



# myDMX 2.0

A.D.J. Supply Europe B.V.  
Junostraat 2  
6468 EW Kerkrade  
Paesi Bassi  
[www.americandj.eu](http://www.americandj.eu)

## Indice

PRIMA DI INIZIARE .....	3
GUIDA INTRODUTTIVA.....	6
SCENE BUILDER .....	11
ALTRE CARATTERISTICHE .....	17
RoHS – Un grande contributo alla conservazione dell'Ambiente.....	18
WEEE – Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico .....	19
NOTE: .....	20

## PRIMA DI INIZIARE

Siamo lieti di presentarvi myDMX 2.0, una semplice e potente App di controllo illuminazioni DMX con PC e Mac. Questo manuale è una guida all'utilizzo del software. Per una rapida panoramica del software è possibile passare direttamente alla Guida Introduttiva.

**Assistenza Clienti:** Per qualsiasi problema vi raccomandiamo di contattare il Vostro negozio di fiducia American Audio.

E' anche possibile contattarci direttamente, sia tramite il nostro sito Web [www.americandj.eu](http://www.americandj.eu) oppure inviando un e-mail a: [support@americandj.eu](mailto:support@americandj.eu)



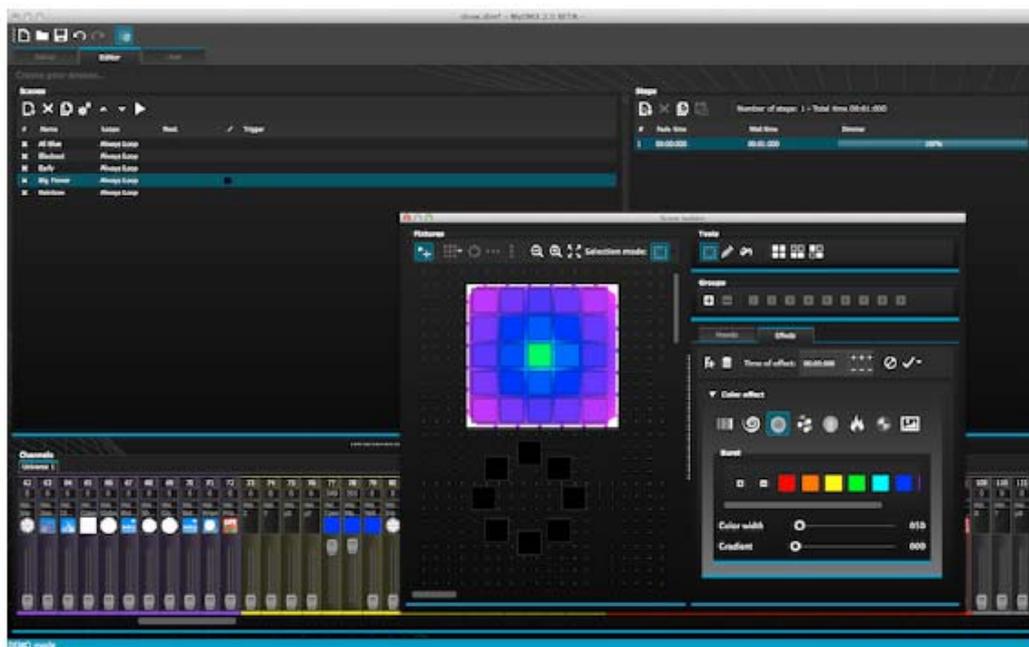
### 1. Le novità di myDMX 2.0

myDMX 2.0 è stato interamente ridisegnato. Di seguito una panoramica delle principali nuove caratteristiche. Per molti anni ci era stato chiesto di sviluppare una versione del software per Mac. myDMX 2.0 è ora compatibile con PC e Mac.



#### Nuova progettazione

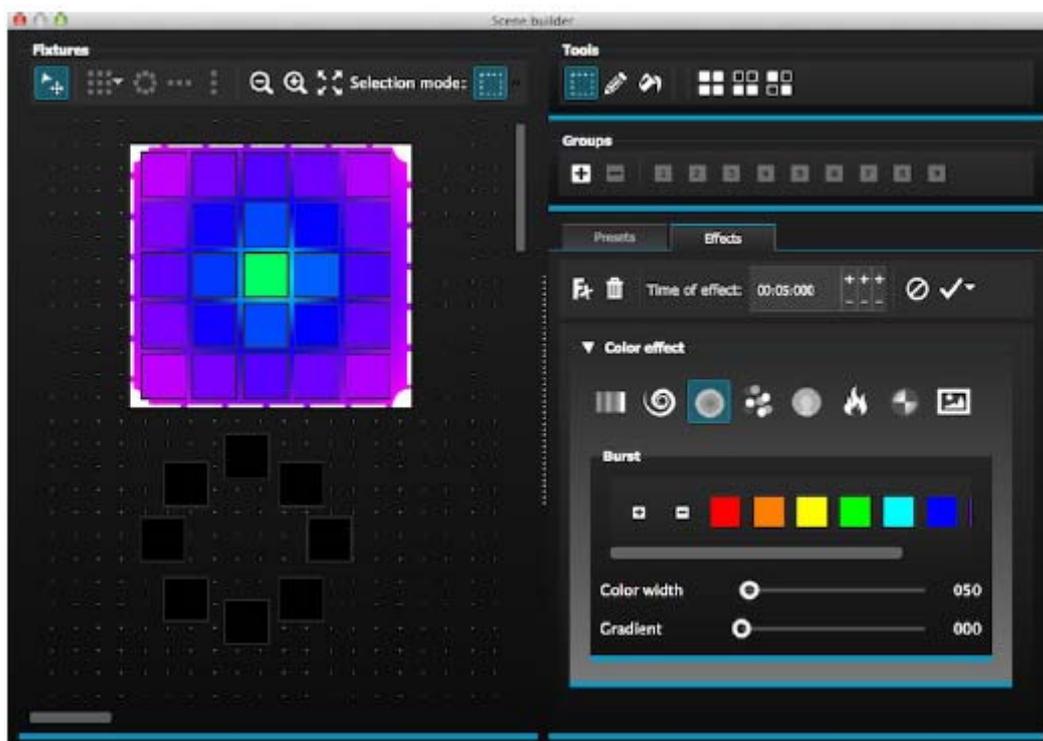
Il software è caratterizzato da un nuovo design che offre nuove icone, fader, colori e componenti pre-impostati per consentire un flusso di attività più rapido e piacevole. I nuovi componenti pop-up pre-impostati consentono di passare rapidamente a un colore o a una posizione e cambiare il colore della scena nella schermata User (utente).



Scene Builder

Lo Scene Builder consente di fare tutto quello che faceva l'originario Effects Generator, e molto di più. Organizzare le apparecchiature da illuminazione, disegnare gli effetti direttamente nelle apparecchiature ed impostare effetti personalizzati in tempo reale.

L'effetto 'Linear Fan' consente di creare gradienti di colore e fan di posizione.



### Formato profilo apparecchiatura SSL2

I profili SSL2 consentono di memorizzare maggiori informazioni circa le caratteristiche di un'apparecchiatura di illuminazione.

In questo modo la programmazione risulta più rapida e semplice. P. es., è possibile controllare singolarmente ogni segmento di una barra a LED multi-segmenti, pur mantenendo il controllo globale del dimmer principale e dei canali macro.

## **2. Pacchetto myDMX 2.0**

### Contenuto

Il pacchetto deve includere i seguenti elementi:

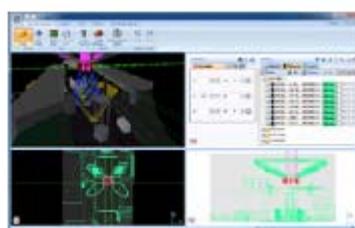
- CD software
- Interfaccia USB DMX
- Cavo USB

La versione più recente del software e i manuali utente sono disponibili sul nostro sito Web.

### Software

È incluso il software seguente:

- myDMX 2.0 - App per programmazione illuminazione DMX (per PC e Mac).
- Scan Library – Per costruire i profili personalizzati delle apparecchiature (solo per PC).
- EasyView – Visualizzatore 3D in tempo reale (solo per PC).
- Strumenti di configurazione hardware – App per gestione interfaccia USB-DMX (solo per PC).
- Easy Remote – Telecomando per myDMX 2.0 (iPad/tablet Android).



## **3. Fixture Profiles (profili apparecchiatura)**

Tutti gli attributi di un dispositivo DMX vengono memorizzati in un file chiamato "Fixture Profile" o file .SSL2. Quanto più è accurato il profilo dell'apparecchiatura, tanto più semplice sarà la relativa programmazione con myDMX 2.0. Se il profilo dell'apparecchiatura è incompleto, myDMX 2.0 non comprenderà quali luci si desidera controllare e, conseguentemente, la programmazione risulterà più difficile.

Sono disponibili i profili di quasi tutte le apparecchiature presenti sul mercato, ma è anche possibile crearli e modificarli con l'editor software "Scan Library". Per maggiori informazioni sulla creazione dei profili Scan Library vedere la sezione Scan Library.



## GUIDA INTRODUTTIVA

### 1. Installazione

Inserire il CD di installazione nel lettore del computer; in alternativa, è possibile scaricare il software dal nostro sito Web. Fare doppio clic sull'icona Setup per installare il software. Seguire le istruzioni.

Durante l'installazione del software verranno installati i driver dell'interfaccia USB. In caso di installazione Windows, è possibile che venga visualizzato un messaggio che informa che i driver non hanno la firma digitale. Fare clic su "Continue Anyway" (continuare comunque).

Dopo aver completato l'installazione collegare l'interfaccia USB. I sistemi Windows eseguono l'installazione di un secondo driver del dispositivo. Dopo aver visto il messaggio nella barra delle applicazioni, che conferma l'installazione del driver, è possibile avviare il software myDMX 2.0.

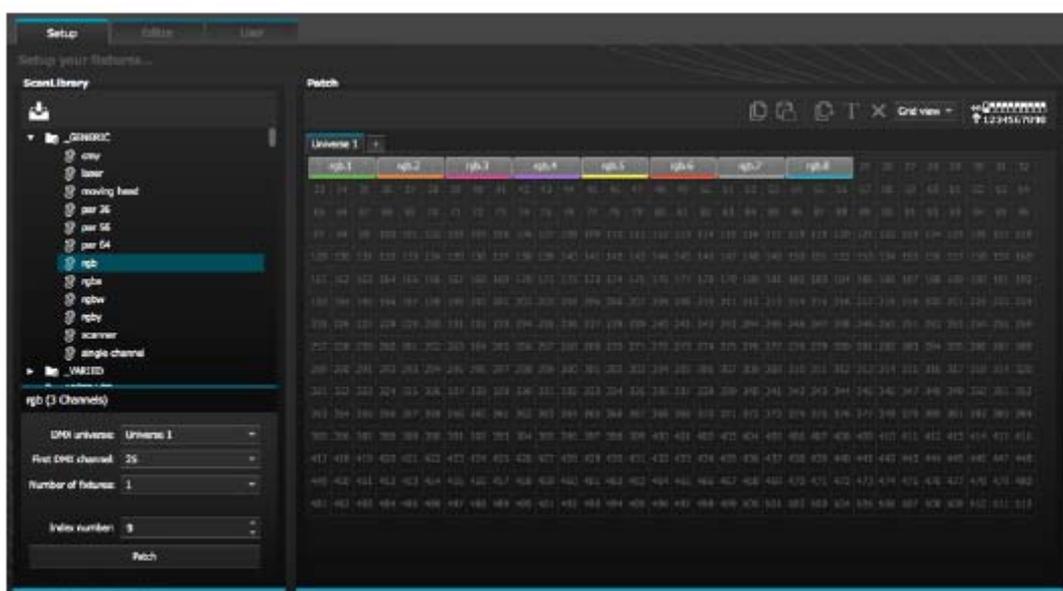


## 2. Impostazione

Il primo passo è impostare nel software le apparecchiature di illuminazione da utilizzare. Selezionare la/e apparecchiatura/e richiesta/e dall'elenco dei costruttori nella parte sinistra. Se si desidera aggiungere un'apparecchiatura RGB, RGBD, RGBW, RGBY oppure mono-canale, selezionare il raccogliitore \_GENERIC nella parte superiore. Se l'apparecchiatura non è presente in elenco è necessario crearla utilizzando l'editor Scan Library (solo per PC) oppure contattarci per richiedere la costruzione di quel profilo.

Per aggiungere un'apparecchiatura, trascinarla nella tabella patch DMX, oppure selezionare il numero di apparecchiature ed il canale di partenza nella parte inferiore sinistra e selezionare Patch. È possibile spostare le apparecchiature trascinandole nella tabella patch DMX.

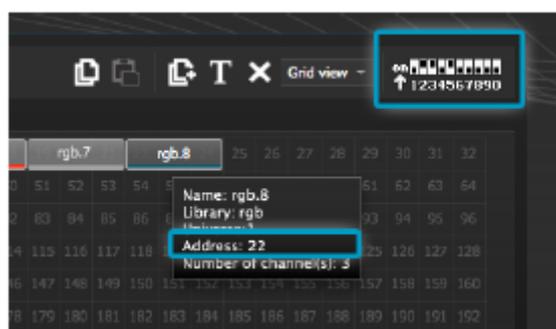
Se si desidera aggiungere una matrice di apparecchiature, come p.es. una parete o un piano da ballo RGB, collegare il numero totale di apparecchiature qui e fare riferimento alla sezione 'Arranging Fixtures' (organizzare le apparecchiature) per maggiori informazioni.



### Impostazione dell'indirizzo delle apparecchiature

È necessario assegnare ad ogni apparecchiatura un "Address" (indirizzo) univoco. Normalmente, l'indirizzo viene impostato tramite il display a LED o i dip-switch dell'apparecchiatura interessata. Spostarsi su un'apparecchiatura per conoscerne l'indirizzo e fare clic per vedere i dip-switch necessari per impostare l'indirizzo. Nell'esempio, l'apparecchiatura è impostata con indirizzo 22.

Per maggiori informazioni su come impostare l'indirizzo di un'apparecchiatura, fare riferimento al manuale originale dell'apparecchiatura.



### Vista elenco

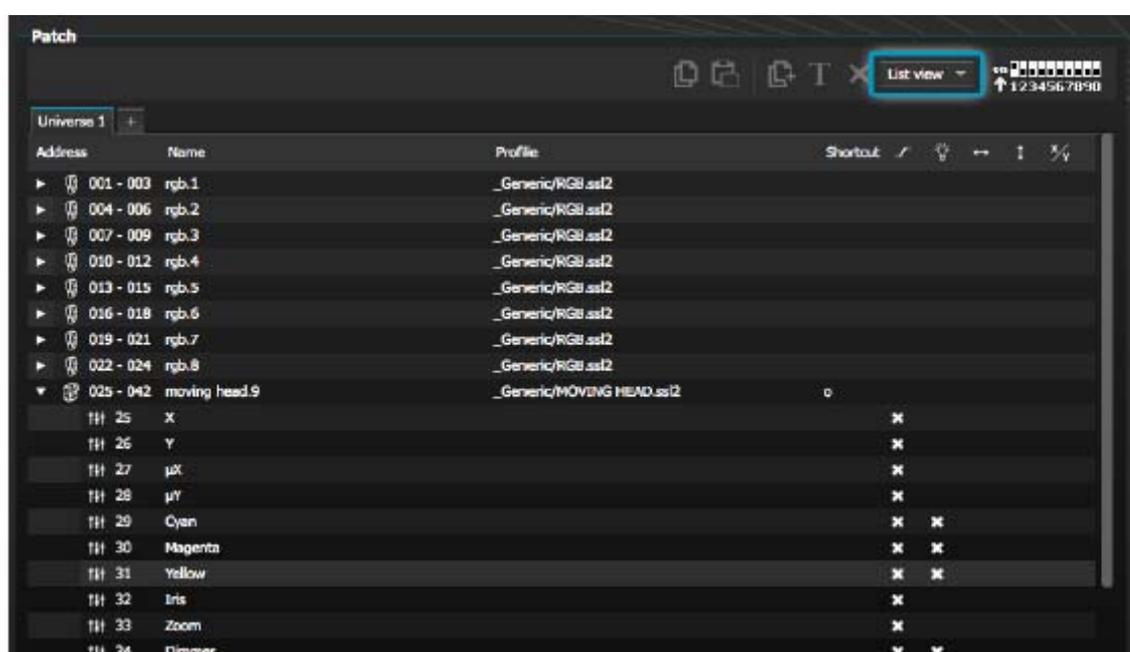
Per modificare le caratteristiche di una singola apparecchiatura selezionare 'List View' (vista elenco).

Sono disponibili le opzioni descritte di seguito.

Shortcut (collegamento) - Per controllare con il mouse il canale selezionato, selezionare qui un tasto di scelta rapida. Fade - Abilita e disabilita il fading del canale. P.es., è possibile ignorare tutti i comandi Fade su un canale gobo.

Dimmer - Definisce un canale dimmer (quando il valore percentuale dimmer di un passaggio viene modificato, il canale viene modificato). Invert X - Inverte il canale X; in questo modo, quando il fader è a 0, il software avrà un'uscita 255. Invert Y - Inverte il canale Y; in questo modo, quando il fader è a 0, il software avrà un'uscita 255.

X/Y- Scambia i canali X e Y



## **3. Editor**

### Controllo dei canali

L'editor effettua tutta la programmazione dell'illuminazione. Spostare un fader col mouse per cambiare il valore.

Per cambiare il valore dello stesso tipo di canale su ciascuna apparecchiatura, tenere premuto Shift. P.es., per cambiare il colore di ciascuna apparecchiatura, tenere premuto Shift e spostare il fader del colore. Nota: il valore di uscita DMX viene visualizzato nella parte superiore del fader.

myDMX 2.0 offre una gamma di componenti pre-impostati per aiutare a regolare rapidamente un canale. Per accedere al componente, fare clic nella parte superiore del canale dove è visualizzato il colore pre-impostato. P. es., facendo clic nella parte superiore di un canale colore viene visualizzata una ruota colore.

Facendo clic col cursore sarà possibile trascinarlo attorno alla ruota colore. Nota: vengono visualizzati i valori RGB. Facendo clic sulla ruota colore e trascinandola verso l'alto con il mouse, il cursore si sposterà in senso orario; trascinandola verso il basso, il cursore si muoverà in senso anti-orario.

Con la griglia XY, facendo clic sul punto centrale sarà possibile impostare rapidamente una posizione XY. Fare clic su uno spazio vuoto della griglia consente di spostare lentamente la posizione.

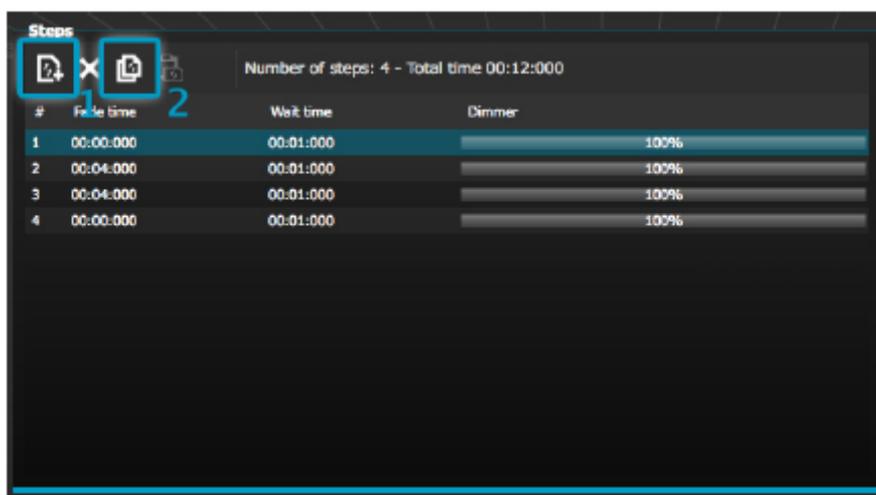


### Scene e passaggi

Tutta la programmazione si basa su scene e passaggi. Un passaggio è un 'Look' statico che contiene un valore per ciascun canale. Un insieme di passaggi crea una scena. È possibile modificare le scene facendo clic sull'icona nella parte superiore sinistra dell'area della scena.

In questo punto (1), dopo aver impostato i valori, è possibile creare i passaggi. Dopo aver creato un nuovo passaggio, tutti i fader sono a 0; per copiare i valori del passaggio attuale fare clic qui (2). Fare doppio clic su Fade time (tempo di fade), Wait time (tempo di attesa) o sul valore dimmer da modificare. Per modificare diversi passaggi contemporaneamente, tenere premuto Control (PC) oppure Command (Mac) per selezionare passaggi multipli. Per selezionare una serie di passaggi, selezionare il primo passaggio della serie, tenere premuto Shift e selezionare poi il passaggio finale della serie.

È possibile visualizzare l'anteprima della scena premendo il pulsante Play-



### Impostazione scene

Fare doppio clic sulla proprietà da modificare. P.es., per cambiare il nome di una scena:

1. fare doppio clic sul nome,
2. digitare il nuovo nome,
3. premere il tasto Return.

È possibile cambiare le seguenti proprietà:

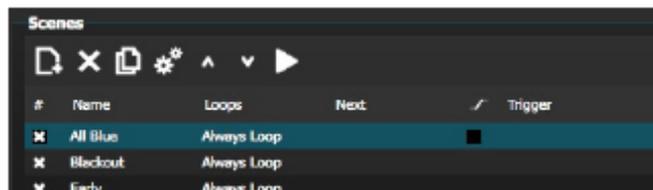
# - Se è selezionato, la scena verrà inclusa nello show.

Loops (cicli) - Imposta il numero di ripetizioni di una scena.

Next - Imposta la destinazione finale della scena (assicurarsi di aver prima impostato il numero di cicli).

Enable/Disable Fade - Quando è selezionato, la scena andrà in dissolvenza utilizzando il tempo di fade del primo passaggio.

Trigger - Aggiunge un tasto di scelta rapida da tastiera per attivare la scena.

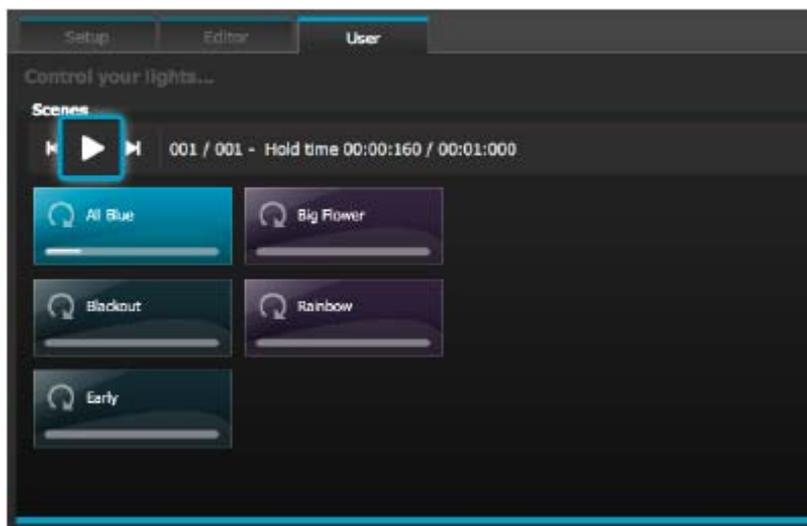


#	Name	Loops	Next	Trigger
X	All Blue	Always Loop		<input type="checkbox"/>
X	Blackout	Always Loop		<input type="checkbox"/>
X	Early	Always Loop		<input type="checkbox"/>

#### **4. User (utente)**

La schermata User consente di eseguire lo show. Fare clic su una scena per attivarla. Se si desidera che la scena "resti in ascolto" delle proprietà Loop e Next, assicurarsi di selezionare qui il pulsante Play.

È possibile cambiare il colore di una scena facendo clic col tasto destro.



## GUIDA INTRODUTTIVA (continua)

### Live Edits (modifiche live)

È possibile escludere le scene spostando i fader.

Sono disponibili due opzioni.

LTP - L'ultimo assume la priorità: il valore del fader escluderà la scena

HTP - Il più alto assume la priorità: se il valore del fader è più alto del valore all'interno della scena attivata, questa sarà esclusa

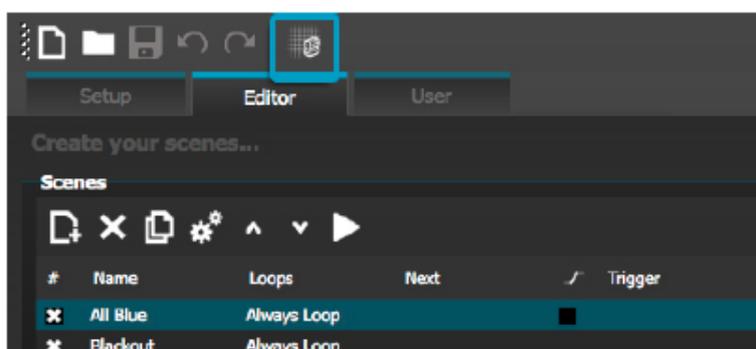
Per impostare LTP o HTP, assicurarsi che siano abilitati nel menù 'User Options' (opzioni utente) e poi fare clic sul pulsante AUTO nella parte inferiore del canale che si desidera escludere.



## SCENE BUILDER

### 1. Organizzazione delle apparecchiature

Lo Scene Builder consente di creare, in maniera semplice e rapida, scene avanzate ed effetti senza dover impostare manualmente ogni fader e passaggio. Sostituisce Effects Generator e Color Manager della precedente versione del software. Creare una nuova scena e fare clic qui per aprire Scene Builder.



### Modalità selezione:

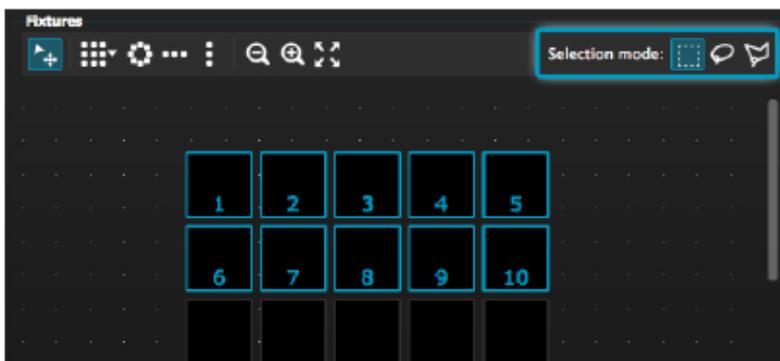
Quando si apre il generatore di scene, sulla parte sinistra vengono visualizzate le apparecchiature. Ciascun quadrato ne rappresenta una. Fare clic e trascinare i quadrati per posizionare le apparecchiature. Tenere premuto Control (PC) oppure Command (Mac) per selezionare apparecchiature multiple.

Sono disponibili tre strumenti per la selezione dell'apparecchiatura:

Rectangle - Disegnare un rettangolo attorno alle apparecchiature da selezionare (come quando si selezionano più file in Explorer o Finder). Lasso - Disegnare un rettangolo attorno alle apparecchiature per selezionare quelle all'interno del perimetro scelto. Drag Over - Verrà selezionata qualsiasi apparecchiatura all'interno della forma disegnata.

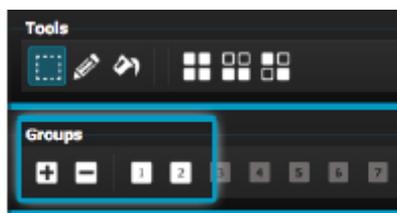
## SCENE BUILDER (continua)

Notare che quando le apparecchiature vengono selezionate compare un numero; si tratta dell'ordine in cui verrà creata qualsiasi curva o effetto "linear fan".



### Groups (gruppi)

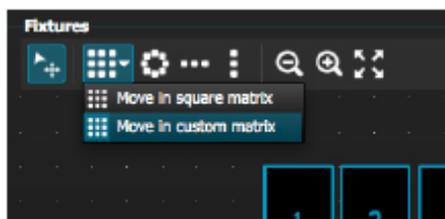
Per richiamare rapidamente selezioni di apparecchiature è possibile creare dei gruppi. Per creare un gruppo, selezionare le apparecchiature da includere e poi il pulsante +.



### Matrixes (matrici)

Fare clic qui per creare una matrice. myDMX 2.0 disporrà automaticamente le apparecchiature in una matrice.

Selezionare la freccia per definire larghezza ed altezza personalizzate della matrice.

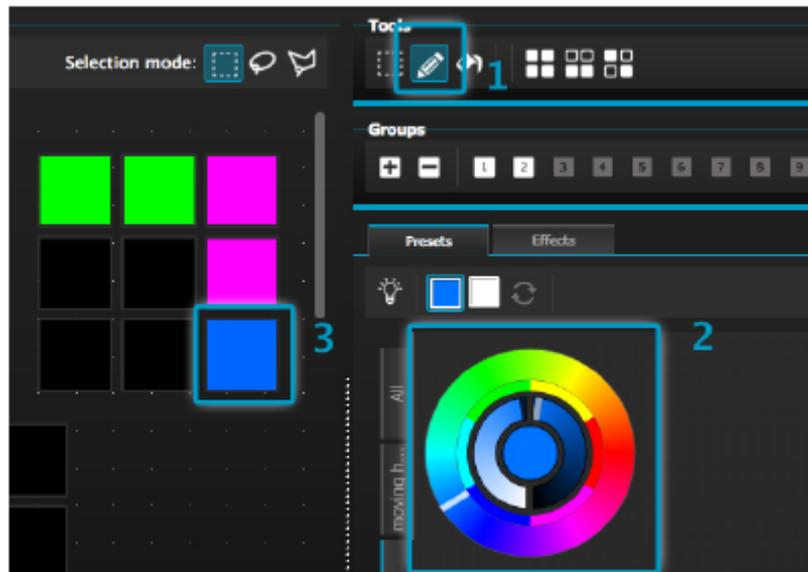


### **2. Controllo delle apparecchiature**

Dopo aver selezionato le apparecchiature che si desidera controllare, tutte le pre-impostazioni comuni verranno mostrate qui. Per visualizzare soltanto le pre-impostazioni di un particolare tipo di apparecchiatura, selezionare la relativa scheda.

In caso non siano state selezionate apparecchiature, è possibile disegnare una pre-impostazione su un'apparecchiatura:

1. selezionare lo strumento Pen (penna),
2. selezionare le pre-impostazioni che si desidera modificare,
3. fare clic sulle apparecchiature che si desidera aggiornare.



#### *Ruota colore*

La ruota colore offre vari modi per cambiare il colore.

- Fare clic sul cursore e trascinarlo attorno alla ruota colore per scegliere un colore.
- Fare clic sulla ruota colore per passare ad uno dei sei colori pre-impostati.
- Fare clic sulla ruota colore e trascinare verso l'alto o verso il basso per spostarsi lentamente attorno ad essa.
- Selezionare le sezioni centrali per modificare brillantezza e saturazione.
- Fare clic al centro della ruota colore per scegliere un colore con la selezione colore standard oppure inserire i valori RGB.



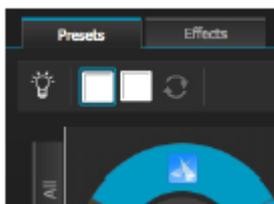
### Griglia XY

- La griglia XY consente di modificare i canali di rotazione/brandeggio di un'apparecchiatura (uPan e uTilt vengono calcolati automaticamente).
- Fare clic sul punto centrale e trascinare per spostare la posizione.
- Fare clic in uno spazio vuoto della griglia e trascinare per spostare lentamente la posizione; utilizzare la rotellina di scorrimento del mouse per regolare la precisione.
- Selezionare le barre orizzontali e verticali per regolare soltanto la rotazione ed il brandeggio.



### Beam On

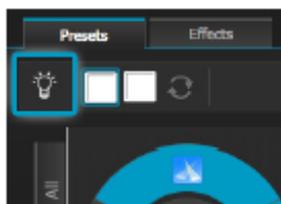
Fare clic sul pulsante Beam On per abilitare le impostazioni predefinite di ciascuna apparecchiatura selezionata. P. es., su un proiettore a testa mobile queste potrebbero essere 'Shutter Open' (otturatore aperto), 'Iris Open' (iride aperta) e 'Dimmer 100%' (attenuazione 100%).



### Linear Fan

La funzione "Linear Fan" consente di definire un intervallo selezionando il punto iniziale e finale. L'intervallo pre-impostato verrà applicato a tutte le apparecchiature selezionate. In questo modo è possibile creare eccezionali gradienti di colore e fan di posizione.

1. Fare clic qui per abilitare/disabilitare la funzione Linear Fan
2. Fare clic sulla freccia in basso per selezionare il tipo di fan.
3. Fare clic sul componente per selezionare l'inizio e la fine dell'intervallo.
4. Selezionare l'intervallo e trascinare verso l'alto o verso il basso per spostarlo.

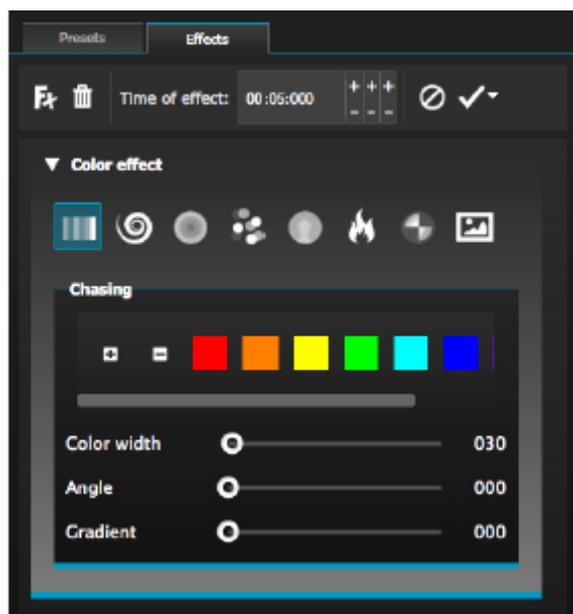


### 3. Effetti

#### *Effetto colore*

myDMX 2.0 è dotato di un potente generatore di effetti colore RGB. Per aggiungere un effetto, selezionare la scheda Effects e fare clic sull'icona FX. Selezionare 'Color Effect'. Nell'angolo superiore sinistro comparirà un rettangolo che simula un effetto arcobaleno. Trascinare e posizionare sopra le apparecchiature desiderate. È possibile ridimensionare l'effetto trascinando gli angoli.

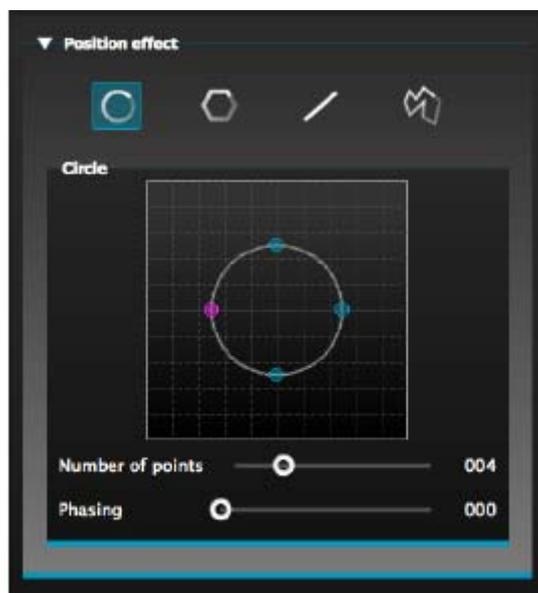
Per modificare un effetto colore, selezionare il tipo di effetto e modificare le proprietà. È possibile aggiungere molti effetti contemporaneamente semplicemente scegliendo un altro effetto dal menù.



#### *Position Effect (effetto posizione)*

Gli effetti posizione consentono di creare motivi di movimento per scanner e proiettori a testa mobile. Selezionare le apparecchiature da controllare, selezionare 'Position Effect' dal menù FX e selezionare la forma di partenza. È possibile modificare la forma facendo clic su un punto e trascinando.

La fasatura aggiunge un ritardo a ciascuna apparecchiatura.



### Curve Effect (effetto curva)

L'effetto curva consente di applicare una curva di attenuazione (dimming) a ciascun canale. Selezionare 'Curve Effect' dal menù FX e selezionare le apparecchiature che si desidera controllare.

Sono disponibili le proprietà descritte di seguito.

Rate - Modifica la velocità dell'effetto aggiungendo cicli di onda

Size - Modifica l'altezza dell'onda.

Phase - Sposta l'onda avanti e indietro, modificando in conseguenza il punto di partenza.

Offset - Sposta l'onda verso l'alto e verso il basso.

Phasing - Aggiunge un ritardo ad ogni apparecchiatura.

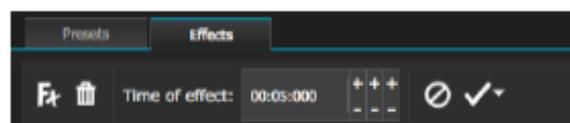
È possibile sovrapporre gli effetti curva per creare molti interessanti motivi.



### Generate an Effect (generare un effetto)

È possibile rimuovere un singolo effetto facendo clic sull'icona Trashcan (cestino). L'intero effetto può essere annullato selezionando l'icona Cancel (cancella), alla sinistra dell'icona Tick (spunta).

Selezionare l'icona Tick per generare l'effetto.



### 1. Easy Remote (in arrivo)

Easy Remote è una App per iPad e tablet Android che consente di controllare myDMX 2.0 su una rete WiFi, disponibile tra breve.

## RoHS – Un grande contributo alla conservazione dell'Ambiente

Caro cliente,

L'Unione Europea ha adottato una direttiva sulla restrizione/proibizione dell'utilizzo di sostanze pericolose. Tale direttiva, denominata ROHS, è oggetto di molte discussioni 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, polibromodifenilietere (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 qualsiasi tipo di apparecchiatura elettronica di utilizzo domestico o lavorativo.

Quali fabbricanti di prodotti AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional e Illuminazione 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 recupero 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: [info@americandj.eu](mailto:info@americandj.eu)

NOTE:

A.D.J. Supply Europe B.V.  
Junostraat 2  
6468 EW Kerkrade  
Paesi Bassi  
[www.americandj.eu](http://www.americandj.eu)