<u> </u>		
				\bigcirc			
				52.3			
	•						•
00000							

Mit dem Vorwärts bzw. Rückwärts Button springt man auf der Zeitachse von Marker zu Marker bis zum Ende des letzten platzierten Objektes oder umgekehrt bis zum Anfang der Timeline zurück.

Mit den Tasten <Ende> und <Pos1> gelangt man direkt zum Ende des letzten platzierten Objektes (Effekt, Media-Objekt oder Marker) bzw. zum Anfang der Timeline.



Hinweise:

- <Strg><+> setzt den Cursor auf den vorherigen und <Strg><+> auf den nachfolgenden Marker.
- Mit $\langle \leftrightarrow \rangle$ wird der Cursor einen Frame zurück, mit $\langle \rightarrow \rangle$ einen Frame vor gesetzt.
- <Shift><↔> setzt den Cursor eine Sekunde zurück, <Shift><→> setzt ihn eine Sekunde vor.
- Im aktiven LGPreview-Fenster öffnet die Taste <S> die Lasergraph DSP Auswahl. Alternativ dazu kann man mit Rechtsklick ins Fenster das Kontextmenü und über "Select DSPs" die Lasergraph DSP Auswahl öffnen.

Select Lasergraph DSPs									
Available Lasergraph DSPs:		Selected Lasergraph DSPs:							
Laser-Testplatz (192.168.1.115) ScannerTest1001 (192.168.1.150)	Add>	Compact-1 (192.168.1.170) Compact-2 (192.168.1.158)							
	< Remove								
Type name or address:]	OK Car	ncel						



3.11 Verbindung LGRemote - ShowLine

Das Timescript am verbundenen Lasergraph DSP ist deaktiviert, wenn der Lasergraph DSP mit ShowLine verbunden ist.

Mit dem Doppelklick auf einen Effekt in ShowLine zeigt das Timescript am verbundenen Lasergraph DSP den entsprechenden Entry.



Jedes Mal, wenn der Playmodus in ShowLine gestartet wird, sendet das Programm die Zeitinformationen an die verbundenen Lasergraph DSPs. Obwohl das Timescript nicht editierbar ist, wird es dargestellt und kann kontrolliert werden.



4 Programm-Menü



4.1 Menü Datei

Neu

Erstellt eine neue ShowLine Datei.

Öffnen... Öffnet eine vorhandene ShowLine Datei.

Speichern Speichert die aktuelle ShowLine Datei.

Speichern als... Speichert die aktuelle Datei unter einem neuen Namen.

Beenden Beendet ShowLine.

4.2 Menü Bearbeiten

Setze Cursor... Öffnet das Dialogfenster zum Festlegen der Cursorposition.

Markierung umschalten Setzt einen Marker auf die Cursorposition, ein vorhandener Marker wird gelöscht. ⇔ <M>

Setze Schleifenanfang Legt den Anfang einer Schleife fest. ⇔ <1>

Setze Schleifenende Bestimmt das Ende einer Schleife. ⇔ <0>



Startpunkt Zeitachse...

Öffnet das Fenster zum Einstellen des Startpunkts auf der Zeitachse.

*	Startpunkt Zeitachse	×
þ Stunden	▲ 0 Minuten → 0 Sekunden → 0 Frames	Ţ
	Cancel	

Verschiebe Showinhalte ...

Addiert/subtrahiert eine bestimmte Zeit zu/von der festgelegten Zeit in der Zeitachse. Dazu im Fenster vorn auf die Zeichen + oder – klicken.

1	Verschiebe Showinhalte	×
+	tunden 🔹 0 Minuten 🔹 0 Sekunden 😴 0 Frames	-
	Cancel	

4.3 Menü Spur

Neue Spur...

Öffnet das Fenster zum Auswählen eines Lasergraph DSPs und fügt diesen als Projektorspur ein.

Spur duplizieren

Kopiert die ausgewählte Projektorspur, öffnet die Lasergraph DSP Auswahl

*	Lasergraph DSP A	Auswahl ×
Compact-1 (1 Compact-2 (1	9 2.168.1.170) 92.168.1.158)	Cancel
Name oder Adres	se:	



T							Unb	penann	nt.show* –	- ShowLine	e				-		×
Datei	Bearbe	eiten	Spur	Einst	ellungen	Ansicht	Hilfe										
25 fps	0:0	0:00	,00	À	00:00,00		00:10,00		00:20,00	00:30	,00	00:40,00		00:50,00		01:00	0,00
	Me	edien															
•	Co (192.	mpact- 168.1.1	1 170)	À													
F	=ilm 1	DSP :	1	\$	5: S	parkling N	Nulticircle		15: 2 w	obbling lines)	29: A flo	ower			
F	=ilm 2	DSP :	1	\$													
F	Film 3	DSP :	1	\$													
F	≓ilm 4	DSP :	1	\$													
1-	Co (192.	mpact- 168.1.1	2 158)	À													
F	=ilm 1	DSP :	1	\$	5: S	parkling M	Iulticircle		15: 2 w	obbling lines)	29: A flo	ower			
F	=ilm 2	DSP :	1	\$													
F	Film 3	DSP :	1	\$													
F	=ilm 4	DSP :	1	\$													
G	O	D	G		•												

und fügt die Projektorspur auf dem ausgewählten Lasergraph DSP ein:

Spur löschen

Löscht die ausgewählte Projektorspur.

Spur nach oben

Verschiebt die ausgewählte Projektorspur nach oben.

Spur nach unten

Verschiebt die ausgewählte Projektorspur nach unten.

Importiere Timescript...

Lädt ein ausgewähltes Lasergraph DSP Timescript (*.TSCR).

Wähle Lasergraph DSP...

Öffnet das Lasergraph DSP Auswahlfenster zum Auswählen eines anderen Lasergraph DSPs für die Projektorspur. Das funktioniert auch mit dem Doppelklick auf "Name/IP Adresse" des Lasergraph DSPs in der Projektorspur.



4.4 Menü Einstellungen

Show Ordner ...

Öffnet das Fenster zur Auswahl einer schreibbaren Netzwerkfreigabe, unter der die ShowLine Dateien gespeichert und geladen werden.

Zeitachse...

Hier kann die Auflösung der Zeitachse festgelegt werden. Zur Auswahl stehen 24, 25, 30 und 100 fps (frames per second).

Eitachse-Einstellungen	x
Auflösung der Zeitachse: 25 fps	\$
Cancel]

Sprache

Schaltet zwischen deutsch und englisch um.

4.5 Menü Ansicht

Standardlayout

Setzt alle Fenster im Programm auf die Standardposition zurück.

Effektbibliothek

Schaltet die Anzeige der Effektbibliothek ein/aus.

Effektbibliothek Manager

Öffnet den Effektbibliothek Manager.

Video

Schaltet das Videofenster ein/aus.

LGPreview

Startet oder stoppt das Programm LGPreview.



5 Tastaturkürzel

Kürzel	Beschreibung
<strg><n></n></strg>	Neue Datei
<strg><o></o></strg>	Öffnet Datei
<strg><s></s></strg>	Speichert Datei
<strg><q></q></strg>	Beendet Programm
<strg><z></z></strg>	Macht die letzte Aktion rückgängig
<strg><y></y></strg>	Wiederholt die letzte Aktion
<m></m>	Fügt an aktueller Position des Zeitcursors Marker ein bzw. entfernt ihn wieder
<i></i>	Setzt Loop-In Marker
<0>	Setzt Loop-Out Marker
<strg><e></e></strg>	Öffnet den Effektbibliothek Manager
<alt></alt>	Deaktiviert Snapfunktion solange gedrückt
<shift><tab></tab></shift>	Setzt Cursor auf vorherigen Marker
<tab></tab>	Setzt Cursor auf nachfolgenden Marker
<strg><←></strg>	Setzt Cursor auf vorherigen Marker
<strg><→></strg>	Setzt Cursor auf nachfolgenden Marker
<←>	Setzt Cursor einen Frame zurück
<→>	Setzt Cursor einen Frame vor
<shift><←></shift>	Setzt Cursor eine Sekunde zurück
<shift><→></shift>	Setzt Cursor eine Sekunde vor
<posl></posl>	Setzt Cursor auf den Anfang der Timeline
<ende></ende>	Setzt Cursor auf das Ende des letzten platzierten Objekts
<f1></f1>	Startet die Show
<f2></f2>	Pausiert die Show
<space></space>	Startet bzw. pausiert die Show
<strg><l></l></strg>	Schaltet den Loop Modus an bzw. aus



6 Release Notes

ShowLine 2024/12/04

- Effekte werden beim Drag & Drop automatisch gekürzt, wenn der Platz nicht ausreicht, um sie in die Timeline einzufügen.
- Bugfix: Die maximal erlaubte Länge des Computernamens war auf 14 Zeichen begrenzt.

ShowLine 2024/09/05

- Neu: Automatische und manuelle Software-Aktualisierungen.
- Bugfix: Das Verschieben des Cursors während der Wiedergabe konnte zum Absturz führen.
- LGPreview wurde aktualisiert.

ShowLine 2020/08/12

• Verbesserte Kompatibilität mit Windows 10.

ShowLine 2017/02/28

- Neu: Effektbibliothek Manager.
- Neu: Tastaturkürzel <Strg><L> zum An- und Ausschalten des Loop Modus.
- Verbesserungen bei der Stabilität und Fehlerbehebungen.

ShowLine 2016/05/24

- Wird die Description von Entries am Lasergraph DSP verändert, aktualisiert ShowLine die bereits platzierten Effekte.
- Bugfix: War die Anzahl an Projektorspuren ein Vielfaches von 5 wurde die Effektbibliothek nicht richtig aktualisiert.
- Bugfix: Auf manchen PCs stürzte ShowLine beim Programmstart ab.

ShowLine 2015/06/04

- Ein Doppelklick in eine Projektorspur bewirkt, dass LGRemote sich mit diesem Lasergraph DSP verbindet.
- Kleine Verbesserungen.



ShowLine 2014/04/08

• Neuer Installer löst Kompatibilitätsprobleme mit den 64-Bit Versionen von Windows.

ShowLine 2013/10/17

• Erstes Release

