



myDMX 3.0

GEBRUIKERSHANDLEIDING

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

Inhoudsopgave

1. Quick Start.....	3
1.1 Installeren software.....	3
1.2 Toevoegen lichtapparaten.....	5
1.3 Programmeren scene.....	7
1.4 Live-bediening.....	11
1.5 Creëer je eigen grafische interface.....	13
2. Introductie.....	15
2.1 Wat is DMX?.....	15
2.2 Wat is myDMX 3.0 en welke hardware heb ik nodig?.....	15
2.3 Wat is nieuw in myDMX 3.0?.....	17
3. Patch.....	21
3.1 Apparaatprofielen.....	21
3.2 Toevoegen apparaten.....	21
3.3 Apparaateigenschappen.....	22
4. Bewerken.....	24
4.1 Rangschikken apparaten.....	24
4.2 Bedienen apparaten.....	27
4.3 Creëren scènes.....	30
4.4 Creëren effecten.....	32
5. Live.....	37
5.1 Live-bediening show.....	37
5.2 Live-bewerking show.....	39
5.3 MIDI*.....	40
5.4 Stroomloze contacten*.....	43
5.5 Toetsenbord.....	47
5.6 Audio.....	47
6. Show.....	49
6.1 Toevoegen bedieningskenmerken aan show modus*.....	49
6.2 iPhone/iPad/Android (Easy Remote app)*.....	52
7. Overige informatie.....	53
7.1 Stand Alone*.....	53
7.2 Meerdere DMX universes*.....	55
ROHS.....	56
WEEE.....	56

*Beschikbaar als upgrade (optioneel leverbaar)

1.1. Installeren software

Downloaden

Bedankt voor uw interesse in de myDMX 3.0. De onderwerpen in het “Quick Start” hoofdstuk bevatten alle benodigde informatie om de software binnen een uur op te starten en te gebruiken. Vervolgens worden de functies en toepassingen diepgaander toegelicht in de gebruikershandleiding.

De volledige software versie is beschikbaar op onze website.

Minimale systeemeisen:

- Computer met Windows 7 of hoger, of MAC OSx 10.10 of hoger
- 1 Ghz processor
- 2 Gb geheugen (RAM)
- 1280 x 768 schermresolutie
- Open GL 3.1 voor 3D visualizer

Optimale systeem eisen:

- Computer met Windows 7 of hoger, of MAC OSx 10.10 of hoger
- 2 Ghz speed processor, dual core
- 4 Gb geheugen (RAM)
- Videokaart met 1 GB video geheugen
- 1920 x 1080 schermresolutie
- Open GL 3.1 voor 3D visualizer

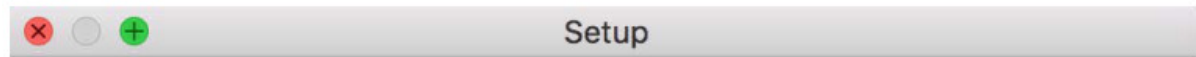
Installatie

Open de gedownloadde bestanden DMG (Mac) of EXE (PC) en volg de aanwijzingen van de wizard voor de installatie van de software. Tijdens de installatie heeft u de volgende keuzemogelijkheden:

- myDMX 3.0 – de bedieningssoftware voor de primaire lichtbesturing
- Easy View 2* - een realistische 3D weergave van de verlichting en de effecten tijdens het programmeren * beschikbaar als upgrade (optioneel leverbaar)
- Scan Library Editor – toepassing voor het maken van apparaat profielen (uniek bestand van de kenmerken/instellingen voor elk lichtapparaat)
- SSL bestanden – de volledige bibliotheek van apparaat profielen (SSL files)
- Hardware manager – toepassing voor het beheren van de DMX interface (updaten software, testen DMX output etc...)

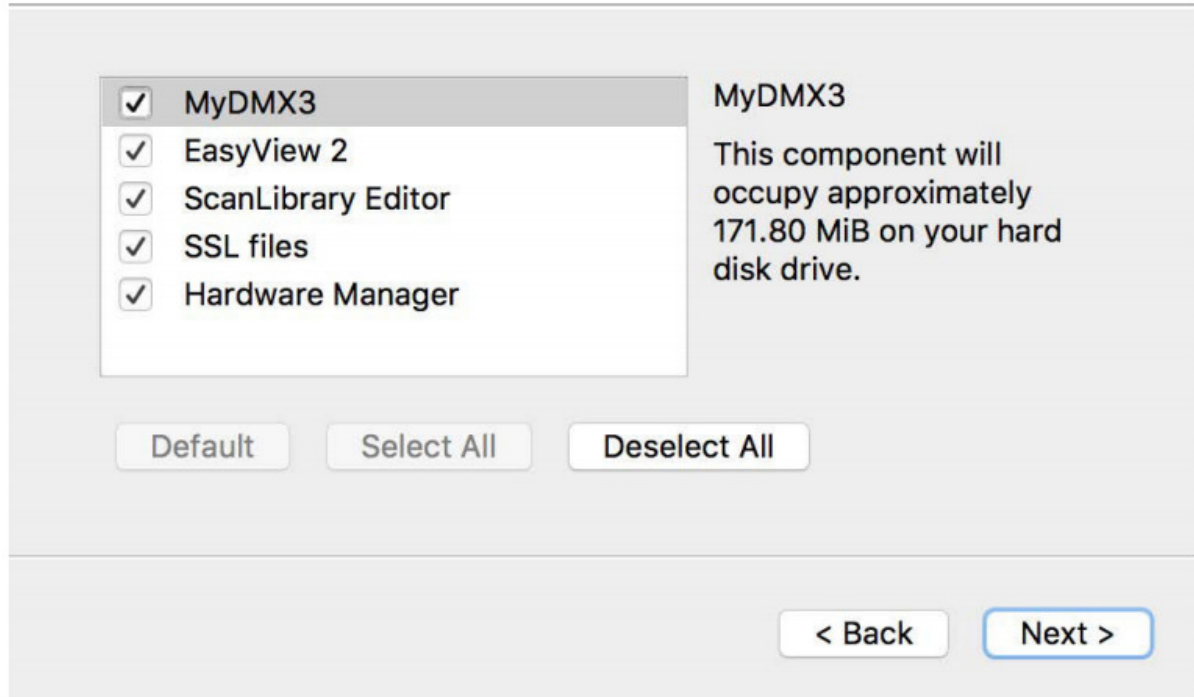
Het wordt aanbevolen om alle keuzemogelijkheden te installeren.

Opmerking: Tijdens het installeren op een PC verschijnt een installatiewizard voor Windows driversoftware. Volg alle stappen om de drivers te installeren. Tijdens de eerste keer openen van de software verschijnt er een firewall bericht. Het is belangrijk om op “toestaan” te klikken zodat de netwerkfuncties van de software perfect werken.



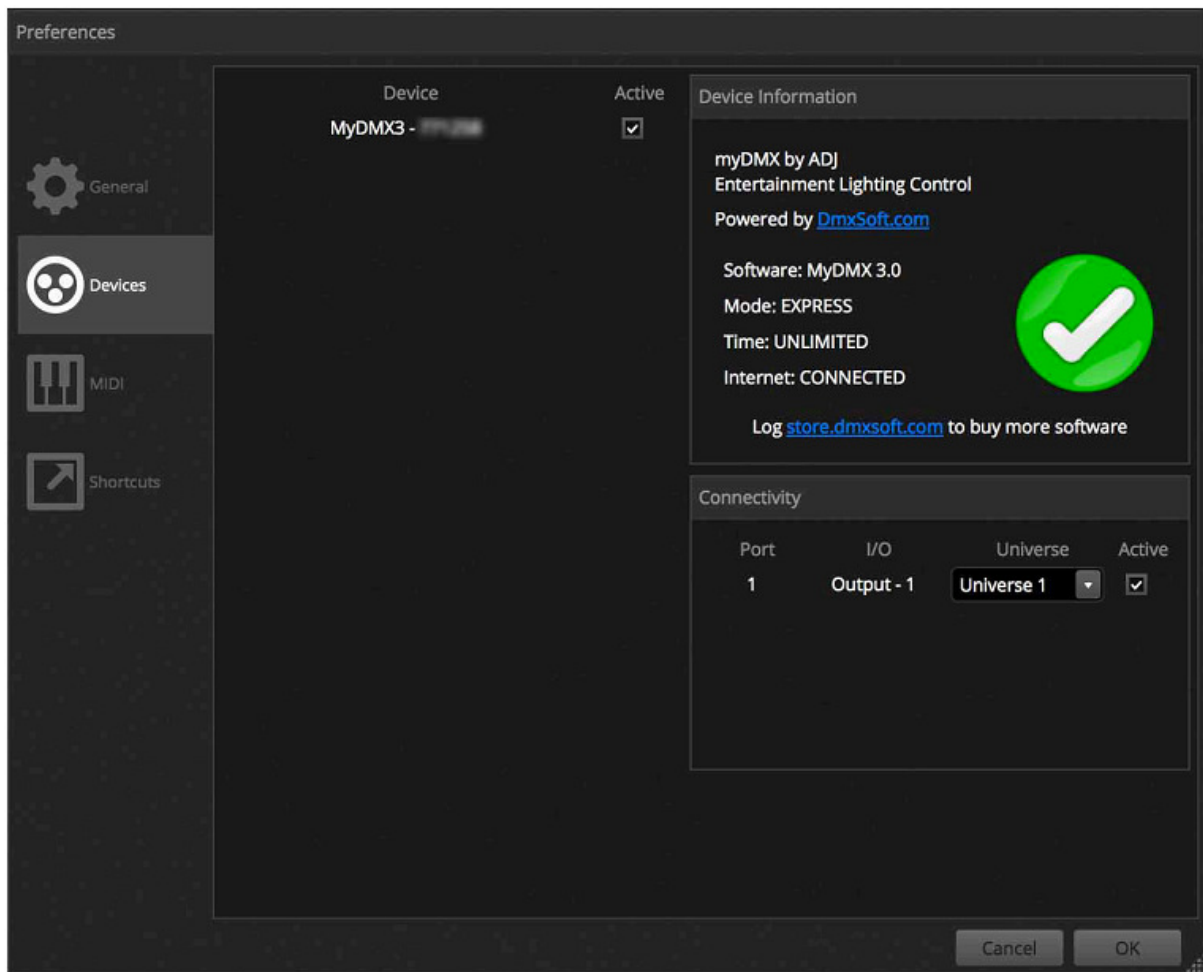
Selecteer onderdelen

Selecteer de onderdelen die geïnstalleerd moeten worden.



Starten software

Bij het starten van myDMX 3.0 verschijnt het venster zoals afgebeeld op de volgende pagina met een lijst van alle op de computer of het lokale netwerk aangesloten DMX apparaten. Dit venster is tevens toegankelijk via myDMX 3.0; menu voorkeursinstellingen Mac of via bewerken menu voorkeursinstellingen Windows. Indien er geen apparaten worden vermeld betekent dit dat er geen apparaten zijn gedetecteerd. Controleer of er een myDMX 3.0 apparaat is aangesloten. Open hiervoor de Hardware Manager (uit de software instructie) en controleer of het apparaat hier wel is gedetecteerd. Vink "Active" aan voor elk apparaat dat u wilt gebruiken en klik op "OK". MyDMX 3.0 is nu klaar voor gebruik!



1.2. Toevoegen lichtapparaten

Apparaat Profielen (SSL)

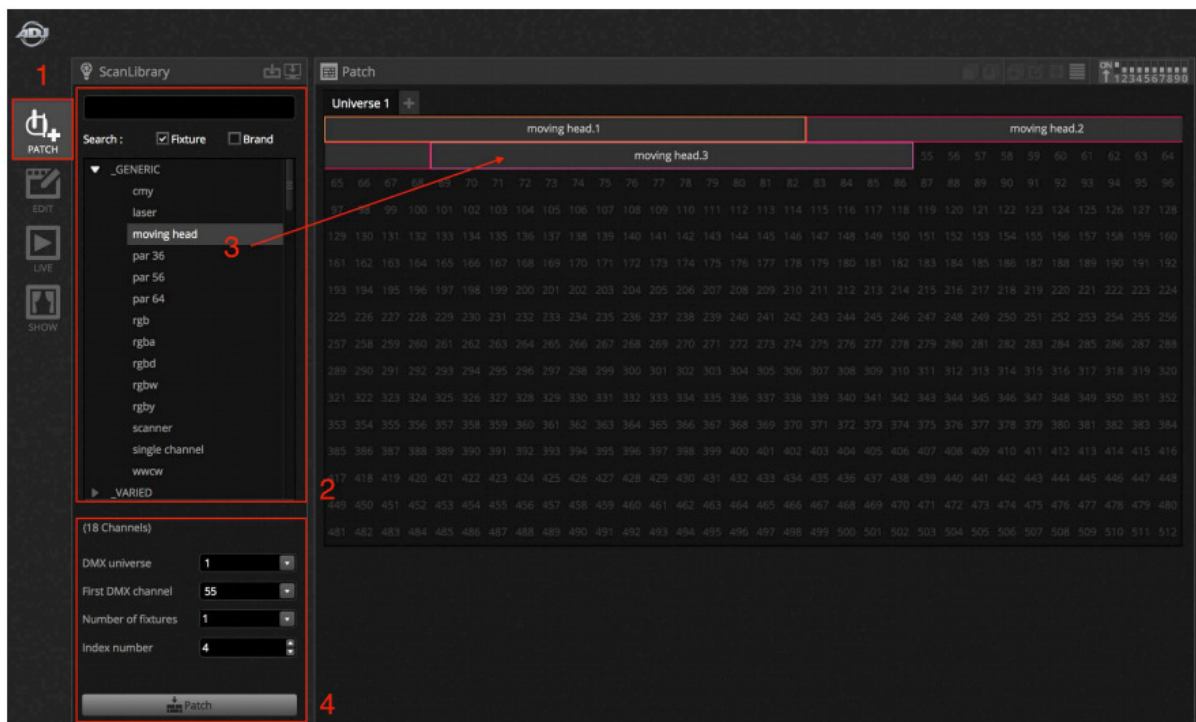
Elk apparaat dat in myDMX 3.0 wordt gebruikt heeft een eigen profiel. Dit wordt aangegeven met apparaat profiel of SSL profiel. Het profiel bevat alle informatie over het betreffende lichtapparaat (bijv. welk kanaal de kleur stuurt, dimmer.. etc.). Indien het apparaat profiel niet beschikbaar is kan een profiel met de Scan Library gemaakt worden. Ook kan een profiel aangevraagd worden op onze website.



Patchen apparaten

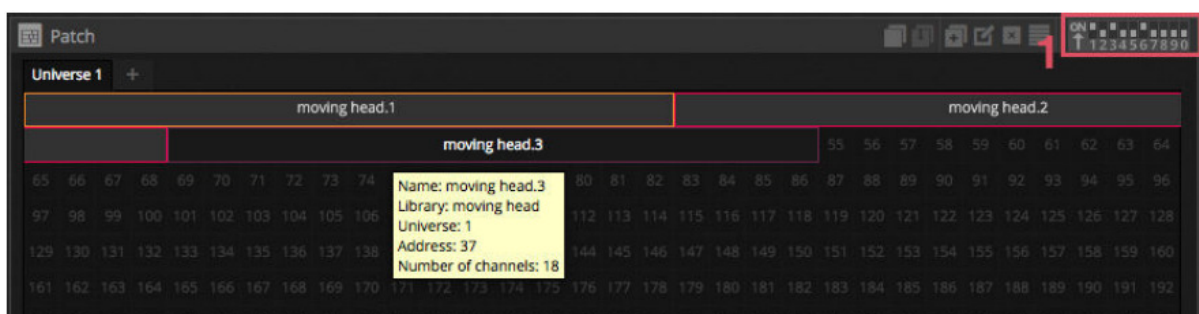
Om een lichtapparaat aan de show toe te voegen:

- Klik op de Patch toets (1)
- Selecteer het apparaat profiel uit de lijst (2)
- Sleep het naar het rechter veld (3)
- Meerdere lichtapparaten kunnen gelijktijdig worden toegevoegd: selecteer het aantal apparaten en het DMX startkanaal (4)



Adresseren lichtapparaat

Elk lichtapparaat heeft een eigen unieke startadres zodat myDMX 3.0 weet welk apparaat bestuurd wordt. In onderstaand voorbeeld heeft moving head 3 adres 37 en kanaal 37-54. Het adres wordt op het lichtapparaat ingesteld met een digitaal display of binair met DIP switches. De DIP switches voor het geselecteerde apparaat worden rechts boven in het patch display (1) weergegeven.

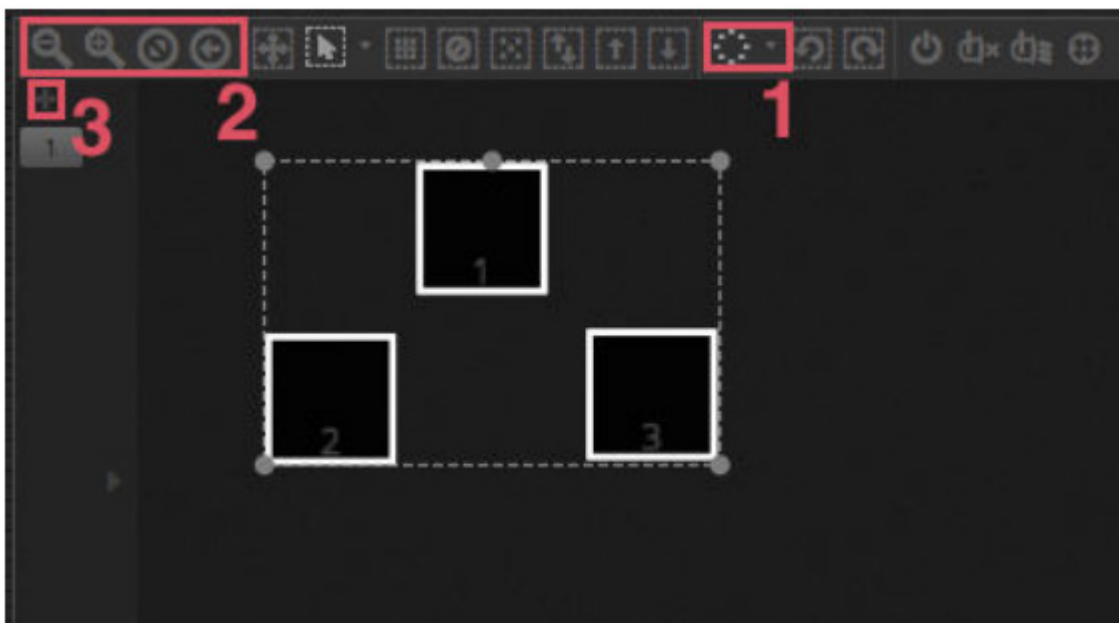


1.3. Programmeren van een scene

Selecteren en rangschikken lichtapparaten

Klik links boven op de EDIT toets om het bewerkingsscherm te openen. In dit scherm worden alle programmeringen ingevoerd.

Ieder lichtapparaat wordt in myDMX 3.0 weergegeven met een vierkant in het apparaat venster (in de software rechts onder). Apparaten met meerdere lichtbronnen, zoals LED bars, worden met meerdere vierkanten weergegeven. Klik op de vierkanten en sleep ze om ze te positioneren. De lichtapparaten kunnen ook in gewone vormen herschikt worden met gebruik van de shape wizard. (1). Afhankelijk van het aantal gepatchte apparaten kan met behulp van de 4 iconen links boven (2) in- of uitgezoomd worden of de positionering gereset worden. Voor een snelle selectie kunnen groepen gecreëerd worden door een aantal apparaten te selecteren en op de “Create Group” toets te klikken (3).



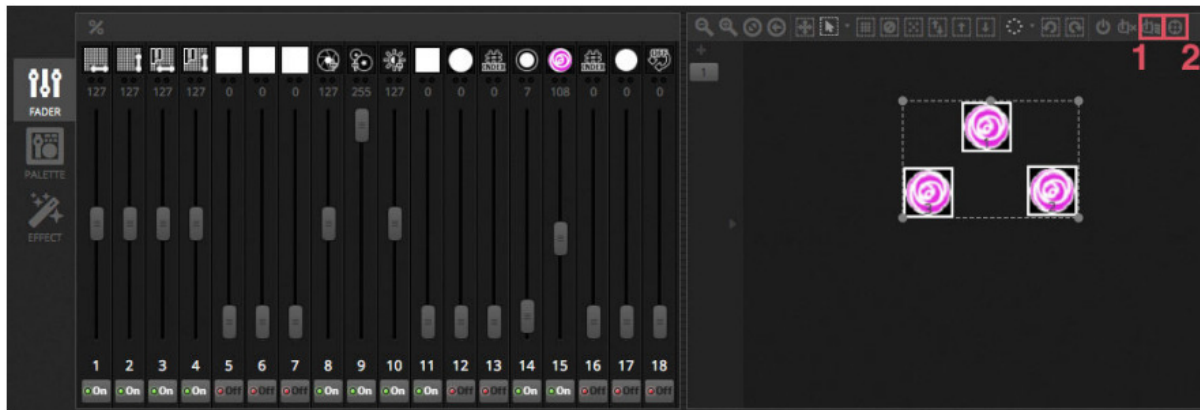
Bediening lichtapparaat met faders

Selecteer een apparaat door op een van de vierkanten in het rechter venster te klikken en beweeg de corresponderende fader(s) aan de linkerkant. Het lichtapparaat reageert direct. De output kan op verschillende manieren worden weergegeven:

- Het lichtapparaat reageert direct
- De kleur en de lichtbundel worden in het venster van het apparaat weergegeven
- Weergave van de onbewerkte DMX gegevens welke naar het DMX weergavenvenster worden verzonden (Tools - >DMX waarden)
- Weergave 3D voorstelling van de verlichting in de 3D visualizer* (Tools - >3D visualizer)

* optioneel leverbaar als upgrade

Bij sommige lichtapparaten moeten meerder faders bewogen worden voordat de lichtstraal zichtbaar wordt. In onderstaand voorbeeld moeten de dimmer, iris en zoomkanalen allemaal ingesteld zijn. Dit kan eenvoudig en snel door op de “Beam On” (1) toets te klikken. De apparaten kunnen snel gecentreerd worden door op de “Center” (2) toets te klikken.



Bediening lichtapparaat via palettes

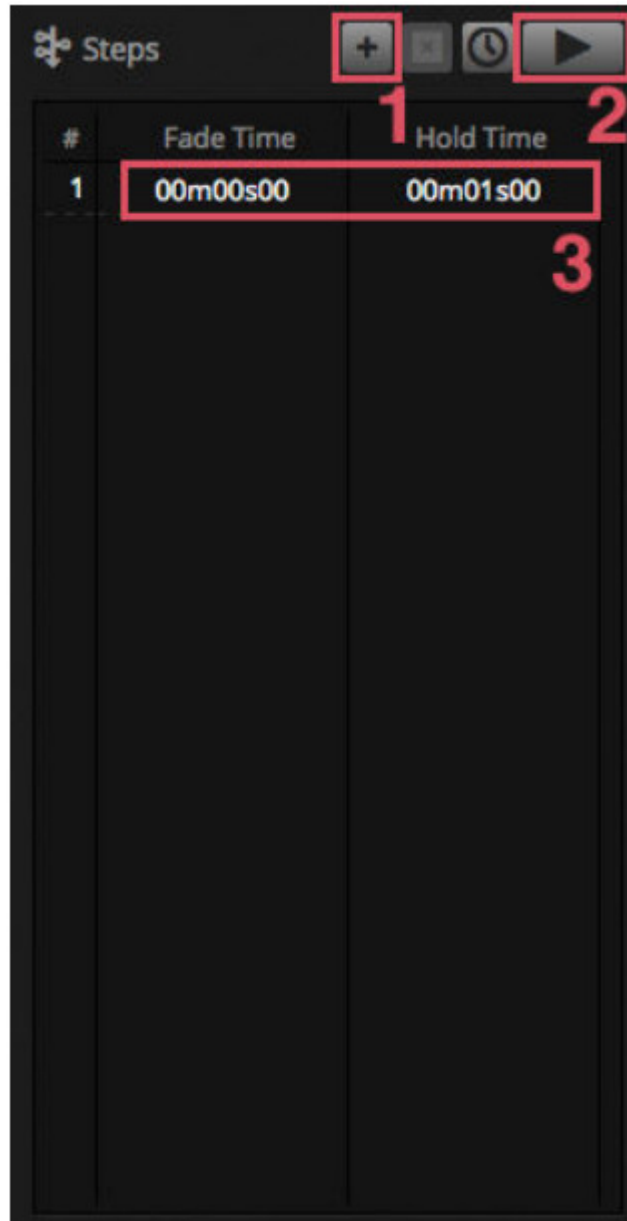
De bediening via palettes maakt een snelle instelling van de kanalen mogelijk. Positioneer een lichtapparaat via het Pan/Tilt raster of stel een kleur in met het kleurenwiel.



Creëren van scènes en stappen

De programmering in myDMX 3.0 verloopt via scènes en stappen. Alle instellingen die met de faders of palletes worden gemaakt worden in de geselecteerde stap opgeslagen. Een scène bevat een of meerdere stappen. Elke stap heeft een Fade tijd en een Hold tijd. De fade tijd bepaalt de tijdsduur tot aan de volgende stap en de hold tijd bepaalt de hoe lang een stap aanhoudt alvorens naar de volgende stap te gaan (zie de afbeelding op de volgende pagina).

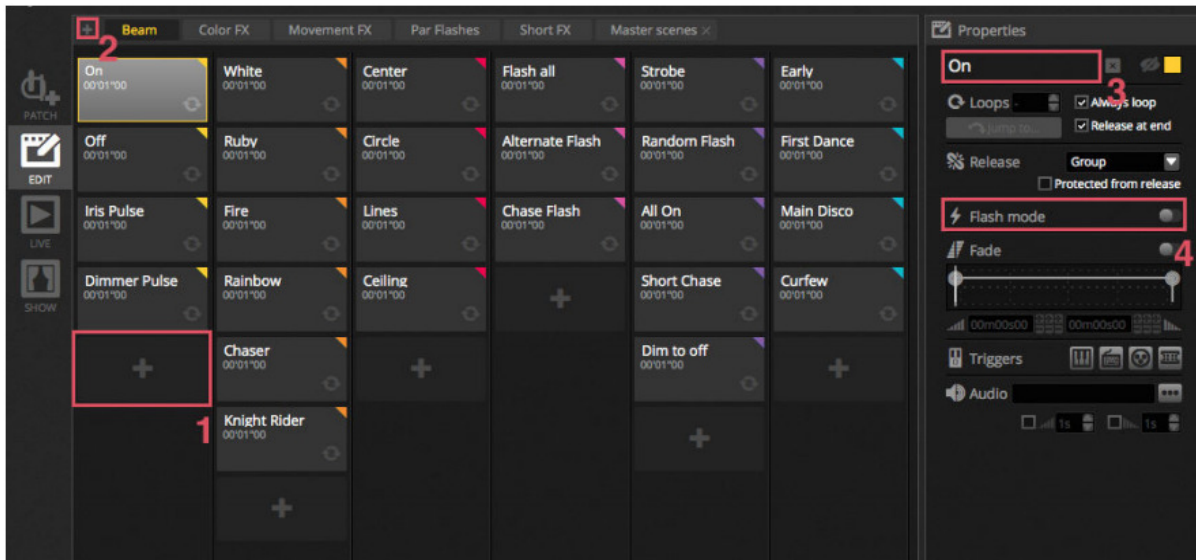
- Alle stappen in de geselecteerde scène worden rechts in het display weergegeven
- Klik op de "Add" toets om een stap toe te voegen (1)
- Klik op de "Play" toets om de geselecteerde scène weer te geven (2)
- Klik voor het wijzigen van instellingen twee keer op de "Fade" of "Hold" tijd (3)



Beheer scènes

Zie afbeelding: creëer scènes hier (1), en creëer groepen hier (2). Standaard kan 1 scene per groep gelijktijdig worden weergegeven. Het verdient aanbeveling verschillende effecten in verschillende groepen in te delen. Bijvoorbeeld: kleureffecten, bewegingseffecten, beam effecten etc.. Op deze manier kunnen meerdere effecten gelijktijdig worden weergegeven. Tevens verdient het aanbeveling alle Master scènes in een groep onder te brengen en een aparte groep te creëren voor korte effecten of flitseffecten die slechts kortstondig tijdens een show worden geactiveerd (bijv. strobe, blinders etc...). Bij een volledig voorgeprogrammeerd live-concert of theatershow bestaat de mogelijkheid een groep te creëren met een cuelist voor elk nummer of act.

De eigenschappen van een scene kunnen rechts gewijzigd worden. Meer informatie hierover volgt verderop in deze handleiding. Voornamelijk benoemen we de naam van de scene (3) en het instellen van een scene als flash scene (4) (Zie de afbeelding op de volgende pagina).



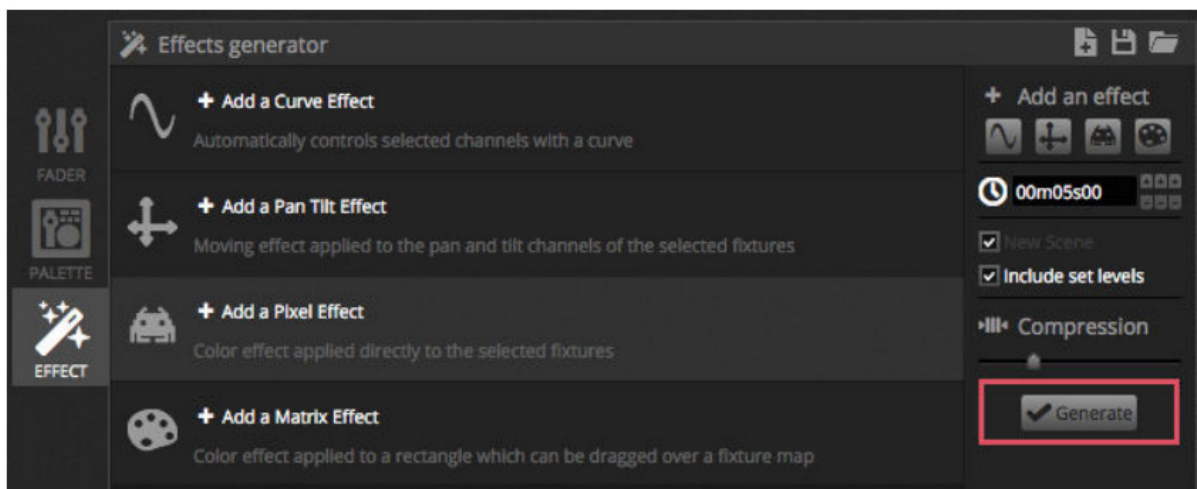
Creëren effecten

De myDMX 3.0 software maakt het programmeren van bewegingen, kleureffecten, beam effecten en talrijke andere effecten mogelijk zonder elke individuele stap en niveau handmatig in te stellen. Dit verkort het programmeren drastisch en maakt van een basic show een spectaculaire show.

Er zijn 4 soorten effecten beschikbaar. Deze worden later in de handleiding verder toegelicht. Creëer een effect als volgt:

- Selecteer de voor het effect gewenste lichtapparaten
- Selecteer een effect
- Indien een matrix effect wordt geselecteerd; sleep (drag and drop) de video rechthoek naar het te bedienen lichtapparaat
- Druk, na het instellen van de effect parameters, op de "Generate" toets

OPMERKING Wanneer de effect tab zichtbaar is, hebben geselecteerde effecten altijd voorrang op de in de achtergrond weergegeven scènes.

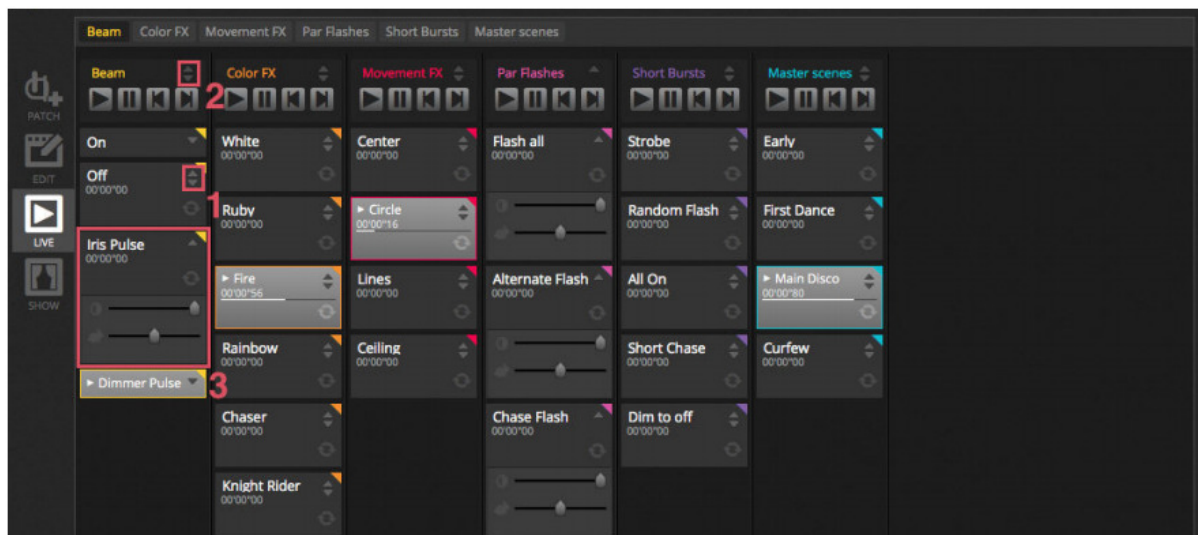


1.4. Live bediening

Scènes activeren

Druk links op de LIVE toets om toegang te krijgen tot het scherm voor de live toepassingen. In dit scherm wordt de live show bediend. Onderstaand voorbeeld toont meerdere scènes die tegelijkertijd worden weergegeven. Zo lang als scènes verschillende kanalen gebruiken, worden ze gestapeld en samengevoegd. Als een scene wordt geactiveerd die hetzelfde kanaal gebruikt als de reeds spelende scene, zal de laatst geactiveerde scene altijd voorrang krijgen.

Scènes kunnen in 3 formaten worden weergegeven. Door op de up of down pijlen te klikken verandert het formaat van de scene (1). Door op de pijlen in de groepsbalk te klikken worden de scènes uitgeklast of samengevouwen in de groep (2). Wanneer een scene de maximale afmeting heeft bereikt verschijnen er twee horizontale faders (3). Met de eerste kan de snelheid van de scene worden ingesteld en met de tweede kan de helderheid worden ingesteld.



Live werkbalk

Aan de rechterkant van het LIVE scherm wordt een live bedieningsveld met een Master dimmer weergegeven.

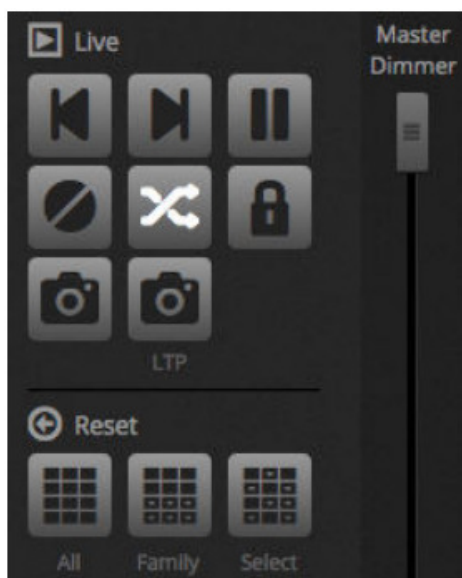
De Master dimmer heeft voorrang op alle dimmer en kleurkanalen van alle lichtapparaten. Op deze wijze wordt de volledige installatie in een keer gedimd. Dit is een snelle manier om alle apparaten in de volledige set gelijktijdig te dimmen.

De 8 live toetsen hebben de volgende functies:

- Vooruit en achteruit tussen scènes navigeren
- De show pauzeren
- Alle lichtapparaten doven
- Globaal het faden tussen scènes in- of uitschakelen
- De software vergrendelen (handig indien u de PC onbeheerd moet achterlaten)
- Een momentopname van een show maken en opslaan in een nieuwe scene

- Een momentopname van een show maken en opslaan in een scene, inclusief live met de faders gemaakte bewerkingen (meer informatie hierover volgt later in deze handleiding!)

Met de reset toetsen kunnen live bewerkingen gereset worden. Bijvoorbeeld: overschrijf een scene door een aantal apparaten te selecteren en een fader te bewegen en reset vervolgens deze live bewerking door op een van de 3 reset toetsen te klikken.



Sound to light

Scènes kunnen worden gesynchroniseerd met de BPM van de muziek, of het ritme van de muziek volgen. Klik op een scene en selecteer “BPM” of “Pulse”. Er zijn 3 mogelijkheden:

- Step – de weergave springt naar de volgende stap wanneer een beat of pulse wordt getriggerd
- Scene – de scene wordt opnieuw afgespeeld wanneer een beat of pulse wordt getriggerd
- Fade – bij normale weergave van een scene, indien een beat of pulse wordt getriggerd voordat de stap is bereikt, doorspringen naar de volgende stap

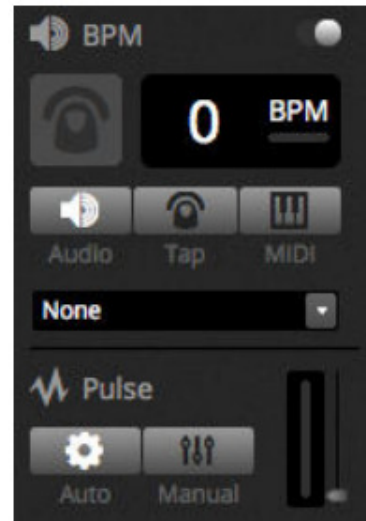
BPM betekent “Beats per minute”. Deze trigger wordt geactiveerd door een beat met een constante tijdsinterval (denk bijvoorbeeld aan het meetikken van de voet op de beat van de muziek). De BPM kan in myDMX 3.0 op 3 manieren gedetecteerd worden:

- Audio – deze methode analyseert het binnenkomende audiosignaal om de BPM te berekenen (het audio ingangssignaal kan via de audio toets op de volgende afbeelding geselecteerd worden)
- Tap – een toets waarmee handmatig de BPM bepaald wordt door op het ritme van de muziek erop te tikken
- MIDI – met de “MIDI clock” kan de BPM van populaire DJ softwarepakketten en mixers uitgelezen worden (het MIDI clock apparaat moet in de software instellingen geselecteerd worden)

Bij de PULSE functie wordt de trigger geactiveerd als het binnenkomende audiosignaal een drempelwaarde bereikt. De drempelwaarde kan automatisch of handmatig met de fader worden ingesteld. De drempelwaarde is zeer geschikt als de lichtapparatuur de muziek moet “volgen” maar tijdens stillere passages gedoofd is.

Bediening via MIDI controller*

Met een MIDI console kunnen scènes en faders bediend worden, evenals vele andere functies van de myDMX 3.0 zoals BPM tap, live snapshot etc.. * Beschikbaar als upgrade (tegen betaling)



Een MIDI console koppelen:

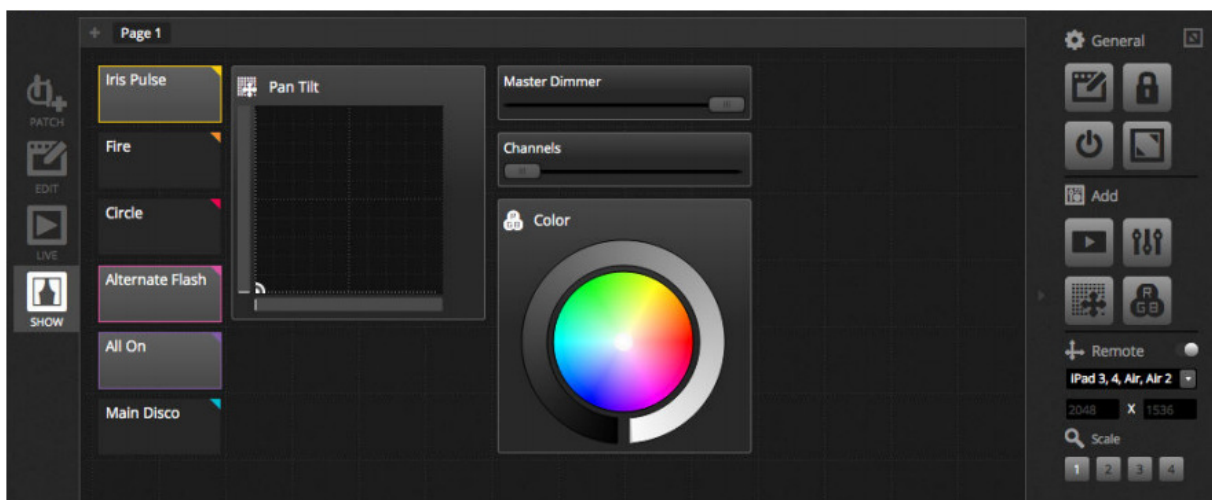
- Navigeer naar de software instellingen (myDMX 3.0 - >Preferences on Mac, Edit - >Preferences on PC)
- Selecteer "MIDI" aan de linker zijde. Selecteer de MIDI input/output apparaten
- Voor het toewijzen van een fader/scène: klik rechts op fader/scène en selecteer "Map to MIDI in"
- Beweeg de corresponderende fader/toets op de MIDI controller. Deze worden direct gekoppeld. Meer informatie over MIDI mapping volgt verderop in deze handleiding.

1.5. Creëren van een eigen grafische interface*

Toevoegen toetsen, faders en meer!

Klik op de SHOW tab om toegang te krijgen tot Show Modus. * Beschikbaar als upgrade (tegen betaling)

Show Modus is een indrukwekkende functie van myDMX 3.0 waarmee een beeldschermontwerp, geheel naar eigen wens van de gebruiker, gecreëerd kan worden. Componenten kunnen eenvoudig aan het scherm worden toegevoegd door de ALT toets gedrukt te houden en vervolgens op de componenten te klikken. Koppelen of overige bewerkingen zijn niet nodig. Dit kan met scènes, faders, paletes en andere knoppen.



Bewerken interface

De positie, afmeting en koppeling van een bedieningsfunctie kan worden bewerkt door op de edit toets (1) te klikken. Klik twee keer op de bedieningsfunctie om de Control Editor te openen. Hier kan de kleur veranderd worden, tekst worden toegevoegd en een speciaal icoon worden toegevoegd. Overige functies op de Show Bar zijn:

- Vergrendeling scherm
- Full screen
- Handmatig toevoegen component



Verbinding maken met een smartphone of tablet*

Het show modus scherm kan worden verbonden met een iPhone/iPad/Android smartphone of tablet. * Beschikbaar als upgrade (tegen betaling)

Installatie

- Controleer of de afstandsbediening, "Remote", is ingeschakeld (1)
- Download de gratis Easy Remote app uit de App Store of Google Play
- Verbind de tablet of smartphone met hetzelfde lokale netwerk waarop myDMX 3.0 is aangesloten
- Start de app. Na een succesvolle verbinding verschijnt een lijst met alle computers die met hetzelfde netwerk als myDMX 3.0 zijn verbonden
- Tik op het exemplaar waar u verbinding mee wilt maken en het scherm verschijnt automatisch

Wanneer in Show modus de functie "Edit" is ingeschakeld geeft een witte gestippelde lijn het Easy Remote veld in het scherm aan. Indien de maat en de afbeelding van de componenten niet goed op het scherm van de smartphone of tablet passen, kan een andere preset of een custom schermgrootte geselecteerd worden (2). Het formaat van het Easy Remote bedieningsveld kan ook met een van de 4 "scale" toetsen ingesteld worden.



2.1. Wat is DMX?

DMX is een universeel bedieningssysteem voor lichtapparaten. Het is een afkorting voor “Digital multiplex” en is een digitaal data systeem waarmee een DMX controller elk DMX compatibel apparaat, ongeacht de producent, kan besturen. DMX apparaten worden aangeduid als “Fixtures” of “Drivers”. Elk apparaat heeft een DMX ingang en een DMX uitgang. Er kunnen tot 32 apparaten worden doorgelust. Voor het doorlussen van een groter aantal apparaten moet een DMX splitter worden gebruikt.

Elk DMX apparaat gebruikt een aantal kanalen. Bijvoorbeeld: 1 kanaal voor de instelling van de gobo, 2 kanalen voor de instelling van de beweging, 1 kanaal voor de instelling van de dimmer, etc.... Een DMX universe kan 512 kanalen besturen. Voor de besturing van meer kanalen is een tweede aansluiting op de controller nodig. Onderstaand voorbeeld toont 2 moving heads en 1 LED par met in totaal 30 kanalen.

Elk apparaat heeft een adres nodig zodat de software weet welk apparaat gestuurd wordt. Het adres bepaalt het startkanaal. In onderstaand voorbeeld gebruikt de LED par kanaal 25, 26, 27, 28, 29 en 30. Een adres wordt ingesteld via een digitaal display of via een aantal schakelaars, de zogenaamde DIP switches. (meer informatie over DIP switches is te vinden in het “Patch” hoofdstuk).



2.2. Wat is myDMX 3.0 en welke hardware is vereist?

myDMX 3.0 is een software pakket voor DMX lichtbesturing. Het kan voor ieder soort DMX lichtapparaat toegepast worden. De software is speciaal ontworpen voor de lichtbesturing in disco's, clubs, theaters en live shows en voor architecturale toepassingen.

Om de software te gebruiken moet een myDMX 3.0 USB-DMX interface worden aangesloten via USB of Ethernet. Deze interface zet de informatie van de software om in DMX waarden waarmee de lichtapparaten worden aangestuurd.



Wat is inbegrepen?

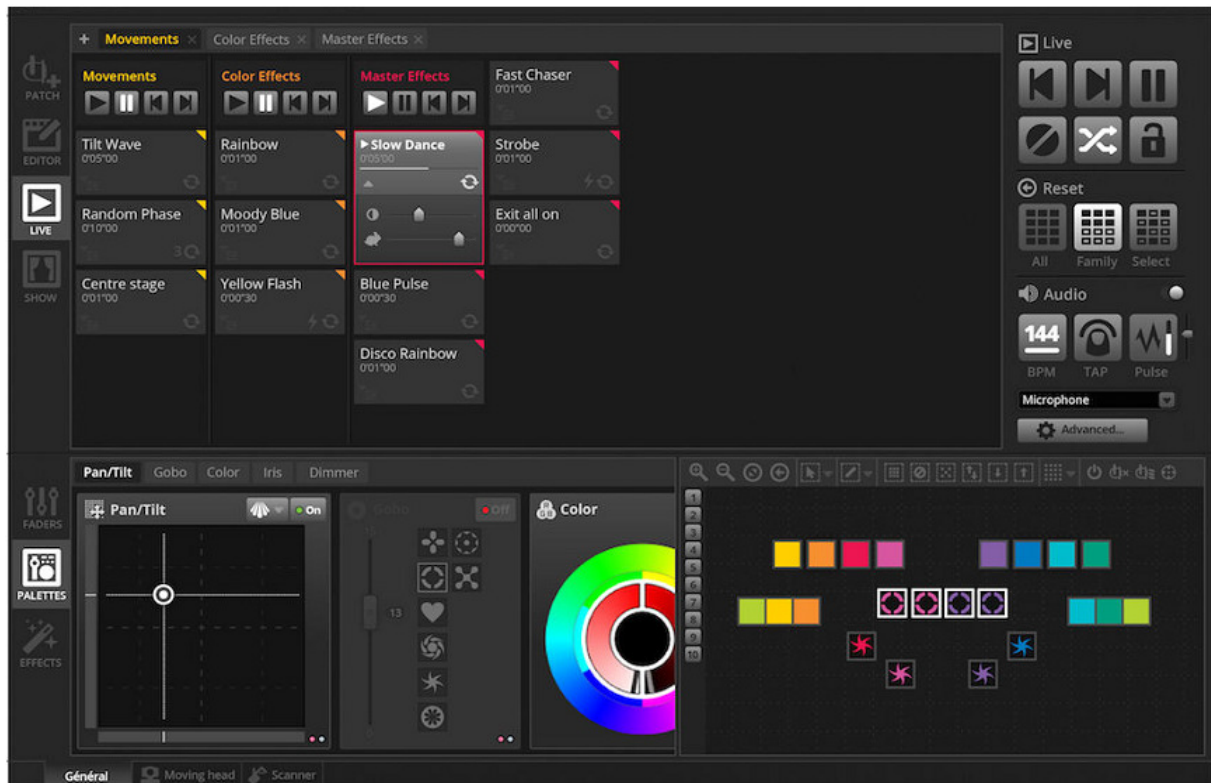
Bij de levering van myDMX 3.0 is inbegrepen:

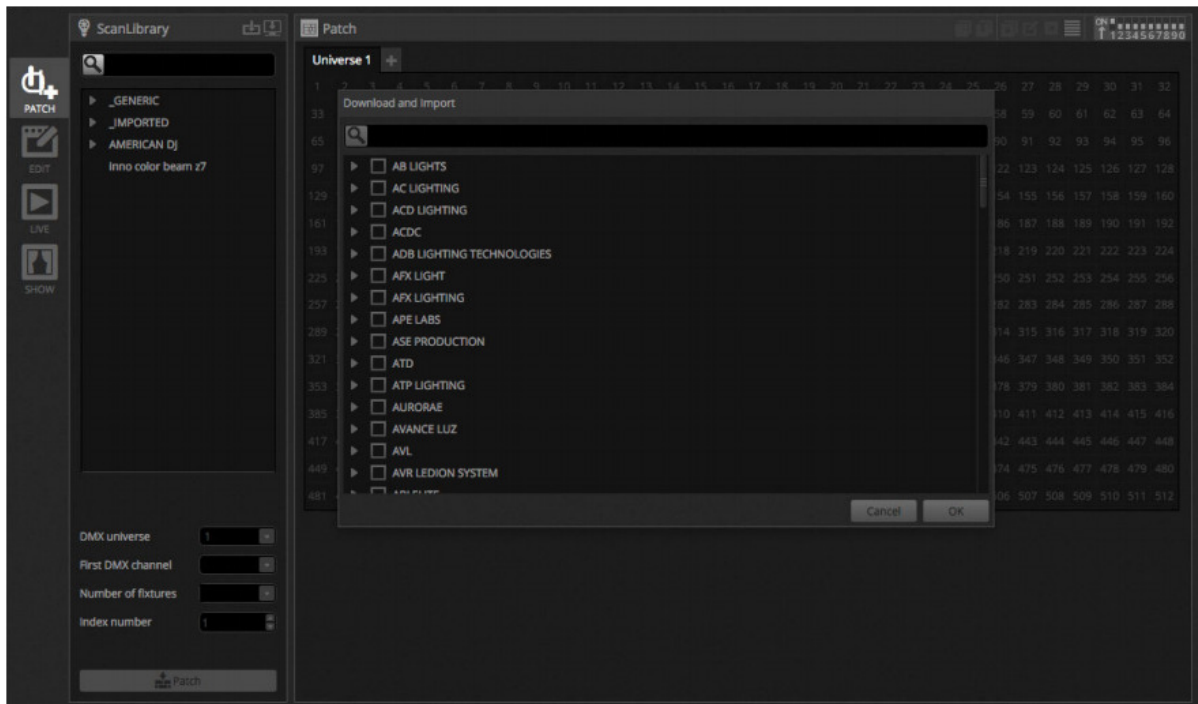
- myDMX 3.0: de bedieningssoftware
- Easy View 2*: een realistische 3D weergave van de verlichting en de effecten tijdens het programmeren waardoor het mogelijk is "off-site" te programmeren* beschikbaar als upgrade (tegen betaling)
- Scan Library Editor – toepassing voor het maken van SSL profielen (meer informatie volgt in het "Patch" hoofdstuk)
- Hardware manager – toepassing voor het beheren van de DMX interface (updaten software, instellen specifieke stand-alone instellingen zoals de ingebouwde klok/kalender)



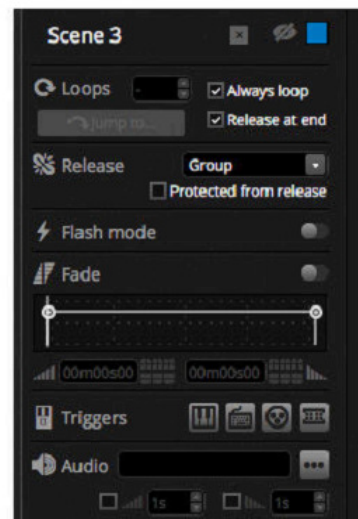
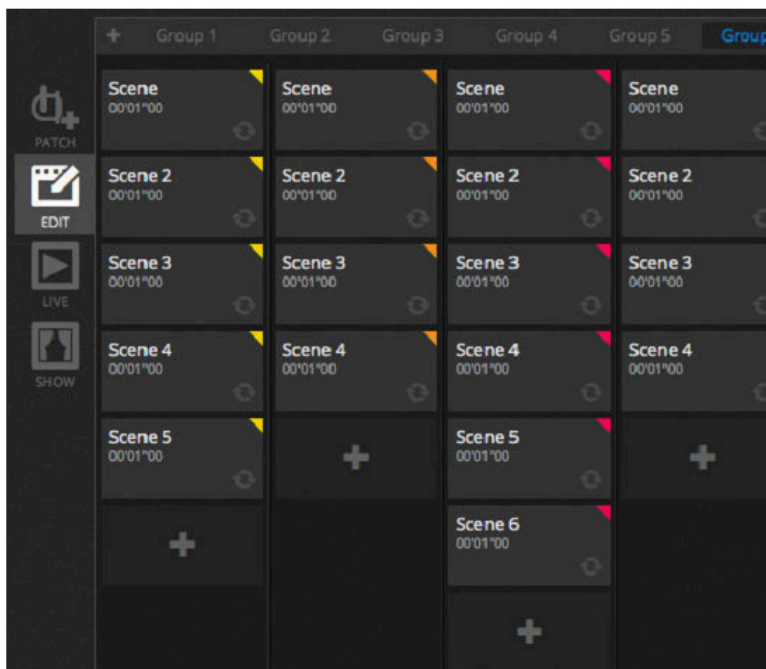
2.3. Wat is nieuw in myDMX 3.0?

myDMX 3.0 is volledig nieuw ontworpen met een volledig nieuwe gebruikersomgeving. myDMX 3.0 is geschikt voor zowel de PC als Mac. Gebruikers van eerdere software versies zullen zien dat alle belangrijke toepassingen op dezelfde plaats te vinden zijn (patch, scènes, steps, apparaten, faders, etc...). Hieronder worden de nieuwe functies in myDMX 3.0 toegelicht.

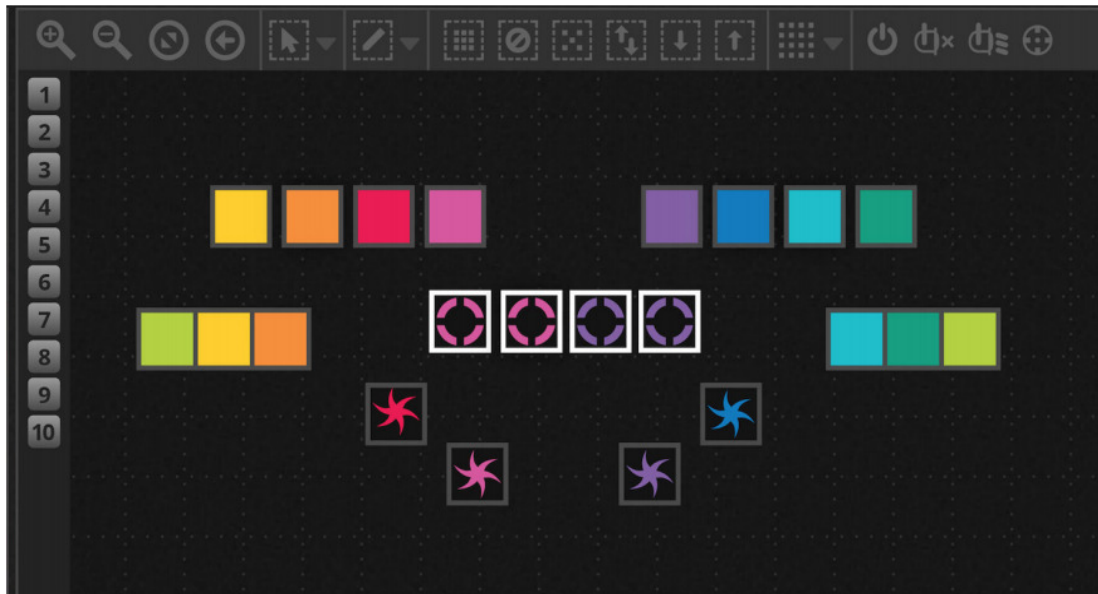




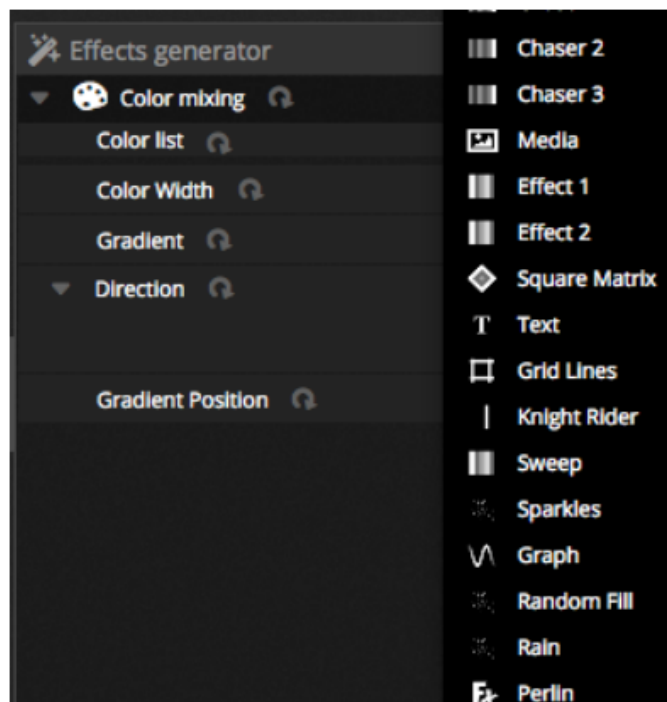
Het tabblad “Bewerken” toont de scènes in een raster in plaats van een lijst, waardoor meerdere scènes tegelijkertijd kunnen worden weergegeven. De eigenschappen van een scène worden op overzichtelijke wijze weergegeven waarbij een grafische visuele weergave van de fade in/out tijd zichtbaar is.



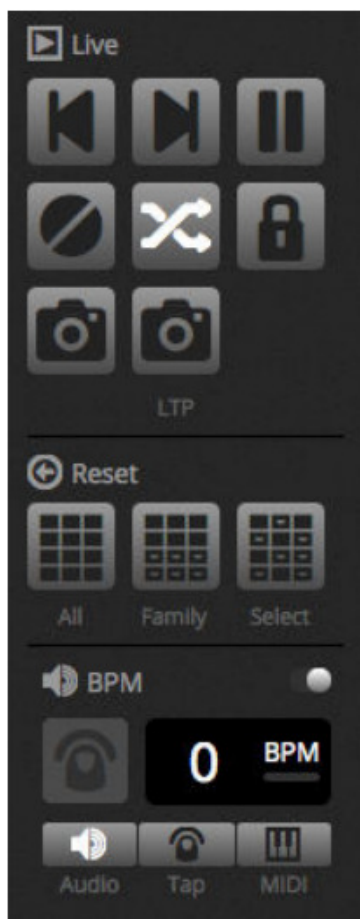
Een nieuw apparaat venster maakt het groeperen, positioneren en selecteren van apparaten gemakkelijker.



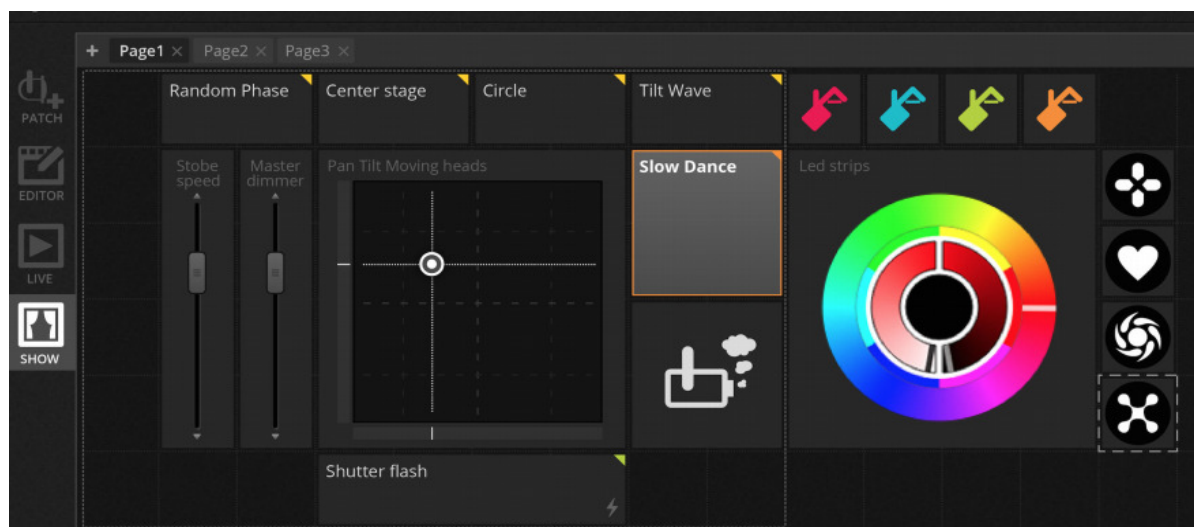
De nieuwe XEEL (X-platform Effects Engine Library) geeft toegang tot honderden nieuwe effecten inclusief een Matrix effect tool waarmee een effect over een rechthoek geplaatst kan worden en over de lichtapparaten geslept kan worden. Andere toepassingen zijn audio effecten en nieuwe gebogen vormen.



Het Live scherm werd “opgeruimd” en vertoont nu een nieuwe live werkbalk, ontworpen voor het eenvoudig gebruik van touch screen apparaten. Hier kan ook direct opdracht worden gegeven voor het resetten van kanaal LTP overrides en live snapshots (vervangen effect toetsen).



Met de volledig nieuwe show modus* kan snel een custom scherm worden gecreëerd om te gebruiken via een touch screen, of naar een iPhone/iPad of Android apparaat worden gestuurd. Het samenvoegen van opdrachten kan eenvoudig door ALT vast te houden en op de te koppelen software te klikken. * Beschikbaar als upgrade (tegen betaling)



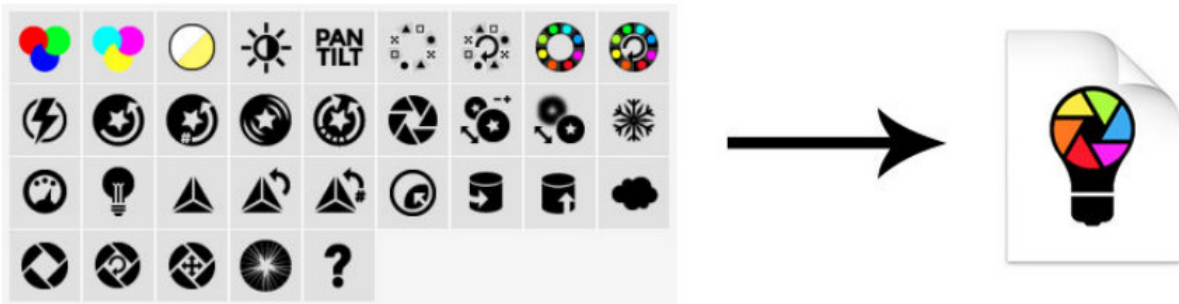
3. Patch

3.1. Apparaat profielen

Een apparaat profiel (ook wel Fixture Personality genoemd) is een bestand dat alle informatie over het betreffende apparaat bevat, zoals:

- Apparaat informatie – aantal kanalen, type lamp, naam, aantal beams
- Kanaal informatie – gobo, kleur, pan/tilt, shutter, iris, zoom etc...
- Vooraf ingestelde informatie – vooraf ingestelde kanaalinstelling. Bijvoorbeeld: gobo star, gobo line, gobo open

myDMX 3.0 ondersteunt SSL2 apparaat profielen. Een bibliotheek met meer dan 15.000 profielen is bij de software inbegrepen. Profielen kunnen gecreëerd en bewerkt worden met de Scan Library Editor. De nauwkeurigheid/precisie van de apparaat profielen is zeer belangrijk, bijvoorbeeld: als het “Dimmer” kanaal zich niet op de juiste plek bevindt, is er geen lichtstraal zichtbaar als op de “Beam open” toets wordt geklikt in myDMX 3.0.



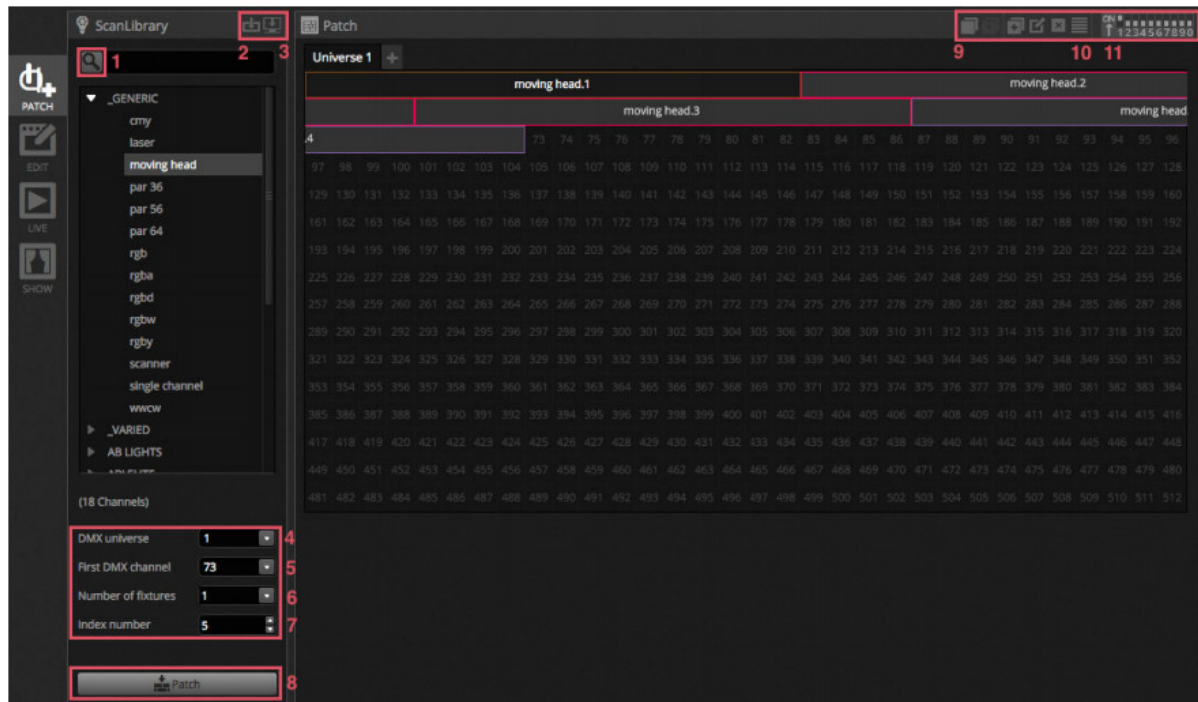
3.2. Patchen apparaten

Alvorens te beginnen met programmeren moet een apparaat in de software gepatcht (toegevoegd) worden. Apparaten kunnen geselecteerd worden in de Scan Library lijst met profielen aan de linkerkant van het PATCH scherm.

Een apparaat patchen gaat als volgt: sleep een apparaat van links naar het patch veld rechts en plaats het daar. Of selecteer een apparaat links en klik op de “Patch” toets. Het adres van het apparaat en het adres waaraan gepatcht wordt moeten hetzelfde zijn. Onderstaand voorbeeld toont 4 moving heads die gepatcht zijn aan adres 1, 19, 37 en 55. Het adres wordt ingesteld in een digitaal display op het apparaat of via DIP switches. Om te zien welke DIP switches bij een apparaat ingesteld moeten worden; selecteer het apparaat in het patch veld en raadpleeg de DIP switch grafiek die rechts boven wordt weergegeven.

1. Gewenste profiel zoeken
2. Profiel importeren
3. Profiel zoeken in de online bibliotheek
4. DMX universe selecteren
5. DMX startkanaal selecteren
6. Kies het aantal te patchen apparaten
7. Kies een indexnummer (volgnummer) voor het apparaat (effecten worden in de volgorde van de index gecreëerd wanneer op de “Select All” toets in het venster van het apparaat wordt geklikt)

8. Patch
9. Copy/Paste/Rename/Duplicate of Delete het geselecteerde apparaat
10. Lijst
11. DIP switch grafiek

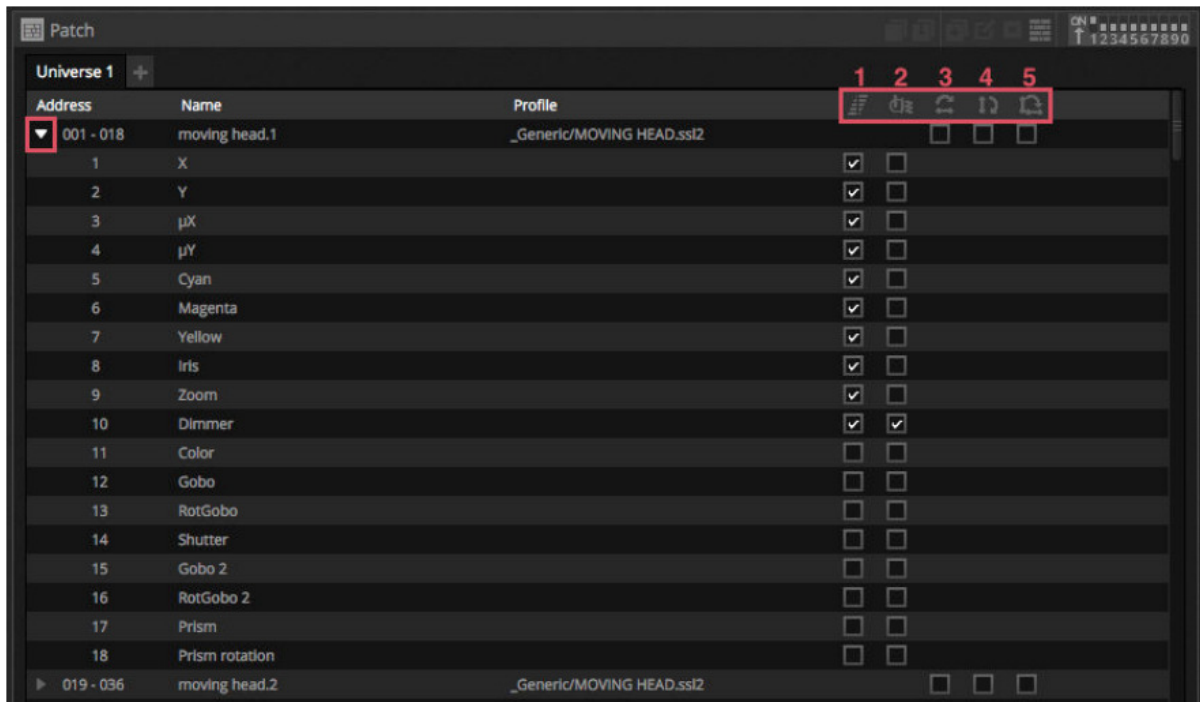


3.3. Apparaat eigenschappen

Klik op de “List View” toets om de eigenschappen van een bepaald apparaat aan te passen. Er wordt een lijst weergegeven van alle toegevoegde apparaten met bijbehorend DMX adres, naam van het apparaat, naam van het kanaal en de locatie van het apparaat profiel.

Klik op de driehoek aan de linkerkant van het adres van het apparaat om een weergave te krijgen van de kanalen die bij een apparaat worden gebruikt. Rechts worden meerdere keuzevakjes weergegeven:

1. Inschakelen/uitschakelen fade: deze functie bepaalt of het kanaal de fade tijden van de stap volgt
2. Dimmer: deze functie bepaalt of het kanaal gedimd moet worden wanneer de Master dimmer of scene dimmer verandert
3. Pan inversie: deze functie inverteert het pan kanaal (wanneer de kanaalwaarde 0 is, geeft de software waarde 255 weer)
4. Tilt inversie: deze functie inverteert het tiltkanaal
5. Wissel Pan/Tilt: deze functie wisselt de pan en tilt kanalen.



4. Bewerken

4.1.Rangschikken lichtapparaten

Elk lichtapparaat wordt in een vierkant weergegeven. Deze vierkanten worden in het fixture venster rechts onder in het hoofdscherm weergegeven. Apparaten met meerdere beams, zoals LED bars, worden met meerdere vierkanten weergegeven waarbij elk vierkant voor een beam staat. Ieder vierkant kan de volgende informatie weergeven (afhankelijk van de functies van het lichtapparaat):

- Dimmer
- Shutter/strobe
- Kleur
- Iris
- Gobo + Gobo rotatie



Navigatie binnen het fixture venster

Bij het patchen van apparaten wordt de positie en het zoom level van het fixture venster automatisch ingesteld zodat alle apparaten zichtbaar zijn. Met de volgende functietoetsen kunnen de positie en het zoom level worden aangepast:

1. Zoom In/Uit
2. Grootte en positie van het venster zodat alle apparaten zichtbaar zijn
3. Resetten zoom naar standaard instelling maar geen wijziging van de positie
4. Schakelen tussen apparaat selectie modus en modus voor positioneren scherm.



Selecteren apparaten

Standaard kunnen apparaten worden geselecteerd door op de vierkanten te klikken of door een vierkant rond een aantal apparaten te slepen (net als iconen in Windows Explorer of OS X Finder). Om meerdere apparaten in een keer te selecteren moet de cmd toets bij Mac of de Ctl toets bij PC worden ingedrukt. Overige opties zijn:

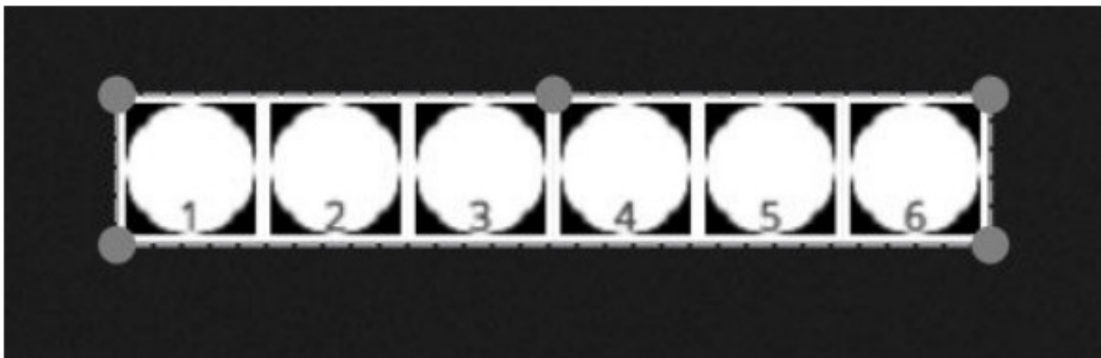
1. Vrije keuze: trek een lijn/vorm rond het te selecteren apparaat met de muis, hou de linker toets ingedrukt
2. Pen selectie: trek een streep door de te selecteren apparaten
3. Selecteer alle apparaten
4. Ongedaan maken selectie alle apparaten

5. Alle oneven apparaten selecteren (1, 3, 5, 7 etc....)
6. Omkeren van de selectie
7. Verplaats de selectie omhoog en omlaag. Selecteer hiervoor het volgende en het vorige apparaat in de volgorde waarin ze zijn gedefinieerd in het patchvenster.



Index apparaten

Bij het selecteren van een apparaat verschijnt onder in het vierkant een nummer. Dit is het indexnummer van het apparaat. Het is belangrijk apparaten te selecteren in de juiste volgorde omdat effecten in de indexvolgorde worden geformeerd. Stel je voor dat je een apparaatlijn hebt en een pixeleffect wilt van een regenboog die van links naar rechts scrolt. Zorg er in dat geval voor dat de apparaatindexen zijn genummerd van links naar rechts zoals in onderstaand voorbeeld. Wanneer de snelkeuze toetsen worden gebruikt, worden apparaten geformeerd in de volgorde zoals die in het patchvenster wordt gespecificeerd.

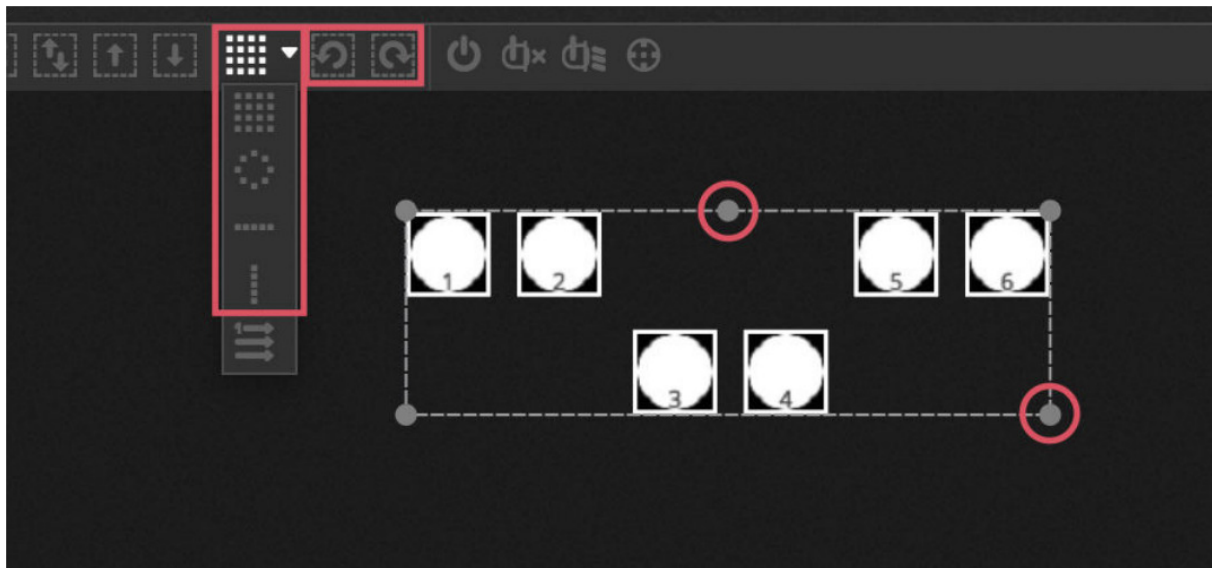


Positioneren apparaten

De apparaten kunnen handmatig worden gepositioneerd door de vierkanten te slepen en elders te plaatsen. Bij de selectie van meerder apparaten ineens kan de relatieve positie worden aangepast door de kleine rondjes van het vierkant te verplaatsen (vergelijkbaar met het kleiner/groter maken van een afbeelding). De selectie kan ook worden geroteerd door de kleine cirkel aan de bovenkant van de omtreklijn te plaatsen.

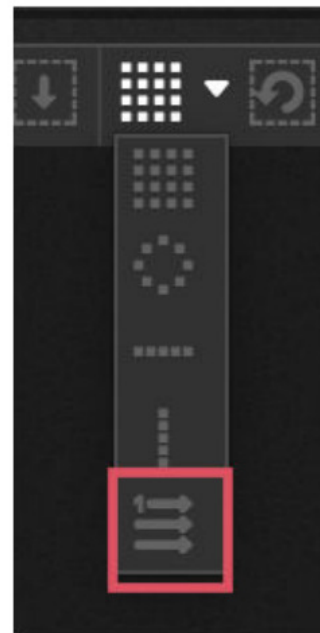
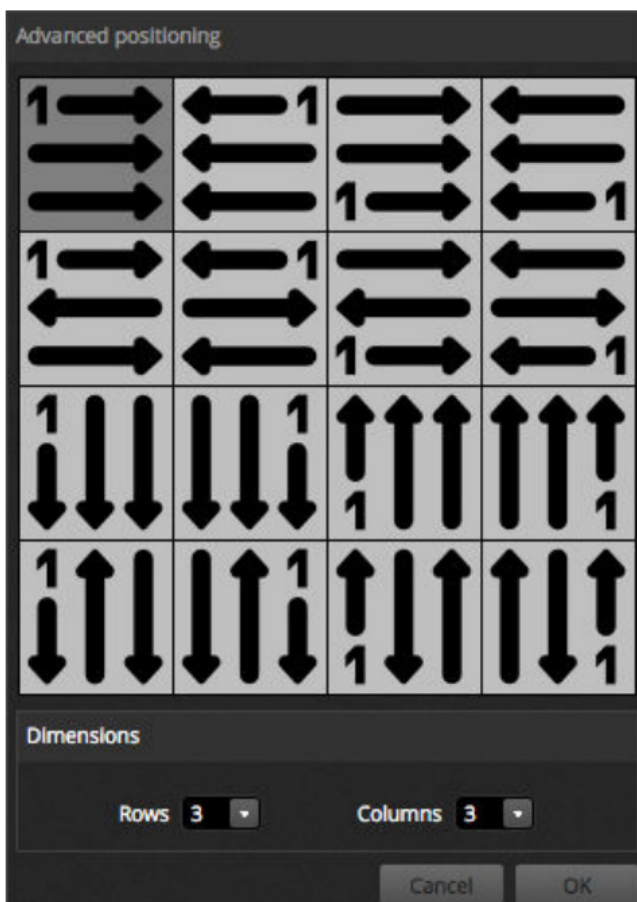
Een selectie kan 45 graden naar links of rechts worden geroteerd met de rotatiesymbolen in de werkbalk.

Apparaten kunnen snel in een lijn, cirkel of matrix gepositioneerd worden door in de werkbalk op het "shape" icoon te klikken.



Positioneren matrix

In een matrix worden apparaten standaard in dezelfde volgorde geïndexeerd, zoals ze in het patch venster worden weergegeven – van links naar rechts en van boven naar beneden. In myDMX 3.0 worden de apparaten in het dichtstbijzijnde vierkant geplaatst. De volgorde van de apparaten kan door het kiezen van “Advanced Positioning” worden gewijzigd. Apparaten kunnen snel in verschillende volgorde worden gepositioneerd door de juiste volgorde te selecteren en daarna het aantal rijen en kolommen onder in het venster te selecteren.

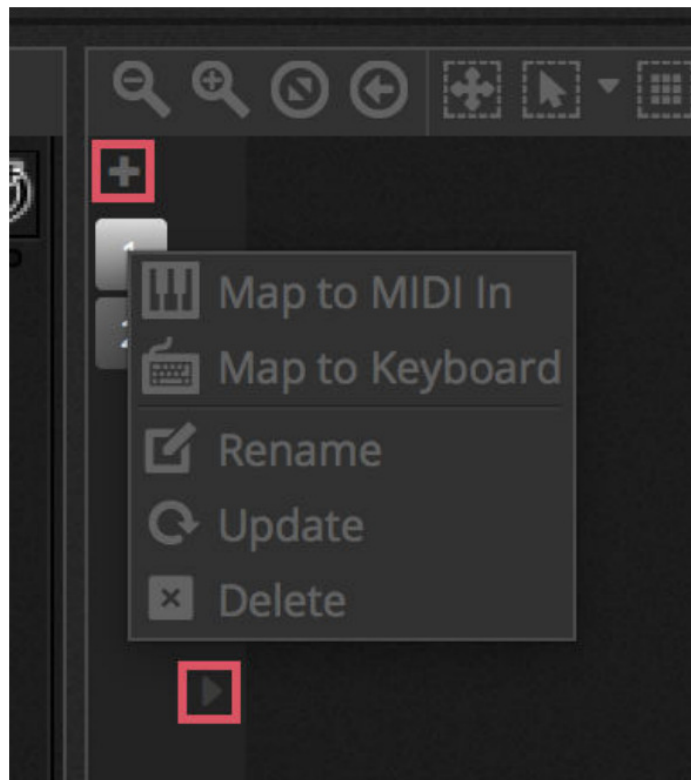


Groepen

Voor het maken van een snelle selectie kunnen apparaten in groepen worden ingedeeld. Een groep slaat ook de apparaatindex op, waardoor meerdere groepen met verschillende indexvolgordes voor verschillende effecten kunnen worden gemaakt. Als u een groep wilt maken, selecteert u de apparaten die in de groep moeten worden opgenomen en klikt u vervolgens op het pictogram "+" aan de linkerkant van het apparaatvenster. De standaard markering voor de groepen is 1, 2, 3 enz. Als u de volledige naam van de groep wilt zien, klikt u op de pijl naar rechts om de werkbalk van de groep uit te vouwen.

Meerdere opties zijn beschikbaar door met de rechter muisknop op het groepsmenu te klikken:

1. Toewijzen aan MIDI In*: Selecteer de groep met een MIDI-commando *Beschikbaar als upgrade (tegen betaling)
2. Toewijzen aan toetsenbord: selecteren van de groep met het toetsenbord
3. Herbenoemen: de naam van de groep wijzigen
4. Update: werk de inhoud van de groep bij met de huidige selectie
5. Delete: verwijder de groep

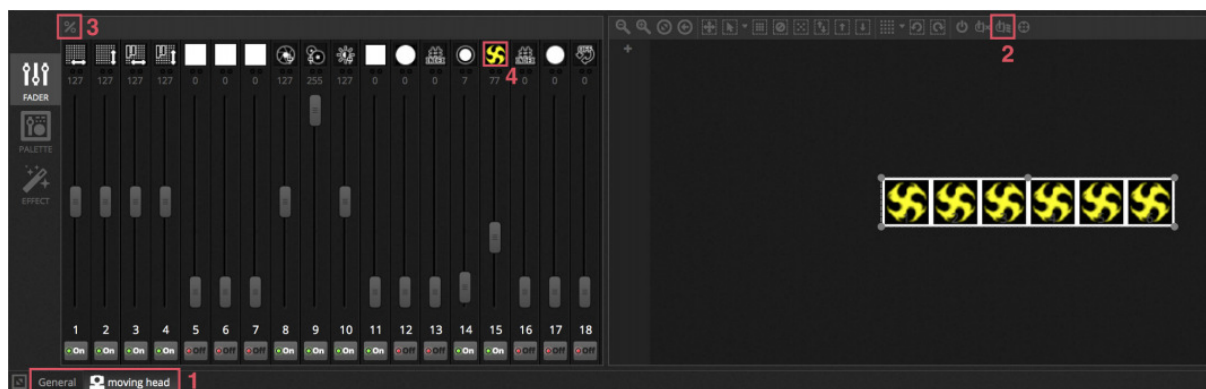


4.2. Bediening lichtapparaten

Lichtapparaten kunnen worden bediend via de faders of de palettes. Zorg ervoor dat eerst een scène wordt geselecteerd en selecteer vervolgens de apparaten die u wilt bedienen. Voor elk type lichtapparaat in uw show is er een tabblad en er is een tabblad "Algemeen" waarin alle apparaten worden weergegeven (1). Klik op de knop "Lichtstraal tonen" in het bovenste deel van het fixtures venster om de dimmer te openen en alle andere kanalen in te stellen die nodig zijn om de lichtstraal te bekijken (shutter, iris etc...) (2).

Beweeg een fader omhoog en omlaag om de waarde van het kanaal te wijzigen. De kanalen kunnen worden ingesteld met een waarde tussen 0 – 255. De DMX waarde van het kanaal wordt bovenaan weergegeven. Door op de waarde te klikken kan handmatig een waarde worden ingevoerd. Klik in de linker bovenhoek van het fadervenster (3) op het “%” icoon om een procentuele waarde weer te geven. Klik met de rechter muisknop op de bovenkant van een kanaal om bij een preset (bijvoorbeeld een bepaalde gobo) te komen. Selecteer de preset uit de lijst (4).

Alle kanalen kunnen in- of uitgeschakeld worden door op het veld aan de onderkant van de fader te klikken. Een uitgeschakeld kanaal (OFF) wordt niet in een scene gebruikt. Wordt hetzelfde kanaal in een andere actieve scene gebruikt, dan blijft de uitgangswaarde gelijk. Als een kanaal wordt ingeschakeld en op de waarde 0 ingesteld, dan verandert de uitgangswaarde naar 0 als de scene wordt geactiveerd.



Bediening met de palettes

Met het tabblad “Palette” kunnen de functies van een bepaald kanaal eenvoudig bediend worden. Er is een palet beschikbaar voor elk verschillend effect. Alle effecten van een geselecteerd apparaat worden boven in het venster weergegeven. Klik op het juiste effect om direct naar de corresponderende palet te navigeren.

Er zijn 3 verschillende palettes:

Pan Tilt: De X-as van het veld bedient het Pan kanaal en de Y-as van het veld bedient het Tilt kanaal. Verplaats voor een snelle besturing de rastercursor, klik in een leeg gedeelte van het veld en sleep om de precisie van de besturing te vergroten. De precisiegevoeligheid kan worden ingesteld door met het muiswiel te scrollen terwijl de cursor van de muis zich in het raster bevindt of door de horizontale fader naar rechtsonder te verplaatsen. Versleep de faders onder en boven het veld voor een individuele pan/tilt instelling. Net zoals bij de rastercursor kan door het klikken op de fadercursors het kanaal sneller bestuurd worden. En door in een leeg veld van de fader te klikken wordt het kanaal langzamer en met meer precisie bestuurd. Standaard springen de lichtapparaten naar de zelfde pan en tilt waarden wanneer het raster wordt bewogen.

Elders gepositioneerde apparaten kunnen, door op “Relativ” te klikken, dicht bij elkaar geplaatst worden. In deze modus geven meerdere kleine punten de posities van de geselecteerde apparaten weer. Rechts van de “Relative” toets bevindt zich de “Center” toets waarmee de Pan en Tilt positie snel op 50% ingesteld kan worden.

Kleur: Met het kleurenwiel kunnen de RGB en CMY kanalen snel bediend worden. Sleep de cursor naar het kleurenwiel om een kleur in te stellen en sleep de cursor vervolgens naar de

cirkelvormige fader om de helderheid in te stellen. Klik op de rechter muisknop voor andere beschikbare kleurenwielen. Het HSV-kleurenwiel maakt een afzonderlijke bediening van tint, kleurverzadiging en helderheidswaarden mogelijk. Klik rond het kleurenwiel om bij een kleur te komen en sleep de cursor om snel de tint, kleurverzadiging en de helderheidswaarde te veranderen of sleep de cursor naar een leeg veld om de kleur met meer precisie in te stellen. Door in het midden van het kleurenwiel te klikken wordt het kleurverhoudingsvenster van het besturingssysteem getoond. Hier kunt u uit meerdere kleurstalen een kleur kiezen, alsmede een pipet om de kleur van een pixel op het scherm te selecteren. Hier kunt u ook RGB en HSV waarden ingeven.

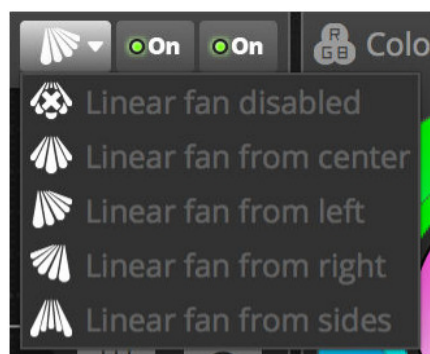
Overige: Overige kanalen geven een lijst met presets weer, samen met een fader waarmee het bereik van de presets bediend kan worden. Bijvoorbeeld: als de vooraf ingestelde “Iris Pulse” wordt geselecteerd kan met de fader de snelheid van de iris pulse worden bediend.

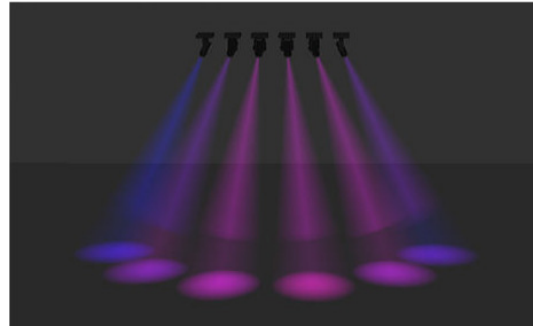
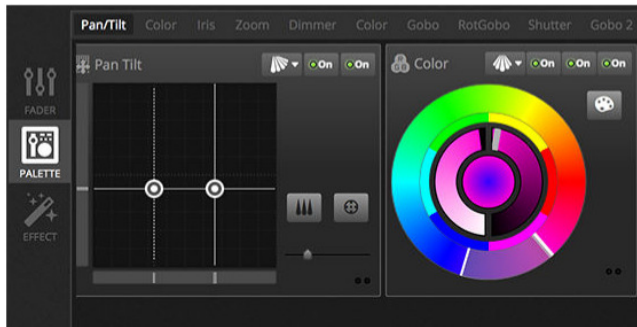


Creëren van kleurovergangen en lineaire waaiers

Naast het instellen van vaste waarden met de paletten kan ook een reeks van waarden dwars over een aantal geselecteerde apparaten worden ingesteld. Bijvoorbeeld: een waaier van stralen kan worden ingesteld op een selectie moving heads, of op een LED strip kan een kleurverloop worden ingesteld. In myDMX 3.0 wordt dit aangeduid met “Linea Fans”. Selecteer voor het creëren van een Linear Fan het type waaier uit de keuzelijst en stel de start en eindwaarden in.

Onderstaand afbeelding laat zien hoe een waaier lichtstralen wordt gecreëerd. In dit geval kan het beste gekozen worden voor “Linear Fan from Left”. Dit houdt in dat het eerste apparaat op de eerste positie wordt ingesteld en het laatste apparaat op de laatste positie. De tussenliggende apparaten worden automatisch berekend.

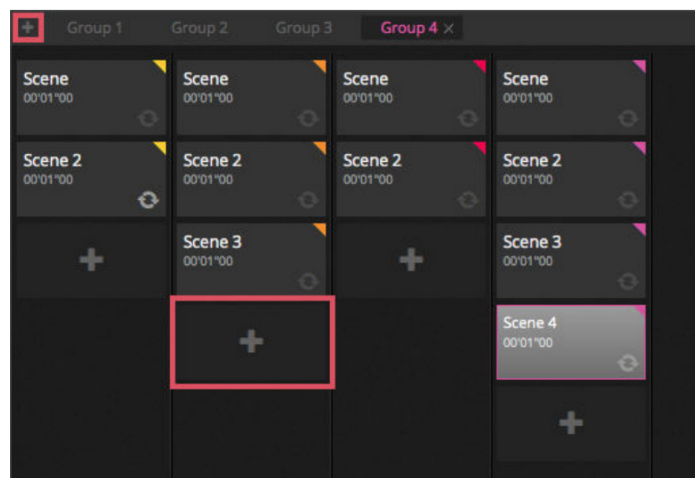




4.3. Creëren scènes

Wanneer kanalen zijn vastgelegd in de editor, worden de waarden in scènes opgeslagen. Een scène kan een statische "look" (bijvoorbeeld: alle apparaten gecentreerd in de ruimte in rood) of een dynamische "look" (bijvoorbeeld: apparaten wisselen kleur met een regenboogeffect) bevatten. Scènes worden gerangschikt in groepen. Standaard kan 1 scène per groep tegelijk worden weergegeven. Groepen kunnen gestapeld worden. Zo kan er bijvoorbeeld een groep zijn voor kleureffecten, voor bewegende effecten en een groep voor strobe effecten etc..

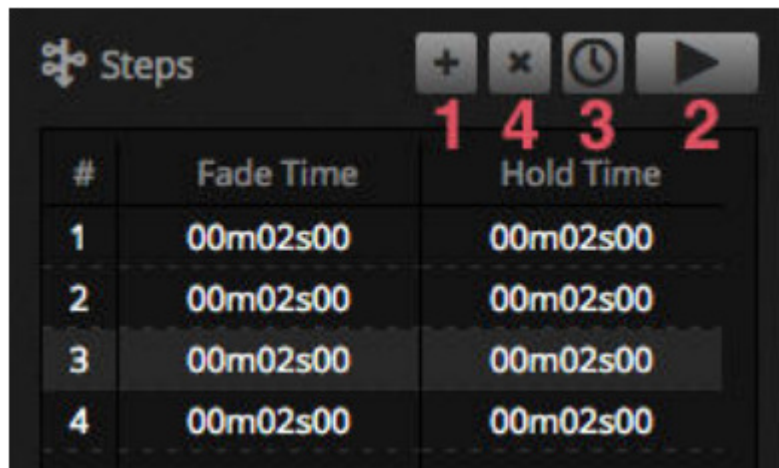
Scènes worden weergegeven in een raster, met de groepen gerangschikt in kolommen. Klik op de grote "+" om een scène aan een groep toe te voegen. Klik op de kleine "+" in de linker bovenhoek om een nieuwe groep aan te maken.



Stappen

Een scène bestaat uit een of meerdere stappen. Elke stap slaat een statische "look" op. Een dynamisch effect wordt bereikt door verschillende stappen toe te voegen met fade en hold-tijden. Klik op de "+" toets (1) om een nieuw stap te maken. Als de faders en palettes worden veranderd, dan worden de data meteen in de geselecteerde stap opgeslagen. Fade en hold tijden kunnen veranderd worden door te dubbelklikken op een stap. Onderstaand voorbeeld toont een scène met 4 stappen, elke stap heeft een fade tijd van 2 seconden en een hold tijd van 1 seconde. In dit voorbeeld wordt de waarde 1 seconde vastgehouden (bevroren) en gaat dan geleidelijk in 2 seconden naar de volgende waarde. Wanneer de laatste stap is bereikt keert de scène terug naar de eerste stap. Klik op de "Play" toets (2) om een voorbeeld van de scène te bekijken.

Verschillende stappen kunnen tegelijkertijd worden bewerkt. Selecteer hiervoor een stap en houd de knoppen "Ctl" voor PC of "Cmd" voor Mac ingedrukt en selecteer de stappen die u wilt wijzigen. Een reeks stappen kan ook worden gewijzigd door de eerste stap van het bereik te selecteren en vervolgens de Shift-toets ingedrukt te houden en de laatste stap te selecteren. Hou de "Shift", "CTL" (PC), of "Cmd" toets ingedrukt voor het wijzigen van hold en fade tijden van een geselecteerde groep stappen en dubbelklik ondertussen op de stap of klik op de "Time Settings" toets (3). Stappen kunnen ook met drag & drop herschikt worden. Een stap kan verwijderd worden door op de delete/backspace toets te drukken of op de "Remove Step" (4) toets te klikken.



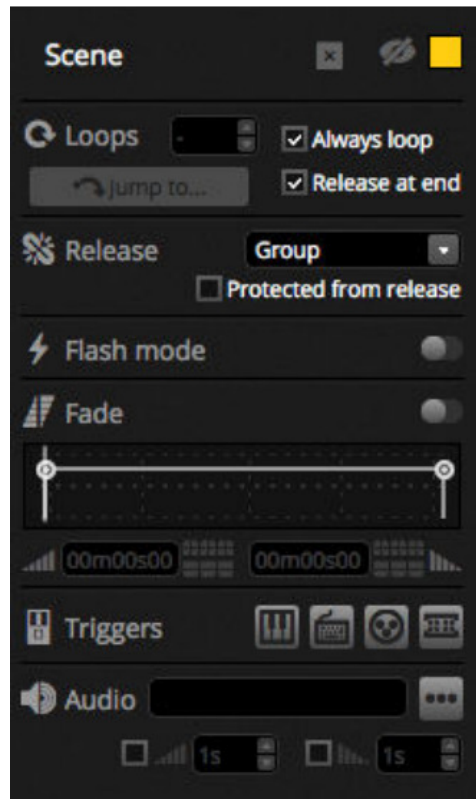
Scene-eigenschappen

De eigenschappen van de geselecteerde scene worden rechts in het editor venster weergegeven. Hieronder volgt een beschrijving van elke eigenschap.

1. Naam scene: kies hier een naam voor de scene. Met de drie toetsen rechts wordt een scenenaam gewist, kan een scene op het Live tabblad getoond of verborgen worden en kan de kleur van de scene toets worden veranderd.
2. Loops: bepaal hier hoe vaak een scene wordt afgespeeld. Als "Loop" op 1 is ingesteld, wordt de scene 1 keer afgespeeld. "Always loop" herhaalt de scene oneindig, totdat "Always loop" wordt uitgeschakeld. Bij "Release at end" stopt de weergave van de scene automatisch aan het eind van de loop.
3. Jump to...: kies hier de scene die weergegeven moet worden aan het einde van de lopende scene. Dit kan een andere scene uit het showbestand zijn of gewoon de volgende scene.
4. Release (vrijgeven): de release modus bepaalt tijdens de weergave van een scene wat er met de overige scènes in de show gebeurt. Er zijn 4 release modi beschikbaar:
 - OFF (UIT): er wordt geen scene vrijgegeven.
 - General (algemeen): alle scènes worden vrijgegeven.
 - Group: alle scènes in dezelfde groep worden vrijgegeven.
 - All except group: alle scènes in de show worden vrijgegeven, behalve de scènes binnen dezelfde groep.
5. Beschermd tegen vrijgeven: de scene wordt altijd afgespeeld, tenzij de scene handmatig wordt gestopt.
6. Flash modus: de scene wordt weergegeven door erop te klikken en de weergave stopt zodra de muisknop/toetsenbord of wordt losgelaten.

7. Fade: hier wordt een fade in en fade out tijd voor de scene ingesteld.
8. Triggers: stel hier een MIDI * / Keyboard / Port trigger* in voor de scène (voor meer informatie, zie het onderwerp "Triggeren"). * beschikbaar als upgrade (tegen betaling)
9. Audio: selecteer hier een audiobestand om af te spelen wanneer de scène wordt geactiveerd met een fade-in en fade-out tijd.

Opmerking: als u op de stervormige toets rechts boven klikt, worden de actuele instellingen als standaard instellingen opgeslagen bij het maken van een nieuwe scene.



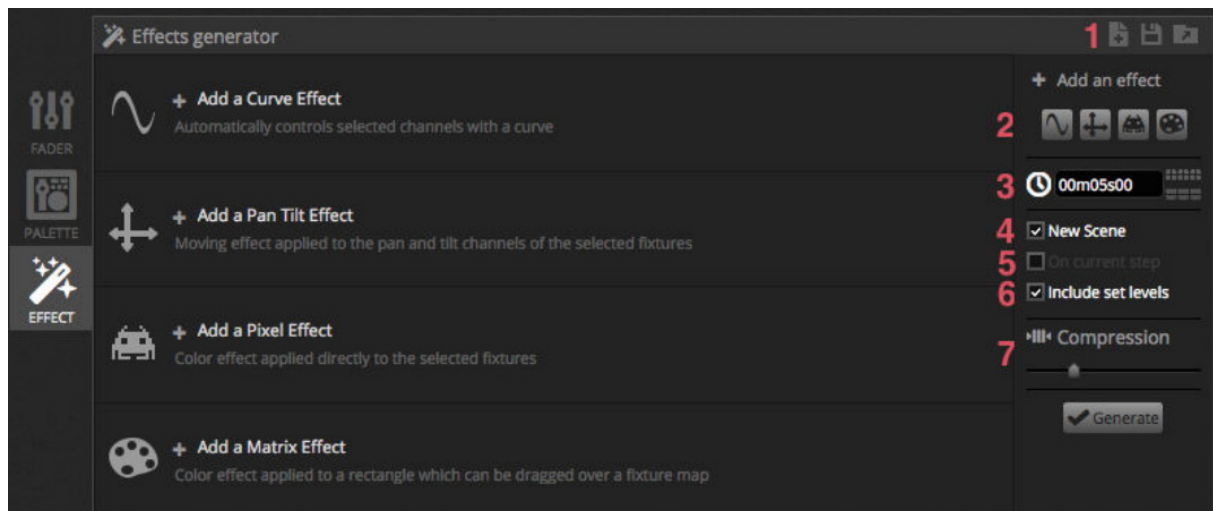
4.4. Creëren effecten

myDMX 3.0 beschikt over een krachtige effectgenerator, XEEL genaamd. XEEL bevat honderden effecten welke allemaal snel kunnen worden toegevoegd aan een selectie apparaten. De effecten kunnen in stappen worden gegenereerd zonder dat elke stap afzonderlijk moet worden toegevoegd. Creëer een effect als volgt:

- Selecteer de apparaten waaraan u het effect wilt toevoegen.
 - Selecteer een van de 4 verschillende effect types.
 - Pas de eigenschappen aan.
 - Klik op de "Generate" toets.
1. Custom presets voor effecten kunnen worden geladen en opgeslagen.
 2. Een van de 4 verschillende effect types kan worden geselecteerd (zie hieronder voor meer informatie)
 3. De duur van het effect kan worden geselecteerd.
 4. Effecten kunnen worden gemaakt in een nieuwe, lege scène of in een bestaande scène.

5. Als "Bij de huidige stap" (on current step) is geselecteerd, start het effect bij de momenteel geselecteerde stap.
6. "Include set levels": omvat alle actueel ingestelde fader/palette niveaus voor elke stap van de aangemaakte scene.
7. Compressie vermindert het aantal stappen dat wordt gebruikt in het gegenereerde effect. Dit is handig indien individuele stappen bewerkt moeten worden na het aanmaken van een effect, of indien de scene naar een stand alone* geheugen op een apparaat met beperkte geheugenopslag wordt overgezet. Deze functie is ook handig indien de software in express modus wordt gebruikt, waar het maximum toegestane stappen beperkt is.

*Beschikbaar als upgrade (tegen betaling)



Curve

Bij het curve-effect kunnen elementaire wiskundige formules worden toegepast om het kanaal aan te passen. Curve types kunnen hier worden geselecteerd (1). Kanalen kunnen hier worden geselecteerd (2). Een curve kan naast de bediening van een kanaal ook worden toegepast voor de helderheid, tint en kleurverzadiging van een lichtapparaat. In de onderstaande figuur is het niveau van de rode kleur aangepast met een sinusgolf.

Het verloop van de golf wordt met de faders ingesteld.

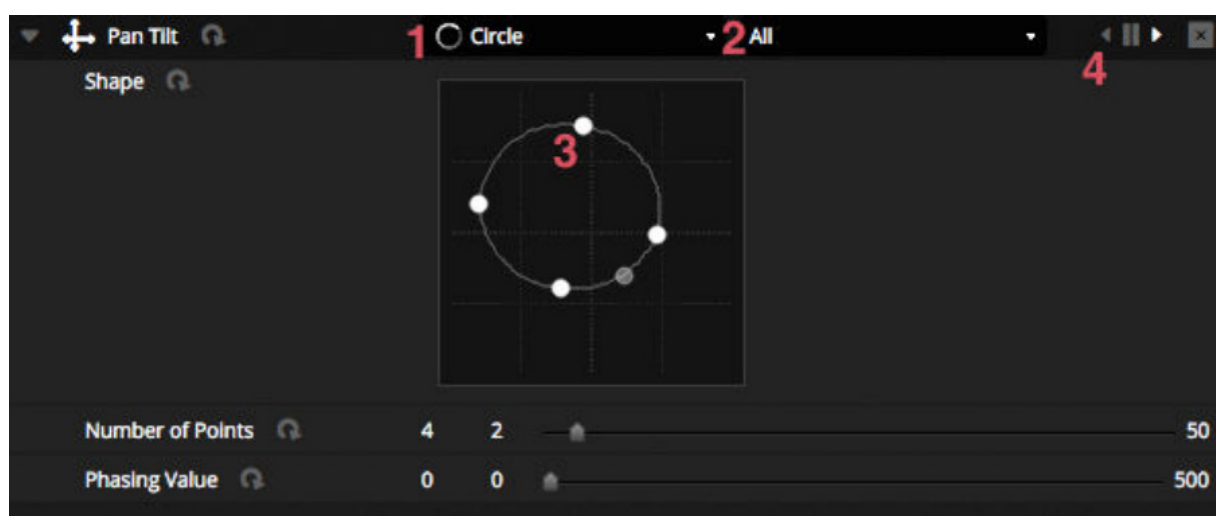
- Als de frequentie van de golf wijzigt door de snelheid aan te passen, wordt het patroon sneller.
- Pas de grootte aan om de golf uit te rekken
- Beweeg de golf heen en weer door de fase te veranderen en pas de offset aan om de golf op en neer te bewegen.
- Pas de phasing waarde aan om de positie van het effect op elk apparaat een offset te geven. Om phasing correct te laten werken, moet de software worden verteld in welke volgorde de apparaten zijn geplaatst. Zie "Arranging Lighting Fixtures" voor meer informatie over het instellen van een apparaat index van verlichtingsapparaten "



Pan Tilt

Dit effect kan op ieder apparaat met pan / tilt kanalen worden toegepast. Op deze manier kunnen eenvoudig bewegende patronen worden gecreëerd.

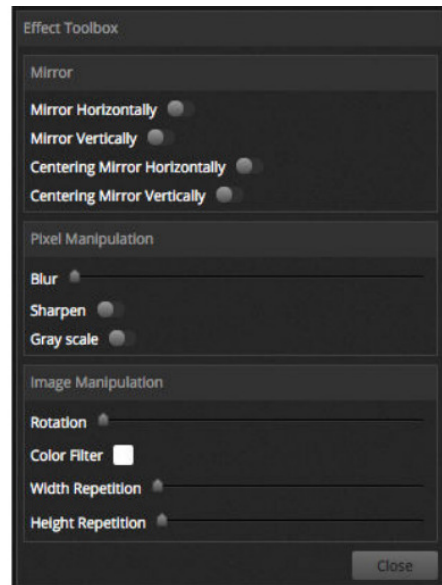
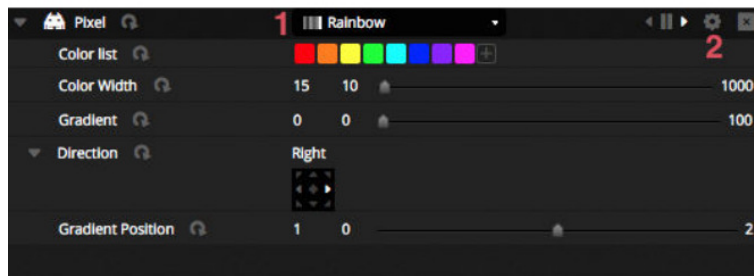
- Open de lichtstraal door op de Beam On toets in de werkbalk van het apparaatvenster te klikken. Hierdoor kunt u de apparaten zien terwijl de positie wordt ingesteld. Deze instellingen worden alleen als onderdeel van het effect opgeslagen als het selectievakje 'Include set levels' is aangevinkt.
- Selecteer hier de vorm die u wenst te creëren (1).
- Bij een apparaat met meerder stralen selecteert u hier het nummer van de straal (2).
- Wijzig de vorm door de punten te verslepen (3). Verplaats de hele vorm door in een leeg gedeelte van het raster te klikken.
- Klik op de rechter muisknop om een punt te verwijderen.
- Dubbelklik om een punt toe te voegen of om de "Number of points" schuifregelaar in te stellen.
- Phasing kan worden toegevoegd om een wave effect te creëren.
- Het effect kan hier worden omgekeerd of gepauzeerd (4). U kunt bijvoorbeeld 2 pan-tilt-effecten stapelen en een van deze omkeren om een symmetrisch bewegingseffect te bereiken.
- Om de snelheid van het effect te wijzigen, past u de effecttijd aan de rechterkant aan.



Pixel

Het Pixel-effect mengt kleuren om zo zeer snel fantastisch uitziende effecten te creëren.

- Selecteer een Pixel-effect type (1).
- Dubbelklik op een van de gekleurde vierkanten om een kleur aan te passen die in het effect wordt gebruikt. Kleuren kunnen worden verwijderd door met de rechtermuisknop te klikken en "Delete" te selecteren.
- Andere opties zijn afhankelijk van het geselecteerde kleureffect.
- Wanneer u hier klikt (2), wordt de Effects Toolbox geopend, die u verschillende extra instellingen voor het genereren van effecten biedt. Deze omvatten de effecten spiegelen, vervagen, grijswaarden, rekken en scale.



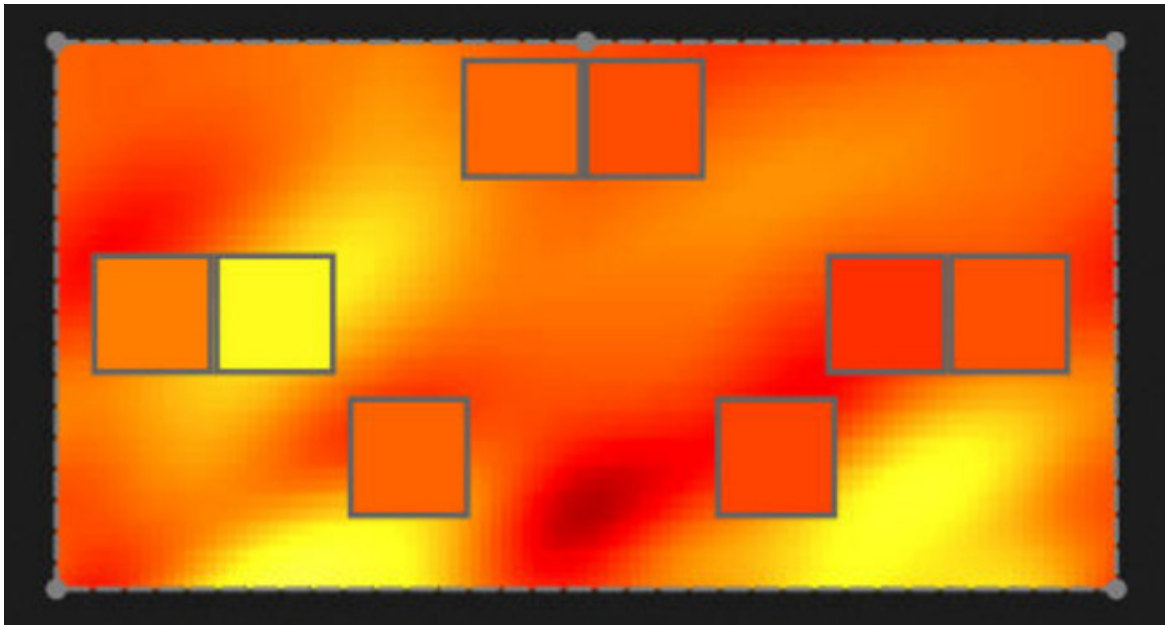
Matrix

Matrixeffecten zijn op video gebaseerde effecten die zijn ontworpen om pixelmatig te worden gemapped. Wanneer een nieuw matrixeffect wordt gemaakt, verschijnt het op een rechthoek in het apparaatvenster. Deze rechthoek kan over lichtapparaten worden getrokken, worden verkleind en geroteerd.

Alle effecttypen die beschikbaar zijn binnen het Pixel-effect zijn ook beschikbaar binnen het Matrix-effect. Een matrixeffect weet niet hoeveel apparaten in gebruik zijn, dus effecten als Chases en Knight Rider worden niet zo precies weergegeven.

Er zijn verschillende extra effecttypen opgenomen als onderdeel van het Matrix-effect.

- Audiopatronen zoals "Bar graph" en "Level" meter maken het mogelijk patronen te manipuleren met een binnenkomend audiosignaal.
- Het bounce-effect maakt de selectie van verschillende vormen mogelijk die rond kunnen springen in het toegewezen gebied.
- Met het Media-effect kunt u een afbeelding of video selecteren om af te spelen in het toegewezen gebied.
- Met het tekst-effect kan aangepaste tekst in het toegewezen gebied weergegeven of gescrold worden.

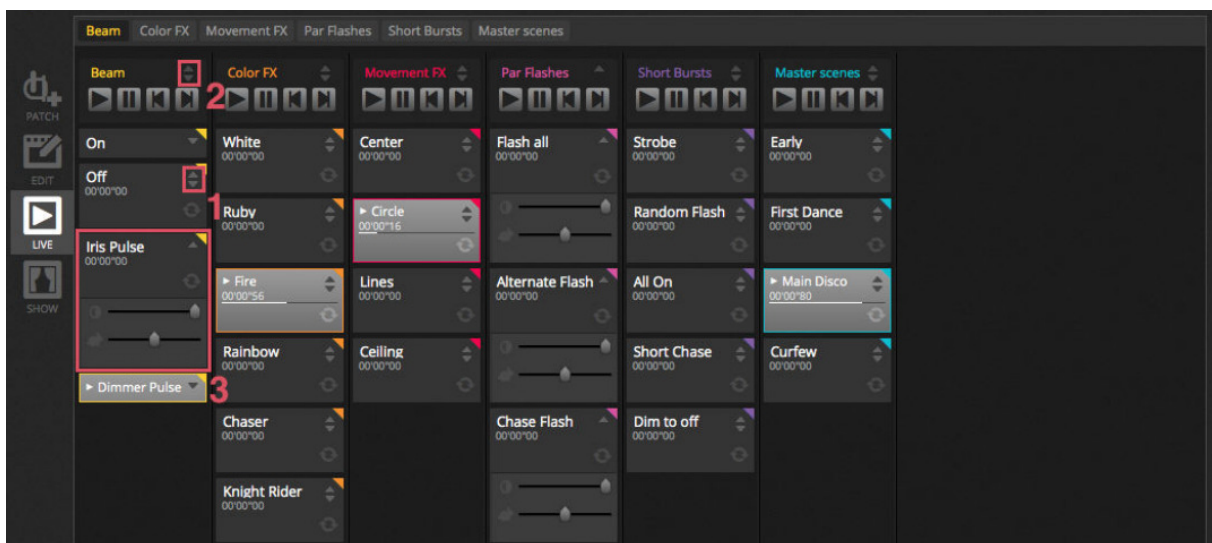


5. Live

5.1. Live bediening van een show

Op het live-scherm bedien je je show. Het onderstaande voorbeeld speelt meerdere scènes tegelijk af. Zolang de scènes verschillende kanalen gebruiken, worden ze gestapeld en samengevoegd. Wordt een scène geactiveerd die hetzelfde kanaal gebruikt als de scène die wordt weergegeven, dan heeft de laatste scène voorrang op de andere scènes.

Scènes kunnen in 3 formaten worden weergegeven. Klik op de pijlen omhoog en omlaag om de grootte van de scène te wijzigen (1) en klik op de pijlen in de groepskop om alle scènes in de groep uit te vouwen en samen te vouwen (2). Wanneer een scène op de maximale grootte is ingesteld, verschijnen er twee horizontale faders (3). Met de eerste kunt u de snelheid van de scène wijzigen en met de tweede de helderheid dimmen.



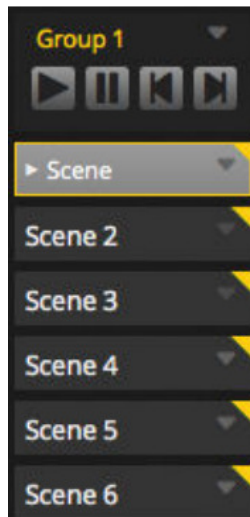
Wisselen tussen scènes

Elke groep bevat 4 iconen:

- Weergave: begint met weergeven van een groep vanaf de eerste scène.
- Pauze: stopt de actuele weergave van de scene.
- Previous /next:: hiermee gaat u naar de vorige of volgende scène in de groep. Als de eerste scène van een groep wordt weergegeven en "Previous" wordt aangevinkt, gaat de weergave naar de laatste scène. Als de laatste scène wordt weergegeven en "Next" wordt aangevinkt, gaat de weergave naar de eerste scène.

Een groep kan worden behandeld als een traditionele cue-lijst waarbij de "Next" knop de functie van GO toets heeft. In de software-instellingen kunnen snelkoppelingen aan de "Next" knop van de groep worden toegewezen.

Met de pictogrammen in de live-werkbalk aan de rechterkant van het live-scherm kunnen alle scènes vooruit en achteruit springen.



De Live werkbalk

Het gebied rechts van het live-scherm geeft een live-werkbalk en een Master dimmer weer.

De Master dimmer neemt de bediening van alle dimmer en kleurkanalen van alle lichtapparatuur over. Op deze manier kunnen alle apparaten globaal worden gedimd.

Met de 8 live toetsen in het bovenste gedeelte kunnen de volgende functies worden toegepast:

- Vooruit en achteruit tussen scènes wisselen.
- De show pauzeren.
- Alle lichtapparatuur doven.
- Volledig inschakelen of uitschakelen van fade tussen scènes.
- De software vergrendelen (handig als de computer onbeheerd achterblijft).
- Live snapshots maken.

Andere opties op de Live-werkbalk zijn toetsen voor het resetten van live bewerkingen en het beheren van de BPM of Impuls van de muziek. Deze toepassingen worden uitgelegd onder 'Live bewerken van uw show' en 'Audio'.



5.2 Live bewerken van de show

Iedereen moet zijn shows op een bepaald moment live bewerken, of dit nu een tijdelijke overschrijving is of een aanpassing van de kleur binnen een scène. Er zijn verschillende manieren om je show te besturen terwijl scènes worden weergegeven.

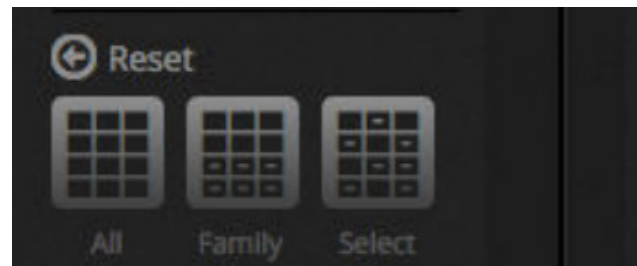
Terugschakelen naar de editor

Als u op het tabblad "Editor" klikt terwijl een programma wordt uitgevoerd, blijven dezelfde scènes geactiveerd en blijft de show actief. Het enige verschil is dat alle kanalen die in de geselecteerde scène en stap worden gebruikt, de momenteel actieve show overschrijven. Als u de DMX-output van de scène die bewerkt wordt wilt blokkeren, klikt u op de knop "Blinde modus" in de rechterbovenhoek van het scèneraster. Als u op de tabbladen "Live" of "Show"* bent en wilt controleren of de blind modus is uitgeschakeld, kan deze optie ook worden ingesteld in het bewerkingsmenu (editor). *Beschikbaar als upgrade (tegen betaling).

Creëren live bewerkingen

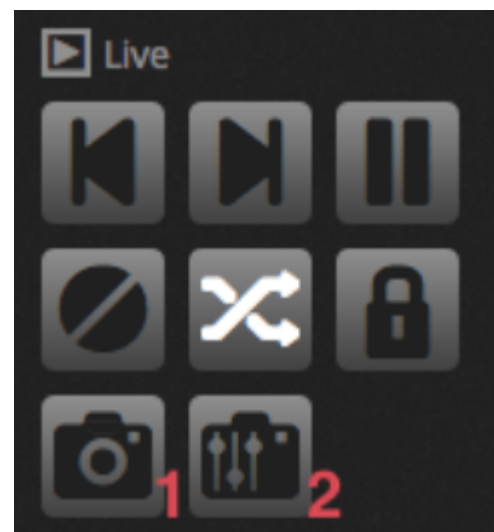
Als u een live bewerking wilt creëren, selecteert u enkele apparaten en klikt u vervolgens op een fader of palet. Let op: de status verandert van AAN / UIT naar LTP. LTP staat voor Latest Takes Priority, de laatste wijziging heeft altijd voorrang. Wanneer u de fader verplaatst, blijft deze op de waarde die is ingesteld tot een scène met hetzelfde kanaal wordt geactiveerd. LTP-bewerkingen worden niet opgeslagen in scènes, maar boven scènes "geplaatst". Live-bewerkingen kunnen worden gereset door op een van de 3 reset-knoppen op de live werkbalk te klikken:

- Alles: reset alle live-bewerkingen in de show
- Family: hiermee worden alle live bewerkingen op het geselecteerde tabblad Family gereset.
- Select: hiermee worden alle live bewerkingen op de geselecteerde apparaten gereset.



Snapshots maken

U kunt een statische momentopname van uw show maken en deze in een nieuwe scène opslaan. Klik daarvoor op het camerapictogram op de live werkbalk. Er kan een momentopname van alles (1), of van alleen de LTP bewerkingen (2) worden opgeslagen. Binnen de geselecteerde groep wordt een nieuwe scène gemaakt.



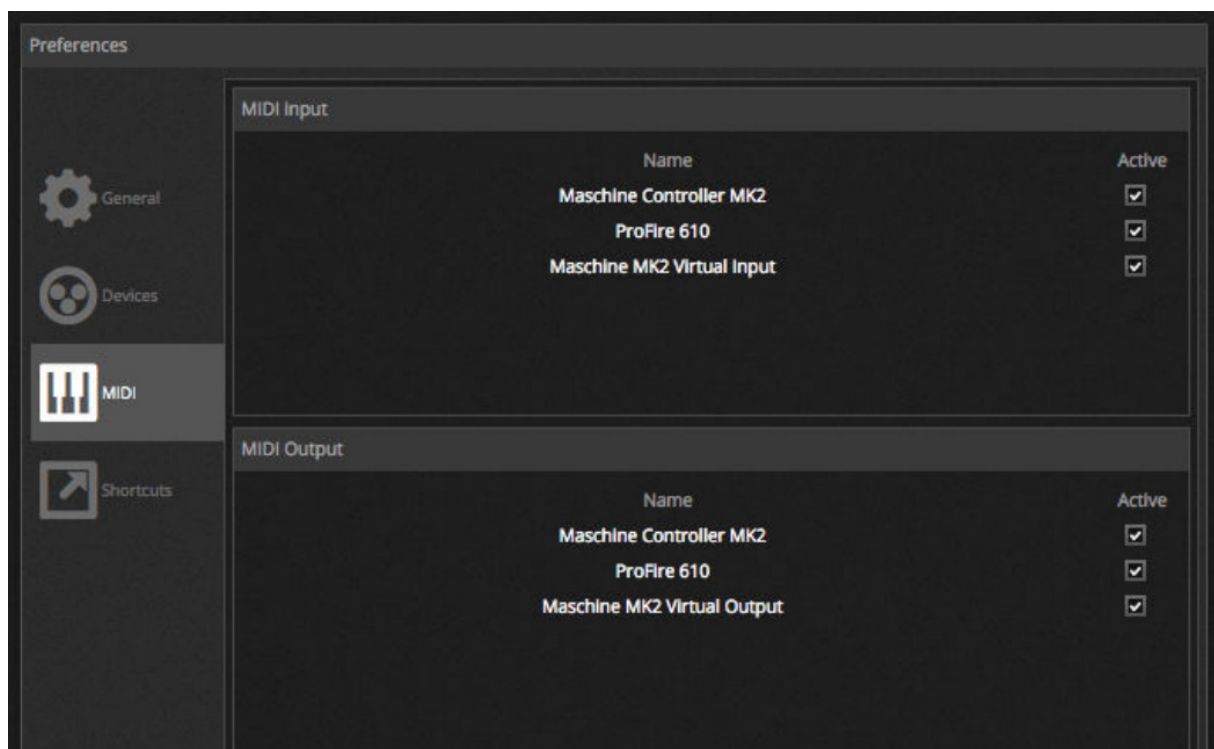
5.3 MIDI*

MIDI staat voor “Musical Instrument Digital Interface” en is een systeem dat wordt gebruikt voor communicatie tussen verschillende apparaten in de audio/visuele industrie. Veel delen van de software kunnen worden bediend met een MIDI-controller, bijv. scènes en faders.

*Beschikbaar als upgrade (tegen betaling).

MIDI-apparaten zijn meestal verbonden met een USB-kabel of via een USB-MIDI-interface met een DIN-kabel. Zodra uw apparaat is aangesloten en de besturingsprogramma's zijn geïnstalleerd, kan het MIDI-apparaat worden geselecteerd in het venster met voorkeursinstellingen.

De software kan ook MIDI-signalen naar de MIDI-ingang van de MIDI-controller sturen. Sommige MIDI-controllers kunnen deze gegevens interpreteren, interne verlichting inschakelen en gemotoriseerde faders verplaatsen. Zorg ervoor dat zowel de MIDI-ingangs- als MIDI-uitgangapparaten zijn geselecteerd.



Klik op de knop MIDI in het venster met scene eigenschappen om een MIDI toets aan een scène te koppelen. U kunt ook met de rechtermuisknop op een live scène klikken en vervolgens "Map to MIDI In" selecteren. Het venster voor MIDI-triggering wordt nu weergegeven. Door op de betreffende knop op de MIDI-controller te drukken, wordt de opdracht automatisch toegewezen.

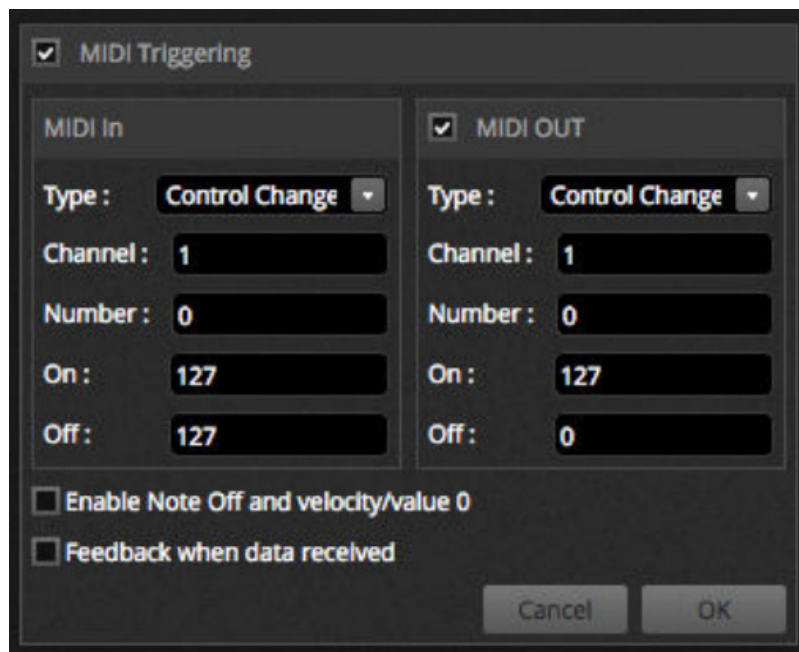


Uitgebreide toewijzing van knoppen

De individuele componenten van de MIDI-opdracht kunnen worden gewijzigd. De inkomende MIDI-opdracht kan links worden weergegeven en de uitgaande MIDI-opdracht wordt aan de rechterkant worden weergegeven.

Opties:

- Type: het type MIDI-opdracht. Wees voorzichtig met het vrijgeven van commando's via toetsen. Sommige controllers gebruiken Note On - 0, andere gebruiken Note Off - 127. In het tweede geval moet een Note On / Off commandotype worden gebruikt.
- Kanaal: het kanaalnummer tussen 1 en 16.
- Nummer: de Note / CC / PC nummer tussen 0 en 127.
- Aan: de waarde die moet worden gebruikt om de scène weer te geven.
- Uit: de waarde die moet worden gebruikt om de scène te onderbreken.
- Inschakelen Note Off en snelheid 0: De software reageert alleen op "Note Off" - opdrachten en op opdrachten met de waarde 0 wanneer dit selectievakje is aangevinkt.
- Feedback bij ontvangst van gegevens: Vink dit selectievakje aan als u wilt dat de software de opdracht "MIDI Out" verzendt wanneer de toets wordt geactiveerd door de MIDI-controller. Dit is bijvoorbeeld nodig bij AKAI PC-controllers omdat de hardware de eigen LEDs niet inschakelt tenzij dit wordt aangegeven door een binnenkomend MIDI-commando. Dit is echter niet nodig bij de Behringer BCF2000 aangezien deze controller de eigen LEDs inschakelt. Gebruik deze optie met beleid, aangezien sommige controllers inkomende opdrachten zullen herhalen hetgeen resulteert in een oneindige MIDI-loop.



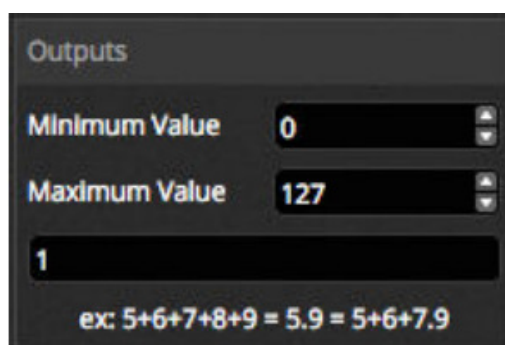
MIDI OUT

Meestal is de waarde van MIDI-Uit hetzelfde als die van de MIDI-In. Dus wanneer een commando automatisch wordt geleerd, zal de software dezelfde opdracht hanteren voor zowel In en Uit. Sommige controllers reageren echter anders, afhankelijk van hun initiële waarde. De AKAI APC Mini verandert bijvoorbeeld de kleur van de knopverlichting afhankelijk van de ontvangen "ON" -waarde.

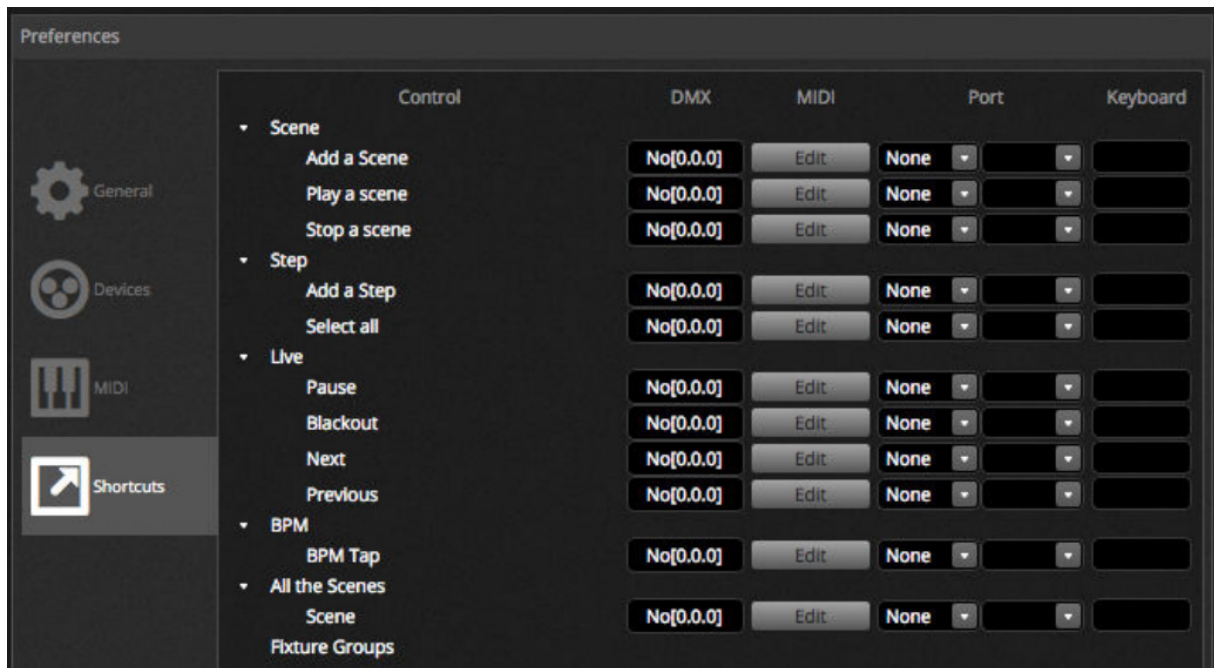
Uitgebreide toewijzing van faders

Bij het toewijzen van een kanaalfader via MIDI, zijn verschillende extra opties beschikbaar, waaronder:

- Minimumwaarde: de waarde waar de kanaalfader naar toe wordt verplaatst als de MIDI-fader op 0 is ingesteld.
- Maximumwaarde: de waarde waar de kanaalfader naar toe wordt verplaatst als de MIDI-fader op 127 is ingesteld.
- Meerdere toewijzingen: hiermee kunt u meerdere kanalen toewijzen aan een MIDI-fader. Als u bijvoorbeeld 5 + 6 invoert, wordt de fader toegewezen aan kanalen 5 en 6. Als u 5.8 invoert, wordt de fader toegewezen aan kanalen 5, 6, 7 en 8.



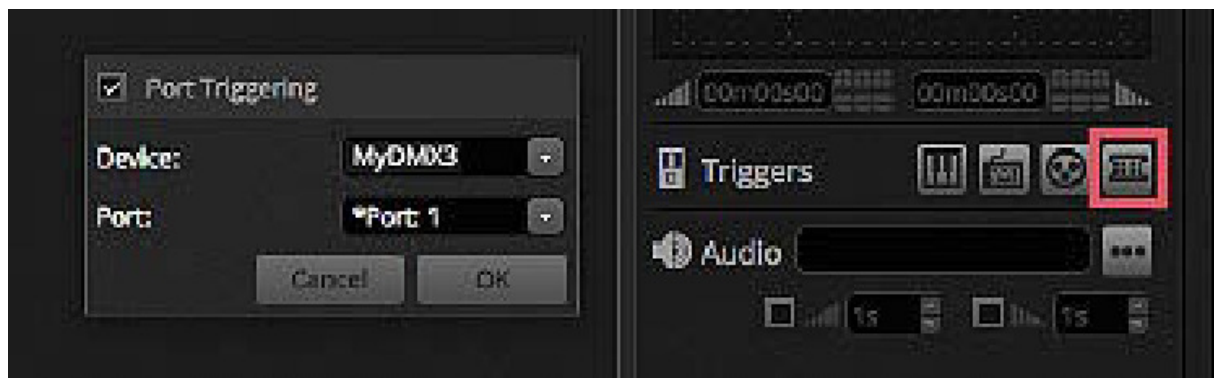
Verschillende andere delen van de software kunnen via MIDI worden geactiveerd. Deze zijn te vinden in de software-instellingen.



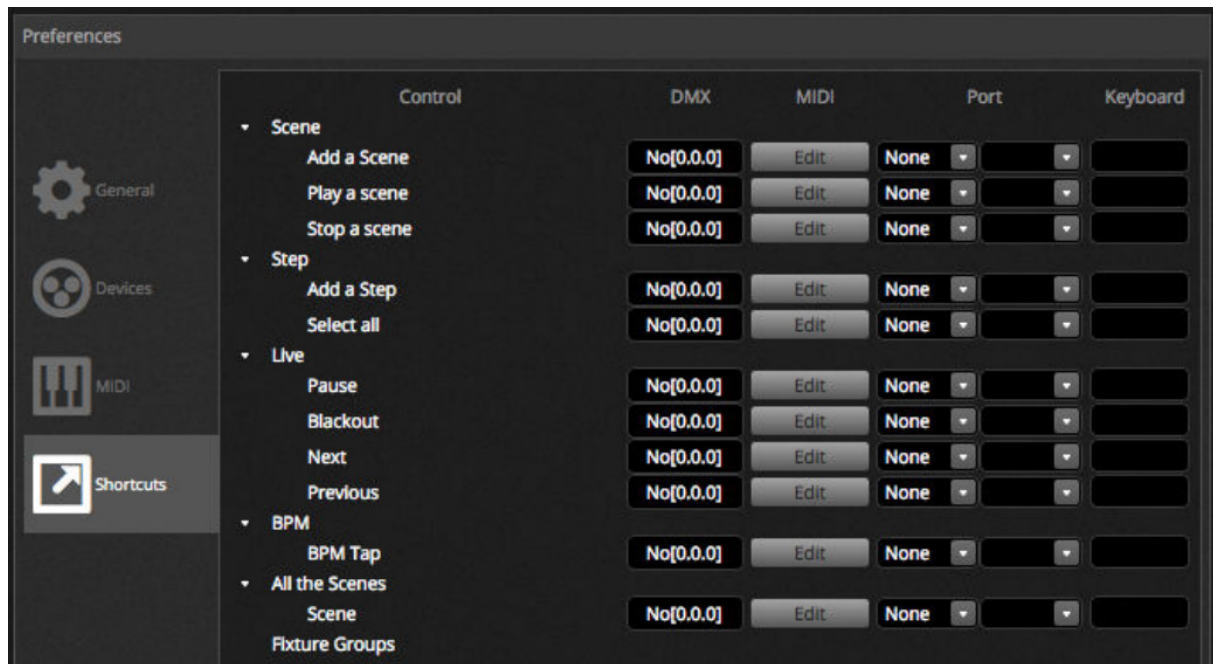
5.4 STROOMLOZE CONTACTEN*

De software kan worden geactiveerd via een van de 8 poorten met potentiaalvrije contacten die beschikbaar zijn op een compatibele DMX-interface.*Beschikbaar als upgrade (tegen betaling).

Als u een poort aan een scène wilt toewijzen, selecteert u de scène en klikt u vervolgens op de knop Port Trigger in het venster Scène-eigenschappen. Poorten die reeds in gebruik zijn worden met een sterretje aangegeven. Let op dat adres 1-255 een binair adres is. Adres 7 is bijv. poort 1, poort 2 en poort 3 samen.





Verschillende andere delen van de software kunnen worden geactiveerd via de potentiaalvrije contactpoorten. Deze zijn te vinden in de software-instellingen. *Beschikbaar als upgrade (tegen betaling).



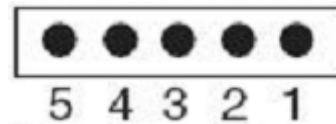
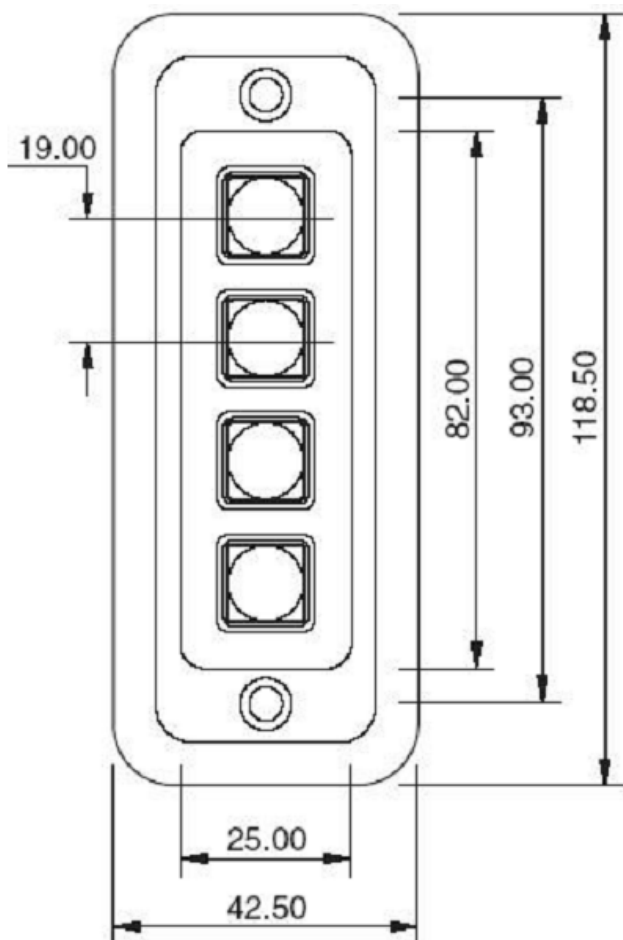
Voorbeelden van Keypads - Storm 4-knoppen (details en aansluitingen)

Hieronder volgt een volledige beschrijving van de referentie-opties voor dit toetsenbord en de componenten voor de kabel. We leggen ook uit hoe je de verbindingen maakt. Verdere informatie is te vinden op de website www.storm-keypads.com

Beschrijving	Afbeelding	Ref. STORM	REF. FARNELL	REF. RADIOSPARES
Membrantoetsenbord voor algemene toepassingen (Storm 1000 PLX-serie)		PLX0422 01	102957	301-3835
Robuust toetsenbord voor ruw industrieel gebruik (Storm 2000 serie)		2K0421 01	546392	



Membraantoetsenbord met door de gebruiker toe te wijzen opschrift (Storm Graphic Series)		GS0402 01	102799	301-3885
--	---	-----------	--------	----------

Aansluitschema voor 4 Key Keypad



- F1
- F2
- F3
- F4

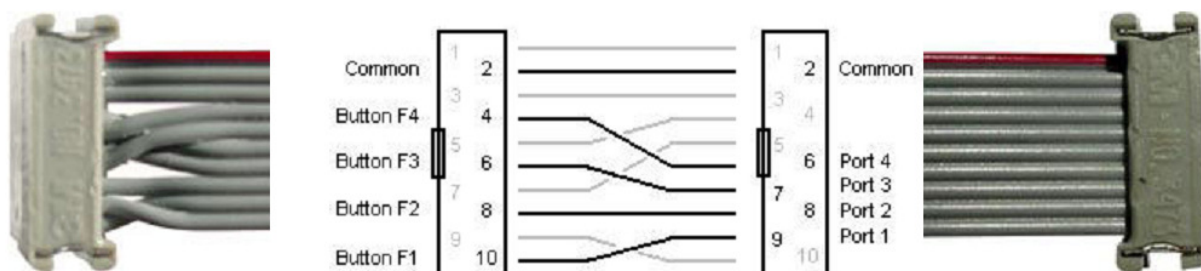
CONTACT MATRIX	
CONNEC. PIN	ROW/ COLUMN
1	common
2	F4
3	F3
4	F2
5	F1

Benodigde componenten voor het maken van een kabel	Afbeeldingen	Ref. Farnell	Ref. Radiospares
HE10 Connector female 10 pins (quantity 2)		636034	454-2362
Ribbon cable (Quantity 1m or +)		148011	246-8133

Aansluiting op keypad 4 toetsen

Hier is de pinbezetting van de Er zijn maar 5 aders nodig om 4 toetsen van de Keypad aan te sluiten maar we adviseren om alle 10 de aders van de flatcable aan te sluiten.

Aansluiting op de DMX Interface



Storm Interface - Keymat 14 Bentinck Court, Bentinck Road, West Drayton, UB7 7RQ, England Tel: +44

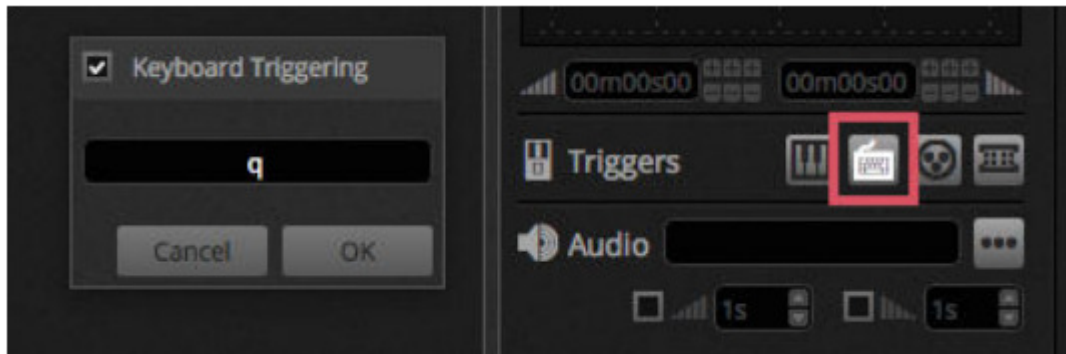
(0)1895 431421 Fax: +44 (0)1895 431132 Email: sales@keymat.com Storm Interface USA 364

Pennsylvania Avenue, Suite 202, Glen Ellyn, Illinois, 60137, USA Tel: 630 469 2981 Fax: 630 469 2975

Email: sales.usa@storm-keypads.com www.storm-keypads.com

5.5 KEYBOARD

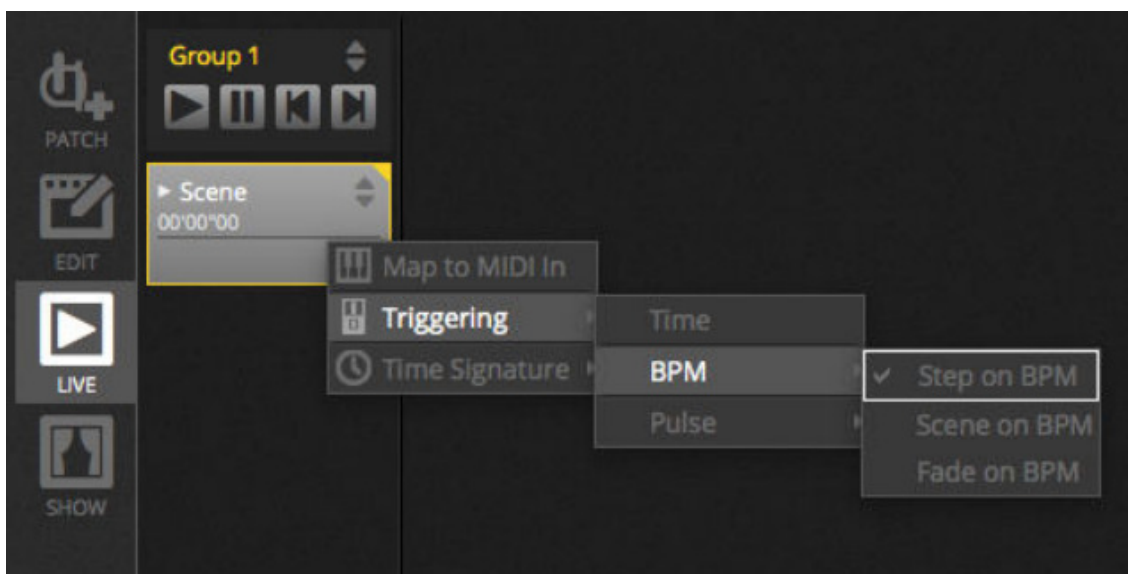
Een scène kan worden geactiveerd met een toets van een computertoetsenbord. Om een scène aan een toets toe te wijzen, dient de scène geselecteerd te worden en vervolgens op de Keyboard Trigger toets in het venster Scène-eigenschappen geklikt te worden. Als u een scène kortstondig wilt weergeven met behulp van het toetsenbord, activeert u "Flash Mode" in het venster "Scene Properties".



5.6 AUDIO

Scènes in myDMX 3.0 kunnen worden gesynchroniseerd met het ritme of de pulse van de muziek. Het is mogelijk om sommige scènes de pulse te laten volgen en andere de BPM. Als u een scène aan de BPM of pulse wilt toewijzen, klikt u met de rechtermuisknop op een scène en selecteert u een van de volgende opties:

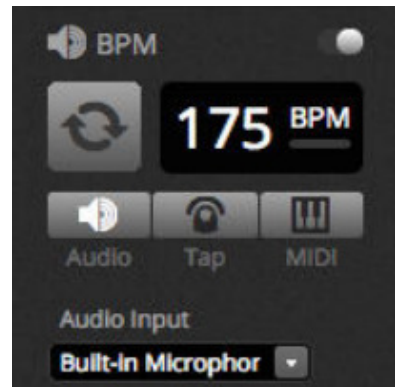
- Stap naar BPM: de scène springt naar de volgende stap als deze een beat van de BPM-tool ontvangt.
- Scène naar BPM: de scène wordt herhaald wanneer deze een beat van de BPM-tool ontvangt.
- Fade op BPM: de scène springt naar de volgende stap als deze één maat van de BPM-tool ontvangt en wordt met behulp van de ingestelde fade-tijd weergegeven tot de volgende stap.
- Stap / Scène / Fade op pulse: Hetzelfde als hierboven, maar hier wordt op de pulse gereageerd.



Activeren via BPM

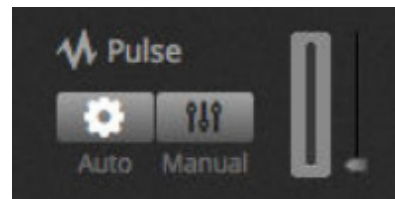
Er zijn verschillende opties om te synchroniseren met de BPM:

- Audio - analyseert het binnenkomende audiosignaal om de BPM te berekenen (het audio-weergaveapparaat kan hieronder worden geselecteerd).
- Tap – met deze toets kan de BPM handmatig worden ingesteld.
- MIDI - met de "MIDI Clock" kunt u de BPM van verschillende populaire DJ-softwarepakketten en mixers lezen (de MIDI-klok moet in de software-instellingen worden geselecteerd)



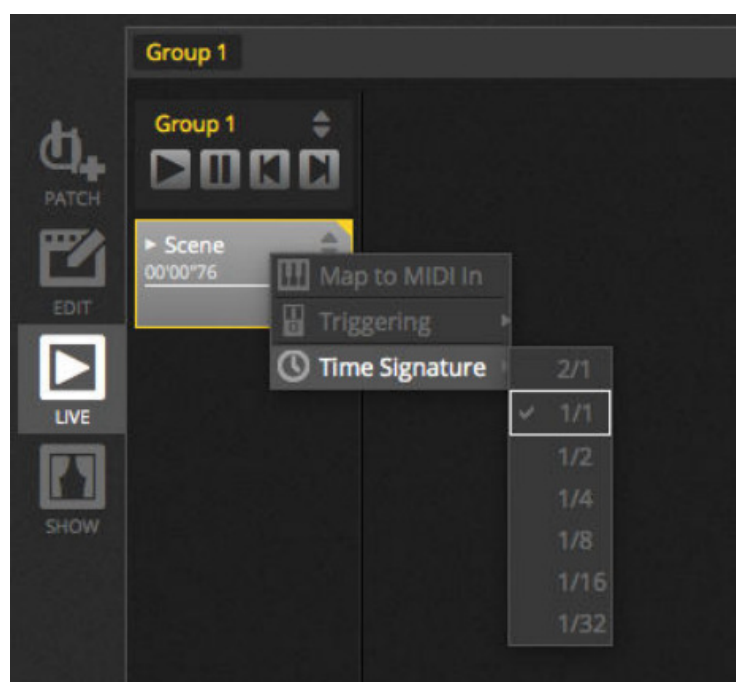
Activeren via pulse

Puls verzendt een trigger telkens wanneer het binnenkomende audioniveau een drempel overschrijdt. De drempelwaarde kan automatisch of handmatig worden ingesteld met de fader. De drempelwaarde is fantastisch als je wilt dat je lichten de muziek "volgen", maar stoppen bij de rustigere secties.



Time signature

Door met de rechtermuisknop op een scène te klikken, is het mogelijk om een maatsoort in te stellen. De standaardwaarde is 1/1. Dit betekent dat elke keer dat een takt wordt ontvangen, de scène wordt herhaald of verspringt met 1 stap. Deze maatsoort kan worden gedeeld, zodat de scène verschillende keren per maat kan worden herhaald / verspringen. Als de maatsoort bijvoorbeeld is ingesteld op 1/2, wordt de scène twee keer herhaald of worden twee stappen bij elke takt overgeslagen.



6. Show*

6.1 Bedieningselementen toevoegen aan show modus

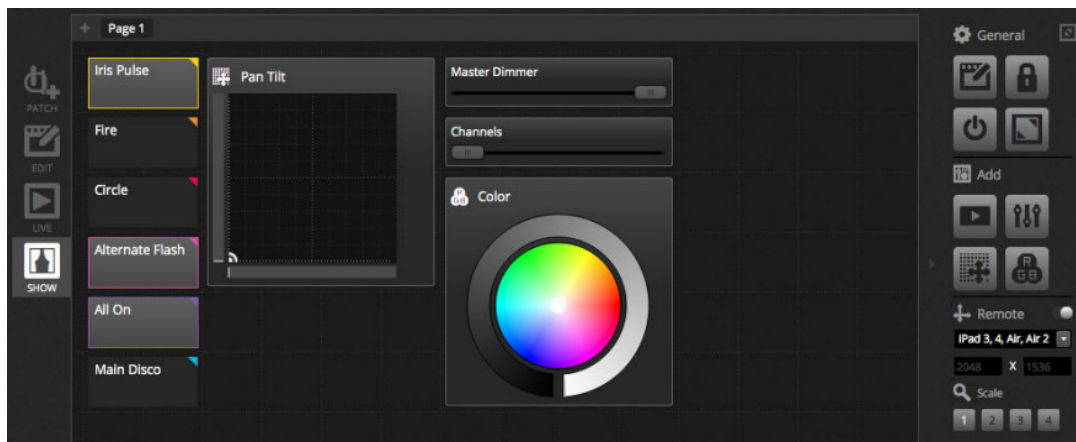
De show modus wordt gebruikt om een door de gebruiker aangepaste interface voor myDMX 3.0 te creëren. De bedieningsinterface kan worden bekeken op een externe monitor of op een volledig scherm. De show modus is ideaal voor vaste installaties.

*Beschikbaar als upgrade (tegen betaling).

Om een bedieningselement toe te voegen aan het Show Mode scherm, houdt u de Alt-toets ingedrukt en klikt u op de gewenste knop / fader / palet. De volgende items kunnen worden toegevoegd:

- Scènes
- Kanaalfaders
- Master fader
- Palettes en vaste instellingen
- Apparaatgroepen
- Dimmer en snelheid scène
- Bediening groepen (volgende scène, vorige scène, weergave)
- Bediening live werkbalken

Bedieningselementen kunnen worden gegroepeerd in pagina's die kunnen worden toegevoegd door op het pictogram "+" in de linkerbovenhoek van het scherm te klikken.



Werkbalk voor show modus

Er zijn verschillende extra opties op de rechter werkbalk. De werkbalk kan worden verborgen door op de kleine pijl te klikken.

Algemeen:

- Bewerken: Bedieningselementen kunnen worden verplaatst en van grootte veranderen door op de "Edit" knop te klikken en te verslepen.
- Vergrendelen: Vergrendel het scherm met een wachtwoord. Als het scherm is vergrendeld, kan de show niet worden bewerkt.
- Volledig scherm: Het scherm van de showmodus in volledig scherm. Voor configuraties met meer dan één monitor, selecteert u de beeldschermadapter in de gebruikersinstellingen.

Toevoegen:

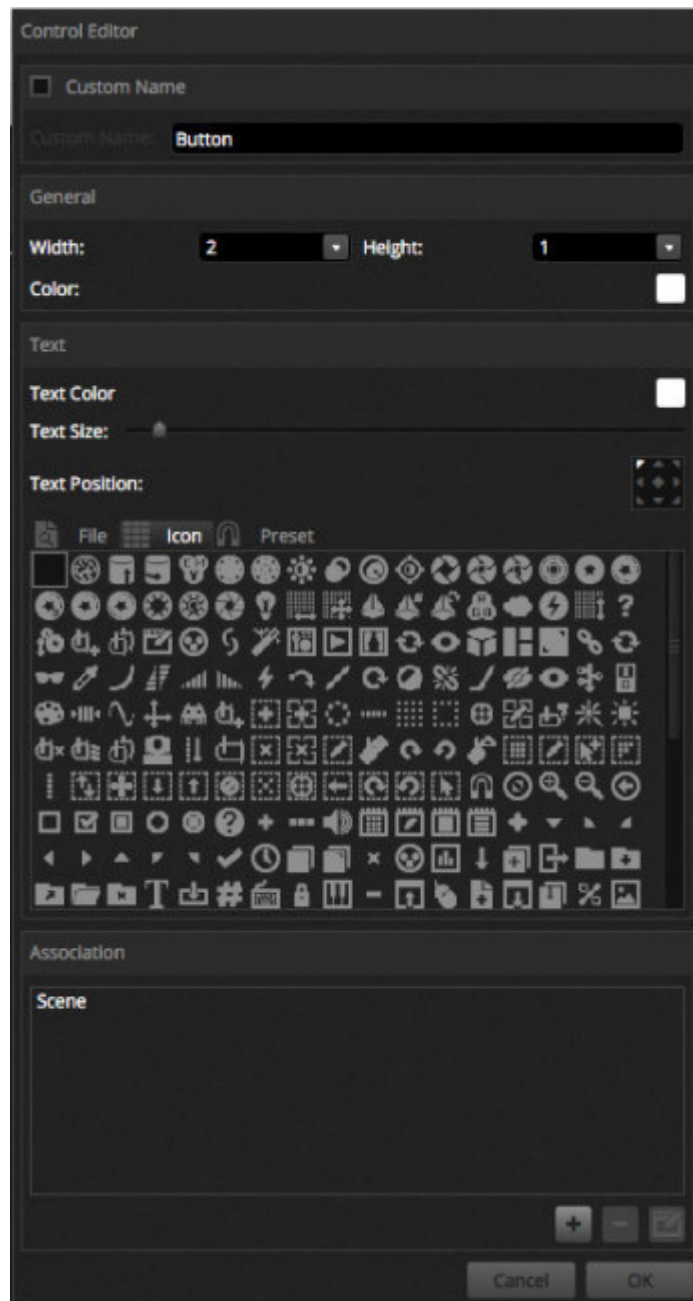
Knoppen, faders, pan / tilt rasters en kleurenwielen kunnen handmatig worden toegevoegd door op de corresponderende knop te klikken en de koppeling te selecteren.



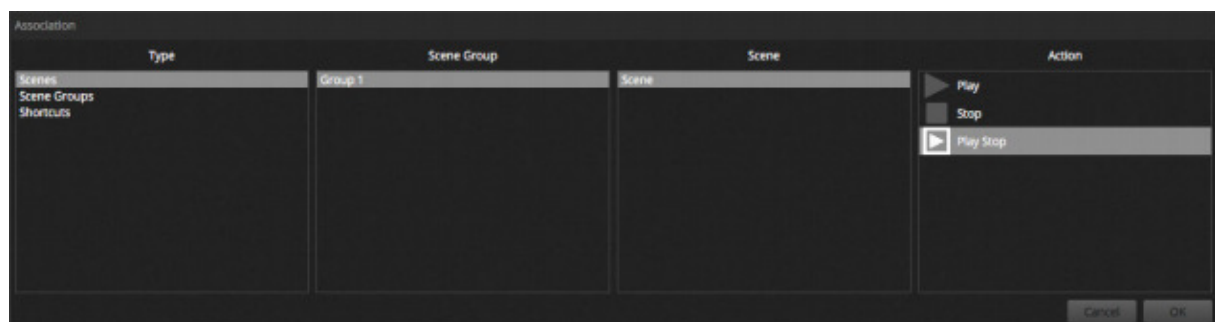
Bewerken bedieningselementen

De eigenschappen van een besturingselement kunnen worden bewerkt door te dubbelklikken. In het “Control editor” venster kunt u verschillende wijzigingen aanbrengen:

- Aangepaste naam: wijzig de standaardnaam van het besturingselement.
- Kleur: stel hier de kleur van het bedieningselement in.
- Algemeen: hier stelt u de breedte / hoogte van het bedieningselement in, de kleur van de labeltext, evenals de grootte en positie. Het is ook mogelijk om een aangepaste afbeelding voor een knop te maken of een keuze te maken uit de beschikbare symbolen. Als een symbool is geselecteerd, verandert de kleur automatisch.



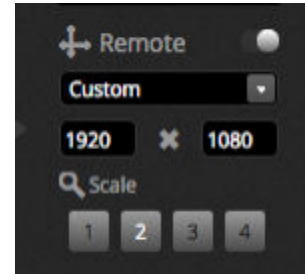
Het koppelen van een besturingselement kan worden bewerkt door te klikken op "Edit Association". Het "Association" venster verschijnt met een lijst met opdrachten. Verschillende opdrachten kunnen worden toegevoegd, zoals een knop om meerdere verschillende scènes te activeren, of een fader om de snelheid van meerdere scènes te regelen.



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

De Show Modus kan worden bediend vanaf een iPhone / iPad / Android-apparaat waarop de Easy Remote-app is geïnstalleerd. De app kan gratis worden gedownload via de App Store of Google Play.*Beschikbaar als upgrade (tegen betaling).

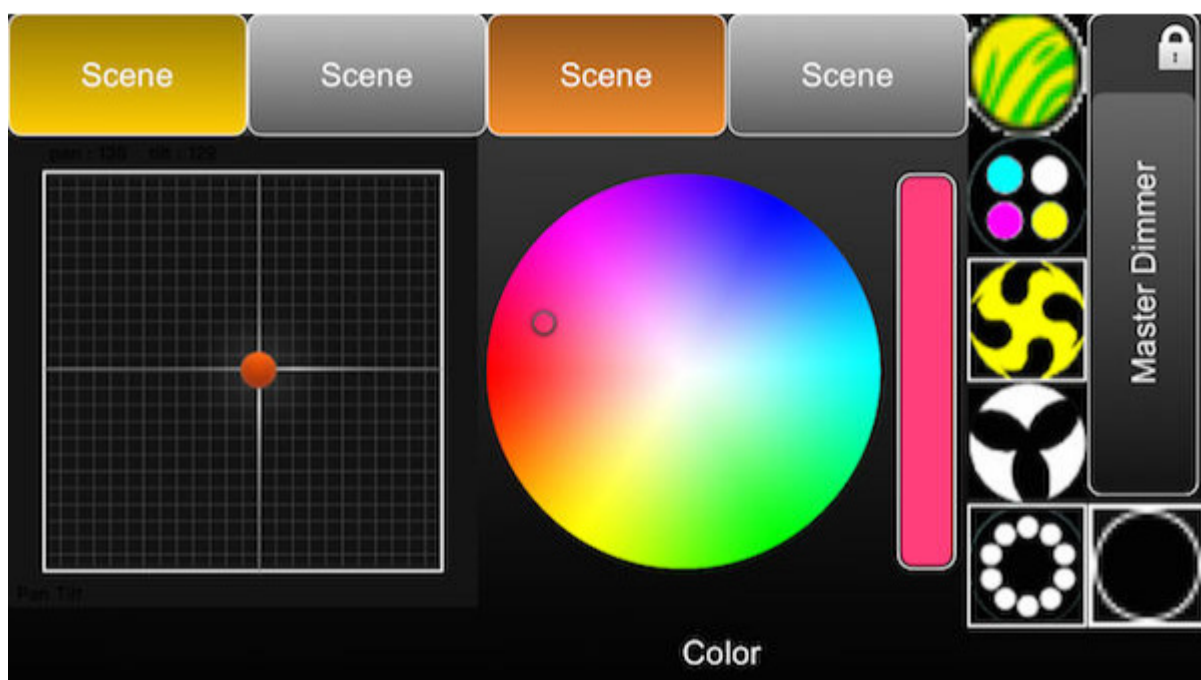
Zorg eerst dat "Remote" is ingeschakeld op de werkbalk. Bij het bewerken in show modus verschijnt een wit vierkant dat de omtrek van een tablet of smartphone voorstelt. Selecteer uw tablet- of smartphone model uit de keuzelijst of voer handmatig de dimensies in. Als u de afmetingen correct invoert, zorgt u ervoor dat de onderdelen van de show modus op de juiste manier zijn geproportioneerd op uw tablet of smartphone. Om ruimte te maken voor meer bedieningselementen, klikt u op een van de 4 "Scale" - knoppen. Naarmate u meer ruimte vrijmaakt, zien de bedieningselementen op de smartphone / tablet er kleiner uit, maar veranderen ze niet in myDMX 3.0.



Verbinding maken met Smartphone of Tablet

De show modus wordt bediend via een LAN (Local Area Network) netwerk. Daarom moet de computer met myDMX 3.0 en de tablet of smartphone met de Easy Remote-app zijn aangesloten op hetzelfde netwerk. Wanneer de app start, geeft Easy Remote een lijst met alle apparaten in het netwerk weer. Selecteer myDMX 3.0 en de interface wordt automatisch gemaakt.

Knoppen, faders, pan / tilt rasters en kleurenwielen worden net zo bediend als bij de myDMX 3.0. Als een show meerdere pagina's gebruikt, navigeer dan tussen deze pagina's door naar links en rechts te vegen in een leeg gebied of op een van de bovenste stippen te tikken. Het aangepaste scherm wordt bij alle wijzigingen in myDMX 3.0 automatisch bijgewerkt. Om het scherm op elk gewenst moment te verversen, tikt u op de knop "Lock" (vergrendelen) in de rechterbovenhoek en vervolgens tikt u op de "Refresh" knop. Tik op de knop "back" (terug) om terug te keren naar het menu.



7. Overige informatie

7.1 Stand Alone*

Scènes van een myDMX 3.0-show kunnen worden overgezet naar een compatibele DMX-interface en zonder een computer in de stand-alone modus worden uitgevoerd. *Beschikbaar als upgrade (tegen betaling).

Dit is vooral handig als back-up of voor een kleine show of architecturale installatie waarbij een computer niet altijd nodig is. Stand-alone functies variëren afhankelijk van de aangesloten interface. Sommige interfaces kunnen bijvoorbeeld meerdere verschillende scènes gelijktijdig weergeven terwijl anderen slechts een tegelijk kunnen weergeven. Andere functies zijn onder andere "calendar triggering" en een SD-geheugenkaart voor het afspelen van grotere shows. Het "Stand-alone" venster is toegankelijk via het menu "Tools".

Een stand-alone show wordt tot stand gebracht door een verbonden stand-alone interface te selecteren in de rechter keuzelijst. Aan de linkerkant wordt een lijst met alle scènes in de show weergegeven. Scènes kunnen worden toegevoegd aan Stand Alone door de betreffende scène van links naar het apparaat aan de rechterkant te slepen. Apparaten met meerdere pagina's geven een lijst met pagina's weer. Door een scène naar pagina A en een andere naar pagina B te slepen, kunnen beide scènes gelijktijdig worden afgespeeld mits ze niet dezelfde kanalen besturen.

Nadat de stand-alone show is gecreëerd, klikt u op "Write" om de show op het apparaat op te slaan. Andere toetsen zijn:

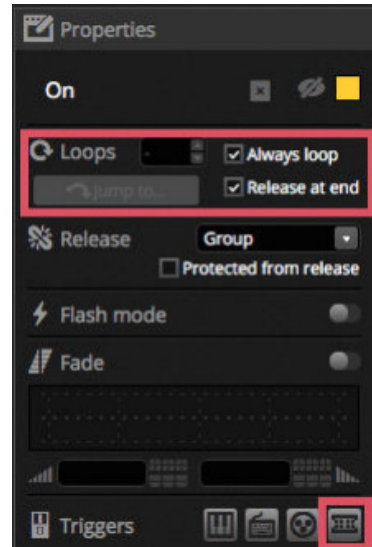
- Read (Lezen): neemt de show van het apparaat laadt deze in myDMX 3.0. Opmerking: voor apparaten met een beperkt geheugen worden alleen echt noodzakelijke gegevens opgeslagen. Het lezen van het geheugen moet daarom alleen plaatsvinden als het .dcm-bestand verloren is gegaan. Bijvoorbeeld: namen van scènes kunnen niet worden opgeroepen.
- Test: hiermee wordt de DMX-interface in de stand-alone modus gezet, zodat de stand-alone show kan worden getest.
- Clear Memory (wis geheugen): wist alle scènes die in het geheugen zijn opgeslagen. Let op dat elke keer dat iets in het geheugen wordt geschreven, het geheugen eerst wordt gewist. Daarom is het niet nodig om het geheugen leeg te maken voordat u er een nieuw bestand naartoe schrijft.



Port triggering*, jumping en looping

Scènes kunnen geactiveerd worden via de stroomloze contactpoorten van de DMX-interface. De poort wordt ingesteld in het venster scène-eigenschappen van het Editor tabblad. Zie "Poorten met potentiaalvrije contacten" voor meer informatie. *Beschikbaar als upgrade (tegen betaling).

Een scène kan zo worden ingesteld dat deze meerdere male wordt herhaald (loop) en vervolgens naar een andere scène springt. Deze instellingen staan in het scene-eigenschappen venster van het Edit tabblad.



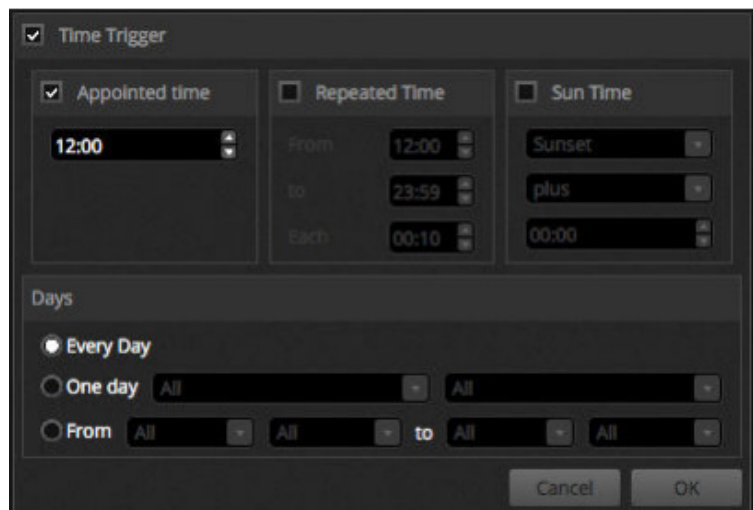
Time triggering*

Sommige interfaces bevatten een klok en een kalender die automatisch een scène op een specifieke tijd of datum oproept wanneer het apparaat zich in de stand-alone modus bevindt*. Als u een tijdtrigger aan een scène wilt toevoegen, klikt u met de rechtermuisknop op de scène in het stand alone venster en kiest u "Time trigger". *Beschikbaar als upgrade (tegen betaling).

Er zijn 3 verschillende manieren om een scène te activeren:

- Vaste tijd: hier stelt u een tijdstip in voor het activeren van een scène.
- Herhalingsduur: herstart een scène meerdere keren tussen een ingestelde start- en eindtijd (als een scène is ingesteld op "Always loop", start deze functie de scène weer).
- Zontijd: hiermee start een scène bij zonsopgang en zonsondergang (compatibel apparaat vereist). Controleer of de locatie-instellingen in Hardware Manager correct zijn).

Standaard wordt de ingestelde tijd elke dag geactiveerd. Dit kan slechts één dag per jaar worden gewijzigd (bijv. op St. Patrick's Day wordt alles groen verlicht), of elke dag tussen twee datums. U kunt ook een scène selecteren die op een bepaalde dag van de week, of op een specifieke dag van de week tussen twee dagen, geactiveerd moet worden. De dagen van de week vindt u hieronder in het vak voor datumselectie.

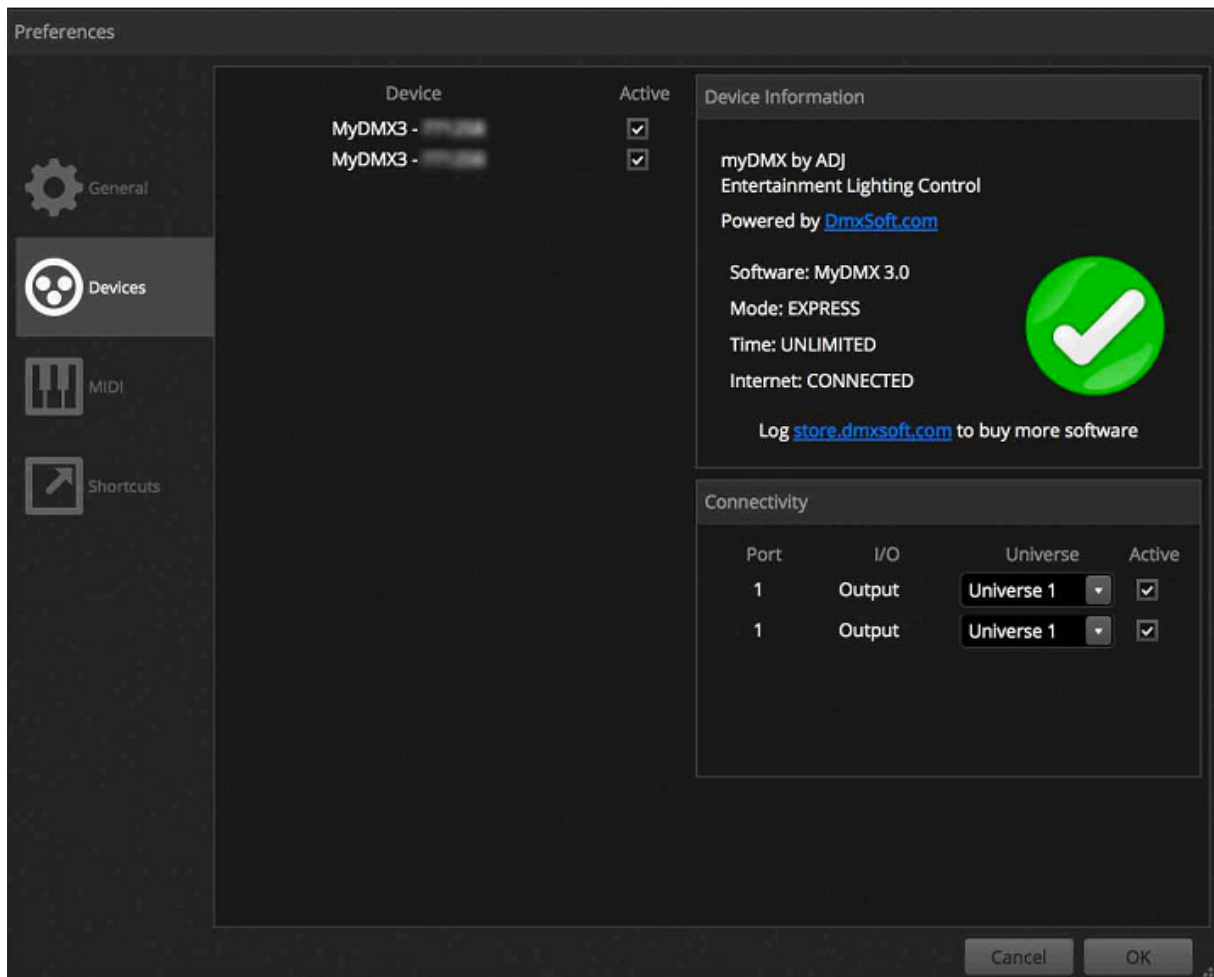


OPMERKING: Het is niet mogelijk om een tijdstip in te stellen waarop een scène uit de kalender wordt verwijderd. De scène blijft geactiveerd totdat een andere scène wordt geactiveerd.

7.2 Multiple Universes*

myDMX 3.0 kan DMX-signalen van verschillende apparaten tegelijkertijd ontvangen en verzenden vanuit meerdere universes. Deze kunnen worden geconfigureerd in het venster "Preferences". *Beschikbaar als upgrade (tegen betaling).

Beschikbare apparaten worden aan de linkerkant vermeld; hier vindt u ook het selectievakje "Actief", dat aangeeft welke apparaten momenteel door de myDMX 3.0 worden gebruikt. Verdere informatie over het geselecteerde apparaat wordt rechts weergegeven, inclusief het type verbinding, het serienummer, de toegewezen DMX-omgeving.



Upgrades voor myDMX 3.0 zijn beschikbaar op: store.dmxsoft.com

ROHS - Een belangrijke bijdrage tot behoud van ons milieu

Het Europees Parlement heeft een aantal richtlijnen opgesteld waarin het gebruik van gevaarlijke stoffen wordt verboden of verminderd. Deze regeling, genaamd ROHS, is een veel besproken thema in de elektronica branche.

Er worden o.a. een zestal stoffen verboden:

Lood (Pb), kwikzilver (Hg), zeswaardig chroom (CR VI), cadmium (Cd), broomhoudende vlamvertragers (PBB en PBDE).

Deze richtlijnen gelden voor alle elektrische en elektronische apparatuur, kortom alle elektrische apparaten die we thuis of op het werk gebruiken.

Als fabrikant van de apparaten met de merknamen AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ en ELATION professional zijn wij verplicht ons aan deze richtlijnen te houden. Reeds 2 jaar voor het ingaan van de ROHS richtlijnen zijn wij gestart met het zoeken naar alternatieve, milieu vriendelijke materialen en productieprocessen. Ruim voor de ingangsdatum van de ROHS richtlijnen werden al onze apparaten volgens de normen van het Europees Parlement geproduceerd. Door regelmatige controles en materiaaltests vergewissen we ons dat de toegepaste onderdelen steeds aan de richtlijnen voldoen en dat de producten zo vriendelijk mogelijk worden geproduceerd.

De ROHS regeling is een belangrijke stap voor het behoud van ons milieu. Wij als fabrikant voelen ons verantwoordelijk om hieraan ons deel bij te dragen.

WEEE - Afvoeren en recyclen van elektrische en elektronische apparatuur

Jaarlijks worden er wereldwijd duizenden tonnen milieuverontreinigende elektronicaonderdelen op de vuilstortplaatsen gedumpt. Om een verantwoord afvoeren en recyclen van elektronische onderdelen te garanderen heeft het Europees Parlement de WEEE (Waste of Electrical and Electronical Equipment) richtlijnen opgesteld.

Als fabrikant zijn wij bij de Nederlandse stichting NVMP aangesloten onder aansluitnummer 1312. Deze vereniging regelt de inzameling en verwerking van elektrische apparaten, die betaald wordt uit een verwijderingsbijdrage.

Net als de eerder genoemde ROHS is de WEEE een belangrijke bijdrage tot behoud van het milieu en werken wij graag mee om de natuur door deze manier van recyclen te ontlasten.

Neem voor vragen of suggesties contact op met: support@adj.eu.

Follow Us On:



facebook.com/americanadj
twitter.com/americanadj
youtube.com/adjlighting

A.D.J. Supply Europe B.V.

Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
Nederland

support@adj.eu / www.americandj.eu