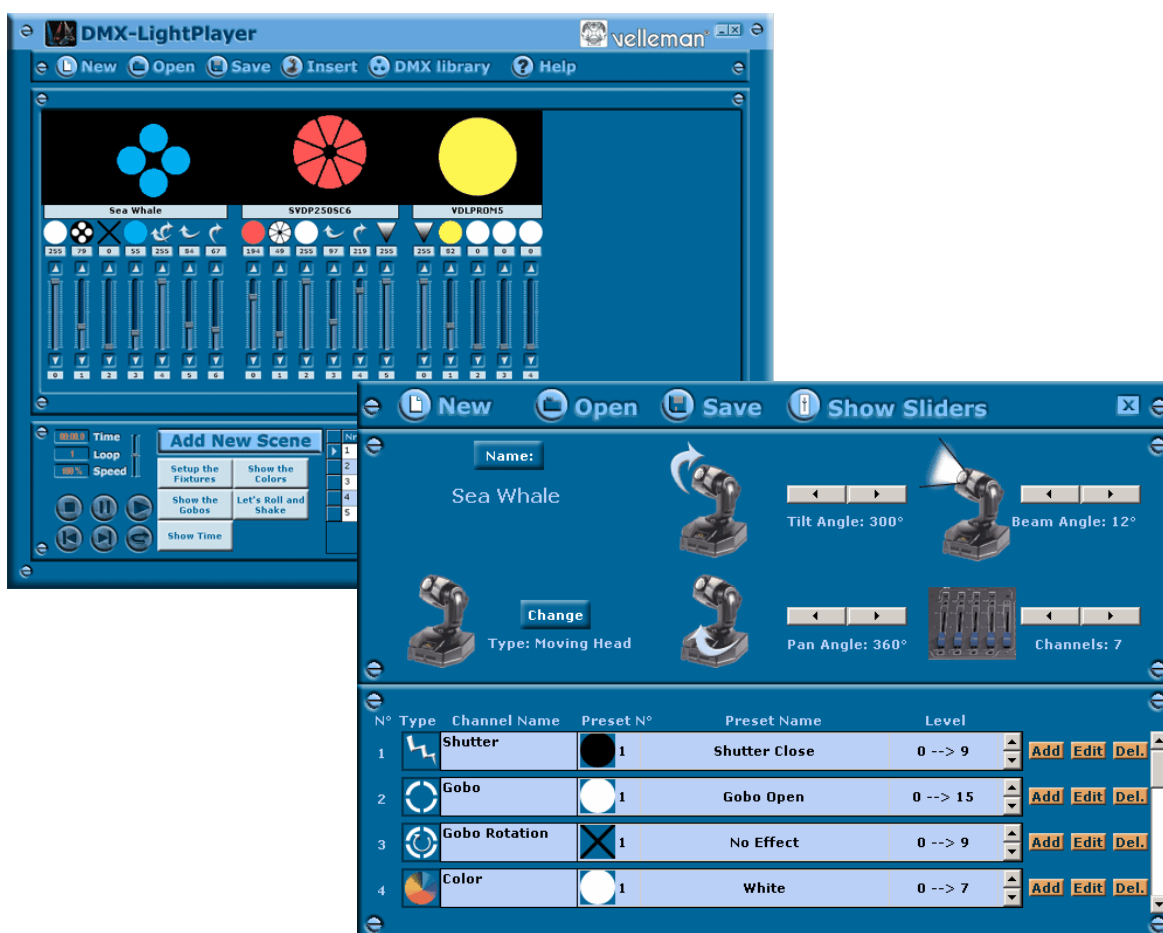


USB styrt DMX gränssnitt



Inledning	2
DMX bibliotek	3
Programmering av kanalerna	7
Skapa en show	11

Inledning

DMX LightPlayer är mycket enkel att använda.

- Inför en existerande fixtur eller skapa en ny.
- Enkelt underhåll av DMX biblioteket.
- Skapa en 'ljusshow' med bara några få musklick.
- Spela upp din show!

Så enkelt är det!

Översikt av skärminnehållet:



DMX bibliotek

Följande kommer att öppna ett fönster för att underhålla och skapa fixturer.

Översikt av skärminnehållet:



New

Detta är mycket enkelt.

Genom att trycka på denna knapp 'nollställs' din show och du kan börja med en ny.

Om du har gjort ändringar i den tidigare showen, kommer programmet att uppmana dig att spara ändringarna.

Open

Genom att trycka på denna knapp uppmanas du öppna en existerande show.

Om du har gjort ändringar i den tidigare showen, kommer programmet att uppmana dig att spara ändringarna.

Save

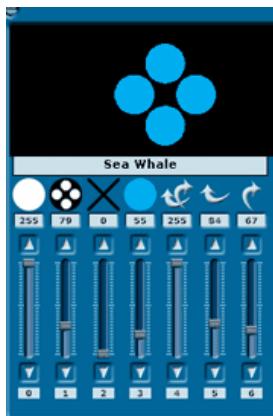
Genom att trycka på denna knapp uppmanas du spara showen, som du arbetar med.

Insert

Genom att trycka på denna knapp uppmanas du införa en existerande fixtur från biblioteket.

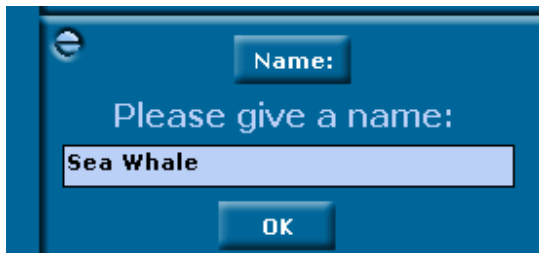
Efter införande av en fixtur kommer du att se att den lagts till i fönstret.

Du kan nu flytta markörerna och bilden på toppen av fönstret kommer att visa dig exakt vad fixturen kommer att göra i realtid.



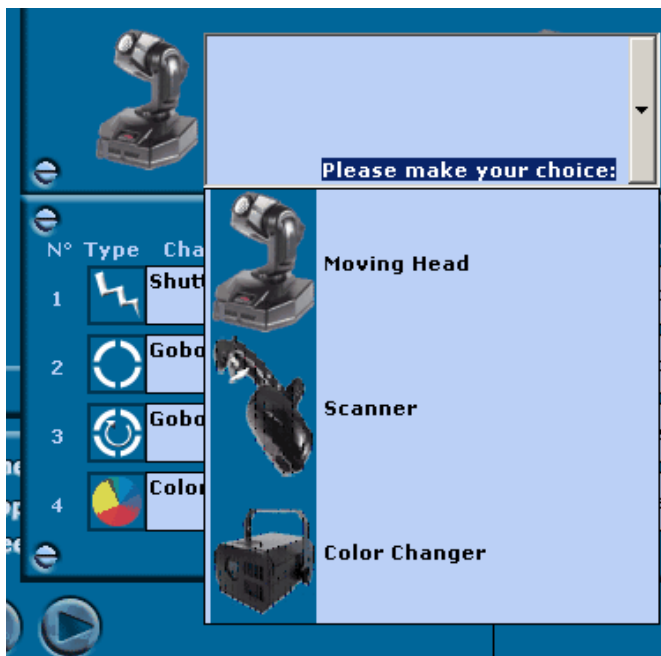
Name

Om du trycker på denna knapp, kan du namnge aktuell fixtur.



Change

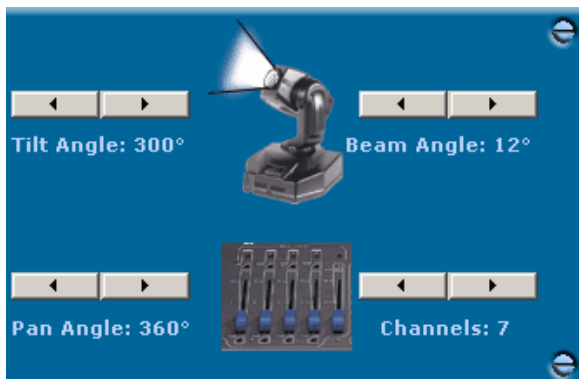
Om du trycker på denna knapp kan du ändra typ av fixtur.



Programmet kommer att ständigt uppdateras med nya typer.

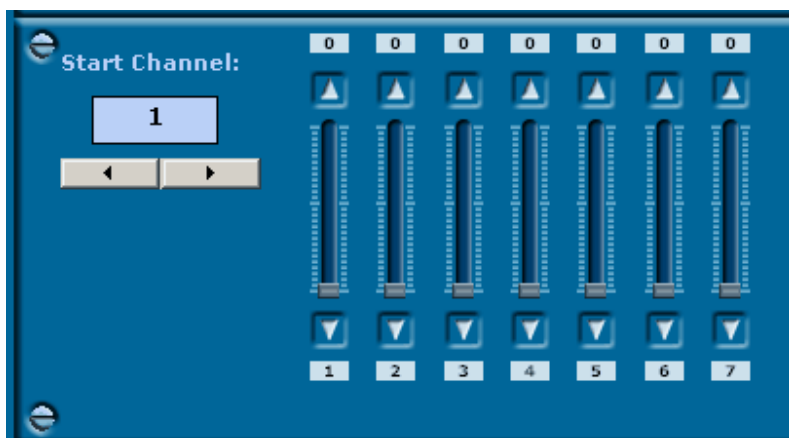
Settings

Detta fönster kan ändras beroende på val av fixtur.
Den enda knapp, som är beständig, är antalet kanaler.
Om du skapar en ny fixtur, måste du ställa in dessa tal först, eftersom detta kommer att rita exakta antalet rader, där du kan programmera inställningarna för denna kanal.



Show Sliders

Tryck på denna knapp visar markörerna för aktuell fixtur.
Härigenom kan du testa DMX kanalerna för att se vad du måste programmera.

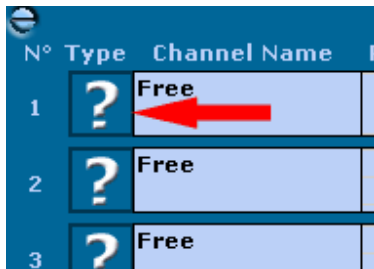


Glöm ej bort att ställa in rätt startkanal för din fixtur!
Om du flyttar markörerna, ser du nivånumren. Du kan anteckna dem och använda det till att programmera fixturen.

Programmering av kanalerna

Först måste du skapa en ny fixtur eller öppna en redan existerande. Efter att ha angett [type](#) och [channels](#) startar du programmeringen eller redigeringen av kanalerna.

Steg 1:



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

Klicka på kanalens vänstra knapp för att välja kanaltyp.



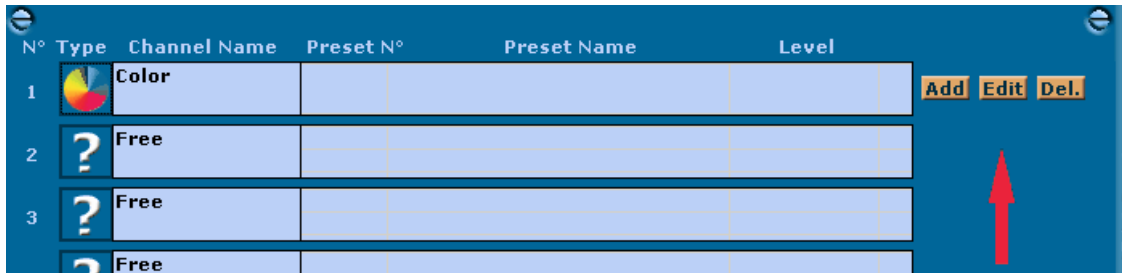
Klicka på knappen för rätt kanaltyp för vald kanal.

Du kan återfå inställningarna med hjälp av dokumentationen för din fixtur eller försöka med optionen [Show Sliders](#).

Efter att ha klickat på denna knapp kommer du att se på raden för aktuell kanal om du kan lägga till nivåer eller inte. Till exempel har 'pan' och 'tilt' ej denna möjlighet.

Steg 2:

Nu kan du lägga till, redigera eller ta bort de olika nivåerna hos kanalen.



Här lägger vi till nya nivåer.

Steg 3:

Efter att ha klickat på Add knappen ser du 'preset wizard', som kommer att hjälpa dig gå igenom de olika stegen.



Först måste du välja 'effect' för denna 'preset'.
Klicka sedan på Next knappen.



Beroende på den 'effect' du valt, kommer 'dropdown' boxen att fylla sig själv med tillgängliga bilder vad gäller denna 'effect'.
Välj en bild som är närmast den 'preset' du önskar och klicka på Next.



I sista fönstret måste du ge första och sista nivånummer.
Än en gång kan du finna detta i dokumentationen eller i optionen [Show Sliders](#).
'Default DMX' nivån är den nivå programmet kommer att använda, om du laddar kanalen.

Du kan nu lägga till så många nivåer, som du behöver.

Resten av kanalerna hanteras på samma sätt.

Steg 4:

Spara fixturen och den är nu klar att användas från DMX biblioteket.

Skapa en show

En show består av olika scener.

En scen består av olika steg.

Vi kommer nu steg för steg skapa en show.

Steg 1:

Inför alla fixturer som du behöver för denna show.

Steg 2:



Klicka på knappen Add New Scene för att öppna Wizard.

Steg 3:



I Wizardens första fönster ombeds du att ge namn på denna scen.

Detta namn kommer också att visas på de olika scenernas knappar, så gör inte namnet alltför långt. Tryck på Next

Steg 4:



Nästa fönster frågar dig efter antalet 'loopar' för denna scen. Scenen kommer att 'loopa' beroende på detta antal, innan den går vidare till nästa scen.

Steg 5:



Detta är det viktigaste fönstret. Här skapar du scenens olika steg. Antag att du vill 'scrolla' till alla olika färger hos din fixtur. I första steget sätter du färgernas markör till den första färgen och sedan trycker du på Record knappen. Tips: om Wizard fönstret ligger ovanpå dina markörer, kan du alltid dra det till en annan plats.

Steg 6:



Här anger du Fade och Wait time för detta steg innan du går vidare till nästa steg.

Eftersom detta är början av steget anger vi bara en mycket liten wait time.

Om du trycker på OK knappen kommer du tillbaka till Record fönstret.

Sätt färgernas markör till den sista färgen och tryck igen på Record knappen.

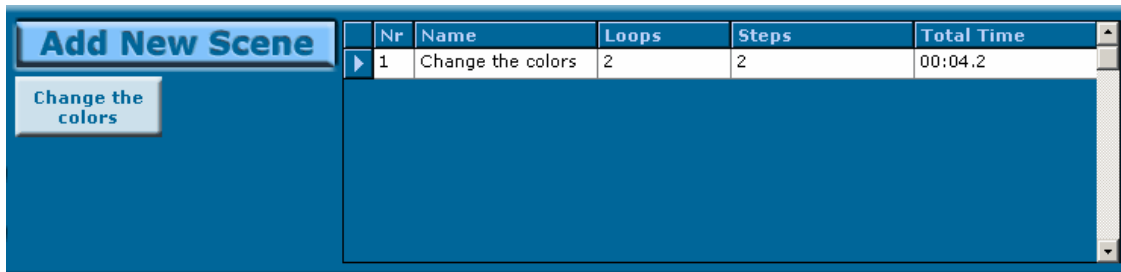
Sätt Fade Time till exempelvis 2 sekunder och tryck på OK.

Som du ser hamnar du än en gång i Record fönstret och du kan lägga till ett nytt steg.

I vårt exempel vill vi inte ha flera steg, så vi trycker på End.

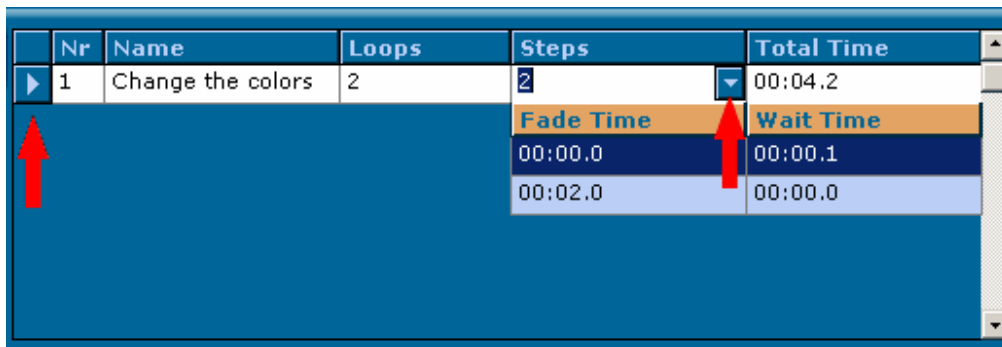
Den nya scenen vi lade till kommer nu att 'scrolla' genom de olika färgerna i ca 2 sekunder.

Du kommer nu att se en ny knapp och en ny rad i scenens rutsystem.



Genom att klicka på scene knappen kan du testa scenen.

Om du inte är nöjd med resultatet kan du ta bort eller göra ändringar i scenen.



Om du klickar på vald rad och trycker på delete knappen tas hela scenen bort.
Om du dubbelklickar på vald rad kan du ändra scenens namn.
Om du öppnar 'drop down' i de olika stegen kan du klicka på steget för att ändra Fade eller Wait time.

Efter att ha lagt till alla scener kan du köra showen.



Alla knappar är 'självförklarande'.

Eftersom varje dator har olika hastighet, kan du kompensera hastigheten med den lilla markören.