

myDMX 3.0

Instrukcja dla użytkownika

A.D.J. Supply Europe B.V. Junostraat 2 6468 EW Kerkrade The Netherlands <u>www.americandj.eu</u> ©2017 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 jakiekolwiek osoby, jak też za bezpośrednie lub pośrednie straty ekonomiczne związane z lub zależne od użycia jakichkolwiek informacji zawartych w niniejszym dokumencie, oraz/lub wynikłe z niewłaściwego, niebezpiecznego, niepełnego lub niestarannego montażu, instalacji, konfiguracji osprzętu oraz działania opisanych tutaj produktów.

Spis treści

1. SKRÓCONA INSTRUKCJA OBSŁUGI	5
1.1 Instalacja oprogramowania	5
1.2. Dodawanie urządzeń oświetleniowych	7
1.3.Programowanie sceny	8
1.4.Sterowanie na żywo	
1.5 Tworzenie własnego graficznego interfejsu*	
2. WSTĘP	
2.1.Czym jest DMX?	
2.2.Czym jest myDMX 3.0 i jaki sprzęt jest potrzebny?	
2.3.Co nowego w myDMX 3.0	
3.PATCH	23
3.1.Profile urządzeń	23
3.2.Przypisanie urządzeń	23
3.3.Właściwości urządzeń	24
4.EDIT	25
4.1. Aranżacja urządzeń oświetleniowych	25
4.2.Sterowanie urządzeniami oświetleniowymi	
4.3 Tworzenie scen	
4.4 Tworzenie efektów	
5.LIVE	
5.1. Sterowanie pokazem na żywo	
5.2. Edytowanie pokazu na żywo	40
5.3.MIDI*	41
5.4.Porty beznapięciowe*	44
5.5.Klawiatura	
5.6. Audio	50
6. SHOW*	
6.1. Dodawanie elementów sterujących do trybu pokazu	52
6.2.iPhone/iPad/Android (aplikacja Easy Remote)*	55
7. POZOSTAŁE INFORMACJE	56
7.1. Tryb pracy Stand Alone*	56
7.2. Wiele przestrzeni*	
ROHS - Olbrzymi wkład w ochronę środowiska	61
WEEE – ODPADY Z URZĄDZEŃ ELEKTRYCZNYCH I ELEKTRONICZNYCH	62

ΝΟΤΑΤΚΙ	
ΝΟΤΑΤΚΙ	64
ΝΟΤΑΤΚΙ	65

*Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)

*Informacje i specyfikacje zawarte w niniejszym dokumencie mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

1.1 Instalacja oprogramowania

Pobieranie

Dziękujemy za wypróbowanie myDMX 3.0. Skrócona instrukcja obsługi zawiera wszystkie informacje potrzebne do rozpoczęcia korzystania z oprogramowania w czasie krótszym niż godzina. W dalszej części instrukcji szczegółowo objaśniono wszystkie funkcje programu.

Pełną wersję oprogramowania można pobrać z naszej strony internetowej.

Minimalne wymagania dla komputera:

Komputer pracujący pod Windows 7 lub nowszy lub MAC OS X 10.10 lub nowszy Szybkość procesora 1 GHz 2 GB pamięci (RAM), Ekran 1280*768 pikseli OpenGL 3.1 (dla 3D)

Zalecane wymagania dla komputera: Komputer pracujący pod Windows 7 lub nowszy lub MAC OS X 10.10 lub nowszy Procesor o szybkości 2 Ghz, dwurdzeniowy 4 GB pamięci (RAM), Karta graficzna z 1 GB pamięci wideo Ekran 1920*1080 pikseli OpenGL 3.1 (dla 3D)

Instalacja

Otwórz pobrane oprogramowanie DMG (Mac) lub EXE (PC) i postępuj zgodnie z instrukcjami kreatora w celu zainstalowania oprogramowania. Podczas procesu instalacji, istnieje możliwość zainstalowania następujących składników:

- myDMX 3.0 główne oprogramowanie do sterowania oświetleniem
- Easy View 2* wizualizer 3D w czasie rzeczywistym, pozwalający na wyświetlanie świateł i efektów podczas programowania **Dostępne jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)*
- Scan Library Editor narzędzie służące do tworzenia profili urządzeń (unikalnego pliku dla każdego urządzenia oświetleniowego)
- SSL Files pełna biblioteka profili urządzeń (pliki SSL)
- Hardware Manager (Menedżer sprzętu) narzędzie służące do zarządzania interfejsem DMX (aktualizacja oprogramowania, testowanie wyjścia DMX, itp.)

Zalecamy zainstalowanie wszystkich tych opcji.

Uwaga Jeśli oprogramowanie jest instalowane na komputerze, pojawi się kreator instalacji sterowników systemu Windows. W celu zainstalowania sterowników należy postępować zgodnie z wyświetlanymi instrukcjami. Przy pierwszym otwarciu programu wyświetli się komunikat o zaporze. Ważne jest, aby kliknąć "Zezwalaj", jeśli chcemy by funkcje sieciowe oprogramowania działały poprawnie.

✓ S	canLibrary Editor	171.80 MiB on your har
✓ S	SL files	disk drive.
V H	lardware Manager	

Uruchamianie oprogramowania

Po uruchomieniu myDMX 3.0 zostanie wyświetlone następujące okno. Pokazuje ono listę wszystkich urządzeń DMX podłączonych do komputera lub sieci lokalnej. Dostęp do tego okna można też uzyskać z menu myDMX 3.0-> Menu preferencji dla Mac lub Edytuj -> Menu preferencji dla Windows. Jeśli lista nie zawiera żadnych urządzeń, oznacza to, że żadne urządzenie użytkownika nie zostało wykryte. W takim przypadku sprawdź, czy urządzenie myDMX 3.0 jest podłączone, a jeśli tak, otwórz Menedżer sprzętu znajdujący się w katalogu oprogramowania i sprawdź, czy urządzenie zostało tam wykryte. Zaznacz pole wyboru "Active" dla każdego urządzenia, którego chcesz używać, a następnie kliknij przycisk OK. myDMX 3.0 jest teraz skonfigurowany i gotowy do użycia!

Preferences			
Contract	Dentee MyDMX3 -	Active 21	Device Information myDMX by AD) Entertainment Lighting Control Powered by <u>DrocScrit.com</u> Software: MyDMX 3.0 Mode: EXPRESS Time: UNLIMITED Internet: CONNECTED Log <u>item drimes/future</u> to buy more software
anesas:			Connectivity Port I/O Universe Active 1 Output-1 Universe 1
			Cancel OK

1.2. Dodawanie urządzeń oświetleniowych

Profile urządzeń (SSL)

Każde urządzenie oświetleniowe używane w myDMX 3.0 ma swój własny profil. Jest to Profil Urządzenia lub profil SSL. Profil zawiera wszystkie informacje o urządzeniach oświetleniowych (na przykład, który kanał steruje Kolorem, Dimmerem, itp.). Jeśli profil urządzenia nie jest dostępny, można go utworzyć samodzielnie, korzystając z dołączonego edytora Scan Library lub pobrać profil z naszej witryny.



ScanLibrary

Patch urządzeń

Dodawanie urządzenia oświetleniowego do pokazu:

-kliknij przycisk Patch (1)

-wybierz profil swojego urządzenia z listy (2)

-przeciągnij go i upuść do tabeli (3)

-można jednocześnie dodać kilka urządzeń oświetleniowych, wybierając liczbę urządzeń i początkowy kanał DMX (4)

🖗 ScanLibrary do 🗓	Tarch	
	Universe 1	
Seach: Rance Rand	Classify graves	moving head 3"
	moving head 3	
CENERIC	THE REPORT OF A DAMAGE AND A	
Lines.		
moving head		
2011 0		
par 56		
jar 64		
nda		
report.		
THE		
acareter		
stigle channel		
wwew	and any second	
I WHED	🕰 and billing and the billing and the billing and the billing and	
(18 Duerreti)		
DWA universe 1		
First GMR channel 55		
Number of Estaves 1		
Indecidenter 4		

Adresowanie urządzeń oświetleniowych

Każde urządzenie oświetleniowe posiada unikalny adres. To dlatego myDMX 3.0 wie, którym urządzeniem aktualnie steruje. W poniższym przykładzie, ruchoma głowa.3 ma adres 37 i zajmuje kanały 37-54. Adres jest ustawiany na rzeczywistym urządzeniu oświetleniowym, na wyświetlaczu cyfrowym lub binarnie za pomocą przełączników DIP. Przełączniki DIP, które należy ustawić dla wybranego urządzenia oświetleniowego, są wyświetlane w prawym górnym rogu okna patch (1).

	Patch																	R C	1 đ	IC	a	4		345	
Uni	verse	1																				T.			
						m	oving	head	A										m	loving	; head	1.2			
			-1						moving head.3							-55									
									Name: moving head.3																
									Library: moving head Universe: 1																
									Address: 37 Number of channels: 18																
									规则 经 据目 次间 德																
100	100	1.000	i inte	1.000	 1.66	-	-	-64	Contrality when which will	-	-	-	-	-	 		-			Sec.	- 656	-	-		100

1.3. Programowanie sceny

Wybór i aranżacja urządzeń oświetleniowych

Kliknij zakładkę EDIT w lewym górnym rogu, aby przejść do ekranu edycji. Ekran edycji jest to miejsce, w którym wykonywane jest programowane.

Każde urządzenie oświetleniowe w myDMX 3.0 jest ukazane jako kwadrat w oknie urządzeń (w dolnej części po prawej stronie oprogramowania). Urządzenia wysyłające wiele wiązek światła, takie jak listwy LED będą wyświetlane jako kilka kwadratów. Kliknij i przeciągnij kwadraty na wybraną pozycję. Światła mogą być również rozmieszczone w zaprogramowanych aranżacjach za pomocą kreatora kształtów (1). W zależności od liczby zainstalowanych urządzeń, można powiększać i zmniejszać widok oraz resetować ustawienie pozycji za pomocą 4 ikon znajdujących się w lewym górnym rogu (2). W celu przyspieszenia wyboru można utworzyć grupy, wybierając urządzenia i klikając przycisk "Utwórz grupę" (3).



Sterowanie światłami za pomocą suwaków

Aby wybrać urządzenie, kliknij jeden z kwadratów w oknie urządzeń po prawej stronie, a następnie przesuwaj odpowiednie suwaki wyświetlone po lewej stronie. Światła będą się zmieniać w czasie rzeczywistym. Wyniki naszych działań można zobaczyć na kilka sposobów:

- Obserwować jak urządzenie oświetleniowe reaguje w czasie rzeczywistym
- Obserwować stan koloru i wiązki w oknie urządzeń
- Obserwować wysyłane surowe dane DMX w oknie wyjściowym DMX (Tools -> DMX levels)
- Obserwować odwzorowanie 3D swojego światła w wizualizerze 3D* (Tools -> 3D visualizer) *Dostępne jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)

W przypadku niektórych urządzeń musimy przesunąć kilka suwaków, zanim zobaczymy wiązkę światła. W poniższym przykładzie należy ustawić kanały dimmera, iris i zoomu. Można to szybko zrobić, klikając przycisk "Beam On" (1). Można też szybko umieścić swoje urządzenia w środku, naciskając przycisk "Center" (2).



Sterowanie światłami za pomocą palet

Palety umożliwiają szybki dostęp do właściwości kanału. Ustaw ruchome urządzenie stosując siatkę Pan/Tilt lub ustaw kolor za pomocą koła barw.



Tworzenie scen i kroków

Całe programowanie w myDMX 3.0 jest tworzone za pomocą scen i kroków. Wszystko, co ustawimy używając suwaków i palet, jest zapisywane w wybranym kroku. Scena zawiera 1 lub więcej kroków. Każdy krok może mieć czas Przejścia i czas Oczekiwania. Czas Przejścia określa, ile czasu zajmie przejście do następnego kroku, a czas Oczekiwania określa na jak długo krok zatrzyma się przed przejściem do następnego kroku.

- Wszystkie kroki wewnątrz wybranej sceny są wyświetlane po prawej stronie
- Kliknij przycisk "Add", aby dodać nowy krok (1)
- Kliknij przycisk "Play", aby odtworzyć wybraną scenę (2)
- Kliknij dwukrotnie czas przejścia lub czas oczekiwania, aby je zmienić (3)



Zarządzanie scenami

Tutaj można tworzyć nowe sceny (1) oraz nowe grupy (2). Domyślnie, jednorazowo można odtwarzać 1 scenę w grupie. Zalecamy organizowanie różnych rodzajów efektów w różnych grupach. Na przykład efekty kolorystyczne, efekty ruchu, efekty wiązki,itp. W ten sposób można łatwo łączyć różne efekty. Warto też umieścić wszystkie sceny główne w jednej grupie i tworzyć grupy dla krótkich rozbłysków i błysków, które chcemy od czasu do czasu włączać podczas naszego pokazu (stroboskopy, blindery, itd. ...). Alternatywnie, jeśli posiadamy w pełni zaprogramowany koncert na żywo lub spektakl, możemy użyć grupy jako cue listy do każdego utworu lub aktu.

Właściwości sceny można zmienić po prawej stronie. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się w dalszej części instrukcji, ale najważniejsze funkcje to prawdopodobnie nazwa sceny (3) i ustawienie sceny jako sceny flash (4).



Tworzenie efektów

Silnik efektów myDMX 3.0 umożliwia programowanie ruchów, efektów kolorystycznych, efektów wiązki i innych - bez potrzeby ręcznego ustawiania poszczególnych kroków i poziomów. Przyspiesza to znacznie programowanie i zmienia prosty pokaz w coś spektakularnego.

Dostępne są 4 rodzaje efektów, z których każdy jest opisany w dalszej części instrukcji. Aby utworzyć efekt: -wybierz urządzenia, które mają zostać użyte

-wybierz rodzaj efektu

- jeśli wybrano Efekt matrycy, przeciągnij i upuść prostokąt wideo nad urządzeniami, którymi chcesz sterować
- po ustawieniu parametrów efektu, kliknij przycisk "Generate"

UWAGA Gdy widoczna jest zakładka efektów, wybrane efekty zawsze zastępują wszystkie sceny, które są odtwarzane w tle.



1.4. Sterowanie na żywo

Włączanie scen

Kliknij zakładkę LIVE w lewym górnym rogu, aby uzyskać dostęp do ekranu sterowania na żywo. Ekran sterowania na żywo, to miejsce w którym można sterować swoim pokazem. Poniższy przykład pokazuje kilka scen odtwarzanych jednocześnie. Jeżeli sceny wykorzystują różne kanały, zostaną zestawione i połączone. Jeśli zostanie włączona scena wykorzystująca te same kanały co scena, która jest aktualnie odtwarzana, to ostatnia scena będzie miała pierwszeństwo przed innymi.

Sceny mogą być wyświetlane w 3 rozmiarach. Kliknięcie strzałek w górę i w dół zmienia rozmiar sceny (1), a kliknięcie strzałek w nagłówku grupy rozszerza i zmniejsza wszystkie sceny z danej grupy (2). Gdy scena zostanie ustawiona na największy rozmiar, pojawią się dwa poziome suwaki (3). Pierwszy z nich pozwala na zmianę szybkości sceny, a drugi umożliwia zmniejszenie jasności.



Zakładka Live

Obszar po prawej stronie ekranu sterowania na żywo wyświetla zakładkę Live wraz z głównym Dimmerem.

Główny Dimmer jest nadrzędny względem kanałów dimmera i koloru wszystkich urządzeń oświetleniowych. Jest to szybki sposób na całkowite przyciemnienie całego sprzętu.

8 przycisków Live znajdujących się u góry umożliwia:

- Przeskakiwanie do przodu i do tyłu pomiędzy scenami
- Wstrzymanie całego pokazu
- Wygaszenie wszystkich urządzeń oświetleniowych
- Globalne włączenie i wyłączenie przejścia pomiędzy scenami
- Zablokowanie oprogramowania (przydatne, jeśli musimy pozostawić komputer bez nadzoru)
- Zrobienie ujęcia z pokazu i zapisanie go w nowej scenie
- Zrobienie ujęcia z pokazu i zapisanie go w nowej scenie, ale wraz ze wszystkimi edycjami wykonanymi na żywo za pomocą suwaków (więcej o tym później!)

Przyciski Reset umożliwiają resetowanie edycji wykonanych na żywo. Na przykład można nadpisać scenę, wybierając niektóre urządzenia i przesuwając suwak, potem można zresetować tę edycję na żywo klikając na jeden z 3 przycisków resetowania.



Dźwięk zgodnie ze światłem

Sceny mogą być zsynchronizowane z BPM muzyki lub być realizowane zgodnie z pulsem muzyki. Kliknij prawym przyciskiem myszy scenę i wybierz 'BPM' lub 'Pulse'. Dostępne są 3 opcje:

- Step przejście do następnego kroku po włączeniu beat lub pulse
- Scene odtwarzanie sceny po włączeniu beat lub pulse
- Fade normalne odtwarzanie sceny, jeśli beat lub pulse zostanie uruchomiony przed osiągnięciem kroku, przejście do kroku

BPM oznacza "Uderzenia na minutę". Jest to wyzwalacz, który jest zazwyczaj wysyłany w określonym przedziale czasowym (wyobraź sobie, że przytupujesz zgodnie z rytmem muzyki). W myDMX 3.0 dostępne są trzy metody wykrywania BPM:

- Audio analizuje przychodzący sygnał audio w celu obliczenia BPM (urządzenie wejściowe audio można wybrać poniżej)
- Tap przycisk, który, uderzany, może służyć do określenia BPM
- MIDI odczyt zegara MIDI umożliwiający odczyt BPM z wielu popularnych pakietów oprogramowania i mikserów DJ-ów (urządzenie zegara MIDI należy wybrać w preferencjach oprogramowania)

Pulse będzie transmitował wyzwalacz za każdym razem, gdy poziom natężenia dźwięku osiągnie wartość progową. Próg można ustawić automatycznie lub ręcznie za pomocą suwaka. Próg najlepiej sprawdza się wtedy gdy chcemy by nasze światła 'podążały' za muzyką, ale zatrzymywały się w cichszych sekcjach.



Korzystanie z kontrolera MIDI*

Scenami i suwakami oraz wieloma innymi funkcjami myDMX 3.0 można sterować za pomocą konsoli MIDI, np. BPM tap, live snapshot i wiele innych. *Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)

Parowanie konsoli MIDI:

- Przejdź do preferencji oprogramowania (myDMX 3.0 -> Preferencje dla Maca, Edit -> Preferencje dla PC)

- Wybierz "MIDI" po lewej stronie. Wybierz urządzenia wejścia/wyjścia MIDI
- Aby mapować suwak/scenę kliknij prawym przyciskiem myszy suwak/scenę i wybierz "Map to MIDI In"

- Przenieś odpowiedni suwak/przycisk na kontroler MIDI. Parowanie zostanie wykonane automatycznie.

Dalsze informacje na temat mapowania MIDI można znaleźć w dalszej części instrukcji.

1.5 Tworzenie własnego graficznego interfejsu*

Dodawanie przycisków, suwaków i wiele więcej!

Kliknij zakładkę SHOW, aby przejść do trybu Pokazu. *Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)

Tryb pokazu jest to rozbudowana funkcja myDMX 3.0, pozwalająca na zbudowanie zupełnie niestandardowego ekranu. Dodawanie komponentów do ekranu jest bardzo proste, wystarczy przytrzymać ALT i kliknąć wybrany element! Nie jest konieczne żadne parowanie ani dodatkowe edycje. Funkcja ta działa w przypadku scen, suwaków, palet i innych przycisków używanych w oprogramowaniu.

+ Page 1			🖨 General
Iris Pulse	🗱 Pan Tilt	Master Dimmer	
Fire 3		Channels	
Circle		le Color	Add E
Alternate Flash			
All On			Remote
Main Disco			2044 X 1550

Edycja interfejsu

Położenie, rozmiar i parowanie elementu sterującego można edytować, klikając przycisk edycji (1). Kliknij dwukrotnie element sterujący, aby otworzyć Edytor sterowania. Tutaj można zmieniać kolor, dodawać własny tekst i przypisać niestandardową ikonę. Inne funkcje znajdujące się w zakładce Pokazu:

- blokada ekranu
- pełny ekran
- ręcznie dodawanie komponentu



Połączenie ze smartfonem lub tabletem*

Ekran trybu pokazu można połączyć ze smartfonem iPhone/iPad/Android lub tabletem. *Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)

Ustanowienie połączenia:

- Upewnij się, że funkcja Remote jest włączona (1)
- Pobierz bezpłatną aplikację Easy Remote z App Store lub Google Play
- Podłącz tablet lub smartfon do tej samej sieci lokalnej, co myDMX 3.0

- Uruchom aplikację. Jeśli połączenie się powiedzie, zobaczysz listę wszystkich komputerów z siecią z działającym myDMX 3.0

- Wystarczy dotknąć instancję, z którą chcesz się połączyć, a ekran pojawi się automatycznie

Gdy w trybie Pokazu włączona jest opcja 'Edytuj', zostanie wyświetlona biała kropkowana linia przedstawiająca obszar roboczy Easy Remote. Jeśli rozmiar i położenie elementów nie pasują do ekranu smartfonu lub tabletu, można to zmienić, wybierając inny rozmiar zaprogramowanego lub niestandardowego ekranu (2). Można także skalować obszar roboczy Easy Remote, wybierając jeden z czterech przycisków skali.



2. WSTĘP

2.1.Czym jest DMX?

DMX jest uniwersalnym systemem sterowania oświetleniem. Oznacza on "Cyfrowy multipleks" i jest cyfrowym systemem danych, który pozwala sterownikowi DMX przejąć kontrolę nad dowolnym urządzeniem zgodnym z DMX, niezależnie od producenta. Urządzenia DMX są zwykle określane jako "Urządzenia" lub "Sterowniki". Każde urządzenie posiada wejście DMX i wyjście DMX. Można połączyć szeregowo maks. 32 urządzenia. W przypadku podłączenia więcej niż 32 urządzeń należy użyć rozdzielacza DMX.

Każde urządzenie DMX korzysta z pewnej liczby kanałów. Na przykład, może być 1 kanał do ustawienia gobo, 3 kanały do ustawienia koloru, 2 kanały do ruchu, 1 kanał do sterowania dimmerem, itp. 1 przestrzeń DMX może sterować maksymalnie 512 kanałami. Kiedy przestrzeń DMX zostanie zapełniona, należy użyć drugiego połączenia ze sterownika. Poniższy przykład pokazuje 2 ruchome głowy i 2 LED Par, które zajmują łącznie 30 kanałów.

Każda urządzenie wymaga adresu, dzięki czemu oprogramowanie wie, którymi urządzeniami steruje. Adres określa kanał początkowy. W poniższym przykładzie LED Par zajmuje kanały 25, 26, 27, 28, 29, 30. Adres jest zazwyczaj ustawiany na wyświetlaczu cyfrowym lub za pomocą zestawu przełączników zwanych przełącznikami DIP (więcej informacji na temat przełączników można znaleźć w rozdziale "Patch").



WSTĘP (ciąg dalszy)

2.2.Czym jest myDMX 3.0 i jaki sprzęt jest potrzebny?

MyDMX 3.0 jest pakietem oprogramowania do sterowania oświetleniem DMX. Może być on używany do sterowania dowolnym typem światła DMX. Oprogramowanie zostało specjalnie zaprojektowane do sterowania oświetleniem w dyskotekach, klubach, teatrach i w pokazach na żywo, a także może być stosowane do sterowania oświetleniem architektonicznym.

Aby korzystać z oprogramowania, należy podłączyć interfejs USB-DMX myDMX 3.0 USB poprzez USB lub Ethernet. Informacje wysyłane przez oprogramowanie do DMX ulegają przekształceniu, dzięki czemu urządzenie oświetleniowe może je zrozumieć.



Co zawiera myDMX 3.0?

myDMX 3.0 posiada kilka narzędzi:

- myDMX 3.0 oprogramowanie do sterowania oświetleniem
- Easy View 2* : wizualizer 3D w czasie rzeczywistym, który pozwala na stworzenie wirtualnej sceny umożliwiającej zaprogramowanie oświetlenia bez konieczności bycia na miejscu *Dostępne jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)
- Scan Library Editor : narzędzie umożliwiające tworzenie profili SSL (więcej na ten temat w rozdziale Patch)
- Hardware Manager : narzędzie do konserwacji sprzętu DMX, które może zostać użyte do uaktualnienia oprogramowania sprzętowego i ustawiania konkretnych ustawień autonomicznych, takich jak wewnętrzny zegar/kalendarz.



2.3.Co nowego w myDMX 3.0

MyDMX 3.0 został zaprojektowany od podstaw z nowym interfejsem użytkownika i możliwością współpracy z komputerami PC i Mac. Użytkownicy starszych wersji oprogramowania zobaczą, że wszystkie ważne obszary znajdują się w tym samym miejscu (patch, sceny, kroki, urządzenia, suwaki, itp....). Teraz dowiemy się, co nowego jest w myDMX 3.0.



🗣 ScanLibrary 💼 💷	E Patch	
Q	Universe 1	
GENERIC JMPORTED AMERICAN D; Inno color beam 17	Download and import Image: Constraint of the constraint	20. 23.7 23.6 24. 30. 31. 32. 31. 32. 30. 31. 32. 30. 31. 32. 32. 33. 31. 32. 30. 34. 32. 30. 32. 13. 12.4 12.5 12.6 12.5 12.6
	a Cartel	05,317,006,524,510,311,512
DMX universe		
First DMX channel		
Number of fixtures		
ndec number		

W zakładce edytora wyświetlane są teraz sceny w widoku siatki zamiast widoku listy, co pozwala na wyświetlanie większej ilości scen jednocześnie. Właściwości sceny są teraz wyświetlane w sposób łatwiejszy do odczytania z grafiką, aby zobaczyć wizualną reprezentację czasu wyjścia z jednej sceny i wejścia w drugą.

				Sroup 5 Group
Ц .	Scene	Scene	Scene 00/01/00	Scene
EDIT	Scene 2 apron too	Scene 2 acrosmoc	Scene 2	Scene 2 00'01"00
	Scene 3 00'01''00	Scene 3 0001100	Scene 3 00/01/00	Scene 3 00'01"00
SHOW	Scene 4 corpared	Scene 4 0001100	Scene 4 00101700	Scene 4 opro1*00
	Scene 5 coronneo	Ŧ	Scene 5 00701700	+
	÷		Scene 6 00'01'00	
н. 1911 - П.				

Scene 3	I Ø 🧧
Q Loops	Always loop
% Release □	Group
🐓 Flash mode	
🖉 Fade	•)
•	Î
	00m00s00
Triggers	
Audio 🛃	

Nowe okno urządzeń umożliwia łatwiejsze tworzenie grup, pozycjonowanie i wybór urządzenia.



Nowa biblioteka efektów XEEL (X-platform Effects Engine Library) umożliwia dostęp do setek nowych efektów, w tym narzędzia efektów matrycy, które umożliwia nakładanie efektu na prostokąt i przeciągnięcie go na urządzenia oświetleniowe. Inne funkcje obejmują efekty dźwiękowe i nowe kształty krzywych.

🇱 Effects generator	Chaser 2
👻 😯 Color mixing 🛛	Chaser 3
Color list	Media
Color Width	Effect 1
Gradient	Effect 2
V Direction	Square Matrix
	T Text
	Grid Lines
Gradient Position	Knight Rider
	Sweep
	Sparkles
	V/ Graph
	Random Fill
	ii. Rain
	Er Perlin

WSTĘP (ciąg dalszy)

Ekran Live został oczyszczony za pomocą całkiem nowego paska narzędzi Live Toolbar, zaprojektowanego z myślą o łatwości obsługi i ekranach dotykowych. Oferuje on komendy szybkiego dostępu do resetowania nadpisań kanału LTP i wykonywania ujęć pokazu na żywo (zastępując przyciski Efektów).



Nowy tryb Pokazu* pozwala szybko tworzyć niestandardowy ekran i używać go na ekranie dotykowym lub przesłać go do urządzenia iPhone/iPad lub Android. Komendy parowania można wykonać w prosty sposób przez przytrzymanie ALT i kliknięcie na części oprogramowania, które chcemy połączyć. *Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)

WSTĘP (ciąg dalszy)



3.PATCH

3.1.Profile urządzeń

Profil urządzenia (często określany jako Osobowość urządzenia) jest plikiem zawierającym wszystkie informacje o konkretnym urządzeniu. Zawiera on:

- Informacje o urządzeniu liczba kanałów, typ lampy, nazwa, liczba wiązek
- Informacje o kanale Gobo, Color, Par/Tilt, Shutter, Iris, Zoom, itp.
- Zaprogramowane informacje presety znajdują się w kanale. Na przykład: gobo star, gobo line, gobo open

myDMX 3.0 obsługuje profile urządzeń SSL2. Oprogramowanie zawiera bibliotekę zawierającą ponad 15 000 profili. Profile można tworzyć i edytować za pomocą edytora Scan Library. Dokładność profilu urządzenia jest bardzo ważna, na przykład jeśli kanał "Dimmer" nie jest we właściwym miejscu, po kliknięciu przycisku "Beam Open" w programie myDMX 3.0, nie widać światła.



3.2.Przypisanie urządzeń

Przed rozpoczęciem programowania urządzenie musi zostać przypisane (lub dodane) do oprogramowania. Urządzenia można wybrać z listy profili Scan Library po lewej stronie ekranu PATCH.

Aby przypisać urządzenie, przeciągnij urządzenie z lewej strony i upuść je na siatkę patch z prawej strony, lub wybierz urządzenie z lewej strony i kliknij przycisk "Patch". Upewnij się, że adres urządzenia został poprawiony, tak aby pasował do adresu urządzenia w rzeczywistości. Poniższy przykład pokazuje 4 ruchome głowy przypisane do adresu 1, 19, 37 i 55. Adres jest zazwyczaj ustawiany na cyfrowym wyświetlaczu na

PATCH (ciąg dalaszy)

urządzeniu oświetleniowym lub poprzez zestaw przełączników DIP. Aby dowiedzieć się, które przełączniki DIP muszą być ustawione w konkretnym urządzeniu, wybierz urządzenie w siatce patch i sprawdź graficzne odwzorowanie przełącznika DIP w prawym górnym rogu.

- 1. Wyszukaj profil
- 2. Zaimportuj profil
- 3. Wyszukaj profil w naszej bibliotece online
- 4. Wybierz przestrzeń DMX
- 5. Wybierz kanał startowy DMX
- 6. Wybierz ile urządzeń ma być dostosowanych

7. Wybierz numer indeksu dla urządzenia (efekty są tworzone zgodnie z kolejnością indeksu po kliknięciu przycisku 'Select All' w oknie urządzenia)

- 8. Dostosuj
- 9. Skopiuj/Wklej/Zmień nazwę/Duplikuj lub Usuń wybrane urządzenie
- 10. Widok Listy (List View)
- 11. Widok przełączników DIP

♥ ScanLibrary	
2 3	Universe 1 9 10 11
	moving head.1 moving head.2
GENERIC	moving herd.3 moving
tae	אין
moving head	
par 36	
par 56	
par 64	
rgb	
ngca ratio	
rgbw	
rgby	
scanner	
single channel	
WWCW	
VARIED	
P ASLIGHTS	
a B Channella	

3.3.Właściwości urządzeń

Aby zmodyfikować sposób działania danego urządzenia, kliknij przycisk "List View". Zostanie wyświetlona lista wszystkich dostosowanych urządzeń wraz z adresem DMX, nazwą urządzenia, nazwą kanału i lokalizacją profilu urządzenia.

Aby wyświetlić kanały używane przez konkretne urządzenie, kliknij trójkąt po lewej stronie adresu urządzenia. Po prawej stronie widoczne są pola wyboru:

- 1. Enable/Disable fading : określa czy kanał działa zgodnie z czasami przejścia kroku
- 2. Dimmer : określa, czy kanał ma być przyciemniony po zmianie w głównym dimmerze lub dimmerze sceny
- 3. Invert Pan : Odwraca wyjście kanału pan (jeśli kanał ma wartość 0, program wykaże wartość 255)
- 4. Invert Tilt : Odwraca wyjście kanału tilt

5. Swap Pan/Tilt : Zamień kanały pan i tilt. Gdy kanał pan jest zmodyfikowany, oprogramowanie wyświetli dane kanału tilt i odwrotnie

PATCH (ciąg dalszy)

Patch			
Universe 1			1 2 3 4 5
Address	Name	Profile	# the C 1) D.
001 - 018	moving head 1	_Generic/MOVING HEAD.ssl2	
	x		
2	Y		
з	μХ		
4	μY		
	Суап		
6	Magenta		
7	Yellow		
8	Iris		
9	Zoom		
10	Dimmer		
11	Color		
12	Gobo		
13	RotGobo		
14	Shutter		
15	Gobo 2		
16	RotGobo 2		
17	Prism		
18	Prism rotation		
▶ 019 - 036	moving head.2	_Generic/MOVING HEAD.ssl2	

4.EDIT

4.1. Aranżacja urządzeń oświetleniowych

Każde urządzenie oświetleniowe jest reprezentowane przez kwadrat, który można zobaczyć w oknie urządzenia w prawym dolnym rogu okna głównego. Urządzenia z wieloma wiązkami, takie jak listwy LED, są wyświetlane za pomocą kilku kwadratów, z których każdy reprezentuje wiązkę. Każdy kwadrat może pokazać następujące informacje (w zależności od funkcji danego urządzenia oświetleniowego):

- Dimmer
- Shutter/strobe
- Color
- Iris
- Gobo + Gobo Rotation



Nawigowanie w oknie urządzenia

Po dopasowaniu urządzeń, pozycja i poziom zoomu w oknie urządzenia zostaną automatycznie ustawione, a wszystkie urządzenia będą widoczne.

Poniższe przyciski paska narzędzi umożliwiają ustawienie położenia i poziomu zoomu:

EDIT (ciąg dalszy)

- 1. Zoom in/out
- 2. Skalowanie i ustawienie okno tak, aby wszystkie urządzenia były widoczne
- 3. Zresetowanie zoomu do poziomu domyślnego, bez zmiany pozycji
- 4. Przełączanie między trybem wyboru urządzenia a trybem pozycji okna



Wybór urządzeń

Domyślnie urządzenia można wybierać, klikając kwadraty lub przeciągając pole wokół niektórych urządzeń (podobnie jak ikony w Eksploratorze Windows lub X Finder OS). Można również wykonać wielokrotne zaznaczenia, przytrzymując cmd na komputerze Mac lub Ctl na PC. Dostępnych jest kilka innych opcji wyboru: 1. Swobodny wybór: rysuje kształt wokół urządzeń, które chcemy wybrać, poprzez przeciągnięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy

- 2. Wybór pióra: Rysowanie linii przez urządzenia, które chcemy wybrać
- 3. Zaznacz wszystkie urządzenia
- 4. Odznaczenie wszystkich urządzeń
- 5. Wybranie nieparzystych urządzeń (1,3,5,7, itd. ...)
- 6. Odwrócenie zaznaczenia

7. Przesunięcie zaznaczenie w górę i w dół, poprzez wybranie następnego i poprzedniego urządzenia w kolejności, w jakiej są one zdefiniowane w oknie patch



Indeks urządzenia

Po wybraniu urządzeń, na dole kwadratu pojawia się liczba. Jest to indeks urządzenia. Ważne jest, aby podczas pracy z efektami wybrać urządzenia w odpowiedniej kolejności, ponieważ efekty są generowane zgodnie z kolejnością w indeksie. Wyobraź sobie, że masz kolejkę urządzeń i chcesz stworzyć efekt pikseli z przesuwaniem się tęczy od lewej do prawej. W takim przypadku upewnij się, że indeksy urządzeń są ponumerowane od lewej do prawej, jak pokazano poniżej. Gdy używane są przyciski szybkiego wyboru, urządzenia są indeksowane w kolejności określonej w oknie patch.



Pozycjonowanie urządzeń

Urządzenia mogą być pozycjonowane ręcznie, poprzez przeciąganie i upuszczanie kwadratów. Jeśli zaznaczono wiele urządzeń, można zmienić ich wzajemne pozycje, zmieniając położenie kwadratu za pomocą małych okręgów (tak jak przy zmianie wielkości obrazu). Zaznaczenie może być też obracane przez przeciągnięcie małego okręgu pośrodku górnej granicy zaznaczenia.

Zaznaczenie urządzeń można obrócić o 45 stopni w lewo i w prawo, korzystając z ikon obrotu na pasku narzędzi.

Urządzenia można szybko umieścić w linii, okręgu lub matrycy, klikając ikonę kształtu na pasku narzędzi.



Pozycjonowanie matrycy

Jeśli urządzenia są umieszczone w Matrycy, są domyślnie ustawiane w kolejności indeksu określonej w oknie patch, od lewej do prawej i od góry do dołu. myDMX 3.0 rozmieści urządzenia w najbliższym kwadracie. Taką kolejność urządzeń można zmienić, wybierając 'Advanced Positioning. Urządzenia mogą być szybko ustawione w kilku różnych porządkach poprzez wybranie wymaganej kolejności, natomiast liczba wierszy i kolumn może zostać wybrana u dołu okna.





Grupy

W celu umożliwienia szybkiego wyboru urządzenia mogą być rozmieszczone w grupach. Grupa przechowuje również indeks urządzeń, co umożliwia nadanie różnym grupom różnych kolejności indeksu dla różnych efektów. Aby utworzyć grupę, wybierz urządzenia, które chcesz umieścić w grupie i kliknij ikonę + z lewej strony okna urządzenia. Domyślnie grupy są oznaczone 1, 2, 3, itd. Aby wyświetlić pełną nazwę grupy, kliknij strzałkę w prawo co spowoduje rozwinięcie zakładki grup.

Kilka innych opcji można uzyskać klikając prawym przyciskiem myszy menu grupy:

- 1. Map to MIDI in* : wybór grupy z komunikatem MIDI *Dostępne jako aktualizacja (dodatkowa opłatą)
- 2. Map to keyboard : wybór grupy za pomocą klawiatury
- 3. Rename : Zmiana nazwy grupy
- 4. Update : Aktualizacja zawartości grupy zgodnie z aktualnym wyborem
- 5. Delete : Usunięcie grupy



4.2. Sterowanie urządzeniami oświetleniowymi

Urządzenia oświetleniowe mogą być sterowane przez suwaki lub przez palety. Na początek upewnij się, że scena została wybrana, a następnie wybierz urządzenia, które chcesz kontrolować. Dla każdego typu urządzenia oświetleniowego stosowanego w pokazie istnieje osobna zakładka oraz zakładka 'General', pokazująca wszystkie urządzenia (1). Użyj przycisku 'Show Light Beam' u góry okna urządzeń, aby otworzyć dimmer i ustawić inne kanały konieczne do zobaczenia wiązki światła (np. shutter, iris, itp.) (2).

Przeciągnij suwak w górę i w dół, aby zmienić wartość kanału. Kanały można ustawiać między 0 a 255. Wartość DMX kanału jest wyświetlana w górnej części i kliknięcie tej wartości umożliwia ręczne wprowadzenie numeru. Aby wyświetlić wartość jako %, kliknij ikonę % w lewym górnym rogu okna suwaka (3). Aby przejść do ustawienia wstępnego (na przykład konkretnego gobo), kliknij prawym przyciskiem myszy górną część kanału i wybierz ustawienie wstępne z listy (4).

Każdy kanał można włączyć i wyłączyć, klikając przycisk na dole suwaka. Jeśli kanał jest wyłączony, nie będzie używany w scenie. Dlatego też, jeśli ten sam kanał jest używany w innej aktywnej scenie, wartość wyjściowa pozostanie taka sama. Jeśli kanał jest włączony i ustawiony na 0, to po uruchomieniu sceny wartość wyjściowa zmienia się na 0.



Sterowanie za pomocą palet

Zakładka Paleta umożliwia łatwe sterowanie funkcjami danego kanału. Paleta jest dostępna dla każdego efektu. Wszystkie efekty wybranego urządzenia wyświetlane są w górnej części okna. Kliknij wybrany efekt, aby automatycznie przewijać do odpowiedniej palety.

Są 3 rodzaje palet:

Pan Tilt : Oś X siatki steruje kanałem Pan, a oś Y kontroluje kanał Tilt. W celu szybkiego sterowania przesuń kursor siatki, kliknij pusty obszar siatki i przeciągnij, aby sterować z większą precyzją. Precyzję czułości można ustawić, przewijając za pomocą kółka myszy gdy kursor myszy znajduje się nad siatką lub przesuwając poziomy suwak w prawym dolnym rogu. Przeciągnij suwaki znajdujące się powyżej i poniżej siatki, aby indywidualnie dostosować pan i tilt. Podobnie jak w przypadku kursora siatki, kliknięcie kursorów suwaka umożliwia szybkie sterowanie kanałem, a kliknięcie w pustą przestrzeń w suwaku pozwala na wolniejsze i bardziej precyzyjne sterowanie kanałem. Domyślnie, podczas przesuwania siatki wszystkie światła będą stosowały te same wartości pan i tilt. Jeśli urządzenia są umieszczone w różnych miejscach, mogą być przemieszczane względem siebie, poprzez kliknięcie przycisku "Relative". W tym trybie wyświetlanych jest kilka małych punktów wskazujących położenie każdego z wybranych urządzeń. Po prawej stronie przycisku "Relative" znajduje się przycisk "Center", który może być użyty do szybkiego ustawienia wszystkich urządzeń na 50% Pan i Tilt.

Color : Koło barw może być używane do szybkiego sterowania kanałami RGB i CMY. Przeciągnij kursor wewnątrz koła barw, aby ustawić kolor a potem przeciągnij kursor na okrągły suwak, aby ustawić jasność. Klikając prawym przyciskiem myszy na koło uzyskamy dostęp do Innych kół barw. Koło barw HSV umożliwia oddzielne sterowanie odcieniem, nasyceniem i jasnością. Kliknij wokół koła barw, aby przejść do koloru, przeciągnij kursor, aby szybko zmienić odcień/nasycenie/jasność lub przeciągnij w puste miejsce, aby dostosować kolor z większą precyzją. Kliknięcie na środek koła spowoduje wyświetlenie okna właściwości kolorów systemu operacyjnego, które umożliwia pobranie koloru z różnych próbek oraz stosowanie pipety do wybrania koloru piksela na ekranie. Możliwe jest również wprowadzenie wartości RGB i HSV.

Other : Pozostałe kanały pokażą listę swoich presetów wraz z suwakiem, za pomocą którego można sterować zakresem presetu. Na przykład, jeśli wybrano preset 'Iris Pulse', suwak może sterować szybkością iris pulse.

EDIT (ciąg dalszy)



Tworzenie gradientów i wachlarzy liniowych

Oprócz ustawiania wartości stałych za pomocą Palet, możliwe jest również ustawienie zakresu wartości dla wybranych urządzeń. Na przykład, dla wybranych urządzeń ruchomych można ustawić wachlarz promieni lub gradient kolorów dla listwy LED. W myDMX 3.0 nazywamy to "Wachlarzem liniowym". Aby utworzyć wachlarz liniowy, wybierz typ Wachlarza z listy rozwijanej, a następnie ustaw wartości początkowe i końcowe.

Poniższy obraz przedstawia sposób tworzenia wachlarza promieni. W tym przypadku najlepiej jest wybrać "Linear Fan from Left" (wachlarz liniowy od lewej). Oznacza to, że pierwsze urządzenie zostanie ustawione na pierwszą pozycję, ostatnie urządzenie zostanie ustawiona na ostatnią pozycję, a wartości dla urządzeń pomiędzy nimi będą obliczane automatycznie.





EDIT (ciąg dalszy)

4.3 Tworzenie scen

Po ustawieniu kanałów w edytorze, wartości zapisywane są w scenach. Scena może posiadać "wygląd" statyczny (na przykład: wszystkie urządzenia umieszczone w środku pomieszczenia w kolorze czerwonym) lub dynamiczny (na przykład: światła zmieniające kolor z efektem tęczy). Sceny są zestawione w Grupach. Domyślnie, w każdej Grupie jednocześnie można odtwarzać tylko 1 scenę. Grupy są tak zaprojektowane, że sceny je tworzące są posegregowane zadaniowo, np. może być grupa efektów kolorystycznych, grupa efektów stroboskopowych, itp.

Sceny są zorganizowane w widoku siatki z grupami rozmieszczonymi w kolumnach. Kliknij duży znak '+', aby dodać scenę do grupy. Kliknij mały znak '+' w lewym górnym rogu, aby utworzyć nową grupę.



Kroki

Scena zawiera 1 lub więcej kroków. W każdym kroku zapisany jest 'Wygląd' statyczny. Efekt dynamiczny można osiągnąć przez dodanie kilku kroków z czasami przejścia i oczekiwania. Aby utworzyć nowy krok, kliknij przycisk "+" (1). Po zmianie ustawienia suwaków i palet, dane są natychmiast zapisywane w wybranym kroku. Czasy przejścia i oczekiwania można zmieniać, klikając dwukrotnie krok. Poniższy przykład przedstawia scenę z 4 krokami, z których każdy ma czas przejścia 2 sekundy i czas oczekiwania 1 sekunda. W takim przypadku wartości będą utrzymywane lub 'zamrożone' przez 1 sekundę, a następnie stopniowo przejdą do następnych wartości w ciągu 2 sekund. Po osiągnięciu ostatniego kroku scena zostanie zapętlona i powróci do pierwszego kroku. Aby wyświetlić podgląd sceny, kliknij przycisk "Play" (2).

Można edytować wiele kroków jednocześnie. W tym celu wybierz krok, przytrzymaj Ctl (PC) lub Cmd (Mac) i wybierz kroki, które chcesz zmodyfikować. Można również zmienić cały zakres kroków, wybierając pierwszy krok zakresu, przytrzymać shift, a następnie wybrać ostatni krok. Aby zmodyfikować czasy przejścia i oczekiwania wybranych kroków, przytrzymaj Shift, Ctl lub Cmd i dwukrotnie kliknij wybrany krok, lub kliknij przycisk "Time Settings" (3). Można też zmieniać rozmieszczenie kroków, przeciągając je i upuszczając. Aby usunąć krok, naciśnij klawisz delete/backspace lub kliknij przycisk "Remove Step" (4).



Właściwości sceny

Właściwości wybranej sceny są wyświetlane po prawej stronie okna edytora. Poniżej opisano każdą z tych właściwości.

1. Scene name: wybór nazwy sceny. 3 przyciski po prawej stronie usuwają nazwę sceny, pokazują i ukrywają scenę na zakładce LIVE i umożliwiają zmianę koloru przycisku sceny.

2. Loops: określa, ile razy scena będzie odtwarzana. Jeśli opcja Loops jest ustawiona na 1, scena będzie odtwarzana 1 raz. "Always Loop" zapętli scenę na czas nieokreślony, aż zostanie ona zwolniona. Zwolnienie na końcu sceny spowoduje automatyczne zwolnienie sceny, po zakończeniu pętli.

3. Jump to...: ustawia, która scena będzie odtwarzana po zakończeniu odtwarzania sceny. Może to być inna dowolna scena w pliku pokazu lub kolejna scena.

4. Release: tryb zwolnienia określa, co stanie się z wszystkimi innymi scenami w pokazie, gdy wybrana scena jest odtwarzana. Dostępne są 4 tryby zwalniania.

- 1. OFF: żadne inne sceny nie zostaną zwolnione
- 2. General: wszystkie sceny zostaną zwolnione
- 3. Group: wszystkie sceny z tej samej grupy zostaną zwolnione
- 4. All except group: wszystkie sceny w pokazie zostaną zwolnione z wyjątkiem tych z tej samej grupy

5. Protected from release: scena jest zawsze odtwarzana, chyba że zostanie zatrzymana ręcznie.

6. Flash mode: scena zostanie odtworzona po kliknięciu na nią i odtwarzanie zostanie przerwane, gdy klawisz myszy/klawiatury zostanie zwolniony.

7. Fade: ustawienie czasu wyjścia z jednej sceny i wejścia w drugą.

8. Triggers: ustawianie MIDI*/Keyboard/Port trigger* dla sceny (więcej informacji można znaleźć w temacie Wyzwalanie). *Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata))

9. Audio: wybór pliku dźwiękowego, który ma być odtwarzany, gdy scena jest wyzwalana z czasem wyjścia ze sceny i przejścia do kolejnej.

Uwaga: kliknięcie przycisku gwiazdki u góry po prawej spowoduje zapisanie bieżących ustawień jako domyślnych podczas tworzenia nowej sceny.

Scene	B Ø
C Loops	Always loop
Strain Release □	Group • Protected from release
🗲 Flash mode	•
Fade	e P
ad 0000000 http://	00m00s00
Triggers	
Audio	

4.4 Tworzenie efektów

MyDMX 3.0 zawiera rozbudowany generator efektów o nazwie XEEL. XEEL zawiera setki efektów, które można szybko zastosować dla wybranych urządzeń i generować w krokach bez konieczności dodawania każdego kroku indywidualnie. Aby utworzyć efekt:

- Wybierz urządzenia, które chcesz uwzględnić w efekcie
- Wybierz jeden z 4 typów efektów
- Dostosuj właściwości
- Kliknij przycisk "Generate"

1. Niestandardowe presety efektów można ładować i zapisywać

- 2. Można wybrać jeden z 4 różnych rodzajów efektów (dalsze informacje poniżej)
- 3. Można wybrać długość efektu
- 4. Efekty można generować w nowej pustej scenie lub w istniejącej scenie
- 5. Jeśli wybrano "On Current Step", efekt rozpocznie się na wybranym kroku

6. 'Include Set Levels' doda aktualnie ustawione poziomy suwaka/palety do każdego kroku wygenerowanej sceny

7. Kompresja zmniejszy liczbę kroków stosowanych w wygenerowanym efekcie. Funkcja ta jest użyteczna, jeśli poszczególne kroki muszą być edytowane po wygenerowaniu efektu, lub jeśli scena zostanie zapisana w autonomicznej* pamięci urządzenia, w której przestrzeń pamięci jest ograniczona. Ta funkcja jest również przydatna, jeśli oprogramowanie jest używane w trybie ekspresowym, w którym dozwolona maksymalna liczba kroków jest ograniczona **Dostępne jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)*



Krzywa

Za pomocą krzywych można stosować podstawowe wzory matematyczne do regulacji kanału. Tutaj można wybrać typy krzywych (1). Tutaj można wybrać typy kanałów (2). Poza sterowaniem konkretnym kanałem, możliwe jest również zastosowanie krzywej do całkowitej jasności, odcienia i nasycenia urządzenia oświetleniowego. Na poniższym obrazku poziom czerwonego koloru jest regulowany za pomocą fali sinusoidalnej.

Zachowanie fali jest regulowane przez suwaki.

- Zmiana częstotliwości fali poprzez regulację szybkości, przyspiesza to realizację wzoru
- Ustawienie rozmiaru, aby rozciągnąć falę
- Przesunięcie fali do tyłu i do przodu poprzez regulację fazy oraz regulacja przesunięcia w celu przesunięcia fali w górę lub w dół
- Regulacja wartość fazowania w celu przesunięcia pozycji efektu na każdym urządzeniu. Aby fazowanie działało poprawnie, oprogramowanie musi być informowane o kolejności, w jakiej urządzenia są rozmieszczone. Więcej informacji na temat ustawiania Indeksu Urządzenia podano w części "Aranżacja Urządzeń Oświetleniowych".

EDIT (ciąg dalszy)

▼ 🔨 Curve 🙃	1 🗸 Sine	• 2 rgb - Red	• (I) 🛛
	\sim	\bigvee	
Rate Q	4 1		20
Size O.	100 0		200
Phase O.	0 0		360
Offset G	0 -100) <u> </u>	100
Phasing Value	0 0		500

Pan Tilt

Efekt ten można zastosować na dowolnych urządzeniach z kanałami pan i tilt. Umożliwia on łatwe tworzenie ruchomych wzorów.

- Otwórz wiązkę światła, klikając przycisk Beam On na pasku narzędzi okna urządzenia. Dzięki temu możemy zobaczyć nasze urządzenia podczas regulacji położenia. Jeśli zaznaczono 'Include Set Levels', zostanie to zapisane jako część efektu
- Tutaj wybierz kształt, który chcesz utworzyć (1)
- Jeśli masz urządzenie z wieloma wiązkami, wybierz numer wiązki (2)
- Zmień kształt, przeciągając punkty (3). Przesuń cały kształt, klikając w pustą przestrzeń w siatce
- Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby usunąć punkt
- Kliknij dwukrotnie, aby dodać punkt lub wyregulować suwak 'Number of Points'
- Można dodać fazowanie, aby utworzyć efekt 'fali'
- Tutaj efekt można odwrócić lub wstrzymać (4). Na przykład można umieścić 2 efekty Pan Tilt i odwrócić jeden z nich, aby uzyskać efekt symetrycznego ruchu
- Aby zmienić szybkość efektu, ustaw czas efektu po prawej stronie



EDIT (ciąg dalszy)

Piksel

Efekt pikseli miesza kolory, co pozwala szybko tworzyć fantastycznie wyglądające efekty.

- Wybierz rodzaj efektu pikseli (1)
- Kliknij dwukrotnie jeden z kolorowych kwadratów, aby wyregulować kolor używany wewnątrz efektu. Kolory można usunąć, klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając 'Delete'
- Inne opcje zależą od wybranego efektu koloru
- Kliknięcie tutaj (2) spowoduje otwarcie okna narzędzi efektów, w którym dostępne są inne, zaawansowane ustawienia. Obejmują one efekt lustrzany, rozmycie, skalę szarości, rozciąganie i skalowanie.

🔻 🔛 Pixel 🙃	1 III Rainbow	< II + 👰 🖾
Color list		2
Color Width	15 10 👘	1000
Gradient Q.	0 0 👘	100
Direction	Right	
Gradient Position	1 0	2

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

Matryca

Efekty matrycy są to efekty wideo podlegające funkcji mapowania pikseli. Po utworzeniu nowego efektu matrycy zostanie on wyświetlony w oknie urządzenia w prostokącie. Ten prostokąt można przeciągnąć nad urządzenia oświetleniowe, zmieniać jego rozmiar i obracać.

Wszystkie rodzaje efektów dostępne w efekcie pikseli są też dostępne w efekcie matrycy, jednak efekt matrycy nie posiada informacji o tym jak wiele urządzeń jest używanych, więc efekty, takie jak chase i knight rider, nie są odtwarzane zbyt dokładnie.

W efekcie Matrycy uwzględniono kilka dodatkowych efektów:

- Wzorce sygnałów dźwiękowych, takie jak "Bar Graph" i "Level", pozwalają manipulować wzorami za pomocą przychodzącego sygnału audio
- Efekt Bouncing pozwala wybrać różne kształty, które przeskakują po mapowanym obszarze
- Efekt Media umożliwia wybranie obrazu lub filmu, który będzie odtwarzany na mapowanym obszarze
- Użyj efektu Text do wyświetlania lub przewijania niestandardowego tekstu na obszarze mapowanym



EDIT (ciąg dalszy)

5.LIVE

5.1. Sterowanie pokazem na żywo

Ekran sterowania na żywo, to miejsce w którym można sterować swoim pokazem. Poniższy przykład pokazuje kilka scen odtwarzanych jednocześnie. Jeżeli sceny wykorzystują różne kanały, zostaną zestawione i połączone. Jeśli zostanie włączona scena wykorzystująca te same kanały co scena, która jest aktualnie odtwarzana, to ostatnia scena będzie miała pierwszeństwo przed innymi.

Sceny mogą być wyświetlane w 3 rozmiarach. Kliknięcie strzałek w górę i w dół zmienia rozmiar sceny (1), a kliknięcie strzałek w nagłówku grupy rozszerza i zmniejsza wszystkie sceny z danej grupy (2). Gdy scena zostanie ustawiona na największy rozmiar, pojawią się dwa poziome suwaki (3). Pierwszy z nich pozwala na zmianę szybkości sceny, a drugi umożliwia zmniejszenie jasności.



LIVE (ciąg dalszy)

Przeskakiwanie pomiędzy scenami

Każda grupa zawiera 4 ikony:

- Play : Rozpoczęcie odtwarzania grupy z pierwszej sceny
- Pause : Zamrożenie bieżącego widoku odtwarzanej sceny
- Previous/Next przejście do poprzedniej lub następnej sceny w grupie. Jeśli odtwarzana jest pierwsza scena grupy i zaznaczono opcję 'Previous', nastąpi przejście do ostatniej sceny. Jeśli odtwarzana jest ostatnia scena grupy i zaznaczono opcję 'Next', nastąpi przejście do pierwszej sceny.

Grupę można traktować jak tradycyjną cuelistę, a przycisk "Next" działa jak przycisk GO. W preferencjach programu można przypisać skróty do przycisku "Next" grupy.

Możliwe jest także takie ustawienie by wszystkie sceny przeskakiwały do przodu i do tyłu. Można to zrobić stosując ikony na pasku narzędzi Live po prawej stronie ekranu.



Zakładka Live

Obszar po prawej stronie ekranu sterowania na żywo wyświetla zakładkę Live wraz z głównym Dimmerem.

Główny Dimmer jest nadrzędny względem kanałów dimmera i koloru wszystkich urządzeń oświetleniowych. Jest to szybki sposób na całkowite przyciemnienie całego sprzętu.

8 przycisków Live znajdujących się u góry umożliwia:

- Przeskakiwanie do przodu i do tyłu pomiędzy scenami
- Wstrzymanie całego pokazu
- Wygaszenie wszystkich urządzeń oświetleniowych
- Globalne włączenie i wyłączenie przejścia pomiędzy scenami
- Zablokowanie oprogramowania (przydatne, jeśli musimy pozostawić komputer bez nadzoru)
- Wykonywanie ujęć z pokazu na żywo

Inne opcje zakładki Live obejmują przyciski służące do resetowania edycji na żywo oraz zarządzania BPM/Pulse. Są one wyjaśnione w "Edytowanie pokazu na żywo" i "Audio".

LIVE (ciąg dalszy)



5.2. Edytowanie pokazu na żywo

Każdy użytkownik musi w pewnym momencie edytować swoje pokazy na żywo, niezależnie od tego, czy jest to przejściowe napisanie czy dostosowanie koloru wewnątrz sceny.

Poza odtwarzaniem scen istnieje kilka sposobów na sterowanie pokazem.

Przeskakiwanie z powrotem do edytora

Jeśli klikniemy zakładkę edytora w czasie gdy pokaz jest realizowany, te same sceny pozostaną aktywne a pokaz będzie kontynuowany. Jedyną różnicą jest to, że wszystkie kanały używane w wybranej scenie i kroku zostaną nadpisane na aktualnie realizowany pokaz. Jeśli chcemy zablokować wyjście DMX aktualnie edytowanej sceny, należy kliknąć przycisk "Blind Mode" w prawym górnym rogu siatki scen. Jeśli chcemy sprawdzić, czy tryb Blind jest włączony w czasie pracy na zakładkach Live lub Show*, to również tę opcję możemy ustawić w menu edytora.

*Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)

Tworzenie edycji na Żywo

Aby utworzyć edycję na żywo, wybierz urządzenia, a następnie kliknij dowolny suwak lub paletę. Zauważ, że stan zmienia się z ON/OFF na LTP LTP (Latest Takes Priority). Oznacza to, że ostatnia zmiana zawsze będzie priorytetowa. Podczas przesuwania suwaka będzie on utrzymywał ustawioną wartość do momentu, w którym zostanie uruchomiona scena używająca tego samego kanału. Edycje LTP nie są zapisywane w scenach a raczej nakładają się warstwowo nad scenami. Edycje na żywo można zresetować, klikając jeden z 3 przycisków Reset na pasku narzędzi Live:

All : resetuje wszystkie edycje na żywo w pokazie

Family : resetuje wszystkie edycje na żywo w wybranej zakładce Family

Select : resetuje wszystkie edycje na żywo w wybranych urządzeniach



LIVE (ciąg dalszy)

Tworzenie ujęć z pokazu

Istnieje możliwość zrobienia ujęcia z pokazu i zapisania go w nowej scenie. W tym celu kliknij ikonę kamery na pasku narzędzi Live. Dowolne ujęcie może zostać zapisane (1), lub poddane edycji LTP (2). W wybranej grupie zostanie utworzona nowa scena.



5.3.MIDI*

MIDI oznacza Musical Instrument Digital Interface (Interfejs cyfrowego instrumentu muzycznego) i jest to system, który służy do komunikacji między różnymi urządzeniami w branży audio/wizualnej. Wieloma częściami oprogramowania można sterować za pomocą kontrolera MIDI, np. scenami i suwakami. *Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)

Urządzenia MIDI są zwykle połączone za pomocą kabla USB lub poprzez interfejs USB-MIDI za pomocą kabla DIN. Po podłączeniu urządzenia i zainstalowaniu sterowników urządzenie MIDI można wybrać w oknie Preferencje.

Oprogramowanie może również wysyłać MIDI do wejścia MIDI kontrolera MIDI. Niektóre kontrolery MIDI mogą interpretować te dane, aby włączyć światła wewnętrzne i przesuwać suwaki napędzane silnikiem. Należy wybrać wchodzące jak i wychodzące urządzenia MIDI.



LIVE (ciąg dalszy)

Aby sparować przycisk MIDI ze sceną, kliknij przycisk wyzwalania MIDI w oknie Scene Properties lub kliknij prawym przyciskiem myszy na scenę i wybierz "Map to MIDI In". Pojawi się okno wyzwalania MIDI. Naciśnięcie odpowiedniego przycisku na kontrolerze MIDI automatycznie spowoduje mapowanie komendy.



Zaawansowane mapowanie przycisków

Możliwe jest zmienianie poszczególnych elementów komunikatu MIDI. Przychodzący komunikat MIDI można określić po lewej stronie, a komunikat wychodzący MIDI jest określony po prawej stronie.

Dostępne są następujące opcje:

- Type : Rodzaj komunikatu MIDI. Należy zachować ostrożność w przypadku komend zwalniania przycisków. Niektóre kontrolery używają NoteOn - 0, a niektóre NoteOff - 127. W drugim przypadku powinien być używany komunikat typu Note On/Off
- Channel : Numer kanału od 1-16
- Number : Numer Nuty/CC/PC od 0-127
- On : Wartość używana do odtwarzania sceny
- Off : Wartość używana do zatrzymania sceny
- Enable Note Off and velocity/value 0 : oprogramowanie będzie reagować tylko na komunikaty note off oraz komunikaty zawierające wartość 0, jeśli ta opcja jest zaznaczona
- Feedback when data received : zaznacz to pole, jeśli chcesz by oprogramowanie wysyłało komunikat MIDI OUT, gdy przycisk jest wyzwalany przez kontroler MIDI. Na przykład jest to wymagane na kontrolerze AKAI APC, ponieważ sprzęt nie włącza diod LED, chyba że jest wymuszone przez przychodzący komunikat MIDI. Jednakże Behringer BCF2000 tego nie wymaga, ponieważ kontroler włącza swoją własną diodę LED. Należy zachować ostrożność przy stosowaniu tej opcji, ponieważ niektóre kontrolery powtarzają swój komunikat przychodzący, co może doprowadzić do utworzenia nieskończonej pętli MIDI

LIVE (ciąg dalszy)

AIDI In		MIDI 0	TUC
Type :	Control Change	Type :	Control Change 🔹
Channel :	1	Channel:	1
Number :	0	Number:	0
Dn :	127	On :	127
Off:	127	Off:	0
Enable N	lote Off and velocity	/value 0	

MIDI OUT

W większości przypadków wartość MIDI OUT jest taka sama jak MIDI IN. Dlatego gdy komenda zostanie w sposób automatyczny zapamiętana, oprogramowanie zapamięta taki sam komunikat dla IN, jak i OUT. Jednak niektóre kontrolery reagują inaczej w zależności od ich wartości OUT. Na przykład AKAI APC Mini zmieni kolor podświetlenia przycisku w zależności od otrzymanej wartości 'On'.

Zaawansowane mapowanie suwaków

Podczas mapowania suwaka kanału za pomocą MIDI dostępne są dodatkowe opcje:

- Minimum Value : Wartość, do której przesunie się suwak kanału, gdy suwak MIDI jest ustawiony na 0
- Maximum Value : Wartość, do której przesunie się suwak kanału, gdy suwak MIDI jest ustawiony na 127
- Multi-assignment : Umożliwia przypisanie kilku kanałów do 1 suwaka MIDI. Na przykład wprowadzenie 5+6 przypisuje suwak do kanałów 5 i 6, wprowadzanie 5.8 przypisuje suwak do kanałów 5,6,7 i 8



Kilka innych obszarów oprogramowania można wyzwalać za pomocą MIDI. Znajdują się one w preferencjach oprogramowania.

references							
	Control	DMX	MIDI		Port		Keyboard
	Scene Add a Scene	Note of the	Gelle	None		121	
Conversit	Diav a scene	No[0.0.0]	Edit	None			
	Flay a scelle	No[0.0.0]	Edic	None			
	- Step	N0[0.0.0]	Edit	None			
Devices	Add a Step	No[0.0.0]	Edit.	None			
•	Select all	No[0.0.0]	Edit	None			
	• Live						
MIDI	Pause	No[0.0.0]	Edit	None			
	Blackout	No[0.0.0]	Edit	None			
	Next	No[0.0.0]	Edit	None			
Shortcuts	Previous	No[0.0.0]	Edit	None			
	- BPM						
	ВРМ Тар	No[0.0.0]	Edit	None			
	All the Scenes						
	Scene	No[0.0.0]	Edit	None			

5.4.Porty beznapięciowe*

Oprogramowanie może być wyzwalane jednym z 8 portów beznapięciowych dostępnych na kompatybilnym interfejsie DMX. **Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)*

Aby przypisać port do sceny, wybierz scenę, a następnie kliknij przycisk Port trigger w oknie właściwości sceny. Obok portów, które zostały już użyte zostanie wyświetlona gwiazdka. Zauważ, że Adres 1-255 jest adresem binarnym, na przykład Adres 7 to port 1, port 2 i port 3 razem.



Kilka innych obszarów oprogramowania można wyzwalać za pomocą portów beznapięciowych. Znajdują się one w preferencjach oprogramowania.

LIVE (ciąg dalszy)

Preferences							
	Control	DMX	MIDI		Port		Keyboard
	Add a Scene	No[0.0.0]	Edit	None	T		
General	Play a scene	No[0.0.0]	Edit	None			
	Stop a scene	No[0.0.0]	Edit	None			
\sim	- Step						
Devices	Add a Step	No[0.0.0]	Edit.	None			
\sim	Select all	No[0.0.0]	Edit	None			
100	+ Live						
MDI	Pause	No[0.0.0]	Edit	None			
	Blackout	No[0.0.0]	Edit	None		13	
	Next	No[0.0.0]	Edit	None			
Shortcuts	Previous	No[0.0.0]	Edit	None			
	- BPM						
	BPM Tap	No[0.0.0]	Edit	None			
	 All the Scenes 						
	Scene	No[0.0.0]	Edit	None			
	Fixture Groups						

Przykłady klawiatur - przyciski Storm 4 (szczegóły i połączenia) Poniżej znajduje się pełny opis, gdzie zamówić tę klawiaturę oraz komponenty kabla. Wyjaśniamy także, jak wykonać połączenia. Więcej informacji na stronie www.storm-keypads.com

OpisIlustracjaRe. StormRe. FarnellRe. Rad	<u>idiospares</u>

Klawiatury		PLX0422 01	102957	301-3835
dotykowe dla				
ogólnych	1			
zastosowań	(**) (**)			
w różnych				
warunkach (Seria	F2)			
Storm 1000 PLX)				
	Fa			
	F4			

LIVE (ciąg dalszy)			
Wytrzymałe klawiatury dla wymagających zastosowań w przemyśle (seria Storm 2000)	2K0421 01	546392	

Klawiatury	CHE N	GS0402 01	102799	301-3885
dotykowe	A CONTRACTOR			
z zatrzaskowymi				
nakładkami na				
przyciski				
z niestandardowym				
opisem	STATE OF			
(seria Storm				
Graphic)				
	2			
	and the second sec			

LIVE (ciąg dalszy)





MATRYC	A STYKÓW
PIN	RZĄD/
POŁĄCZ.	KOLUMNA
1	wspólny
2	F4
3	F3
4	F2
5	F1

Połączenie z interfejsem DMX

POŁOŻENIE PRZYCISKÓW (Patrząc od przodu klawiatury)

Komponenty, które należy zakupić aby wykonać kabel	Ilustracje	Re. <u>Farnell</u>	Re. <u>Radiospares</u>
Złącze żeńskie HE10 10 pinów (ilość 2)	And	636034	454-2362
Kabel taśmowy (ilość 1m lub +)		148011	246-8133

LIVE (ciąg dalszy)

Połączenie z 4 przyciskami klawiatury



Oto opis połączenia.

Aby korzystać z 4 przycisków na klawiaturze, wystarczy podłączyć 5 przewodów, ale zalecamy podłączenie 10 przewodów kabla taśmowego.





5.5.Klawiatura

Scena może zostać uruchomiona z klawiatury komputera. Aby przypisać przycisk do sceny, wybierz scenę, a następnie kliknij przycisk Keyboard trigger w oknie właściwości sceny. Jeśli chcesz, aby scena została pokazana przez krótki czas za pomocą klawiatury, włącz "Flash Mode" w oknie właściwości sceny.

Keyboard Triggering	
	🖁 Triggers 🔛 🚾 🐼 🖽
Cancel OK	4) Audio
	🗆 and 🖬 💭 Dia. 🖬

Kilka innych obszarów oprogramowania można wyzwalać za pomocą portów beznapięciowych*. Znajdują się one w preferencjach oprogramowania. *Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)

LIVE (ciąg dalszy)

	Control	DMX	MIDI		Port	Keyboard
	Scene					
-	Add a Scene	No[0.0.0]	Edit	None		
General	Play a scene	No[0.0.0]	Edit	None		
	Stop a scene	No[0.0.0]	Edit	None		
\sim	 Step 					
Devices	Add a Step	No[0.0.0]	Edit	None		
~	Select all	No[0.0.0]	Edit	None		
-	- Live					
MIDI	Pause	No[0.0.0]	Edit	None		
	Blackout	No[0.0.0]	Edit	None		
	Next	No[0.0.0]	Edit	None		
Shortcuts	Previous	No[0.0.0]	Edit	None		
	▼ BPM					
	BPM Tap	No[0.0.0]	Edit	None		
	 All the Scenes 					
	Scene	No[0.0.0]	Edit	None		
	Fixture Groups					

5.6. Audio

Sceny w myDMX 3.0 można synchronizować z BPM lub pulsem muzyki. Możliwe jest ustawienie by wybrane sceny były realizowane zgodnie z pulsem a inne zgodnie z BMP. Aby przypisać scenę do BPM lub pulsu, kliknij prawym przyciskiem myszy scenę i wybierz jedną z następujących opcji:

- Step on BPM : Scena przejdzie do następnego kroku, gdy otrzyma beat z narzędzia BPM
- Scene on BPM : Scena powtórzy się, gdy otrzyma beat z narzędzia BPM
- Fade on BPM : Scena przejdzie do następnego kroku, gdy otrzyma beat z narzędzia BPM i będzie kontynuowana w kierunku następnego kroku z użyciem ustawionego czasu przejścia
- Step/Scene/Fade on Pulse : Tak samo jak powyżej, lecz użyte zostanie narzędzie Pulse



Wyzwalanie BMP

Dostępnych jest kilka różnych opcji synchronizacji BPM:

- Audio analizuje przychodzący sygnał audio w celu obliczenia BPM (urządzenie wejściowe audio można wybrać poniżej)
- Tap przycisk, który, uderzany, może służyć do określenia BPM
- MIDI odczyt zegara MIDI umożliwiający odczyt BPM z wielu popularnych pakietów oprogramowania i mikserów DJ-ów (urządzenie zegara MIDI należy wybrać w preferencjach oprogramowania)



Wyzwalanie Pulse

Pulse będzie transmitował wyzwalacz za każdym razem, gdy poziom natężenia dźwięku osiągnie wartość progową. Próg można ustawić automatycznie lub ręcznie za pomocą suwaka. Próg najlepiej sprawdza się wtedy gdy chcemy by nasze światła 'podążały' za muzyką, ale zatrzymywały się w cichszych sekcjach.



Sygnatura czasowa

Klikając prawym przyciskiem myszy scenę, można również ustawić sygnaturę czasową. Wartością domyślną jest 1/1, co oznacza, że za każdym razem, gdy zostanie odebrany beat, scena powtórzy się lub przeskoczy o 1 krok. Sygnatura czasowa może być podzielona w taki sposób, że scena może powtarzać się/przeskakiwać kilka razy dla każdego beatu. Na przykład: jeśli sygnatura czasowa jest ustawiona na 1/2, scena powtórzy się dwukrotnie lub przeskoczy 2 kroki dla każdego beatu.



6. SHOW*

6.1. Dodawanie elementów sterujących do trybu pokazu

Tryb pokazu służy do tworzenia niestandardowego interfejsu użytkownika dla myDMX 3.0. Może być on następnie wyświetlany na zewnętrznym monitorze lub na pełnym ekranie. Tryb pokazu idealnie nadaje się do instalacji i kiosków: *Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)

Aby dodać element sterujący do ekranu trybu pokazu, przytrzymaj alt i kliknij żądany przycisk/suwak/paletę. Można dodać następujące elementy:

- Sceny
- Suwaki kanałów
- Suwak Master
- Palety i ustawienia wstępne
- Grupy urządzeń
- Dimmer sceny i szybkość
- Elementy sterowania grupą (następna scena, poprzednia scena, odtwarzanie)
- Elementy sterujące zakładki Live

Elementy sterujące można pogrupować w dodawane strony, klikając ikonę + w lewym górnym rogu ekranu.

	+ Page 1			🖨 General 🔄
h.	Iris Puise	🛱 Pan Tilt	Master Dimmer	
3	Fire		Channels	۵ 🖸
PL.	Circle		🐣 Color	Add
	Alternate Flash			
HOW	All On			Fremote Pad 3, 4, Air, Air 2
	Main Disco			2046 X 1156

Pasek narzędzi trybu pokazu

Na prawym pasku narzędzi można znaleźć kilka dodatkowych opcji, które można ukryć klikając małą strzałkę.

General:

- Edit : Elementy sterujące można przesuwać i zmieniać ich rozmiary, klikając przycisk "Edit" i przeciągając element sterujący.
- Lock : Blokada ekranu hasłem. Gdy ekran jest zablokowany, nie można edytować pokazu.
- Full Screen : Ekran trybu pokazu na pełnym ekranie. W przypadku ustawień z więcej niż jednym monitorem, wybierz kartę graficzną z preferencji

Add:

Przyciski, suwaki, pan/tilt i koła barw można dodawać ręcznie, klikając odpowiedni przycisk i wybierając parowanie.



SHOW (ciąg dalszy)

Edytowanie elementów sterujących

Właściwości elementu sterującego można edytować poprzez dwukrotne kliknięcie. Okno Control Editor umożliwia wprowadzenie kilku zmian:

- Custom Name : zmiana domyślnej nazwy elementu sterującego
- Color: ustawienie kolor elementu sterującego
- General : ustawienie szerokości/ wysokości elementu sterującego oraz ustawienie koloru, rozmiaru i pozycji opisu. Możliwe jest również przypisanie niestandardowej grafiki do przycisku lub wybranie jednej z dostępnych ikon. Po wybraniu ikony, kolor zostanie automatycznie zmieniony.

Custom Name				
Count Index	lutton			
General				
Width:	2	Height:	1	
Color:				
Text				
Text Color Text Size:				
Text Position:				
日				●? ◇ □ ★ Ⅲ ● ▲ 월 国
Association				
Scene				
			Canad	OK.

Powiązanie lub parowanie elementu sterującego można edytować, klikając 'Edit Association'. Zostanie wyświetlone okno Association zawierające listę poleceń. Można dodać kilka poleceń, dzięki czemu, na przykład, jeden przycisk może być użyty do wyzwalania kilku różnych scen lub 1 suwak może być używany do sterowania prędkością kilku scen.

SHOW (ciąg dalszy	<i>(</i>)		
Association			
Туре	Scene Group	Scene	Action
Scene Groups Shortcuts	Group 1		Play Stop
			Cancel OK 1

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

Trybem pokazu można sterować z urządzenia iPhone/iPad/Android przy użyciu aplikacji Easy Remote, którą można bezpłatnie pobrać w sklepie App/Google Play. *Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)

Na początek upewnij się, że na pasku narzędzi włączony jest tryb "Remote". Podczas edycji w trybie pokazu pojawi się biały kwadrat przedstawiający granice tabletu lub smartfona. Wybierz model tabletu lub smartfona z pola kombi lub wprowadź wymiary ręcznie. Prawidłowe ustawienie wymiarów zapewnia, że proporcje komponentów w trybie pokazu będą prawidłowe na tablecie lub smartfonie. Aby utworzyć przestrzeń dla dodania więcej elementów sterujących, kliknij jeden z 4 przycisków 'Scale'. Zwiększenie przestrzeni spowoduje, że elementy sterujące będą mniejsze na smartfonie/tablecie, ale nie zmienią rozmiaru w myDMX 3.0.



Podłączanie smartfonu lub tabletu*

Tryb pokazu działa przez sieć lokalną, dlatego komputer z systemem myDMX 3.0 oraz tablet lub smartfon z systemem Easy Remote muszą być podłączone do tej samej sieci. Po uruchomieniu Easy Remote wyświetli listę wszystkich urządzeń w sieci. Wybierz myDMX 3.0 a interfejs zostanie zbudowany automatycznie.

Przyciski, suwaki, koła barw i siatki pan/tilt są sterowane w taki sam sposób jak w myDMX 3.0. Jeśli pokaz korzysta z wielu stron, poruszaj się między stronami, przesuwając je w lewo lub prawo w puste miejsce lub dotknij jednej z kropek u góry.

Ekran niestandardowy jest aktualizowany automatycznie, zgodnie ze zmianami dokonywanymi w myDMX 3.0. Aby w dowolnym momencie odświeżyć ekran, dotknij przycisku "Lock" w prawym górnym rogu, a następnie dotknij przycisku "Refresh". Dotknij przycisku "Back" aby powrócić do menu urządzenia.



7. POZOSTAŁE INFORMACJE

7.1. Tryb pracy Stand Alone*

Sceny z pokazu myDMX 3.0 mogą być przenoszone do kompatybilnego interfejsu DMX i realizowane w trybie Stand Alone bez komputera. **Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)*

Jest to przydatne do tworzenia kopii zapasowych lub w przypadku niewielkiego pokazu lub instalacji architektonicznej, gdzie komputer nie zawsze jest potrzebny. Funkcje Stand Alone różnią się w zależności od podłączonego interfejsu. Na przykład niektóre interfejsy mogą jednocześnie odtwarzać kilka scen, podczas gdy inne są ograniczone do realizacji jednej sceny naraz. Inne funkcje obejmują wyzwalanie kalendarza oraz kartę pamięci SD w celu odtwarzania większych pokazów. Dostęp do okna trybu "Stand Alone" można uzyskać z menu "Tools".

Pokaz Stand Alone może zostać utworzony przez wybranie podłączonego samodzielnego interfejsu z pola kombi po prawej stronie. Po lewej stronie zostanie wyświetlona lista wszystkich scen z pokazu. Sceny można przypisać do trybu Stand Alone, przeciągając odpowiednią scenę z lewej strony i upuszczając ją na urządzenie po prawej stronie. Urządzenia wielostronicowe pokażą listę stron. Przeciągając jedną scenę na stronę A i inną scenę na stronę B, można odtwarzać obie sceny jednocześnie, pod warunkiem, że nie sterują one tymi samymi kanałami.

Po utworzeniu pokazu Stand Alone kliknij "Write", aby wpisać pokaz do urządzeniu. Inne dostępne przyciski:

- Read : pobiera pokaz z urządzenia i ładuje go do myDMX 3.0. Należy pamiętać, że na urządzeniach z ograniczoną pamięcią zapisywane są tylko istotne informacje, dlatego odczyt pamięci powinien być stosowany tylko w przypadku utraty pliku .dvc. Na przykład, może nie być możliwe przywoływanie nazw scen.
- Test: ustawia interfejs DMX w trybie Stand Alone, co pozwala na testowanie pokazu Stand Alone

POZOSTAŁE INFORMACJE (ciąg dalszy)

 Clear Memory : usuwa z pamięci wszystkie zapisane sceny. Należy pamiętać, że za każdym razem, gdy pamięć jest zapisywana, jest ona kasowana jako pierwsza, dlatego czyszczenie pamięci przed zapisaniem nowego pliku nie jest konieczne.

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

Wyzwalanie poprzez port*, przeskakiwanie i pętle

Sceny mogą być wyzwalane przez beznapięciowe porty interfejsu DMX. Port ustawia się w oknie właściwości sceny w zakładce Edit. Więcej informacji można znaleźć w "Porty beznapięciowe". **Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)*

Można ustawić pętlę dla sceny, tak by powtarzała się określoną ilość razy, a następnie przeskoczyła do innej sceny. Te ustawienia można znaleźć w oknie właściwości sceny w zakładce Edit.

Properties	
On	Ø
C Loops	Always loop
St Release □	Group
🗲 Flash mode	
∐7 Fade	
.ad	in the second se
Triggers	

Wyzwalanie czasu*

Niektóre interfejsy zawierają zegar i kalendarz umożliwiający automatyczne odtworzenie sceny o określonej porze dnia lub w określonym dniu lub dacie, gdy urządzenie znajduje się w trybie Stand Alone*. Aby dodać wyzwalacz czasu do sceny, kliknij prawym przyciskiem myszy scenę w oknie Stand Alone i wybierz 'Time Trigger'. *Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)

Istnieją 3 sposoby wyzwolenia sceny:

- Appointed time : ustawienie godziny dnia, w którym scena jest wyzwalana.
- Repeating time slot : Kilkukrotne wyzwalanie sceny pomiędzy czasem rozpoczęcia a czasem zakończenia (jeśli dla sceny ustawiono Always Loop, ta funkcja zrestartuje scenę).
- Sun Time : Wyzwala scenę o wschodzie słońca i zachodzie słońca (wymagane jest kompatybilne urządzenie). Sprawdź, czy ustawienia lokalizacji w aplikacji Menedżer Sprzętu są poprawne.

Domyślnie, ustawiony czas będzie wyzwalany każdego dnia. Ustawienie to można zmienić na 1 dzień każdego roku (na przykład, gdy chcemy mieć zielone światło w dzień Świętego Patryka) lub codziennie pomiędzy 2 ustalonymi datami. Można również wybrać scenę, która ma być wyzwalana w określony dzień tygodnia pomiędzy 2 datami. Dni tygodnia można znaleźć na dole pola wyboru daty.

UWAGA: Nie można ustawić czasu wyłączenia sceny za pomocą kalendarza. Scena będzie włączana, dopóki nie zostanie uruchomiona kolejna scena.

POZOSTAŁE INFORMACJE (ciąg dalszy)

Appointed time	Repa	ated Time	Sun Time	
12:00		12:00	Suriset	
		23:59	plus	6
		00:10	00;00	
Days				
Every Day				
One day				
G From	AT AT	to All		1523

7.2. Wiele przestrzeni*

MyDMX 3.0 służy do wysyłania i odbierania sygnałów DMX z wielu różnych urządzeń jednocześnie z wielu przestrzeni. Można je skonfigurować w oknie Preferences (Preferencje). **Dostępny jako uaktualnienie (dodatkowa opłata)*

Dostępne urządzenia są wymienione po lewej stronie wraz z polem wyboru "Active", wskazującym, które urządzenia są aktualnie używane przez myDMX 3.0. Dalsze informacje na temat wybranego urządzenia są wyświetlane po prawej stronie, w tym typ połączenia, numer seryjny, przypisana przestrzeń DMX.



Aktualizacje myDMX 3.0 są dostępne pod adresem: store.dmxsoft.com

ROHS - Olbrzymi wkład w ochronę środowiska

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 difenylu (PBB) jako środka zmniejszającego palność, polibromowego eteru fenylowego (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 recyclingu. 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

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

Suivez-nous sur:



facebook.com/americandj twitter.com/americandj youtube.com/americandj A.D.J. Supply Europe B.V. Junostraat 2 6468 EW Kerkrade The Netherlands Tel: +31 45 546 85 00 / Fax : +31 45 546 85 99 Web : www.americandj.eu / E-mail : service@adjgroup.eu