



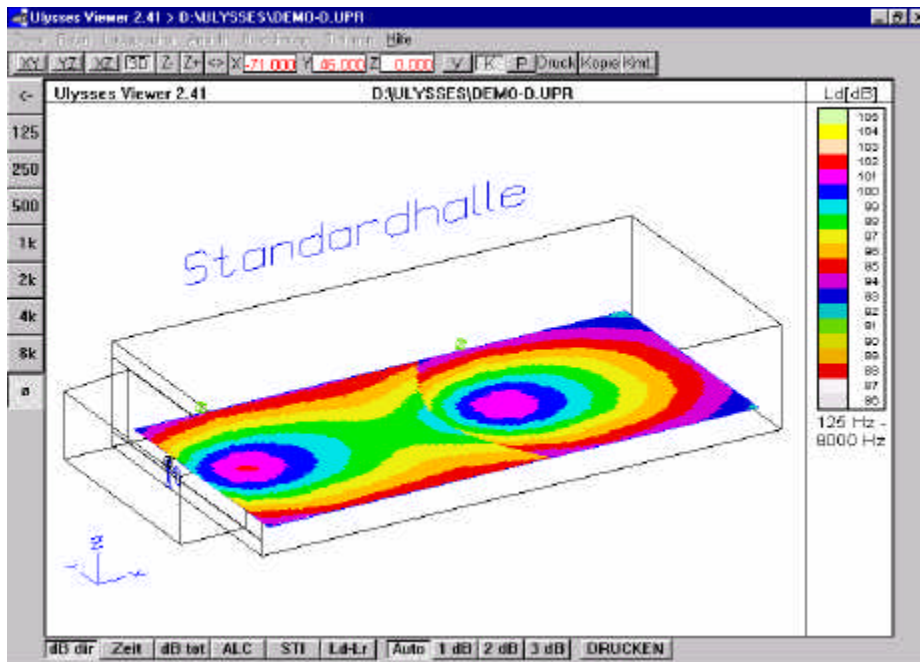
**Weitere Informationen zur Bedienung sind im HILFE Menü oben rechts zu finden**

## **Kontakt**

Für weitere Fragen oder Hinweise stehen wir gerne zur Verfügung. Benutzen Sie hierfür die E-mail Adresse [ulysses@ifbsoft.de](mailto:ulysses@ifbsoft.de) oder besuchen Sie uns im Internet unter [www.ifbsoft.de](http://www.ifbsoft.de) .

© (1996-2006) IFB und IFBsoft - Alle Rechte vorbehalten - Änderungen und Irrtümer vorbehalten

Nachdem im Menü BERECHNUNG die Funktion PEGEL+ZEIT ausgewählt wurde, wird das 3-D Modell mit allen raum- und elektroakustischen Berechnungs- und Simulationsergebnissen dargestellt.



### Darstellung der Berechnungs- und Simulationsergebnisse

- Die verschiedenen Berechnungsergebnisse können durch Anklicken der entsprechenden Schaltflächen der linken und unteren Menüleiste abgerufen werden!


### Auralisation (optional)

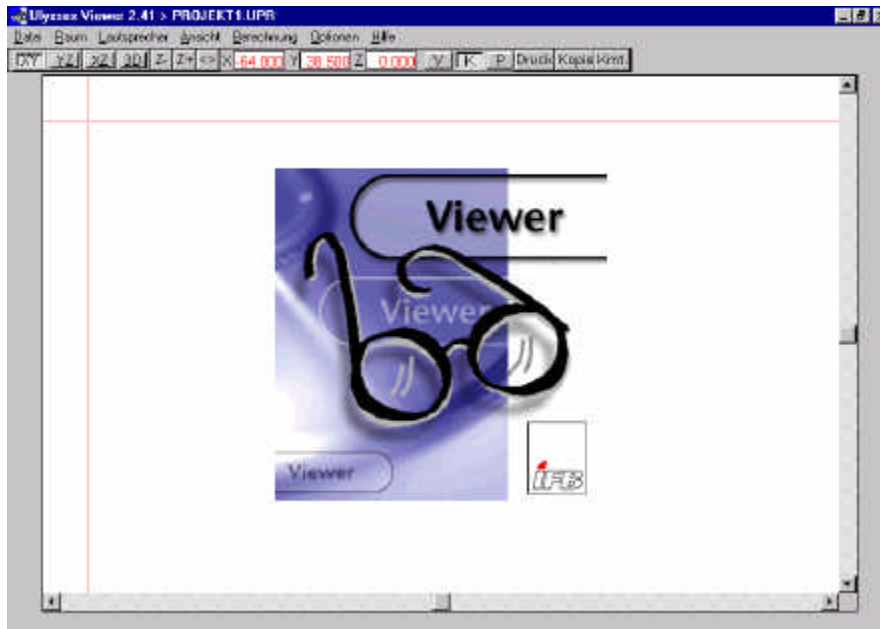
Falls die Raumflächen des Modells mit Absorptionseigenschaften versehen sind, kann mittels einer WAV-Datei die zu erwartende Akustik des Raumes mittels Auralisation hörbar gemacht werden.

Zur Durchführung der Auralisation genügt ein Rechtsklick im farbigen Bereich der Berechnungsergebnisse. Nach Auswahl einer WAV-Datei beginnt direkt der Auralisationsvorgang, sofern Soundkarte und Lautsprecher vorhanden sind.  
Only use dry, anechoic \*.wav files for Auralisation which are not "contaminated" by reflections or reverberation.

Falls die Auralisation sehr "trocken" klingt (also fast kein Nachhall vorhanden ist), sind den Raumflächen wahrscheinlich keine Absorptionseigenschaften zugewiesen worden. Die Auralisation ist in diesem Fall nicht sinnvoll, weil das Modell nicht für diesen Vorgang ausgelegt oder vorbereitet worden ist.

Die Berechnungsergebnisse basieren in diesem Fall auf Nachhallzeiten, die in das Modell eingegeben worden sind (z.B. Messergebnisse oder Annahmen). Im Menü BERECHNUNG kann die Eingabe von Nachhallzeiten unter dem Punkt RT60 MESSUNG nachgesehen werden.

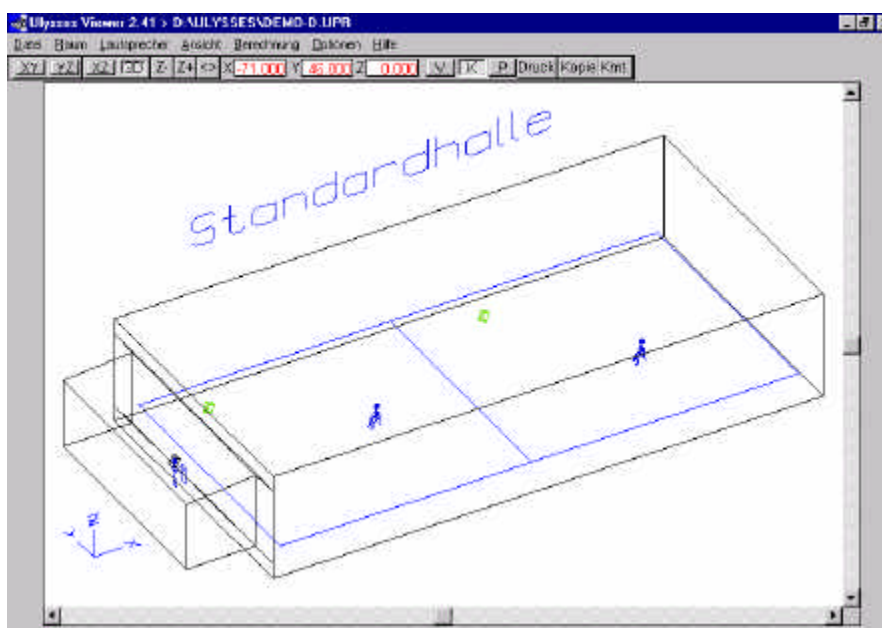
Mit Doppelklick auf UV\_270D.EXE oder Bildschirmsymbol  wird der ULYSSES-Viewer gestartet.



Mit diesem Bild meldet sich der VIEWER betriebsbereit

Nun können ULYSSES Projekt Dateien, die das Modell, raum- und elektroakustische Dimensionierungen sowie Berechnungsergebnisse enthalten, betrachtet werden.

Hierzu gehen Sie im Menü DATEI der oberen Menüleiste zur Funktion ÖFFNEN und wählen eine \*.UPR Datei aus.



So stellt der VIEWER ein 3-D Modell auf dem Bildschirm dar

- Mit den Pfeiltasten auf der Tastatur kann das Modell gedreht werden!

## ULYSSES Viewer

Kurzanleitung zu Installation und Gebrauch



ULYSSES ist ein CAD-Programm zur Dimensionierung von Beschallungsanlagen und Raumakustik. Es wird von IFBsoft hergestellt und vertrieben.

ULYSSES, genauer die sogenannte ULYSSES Design Engine, wird zum berechnen und simulieren der raum- und elektroakustischen Eigenschaften von 3-D Modellen benutzt.

Mit dem ULYSSES Viewer können die 3-D Modelle selbst sowie die Ergebnisse der Berechnungen und Simulationen angesehen werden. Außerdem können alle grafischen Darstellungen, die auf dem Bildschirm sichtbar sind, ausgedruckt werden.

Zusätzlich können Listen der Raumflächen mit ihren akustischen Eigenschaften und der Lautsprecher mit Details zu Typ, Montageort, Ausrichtung und Ansteuerung inklusive Equalizing und Delay, angezeigt und ausgedruckt werden.

Der ULYSSES Viewer zeigt also alle Einzelheiten und Ergebnisse der raum- und elektroakustischen Simulationen, die der Planer mit ULYSSES erzeugt hat.

### Informationen zu Installation und Gebrauch des ULYSSES Viewers:

Der ULYSSES Viewer benötigt zum Betrieb eine 32-Bit Microsoft Windows Oberfläche (Win 98, 2000, NT, ME, XP).

Als Erstes erstellen Sie ein neues Verzeichnis (mit Windows Explorer o.ä. Dateimanager) und nennen es z.B. ULYSSES.

- Falls Sie eine ZIP-Datei erhalten haben entpacken Sie diese in das ULYSSES Verzeichnis
- Falls Sie einzelne Dateien erhalten haben kopieren Sie diese einfach in das Verzeichnis ULYSSES

Nun sollten folgende Dateien in Ihrem ULYSSES-Verzeichnis enthalten sein:

- UV\_282D.EXE (Ulysses Viewer, Programm)
- UV\_D.HLP (Viewer Hilfe Datei)
- \*.UPR (Ulysses Projekt Datei)
- \*.WAV (Audio-Datei)