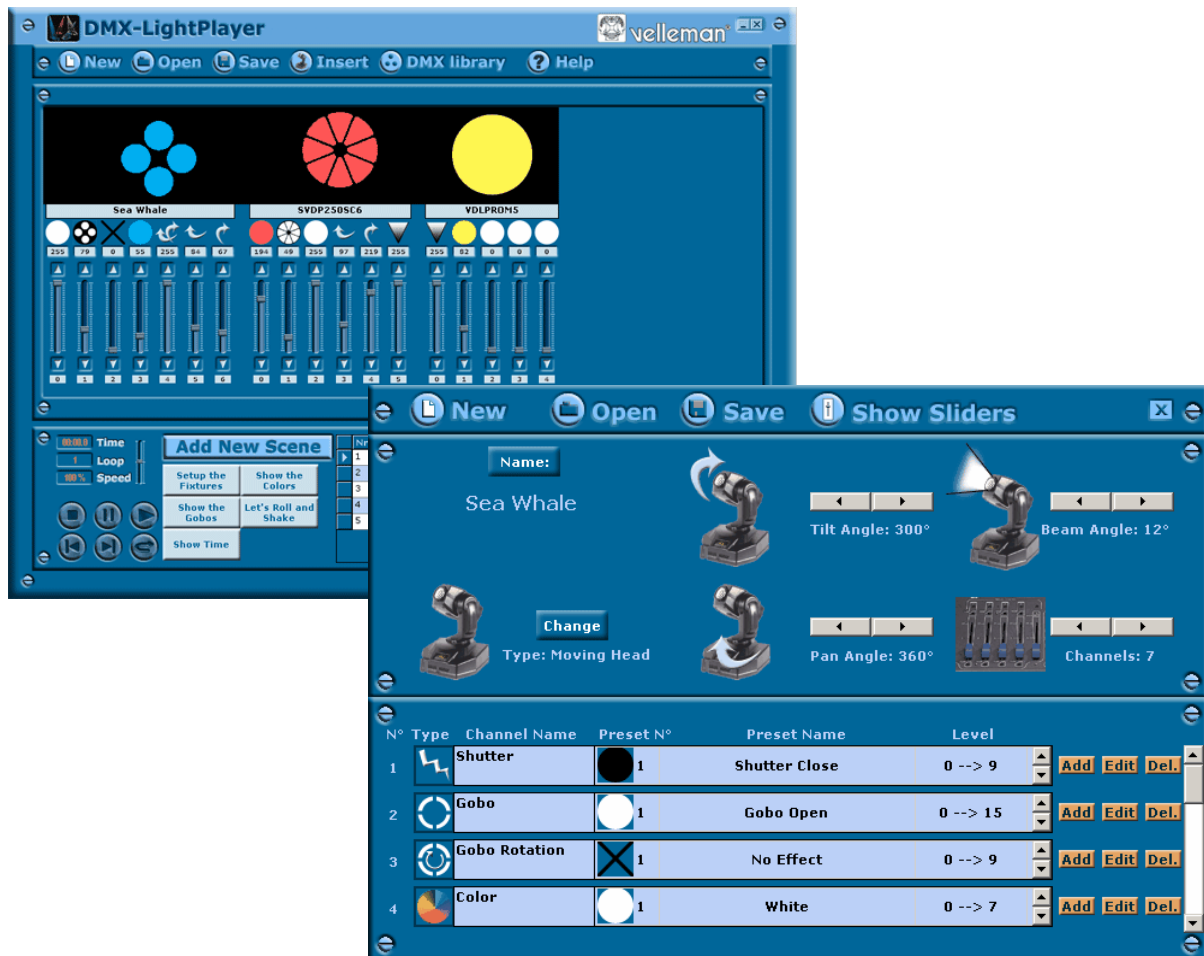


DMX LIGHTPLAYER



Inleiding	2
DMX bibliotheek	3
Kanalen programmeren.....	7
Sequentie creëren	11

Inleiding

De DMX LightPlayer is zeer gebruikersvriendelijk.

- Importeer een bestaand toestel of creëer een nieuw toestel.
- Beheer de DMX bibliotheek zonder de minste moeite.
- Creëer een lichtshow met een paar muisklikken.
- Laat uw sequentie afspelen!

Het kan niet eenvoudiger!

Screenshot:



DMX bibliotheek

Klik op deze knop om het scherm weer te geven waarin je de waarden voor bestaande toestellen kunt aanpassen of nieuwe toestellen kunt toevoegen.

Screenshot:

The screenshot displays a software interface for configuring DMX fixtures. At the top, there is a menu bar with buttons for 'New', 'Open', 'Save', and 'Show Sliders'. Below the menu, the fixture name 'Sea Whale' is shown. The interface includes several control elements: a 'Change' button, a 'Type: Moving Head' label, and four sets of directional arrows for adjusting 'Tilt Angle: 300°', 'Beam Angle: 12°', 'Pan Angle: 360°', and 'Channels: 7'. At the bottom, there is a table listing the fixture's channels and their presets.

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

New

Klik op deze knop om de sequentie af te sluiten en een nieuwe te beginnen.

Indien u de vorige sequentie heeft gewijzigd, dan zal het programma u vragen om die wijzigen op te slaan.

Open

Klik op deze knop om een bestaande sequentie te openen.

Indien u de vorige sequentie heeft gewijzigd, dan zal het programma u vragen om die wijzigen op te slaan.

Save

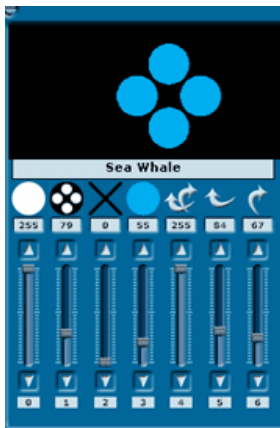
Klik op deze knop om de sequentie op te slaan waar u mee bezig bent.

Insert

Klik op deze knop om een toestel van uw bibliotheek te importeren.

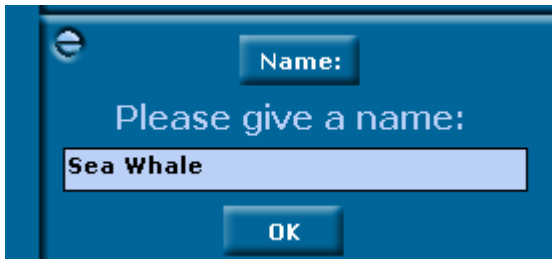
Nadat u een toestel heeft ingevoegd zult u zien dat het werd toegevoegd aan het scherm.

U kunt de schuifschakelaars nu bewegen. Het effect in real-time wordt telkens weergegeven op de display net boven de schuifschakelaars.



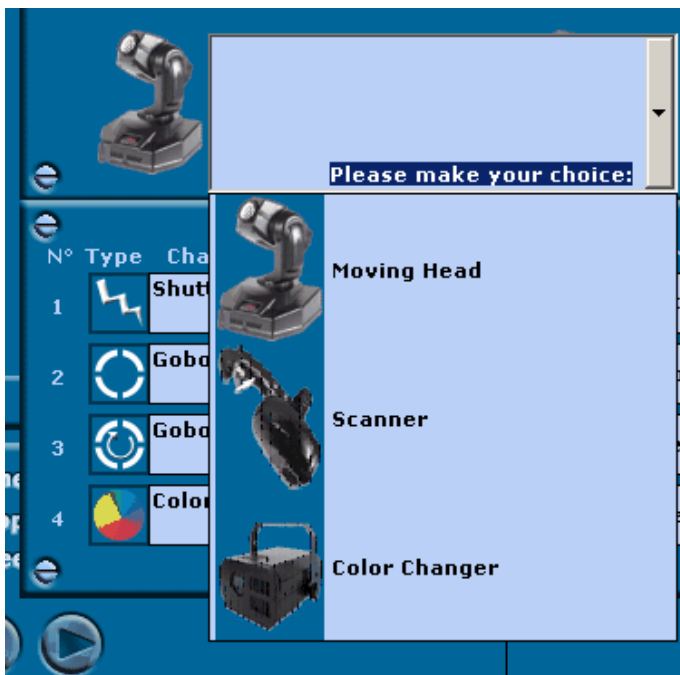
Name

Klik op deze knop om het toestel een naam te geven.



Change

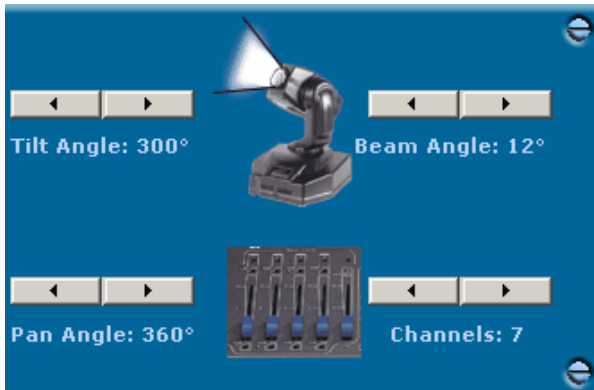
Klik op deze knop om het type toestel te wijzigen.



Het programma zal doorlopend worden geüpdatet met nieuwe types.

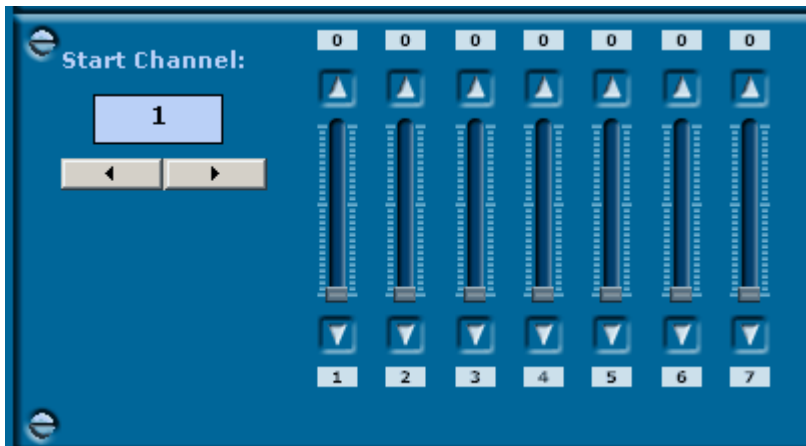
Settings

Dit scherm verandert volgens het type toestel dat u heeft gekozen.
De knop voor het aantal kanalen is de enige die voorkomt bij alle toestellen.
Geef eerst deze waarden in wanneer u een nieuw toestel creëert. Ze bepalen het aantal lijnen dat u moet creëren om de instellingen voor dat kanaal te kunnen programmeren.



Show Sliders

Klik op deze knop om de schuifregelaars voor het huidige toestel weer te geven.
U kunt nu de DMX kanalen testen zodat u kunt zien wat u moet programmeren.

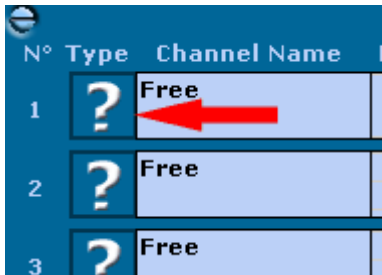


Stel het juiste startkanaal in voor uw toestel!
Beweeg de schuifregelaars om het niveaunummer te kunnen uitlezen. U kunt elk niveaunummer opschrijven en dit gebruiken om het toestel te programmeren.

Kanalen programmeren

Creëer eerst een nieuw toestel met new of open een bestaand toestel met open. Stel het type en de kanalen of channels in. Vervolgens kunt u de kanalen programmering of bewerken.

Stap 1:



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

Klik op de knop links van de naam van het kanaal om het type kanaal te kiezen.

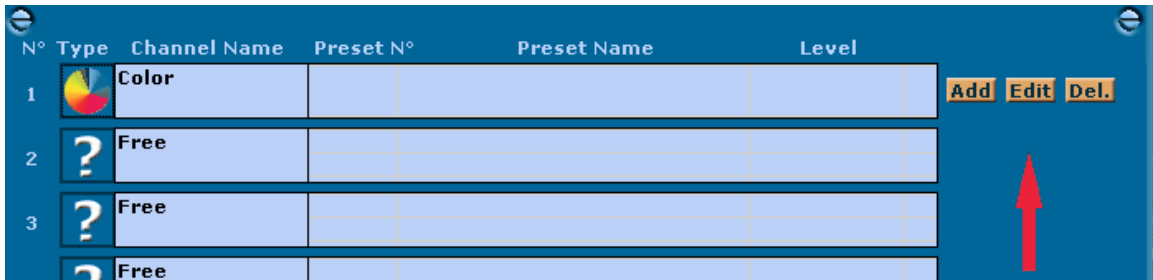


Klik het gewenste kanaaltipe aan.

U vindt de instellingen in de figuur hierboven terug in de handleiding van uw toestel of u kunt ze uitproberen met de optie Show Sliders (toon schuifregelaars). Nadat u deze knop heeft aangeklikt, ziet u op de lijn voor dit kanaal of u levels (niveaus) kunt toevoegen: u kunt enkel niveaus toevoegen als het woord "level" uiterst rechts op de lijn voor een bepaald kanaal af te lezen valt. Deze optie is bijvoorbeeld niet beschikbaar bij pan en tilt.

Stap 2:

U kunt nu niveaus toevoegen, wissen of wijzigen voor het gekozen kanaal.



We gaan nu nieuwe niveaus toevoegen.

Stap 3:

Klik op de Add knop (toevoegen) om de Preset Wizard weer te geven. Hij zal u helpen om de verschillende stappen te doorlopen.



Selecteer eerst het gewenste effect voor deze instelling en klik dan op Next.



In de dropdown box verschijnen de beschikbare afbeeldingen voor het gekozen effect.
Kies de afbeelding die het beste lijkt op de gewenste instelling en klik dan op Next.



In het laatste scherm moet u het eerste en laatste niveaunummer ingeven.
U vindt ook deze instellingen in de handleiding van uw toestel of in de optie Show Sliders (toon schuifregelaars).

Het Default DMX level (fabrieksinstelling) is het niveau dat het programma zal gebruiken indien u de instellingen voor het kanaal zelf niet wijzigt.

U kunt nu alle gewenste niveaus toevoegen.

Gebruik dezelfde procedure voor de andere kanalen.

Stap 4:

Sla het toestel op. Het toestel is nu beschikbaar in uw DMX bibliotheek.

.

Sequentie creëren

Een sequentie is opgebouwd uit verschillende scènes en een scène bestaat uit verschillende stappen.

We gaan nu stap voor stap een sequentie aanmaken.

Stap1:

Voeg alle toestellen in die u voor deze sequentie wilt gebruiken.

Stap2:



Klik op de Add New Scene knop (Voeg nieuwe scène toe) om de Wizard te openen.

Stap 3:



Eerst moet u de scène een naam geven. Kies een korte naam want de naam verschijnt ook op de knoppen van de verschillende scènes. Klik op Next.

Stap 4:



In het tweede scherm moet u het aantal loops voor deze scène invullen.

Stap 5:



Dit is het belangrijkste scherm: hier creëert de gebruiker de verschillende stappen waaruit de scène is opgebouwd.
We gaan er even van uit dat u alle beschikbare kleuren wilt doorlopen. Plaats de schuifregelaar voor de kleuren op de eerste kleur en klik op de Record knop (opname).
Tip: sleep het Wizard scherm indien het de schuifregelaars bedekt.

Stap6:



Geef nu de Fade Time (fadetijd) en de Wait Time (wachttijd) in voor deze stap. Het programma gaat nu over naar de volgende stap.

Dit is de eerste stap van de scène, stel dus een zeer korte wachttijd in.

Klik op de OK knop om terug te keren naar het Record scherm.

Plaats de schuifschakelaar voor de kleuren op de laatste kleur en klik opnieuw de Record knop aan.

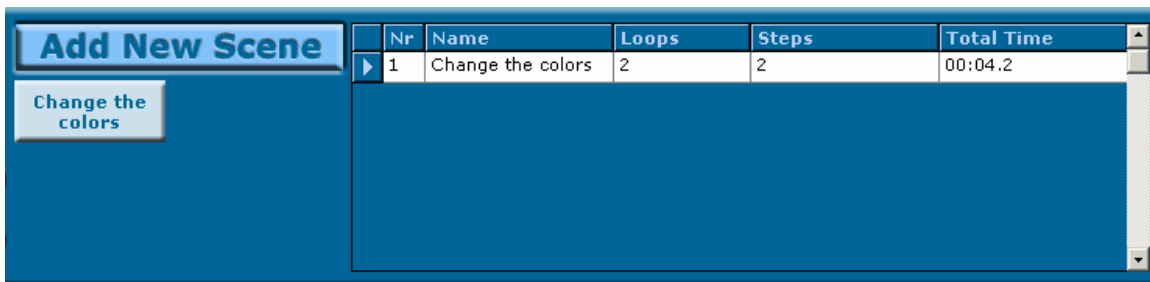
Stel voor ons voorbeeld een fadetijd in van 2 seconden en klik op OK.

Het Record scherm verschijnt weer en u kunt nu een volgende stap ingeven.

We willen geen extra stappen meer in ons voorbeeld. Klik dus op End.

Deze nieuwe scène zal nu gedurende 2 seconden door de beschikbare kleuren scrollen.

Een nieuwe knop en een nieuwe lijn verschijnen nu in de tabel van de scènes.



Klik op de Scene knop om de scène te testen.

U kunt de scène deleten of wijzigen indien het resultaat u niet bevalt.

	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

Klik een lijnnummer aan en klik op de delete toets om een volledige scène te wissen.

Dubbelklik op een lijnnummer om de naam van een scène te wijzigen.

Gebruik het dropdown menu 'Steps' (zie fig. hierboven) om de fade- of wachttijd aan te passen.

U kunt de sequentie laten afspelen wanneer u al uw scènes heeft toegevoegd.



De legendes op de schermknoppen spreken voor zichzelf.

Elke computer heeft een verschillende snelheid. Daarom hebben we een kleine schuifregelaar toegevoegd waarmee u de snelheid kunt regelen (sneller of trager).