02. September 2021

Export nach grandMA2

Gerade bei größeren Projekten kann es hilfreich und wünschenswert sein, die Planungsdaten aus der Zeichnung in die **grandMA2 Konsole** oder nach **grandMA2 onPC** für ein Pre-Programming oder zum Setup einer Show zu exportieren.









AutoSTAGE ermöglicht den Export von Planungsdaten aus einer DWG-Zeichnung nach grandMA2 (Konsole und onPC). Dabei wird eine Transferdatei mit der Endung *.xml* erzeugt, die von der grandMA2 Konsole oder grandMA2 onPC zum Importieren der Showdaten verwendet wird.

Folgende Planungsdaten können als Showdaten exportiert werden:

- Gruppieren der Fixtures als MA Layer, sortiert nach
 - Zeichnungslayer
 - FixtureType
- Name (Fixture)
- Indexnummer (FixtureId)
- Kanalnummer (ChannelId)
- FixtureType
 - Eindeutige Nummer zum Mappen der DWG-Symbole auf entsprechende MA FixtureTypes in der Konsole
- DMX Universe + Adresse
- Koordinaten in Meter (X, Y, Z)
- Drehung in Grad (um X, Y, Z)

Ein Übertragen der Geometrie in der Zeichnung (wie z. B. Traversen, Bühnen und Dekoteile) **ist leider nicht möglich!**

Beispielprojekt

Alle Daten des Beispielprojekts für diesen Artikel können hier (zum selber Ausprobieren) heruntergeladen werden:

Zeichnung (34,7 MB)

AutoSTAGE_grandMA_Export_Sample.dwg

Transferdatei AutoSTAGE >> grandMA2

autostage-xml.zip

Patchliste komplett, als Excel-Tabelle

AutoSTAGE_grandMA_Export_Sample.xlsx

Patchliste komplett, als PDF-Dokument

<u>AutoSTAGE_grandMA_Export_Sample.pdf</u>

Patchliste komplett, als CSV-Datei

<u>AutoSTAGE_grandMA_Export_Sample.csv</u>

Patchliste nur DMX, als Excel-Tabelle

<u>AutoSTAGE_grandMA_Export_Sample_DMX.xlsx</u>

Patchliste nur DMX, als PDF-Dokument

<u>AutoSTAGE_grandMA_Export_Sample_DMX.pdf</u>

Patchliste nur DMX, als CSV-Datei

<u>AutoSTAGE_grandMA_Export_Sample_DMX.</u>csv

Folgende Scheinwerfer werden in diesem Projekt verwendet:

×	Scheinwerfe	Algemein Dimmerd	ty Zubehör Zuleitungen	(Licht Cour	nt	
	#	Teil		A Hersteller	Bemerkung	1 Bemerkur	ng 2 Teilnumme	г Тур	Gewicht	S Gewicht	Leuchtmittel	Scheinwei	Alle	zählen	
7	1.000		10					unbekannt	13,00 kg	182,00 kg	2600 W	2600 W	Auswa	hi zählen	
	14	8-LITE Blinde	r					Fresnell	17,00 kg	136,00 kg	2000 W	2000 W	Enert		
		Chudia 2000		4001				Profile Spot	41,00 kg	1.476,00 kg	1200 W	1560 W	Content Co		<u> </u>
	0	Studio 2000		ARRI				Washlight	50,00 kg	1.700,00 kg	1500 W	1875 W	Mehrerel	Layer zähl	en
	36	VL3500 Spo	t	Vari Lite									Excel	CSV P	OF
TING_COUNT	34	VL3500 Was	sh	Vari Lite									Optioner	Modell Black Anordnun Kref Mode	9
65,11GF	<											,	Inhalt)	Kref Block Kref Anoro	in.
MISOTO	LICHT Cou	nt elle Scheimuerfer	Anzahl Gewicht Leistung Leuchtmittel		Istung Leuchtmittel Leistung Gesamt		Aktuelle Ansicht	Als LEGENDE einfügen		ugen Als TABELLE einfüge		s verwenden für	ausgeo anzeig	en en	ayer
- AI	Autom. Sch	einwerfer + Effekte	70 3.176,00) kg 94.200,00 W	119.910,00 W	0,00 W Ansicht zurücksetzen Ansicht für alle Tabs 🖉 Legende als Block. 🖉 Tabelle als Block							anzeigen		

Auszug aus der Countliste Licht

Vorbereiten der Konsole für den Import

Für den Import der Planungsdaten aus AutoSTAGE muss der Patch der Konsole vorbereitet werden. Dazu müssen die in der Zeichnung verwendeten Scheinwerfer-Typen einmalig im

Patch der Konsole angelegt werden. Beim Anlegen der Scheinwerfer-Typen in der Konsole erhält jeder Typ eine eigene und eindeutige Nummer, in AutoSTAGE ist dieses der **DeskType**. Über den DeskType in der Zeichnung und der Fixture Type Nummer in der Konsole erfolgt die eindeutige Zuordnung der zu importierenden Scheinwerferdaten.

Im Folgenden wird in Einzelschritten wird erklärt, wie die Konsole für den Import vorbereitet wird. In diesem Beispiel wird mit **grandMA onPC** Version **3.9** und einer neuen und leeren Show gearbeitet.

9		Value Eff.Layer	Value Fade Delay	Align MAtricke Special					Tools	Setup	Backup	CMD (Scr) Shortcut (Ins)	Masters
	Nor	Layer 1 of 3	mal Norn	off Dialog	Blind	Freeze	Prvw		Assign	Align	Help		
					Fix	Select	Off		∨iew	Effect	Goto	Delete	Extern 1
					Temp	Тор	On		Page	Macro	Preset	Copy	Extern 2
Se	etup/Show/Patch & Fixture S	Schedule	Toois Setup	Backup	<<<	Learn	>>>		Sequ	Cue	Exec		Executor 1 - 15
Q	Show utostage gma import	Console v30.18	Ser administrator	A Network Standalone	Go -	Pause	Go +		Channel	Fixture	Group	Move	101 - 115
	Patch & Fixture Schedule	Desk Lights	Defaults	MA Network Control	Time	Esc		7	8			B.0.	16 - 30 116 - 130
₽	Patch only (Live)	Screen Options	Window Settings	ST MA Network Configuration									
C	Playback & MIB Timing	Local Settings	🕇 🖁 Grand Master & Misc Keys	III Network Protocols	Edit	Oops		4	5	6	Thru	Grand	Screen 2
8	➡ Remote Inputs Setup	🚱 Global Settings	Cops Settings	CITP Network Configuration				.		,		Master	
2	6 Auto Create	MIDI Show Control	Store Options	PSN Network Configuration	Update	Clear		Ľ		ت			Screen 3
	Import Export	🚳 Timecode	🕸 Settings)		о		IF	AT		
	Cloning	Date & Time			Store					Bla			Screen 4
		Software Update			Backo						a30		<u> </u>
		👪 User & Profiles Setup			Dorenty				Full	Highlt	Solo		
		Edit Keyboard Shortcuts			User 1								
		🔡 Wing & Monitor Setup								Up			Command Overlay
	Empty Empty Emp	ty Empty Empty	Empty Empty E	Empty Empty Empty	User 2			Þ	Pre∨	Set	Next		
	Empty Empty Emp		Empty Empty E		List					Down			

Setup starten und den Patch & Fixture Schedule aufrufen

EditSetup	EditSetup (used Parameters: 0/available Parameters: 0)												
	Showing	'Layers'			unknown	layer		Types 🗅					
	Ne	зw			There is currently no layer selected.								
				le	To create a new lays ft view and then click on the bottom of	er, click into tl on the add bi this screen.	he utton	Positions					
								DMX Profiles					
				Laye	r Name								
Add	Add Delete Cut Copy				Patch Rout Univ.Address			RDM Devices					
		Export		Diagnostic				Create Multipatch					

Eingabe des Layer Name durch Drücken der Enter/Please-Taste überspringen

Die Abfrage des Layer Namen im EditSetup Fenster kann durch Drücken der *ENTER* bzw. *PLEASE* Taste übersprungen werden. Es erscheint der Fixture Wizard, in dem die Scheinwerfer-Typen für den Patch ausgewählt werden. Die Vorbereitungen für den Import gehen jedoch schneller, wenn der Fixture Wizard **nicht** verwendet wird. Aus diesem Grund den Fixture Wizard durch Klicken auf das Kreuz oben rechts oder *CANCEL* unten links beenden.



Fixture Wizard beenden durch Klicken auf Cancel oder das Kreuz oben rechts

Im nächsten Schritt werden die benötigten Fixture Types manuell importiert. Das hat den Vorteil, dass beim Anlegen der Fixture Types keine Index oder Channel Nummern vergeben werden müssen. Ebenso können die verschiedenen Scheinwerfer-Typen viel schneller ohne den Fixture Wizard nacheinander importiert werden.

Im EditSetup Fenster oben rechts auf *Fixture Types* klicken, um die Scheinwerfer-Typen manuell zu laden.

EditSetup (used I	Parameters: 0/a\	ailable Par	meters: 0)	Fixture
Showi	ng 'Layers'		Layer: 'Layer'	Types
Name	Fixtures	Ch.	New	
Layer				Pixture Positions
New				
				DMX Profiles
			· · · · · ·	
Fixture Fixtur	re Fixture	Fixture	Fixture Univ.Address	Devices
	Export Fixture		Diagnostic	Create Multipatch

Im EditSetup Fenster oben rechts auf Fixture Types klicken

Es öffnet sich das Fenster der Fixture Types. Dort links unten auf Import klicken.

Fixture	Fixture Types														
No.	No. LongName ShortName Manufacturer ShortManu DMX Footprint Instances Mode 1 Universal Attrib Universal Attrib AutoMA 0 1 Instances Mode														
1	Universal Attrib	Universal Attrib	AutoMA	AutoMA	0	1									
2	Dimmer	Dim	Generic	Generic	00										
New															
<															
Ado	l Delete				Enable XYZ	Clean Up									
Edit	: Import	Export	Diagnost	ic	Disable XYZ										

Im Fixture Types Fenster unten links auf Import klicken

Es öffnet sich das *Import Fixture Type* Fenster. In diesem Artkel verwenden wir VariLite VL3500 Spot und Wash Scheinwerfer. Diese können entsprechend über den Manufacturer und/oder Fixture Filter gesucht und ausgewählt werden. Nach der Auswahl wird der Scheinwerfer-Typ über den Button *Import* geladen. Diesen Vorgang solange wiederholen, bis alle benötigten Fixture Types importiert sind.

	Import f	ixture Ty	/pe			i	
	Sele	ct Drive:		Int	ernal		✓
Manufacturer: vari		•	Fixture:	vl350	0	+	Clear Filter
Manufacturer	•	Fixture N	lame		Mo	de	DM 🔨
VariLite	VL3500 Spot	<u> </u>			00		
VariLite	VL3500 Wash				00		
VariLite	VL3500 Wash	FX			00		
<							
VariLite - VL3500 S	pot (00)			$\overline{}$			
1 DIM 6 FOCUS	2 PAN 7 ZOOM	3 PAN (8 CTO	fine)	4 TA 9 CC	T DLOORGB1	5 TILT (fir 10 COLORR	ne) .GB3
11 COLORRGB2 1	2 COLOR1	13 GOBC)1 E2A	14 GO	BO1_OS	15 GOBO1_	POS (fine)
21 BLADE4B 21	2 BLADE1A	23 BLAD	E1B	24 BL	ADE2A	25 BLADE28	3
26 SHAPER ROT 2	7 POSITIONMSPEED	28 COLC	RMIXMSPEED	29 ZO			
L						BOBOIWHEE	
							Import

Hinzufügen (Importieren) von Scheinwerfer-Typen

Alle importierten Scheinwerfer-Typen sind nun im Fixture Types Fenster aufgelistet. Ganz links in der Tabelle sind die Nummern der Fixture Typen zu sehen. Dieses sind die DeskType Nummern im AutoSTAGE.

Fixture	e Types						X	Attribute &
No.	LongName	ShortName	Manufacturer	ShortManu	DMX Footprint	Instances	Mode	Encoder Grouping
1	Universal Attrib	Universal Attrib	AutoMA	AutoMA	0	1		
2	Cuimmer	Dim	Generic	Generic	1	1	00	
3	L3500 Spot	VL3500S	VariLite	VariLite	31	1	00	
4	VL3500 Wash	VL3500W	VariLite	VariLite	19	1	00	
New								
< [
VariL	ite - VL350() Spot (00)						
1 DII 6 FO 11 CO 16 GO 21 BL, 26 SH 31 LAI	M CUS LORRGB2 : BO2 : ADE4B : APER ROT : MPCONTROL	2 PAN 7 ZOOM 12 COLOR1 12 SHUTTER 22 BLADE1A 27 POSITIONMSPEE	3 PAN (fine) 8 CTO 13 GOBO1 18 BLADE3A 23 BLADE3B 23 COLORMIX	4 TILT 9 COLO 14 GOBO 19 BLADI 24 BLADI MSPEED 29 ZOOM	RRGB1 1_POS 33B 52A MSPEED	5 TILT (fir 10 COLORR 15 GOBO1_ 20 BLADE4/ 25 BLADE28 30 GOBO1WHEE	ne) GB3 POS (fine) A 3 LSELECTMS	
Ado	Delete				Enable XYZ	Clean Up		
Edit	Import	Export	Diagnost	ic	Disable XYZ			

Übersicht über die importierten Fixture Typen mit der entsprechenden Nummer

Wenn alle benötigten Fixture Types vorhanden sind, können daraus die DeskTypes für AutoSTAGE abgelesen werden:

- DeskType 2 = Dimmer
- DeskType 3 = VL3500 Spot
- DeskType 4 = VL3500 Wash

Das Fixture Type Fenster kann nun über das Kreuz oben rechts geschlossen werden. Auch das EditSetup Fenster kann geschlossen werden. **Speichern nicht vergessen!**

EditSetup (used F	ditSetup (used Parameters: 0/available Parameters: 0)											
Showi	ng 'Layers'		Layer: 'Layer'	Types								
Name	Fixtures	Ch.	New	Finture								
Layer				Positions								
New			Warning X									
	You	u are leavi Sa Yes	ing patch and fincure schedule. Found 1 warning. ave changes anyway? No Cancel Open Diagnostic and Cancel	DMX Profiles								
Add Delet Fixture Fixtur	re Cut Fixture	Copy Fixture	Paste Patch Rout Fixture Univ.Address	RDM Devices								
	Export Fixture		Diagnostic	Create Multipatch								

Speichern und Schließen des EditSetup Fensters

Zum Abschluss der Einrichtung wird die aktuelle Show über die *Backup* Funktion Intern und auf einem USB-Stick gespeichert. Dazu sollte ein USB-Stick mit ausreichender Speicherkapazität an der Konsole bzw. an dem Computer angesteckt sein, auf dem grandMA2 onPC läuft.

Zuerst wird die Show intern gespeichert.

	Backup - Current Show: "r Software Version 3.9.60.18	iewsho 3	ow" - [Au chan	ug 31. ging dr	2021 07:01] tive to Interna	al		Tools		Setup	Q	×
Ĩ	Internal		De	mosho	ws	Tı	emplate	es			USB 1	
1					Interna	al drive						
	D New Show			ø	Load	Show	Þ	ନ		Partial Sh Initia	iow Read alize	B
	Save Show	í į			Save S	how as	Ľ	F		Partial Sh (first ini	iow Read itialize)	Þ
	Delete Show	(s)	Å	rð.	Ascii Sh	ow Read	þ		Sa	/easgram	ndMA3 1.5.:	2

Internes Speichern der aktuellen Show

Danach	wird	die	Show	auf	dem	USB	-Stick	gespeichert
Dunuen	wind	uic	DIIOW	uui	uom	ODD	Durch	gesperenert.

Backup - Current Show: "new Software Version 3.9.60.18	show" - [Aug 31, 2021 07:01] changing drive to USB 1	Tools S	Setup		Ø	×									
Internal	Demoshows	Templates	s	USB 1											
	Locally connected remov	able drive (USB St	tick)	\geq											
New Show		how	ጙ	Partial Sh Initia	ow Read lize										
Save Show	Save Sh	ow as	ନ	Partial Sh (first ini	ow Read tialize)	Å									
Delete Show(s)	Ascii Show	w Read		ave as grar	idMA3 1.5.:	2									

Speichern der Show auf dem angeschlossenem USB-Stick

Workflow Export aus AutoSTAGE

Beim Zeichnen mit **AutoSTAGE** entstehen eine Vielzahl von Meta-Daten, die für den grandMA2 Export in der Licht Patchliste mit dem Befehl **ASLP** angezeigt werden:

Licht	Licht	Beam	Lic	ht Attribute Audio Vide	o Büh	ne Trav	ersen f	Rigging	Analysis	Fairgroun	id 📼 -												
	Index -			* *• * DMX •		tanha a		Ein/Aus	. –	in/Aus -	<u>ы</u> ң 5-	•			2	n D		JIL	\sim	👼 - 🐧	3 te C	ය ම 🔵 🚳 🕯	0
	Kanal •	<	>.		- 21	Farbe kopi	eren 💡	Name -		lame +			-	8	- 🕶	-	тр		<u>ra</u>		n - 🛃 (o o o	
	Anzeige			🖌 🔒 - 📓 Mode - 🚽		Focus •	5	Farbe -		arbe -	Auto	Cour	t Licht	Ein/Aus	Oben	Unten	-+	Pan	Zoom Grenzen	÷ • •	e - 📷 🤞	۵ 🦲 🙆 (6
N	lummer	ierung		Patch DMX	Ē	genschaft	en	Shutter			Messen	Ausv	vertung	•	Anzeige		Auswahl	Navio	ution	Ans	icht	Visuelle Stile	
Export*	×	+				-								Licht Patc	h								
				Vool war	Vool aut			(onlayer		IonEarbe				Zählt alle in	n der Zeich	nung vorha	andenen Aut	toSTAGE L	ICHT				
		B) - C		Volicayei +	voncaye	· · ·	10	ion layer				10 —	0	Objekte.									
							一曲日		m-(🖸		(0)	111	(\bigcirc)	Benötigte I	Lizenz für d	iiese Funktii	on:						
					#1 ()	#2			⊥((,)) ⊥				AULOSIAOL	E LICHT EAPI	CIN I			 				
					#1	01		#102	#3	#103	#4	#	±5	ASLP	1								
					A	1		A51		A 101				F1 drücke	n, um weit	ere Hilfe z	u erhalten						
×	Konve	ntionel	le Sche	inwerfer Automatisierte Schein	werfer a	Author P	unbox Pat	ch Dimme	cCity Die	merCity Patch			_	_	-						Licht PATO	сн	
34						nogova r	Description of the second seco	on onine	ony on	ner ory Pator		Pro la								^	Allea	anzeigen	
~		#ldx	#Ch	Teil	Box	Kanal	Linie	Adress	Bereich	Modus	Anschluss	Тур	Höhe	Fokus	Linse	Gobo	Iris	Spot	Wash	Leu	Auswah	l anzeigen	
	zoom	101		VL3500 Wash	patch		1	1	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osra	Einen Lay	er anzeigen	
	2000	102		VL3500 Wash	patch		1	51	50		DMX Spol	4	8 m				_	10	50	Osra	Mehrere L	aver anzeige	
	2000	103		VL3500 Wash	patch		1	101	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osra	Ned	Eache	
	2007	104		VL3500 Wash	patch		1	151	50		DMX 5pol	4	8 m					10	50	Osra	INACI	n Farbe	
	2000	105		VL3500 Wash	patch		1	201	50		DMX 5pol	4	8 m			-		10	50	Osra	Excel	Import	42
	200m	106		VL3500 Wash	patch		1	251	50		DMX 5pol	4	8 m					10	50	Osra	CSV	PDF	#14 13(
	200m	107		VL3500 Wash	patch		1	301	50		DMX 5pol	4	8 m					10	50	Osra			1 -
	2000	108		VL3500 Wash	patch		1	351	50		DMX 5pol	4	8 m					10	50	Osra	Optionen	andatal svar	32
	zoom	109		VL3500 Wash	patch		1	401	50		DMX Spoi	4	8 m					10	50	Osra	anzeiger	n	132
	2000	110		VL3500 Wash	patch		2	401	50		DMX Spol	-	8 m					10	50	Osra	gespernt	te Layer	0.5
	2007	112		VI 3500 Wash	patch		3	51	50		DMX Seel	4	8 m					10	50	Osra			14
-	2007	113		VI 3500 Wash	patch		3	101	50		DMX Sool	4	8 m					10	50	Osra	Ansicht		# 1
ATO	2007	114		VL3500 Wash	patch		3	151	50		DMX 5pol	4	8 m	-		-		10	50	Osra	Ansicht	bearbeiten	543
10	2000	115		VL3500 Wash	patch		3	201	50		DMX 5pol	4	8 m					10	50	Osra	Ansicht z	urücksetzen	¥Υ
Ē	2007	116		VL3500 Wash	patch		3	251	50		DMX 5pol	4	8 m					10	50	Osra	Aktuelle An	sicht	
1	200m	117		VL3500 Wash	patch		3	301	50		DMX 5pol	4	8 m					10	50	Osra Y	All	~	
IAG	<										- Ko				Coordinate					>	Ansicht 1	fur alle Tabs	
ĝ	Licht	PATCH	1 Ille Sci	Anzahi 22	219.00	cht Le	sistung Le	ow	el Leis	52400 W	verter Ko	n Zeichn	unaseinh	eiten X	: 0.00	nursprung	Linear		Als TA	BELLE einf	grandMA2	2	1.12
× ×	Autor	natisie	rte Sch	einwerfer 70	3,176.0	ny Oka	9420	w w		119910 W		n Meter	P	Punkt Y	: 0.00	0,0,0	wähler	n p	Tabelle	als Block	Setup	Macro	44
<u>_</u>	Hoton	NII	ite sei		51110,0	r ng	4047		#0.44		104.0	_	#2.00		#004		1000			_			_ ** ±
	6	4	32	fit and the second s			21/	4	#218	, ,	#219		#220		#221		+222		u wise	10 1 1		A	45
	4		θų				OH															<u> </u>	\$¥ 王
	6	-	51		#	115		#116	5	#117	7		#	118	#	119	#1	20				e	546
	4	2	μO		C	201		C251	1	C30	1		C	351	C	401	C4	451					≜ T ⊥
		N Y	, 																			K	-
	6	S-	· -	1																		1000	

Anzeige der Meta-Daten in der Zeichnung über die Licht Patchliste

In der Patchliste befinden sich alle Daten, wie z. B. Index- und Kanalnummer, Name, DMX-Adresse und Universum, in einer übersichtlichen Liste. Die Patchliste kann mit verschiedenen Optionen erstellt werden:

- Alle sichtbaren Scheinwerfer in der Zeichnung
- Eine Auswahl von Scheinwerfern
- Scheinwerfer auf einem Layer
- Scheinwerfer von mehreren Layern
- Nach Farbe des Scheinwerfers

Damit aus einem Scheinwerfer in der Zeichnung ein entsprechender Scheinwerfer in der Konsole erzeugt werden kann, muss diesem in der Patchliste den sog. **DeskType** zugeordnet werden. Jeder Scheinwerfertyp muss dabei einen eigenen DeskType erhalten, der in jedem Symbol dauerhaft gespeichert wird.

#ldx	#Ch	Teil	Patch Box	Patch Kanal	Dmx Linie	Dmx Adres	Desi s Typ	K	öhe	Farbe 1
	1	Studio 2000	patch		10	1	2	8	m	
	8	Studio 2000	patch		10	2	2	8	m	
	2	Studio 2000	patch		10	3	2	8	m	
	7	Studio 2000	patch		10	4	2	8	m	
	3	Studio 2000	patch		10	5	2	8	m	
	6	Studio 2000	patch		10	6	2	8	m	
	4	Studio 2000	patch		10	7	2	8	m	
	5	Studio 2000	patch		10	8	2	8	m	
	51	8-LITE Blinder	patch		11	1	2	8	m	
	52	8-LITE Blinder	patch		11	2	2	8	m	

Zuordnung des Desk Types für Dimmer-Kanäle

#ldx	#Ch	Teil	Patch Box	Patch Kanal	Dmx Linie	Dmx Adress	Dmx Bereich	Dmx Modus	Dmx Anschlus	8	Desk Typ	Fá	öhe	Fokus
201		VL3500 Spot	patch		2	1	50		DMX 5pol		3	8 r	n	
202		VL3500 Spot	patch		2	51	50		DMX 5pol		3	8 1	n	
203		VL3500 Spot	patch		2	101	50		DMX 5pol		3	8 1	n	
204		VL3500 Spot	patch		2	151	50		DMX 5pol		3	8 r	n	

Zuordnung des Desk Types für Vari Lite VL3500 Wash Moving Lights

#ldx	#Ch	Teil	Patch Box	Patch Kanal	Dmx Linie	Dmx Adress	Dmx Bereich	Dmx Modus	Dmx Anschluss	Desk Typ	löhe	Fokus
101		VL3500 Wash	patch		1	1	50		DMX 5pol	4 8	m	
102		VL3500 Wash	patch		1	51	50		DMX 5pol	4 8	m	
103		VL3500 Wash	patch		1	101	50		DMX 5pol	4 8	m	
104		VL3500 Wash	patch		1	151	50		DMX 5pol	4 8	m	

Zuordnung des Desk Types für Vari Lite VL3500 Spot Moving Lights

Wenn die Zuordnung des DeskTypes für alle Scheinwerfer erfolgt ist, kann der Export nach grandMA2 durchgeführt werden. Dieses erfolgt in der Licht Patchliste über den Button Setup in der Gruppe grandMA2:

		-	7 .0	Patch	Patch	Dmx	Dmx	Dmx	Dmx	Dmx	Desk		P		C	-	Beam	Beam		^	Alle an	izeigen
	aldx	#UN	tes	Box	Kanal	Linie	Adress	Bereich	Modus	Anschluss	Тур	none	FORUS	Linse	Gobo	Ins	Spot	Wash	Leuchumittei		Auswahl	anzeiger
2011	101		VL3500 Wash	patch		1	1	50		DMX Spol	4	8 m	<u></u>	1			10	50	Osram HTI 1		Einen Laye	r anzeig
moe	102		VL3500 Wash	patch		1	51	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osram HTI 1		Mehrere La	ver ante
noc	103		VL3500 Wash	patch		1	101	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osram HTI 1		Themere co	
bom	104		VL3500 Wash	patch		1	151	50		DMX Spol	4	8 m	-		1		10	50	Osram HTI 1		Nach	Farbe
pom.	105		VL3500 Wash	patch		1	201	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osram HTI 1	•	Excel	Exce
oom	106		VL3500 Wash	patch		1	251	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osram HTI 1,		CAPOR	ampe
om	107		VL3500 Wash	patch		1	301	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osram HTI 1	•	CSV	PD
ion.	108		VL3500 Wash	patch		1	351	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osram HTI 1	-	Optionen	
xom	109		VL3500 Wash	patch		1	401	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osram HTI 1	÷	ausgeble	ndeteL
oom	110		VL3500 Wash	patch		1	451	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osram HTI 1		- anzeigen	Laver
moo	111		VL3500 Wash	patch		3	1	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osram HTI 1	6	🗠 anzeigen	
oom (112		VL3500 Wash	patch		3	51	50		DMX Spol	4	8 m	-				10	50	Osram HTI 1		Ansicht	
oom (113		VL3500 Wash	patch		3	101	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osram HTI 1		Ansight b	earbeib
000	114		VL3500 Wash	patch		3	151	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osram HTI 1	•		
ports	115		VL3500 Wash	patch		3	201	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Osram HTI 1		Ansicht zu	lückset
2011	116		VL3500 Wash	patch		3	251	50		DMX Spol	4	8 m					10	50	Outom HTI 1	÷., i	Aktuelle Ansi	icht
8											1						1		,		All	e alla Ti
icht	PATCH	H .	Anzahl	Gewic	nt L	eistung L	euchtmitte	el Leist	ung Schein	werfer Ko	ordiante	enanzeig	e	Koordinate	nursprung		10			-	Ansient tu	r alle 13
mu	entione	elle Sch	neinwerfer 22	318,001	iq.	524	00 W		52400 W		in Zeichn	ungseinh	eiten ?	: 0.00		Ursprur	ng	Als TA	BELLE einfügen		grandMA2	-

Planungsdaten aus der Licht Patchliste für grandMA2 exportieren

Die verschiedenen Scheinwerfer-Typen können in der grandMA2 nach Ebenen (Layern) sortiert werden. Über das folgende Auswahlfenster nach dem Start des Exports kann bestimmt werden, nach welcher Kategorie die Layer in der grandMA2 angelegt werden. Mit dem Button *Setup Export starten* wird nun die Transferdatei erzeugt.

grandMA2 Setup Export 🔹 🗴
MA Layer erstellen von
◯ Layer
◯ Fokus
O Position
O Bemerkung 1
O Bemerkung 2
◯ Hersteller
○ Туре
Setup Export starten
Abbrechen

Dazu muss zuerst der Speicherpfad und Dateiname der Transferdatei eingegeben werden. Als Vorgabe für das Speichern der Transferdatei wird der Name und Speicherpfad der Zeichnung verwendet. Es ist empfehlenswert, den Dateinamen möglichst kurz zu halten, für dieses Beispiel wird als Dateiname nur *autostage* verwendet.

🔏 AutoSTAGE - gran	ndMA2 Setup Export	×
Speichern in:	🔄 grandMA2 🗸 🖛 💁 Ansic	ht 💌 <u>E</u> xtras 💌
Vedarf	Name Änderungsdatum Dieser Ordner ist leer.	Тур
Desktop		
	<	>
	Dateiname: autostage	
	Dateityp: *.xml	~ Abbrechen

Speicherpfad und Dateiname der Transferdatei für den grandMA2 Export angeben

Nach dem erfolgreichen Abschluss der Speicherung der Transferdatei wird diese Bestätigungsmeldung angezeigt:



Die Transferdatei soll im nächsten Schritt über einen USB-Stick in die Konsole oder onPC geladen werden. Auf dem USB-Stick sollte bereits die aktuelle Show gespeichert sein (siehe letzten Punkt im Abschnitt "Vorbereiten der Konsole für den Import"). Für den Import muss die Transferdatei auf den USB-Stick in den Ordner *gma2/importexport* kopiert werden. Sollte der *gma2/importexport* Ordner noch nicht vorhanden ist, dann muss dieser vorher manuell angelegt werden.

📙 🛃 📙 🖛 impor	texport					_		×
Datei Start Frei	geben Ansicht							~ ?
← → ~ ↑	USB-Laufwerk (F:) > gma2 > importexport		~	Ō	Q	"importexport	durchsu	chen
	Name	Änderungsdatum	Тур			Größe		
> 🖈 Schnellzugriff	iautostage	31.08.2021 07:32	XML-D	okume	ent	54 KB		
> 📥 OneDrive								
> 💻 Dieser PC								
> 👝 AuStVm (D:)								
> 👝 USB-Laufwerk (F:)								
> 💣 Netzwerk								
1 Element								

Kopieren der Transferdatei auf den USB-Stick mit der Show

Selbstverständlich kann die Transferdatei auch direkt aus AutoSTAGE in den *gma2/importexport* Ordner auf den USB-Stick gespeichert werden. Dann entfällt das separate Kopiern der Transferdatei.

Workflow Import in grandMA2 Konsole und onPC

Zum importieren der Transferdatei verwenden wir den USB-Stick, auf dem die aktuelle Show sowie die oben erstellte Transferdatei gespeichert ist. Dazu muss der USB-Stick als Quelle für das Laden im *Backup* ausgewählt sein:

Backup - Current Show: "new Software Version 3.9.60.18	show" - [Aug 31, 2021 07:01] changing drive to USB 1	Tools	Setup		Q	X					
Internal	Demoshows	Temp	lates								
	Locally connected removable drive (USB Stick)										

Auswahl des USB-Sticks in der Konsole oder bei onPC als Quelle für das Laden der Transferdatei

(Alternativ kann der USB-Stick in der Command Line auf mit dem Befehl *SelectDrive 4* ausgewählt werden.)

Als nächstes wird ein Command Line Fenster geöffnet und folgende Befehle eingegeben:

cd editsetup

Wechselt zu Edit Setup

import <name-der-transferdatei-ohne-erweiterung> at layers

Wenn die Transferdatei autostage.xml heißt, muss hier import *autostage at layers* eingegeben werden

cd root

Edit Setup beenden

Achtung! Der Import überschreibt ALLE bisherigen Patch-Daten!

Command Line Feedback		
8h29m44.366s : Logged in as User 'guest' 8h29m44.954s : Logged in as User 'administrator' 8h29m44.956s : Logged in as User 'administrator' 8h30m45.268s : Executing : Backup 8h30m46.663s : Executing : SelectDrive 4 8h35m07.197s : Executing : ChangeDest editsetup 8h35m15.635s : Executing : Import autostage At layers 8h35m15.636s : Import/export folder of object type "Layers" is "importexport". 8h35m15.635s : 1 object(s) from "autostage.xml" imported. 8h35m20.998s : Executing : ChangeDest Root		
	>	
[Channel]>	**	+

Ablauf des Imports in der Command Line

Im *Patch & Fixture Schedule* sind nun die importieren Scheinwerfer mit den entsprechenden Patchdaten vorhanden.

EditSetup (used F	Parameters: 1622	/available	e Param	eters: O)			×				
Showing '	Layers'		Layer: 'Studio 2000'								
Name	Fixtures		ChaID	Name	Fixture Type	Patch	React Mast				
Studio 2000		-	1	Studio 2000	2 Dimmer 00	10.001	On				
8-LITE Blinder		-	8	Studio 2000	2 Dimmer 00	10.002	On				
VL3500 Wash	[101144]	-	2	Studio 2000	2 Dimmer 00	10.003	On				
VL3500 Spot	[201244]	-	7	Studio 2000	2 Dimmer 00	10.004	On				
New		-	3	Studio 2000	2 Dimmer 00	10.005	On				
		-	6	Studio 2000	2 Dimmer 00	10.006	On				
		-	4	Studio 2000	2 Dimmer 00	10.007	On				
		-	5	Studio 2000	2 Dimmer 00	10.008	On				
		New									

Patchdaten der Arri Studio 2000 Dimmer-Kanäle

EditSetup (used F	Parameters: 1622	2/8	available	e Param	eters: 0)			>	<
Showing '	Layers'				Layer: '	8-LITE Blinder'			
Name	Fixtures		FixID	ChaID	Name	Fixture Type	Patch	Ì	
Studio 2000			-	51	8-LITE Blinder	2 Dimmer 00	11.001		
8-LITE Blinder			-	52	8-LITE Blinder	2 Dimmer 00	11.002		
VL3500 Wash	[101144]		-	53	8-LITE Blinder	2 Dimmer 00	11.003		
VL3500 Spot	[201244]		-	54	8-LITE Blinder	2 Dimmer 00	11.004		
New			-	55	8-LITE Blinder	2 Dimmer 00	11.005		
			-	56	8-LITE Blinder	2 Dimmer 00	11.006		
			-	57	8-LITE Blinder	2 Dimmer 00	11.007		
			-	58	8-LITE Blinder	2 Dimmer 00	11.008		
			-	59	8-LITE Blinder	2 Dimmer 00	11.009		
			-	60	8-LITE Blinder	2 Dimmer 00	11.010		
Datahdatan dar 9	LITE Dlinder		immo	r Vonö	10			J	
Patchdaten der 8-		D	mme	r- K alla			The second se		
EditSetup (used F	Parameters: 1622	2/8	available	e Param	eters: 0)				٢
Showing '	Layers'				Layer: "	/L3500 Wash'			
Name	Fixtures		FixID	ChaID	Name	Fixture Type	Patch	Ì	
Studio 2000			101	-	VL3500 Wash	4 VL3500 Wash	1.001		
8-LITE Blinder			102	-	VL3500 Wash	4 VL3500 Wash	1.051		
VL3500 Wash	[101144]		103	-	VL3500 Wash	4 VL3500 Wash	1.101	1	

- VL3500 Wash

4 VL3500 Wash

4 VL3500 Wash

4 VL3500 Wash

4 VL3500 Wash

1.351

Patchdaten der VL3500 Wash Fixtures

[201..244]

VL3500 Spot

104

105

106

107

108

109

110

EditSetup (used P	Parameters: 1622,	(availabl∉	e Param	eters: 0)			×					
Showing '	Layers'		Layer: 'VL3500 Spot'									
Name	Fixtures	FixID	ChaID	Name	Fixture Type	Patch						
Studio 2000		201	-	VL3500 Spot	3 VL3500 Spot (2.001						
8-LITE Blinder		202	-	VL3500 Spot	3 VL3500 Spot (2.051						
VL3500 Wash	[101144]	203	-	VL3500 Spot	3 VL3500 Spot (2.101						
VL3500 Spot	[201244]	204	-	VL3500 Spot	3 VL3500 Spot (2.151						
New		205	-	VL3500 Spot	3 VL3500 Spot (2.201						
		206	-	VL3500 Spot	3 VL3500 Spot (2.251						
		207	-	VL3500 Spot	3 VL3500 Spot (2.301						
		208	-	VL3500 Spot	3 VL3500 Spot (2.351						
		209	-	VL3500 Spot	3 VL3500 Spot (2.401						
		210	-	VL3500 Spot	3 VL3500 Spot (2.451						

Patchdaten der VL3500 Spot Fixtures

Bei dem AutoSTAGE Export ung grandMA2 Import werden ebenfalls die Positionsdaten übertragen. Dieses sieht man sehr schön in der Stage View.



Stage View der importierten Scheinwerfer aus AutoSTAGE

Effektiver und effizienter Workflow

Für einen effizienten Workflow hat sich folgende Vorgehensweise bewärt:

- VOR dem DMX-Patch in AutoSTAGE: Auf der Konsole oder in grandMA2 onPC die Fixture Types importieren und einen Screenshot der Fixture Types Tabelle erstellen. Damit hat man alle Informationen (DeskType, Anzahl, Kanäle, Mode, etc.) auf einem Blick zusammen.
- Show auf einen USB-Stick speichern.

- Im Windows Explorer auf dem USB-Stick im gma2 Ordner den Unterordner *importexport* erstellen.
- In AutoSTAGE das DMX-Patch erstellen.
- In AutoSTAGE über die Patchliste (ASLP) den grandMA2 Export durchführen und die exportierte Datei direkt auf den USB-Stick im Ordner *gma2/importexport* speichern.
- Dem USB-Stick an irgendein (auch komplett leeres) Pult anstecken. Oder den Inhalt des Sticks als Zip-Datei an den Operator, z. B. in der Karibik, senden.
- Dort erstmal mindestens einen Coctail schlürfen.
- In der Konsole (oder in grandMA2 onPC) die Show laden.
- Den Import der Transferdatei durchführen.
- Voila!

Fazit

In diesem Artikel haben wir beschrieben, wie mit überschaubaren Schritten Patch und Geometriedaten aus AutoSTAGE in die grandMA2 Software (Konsole oder onPC) in kürzester Zeit übertragen werden. Der Konsolen-Operator kann sich damit einige Arbeit bei der Einrichtung des Systems sparen.

Credits

Vielen Dank an Gerrit Heidel zur Straffung und Beschleunigung des Workflows!



Über den Autor

Jens Mueller ist der Erfinder und Chefentwickler von AutoSTAGE, der CAD-Anwendung für die Planung von Messen- und Veranstaltungen auf AutoCAD-Basis. Zuvor hat er als Fachplaner, technischer Leiter, Licht-Operator und Beleuchter für optimales Licht auf den Bühnen dieser Welt gesorgt. Neben seiner kreativen Entwicklerarbeit verreist er gerne mit der Familie, macht Sport oder entspannt beim Lesen.