SCHNICK
SCHNACK
SYSTEMS

LED Effects Technology for professionals.

Bedienungsanleitung PixelPatch 2.0

PixelPatch 2.0

Dank der PC-Software PixelPatch 2.0 wird das Patchen von LED-Matrixsystemen zur Leichtigkeit. Mit diesem umfangreichen Tool können LED-Installationen für die Bespielung mit Videoinhalten vorbereitet werden.

Sie können komplette Matrixsysteme einfach am PC konstruieren und nachzeichnen oder Videodateien in eine DMX-Datei konvertieren. Eine Testfunktion ermöglicht Ihnen eine direkte Überprüfung des Patchs an der LED-Installation.

Übersicht und Workflow S3-Dateiformate/Software 4

Installation 5

PixelPatch 2.0 im praktischen Einsatz

Übersicht über die Bedienoberfläche 6

LED-Anordnung erstellen 7

Adressierung festlegen, korrigieren und überprüfen 8-9

Videoauflösung anlegen 10-11

LED-Anordnung für den QuickTicker vorbereiten 12

Hilfreiche Funktionen 13

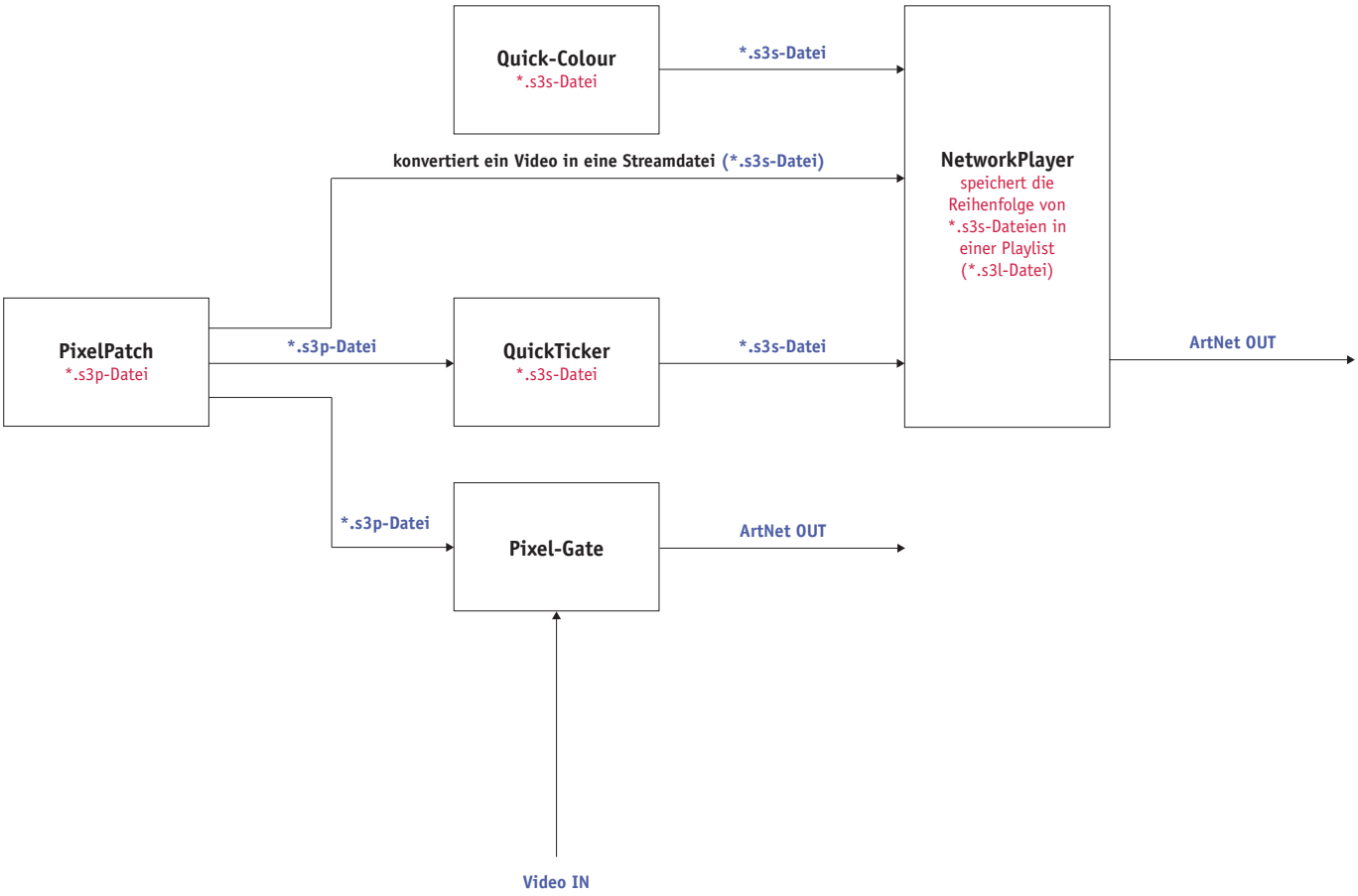
Patch speichern 14

Ein Video durch das LED-Raster betrachten 15

Video in Schnick-Schnack-Streamfile konvertieren 16-17

Patch-Test 18-19

Übersicht und Workflow Dateiformate/Software



***.s3p ist eine Patchdatei:**

In dieser Datei wird die Anordnung und Adressierung der LED-Produkte gespeichert. Die Patchdatei ordnet den einzelnen LEDs die Pixel einer angelegten Videoauflösung zu.

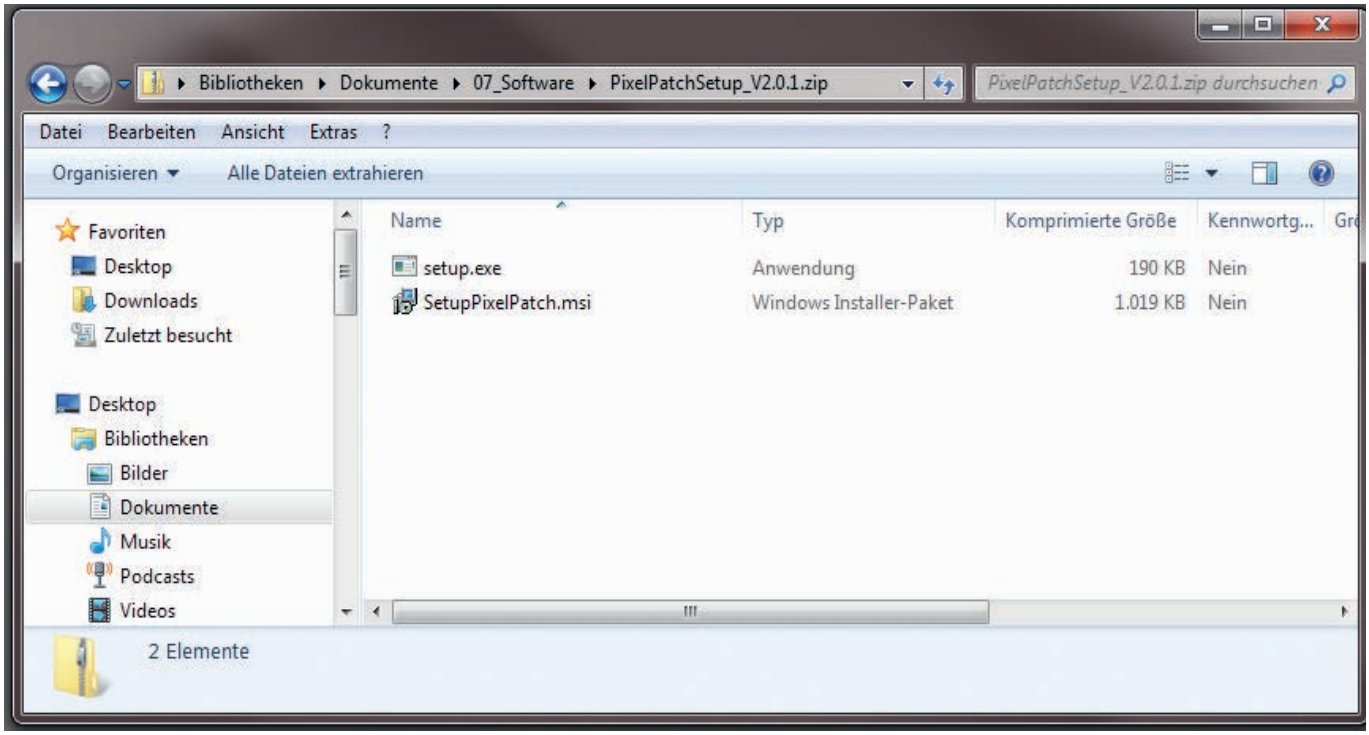
***.s3s ist eine Streamingdatei:**

In ihr werden generierte bzw. aufgezeichnete DMX-Showverläufe gespeichert. *.s3s-Dateien können mit dem DMX-Player oder dem NetworkPlayer wiedergegeben werden.

***.s3l ist eine Playlist-Datei:**

In eine *.s3l-Datei werden die Namen und die Reihenfolge einzelner *.s3s-Dateien für eine Wiedergabe im NetworkPlayer gespeichert.

Installation



Systemvoraussetzungen

· Microsoft Windows XP/Vista/7
· 32 oder 64 Bit
· mindestens 1GB RAM

für Live-Test-Funktion:

· Netzwerkkarte
· Ethernet (mindestens 100 MBit/s)

für Video-Export als *.s3s-Datei:

· DirectX Redistributable (Juni 2010)

Installation

· zip-Datei entpacken

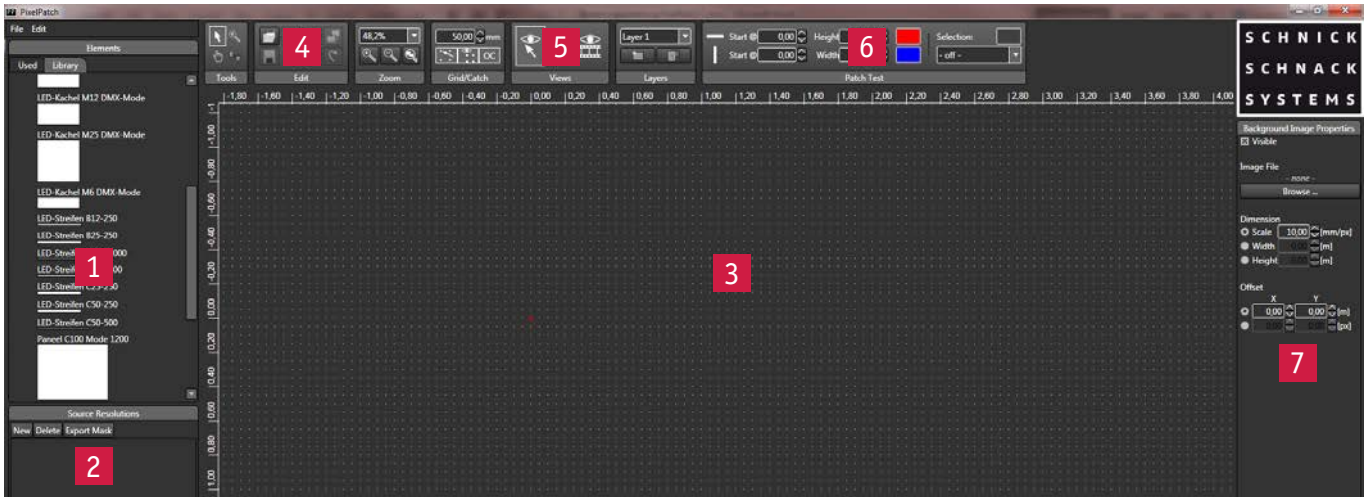
· im entpackten Ordner die Datei **setup.exe** mit Doppelklick auf die linke Maustaste ausführen und den Anweisungen des Setup-Programms folgen

Bei der ersten Installation der Software von Schnick-Schnack-Systems sollten Sie folgendes beachten:

Die von uns für unsere Produkte bereit gestellte Software PixelPatch ist für Sie als Anwender kostenlos. Bei der ersten Installation werden Sie jedoch aufgefordert, einen Lizenzschlüssel* einzugeben, um die Software nutzen zu können.

** Den Lizenzschlüssel senden wir Ihnen gerne kostenlos zu, wenn wir von Ihnen vorab die unterschriebene Lizenzvereinbarung empfangen haben. Damit garantieren Sie uns, dass Sie das Programm ausschließlich mit Produkten der Firma Schnick-Schnack-Systems GmbH nutzen und gemäß den Lizenzvereinbarungen verwenden.*

Übersicht über die Bedienoberfläche



1. Elements

Unter dem Menüpunkt **Library** finden Sie alle Produkte der Schnick-Schnack-Systems GmbH. Im Menüpunkt **Used** sind alle im aktuellen Patch eingesetzten Elemente aufgelistet.

2. Source Resolution

Im Bereich **Source Resolution** können Videoauflösungen angelegt und an die LED-Anordnung angepasst werden. Über das Feld **New** wird ein Fenster erstellt, in dem die Auflösung, Skalierung und Position der Videodatei im Verhältnis zu den verwendeten LED-Produkten festgelegt werden können.

3. Arbeitsbereich

Im Arbeitsbereich legen Sie Ihren Patch aus den Produkten der Schnick-Schnack-Systems GmbH an. Der Arbeitsbereich ist metrisch und bildet die reale LED-Anordnung maßstabsgerecht ab.

4. Tools, Edit, Zoom und Grid/Catch

Diese Menüs enthalten verschiedene Bearbeitungstools, die es Ihnen ermöglichen, Ihren Patch optimal anzupassen.

- im Feld **Tools** stehen Ihnen Werkzeuge zur Verfügung, mit denen Sie Elemente im Arbeitsbereich anbringen und modifizieren können
- im Punkt **Edit** befinden sich die Befehle zum Speichern, Kopieren, Ausschneiden, Einfügen und Rückgängig machen
- anhand der **Zoom-Palette** ändern Sie die Ansicht des Arbeitsbereichs
- die Größe und Arretierung des angezeigten Rasters können Sie mit Hilfe der Menüpalette **Grid** bestimmen

5. View

In diesem Feld können Sie zwischen drei Ansichten im Arbeitsbereich wechseln:

- **Select View**: Bearbeiten des Patchs, Platzieren von Elementen
- **Patch View**: In dieser Ansicht erscheinen rote Linien im Patch Anhand dieser roten Linien kann die Reihenfolge und die Verkabelung der einzelnen LED-Elemente verfolgt werden
- **Live View**: Mit dieser Ansicht können Videos in Ihrem Patch als virtuell simulierte Vorschau betrachtet werden

6. Patch-Test

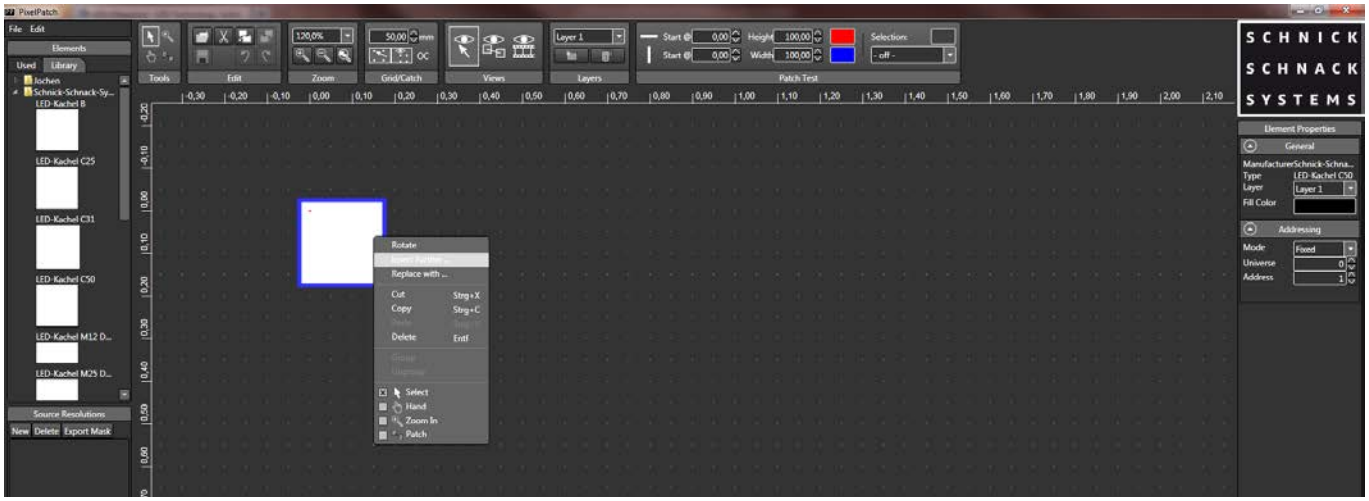
Mit den verschiedenen Tools der Palette **Patch Test** können Sie Ihren Patch an der Installation überprüfen (der PC mit der Software PixelPatch muss hierfür mit der LED-Installation über Ethernet verbunden sein).

7. Palette für weitere Einstellungen

Zeigt ergänzende Informationen und Optionen an:

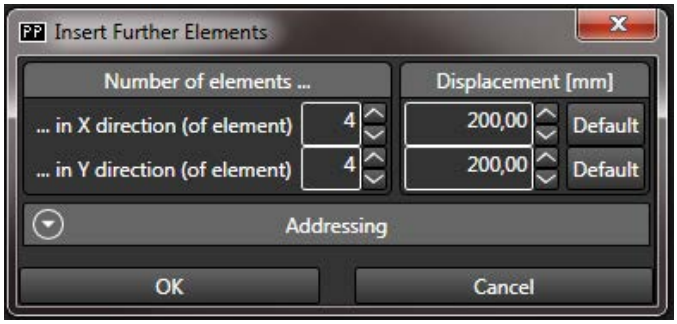
- bei ausgewähltem LED-Element im Arbeitsbereich: Einstellungen für ausgewähltes Element/Adressierung des LED-Elements
- wenn kein Element ausgewählt: Optionen zum Laden und Einstellen eines Hintergrundbildes werden angezeigt

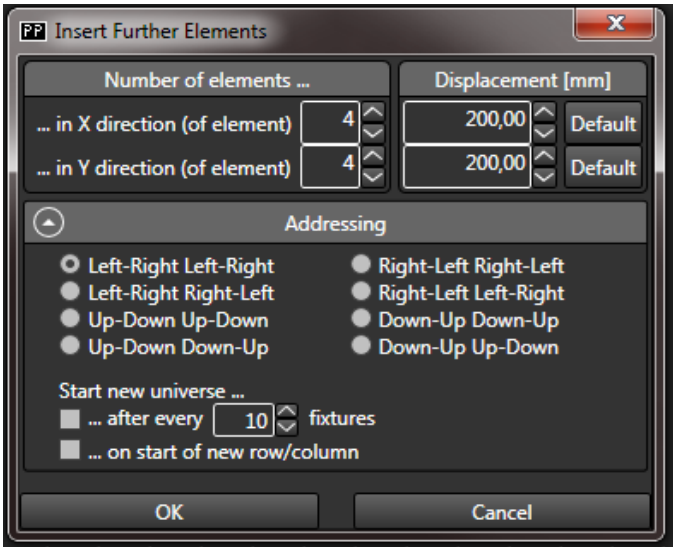
LED-Anordnung erstellen



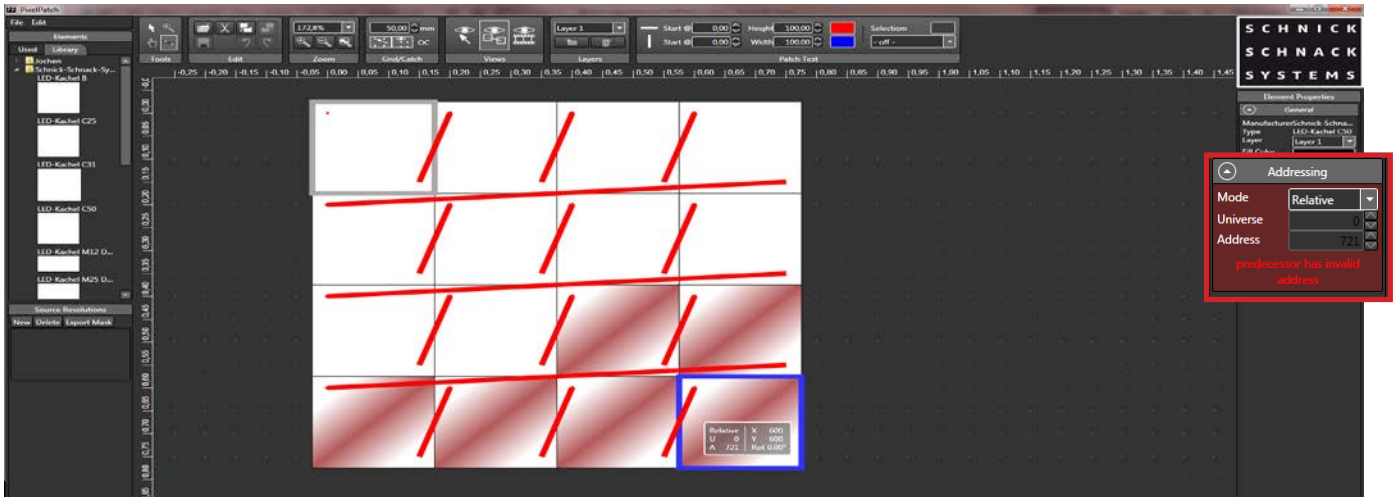
Ein LED-Element auswählen, positionieren und duplizieren:

- ziehen Sie das gewünschte Element durch Festhalten der linken Maustaste (z.B. LED-Kachel C50) aus der **Library** auf die Arbeitsfläche (Hinweis: der Nullpunkt wird von einem roten Kreuz markiert)
- durch Rechtsklick auf die LED-Kachel öffnet sich das Pulldown-Menü
- mittels **Insert Further** duplizieren Sie die LED-Kachel –ein neues Menüfenster öffnet sich
- über das Eingabefeld **Number of Elements** können Sie die LED-Kachel duplizieren (z.B. x-Richtung= vier LED-Kacheln C50, y-Richtung= vier LED-Kacheln C50)
- im Feld **Displacement** können Sie festlegen, in welchem Abstand die angegebenen Elemente zueinander angeordnet werden. Im Beispiel werden alle 16 LED-Kacheln (vier in x-Richtung, vier in y-Richtung) so nebeneinander angeordnet, dass der Pixelabstand von 50mm nahtlos in die x- und y-Richtung fortgesetzt wird. Dieser Wert ist im PixelPatch als Default-Wert eingestellt
- wenn Sie das Feld **Addressing** anklicken, öffnet sich ein erweitertes Menü, in dem Sie die Adressierung der einzelnen Elemente untereinander genauer spezifizieren können

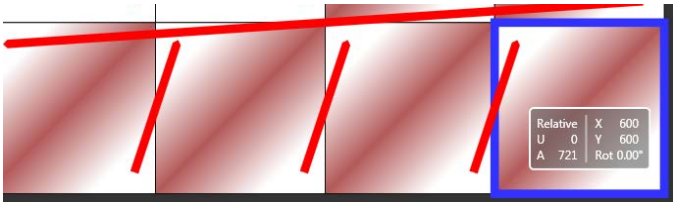




Adressierung festlegen, korrigieren und überprüfen



Wählen Sie in der Tool-Palette das **Patch-Tool** aus.
Die Software wechselt in die **Patch View.**



Rote Verbindungslinien zeigen an, in welcher Reihenfolge die eingefügten LED-Kacheln miteinander verbunden sind.

Dabei gilt:

· weiße LED-Kacheln: DMX-Adressierung OK

· rot schraffierte LED-Kacheln:
Konflikt bei der DMX-Adressierung, Korrektur notwendig

Wenn Sie den Mauszeiger auf einer LED-Kachel einen kurzen Moment verweilen lassen, öffnet sich ein Fenster, welches die Adressierung und die Koordinaten der entsprechenden LED-Kachel anzeigt.

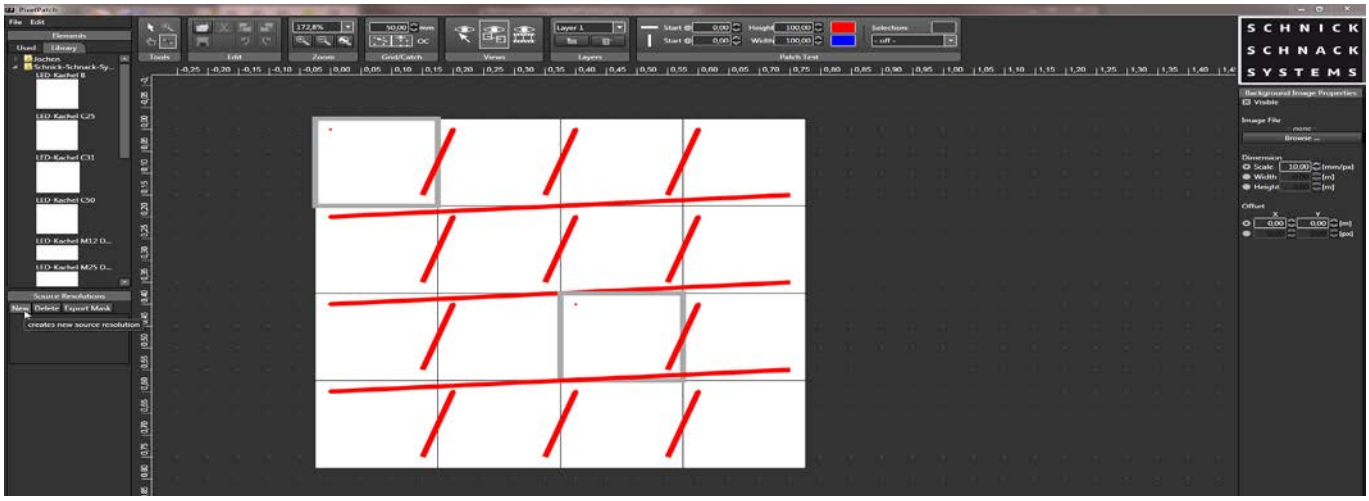
Ist eine LED-Kachel ausgewählt, können Sie im Menü **Element Properties** (rechte Bildschirmseite) den Adressierungsmodus zwischen **Relative** und **Fixed** wechseln.

Relative

Die DMX-Adresse des Elements orientiert sich automatisch an der des voranstehenden Elements. Die DMX-Adressierung wird automatisch fortgesetzt. Im Patch-Modus zeigen rote Verbindungslinien den Zusammenhang an und ersparen das manuelle Errechnen der Adresse.

Fixed

Dem ausgewählten Element wird eine feste DMX-Adresse und ein ArtNet-Universum zugewiesen.



Am Beispiel:

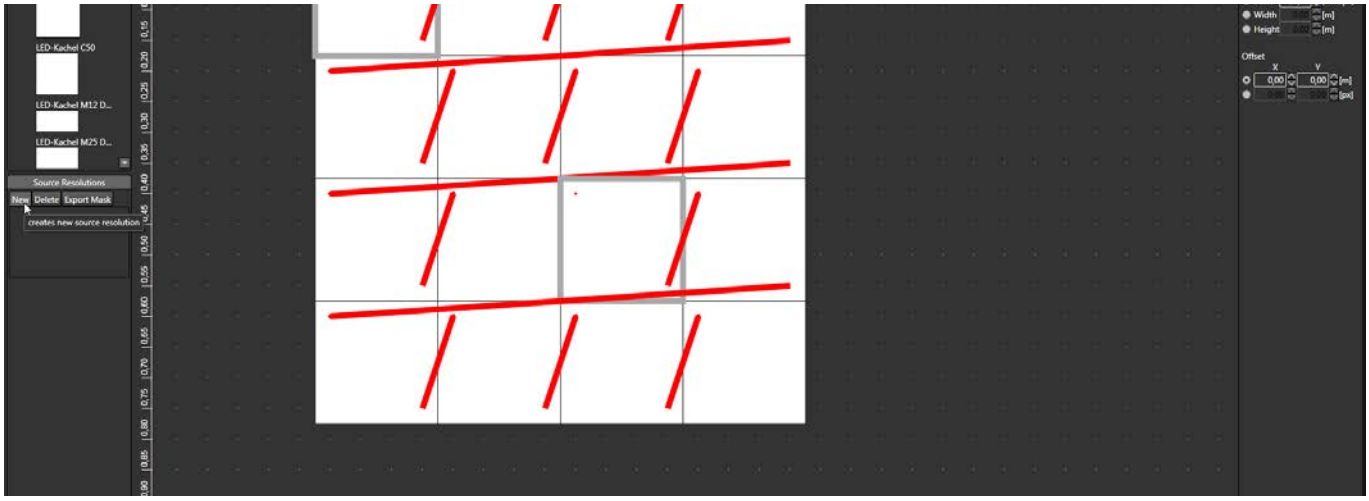
Die DMX-Adresskonflikte der zuvor eingefügten 16 LED-Kacheln C50 sind behoben, wenn alle LED-Kacheln weiß hinterlegt sind. Dazu müssen die Startadressen und Universen der rot hinterlegten LED-Kacheln angepasst werden.

Dazu wählen Sie die erste rote LED-Kachel in der dritten Reihe durch einen Mausklick an und stellen unter **Addressing** den Mode auf **Fixed** und das **Universe** auf 1.

Da die nachfolgenden LED-Kacheln relativ zur angeklickten LED-Kachel angeordnet sind, übernehmen diese automatisch die neuen Adressen. Die rote Schraffierung verschwindet.

Mit dem **Patch Tool** ist ein beliebiges grafisches „Verkabeln" mit dem Mauszeiger möglich. Klicken Sie hierzu mit der linken Maustaste auf ein LED-Element im Arbeitsbereich und ziehen Sie bei gehaltener Maustaste eine Verbindungslinie zum gewünschten LED-Element.

Videoauflösung anlegen



Um mit dem Pixel-Gate ein Video auf einer LED-Installation korrekt abspielen zu können, müssen Sie im PixelPatch Ihrer LED-Anordnung zunächst eine entsprechende Videoauflösung zuweisen. Das Pixel-Gate versteht wie es ein einkommendes Videosignal verarbeiten muss, um es als ArtNet-Signal an die entsprechenden Netzteile weitergeben zu können.

Sie legen im PixelPatch die Position fest, die Ihre LED-Elemente innerhalb einer Videoauflösung einnehmen. Zum anderen können Sie mit Hilfe der **Scale**-Funktion die logische Verbindung zwischen einer Videoauflösung in Pixeln und der metrischen LED-Anordnung in Metern konfigurieren.

- klicken Sie auf **New** im **Source Resolution**-Menü auf der linken Bildschirmseite

- ein Fenster mit folgenden Auswahlmöglichkeiten öffnet sich

Name

In diesem Feld können Sie den Namen für die Auflösung selbst bestimmen

Resolution

Im Feld **Resolution** geben Sie Ihre gewünschte Auflösung ein. Häufig verwendete Auflösungen sind in einer Auswahlliste hinterlegt. Diese kann durch einen Klick auf den Pfeil aufgerufen werden

Offset

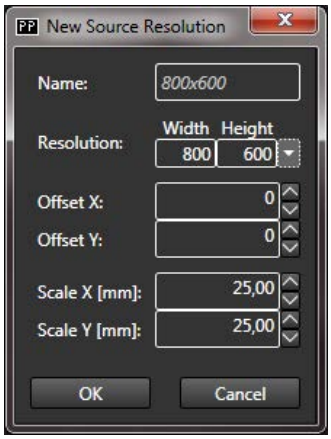
Über das Feld **Offset** bestimmen Sie den Versatz des Auflösungsfensters zum Nullpunkt des Koordinatensystems in die x- und y-Richtung

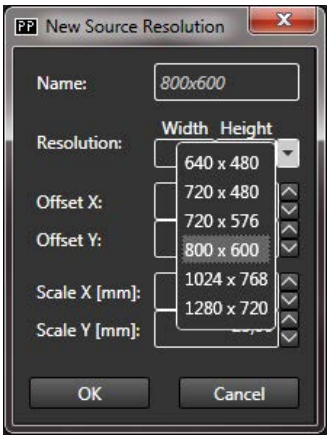
Scale

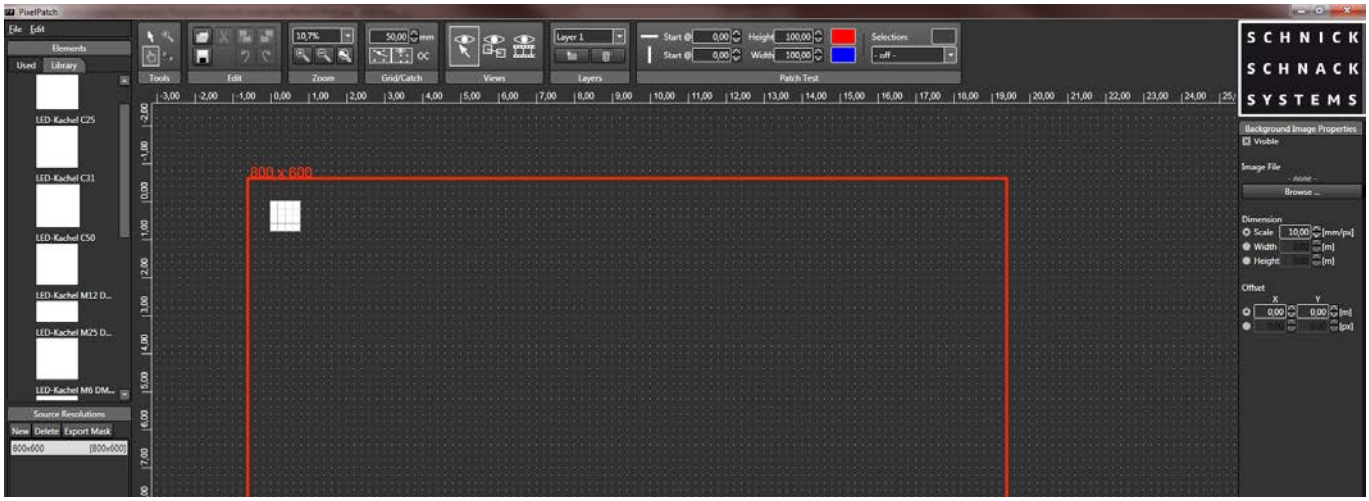
Über das Feld **Scale** bestimmen Sie die Zuordnung der Pixel im Videobild zur metrischen Auflösung (in mm) der Installation.

Die Werte für **Offset** und **Scale** können auch im Nachhinein noch geändert werden. Weitere Informationen zu den Punkten Offset und Scale finden Sie auf Seite 11.

Hinweis:
Auf diesem Weg können Sie in einer PixelPatch-Datei auch mehrere Auflösungen anlegen, die Sie dann später je nach Wunsch im Pixel-Gate auswählen können.







Im Feld **Source Resolution** ist die von Ihnen angelegte Videoauflösung nun gelistet. Mit einem Klick auf die Auflösung erscheint ein Rahmen in der Arbeitsfläche und ein zusätzliches Auswahlmenü auf der linken Seite.

Optionen zum Anpassen der Videoauflösung

Ist eine Videoauflösung ausgewählt, stehen im **Source Resolution**-Fenster auf der linken Seite folgende Optionen zur Verfügung:

Colour

Änderung der Rahmenfarbe, je nach Vorliebe des Nutzers

Scale

schafft die logische Verbindung zwischen den Pixeln des Videobildes und der metrischen LED-Anordnung Ihrer Installation

Am Beispiel:
Wert x= 25mm: zwei nebeneinanderliegenden Pixeln des Videosignals wird in der LED-Installation ein metrischer Abstand von 25mm zugewiesen

Offset

Versatz zum Nullpunkt in x- und y- Richtung

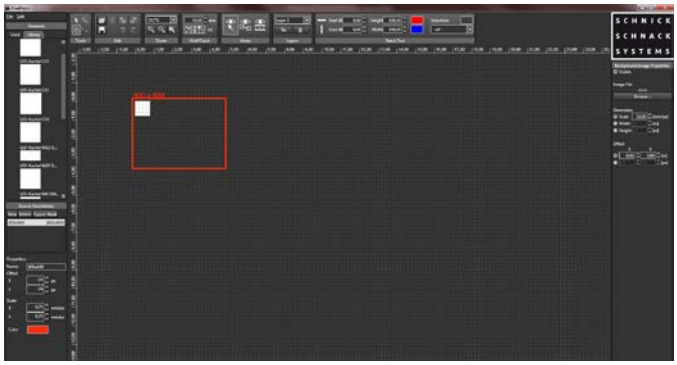
Am Beispiel:

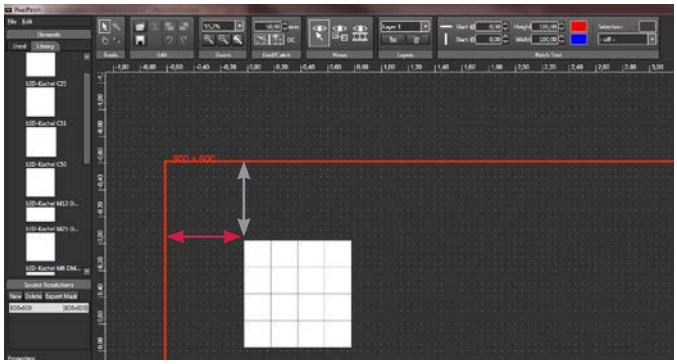
Bei einem Scale von 25mm pro Pixel und einem Offset in x-Richtung von -24 ist der Videorahmen an der Position -0,60m im Lineal zu sehen (-24px x 25mm/px= -600mm) Der Versatz im metrischen Lineal im Arbeitsbereich ist abhängig von den Werten, welche Sie bei Scale angegeben haben!

Maske der LED-Anordnung als Hilfe für die Anpassung und Erstellung von Videofiles exportieren

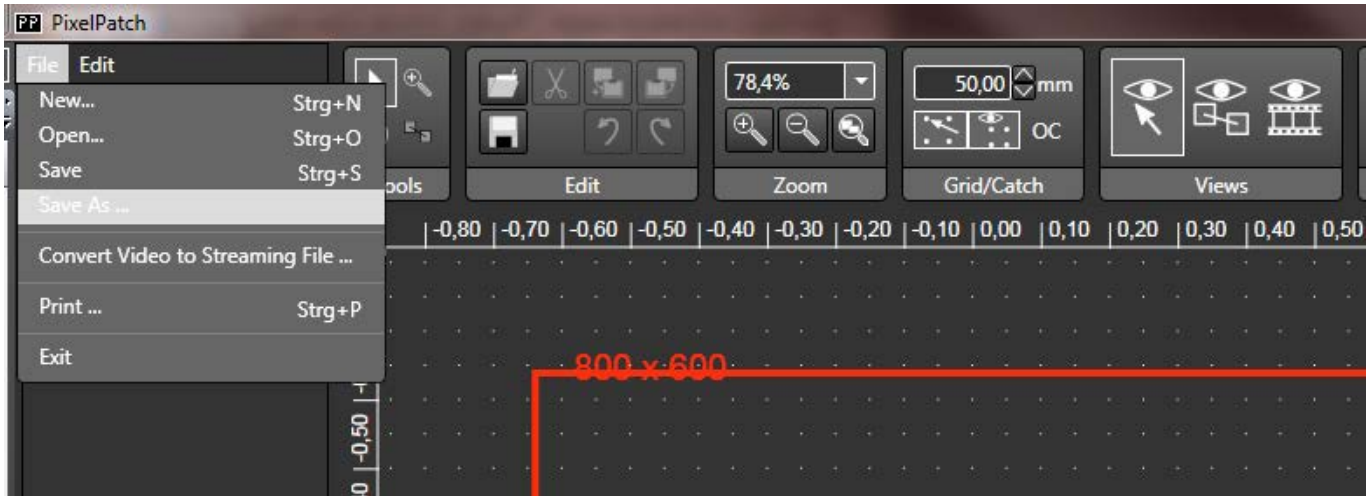
Die Software PixelPatch bietet die Option eine schwarz-weiße Maske der LED-Anordnung als *.png-Datei zu exportieren und diese z.B. in einer anderen Software als Hilfe für die Erstellung von angepassten Videoinhalten zu nutzen.

Im **Source Resolution**-Fenster:
Nach zuvor angelegter und ausgewählter Video-Auflösung: Klick auf **Export Mask** und ein Fenster zum Speichern der *.png-Datei öffnet sich.





Patch speichern und drucken



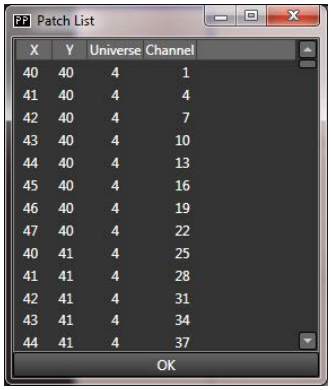
- **File** anklicken

- unter **Save as** den Patch speichern

- die gespeicherte *.s3p-Datei können Sie nun auf eine SD-Karte kopieren und auf dem Pixel-Gate abspielen oder mit unserer Software QuickTicker als Basis zur Erstellung einer Laufschrift verwenden

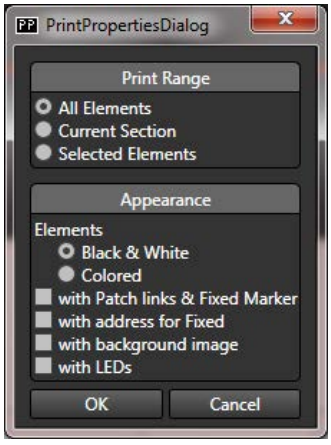
Hinweis: *Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine von Ihnen angelegte Auflösung klicken, finden Sie im sich öffnenden Untermenü die Option View Patch.*

Mit einem Klick auf diesen Befehl öffnet sich ein zusätzliches Fenster, in dem die Zuordnung der einzelnen Pixel zu den Universen und jeweiligen Startadressen tabellarisch dargestellt wird.

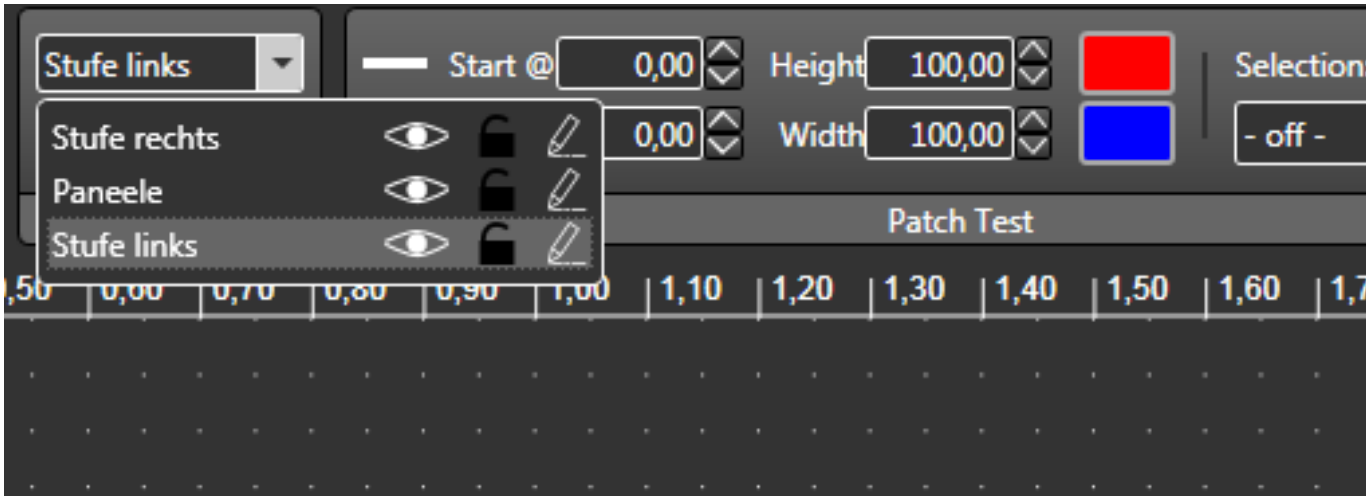


Patch drucken

Im Menü **File** finden Sie ebenfalls den Befehl **Print**. Nach einem Mausklick öffnet sich ein Fenster, in dem Sie Ihre verschiedenen Optionen für die gedruckte Ansicht einstellen können.



Hilfreiche Funktionen –Ebenen und Hintergrund

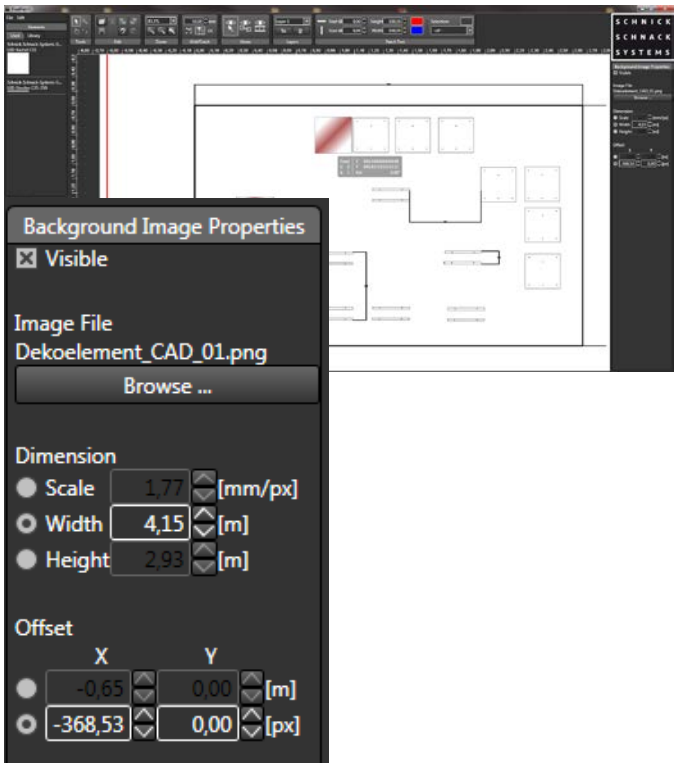


Arbeiten mit Ebenen

Die Software PixelPatch bietet Ihnen die Option, mit Ebenen zu arbeiten, so wie Sie es vielleicht schon aus der Arbeit mit CAD- oder Grafiksoftwareprogrammen kennen.

In der Menüleiste im oberen Bereich bietet das Feld **Layer** Ihnen die Möglichkeit, **Ebenen anlegen und zu löschen**. Die angelegten Ebenen können Sie in der Auswahlliste des Feldes mit einem Mausklick (Stift) umbenennen, sperren (Schlosssymbol) und ein- und ausblenden (Augensymbol).

Hintergrund einblenden



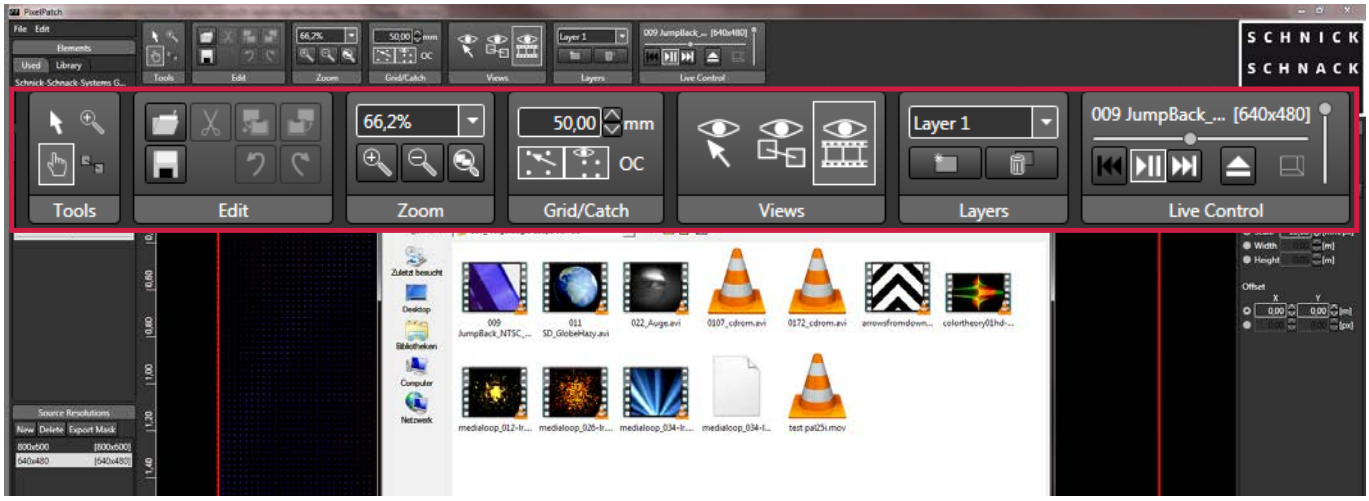
Im metrischen Arbeitsbereich der Software PixelPatch bietet es sich an, beispielsweise eine vorhandene Zeichnung in den Hintergrund zu legen und die LED-Elemente daran auszurichten.

In der Optionspalette am rechten Fensterrand können Sie Bilder im *.jpeg- oder *.png-Format als Hintergrund mit dem Browserbutton auswählen und als Hintergrund Ihres Patches festlegen.*

Mit der Option **Dimensions** können Sie das geladene Bild an die metrische Bemaßung im PixelPatch anpassen oder mit Offset den Nullpunkt auf der x- und y-Achse verschieben.

**Hinweis:* *Das Untermenü für den Hintergrund ist sichtbar, wenn im Arbeitsbereich kein LED-Element ausgewählt ist.*

Vorschaufunktion: Ein Video durch das LED-Raster betrachten



Überprüfung der Wirkung Ihres Videos auf der Software-Seite

PixelPatch bietet Ihnen mit der Funktion **Live-View** eine Vorschaufunktion, um Videodateien, die Sie später über das Pixel-Gate auf Ihrer LED-Installation abspielen wollen, im Voraus zu betrachten und zu überprüfen.

So gewinnen Sie einen ersten Eindruck von der Wirkung des Videos auf den LED-Elementen und können bei Bedarf weitere Anpassungen im Patch vornehmen.

Beispiel:

Live-View am Beispiel von 16 LED-Paneelen C60-25 der Schnick-Schnack-Systems GmbH (vier in x-Richtung, vier in y-Richtung):

- wechseln Sie in den **Live View**-Modus
- in der oberen Menüleiste erscheint das **Live-Control**-Untermenü
- wählen Sie eine der angelegten Auflösungen im **Source Resolution**-Fenster aus
- mit dem Button **Open** die Videodatei öffnen (1)
- Button **Play** drücken (2)
- mit dem **Mask Opacity**-Schieberegler können Sie die Deckkraft des Videos bestimmen

Natürlich können Sie auch im **Live-Modus** die Größe oder Position Ihres Videosignals im **Source Resolution**-Menü auf der linken Programmseite anpassen.

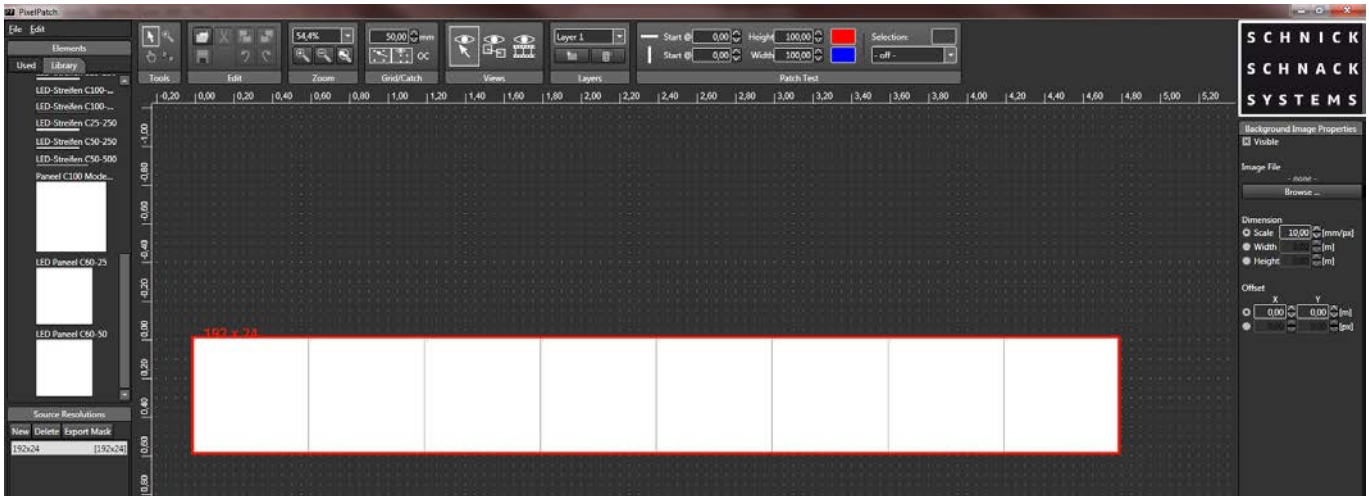
Bitte beachten Sie:
die von Ihnen im PixelPatch angelegte Auflösung muss mit der Auflösung der Videodatei übereinstimmen. Ist dies nicht der Fall, weist eine Fehlermeldung Sie auf die fehlende Übereinstimmung hin.

*Mit **Allow Scaling (3)** ermöglichen Sie dennoch eine skalierte Darstellung des Videos.*

Info

Im **Live View**-Modus können Sie alle Videos abspielen, die auch Ihr Windows Media Player abspielt.

LED-Anordnung für den QuickTicker vorbereiten



Die Software QuickTicker hilft Ihnen dabei, auf einfache Art Laufschriften zu erstellen. Um diese korrekt darstellen zu können, müssen Sie dem QuickTicker Informationen zu Ihrer LED-Installation in Form einer Patchdatei geben.

Ordnen Sie zunächst Ihre LED- Elemente an. Im obigen Bild soll eine Laufschrift auf acht nebeneinander angeordneten LED-Paneelen C60-25 dargestellt werden.

Zuweisen einer Auflösung

Damit Ihre Patchdatei vom QuickTicker korrekt erkannt wird, müssen Sie Ihren angeordneten LED-Elementen eine Auflösung zuweisen.

Bei der Vorbereitung eines Patchs für den QuickTicker gibt es im Gegensatz zur Arbeit mit Videodateien eine Einschränkung:

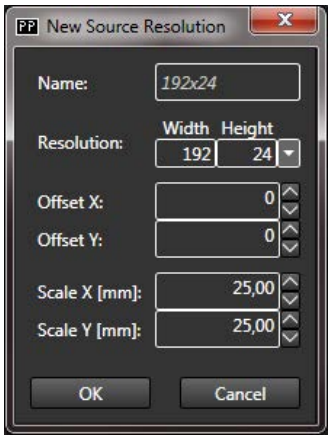
Die im Feld **Source Resolution** zugewiesene Auflösung kann nicht beliebig sein, sondern darf maximal der Anzahl der LEDs in x- und y-Richtung im Patch entsprechen.

Der **Scale-Wert** entspricht dem kleinsten Abstand der verwendeten LEDs (z.B 25mm bei einem LED-Paneel C60-25 oder 6,25mm bei einer LED-Kachel M6).

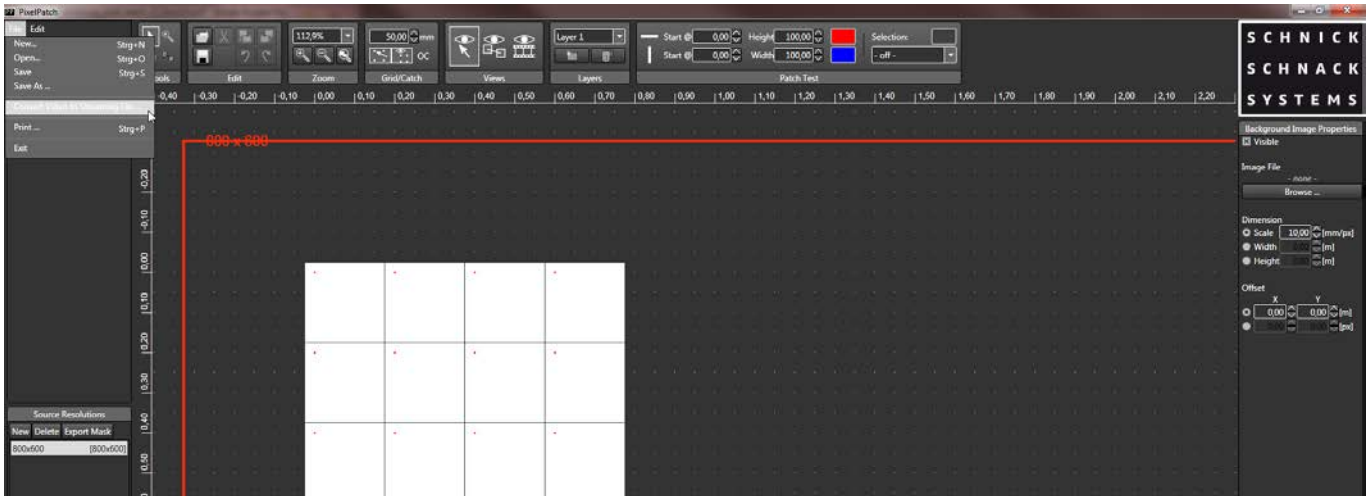
Am Beispiel:

Sind wie oben im Bild acht LED-Paneele C60-25 (Pixelabstand 25mm und 24 LEDs pro Seite) nebeneinander angeordnet, so beträgt die **Source Resolution**, die der QuickTicker benötigt, in x-Richtung 8px x 24px= 192, in y-Richtung 24, also 192px x 24px (Scale: 25mm/px).

Anschließend speichern Sie den Patch unter dem Menüpunkt **File** oder mit einem Klick auf das Diskettensymbol im Edit-Fenster ab. Die *.s3p-Datei ist nun für eine Verwendung im QuickTicker vorbereitet.



Video in Schnick-Schnack-Streamfile (*.s3s-Datei) konvertieren



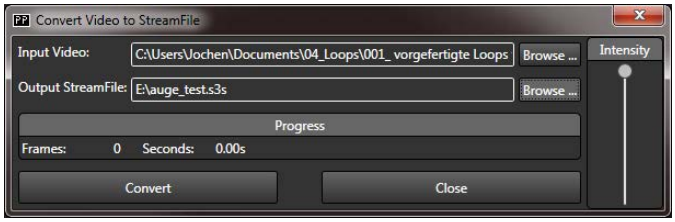
Speziell bei kleineren Anwendungen ist der Einsatz eines Medienservers bzw. Pixel-Gates oftmals überdimensioniert.

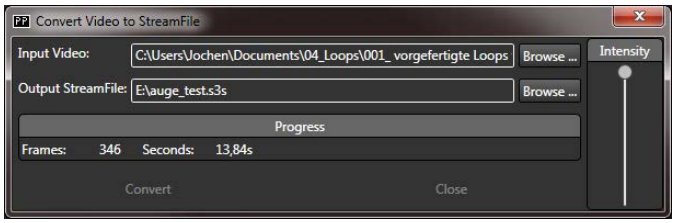
Das PixelPatch bietet Ihnen die Option, eine Videodatei in eine DMX-Streamdatei umzuwandeln, die Sie anschließend mit einem DMX-Player der Schnick-Schnack-Systems GmbH abspielen können. Durch die kostenlose Software Network-Player wird Ihr PC zu einem leistungsfähigen Ausgabegerät, mit dem Sie in *.s3s-Dateien konvertierte Videos über ArtNet auch für große Installationen problemlos ausgeben können.

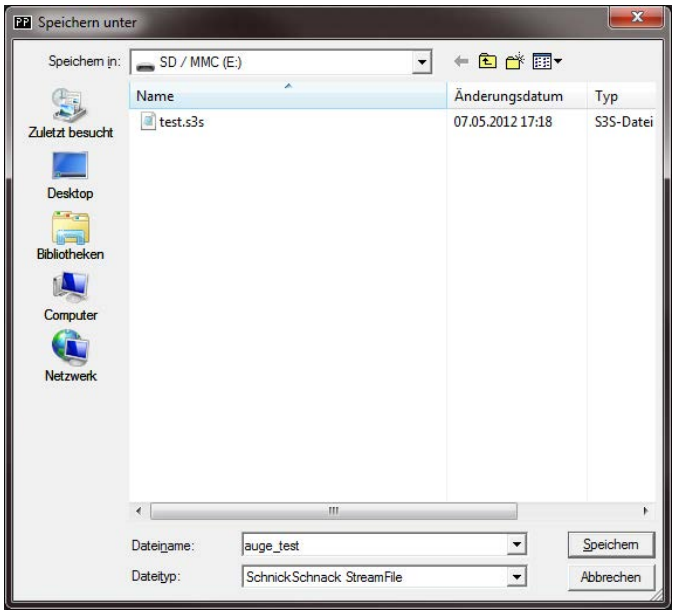
Um Ihr Video in eine Streamdatei zu konvertieren, benötigen Sie zunächst einen Patch mit einer zugewiesenen Videoauflösung. Die einzelnen Schritte sind in Kapitel „LED-Anordnung für das Pixel-Gate erstellen“ beschrieben.

Beachten Sie, dass die von Ihnen im PixelPatch angelegte und ausgewählte **Source Resolution** mit der Auflösung Ihrer Videodatei übereinstimmen muss.

Klicken Sie auf das **File**-Menü in der linken oberen Ecke und wählen Sie anschließend **Convert video to streamfile** –ein Dialogfenster öffnet sich.







Input Video

Mit Klick auf den **Browse**-Button legen Sie die Videodatei fest, die Sie in einen Schnick-Schnack-Streamfile umwandeln wollen

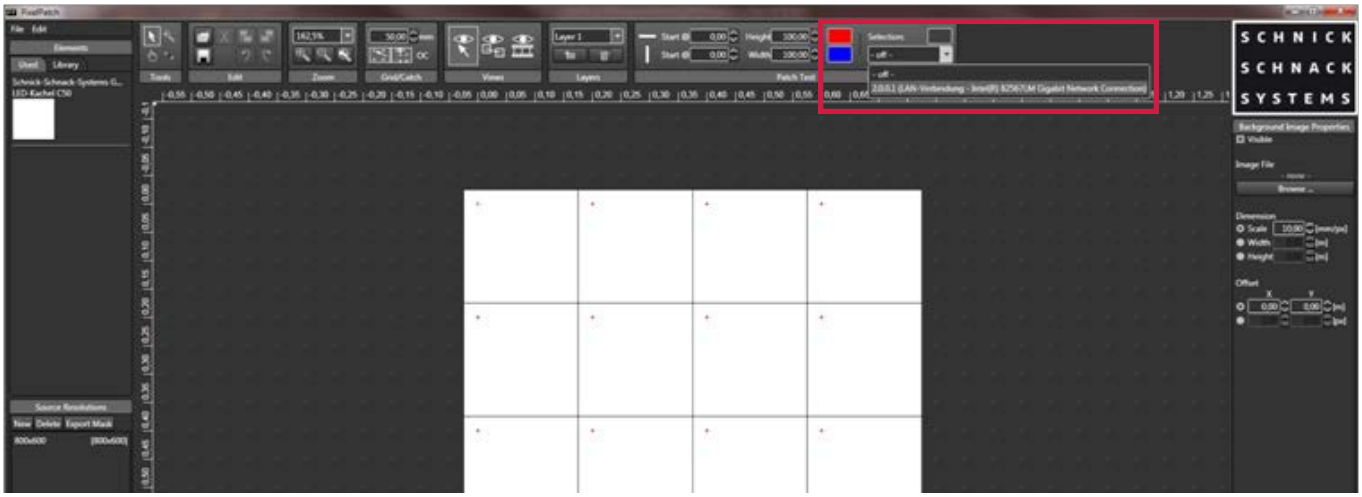
Output Streamfile

Mit Klick auf den **Browse**-Button öffnet sich ein Dialog, in dem Sie den Speicherort und den Namen der DMX-Streamdatei festlegen können

Intensity

Mit dem Regler legen Sie die Deckkraft des Videos fest.
Klicken Sie auf die Schaltfläche **Convert**. Die Software rechnet die Videodatei nun in einen DMX-Stream um. Unter dem Punkt **Progress** wird Ihnen während dieses Vorgangs der Status der Umrechnung angezeigt

Patch Test: Adressierung und Verkabelung einer LED-Installation live überprüfen



Mit der Version 2.0 bietet das PixelPatch eine neue Testfunktion, die Ihnen das Auffinden von Fehlern im Patch erheblich vereinfacht:

Indem Sie Ihren PC mit der LED-Installation verbinden, können Sie live die Reihenfolge und Adressierung der von Ihnen in der Software angelegten Elemente überprüfen und entdeckte Fehler sofort beseitigen.

Der PC sendet dazu über seine Netzwerkkarte Daten an die Netzteile aus.

Hinweis: *Bevor Sie die Software PixelPatch starten, muss Ihre Netzwerkkarte auf den IP-Adressbereich von ArtNet eingestellt und Ihr PC mit dem Netzwerk verbunden sein. Nur so kann die Software eine entsprechende ArtNet-Verbindung erkennen.*

Eine Anleitung, wie Sie die entsprechenden Einstellungen an der Netzwerkkarte unter Windows ändern, finden Sie im Anhang unter „Konfiguration von IP-Adressen".

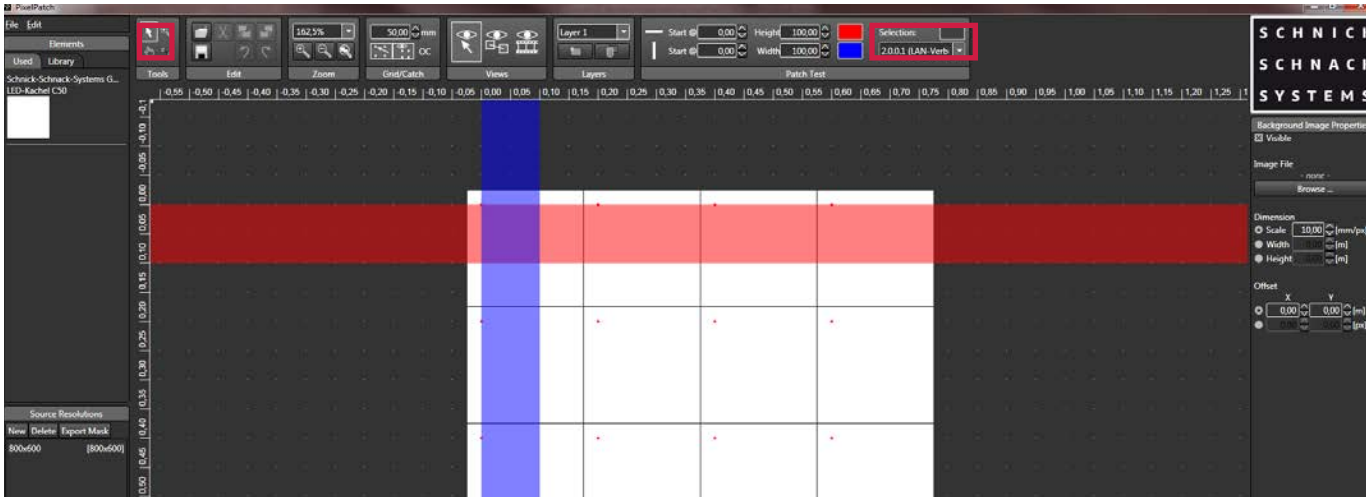
Starten Sie die Software PixelPatch. Existiert der zu überprüfende Patch schon, laden Sie diesen, indem Sie auf **File** und anschließend auf **Open** klicken.

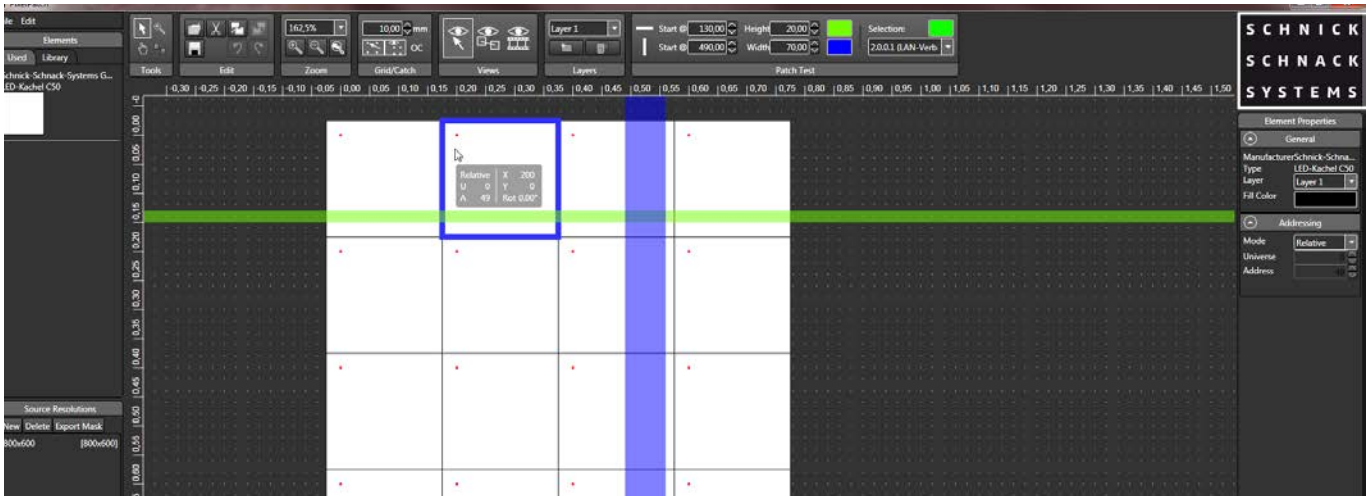
Wollen Sie eine neue Anordnung erstellen, folgen Sie den Schritten ab Seite 7: LED-Anordnung erstellen.

Um mit der Installation fortzufahren, im oberen Bereich unter dem **Patch Test** (Reiter im Auswahlmenü; dort steht zu Beginn immer OFF) die Netzwerkkarte mit der zuvor zugewiesenen ArtNet-IP auswählen.

Wenn die Netzwerkkarte zugewiesen ist, ist die LivePatch-Testfunktion aktiviert und zwei Balken erscheinen im Arbeitsbereich. Zum Ausschalten der Funktion im Auswahlmenü wieder den Punkt OFF anwählen.

Patch Test: Adressierung und Verkabelung einer LED-Installation live überprüfen





Die Optionen, welche Ihnen zum Testen zur Verfügung stehen, sind:

Horizontaler und vertikaler Balken:

Sie können mit den Farbfeldern den Balken eine beliebige Farbe zuweisen und unter **Height** bzw. **Width** die Dicke des Balkens einstellen.

Unter **start@** können Sie die Balkenpositionen manuell festlegen. Um die Balken LED für LED durch Ihre Installation zu bewegen, nutzen Sie die Pfeiltasten neben dem Fenster mit den **start@**-Werten (die Balkenposition und neue Maße springen immer um den Wert, der im oberen Bereich der Software unter **Grid** eingestellt ist).

Mit den Balken können Sie überprüfen, ob die Reihenfolge und Adressierung im Patch mit der in der Installation übereinstimmen. Werden die Balken an allen Positionen in der Installation korrekt dargestellt, stimmt der Patch mit den installierten LEDs überein.

Sollten Sie eine Abweichung entdecken, kann diese durch das Selektions-Tool genauer untersucht werden:

- wählen Sie im **Selection**-Farbfenster eine beliebige Farbe aus, in der die LEDs in Ihrer Installation leuchten sollen
- wählen Sie nun das **Selection-Tool** im **Tool-Menü** (oben links) aus
- klicken Sie im Arbeitsbereich mit der linken Maustaste auf ein LED-Element und wählen Sie dieses damit an. In Ihrer LED-Installation leuchtet das ausgewählte Element nun in der zuvor festgelegten Farbe

Bitte beachten Sie bei der Serie M:

Für eine optimale Darstellung beim Patch-Test verwenden Sie sowohl bei den Balken als auch bei der Selektion die Farbe Weiß (auch ein heller Grün- oder Gelbton liefern brauchbare Ergebnisse).

Anhang: Konfiguration ArtNet-/IP-Adressen unter WIN 7

Schritt 1:

Klicken Sie auf **Systemsteuerung** und rufen Sie das Netzwerk- und Freigabecenter auf.

Schritt 2:

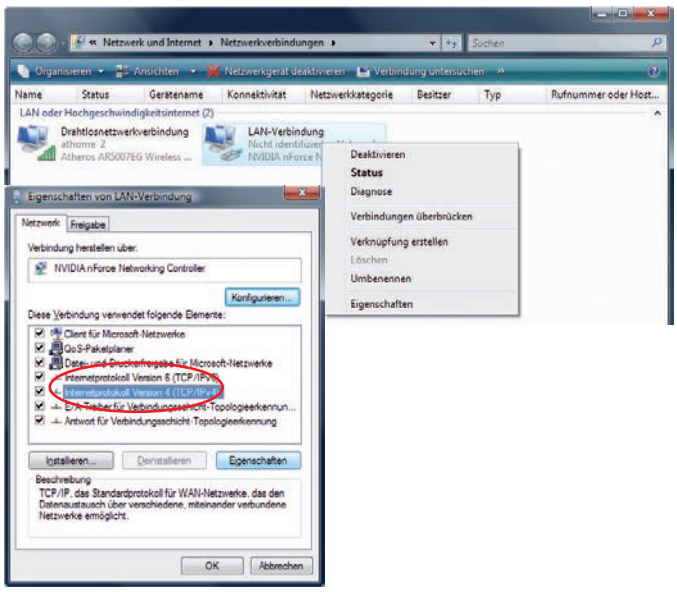
Klicken Sie auf **Adaptereinstellungen ändern.**

Schritt 3:

Rechtsklick auf die Netzwerkkarte, welche Ihre ArtNet-Schnittstelle darstellen soll.

Eigenschaften auswählen.

Klicken Sie auf **Internetprotokoll Version 4 (TCP/IPv4)** und wählen Sie die **Eigenschaften** aus.



Schritt 4:

Wählen Sie **folgende IP-Adresse verwenden** an und stellen Sie die IP-Adresse **2.0.0.1** und Subnetzmaske **255.0.0.0** ein.

Achtung: vorherige Einstellungen notieren, damit diese später wieder eingetragen werden können.

Klicken Sie auf OK.

Schnick-Schnack-Systems GmbH
Mathias-Brüggen-Straße 79
50829 Köln

Telefon: 0221/99 20 19-0
Fax: 0221/16 85 09-73

info@schnickschnacksystems.com
www.schnickschnacksystems.com

Stand 2013: Alle technischen Daten sowie die Gewichts- und Maßangaben sind sorgfältig erstellt worden –Irrtümer vorbehalten. Eventuelle Farbabweichungen sind drucktechnisch bedingt. Änderungen, die dem Fortschritt dienen, behalten wir uns vor.