
DASLight DVC software korte handleiding

Inleiding: Belangrijk bij het installeren en de eerste ingebruikname

Bekijk de sectie "Downloads" op onze website www.stereohouse.be om de software te downloaden.

Gebruikte termen: Een CYCLE bevat verschillende SCENES met telkens een aantal STEPS.

Minimale computervereisten:

- Laptop of desktop computer met een vrije USB-poort.
- Windows 98, ME, 2000, XP.
- 800x600 schermesolutie (1024x768 aangeraden).
- 64 Mb geheugen (128Mb aangeraden) = RAM → hoe meer, hoe beter !
- Clock frequency: 300 MHz (600 MHz recommended) = processor → hoe meer, hoe beter!
- **8 Mb Video geheugen (32Mb aangeraden) = videokaart → belangrijk voor 3D view !!! MET MINDER DAN 8 Mb beeldgeheugen start de 3D software zelfs niet op !!**
- DirectX 8.1 of een latere versie → staat op de CD-ROM van DASLight indien nodig

Een eigenschap van een USB-connector is "Play and Play" = je mag de connector insteken en uittrekken terwijl de computer aan staat ! ↔ de vroeger veel gebruikte seriële RS232 kabel.

Wanneer je de USB interface (= het bijgeleverde bakje) voor de eerste keer gebruikt:

Sluit het bakje aan aan de USB-connector, de computer detecteert automatisch het nieuwe apparaat. Een wizard (nieuw venster) verschijnt. U overloopt gewoon de verschillende stappen. U kiest om de software automatisch te installeren en steekt de DASLight CD-ROM in de computer. Opmerking: het kan zijn dat Windows een foutmelding geeft → kies dan gewoon om toch door te gaan ("Continue anyway"). Als alles geslaagd is, komt er een melding dat de software voor de DMX Interface USB succesvol geïnstalleerd is. Indien niet → Contact your retailer !!!

Indien de software voor de eerste maal op uw computer geïnstalleerd wordt:

- EERST DAS-OCX installeren !!
- Dan kunt u de DVC Software installeren !!
- Een mogelijke bug (fout in het programma) die u kan tegenkomen: Indien het programma DVC opstart, maar u krijgt het venster niet te zien (er staat onderaan uw scherm *.dlm). Klik daar dan op met uw rechtermuisknop en kies Maximaliseren. Daar verschijnt het venster.
- Indien de 3D-viewer niet werkt → Dan bent u aan het werken in een oudere versie van DASLight → informeer naar een upgrade CD-ROM bij Tom (tom@stereohouse.be).

Een show creëren

De software bestaat uit 3 actieve pagina's:

1. **Setup**: instellingen maken
2. **Scene**: programmeren
3. **Live**: live veranderingen maken

Icoontjes bovenaan:



Van links naar rechts:

- Een **nieuw** project maken
- Een bestaand project **openen**
- Een project **opslaan** (geregeld eens doen als u aan een project bezig bent. Immers, wanneer de stroom uitvalt, bent u alles kwijt wat u niet opgeslagen had !!)
- Het **fadervenster** tonen of niet
- De paperclip toont het **groepsconfiguratievenster**
- **3D Easy View** venster openen of sluiten (zet dit open en laat dit open als u zonder scans aan het programmeren bent, zodat u ziet wat u doet !)
- De **Audio Analyse** BPM Editor openen
- De **Scanlibrary** software openen

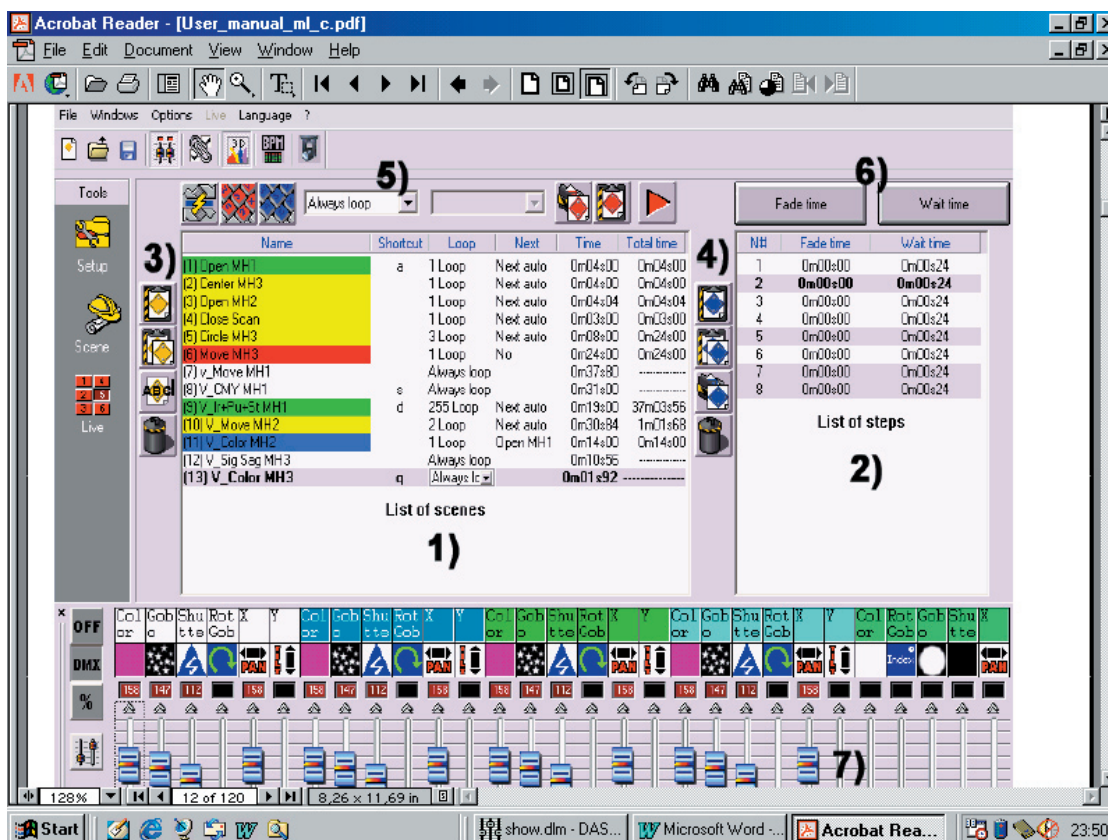
De SETUP-pagina:

- Hier kunt u de scans of moving heads kiezen die u nodig heeft en DMX adressen toekennen.
- Indien uw lichten niet aanwezig zijn in de software kan u zelf settings aanmaken aan de hand van aanwijzingen op de website van DASLight en het icoontje bovenaan om de Scanlibrary software te openen.
- Klik op de volgende button om uw scans of moving heads te laden en kies ze uit de library. Bijvoorbeeld: Movitec → SL-250 16-bit protocol
- Een aantal gegevens moeten nu ingetikt worden:
 - Start DMX-adres: 1 (zelf te kiezen volgens dat u ze instelt op uw lichten)
 - Number of pictures (= aantal moving heads of scans): 4
 - Het eind DMX-adres wordt automatisch ingevuld!
 - Als je op die twee groene pijltjes drukt rechts kan je nog meer opties invullen:
 - Shortcut = de sneltoetsen om de lichten te bewegen: bv. azertyui (de bovenste rij letters van het toetsenbord)
 - Indexnummer: staat default op 1. Dat is goed zo. Dat wil zeggen dat de eerste moving head nummer 1 zal worden, de tweede nr. 2 enz.
 - Druk op OK !
- Als u nu met de faders beweegt, zouden uw lichten ook moeten bewegen !
- U kan ook gewone conventionele lichten invoegen door op de knop "Insert conventional lighting" naast deze van hierboven (de middelste knop).
- Verwijderen van een licht: selecteer in de rechterkolom een van de fixtures en druk op het prullenbakje (rechtse knop).



De SCENE-pagina:

- Iedere SCENE bestaat uit een aantal STEPS. U kunt zoveel SCENES creëren als u wilt. Van iedere STEP kunt u de FADE TIME en de WAITING TIME instellen.
- De lijst met SCENES ziet u links (1) en de lijst met STEPS rechts (2). U kunt van iedere SCENE zelfs instellen hoeveel keer hij moet herhaald worden in een LOOP.
- Het aantal shows (elk met een aantal scenes) dat u kunt maken is onbeperkt. Enkel de grootte van uw harde schijf zal deze beperken. Ieder show is een apart bestand.
- Een SCENE kunt u een beetje vergelijken met een programma. Een STEP met een scène in dat programma. U maakt bijvoorbeeld 20 SCENES met telkens een groot aantal STEPS.



- De toolbar (3): (TIP: Als u traag met de muis over de buttons passeert, verschijnt er een tekstveldje met wat die knop precies doet als u erop zou drukken !)
 - Een **nieuwe** SCENE maken. Default wordt er een SCENE gemaakt met één stap en alle faders op nul.
 - Een geselecteerde SCENE **kopiëren**.
 - Een geselecteerde SCENE een **andere naam geven**.
 - De geselecteerde SCENE **deleten**.
- De tools beschikbaar bovenaan (5):
 - De **positie van de geselecteerde SCENE veranderen**. Bijvoorbeeld: de SCENE op positie 5 verplaatsen naar positie 1.
 - Via de button met de rode lettertjes kan je **shortcut** (sneltoets) van het toetsenbord toekennen aan de geselecteerde SCENE. Twee verschillende SCENES kunnen niet dezelfde shortcut hebben. De shortcuts komen van pas bij LIVE uitvoeringen om snel verschillende SCENES op te roepen.
 - Nu dezelfde button, maar met blauwe lettertjes. Ook hier is dit sneltoetsen toekennen, maar dan

wel **virtueel**. Op deze manier kunnen verschillende SCENES wel dezelfde shortcuts hebben en kunnen ze apart of tegelijkertijd opgevraagd worden in de LIVE-pagina.

- Weet dat een CYCLE bestaat uit een aantal SCENES. Wel, als die SCENES achter elkaar afgespeeld worden, dan moet je instellen **hoeveel loops** worden gemaakt voor iedere SCENE. Default is die oneindig.
- Automatisch gaan naar de volgende SCENE.
- PLAY een SCENE in real time STEP simulatie.
- De list of SCENES (1) geeft u de volgende informatie:
 - **Naam** van de SCENE
 - **Shortcut** van die SCENE
 - **Virtuele shortcut** van die SCENE
 - **Next:** No = na het spelen van de SCENE gaat hij automatisch terug dezelfde SCENE herhalen. Next Auto = hij gaat automatisch naar de volgende SCENE
 - **Time** = tijd nodig voor het spelen van die SCENE
 - **Total Time** = tijd nodig voor het spelen van alle ingestelde loops van die SCENE
- De list of STEPS (2) geeft u de volgende informatie:
 - Alle STEPS van die SCENE worden weergegeven. (STEP nr. – FADE & WAIT TIME)
- De toolbar links naast de list of STEPS (4):
 - Een **nieuwe** STEP maken
 - De geselecteerde STEP **kopiëren**
 - De gekopieerde STEP **plakken**
 - De geselecteerde STEP **deleten**
- Bovenaan (6) kunt u:
 - De FADE TIME instellen: de FADE TIME bepaalt de tijd tussen de vorige STEP en de volgende STEP. De bewegingssnelheid van de lichten hangt dus af van de FADE TIME.
 - De WAIT TIME instellen: de WAIT TIME is van belang op het einde van een STEP. De WAIT TIME bepaalt hoe lang de eindpositie van de lichten van een bepaalde STEP moet aangehouden worden alvorens naar een volgende STEP over te gaan.
 - Als u op FADE TIME of WAIT TIME klikt, kunt u die instellen voor de STEP waarmee u bezig bent of voor de geselecteerde STEP of voor alle STEPS van die SCENE.
- Om van verschillende STEPS dezelfde DMX-instellingen gelijktijdig te veranderen. Bv. alle stappen in het blauw. Selecteer meerdere stappen door te klikken en gelijktijdig de CTRL-toets in te drukken. Of klik op de eerste STEP en dan op de laatste step terwijl u de SHIFT-toets ingedrukt houdt.
- Het gebruik van STEPS wordt straks in detail uitgelegd. Een voorbeeld: om een driehoekbeweging te maken, heeft u bijvoorbeeld 3 STEPS nodig.
- Veranderingen die u maakt met de faders worden onmiddellijk opgeslagen in de geselecteerde STEP.

Het creëren van CYCLES:

- CYCLE = een set van SCENES die non-stop achter elkaar afgespeeld worden. Hierdoor is het mogelijk om de lichten bijvoorbeeld een hele avond te laten bewegen.

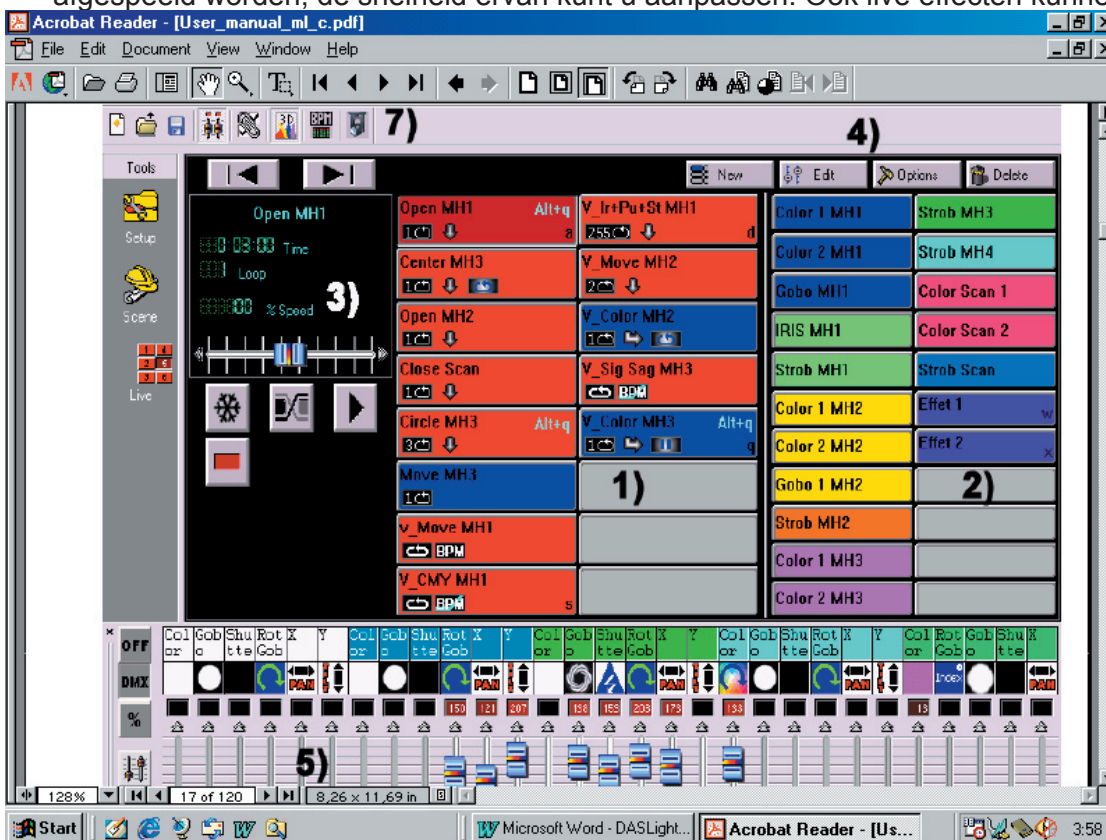
Kort samengevat:

- Selecteer de SCENE die u wilt veranderen of maak een nieuwe SCENE.
- Selecteer de STEP die u wilt veranderen.
- Verander de faders (DMX-waarden).
- Maak een nieuwe STEP of selecteer de volgende.
- Verander de faders.

- Herhaal de vorige twee stappen zoveel als nodig.
- Ken FADE & WAIT TIME toe aan de verschillende STEPS.
- Neem die SCENE op in een CYCLE.
- **HEEL BELANGRIJK: SLA UW WERK OP !!!!! INDIEN U NIET OPSLAAT WAT U GEMAAKT HEEFT EN DE ELEKTRICITEIT VALT UIT, BENT U ALLES KWIJT !!!!!!!**

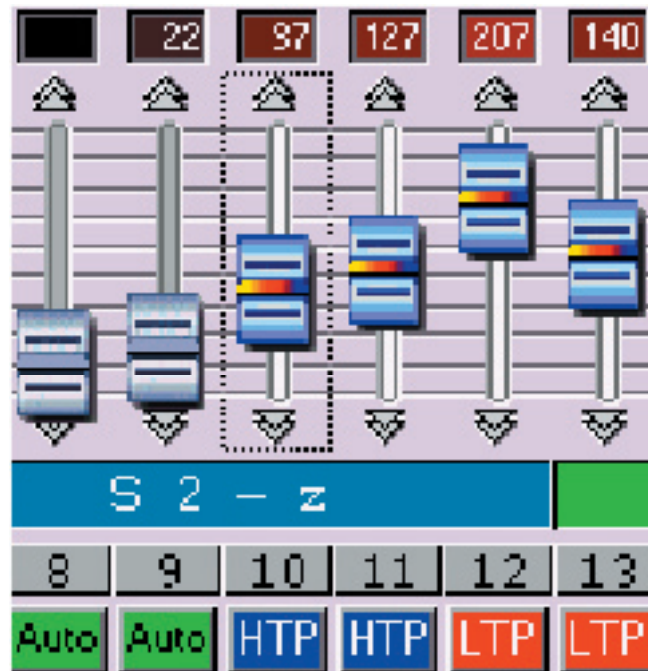
De LIVE-pagina:

- Dit is uw virtuele console! Alle buttons zijn aanwezig om een show te maken. De SCENES kunnen afgespeeld worden, de snelheid ervan kunt u aanpassen. Ook live effecten kunnen toegevoegd worden.



- U ziet:
 - (1) de SCENE buttons
 - (2) de effect buttons
 - (3) de SCENE optie buttons (freeze, fade, fade time, volgende, vorige,...)
 - (4) de effect optie buttons
- Iedere SCENE button is rood en refereert naar de SCENE die geprogrammeerd is op de SCENE pagina. Iedere button kan geactiveerd worden door de muis of de sneltoets. U kan één SCENE activeren tegelijkertijd.

- Helemaal onderaan zult u AUTO / HTP / LTP zien staan onder de verschillende DMX-kanalen. Klik op AUTO: dan heeft u keuze uit 3 modes:



- AUTO: dit kanaal werkt automatisch volgens die SCENE. U kunt niet manueel de fader veranderen met de muis als een SCENE zich afspeelt. Default staan de faders allemaal op AUTO.
- LTP: Latest Takes Priority: het niveau van de fader is dat wat u instelt met de muis. De SCENE die afgespeeld wordt heeft er helemaal geen effect op. Het laatste wat u ingesteld heeft op die fader heeft prioriteit.
- HTP: Highest Takes Priority: het kanaal neemt het niveau aan dat het hoogst is, ofwel dat van de SCENE die afgespeeld wordt ofwel het niveau dat u met de muis instelt.
- De LIVE effects (2): Default zijn er geen effecten als u een nieuw project opent. U kunt zoveel effecten maken en gebruiken als u wilt. Met een effect kunt u een SCENE laten starten of een SCENE beïnvloeden. Als je op een effect klikt, zal onmiddellijk die SCENE gestart worden. Voorbeeld: een strob-effect dat kan toegepast worden op gelijk welke scène. Er zijn 4 effect buttons:



NEW: een nieuw effect creëren

EDIT: van een bestaand effect de DMX-waarden veranderen

OPTIONS: edit en verander effectparameters

DELETE: deleten van een effect

- Een nieuw effect creëren:
 - Klik op NEW. Een dialoogvenster verschijnt. "Include live faders" wil zeggen dat HTP & LTP kanalen inbegrepen zijn in het effect. "Include effect" moet u aanvinken. U kunt dan een effect kiezen uit de lijst eronder. U kunt er een naam aan geven ook. Kies dan OK of OK + Options om verdere opties te wijzigen.
 - Editen van een effect: Klik op EDIT en kies uw effect uit de lijst. Klik op OK. Default staan alle faders op nul. U kunt ze nu in een juiste stand zetten. Als een kanaal op OFF staat, moet je daar

op klikken om het in LTP mode te zetten.

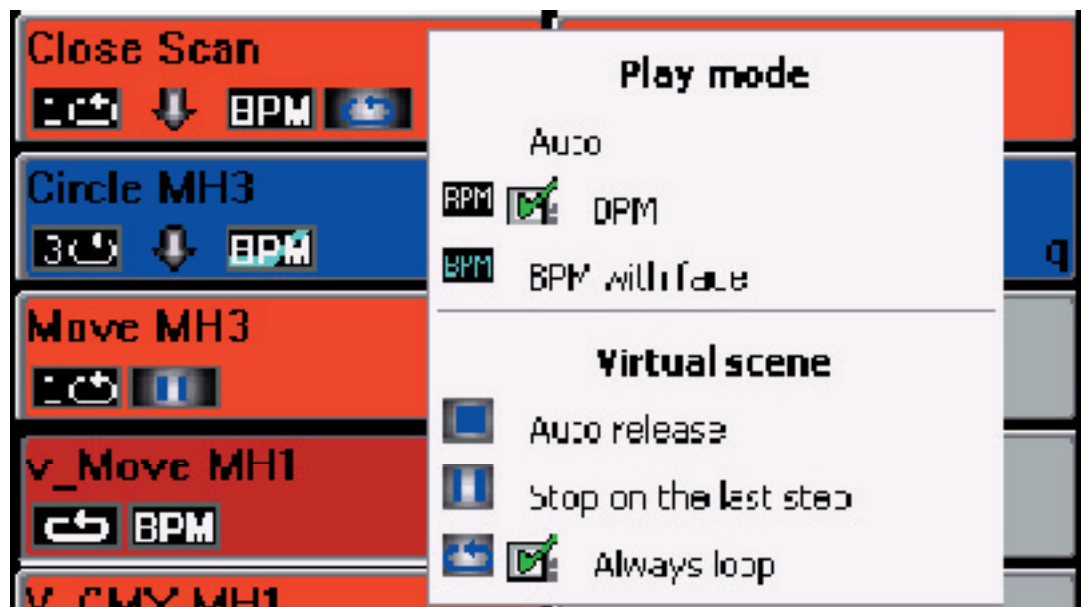
- Meer uitleg over effecten kunt u vinden in de volledige handleiding van DASLight.
- Om het effect op te slaan, moet je het rode kruis links naast de faders van het nieuwe venster klikken om het te sluiten. En SAVE het effect.
- Delen van een effect: Klik op DELETE en kies het effect dat u wilt verwijderen uit de lijst.
- Effect OPTIES: Options:
 - Klik op OPTIONS en kies het effect uit de lijst. Nu kunt u veranderen:
 - NAME
 - SHORTCUT = sneltoets om het effect snel op te roepen
 - COLOR = neem een herkenbare kleur voor bepaalde effecten
 - FLASH MODE = de effectbutton gaat automatisch uit als je er een maal op klikt
 - INPUT PORTS = enkel nuttig wanneer je een effect triggert van buiten de computer vanaf een remote control
 - Nu kan je kiezen of er MULTIMEDIA afgespeeld wordt (muziek) of een SCENE gestart wordt.

BPM:

- Dit is automatische SCENE en STEP triggering door beats per minute. Klik op BPM bovenaan. Er wordt automatisch BPM berekend voor de muziek die afgespeeld wordt op uw computer. U kunt hem ook manueel instellen.
- Right click on a scene button to switch it into BPM mode. When using an external sound-source, it is recommended to always check your PC recording track. In your Windows-mixer, the microphone track must absolutely be de-activated when an RCA connection to your computer sound-console is made. To boost your computer, Audio analysis should be run as a background task.
- U kunt een BPM waarde manueel intikken tussen 20 en 400 BPM. U kan de PC ook de BPM leren (en dat lijkt mij de beste methode). Klik 7 keer op Learn BPM om de waarde te kennen. Sluit het venster en zet de SCENE in BPM Mode (rechtermuisklik).
- Met de TAB-toets van het toetsenbord kunt u manueel naar een volgende STEP gaan.

Over virtuele SCENE en virtuele SCENE triggering vindt u meer uitleg in de complete DASLight handleiding vanaf pagina 24.

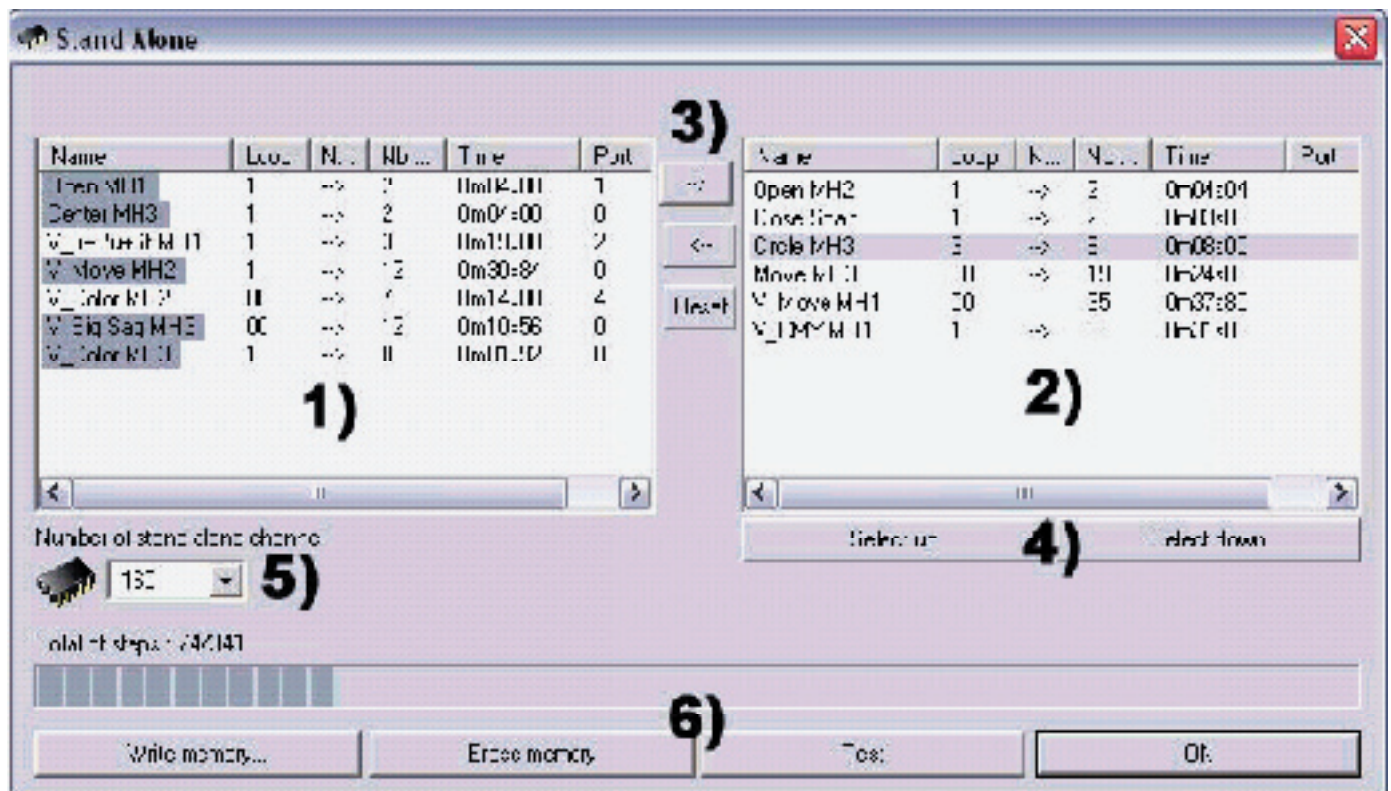
LIVE SCENE opties:



- Rechtermuisklik op een SCENE button in de LIVE pagina. Een menuutje verschijnt.
- AUTO = de scene wordt normaal afgespeeld (default)
- BPM = BPM mode zoals hiervoor uitgelegd
- BPM with fade = hetzelfde, maar bij het vorige wordt de FADE TIME niet in rekening gebracht
- Een aantal opties voor virtuele SCENES (p. 24 in de complete handleiding voor meer uitleg)

Stand alone mode en stand alone interface

- Gebruikt om het bakje alleen te laten zodat u de computer rustig mee naar huis kan nemen. De gemaakte SCENES kunnen gedownload worden in de box. 8000 STEPS kunnen bewaard worden in het interne geheugen van die box.
- Kies in het menu OPTIONS bovenaan STAND ALONE.
- Het onderstaande venster verschijnt!



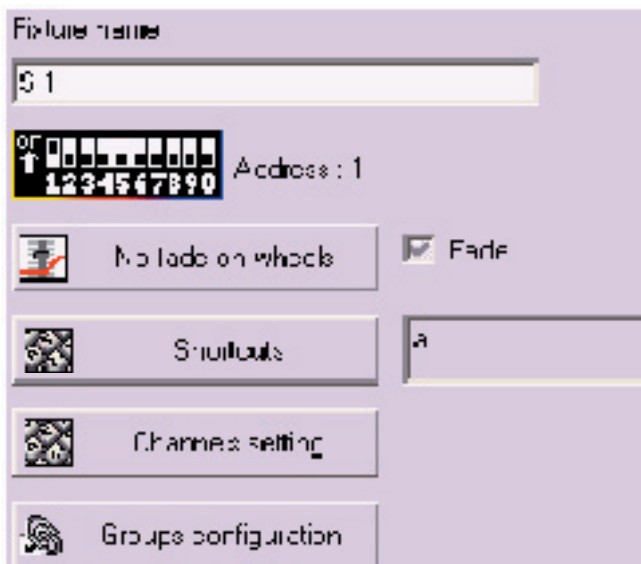
- Het linkervenster (1) toont de SCENES die nog beschikbaar zijn. Het rechtervenster (2) toont de SCENES die klaar staan om gedownload te worden.
- Met button (3) kunnen we geselecteerde SCENES in (2) laden.
- Delete button (3) om SCENES uit (2) te verwijderen.
- SCENE posities veranderen (4). Als alles achter elkaar afgespeeld wordt, wordt deze volgorde gerespecteerd.
- Selecteer het aantal DMX-kanalen gebruikt in stand alone mode. (5) **HEEL BELANGRIJK** voor het beschikbare geheugen. Kies een getal dat net hoger is dan het aantal gebruikte DMX-kanalen.
- Write memory... (6) om de interface te laden: wacht op het bericht dat alles in de box zit alvorens de box af te schakelen van de computer !!!! Trek dan de box uit uw computer en sluit de voeding aan. Zet de powerknop op stand alone mode positie. En kies de verschillende SCENES door de knoppen bovenaan de box te gebruiken.
- Erase memory (6) om de interface te ledigen
- Test (6) om het geheugen van de stand alone mode te testen
- OK om het stand alone venster te sluiten én te save

Meer over externe contacten in stand alone mode vanaf p. 26 van de volledige handleiding.

Tips & trucs

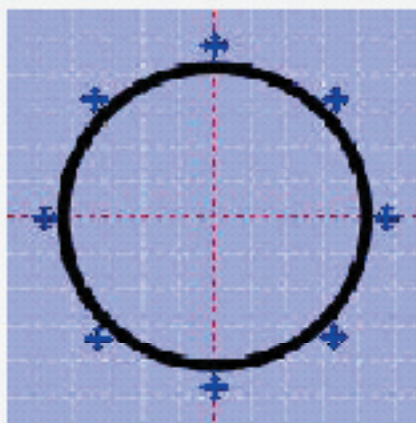
- Maak back-ups van alle gemaakte SCENES of CYCLES of SHOWS op CD-ROM's of diskettes. We hebben hier nog altijd te maken met computers en dat zijn rare wezens die soms blokkeren op de momenten dat u het niet wilt ! Bij computerproblemen kan u dan gemakkelijk de back-ups op een andere of nieuwe computer laden. Indien u geen back-ups heeft, kan de herstelling van uw shows uren of dagen duren.
- Gebruik het stand alone bakje! Download uw SHOWS erin. Indien de computer dienst weigert, kan het stand alone bakje invallen en is er toch nog licht.
- Maak geen te lange SCENES!! Maak liever kortere SCENES die u opslaat. Dit om te voorkomen dat u een lange SCENE plots kwijt bent in geval van computerproblemen.

Instellingen op de SETUP-pagina:

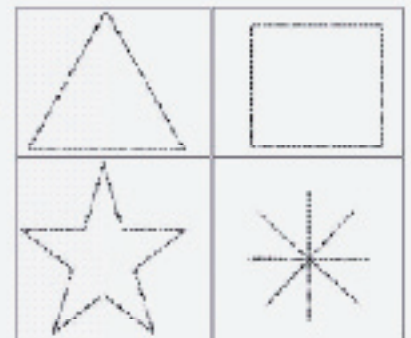


- Fixture Name: de naam van het licht veranderen
- Als Fade niet aangevinkt staat, wordt er geen rekening gehouden met de fade time.
- Shortcut die ingesteld is zoals hiervoren beschreven
- Channels Setting:
 - Via Add kan je verschillende Shortcuts toekennen. In de LIVE pagina zullen alle lichten bewogen worden via deze shortcut.
 - Delete = delete alle shortcuts
- **Groups configuration:** om gemakkelijker te programmeren, kan je 12 fixtures in één keer programmeren door de functietoetsen (F1, F2,...) te gebruiken.
 - Hetzelfde is mogelijk door de verschillende fixtures te selecteren met de CTRL of SHIFT-toets. Maar dit is gemakkelijk om groepen te maken. U maakt bijvoorbeeld een groep met alle fixtures en die kunt u oproepen met F1. U maakt bijvoorbeeld dan twee groepen van telkens 4 fixtures die u kunt oproepen met F2 en F3. Enzoverder!
 - Kies bij Options in het menu Groups Configuration.
 - Dan kan je door vinkjes te zetten uw groepen creëren: heel interessant!!!!
 - Eén fixture kan in verschillende groepen zitten!!!

- Het PAN & TILT venster → klik met de rechtermuisknop op de icoontjes van de pan & tilt kanalen:
 - Right-click** in the movement area to move your fixture from its current position.
 - Left-click** in the movement area to move your fixture on the mouse position.
 - Keep the mouse clicked to hold the movement.
 - Lock**, the mouse button is auto-held when moving. Click again to unlock the button.
 - Unlock**, you can act on Pan & Tilt simultaneously.
 - Lock Pan**, the prompt movement works on Tilt only.
 - Lock Tilt**, the prompt movement works on Pan only.
 - Center**, to center your fixtures.
 - Precision**, to select accuracy of motion speed.
- Geometrische figuren maken: cirkels, driehoeken,...
 - Maak een nieuwe SCENE en selecteer de eerste STEP. Kies het beginpunt van de figuur met PAN & TILT.
 - Bij iedere volgende stap past u PAN & TILT aan.



Triangle (3 steps, 3 points),
Square (4 steps, 4 points),
Star (10 steps, 10 points),
Sun (16 steps, 16 points),
and so forth...



Het FADER venster onderaan:

- OFF = de DMX-waarden niet tonen / DMX = de DMX-waarden van de kanalen wel tonen
- % = de faderstanden in procenten tonen
- De button eronder met die twee fadertjes erop: als die ingedrukt staat, zullen de kanalen per STEP plots verspringen zonder rekening te houden met de FADER TIME. Indien niet ingedrukt zullen ze zachtjes in elkaar overfaden met rekening te houden met de FADER TIME.
- Op de LIVE pagina zijn 3 modes mogelijk: AUTO – HTP – LTP (zie voorgaand)

De methodes om de DMX-kanalen in te stellen:

- Door met uw muis ergens op het kanaal te klikken, verspringt de fader direct naar daar.
- U kunt ook gewoon de fader verslepen met de linkermuisknop.
- Klik op de pijltjes bovenaan of onderaan de fader om heel accuraat de fader in te stellen.
- Normaal gezien zou je met de + en – van het toetsenbord ook hetzelfde moeten kunnen doen om nauwkeurig in te stellen.
- Er zijn presets mogelijk te kiezen door op de icoontjes met de rechtermuisknop te klikken bovenaan de fader en dan een preset te kiezen met de linkermuisknop. De presets zijn terug te vinden in de handleiding van uw lichten.

Menu-opties

- Als je in het menu Windows Live Only kiest, dan wordt enkel de LIVE pagina overgehouden. De gebruiker kan geen SCENES laden, maar kan wel nog effecten bijvoegen. Veranderen van SCENES kan ook niet.
- **In het menu File kan je een optie aanvinken om automatisch iedere minuut te save. Zet dit alstublieft aan als u programma's aan het maken bent!!!!!! Als u klaar bent, zet het dan af. LET OP: Je moet het wel aanzetten alvorens een nieuwe show te beginnen.**
- Heel interessant: de verschillende shortcuts op blz. 38 en 39 van de handleiding. U hebt ze niet noodzakelijk nodig om te programmeren en show te geven. Maar ze kunnen handig zijn en het werk versnellen.

Easy View 3D Software

Hiermee kunt u de situatie opbouwen zoals ze in het echt is. Het is handig in twee opzichten:

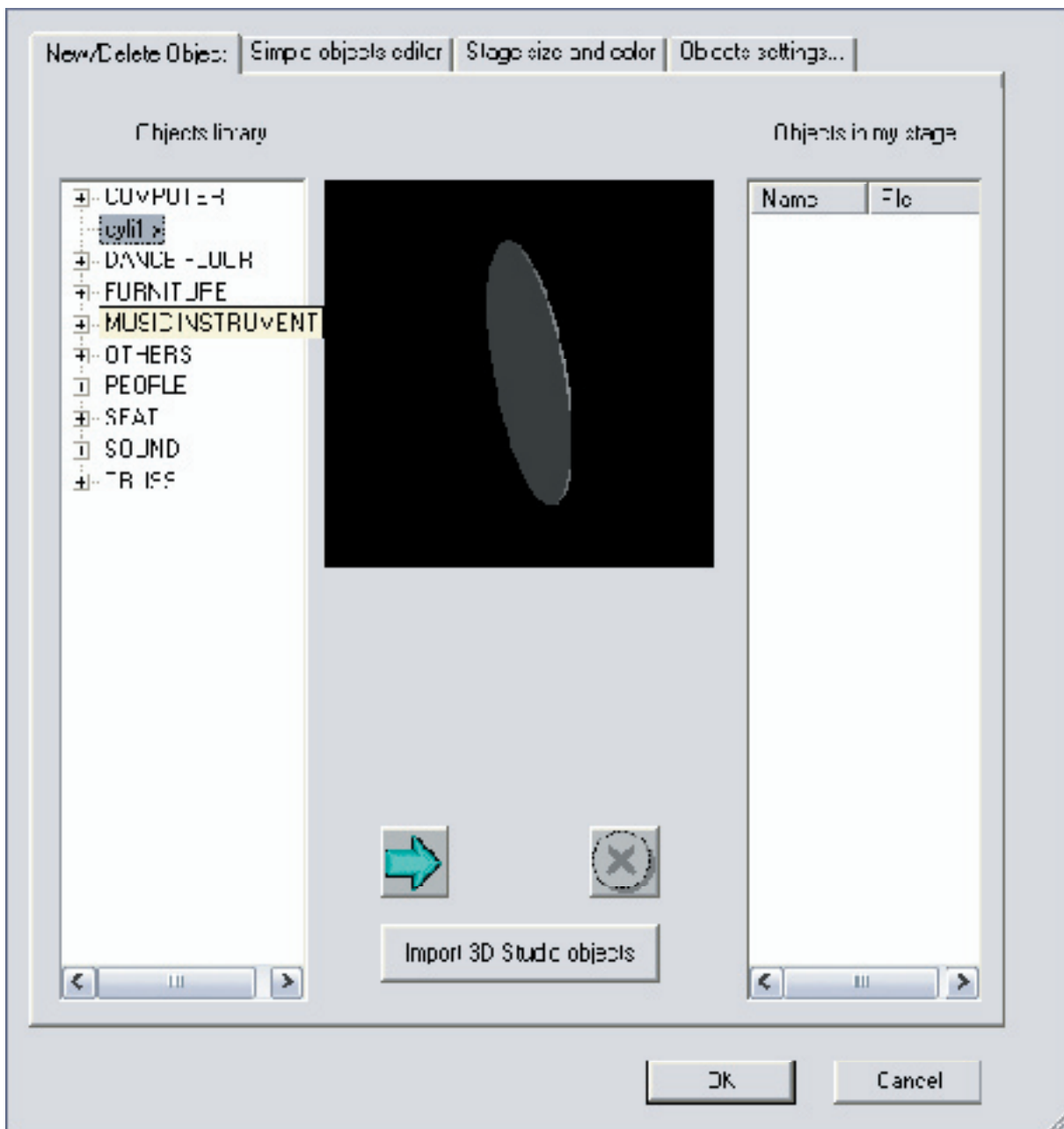
- Indien de zaalopstelling en grootte bekend is vooraf, kunt u thuis alvast het een en ander programmeren. SCENES kunnen ter plaatse indien ze niet genoeg voldoen nog ge-edit worden naar believen.
- Indien er misschien te veel licht is in de zaal zodat uw resultaat niet duidelijk zichtbaar is.

Functies:

- ALWAYS ON TOP om het venstertje altijd in beeld te hebben
- PERFORMANCES om het 3D venster te optimaliseren
- CAMERA: kijkhoek, roteren, zoom en opslaan
- STAGE om objecten toe te voegen en de fixtures te positioneren

Hoe een podium opbouwen?

- U kunt zoveel podiums (STAGES) opbouwen en opslaan als u wilt. Sla bepaalde podiumopstellingen op voor fuiven bijvoorbeeld.
- STAGE SETTINGS kunnen ingesteld worden in het menu STAGES.
- Kies STAGES (dat kleine zwarte pijltje ernaast) → New. Kies STAGES → Save as... om het op te slaan onder de naam die u wilt.
- Objecten toevoegen uit een library:
 - Je vindt er trussen, meubels en boksen.
 - Open het volgende venster:



- De library aan de linkerkant toont de beschikbare objecten. Selecteer een object om het te zien in het midden. Als het object bij uw STAGE mag, selecteert u het en klik je op die blauwe pijl.
- Objectlocatie is in te stellen bij het tabblad OBJECT SETTINGS.
- Om een object uit uw STAGE te verwijderen, selecteert u het in de linkerkolom en dan klikt u op het rode kruis!
- SIMPLE OBJECT EDITOR: hiermee kunt u simpele objecten maken en opslaan.
- STAGE SIZE AND COLOR: spreekt voor zich...
- OBJECT SETTINGS: het plaatsen van de objecten in de ruimte
 - X, Y, Z = breedte, hoogte, diepte
 - drie rotatiebewegingen
 - Als u de positie van een object instelt, kunt u het zien bewegen op uw STAGE omdat het ROOD gekleurd is. Indien het een rood object was, zal het een andere kleur worden.

- Als van de fixtures de PAN en TILT bewegingen tegenovergesteld zijn aan de werkelijkheid, dan kun je INVERT PAN en INVERT TILT aanvinken.
- Hier kunnen objecten verwijderd worden, gekopieerd of een andere naam krijgen. Dat kan door met de rechtermuisknop het menuutje tevoorschijn te halen.
- U kunt ook een hele groep objecten dupliceren en ergens plakken. U heeft bijvoorbeeld een cirkel van trussen gemaakt en die zelfde cirkel hangt vier meter verder ook. Dat kan dan op die manier. U zal een positie moeten intypen voor de gekopieerde objecten of het gekopieerde object.

Veel plezier!

Suggesties, fouten, aanpassingen: tom@stereohouse.be

De software en de handleidingen zijn te downloaden op de DASLight website en die vindt u op onze website www.stereohouse.be onder de sectie "Downloads".