KRISDMX / DE / 01

Start und Arbeitsablauf

Diese Anleitung behandelt MASTER, Audioquelle, Rekordbox Bridge, Lichtregeln, Szenen, Trajektorien, Timeline und AI 3D. Ergänzend werden DMX-Adressierung sowie Tastatur- und MIDI-Zuweisungen erklärt.

1. KrisDMX starten. Unter DMX 512 Modell, Kanalmodus und Adresse jeder Leuchte prüfen. Danach den DMX-Ausgang verbinden.

2. In MASTER das Ziel wählen: MASTER für alle Leuchten oder SOLO/die Liste für ein Gerät. DIMMER und BLACKOUT prüfen.

3. Unter AUDIOQUELLE das Gerät mit dem tatsächlichen Musiksignal wählen. Ein bewegtes Spektrum bestätigt Audioeingang; Rekordbox-BPM allein genügt nicht.

4. Bei Rekordbox REKORDBOX - LICHTSTEUERUNG öffnen. Dabei startet die Bridge. Taktquelle und Deck wählen, dann benötigte Regeln und Lichtsynchronisation aktivieren.

5. Eine Szene programmieren, mit LIVE-TEST prüfen und speichern. Ein titelbezogener Ablauf wird separat in der Timeline gespeichert. Auch die AI-3D-Raumszene hat einen eigenen Speichervorgang.

Orientierung

MASTER / DMX	2-3
Audio Source	4
Rekordbox Bridge / Light Control	5-6
Szenen / Trajektorien	7-9
Timeline	10-11
AI 3D	12-13
Tastatur / MIDI	14-15
Diagnose	16

Die Bilder zeigen Beispielwerte vom 16.10.2026. Nummern entsprechen den Beschreibungen. Funktionsnamen und Beschriftungen sind in die Anleitungssprache übersetzt.

KRISDMX / DE / 02

MASTER / Hauptfenster



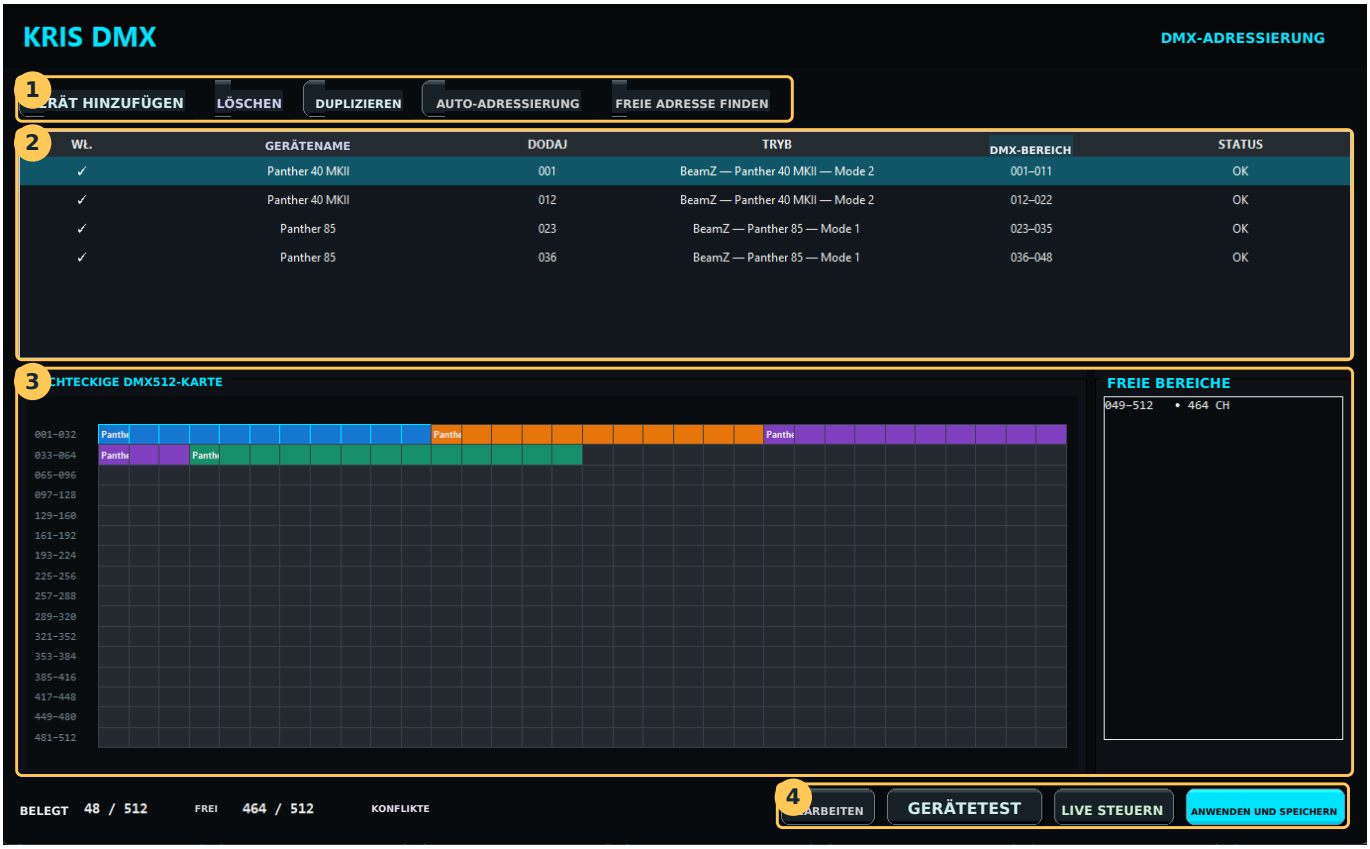
Nutzerbild mit Beschriftungen in der Anleitungssprache. Beispielwerte und -zustände.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**Steuerungsziel**	Die Liste STEUERN, MASTER und SOLO bestimmen die betroffenen Leuchten. Vor Änderungen immer das Ziel prüfen.
2	**Regler**	PAN/TILT: Richtung; SPEED: Bewegung; FARBE/GOBO: Geräteprofil; DIMMER: Helligkeit; STROBE: Shutter; RGBW: Farbanteile. CH hängt vom Profil ab.
3	**Musik**	BPM, Spektrum, Bridge-Status und Taktquelle. AUDIOQUELLE öffnet die Audioeinstellungen.
4	**Szenen / Programme**	SZENE 1-8 wählt eine KrisDMX-Szene. PROGRAMM 1-8 startet eine Szenenfolge; dies unterscheidet sich vom internen Programmkanal einer Leuchte.
5	**Automatik und Fenster**	AUTO schaltet OFF / AUTO / PHASE für das Ziel. MIX bedeutet unterschiedliche Gruppenmodi. BLACKOUT ist manueller BLACKOUT. Unten werden Szenen, AI 3D, DMX und Controller geöffnet.

Bei einer Szene für ALL hält SPEED 0 die Bewegung an; 128 ist normal, 255 etwa 2×. Für SOLO/eine Gruppe bleibt SPEED der Motorparameter. Manueller BLACKOUT hat Vorrang.

KRISDMX / DE / 03

DMX 512 / Profile und Adressen



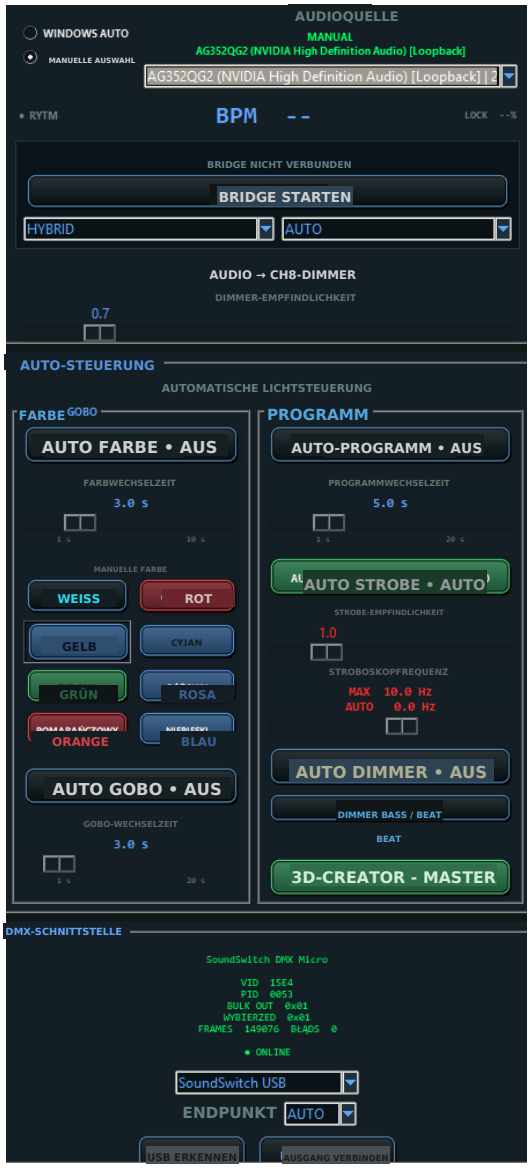
Nutzerbild mit Beschriftungen in der Anleitungssprache. Beispielwerte und -zustände.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**Geräte**	GERÄT HINZUFÜGEN: Hersteller, Modell und genauen Kanalmodus wählen. Den gleichen Modus an der Leuchte einstellen. Nach DUPLIZIEREN die neue Adresse prüfen.
2	**Adresstabelle**	Jede Leuchte hat eine Startadresse und einen Kanalbereich. Beispiel: 001-011, nächste ab 012. Bildadressen nur nach Prüfung des eigenen Modus verwenden.
3	**Belegung und Konflikte**	Farben zeigen belegte Kanäle; FREIE BEREICHE freie Bereiche. AUTO-ADRESSIERUNG ändert die Software-Adressen; physische Leuchten entsprechend einstellen.
4	**Test und Speichern**	BEARBEITEN ändert Profil/Adresse. GERÄTETEST und LIVE STEUERN prüfen eine Leuchte. ANWENDEN UND SPEICHERN übernimmt die Konfiguration. Konflikte vor der Szenenarbeit beseitigen.

Das Profil definiert die DMX-Werte. Bereiche für Farbe, Gobo, Dimmer und Strobe variieren je nach Leuchte. Eine Ausgangsverbindung bestätigt kein korrektes Profil.

KRISDMX / DE / 04

Audio Source / Quelle und Automatik



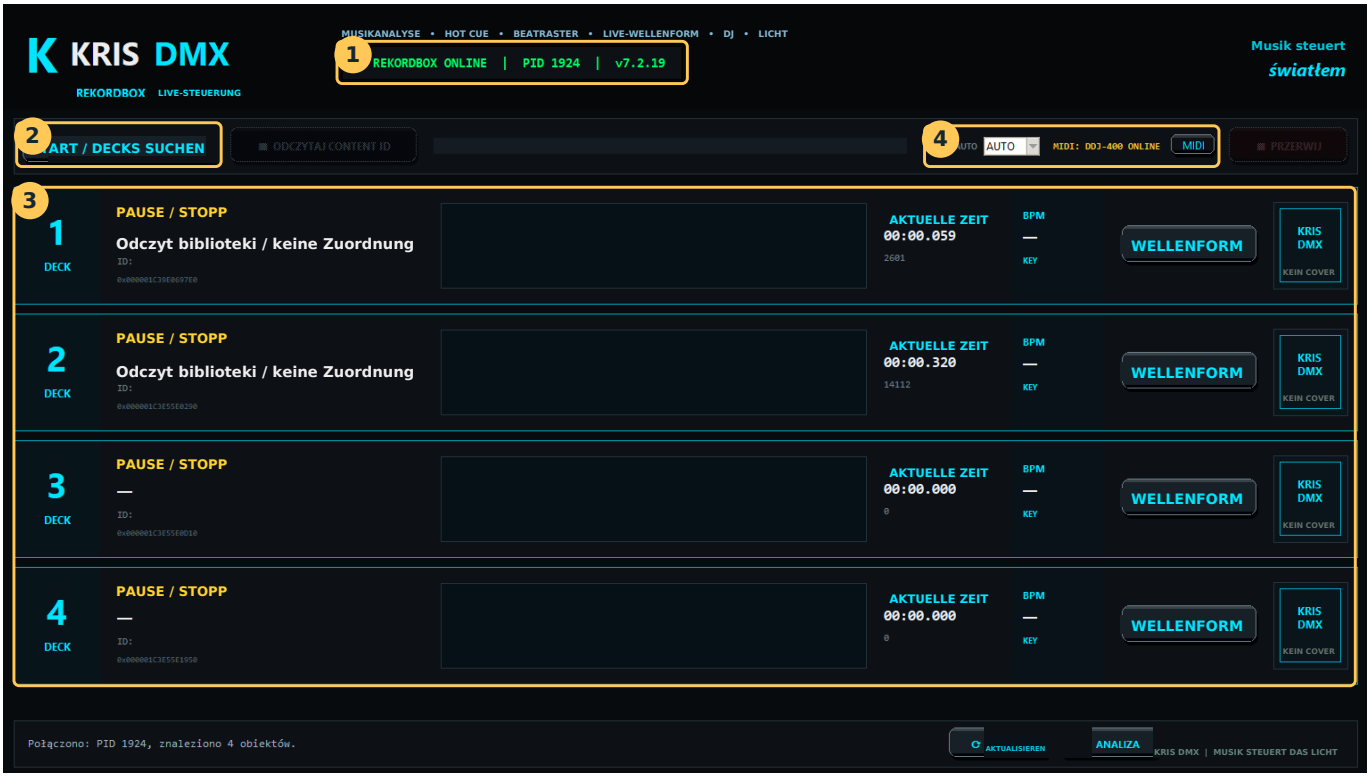
Element / Aktion	Bedienung
WINDOWS AUTO / MANUELLE AUSWAHL	WINDOWS AUTO nutzt den Windows-Standardausgang per WASAPI-Loopback. Die manuelle Auswahl verwendet einen festen Listeneintrag. Das Gerät mit dem Musiksignal wählen.
Taktquelle und Deck	AUDIO nutzt Audioanalyse. REKORDBOX nutzt verfügbare Bridge-Wiedergabedaten. HYBRID verwendet aktive Rekordbox-Wiedergabe, sonst gegebenenfalls Audio. AUTO oder DECK 1-4 wählt das Deck.
Audio und Helligkeit	AUDIO → DIMMER koppelt Helligkeit an Audio. Die Empfindlichkeit bestimmt die Reaktion. DIMMER BASS / BEAT öffnet Rhythmuseinstellungen; dies ist getrennt von der Windows-Gerätewahl.
Automatik	COLOR/GOBO/PROGRAMM besitzen eigene Wechselzeiten. AUTO STROBE hat Empfindlichkeit und Frequenzbegrenzung. Manuelle Farben ändern das Ziel; reale Bereiche stammen aus dem Profil.

Nutzerbild mit Beschriftungen in der Anleitungssprache. Beispielwerte und -zustände.

Modus, Gerät, SYNC, DECK, Dimmer-Kopplung und Empfindlichkeit werden gespeichert. Fehlt das Gerät, eine gültige Quelle wählen. Die Bridge liefert dem Analysator allein kein Audio.

KRISDMX / DE / 05

Rekordbox Bridge / vier Decks



Nutzerbild mit Beschriftungen in der Anleitungssprache. Beispielwerte und -zustände.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**Verbindungsstatus**	ONLINE bedeutet, dass der Prozess gefunden wurde. Zusätzlich Titel, BPM und Zeit prüfen. Im Bild steht zugleich „keine Zuordnung“: der Bibliotheksabgleich ist nicht vollständig bestätigt.
2	**START / DECKS SUCHEN**	Rekordbox starten, Titel laden und Deck-Erkennung ausführen. Bei falschem Zustand aktualisieren und die tatsächliche Wiedergabe prüfen.
3	**Deck-Zeilen**	Jede Zeile zeigt Deck, Titel, Zeit und BPM. WELLENFORM öffnet die Wellenform. Leere Felder und „keine Zuordnung“ erfordern eine Prüfung der Titelerkennung.
4	**Pitch / MIDI**	Pitch und MIDI betreffen Controller-Daten und -Steuerung. Ein Wechsel von DDJ zu XDJ garantiert keine identischen Meldungen; das echte Gerät zuweisen und testen.

Die Bridge liefert Wiedergabestatus, kein Audiosignal. Korrekte Titel und BPM erzeugen ohne Audio weder Spektrum noch Basserkennung.

KRISDMX / DE / 06

Rekordbox / Lichtregeln



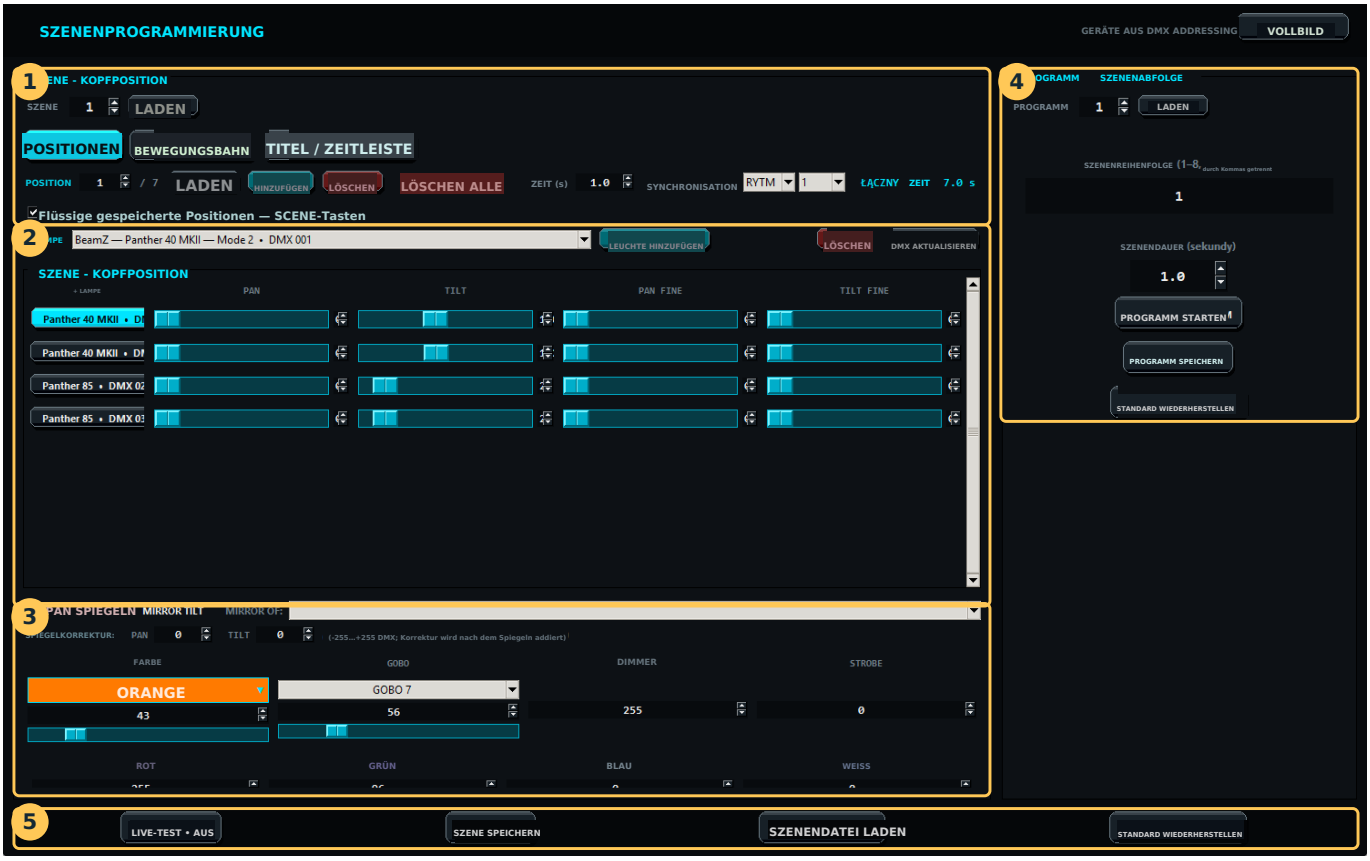
Nutzerbild mit Beschriftungen in der Anleitungssprache. Beispielwerte und -zustände.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**Takt und Deck-Auswahl**	Titel, BPM, Beat 1-4, Takt und Phase prüfen. AUTO bewertet Kanalfader und Crossfader; in der Mitte zählt der lautere Kanal. Manuelle DECK-Wahl umgeht die Automatik.
2	**Sync / Aufnahme**	Für Regeln muss LICHTSYNCHRONISATION eingeschaltet sein. LICHTSHOW AUFNEHMEN zeichnet in dieser Version noch keine Ereignisse auf; Abläufe in der Timeline speichern.
3	**Regeln**	Akzent auf Beat 1, Position, Farbe, Gobo, nächste Szene, Strobe oder Dimmer-Rhythmus einzeln aktivieren. „Alle 2 Takte“ heißt alle zwei Takte, nicht Beats. Mit einer Regel beginnen.
4	**Szenen und Helligkeit**	SZENE wählt Szenen manuell. DEPTH steuert Modulationstiefe, MIN den Mindestpegel, DECAY das Abklingen und ANHEBEN die Anhebung. MASTER bleibt aktiv.

Einstieg: HYBRID + AUTO, eine gespeicherte Szene, POSITION jeden Takt, andere Regeln aus. Sync aktivieren, Beat prüfen, dann Farbe und Dimmer ergänzen.

KRISDMX / DE / 07

Szenen / Positionen und Aussehen



Nutzerbild mit Beschriftungen in der Anleitungssprache. Beispielwerte und -zustände.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**Szene und Position**	SZENE 1-8 und LADEN wählen. POSITION wählt den Schritt; + HINZUFÜGEN ergänzt, LÖSCHEN löscht. Sekunden oder BEAT mit Beat-Anzahl bestimmen die Zeit.
2	**Leuchten und Bewegung**	Jede Zeile entspricht einer Leuchte aus DMX ADDRESSING. PAN/TILT und gegebenenfalls FINE einstellen. Virtuelle Leuchten sind ohne DMX-Adresse programmierbar.
3	**Aussehen / Spiegelung**	Für die gewählte Leuchte werden Farbe, Gobo, Dimmer, Strobe und RGBW eingestellt. SPIEGEL VON wählt die Quelle; PAN SPIEGELN/TILT spiegelt die Achse, danach wirkt die Korrektur.
4	**Szenenprogramm**	Rechts Szenennummern 1-8 durch Kommas trennen, z. B. 1,2,1,3. Die Szenenzeit bestimmt das Sequenzintervall. PROGRAMM SPEICHERN speichert das Programm, nicht die bearbeitete Szene.
5	**Test / Speichern**	LIVE-TEST prüft das Ergebnis. SZENE SPEICHERN speichert JSON-Datei und Szenenplatz. SZENENDATEI LADEN importiert in den gewählten Platz. STANDARD WIEDERHERSTELLEN setzt ihn zurück.

KRISDMX / DE / 08

Erste Szene / Schritt für Schritt

Element / Aktion	Bedienung
Was gespeichert wird	Szene: Positionen, Aussehen und Trajektorie. Programm: Szenenfolge und Intervall. Show: titelbezogene Aktionen. AI 3D: visuelle Szene und Raumaufbau.

1. Einen freien SZENE-Platz wählen und LADEN drücken. Leuchten prüfen, unnötige entfernen oder aus dem DMX-Patch ergänzen.

2. Position 1 einstellen. Für jede Leuchte Punkt A über PAN/TILT wählen. Dimmer und Farbe für eine sichtbare Vorschau einstellen. Winkelwerte an die Montage anpassen.

3. + HINZUFÜGEN drücken. In Position 2 Punkt B jeder Leuchte einstellen. Aussehen beibehalten oder Farbe und Gobo ändern. Für C und D wiederholen.

4. Für musikunabhängige Bewegung ZEIT wählen, z. B. 2 s je Position. Für Rhythmus BEAT mit z. B. 4 Beats wählen. Das ergibt bei 120 BPM 2 s, bei 150 BPM 1,6 s.

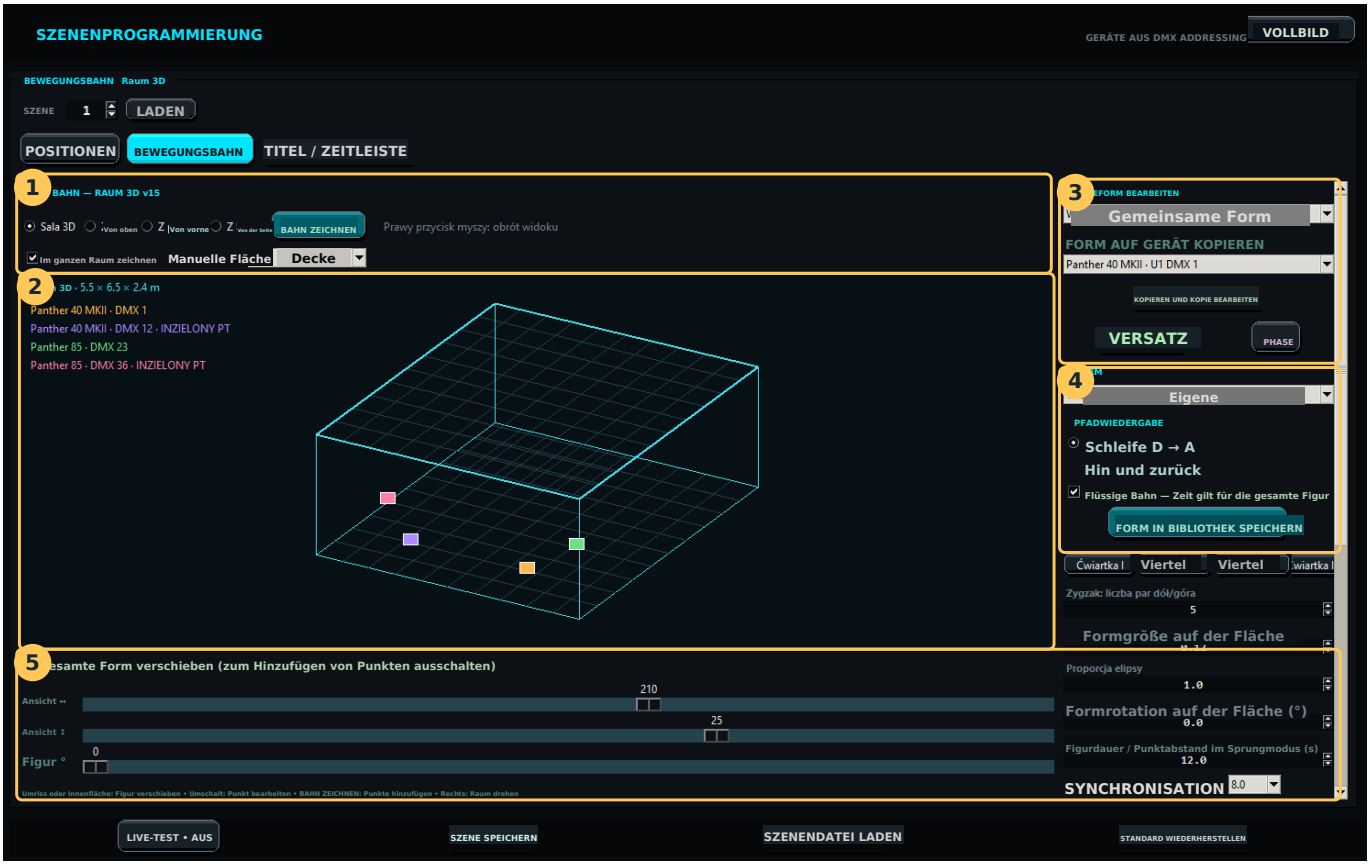
5. „Flüssige gespeicherte Positionen“ aktivieren, LIVE-TEST starten und den ganzen Durchlauf prüfen. Bei abrupten Bewegungen mehr Zeit oder kleinere Punktabstände wählen. Dichte Punkte benötigen nicht jeweils einen eigenen Beat.

6. LIVE-TEST beenden und SZENE SPEICHERN nutzen. In MASTER die Szene wählen und SPEED prüfen. Die exportierte JSON-Datei als Sicherung behalten.

Das Szenenmodell hat keine feste Grenze von 64 Positionen mehr. Manche Controller und Raster zeigen nur Gruppen oder die ersten 64. Anzeigeumfang und gespeicherte Positionszahl sind verschieden.

KRISDMX / DE / 09

Trajektorie / Zeichnen im Raum

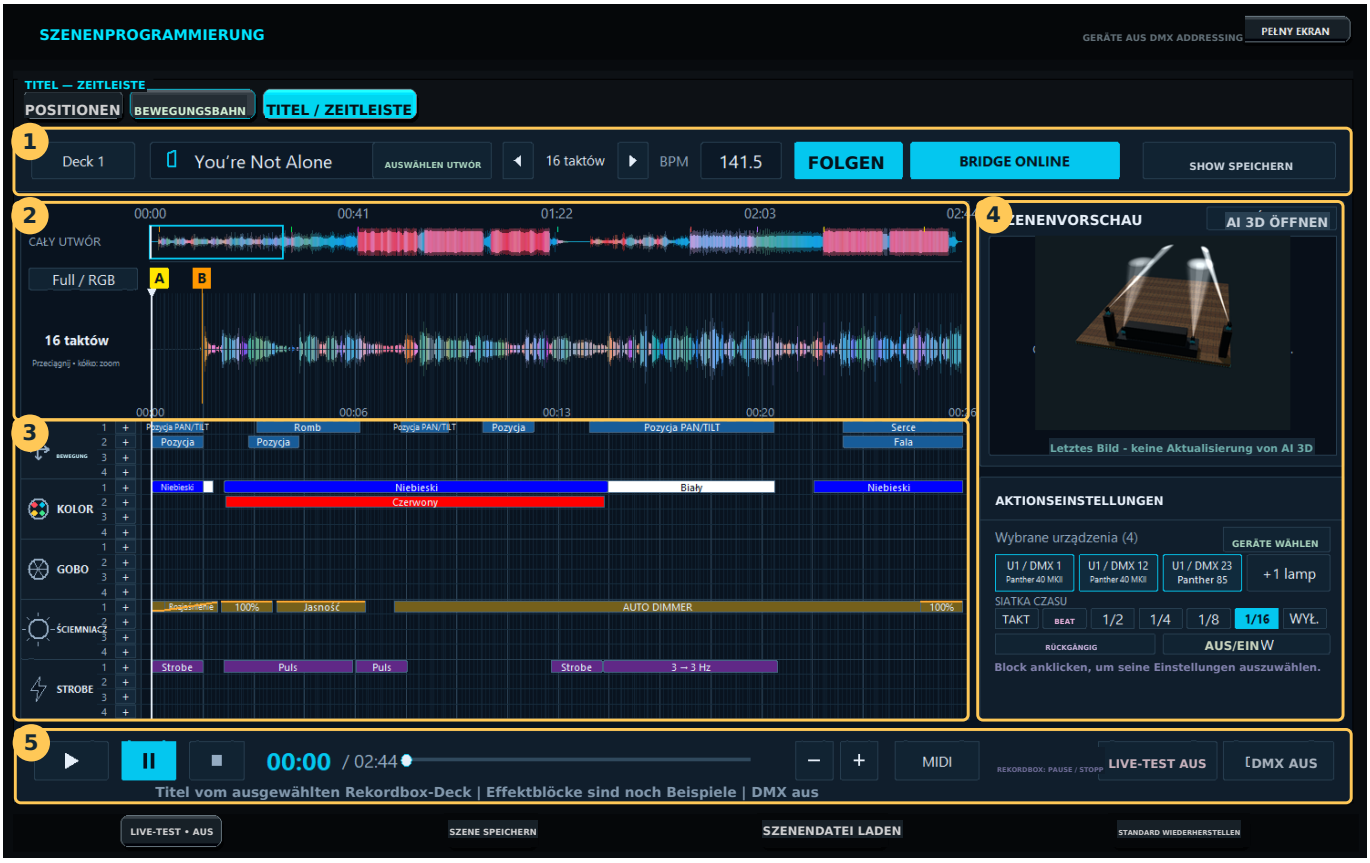


Nutzerbild mit Beschriftungen in der Anleitungssprache. Beispielwerte und -zustände.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**Ansicht und Fläche**	Raum 3D, Drauf-, Vorder- und Seitenansicht zeigen denselben Raum. BAHN ZEICHNEN ergänzt Punkte. Den ganzen Raum oder eine feste Fläche wie die Decke wählen.
2	**Punkte und Leuchte**	Der Raum nutzt kalibrierte Geometrie und Leuchtenpositionen. Punkte können auf verschiedenen Wänden und der Decke liegen. Erreichbare Ziele hängen von Montage und PAN/TILT-Grenzen ab.
3	**Gemeinsame oder eigene Figur**	GERÄTEFORM BEARBEITEN wählt gemeinsame Figur oder Leuchte. KOPIEREN UND KOPIE BEARBEITEN erstellt eine eigene Variante. VERSATZ versetzt die Figur; PHASE verschiebt den Ablauf auf dem Pfad.
4	**Schleife und Glättung**	Schleife D → A verbindet Ende und Anfang. Hin und zurück läuft A-B-C-D-C-B-A. Bei „Flüssige Bahn“ gilt die Zeit für die ganze Figur, sonst für Schritte.
5	**Verschieben und Speichern**	Zum Ziehen die Bewegung der ganzen Figur aktivieren; zum Punktsetzen deaktivieren. Shift bearbeitet einen Punkt, Rechtsziehen dreht die Ansicht. Figur in Formen speichern ersetzt nicht SZENE SPEICHERN.

KRISDMX / DE / 10

Timeline / Titel und Aktionen



Nutzerbild mit Beschriftungen in der Anleitungssprache. Beispielwerte und -zustände.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**Titelquelle**	Deck, AUSWÄHLEN UTWÓR, BPM, FOLGEN und SHOW SPEICHERN. Eine Show gehört zu einem bestimmten Titel; nach einem Wechsel Titel und Speicherstand prüfen.
2	**Wellenform und Raster**	Oben ist der ganze Titel, unten der Ausschnitt. Ziehen verschiebt, das Mausrad zoomt. FOLGEN folgt wieder der Wiedergabe. Wellenformfarben zeigen Analyse, keine Leuchtenfarben.
3	**Aktionsspuren**	BEWEGUNG, FARBE, GOBO, DIMMER und STROBE enthalten leuchtenbezogene Blöcke. Einen Block für seine Einstellungen anklicken. + ergänzt Aktionen in einer Spur.
4	**Leuchten und Vorschau**	GERÄTE WÄHLEN wählt Aktionsziele. Das Zeitraster richtet an Takten/Beats aus. AI 3D ÖFFNEN öffnet die Visualisierung; „keine Aktualisierung“ bedeutet ein altes Bild statt laufender Animation.
5	**Transport / LIVE-TEST / DMX**	Audiowiedergabe, Show-Test und DMX-Ausgabe sind getrennte Zustände. Für echte Lampen DMX EIN und LIVE-TEST prüfen. Verschieben der Wellenformansicht spult Rekordbox nicht automatisch.

KRISDMX / DE / 11

Timeline / Show erstellen und abspielen

1. Quelle. Deck oder Bibliothekstitel wählen. Titel, Dauer und Wellenform abwarten. BPM und Beat-Raster vor dem Anordnen prüfen.

2. Leuchten. Mit GERÄTE WÄHLEN Geräte auswählen. Einen Bewegungsblock BEWEGUNG anlegen und einstellen. Danach unabhängige Farb-, Gobo-, Helligkeits- oder Strobe-Blöcke ergänzen.

3. Zeit. Takt-, Beat- oder Unterteilungsraster wählen. Block verschieben und Länge anpassen. Alt bewegt den Bearbeitungscursor ohne Rasterfang. Zielgeräte kontrollieren.

4. Wiedergabe. Ein lokaler Titel unterstützt Play/Pause/Stop und Positionssprünge lokal. Ein Rekordbox-Deck benötigt die Bridge; Fernsteuerung zusätzlich passende MIDI-Einstellungen. Die Transportmeldung beachten.

5. Test. LIVE-TEST benötigt einen geladenen Titel und Aktionen. Start ist der Bearbeitungscursor oder die gewählte Aktion. Lokal startet auch Audio. Erneutes Klicken beendet den Test und gibt MASTER frei.

6. Speichern. SHOW SPEICHERN speichert die Aktionen dieses Titels. Nach Deck-/Titelwechsel erneut prüfen. Eine Vorschau mit Beispielblöcken bestätigt keine gespeicherte Show.

Bei Zeitversatz zuerst Titel, Dauer, BPM, Raster und Wiedergabequelle prüfen. Flüssiges Zeichnen der Wellenform garantiert allein keine Audio-Synchronität.

KRISDMX / DE / 12

AI 3D / Raum und Steuerung



Nutzerbild mit Beschriftungen in der Anleitungssprache. Beispielwerte und -zustände.

3D-VISUALISIERUNG in MASTER oder AI 3D ÖFFNEN in der Timeline öffnen. Das Bild vergrößert die Vorschau aus Ihrem Timeline-Bild. Die Anhänge zeigen nicht die gesamte AI-3D-Oberfläche; die Schritte wurden im Code geprüft.

Leuchtenimport. AUS DMX512 HINZUFÜGEN liest Geräte aus dem DMX-Patch. Sichtbare Geräte auswählen. Ein dekoratives OBIEKTY-SZENEN-Objekt wird nicht automatisch eine reale gepatchte Leuchte.

Auswahl und Bewegung. Klick wählt eine Leuchte, Strg+Klick ergänzt/entfernt die Auswahl. Ziehen bewegt X/Z, Shift verändert die Höhe. VERSCHIEBEN, DREHEN, GRÖSSE und ACHSEN wählen Objektwerkzeuge; TOP/3D die Kamera.

Position und Richtung. X/Y/Z bestimmt den Montageort, PAN/TILT die Strahlrichtung. STEHEND/HÄNGEND und Bewegungsbereiche müssen zur realen Leuchte passen. Danach die Position sperren.

Manuelle Änderungen importierter Leuchten können über die App-Verbindung an MASTER gehen. Ein Bild oder eine außerhalb KrisDMX geöffnete Seite bestätigt keine physische DMX-Steuerung.

KRISDMX / DE / 13

AI 3D / Kalibrierung, Generator und Speichern

1. Geometrie. Unter ERWEITERTE AI-3D-KALIBRIERUNG Raumbreite, -tiefe und -höhe in Metern setzen. Wandabstände und Basishöhe der Leuchte einstellen, auch Objektmaße prüfen.

2. Orientierung. Stehend/hängend, PAN/TILT-Bereiche, TILT-Nullpunkt und Umkehrung prüfen. Bei gegenläufiger Bewegung zuerst Montage und Profil korrigieren, nicht durch beliebige Offsets ausgleichen.

3. Ziele. TESTOWANIE KALIBRACJI bietet Decken-/Wandziele. ZIEL AUS GEOMETRIE SETZEN berechnet die Richtung. Gewählte Leuchte mit Reglern korrigieren und KORREKTUR DES AUSGEWÄHLTEN GERÄTS SPEICHERN nutzen. TEST STOPPEN beendet den Test.

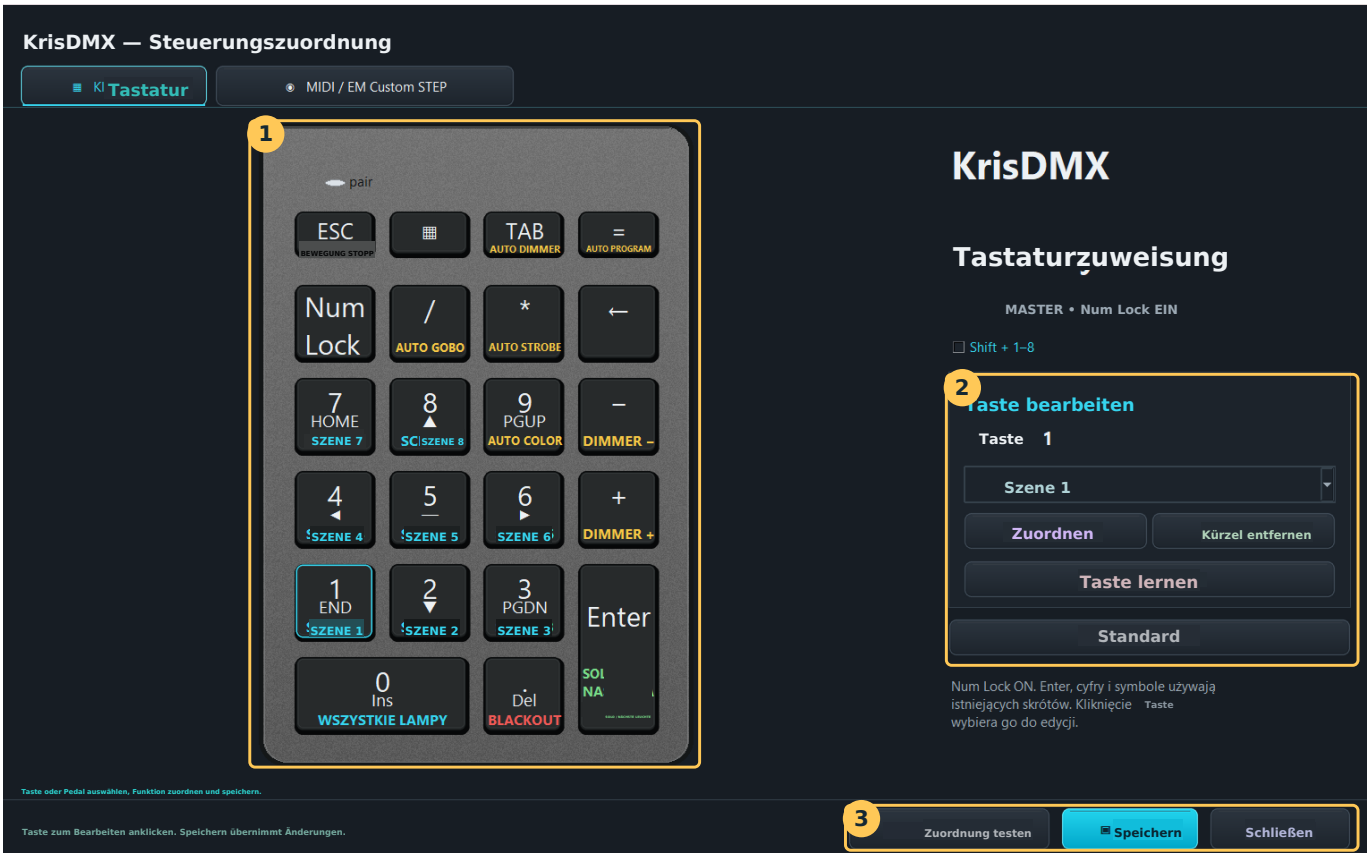
4. Generator. Im Assistenten Audio wählen, MP3 ANALYSIEREN nutzen und geschätzte BPM/Dauer prüfen. BPM, Takte, Dauer und Stil Club/warm/ruhig wählen, dann VORSCHAU ERZEUGEN.

5. Umfang. Der Generator erstellt eine analyse-/regelbasierte Visualisierungsvorschau. Dafür sind DMX-Leuchten oder Laser in der Szene nötig. Er speichert keine MASTER-Szene/Timeline-Show und startet keinen physischen DMX-Ausgang.

6. Speichern. SPEICHERN/LADEN in AI 3D verwaltet die Visualisierungsdatei. Nach Geometrie-/Montageänderungen speichern. Bewegungsszenen und Titelshows mit ihren eigenen Editor-Schaltflächen sichern.

KRISDMX / DE / 14

Tastatur / Funktionen zuweisen



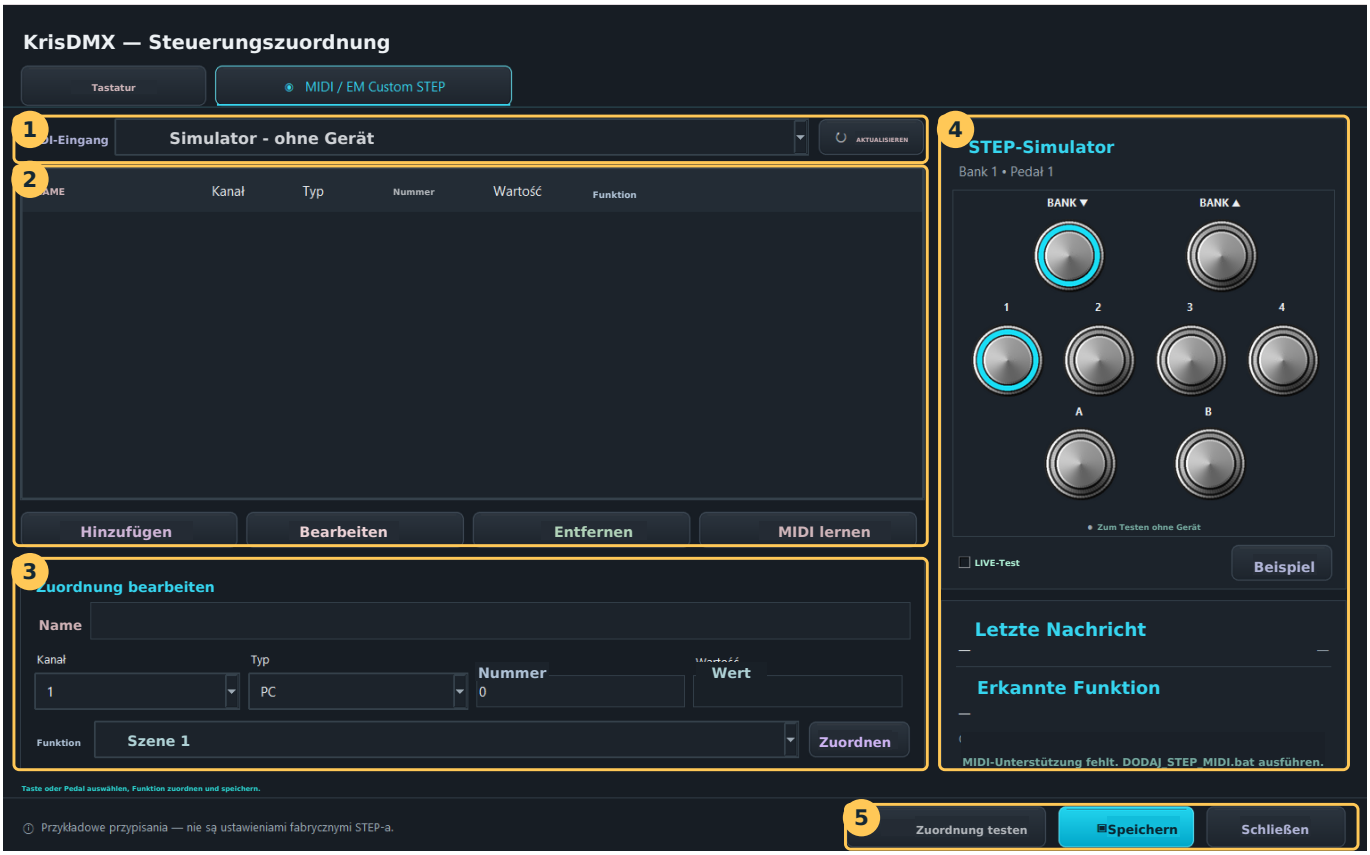
Nutzerbild mit Beschriftungen in der Anleitungssprache. Beispielwerte und -zustände.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**Taste wählen**	TASTATUR/STEP öffnet die Zuweisung. Eine Taste anklicken oder mit TASTE LERNEN physisch drücken. Num Lock für den Ziffernblock prüfen.
2	**Funktion**	Aktion wählen und ZUORDNEN nutzen. KÜRZEL ENTFERNEN entfernt die Zuweisung, STANDARD stellt Standardwerte her. Shift + 1-8 ist ein eigener Satz.
3	**Test und Speichern**	ZUORDNUNG TESTEN prüft die Aktion, SPEICHERN speichert. Das Bild zeigt Szenen 1-8, Blackout, ALL/SOLO und AUTO; nach Änderungen gilt die gespeicherte Zuordnung.

Tastenkürzel benötigen ein laufendes KrisDMX. Tastaturzuweisungen ändern nicht automatisch die Nachrichten eines MIDI-Controllers.

KRISDMX / DE / 15

MIDI / EM Custom STEP



Nutzerbild mit Beschriftungen in der Anleitungssprache. Beispielwerte und -zustände.

Nr.	Element / Aktion	Bedienung
1	**MIDI-Eingang**	Echten Port wählen, nach Anschluss aktualisieren. „Simulator - ohne Gerät“ bestätigt keine Hardware-Verbindung. Im Bild fehlt die MIDI-Unterstützung.
2	**Regelliste**	HINZUFÜGEN/BEARBEITEN/LÖSCHEN verwaltet Zuordnungen. MIDI LERNEN erfasst Pedal-/Tastenereignisse. Typ, Kanal, Nummer und Wert vor dem Zuweisen prüfen.
3	**Parameter**	PC = Program Change, CC = Control Change, NOTE = Note On. Kanal: 1-16; Nummer: 0-127. KrisDMX-Aktion wählen und ZUORDNEN. Doppelte Meldungen oder Bank/Pedal-Paare vermeiden.
4	**Simulator und Diagnose**	Der Simulator prüft die Logik ohne Hardware. LIVE-TEST kann Aktionen ausführen. LETZTE NACHRICHT und ERKANNTE FUNKTION bestätigen die Erkennung. BEISPIEL ist keine STEP-Werkszuordnung.
5	**Speichern**	Nach dem Test SPEICHERN drücken. Fehlt MIDI-Unterstützung, DODAJ_STEP_MIDI.bat aus dem App-Paket nutzen, danach neu starten und Port wählen.

KRISDMX / DE / 16

Schnelldiagnose und Datensicherung

Element / Aktion	Bedienung
Leuchten reagieren nicht	DMX-Ausgang, Adresse/Modus, Softwareprofil, Ziel, DIMMER, Shutter und BLACKOUT prüfen. Danach eine Leuchte unter DMX 512 testen.
BPM ohne Spektrum	BPM kann aus der Bridge kommen. Der Analysator braucht echtes Audio. Loopback-Gerät und Rekordbox-Ausgabe prüfen.
Falscher Titel oder Beat	AUTO/DECK, Crossfader und Kanalfader prüfen. Titel, BPM und Beat mit dem laufenden Deck vergleichen. Zur Diagnose ein festes DECK wählen.
Szene steht / Bewegung ruckelt	SPEED, Taktquelle, Zeit/Beats, Glättung und Punktabstände prüfen. Motor- und PAN/TILT-Grenzen bleiben physikalische Grenzen.
Timeline passt nicht zum Audio	Titelidentität, lokal/Deck, Dauer und Beat-Raster prüfen. Ansichtsverschiebung und Wiedergabeposition unterscheiden. Transportmeldungen lesen.
AI 3D zeigt ein altes Bild	Das richtige AI-3D-Fenster aus der App öffnen. „Letztes Bild - keine Aktualisierung“ ist keine aktive Vorschau. Verbindung und importierte Leuchten prüfen.
Vor dem Schließen	Szene, Programm und Show jeweils separat speichern. Auch AI-3D-Aufbau und Controller-Zuweisungen sichern. Audioquellen-Einstellungen werden gesondert gespeichert.

Die Anleitung wurde mit Code und Bildern der Arbeitsversion KrisDMX 14.10 abgeglichen. Sie ersetzt keinen Hardwaretest aller Leuchten oder Controller. Auch Fehler-/Aus-Zustände in Bildern werden erklärt.