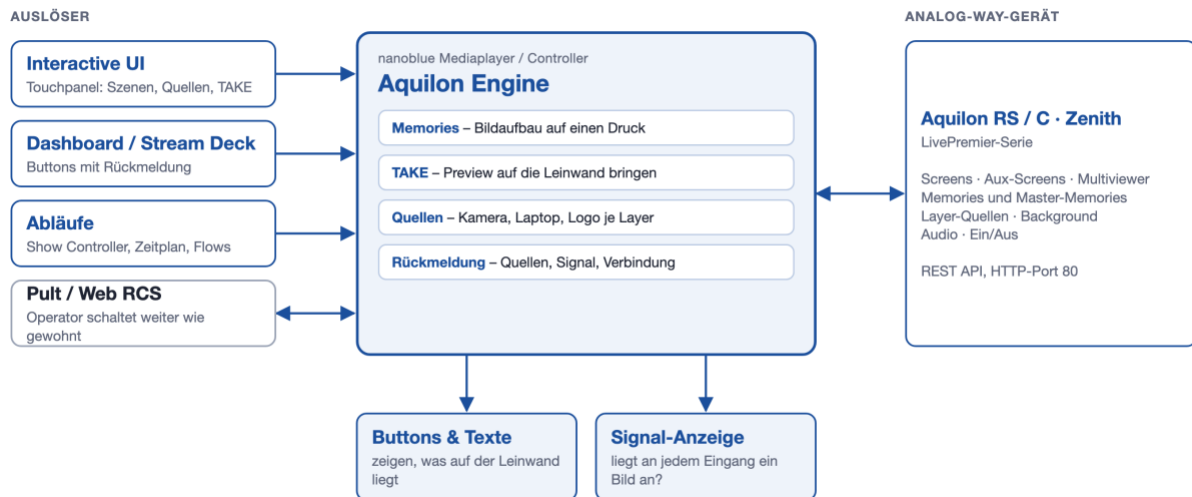


//nanoblu

nanoblu® Analog Way Steuerung

Bildprozessoren der LivePremier-Serie (Aquila RS / C, Zenith) bedienen – Memories, TAKE, Quellen, Background und Audio mit Rückmeldung



Überblick: Touchpanel, Buttons und Abläufe lösen Funktionen aus. Die Aquila Engine übersetzt sie für den Bildprozessor und zeigt an, was gerade auf der Leinwand liegt.

Worum es geht

Die Bildprozessoren der Analog-Way-Serie LivePremier – Aquila RS, Aquila C und Zenith – steuern große Leinwände, LED-Wände und Projektionen in Kongresszentren, Hotels, Kirchen, Firmenzentralen und bei Events. Sie mischen Kameras, Laptops und Zuspeler zu einem Bild, mit Bild-im-Bild, Logos und weichen Übergängen.

Im Alltag braucht es dafür meist einen geschulten Operator am Pult oder in der Web-Oberfläche (Web RCS). Viele Räume sollen aber auch ohne Techniker funktionieren: Vortrag starten, Laptop auf die Leinwand, Pause-Bild zeigen.

nanoblu Analog Way ist ein fertiger Baustein für den nanoblu Mediaplayer und Controller. Er verbindet sich über die offizielle Schnittstelle des Herstellers (**REST API, HTTP-Port 80**) mit dem Bildprozessor und macht jede Funktion als Button oder Anzeige im **Interactive UI** verfügbar. Für ein neues Projekt wird nichts programmiert: Die Funktion steckt in der ID des Bedienelements.

Die Engine läuft direkt am nanoblu-Gerät im lokalen Netz der Anlage. Sie reagiert sofort und braucht keine Internetverbindung.

Die wichtigsten Funktionen

Was gesteuert werden kann

Ein Bild entsteht im Aquilon in vier Stufen:



Ein Memory speichert die komplette Belegung aller Layer eines Screens. Ein Master-Memory ruft Memories auf mehreren Screens gleichzeitig ab.

Bildweg im Gerät: Quellen → Layer → Preview → TAKE → Program. Memories speichern den Aufbau eines Screens.

Bereich	Funktionen
Memories	Gespeicherten Bildaufbau auf einen Screen abrufen (bis 1000 je Gerät) – direkt auf die Leinwand oder in die Vorschau
Master-Memories	Mehrere Screens gleichzeitig umschalten, z. B. Hauptleinwand, Seitenleinwände und Bühnenmonitor
TAKE	Vorschau auf die Leinwand bringen – für alle Screens gemeinsam oder je Screen
Layer-Quellen	Je Bild-Ebene eine Quelle wählen: Eingang (Kamera, Laptop ...), Standbild, Farbe oder aus
Background	Hintergrundbild eines Screens wechseln (bis 8 Background-Sets)
Aux-Screens, Multiviewer	Memories für Zusatzausgänge (Aufzeichnung, Stream, Bühnenmonitor) und Multiviewer-Layouts
Audio	Ton eines Ausgangs stumm schalten oder wieder einschalten
Gerät	Neustart, Herunterfahren und Einschalten über das Netz (Wake-on-LAN); Typ, Name und Firmware
Freier Befehl	Jeder Befehl der REST API – z. B. Audio-Routing, Dante-Kanäle, Multiviewer-Fenster

Memories werden über ihre Nummer oder einen Namen abgerufen, der bei der Einrichtung hinterlegt wird, z. B. „Vortrag“ oder „Diskussion“. Quellen bekommen sprechende Namen wie „Kamera 1“ oder „Laptop Rednerpult“.

Zwei Arbeitsweisen

Je nach Raum wird bei der Einrichtung festgelegt, wie die Buttons wirken:

- **Raumsteuerung ohne Operator:** Ein Druck auf „Vortrag“ schaltet sofort auf die Leinwand. Ideal für Konferenzräume, Hörsäle und Kirchen, in denen Anwender selbst bedienen.
- **Show mit Operator:** Buttons laden das Bild zuerst in die Vorschau. Der Operator prüft es am Multiviewer und bringt es mit TAKE auf die Leinwand – so wie am Analog-Way-Pult gewohnt, nur auf einem frei gestalteten Touchpanel.



Ohne Operator (Raumsteuerung) entfällt Schritt 3: Die Engine schaltet das Memory direkt auf Program.

Beispiel mit Operator: Memory „Diskussion“ in die Vorschau laden, prüfen, TAKE. Die Buttons zeigen, was auf der Leinwand liegt.

Bedienung im Interactive UI

Die ID eines Bedienelements legt gleichzeitig seine Funktion fest. Im UI Studio wird ein Button oder Text angelegt und mit der passenden ID versehen – fertig. Die Rückmeldung kommt an dieselbe ID zurück.

Bedienelement	ID (Beispiel)	Wirkung
Button	aw__s1_mem3	Memory 3 auf Screen 1, leuchtet solange es auf der Leinwand liegt
Button	aw__s1_mem3__preview	Memory 3 in die Vorschau, leuchtet solange es dort liegt
Button	aw__master_1	Master-Memory 1 (mehrere Screens)
Button	aw__take	TAKE – Vorschau auf die Leinwand
Button	aw__s1_l1_cam1	Kamera 1 auf Layer 1, leuchtet wenn sie dort läuft
Button	aw__s1_l1_off	Layer 1 ausblenden
Button	aw__out1_mute	Ton von Ausgang 1 stumm ein / aus
Text	aw__s1_mem_txt	Name des aktuellen Bildes, z. B. „3 Laptop groß“
Anzeige	aw__in1_valid / aw__in1_signal_txt	liegt an Eingang 1 ein Signal an?
Text	aw__system_txt	Gerätetyp, Name und Firmware

- **Quellen-Buttons** eines Layers verhalten sich wie Radio-Buttons: Der aktive leuchtet, die anderen gehen aus.
- **Signal-Anzeige:** Steckt ein Laptop nicht richtig oder ist eine Kamera aus, zeigt das Touchpanel es, bevor jemand auf ein schwarzes Bild schaltet.
- **Dashboard und andere Oberflächen:** Für die wichtigsten Funktionen gibt es zusätzlich fertige Ein- und Ausgänge mit reinem Ein/Aus, z. B. für Dashboard-Buttons oder ein Stream Deck.

Bedienung aus anderen Abläufen

- **Show Controller und Zeitplan:** Cues oder Termine lösen Funktionen aus, z. B. morgens das Begrüßungsbild, zur Pause das Pause-Memory, abends Gerät herunterfahren und morgens per Netz wieder einschalten.
- **Raum-Szenen:** Zusammen mit Licht, Ton, Beamer und Displays in einem Ablauf – ein Druck auf „Vortrag“ dimmt das Licht, schaltet das Mikrophon frei und legt das Rednerpult auf die Leinwand.
- **Andere Abläufe:** Jeder Flow im nanoblue Editor kann Befehle senden.

Was die Rückmeldung zeigt

Der Aquilon meldet über seine Schnittstelle laufend, welche Quelle auf welchem Layer liegt, ob an den Eingängen ein Signal anliegt, ob der Ton stumm ist und ob das Gerät erreichbar ist. Diese Werte zeigt nanoblue direkt an.

Welches Memory gerade aktiv ist, verrät die Schnittstelle dagegen nicht. nanoblue merkt sich deshalb, was über das Touchpanel abgerufen wurde. Schaltet ein Operator parallel am Pult um, erkennt nanoblue das an den geänderten Quellen: Der Memory-Button geht dann aus, statt einen falschen Stand anzuzeigen.

Einrichtung

- **Im nanoblue Editor:** Analog Way ist ein fertiger Flow. Eingetragen werden IP-Adresse, die Screens, Memory-Namen, Quellen und die Arbeitsweise (direkt oder mit Vorschau und TAKE).
- **Passwort:** Ist die Web RCS des Geräts mit Passwort geschützt, meldet sich nanoblue selbst an.
- **Testmodus:** Ein mitgelieferter Testmodus spielt einen Aquilon nach. So lassen sich Oberfläche und Abläufe vorbereiten, bevor das Gerät vor Ort ist.

- **Bleibt erhalten:** Die Konfiguration wird am Gerät gespeichert und übersteht Neustarts und Updates des Flows.
- **Erste Inbetriebnahme:** Der erste Durchlauf am echten Gerät erfolgt gemeinsam mit dem Betreiber.

Zuverlässig im Betrieb

- **Autark:** Steuerung und Rückmeldung laufen am nanoblue-Gerät im lokalen Netz – auch ohne Internet.
- **Parallel zum Pult:** Pult, Web RCS und andere Steuerungen bleiben voll nutzbar. nanoblue gleicht sich alle paar Sekunden mit dem Gerät ab.
- **Robust:** Befehle werden nacheinander gesendet. Kurze Netzaussetzer überbrückt die Engine durch Wiederholen; als „offline“ gilt das Gerät erst nach mehreren Fehlversuchen.
- **Klare Fehlermeldungen:** Wird ein leeres Memory oder ein nicht vorhandener Screen abgerufen, meldet die Engine das, statt still nichts zu tun.

Sicherheit

Die Schnittstelle des Aquilon arbeitet unverschlüsselt über HTTP und ist für abgeschlossene Technik-Netze gedacht. Der Bildprozessor wird deshalb nur im lokalen Netz bzw. einem eigenen VLAN der Anlage betrieben und nicht ins Internet freigegeben. Die Fernwartung des nanoblue-Geräts läuft wie gewohnt verschlüsselt über das nanoblue-VPN.

Unterstützte Geräte

Gerät	Anbindung	Funktionen	Stand
Aquilon RS alpha, RS1–RS6	REST API, HTTP 80	alle Funktionen dieser Übersicht	umgesetzt und im Testmodus erprobt; Abgleich bei der Inbetriebnahme
Aquilon C, C+, CMAX	REST API, HTTP 80	alle Funktionen dieser Übersicht	umgesetzt und im Testmodus erprobt; Abgleich bei der Inbetriebnahme
Zenith	REST API, HTTP 80	alle Funktionen dieser Übersicht	umgesetzt; Abgleich bei der Inbetriebnahme
Midra 4K (Pulse, Eikos, QuickVu), Alta 4K	AWJ	Presets, TAKE, Quellen	auf Anfrage
LiveCore (Ascender, NeXtage)	TCP	Presets, TAKE, Quellen	auf Anfrage

Voraussetzung ist eine LivePremier-Firmware ab Version 4.0.

Technik in Kürze

- Aquilon Engine als Flow im nanoblue Editor auf dem nanoblue Mediaplayer bzw. Controller.
- Analog Way LivePremier REST API (offizielle Herstelldoku v4.0) über Ethernet, HTTP-Port 80, optional mit Anmeldung.
- Regelmäßiger Abgleich von Layer-Quellen, Eingangssignalen und Audio (Intervall einstellbar).
- Wake-on-LAN zum Einschalten aus dem Ruhezustand.
- Anbindung an Interactive UI, Dashboard, Show Controller, Zeitplan und alle Flows im nanoblue Editor.

Typische Einsätze

- Konferenz- und Kongresszentren: Referenten bedienen die große Leinwand selbst, der Techniker greift nur bei Bedarf ein.
- Kirchen und Gemeindesäle: Liedtexte, Kamera und Prediger-Laptop per Touchpanel, ohne Fachwissen.
- Firmenzentralen und Showrooms: LED-Wände mit festen Bildaufbauten, gesteuert über Zeitplan oder Raumszenen.
- Events: frei gestaltetes Operator-Panel mit Vorschau und TAKE zusätzlich zum Analog-Way-Pult.

In Vorbereitung

Vorschaubilder der Eingänge im Touchpanel (die Schnittstelle liefert Thumbnails) · Anzeige im nanoblue Verbindungsmonitor · fertige Beispielseite für das Interactive UI · Midra 4K und Alta 4K · Installation über den nanoblue Flow-Katalog.