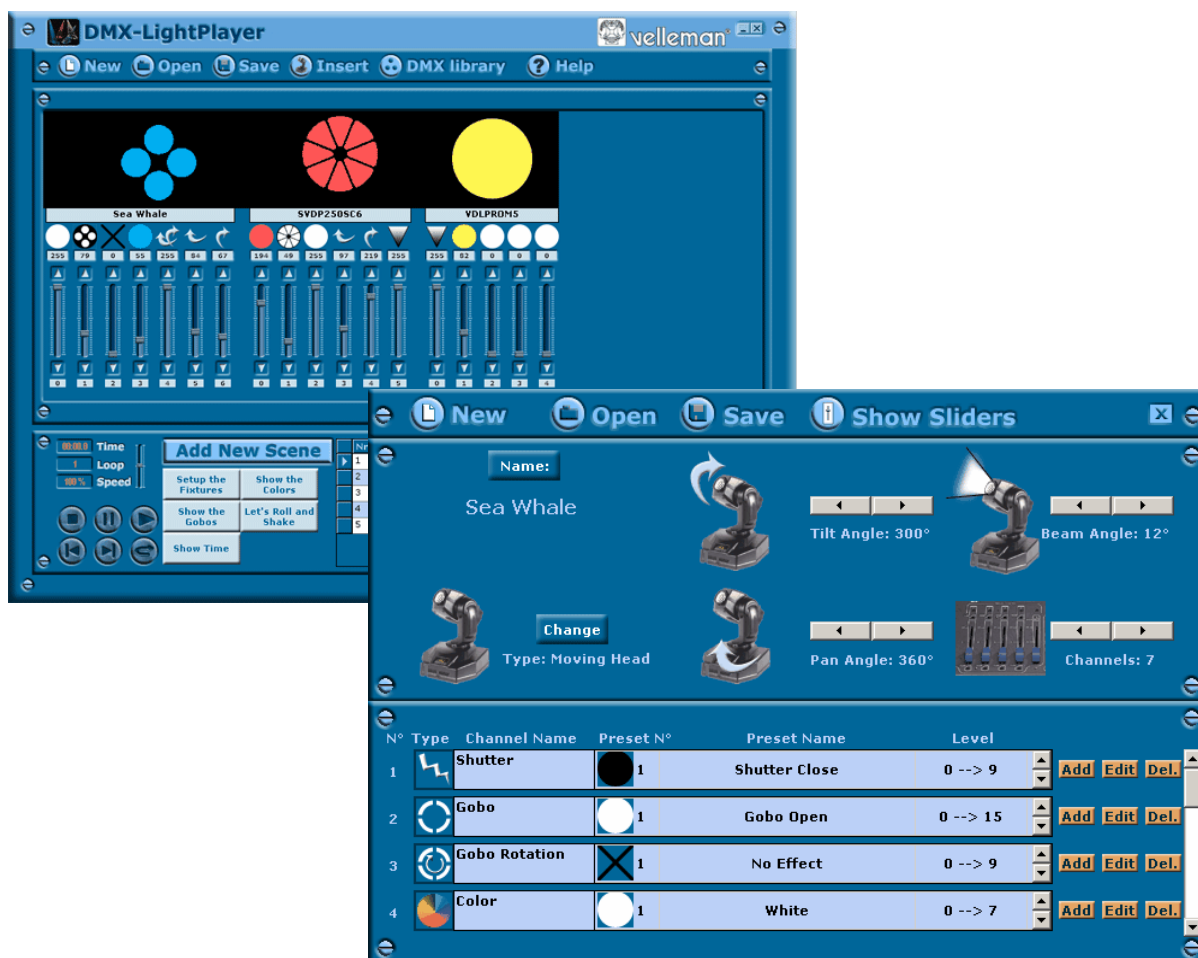


DMX LIGHTPLAYER



Introduzione	2
Libreria DMX	3
Programmazione dei canali	7
Creazione di uno show	11

Introduzione

Il software DMX LightPlayer è semplice da utilizzare.

- Possibilità di importare un dispositivo esistente o di crearne uno nuovo.
- Semplice gestione della libreria DMX.
- Creare uno show personalizzato con pochi “click”.
- Riprodurre la sequenza creata!

È così semplice!

Finestra:



Libreria DMX

Premere questo pulsante per visualizzare la finestra relativa ai dispositivi esistenti, dove è possibile modificarne le impostazioni o crearne di nuovi.

Finestra:

N°	Type	Channel Name	Preset N°	Preset Name	Level	
1	Shutter		1	Shutter Close	0 --> 9	Add Edit Del.
2	Gobo		1	Gobo Open	0 --> 15	Add Edit Del.
3	Gobo Rotation		1	No Effect	0 --> 9	Add Edit Del.
4	Color		1	White	0 --> 7	Add Edit Del.

New

Premere questo pulsante per chiudere la sequenza in uso e cominciarne una nuova.

Se vengono apportate modifiche alla sequenza, il programma chiederà di salvare le nuove impostazioni.

Open

Premere questo pulsante se si vuole aprire una sequenza esistente.

Se vengono apportate modifiche alla sequenza in uso, il programma chiederà di salvare le nuove impostazioni.

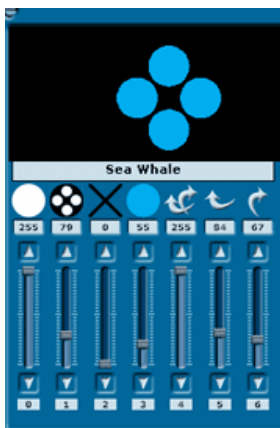
Save

Premere questo pulsante per salvare la sequenza in uso.

Insert

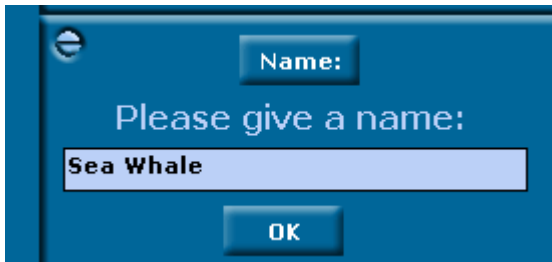
Premere questo pulsante per importare un dispositivo dalla libreria.

Il dispositivo importato viene aggiunto nella schermata. Ora è possibile agire sugli slider. Nella parte superiore della finestra, viene mostrato il relativo effetto in tempo reale.



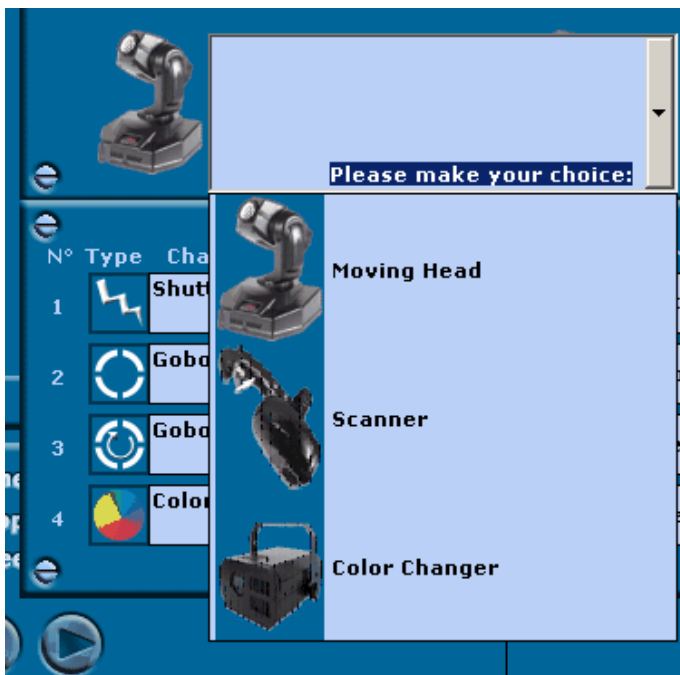
Name

Premere questo pulsante per assegnare un nome al dispositivo.



Change

Premere questo pulsante per cambiare il tipo di dispositivo.

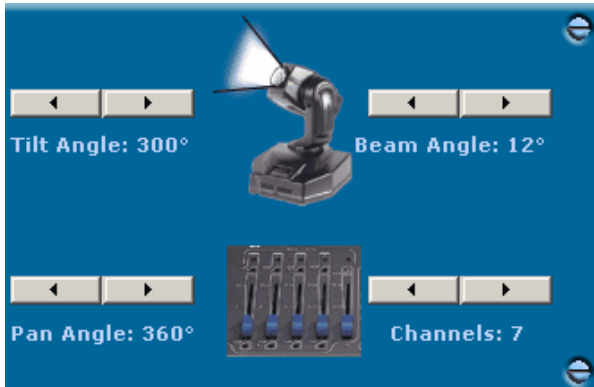


Il programma sarà aggiornato costantemente al nuovo tipo.

Settings

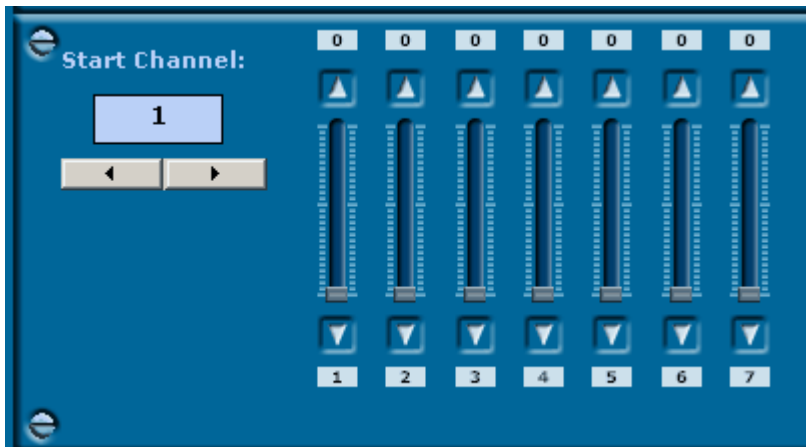
Questa schermata può cambiare a seconda del tipo di dispositivo scelto. Il tasto relativo al numero dei canali è unico per tutti i dispositivi.

Quando si vuole creare un nuovo dispositivo, è consigliabile cominciare con l'inserire questi valori, poiché questo determinerà il numero di righe da generare e permetterà di effettuare le regolazioni per il canale in questione.



Show Sliders

Premendo questo pulsante vengono visualizzati gli slider relativi al dispositivo selezionato. Questo permette all'utente di verificare i canali DMX e di visionare la programmazione effettuata.

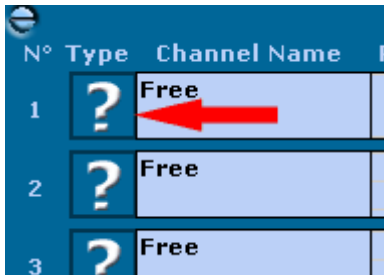


Ricordarsi di impostare il corretto canale d'inizio del dispositivo! Muovere i cursori per vedere il livello corrispondente. E' possibile annotare il valore per programmare il dispositivo.

Programmazione dei canali

Per prima cosa è necessario aver creato un nuovo dispositivo o averne scelto uno esistente. Dopo aver selezionato il tipo di dispositivo ed i canali, è possibile programmare o modificare i canali.

Passo 1:



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

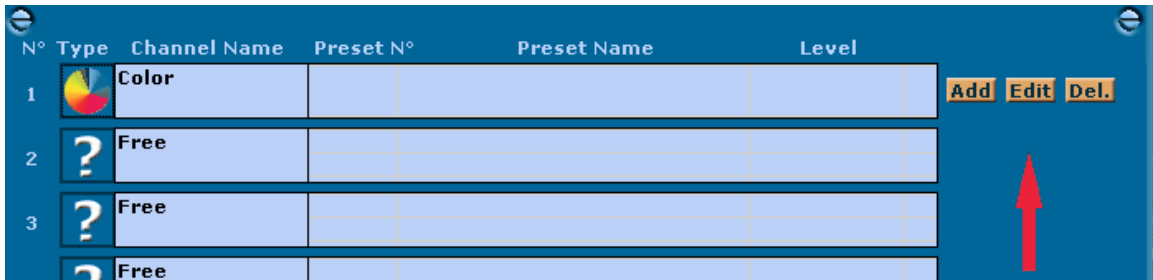
Cliccare sul pulsante sinistro per scegliere il tipo di canale.



Cliccare sulla tipologia desiderata per il canale scelto. Troverete le regolazioni nella documentazione del dispositivo, oppure è possibile effettuare delle prove tramite l'utilizzo dell'opzione Show Sliders. Dopo aver premuto questo tasto, vedrete sulla fila di questo canale se è possibile o no aggiungere altri livelli: non è possibile aggiungere livelli se la scritta "level" non è visualizzata nell'estremità destra della riga (per esempio, PAN e TILT non offrono questa opzione).

Passo 2:

Ora è possibile aggiungere, impostare o rimuovere i livelli relativi al canale.



Per aggiungere un livello, procedere come di seguito descritto

Passo 3:

Premere il tasto “Add” per visualizzare il Preset Wizard, che guiderà l’utente nei vari passaggi.



Selezionare dalla finestra l'effetto desiderato, quindi premere il pulsante "Next".



Il menu a tendina mostrerà le immagini disponibili per l'effetto scelto.

Scegliere l'immagine desiderata e premere il pulsante "Next".



Nell'ultima finestra bisogna inserire il numero del primo e dell'ultimo livello. Troverete queste regolazioni nella documentazione del dispositivo o nell'opzione Show sliders.

Il livello DMX di default è quello che il programma assegna se viene caricato il canale senza apportare alcuna modifica.

Ora è possibile assegnare tutti i livelli necessari.

Seguire la medesima procedura per gli altri canali.

Passo 4:

Salvare le impostazioni del proprio dispositivo che sarà ora disponibile nella libreria DMX.

Creazione di uno show

Una sequenza è composta da differenti scene, ciascuna delle quali è composta da differenti passi.

Creiamo una sequenza un passo alla volta.

Passo 1:

Inserire tutti i dispositivi necessari per creare l'attuale sequenza.

Passo 2:



Cliccare sul pulsante Add New Scene per aprire l'Wizard.

Passo 3:



La prima operazione da eseguire è quella di assegnare un nome alla scena che si vuole creare; questo nome apparirà sui pulsanti delle varie scene, pertanto è preferibile assegnare un nome breve. Premere il pulsante Next.

Passo 4:



Nella seconda finestra, viene richiesto di specificare il numero di cicli per questa scena.

Passo 5:



In questa schermata l'utente stabilisce i vari passaggi che compongono la scena.

Supponiamo che si vogliano scorrere tutti i colori del dispositivo. Porre lo slider dei colori sul primo colore, quindi premere il pulsante Record.

Nota: se la finestra copre gli sliders, spostarla utilizzando il puntatore del mouse.

Passo 6:



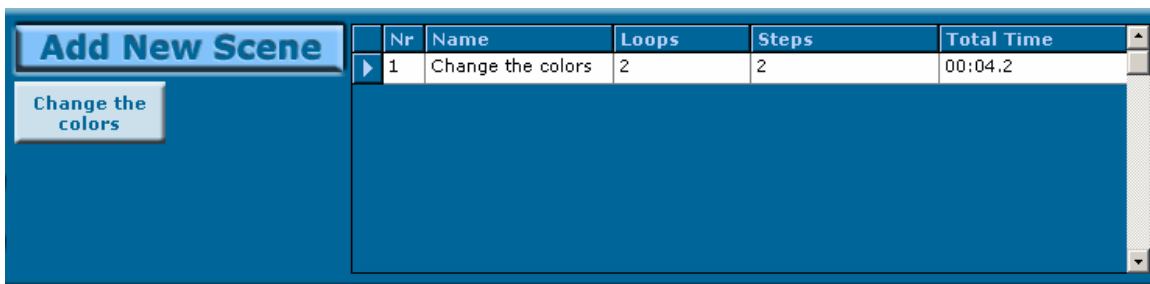
Inserire nel campo Fade e Wait il valore di tempo desiderato, quindi il programma procede con il passo successivo.

Scegliere un tempo di Wait molto breve essendo questo il primo della scena. Premere il pulsante OK per tornare alla schermata di Record. Selezionare lo slider dell'ultimo colore quindi premere nuovamente il tasto Record. Impostare come tempo di Fade 2 secondi (per esempio) e premere il pulsante OK. Tornare ancora una volta alla schermata di Record per aggiungere un nuovo passo.

In questo esempio non si vogliono aggiungere altri passi. Premere End.

Questa nuova scena scorrerà con colori differenti per circa 2 secondi.

Un nuovo tasto ed una nuova riga appaiono ora nella tabella di scena.



Testare la scena cliccando sul pulsante Scene.

È possibile apportare delle modifiche alla scena se si è insoddisfatti del risultato.

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

Se si seleziona la riga della scena e si preme il tasto “canc”, si può cancellare l’intera scena, mentre se si clicca 2 volte sulla riga, è possibile cambiare il nome della scena.

Se si vuole cambiare il tempo di Fade o Wait, selezionare la casella relativa così da far apparire il menù a discesa (vedi figura sopra).

È possibile eseguire la sequenza quando tutte le scene sono state aggiunte.



Ciascun tasto ha una propria descrizione.

Ogni computer ha una propria velocità e per questo è stato aggiunto un piccolo cursore con il quale poterla regolare (veloce o lento).