

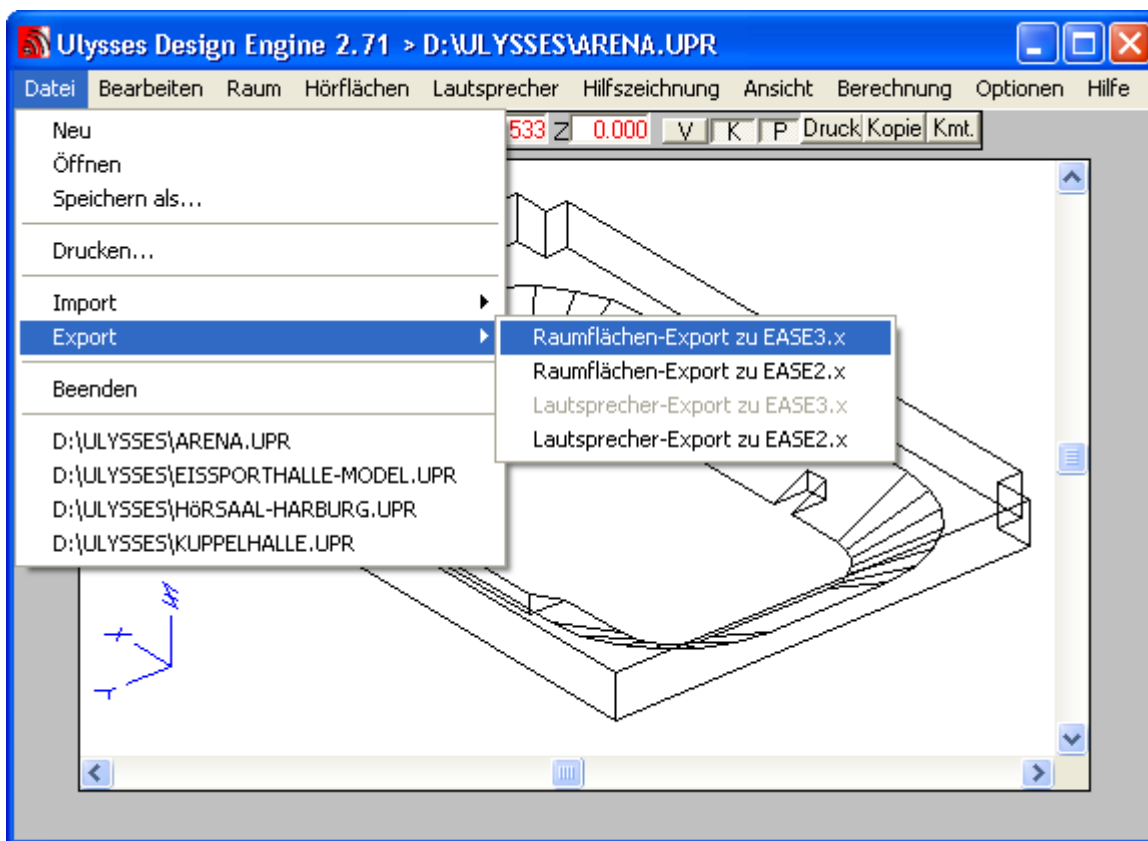
Ulysses <> EASE

Ulysses bietet eine komfortable Schnittstelle zu EASE an, um Raum- und Lautsprecherdaten auszutauschen. Dabei lassen sich Daten sowohl in die eine als auch in die andere Richtung schnell und einfach konvertieren.

Raummodelle von Ulysses nach EASE konvertieren

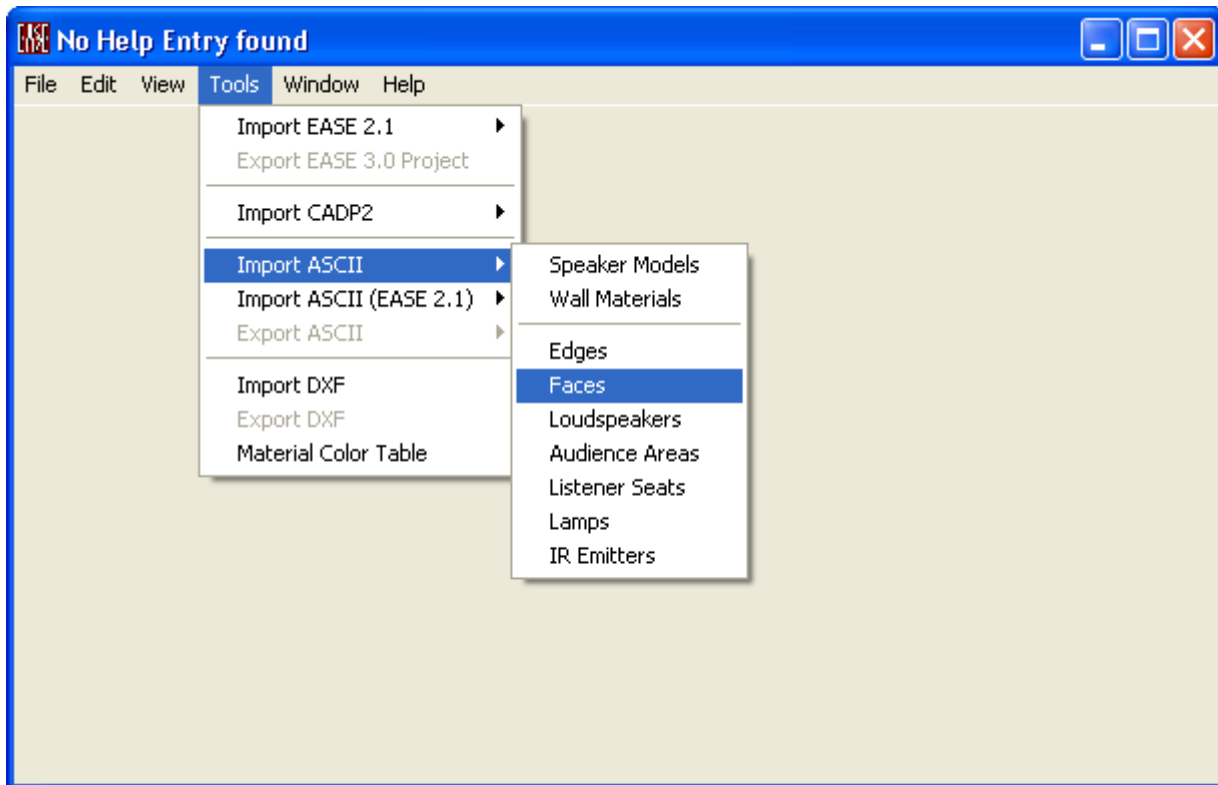
Raummodelle, die in Ulysses gezeichnet wurden, lassen sich recht leicht nach EASE exportieren. Dazu wird in Ulysses einfach eine Datei erzeugt, die in EASE als ASCII-Import eingelesen werden kann. Dabei ist zu beachten, dass lediglich die Raumgeometrie nicht aber die Absorptionsdaten übertragen werden.

Dazu wählt man im Menü »Datei« die Funktion »Export« und »Raumflächen-Export zu EASE3.x«.



Danach wählt man das zu exportierende Objekt aus und speichert es als ***.xfc-Datei**.

In EASE wird nun unter »File« das **Import/Export-Tool »EASEIMEX«** (ggf. im Stand-Alone-Mode) geöffnet.



Im Menü »**Tools**« wählt man nun unter »**Import ASCII**« die Funktion »**Faces**«.

Nachdem man einen Projekt-Namen vergeben hat, ruft man die zuvor gespeicherte ***.xfc-Datei** auf und das Modell wird eingefügt.

*Es ist zu beachten, dass EASE so eingestellt ist, dass keine symmetrischen Raumeingaben erwartet werden. Dazu sollte die Funktion »**Room symmetric**« im Register »Data« unter dem Menüpunkt »Room Data« unter »Edit« im »Edit Projekt«-Fenster **nicht** angewählt sein.*

Raummodelle von EASE nach Ulysses konvertieren

Ebenfalls ist es recht leicht möglich, Raummodelle, die in EASE gezeichnet wurden, nach Ulysses zu exportieren. Dazu wird in EASE eine ASCII-Datei erzeugt, die in Ulysses einfach eingelesen werden kann. Dabei ist auch hier zu beachten, dass lediglich die Raumgeometrie und nicht die Absorptionsdaten übertragen werden.

In EASE wird dazu unter »**File**« das **Import/Export**-Tool »EASEIMEX« geöffnet.

Im Menü »**Tools**« wählt man unter »**Export ASCII**« die Funktion »**Faces**«, markiert alle zu exportierenden Flächen und speichert diese als ***.xfc-Datei**.

Danach wählt man in Ulysses im Menü »**Datei**« die Funktion »**Import**« und »**Raumflächen-Import von EASE3.x**«, ruft die zuvor gespeicherte ***.xfc-Datei** auf und das Modell wird eingefügt.

Lautsprecher von Ulysses nach EASE konvertieren

Es besteht die Möglichkeit Lautsprecher aus Ulysses-Modellen nach EASE zu exportieren. Dabei werden allerdings lediglich die Position und Ausrichtung und der Name der Lautsprecher exportiert - Pegel, Polarität und Delay sowie die eigentlichen Balloon-Daten werden nicht mit übertragen!

Dazu wählt man im Menü »**Datei**« die Funktion »**Export**« und »**Lautsprecher-Export zu EASE3.x**«.

Danach markiert man die zu exportierenden Lautsprecher und speichert sie als ***.xld-Datei** (*Diese Endung wird nicht automatisch angehängt!*).

In EASE wird nun unter »**File**« das **Import/Export**-Tool »EASEIMEX« geöffnet.

Im Menü »**Tools**« wählt man unter »**Import ASCII**« die Funktion »**Loudspeakers**«, ruft die zuvor gespeicherte ***.xld-Datei** auf und die Lautsprecher werden eingefügt.

Lautsprecher von EASE nach Ulysses konvertieren

Es besteht die Möglichkeit Lautsprecher aus EASE-Modellen nach Ulysses zu exportieren. Dabei werden allerdings auch hier lediglich die Position und Ausrichtung und der Name der Lautsprecher exportiert - Pegel, Polarität und Delay sowie die eigentlichen Balloon-Daten werden nicht mit übertragen!

In EASE wird dazu unter »**File**« das **Import/Export**-Tool »EASEIMEX« geöffnet.

Im Menü »**Tools**« wählt man unter »**Export ASCII**« die Funktion »**Loudspeakers**«, markiert alle zu exportierenden Lautsprecher und speichert diese als ***.xfc-Datei**.

Danach wählt man in Ulysses im Menü »**Datei**« die Funktion »**Import**« und »**Lautsprecher-Import von EASE3.x**«, ruft die zuvor gespeicherte ***.xld-Datei** auf und die Lautsprecher werden eingefügt.

Nacheinander können nun recht komfortabel die Lautsprechertypen zugewiesen werden – als Hilfe wird dabei der Name des Ursprünglichen Lautsprechertyps als Gruppen-Name angezeigt.