

myDMX 3.0

Istruzioni d'Uso

A.D.J. Supply Europe B.V. Junostraat 2 6468 EW Kerkrade Paesi Bassi <u>www.americandj.eu</u> ©2017 ADJ Products, LLC tutti i diritti riservati. Le informazioni, le specifiche, gli schemi, le immagini e le istruzioni qui contenuti possono essere modificati senza alcuna informazione preventiva. ADJ Products, logo LLC e nomi e numeri dei prodotti qui contenuti sono marchi di fabbrica di ADJ Products, LLC. La protezione dei diritti d'autore è rivendicata tra l'altro per tutte le forme e i contenuti di materiale e informazioni protetti da copyright, come ammesso attualmente dalla legge scritta o giudiziale, o come successivamente concesso. Tutti i marchi e i nomi di prodotti qui riportati possono essere marchi di fabbrica o marchi registrati dei rispettivi proprietari, e sono come tali riconosciuti. Tutti i prodotti non ADJ, i marchi e i nomi dei prodotti LLC sono marchi o marchi registrati delle rispettive società.

ADJ Products, LLC e tutte le società collegate qui riportate declinano qualsiasi responsabilità per eventuali danni a proprietà, macchinari, edifici e impianti elettrici, lesioni a persone e perdite economiche, dirette o indirette, derivanti dall'utilizzo delle informazioni contenute nel presente documento, e/o conseguenti ad assemblaggio, installazione, montaggio e messa in funzione non corretti, carenti, negligenti e secondo pratiche non sicure di questo prodotto.

Indice

1. GUIDA RAPIDA	5
1.1 Installazione software	5
1.2 Aggiungere apparecchiature per illuminazione	7
1.3. Programmazione scena	9
1.4. Controllo dal vivo (Live)	13
1.5. Creazione di un'interfaccia grafica personalizzata*	16
2. INTRODUZIONE	18
2.1.Che cosa è il DMX	18
2.2. Che cosa è myDMX 3.0 e di che hardware necessita.	18
2.3. Le novità di myDMX 3.0	20
3. PATCHING	24
3.1. Profili apparecchiature	24
3.2. Patching delle apparecchiature	25
3.3. Proprietà dell'apparecchiatura	26
4. MODIFICA	27
4.1. Organizzazione delle apparecchiature	27
4.2. Controllo delle apparecchiature di illuminazione	31
4.3. Creazione di scene	34
4.4. Creazione effetti	36
5. LIVE	40
5.1. Controllare lo show dal vivo	40
5.2. Modificare lo show dal vivo	42
5.3. MIDI*	43
5.4. Porte con contatti puliti*	47
5.5. Tastiera	50
5.6. Audio	51
6. SHOW*	53
6.1. Aggiunta di controlli alla modalità Show	53
6.2.iPhone/iPad/Android (app Easy Remote)*	56
7.ULTERIORI INFORMAZIONI	57
7.1.Modalità indipendente (Stand Alone)*	57
7.2.Universi multipli*	60
ROHS - Un grande contributo alla conservazione dell'Ambiente	62
WEEE – Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico	63
NOTE:	64

*Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale) *Specifiche, caratteristiche e funzionamento sono soggetti a variazioni senza alcun preavviso.

1. GUIDA RAPIDA

1.1 Installazione software

Download

Grazie per aver scelto myDMX 3.0. Questa guida rapida contiene tutte le informazioni necessarie per iniziare ad utilizzare il software in meno di un'ora. Il manuale contiene la spiegazione completa di tutte le funzionalità. È possibile scaricare la versione completa del software dal nostro sito Web.

Requisiti minimi di sistema: PC con S.O. Windows 7 o superiore, oppure MAC OSx 10.10 o superiore Processore da 1 GHz 2 GB di memoria RAM Schermo con risoluzione 1280*768 pixel OpenGL 3.1 (per 3D)

Requisiti di sistema consigliati: PC con S.O. Windows 7 o superiore, oppure MAC OSx 10.10 o superiore Processore dual-core 2 GHz 4 GB di memoria RAM Scheda video con 1 GB di memoria video Schermo con risoluzione 1920*1080 pixel OpenGL 3.1 (per 3D)

Installazione

Aprire il file di configurazione scaricato, *.DMG (per Mac) o *.EXE (per PC), e seguire la procedura guidata di installazione.

Durante il processo di installazione sarà possibile installare i componenti seguenti:

- myDMX 3.0 software del controller di illuminazione principale
- Easy View 2* visualizzatore 3D in tempo reale per vedere le luci e gli effetti durante la programmazione *Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)
- Scan Library Editor applicazione per realizzare i profili dell'apparecchiatura (il file caratteristico di impostazione di ogni apparecchiatura di illuminazione)
- File SSL la libreria completa di profili dell'apparecchiatura (file SSL)
- Hardware Manager applicazione utilizzata per gestire l'interfaccia DMX (aggiornare il firmware, testare l'uscita DMX ecc...)

Si consiglia di installare tutte queste opzioni.

*Nota: in caso di installazione su PC, si aprirà una procedura guidata di installazione di driver Windows. Installare i driver assicurandosi di seguire questi passaggi. Al momento del primo avvio del software, comparirà un messaggio pop-up relativo al firewall. Assicurarsi di fare clic su 'Allow' per far sì che le funzionalità di rete del firewall funzionino correttamente.

	Please select the compone	nts 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

Avvio del sofware

Quando myDMX 3.0 si avvia compare la finestra che segue, con un elenco di tutti i dispositivi DMX collegati al computer o alla rete locale. È anche possibile accedere dal menù myDMX 3.0->Preferences (su Mac), o dal menù Edit -> Preferences di Windows. Se non sono elencati dispositivi significa che il dispositivo non è stato rilevato. In questo caso, verificare che vi sia un dispositivo myDMX 3.0 collegato e, se presente, aprire la funzione Hardware manager presente nella directory software e controllare se il dispositivo sia stato rilevato lì. Spuntare la casella 'Active' di tutti i dispositivi che si desidera utilizzare e fare poi clic su OK. myDMX 3.0 è configurato e pronto per l'utilizzo.



1.2 Aggiungere apparecchiature per illuminazione

Profili delle apparecchiature (SSL)

Ogni apparecchiatura di illuminazione presente in myDMX 3.0 ha un proprio profilo, detto Profilo dell'apparecchiatura o Profilo SSL. Il profilo contiene tutte le informazioni relative all'apparecchiatura (p.es. quale canale controlla il colore, il dimmer ecc.). Se non è disponibile un profilo dell'apparecchiatura specifica, è possibile crearlo utilizzando la funzione editor Scan Library, oppure richiederlo tramite il sito Web ADJ.



ScanLibrary

Patching delle apparecchiature

Per aggiungere un'apparecchiatura di illuminazione ad uno show:

- fare clic sul pulsante Patch (1)
- selezionare il profilo dall'elenco (2)
- trascinarlo e rilasciarlo sulla tabella (3)
- è possibile aggiungere subito diverse luci selezionando il numero delle apparecchiature ed il canale DMX di inizio (4)

🖗 ScanLibrary 🛛 🖄	Patch	0 0 0 二 二 第 3 3 3 3
	Universe 1	
Swith: Planue David	moving head.1	moving head 2
	moving head 3	
	THE REPORT OF THE REPORT OF THE REPORT OF THE REPORT OF	
laser		
moving head		
per 31 - 0		
per 35		
par o+ exb		
igtes		
rghd		
rgbw		
424		
single channel		
www		
F. WARED	2 and well did and one and any lost the and had been and and the size and the set	
(10 Channels)		
Low Low Party and the second s		
First DWX channel 55		
Namber of Extraves		
Index number 4		

Impostazione dell'indirizzo delle apparecchiature

Ogni apparecchiatura ha un indirizzo esclusivo. In questo modo myDMX 3.0 riconosce le apparecchiature che controlla. Nell'esempio che segue, la testa mobile .3 ha 37 come indirizzo ed utilizza i canali 37-54. Sull'apparecchiatura in uso viene impostato un indirizzo, come visualizzazione digitale o in codice binario mediante microinterruttori (dip-switch). I microinterruttori da impostare per l'apparecchiatura selezionata vengono visualizzati in alto a destra nella finestra Patch (1).

	Patch	i All											i i i	đ	12	8	1	°N∎ 112	3451	789
Uni	verse		T.		m	oving	head.	1	_					m	oving	ş head	1.2			
								moving head.3				55								
			68					Name: moving head.3												
								Library: moving head Universe: 1												
								Address: 37 Number of channels: 18												
								171 172 173 174 175												

1.3. Programmazione scena

Selezionare ed organizzare le luci

Fare clic sulla scheda EDIT in alto a sinistra per accedere alla schermata di modifica. Qui viene effettuata tutta la programmazione.

In myDMX 3.0 ciascuna apparecchiatura viene identificata da un quadrato nella finestra delle apparecchiature (sezione in basso a destra del programma). Luci multifascio, come le barre a LED, saranno formate da diversi quadrati. Fare clic e trascinare i quadrati in posizione. È anche possibile riorganizzare le luci in configurazioni di base utilizzando la procedura guidata di formazione (1). A seconda del numero di apparecchiature di cui si è effettuato il patching, è possibile ingrandire o ridurre il posizionamento utilizzando le quattro icone in alto a sinistra (2). Per selezioni rapide è possibile creare gruppi scegliendo alcune apparecchiature e facendo clic sul pulsante 'Create Group' (3).



Controllo delle luci con i cursori (fader)

Per selezionare un'apparecchiatura, fare clic su uno dei quadrati nella finestra delle apparecchiature a destra e spostare il cursore corrispondente a sinistra. Le luci cambieranno in tempo reale. È possibile visualizzare l'uscita in diversi modi:

- osservando l'effettiva risposta dell'apparecchiatura in tempo reale
- osservando il colore e lo stato del fascio luminoso nella finestra della apparecchiature
- osservando i dati DMX grezzi inviati nella finestra dell'uscita DMX (Tools -> DMX levels)
- osservando una rappresentazione 3D della luce nel visualizzatore 3D* (Tools -> 3D visualizer)
 **Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)

GUIDA RAPIDA (continua)

Con alcune apparecchiature sarà necessario spostare diversi cursori prima di iniziare a vedere un fascio luminoso. Nell'esempio che segue è necessario impostare i canali dimmer, iride e zoom. È sufficiente fare clic sul pulsante 'Beam On' (1), o anche posizionare rapidamente le apparecchiature nel cento premendo il pulsante 'Center' (2).



Controllo delle luci con le tavolozze

Le tavolozze consento di accedere rapidamente alle proprietà del canale. Posizionare un'apparecchiatura mobile con la griglia Pan/Tilt oppure impostare un colore con la ruota colore.



Creazione di scene e passaggi

Tutta la programmazione in myDMX 3.0 si basa su scene e passaggi. Tutto ciò che viene impostato con i cursori e con le tavolozze viene salvato nel passaggio selezionato. Una scena comprende uno o più passaggi. Ogni passaggio può avere un tempo di dissolvenza ed un tempo di pausa (Fade Time e Hold Time). Il tempo di dissolvenza è il tempo necessario a spostarsi al passaggio successivo, mentre il tempo di pausa determina il periodo in cui il passaggio rimane fisso prima del passaggio successivo.

- Tutti i passaggi all'interno di una scena selezionata sono visualizzati a destra.
- Fare clic sul pulsante 'Add' per aggiungere un nuovo passaggio (1)
- Fare clic sul pulsante 'Play' per eseguire la scena selezionata (2)
- Fare doppio clic su un tempo di dissolvenza o di pausa per modificarlo (3)



Gestione delle scene

È possibile creare nuove scene qui (1) e nuovi gruppi qui (2). Come impostazione predefinita, è possibile eseguire una scena per gruppo alla volta. Si consiglia di organizzare differenti tipi di effetti in gruppi differenti. P.es., effetti colore, effetti movimento, effetti fascio ecc. In questo modo è possibile sovrapporre effetti differenti. È consigliabile inserire tutte le scene principali in un gruppo e creare gruppi per emissioni e lampeggi brevi che si desidera attivare temporaneamente durante lo show (strobo, "blinder" ecc.). Alternativamente, in caso di concerto dal vivo o spettacolo teatrale interamente pre-programmato, è possibile utilizzare un gruppo come elenco di cue per ciascuna canzone o atto.

A destra è possibile cambiare le proprietà (Properties) di una scena. Nel prosieguo del manuale vi sono informazioni più dettagliate su questo argomento, ma gli elementi importanti da conoscere, al momento, sono il nome della scena (3) e l'impostazione della scena come scena "flash" (4).

	Beam Co	lar FX Movement	FX Par Flashes	Short FX Ma	ster scenes ×		🗹 Properties
d.	On 0001100	White 0001100	Center 00'01'00	Flash all	Strobe	Early 00101 100	On Aways loop
1	017 0001700	Ruby opernod	Grcle 0001 900	Alternate Flash	Random Flash	First Dance	Release Group
LIVE	Iris Pulse	Fire 0001100	Lines 0011100	Chase Flash	All On 00101100	Main Disco	Flash mode If Fade A
More	Dimmer Pulse	Rainbow areine	Ceiling door 100		Short Chase	Curfew cc ¹⁰¹¹⁰⁰	
	+	Chaser 0001100			Dim to off openade		🖬 Triggers 💷 🐼 🔤
	1	Knight Rider					
		+					

Creazione di effetti

Il motore effetti di myDMX 3.0 consente di programmare movimenti, effetti colore, effetti fascio ed altro senza dover impostare manualmente ogni singolo passaggio e livello. In tal modo la programmazione si velocizza notevolmente e trasforma un semplice show in qualcosa di spettacolare.

Sono disponibili quattro tipi di effetti, ognuno descritto più avanti nel manuale. Per creare un effetto:

- selezionare le apparecchiature da includere
- selezionare un tipo di effetto
- se è stato selezionato un effetto matrice, trascinare e rilasciare il rettangolo video sulle apparecchiature che si desidera controllare
- dopo aver impostato i parametri di effetto, fare clic sul pulsante 'Generate'

NOTA: quando la scheda Effects è visibile, gli effetti selezionati sovrascrivono qualsiasi scena eventualmente in esecuzione in background.

GUIDA RAPIDA (continua)



1.4. Controllo dal vivo (Live)

Attivazione scene

Fare clic sulla scheda LIVE a sinistra in alto per accedere alla schermata di controllo dal vivo. La schermata Live consente di controllare lo show. L'esempio che segue mostra diverse scene in esecuzione contemporaneamente. Se le scene utilizzano canali differenti, verranno sovrapposte e combinate insieme. Se invece una scena utilizza gli stessi canali della scena in esecuzione, la più recente avrà la priorità sulle altre.

Le scene possono essere visualizzate in tre formati. Facendo clic sulle frecce verso l'alto e verso il basso ($\blacktriangle \lor$) si modifica la dimensione della scena (1), mentre facendo clic sulle frecce nell'intestazione del gruppo si espande o si contrae la scena all'interno del gruppo (2). Quando la scena è alla dimensione massima, compaiono due cursori orizzontali (3). Il primo consente di variare la velocità della scena, mentre il secondo consente di attenuare la luminosità.

	Beam Color FX	Movement FX Par Fla	shes Short Bursts A	Aaster scenes			
di-	Beam E	2 0 0 0 0	Movement Rk 🗢	Par Flashes	Short Bursts 🔅	Master scenes 🔅	
Ľ	On 🚽	White	Center 0000000	Flash all	Strobe	Early 00'00'00	
EDIT	Off area a					· ·	
	0	Ruby 😄	• Crcle 😄	-	Random Flash	First Dance	
UVE	Iris Pulse	G.	•		.0	0	
		► Fine 0000155	Lines 0000000	Alternate Flash	All On 😄	► Main Disco	
5940344		0	0		0	0	
		Rainbow	Celling	0 •	Short Chase	Curfew	
	Dimmer Pulse *	3 ்					
		Chaser 😅		Chase Flash	Dim to off		
		Knight Rider		÷			

La barra Live

L'area a destra della schermata Live contiene una barra Live ed un Dimmer Master.

Il dimmer master esclude il dimmer ed i canali colore di tutte le luci. Si tratta di un modo rapido per attenuare totalmente tutto l'impianto.

Gli otto pulsanti Live in alto consentono di:

- spostarsi avanti e indietro tra le scene
- mettere in pausa l'intero show
- oscurare tutte le apparecchiature di illuminazione
- attivare e disattivare globalmente la dissolvenza tra scene
- bloccare il programma (utile quando si lascia il computer incustodito)
- scattare un'istantanea dello show e salvarla in una nuova scena
- scattare un'istantanea dello show e salvarla in una nuova scena, ma includere anche qualsiasi modifica dal vivo fatta con i cursori (l'argomento verrà trattato più dettagliatamente in seguito).

I pulsanti Reset gestiscono la reimpostazione delle modifiche dal vivo. P.es., è possibile sovrascrivere una scena selezionando alcune apparecchiature e spostando un cursore e poi reimpostare questa modifica dal vivo facendo clic su uno dei tre pulsanti Reset.



Dal suono alla luce

È possibile sincronizzare le scene con i BPM della musica, oppure seguirne l'impulso. Fare clic su una scena col tasto destro e selezionare 'BPM' o 'Pulse'. Sono disponibili tre opzioni:

- Step per spostarsi al passaggio successivo quando si attiva una battuta o un impulso
- Scene per rieseguire la scena quando si attiva una battuta o un impulso
- Fade per saltare ad un passaggio, durante l'esecuzione normale di una scena, se si attiva una battuta o un impulso prima di raggiungere il passaggio

BPM significa 'Battute Per Minuto'. Si tratta di un segnale di attivazione inviato normalmente ad intervalli costanti di tempo (come battere il piede a tempo di musica). myDMX 3.0 offre tre metodi di rilevazione dei BPM:

- Audio analizza il segnale audio in ingresso per calcolare i BPM (è possibile selezionare qui sotto il dispositivo di ingresso audio)
- Tap pulsante manuale che è possibile battere leggermente per determinare i BPM
- MIDI legge 'l'orologio MIDI', consentendo di leggere i BPM da molti pacchetti software e mixer per DJ (è necessario selezionare nelle preferenze il dispositivo orologio MIDI)

L'impulso trasmette un'attivazione ogni volta che il livello audio in ingresso raggiunge una soglia. La soglia può essere impostata automaticamente, oppure manualmente mediante il cursore. Le soglie sono molto utili se si desidera che le luci "seguano" la musica ma si fermino in sezioni più tranquille.



Utilizzo di un controller MIDI*

È possibile controllare scene e cursori con una consolle MIDI, assieme a molte atre funzionalità di myDMX 3.0 quali BPM tap, istantanea dal vivo e molto altro. **Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)*

Per abbinare una consolle MIDI:

- andare alla preferenze software (myDMX 3.0 -> Preferences su Mac, Edit -> Preferences su PC)
- Selezionare 'MIDI' sulla sinistra. Selezionare i dispositivi di entrata/uscita MIDI
- Per mappare un cursore/una scena: fare clic col tasto destro sul cursore/scena e selezionare 'Map to MIDI In'
- Spostare il cursore/il pulsante corrispondente sul controller MIDI; l'abbinamento avverrà automaticamente.
 Maggiori informazioni sulla mappatura MIDI più avanti nel manuale.

GUIDA RAPIDA (continua)

1.5. Creazione di un'interfaccia grafica personalizzata*

Come aggiungere pulsanti, cursori e molto altro.

Fare clic sulla scheda SHOW per accedere alla relativa modalità. *Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)

La modalità Show è una potente funzionalità di myDMX 3.0 che consente di realizzare uno schermo interamente personalizzato. Per aggiungere componenti alla schermata è sufficiente tenere premuto il tasto ALT e fare clic sul componente; tutto qui. Non sono necessari abbinamenti o altre modifiche, sia utilizzando scene che cursori, tavolozze ed altri pulsanti del programma.

	+ Page 1			🖨 General
¢1.	Iris Pulse	🐺 Pan Tilt	Master Dimmer	
PATCH	Fire		Channels	6
EDIT	Circle		A Color	Se Add
LME	Alternate Flash	-		
SHOW	All On			Pad 3.4 Air. Air.2
	Main Disco			2048 X 1556 Q. Scale

Modifica dell'interfaccia

È possibile modificare la posizione, la dimensione e l'abbinamento di un controllo facendo clic sul pulsante di modifica (1). Fare doppio clic su un controllo per aprire Control Editor. In questo modo è possibile modificare il colore, aggiungere testo ed assegnare un'icona personalizzata. Altre funzioni della barra Show includono:

- blocco schermo
- schermo intero
- aggiunta manuale di un componente



GUIDA RAPIDA (continua)

Collegamento ad uno smartphone o ad un tablet*

È possibile collegare la schermata della modalità Show ad uno smartphone iPhone/iPad/Android o ad un tablet. *Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)

Impostazione:

- assicurarsi che il telecomando sia attivato (1)
- scaricare la app gratuita Easy Remote da App Store o da Google Play
- collegare il tablet o lo smartphone alla stessa rete locale di myDMX 3.0
- avviare la app; se la connessione riesce, verrà visualizzato un elenco di tutti i computer sulla rete che utilizzano myDMX 3.0
- È sufficiente battere leggermente sull'apparecchiatura che si desidera connettere e la schermata comparirà automaticamente

Quando si attiva la funzione 'Modifica' in modalità Show, una linea tratteggiata bianca mostrerà l'area di lavoro Easy Remote. Se le dimensioni e la posizione dei componenti non si inseriscono correttamente nello schermo dello smartphone o del tablet, è possibile cambiarli scegliendo una pre-impostazione o una dimensione diverse dello schermo (2). È anche possibile ridimensionare l'area di lavoro di Easy Remote scegliendo uno dei quattro pulsanti specifici.



2. INTRODUZIONE

2.1.Che cosa è il DMX

DMX è un sistema universale di controllo dell'illuminazione. È l'abbreviazione di "Digital Multiplex", un sistema di dati digitale che consente ad un controller DMX di controllare qualsiasi dispositivo compatibile DMX, indipendentemente dal produttore. I dispositivi DMX sono normalmente chiamati 'apparecchiature' o 'driver'. Ogni apparecchiatura ha un ingresso ed un'uscita DMX. È possibile collegare in cascata fino a 32 apparecchiature; oltre tale quantità è necessario utilizzare uno sdoppiatore DMX.

Ogni dispositivo DMX utilizza un certo numero di canali. P.es., è possibile utilizzare 1 canale per impostare il gobo, 3 canali per impostare il colore, 2 canali per il movimento, 1 per controllare il dimmer ecc. Un 'universo' DMX può controllare fino a 512 canali; una volta completo, è necessario utilizzare un secondo collegamento dal controller. L'esempio che segue mostra due teste mobili e due par a LED che utilizzano un totale di 30 canali.

Ogni apparecchiatura necessita di un indirizzo, in modo tale che il software sappia quale dispositivo sta controllando. L'indirizzo definisce il canale di avvio. Nell'esempio che segue, il proiettore par a LED utilizza i canali 25, 26, 27, 28, 29, 30. Di solito l'indirizzo viene impostato tramite un display digitale o una serie di microinterruttori chiamati dip-switch (maggiori informazioni al riguardo nella sezione 'Patch').



2.2. Che cosa è myDMX 3.0 e di che hardware necessita.

myDMX 3.0 è un package software DMX per controllo dell'illuminazione che è possibile utilizzare per controllare qualsiasi tipo di luce DMX. Il software è stato specificamente progettato per controllare sistemi di illuminazione in discoteche, club, teatri e spettacoli dal vivo, e può inoltre essere utilizzato per illuminazione architetturale.

Per utilizzare il software è necessario collegare l'interfaccia USB-DMX myDMX 3.0 tramite USB o Ethernet. In tal modo l'informazione inviata dal software al DMX viene convertita in un'informazione che l'apparecchiatura di illuminazione può comprendere.



Che cosa è incluso.

myDMX 3.0 comprende diversi strumenti.

- myDMX 3.0: software di controllo illuminazione
- Easy View 2*: visualizzatore tridimensionale in tempo reale per disegnare una scena virtuale che consenta di programmare le luci in remoto. **Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)*
- Scan Library Editor: consente di costruire profili SSL (maggiori informazioni al riguardo nel capitolo Patch)
- Hardware Manager: strumento di manutenzione hardware DMX da utilizzare per aggiornare il firmware e definire impostazioni stand-alone specifiche quali l'orologio ed il calendario interni



2.3. Le novità di myDMX 3.0

myDMX 3.0 è stato interamente riprogettato con una nuova interfaccia, disponibile per PC e Mac. Tutte le aree principali sono state mantenute nella stessa collocazione delle precedenti versioni del software (patching, scene, passaggi, apparecchiature, cursori ecc.). Di seguito le novità di myDMX 3.0.



	💡 ScanLibrary 🗈 🕀	📰 Patch	
	9	Universe 1 🕀	
PATCH	GENERIC JMPORTED	Download and import	26 27 28 29 30 31 32 18 19 46 61 52 63 64
	inno color beem 27	577 > A8 LIGHTS 158 > Acc LIGHTING 151 > Acc LIGHTING 151 > Acc LIGHTING 151 > Acc LIGHTING 151 > Acc LIGHTING 153 > AVX LIGHT 154 > AvX LIGHT 155 > AvX LIGHTING 154 > AvX LIGHTING 155 AvX LIGHTING	722 123 124 125 126 123 128 54 155 156 157 138 155 160 16 147 156 157 138 155 160 16 147 156 157 138 155 160 16 147 156 157 138 155 160 174 217 221 222 222 224 160 150 251 257 253 254 255 256 153 253 764 255 256 357 258 164 315 316 317 316 317 350 45 347 48 310 350 351 352 354 706 379 100 361 352 364 354 354
	DMX universe Prst DMX channel Number of fixtures Index number	AURORAE AURORAE AURORAE AURORAE AVANCELUZ AVAL AVAL	10 411 412 413 414 414 414 443 443 444 444 446 447 448 114 455 476 407 476 479 488 04 507 508 509 510 511 512

La scheda Editor mostra ora le scene in vista griglia invece che elenco, consentendo di visualizzare più scene contemporaneamente. Le proprietà delle scene sono visualizzate in maniera da facilitare la lettura, con un grafico che mostra la rappresentazione visiva dei tempi di inizio e fine dissolvenza.

				Group 5 Group
	Scene 00'01'00	Scene 00'01''00	Scene	Scene 00'01'00
	Scene 2 00'01'00	Scene 2 00'01''00	Scene 2	Scene 2 00'01''00
LIVE	Scene 3 60'01''00	Scene 3 00'01"00	Scene 3 00'01'00	Scene 3 00'01''00
SHOW	Scene 4 60'01''00	Scene 4 otro1 "00	Scene 4 00'01"00	Scene 4 00'01''00
	Scene 5		Scene 5 00'01'00	•
	+		Scene 6 00%1*00	•
			+	

Scene 3	2 Ø
C Loops	Always loop
% Release	Group
Flash mode	•0
📕 Fade	•
	°
Triggers	
Audio	

Una nuova finestra apparecchiature consente di creare gruppi, posizionare e selezionare apparecchiature più facilmente.



La nuova piattaforma XEEL (X-platform Effects Engine Library) consente di accedere a centinaia di nuovi effetti, incluso uno strumento effetto Matrice per disporre un effetto su un rettangolo e trascinarlo sopra le luci. Altre funzionalità includono effetti audio e nuove forme di curva.

🗱 Effects generator	Chaser 2
👻 😲 Color mixing 🙃	Chaser 3
Color list	Media
Color Width	Effect 1
Gradient Q.	Effect 2
	Square Matrix
	T Text
	Grid Lines
Gradient Position	Knight Rider
	Sweep
그 말에 아니는 것 같은 것	Sparkles
	V/ Graph
	Random Fill
	Rain
	Fr Perlin

La schermata Live è stata aggiornata con la Barra strumenti Live ridisegnata per facilità di utilizzo e nuove schermate a sfioramento, compresi comandi di accesso rapido per reimpostare le sovrascritture del canale LTP e istantanee dal vivo (che sostituiscono i pulsanti Effetto).



La nuova modalità Show^{*} consente di creare rapidamente schermate personalizzate e di utilizzarle su uno schermo a sfioramento o inviarle ad un dispositivo iPhone/iPad o Android. I comandi di abbinamento vengono eseguiti semplicemente tenendo premuto ALT e facendo clic sul software che si desidera collegare. **Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)*

Random	Phase	Center stage Circle		Tilt Wave	1	\$	1	1		
Stobe speed	Master dimmer	Pan Tilt Moving h		Slow Dance	Led strips				000	
				• • الم		9			8	
ļ	-	Shutter flash							2	

3. PATCHING

3.1. Profili apparecchiature

Un profilo di apparecchiatura (spesso detto anche Personalità) è un file che contiene tutte le informazioni circa una particolare apparecchiatura, tra cui:

- informazioni sull'apparecchiatura, quali numero di canale tipo di lampada, nome, numero di fasci
- informazioni sul canale, quali gobo, colore, rotazione/brandeggio, otturatore, iride, zoom ecc.
- informazioni sulle pre-impostazioni che si trovano all'interno del canale. P. es., stella gobo, linea gobo, apertura gobo

my DMX 3.0 supporta i profili apparecchiatura SSL2 . Il software include una libreria di oltre 15.000 profili, ma è anche possibile crearli e modificarli con l'editor software "Scan Library". La precisione del profilo apparecchiatura è di estrema importanza; p.es., se il canale 'Dimmer' non è al posto giusto, non sarà possibile vedere il fascio luminoso quando si fa clic sul pulsante 'Beam Open' (apertura fascio) di myDMX 3.0.



PATCHING (continua)

3.2. Patching delle apparecchiature

Prima di iniziare la programmazione, è necessario aggiungere l'apparecchiatura al software (patching). È possibile scegliere le apparecchiature dall'elenco profili della Scan Library a sinistra nella schermata PATCH.

Per aggiungere un'apparecchiatura, trascinarla da sinistra e rilasciarla sulla griglia di patch a destra, oppure selezionarla a sinistra e fare clic sul pulsante 'Patch'. Assicurarsi che l'indirizzo cui è stata aggiunta l'apparecchiatura corrisponda all'indirizzo effettivo. L'esempio che segue mostra quattro teste mobili aggiunte agli indirizzi 1, 19, 37 e 55. Di solito l'indirizzo viene impostato tramite il display digitale dell'apparecchiatura o mediante una serie di micro-interruttori. Per identificare i micro-interruttori da impostare, selezionare l'apparecchiatura nella griglia patch e fare riferimento all'immagine dei micro-interruttori in alto a destra.

- 1. Cercare un profilo
- 2. Importare un profilo
- 3. Cercare un profilo nella libreria online
- 4. Selezionare un universo DMX
- 5. Selezionare un canale DMX di avvio
- 6. Scegliere quante apparecchiature aggiungere
- 7. Scegliere un numero d'indice per l'apparecchiatura (gli effetti vengono creati in ordine di indice quando si preme il pulsante 'Select All' nella finestra apparecchiatura)
- 8. Patching
- 9. Copiare/inserire/rinominare/duplicare o cancellare l'apparecchiatura selezionata
- 10. Vista elenco
- 11. Vista micro-interruttori

PATCHING (continua)

	💡 ScanLibrary 🛛 🖽 🛄	R Patch			
	2 3	Universe 1 +		9	10 11
0 +		m	oving head.1		moving head.2
PATCH	GENERIC		moving head.3		moving head
P%	laser	4		63 64 65 66 67 66 3	9 20 21 32 33 34 35 36
EDIT	moving head				
	par 36				
	par 56				
100	par 64				
	rgba				
	rgtd				
	rgbw				
	rgby				
	scanner				
	single channel				
	WWCW				
	ABLIGHTS				
	(18 Channels)				
	DMX universe 1 3				
	First DMX channel 73 💽 5				
	Number of fixtures				
	Index number				
	100x 10100 5				
	Patch 8				

3.3. Proprietà dell'apparecchiatura

Per modificare il funzionamento di una specifica apparecchiatura, fare clic sul pulsante 'List View'. Viene visualizzato l'elenco di tutte le apparecchiature aggiunte, assieme al relativo indirizzo DMX, nome dell'apparecchiatura, nome del canale ed alla posizione del profilo.

Per visualizzare i canali utilizzati da una specifica apparecchiatura, fare clic cul triangolo a sinistra dell'indirizzo. A destra sono presenti varie caselle di spunta:

- 1. Enable/Disable fading (abilita/disabilita dissolvenza): definisce se il canale segue i tempi di dissolvenza del passaggio
- 2. Dimmer: determina se il canale deve essere attenuato quando cambiano il dimmer master o il dimmer di scena
- Invert Pan (inversione rotazione): inverte l'uscita del canale rotazione (con valore di canale = 0, il software avrà un valore di uscita = 255)
- 4. Invert Tilt (inversione brandeggio): inverte l'uscita del canale brandeggio
- 5. Swap Pan/Tilt (inversione rotazione/brandeggio): inverte i canali di rotazione e di brandeggio Quando il canale di rotazione viene modificato, il software restituirà i dati sul canale di brandeggio e vice versa

PATCHING (continua)

🔜 Patch			
Universe 1 🕂			1 2 3 4 5
Address	Name	Profile	# ba C D B
▼ 001 - 018	moving head.1	_Generic/MOVING HEAD.ssl2	
1	×		
2	Y		
	μx		
4	μY		
	Cyan		
6	Magenta		
7	Yellow		
8	Iris		
	Zoom		
10	Dimmer		
311	Color		
12	Gobo		
13	RotGobo		
14	Shutter		
15	Gobo 2		
16	RotGobo 2		
17	Prism		
18	Prism rotation		
▶ 019 - 036	moving head.2	_Generic/MOVING HEAD.ssl2	

4. MODIFICA

4.1. Organizzazione delle apparecchiature

Ogni apparecchiatura di illuminazione è rappresentata da un quadrato che compare nella finestra apparecchiatura in basso a destra nella finestra principale. Apparecchiature multifascio, quali le barre a LED, vengono rappresentate con diversi canali, ognuno dei quali rappresenta un fascio luminoso. A seconda delle caratteristiche dell'apparecchiatura, ogni quadrato mostra le informazioni che seguono:

- Dimmer
- Otturatore/stroboscopio
- Colore
- Iride
- Gobo + rotazione gobo



Spostarsi nella finestra apparecchiatura

Dopo aver aggiunto le apparecchiature, la posizione ed il livello di zoom della finestra verranno impostati automaticamente in modo da renderle tutte visibili.

Di seguito i pulsanti della barra strumenti che consentono di regolare la posizione ed il livello di zoom:

MODIFICA (continua)

- 1. Ingrandire/ridurre
- 2. Ridimensionare e posizionare la finestra in modo da rendere visibili tutte le apparecchiature
- 3. Reimpostare il livello predefinito dello zoom senza variarne la posizione
- 4. Passare dalla modalità di selezione apparecchiatura alla modalità di posizionamento finestra e viceversa.



Selezionare le apparecchiature

L'impostazione predefinita consente di selezionare le apparecchiature sia facendo clic sui quadrati che trascinando una casella attorno ad alcune apparecchiature (come le icone in Windows Explorer o in OS X Finder). È possibile effettuare selezioni multiple tenendo premuto Cmd, su Mac, o Ctrl su PC. Sono anche disponibili altre opzioni di selezione:

- 1. Selezione libera: disegnare una forma attorno alle apparecchiature che si desidera selezionare trascinando e tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse
- 2. Selezione con penna: tracciare una linea attraverso le apparecchiature che si desidera selezionare
- 3. Selezionare tutte le apparecchiature
- 4. Deselezionare tutte le apparecchiature
- 5. Selezionare le apparecchiature dispari (1,3,5,7 ecc.)
- 6. Invertire la selezione
- 7. Spostare la selezione verso l'alto o verso il basso selezionando l'apparecchiatura successiva e quella precedente nell'ordine in cui sono definite nella finestra di patching.



Indice delle apparecchiature

Dopo aver selezionato le apparecchiature, compare un numero nella parte bassa del quadrato. Si tratta dell'indice dell'apparecchiatura. Quando si lavora con gli effetti è importante selezionare le apparecchiature nell'ordine corretto, dato che gli effetti vengono generati secondo l'ordine nell'indice. Immaginate di avere una linea di apparecchiature e di voler creare un effetto pixel con un arcobaleno che scorre da sinistra a destra. In questo caso è necessario assicurarsi che gli indici dell'apparecchiatura siano numerati da sinistra verso destra come nell'esempio che segue. Quando si utilizzano i pulsanti di scelta rapida, le apparecchiature vengono indicizzate secondo l'ordine specificato nella finestra di patching.



Posizionare le apparecchiature

È possibile posizionare manualmente le apparecchiature trascinando e rilasciando i quadrati. In caso di selezione multipla di apparecchiature, è possibile variare le posizioni relative regolando la posizione del quadrato con i cerchietti (come quando si ridimensiona un'immagine). È anche possibile ruotare la selezione trascinando il cerchietto al centro in alto del perimetro di selezione.

La selezione di un'apparecchiatura può essere ruotata di 45 gradi verso sinistra o verso destra utilizzando le icone di rotazione nella barra strumenti.

È possibile posizionare rapidamente le apparecchiature in linea, in cerchio o a matrice facendo clic sull'icona di forma nella barra strumenti.



Posizionamento a matrice

Le apparecchiature in una matrice hanno un posizionamento predefinito nell'ordine dell'indice nella finestra di patching, da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso. Inoltre, myDMX 3.0 posiziona le apparecchiature nel quadrato più vicino possibile. È possibile cambiare l'ordine delle apparecchiature selezionando 'Advanced Positioning' (posizionamento avanzato). É inoltre possibile posizionare rapidamente le apparecchiature in vari ordini diversi, selezionando l'ordine adatto ed il numero di righe e colonne nella parte bassa della finestra.





Gruppi

Per una maggiore rapidità di selezione è possibile organizzare le apparecchiature in gruppi. Un gruppo, inoltre, memorizza l'ordine delle apparecchiature, consentendo di realizzare più gruppi con differenti ordini di indice per aspetti diversi degli effetti. Per creare un gruppo, selezionare le apparecchiature che si desidera includervi e fare clic sull'icona + a sinistra della finestra delle apparecchiature. I gruppi hanno etichettatura predefinita 1, 2, 3 ecc. Per visualizzare il nome completo del gruppo, fare clic sulla freccia verso destra per espandere la barra gruppi.

Sono disponibili diverse altre opzioni facendo clic col tasto destro sul menù del gruppo.

- 1. Map to MIDI in (mappa con MIDI in)*: selezionare il gruppo con un messaggio MIDI *Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)
- 2. Map to keyboard (mappa con tastiera): selezionare il gruppo mediante la tastiera
- 3. Rename (rinomina): cambiare il nome del gruppo
- 4. Update (aggiornamento): aggiornare i contenuti del gruppo selezionato attualmente
- 5. Delete (cancella): eliminare il gruppo



4.2. Controllo delle apparecchiature di illuminazione

È possibile controllare le apparecchiature sia con i cursori che con le tavolozze. Per iniziare, assicurarsi che sia selezionata una scena e poi selezionare le apparecchiature che si desidera controllare Per ciascun tipo di apparecchiature di illuminazione nello show è presente una scheda, mentre una scheda 'General' mostra tutte le apparecchiature (1). Utilizzare il pulsante 'Show Light Beam' (mostra fascio luminoso) nella parte alta della finestra delle apparecchiature per aprire il dimmer ed impostare qualsiasi altro canale necessario per vedere il fascio luminoso (p.es. otturatore, iride ecc.) (2).

Spostare un cursore verso l'alto o verso il basso per cambiare il valore del canale, che è possibile impostare tra 0 e 255. Il valore DMX del canale viene mostrato nella parte alta; facendo clic su questo valore è possibile inserire manualmente un valore. Per visualizzare i valori come percentuali, fare clic sull'icona % in alto a sinistra nella finestra del cursore (3). Per passare direttamente ad una preimpostazione (p.es. un gobo particolare), fare clic col tasto destro nella parte alta del canale e selezionare la preimpostazione dall'elenco (4).

È possibile attivare e disattivare ciascun canale facendo clic sul pulsante sotto il cursore. Se il canale è disattivato, non verrà utilizzato nella scena. Conseguentemente, se lo stesso canale è utilizzato in un'altra scena attiva, il valore di uscita rimarrà invariato. Se il canale è attivo ed impostato a 0, il valore di uscita diventerà 0 quando la scena viene attivata.



Controllo con le tavolozze

La scheda Palette (tavolozza) è una modo semplice per controllare la funzionalità di uno specifico canale. Per ciascun effetto è disponibile una tavolozza. Tutti gli effetti dell'apparecchiatura selezionata vengono visualizzati lungo la parte alta della finestra. Fare clic sull'effetto voluto per scorrere automaticamente alla tavolozza corrispondente.

Sono disponibili tre tipi di tavolozza:

Pan Tilt (rotazione/brandeggio): l'asse X della griglia controlla il canale di rotazione, l'asse Y quello di brandeggio. Spostare il cursore della griglia per controllare rapidamente, fare clic in un'area vuota e trascinare il controllo con maggior precisione. È possibile impostare la sensibilità di precisione scorrendo con la rotella del mouse quando il cursore del mouse è sulla griglia, oppure spostando il cursore orizzontale verso destra e in basso. Trascinare i cursori sopra e sotto la griglia per regolare individualmente la rotazione ed il brandeggio. Come con il cursore della griglia, facendo clic sui cursori di dissolvenza consente di controllare rapidamente il canale; facendo clic in uno spazio vuoto dell'area del cursore consentirà di controllare il canale più lentamente e con maggiore precisione. Come impostazione predefinita, quando si sposta la griglia tutte le luci si porteranno immediatamente agli stessi valori di rotazione e brandeggio. Se le apparecchiature sono posizionate in luoghi diversi, possono essere spostate in relazione una all'altra facendo clic sul pulsante 'Relative'. In questo modo vengono mostrati diversi puntini per indicare la posizione di ogni apparecchiatura selezionata. Alla destra del pulsante Relative vi è il pulsante 'Center', che può essere utilizzato per posizionare rapidamente tutte le apparecchiature al 50% di rotazione e brandeggio.

Colore: è possibile utilizzare la ruota colore per controllare rapidamente i canali RGB e CMY. Trascinare il cursore all'interno della ruota colore per impostare un colore e trascinare il cursore sul cursore circolare per impostare la luminosità. Facendo clic col tasto destro del mouse sulla ruota compaiono altre ruote colore. La ruota colore HSV consente un controllo separato del valore di sfumatura, saturazione e luminosità. Fare clic attorno alla ruota colore per passare direttamente ad un colore, trascinare il cursore per modificare rapidamente sfumatura, saturazione e luminosità, oppure trascinare in uno spazio vuoto e regolare il calore con maggiore precisione. Facendo clic al centro della ruota comparirà la finestra delle proprietà colore del sistema operativo che consente di scegliere un colore tra diversi quadranti, assieme ad un "contagocce" per selezionare il colore di un pixel sullo schermo. È anche possibile inserire qui i valori RGB e HSV.

Altro: altri canali mostrano un elenco delle proprie preimpostazioni, assieme ad un cursore in grado di controllare la gamma della preimpostazione. P.es., se si seleziona una preimpostazione 'Iris Pulse', il cursore può controllare la velocità dell'impulso dell'iride.

MODIFICA (continua)



Creare gradienti e ventagli lineari

Con le tavolozze, oltre ad impostare valori fissi è anche possibile impostare una gamma di valori attraverso una selezione di apparecchiature. P.es., è possibile impostare un ventaglio di fasci su una selezione di apparecchiature mobili, oppure un gradiente di colore lungo una striscia a LED. In myDMX 3.0 sono detti 'Linear Fans' (ventagli lineari). Per creare un ventaglio lineare, selezionare il tipo di ventaglio dall'elenco a tendina ed impostare i valori di inizio e fine.

L'immagine che segue mostra come creare un ventaglio di fasci. In questo caso, di solito, è preferibile selezionare 'Linear Fan from Left' (ventaglio lineare da sinistra). Ciò significa che la prima apparecchiatura verrà impostata nella prima posizione, l'ultima nell'ultima posizione e tutte le apparecchiature nel mezzo saranno calcolate automaticamente.



MODIFICA (continua)

4.3. Creazione di scene

Una volta impostati i canali nell'Editor, i valori vengono memorizzati nelle scene. Una scena può mantenere un 'aspetto' statico (p. es. tutte le apparecchiature posizionate al centro del locale in rosso), oppure dinamico (p. es. le apparecchiature cambiano colore con un effetto arcobaleno). Le scene sono organizzate in gruppi. Normalmente, ogni gruppo può eseguire una scena alla volta. I gruppi sono progettati per essere uniformi, p. es. un gruppo per gli effetti colore, uno per gli effetti di movimento e uno per gli effetti strobo.

Le scene vengono organizzate i vista griglia con i gruppi sistemati in colonne. Per aggiungere una scena ad un gruppo, fare clic su '+' grande. Per creare un nuovo gruppo, fare clic su '+' piccolo in alto a sinistra.

Passaggi

Una scena è formata da uno o più passaggi. Ogni passaggio memorizza un 'Look' statico. È possibile ottenere l'effetto dinamico aggiungendo diversi passaggi con tempi di attenuazione e di permanenza. Per creare un nuovo passaggio fare clic sul pulsante '+' (1). Quando i cursori e le tavolozze cambiano, i dati vengono memorizzati immediatamente nel passaggio selezionato. È possibile variare i tempi di attenuazione e di permanenza facendo doppio clic su un passaggio. L'esempio riportato di seguito mostra una scena con quattro passaggi, ciascuno dei quali con un tempo di dissolvenza di due secondi e uno di permanenza di un secondo. In questo caso, i valori si manterranno, o 'congeleranno', per un secondo e poi gradualmente andranno ai valori successivi superiori a due secondi. Una volta raggiunto il passaggio finale, la scena si riporterà al primo passaggio. Per l'anteprima della scena, fare clic sul pulsante di 'riproduzione' (2).

È possibile modificare contemporaneamente più passaggi. A tal fine, selezionare un passaggio, tenere premuto Ctl (su PC) o Cmd (su Mac) e selezionare i passaggi che si desidera modificare. È anche possibile modificare una serie di passaggi selezionando il primo della serie, tenendo premuto Shift e selezionando il passaggio finale. Per modificare i tempi di dissolvenza e di permanenza di una serie di passaggi selezionati, continuare a tenere premuto Shift, Ctl o Cmd facendo contemporaneamente doppio clic sul passaggio o facendo clic sul pulsante di impostazione tempi (3). È anche possibile riorganizzare i passaggi trascinandoli e rilasciandoli. Per eliminare un passaggio, battere sul tasto Cancella/Backspace o fare clic sul pulsante 'Elimina passaggio' (4).

Proprietà delle scene

Le proprietà della scena selezionata vengono visualizzate a destra della finestra di modifica. Di seguito la descrizione di ciascuna proprietà.

1. Scene: consente di scegliere un nome per la scena. I tre pulsanti a destra cancellano il nome della scena, mostrano e nascondono la scena sulla scheda LIVE e consentono di cambiare il colore del pulsante scena.

2. Loops: consente di stabilire quante volte la scena sarà riprodotta. Se Loops è impostato a 1, la scena sarà riprodotta una volta. 'Always Loop' consente di riprodurre la scena indefinitamente, fino a quando non sia interrotta. 'Release at end' consente di interrompere la scena una volta terminato il Loop.

3. Jump to... : consente di impostare la scena da riprodurre una volta terminata quella in esecuzione. Può trattarsi di un'altra scena del file dello show o della scena successiva.

4. Release: la modalità 'release' consente di stabilire ciò che accadrà a tutte le altre scene dello show quando la scena selezionata è in esecuzione. Sono disponibili quattro modalità 'release'.

- 1. OFF: nessun'altra scena sarà eseguita
- 2. General: saranno eseguite tutte le scene
- 3. Group: saranno eseguite tutte le scene nello stesso gruppo
- 4. All except group: saranno eseguite tutte le scene dello show ad esclusione di quelle nello stesso gruppo
- 5. Protected from release: la scena è in costante esecuzione fino ad interruzione manuale.
- 6. Flash mode: la scena viene eseguita quando si fa clic e interrotta quando il tasto del mouse/tastiera viene rilasciato.
- 7. Fade: consente di impostare un tempo di dissolvenza in entrata e in uscita per la scena.
- 8. Triggers: consente di impostare un attivatore* MIDI*/Tastiera/Porta per la scena (per maggiori informazioni vedere Attivazione) *Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)
- 9. Audio: consente di selezionare un file audio da riprodurre quando la scena viene attivata con un tempo di dissolvenza in entrata e in uscita).

Nota: facendo clic sul pulsante asterisco in alto a destra vengono salvate le impostazioni correnti come preimpostazioni per una nuova scena creata.

MODIFICA (continua)

Scene	B Ø <mark>.</mark>
C Loops	Always loop
<table-of-contents> Release</table-of-contents>	Group •
4 Flash mode	
⊿ Fade	
Î	Î
add 00m00s00	00m00s00 and in.
Triggers	
Audio	

4.4. Creazione effetti

myDMX 3.0 include un potente generatore di effetti chiamato XEEL. XEEL contiene centinaia di effetti che è possibile applicare rapidamente ad una selezione di apparecchiature e generati come passaggi, senza dover aggiungere ogni passaggio singolarmente. Per creare un effetto:

- selezionare le apparecchiature che si desidera includere nell'effetto
- selezionare uno dei quattro tipi di effetto
- regolare le proprietà
- fare clic sul pulsante 'Generate'
- 1. È possibile caricare e salvare gli effetti personalizzati preimpostati
- 2. È possibile scegliere uno dei quattro tipi di effetto (ulteriori informazioni di seguito)
- 3. È possibile scegliere la lunghezza dell'effetto
- 4. È possibile generare gli effetti dentro una nuova scena vuota o in una scena esistente
- 5. Se si seleziona 'On Current Step', l'effetto inizierà dal passaggio attualmente selezionato
- 6. 'Include Set Levels' consente di inserire tutti i livelli correnti di cursore/tavolozza in ciascun passaggio della scena generata
- 7. La compressione riduce il numero di passaggi utilizzati per generare l'effetto. È una funzione utile in caso sia necessario modificare singoli passaggi dopo aver generato l'effetto, o se la scena viene scritta nella memoria indipendente* di un dispositivo con ridotto spazio di memoria. È inoltre utile se si utilizza il software in modalità 'express', in cui il numero massimo di passaggi consentiti è limitato. *Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)

MODIFICA (continua)

	X Effects generator	16 B B
ÎLÎ 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 fixtures	3 () 00m05s00 4 ☑ New Scene 5 □ 0 0 0m05s00
EFFECT	+ Add a Pixel Effect Color effect applied directly to the selected focures	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

Con l'effetto 'Curve' è possibile utilizzare formule matematiche per regolare un canale. È possibile selezionare i tipi di curva qui (1) e i canali qui (2). Oltre a controllare uno specifico canale, è anche possibile inserire una curva sulla luminosità complessiva, sulla sfumatura e sulla saturazione dell'apparecchiatura. Nell'immagine che segue il livello del colore Rosso viene regolato con un'onda sinusoidale.

Il comportamento dell'onda viene regolato con i cursori.

- È possibile velocizzare il motivo cambiando la frequenza dell'onda.
- Regolare il formato per allungare l'onda
- Spostare l'onda indietro e avanti regolando la fase e regolare l'offset per spostare l'onda in alto o in basso
- Regolare il valore di fasatura per spostare la posizione dell'effetto su ciascuna apparecchiatura. Affinché la fasatura funzioni correttamente, è necessario inserire nel software l'ordine in cui le apparecchiature sono posizionate. Per maggiori informazioni su come impostare un Indice apparecchiatura, vedere 'Organizzazione delle apparecchiature'.

√ Curve G	1 🗸 Sine	- 2 rgb - Red	• • II • 🖾
	\sim	\bigwedge	
Rate Q.	4 1		20
Size 🙃	100 0		200
Phase Q.	0 0 👘		360
Offset	0 -100		100
Phasing Value	0 0 1		500

Rotazione/Brandeggio

È possibile utilizzare questo effetto su qualsiasi apparecchiatura con canali di rotazione e di brandeggio, per creare facilmente motivi in movimento.

- Aprire il fascio luminoso facendo clic sul pulsante Beam On nella barra strumenti della finestra apparecchiatura. Ciò consente di vedere le apparecchiature mentre se ne regola la posizione. Verrà salvato come parte dell'effetto soltanto se è spuntato 'Include Set Levels'
- Selezionare qui (1) la forma che si desidera creare
- In caso di apparecchiatura multifascio, selezionare qui (2) il numero di fasci
- Modificare la forma trascinando i punti (3). Spostare l'intera forma facendo clic in uno spazio vuoto nella griglia
- Fare clic col tasto destro del mouse per eliminare un punto
- Fare doppio clic per aggiungere un punto o spostare il cursore 'Number of Points'
- È possibile aggiungere una fasatura per creare un effetto 'onda'
- È possibile invertire o interrompere l'effetto qui (4). P.es., è possibile sovrapporre due effetti rotazione/brandeggio ed invertirne uno per realizzare un effetto movimento simmetrico
- Per variare la velocità dell'effetto regolarne il tempo a destra

Pixel

L'effetto pixel miscela i colori per creare molto rapidamente effetti fantastici.

- Selezionare un tipo di effetto pixel (1)
- Fare doppio clic su uno dei quadrati colorati per regolare il colore utilizzato nell'effetto. È possibile eliminare i colori facendo clic col tasto destro e selezionando 'Delete'
- Altre opzioni dipendono dall'effetto colore selezionato
- Fare clic qui (2) per aprire la casella strumenti effetto, in cui sono disponibili diverse altre impostazioni per manipolazione di effetti di alto livello. Tra questi la riflessione dell'effetto, la sfocaura, la scala di grigi, l'allungamento e il dimensionamento.

🔻 🔛 Pixel 🙃	1 III Rainbow	< II • 👰 🖾
Color list G.		2
Color Width	15 10 👘	1000
Gradient O	0 0 -	100
V Direction G	Right	
Gradient Position	1 0	2

Effect Toolbox	
Mirror	
Mirror Horizontally	
Mirror Vertically	
Centering Mirror Horizontally	
Centering Mirror Vertically	
Pixel Manipulation	
Blur 🗎	
Sharpen	
Gray scale	
Image Manipulation	
Rotation	
Color Filter	
Width Repetition	
Height Repetition	
	Close

Matrice

Gli effetti matrice sono effetti basati su video disegnati per mappatura pixel. Quando viene creato un nuovo effetto matrice, comparirà in un rettangolo all'interno della finestra apparecchiatura che è possibile trascinare sulle apparecchiature, ridimensionare e ruotare.

Tutti i tipi di effetto disponibili nell'effetto pixel sono anche disponibili nell'effetto matrice. Tuttavia, un effetto matrice non identifica quante apparecchiature vengono utilizzate; conseguentemente, effetti quali chase e cavalcate non appariranno molto precisi.

Sono inclusi nell'effetto matrice vari altri tipi di effetto:

- motivi audio quali misuratori 'Grafico a barre' e 'Livello', che consentono di manipolare i motivi con un segnale audio in entrata
- effetto Rimbalzo, che consente di scegliere forme diverse che rimbalzano attorno all'area mappata
- effetto Media, che consente di scegliere un'immagine o un video da eseguire sull'area mappata
- effetto Testo per visualizzare o scorrere testi attraverso l'area mappata

5. LIVE

5.1. Controllare lo show dal vivo

La schermata Live consente di controllare lo show. L'esempio che segue mostra diverse scene in esecuzione contemporaneamente. Se le scene utilizzano canali differenti, verranno sovrapposte e combinate insieme. Se invece una scena utilizza gli stessi canali della scena in esecuzione, la più recente avrà la priorità sulle altre. Le scene possono essere visualizzate in tre formati. Facendo clic sulle frecce verso l'alto e verso il basso ($\blacktriangle \lor$) si modifica la dimensione della scena (1), mentre facendo clic sulle frecce nell'intestazione del gruppo si espande o si contrae la scena all'interno del gruppo (2). Quando la scena è alla dimensione massima, compaiono due cursori orizzontali (3). Il primo consente di variare la velocità della scena, mentre il secondo consente di attenuare la luminosità.

Passare da una scena all'altra

Ogni gruppo contiene quattro icone.

- Riproduzione: per iniziare ad eseguire un gruppo dalla prima scena
- Pausa: per congelare l'uscita corrente della scena in esecuzione
- Preced./Succes.: per passare alla scena precedente o successiva all'interno del gruppo. Se è in esecuzione la prima scena del gruppo e si spunta 'Preced.', si passerà all'ultima scena. Se è in esecuzione l'ultima scena e si preme 'Succes.', si passerà alla prima.

Un gruppo può essere trattato come un elenco cue convenzionale, con il pulsante 'Succes.' che funziona come un pulsante GO. Nelle impostazioni software è possibile assegnare collegamenti al pulsante 'Succes.' del gruppo.

È possibile saltare tutte le scene avanti e indietro utilizzando le icone della barra strumenti Live a destra della schermata Live.

La barra Live

L'area a destra della schermata Live contiene una barra Live ed un Dimmer Master.

Il dimmer master esclude il dimmer ed i canali colore di tutte le luci. Si tratta di un modo rapido per attenuare totalmente tutto l'impianto.

Gli otto pulsanti Live in alto consentono di:

- spostarsi avanti e indietro tra le scene
- mettere in pausa l'intero show
- oscurare tutte le apparecchiature di illuminazione
- attivare e disattivare globalmente la dissolvenza tra scene
- bloccare il programma (utile quando si lascia il computer incustodito)
- scattare istantanee dal vivo

Altre opzioni della barra Live includono i pulsanti per reimpostare le modifiche dal vivo e per gestire BPM/Impulso. Per le istruzioni al riguardo vedere 'Modifica dello show dal vivo' e 'Audio'.

5.2. Modificare lo show dal vivo

In qualsiasi momento sarà sempre necessario modificare uno show dal vivo, sia per un'esclusione momentanea che per regolare il colore in una scena.

Esistono vari modi di controllare uno show al di là dell'esecuzione delle scene.

Ritornare all'Editor

Se durante l'esecuzione di uno show si fa clic sulla scheda Editor, le stesse scene rimangono attive e lo show prosegue. L'unica differenza consiste nel fatto che tutti i canali utilizzati nella scena e nel passaggio selezionati sovrascriveranno lo show attualmente in esecuzione. Se si desidera bloccare l'uscita DMX della scena attualmente in modifica, fare clic sul pulsante 'Blind Mode' a destra in alto della griglia di scena. Se si desidera controllare se tale modalità è abilitata quando ci si trova nelle schede Live o Show*, è possibile impostare questa opzione nel menù Editor.

*Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)

Creare modifiche dal vivo

Per creare una modifica dal vivo, selezionare alcune apparecchiature e fare clic su qualsiasi cursore o tavolozza. Notare che lo stato cambia da ON/OFF a LTP. LTP significa Latest Takes Priority (l'ultimo assume la priorità). Ciò significa che l'ultima modifica avrà sempre la priorità. Quando si sposta il cursore, rimarrà al colore impostato fino a quando non si attivi una scena che utilizza lo stesso canale. Le modifiche LTP non vengono memorizzate nelle scene ma sovrapposte alle stesse. È possibile reimpostare le modifiche dal vivo facendo clic su uno dei tre pulsanti Reset nella barra strumenti Live. All: consente di reimpostare tutte le modifiche dal vivo nello show.

Family: consente di reimpostare tutte le modifiche dal vivo nella scheda Family selezionata.

Select: consente di reimpostare tutte le modifiche dal vivo nelle apparecchiature selezionate.

Creazione di istantanee

È possibile scattare un'istantanea statica dello show e salvarla in una scena. A tal fine, fare clic sull'icona 'macchina fotografica' della barra strumenti Live. È possibile salvare un'istantanea di tutto (1) o soltanto le modifiche LTP (2). Nel gruppo selezionato verrà creata una nuova scena.

5.3. MIDI*

MIDI significa Musical Instrument Digital Interface (interfaccia digitale per strumenti musicali) ed è un sistema di comunicazione tra dispositivi differenti del settore audio-visivi. Con un controller MIDI è possibile controllare molte parti del software quali scene e cursori. **Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale).*

I dispositivi MIDI sono normalmente collegati con un cavo USB o tramite un'interfaccia USB-MIDI con cavo DIN. Dopo aver collegato il dispositivo ed aver installato i driver, è possibile selezionare il dispositivo MIDI dalla finestra Preferences.

Il software può anche inviare il segnale MIDI all'ingresso MIDI del controller MIDI. Alcuni controller MIDI possono interpretare questi dati per attivare le luci interne e spostare i cursori motore. Assicurarsi di selezionare i dispositivi MIDI in ingresso e in uscita.

Per abbinare un pulsante MIDI ad una scena, fare clic sul pulsante di attivazione MIDI nella finestra Properties della scena o fare clic col tasto destro del mouse sulla scena dal vivo e selezionare 'Map to MIDI In'. Comparirà la finestra MIDI Triggering. Premendo il corrispondente pulsante sul controller MIDI, il comando verrà mappato automaticamente.

LIVE (continua)

Mappatura avanzata del pulsante

È possibile cambiare i singoli componenti del messaggio MIDI. È possibile specificare il messaggio MIDI in ingresso a sinistra e quello in uscita a destra.

Le opzioni includono:

- Tipo: tipo del messaggio MIDI. prestare attenzione ai comandi di rilascio pulsante; alcuni controller utilizzano NoteOn - 0, mentre altri NoteOff - 127. Nel secondo caso deve essere utilizzato un tipo di messaggio Note On/Off
- Channel : numero di canale da 1 a 16
- Number : numero Note/CC/PC da 0 a 127
- On : valore da utilizzare per riprodurre la scena
- Off : valore da utilizzare per interrompere la scena
- Enable Note Off and velocity/value 0 : quando questa opzione viene spuntata, il software ascolta solo i messaggi Note off contenenti il valore 0
- Feedback when data received : spuntare la casella se si desidera che il software invii il messaggio MIDI OUT quando il pulsante viene attivato dal controller MIDI. P.es., ciò viene richiesto su un controller AKAI APC poiché l'hardware non attiva i LED fin quando non riceve un messaggio MIDI. Un Behringer BCF2000 tuttavia non ne ha bisogno dato che il controller attiva i propri LED. Fare attenzione ad utilizzare questa opzione perché alcuni controller ripetono i messaggi in ingresso creando così un loop MIDI ininterrotto

MDI In		MIDI OUT		
Type :	Control Change	Type :	Control Change	
Channel :	1	Channel :	1	
Number :	0	Number :	0	
Dn:	127	On :	127	
off:	127	Off:	0	
Enable N	Note Off and velocity	value 0		

MIDI OUT

La maggior parte delle volte, il valore MIDI OUT è uguale a quello MIDI IN. Ciò si verifica quando il comando è auto appreso: il software apprende lo stesso messaggio per IN e OUT. Tuttavia alcuni controller rispondono in modo differente, in base al relativo valore OUT. P.es., un mini AKAI APC cambia il colore della luce dei suoi pulsanti in base al valore 'On' ricevuto.

LIVE (continua)

Mappatura avanzata dei cursori

Quando si esegue la mappatura di un cursore di canale, sono disponibili varie opzioni che includono:

- Minimum Value : il valore sul quale si sposta il cursore di canale quando il cursore MIDI è impostato a 0
- Maximum Value : il valore sul quale si sposta il cursore di canale quando il cursore MIDI è impostato a 127
- Multi-assignment : consente di assegnare diversi canali ad un cursore MIDI. P.es., se si inserisce 5+6 il cursore viene assegnato ai canali 5 e 6, inserendo 5.8 il cursore viene assegnato ai canali 5, 6, 7 e 8.

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

MIDI può attivare diverse altre aree del software che possono essere localizzate nelle 'Preferences' del software stesso.

Preferences							
	Control	DMX	MIDI		Port		Keyboard
S. 2	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			
~	• Step						
Devices	Add a Step	No[0.0.0]	Edit	None			
	Select all	No[0.0.0]	Edit	None			
100	+ 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						

5.4. Porte con contatti puliti*

È possibile attivare il software tramite una delle otto porte con contatti puliti disponibili su un'interfaccia compatibile DMX. *Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)

Per mappare una porta su una scena, selezionare la scena e fare clic sul pulsante Trigger della porta nella finestra Properties della scena. Accanto alle porte già utilizzate viene mostrato un asterisco. Notare che l'indirizzo 1-255 è un indirizzo binario; p.es., l'indirizzo 7 corrisponde alla porta 1, 2 e 3 insieme.

Device:	MyDMX	3 🕞	Triggers	III 📾 🐼 🖻
Port	Port 1			

Le porte con contatti puliti possono attivare diverse altre aree del software che possono essere localizzate nelle 'Preferences' del software stesso.

Esempi di pulsantiere - Storm a 4 pulsanti (dettagli e collegamenti)

Per le informazioni complete su dove ordinarla e sui componenti per il cavo, vedere di seguito. Vengono anche fornite informazioni sui collegamenti. Per maggiori informazioni visitare il sito Web www.storm-keypads.com

Descrizione	Immagine	Rif. <u>Storm</u>	Rif. <u>Farnell</u>	Rif. Radiospares
Tastierino a sfioramento per applicazioni esposte al pubblico (serie Storm 1000 PLX)		PLX0422 01	102957	301-3835
Robusto tastierino per utilizzo professionale gravoso (serie Storm 2000)		2K0421 01	546392	
Tastierini a sfioramento con coperchietti a scatto per legende personalizzate (serie Storm Graphic)		GS0402 01	102799	301-3885

Dettagli sui collegamenti per tastierino a quattro tasti

COLLEGAMENTI DEI CONTATTI

(visti dalla parte posteriore del tastierino)

F1]
F2]
F3	
F4	
POSI TAST	ZIONE

(visti dalla parte frontale del tastierino)

MATRICE CONTATTO		
PIN DI	FILA/	
CONNES.	COLONNA	
1	comune	
2	F4	
3	F3	
4	F2	
5	F1	

Componenti da acquistare per	Immagini	Rif. <u>Farnell</u>	Rif. <u>Radiospares</u>
Connettore femmina a 10 pin HE10 (qtà 2)	HARDENALDA Grandina Grandina Grandina Grandina	636034	454-2362
Cavo a nastro (q.tà 1 m. o più)		148011	246-8133

LIVE (continua) Collegamenti al Descrizione dei collegamenti. Collegamento all'interfaccia tastierino Sono necessari solo cinque conduttori per DMX a quattro tasti utilizzare i quattro tasti del tastierino, ma si suggerisce di collegare i 10 conduttori del cavo a nastro. Common Common Button F4 4 Button F3 6 6 Port 4 Port 3 Button F2 8 8 Port 2

Button F1

10

Storm Interface - Keymat 14 Bentinck Court, Bentinck Road, West Drayton, UB7 7RQ, England 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. Tastiera

È possibile attivare una scena con un tasto della tastiera di un computer. Per mappare un tasto su una scena, selezionare la scena e fare clic sul pulsante Trigger della tastiera nella finestra Properties della scena. Se si desidera eseguire il flash di una scena con la tastiera, abilitare 'Flash Mode' nella finestra Properties della scena.

 Keyboard Triggering 			
q		Triggers	
Cancel	OK	Audio	
		🖬 🖬 🖬	s 📲 🗖 liter 15 📑

Le porte con contatti puliti* possono attivare diverse altre aree del software che possono essere localizzate nelle 'Preferences' del software stesso. *Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)

LIVE (continua)

	Control	DMX	MIDI		Port		Keyboard
	• Scene						
-	Add a Scene	No[0.0.0]	Edit	None			
O 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			
<u> </u>	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		-	

5.6. Audio

È possibile sincronizzare le scene in myDMX 3.0 con i BPM o l'impulso della musica. Si possono avere alcune scene che seguono l'impulso ed altre che seguono i BPM. Per mappare una scena sui BPM o sull'impulso, fare clic col tasto destro del mouse sulla scena e selezionare una delle seguenti opzioni:

- Step on BPM: la scena salta al passaggio successivo quando riceve una battuta dallo strumento BPM
- Scene on BPM: la scena si ripete quando riceve una battuta dallo strumento BPM
- Fade on BPM: la scena salta al passaggio successivo quando riceve una battuta dallo strumento BPM e continua verso il passaggio successivo utilizzando il tempo di dissolvenza impostato
- Step/Scene/Fade on Pulse: come sopra ma con l'utilizzo dello strumento Impulso

ф .	Group 1	Ê			
	► Scene 00'00"00	Amap to MIDI In			
		Triggering	Time		
LIVE		Time Signature	врм	🗸 Step on BPM	1
			Pulse	Scene on BPM Fade on BPM	
SHOW					

Attivazione BPM

Sono disponibili varie e differenti opzioni di sincronizzazione BPM:

- Audio analizza il segnale audio in ingresso per calcolare i BPM (è possibile selezionare qui sotto il dispositivo di ingresso audio)
- Tap pulsante manuale che è possibile battere leggermente per determinare i BPM
- MIDI legge 'l'orologio MIDI', consentendo di leggere i BPM da molti pacchetti software e mixer per DJ (è necessario selezionare nelle preferenze il dispositivo orologio MIDI)

Attivazione Impulso

L'impulso trasmette un'attivazione ogni volta che il livello audio in ingresso raggiunge una soglia. La soglia può essere impostata automaticamente, oppure manualmente mediante il cursore. Le soglie sono molto utili se si desidera che le luci "seguano" la musica ma si fermino in sezioni più tranquille.

Indicazione del tempo

Quando si fa clic col tasto destro del mouse su una scena, è anche possibile impostare una indicazione del tempo. L'impostazione predefinita è 1/1, ovvero ogni volta che viene ricevuta una battuta la scena si ripete o salta di un passaggio. Questa indicazione del tempo può essere divisa in modo che la scena si ripeta o salti varie volte ad ogni battuta. P. es., se l'indicazione del tempo è impostata su 1/2, la scena si ripete due volte o salta 2 passaggi ad ogni battuta.

6. SHOW*

6.1. Aggiunta di controlli alla modalità Show

La modalità Show viene utilizzata per creare un'interfaccia utente personalizzata per myDMX 3.0. È possibile visualizzarla su monitor esterno o a schermo intero. La modalità Show è ideale per impianti e chioschi. *Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)

Per aggiungere un controllo alla schermata della modalità Show, premere Alt e fare clic sul pulsante/cursore/tavolozza desiderati. È possibile aggiungere i seguenti elementi:

- Scene
- Cursori di canale
- Cursore master
- Tavolozze e preimpostazioni
- Gruppi di apparecchiature
- Cursore e velocità scena
- Controlli gruppo (scena successiva, precedente, riproduzione)
- Controlli barra Live

I controlli possono essere raggruppati in pagine che vengono aggiunte facendo clic sull'icona + in alto a sinistra nello schermo.

+ Page 1			🖨 General
Iris Puise	🛱 Pan Tilt	Master Dimmer	
Fire		Channels	۵ 🖸
Circle		👶 Color	
Alternate Fla	ash _		
All On			🛔 Remote
Main Disco			2048 × 1556

Barra modalità Show

Sulla barra a destra sono disponibili diverse opzioni aggiuntive che possono essere nascoste facendo clic sulla freccia piccola.

General:

- Modifica: è possibile spostare e ridimensionare i controlli facendo clic sul pulsante di 'modifica' e trascinandoli.
- Blocco: consente di bloccare lo schermo con una password. Quando lo schermo è bloccato, non è
 possibile modificare lo show.
- Schermo intero: visualizzazione della modalità Show a schermo intero. Per impostazioni con più di un monitor, scegliere l'adattatore display dalle preferenze

Add (aggiungere):

è possibile aggiungere manualmente pulsanti, cursori, griglie rotazione/brandeggio e ruote colore facendo clic sul pulsante corrispondente e selezionando l'abbinamento.

Modifica dei controlli

È possibile modificare le proprietà di un controllo facendo doppio clic. La finestra Control Editor consente di effettuare diverse modifiche:

- Custom Name: consente di modificare il nome predefinito del controllo
- Colore: consente di impostare il colore del controllo
- General: consente di impostare larghezza/altezza del controllo e il colore, la dimensione e la posizione del testo dell'etichetta. È inoltre possibile assegnare una grafica personalizzata ad un pulsante o scegliere una delle icone disponibili. Quando si sceglie un'icona, il colore viene cambiato automaticamente.

Custom Name Butt General Width: Color Text Text Color Text Size: Text Position: File Icon File Icon	on 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Height:	000	0		0?0	
General Width: Color: Text: Text: Color Text: Size: Text: Size: Text: Position: File con Color Text: Size: Text: Position: Color Text: Size: Text: Size: Text: Position: Color Color Color Text: Size: Text: Size: Text: Size: Text: Size: Text: Size: Text: Size: Text: Size: Color Color Text: Size: Text: Size: Color Color Text: Size: Color Color Text: Size: Color Color Text: Size: Color Color Color Text: Size: Color Color Color Text: Size: Color Color	on 2 A Preset ● ● A ● ● A S × E S × E	Helgh: ● ↓ ↓ □ ← • ↓	00	0		0 ? 0	
General Width: : Color: Text: Text: Color Text: Color Text: Size: • Text: Position: Color: Text: Position: Color: Text: Position: Color: Color: Text: Color Text: Color	2 → Preset →	нырт: @Ф 44 С-О С-О	000	0		0 ? 0	
Width: Color: Text: Text: Color: Text: Color: Text: Position: Text:	△ Preset ●●● ○ 7 Ⅲ ○ 7 Ⅲ ○ 十 Ⅲ ●	Height: @ () 4 4 С () С ()	000	0.1		0 ? 0	
Text Text Color Text Size:		000 440 000	000 000	0.1	00	0?0	
Text Color Text Size: Text Position: Text Position:	A Preset ●●● ○ ○ ○ 》 王 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇	00 44 00 00	000 000 000	0	0 0 0 1	0?	
Text Position:	◎ Preset ●●●☆ ○ ? ■ ら デ 匝 ト ~ へ む, 手 壬	© © 4 4 ⊡ ⊂ 0 0	000 800 000	0	0 0 1	0 ? 0	
■ File III Con ● 日 日 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	M Preset ●●● 9 9 9 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	© (0) 4 4 ⊡ (-) 0 (2)	00 4 8 0 1 1	0		0?	
	€×× 9ו ~©= #6∎	- × 000 × -					
Association							
					63		

L'associazione o l'abbinamento di un controllo possono essere modificati facendo clic su 'Edit Association'. Compare la finestra Association con un elenco di comandi. È possibile aggiungere diversi comandi in modo che, ad esempio, un pulsante possa essere utilizzato per attivare varie scene differenti oppure un cursore possa essere utilizzato per controllare la velocità di varie scene.

SHOW (contin	nua)			
Association	_ 2			
T	ype	Scene Group	Scene	Action
Scenes Scene Groups Shortcuts	Group 1		Scere	Play Stop Play Stop
				Canod OK

6.2.iPhone/iPad/Android (app Easy Remote)*

È possibile controllare la modalità Show da un dispositivo iPhone/iPad/Android utilizzando l'app Easy Remote scaricabile gratuitamente da App/Play Store. **Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)*

Per iniziare, assicurarsi che sulla barra strumenti sia abilitato 'Remote'. Quando si effettuano modifiche in modalità Show, compare un quadrato bianco che rappresenta i contorni del tablet o dello smartphone. Selezionare il modello di tablet o smartphone dalla casella combinata o inserirne manualmente le dimensioni in modo che i diversi componenti possano poi avere le proporzioni corrette in modalità Show. Per creare lo spazio necessario ad aggiungere ulteriori controlli, fare clic su uno dei quattro pulsanti 'Scale'. Aumentando lo spazio i controlli sembreranno più piccoli sullo smartphone/tablet ma le dimensioni in myDMX 3.0 non cambieranno.

Collegamento di uno Smartphone o Tablet

La modalità Show opera su rete LAN (Local Area Network); pertanto il computer su cui gira myDMX 3.0 e il tablet o smartphone sui quali gira Easy Remote devono essere collegati alla stessa rete. Quando viene avviata la app, Easy Remote visualizza un elenco di dispositivi sulla rete. Selezionare MyDMX 3.0 e l'interfaccia viene creata automaticamente.

Pulsanti, cursori, ruote colore e griglie rotazione/brandeggio vengono controllati allo stesso modo di myDMX 3.0. Se uno show utilizza più pagine, navigare tra le pagine facendo scorrere le dita verso sinistra e verso destra in uno spazio vuoto o battendo leggermente uno dei punti in alto.

Quando si effettuano modifiche in myDMX 3.0, la schermata personalizzata viene aggiornata automaticamente. Per aggiornare la schermata, battere leggermente sul pulsante di 'blocco' in alto a destra e poi battere leggermente sul pulsante di aggiornamento (refresh). Battere leggermente sul pulsante 'indietro' per tornare al menù del dispositivo.

7.ULTERIORI INFORMAZIONI

7.1.Modalità indipendente (Stand Alone)*

È possibile trasferire le scene da uno show myDMX 3.0 su un'interfaccia compatibile DMX ed eseguirle in modalità indipendente senza l'utilizzo di un computer. **Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)*

Si tratta di una funzionalità utile come backup, o in caso di piccolo show o installazione architetturale quando non è richiesto un computer. Le funzionalità 'stand alone' variano in base all'interfaccia collegata. Per esempio, alcune interfacce possono eseguire varie scene contemporaneamente mentre altre una scena alla volta. Le ulteriori funzioni includono l'attivazione del calendario e la scheda di memoria SD che consentono di eseguire show di dimensioni maggiori. È possibile accedere alla finestra 'Stand Alone' dal menù 'Tools'.

È possibile creare uno show indipendente selezionando un'interfaccia 'Stand Alone' dalla casella combinata a destra. Sulla sinistra comparirà un elenco di tutte le scene. È possibile stabilire la modalità indipendente (Stand Alone) della scena trascinandola da sinistra verso destra e rilasciandola sul dispositivo desiderato. I dispositivi multi-pagina visualizzano un elenco di pagine. Trascinando una scena sulla pagina A e un'altra scena sulla pagina B, è possibile riprodurre contemporaneamente entrambe le scene purché non stiano controllando gli stessi canali.

ULTERIORI INFORMAZIONI (continua)

Dopo aver creato lo show 'indipendente', fare clic su 'Write' per scriverlo sull'interfaccia. Gli altri pulsanti sono:

- Read (lettura): consente di trasferire lo show dal dispositivo a myDMX 3.0. Notare che su dispositivi con memoria limitata vengono salvate solo le informazioni essenziali, pertanto la lettura memoria deve essere utilizzata solo se il file .dvc è andato perduto. Per esempio, non è possibile richiamare i nomi delle scene.
- Test: consente di impostare l'interfaccia DMX in modalità 'Stand Alone' consentendo di testare lo show in modo indipendente.
- Clear Memory (cancella memoria): consente di cancellare dalla memoria tutte le scene scritte. Notare che ogni volta che si scrive nella memoria, questa viene prima cancellata; pertanto non è necessario azzerarla prima di scrivere un nuovo file.

Stand Alone	
Write Read Test Clear Memory	
Show	Device
 Beam On Off Iris Pulse Dimmer Pulse Color FX Movement FX Par Flashes Short Bursts Master Scenes 	MyDMX3 - MyDMX3 - On Off White Center
	Cancel OK

Attivazione porte*, Jumping e Looping

È possibile attivare le scene tramite le porte a contatto pulito dell'interfaccia DMX. La porta viene impostata nella schermata Properties della scena, nella scheda di modifica (Edit). Per maggiori informazioni vedere "Porte con contatti puliti". **Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)*

È possibile impostare una scena in modo che venga ripetuta un certo numero di volte per poi saltare ad un'altra scena. Queste impostazioni si trovano nella finestra Properties della scena, nella scheda di modifica (Edit).

Properties	
On	6 Ø <mark>-</mark>
C Loops	Always loop
Si Release □	Group
Flash mode	•1
⊿ 7 Fade	
	1
Triggers	

Attivazione tempo*

Alcune interfacce includono un orologio ed un calendario che consentono di richiamare automaticamente una scena ad una certa ora del giorno o in una certa giornata o data quando il dispositivo è in modalità indipendente*. Per aggiungere un attivatore di tempo ad una scena, fare clic col tasto destro del mouse sulla scena nella schermata Stand Alone e selezionare 'Time Trigger. *Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale) Esistono 3 modi per attivare una scena :

- Appointed time : consente di impostare un'ora del giorno per attivare la scena.
- Repeating time slot : consente di riattivare una scena varie volte tra un tempo di inizio e di fine (in caso di scena impostata su Always Loop, questa funzione riavvia la scena).
- Sun Time : consente di attivare una scena all'alba e al tramonto (necessario dispositivo compatibile). Verificare che nell'applicazione Hardware Manager le impostazioni di località siano corrette.

Per impostazione predefinita, il tempo viene attivato ogni giorno. Ciò può essere modificato solo un giorno all'anno (per esempio, si potrebbero desiderare le luci verdi il giorno di San Patrick) oppure ogni giorno tra due date. È anche possibile selezionare una scena da attivare in un certo giorno della settimana o una certo giorno della settimana tra due date. È possibile trovare i giorni della settimana nella parte in basso della casella di selezione data.

NOTA: non è possibile impostare un tempo per disattivare una scena dal calendario. La scena sarà attiva fino a quando non ne sarà avviata un'altra.

	Time Trigger						
	Appointed time		Repeated Time			🔲 Sun Time	
	12:00	8		12:00		Sunset	
				23:59		plus	
				00:10	8	00:00	
D	ays						
	Every Day						
	One day				All		
	O From		All	to	All	All	
						Cancel	ОК

7.2.Universi multipli*

myDMX 3.0 è in grado di inviare e ricevere segnali DMX da diversi dispositivi contemporaneamente provenienti da Universi multipli. Questi possono essere configurati nella schermata Preferences. *Disponibile come aggiornamento (con costo addizionale)

I dispositivi disponibili sono elencati a sinistra insieme alla casella di spunta 'Active' che mostra quelli attualmente utilizzati da myDMX 3.0. Ulteriori informazioni sul dispositivo selezionato vengono visualizzate a destra, incluso il tipo di collegamento, il numero di serie, l'universo DMX assegnato.

Gli aggiornamenti di myDMX 3.0 sono disponibili all'indirizzo: store.dmxsoft.com

ROHS - Un grande contributo alla conservazione dell'Ambiente

Egregio Cliente,

L'Unione Europea ha adottato una direttiva sulla restrizione/proibizione dell'utilizzo di sostanze pericolose. Tale direttiva, denominata RoHS, è un argomento molto discusso nell'industria elettronica.

Essa prevede, tra l'altro, restrizioni nell'uso di sei specifici materiali: Piombo (Pb), Mercurio (Hg), Cromo esavalente (CR VI), Cadmio (Cd), Bifenili Polibromurati (PBB) come ritardanti di fiamma, polibromodifelileteri (PBDE) anch'esso ritardante di fiamma. Questa direttiva si applica a quasi tutte le apparecchiature elettriche ed elettroniche il cui funzionamento comporti la creazione di campi elettrici o elettromagnetici, in breve: qualsiasi tipo di apparecchiatura elettronica di utilizzo domestico o lavorativo.

Quali fabbricanti di prodotti AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional e illuminazioni ACCLAIM, siamo obbligati a conformarci alla direttiva RoHS. Ecco perché, già due anni prima che tale direttiva entrasse in vigore, abbiamo avviato la nostra ricerca di materiali e processi di produzione alternativi e non dannosi per l'ambiente.

Molto prima della direttiva RoHS tutti i nostri prodotti erano fabbricati in accordo agli standard dell'Unione Europea. Grazie a costanti verifiche e test dei materiali, possiamo garantire che tutti i componenti da noi utilizzati sono sempre conformi RoHS e che il processo di produzione è, nei limiti della tecnologia attuale, non dannoso per l'ambiente.

La direttiva ROHS è un passo molto importante verso la protezione del nostro ambiente. Noi, quali produttori, ci sentiamo obbligati a dare il nostro contributo in tal senso.

WEEE – Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico

Ogni anno migliaia di tonnellate di componenti elettronici, dannosi per l'ambiente, finiscono nelle discariche in tutto il mondo. Per assicurare il miglior smaltimento o ricupero possibili di componenti elettronici, l'Unione Europea ha adottato la direttiva WEEE.

Il sistema WEEE (Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico) può essere paragonato al sistema "Green Spot" utilizzato per diversi anni. I produttori devono contribuire al recupero dei rifiuti derivanti dalla messa in commercio dei propri prodotti. Le risorse finanziarie ottenute in tal modo saranno destinate allo sviluppo di un sistema comune di gestione rifiuti. Ecco perché possiamo garantire un programma di rottamazione e riciclo professionale e non dannoso per l'ambiente.

Quali produttori siamo registrati presso l'EAR (Registro delle Apparecchiature Elettriche Usate) tedesco apportandovi anche il nostro contributo.

(Registrazione: DE41027552)

Ciò significa che i prodotti AMERICAN DJ e AMERICAN AUDIO possono essere depositati gratuitamente nei punti di raccolta e riutilizzati in base al programma di riciclo. Prodotti ELATION Professional di esclusivo utilizzo professionale dovranno essere gestiti da noi. Per assicurarne il corretto smaltimento, si prega di inviare i prodotti Elation non più utilizzabili direttamente a noi.

Come la RoHS di cui sopra, la direttiva WEEE rappresenta un contributo importante per la protezione dell'ambiente e noi siamo lieti di poter aiutare a mantenerlo pulito grazie a questo sistema.

Saremo lieti di rispondere a qualsiasi vostra domanda o suggerimento che desidererete inviarci scrivendoci al seguente indirizzo: <u>info@americandj.eu</u>

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

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 <u>Tel:</u> +31 45 546 85 00 / Fax : +31 45 546 85 99 Web : <u>www.americandj.eu</u> / E-mail : <u>service@adjgroup.eu</u>