

Technische Information / TI 5 - 02/2011_V2

Netzwerkeinrichtung bei Verwendung eines Remote Rechners (PC/MAC)

Der Offline Editor von DiGiCo für die Konsolen benötigt für die Verwendung ein Windows Betriebssystem. Der Editor läuft auf allen Microsoft Windowsversionen ab Windows XP.

Um den Editor auf einem Remote-Rechner z.B. auf einem MacBook (Pro) von Apple zu verwenden, muss eine Windowslizenz installiert sein. Diese kann auf Intel basierenden Apple Systeme als native Installation mittels Bootcamp oder in einer virtuellen Umgebung z.B. Parallels.

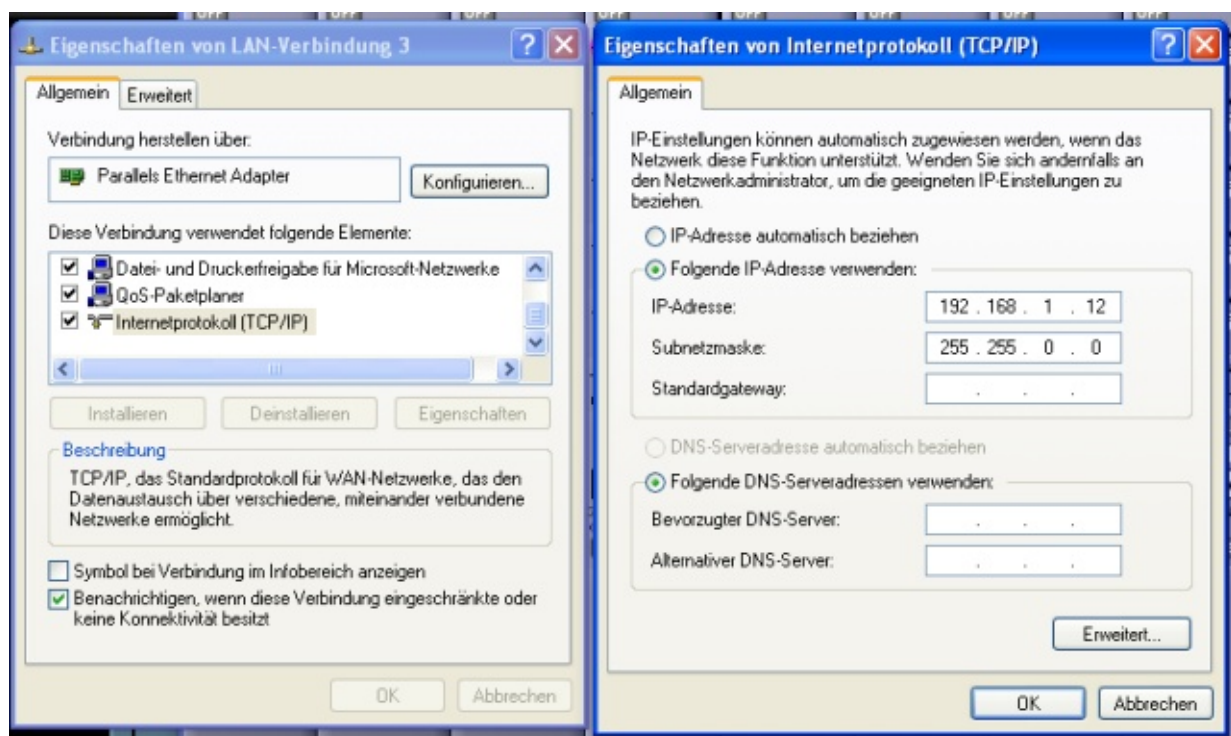
HINWEIS: Es ist ratsam alle nicht verwendeten Netzwerkadapter (WLAN) abzuschalten. Je nach verwendetem PC/MAC Model und Version des Betriebssystems, kann es nötig sein, einen Switch und zwei Patch-Kabel anstatt eines Crosslink-Kabels einzustutzen.

Einrichten der Netzwerkeinstellungen

Netzwerkeinstellungen unter Windows XP

Die IP-Adresse des Rechners ist unter Windows Netzwerkeinstellungen unter LAN Adapter oder Parallels Ethernet Adapter auf die Option "Folgende IP-Adresse verwenden" zu stellen. Lautet die IP Adresse der Konsole z.B. 192.168.1.3 so ist die IP-Adresse am Remote Rechner höher zu wählen: 192.168.1.12.

Die Sub-Net-Mask am Remoterechner ist auf 255.255.255.0 bzw. 255.255.0.0 einzustellen.

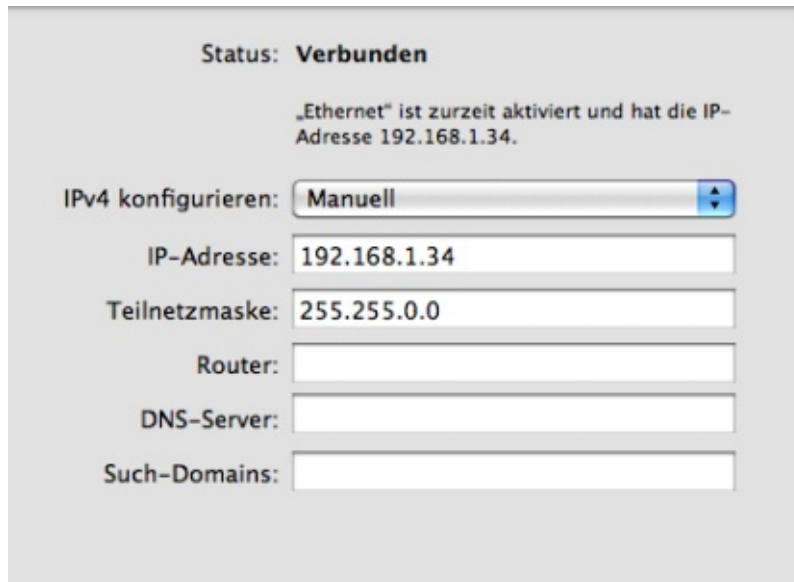


Netzwerkeinstellungen in OSX

Die IP-Adresse des Rechners ist unter OSX über Systemeinstellungen im Dock - Netzwerk Ethernet auf Manuell zu stellen. (s.h. IPv4 konfigurieren - Manuell).

IP-Adresse: z.B. 192.168.1.34 Sub-Net-Mask: 255.255.0.0

Technische Information / TI 5 - 02/2011



Einstellungen in Paralles

Paralles benötigt eine Information wie die physikalische Netzwerkschnittele angesprochen werden, bzw. der virtuelle Netzwerkadapter agieren soll.

Über das Paralles Zeichen - das Menü Geräte aufrufen. Hier den Netzwerkadpater 1 auswählen und die Option Standart-Adapter (Bridged) auswählen.



Technische Information / TI 5 - 02/2011

Verbinden von Konsole und Rechner

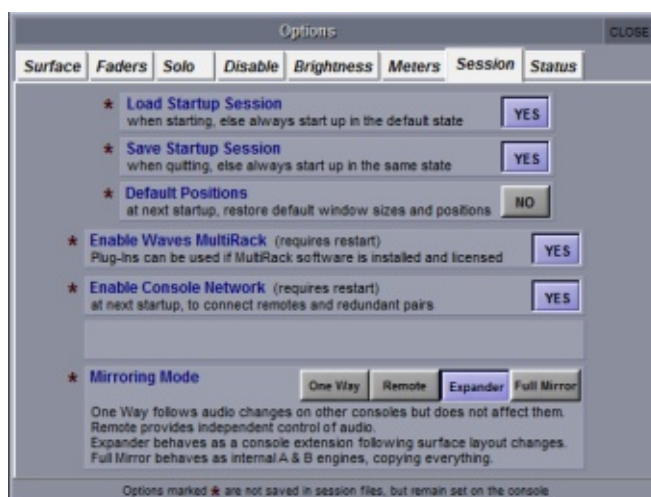
Die Netzwerkschnittstelle der Konsole wird mithilfe eines gekreuzten Netzwerkkabels (Crosslink-Kabel) mit der Netzwerkschnittstelle des Rechners verbunden. Ist der Rechner mit einer 1Gbit Netzwerkschnittstelle ausgestattet, so kann ein normales Netzwerkkabel verwendet werden. Die 1Gbit Schnittstelle erkennt automatisch die nötige Netzwerktopologie (gekreuzt oder nicht gekreuzt). In einigen Fällen kann es dazu kommen, dass die 1Gbit Schnittstelle nicht richtig umschaltet, da die Netzwerkschnittstelle der Konsole auf 100Mbit full duplex steht. Hier bitte die Netzwerkschnittstelle des Remote-Rechners ebenfalls auf 100Mbit full duplex stellen, für die Verbindung ist dann ein Crosslink Kabel zu verwenden.

Einstellungen in der Offline- / Konsolensoftware

Der Offlineeditor entspricht der Software die auf der Konsole läuft. Entsprechend sind die folgenden Einstellungen sowohl in Offline-Editor und in der Konsole vorzunehmen.

Aktivieren der Netzwerkfunktion (falls nicht schon erfolgt)

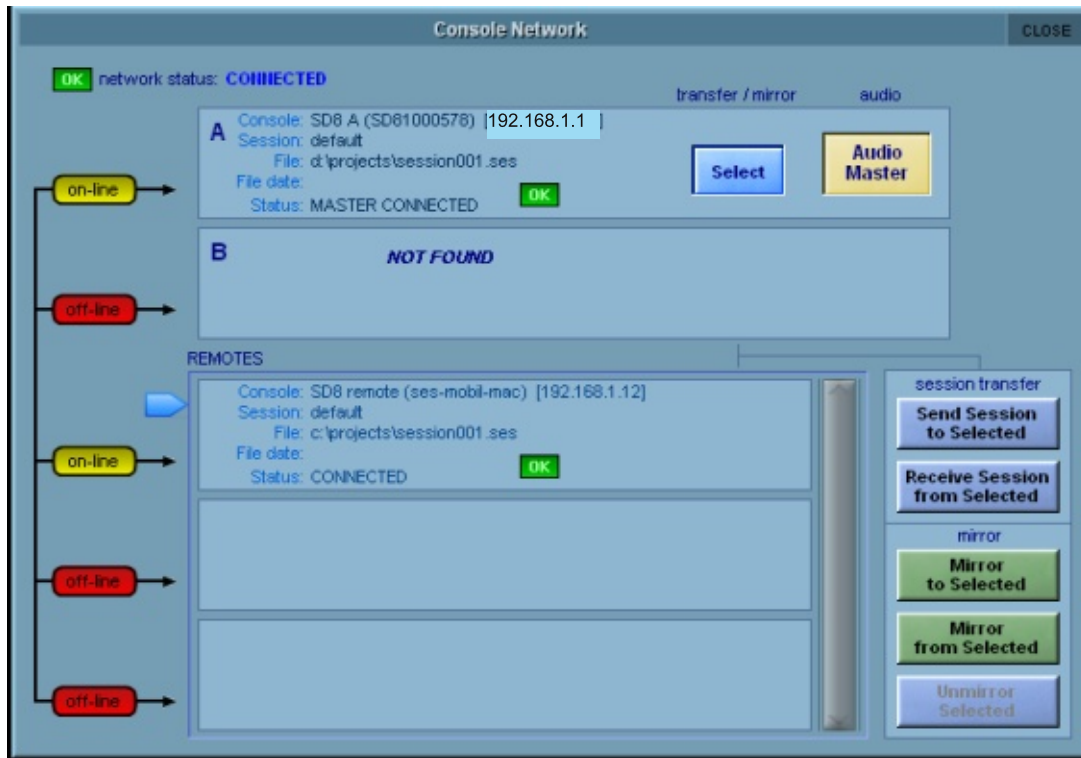
In der Software ist im Menüband (bei Aktivierung der Waves Option unter Setup) die Funktion Options auszuwählen. Innerhalb Options über die Registerkarte Sessions kann die Netzwerkfunktion (Enable Console Network) aktiviert werden. Ein Neustart der Konsole bzw. des Offline-Editors ist notwendig. Die Einstellungen für den gewünschte Mirroring Mode sind ebenfalls hier vorzunehmen.



Datenabgleich zwischen Konsole und Remote-Rechner

Um die Kontrolle über die Konsole durch einen Remote-Rechner zu bekommen, muss der Datenstand (Pulldaten mit den Remote-Rechner-Daten) abgeglichen werden. Dazu ist es notwendig, dass auf der Konsole oder auf dem Remoterechner eine Session geladen wurde. Der Datenabgleich erfolgt über das Fenster "Network" im Remote-Rechner oder auf der Konsole zu öffnen. Anschließend die Funktion "recieve Session from selected" oder "send Session to selected" aktivieren. Der Remote-Rechner erhält nun die Daten aus der Konsole, oder die Konsole die Daten aus dem Rechner. Nach dem Datenabgleich die Funktion Mirror aktivieren. Weitere Informationen sind dem entsprechenden Konsolen Manual zu entnehmen.

Technische Information / TI 5 - 02/2011



Windows ist ein eingetragenes Markenzeichen der Microsoft Cooperation
 OSX ist ein eingetragenes Markenzeichen der Apple Inc.
 Parallels ist ein eingetragenes Markenzeichen der Parallels Holdings Ltd.