



myDMX 2.0

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
Nizozemsko
www.americandj.eu

Obsah

ÚVODNÍ SLOVO	3
ZAČÍNÁME	6
SCENE BUILDER	10
OSTATNÍ VLASTNOSTI	16
ROHS - Velký příspěvek k zachování životního prostředí.....	17
OOEZ – Směrnice o odpadních elektrických a elektronických zařízeních	18
POZNÁMKY	19

ÚVODNÍ SLOVO

Vítá vás myDMX 2.0 - výkonná a snadno ovladatelná aplikace umožňující DMX ovládání světel z vašeho PC nebo Mac. Tato příručka vás provede základním používáním softwaru. Chcete-li rychlý přehled o fungování softwaru, přeskočte rovnou na kapitolu „Začínáme“.

Zákaznická podpora: Narazíte-li na jakýkoliv problém, neváhejte kontaktovat svůj oblíbený obchod se značkou American Audio.

Nabízíme také možnost kontaktovat nás přímo: Můžete nás kontaktovat přímo na stránkách www.americandj.eu nebo skrze email: support@americandj.eu



1. Co je nového u myDMX 2.0

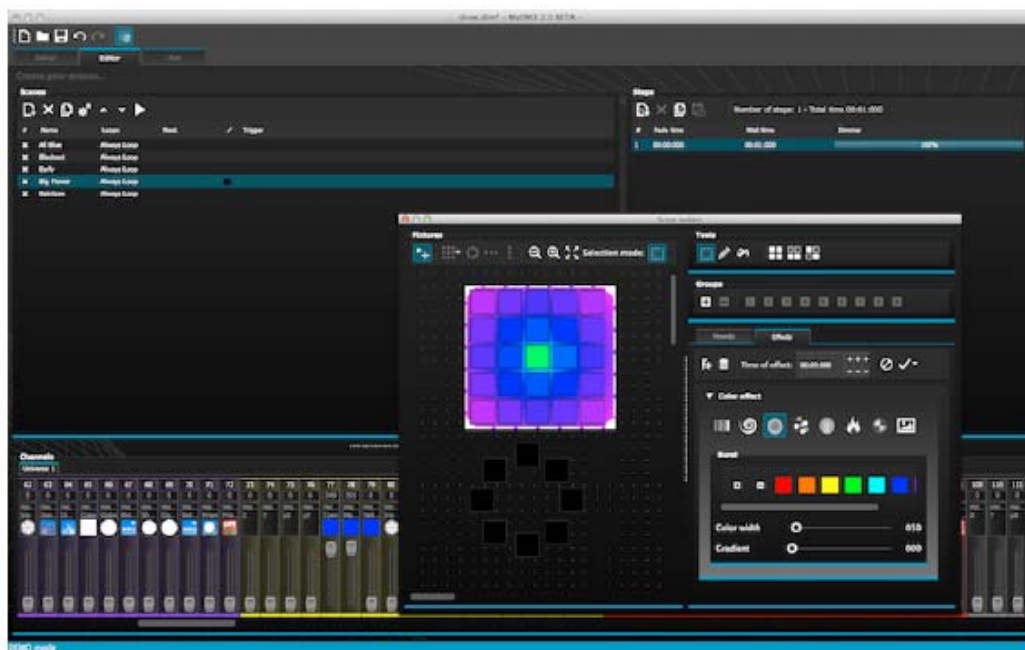
Aplikace myDMX 2.0 byla od základů překopána. V této části se dozvíte o nejdůležitějších novinkách.

Dlouhá léta jsme od uživatelů dostávali požadavky na vytvoření tohoto softwaru i ve verzi pro Mac. Nyní jste se dočkali a myDMX 2.0 již je kompatibilní jak s platformou PC, tak s platformou Mac.



Nový design

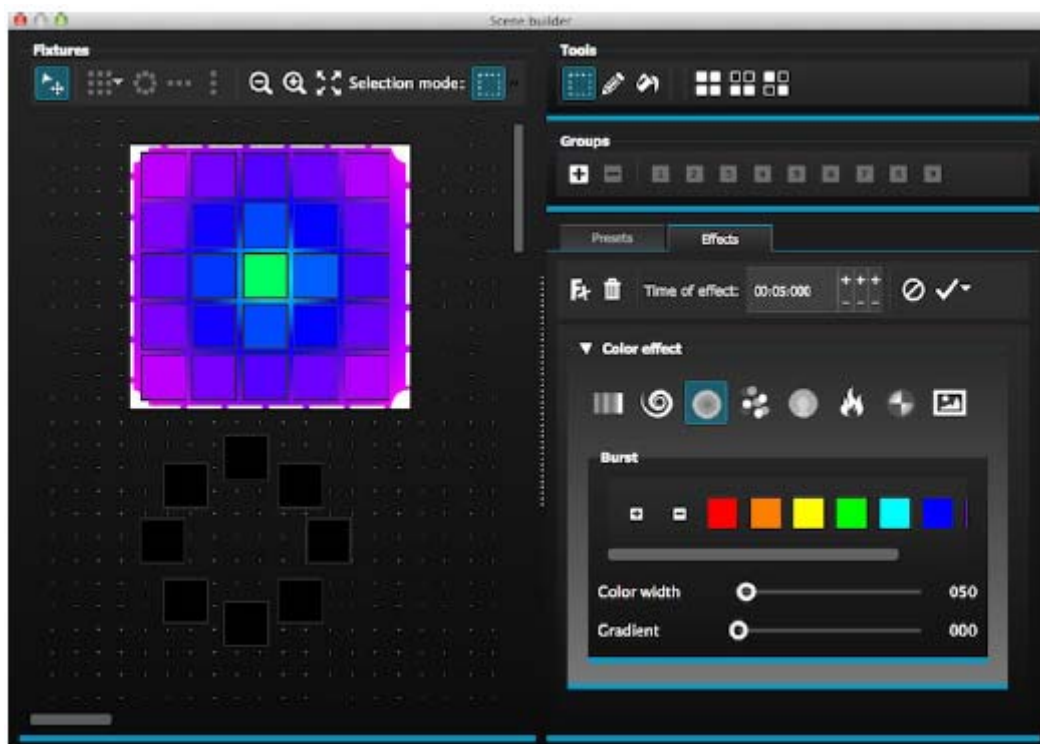
Software má nový design, jehož součástí jsou nové ikony, fadery, barvy a palety přednastavení. To vše umožňuje rychlejší a příjemnější práci. Nová vyskakovací paleta přednastavení vám umožní rychle přeskocit na barvu nebo pozici a uživatelská nabídka umožňuje rychlou změnu barvy scény.



Scene Builder

Funkce Scene Builder umožňuje provádět vše, na co jste byli zvyklí s původním generátorem efektů a ještě mnohem více. Nyní můžete uspořádat osvětlovací tělesa, přetahovat efekty přímo na tělesa a nastavovat efekty v reálném čase.

Efekt „Linear Fan“ umožňuje vytvoření barevných gradientů a polohování vějířů.



SSL2 formát profilu tělesa

SSL2 profily těles umožňují skladování většího množství informací a charakteru osvětlovacího tělesa. Tím je docíleno rychlejšího a snadnějšího programování. Např.: Máte-li LED panel s několika segmenty, můžete ovládat každý segment samostatně, zatímco máte stále celkovou kontrolu na hlavním stmívačem (master dimmer) a makro kanály.

2. Balíček myDMX 2.0

Obsah balení...

Váš balíček by měl obsahovat následující:

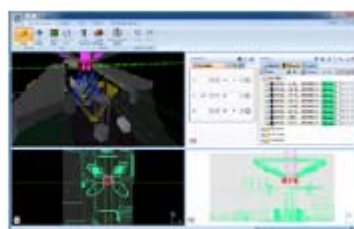
- CD se softwarem
- USB-DMX rozhraní
- USB kabel

Nejnovější verze softwaru a uživatelskou příručku můžete najít na našich webových stránkách.

Software

Součástí je následující software:

- myDMX 2.0 - aplikace pro programování DMX světel (PC a Mac)
- Scan Library – slouží k sestavení vlastních profilů těles (pouze pro PC)
- EasyView – 3D vizualizace v reálném čase (pouze pro PC)
- Hardware Configuration Tools – aplikace pro správu USB-DMX rozhraní (pouze pro PC)
- Easy Remote – dálkové ovládání k myDMX 2.0 (iPad/Android tablet)



3. Profily těles

Veškeré atributy DMX zařízení jsou uloženy ve speciálním souboru nazvaném „Fixture Profile“ (profil tělesa) nebo v souboru s příponou .SSL2

Čím přesnější je profil těles, tím jednodušší bude programování vašeho osvětlení pomocí myDMX 2.0. Jestliže profil tělesa není kompletní, aplikace myDMX 2.0 nebude rozumět světům, která chcete ovládat, a proto bude náročnější taková osvětlovací tělesa programovat.

Pro téměř každé těleso na trhu existuje profil. Profily těles lze vytvářet a upravovat pomocí editoru Scan Library. Více informací o tvorbě profilů pomocí aplikace Scan Library najdete v části s názvem Scan Library.



ZAČÍNÁME

1. Instalace

Vložte instalační CD do CD mechaniky svého počítače nebo software stáhněte z našich webových stránek. Poklepáním na ikonu setup spustíte instalaci. Řiďte se pokyny níže instalátoru.

Během instalace softwaru dojde také k instalaci ovladačů pro USB rozhraní. Jestliže instalujete v systému Windows, může dojít k zobrazení varovné zprávy o tom, že ovladače nebyly digitálně podepsány. Klepněte na tlačítko „Přesto pokračovat“ (Continue Anyway).

Jakmile je instalace dokončena, připojte USB rozhraní. Windows nyní provede druhou instalaci ovladače zařízení. Jakmile se na hlavním panelu zobrazí bublina se zprávou o úspěšném dokončení instalace ovladače, je software myDMX 2.0 připraven k spuštění.



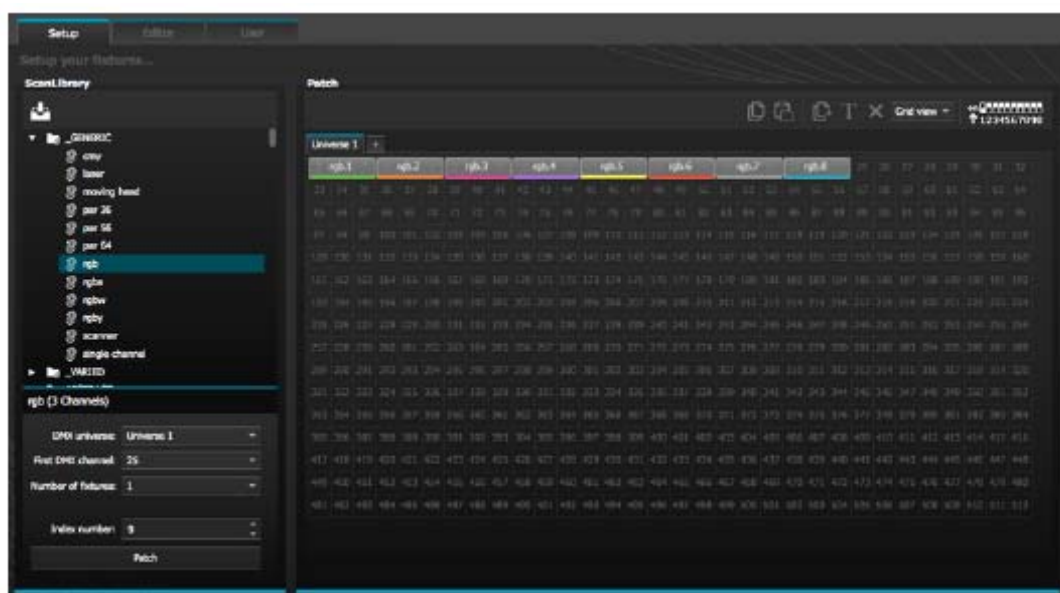
2. Nastavení

Na začátku je třeba softwaru sdělit, kolik osvětlovacích těles se bude používat. Zvolte těleso ze seznamu výrobců na levé straně. Chcete-li přidat RGB, RGBD, RGBW, RGBY nebo jednobarevné těleso, zvolte složku _GENERIC nahoře seznamu. Jestliže nemůžete těleso v seznamu najít, budete jej muset vytvořit sami pomocí editoru Scan Library (pouze pro PC) nebo nás kontaktovat a my pro vás jeho profil vytvoříme.

ZAČÍNÁME (pokračování)

Osvětlovací těleso přidáte jeho přetažením do tabulky DMX propojení nebo zvolením čísla tělesa a počátečního kanálu vlevo dole a vybráním hodnoty Patch. Těleso lze v rámci tabulky DMX propojení přesouvat pouhým chycením a přetažením.

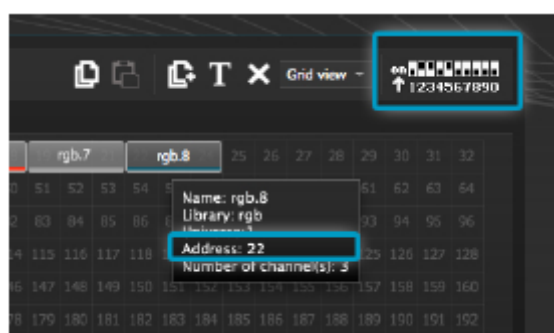
Chcete-li přidat k osvětlovacímu tělesu přidat matici jako např. RGB stěna nebo taneční parket, propojte celkový počet osvětlovacích těles zde a v kapitole Uspořádání těles se dozvíte více.



Adresování osvětlovacích těles

Každé osvětlovací těleso musí mít přiděleno unikátní číslo neboli „adresu“. Adresa se běžně nastavuje pomocí LED displeje nebo DIP přepínačů přímo na tělese. Podržením kurzoru nad tělesem se dozvíte jeho adresu a klepnutím na těleso zjistíte, které DIP přepínače jsou potřeba k nastavení adresy. Např. toto těleso je nastaveno na adresu 22.

Více informací o nastavení adresy na osvětlovacím tělese najdete v příručce přiložené k tělesu výrobcem.



Zobrazení seznamu

Chcete-li změnit jednotlivé charakteristiky těles, zvolte zobrazení seznamu (List View).

K dispozici jsou následující možnosti:

Shortcut - Chcete-li ovládat zvolený kanál myší, zvolte klávesovou zkratku.

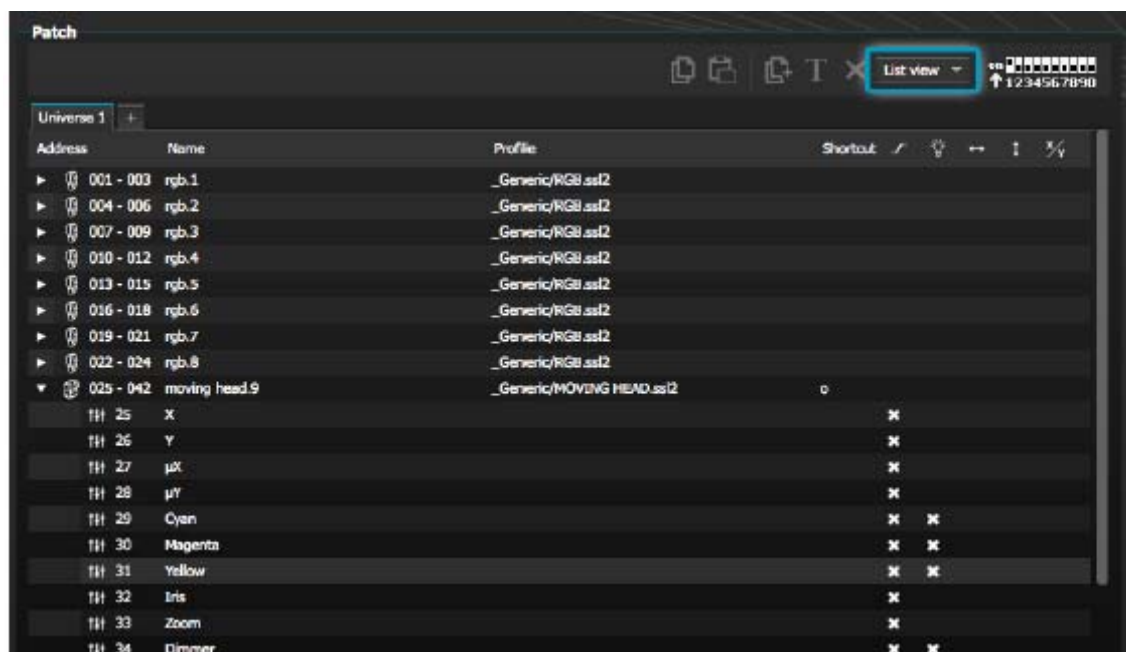
Fade - Povoluje a zakazuje slábnutí kanálu. Můžete například chtít ignorovat veškeré příkazy slábnutí (Fade) na kanálu gobo.

Dimmer - Definuje kanál stmívače (dimmer) (dojde-li ke změně % hodnoty stmívače určitého kroku, změní se tento kanál).

Invert X - Obrátí kanál X, takže je-li fader na hodnotě 0, bude výstup softwaru mít hodnotu 255.

Invert Y - Obrátí kanál Y, takže je-li fader na hodnotě 0, bude výstup softwaru mít hodnotu 255.

X/Y - Přehodí navzájem kanály X a Y.



3. Editor

Ovládání kanálů

V editoru se odehrává veškeré programování. Potažením faderu myší měníte hodnotu.

Chcete-li změnit hodnotu kanálu stejného typu na všech tělesech, podržte klávesu Shift. Např.: Chcete-li změnit barvu každého tělesa, podržte klávesu Shift a posuňte myší fader barev. Všimněte si, že hodnota DMX výstupu je zobrazena nahoře nad faderem.

Aplikace myDMX 2.0 obsahuje řadu přednastavení, která mohou pomoci rychle nastavit určitý kanál. Chcete-li zpřístupnit určitou paletu s přednastavením, klepněte na horní část kanálu, kde je zobrazena barva/přednastavení. Např.: Klepnutí na horní část barevného kanálu zobrazí barevné kolo.

Klepnutím na kurzor jej můžete přetáhnout kamkoliv dokola barevného kola. Všimněte si, že se zobrazují také RGB hodnoty. Klepnutím na barevné kolo a tažením myší nahoru se kurzor posune ve směru hodinových ručiček, tažením dolů se kurzor posune proti směru hodinových ručiček.

U XY mřížky vám klepnutí na středový bod umožní rychle nastavit XY polohu. Klepnutím na prázdné místo v mřížce můžete polohu pomalu posunout pohybem.

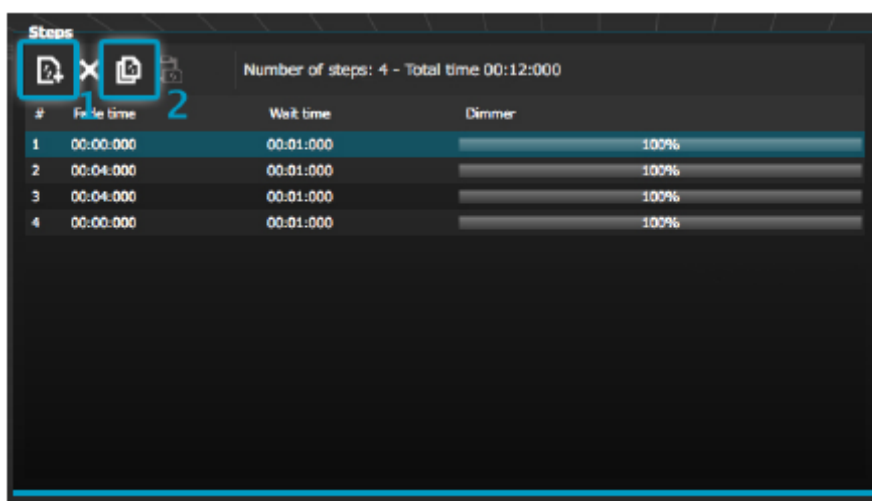


Scény a kroky

Veškeré programování se odehrává po scénách a krocích. Krok je statický vzhled, který obsahuje jednu hodnotu pro každý kanál. Několik kroků dohromady tvoří scénu. Scény lze tvořit klepnutím na ikonu nahoře vlevo v prostoru scén.

Jakmile jsou hodnoty nastaveny, můžete zde (1) vytvořit kroky. Po vytvoření nového kroku se všechny fadery nastaví na 0. Chcete-li zkopírovat hodnoty aktuálního kroku, klepněte zde (2). Poklepáním na hodnotu Fade Time, Wait Time a Dimmer můžete tyto hodnoty změnit. Chcete-li modifikovat několik kroků zároveň, podržte klávesu Ctrl (u PC)/Command (u Mac) a vyberte několik kroků. Výběr několika po sobě jdoucích kroků provedete tak, že zvolíte první krok ve výběru, podržíte klávesu Shift, a poté zvolíte poslední krok v požadovaném rozsahu.

Vytvořenou scénu si můžete prohlédnout stisknutím tlačítka Play.



Nastavení scény

Poklepejte na prvek, který si přejete upravit. Např. chcete-li změnit název scény:

1. Poklepejte na název (name)
2. Napište nový název
3. Stiskněte klávesu Enter

Takto můžete změnit následující prvky:

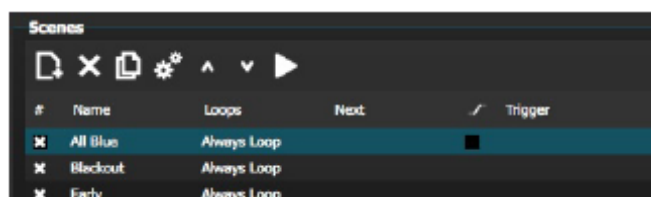
- Zvolíte-li tento prvek, bude scéna začleněna v show

Loops (smyčky) - Nastavuje počet, kolikrát se má scéna opakovat

Next (další) - Nastavuje, kam má scéna pokračovat, jakmile dosáhne konce (ujistěte se, že jste nejdříve nastavili počet smyček!)

Enable/Disable Fade (zapnout/vypnout slábnutí) - Je-li tato možnost zvolena, scéna bude mezi jednotlivými kroky slábnout a zesilovat se za použití časového údaje Fade Time z prvního kroku

Trigger (spoušť) - Přidává klávesovou zkratku ke spuštění scény

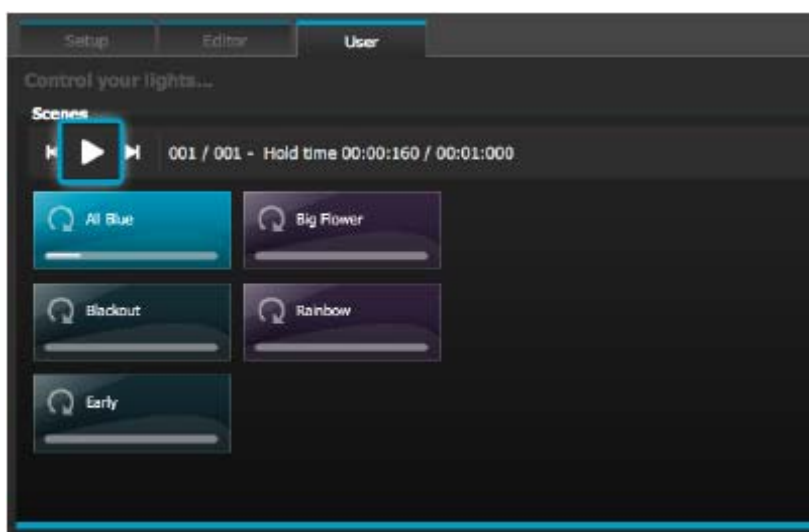


4. Uživatel (User)

Uživatelská nabídka je nabídka, ze které spouštíte show. Klepnutím na scénu ji aktivujete. Chcete-li, aby scéna použila prvky Loop a Next, ujistěte se, že je zde zvoleno tlačítko Play.

Je také možné měnit barvu scény klepnutím pravým tlačítkem na scénu.

ZAČÍNÁME (pokračování)



Úprava naživo

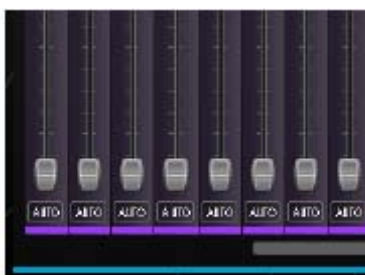
Scény můžete potlačit pohybem faderů.

Existují dvě možnosti:

LTP - Latest takes priority (poslední má přednost): Hodnota faderu potlačí scénu

HTP- Highest Takes Priority (nejvyšší má přednost): Jeli hodnota faderu vyšší než hodnota v aktivní scéně, dojde k potlačení scény.

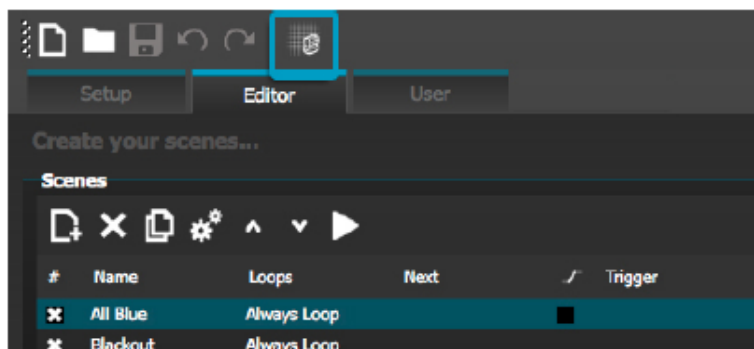
Chcete-li použít funkce LTP nebo HTP, ujistěte se, že jsou povoleny v nabídce User Options a poté klepněte na tlačítko AUTO ve spodní části kanálu, které chcete potlačit.



SCENE BUILDER

1. Uspořádání těles

Program Scene Builder vám umožní rychle a snadno sestavit pokročilé scény a vytvořit efekty, aniž byste museli nastavovat každý fader a krok ručně. Nahrazuje totiž generátor efektů a správu barev z předchozí verze softwaru. Vytvořte novou scénu a klepněte zde, tím otevřete aplikaci Scene Builder.



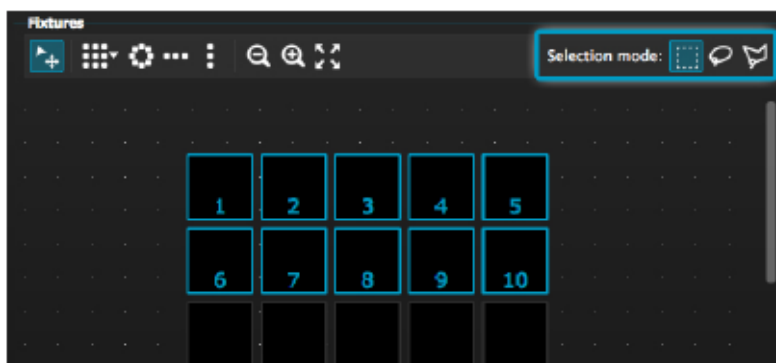
Režim výběru

Jakmile otevřete Scene Builder, uvidíte na levé straně seznam svých osvětlovacích těles. Každý čtverec představuje jedno těleso. Klepnutím a tažením můžete čtverce (tělesa) přesouvat do různých pozic. Chcete-li vybrat více těles, podržte klávesu Ctrl (u PC)/Command (u Mac).

S výběrem těles vám pomohou 3 nástroje:

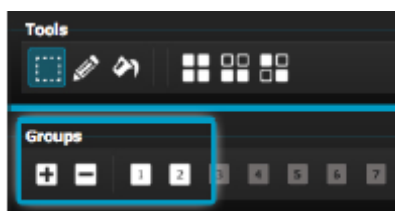
Obdélník - Kurzorem obtáhněte obdélník okolo těles, které chcete zvolit (jako když vybíráte soubory v průzkumníku). Laso - Kurzorem obtáhněte hranici okolo souboru těles, které chcete zvolit, zvolí se tělesa uvnitř vyhrazené hranice. Přetažení - Zvolena budou tělesa v rámci nakresleného tvaru.

Všimněte si, že jakmile dojde ke zvolení tělesa, objeví se u něj číslo. Tato čísla značí pořadí, ve kterém bude vytvořen libovolné lineární nebo zakřivený efekt vějíře.



Skupiny

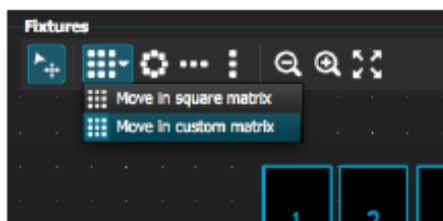
Tvorba skupin umožňuje rychlé vyvolání výběrů těles. Chcete-li vytvořit skupinu, zvolte tělesa, která v ní budou a poté klepněte na tlačítko +.



Matice

Klepnutím sem vytvoříte matici. Aplikace myDMX 2.0 automaticky zařadí vaše tělesa do matice.

Klepnutím na šipku můžete definovat vlastní šířku a výšku matice.

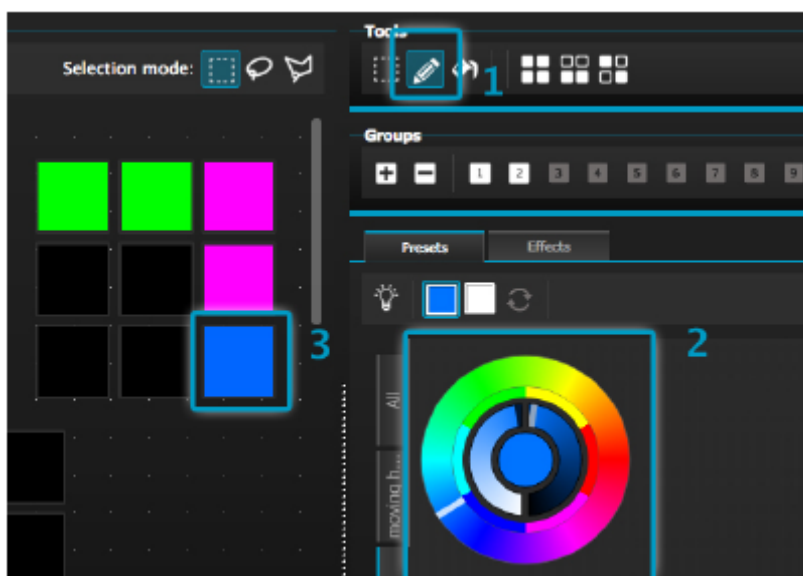


2. Ovládání těles

Jakmile zvolíte osvětlovací tělesa, která si přejete ovládat, všechna společná přednastavení zde zobrazí. Jestliže chcete zobrazit pouze přednastavení jednoho typu těles, zvolte příslušnou záložku.

Nemáte-li zvolena žádná tělesa, můžete na určité těleso přetáhnout přednastavení:

1. Zvolte tužku.
2. Zvolte přednastavení, která chcete změnit
3. Klepněte na těleso, u kterého chcete úpravy provést



Color Wheel (Barevné kolo)

Barevné kolo nabízí několik způsobů úpravy barvy:

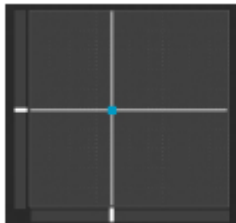
- Klepněte a kurzorem táhněte okolo kola, čímž zvolíte požadovanou barvu
 - Klepnutím na barevné kolo přeskočíte na jednu z 6 přednastavených barev
 - Klepnutím na barevné kolo a tažením nahoru nebo dolů myši se pomalu posouváte dokola barevného kola
- Volbou prostředních sekcí upravíte jas a sytost

Klepnutím do středu barevného kola můžete zvolit barvu ze standardní palety výběru barev nebo zadat RGB hodnoty



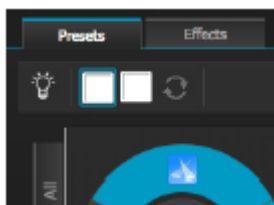
XY Grid (XY mřížka)

- XY mřížka slouží k modifikace PAN/TILT kanálů tělesa (uPan and uTilt se vypočítávají automaticky)
- Klepnutím na středový bod a tažením pozici posouváte
- Klepnutím do volného prostoru mřížky a tažením pozici pomalu posouváte, použitím skrolovacího kolečka myši lze upravit přesnost
- Horizontálními a vertikálními panely lze upravit pouze PAN nebo TILT



Tlačítko Beam On

Klepnutím na tlačítko Beam on povolíte tovární přednastavení na každém zvoleném tělese. Např. u pohyblivých hlav to může být "clona otevřená", "závěrka otevřená" a "stmívač na 100%".

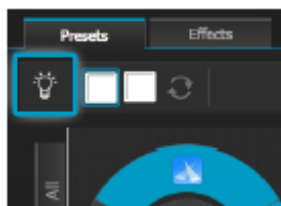


Linear Fan (Lineární vějíř)

Funkce lineárního vějíře umožňuje definovat rozsah zvolením počátečního a konečného bodu.

Na zvolená osvětlovací tělesa bude poté aplikován přednastavený rozsah. Tím funkce umožňuje vytvoření barevných gradientů a vějířů poloh.

1. Klepnutím sem povolíte/zakážete funkci lineárního vějíře
2. Klepnutím na šipku dolů zvolíte typ vějíře
3. Klepnutím na komponent zvolíte počáteční a konečný rozsah
4. Rozsah zvolte a tažením nahoru a dolů můžete rozsahem hýbat

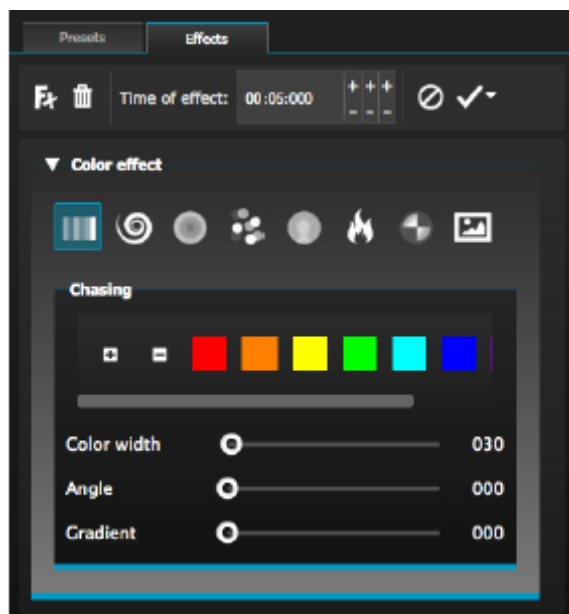


3. Efekty

Barva efektu (Color Effect)

myDMX 2.0 má vynikající generátor RGB barevných efektů. Chcete-li přidat efekt, zvolte záložku efektů a klepněte na ikonu efektu. Zvolte položku 'Color Effect' (barevný efekt). V levém horním rohu se objeví obdélník zobrazující duhový efekt. Ten uchopíte a přetáhnete na osvětlovací těleso. Tažením za rohy lze změnit velikost efektu.

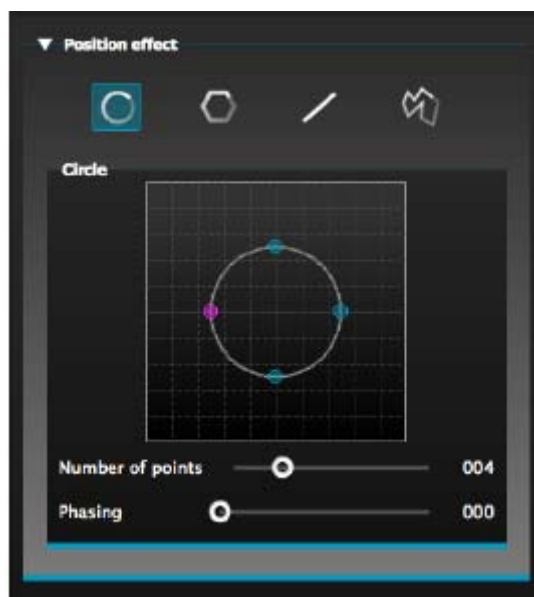
Chcete-li barevný efekt modifikovat, zvolte typ efektu a změňte jeho vlastnosti. Můžete přidat mnoho efektů zároveň tak, že jednoduše zvolíte další efekt z nabídky.



Poloha efektu (Position Effect)

Poloha efektu vám umožňuje jednoduše vytvořit pohybové vzorce pro skenery a pohyblivé hlavy. Nejprve zvolte tělesa, která chcete ovládat. Pak zvolte položku Position Effect z nabídky efektů a poté zvolte počáteční tvar. Tvar lze měnit klepnutím na bod a jeho potažením.

Fázování (Phasing) přidá prodlevu na jednotlivá tělesa.



Curve Effect (Zakřivení efektu)

Nástroj zakřivení efektu umožňuje přidat stmívací křivku k libovolnému kanálu. Zvolte položku Curve Effect z nabídky efektů (FX menu) a vyberte tělesa, která chcete ovládat.

K dispozici jsou následující možnosti:

Rate - mění rychlost efektu Přidává více vlnových cyklů.

Size - mění výšku vlny

Phase - posunuje vlnu vpřed a vzad, důsledkem čehož se mění startovní bod.

Offset - posunuje vlnu nahoru a dolů

Phasing - přidá prodlevu jednotlivým tělesům

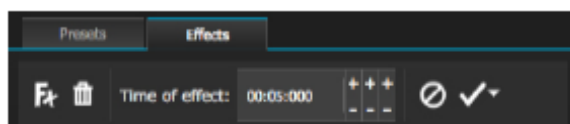
Zakřivení efektů lze kombinovat, takže lze vytvořit opravdu zvláštní a zajímavé vzory.



Vygenerovat efekt

Jednotlivé efekty lze klepnutím na ikonu koše odstranit. Celý efekt lze vyčistit volbou ikonu zrušit (která se nachází vlevo od ikony fajky).

Klepnutím na ikonu fajky efekt vytvoříte.



OSTATNÍ VLASTNOSTI

1. Easy Remote (brzy v prodeji)

Easy Remote je aplikace pro iPad a Android tablet, která vám umožní ovládat myDMX 2.0 prostřednictvím Wi-Fi sítě. Tato aplikace bude již brzy v prodeji!

ROHS - Velký příspěvek k zachování životního prostředí

Vážený zákazník,

Evropská unie přijala směrnici o omezení / zákazu používání nebezpečných látek. Tato směrnice, známá pod zkratkou ROHS, je v elektronickém průmyslu často diskutovaným tématem.

Kromě jiného omezuje použití šesti materiálů: Olovo (Pb), rtuť (Hg), šestimocný chrom (CR VI), kadmium (Cd), polybromované bifenylly jako samozhášecí přísady (PBB), polybromované difenylethery, taktéž jako samozhášecí přísady (PBDE). Směrnice se vztahuje téměř na všechnu elektroniku a elektrická zařízení, jejichž provozní režim souvisí s elektrickým nebo elektromagnetickým polem - ve zkratce: veškerá elektronika, která nás obklopuje v domácnosti nebo v práci.

Jakožto výrobci produktů značek AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional a ACCLAIM Lighting jsme povinni plnit požadavky RoHS směrnice. Proto jsme již dva roky před vstupem směrnice v platnost začali hledat alternativní materiály a výrobní postupy šetrné k životnímu prostředí.

Všechny naše produkty tak odpovídaly standardům Evropské unie ještě předtím, než směrnice RoHS začala platit. Díky pravidelným kontrolám a materiálovým testům můžeme zajistit, že námi používané komponenty vždy odpovídají RoHS a že výrobní proces, do míry, do které technologie dovolí, je šetrný k životnímu prostředí.

Směrnice ROHS je důležitým krokem v oblasti ochrany našeho životního prostředí. Jako výrobci se proto cítíme povinni přispět naší částí.

OEEZ – Směrnice o odpadních elektrických a elektronických zařízeních

Každým rokem končí na smetištích po celém světě tuny elektronického odpadu, který škodí životnímu prostředí. V zájmu co nejlepší likvidace nebo obnovy elektronických součástek vydala Evropská unie směrnici OEEZ.

Systém OEEZ (Směrnice o odpadních elektrických a elektronických zařízeních) lze srovnat se systémem "Green Spot", který se používá již několik let. Výrobci musí přispět svým dílem k využití odpadu ve chvíli, kdy vypustí nový produkt. Peněžní zdroje získané touto cestou pak budou použity k vyvinutí společného systému hospodaření s odpadem. Tím lze zajistit profesionální a k životnímu prostředí šetrný program sběru a recyklace.

Jako výrobce se účastníme německého systému EAR a přispíváme svým dílem.

(Registrace v Německu: DE41027552)

Znamená to, že produkty značky AMERICAN DJ a AMERICAN AUDIO můžete zdarma zanechat na sběrných bodech a tyto produkty budou použity v rámci recyklačního programu. O produkty značky ELATION Professional, které využívají pouze profesionálové, se postaráme přímo my. Posílejte prosím produkty Elation na konci životnosti přímo nám, abychom s nimi mohli profesionálně naložit.

Stejně jako ROHS, je i směrnice OEEZ důležitým příspěvkem k ochraně životního prostředí a jsme rádi, že můžeme pomoci ulehčit životnímu prostředí díky systému nakládání s odpady.

Rádi zodpovíme vaše dotazy a uvítáme vaše návrhy na adrese: info@americandj.eu

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
Nizozemsko
www.americandj.eu