



myDMX BUDDY

Uživatelská příručka

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

©2013 ADJ Products, LLC všechna práva vyhrazena. Informace, specifikace, nákresy, obrázky a pokyny obsažené v tomto návodu se mohou bez předchozího upozornění měnit. Logo společnosti ADJ Products, LLC a identifikující názvy produktů a čísla zde obsažená jsou ochrannými známkami společnosti ADJ Products, LLC. Ochrana autorských práv zahrnuje veškeré formy a předměty spadající mezi materiály chráněné autorskými právy a také informace nyní garantované zákonem, soudně či dále v tomto dokumentu. Názvy produktů použité v tomto dokumentu mohou být ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami jejich příslušných vlastníků a jsou tímto uznány. Veškeré značky a názvy produktů nepatřící společnosti ADJ Products, LLC jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami jejich příslušných vlastníků.

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

Obsah

ÚVODNÍ SLOVO	4
1. Co je nového u myDMX 2.0	4
2. Balíček myDMX 2.0	6
3. Profily těles	7
ZAČÍNÁME	8
1. Instalace	8
2. Nastavení	8
3. Editor	10
4. Uživatel	13
SCENE BUILDER	14
1. Uspořádání těles	14
2. Ovládání těles	16
3. Efekty	18
OSTATNÍ	20
1. Easy Remote (brzy v prodeji)	20
KONTAKTY	21
ROHS – Velký příspěvek k zachování životního prostředí	22
OEZ – Směrnice o odpadních elektrických a elektronických zařízeních	23

ÚVODNÍ SLOVO

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



1. Co je nového v myDMX 2.0

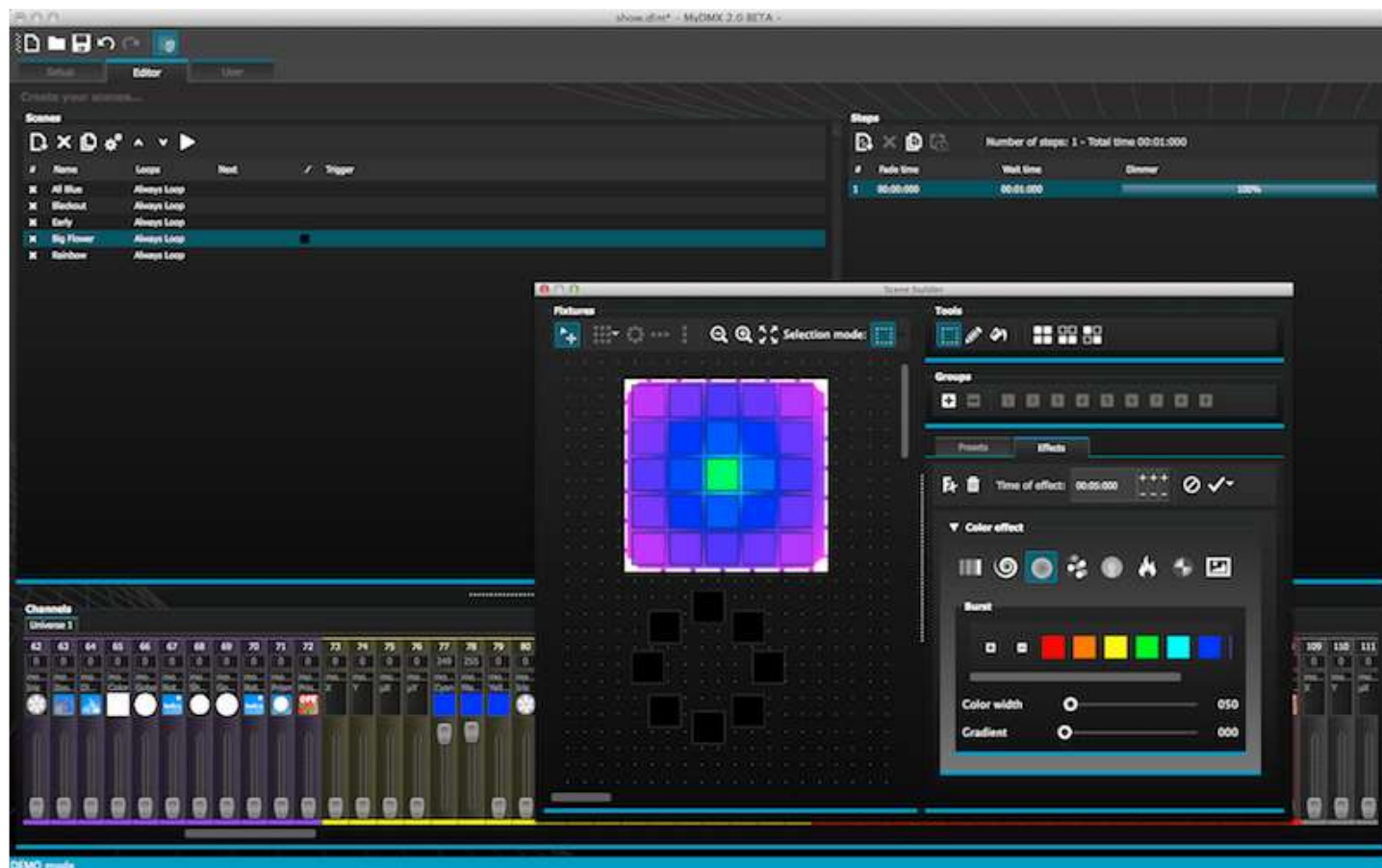
Aplikace myDMX 2.0 byla od základů překopána. V této části se dozvíte o nejdůležitějších novinkách. Dlouhá léta jsme od uživatelů dostávali požadavky na vytvoření tohoto softwaru i ve verzi pro Mac. Nyní jste se dočkali a myDMX 2.0 již je kompatibilní jak s platformou PC, tak s platformou Mac.



Nový design

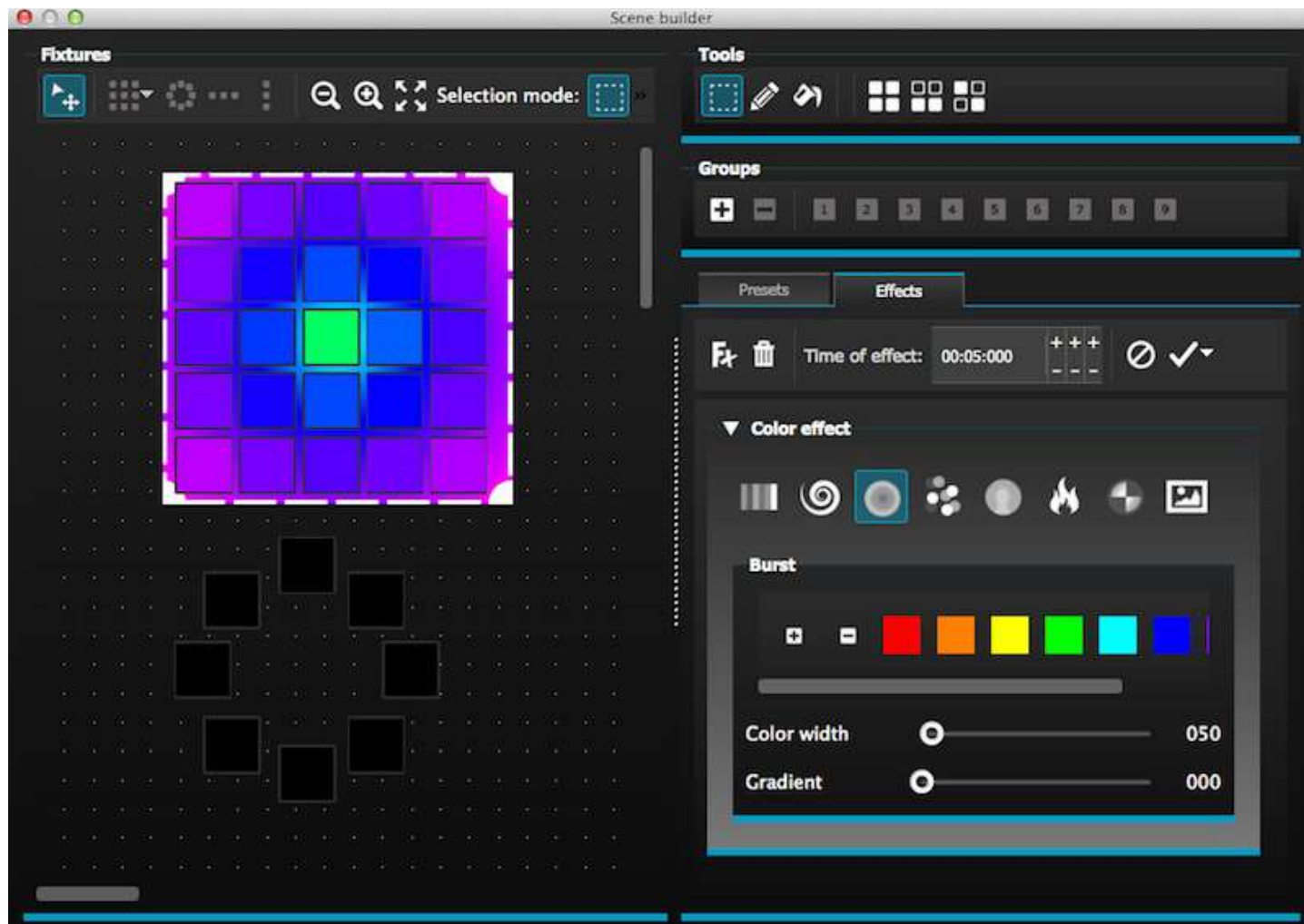
Software má nový design, jehož součástí jsou nové ikony, fadery, barvy a přednastavení.

To vše umožňuje rychlejší a příjemnější práci. Nová vyskakovací paleta přednastavení vám umožní rychle přeskočit na barvu nebo pozici a uživatelská nabídka umožňuje rychlou změnu barvy scény.



Scene Builder

Funkce Scene Builder umožňuje provádět vše, na co jste byli zvyklí s původním generátorem efektů a ještě mnohem více. Nyní můžete uspořádat osvětlovací tělesa, přetahovat efekty přímo na tělesa a nastavovat efekty v reálném čase. Efekt „Linear Fan“ umožňuje tvorbu barevných gradientů a polohování vějířů.



SSL2 formát profilu tělesa

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

2. Balíček myDMX 2.0

Co je v balení...

Váš balíček by měl obsahovat následující:

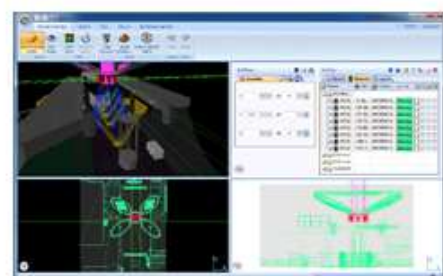
- myDMX Buddy
- USB kabel

Nejnovější verzi softwaru a uživatelskou příručku najdete na našich webových stránkách.

Software

Součástí je následující software:

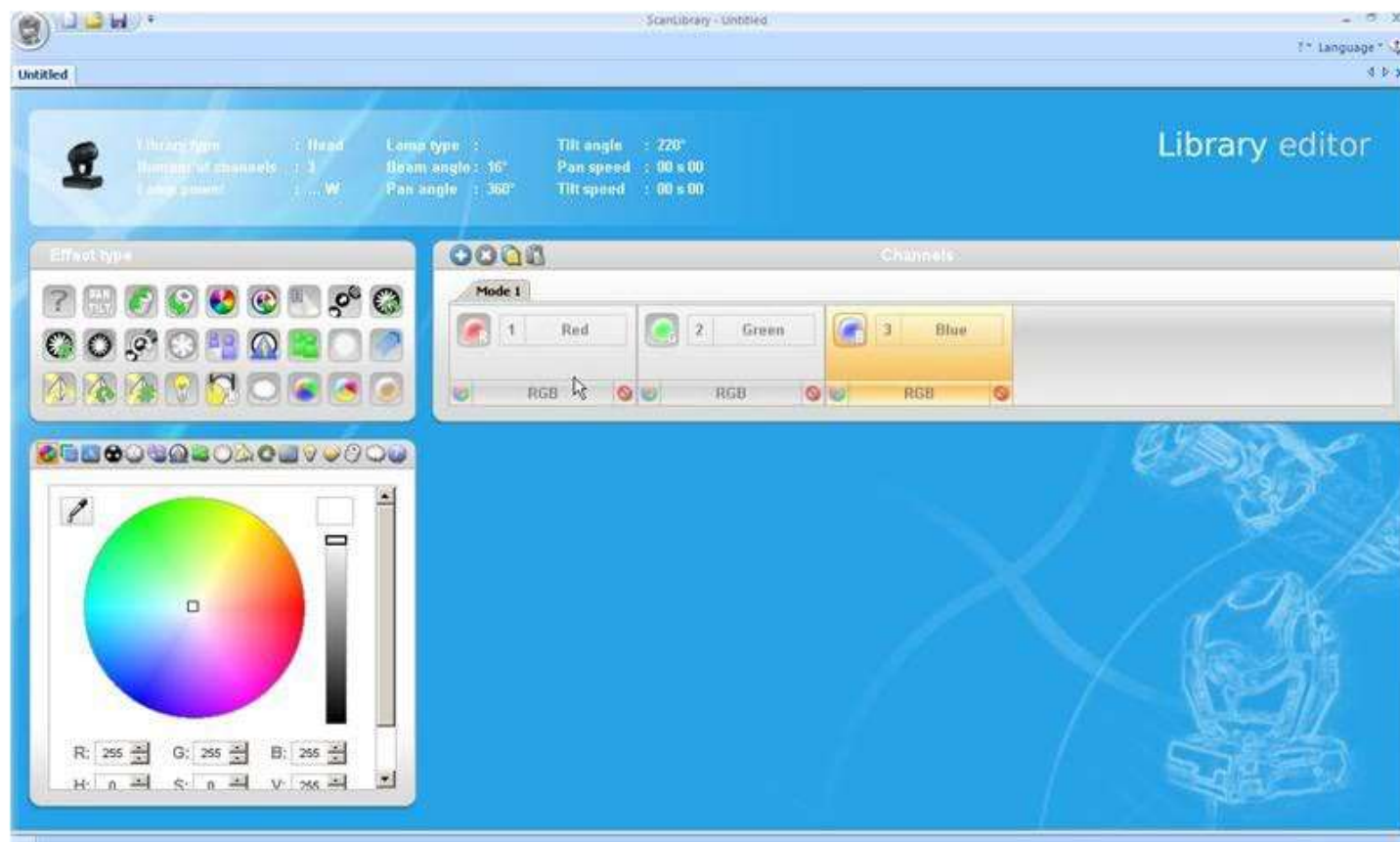
- myDMX 2.0 – aplikace pro programování DMX světel (PC a Mac)
- Scan Library – slouží k sestavení vlastních profilů těles (pouze pro PC)
- EasyView – 3D vizualizace v reálném čase (pouze pro PC)
- Hardware Configuration Tools – aplikace pro správu rohraní USB-DMX (pouze pro PC)
- Easy Remote – dálkové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



3. Profily těles

Veškeré atributy DMX zařízení jsou uloženy ve speciálním souboru nazvaném „Fixture Profile“ (profil tělesa) nebo v souboru s příponou .SSL2. Čím přesnější je profil tělesa, tím jednodušší bude programování vašeho osvětlení pomocí myDMX 2.0. Jestliže profil tělesa není kompletní, aplikace myDMX 2.0 nebude rozumět světlům, která chcete ovládat, a proto bude náročnější taková osvětlovací tělesa programovat.

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

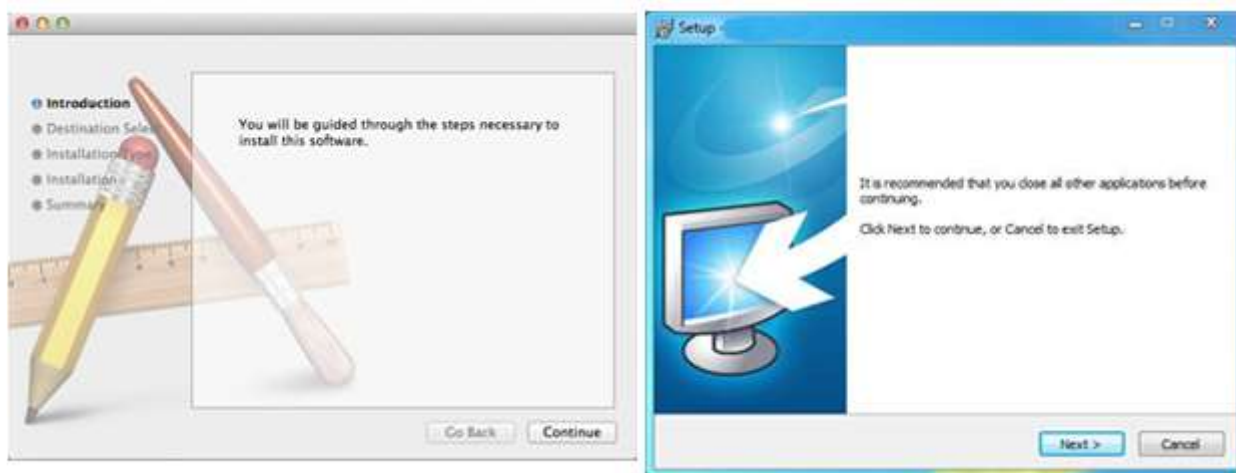


1. Instalace

Stáhněte si software z našeho webu na stránce myDMX BUDDY nebo myDMX 2.0. Poklepáním na ikonu setup spustíte instalaci. Řiďte se pokyny níže instalátoru.

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

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

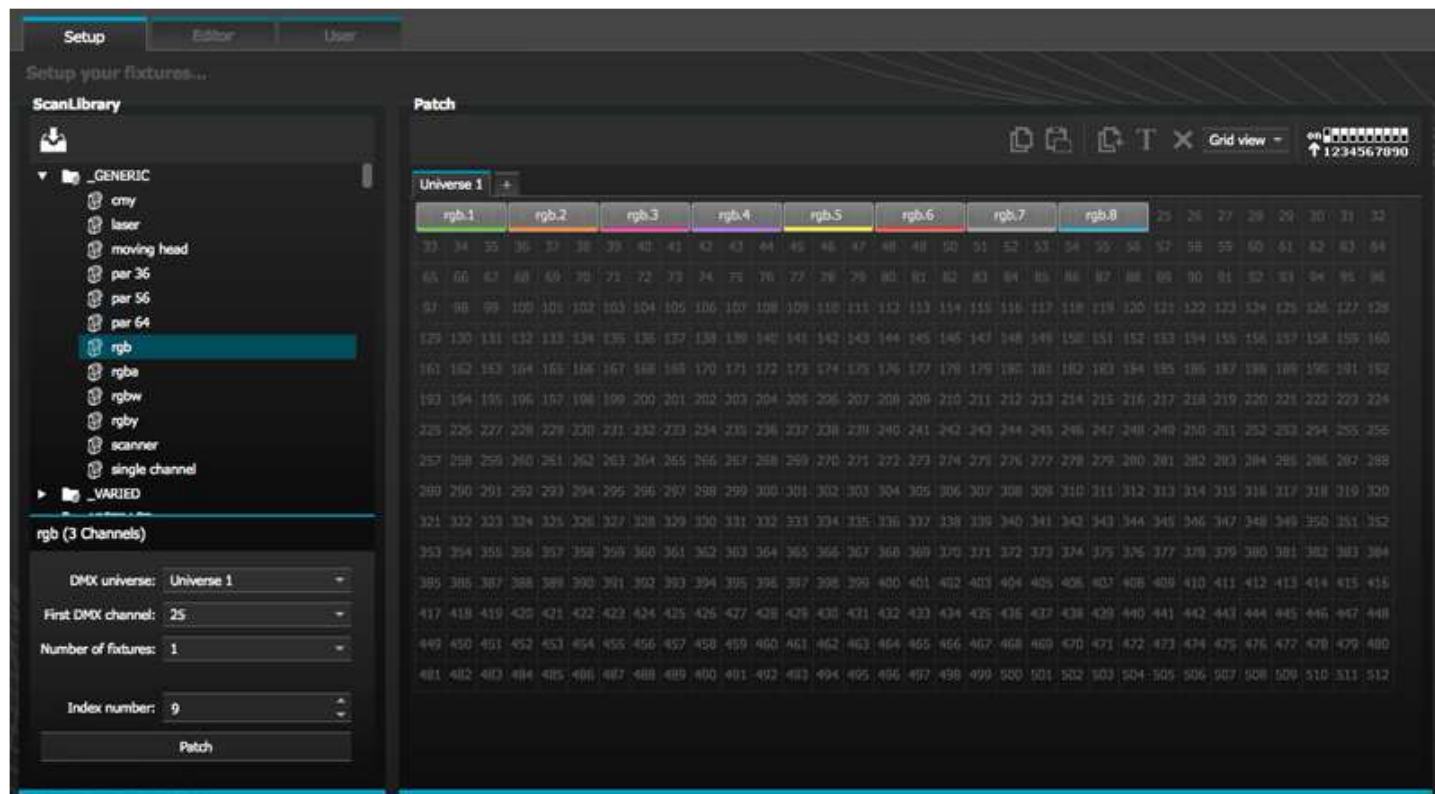


2. Nastavení

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

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

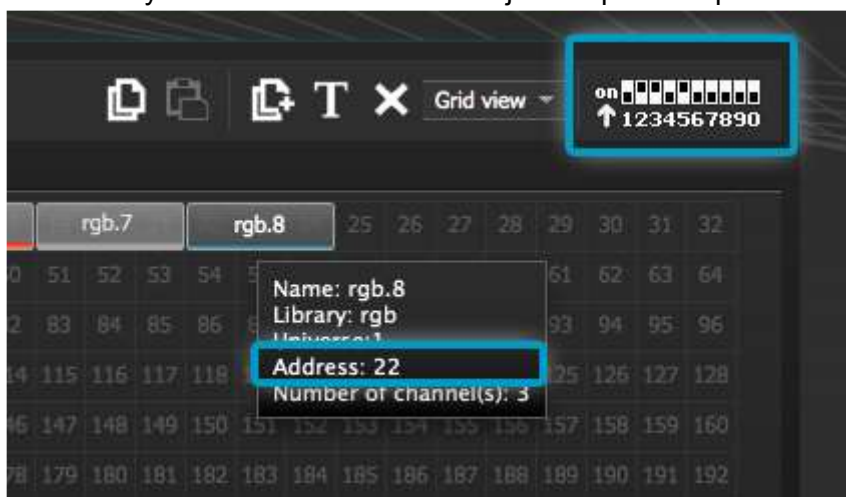
Chcete-li přidat k osvětlovacímu tělesu matici jako např. RGB stěna nebo taneční parket, propojte celkový počet osvětlovacích těles zde a přejděte ke kapitole Uspořádání těles, kde se dozvíte více.



Adresování osvětlovacích těles

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

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



Zobrazení seznamu

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

K dispozici jsou následující možnosti:

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

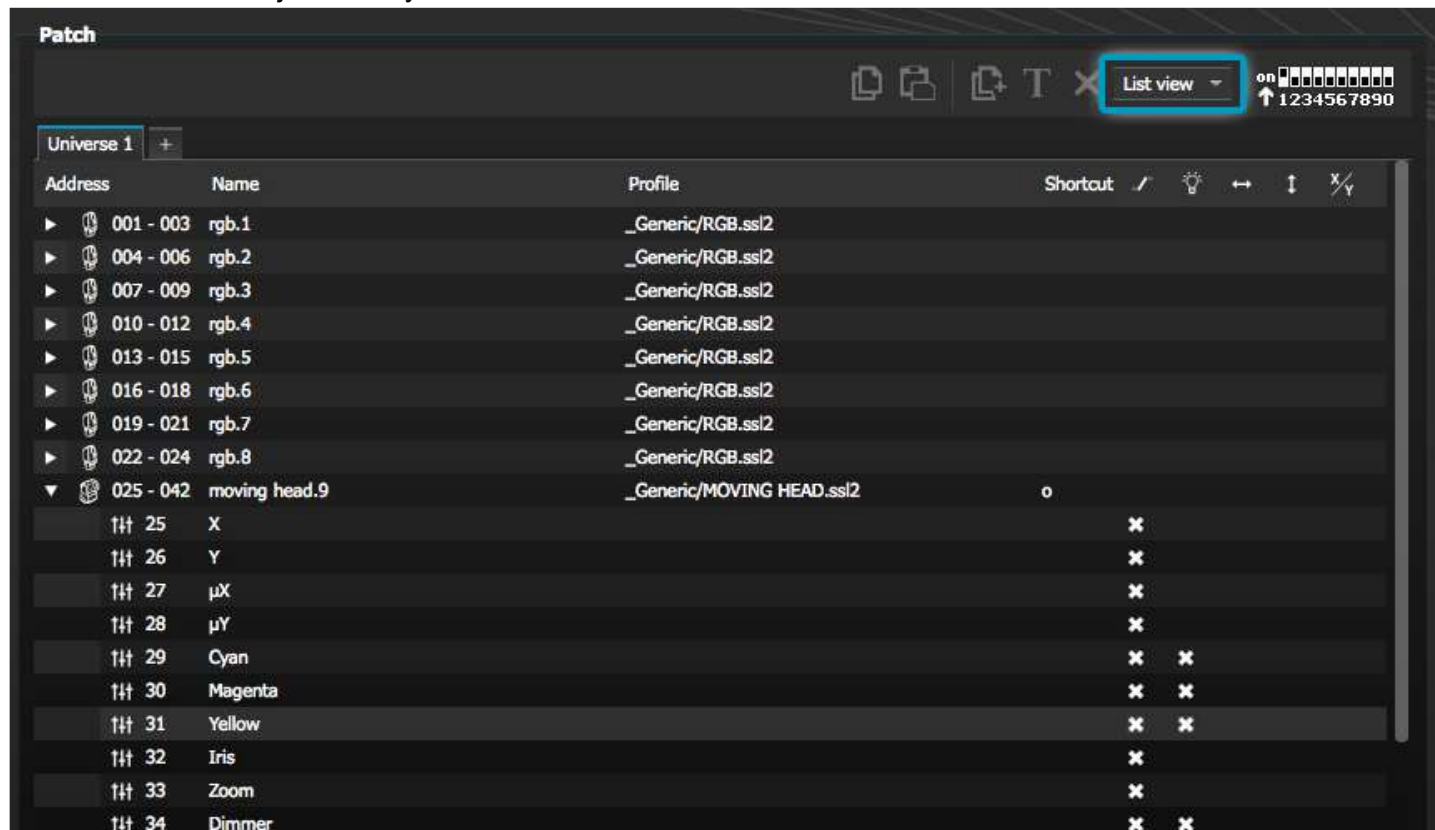
Fade – Povoluje a zakazuje prolínání kanálů. Můžete například chtít ignorovat veškeré příkazy prolínání (Fade) na kanálu gobo.

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

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

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

X/Y – Přehodí navzájem kanály X a Y.



3. Editor

Ovládání kanálů

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

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

Např.: Klepnutí na horní část kanálu barvy zobrazí barevné kolo.

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

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

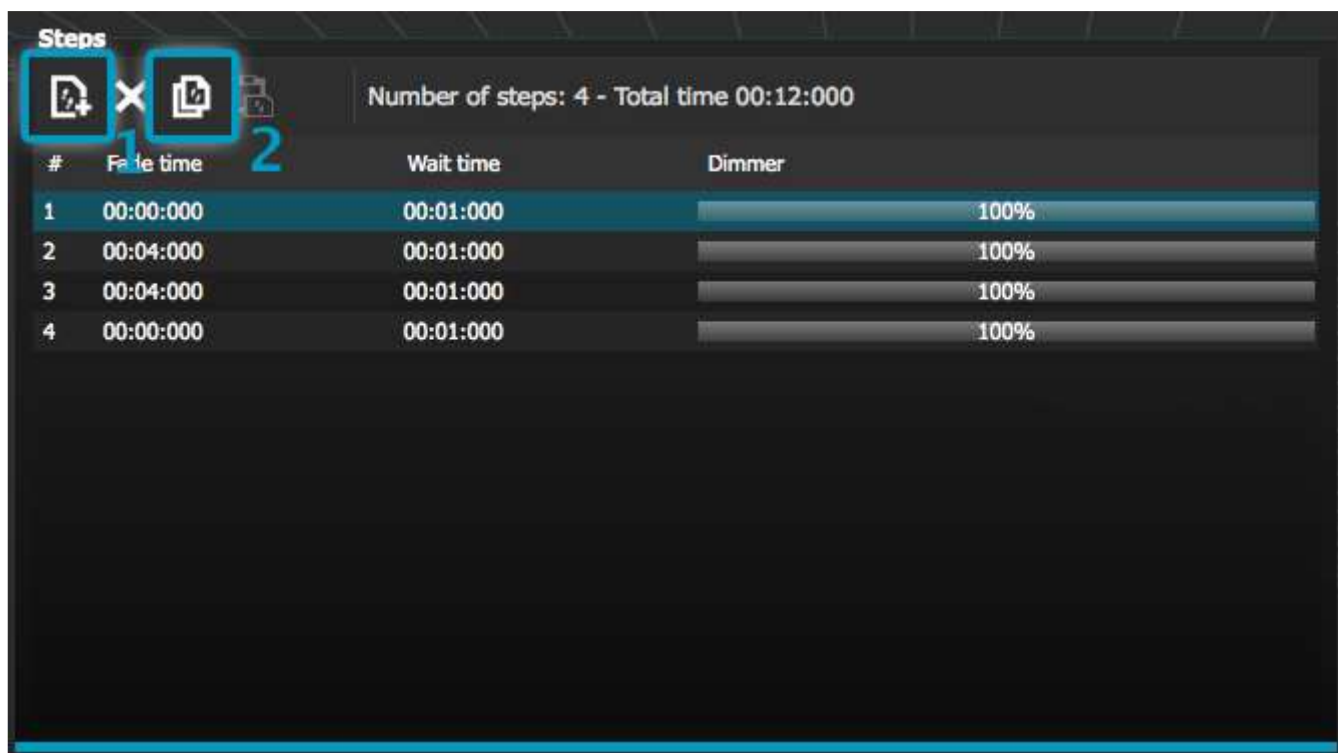


Scény a kroky

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

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

Vytvořenou scénu si můžete prohlédnout stisknutím tlačítka Play.



Nastavení scény

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

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

Takto můžete změnit následující prvky:

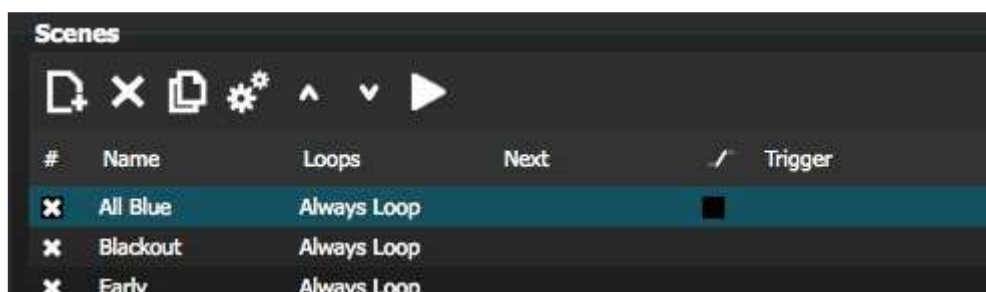
– Zaškrtnete-li toto pole, bude scéna začleněna v show

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

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

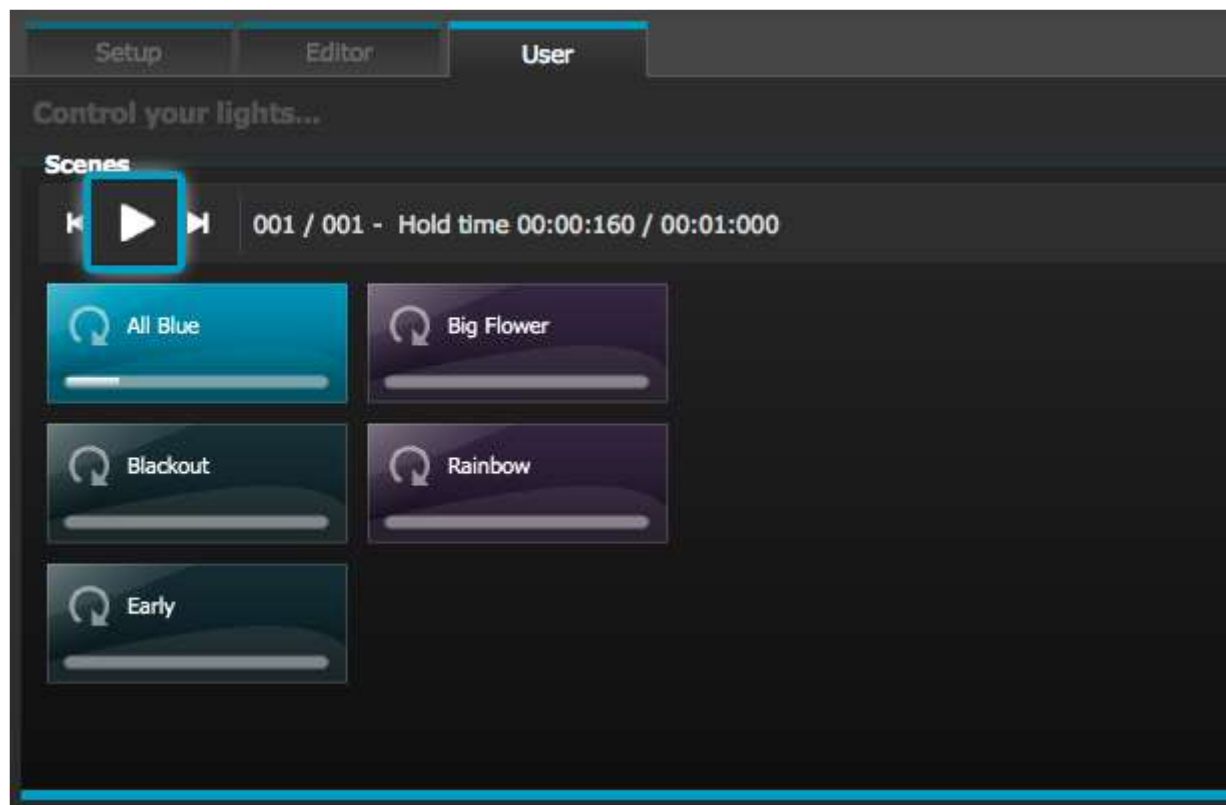
Enable/Disable Fade (zapnout/vypnout prolínání) – Je-li tato možnost zvolena, scéna bude mezi jednotlivými kroky prolínat za použití časového údaje Fade Time z prvního kroku

Trigger (spoušť) – Přidává klávesovou zkratku ke spuštění scény



4. Uživatel

Uživatelská nabídka je nabídka, ze které spouštíte show. Klepnutím na scénu ji aktivujete. Chcete-li, aby scéna použila prvky Loop a Next, ujistěte se, že je zde zvoleno tlačítko Play. Je také možné měnit barvu scény klepnutím pravým tlačítkem na scénu.



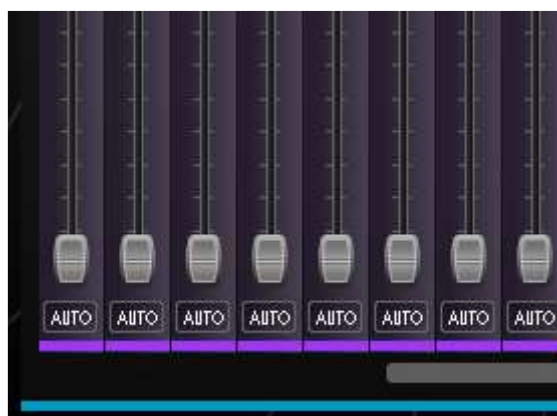
Úprava naživo

Scény můžete potlačit pohybem faderů. Existují dvě možnosti:

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

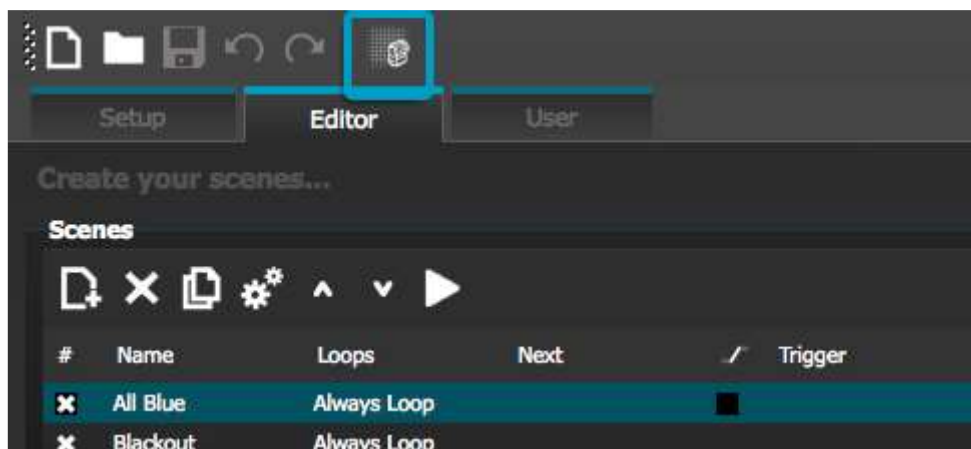
HTP – Highest Takes Priority (nejvyšší má přednost): Jeli hodnota faderu vyšší než hodnota v aktivní scéně, dojde k potlačení scény.

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



1. Uspořádání těles

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



Režim výběru

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

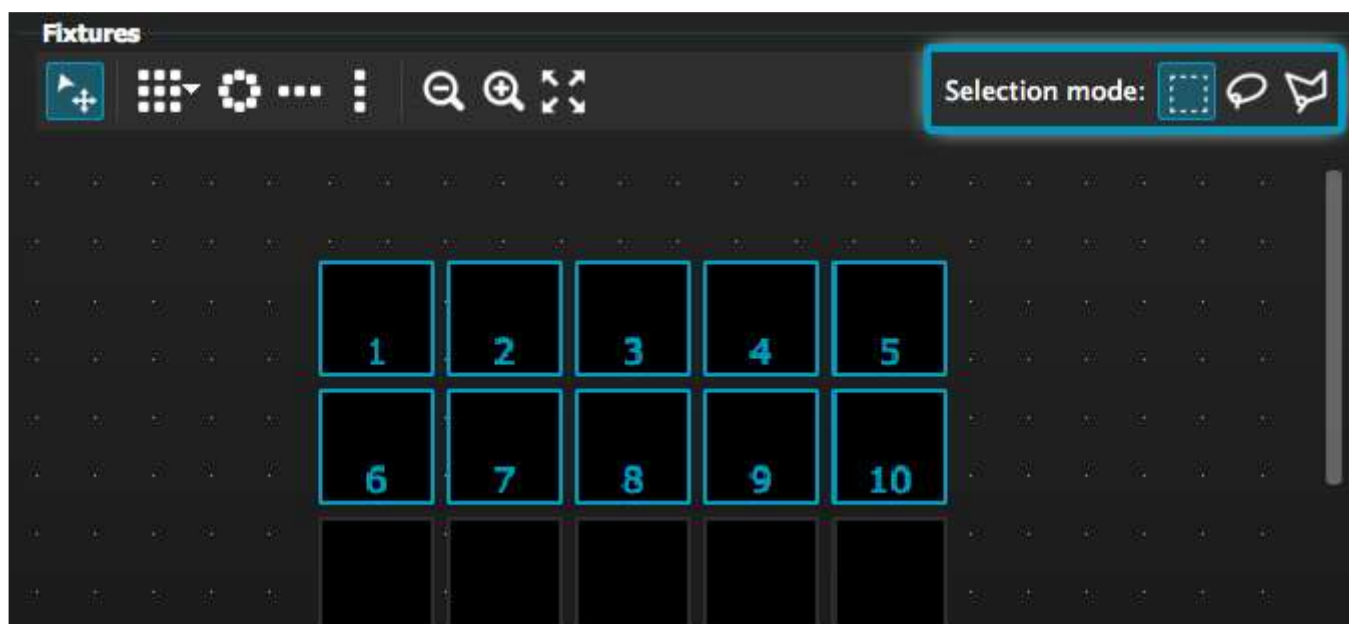
S výběrem těles vám pomohou 3 nástroje:

Čtyřúhelník – Kurzorem obtáhněte čtyřúhelník okolo těles, které chcete zvolit (jako když vybíráte soubory v průzkumníku)

Laso – Kurzorem obtáhněte hranici okolo souboru těles, které chcete zvolit, zvolí se tělesa uvnitř vyhrazené hranice

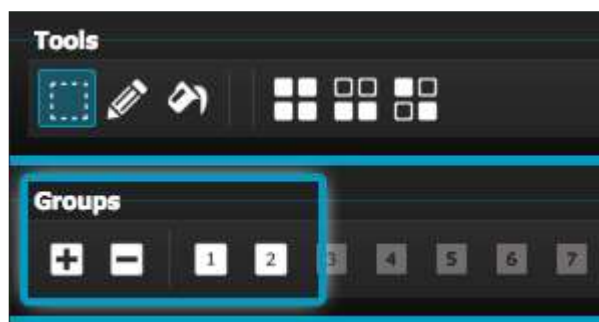
Přetažení – Zvolena budou tělesa v rámci nakresleného tvaru.

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



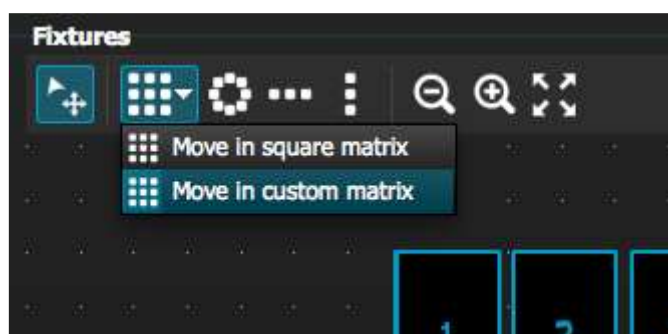
Skupiny (Groups)

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



Matice (Matrix)

Klepnutím sem vytvoříte matici. Aplikace myDMX 2.0 automaticky zařadí vaše tělesa do matice. Klepnutím na šipku můžete definovat vlastní šířku a výšku matice.

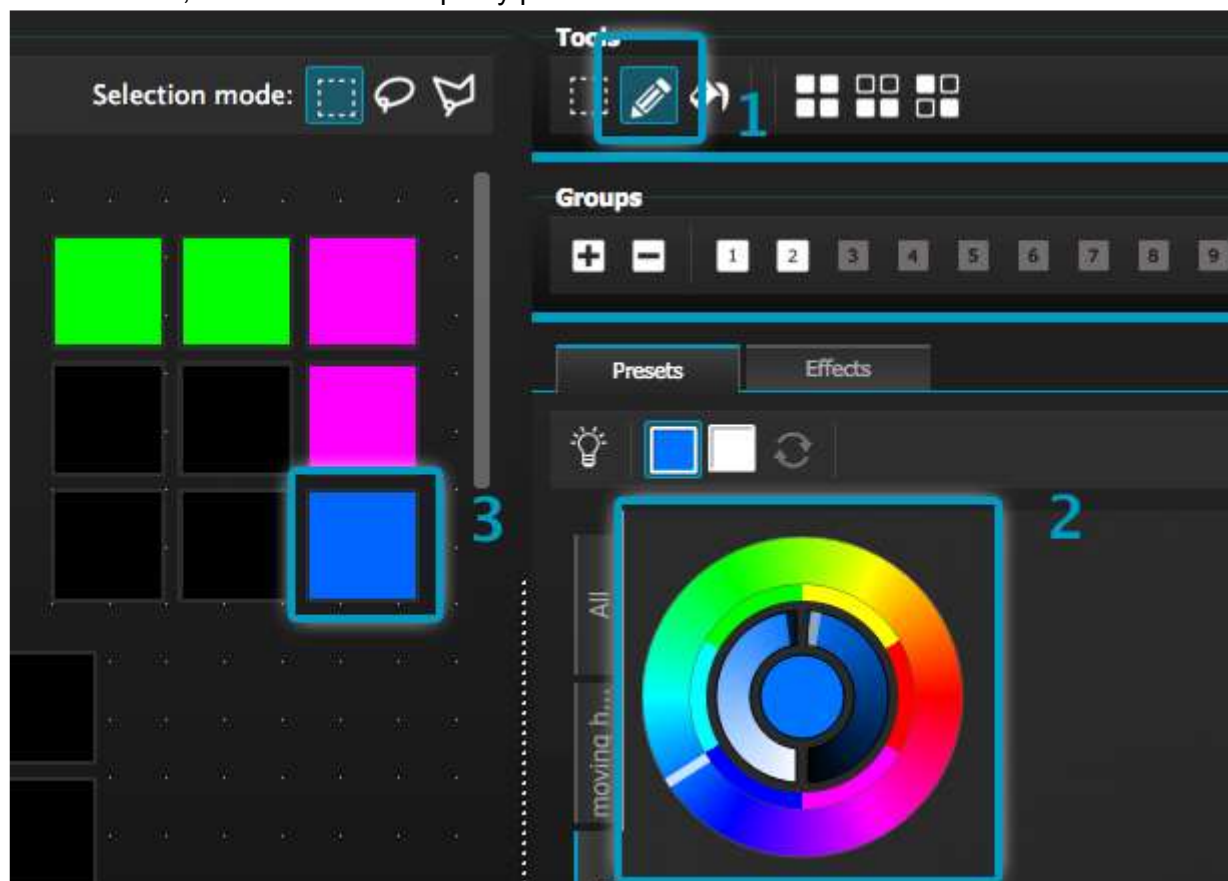


2. Ovládání těles

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

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

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



Barevné kolo

Barevné kolo nabízí několik způsobů úpravy barvy:

- Klepněte a kurzorem táhněte okolo kola, čímž zvolíte požadovanou barvu
 - Klepnutím na barevné kolo přeskočíte na jednu z 6 přednastavených barev
 - Klepnutím na barevné kolo a tažením nahoru nebo dolů myší se pomalu posouváte dokola barevného kola
- Volbou prostředních sekcí upravíte jas a sytost. Klepnutím do středu barevného kola můžete zvolit barvu ze standardní palety výběru barev nebo zadat RGB hodnoty.



Mřížka XY

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



Tlačítko Beam On

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



Lineární vějíř

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

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

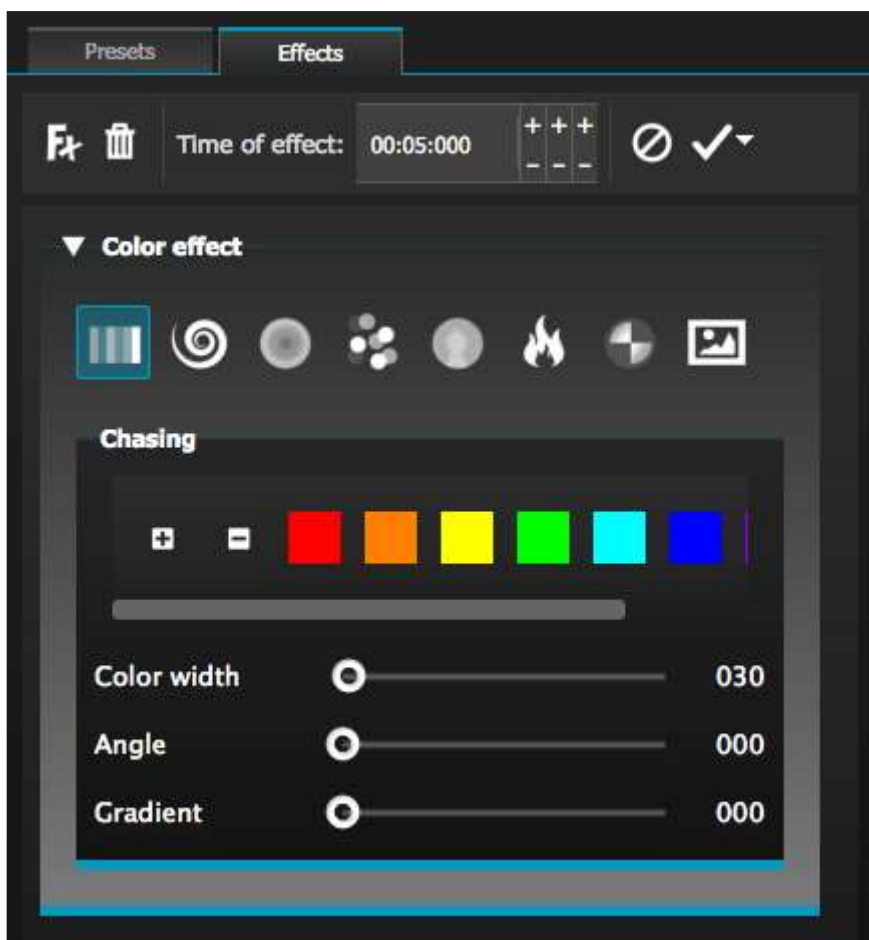
1. Klepnutím sem povolíte/zakázete funkci lineárního vějíře.
2. Klepnutím na šipku dolů zvolíte typ vějíře.
3. Klepnutím na komponentu zvolíte počátek a konec rozsahu.
4. Rozsah zvolte a tažením nahoru a dolů můžete rozsahem pohybovat.



Barva efektu (Color Effect)

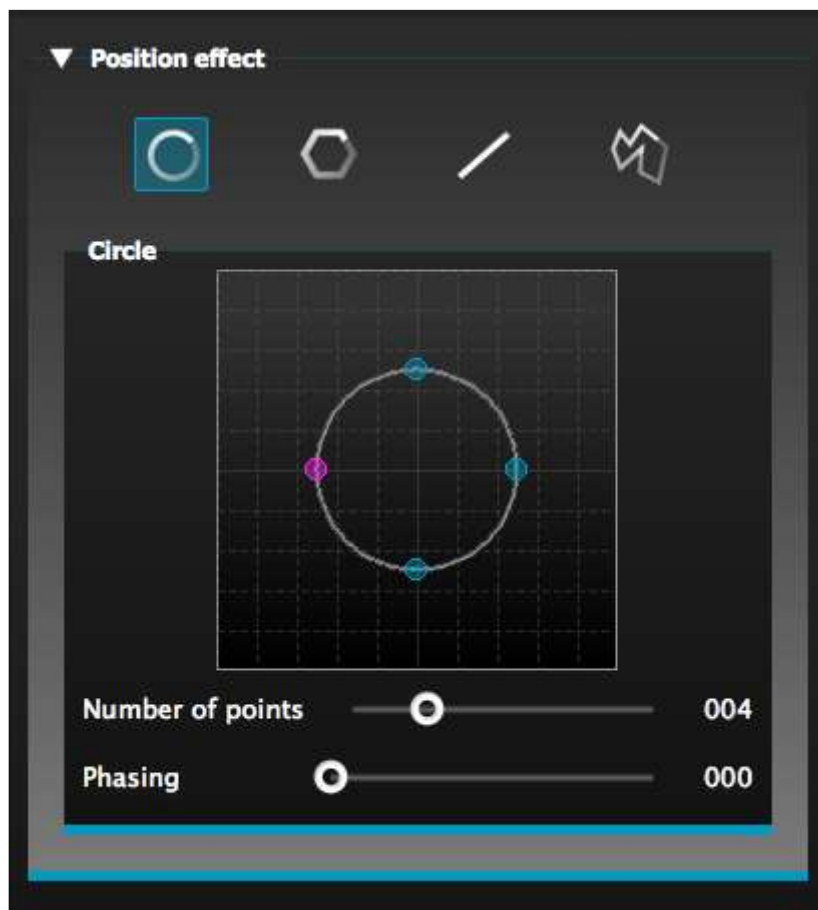
myDMX 2.0 má vynikající generátor RGB barevných efektů. Chcete-li přidat efekt, zvolte záložku efektů a klepněte na ikonu zvláštního efektu. Zvolte položku „Color Effect“ (barevný efekt). V levém horním rohu se objeví obdélník zobrazující duhový efekt. Ten uchopíte a přetáhnete na osvětlovací těleso.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

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



Poloha efektu (Position Effect)

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

Curve Effect (Zakřivení efektu)

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

K dispozici jsou následující možnosti:

Rate – mění rychlost efektu. Přidává více vlnových cyklů.

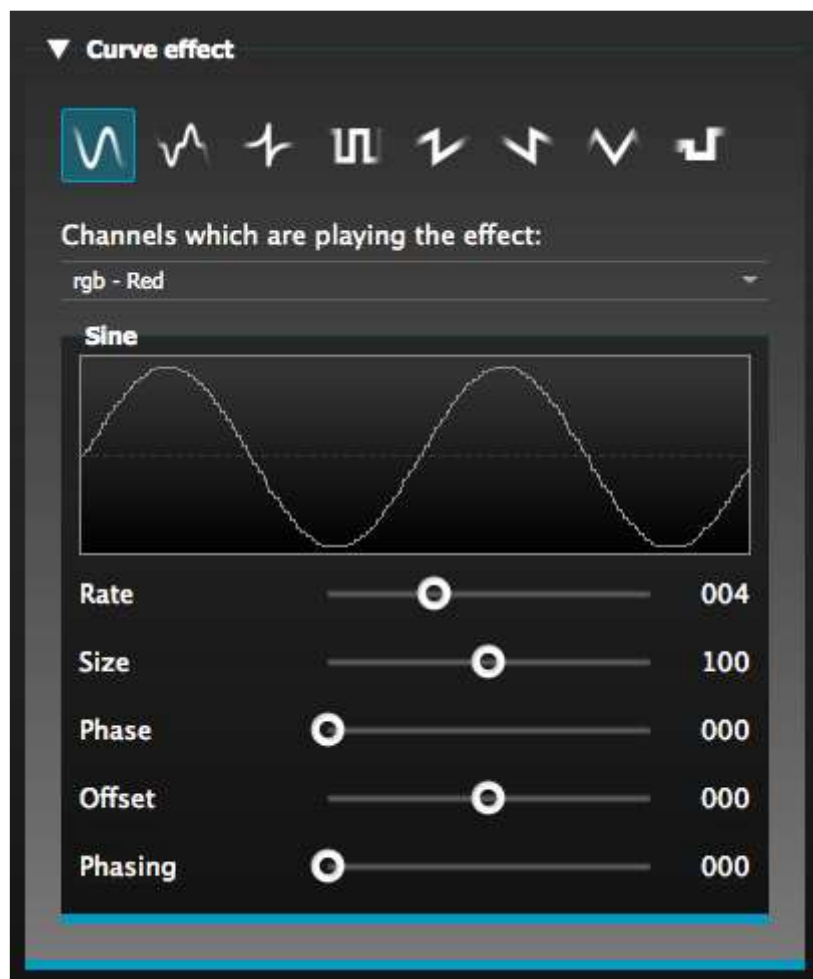
Size – mění výšku vlny

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

Offset – posunuje vlnu nahoru a dolů

Phasing – přidá prodlevu jednotlivým tělesům

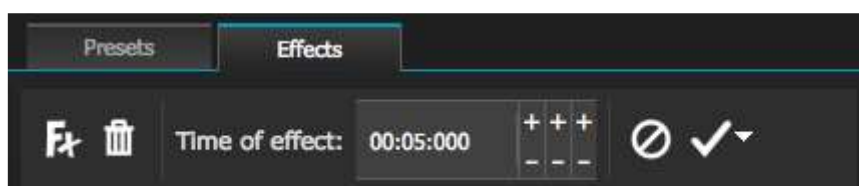
Zakřivení efektů lze kombinovat, takže lze vytvořit opravdu zvláštní a zajímavé vzory.



Vygenerovat efekt

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

Klepnutím na ikonu fajky efekt vytvoříte.



OSTATNÍ

1. Easy Remote (brzy v prodeji)

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

KONTAKTY

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

Nabízíme také možnost kontaktovat nás přímo: Můžete nás kontaktovat přímo na stránkách www.americandj.eu nebo prostřednictvím e-mailu na adrese: support@americandj.eu.

Informace a specifikace v tomto dokumentu se mohou bez předchozího upozornění měnit. Společnost ADJ Products nenese žádnou odpovědnost za jakékoliv chyby nebo nepřesnosti, které se v tomto návodu mohou vyskytnout.

Vážený zákazníku,

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

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

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

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

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

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

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

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

(Registrace v Německu: DE41027552)

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

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

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

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