

# DMX styring med USB-interface



Introduktion .....	2
DMX bibliotek .....	3
Programmering af kanaler.....	7
Sådan skabes et show/en lyssekvens .....	11

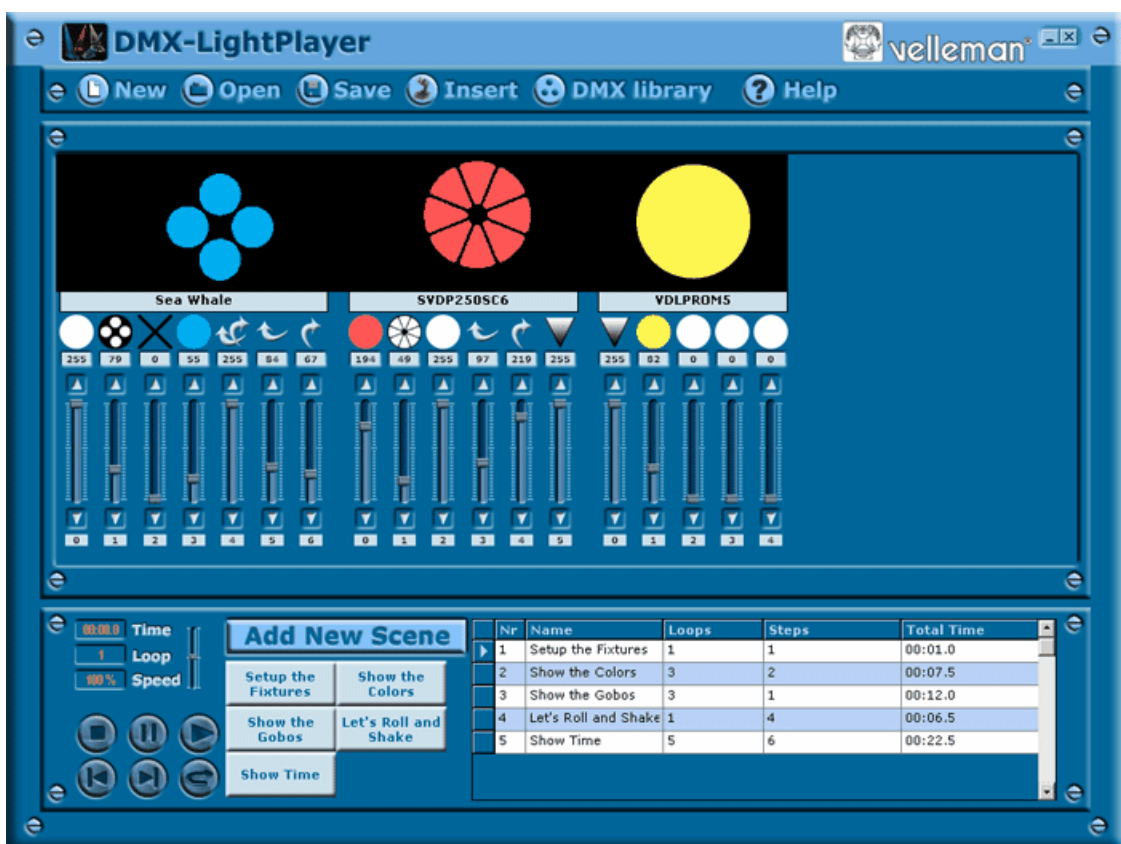
# Introduktion

DMX LightPlayer er en avanceret men meget brugervenlig software.

- Importer en eksisterende lyseffekt eller opret ny.
- Enkel vedligeholdelse af DMX-bibliotek.
- Skab et lysshow med få klik med musen.
- Kør dit lysshow!

Så nemt er det!

Overblik over skærbilledet:



# DMX bibliotek

Dette åbner skærbilledet til vedligehold eller oprettelse af lyseffekter.

Overblik over skærmen:



## New

Et tryk på denne knap lukker det aktuelle show, så der kan startes på et nyt.

Hvis det aktuelle show er ændret, vil programmet spørge om ændringer skal aktiveres.

## Open

Et tryk på denne knap giver mulighed for at åbne et eksisterende show.

Hvis det aktuelle show er ændret, vil programmet spørge om ændringer skal aktiveres.

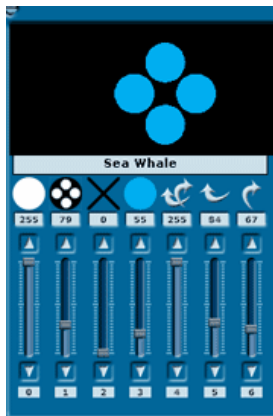
## Save

Et tryk på denne knap giver mulighed for at arkivere ændringer i det aktuelle show.

## Insert

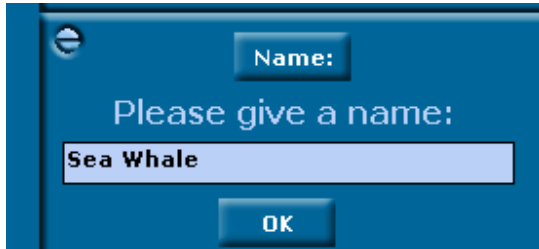
Et tryk på denne knap giver mulighed for at importere en lyseffekt.

Efter import viser skærmen mulighederne med den aktuelle lyseffekt. Skyderne kan indstilles, og skærmen viser derefter real-time hvad lyseffekten vil gøre.



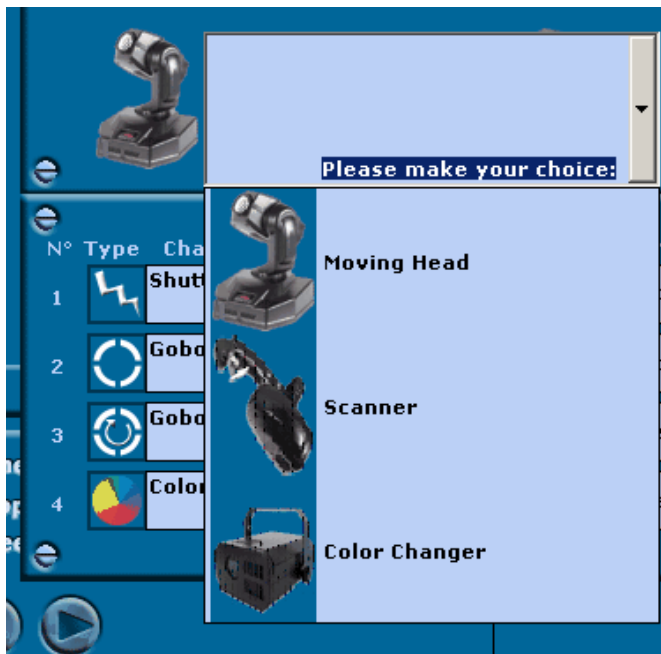
## Name

Ved tryk på denne knap kan en lyseffekt navngives.



## Change

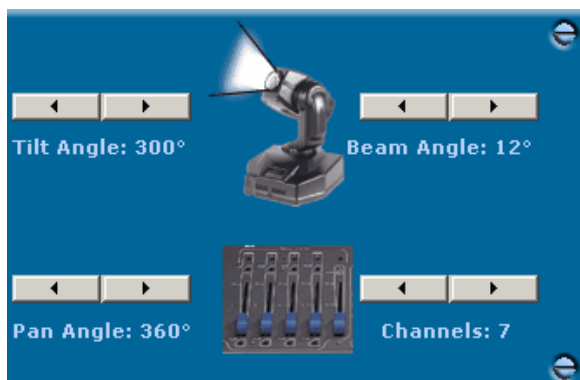
Ved tryk på denne knap kan typen af lyseffekt ændres.



Programmet opdateres jævnligt med nye typer af lyseffekter.

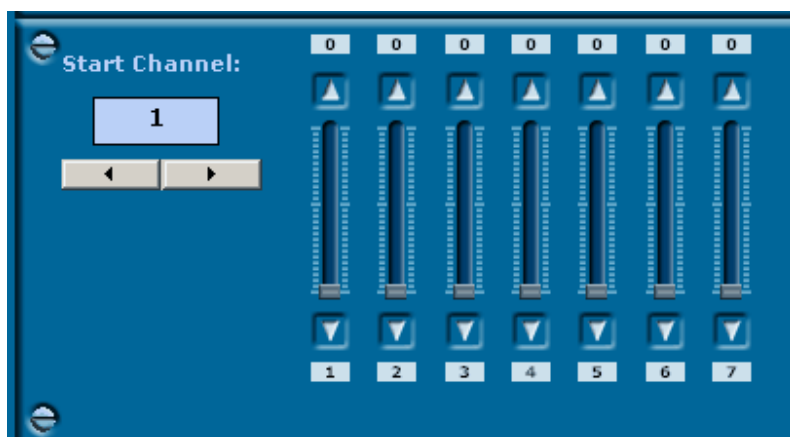
## Settings

Dette skærbillede ændrer sig i forhold til den type lyseffekt der er valgt. Den eneste knap, som aldrig ændrer sig, er antallet af kanaler. Når en ny lyseffekt oprettes, skal dette først indstilles - da denne indstilling afgør hvor mange rækker der indgår i indstillingerne for denne kanal.



## Show Sliders

Ved et tryk på denne knap vises skyderne for den aktuelle lyseffekt. Det er dermed muligt at teste lyseffektens funktioner, og dermed afgøre hvad der skal programmeres.

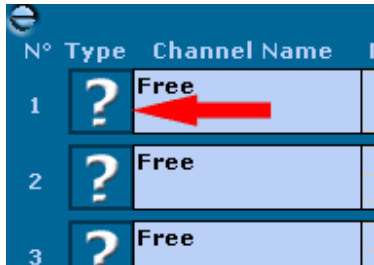


Glem ikke at indstille den korrekte startkanal til lyseffekten! Når skyderne bevæges, vises niveau-nummeret. Dette kan skrives ned, og anvendes ved programmering af lyseffekten.

# Programmering af kanaler

Først skal der oprettes en [ny](#) lyseffekt eller [åbnes](#) en eksisterende.  
Efter indstilling af [type](#) og [kanaler](#) kan redigering af kanalerne begynde.

## Trin 1:



N°	Type	Channel Name	F
1	?	Free	
2	?	Free	
3	?	Free	

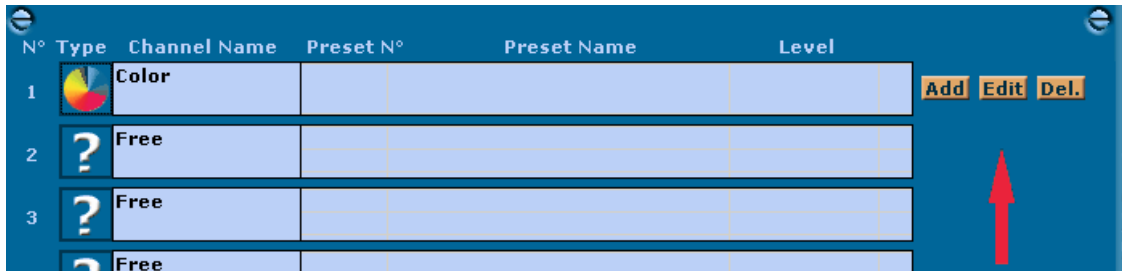
Knapperne til venstre vælger kanal-typen.







Klik på knappen for den korrekte type, i henhold til den valgte kanal.  
Denne indstilling kan ses af dokumentationen til din lyseffekt, eller afprøves med funktionen [Show Sliders](#).  
Efter klik på denne knap kan du se på rækken for denne kanal, om det er muligt at tilføje niveauer eller ej. For eksempel har "Pan" og "Tilt" ikke denne mulighed.

## Trin 2:

Her kan niveauer tilføjes, redigeres eller slettes.



N°	Type	Channel Name	Preset N°	Preset Name	Level
1		Color			
2		Free			
3		Free			
4		Free			

Buttons: Add Edit Del.

Red arrow pointing to the 'Add' button.

Niveauer tilføjes.

## Trin 3:

Ved klik på "Add" knappen starter en ny guide (preset wizard), og denne hjælper dig gennem de forskellige trin.





Først skal den ønskede effekt for denne indstilling vælges:  
Klik derefter på "Next" knappen.



Alt efter hvilken effekt som er valgt, vil drop-down menuen automatisk udfyldes med de tilgængelige muligheder til denne effekt.  
Klik på den illustration, som er nærmest det ønskede, og klik "Next".



I den sidste dialog-boks skal du indtaste det første og det sidste niveau-nummer.  
Dette kan igen findes i lyseffektens dokumentation eller ved hjælp af [Show](#)

### Sliders.

"Default DMX level" er det niveau som automatisk indstilles når kanalen aktiveres.

Du kan nu tilføje så mange niveauer, som det er muligt.

Samme procedure følges for de øvrige kanaler.

### **Trin 4:**

Gem opsætningen for denne lyseffekt, som nu er klar til brug.

# Sådan skabes et show/en lyssekvens

Et show/en sekvens består af forskellige scener, og en scene består af forskellige trin.

Vi viser nu trin-for-trin hvordan et show oprettes.

## Trin 1:

Opret de lyseffekter, som skal bruges til dette show.

## Trin 2:



Klik på knappen "Add New Scene" for at åbne guiden ("Scene Wizard").

## Trin 3:



Første skærbillede spørger om et navn til denne scene. Dette navn vil også blive vist på knapperne til de forskellige scener, så undlad at skrive et langt navn. Klik på "Next".

#### Trin 4:



Det andet skærbillede spørger om antallet af gentagelser for denne scene. Scenen vil blive gentaget i henhold til dette tal, før der stæppes videre til den næste scene.

#### Trin 5:



Dette er det mest vigtige skærbillede!  
Her skabes de forskellige trin i den nye scene.  
Lad os antage at du ønsker at skifte mellem de forskellige farver i din lyseffekt. For at lave første trin, indstilles farve-skyderen til den første, ønskede farve, hvorefter der trykkes på "Record"-knappen.  
Tip: Hvis "Scene Wizard" guiden ligger ovenover skyderne, kan du altid trække skærbilledet til en anden position.

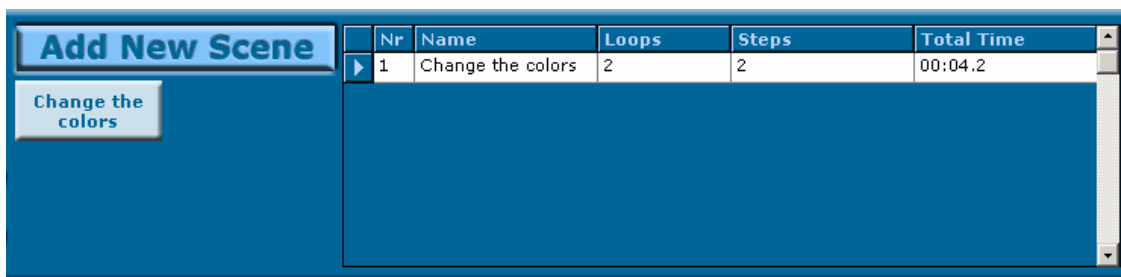
## Trin 6:



Nu kan "Fade" og "Wait"-tider indtastes for dette trin. Da dette er i begyndelsen af trinnet, indstilles kun en meget kort ventetid. Når der klikkes på "OK" returneres til skærbilledet "Record". Indstil skyderen til en anden farve end den tidligere. Indstil "Fade"-tid til f.eks. 2 sekunder, og tast OK. Som det ses returneres endnu en gang til "Record", og du har mulighed for at tilføje flere trin. I vort eksempel ønskes ikke flere trin - i stedet tages "End".

Denne nye scene vil nu skifte mellem de forskellige farver ca. hvert andet sekund.

Samtidigt dukker en ny knap med tilhørende række op i oversigten over scener.



Scenen testes ved tryk på knappen. Det er muligt at lave rettelser, eller slette scenen.

	Nr	Name	Loops	Steps	Total Time
	1	Change the colors	2	2	00:04.2
				<b>Fade Time</b>	<b>Wait Time</b>
				00:00.0	00:00.1
				00:02.0	00:00.0

Hele scenen slettes ved at markere rækken, og trykke på delete. Navnet på scenen kan ændres ved dobbeltklik på rækken. Via drop-down menuen "Steps", kan værdierne for "Fade" eller "Wait"-tid ændres.

Efter at have tilføjet alle scener, kan sekvensen afspilles.



Knapperne er "selvforklarende". Da computere kører med forskellig hastighed, kan du kompensere for hastigheden med den lille skyder.