

Device Builder

Eszközszerkesztő program

leírás

A Device Builder-ről általában

A Device Builder a Rave, Dlite és Vector fényszabályzó pultok számára létrehozott eszközszerkesztő program. A létrehozott vagy módosított eszközök floppyn keresztül betölthetők a Rave és a Dlite pultokba, vagy beimportálhatóak a Vector Patch Manager-ébe.

Kétféle módon nyithatjuk meg a Device Builder-t. A Start menüből vagy a Vector Tools menüjéből önálló alkalmazásként futtatva, vagy a Vector Patch Manager-éből. A Rave és a Dlite pultok esetében az előbbi módszer használható. Amennyiben a Patch Manager-ből nyitjuk meg a Device Builder-t, az ott végrehajtott módosítások az aktuális előadással elmentődnek a Vector-ban, ellenben az eredeti könyvtárban lévő device tartalmat nem módosítják. Ha a módosításokat itt is szeretnénk érvényesíteni, nyomjuk meg a **SAVE TO LIBRARY**-t.

Az eszköz fájlok kiterjesztése a Rave és Dlite pultok esetében *.dev, a Vector pult esetében *.cvd.

A Device Builder futtatása

A Device Builder önálló futtatásához

A Windows Start menüjéből a Programok \ Comulite \ Vector \ Device Builder alkalmazást indítsuk el.

Vagy

1. A Vector főképernyőjén menjünk a Tools menübe.

2. Kiklikeljünk a -ra. A Device Builder elindul.

A Device Builder PM-ből való futtatásához

1. A PM munkaablakban válasszuk ki a Device struktúrát.

2. Kiklikeljünk a -ra. A Device Builder elindul.


Vagy

1. A PM munkaablakban válasszuk ki a Device struktúrát.
2. Az egyik eszközre kattintsunk jobb egérgombbal.
3. A legördülő menüből válasszuk ki a **Properties**-t.

A Device Builder elindul a kiválasztott device betöltésével.

TIPP! Telepítsük a Vector szoftvert off-line editorként egy PC-re, majd a Device Builder alkalmazás ikonját tegyük ki az Asztalra.

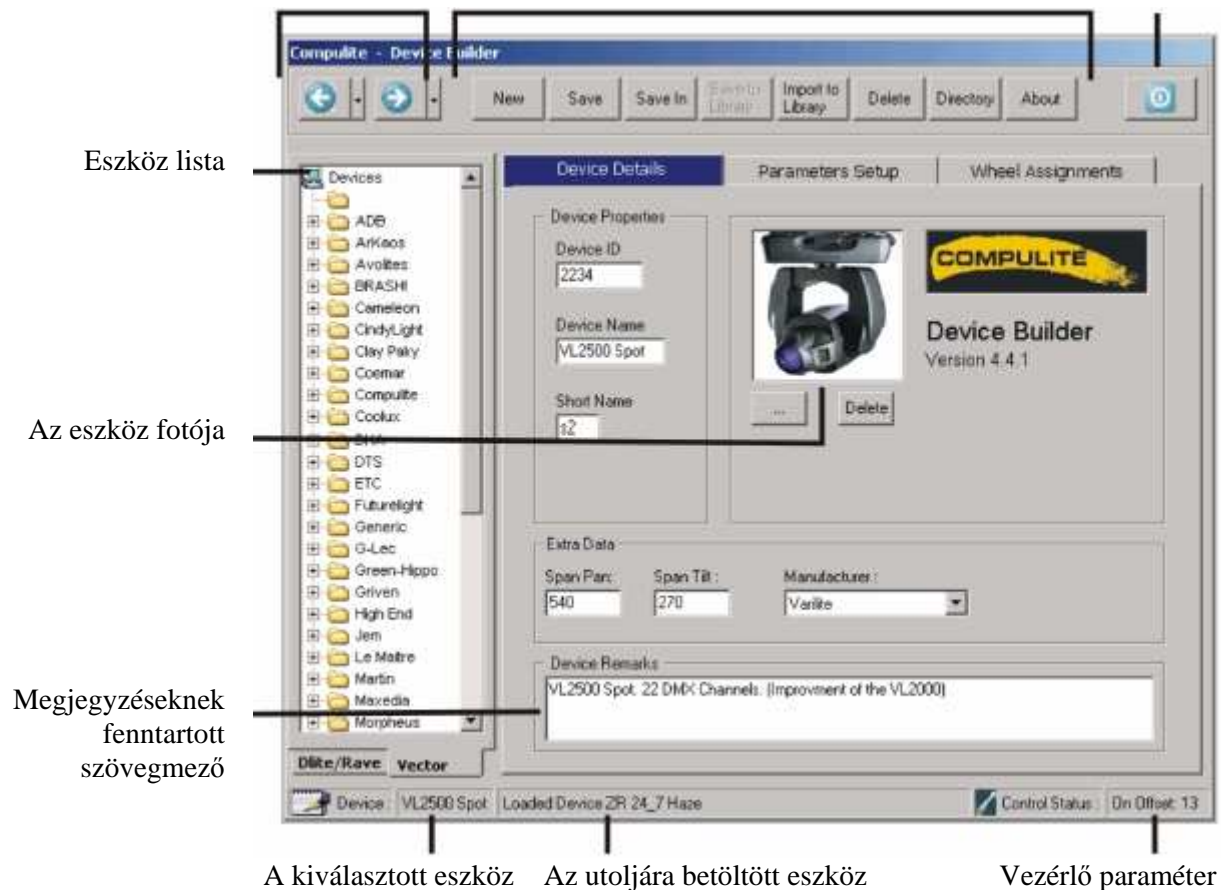
A Device Builder-ből való kilépéshez

Kiklikeljünk a -ra.

Előző / Következő képernyő

Mentési opciók

Kilépés



93. ábra: Eszközleíró ablak

- A baloldali ablakban található gyártók szerint csoportosítva az eszközök (device-ok).
- A jobboldali részen található a kiválasztott eszközre vonatkozó beállítások.

Ablakok	Beállítási lehetőségek
Device Details	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Az eszköz azonosító száma (ID), az eszköz neve, az X, Y mozgás paraméterek fordulási szöge. ▪ Az eszköz fotója. ▪ Megjegyzés az eszközre vonatkozóan.
Parameter Setup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Az eszköz paramétereinek címezése. ▪ A paraméterek tulajdonságainak meghatározása. ▪ A vezérlő paraméter beállítása. ▪ Külső DMX eszközök meghatározása (motoros kengyelek, színváltók...).
Wheel Assignments	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Paraméterkerekek kiosztása. ▪ Paraméterkerekek érzékenységének beállítása.

Eszközök létrehozása és szerkesztése

Egy eszköz létrehozásához az alábbi munkafolyamatokat kell megtennünk:

<i>Ablakok</i>	<i>Beállítások</i>
Device Details	<ul style="list-style-type: none">▪ Adjunk nevet és ID számot az eszköznek.▪ Minden egyes eszköznek egyedi nevet és azonosítót kell adni. Az eszköz neve max. 32 karakter lehet. Az ID szám max. 5 digitből állhat.
Parameter Setup	<ul style="list-style-type: none">▪ Oszzuk ki az eszköz paramétereit.▪ A paraméter kiosztáshoz használjuk az eszköz gyártójának gépkönyvét (DMX tábla)
Wheel Assignments	<ul style="list-style-type: none">▪ Oszzuk ki paramétereiket a paraméterbankokba és a paraméterkerekekre.▪ Paraméterkerekek érzékenységének beállítása.

FIGYELEM! Ha a Device Builder-t a Vectorból nyitjuk meg az összes eszköz csak olvasható, de nem szerkeszthető, ha szerkeszteni akarunk eszközt, futtassuk a Device Builder-t a Start menüből, vagy a Vectoron belül a PM-ből.

Új eszköz létrehozásához

1. Győződjünk meg arról, hogy a Device Details ablak az aktív és hogy a megfelelő pulttípus van e kiválasztva.
2. Válasszuk ki a megfelelő gyártó könyvtárát.
3. Kiklikeljünk a képernyő felső részén található **NEW**-ra.

A New Device párbeszédablak megnyílik.

4. Írjuk be az eszköz nevét és kattintsunk az **OK**-ra.

Az eszköz hozzáadódik a gyártó könyvtárához.

5. A Device Properties ablakban adjunk meg egy azonosítót a Device ID mezőben.

Megjegyzés: Ha már létező ID számot adunk meg, egy hibüzenetet kapunk. Ebben az esetben javítsuk át a számot és folytassuk a munkát.

6. A Short Name mezőben lévő rövidített név, amely az eszköz nevéből generálódik.

A rövidített név automatikusan generálódik az eszköz nevének első két karakteréből.

A rövidített nevet módosíthatjuk.

7. Az Extra Data mezőbe adjuk meg a mozgásparaméterek fordulási szögét.

8. Válasszuk ki a Manufacturer listából a gyártót. Ha nincs benne a listában, válasszuk a Generic-et.

9. A Device Remarks mezőbe írjunk be megjegyzéseket.

10. Rendeljünk fotót az eszközhöz. Keressük meg a azt a könyvtárát, ahol a *.bmp kiterjesztésű kép van és válasszuk ki.

11. Kattintsunk a **SAVE**-re az új eszköz mentéséhez.

Egy üzenetet kapunk, hogy a mentés sikeres, a fájl név és az elérési útvonal is megjelenik.

12. Kattintsunk az **OK**-ra.

Eszköz törléséhez

1. Válasszuk ki az eszközlístából a törölni kívánt eszközt.

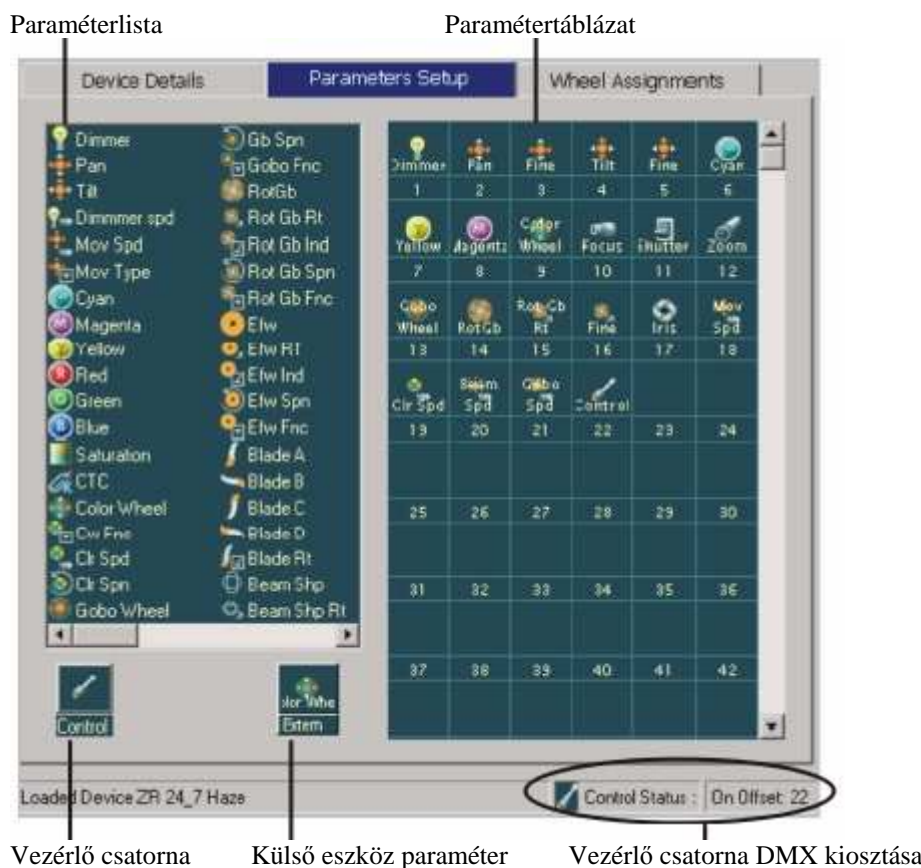
2. Kattintsunk a **DELETE**-re.

Megjegyzés: Törlés után nincs visszavonási lehetőségünk.

3. Kattintsunk a **YES**-re a törlés megerősítéséhez, vagy a **NO**-ra, ha meggondoltuk magunkat.

Paraméterek kiosztása

Minden egyes paramétert el kell helyezni az eszköz paramétertáblázatában. A DMX kiosztást az eszköz gépkönyvéből olvashatjuk ki.



94. ábra: Paraméter kiosztás ablak

Egy eszközön belül ugyan az a paramétertípus előfordulhat többször is. Pl.: Egy mozgógépnek három színtárcsája van. Ebben az esetben ugyan az a paramétertípus 3 különböző címen lesz elhelyezve. A Paraméter tulajdonságokban a paraméter neve automatikusan beállítódik Color Wheel-re, Color Wheel 2-re, és Color Wheel 3-ra.

Paraméterek kiosztásához

1. Kattintsunk a Parameter Setup-ra.
2. Húzzunk át a paraméterlistából egy ikont a paraméter címének megfelelő helyre.
Az eszköz pontos paraméter kiosztását a gyártó gépkönyvében található DMX kiosztási táblázatból olvashatjuk ki.
3. Ismételjük meg a 2. pontot annyiszor, ahány paraméter van az adott eszközben.
4. Az egyes paraméterekre duplán kattintva, bejutunk a Parameter Properties párbeszédablakba, ahol az adott paraméter tulajdonságait tudjuk beállítani.
5. Kattintsunk a *SAVE*-re.

Külső paraméter kiosztásához

Válasszuk ki a külső paramétert a paraméterlistából, majd húzzuk azt a paraméterlista ablak alatt lévő Extern részre.

Osztott paraméterek kiosztásához

Előfordulhat, hogy különböző paramétertípusok ugyan azt a DMX címet használják egy eszközön belül. Pl.: Egyes mozgógépeknél az 1-es csatornán van a dimmer és a shutter paraméter is.

1. Húzzuk át a dimmer ikont a paraméterlistából az 1-es cellába.
2. Húzzuk át a shutter ikont a paraméterlistából az 1-es cellába.



Az 1-es címen két paramétertípus van.

3. Az 1-es címen lévő mindkét paraméter megtekintéséhez kattintsunk a nyílra és a legördülő menüből válasszuk ki a megfelelő paramétert.

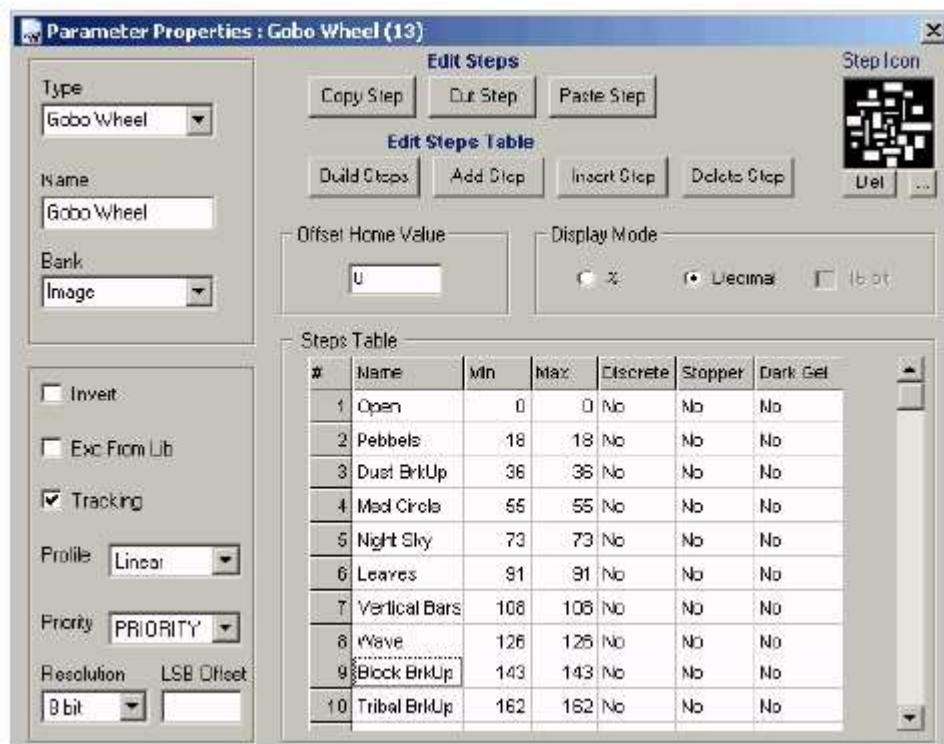
Megjegyzés: A paraméterek automatikusan különböző kerekhez adódnak.

Paraméter törléséhez

Jobb egérgombbal kattintsunk a paraméterre és az előugró menüből válasszuk a **DELETE** parancsot.

Paraméterek szerkesztése

A paraméterek kiosztását követően definiálnunk kell az egyes paramétereket. A paramétereket a Parameter Properties párbeszédablakban szerkeszthetjük.



95. ábra: Paraméter tulajdonságok ablak

Paraméterek szerkesztéséhez

Kattintsunk duplán a kiválasztott paraméterre a paramétertáblázatban.

Vagy

Jobb egérgombbal kattintsunk a kiválasztott paraméterre a paramétertáblázatban és válasszuk a Properties-t.

A címsáv mutatja a kiválasztott paramétert, valamint annak címét.

Külső paraméter szerkesztéséhez

Kattintsunk duplán a paraméterlista alatt található külső paraméterre.



96. ábra: Külső paraméter

Vagy

Jobb egérgombbal kattintsunk a kiválasztott külső paraméterre és válasszuk a Properties-t.

A címsáv mutatja a kiválasztott paramétert, valamint annak címét.

Beállítási lehetőség	Leírás
Type	A paramétertípus határozza meg az alapértelmezett paraméterkerék összerendelését.
Name	Ez a szöveg fog megjelenni a kerekék alatt.
Bank	Az alapértelmezett paraméterbank. Pl.: Az összes gobó paraméter automatikusan az Image bankhoz adódik, az összes szín paraméter pedig a Color bankhoz. Az alapértelmezett összerendelés könnyedén módosítható.
Invert	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ha kijelöljük, akkor invertáljuk a paramétert ▪ Üresen hagyva a paraméter normál módon viselkedik.
Exclude from Lib	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ha kijelöljük a paramétert kivonjuk a könyvtárak alól. ▪ Üresen hagyva a könyvtárak tartalmazni fogják a paramétert.
Profile	Beállítható a paraméter úszás közbeni szabályzási görbéje.
Priority	Beállíthatjuk, hogy a paraméter LTP (Priority) vagy HTP módban működjön e.
Resolution	Beállítható, hogy a paraméter 8 vagy 16 bites fölbontású e.
LSB Offset	Itt adhatjuk meg 16 bites felbontás esetén, mely címen van a paraméter finomabb felbontású párja.
Edit Steps	A paraméterlépések szerkesztéséhez használandó parancsgombok.
Edit Step Table	Paraméterlépések hozzáadását, törlését lehetővé tevő parancsgombok.
Offset Home Value	A paraméter Home értékének beállítása. Ez az érték, amelyet a paraméter felvesz a HOME vagy a RESET gomb megnyomását követően. Pl.: az X és Y paraméterek Home értéke általában 50% (decimálisan 128, vagy 16 bites felbontás esetén 32768).
Mode	A Home értékre vonatkozó kijelzési módot állíthatjuk 5-ra, decimálisra, vagy hexadecimálisra.
Step Table	Paraméterlépések beállítása.

Az alapértelmezett kerék összerendelés módosítása

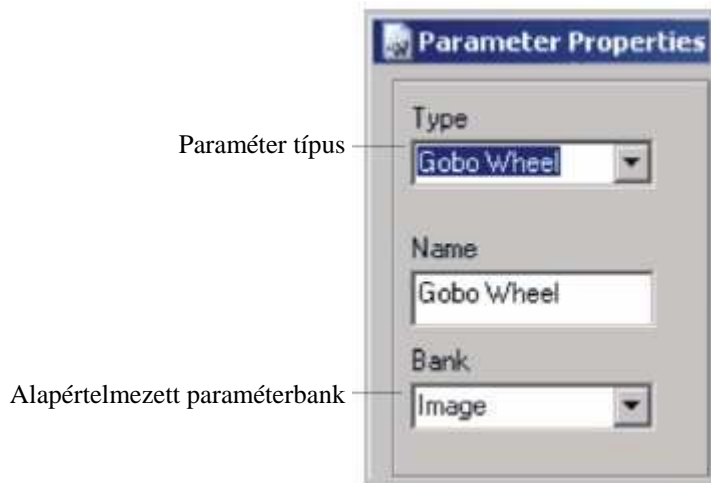
Amikor egy új eszközt definiálunk, a paramétereit a típusoktól függően automatikusan hozzáadódnak a paraméterkerekéhez és a paraméterbankokhoz. Pl.: a szín paraméterek a color bankhoz, a gobó paraméterek az image bankhoz, stb...

A paraméterek olyan sorrendben adódnak a paraméterkerekéhez, mint ahogyan definiáltuk azokat a paramétertáblázatban. Pl.: Ha a sorrend a következő: színtárcsa, színtárcsa sebessége, akkor a színbankban automatikusan az 1-es keréken lesz a színtárcsa, a 2-es keréken pedig a színtárcsa sebessége.

TIPP! Ha a programozni kívánt eszköz csupán néhány paraméterből áll, érdemes a paramétereket egy bankba csoportosítani.

Az alapértelmezett paraméterkerék kiosztás módosításához

1. A paramétertáblázatban kattintsunk jobb egérgombbal egy paraméterre.
2. Az előugró ablakból válasszuk a Properties-t.
A paraméter tulajdonságok ablak megnyílik.
3. A Bank legördülő listából válasszunk ki egy másik paraméterbankot.



97. ábra: A paraméter tulajdonságok ablak egy részlete

Paraméterlépések létrehozása

Vannak paraméterek, mint pl. a dimmer, vagy a cián, amelyek csak egy lépésből állnak. Azonban vannak olyan paraméterek is, mint pl. a gobótárcsa, vagy a színtárcsa paraméterek, amelyek több lépésből állnak. Új eszköz programozásánál kezdetben minden paraméter csak egy lépésből áll. További lépések szerkesztéséhez az Edit Step Table parancsgombokra lesz szükségünk.

Parancsgomb	Leírás
BUILD STEPS	Erre a parancsra kattintva a Step Generator párbeszédablak nyílik meg, ahol beállíthatjuk a paraméterlépések számát. A paraméteren belüli DMX értékek automatikusan egyenletesen elosztódnak a paraméterlépések között. Ez a későbbiek során módosítható.
ADD STEP	Erre a parancsgombra kattintva hozzáadhatunk egy lépést a paraméterlépések végéhez.
INSERT STEP	Erre a parancsgombra kattintva beszúrhatunk egy új lépést a kijelölt lépés elé.
DELETE STEP	A paranccsal kitörölhetjük a kijelölt lépést.

Miután beállítottuk a lépések számát, töltsük ki a Step Table mezőket.

Beállítási lehetőség	Leírás
# (szám)	A paraméterlépések számát írhatjuk ide, vagy módosíthatjuk itt.
Name	Ide írjuk be a paraméterlépés nevét. Pl. gobótárcsa esetében az egyik lépés az egyik gobó, amit elnevezhetünk a mintája alapján. A Dlite és a Rave esetében a maximális karakterszám 6. Érdemes csupa nagybetűt használni.
Discrete	A cellára kattintva választhatjuk ki, hogy a beállítás Yes vagy No. <ul style="list-style-type: none"> ▪ No – a lépések között folyamatos szabályzás van. Ez az alapértelmezett beállítás. ▪ Yes – nincs folyamatos szabályzás a lépések között. A kerék mozgatásával az értékek lépésről lépésre ugranak, a lépések közti értékek nem jelennek meg.
Stopper	A cellára kattintva választhatjuk ki, hogy a beállítás Yes vagy No. <ul style="list-style-type: none"> ▪ No – a lépések között nincs akadály. Ez az alapértelmezett beállítás. ▪ Yes – a lépések között akadály van. Ebben az esetben csak a STEP UP és STEP DOWN parancsokkal tudunk mozogni a paraméteren belül a lépések között.
Min (tól)	A lépés kezdő DMX értéke.
Max (ig)	A lépés befolyező DMX értéke.
Dark Gel	A színváltók számára kitalált funkció. A Dark Gel funkció két kijelölt szín között mozgatja a színtekercset, ha az intenzitás érték magasabb, mint 10%. Ez sötét színek esetében hasznos funkció, mivel megakadályozza a szín kiégését. Ehhez a funkcióhoz a színtekercseken belül a sötét színeket duplán kell beragasztani. A színváltók általában külső dimmer paraméterrel vannak definiálva. A cellára kattintva választhatjuk ki, hogy a beállítás Yes vagy No.

Megjegyzés: Az **ENTER** megnyomásával, a nyílbillentyűkkel navigálhatunk a beállítási lehetőségeken belül.

Paraméterlépés létrehozásához

1. Nyissuk meg a Parameter Properties párbeszédablakot a paramétertáblázatban lévő egyik paraméterre való dupla kattintással.

Vagy

Nyissuk meg a Parameter Properties párbeszédablakot a paramétertáblázatban lévő egyik paraméterre való jobb egérgomb rákattintásával és a Properties kiválasztásával.

2. Kattintsunk a **BUILD STEPS**-re. A Step Generator ablak megnyílik.
3. Töltsük ki a mezőket a Step Generator-ban.
4. Kattintsunk a **BUILD STEPS**-re, a paraméterlépés tábla felülírásához.

Lépés hozzáadásához

1. A Parameter Properties párbeszédablakban kattintsunk az **ADD STEP**-re.
Az új lépés hozzáadódott a meglévő lépések végére. Az új lépés elnevezése: *New*.
2. Írjuk be a lépés nevét.
3. Állítsuk be a többi tulajdonságot a leírtak szerint.

Lépés beszúrásához

1. A Parameter Properties párbeszédablakban válasszunk ki egy lépést, ami elé be szeretnénk szúrni a lépést.
2. Kattintsunk az **INSERT STEP**-re.
Az új lépés hozzáadódott a kiválasztott lépés elé. Az új lépés elnevezése: *New*.
3. Írjuk be a lépés nevét.
4. Állítsuk be a többi tulajdonságot a leírtak szerint.

Vagy

1. Válasszunk ki egy lépést.
2. Kattintsunk a **BUILD STEP**-re. A Step Generator ablak megnyílik.
3. Töltsük ki a mezőket a Step Generator-ban.
4. Kattintsunk az **INSERT STEP RANGE**-re.

Az új lépés hozzáadódott a kiválasztott lépés elé. Az új lépés elnevezése: *Step 1, Step 2, stb.*

Lépés törléséhez

1. A Parameter Properties párbeszédablakban válasszunk ki egy lépést, amelyet törölni szeretnénk.
2. Kattintsunk a **DELETE STEP**-re.
A lépések száma automatikusan csökken a törlést követően.

FONTOS! Egy lépés törlése után a paraméteren belüli DMX érték megosztás nem fog újrakonfigurálódni, azt nekünk kell manuálisan elvégezni.

Lépések szerkesztése

Lépés megnevezéséhez

Kattintsunk a lépésre és írjuk be a nevét.

Ez a Dlite és a Rave esetében maximum 6 karakter lehet.

DMX érték módosításához

Kattintsunk a lépésen belül a Max és Min mezőre és írjuk be az új értékeket.

Lépés másolásához

1. Válasszuk ki a lépést és álljunk rá a lépés nevére.
2. Kattintsunk a **COPY**-ra.

Vagy

Jobb egérgombbal kattintsunk a lépés nevére, majd válasszuk a Copy-t.

Lépés beillesztéséhez

Válasszuk ki a lépést, ami helyett be kívánjuk illeszteni a lépést és kattintsunk a **PASTE**-re.

Vagy

Jobb egérgombbal kattintsunk a lépésre, majd válasszuk a Paste-t.

Megjegyzés: A beillesztett lépés felül ír minden a lépésre vonatkozó információt.

Színváltó Dark Gel beállításához

1. Nyissuk meg a **Parameter Properties** párbeszédablakot a paramétertáblázatban lévő egyik paraméterre való dupla kattintással.

Vagy

Nyissuk meg a **Parameter Properties** párbeszédablakot a paramétertáblázatban lévő egyik paraméterre való jobb egérgomb rákattintásával és a **Properties** kiválasztásával.

2. Kattintsunk a Dark Gel oszlopban oda, ahol a dupla szín van.

A Dark Gel oszlopba ekkor egy *Yes* kerül.

3. Kattintsunk az **OK**-ra.

Kép rendelése lépéshez

A Step Icon területen grafikus képeket rendelhetünk az egyes lépésekhez. A Vector *.bmp vagy *.ico kiterjesztési grafikus fájlokat képes kezelni. Az itt beállított képek fogják a gobó és szín pikkerekben az egyes lépéseknek megfelelő gobó mintákat és színeket reprezentálni.

Megjegyzés: Ez a lehetőség csak a Vector pultok esetében adott, a Rave és Dlite pultoknál nincs lehetőségünk képeket paraméterlépésekhez rendelni.

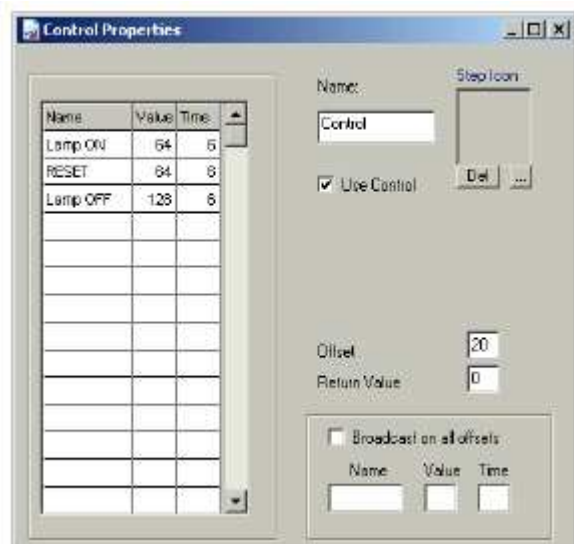
Lépéshez való kép rendeléséhez

1. Válasszuk ki egy lépést.
2. A Step Icon alatt található ...-ra kattintva keressük meg a lépéshez tartozó képet és válasszuk ki.

A Step Icon ablakban megjelenik a kép.

A vezérlő paraméter konfigurálása

A vezérlőparaméterrel tudjuk a mozgógép vezérlési funkcióit elérni, mint a fényforrás be és kikapcsolása, és a reset. A vezérlő paraméter nem érhető el paraméterkerékről így nincs is összerendelve egyetlen kerékkel sem. A vezérlő paraméter a Control Properties párbeszédablakban konfigurálható.



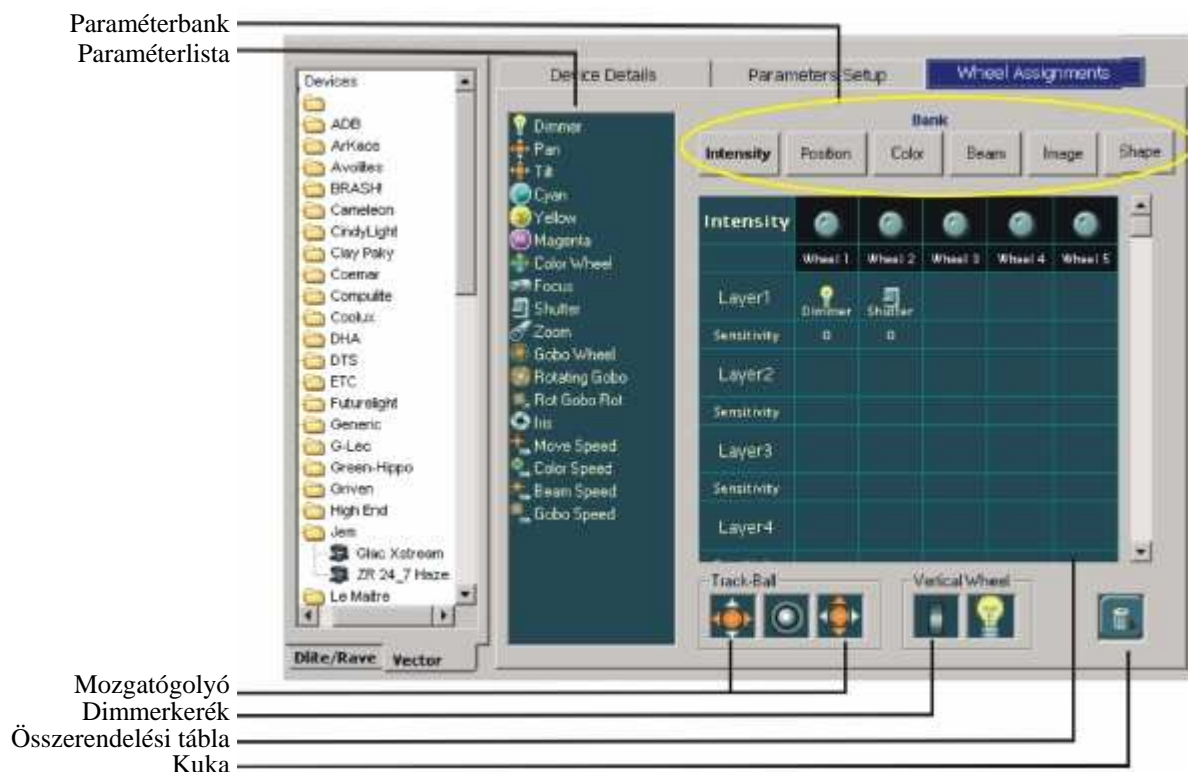
98. ábra: A vezérlő paraméter beállításainak párbeszédablaka

A vezérlő paraméter konfigurálásához

1. Menjünk a Parameter Setup ablakra.
2. A paraméterlista alatt található vezérlő paraméter ikonra kattintva nyissuk meg a Control Properties párbeszédablakot.
3. Pipáljuk ki a Use Control-t.
4. Az Offset mezőbe írjuk be a vezérlő paraméterhez tartozó relatív DMX címet.
Vagy
Pipáljuk ki a Broadcast on all offsets-et.
5. A Return Value mezőbe írjuk be a visszatérési értéket. Ez általában 0.
6. A Name oszlopba írjuk be az egyes lépések megnevezését, mint pl. Lamp ON, Reset, Lamp OFF.
7. A Value oszlopba írjuk be a lépésekhez tartozó DMX értékeket. Pl. a Martin mozgógépek esetében a Lamp ON parancshoz a 228 DMX érték tartozik.
8. A Time oszlopba írjuk be, hány másodpercig kívánjuk küldeni az adott parancsot. Ez általában 6 másodperc.

Paraméterkerék kiosztás

A Wheel Assignments ablakban tudjuk az egyes paramétereket a paraméterkerekekkel összerendelni.



99. ábra: A paraméterkerék kiosztási táblázat

Hat különböző paramétertípus van, melyek hat paraméterbankbancsoportosulnak:

- Intensity
- Position
- Color
- Beam
- Image
- Shape

Amikor az eszköz paramétereit meghatározzuk, a paraméterek automatikusan hozzárendelődnek az alapértelmezett paraméterbankjukhoz. Minden egyes banknak max. 6 rétege lehet, ami azt jelenti, hogy egy bankon belül kerekenként 6 paramétert lehet definiálni. Egy paraméter 8 ízben rendelhető valahová. A paramétereket bármelyik paraméterbankhoz hozzárendelhetjük, függetlenül attól, hogy mi az alapértelmezett beállítása.

A paraméterkerekek érzékenysége kerekenként és rétegenként állítható:

- 0 – 3 között durva beállítás
- 0 – -3 között finom beállítás

Megjegyzés: Az X és Y paraméterek mindig hozzárendelődnek a mozgatógolyóhoz, a dimmer paraméter pedig a dimmerkerékhez.

Paraméter kerékhöz való rendeléséhez

Pl.: Rendeljük a ciánt az 1-es kerékhez, a magentát a 2-es kerékhez, a sárgát a 3-as kerékhez, a színtárcsát pedig a 4-es kerékhez.

1. Menjünk a Wheel Assignments ablakra.
2. Kattintsunk a **COLOR**-ra a szín bank kiválasztásához.
3. Húzzuk a ciánt a paraméterlistából az 1-es kerékre.
4. Húzzuk a magentát a paraméterlistából a 2-es kerékre.
5. Húzzuk a sárgát a paraméterlistából a 3-as kerékre.
6. Húzzuk a színtárca paramétert a paraméterlistából a 4-es kerékre.
7. Opcionálisan – a paraméter neve alatt található Sensitivity cellára kattintva állítsuk be a kerék érzékenységet.
8. Válasszunk más paraméterbankot a további paraméterek kerekekhez való rendeléséhez.
9. Kattintsunk a **SAVE**-re.

Paraméterkerék összerendelés törléséhez

Válasszuk ki a paramétert és húzzuk a kukába, vagy jobb egérgombbal kattintsunk a paraméterre és válasszuk a Delete parancsot.

Eszközök mentése és importálása

A mentési opció parancsok határozzák meg hova mentődjön az újonnan létrehozott, vagy módosított eszköz, ill. lehetővé teszik az eszköz beimportálását az eszközkönyvtárba.



100. ábra: Mentési opció parancsok

Parancsok	Leírás
NEW	Új eszköz létrehozása.
SAVE	A kiválasztott eszköz bementése az aktuális előadásba.
SAVE IN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Egy mappa kiválasztása ▪ Vector formátum Rave/Dlite formátumra konvertálása vagy Rave/Dlite formátum Vector formátumra konvertálása.
IMPORT TO LIBRARY	Egy eszköz definíció beimportálása egy külső fájlból az eszközkönyvtárba.
DELETE	A kiválasztott eszköz törlése.
DIRECTORY	Az új, vagy a módosított eszközök az itt kiválasztott mappába mentődnek.
ABOUT	Mutatja a Device Builder verziószámát.