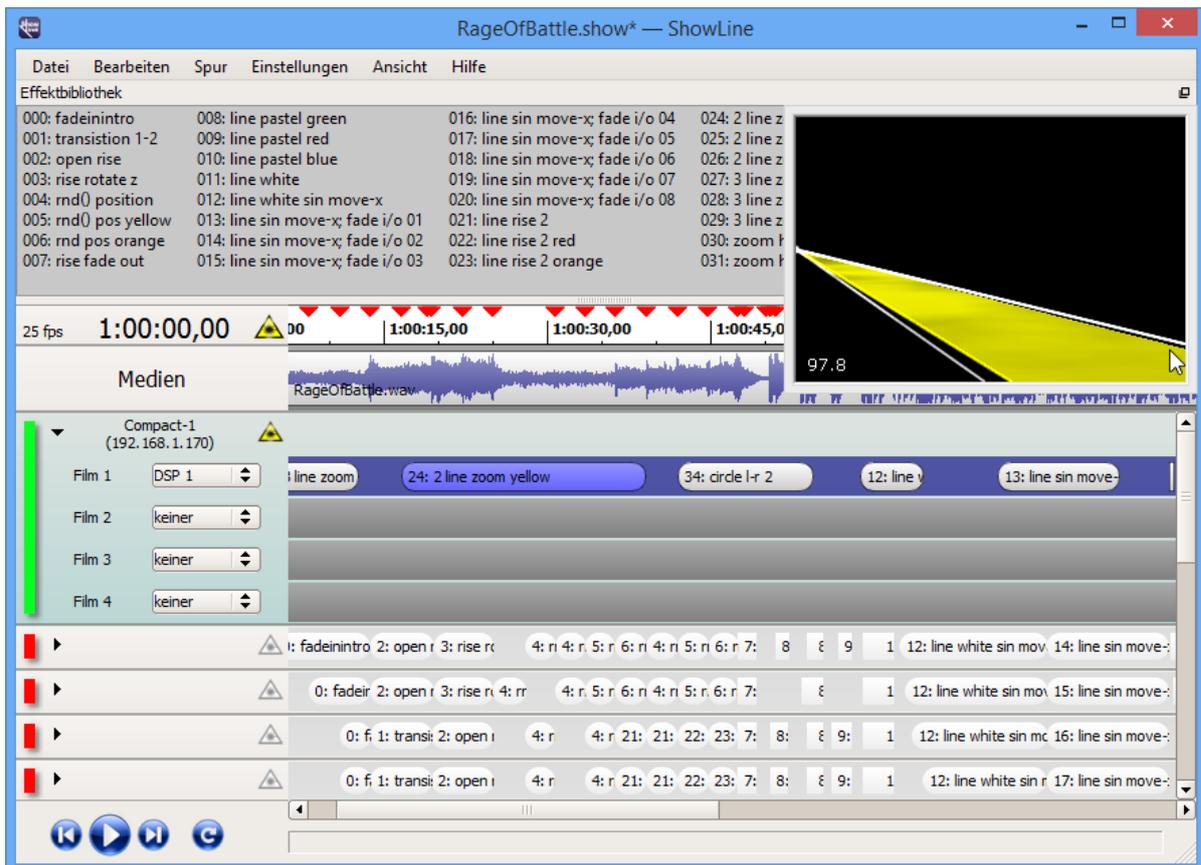


BEDIENUNGSANLEITUNG

ShowLine



Inhalt

1 Einleitung.....	3
2 Installation.....	3
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.....	12
3.5 Einfügen von Effekten.....	14
3.6 Effektbibliothek Manager.....	16
3.7 Einfügen von Medien.....	19
3.7.1 Einfügen von Audiodateien.....	19
3.7.2 Einfügen von Videos.....	20
3.8 Einfügen von Markern in die Zeitachse.....	22
3.9 Loop Modus.....	23
3.10 Steuerung in ShowLine.....	24
3.11 Verbindung LGRemote - ShowLine.....	26
4 Programm-Menü.....	27
4.1 Menü Datei.....	27
4.2 Menü Bearbeiten.....	27
4.3 Menü Spur.....	28
4.4 Menü Einstellungen.....	30
4.5 Menü Ansicht.....	30
5 Tastaturkürzel.....	31
6 Release Notes.....	32

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

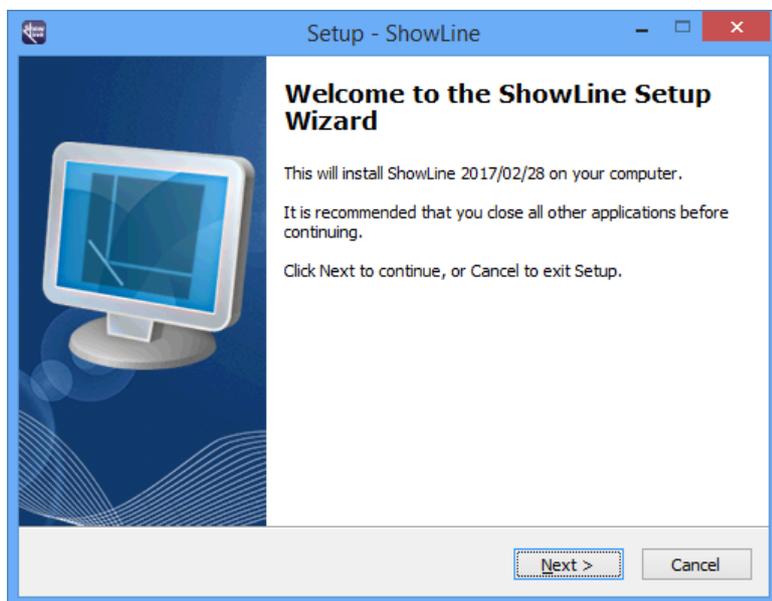
Die aktuelle Programmversion steht im Kundenbereich unserer Webseite zum Download zur Verfügung.

<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 nicht 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
```

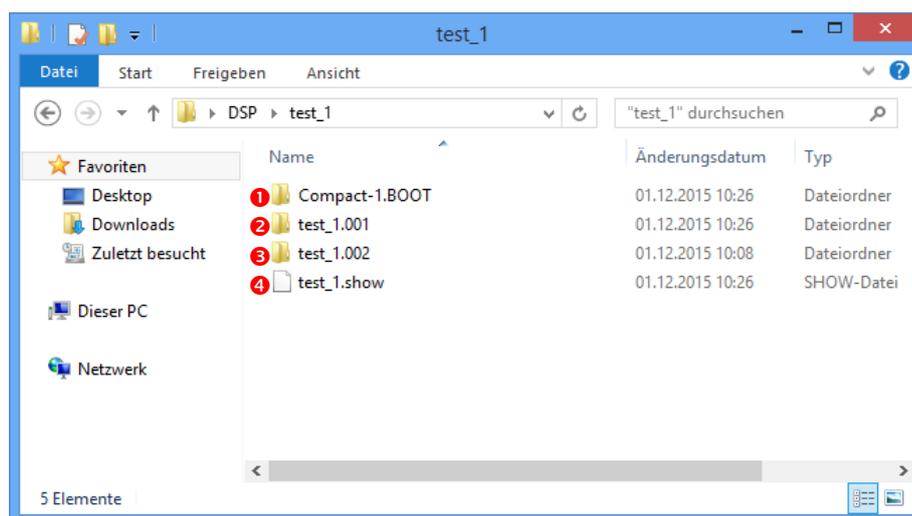
Wenn der freigegebene Ordner vom Lasergraph DSP erkannt wird, erscheint der Pfad unterhalb der Befehlszeile. Wenn nicht, erscheint eine rote Fehlermeldung.

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:

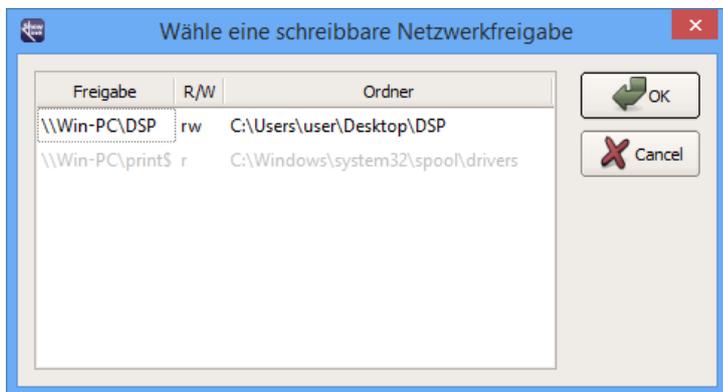


1. Aktueller Lasergraph DSP BOOT (Netzwerkname des Lasergraph DSPs: "Compact-1")
2. Jüngstes Backup
3. Ältestes Backup
4. Aktuelle ShowLine Daten

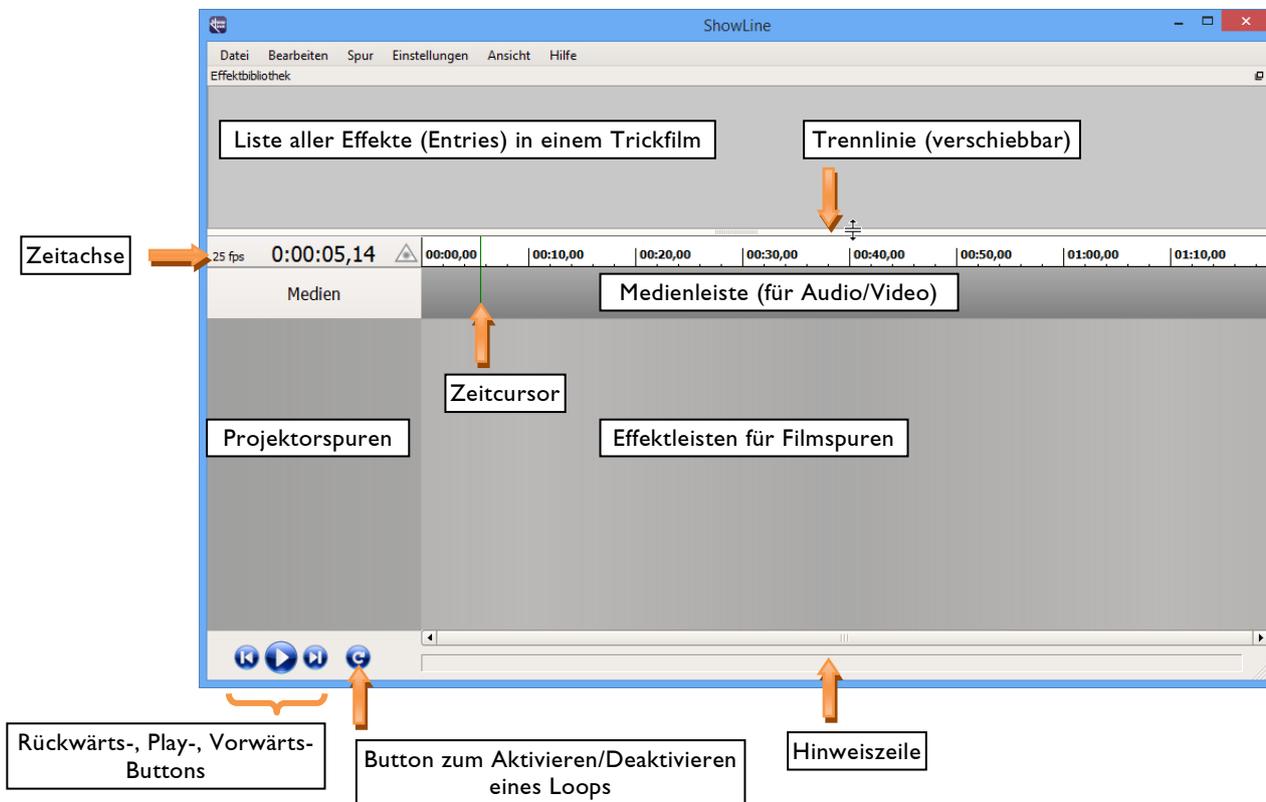
3 Workflow

3.1 Programmstart

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



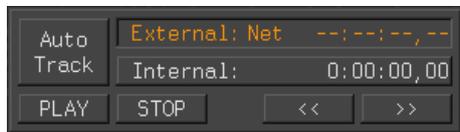
Der Startbildschirm des Programms erscheint:



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.

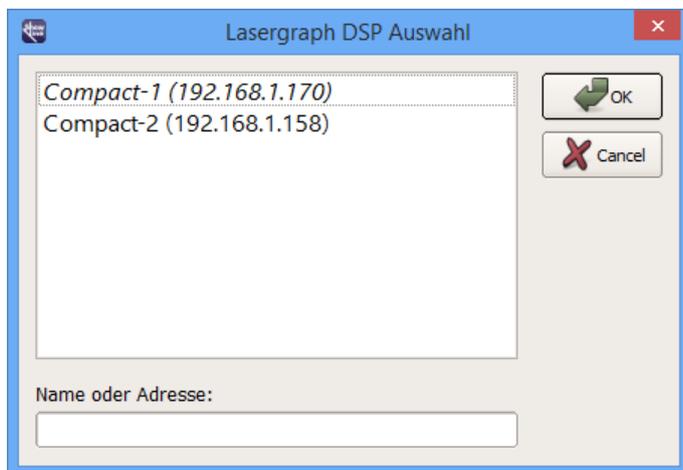


Laden Sie zuerst den oder die gewünschten Trickfilm(e) auf den/die Lasergraph DSPs.

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.

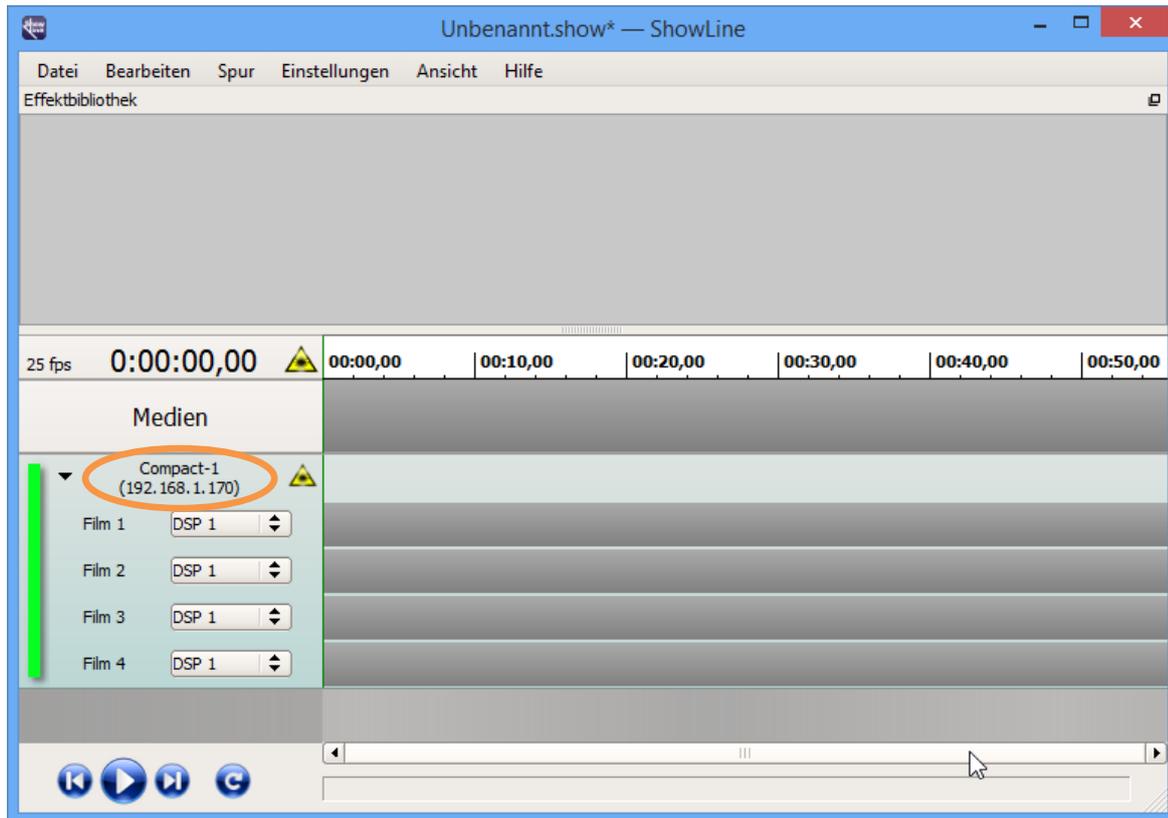
Wählen Sie danach im Programmfenster von ShowLine unter dem Menüpunkt "Spur" ⇒ "Neue Spur" den gewünschten Lasergraph DSP im Auswahlfenster aus und klicken Sie OK:



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:



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

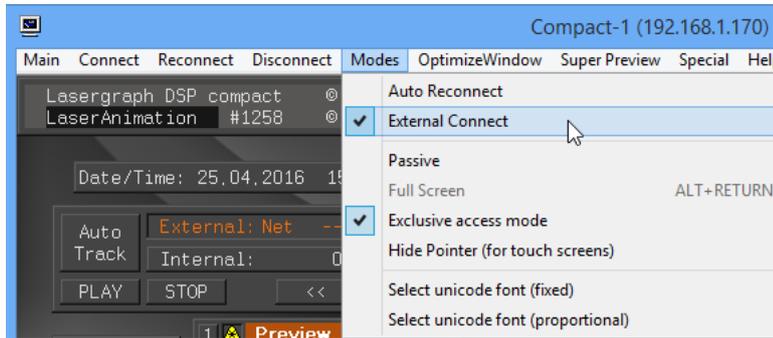
Der grüne Balken signalisiert, dass dieser Lasergraph DSP für ShowLine zur Verfügung steht. Sobald ShowLine die Verbindung zum Lasergraph DSP verliert, wird der Balken rot dargestellt.

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 **diesem** 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

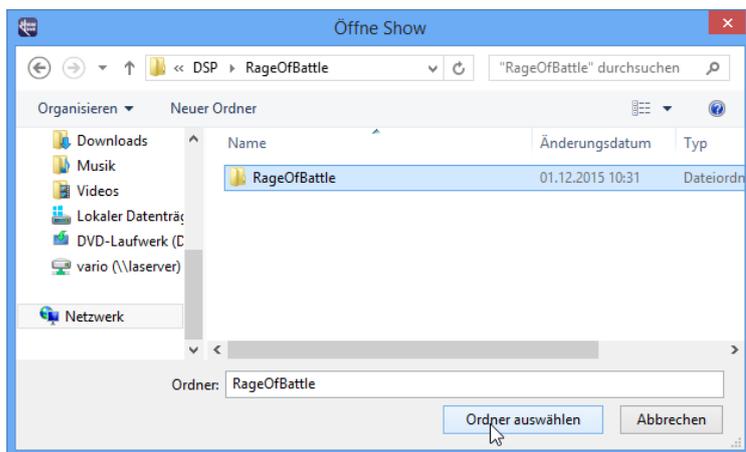
Für ShowLine gibt es zahlreiche Demoshows, die zusammen mit dem Programm im Kundenbereich unserer Webseite zum Download zur Verfügung stehen.

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

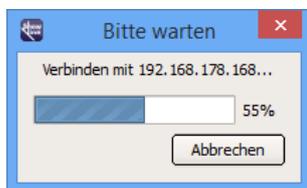
Beim Öffnen einer Demoshow müssen Sie die darin verwendeten Lasergraph DSPs auf das eigene Setup ummappen, d.h. Sie müssen den in der Demoshow verwendeten IP-Adressen die IP-Adressen Ihrer Lasergraph DSPs zuweisen.

Beispiel: Demoshow "RageOfBattle"

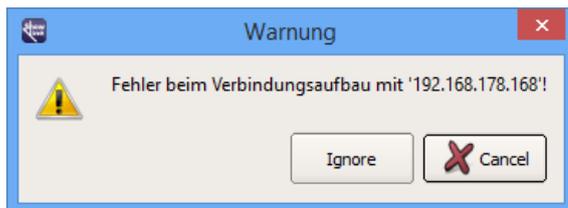
1. Starten Sie ShowLine und wählen Sie im Menü Datei -> Öffnen...
2. Wählen Sie den **Ordner** aus:



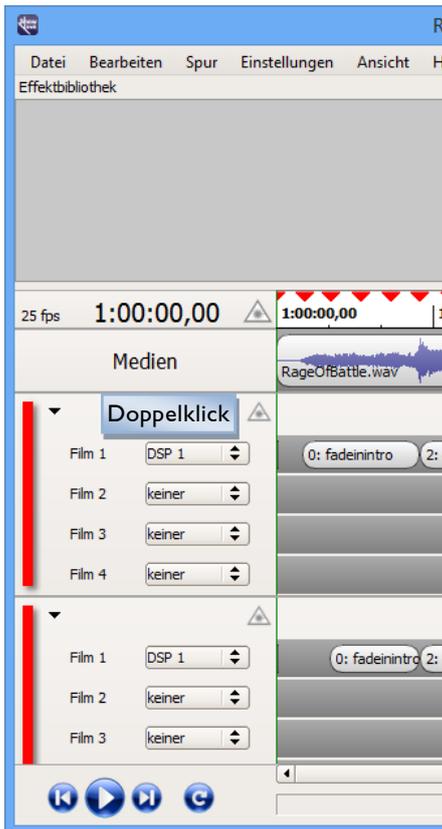
3. Das Laden beginnt, das Programm will sich mit den in der Show verwendeten Lasergraph DSPs über die IP-Adressen verbinden



4. und sendet jeweils eine Warnung:

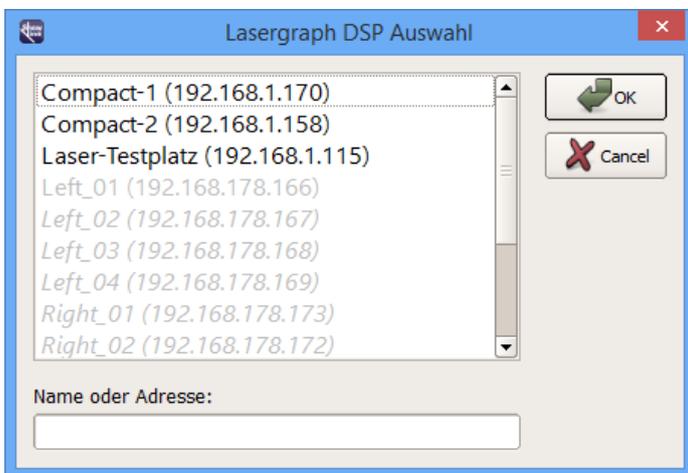


5. Mit "Ignore" bzw. <ESC> wird das Einladen fortgesetzt, bis alle in der Show verwendeten Lasergraph DSPs als Projektorspur aufgelistet werden:

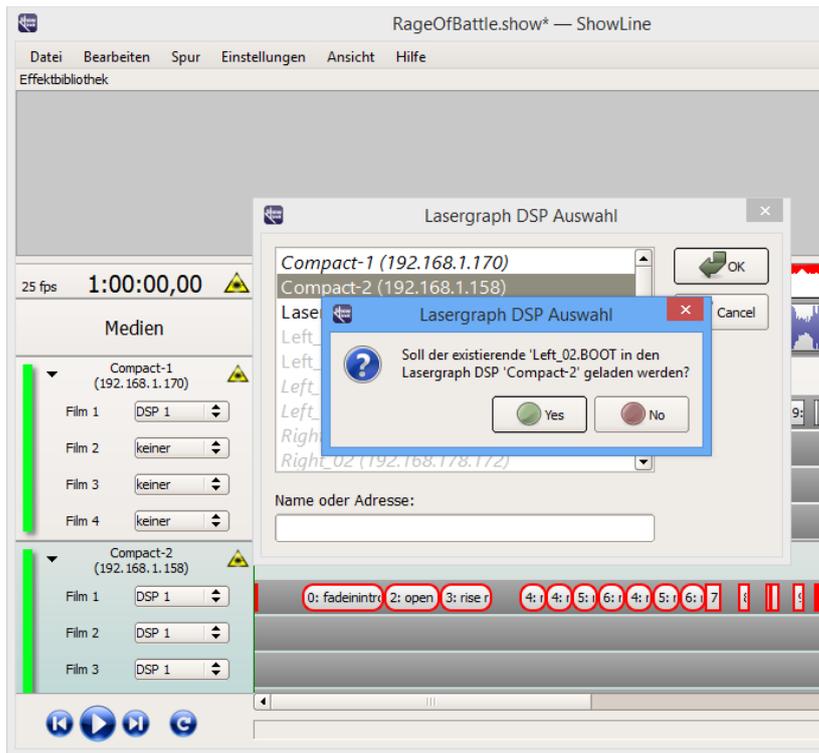


Die fehlende Verbindung zu den verwendeten Lasergraph DSPs wird durch die roten Balken signalisiert.

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.



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



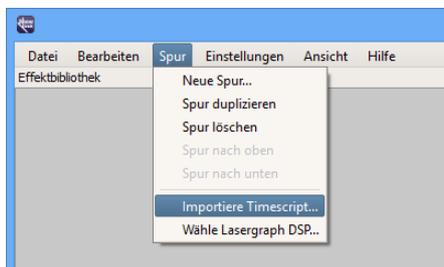
Die grünen Balken zeigen jetzt an, dass beide Lasergraph DSPs für ShowLine verfügbar sind.

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.

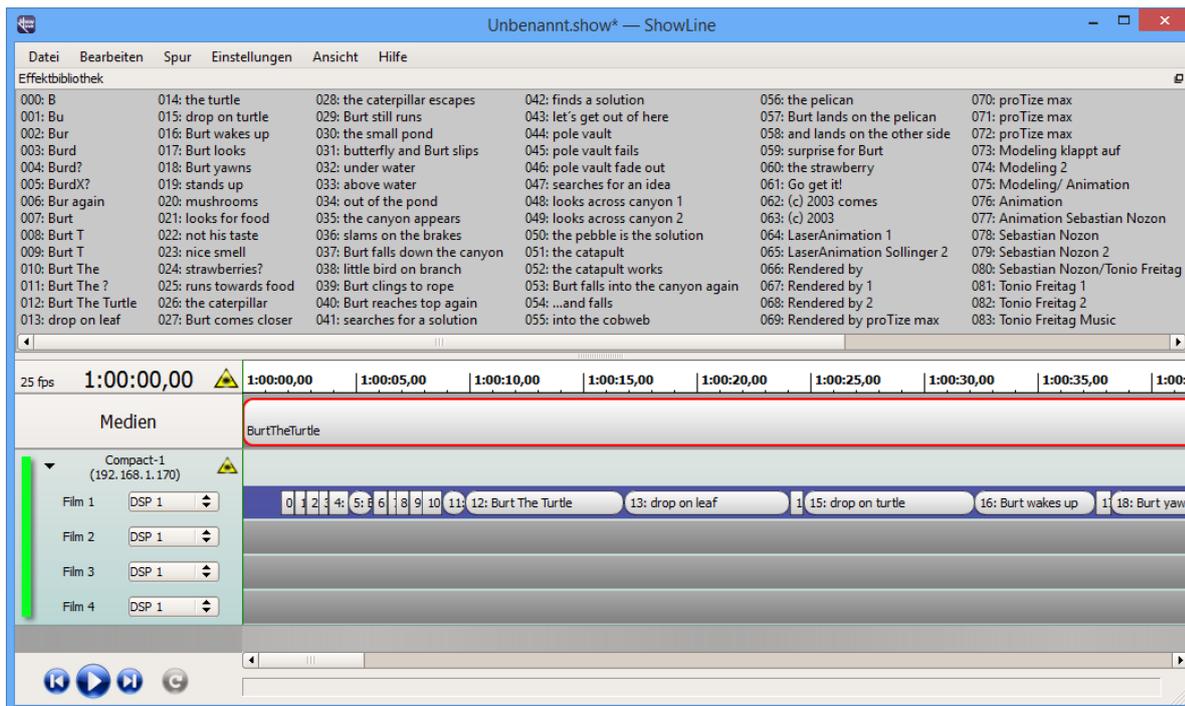
Öffnen Sie ShowLine, erstellen Sie eine neue Spur und verbinden Sie diese mit dem Lasergraph DSP. Nun importieren Sie das gespeicherte Timescript über den Menüpunkt "Importiere Timescript...".



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.



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

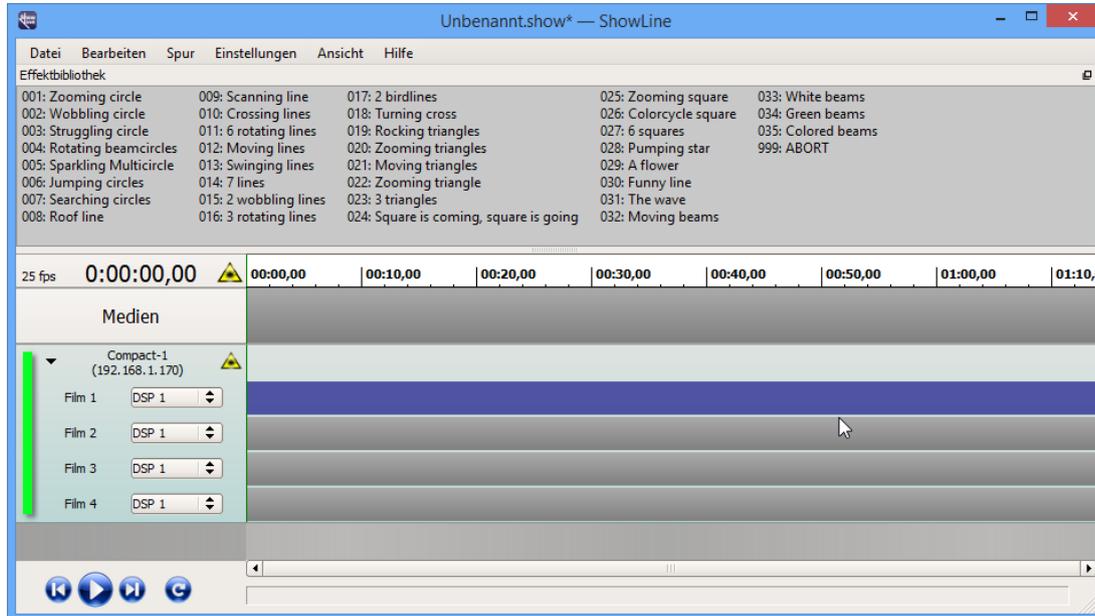
Zum Abschluss importieren Sie nun noch die Mediendatei entweder durch "Drag & Drop" der Datei in den Medien Track oder durch einen Doppelklick auf den Platzhalter.

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

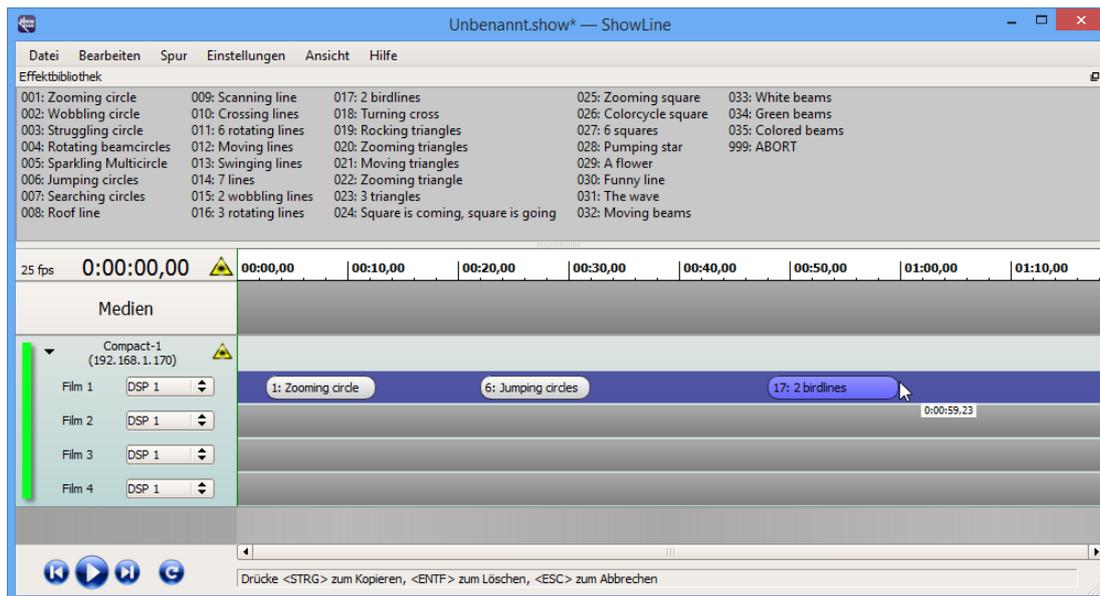


3.5 Einfügen von Effekten

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:



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



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.



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

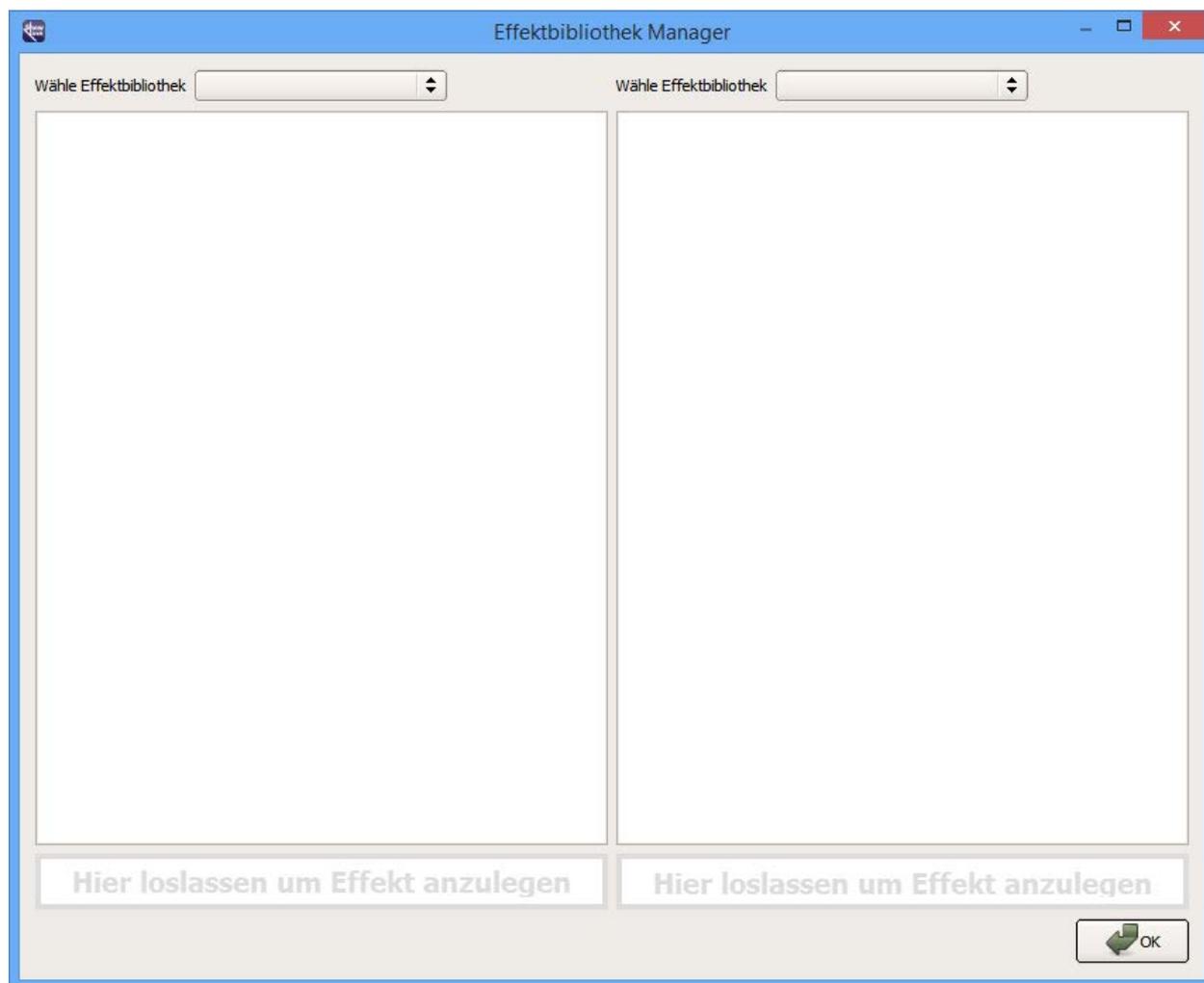
3.6 Effektbibliothek Manager

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 Programmfenster von ShowLine den bzw. die Lasergraph DSP(s) aus (siehe Punkt 3.2 – "Erzeugen einer neuen ShowLine Datei").

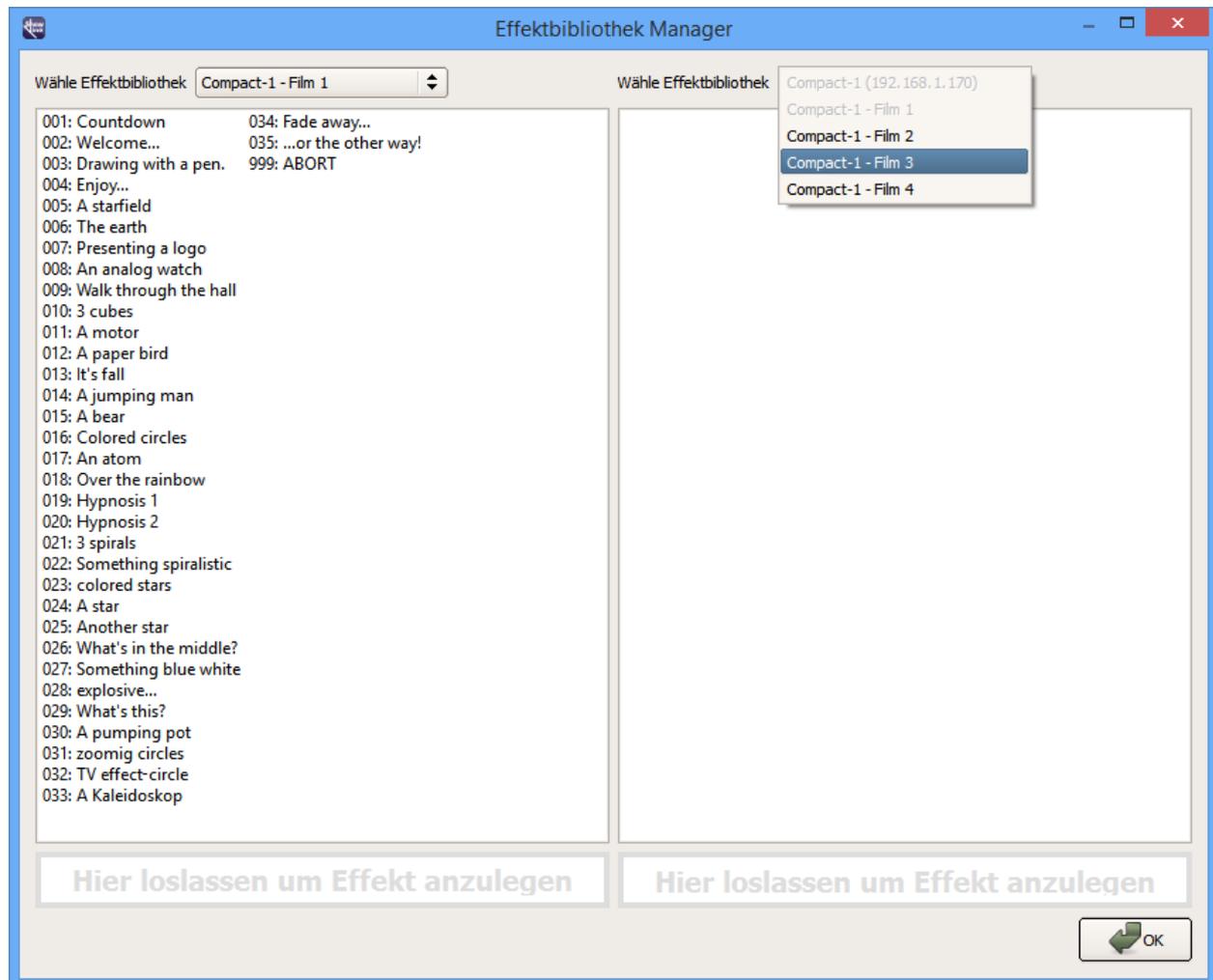
Öffnen Sie den Effektbibliothek Manager unter dem Menüpunkt "Ansicht" ⇨ "Effektbibliothek Manager" oder mit dem Tastenkürzel <Strg><E>.

Es öffnet sich folgendes Fenster:



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.



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 loslassen 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 Bestätigung einer Sicherheitsabfrage, wird dann der alte Effekt durch den neuen ersetzt und grün markiert.

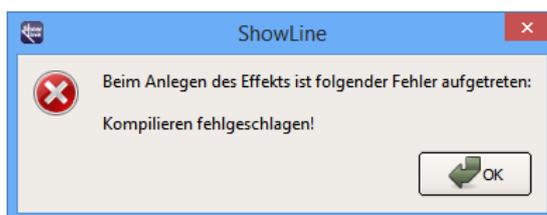
Das Drag&Drop ist auch innerhalb einer Effektbibliothek möglich.

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

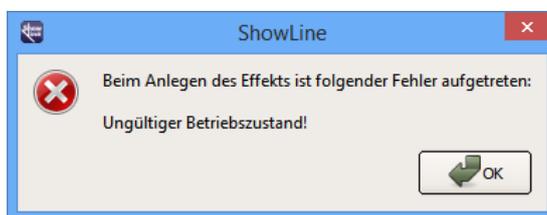
Wenn eine Entrynummer aber in dem Zielfilm schon vorhanden ist, wird stattdessen die niedrigste freie Entrynummer verwendet.

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 LGRremote 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.

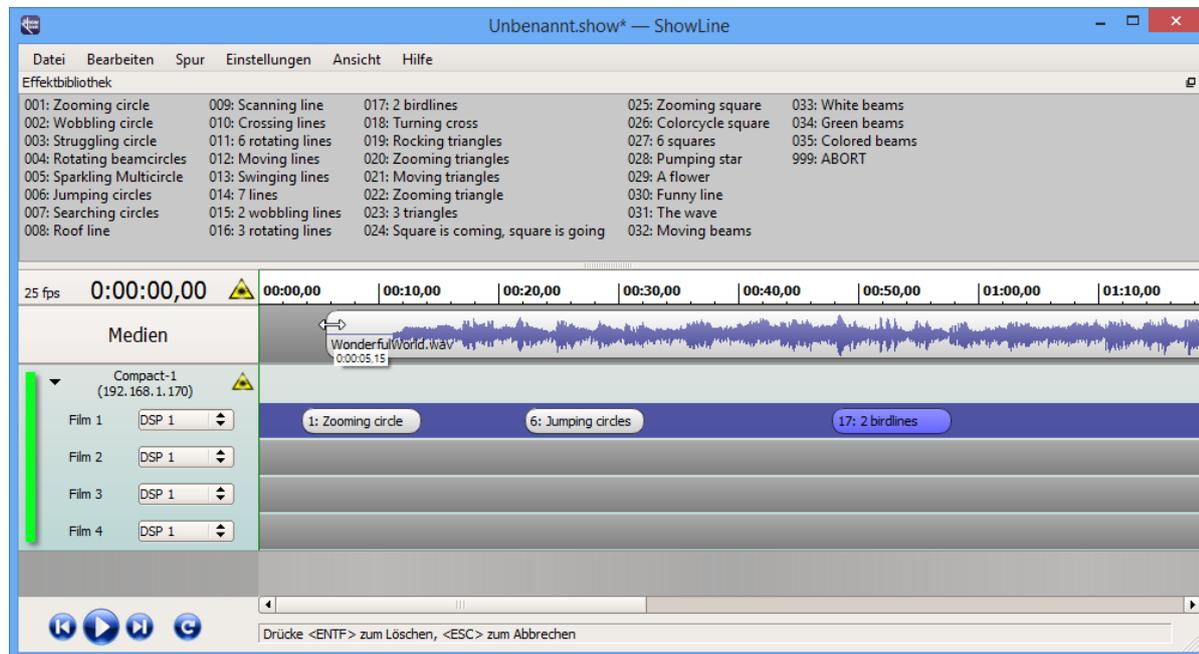
3.7.1 Einfügen von Audiodateien

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:



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

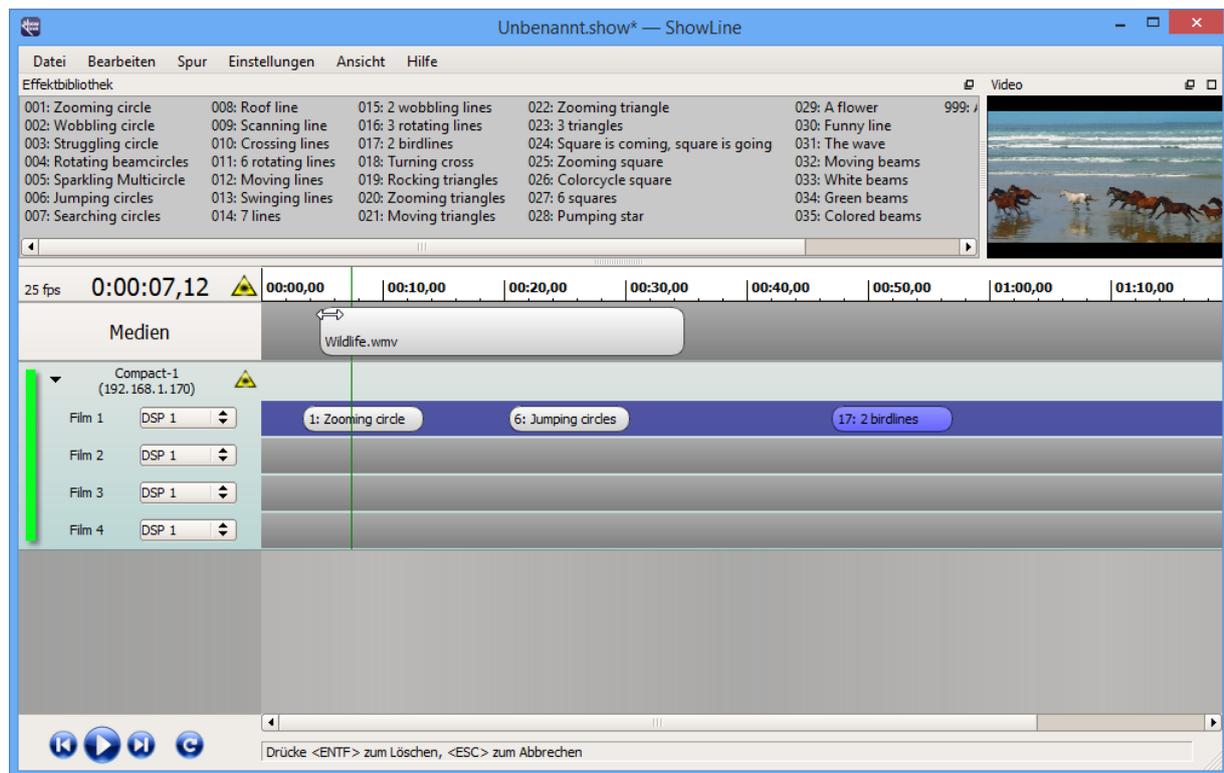
3.7.2 Einfügen von Videos

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.

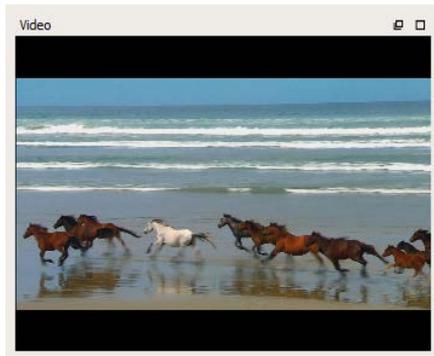
Zum Einfügen klicken Sie doppelt in die Medienleiste, laden das gewünschte Video und platzieren es beliebig auf der Medienspur oder fügen es per Drag & Drop in die Medienspur ein.

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



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.

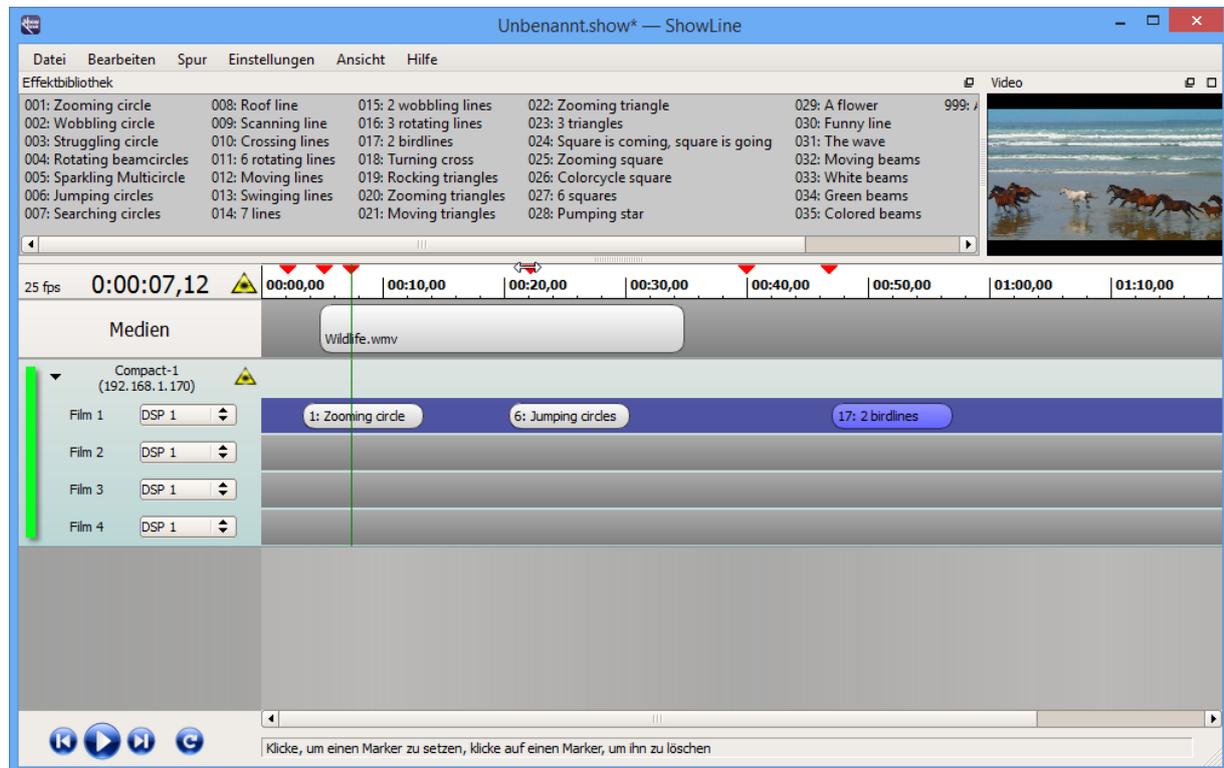
Zum Entfernen klicken Sie die Videodatei an, halten die Maustaste gedrückt und drücken <Entf> .

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>.

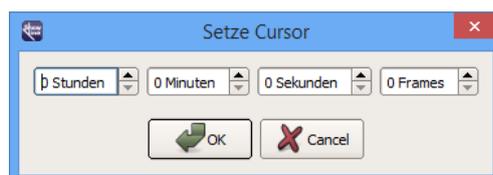
Sie können auch an der aktuellen Position des Zeitcursors (grüne Linie) mit der Taste <M> Marker einfügen und wieder entfernen.

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



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.

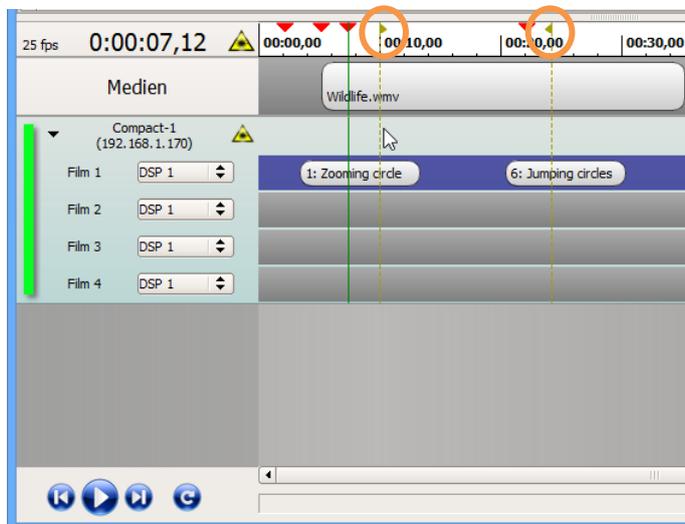
Der Zeitcursor kann mit der Maus hin und her bewegt werden. Mit Rechtsklick auf den Cursor in der Zeitachse öffnet sich das Cursor Fenster, in dem die Cursorposition eingetragen werden kann:



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

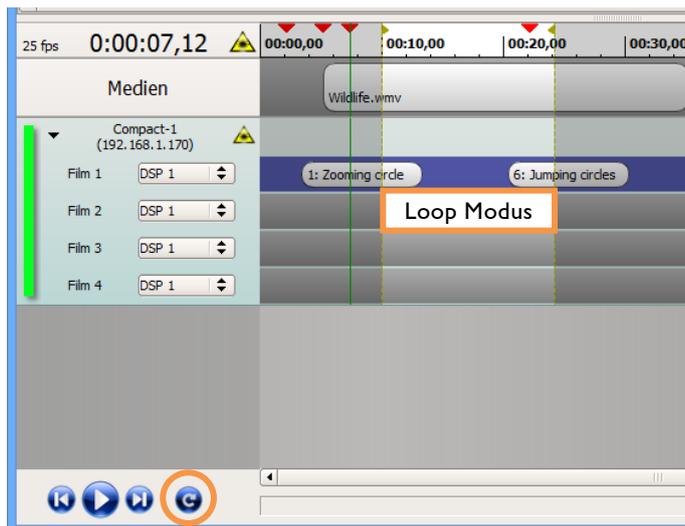
3.9 Loop Modus

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.

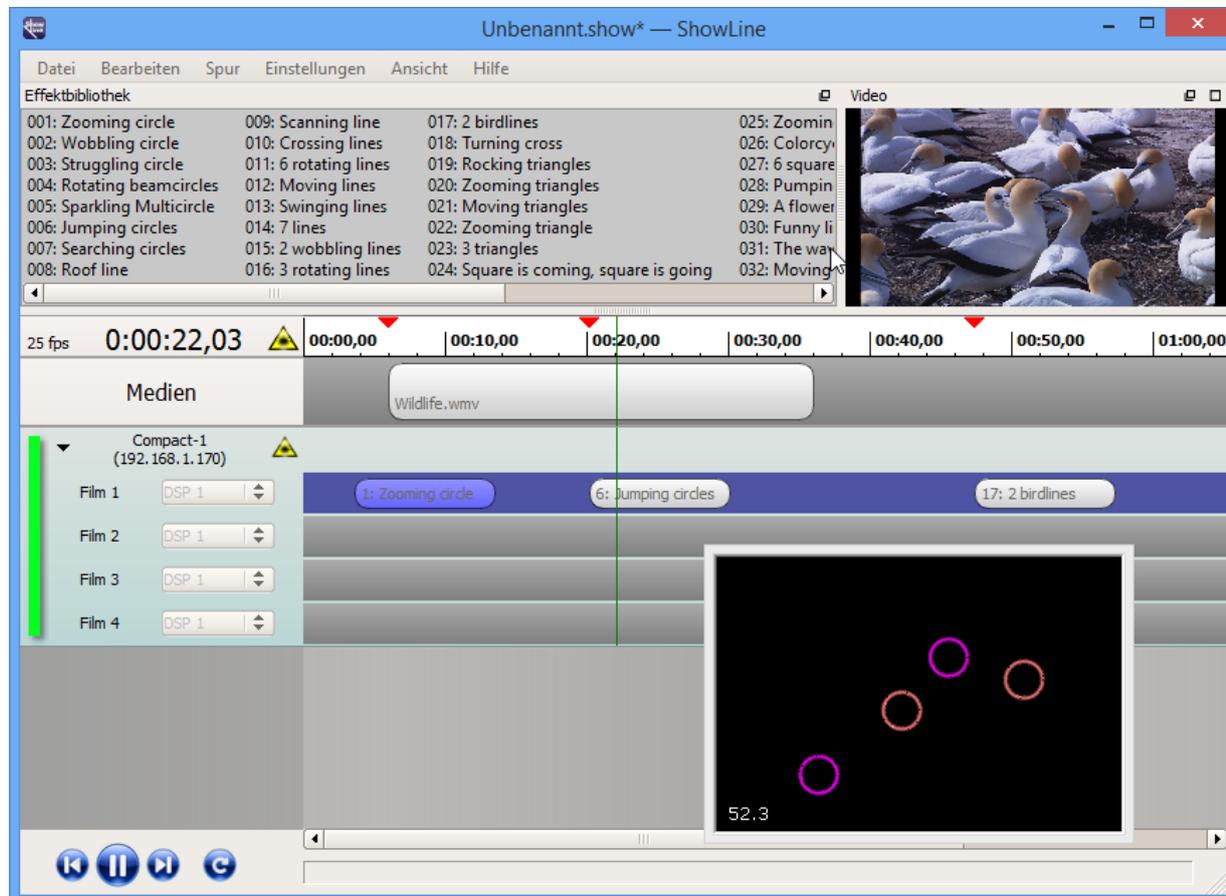


Zum Entfernen der Loop Marker klicken Sie auf das kleine Dreieck oder die gestrichelte Linie, halten die Maustaste gedrückt und drücken <Entf> .

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.

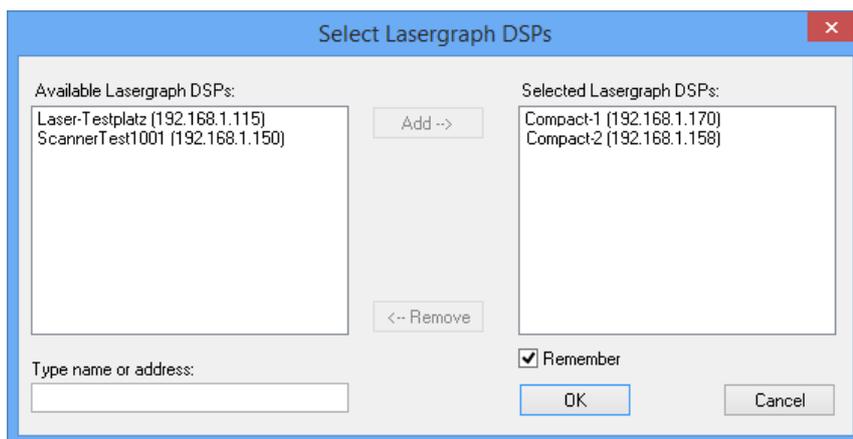


Mit dem Vorwärts bzw. Rückwärts Button springt man auf der Zeitachse von Marker zu Marker bis zum Ende des letzten platzierten Objektes oder umgekehrt bis zum Anfang der Timeline zurück.

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:

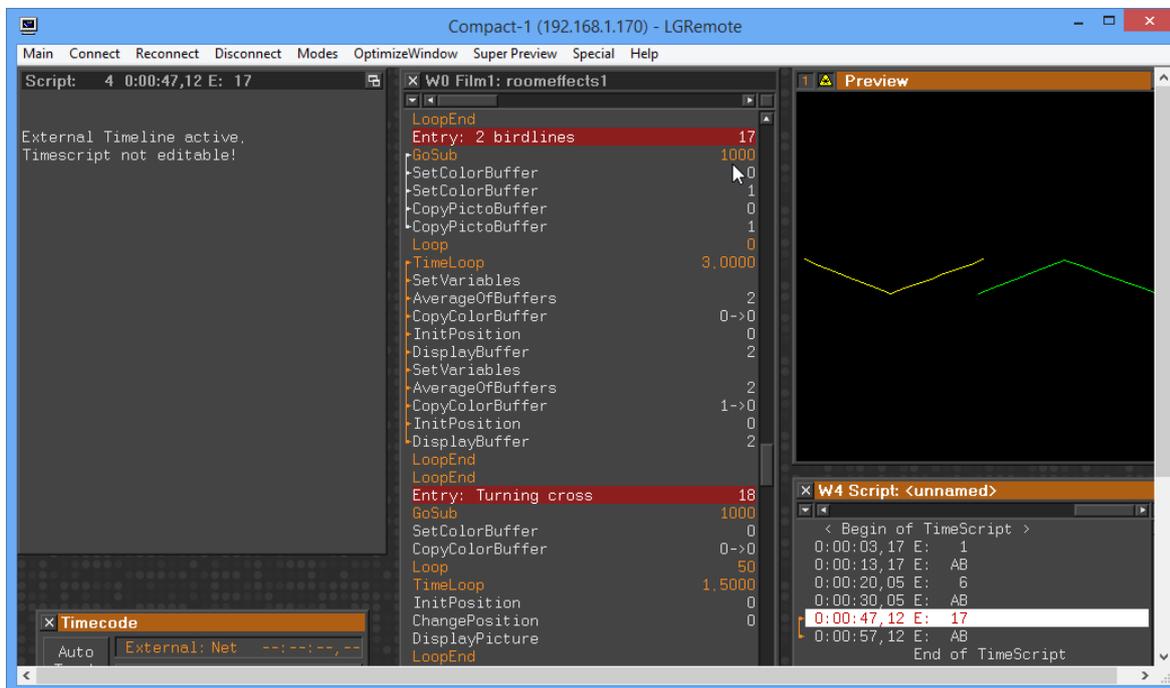
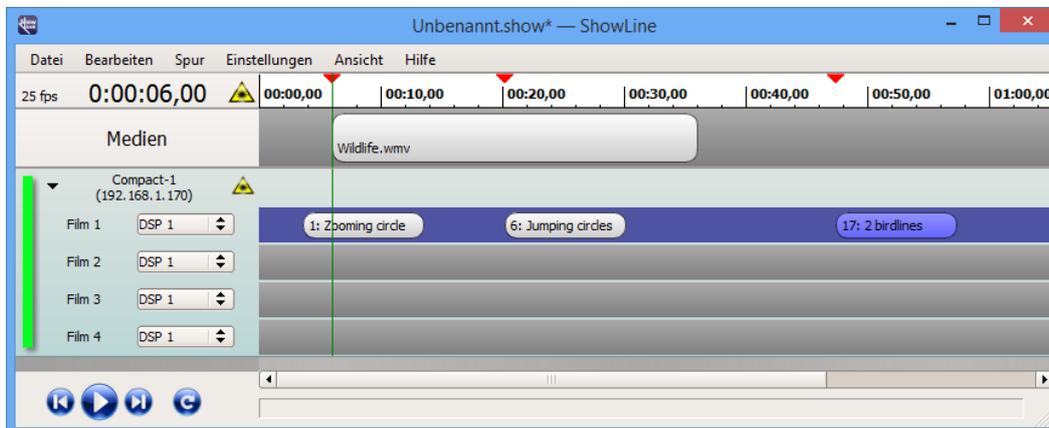
- <Strg><←> setzt den Cursor auf den vorherigen und <Strg><→> auf den nachfolgenden Marker.
- Mit <←> wird der Cursor einen Frame zurück, mit <→> einen Frame vor gesetzt.
- <Shift><←> setzt den Cursor eine Sekunde zurück, <Shift><→> setzt ihn eine Sekunde vor.
- Im aktiven LGPreview-Fenster öffnet die 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.



3.11 Verbindung LGRemote - ShowLine

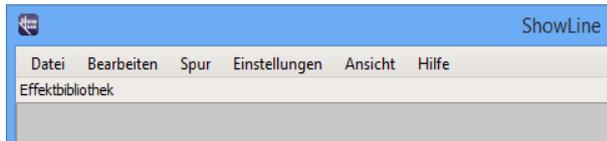
Das Timescript am verbundenen Lasergraph DSP ist deaktiviert, wenn der Lasergraph DSP mit ShowLine verbunden ist.

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

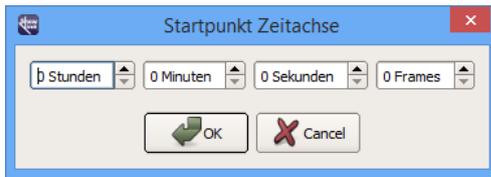
Legt den Anfang einer Schleife fest. ⇨ <I>

Setze Schleifenende

Bestimmt das Ende einer Schleife. ⇨ <O>

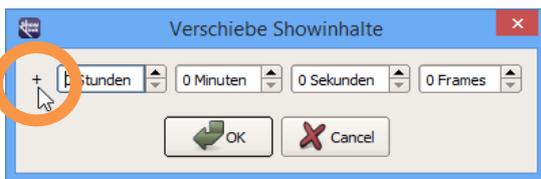
Startpunkt Zeitachse...

Öffnet das Fenster zum Einstellen des Startpunkts auf der Zeitachse.



Verschiebe Showinhalte...

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



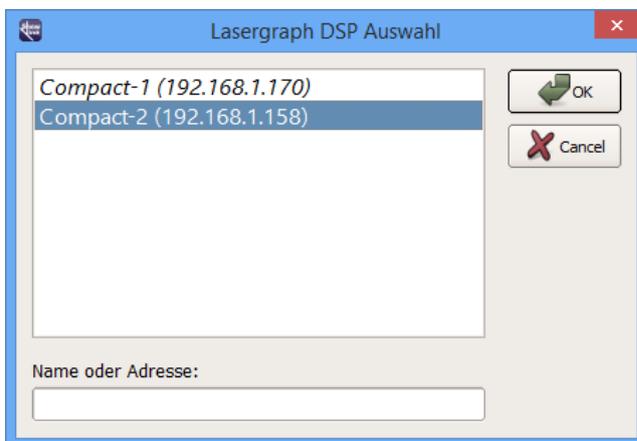
4.3 Menü Spur

Neue Spur...

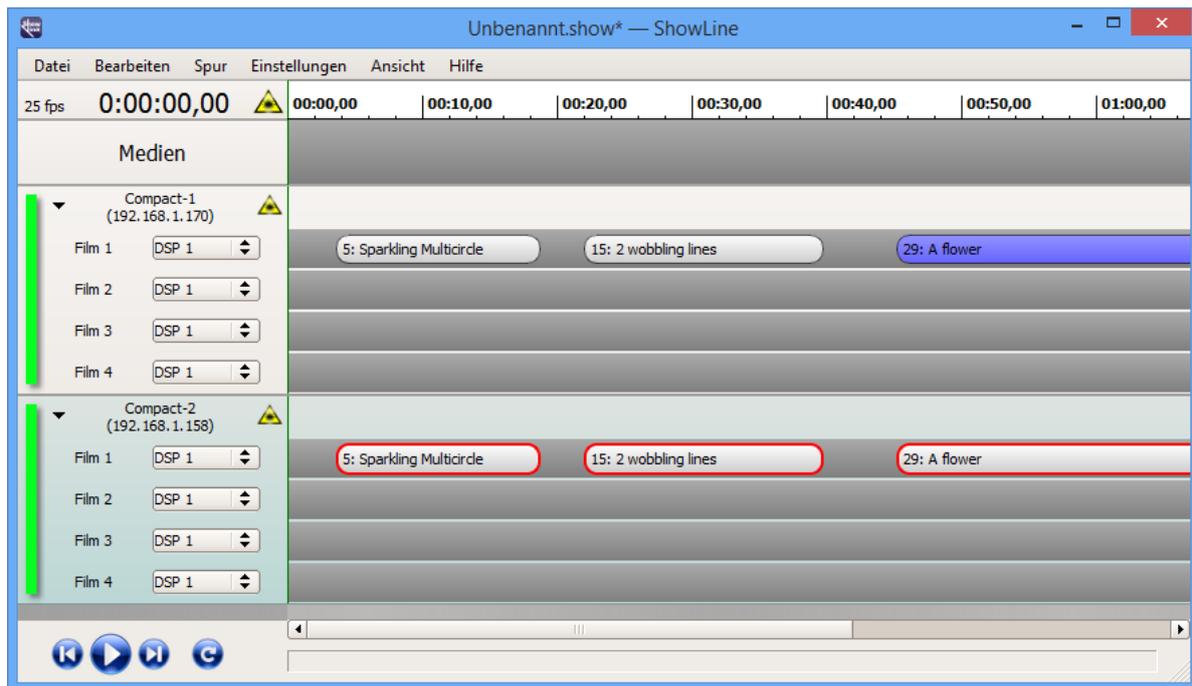
Öffnet das Fenster zum Auswählen eines Lasergraph DSPs und fügt diesen als Projektorspur ein.

Spur duplizieren

Kopiert die ausgewählte Projektorspur, öffnet die Lasergraph DSP Auswahl



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.

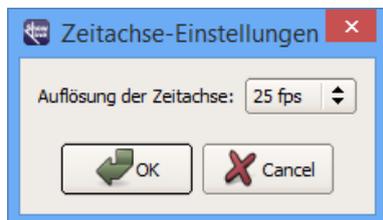
4.4 Menü Einstellungen

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).



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>	Neue Datei
<Strg><O>	Öffnet Datei
<Strg><S>	Speichert Datei
<Strg><Q>	Beendet Programm
<Strg><Z>	Macht die letzte Aktion rückgängig
<Strg><Y>	Wiederholt die letzte Aktion
<M>	Fügt an aktueller Position des Zeitcursors Marker ein bzw. entfernt ihn wieder
<I>	Setzt Loop-In Marker
<O>	Setzt Loop-Out Marker
<Strg><E>	Öffnet den Effektbibliothek Manager
<Alt>	Deaktiviert Snapfunktion solange gedrückt
<Shift><Tab>	Setzt Cursor auf vorherigen Marker
<Tab>	Setzt Cursor auf nachfolgenden Marker
<Strg><←>	Setzt Cursor auf vorherigen Marker
<Strg><→>	Setzt Cursor auf nachfolgenden Marker
<←>	Setzt Cursor einen Frame zurück
<→>	Setzt Cursor einen Frame vor
<Shift><←>	Setzt Cursor eine Sekunde zurück
<Shift><→>	Setzt Cursor eine Sekunde vor
<Pos1>	Setzt Cursor auf den Anfang der Timeline
<Ende>	Setzt Cursor auf das Ende des letzten platzierten Objekts
<F1>	Startet die Show
<F2>	Pausiert die Show
<Space>	Startet bzw. pausiert die Show
<Strg><L>	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 LGRremote 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

