

myDMX 3.0

Uživatelská příručka

A.D.J. Supply Europe B.V. Junostraat 2 6468 EW Kerkrade Nizozemsko <u>www.americandj.eu</u> ©2017 ADJ Products, LLC všechna práva vyhrazena. Informace, specifikace, nákresy, obrázky a pokyny obsažené v tomto návodu se mohou bez předchozího upozornění měnit. Logo společnosti ADJ Products, LLC a identifikující názvy produktů a čísla zde obsažená jsou ochrannými známkami společnosti ADJ Products, LLC. Ochrana autorských práv zahrnuje veškeré formy a předměty spadající mezi materiály chráněné autorskými právy a také informace nyní garantované zákonem, soudně či dále v tomto dokumentu.

Názvy produktů použité v tomto dokumentu mohou být ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami jejich příslušných vlastníků a jsou tímto uznány. Veškeré značky a názvy produktů nepatřící společnosti ADJ Products, LLC jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami jejich příslušných vlastníků.

Společnost ADJ Products, LLC a všechny její přidružené společnosti se tímto zříkají jakékoliv odpovědnosti za škody na majetku, vybavení, budovách a jakékoliv elektřinou způsobené škody, úrazy a poranění vzniklé jakýmkoli osobám, včetně přímé či nepřímé ekonomické ztráty související s používáním a spolehlivostí jakýchkoliv informací obsažených v tomto dokumentu a také se zříkají veškeré odpovědnosti za škody vzniklé v důsledku nesprávného, nebezpečného, nedostatečného a nedbalého sestavení, instalace, montáže, obsluhy a provozu tohoto produktu.

Obsah

1. RYCHLÝ START	5
1.1 Instalace softwaru	5
1.2 Přidávání osvětlovacích těles	7
1.3 Programování scén	8
1.4 Živé ovládání	12
1.5 Tvorba vlastního grafického rozhraní*	14
2. ÚVOD	16
2.1 Co je to DMX?	16
2.2 Co je myDMX 3.0 a jaký hardware potřebuji?	16
2.3 Co je nového v myDMX 3.0	
3.PATCH	22
3.1 Profily těles	22
3.2 Propojování těles	22
3.3 Vlastnosti tělesa	23
4. EDIT	24
4.1 Uspořádání osvětlovacích těles	24
4.2 Ovládání osvětlovacích těles	28
4.3 Tvorba scén	31
4.4 Tvorba efektů	
5. LIVE	37
5.1 Živé ovládání show	
5.2 Živé úpravy show	
5.3 MIDI*	40
5.4 Porty se "suchým" kontaktem	43
5.5 Klávesnice	47
5.6 Audio	48
6. SHOW*	50
6.1 Přidávání ovládacích prvků do režimu show	50
6.2 iPhone/iPad/Android (aplikace Easy Remote)*	53
7. DALŠÍ INFORMACE	54
7.1 Samostatný provoz*	54
7.2 Více sítí DMX*	57
ROHS – Velký příspěvek k zachování životního prostředí	59
OEEZ – Směrnice o odpadních elektrických a elektronických zařízeních	59
POZNÁMKY	60

*Dostupné jako upgrade (za příplatek)

* Veškeré specifikace, funkce a provozní informace v tomto dokumentu se mohou bez předchozího upozornění měnit.

1. RYCHLÝ START

1.1 Instalace softwaru

Stahování

Děkujeme, že jste vyzkoušeli myDMX 3.0. Témata v kapitole Rychlý start najdete veškeré informace potřebné k prvnímu použití softwaru za dobu kratší než 1 hodina. Příručka následně vysvětluje fungování podrobněji. Plnou verzi softwaru si můžete stáhnout z naší webové stránky.

Minimální systémové požadavky:

Počítač se systémem Windows 7 nebo vyšší, popř. MAC OS X 10.10 nebo vyšší 1GHz procesor Paměť 2 GB RAM Rozlišení 1280 × 768 OpenGL 3.1 (pro 3D)

Doporučené systémové požadavky: Počítač se systémem Windows 7 nebo vyšší, popř. MAC OS X 10.10 nebo vyšší Dvoujádrový 2GHz procesor Paměť 2 GB RAM Grafická karta s pamětí 1 GB Rozlišení 1920 × 1080 OpenGL 3.1 (pro 3D)

Instalace

Otevřete stažený soubor DMG (Mac) nebo EXE (PC) a řiďte se pokyny v průvodci k instalaci softwaru. V průběhu instalačního procesu bude mít možnost nainstalovat následující komponenty:

- myDMX 3.0 hlavní software pro ovládání světelných efektů
- Easy View 2* 3D vizualizace v reálném čase umožňující zobrazovat vaše světla a efekty během programování *Dostupné jako upgrade (za příplatek)
- Editor Scan Library nástroj umožňující tvorbu profilů osvětlovacích těles (unikátní soubor profilu pro každé osvětlovací těleso)
- Soubory SSL úplná knihovna profilů těles (soubory SSL)
- Hardware Manager nástroj pro správu DMX rozhraní (aktualizace firmwaru, testování výstupu DMX atd.)

Doporučujeme všechny tyto možnosti nainstalovat.

Poznámka Pokud software instalujete na PC, zobrazí se průvodce instalací ovladačů pro Windows. Instalaci ovladačů proveďte podle zobrazených pokynů. Při prvním otevření softwaru se zobrazí také správa týkající se firewallu. Chcete-li, aby síťové funkce softwaru pracovaly správně, je důležité, abyste zvolili možnost "Povolit".

Select Components Please select the	components you want to install.
MyDMX3	MyDMX3
EasyView 2	This component will
ScanLibrary Editor	171.80 MiB on your hard
Hardware Manager	disk drive.
Default Select	All Deselect All
Default Select	All Deselect All

Spuštění softwaru

Když software myDMX 3.0 spustíte, zobrazí se následující nabídka. Najdete zde seznam všech zařízení DMX připojených k počítači nebo místní síti. Tuto nabídku můžete otevřít také následující cestou v operačním systému OS X: myDMX 3.0->Předvolby; nebo takto v systému Windows: Upravit -> Předvolby Pokud v seznamu nejsou uvedena žádná zařízení, znamená to, že vaše zařízení nebylo rozpoznáno. V takovém případě zkontrolujte, že máte připojeno zařízení myDMX 3.0 a pokud ano, otevřete správce hardwaru (Hardware Manager), kterého najdete v adresáři softwaru, a zjistěte, zda je zde uvedeno vaše zařízení. Zatrhněte okénko "Active" (aktivní) u každého zařízení, které chcete použít a klikněte na OK. Nyní je vše připraveno k používání softwaru myDMX 3.0!

	Device	Active	Device Information				
Control Contro	муониз -	Z	Device Information myDMX by ADJ Entertainment Lighting Control Powered by <u>DmoSoft.com</u> Software: MyOMX 3.0 Mode: EVPRESS Time: UNLIMITED Internet: CONNECTED Log <u>store.clmusoft.com</u> to buy more software				
Shortouts			Connectivity Port I/O Universe Activ				
			Candel OK				

1.2 Přidávání osvětlovacích těles

Profily těles (SSL)

Každé těleso použité v myDMX 3.0 má vlastní profil. Ten se nazývá profil tělesa nebo profil SSL. Profil obsahuje veškeré informace o osvětlovacím tělese (např. který kanál ovládá barvu, stmívač atd.). Jestliže profil vašeho tělesa není k dispozici, můžete jej sami vytvořit pomocí editoru Scan Library nebo o profil požádat na naší webové stránce.



Propojování těles

Chcete-li do své světelné show přidat osvětlovací těleso:

- klikněte na tlačítko "Patch" (1)
- vyberte profil tělesa ze seznamu (2)
- přetáhněte vybraný profil do tabulky (3)
- lze přidat několik osvětlovacích těles současně výběrem několika těles a počátečního kanálu DMX (4)

🖗 ScanLibrary dia 🛄	E Fatch	
	Universe t	
Search ; Richard Brand	moving (wed.)	moving head 2
- more il	moving head 3	
	THE REPORT OF TH	
laser		
moving head		
94731 O		
per 55		
paro4 mb		
rgtes		
rgtxd		
rgtwi		
rgty		
siderine channel		
www		
+ _varied	2	
2 No. Channell		
A		
DMXurevene 1		
Prot DMX channel 55		
Namber of Robards 1		
index number 4		

Adresování osvětlovacích těles

Každé osvětlovací těleso má unikátní adresu. To proto, aby software myDMX 3.0 věděl, které těleso ovládat. V příkladu níže má pohyblivá hlava "moving head.3" adresu 37 a zabírá kanály 37 až 54. Adresa se nastaví přímo na osvětlovacím tělese, ať už pomocí digitálního displeje nebo pomocí přepínačů DIP. Přepínače DIP, které je třeba na vybraném zařízení nastavit, jsou zobrazeny v pravé horní části propojovací nabídka (1).

BE P	atch	i 												Í	i i i i	i s	12		1	0N ∎ 1 12	345	5789
Unk	verse	1	+		 ា	oving	head	a								n	ioving	; head	1.2			
								moving head.3					55									
			68					Name: moving head.3														
								Library: moving head Universe: 1														
								Address: 37 Number of channels: 18														
								WINDS (18) 100 110														
	-											-						-				-

1.3 Programování scén

Výběr a uspořádání těles

Klikněte na kartu EDIT v levé horní části obrazovky. Zobrazí se nabídka úprav. Zde probíhá veškeré programování.

Každé osvětlovací těleso v myDMX 3.0 je zastoupeno čtverečkem v okně zařízení (pravá spodní část softwaru). Vícepaprsková světla, jako jsou LED lišty, budou zastoupeny několika čtverečky. Kliknutím a tažením můžete čtverce (tělesa) přesouvat do různých pozic. Osvětlovací tělesa lze také uspořádat do běžných tvarů pomocí průvodce tvary (1). V závislosti na tom, kolik těles jste propojili, můžete přibližovat, oddalovat a resetovat pozice pomocí 4 ikon v levé horní části (2). Pro rychlý výběr lze vytvářet skupiny těles, které vytvoříte výběrem těles a kliknutím na tlačítko "Vytvořit skupinu" (3).



Ovládání osvětlovacích těles pomocí prolínačů (faderů)

Vyberte těleso kliknutím na jeden ze čtverců v okně zařízení na pravé straně. Poté přesuňte odpovídající prolínač na levé straně. Světla se budou měnit v reálném čase. K dispozici je několik způsobů, jak výstup zobrazovat.

- Zobrazení odezvy skutečného osvětlovacího tělesa v reálném čase.
- Zobrazení barvy a stavu paprsku v okně zařízení.
- Zobrazení odesílaných dat DMX prostřednictvím nabídky výstupu DMX Tools (Nástroje) -> DMX levels (Úrovně DMX).
- Zobrazení 3D vizualizace vašeho osvětlovacího tělesa v nástroji pro 3D vizualizaci* Tools (Nástroje)
 -> 3D visualizer (3D vizualizace) *Dostupné jako upgrade (za příplatek)

U některých těles budete muset přesunout několik prolínačů předtím, než světelný paprsek uvidíte. Na příkladu níže je třeba nastavit kanály stmívače, clony a zoomu. To lze provést velmi rychle kliknutím na tlačítko "Zapnout paprsek" (1). Tělesa můžete také rychle vycentrovat kliknutím na tlačítko "Centrovat" (2).



Ovládání osvětlovacích těles pomocí palet

Palety slouží k rychlému přístupu k vlastnostem kanálu. Polohujte pohyblivé těleso pomocí mřížky Pan/Tilt nebo nastavte barvu pomocí kotouče barev.



Vytváření scén a kroků

Veškeré programování se v myDMX 3.0 se odehrává po scénách a krocích. Vše, co nastavíte pomocí prolínačů a palet se uloží do vybraného kroku. Scéna se skládá z 1 nebo více kroků. Každý krok může mít dva údaje: dobu prolínání (Fade Time) a dobu trvání (Hold Time). Doba prolínání určuje, jak dlouho trvá přechod z jednoho kroku na další a doba trvání určuje, jak dlouho bude krok trvat, než se scéna přesune na krok další.

- Všechny kroky v rámci vybrané scény jsou zobrazeny na pravé straně.
- Nový krok přidáte kliknutím na tlačítko "Přidat" (1).
- Vybranou scénu přehrajete kliknutím na tlačítko "Přehrát" (2).
- Dvojklikem na dobu prolínání (Fade Time) nebo dobu trvání (Hold Time) příslušnou dobu upravíte (3).



Správa scén

Nové scény lze tvořit zde (1) a skupiny pak pomocí tlačítka "Vytvořit skupinu" zde (2). Ve výchozím nastavení lze v jeden okamžik přehrát 1 scénu na skupinu. Různé typy efektů doporučujeme zorganizovat do různých skupin. Např. barevné efekty, pohybové efekty, paprskové efekty atd. Tímto způsobem můžete snadno seskupovat různé efekty dohromady. Je také dobré seskupit všechny hlavní scény do jedné skupiny a vytvořit skupiny pro krátké dávky a záblesky, které chcete dočasně spouštět během show. (stroboskopy, blindery atd.). Další možností, pokud máte plně předprogramovaný živý koncert nebo divadelní show, je využití skupiny jako seznamu cue pro každou píseň nebo dějství.

Vlastnosti scény lze měnit na pravé straně nabídky. Podrobnější informace jsou uvedeny dále v této příručce. Již teď však určitě budete chtít vědět o názvu scény (3) a nastavení scény jako flash scény (4)

	Beam Co	olor FX Movement	t FX Par Flashes	Short FX Ma	ster scenes ×		🔁 Properties
d.	On worw	White 0001100	Center 00'01 '90	Flash all	Strobe areinee	Early 00101100	On C Loops C Always loop
1	000 0001000	Ruby opretmed	Grcle 00'01'000	Alternate Flash	Random Flash	First Dance	Release at end Release Group Protected from release
LIVE	Iris Pulse	Fire	Lines	Chase Flash	All On Doro1roo	Main Disco	🗲 Flash mode 🔹
PHOW SHOW	Dimmer Pulse	Rainbow orethoe	Ceiling control		Short Chase	Curfew acrostrop	
	+	Chaser 50001100			Dim to off 00'01'00		🔛 Triggers 🔛 🔚 🐼 🎟
	1	Knight Rider					🗆 al 15 🛱 🗇 15 🛱

Sestavování efektů

Efektový modul myDMX 3.0 umožňuje programování pohybů, barevných efektů, paprskových efektů a dalších, a to bez nutnosti nastavovat každý jednotlivý krok a úroveň ručně. Tím se výrazně zrychlí programování a základní show rychle proměníte ve strhující podívanou.

K dispozici jsou 4 druhy efektů, kdy každý z nich je popsán dále v tomto návodu. Chcete-li vytvořit efekt:

- Vyberte těleso, které má být v efektu zapojeno.
- Vyberte typ efektu.
- Je-li vybrán maticový efekt (Matrix Effect), přetáhněte obdélník videa přes tělesa, která chcete ovládat.

- Jakmile nastavíte parametry efektu, klikněte na tlačítko "Generate" (Vytvořit).

POZNÁMKA Je-li vidět karta efektu, vybrané efekty vždy potlačí jakékoliv scény, které mohou právě hrát na pozadí.



1.4 Živé ovládání

Spouštění scén

Klikněte na kartu LIVE v levé horní části obrazovky. Zobrazí se nabídka živého ovládání. Nabídka živého ovládání umožňuje ovládání show. Příklad níže ukazuje několik scén přehrávaných současně. Dokud scény využívají různé kanály, budou se kupit a spojovat dohromady. Je-li spuštěna scéna využívající stejné kanály jako scéna, která již běží, poslední spuštěná scéna bude mít prioritu před ostatními.

Scény lze zobrazovat ve 3 velikostech. Kliknutím na šipky nahoru nebo dolu změníte velikost scény (1) a kliknutím na šipky v hlavičce skupiny rozbalíte/sbalíte všechny scény v dané skupině (2). Pokud je scéna nastavena na největší velikost, zobrazí se dva horizontální posuvníky (3). První z nich umožňuje měnit rychlost scény a druhý umožňuje stmívat jas.



Lišta živého přehrávání (Live)

Oblast vpravo od nabídky živého přehrávání obsahuje lištu "Live" a hlavní stmívač "Master Dimmer".

Hlavní stmívač potlačuje kanály stmívače a barev u všech světel. Jedná se o rychlý způsob (tzv. globálního) stmívání celé sestavy.

8 tlačítek Live v horní části umožňuje:

- přeskakovat dopředu a dozadu mezi scénami,
- pozastavovat celou show,
- zatemnit (blackout) všechna osvětlovací tělesa,
- globálně povolit/zakázat prolínání mezi scénami,
- uzamknout software (užitečné, pokud potřebujete nechat počítač bez dozoru),
- udělat snímek vaší show a uložit jej do nové scény,
- udělat snímek vaší show a uložit jej do nové scény, ale včetně jakýchkoli živých úprav, které jste provedli pomocí prolínačů (více o této funkci později).

Tlačítka Reset umožňují resetování živých úprav. Můžete např. potlačit scénu výběrem některých těles a posunutím posuvníku. Poté můžete tuto živou úpravu resetovat kliknutím na jedno z 3 tlačítek reset.



Světla podle hudby

Scény lze synchronizovat pomocí tempa hudby (BPM – doby za minutu) nebo pulzu hudby. Klikněte pravým tlačítkem na scénu a vyberte z možností "BPM" nebo Pulse". K dispozici jsou 3 možnosti:

- Krok přeskočí na následující krok při spuštění doby (beat) nebo pulzu.
- Scéna přehraje scénu při spuštění doby nebo pulzu.
- Prolnutí přehraje scénu normálně, pokud je doba (beat) nebo pulz spuštěn/a před dosažením kroku, přeskočí na krok.

BPM je zkratka pro "Beats Per Minute" (doby za minutu). Tato spoušť je běžně odesílána v konzistentním časovém intervalu (představte si poklepávání nohou do rytmu hudby). V myDMX 3.0 jsou k dispozici 3 metody detekce BPM:

- Audio Analyzuje příchozí audiosignál a vypočítá BPM (vstupní audio zařízení lze zvolit níže).
- Tap manuální tlačítko, které po klepnutí určí BPM
- MIDI čte "MIDI takt" a umožňuje tak číst BPM z mnoha populárních softwarových balíčků a mixážních pultů pro DJ (v předvolbách softwaru je třeba vybrat zařízení pro MIDI takt).

Možnost "Pulse" bude odesílat spoušť pokaždé, když příchozí audioúroveň dosáhne prahové hodnoty. Prahovou hodnotu lze nastavit automaticky nebo manuálně pomocí posuvníku. Prahová hodnota se skvěle hodí, pokud chcete, aby vaše světla "sledovala" hudbu, ale zastavila se při tišších částech.



Použití MIDI ovladače

Scény a fadery lze ovládat pomocí MIDI konzole spolu s mnoha ostatními funkcemi myDMX 3.0, jako jsou např. BPM Tap, živý snímek a mnoho dalších. **Dostupné jako upgrade (za příplatek)*

Chcete-li spárovat MIDI konzoli:

- Přejděte do předvoleb softwaru (myDMX 3.0 -> Předvolby [OS X], Upravit -> Předvolby [PC]).
- Vyberte možnost "MIDI" na levé straně. Zvolte své vstupní/výstupní MIDI zařízení.
- Namapujte prolínač (fader) či scénu kliknutím pravým tlačítkem a výběrem možnosti "Map to MIDI In".

- Přesuňte odpovídající prolínač/tlačítko na svém MIDI ovladači. Spárování proběhne automaticky. Další informace o mapování MIDI budou uvedeny v dalších částech návodu.

1.5 Tvorba vlastního grafického rozhraní*

Přidávání tlačítek, prolínačů a dalších prvků!

Kliknutím na kartu SHOW otevřete režim Show. *Dostupné jako upgrade (za příplatek)

Režim Show je užitečná funkce softwaru myDMX 3.0, která umožňuje vytváření zcela jedinečných vlastních zobrazení. Přidávání komponent do nabídky lze provést jednoduše podržením klávesy ALT a kliknutím na komponentu. A je hotovo! Není třeba žádné párování ani úpravy. Tato možnost funguje se scénami, prolínači, paletami a dalšími tlačítky v softwaru.



Úprava rozhraní

Poloha, velikost a párování ovládacího prvku lze upravit kliknutím na tlačítko Upravit (1). Dvojklikem na ovládací prvek otevřete editor ovládacího prvku. Zde můžete měnit barvu, přidávat vlastní text a přiřazovat vlastní ikony. Ostatní funkce na liště Show zahrnují:

- Zámek obrazovky
- Celou obrazovku
- Ruční přidání komponenty



Propojení s chytrými telefony a tablety*

Režim Show lze propojit s chytrými telefony či tablety se systémy iOS/Android. *Dostupné jako upgrade (za příplatek)

Propojení proveďte následovně:

- Ujistěte se, že je dálkové ovládání zapnuté (1).

- Stáhněte si zdarma aplikaci Easy Remote prostřednictvím služby Apple App Store nebo Google Play.
- Připojte svůj tablet nebo chytrý telefon ke stejné lokální síti, do které je připojen myDMX 3.0.

 Spusťte aplikaci. Pokud je spojení úspěšné, zobrazí se vám seznam všech počítačů ve vaší síti, na kterých běží myDMX 3.0.

- Stačí kliknout na ten, ke kterému se chcete připojit, a automaticky se zobrazí příslušná obrazovka.

Je-li v režimu Show zapnutá možnost úprav, uvidíte bílou tečkovanou čáru zobrazující oblast ovladače Easy Remote. Pokud velikost a poloha komponent na obrazovce vašeho telefonu nebo tabletu nepasuje správně, lze je změnit výběrem jiného přednastavení nebo vlastního rozměru obrazovky (2). Oblast ovladače Easy Remote můžete vybrat také pomocí jednoho ze čtyř tlačítek měřítka.



2. ÚVOD

2.1 Co je to DMX?

DMX je univerzální systém pro ovládání osvětlovacích zařízení. Jedná se o zkratku pro "digitální multiplex" a jde o systém digitálních dat umožňující DMX ovladači ovládat jakékoli zařízení kompatibilní s DMX bez ohledu na výrobce. Zařízení DMX běžně nazýváme "tělesa" nebo "budiče". Každé těleso má vstup DMX a výstup DMX. Řetězit lze až 35 těles. Chcete-li připojit více než 32 těles, je třeba použít rozbočovač DMX.

Každé těleso DMX využívá určitý počet kanálů. Např. může jít o 1 kanál pro nastavení goba, 3 kanály pro nastavení barvy, 2 kanály pro pohyb, 1 kanál pro ovládání stmívače atd. 1 DMX síť může ovládat až 512 těles. Jakmile je síť plná, budete muset použít další připojení z ovladače. Na příkladu níže vidíte 2 pohyblivé hlavy a 2 LED reflektory, které zabírají celkem 30 kanálů.

Každé těleso potřebuje adresu, aby software věděl, které těleso zrovna ovládá. Adresa určuje počáteční kanál. Na příkladu níže zabírá LED reflektor kanály 25, 26, 27, 28, 29 a 30. Adresa se většinou nastavuje pomocí digitálního displeje nebo série přepínačů zvaných DIP přepínače (více informací o DIP přepínačích v části "Patch").



2.2 Co je myDMX 3.0 a jaký hardware potřebuji?

myDMX 3.0 je softwarový balíček pro ovládání osvětlovacích těles pomocí protokolu DMX. Lze jej použít k ovládání libovolného typu DMX kompatibilního osvětlení. Software byl speciálně vytvořen pro ovládání osvětlovacích těles na diskotékách, v klubech, divadlech a během živých show a lze jej použít také k ovládání architektonického osvětlení.

Chcete-li software používat, budete muset připojit rozhraní USB-DMX myDMX3.0 prostřednictvím USB nebo Ethernetu. Díky tomu dojde ke konverzi softwarem odesílaných informací na DMX, kterému osvětlovací tělesa "rozumí".



Co vše je součástí?

V rámci myDMX 3.0 získáte několik nástrojů:

- myDMX 3.0: Software pro ovládání osvětlení.
- Easy View 2*: 3D vizualizace v reálném čase umožňující vytvoření virtuálního jeviště pro programování osvětlení mimo místo použití. *Dostupné jako upgrade (za příplatek)
- Editor Scan Library: Nástroj umožňující vytváření profilů SSL (více informací v kapitole "Patch").
- Hardware Manager: Nástroj pro údržbu DMX hardwaru, který lze použít k upgradu firmwaru a nastavení určitých samostatných nastavení, jako jsou vnitřní hodiny nebo kalendář.









2.3 Co je nového v myDMX 3.0

myDMX 3.0 jsme od základů překopali a dali mu nové uživatelské rozhraní a dostupnost pro platformy PC i Mac. Uživatelé starších verzí softwaru zjistí, že jsme zachovali všechny důležité oblasti na stejném místě (propojení, scény, kroky, tělesa, prolínače atd.) Zde zjistíte, co je v myDMX 3.0 nového.



	💡 ScanLibrary 🗈 🗄	Patch						
	Q	Universe 1 🐳						
D. PATCH	GENERIC JMPORTED AMERICAN DI	1 2 4 5 6 7 10						
	inno color beum 27	97 > A& LIGHTS 22,123,124,125,135,121,128 115 > ACD LIGHTING 54,105,156,157,158,155,160 111 > ACD LIGHTING 54,105,156,157,158,155,160 111 > ACD C 56,107,158,157,158,157,158,157,158,157,158 113 > ADB LIGHTING 51,27,128,125,120,120 114 > ACD C 51,107,158,157,158,157,150 115 > ADB LIGHTING TECHNOLOGIES 51,27,222,222,222,224 125 > AVX.UGHT 50,251,254,255,256 125 > AVX.UGHT 51,27,316,317,316,317 126 > AVX.UGHT 51,271,316,317,316,317 127 > AVX.UGHTING 51,271,316,317 128 > AVX.UGHTING 51,352,253,254,255,256 129 > AVX.UGHTING 51,352,251,254,255,256 129 > AVX.UGHTING 51,352,217,316,317 129 > AVX.UGHTING 51,355,217,316,317 129 > AVX.UGHTING 51,355,317,316,317 121 > AVD AVX.UGHTING 51,357,316,						
	DMX universe First DMX channel Number of fixtures Index number							

Karta úprav EDITOR zobrazuje scény v mřížce namísto seznamu, což umožňuje mít v jeden okamžik více viditelných scén. Vlastnosti scény jsou nyní zobrazeny způsobem, který je snadněji čitelný díky grafickému znázornění dob prolínání.



Scene 3	I Ø
C Loops	Always loop
% Release □	Group
🗲 Flash mode	•
📕 Fade	60
	Î
Triggers	
Audio 🕒	•••• ••••

Nová nabídka těles umožňuje snadnější tvorbu skupin, umisťování a výběr těles.



Nová platforma XEEL (meziplatformová knihovna modulu efektů) poskytuje přístup ke stovkám nových efektů včetně efektového nástroje Matrix (matice), který umožňuje vrstvit efekt na obdélník a přetahovat jej přes světla. Mezi ostatní funkce patří zvukové efekty a nové tvary křivek.

🗱 Effects generator	Chaser 2
👻 😯 Color mixing 🙃	Chaser 3
Color list	Media
Color Width	Effect 1
Gradient O	Effect 2
Direction	Square Matrix
	T Text
	Grid Lines
Gradient Position	Knight Rider
	Sweep
이 문제 전 문제 전 전 문제	Sparkles
	V/ Graph
	Random Fill
	Rain
وموري والمتكل التوطنيين	Fr Perlin

Nabídku živého ovládání jsme pročistili a vytvořili zcela nový panel nástrojů živého ovládání (Live) určený pro snadné použití a dotykové obrazovky. Najdete zde příkazy pro rychlý přístup k resetování LTP potlačení kanálu a živé snímky (nahrazují tlačítka efektů).



Zbrusu nový režim Show* umožní rychlé vytvoření vlastní nabídky a její použití na dotykové obrazovce nebo odeslání na zařízení iPhone/iPad nebo chytré zařízení se systémem Android. Příkazy párování lze provádět snadno podržením klávesy ALT a kliknutím na část softwaru, kterou si přejete spojit. **Dostupné jako upgrade (za příplatek)*



3. PATCH

3.1 Profily těles

Profil tělesa (často označovaný jako osobnost či charakter tělesa) je soubor obsahující veškeré informace o určitém zařízení. Patří sem:

- Informace o zařízení počet kanálů, typ světelného zdroje, název, počet paprsků
- Informace o kanálech gobo, barva, pan/tilt, clona, závěrka, zoom atd.
- Informace o přednastaveních přednastavení obsažená v daném zařízení Např.: gobo hvězda, gobo linka, gobo otevřené

myDMX 3.0 podporuje formát profilů těles SSL2. Knihovna více než 15 000 záznamů je součástí softwaru. Profily lze vytvářet a upravovat pomocí editoru Scan Library. Přesnost profilu tělesa je velice důležitá, např. není-li kanál stmívače na správném místě, neuvidíte při kliknutí na tlačítko "Beam Open" (paprsek otevřený) v myDMX 3.0 žádný paprsek světla.



3.2 Propojování těles

Než začnete programovat, je třeba těleso propojit se softwarem (neboli přidat). Tělesa lze vybírat ze seznamu profilů v editoru Scan Library nalevo od nabídky PATCH.

Chcete-li těleso propojit se softwarem, přetáhněte ho z levé strany do mřížky napravo nebo zvolte těleso nalevo a klikněte na tlačítko "Patch" (Propojit). Ujistěte se, že adresa, ke které je těleso propojeno, odpovídá reálné adrese tělesa. Na příkladu níže vidíte 4 pohyblivé hlavy propojené na adresu 1, 19, 37 a 55. Adresa se běžně nastavuje buď pomocí digitálního displeje přímo na osvětlovacím tělese, nebo pomocí DIP přepínačů. Chcete-li vědět, který DIP přepínač na určitém zařízení přepnout do které polohy, vyberte dané těleso v propojovací mřížce a podívejte se do grafického znázornění DIP přepínačů vpravo nahoře.

- 1. Vyhledejte profil
- 2. Importujte profil
- 3. Vyhledejte profil v naší online knihovně
- 4. Vyberte DMX síť
- 5. Zvolte počáteční DMX kanál
- 6. Vyberte, kolik těles budete propojovat

7. Zvolte indexové číslo tělesa (je-li v nabídce těles vybráno tlačítko Vybrat vše – "Select-All" – efekty se tvoří v pořadí podle indexového čísla)

- 8. Proveďte propojení
- 9. Zkopírujte/vložte/přejmenujte/duplikujte nebo odstraňte vybrané těleso
- 10. Zobrazení seznamu
- 11. Zobrazení DIP přepínačů

PATCH (pokračování)

	ScanLibrary	Patch			1234567890
0.422	2 3	Universe 1 +		9 10	11
0.		moving head.1		moving head.2	
PATCH	GENERIC	moving head.			moving head
F%	cny laser	4	79 80 81 82 88 84 85 86		3 34 35 36
2017	moving head				
	par 36				
	par 56				
UNE .	par 64				
	rgb				
5HOW	rgtva				
	rgDw				
	rgby				
	scanner				
	single channel				
	WWCW.				
	▶ _VARIED				
	P AD LIGHTS				
	(18 Channels)				
	DMX universe 1 24				
	First DMX channel 73				
	Number of Progres 1				
	number of titules				
	Index number 5 7				
	Patch 8				

3.3 Vlastnosti tělesa

Chcete-li upravit určité provozní vlastnosti tělesa, klikněte na tlačítko "Zobrazení seznamu". Zobrazí se seznam propojených těles spolu s jejich DMX adresami, názvy, názvy kanálů a umístěním profilu těles.

Pro zobrazení kanálů používaných určitých tělesem klikněte na trojúhelník vlevo od adresy tělesa. Na pravé straně vidíte několik zatrhávacích polí:

1. Povolit/zakázat prolínání: definuje, zda se kanál bude řídit dobami kroků prolínání.

2. Stmívač: určuje, zda se bude kanál stmívat při změně hodnoty hlavního stmívače nebo stmívače scény.

3. Invertovat pohyb Pan: Obrací výstup kanálu Pan (má-li kanál hodnotu 0, software bude mít výstupní hodnotu 255).

4. Invertovat pohyb Tilt: Obrací výstup kanálu Tilt.

5. Přehodit Pan/Tilt: Přehazuje kanály Pan a Tilt. Pokud je upraven kanál Pan, software bude odesílat výstup dat na kanál Tilt a naopak.

Patch			
Universe 1 +			1 2 3 4 5
Address	Name	Profile	17 the C 10 C
▼ 001 - 018	moving head.1	_Generic/MOVING HEAD.ssl2	
1	x		
2	Y		
	μХ		
4	μY		
	Cyan		
6	Magenta		
7	Yellow		
8	Iris		
	Zoom		
10	Dimmer		VV
314	Color		
12	Gobo		
13	RotGobo		
14	Shutter		
15	Gobo 2		
16	RotGobo 2		
17	Prism		
18	Prism rotation		
D 019 - 036	moving head.2	_Generic/MOVING HEAD.ssi2	

4. EDIT4.1 Uspořádání osvětlovacích těles

Každé osvětlovací těleso je zastoupeno čtvercem, který vidíte v nabídce těles v pravé dolní části hlavní obrazovky. Tělesa s více paprsky, jako jsou LED lišty, jsou zobrazeny pomocí několika čtverců, kdy každý z nich představuje jeden paprsek. Každý čtverec dokáže zobrazovat následující informace (v závislosti na funkcích skutečného osvětlovacího tělesa):

- Stmívač
- Závěrka/Strobo
- Barva
- Clona
- Gobo + rotace goba



Procházení nabídky těles

Jakmile jsou tělesa propojená, pozice a úroveň zoomu tělesa se nastaví automaticky tak, aby byla všechna tělesa viditelná.

Následující panel nástrojů umožňuje upravovat pozici a úroveň zoomu:

EDIT (pokračování)

- 1. Přiblížit/oddálit
- 2. Škálovat a polohovat obrazovku tak, aby byla viditelná všechna tělesa
- 3. Resetovat zoom na výchozí úroveň, ale neměnit pozici
- 4. Přepnout mezi režimem výběru tělesa a režimem polohování okna



Výběr těles

Ve výchozím nastavení lze tělesa vybírat kliknutím na čtverec nebo přetažením čtyřúhelníku přes několik těles (tak, jako vybíráte více ikon v průzkumníku Windows nebo Finderu OS X). Vícenásobný výběr lze provést také přidržením klávesy Cmd na platformě Mac, popř. klávesy Ctrl na platformě Windows. K dispozici je také několik dalších možností výběru:

1. Volný výběr: načrtněte okolo těles, který si přejete vybrat, tvar podržením levého tlačítka myši a tažením kurzoru.

- 2. Výběr perem: Načrtněte linku skrz tělesa, který si přejete vybrat.
- 3. Vybrat všechna tělesa
- 4. Zrušit výběr všech těles
- 5. Vybrat lichá tělesa (1, 3, 5, 7 atd.)
- 6. Převrátit výběr

7. Posouvá výběr nahoru a dolů výběrem dalších a předcházejících těles v pořadí, ve kterém jsou definována v nabídce propojení.



Index tělesa

Při vybírání těles se na spodní straně čtverce zobrazují čísla. Toto číslo představuje index tělesa. Při práci s efekty je důležité tělesa vybírat ve správném pořadí, protože efekty jsou generovány v pořadí podle indexu. Představte si, že máte řadu těles a chcete vytvořit pixelový efekt s duhou posouvající se zleva doprava. V tomto případě se musíte ujistit, že indexy těles jsou očíslovány zleva doprava tak, jako na příkladu níže. Při použití tlačítek rychlého výběru jsou tělesa indexována v pořadí stanoveném v nabídce propojení.



Polohování těles

Tělesa lze polohovat manuálně přetažením čtverců. Pokud jste vybrali více těles, můžete změnit relativní pozici úpravou pozice čtverce pomocí malých koleček (podobně jako u změny velikost obrázku). Výběr lze také otáčet tažením malého kolečka v horní části uprostřed výběru.

Výběr těles lze otočit o 45 stupňů vlevo nebo vpravo pomocí ikon rotace v panelu nástrojů.

Tělesa lze rychle polohovat do řady, kola nebo matice kliknutím na ikonu příslušného tvaru v panelu nástrojů.



Polohování matice

Jsou-li tělesa vyrovnána do matice, jsou implicitně umístěna v pořadí dle indexu stanoveném v nabídce propojení zleva doprava a shora dolů. myDMX 3.0 navíc tělesa umístí do nejtěsnějšího možného čtverce. Toto pořadí těles lze měnit výběrem možnosti "Advance Positioning" (Pokročilé polohování). Tělesa lze rychle řadit v několika různých směrech výběrem příslušného pořadí, přičemž počet řádků a sloupců lze vybrat ve spodní části nabídky.





Skupiny

Tělesa lze seskupovat do skupin umožňujících rychlý výběr. Skupina navíc ukládá index tělesa, což umožňuje vytvoření několika skupin s různým pořadím indexů pro různý vzhled efektů. Chcete-li vytvořit skupinu, vyberte těleso, které chcete do skupiny přidat a klikněte na ikonu + na levé straně nabídky těles. Ve výchozím nastavení se skupiny označují jako 1, 2, 3 atd. Chcete-li zobrazit celý název skupiny, kliknutím na šipku vpravo rozbalte lištu skupin.

Kliknutím pravým tlačítkem na nabídku skupin získáte další možnosti:

- 1. Map to MIDI in* (Mapovat na vstup MIDI): výběr skupiny MIDI zprávou*Dostupné jako upgrade (za příplatek)
- 2. Map to keyboard (Mapovat na klávesnici): výběr skupiny klávesnicí
- 3. Rename (Přejmenovat): Změna názvu skupiny
- 4. Update (Aktualizovat): Provede aktualizaci obsahu skupiny aktuálním výběr.
- 5. Delete (Vymazat): Odstraní skupinu.



4.2 Ovládání osvětlovacích těles

Osvětlovací tělesa lze ovládat pomocí prolínačů nebo palet. Na začátek se ujistěte, že je vybraná scéna, pak vyberte tělesa, která si přejete ovládat. Pro každý typ osvětlovacího tělesa ve vaší show je k dispozici karta, navíc máte k dispozici kartu "General" (Obecné), která zobrazuje všechna tělesa (1). Tlačítkem "Show Light Beam" (zobrazit světelný paprsek) v horní části nabídky těles otevřete stmívač a nastavte případné další potřebné kanály, abyste viděli světelný paprsek (např. závěrka, clona atd.) (2).

Přetažením prolínače nahoru a dolů změňte hodnotu kanálu. Kanály lze nastavit v rozsahu 0 až 255. Hodnota DMX kanálu se zobrazí v horní části a kliknutím na tuto hodnotu budete moci zadat požadované číslo ručně. Chcete-li hodnotu zobrazit jako %, klikněte na ikonu % v levé horní části nabídky s prolínači (fadery). Na přednastavení (např. určité gobo) přeskočíte kliknutím pravým tlačítkem myši na horní část kanálu a výběrem přednastavení ze seznamu (4).

Každý kanál lze zapnout (ON) nebo vypnout (OFF) kliknutím na tlačítko ve spodní části prolínače. Jestliže je kanál vypnutý (OFF), ve scéně se nepoužije. Jestliže je stejný kanál použitý v jiné aktivní scéně, výstupní hodnota zůstane stejná. Je-li kanál zapnutý (ON) a nastavený na 0, výstupní hodnota se změní na 0, jakmile bude scéna spuštěna.



Ovládání pomocí palet

Karta palet (PALETTE) poskytuje snadný způsob, jak ovládat fungování určitého kanálu. Paleta je dostupná pro každý efekt. Všechny efekty vybraného tělesa jsou zobrazeny v horní části nabídky. Kliknutím na efekt automaticky přejdete na odpovídající paletu.

K dispozici jsou 3 druhy palet:

Pan Tilt: Osa X mřížky ovládá kanál Pan a osa Y ovládá kanál Tilt. Pro rychlé ovládání posuňte kurzor mřížky, pro ovládání s vysokou přesností klikněte do prázdné části mřížky a táhněte. Citlivost lze nastavit rolováním kolečka myši, zatímco máte kurzor myši nad mřížkou, popř. posunutím horizontálního posuvníku vpravo dole. Potažením posuvníků vedle a pod mřížkou upravte funkce Pan a Tilt samostatně. Stejně jako u kurzoru mřížky kliknutí na kurzory posuvníků ovládá kanál rychle a kliknutí do prázdného místa posuvníku ovládá kanál pomaleji ale s vysokou přesností. Ve výchozím nastavení se všechna světla při pohybu mřížky přichytí ke stejným hodnotám Pan a Tilt. Jestliže jsou tělesa umístěna na různých místech, je možné s nimi pohybovat ve vzájemné relativitě kliknutím na tlačítko "Relative". V tomto režimu se zobrazí několik malých bodů, které ukazují pozici každého zvoleného tělesa. Napravo od tlačítka "Relative" je tlačítko "Center" (centrovat), které lze použít k rychlému polohování všech těles na 50 % funkce Pan a Tilt.

Color (Barva): Barevný kotouč lze použít k rychlému ovládání kanálů RGB a CMY. Přetažením kurzoru uvnitř kola nastavte barvu a přetažením kurzoru po kulatém posuvníku nastavte jas. Další barevné kotouče jsou dostupné po kliknutím pravým tlačítkem na hlavní kotouč. Barevný kotouč HSV umožňuje samostatně ovládat odstín, saturaci a jas. Klikáním okolo barevného kotouče přeskakujete na danou barvu, potažením kurzoru rychle měníte odstín/saturaci/jas, tažením ve volném prostoru upravujete barvu s vysokou přesností. Kliknutím do středu kotouče se zobrazí nabídka vlastností barev operačního systému, která umožní výběr barvy z velkého množství různých vzorků spolu s kapátkem pro výběr barvy pixelu na obrazovce. Lze zde také zadávat hodnoty RGB a HSV.

Other (Ostatní): Ostatní kanály zobrazí seznam přednastavení spolu s posuvníkem/prolínačem, který slouží k ovládání rozsahu daného přednastavení. Např. je-li zvoleno přednastavení "Iris Pulse", prolínač může ovládat rychlost pulzu clony.

EDIT (pokračování)



Tvorba gradientů a lineárních vějířů

Kromě nastavování pevných hodnot pomocí palet lze také nastavit rozsah hodnot napříč výběrem těles. Např. je možné nastavit vějíř z paprsků na výběru pohyblivých zařízení nebo barevný gradient napříč LED pásem. V myDMX 3.0 tyto efekty nazýváme lineární vějíře (Linear Fan). Chcete-li vytvořit lineární vějíř, vyberte typ vějíře z rozbalovacího seznamu a nastavte počáteční a koncovou hodnotu.

Na obrázku níže je vidět, jak vytvořit vějíř ze světelných paprsků. V tomto případě je většinou nejlepší vybrat lineární vějíř zleva (Linear Fan from Left). To znamená, že první těleso bude nastavené na první pozici, poslední těleso na poslední pozici a tělesa mezi nimi budou vypočtena automaticky.





4.3 Tvorba scén

Jakmile jsou v Editoru nastaveny kanály, hodnoty se uloží do scén. Scéna může mít statický vzhled (např. všechna tělesa namířená do středu místnosti v červené barvě), nebo být dynamická (např. tělesa mění barvy s duhovým efektem). Scény se spojují do skupin. Ve výchozím nastavení může v každé skupině v jeden okamžik hrát 1 scéna. Skupiny jsou navrženy ke kombinování, např. můžete mít skupinu pro barevné efekty, skupinu pro pohybové efekty a skupinu pro efekty se stroboskopem atd.

Scény lze organizovat v mřížkové zobrazení se skupinami uspořádanými do sloupců. Kliknutím na velké "+" přidáte do skupiny scénu. Kliknutím na malé "+" v levém horním rohu vytvoříte novou skupinu.



Kroky

Scéna se skládá z 1 nebo více kroků. Každý krok obsahuje statický "vzhled". Dynamického efektu lze dosáhnout přidáním několika kroků s dobami prolínání a trvání. Chcete-li vytvořit nový krok, klikněte na tlačítko "+" (1). Jak se mění prolínače a palety, data se okamžitě ukládají do vybraných kroků. Doby prolínání a trvání lze měnit dvojklikem na krok. Na příkladu níže můžete vidět scénu se 4 kroky, kdy každý krok má dobu prolínání 2 sekundy a dobu trvání 1 sekundu. V tomto případě budou hodnoty trvat 1 sekundu a poté se plynule přesune na další hodnotu během 2 sekund. Jakmile je dosaženo konečného kroku, scéna přeskočí zpět na první krok. Chcete-li si prohlédnout náhled scény, klikněte na tlačítko "Přehrát" (2).

Je možné upravovat více kroků současně. Pokud to chcete provést, podržte klávesu Ctrl (PC) nebo Cmd (Mac) a vyberte kroky, které si přejete upravit. Rozsah kroků lze také měnit výběrem první kroku, podržením klávesy Shift a výběrem posledního kroku. Chcete-li u vybraných kroků upravit doby prolínání a trvání, držte nadále Shift, Ctrl nebo Cmd a dvakrát klikněte na krok nebo klikněte na tlačítko "Nastavení času" (3). Kroky lze také reorganizovat přetahováním. Chcete-li některý krok odstranit, stiskněte klávesu Delete/Backspace nebo klikněte na tlačítko "Odstranit krok" (4).



Vlastnosti scény

Vlastnosti vybrané scény jsou zobrazeny napravo od nabídky Editoru. Níže najdete popis jednotlivých vlastností. 1. Scene name: zadejte název vaší scény. Tři tlačítka napravo slouží k vymazání názvu scény, zobrazení/skrytí scény v kartě LIVE a ke změně barvy tlačítka scény.

2. Loops: definuje, kolikrát se má scéna přehrát. Je-li možnost "Loops" nastavena na 1, scéna s přehraje jednou. Možnost "Always loop" vytvoří z této scény nekonečnou smyčku, která se bude přehrávat, dokud nedojde k jejímu uvolnění. Možnost "Release at end" automaticky uvolní scénu, jakmile skončí smyčka.

3. Jump to…: slouží k nastavení scény, která se přehraje, jakmile skončí přehrávání této scény. Může se jednat o jinou scénu v souboru show nebo následující scénu.

4. Release: režim uvolnění definuje, co se stane se všemi ostatními scénami v show, když se vybraná scéna přehraje. K dispozici jsou 4 režimy uvolnění:

- 1. OFF: nebudou uvolněny žádné další scény.
- 2. General: budou uvolněny všechny ostatní scény.
- 3. Group: budou uvolněny všechny scény ve stejné skupině.
- 4. All except group: budou uvolněny všechny scény v show kromě těch ve stejné skupině.

5. Protected from release: scéna se bude přehrávat vždy, pokud ji nezastavíte manuálně.

6. Flash mode: scéna se bude přehrávat po kliknutí a zastaví se při uvolnění myši/klávesnice.

7. Fade: slouží k nastavení doby prolínání scény dovnitř a ven.

8. Triggers: spouště slouží k nastavení MIDI*/klávesnice/portu coby spouště* scény (více informací v kapitole Spouštění). *Dostupné jako upgrade (za příplatek)

9. Audio: vyberte zvukový soubor, který se má přehrát při spuštění scény spolu s dobou prolnutí dovnitř a ven.

Poznámka: kliknutím na tlačítko hvězdičky v pravé horní části uložíte aktuální nastavení jako výchozí při vytvoření nové scény.

Scene	g ø <mark>.</mark>
O Loops	Always loop
Stelease	Group •
4 Flash mode	•1
⊿ 7 Fade	•
Ŷ	Î
	00m00s00 1000 1000
Triggers	
4 Audio	
🗖 line 🗖	s 🚆 🗖 ha, 15 📲

4.4 Tvorba efektů

myDMX 3.0 obsahuje výkonný generátor efektů zvaný XEEL. XEEL obsahuje stovky efektů, které lze rychle použít na vybraných tělesech a generovat do kroků, aniž byste museli přidávat jednotlivé kroky samostatně. Chcete-li vytvořit efekt:

- Zvolte těleso, které chcete do efektu zařadit.
- Zvolte 1 ze 4 typů efektů.
- Upravte vlastnosti.
- Klikněte na tlačítko "Generate" (Vygenerovat).

1. Můžete načítat nebo ukládat vlastní přednastavení efektů.

- 2. Můžete vybrat 1 ze 4 různých typů efektů (další informace níže).
- 3. Můžete vybrat délku efektu.
- 4. Efekty lze generovat v rámci nové prázdné scény nebo v rámci již existující scény.
- 5. Pokud zvolíte možnost "On current step", efekt začne na aktuálně vybraném kroku.

6. Možnost "Include set levels" zahrne veškeré aktuálně nastavené úrovně prolínače/palety do každého kroku vygenerované scény.

7. Posuvník "Compression" (komprese) snižuje počet kroků použitých ve vygenerovaném efektu. To se hodí v případě, že jednotlivé kroky budete potřebovat po vygenerování upravovat, nebo v případě, že bude scéna zapsána do samostatné* paměti zařízení, kde je paměťový prostor omezený. Tato funkce je užitečná také v případě, že software používáte v expresním režimu, kde je omezen maximální povolený počet kroků. **Dostupné jako upgrade (za příplatek)*

	X Effects generator	1 <u>6</u> 80
161 FADER	Add a Curve Effect Automatically controls selected channels with a curve	+ Add an effect 2 💽 🖽 🖾
PALETTE	+ Add a Pan Tilt Effect Moving effect applied to the pan and tilt channels of the selected foctures	3 (© 00m05s00
EFFECT	+ Add a Pixel Effect Color effect applied directly to the selected foctures	6 ⊡Include set levels 7 ^{HII+} Compression
	+ Add a Matrix Effect Color effect applied to a rectangle which can be dragged over a fixture map	Generate

Curve (Křivka)

U efektů s křivkami lze použít k úpravě kanálu základní matematické vzorce. Typ křivky lze vybrat zde (1). Kanály lze vybrat zde (2). Kromě ovládání specifického kanálu je také možné přiřadit křivku celkovému jasu, odstínu a saturaci osvětlovacího tělesa. Obrázek níže zachycuje úpravu úrovně červené barvy pomocí sinusovky.

Chování vlny se upravuje pomocí posuvníků.

- Změnu frekvence vlny proveďte upravením rychlosti (Rate), tím vybraný vzor zrychlíte.
- Úpravou velikosti (Size) vlnu natáhnete.
- Vlnu posunete dopředu nebo dozadu úpravou fáze (Phase) a úpravou odsazení (Offset) ji posunete nahoru nebo dolů.
- Úpravou hodnoty fázování (Phasing Value) odsadíte pozici efektu na každém tělese. Aby fázování fungovalo správně, musíte softwaru udat pořadí, ve kterém jsou tělesa uspořádána. Více informací o nastavení indexu tělesa najdete v kapitole "Uspořádání osvětlovacích těles".

🔻 🔨 Curve 🙃	1 🗸 Sine	- 2 rgb - Red	• • I • 🛙
	\sim	\int_{V}	
Rate O.	4 1		20
Size 🙃	100 0		200
Phase Q.	0 0 💼		360
Offset Q	0 -100		100
Phasing Value 0	0 0 👘		500

EDIT (pokračování)

Pan Tilt

Tento efekt lze použít na libovolném tělese s kanály Pan a Tilt. Umožňuje snadno vytvořit pohyblivé vzory.

- Otevřete světelný paprsek kliknutím na tlačítko Beam On (Zapnout paprsek) v panelu nabídky tělesa. Díky tomu uvidíte během úpravy polohy všechna tělesa. Toto nastavení se uloží jako část efektu pouze tehdy, když zaškrtnete možnost "Include Set Levels" (zahrnout nastavené úrovně).
- Tvar, který si přejete vytvořit, vyberte zde (1).
- Máte-li těleso s více paprsky, číslo paprsku vyberte zde (2).
- Změňte tvar tažením bodů (3). Celý tvar posunete kliknutím do prázdného prostoru mřížky.
- Kliknutím pravého tlačítka odstraníte bod.
- Bod lze přidat dvojklikem nebo úpravou posuvníku "Number of points" (počet bodů).
- Chcete-li přidat efekt vlny, můžete to provést přidáním fázování.
- Efekt můžete přehrát pozpátku nebo pozastavit zde (4). Můžete například spojit dva efekty Pan Tilt a jeden z nich obrátit, čímž vytvoříte efekt symetrického pohybu.
- Chcete-li změnit rychlost efektu, upravte dobu efektu napravo.



Pixel

Pixelový efekt míchá barvy dohromady, čímž velice rychle vytváří fantastické efekty.

- Vyberte typ pixelového efektu (1).
- Chcete-li upravit barvou použitou v efektu, dvakrát klikněte na jeden z barevných čtverců. Barvy lze odstranit kliknutím pravého tlačítka a výběrem možnosti "Delete" (Odstranit).
- Další možnosti jsou závislé na vybraném barevném efektu.
- Kliknutím sem (2) otevřete nástroje efektu, kde jsou k dispozici další nastavení pro manipulaci s efektem na nejvyšší úrovni. Patří sem např. zrcadlení, rozmazání, škála šedi, roztažení a měřítko.

		Effect To	oltox
		Mirror	
		Mirror	Horizontally
		Mirror	Vertically
		Center	ng Mirror Horizontally
🔻 🔛 Pixel 🙃	1 III Rainbow	Center	ng Mirror Vertically
Color list ().		Z. Divel M	annulation
Color Width	15 10 🔿	1000	anpaientos
Gradient Q.	0 0 0	100 Blur	
V Direction Q	Right	Sharpe	n 🔍
		Gray so	ale
Cradient Portion		Image	Vanipulation
Gradient Position, 45	I V	Rotatio	n
		Color F	lter 📃
		Width	Repetition
		Height	Repetition
			Close

Matrix (Matice)

Efekty matice jsou videoefekty určené pro mapování pixelů. Jakmile vytvoříte nový maticový efekt, zobrazí se v nabídce tělesa na obdélníku. Tento obdélník lze posouvat přes tělesa, měnit jeho velikost a otáčet.

V maticovém efektu jsou k dispozici všechny typy efektů dostupné pro pixelový efekt. Maticový efekt však nepozná, kolik těles se používá, takže efekty jako např. chase sekvence a "knight rider" nebudou vypadat tak přesně.

V rámci maticového efektu jsou navíc k dispozici některé další typy efektů:

- Audiovzory jako např. "Bar Graph" (sloupcový graf) a "Level Meter" (měřidlo úrovně) vám umožňují manipulovat vzory pomocí příchozího zvukového signálu.
- Skákavý efekt (Bouncing) umožňuje vybrat různé tvary, které budou poskakovat po mapované oblasti.
- Media efekt umožňuje vybrat obrázek nebo video, které se budou v mapované oblasti přehrávat.
- K zobrazení nebo posouvání textu napříč mapovanou oblastí pak můžete použít textový efekt.



5.1 Živé ovládání show

Nabídka živého ovládání umožňuje ovládání show. Příklad níže ukazuje několik scén přehrávaných současně. Dokud scény využívají různé kanály, budou se kupit a spojovat dohromady. Je-li spuštěna scéna využívající stejné kanály jako scéna, která již běží, poslední spuštěná scéna bude mít prioritu před ostatními.

Scény lze zobrazovat ve 3 velikostech. Kliknutím na šipky nahoru nebo dolu změníte velikost scény (1) a kliknutím na šipky v hlavičce skupiny rozbalíte/sbalíte všechny scény v dané skupině (2). Pokud je scéna nastavena na největší velikost, zobrazí se dva horizontální posuvníky (3). První z nich umožňuje měnit rychlost scény a druhý umožňuje stmívat jas.



Přeskakování mezi scénami

Každá skupina obsahuje 4 ikony:

- Přehrát: Spustí přehrávání skupiny od 1. scény.
- Pozastavit: Zastaví aktuální výstup přehrávané scény.
- Předchozí/následující: Přeskočí na předchozí nebo následující scénu ve skupině. Jestliže se přehrává
 1. scéna skupiny a kliknete na "Předchozí", přeskočí přehrávání na poslední scénu. Jestliže se přehrává
 poslední scéna skupiny a kliknete na "Následující", přeskočí přehrávání na 1. scénu.

Skupinu lze považovat za tradiční Cue seznam, kdy tlačítko "Následující" funguje jako tlačítko GO. V předvolbách softwaru lze tlačítku "Následující" dané skupiny přiřadit klávesovou zkratku.

Je také možné přeskakovat všemi scénami dopředu a dozadu pomocí ikon v panelu nástrojů živého ovládání napravo od nabídky LIVE.



Lišta živého přehrávání (Live)

Oblast vpravo od nabídky živého přehrávání obsahuje lištu "Live" a hlavní stmívač "Master Dimmer". Hlavní stmívač potlačuje kanály stmívače a barev u všech světel. Jedná se o rychlý způsob (tzv. globálního) stmívání celé sestavy.

8 tlačítek Live v horní části umožňuje:

- přeskakovat dopředu a dozadu mezi scénami,
- pozastavovat celou show,
- zatemnit (blackout) všechna osvětlovací tělesa,
- globálně povolit/zakázat prolínání mezi scénami,
- uzamknout software (užitečné, pokud potřebujete nechat počítač bez dozoru),
- pořizovat živé snímky.

Dále panel nástrojů Live obsahuje tlačítka pro reset živých úprav a řízení BPM/pulzu. Ta jsou popsána v kapitolách "Živá úprava show" a "Audio".



LIVE (pokračování) 5.2 Živé úpravy show

Jednou za čas každý dospěje do bodu, kdy potřebuje svou show upravit během přehrávání (živě), ať už se jedná o dočasné potlačení nebo třeba úpravu barvy ve scéně.

K dispozici máte několik způsobů jak kromě přehrávání scén ovládat svou show.

Přeskočení zpět do Editoru

Jestliže při běžící show kliknete na kartu Editoru, zůstanou aktivní stejné scény a show poběží dál. Jediný rozdíl je v tom, že všechny kanály použité ve vybrané scéně a kroku potlačí aktuálně běžící show. Pokud tedy chcete blokovat DMX výstup scény, kterou zrovna upravujete, klikněte na tlačítko "Blind Mode" (slepý režim) vpravo nahoře od mřížky scény. Chcete-li zkontrolovat, zda je slepý režim aktivní, když se zrovna nacházíte v kartách Live nebo Show*, můžete tuto možnost nastavit také v nabídce Editor. *Dostupné jako upgrade (za příplatek)

Tvorba úprav naživo

Chcete-li provést úpravu naživo, vyberte požadovaná tělesa a klikněte na libovolný posuvník na paletě. Všimněte si, že se stav změní z ON/OFF na LTP. LTP je zkratka pro "poslední má prioritu". To znamená, že poslední změna bude mít vždy prioritu. Když pohnete posuvníkem, zůstane na nastavené hodnotě, dokud se nespustí scéna využívající stejný kanál. Úpravy LTP se neukládají do scén, ale spíše se vrství přes scény. Úpravy naživo lze resetovat kliknutím na jedno z 3 tlačítek Reset v panelu nástrojů Live:

All: resetuje všechny živé úpravy v show.

Family: resetuje všechny živé úpravy na vybrané kartě skupiny

Select: resetuje všechny živé úpravy na vybraných tělesech



Tvorba snímků

Statický snímek vaší show lze pořídit a uložit v nové scéně. Chceteli to provést, klikněte na ikonu fotoaparátu v panelu Live. Lze uložit snímek všeho (1) nebo pouze LTP úprav (2). Vytvoří se nová scéna ve vybrané skupině.



5.3 MIDI*

MIDI je zkratka pro "Musical Instrument Digital Interface" (Digitální rozhraní hudebních nástrojů) a jedná se o systém, který slouží ke komunikaci mezi různými zařízeními v audiovizuálním průmyslu. Prostřednictvím MIDI ovladače lze ovládat mnoho částí softwaru jako např. scény a posuvníky. *Dostupné jako upgrade (za příplatek)

Zařízení MIDI se běžně připojují pomocí kabelu USB nebo prostřednictvím rozhraní USB-MIDI s kabelem DIN. Jakmile zařízení připojíte a nainstalujete ovladače, lze zařízení MIDI vybrat z nabídky Předvolby (Preferences).

LIVE (pokračování)

Software také dokáže odesílat MIDI signály na MIDI vstup MIDI ovladače. Některé MIDI ovladače mohou tato data použít k spínání vnitřních světel nebo pohybu motorkem hnaných prolínačů (faderů). Ujistěte se, že jste vybrali vstupní i výstupní MIDI zařízení.

Preferences		
	MIDI Input	
	Name	Active
General	Maschine Controller MK2	
	ProFire 610	
Devices	Maschine MK2 Virtual Input	
	MID! Output	
Shortsuts		
	Name	Active
	Maschine Controller MK2	
	ProHre 610	
	Maschine MK2 Virtual Output	

Chcete-li spárovat tlačítko MIDI a scénu, klikněte na spouštěcí tlačítko MIDI v nabídce vlastností scény, nebo klikněte pravým tlačítkem na scénu v kartě LIVE a zvolte možnost "Map to MIDI In". Zobrazí se nabídka MIDI spouštění. Stiskem příslušného tlačítka na MIDI ovladači příkaz automaticky namapujete.



LIVE (pokračování)

Pokročilé mapování tlačítek

Máte možnost měnit jednotlivé komponenty zprávy MIDI. Příchozí zprávu MIDI lze specifikovat vlevo a odchozí zprávu MIDI lze specifikovat napravo.

Možnosti:

- Type (typ): Typ zprávy MIDI. S příkazem uvolnění tlačítka buďte opatrní. Některé ovladače používají Note On – 0, jiné ovladače používají Note Off – 127. V druhém případě by měla být použita zpráva typu Note On/Off.
- Channel (kanál): Číslo kanálu od 1 do 16.
- Number (číslo): Číslo Noty/CC/PC od 0 do 127.
- On: Hodnota, která bude použita pro přehrání scény.
- Off: Hodnota, která bude použita pro zastavení scény.
- Enable Note Off and velocity/value 0: Software bude poslouchat zprávy Note Off a zprávy obsahující hodnotu 0, pouze pokud tuto možnost zatrhnete.
- Feedback when data received: Zatrhněte toto políčko, pokud potřebujete, aby software odesílal zprávu MIDI OUT v případě spuštění tlačítka MIDI ovladačem. Tato možnost je požadována např. na ovladačích AKAI APC, protože hardware nezapíná LED, dokud mu to nepřikáže příchozí MIDI zpráva. Behringer BCF2000 však tuto možnost nevyžaduje, protože ovladač zapíná své vlastní LED. Při používání této možnosti buďte opatrní, jelikož některé ovladače zasílají obratem příchozí zprávy zpět, což může vytvořit nekonečnou smyčku MIDI.

rol Change 🔹

MIDI VÝSTUP

Většinu času je hodnota MIDI OUT stejná jako hodnota MIDI IN. Proto se při automatickém naučení tohoto příkazu software naučí stejnou zprávu pro IN a OUT. Některé ovladače však reagují různě v závislosti na jejich hodnotě OUT. Např. AKAI APC Mini změní barvu prosvětlení tlačítka v závislosti na přijaté hodnotě "On".

Pokročilé mapování prolínačů

Při mapování kanálových prolínačů (faderů) pomocí MIDI máte k dispozici dalších možností:

- Minimum Value: Hodnota, na kterou se prolínač kanálů přesune, když je MIDI prolínač nastaven na 0.
- Maximum Value: Hodnota, na kterou se prolínač kanálů přesune, když je MIDI prolínač nastaven na 127.
- Vícenásobné přiřazení: Umožňuje přiřazení několika kanálů na 1 MIDI prolínač. Např.: zadáním 5+6 přiřadíte prolínač ke kanálům 5 a 6, zadáním 5.8 přiřadíte prolínač ke kanálům 5, 6, 7 a 8.

LIVE (pokracovani)	LIVE (pokračo	vání)
--------------------	--------	---------	-------

Outputs		
Minimum Value	0	
Maximum Value	127	:
1		
ex: 5+6+7+8+9	9 = 5.9 = 5+6	+7.9

Pomocí MIDI lze spustit i některé další oblasti softwaru. Ty lze najít v předvolbách softwaru.

	Control	DMX	MIDI		Port		Keyboard
	Scene						
-	Add a Scene	No[0.0.0]	Edit	None	÷.		
General	Play a scene	No[0.0.0]	Edit	None			
	Stop a scene	No[0.0.0]	Edit	None			
\sim	- Step						
Con Devices	Add a Step	No[0.0.0]	Edit	None			
~	Select all	No[0.0.0]	Edit	None			
	+ Live						
MIDI	Pause	No[0.0.0]	Edit	None			
	Blackout	No[0.0.0]	Edit	None			
	Next	No[0.0.0]	Edit	None		•	
Shortcuts	Previous	No[0.0.0]	Edit	None	-		
	- BPM						
	ВРМ Тар	No[0.0.0]	Edit	None			
	All the Scenes						
	Scene	No[0.0.0]	Edit	None			

5.4 Porty se "suchým" kontaktem

Software lze spínat jedním z 8 portů se "suchým" kontaktem, které jsou k dispozici na kompatibilním DMX rozhraní. **Dostupné jako upgrade (za příplatek)*

Chcete-li namapovat port na scénu, vyberte scénu a klikněte na tlačítko spouště portu v nabídce vlastností scény. Vedle portů, které jsou již použity, se zobrazí hvězdička. Berte na vědomí, že adresa 1–255 je binární adresa, např. adresa 7 je port 1, port 2 a port 3 dohromady.

Device:	MyDMX3	•	
Port:	*Port 1		

Pomocí portů se "suchými" kontakty lze spustit i některé další oblasti softwaru. Ty lze najít v předvolbách softwaru.

LIVE (pokračování)

	Control	DMX	MIDI		Port		Keyboard
	 Scene 	والمتعالم المحاد					
-	Add a Scene	No[0.0.0]	Edit	None			
General	Play a scene	No[0.0.0]	Edit	None		-	
	Stop a scene	No[0.0.0]	Edit	None		•	
\sim	- Step						
Devices	Add a Step	No[0.0.0]	Edit	None			
~	Select all	No[0.0.0]	Edit	None			
	+ Live						
MIDI	Pause	No[0.0.0]	Edit	None			
	Blackout	No[0.0.0]	Edit	None			
	Next	No[0.0.0]	Edit	None			
Shortcuts	Previous	No[0.0.0]	Edit	None			
_	• BPM						
	ВРМ Тар	No[0.0.0]	Edit	None		-	
	 All the Scenes 						
	Scene	No[0.0.0]	Edit	None			
	Fixture Groups						

Vzorky klávesnic – Storm 4tlačítková (podrobnosti a zapojení) Níže najdete kompletní informace o tom, kde objednat tuto klávesnici a komponenty kabelu. Vysvětlíme také, jak provést zapojení. Více informací najdete na adrese www.storm-keypads.com

Drazek	Ref. <u>Storm</u>	Ref. <u>Farnell</u>	Ref. <u>Radiospares</u>
	PLX0422 01	102957	301-3835
E TEN			
FE			
1977			
F			
		PLX0422 01	PLX0422 01 102957

Robustní klávesnice pro Průmyslové použití (řada Storm 2000)	2K0421 01	546392	
Klávesnice s nacvakávacími krytkami pro vlastní popisky (řada Storm Graphic)	GS0402 01	102799	301-3885



Podrobnosti připojení 4tlačítkové klávesnice

ZAPOJENÍ KONTAKTŮ



(Pohled zezadu klávesnice)

F1	
F2	
F3	
F4	
UMÍSTĚN	١Í
KLÁVES	
(Pohled	zepředu

klávesnice)

MATICE KONTAKTŮ					
PŘIP.	ŘÁDEK/				
VÝVOD	SLOUPEC				
1	společné				
2	F4				
3	F3				
4	F2				
5	F1				

Komponenty k zakoupení	Obrázky	Ref. <u>Farnell</u>	Ref. <u>Radiospares</u>
při výrobě kabelu			
Konektor HE10, zásuvka, 10vývodová (2 ks)	RANKERS RANKERS	636034	454-2362
Plochý kabel (množství 1 m nebo víc)		148011	246-8133

LIVE (pokračování) Zde je popis zapojení. Připojení k 4tlačítkové Připojení na rozhraní DMX klávesnici K použití 4tlačítkové klávesnice je zapotřebí pouze 5 drátků, ale doporučujeme zapojit 10 drátů plochého kabelu. Common 2 Common 2 Button F4 4 Button F3 Port 4 6 6 Port 3 Button F2 8 Port 2 8

Button F1

10

Storm Interface – Keymat 14 Bentinck Court, Bentinck Road, West Drayton, UB7 7RQ, Anglie Tel: +44 (0)1895 431421 Fax: +44 (0)1895 431132 E-mail: sales@keymat.com Storm Interface USA 364 Pennsylvania Avenue, Suite 202, Glen Ellyn, Illinois, 60137, USA Tel: 630 469 2981 Fax: 630 469 2975 E-mail: sales.usa@storm-keypads.com www.storm-keypads.com

Port 1

5.5 Klávesnice

Scénu lze spustit pomocí klávesnice počítače. Chcete-li namapovat klávesu na scénu, vyberte scénu a klikněte na tlačítko spouště klávesnice v nabídce vlastností scény. Chcete-li, aby scéna blikala pomocí klávesnice, povolte režim blikání "Flash Mode" v nabídce vlastností scény.

Keyboard Trigge	ring		
q		Triggers	III 🖂 🛛 🖻
Cancel	OK	Audio	
		🖬 Inc 🗖	s 🛢 🗖 ho. 15

Pomocí portů se "suchými" kontakty lze spustit i některé další oblasti softwaru*. Ty lze najít v předvolbách softwaru. **Dostupné jako upgrade (za příplatek)*

LIVE (pokračování)

Control DMX MIDI Port Keyboar • Scene Add a Scene No[0.0.0] Edit: None • · Add a Scene Play a scene No[0.0.0] Edit: None • · Stop a scene Stop a scene No[0.0.0] Edit: None • · Step Add a Step No[0.0.0] Edit: None • · Step Add a Step No[0.0.0] Edit: None • · Live Select all No[0.0.0] Edit: None • · Live Pause No[0.0.0] Edit: None • · Live No[0.0.0] Edit: None • · Shortcuts Pause No[0.0.0] Edit: None • · Next No[0.0.0] • • · BPM BPM Tap No[0.0.0] • • · Alli							
Add a Scene No[0.0.0] Edit None Image: Constraint of the scene in the		Control	DMX	MIDI		Port	Keyboard
General Play a scene No[0.0.0] Edit None Image: Constraint of the scene sc		Add a Scene	No[0.0.0]	Edit	None		
Stop a scene No[0.0.0] Edit None Image: Control of the scene of the sc	General	Play a scene	No[0.0.0]	Edit	None	-	
 Step Add a Step Select all No[0.0.0] Edit None None None None Edit None All the Scenes 	-	Stop a scene	No[0.0.0]	Edit	None		
Add a Step No[0.0.0] Edit None • Select all No[0.0.0] Edit None • • Live Pause No[0.0.0] Edit None • Blackout No[0.0.0] Edit None • Next No[0.0.0] Edit None • Previous No[0.0.0] Edit None • • BPM BPM Tap No[0.0.0] Edit None • • All the Scenes No[0.0.0] Edit None •	~	- Step					
Select all No[0.0.0] Edit None Image: Constraint of the select of	Devices	Add a Step	No[0.0.0]	Edit	None		
Live Pause Pause Pause No[0.0.0] Edit None No No	~	Select all	No[0.0.0]	Edit	None		
Milling Pause No[0.0.0] Edit None Image: Content of the state of the		- Live					
Blackout No[0.0.0] Edit None Image: Construction of the state of t	MIDI	Pause	No[0.0.0]	Edit	None		
Next No[0.0.0] Edit None Image: Constraint of the state of the sta		Blackout	No[0.0.0]	Edit	None		
Shortcuts Previous No[0.0.0] Edit None Image: Constraint of the state of the st		Next	No[0.0.0]	Edit	None		
BPM Tap No[0.0.0] Edit None None	Shortcuts	Previous	No[0.0.0]	Edit	None		
BPM Tap No[0.0.0] Edit None • • •		+ BPM					
All the Scenes		врм тар	No[0.0.0]	Edit	None		
		All the Scenes					
		Fixture Groups		LUIT			

5.6 Audio

Scény v myDMX 3.0 lze synchronizovat s BPM nebo pulzem hudby. Je také možné, aby se některé scény řídili pulzem a jiné zase BPM. Chcete-li mapovat scénu dle BPM nebo pulzu, klikněte pravým tlačítkem myši na scénu a vyberte jednu z následujících možností:

- Step on BPM: Scéna přeskočí na další krok, když dostane dobu (beat) z nástroje BPM.
- Scene on BPM: Scéna se zopakuje, když dostane dobu (beat) z nástroje BPM.
- Fade on BPM: Scéna přeskočí na další krok, když dostane dobu (beat) z nástroje BPM a bude pokračovat k dalším kroku s použitím stejné doby prolínání.
- Step/Scene/Fade on Pulse: Stejné jako možnost výše s tím rozdílem, že se použije nástroj "Pulse".

ф .	Group 1		
EDIT	Scene Ororoo Map to MID	i in	
	🗄 Triggering	Time	
LIVE	🕚 Time Signat	ure BPM	Step on BPM
		Pulse	Scene on BPM Fade on BPM
SHOW			

Spouštění pomocí BPM

K dispozici máte několik různých možností synchronizace BPM:

- Audio Analyzuje příchozí audiosignál a vypočítá BPM (vstupní audio zařízení lze zvolit níže).
- Tap manuální tlačítko, které po klepnutí určí BPM
- MIDI čte "MIDI takt" a umožňuje tak číst BPM z mnoha populárních softwarových balíčků a mixážních pultů pro DJ (v předvolbách softwaru je třeba vybrat zařízení pro MIDI takt).



Spouštění pomocí pulzu

Možnost "Pulse" bude odesílat spoušť pokaždé, když příchozí audioúroveň dosáhne prahové hodnoty. Prahovou hodnotu lze nastavit automaticky nebo manuálně pomocí posuvníku. Prahová hodnota se skvěle hodí, pokud chcete, aby vaše světla "sledovala" hudbu, ale zastavila se při tišších částech.



Takt

Po kliknutí pravým tlačítkem na scénu můžete nastavit takt. Výchozí nastavení je 1/1, což znamená, že v každém okamžiku, kdy je přijata doba, se scéna zopakuje nebo přeskočí o 1 krok. Tento takt lze rozdělit tak, aby se scéna zopakovala/přeskočila několikrát za každou dobu. Např. je-li takt nastavený na 1/2, scéna se zopakuje dvakrát nebo přeskočí o 2 kroky za každou dobu.



6. SHOW*

6.1 Přidávání ovládacích prvků do režimu show

Režim Show slouží k vytváření vlastního uživatelského rozhraní pro myDMX 3.0. To lze následně zobrazit pomocí externího monitoru nebo v režimu celé obrazovky. Režim Show je ideální pro instalace a kiosky. *Dostupné jako upgrade (za příplatek)

Chcete-li přidat ovládací prvek do zobrazení režimu Show, podržte klávesu Alt a klikněte na požadované tlačítko/prolínač/paletu. Přidávat můžete následující prvky:

- Scény
- Kanálové prolínače (fadery)
- Hlavní prolínač
- Palety a přednastavení
- Skupiny těles
- Stmívač a rychlost scény
- Ovládání skupiny (další scéna, předchozí scéna, přehrát)
- Živé ovládání

Ovládací prvky lze seskupovat do stran, které se přidávají kliknutím na ikonu "+" v levé horní části nabídky.

	+ Page 1			🖨 General 🛛
Ċ].	Iris Pulse	🛱 Pan Tilt	Master Dimmer	28
	Fire		Channels	6
	Circle		Color	S Add
	Alternate Flash	- h annan an a		
SHOW	All On			🕂 Remote 🔍
	Main Disco			2048 X 1556

Panel nástrojů režimu Show

V pravém panelu nástrojů, který lze skrýt kliknutím na malou šipku, je vám k dispozici několik dodatečných možností.

General (obecné):

- Upravit: Ovládací prvky lze snadno přesouvat a měnit jejich velikost kliknutím na tlačítko "Upravit" a tažením ovládacího prvku.
- Zámek: Uzamyká nabídku heslem. Když je nabídka zamčená, nelze show upravovat.
- Celá obrazovka: Režim show na celou obrazovku. Pro sestavy s více než 1 monitorem vyberte zobrazovací adaptér v předvolbách.

Add (přidat):

Kliknutím na odpovídající tlačítko a výběrem párování lze ručně přidávat tlačítka, prolínače, mřížky pan/tilt a kotouče barev.



SHOW (pokračování)

Úprava ovládacích prvků

Vlastnosti ovládacího prvku lze měnit dvojklikem. Nabídka Control Editor umožňuje provádět několik změn:

- Custom Name (vlastní název): mění název ovládací prvku z výchozího názvu.
- Color (barva): slouží k nastavení barvy ovládacího prvku.
- General (obecné): nastavuje šířku/výšku ovládacího prvku a barvu, rozměry a polohu textu popisku. Tlačítkům lze také přiřazovat vlastní grafiku nebo vybrat jednu z dostupných ikon. Pokud vyberete ikonu, barva se změní automaticky.

Control Editor				-
Custom Nam	e			
	Button			
General				
Width:	2	Height:	1	
Color:				
Text				
Text Color Text Size:				
Text Position:				
	an A Preset (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)			● ? ¢ ■★Ⅲ● ▲ 월 国
Association				
Scene				
			Cansel	OK

Propojení či spárování ovládacího prvku lze upravit kliknutím na možnost "Edit Association" (upravit propojení). Zobrazí se nabídka "Association" se seznamem příkazů. Některé příkazy lze přidat, takže lze např. jedno tlačítko použít ke spuštění několika různých scén, popř. lze 1 prolínač použít k ovládání rychlosti několika scén.

SHOW (pok	račování)			
Association				
	Туре	Scene Group	Scene	Action
Scenes Scene Groups Shortcuts		Group 1	Scere	Play Stop Play Stop
				Cancel OK

6.2 iPhone/iPad/Android (aplikace Easy Remote)*

Režim Show lze ovládat ze zařízení iPhone/iPad/Android pomocí aplikace Easy Remote, kterou si můžete Bezplatně stáhnout z Apple App Store / Google Play Store. *Dostupné jako upgrade (za příplatek)

Nejprve se ujistěte, že je dálkové ovládání (Remote) povoleno v panelu nástrojů. Při úpravě režimu Show se zobrazí bílý čtverec, který představuje hranice tabletu nebo chytrého telefonu. Vyberte tablet nebo chytrý telefon z rozbalovací nabídky nebo ručně zadejte rozměry. Správné nastavení rozměrů vám zajistí, že komponenty v režimu Show se budou na tabletu nebo telefonu zobrazovat se správnými proporcemi. Chcete-li vytvořit prostor pro přidání více ovládacích prvků, klikněte na 1 ze 4 tlačítek měřítka "Scale". Zvětšením prostoru se následně ovládací prvky na obrazovce telefonu/tabletu zmenší, ale jejich rozměr v myDMX 3.0 se nezmění.



Propojení s chytrými telefony a tablety

Režim Show pracuje přes lokální síť, takže počítač, na kterém myDMX 3.0 provozujete a tablet/telefon s aplikaci Easy Remote musejí být připojeny ke stejné síti. Jakmile aplikaci spustíte, Easy Remote zobrazí seznam všech zařízení v síti. Vyberte myDMX 3.0 a rozhraní se vytvoří automaticky.

Tlačítka, prolínače, kotouče barev a mřížky pan/tilt se ovládají stejným způsobem jako v myDMX 3.0. Pokud show využívá více stran, procházíte stránkami potahováním doleva nebo doprava v prázdném prostoru, popř. poklepáním na jednu z teček v horní části.

Když provádíte změny v myDMX 3.0, vlastní nabídka se aktualizuje automaticky. Chcete-li kdykoli nabídku obnovit, klepněte na tlačítko zámku v pravém horním rohu a poté klepněte na tlačítko Obnovit (Refresh). Klepnutím na tlačítko Zpět (Back) se vrátíte zpět do nabídky zařízení.



7. DALŠÍ INFORMACE

7.1 Samostatný provoz*

Scény z myDMX 3.0 lze převést na kompatibilní rozhraní DMX a spustit v samostatném režimu bez počítače. *Dostupné jako upgrade (za příplatek)

Tato možnost se hodí jako záloha nebo pro malé show či architektonické instalace, kde počítač není vždy vyžadován. Funkce samostatného provozu (Stand Alone) se liší v závislosti na připojeném rozhraní. Např. některá rozhraní mohou přehrávat několik scén současně, zatímco jiná jsou omezena jen na jednu scénu. Mezi ostatní funkce patří např. spouštění z kalendáře a paměťová karta SD pro přehrávání větších show. Nabídku "Stand Alone" otevřete z nabídky "Nástroje" (Tools).

Samostatnou show vytvoříte výběrem připojeného rozhraní Stand Alone z rozbalovací nabídky vpravo. Nalevo se zobrazí seznam všech scén v show. Scény lze do samostatné show přiřazovat přetažením odpovídající scény zleva do zařízení napravo. U vícestranového zařízení se zobrazí seznam stran. Přetažením jedné scény na stranu A a jiné scény na stranu B lze přehrát obě scény současně za předpokladu, že nepoužívají stejné kanály.

Jakmile vytvoříte samostatnou show, kliknutím na tlačítko "Write" zapíšete show do zařízení. Ostatní tlačítka:

- Read: vezme show ze zařízení a načte ji do programu myDMX 3.0. Berte na vědomí, že na zařízení s
 omezenou pamětí lze ukládat pouze nezbytné informace, a proto by mělo být čtení paměti použito pouze
 v případě ztráty souboru DVC. Nelze vyvolat např. názvy scén.
- Test: nastaví rozhraní DMX do samostatného režimu, což umožní otestování samostatné show.
- Clear Memory: vymaže všechny zapsané scény z paměti. Pokaždé, když dojde k zapsání do paměti, je paměť nejdříve vymazána, a proto je nezbytné paměť před zapsáním nového souboru vyčistit.



Spouštění pomocí port*, přeskakování a tvorba smyčky

Scény lze spouštět pomocí portů se "suchými" kontakty rozhraní DMX. Port se nastavuje v nabídce vlastností scény v kartě Edit. Více informací v kapitole "Porty se suchými kontakty". **Dostupné jako upgrade (za příplatek)* Scénu lze nastavit na několikrát se opakující smyčku, která následně přeskočí na jinou scénu. Toto nastavení najdete v nabídce vlastností scény v kartě Edit.

DALŠÍ INFORMACE (pokračování)

Properties	
On	o ø <mark>-</mark>
C Loops	Always loop
S Release □	Group •
🗲 Flash mode	•0
🗗 Fade	
Triggers	

Spouštění pomocí času*

Některá rozhraní obsahují hodiny a kalendář, což umožňuje zařízení v samostatném režimu* automatické vyvolání scény v určitou denní dobu nebo v určitý den či datum. Chcete-li do scény přidat časovou spoušť, klikněte pravým tlačítkem v nabídce Stand Alone a vyberte možnost "Time Trigger" (časová spoušť). *Dostupné jako upgrade (za příplatek)

Scénu lze spustit 3 způsoby:

- Appointed time: Nastavte čas a den, kdy se má scéna spustit.
- Repeating time slot: Opakované spuštění scény několikrát mezi počátečným a konečným časem (je-li scéna nastavena na možnost "Always Loop", tato funkce scénu restartuje).
- Sun Time: Spuštění scény při východu a západu slunce (je požadováno kompatibilní zařízení). Zkontrolujte, že je nastavení umístění správné, pomocí aplikace Hardware Manager.

Ve výchozím nastavení se nastavený čas spustí každý den. To lze změnit pouze na 1 den v roce (např. pro zelené světlo na den sv. Patrika) nebo každý den mezi 2 datumy. Můžete také vybrat scénu, která se má spustit v určitý den týdne nebo v určitý den týdne mezi 2 datumy. Dny v týdnu najdete ve spodní části nabídky výběru data.

POZNÁMKA: Podle kalendáře nelze nastavit čas vypnutí scény. Scéna bude aktivní, dokud nebude spuštěna scéna jiná.

Time Trigger						
Appointed time	ne	🔳 Repe	ated Time		🔲 Sun Time	
12:00	3		12:00		Sunset	
			23:59		plus	
			00:10	8	00:00	
Days						
Every Day						
One day				All		
O From	5	All	to	All		
					Cancel	ОК

7.2 Více sítí DMX*

Program myDMX 3.0 je schopen odesílat a přijímat signál DMX z různých zařízení v různých sítích DMX současně. To lze konfigurovat v nabídce předvoleb. **Dostupné jako upgrade (za příplatek)* Dostupná zařízení jsou uvedena nalevo spolu se zaškrtávacím polem "Active" (aktivní), které ukazuje zařízení

momentálně používaná programem myDMX 3.0. Další informace o vybraném zařízení se zobrazují napravo, a to včetně typu připojení, sériového čísla a přiřazené sítě DMX.

	Device	Active	Device Infor	mation		
-	MyDMX3 -	•	myDMX by	ADJ		
General General			Entertainn Powered h	nent Lighting C	ontrol	
			- Concileo C			
Devices			Mode: EX	PRESS		
			Time: UN	LIMITED		
MIDI			Internet:	CONNECTED		
			Log 😒	ore.dmxsoft.co	to buy more so	ftware
Shortcuts			Connectivity			
			Port	٧o	Universe	Activ
			1	Output	Universe 1	•
			1	Output	Universe 1	• •
i a. u 👘 k						
					Cancel	

Vylepšení pro myDMX 3.0 jsou dostupná na adrese: store.dmxsoft.com

ROHS – Velký příspěvek k zachování životního prostředí

Vážený zákazníku,

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 bifenyly jako samozhášecí přísady (PBB), polybromované difenylethery taktéž jako samozhášecí přísady (PBDE). Směrnice se vztahuje na téměř veškerá elektronická 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 je do míry, do jaké technologie dovolí, 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 je mohli profesionálně zlikvidovat.

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

POZNÁMKY

ADJ Products, LLC 6122 S. Eastern Ave. Los Angeles, CA 90040 USA Tel: 323-582-2650 / Fax: 323-725-6100 Web: www.adj.com / E-mail: info@americandj.com

Suivez-nous sur:



facebook.com/americandj twitter.com/americandj youtube.com/americandj A.D.J. Supply Europe B.V. Junostraat 2 6468 EW Kerkrade The Netherlands Jel: +31 45 546 85 00 / Fax : +31 45 546 85 99 Web : www.americandj.eu / E-mail : service@adjgroup.eu