



myDMX BUDDY

Instrukcja Obsługi

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

©2013 ADJ Products, LLC wszystkie prawa zastrzeżone. Informacje, specyfikacje, rysunki, zdjęcia oraz instrukcje zawarte w niniejszej instrukcji mogą ulec zmianie bez wcześniejszego powiadomienia. Produkty marki ADJ, logo LLC oraz nazwy i numery identyfikujące produkty opisane w niniejszym dokumencie stanowią znak handlowy ADJ Products, LLC. Zgłoszona ochrona praw autorskich obejmuje wszelkie formy i wszelkie kwestie dotyczące materiałów i informacji podlegających ochronie prawem autorskim, dozwolone obecnie przez obowiązujące ustawy bądź rozstrzygnięcia sądowe. Nazwy produktów użyte w niniejszym dokumencie mogą stanowić znaki towarowe bądź zarejestrowane znaki towarowe produkujących je spółek i zostają niniejszym prawnie uznane. Wszelkie marki oraz nazwy produktów nie pochodzące od ADJ Products, LLC, stanowią znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe odpowiednich, produkujących je spółek.

ADJ Products, LLC oraz wszystkie powiązane z nią spółki wyłączają niniejszym wszelką swoją odpowiedzialność za szkody we własności, sprzęcie, budynkach lub szkody elektryczne, za obrażenia poniesione przez jakiegokolwiek osoby, jak też za bezpośrednie lub pośrednie straty ekonomiczne związane z lub zależne od użycia jakichkolwiek informacji zawartych w niniejszym dokumencie, oraz/lub wynikię z niewłaściwego, niebezpiecznego, niepełnego lub niestarannego montażu, instalacji, konfiguracji osprzętu oraz działania opisanych tutaj produktów.

Spis treści

| | |
|--|----|
| ZANIM ZACZNIEMY | 4 |
| 1. Co nowego w myDMX 2.0..... | 4 |
| 2. Pakiet myDMX 2.0..... | 6 |
| 3. Profile Urzędzeń..... | 7 |
| ZACZYNAMY | 8 |
| 1. Instalacja | 8 |
| 2. Konfiguracja | 8 |
| 3. Edytor..... | 10 |
| 4. Użytkownik | 12 |
| KREATOR SCEN..... | 14 |
| 1. Aranżacja urzędzeń | 14 |
| 2. Sterowanie Urzędzeniami | 16 |
| 3. Efekty | 18 |
| INNE CECHY..... | 20 |
| 1. Easy Remote (dostępny wkrótce) | 20 |
| KONTAKT..... | 21 |
| ROHS - Olbrzymi wkład w ochronę środowiska..... | 22 |
| WEEE – ODPADY Z URZĄDZEŃ ELEKTRYCZNYCH I ELEKTRONICZNYCH | 23 |

ZANIM ZACZNIEMY

Witamy w myDMX 2.0 - aplikacja do sterowania instalacjami świetlnymi na PC i Mac, która łączy wszechstronność z łatwością obsługi. Dzięki temu podręcznikowi poznasz jej funkcje. W sekcji Zaczynamy znajdziemy od razu szybkie wskazówki użytkownika.



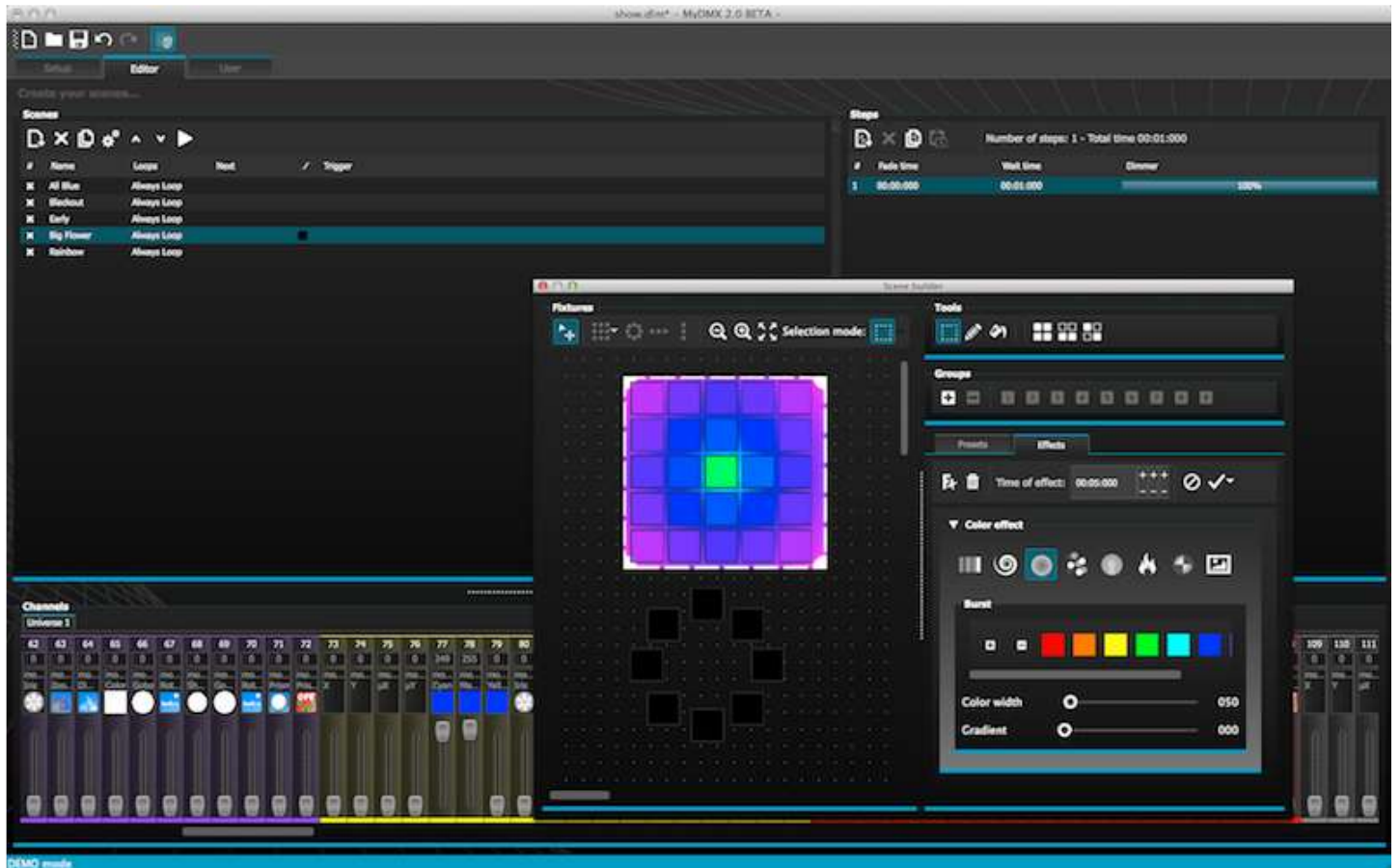
1. Co nowego w myDMX 2.0

myDMX 2.0 został przebudowany od podstaw. Znajdziecie tutaj opis najważniejszych cech. Od lat proszono nas o opracowanie wersji oprogramowania na urządzenia Mac. myDMX 2.0 działa teraz na PC i Mac.



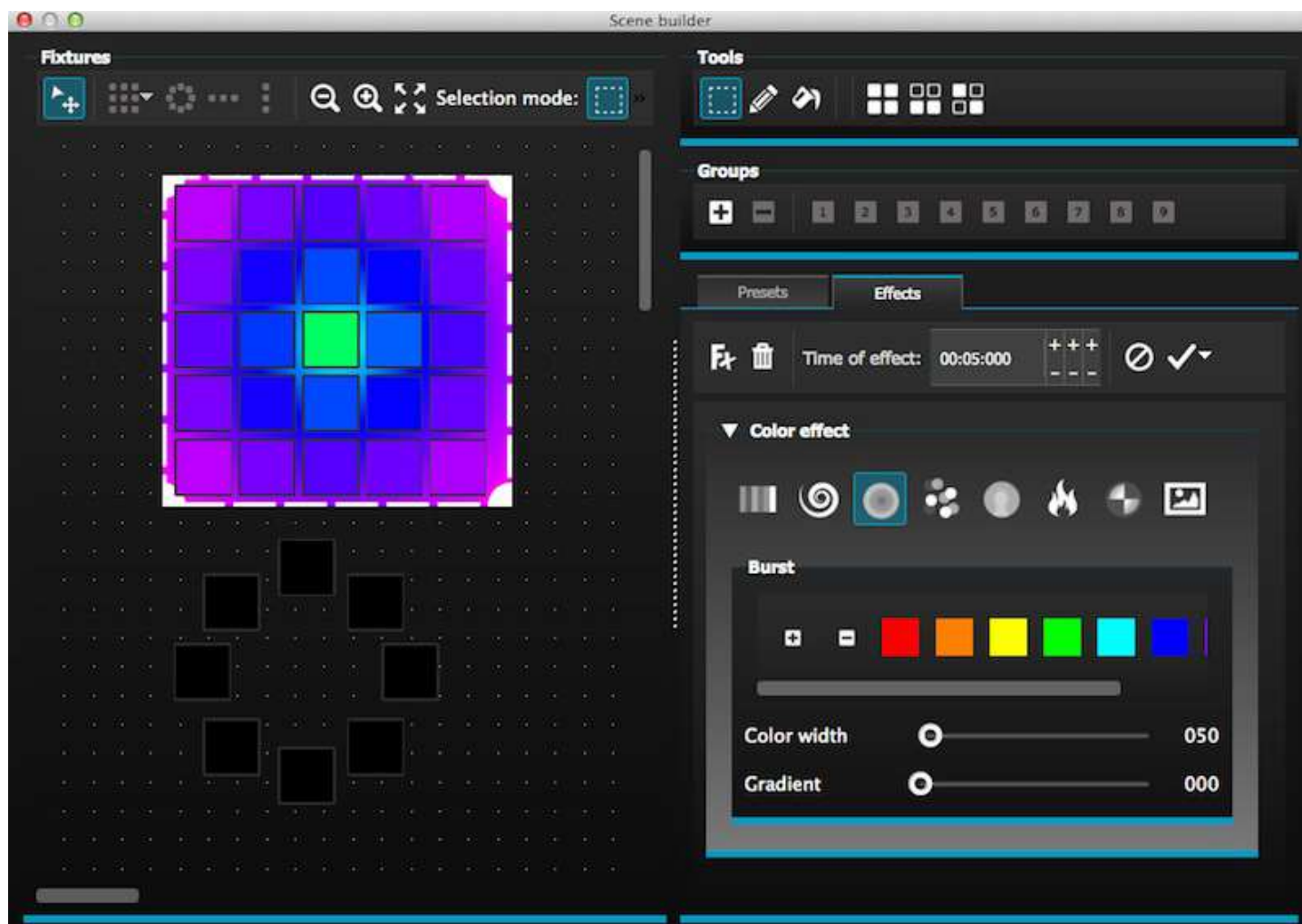
Nowy wygląd

Oprogramowanie zmieniło swój wygląd otrzymując nowe ikony, fadery, kolory i opcje zainstalowane dla szybszej i przyjemniejszej pracy. Przeskakuj łatwo do koloru lub pozycji dzięki wyskakującym opcjom zainstalowanym i zmieniaj kolor sceny na ekranie użytkownika.



Kreator Scen

Kreator Scen pozwala robić to co wcześniej robiliśmy w Generatorze Efektów i więcej. Możemy teraz w czasie rzeczywistym aranżować lampy, rysować efekty bezpośrednio na urządzeniach i uruchamiać efekty. Efekt „Linear Fan” (Wachlarz Liniowy) pozwala tworzyć wachlarz odcieni kolorów lub pozycji.



Format SSL2 dla Profili Urządzenia

Format SSL2 dla profili pozwala zapisać więcej informacji o indywidualnych ustawieniach urządzenia. Dzięki temu programowanie jest szybsze i łatwiejsze. Na przykład, używając listwy LED z kilkoma segmentami, możemy każdy segment kontrolować osobno, a jednocześnie zachować kontrolę master dimera i kanałów makro całego zestawu.

2. Pakiet myDMX 2.0.

Co znajduje się w pudełku

Opakowanie powinno zawierać:

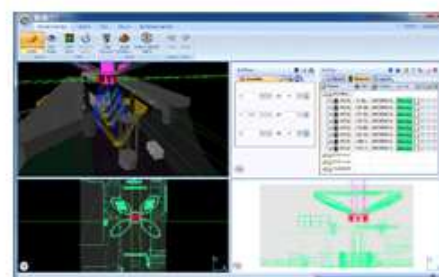
- myDMX BUDDY
- kabel USB

Najnowsza wersja oprogramowania i podręcznik użytkownika dostępne są na naszej stronie.

Oprogramowanie

Dostępne oprogramowanie:

- myDMX 2.0 - aplikacja do programowanie oświetlenia DMX (PC i Mac)
- Scan Library – Biblioteka do budowania własnych profili urządzeń (tylko PC)
- EasyView – Wizualizacja 3D w czasie rzeczywistym (tylko PC)
- narzędzia konfiguracji sprzętu - aplikacja do zarządzania interfejsem USB-DMX (tylko PC)
- Easy Remote - zdalne sterowanie myDMX BUDDY (iPad/tablet Android)



3. Profile Urządzeń

Wszystkie atrybuty urządzenia DMX zapisywane są w specjalnym pliku o nazwie „Fixture Profile” lub plik .SSL2.

Im precyzyjniejszy będzie profil urządzenia, tym łatwiej będzie programować pokaz światła z myDMX 2.0. Jeśli profil urządzenia jest niekompletny, to myDMX 2.0 nie zrozumie dobrze lamp, którymi chcemy sterować i dlatego trudniej będzie programować urządzenia.

Praktycznie dla każdego urządzenia na rynku istnieją profile. Profile urządzenia można tworzyć i edytować oprogramowaniem „Scan Library”. Więcej o tworzeniu profili w Scan Library znajduje się w sekcji Scan Library.

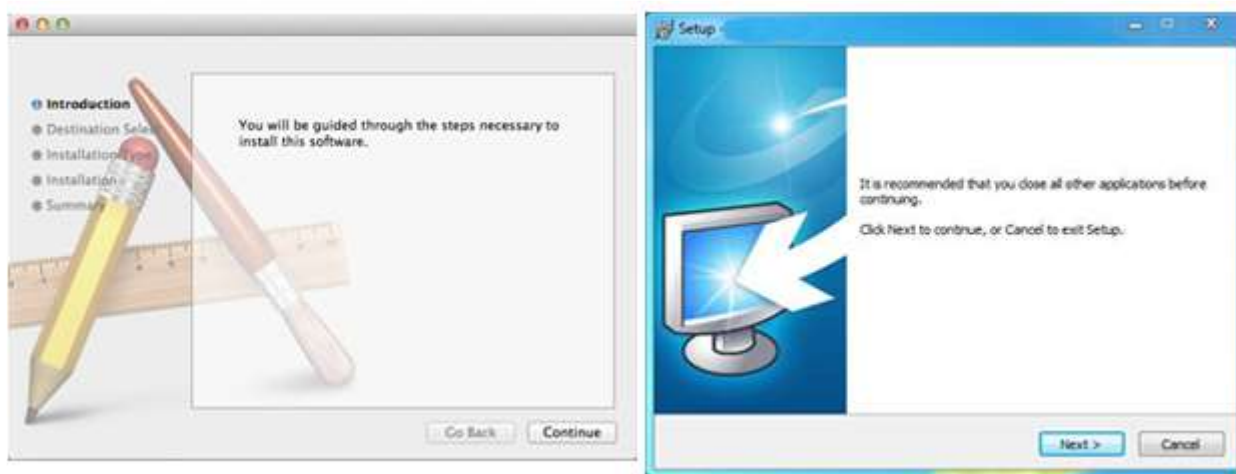


1. Instalacja

Z naszej strony należy ściągnąć odpowiednio oprogramowanie myDMX BUDDY lub myDMX 2.0. Klikamy dwukrotnie na ikonę setup, żeby zainstalować oprogramowanie. Postępujemy zgodnie ze wskazówkami instalatora.

Sterowniki interfejsu USB instalują się podczas instalacji oprogramowania. Podczas instalacji w systemie Windows może pojawić się ostrzeżenie, że sterowniki nie mają podpisu cyfrowego. Wciskamy „Kontynuuj mimo to”

Po zakończeniu instalacji podłączamy interfejs USB. System Windows uruchomi ponowną instalację sterowników urządzenia. Po pojawieniu się na pasku komunikatu o pomyślnie zakończonej instalacji, możemy już korzystać z oprogramowania myDMX 2.0.

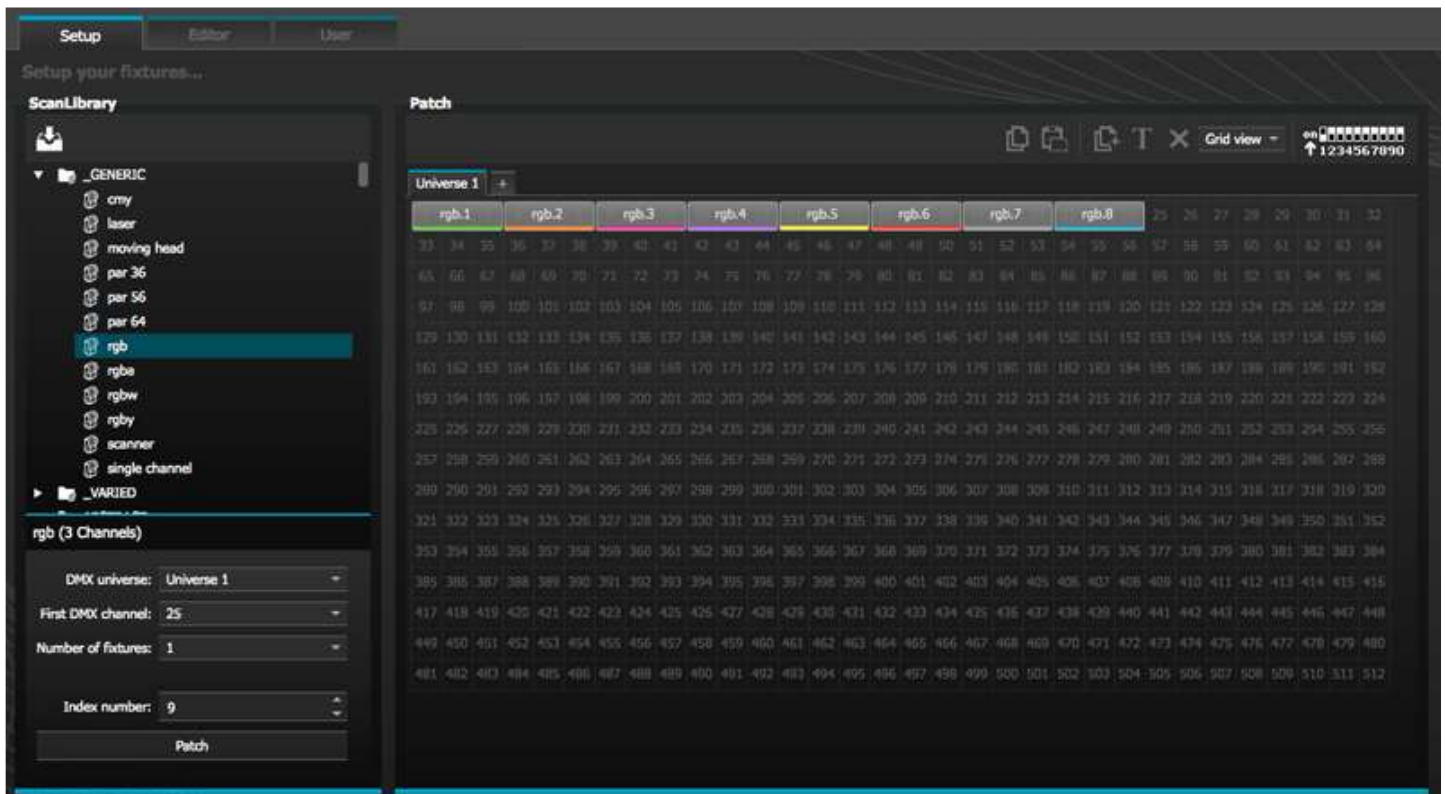


2. Konfiguracja

Przede wszystkim trzeba 'powiedzieć' oprogramowaniu jakie urządzenia są wykorzystywane. Wybieramy lampę z listy producentów po lewej stronie. Jeśli chcemy dodać urządzenie RGB, RGBD, RGBW, RGBY lub jednokanałowe, to trzeba wejść w folder _GENERIC na samej górze. Jeśli nie ma na liście twojego urządzenia, to trzeba je stworzyć samemu w edytorze Scan Library (tylko PC) lub skontaktować się z nami i my stworzymy ten profil.

Aby dodać urządzenie przeciągamy i upuszczamy je w tabeli DMX patch lub wybieramy numer urządzenia i kanał początkowy na dole po lewej i wciskamy Patch. Urządzenia można przenosić i upuszczać w obrębie tabeli DMX Patch.

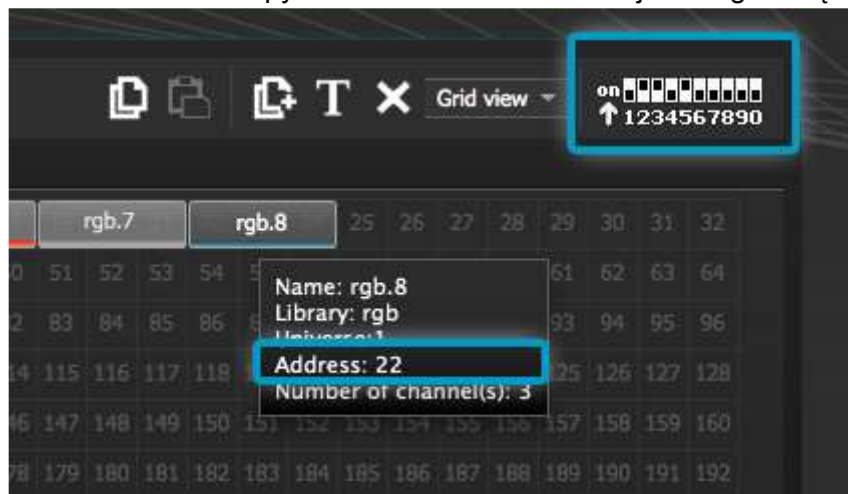
Jeśli chcemy dodać matrycę urządzeń takich jak ściana RGB lub parkiet taneczny, patchujemy urządzenia tutaj i przechodzimy do sekcji „Aranżowanie Urządzeń” po dalsze instrukcje.



Adresowanie Urządzenia

Każde urządzenie musi otrzymać unikalny numer lub „Adres”. Adres zwykle ustalamy na wyświetlaczu LED lub przełącznikami na samym urządzeniu. Najeżdżając kursorem na urządzenie poznamy jego adres a po kliknięciu możemy sprawdzić przełączniki niezbędne do ustawienia adresu. Na przykład to urządzenie ma ustawiony adres 22.

Więcej informacji o ustawianiu adresu lampy znaleźć można w instrukcji samego urządzenia.



Widok Listy (List View)

Po wybraniu „List View” możemy zmieniać poszczególne właściwości urządzenia.

Do wyboru mamy następujące opcje:

Skrót (Shortcut) - jeśli chcemy wybrany kanał kontrolować myszką, to tutaj wybieramy skrót klawiszowy.

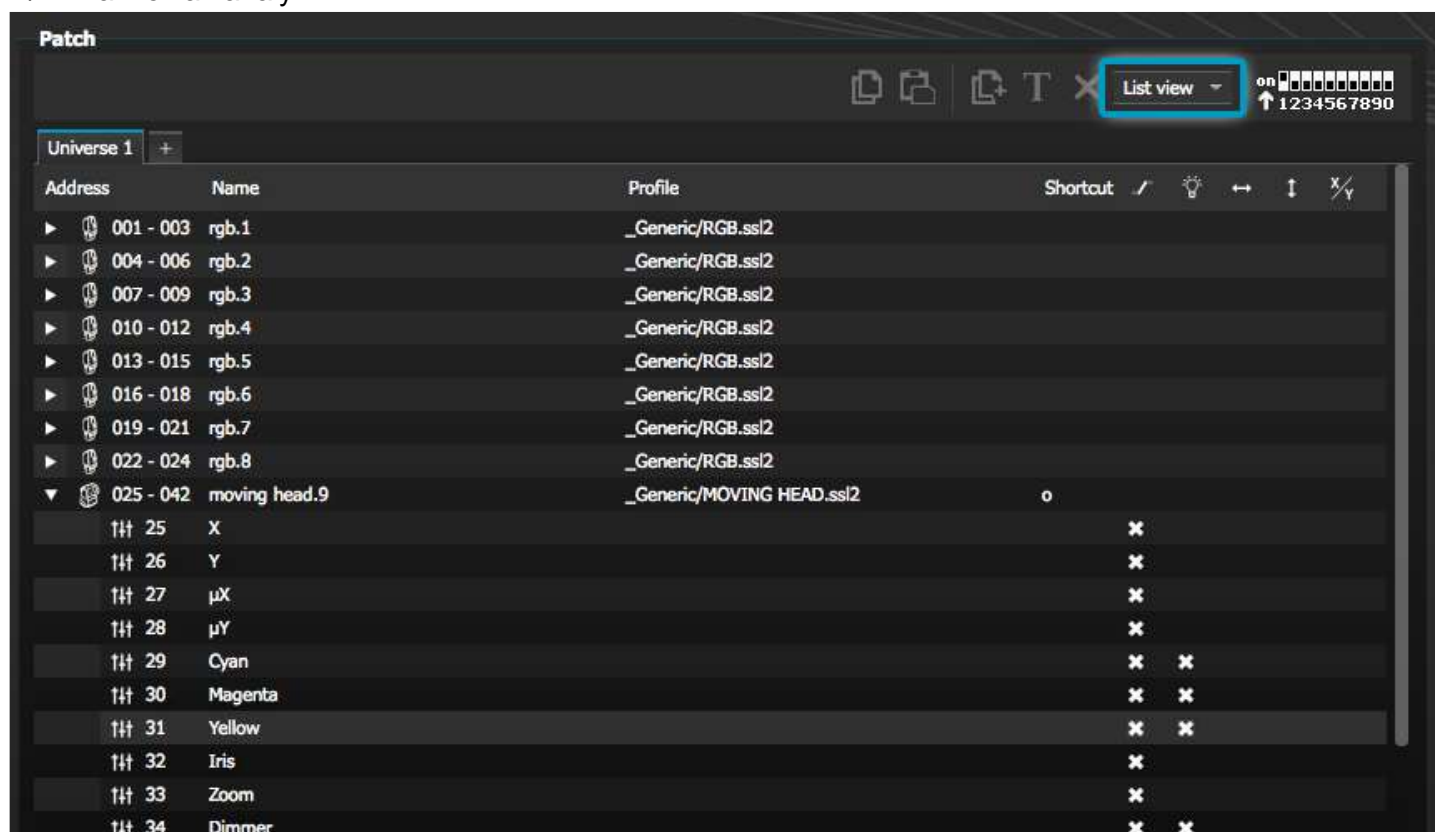
Przechodzenie (Fade) - włącza i wyłącza opcję przechodzenia kanału. Na przykład możemy zignorować wszystkie komendy przechodzenia na kanałe gobo.

Dimer - Definiuje kanał dimera (kiedy zmienimy procentową wartość kroku dimera, zmieni się ten kanał)

Obrót X - odwraca kanał X więc kiedy fader jest w pozycji 0, oprogramowanie podaje 255.

Obrót Y - odwraca kanał Y więc kiedy fader jest w pozycji 0, oprogramowanie podaje 255.

X/Y - zamienia kanały X i Y.



3. Edytor

Sterowanie Kanałami

To właśnie w edytorze programujemy całe oświetlenie. Przeciągamy fader myszką jeśli chcemy zmienić wartość.

Jeśli chcemy zmienić wartość tego samego kanału we wszystkich urządzeniach, przytrzymujemy wciśnięty shift. Na przykład jeśli zmieniamy kolor we wszystkich urządzeniach przesuwamy faderem koloru przy wciśniętym shift. Powyżej fadera widać wartość wyjściową DMX.

myDMX 2.0. Zawiera wiele wgranych komponentów (preset), które pomagają szybko dostroić kanały. Klikając na górze kanału gdzie wyświetlony jest preset/kolor uzyskujemy dostęp do komponentu. Na przykład kliknięcie na górze kanału koloru wyświetla tarczę kolorów.

Kliknięcie na kursor pozwala przeciągać go wokół koła. Co ważne, to wyświetlone są również wartości RGB. Kliknięcie na kursor i przesuwanie myszką w górę przesuwa kursor w prawo, przesuwanie w dół przesuwa kursor w lewo.

Na wykresie XY kliknięcie w środek pozwala szybko ustawić pozycję XY. Kliknięcie w pustą przestrzeń wykresu pozwala powoli przesunąć pozycję.

Ustawienia Scen

Dwukrotnie kliknięcie na daną właściwość pozwala ją edytować. Na przykład, jeśli chcemy zmienić nazwę sceny:

1. Klikamy dwukrotnie w nazwę
2. Wpisujemy nową nazwę
3. Wciskamy Enter

Zmienić można następujące właściwości:

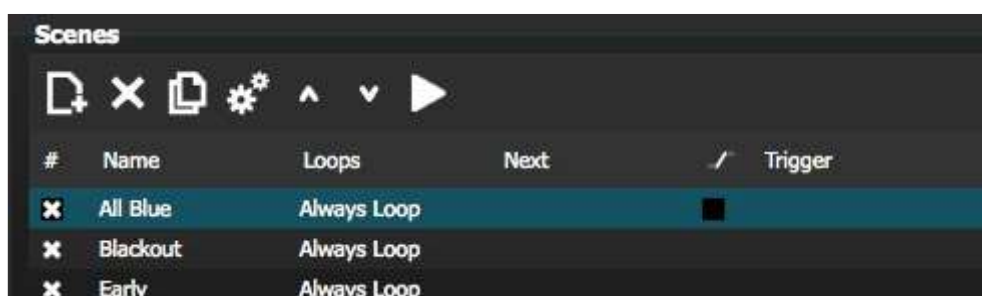
- zaznaczenie tego okienka włącza scenę do pokazu

Pętle (Loops) - ustawiamy ile razy scena ma być powtórzona.

Następnie (Next) - ustawiamy gdzie przechodzi scena po dojściu do końca (upewnij się, że wcześniej ustawiono liczbę pętli!)

Włącz/Wyłącz Przechodzenie (Fade) - jeśli to zaznaczymy, to scena przechodzi w czasie ustawionym dla pierwszego kroku.

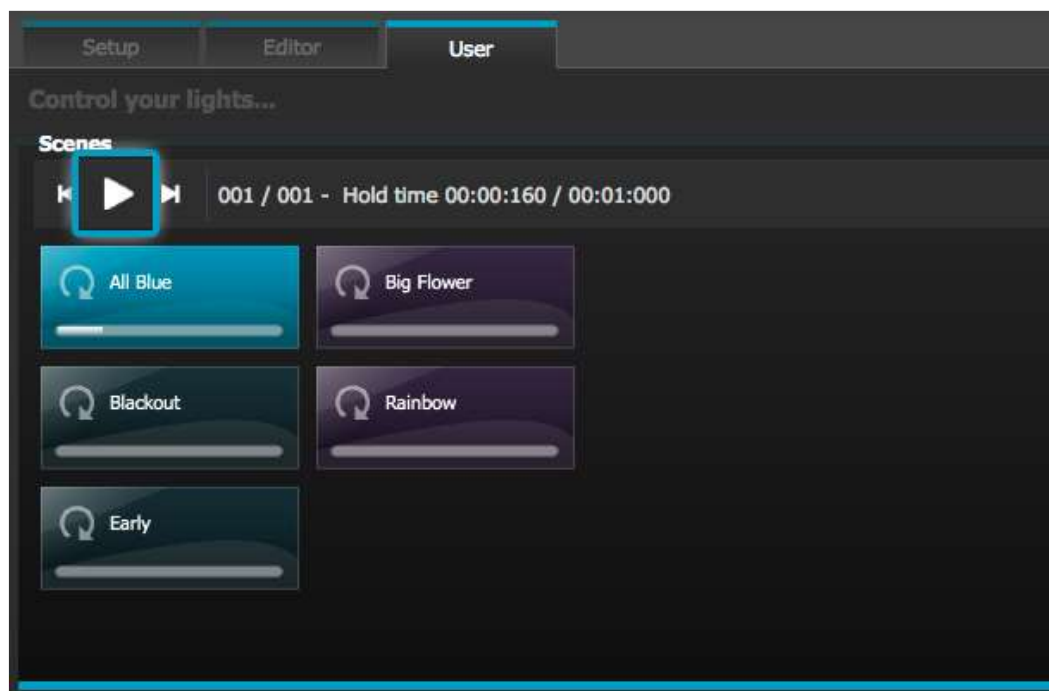
Uruchomienie (Trigger) - dodaj skrót klawiszowy uruchamiający scenę



4. Użytkownik

Z ekranu Użytkownika wyświetlamy pokaz. Kliknięcie w scenę aktywuje ją. Jeśli chcemy, żeby scena uwzględniała właściwości Pętli i Następnie, należy tutaj wybrać przycisk Play.

Kolor Sceny można zmienić klikając na nią prawym przyciskiem.



Edycja na Żywo

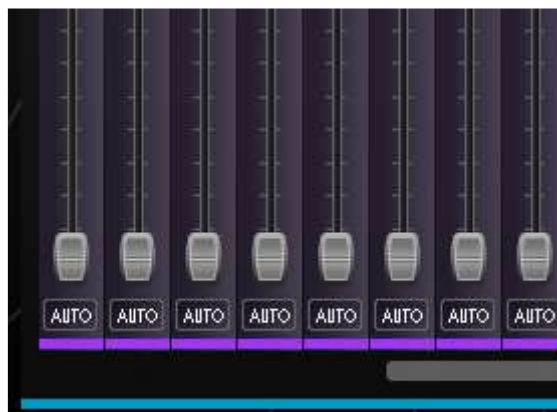
Możliwe jest edytowanie sceny podczas odtwarzania faderami.

Mamy dwie opcje:

LTP - pierwszeństwo ma ostatnia zmiana: Wartość fadera zmienia scenę podczas odtwarzania.

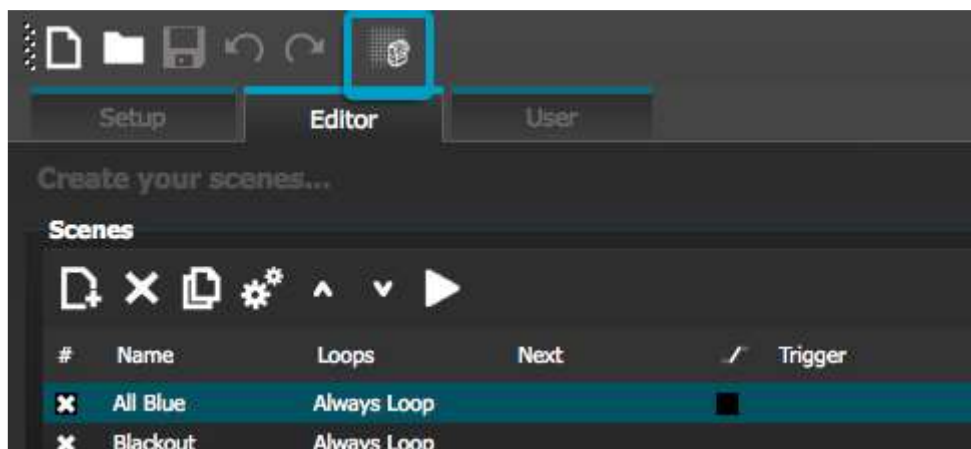
HTP - pierwszeństwo ma najwyższa wartość: Jeśli wartość fadera jest wyższa od wartości aktywnej sceny, to nastąpi zmiana w scenie.

Jeśli chcemy ustawić LTP lub HTP, należy najpierw sprawdzić czy opcja jest aktywna w Menu Użytkownika, a następnie kliknąć w przycisk AUTO na dole kanału, który modyfikujemy podczas odtwarzania.



1. Aranżacja urządzeń

Kreator Scen pozwala szybko i łatwo tworzyć zaawansowane sceny i efekty bez konieczności ustawiania ręcznie każdego fadera i kroku. Kreator zastępuje generator efektów i menadżera kolorów z poprzedniej wersji oprogramowania. Tworzymy nową scenę i klikamy tutaj, żeby otworzyć kreatora scen.



Tryb Wyboru

Kiedy kreator jest otwarty po lewej stronie widać twoje urządzenia. Każdy kwadrat oznacza jedną lampę. Klikamy i przeciągamy kwadraty ustawiając urządzenia. Możemy wybrać kilka urządzeń przytrzymując control(PC)/command(Mac).

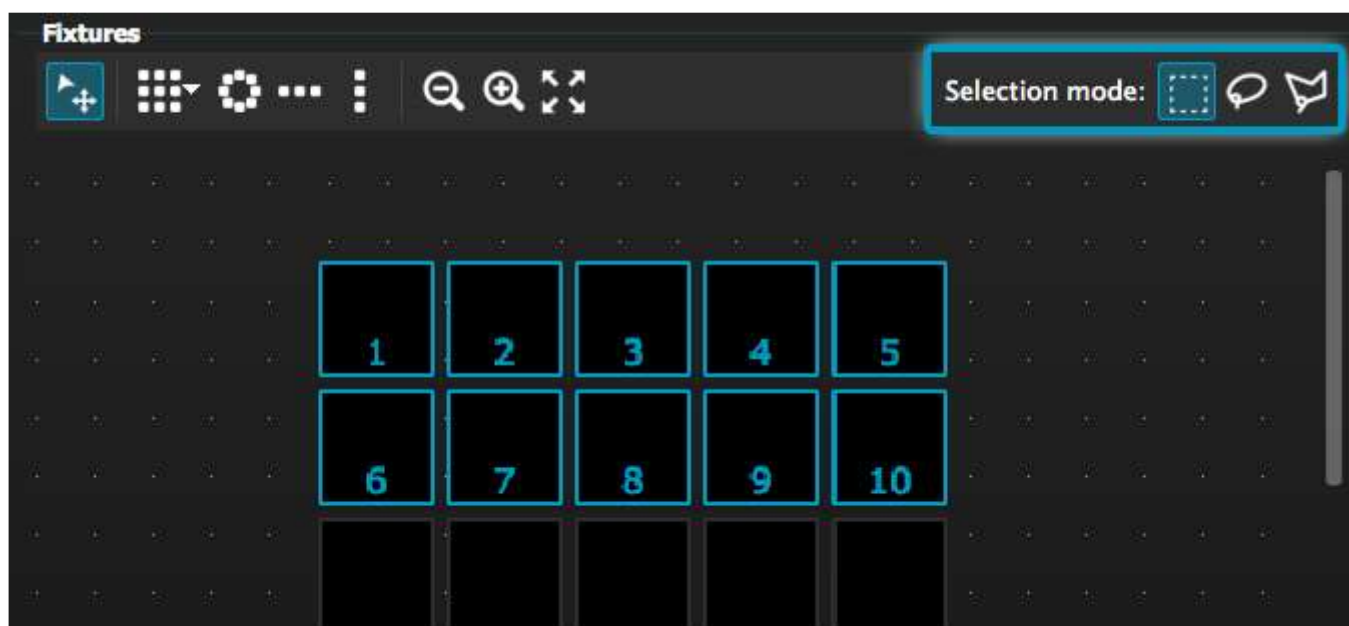
Przy wyborze urządzeń mamy do pomocy 3 narzędzia:

Prostokąt - rysujemy prostokąt wokół wybieranych urządzeń (jak przy wybieraniu plików w przeglądarce)

Lasso - rysujemy obwód wokół grupy urządzeń, wybierając w ten sposób urządzenia wewnątrz obwodu.

Przeciąganie - wybiera każde urządzenie w obrębie narysowanego kształtu.

Z wyborem każdego urządzenia pojawiają się liczby. W tej kolejności tworzony będzie efekt wachlarza liniowego lub krzywego.



Grupy

Tworzenie grup pomaga szybko przywoływać wybór urządzeń. Kiedy chcemy stworzyć grupę, po wyborze urządzeń klikamy w przycisk +.



Matryce

Kliknij tutaj, żeby stworzyć matrycę. myDMX 2.0. automatycznie ustawi urządzenie na matrycy. Po kliknięciu w strzałkę możemy zdefiniować szerokość i wysokość matrycy.

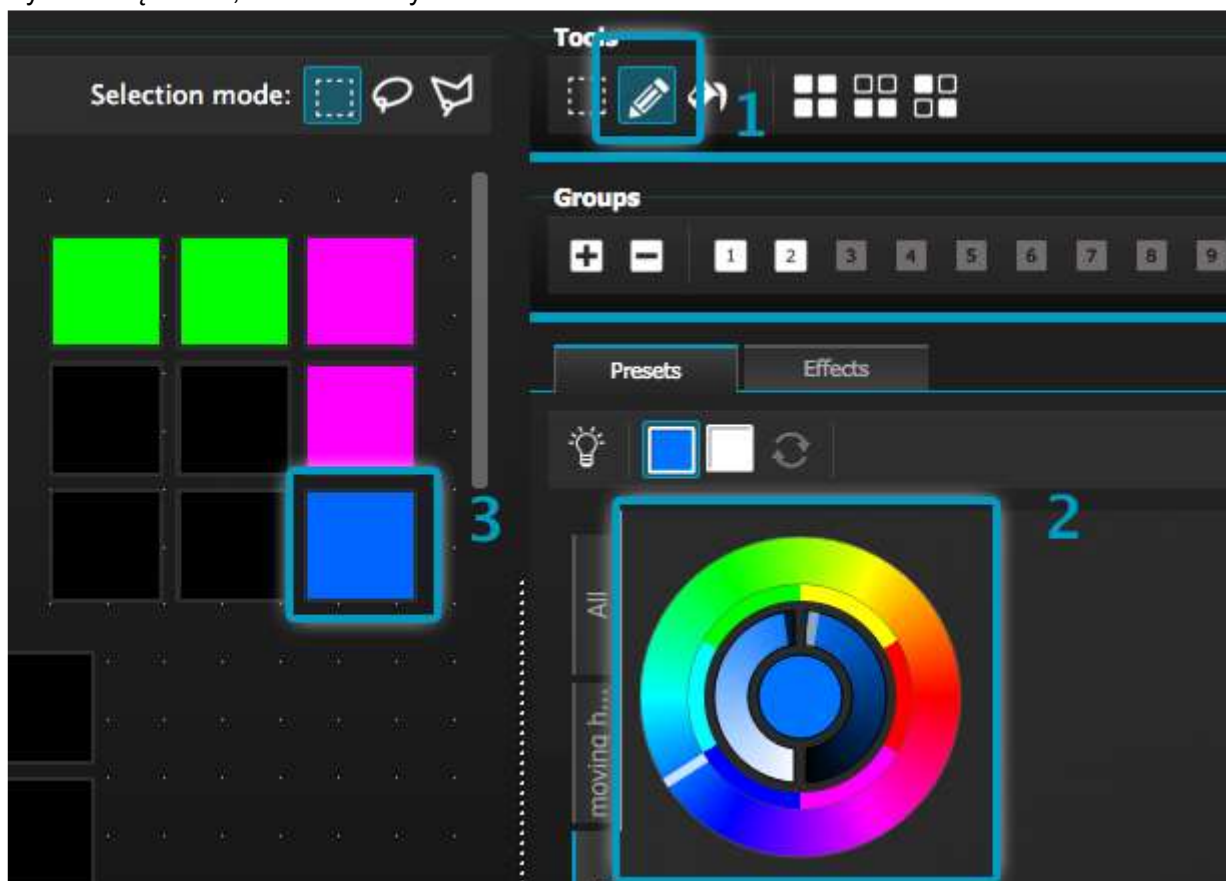


2. Sterowanie Urządzeniami

Po wybraniu urządzeń, którymi chcemy sterować, pojawią się wszystkie wgrane ustawienia (preset). Jeśli chcemy zobaczyć presety konkretnego urządzenia wybieramy odpowiednią zakładkę.

Jeśli nie wybrano żadnego urządzenia, to można przypisać preset do urządzenia:

1. Wybieramy narzędzie Rysowania (Pen)
2. Wybieramy preset do zmiany.
3. Klikamy na urządzenia, które chcemy zmienić.



Tarcza Koloru

Na tarczy kolorów można zmieniać kolory na kilka sposobów.

- Klikamy na kursor i przeciągamy wokół tarczy wybierając kolor
- Klikamy w tarcze kolorów aby przeskoczyć do jednego z 6 kolorów zdefiniowanych
- Klikamy na tarczy i przesuujemy w dół i w górę poruszając się powoli wokół tarczy.
- Klikamy w części centralne i ustawiamy jasność i nasycenie
- Klikamy w środek tarczy, żeby wybrać kolor ze standardowej palety lub wpisać wartości RGB.



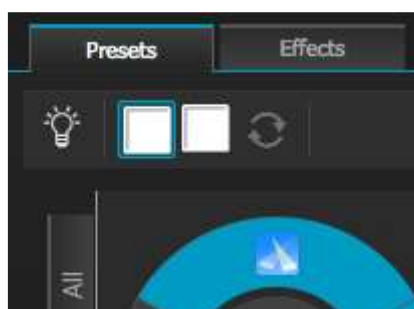
Wykres XY

- Wykres XY pozwala zmieniać kanały pan/tilt urządzenia (uPan i uTilt liczone są automatycznie)
- Kliknięcie w środek i przeciągnięcie przesuwa pozycję
- Klikamy w puste pole wykresu i przeciągamy, żeby powoli zmienić pozycję, pokrętką scroll na myszy ustawiamy precyzyjnie
- Klikając tylko na oś pionową lub poziomą pozwala ustawiać tylko pan lub tilt



Wiązka włączona

Kliknięcie przycisku wiązki uruchamia domyślne ustawienia zdefiniowane dla każdego urządzenia. Na przykład na głowie ruchomej mogą to być: „Shutter Open”, „Iris Open” i „Dimer 100%”.

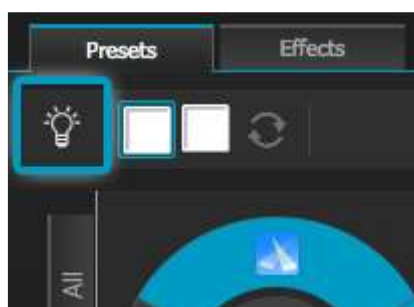


Wachlarz liniowy

Funkcja wachlarza liniowego pozwala określić zakres wachlarza wybierając punkt startowy i końcowy.

Zdefiniowany zakres zostanie użyty w wybranych urządzeniach. To świetny sposób na tworzenie gradientu kolorów i wachlarzy pozycji.

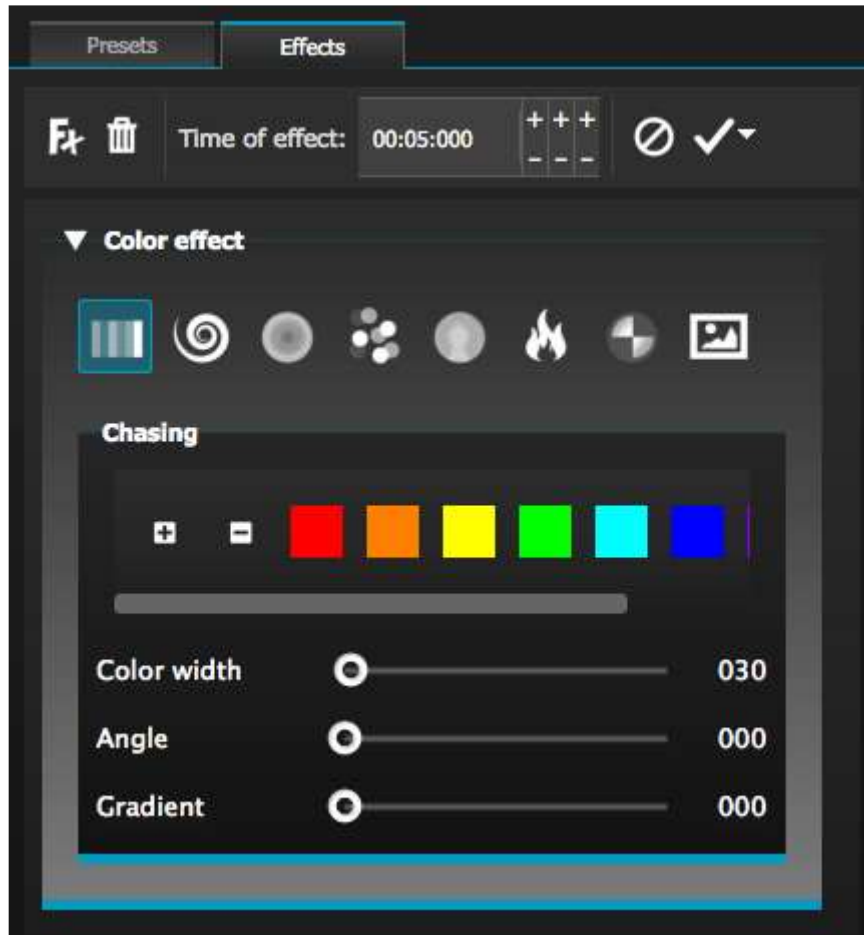
1. Klikamy tutaj aby włączyć/wyłączyć funkcję Wachlarza Liniowego
2. Kliknięcie w strzałkę pozwala wybrać rodzaj wachlarza
3. Kliknięcie na komponent pozwala wybrać początek i koniec zakresu
4. Wybieramy zakres i przeciągając w górę i w dół przesuujemy zakres



Efekt Kolorów

myDMX 2.0 zawiera bardzo wydajny generator kolorów RGB. Jeśli chcemy dodać efekt, to wybieramy zakładkę efektów i klikamy w ikonę FX. Wybieramy „Color Effect”. W lewym górnym rogu pojawi się prostokąt odtwarzający efekt tęczy. Przeciągamy go i upuszczamy na urządzenia. Rozciągając narożniki możemy zmienić rozmiar efektu.

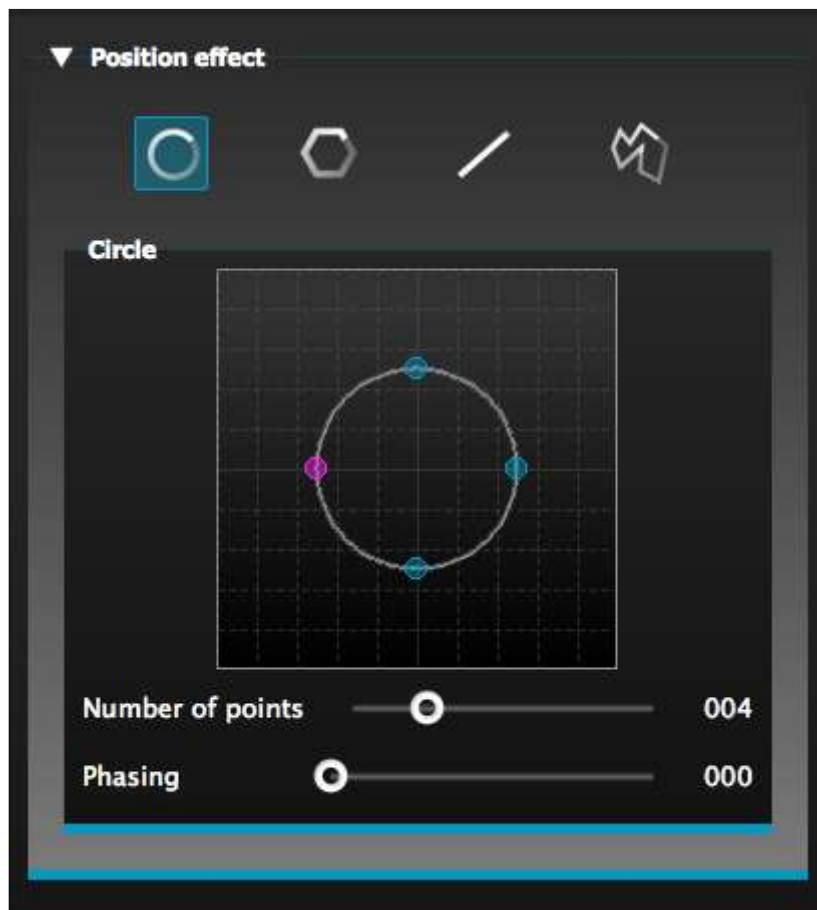
Jeśli chcemy zmienić efekt koloru, to wybieramy rodzaj efektu i zmieniamy wartości. Można dodać wiele efektów wybierając zwyczajnie kolejne efekty z menu.



Efekt Pozycji

Efekt Pozycji pozwala łatwo tworzyć szablony ruchu skanerów i głowic ruchomych. Po wybraniu urządzeń, którymi chcemy sterować, wybieramy „Position Effect” z menu FX i wybieramy kształt początkowy. Kształt można zmieniać klikając i przeciągając jego punkty.

Fazowanie (Phasing) doda opóźnienie na każdym urządzeniu.



Efekt Krzywej

Narzędzie efektu krzywej pozwala ustawić krzywą dimera dla dowolnego kanału. Wybieramy „Curve Effect” z menu FX i wybieramy urządzenia do sterowania.

Do wyboru mamy następujące właściwości:

Tempo (Rate) - zmienia tempo efektu. Dodane będzie więcej cykli falowych.

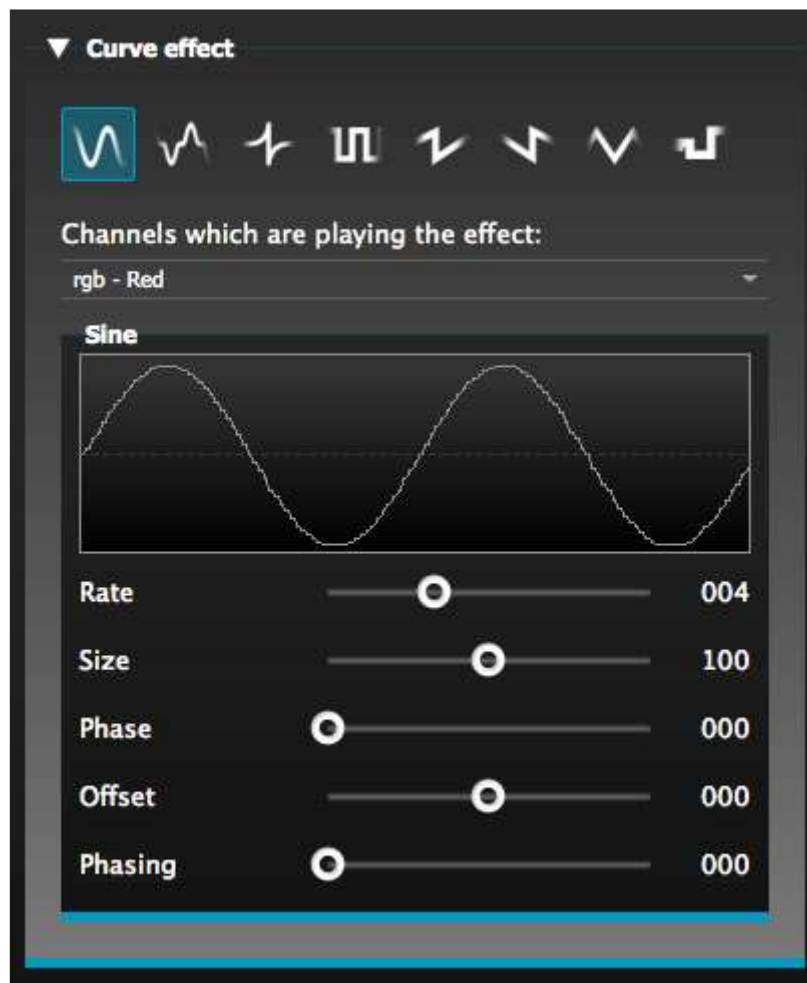
Rozmiar (Size) - zmienia wysokość fali

Faza (Phase) - przesuwa falę w przód i tył tym samym zmieniając punkt startowy

Offset - przesuwa falę w dół i w górę

Fazowanie (Phasing) - dodaje opóźnienie na każdym urządzeniu.

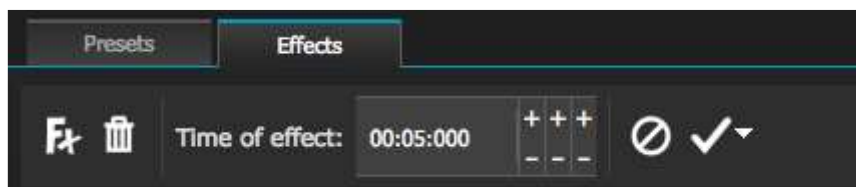
Efekty krzywej można układać jeden na drugim tworząc wiele ciekawych wzorów.



Tworzenie Efektu

Można usunąć pojedynczy efekt klikając na ikonę śmieci. Cały efekt można wyczyścić klikając w ikonę anulowania (na lewo od ikony zaznaczenia).

Klikamy w ikonę zaznaczenia jeśli chcemy stworzyć efekt.



INNE CECHY

1. Easy Remote (dostępny wkrótce)

Easy Remote to aplikacja na tablety iPad i Android, które pozwala sterować myDMX 2.0 przez sieć WiFi. Aplikacja będzie wkrótce dostępna.

KONTAKT

Obsługa klienta: W razie jakichkolwiek problemów, prosimy o kontakt z zaufanym punktem sprzedaży American Audio.

Istnieje również możliwość bezpośredniego kontaktu z nami: Można też skontaktować się z nami bezpośrednio: poprzez naszą stronę internetową www.americanaudio.eu lub email: support@americandj.eu

Informacje i specyfikacje zawarte w niniejszym dokumencie mogą ulec zmianie bez uprzedzenia. ADJ Products nie ponosi żadnej odpowiedzialności za błędy lub nieścisłości, które mogą się pojawić w niniejszej instrukcji.

Szanowny Kliencie!

Unia Europejska wydała dyrektywę, której celem jest ograniczenie/zabronienie używania niebezpiecznych substancji. Ta regulacja, znana jako ROHS, jest przedmiotem wielu dyskusji w branży elektronicznej.

Zabrania ona między innymi używania sześciu substancji: ołowiu (Pb), rtęci (Hg), sześciowartościowego chromu (Cr VI), kadmu (Cd), polibromowego difenyłu (PBB) jako środka zmniejszającego palność, polibromowego eteru fenylogo (PBDE) jako środka zmniejszającego palność. Dyrektywa ta dotyczy prawie wszystkich urządzeń elektrycznych i elektronicznych, których działanie wymaga pola elektrycznego lub elektromagnetycznego – krótko mówiąc całej elektroniki otaczającej nas w domu i pracy.

Jako producenci urządzeń marek AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional i ACCLAIM Lighting jesteśmy zobowiązani dostosować się do tej dyrektywy. Dlatego już na dwa lata przed wejściem w życie dyrektywy ROHS rozpoczęliśmy poszukiwania alternatywnych, bezpiecznych dla środowiska naturalnego materiałów i procesów produkcyjnych.

Zanim dyrektywa ROHS weszła w życie wszystkie nasze produkty były już produkowane zgodnie z wymaganiami Unii Europejskiej. Dzięki regularnym audytom i testom materiałów nadal zapewniamy, że używane podzespoły ciągle odpowiadają wymaganiom tej dyrektywy, a produkcja, na ile pozwala na to stan techniki, przebiega w zgodzie ze środowiskiem naturalnym.

Dyrektywa ROHS jest ważnym krokiem w kierunku ochrony naszego środowiska naturalnego. My, jako producenci, czujemy się zobowiązani mieć w tym swój udział.

WEEE – ODPADY Z URZĄDZEŃ ELEKTRYCZNYCH I ELEKTRONICZNYCH

Corocznie na wysypiskach śmieci na całym świecie lądują tysiące ton niebezpiecznych dla środowiska naturalnego podzespołów elektronicznych. Aby zapewnić możliwie najlepszą utylizację i zużytkowanie podzespołów elektronicznych, Unia Europejska stworzyła dyrektywę WEEE.

System WEEE (Waste of Electrical and Electronical Equipment) jest porównywalny do używanego od lat systemu „Zielony Punkt“. Producenci urządzeń elektronicznych muszą czynnie uczestniczyć w przyszłej utylizacji produktu już na etapie wprowadzenia go do obrotu. Zebrane w ten sposób pieniądze są przeznaczane na rzecz wspólnego systemu utylizacji. W ten sposób zapewnione jest fachowe i zgodne z ochroną środowiska zbiórka oraz utylizacja starych urządzeń.

Jako producent jesteśmy częścią niemieckiego systemu EAR i pracujemy na jego rzecz.

(Rejestracja w Niemczech: DE41027552)

W przypadku urządzeń marek AMERICAN DJ i AMERICAN AUDIO oznacza to, że mogą je Państwo bezpłatnie oddać w punktach zbiórek i zostaną one tam wprowadzone do procesu recyklingu. Urządzenia marki ELATION professional, które przeznaczone są jedynie do użytku profesjonalnego, są utylizowane bezpośrednio przez nas. Prosimy o przesłanie ich bezpośrednio do nas po ich zużyciu, abyśmy mogli zająć się ich właściwą utylizacją.

Tak jak wspomniana wcześniej dyrektywa ROHS, tak i WEEE jest ważnym działaniem na rzecz ochrony środowiska, a my chętnie pomagamy dbać o naturę poprzez właściwą utylizację.

Chętnie odpowiemy na wszelkie Państwa pytania oraz sugestie. info@americandj.eu

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