

DMXControl

Bright lights need bright minds - Join DMXControl!

Manual de control DMX

Versión 2.12

Proyectos de control DMX eV

5 de diciembre de 2012

versión del documento

1ª edición 5 de diciembre de 2012

Editor: DMXControl Projects eV
Beuthener Strasse 8b
13125 Berlín

Autor: Frank Burghardt, Jens-Peter Kühn
Julien Mintenbeck y Uwe Prenner

Diseño: Julien Mintenbeck



El manual DMXControl 2.12 de DMXControl Projects eV está disponible bajo una licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial NoDerivatives 3.0 Germany.

Tabla de contenido

1 Prólogo 1.1	1
Bienvenida	1
1.2 Estructura y Convenciones.	2
2 Introducción 2.1	4
Descripción general	4
2.2 Características importantes.	4
2.3 Uso.	5
3 Instalación 3.1	6
Descripción general	6
3.2 Instalación paso a paso.	6
4 Centro de control 4.1	14
Descripción general	14
4.2 Controles.	14
4.2.1 El menú Archivo.	14
4.2.2 El menú Ventana.	15
4.2.3 El menú de Configuración.	17
4.2.4 Otros controles en el centro de control.	19
4.2.5 Elementos generales de control en DMXControl.	19
4.3 Comandos relacionados con el módulo.	19
4.4 Consejos.	20
5 Vista gráfica de escenario 5.1	21
Descripción general	21
5.2 Descripción.	21
5.3 Controles.	23
5.4 Agregar dispositivos.	24
5.5 Configurar dispositivo.	26
5.6 Agrupar dispositivos.	27
5.7 Comandos relacionados con el módulo.	28
5.8 Consejos.	30
6 Lista de	31
dispositivos 6.1 Resumen	31
6.2 Descripción.	31
6.3 Color y Gobolistas.	32

11.3.7 Reproducción. 61
11.3.8 Uso de efectos. 63
11.4 Comandos relacionados con el módulo. 64
11.5 Consejos. 66
12 Submaestros		67
12.1 Resumen 67
12.2 Descripción. 67
12.3 Controles. 68
12.3.1 Modo Flash. 69
12.3.2 Fundido cruzado (Ver) 69
12.4 Comandos relacionados con el módulo. 70
13 Maestros		72
13.1 Resumen 72
13.2 Descripción. 72
13.2.1 Gran contra Gran2. 73
13.2.2 Destello. 74
13.2.3 Velocidad. 74
13.3 Controles. 74
13.4 Comandos relacionados con el módulo. 74
14 Analizador de sonido		76
14.1 Descripción general.. 76
14.2 Descripción. 77
14.2.1 Las Fuentes. 77
14.2.2 El Ritmo 78
14.2.3 Sonido2Luz 78
14.3 Controles. 79
14.3.1 Ajustes de ritmo. 79
14.3.2 Configuración de sonido a luz. 80
14.4 Comandos relacionados con el módulo. 81
15 Herramienta Beat		82
15.1 Descripción general 82
15.2 Descripción. 83
15.3 Notas de instalación. 83
15.4 Controles. 84
15.4.1 Manual. 85
15.4.2 Complemento Winamp AVS 85
15.4.3 Estudio BPM. 85
15.5 Comandos relacionados con el módulo. 86
15.6 Consejos. 86
16 Cuadro de		87
comando 16.1 Resumen.. 87

16.2 Descripción. 87
16.3 Controles. 88
16.4 Comandos relacionados con el módulo. 92
16.5 Consejos. 92
17 Reproductor de audio		94
17.1 Descripción general. 94
17.2 Descripción. 94
17.3 Controles. 95
17.3.1 Pista de audio. 95
17.3.2 Administrar proyecto de audio. 96
17.3.3 Funcionamiento. 96
17.4 Comandos relacionados con el módulo. 97
17.5 Sincronización del reproductor de audio con Winamp. 98
18 Reproductor de código de tiempo		100
18.1 Descripción general. 100
18.2 Descripción. 100
18.2.1 Definición. 100
18.2.2 Configuración. 101
18.2.3 Secuencia. 101
18.3 Consejos. 101
19 Libro de texto		102
19.1 Resumen. 102
19.2 Descripción. 102
19.2.1 Área de campo de texto. 103
19.2.2 Referencias de escena. 103
19.3 Controles. 104
19.3.1 Área de control. 104
19.3.2 Área de control. 105
19.4 Comandos relacionados con el módulo. 107
20 Línea de comandos		108
20.1 Resumen. 108
20.2 Descripción. 108
20.3 Controles. 109
20.4 Comandos relacionados con el módulo. 110
20.5 Consejos. 110
21 Programador		111
21.1 Resumen. 111
21.2 Descripción. 111
21.3 Controles. 111

22 Escena de movimiento	113
22.1 Descripción general.	113
22.2 Descripción.	113
22.2.1 Compensaciones.	114
22.2.2 Color y patrón.	114
22.3 Controles.	114
23 Editor de figuras	116
23.1 Resumen .	116
23.2 Descripción.	117
23.3 Consejos.	117
24 Control remoto de PDA 24.1	118
Descripción general .	118
24.2 Descripción.	118
24.2.1 Interfaz.	118
25 Control del teclado 25.1	122
Descripción general .	122
25.2 Descripción.	122
25.3 Controles.	123
25.4 Propinas .	124
26 Control por joystick 26.1	125
Descripción general .	125
26.2 Descripción.	125
26.3 Comandos relacionados con el módulo.	127
27 Mando a distancia MIDI	128
27.1 Resumen .	128
27.2 Descripción y Configuración.	128
27.2.1 La ventana de configuración.	129
27.2.2 Configuración de la configuración de canales midi.	130
27.2.3 Configuración de asignación de comandos.	130
27.3 Controles.	133
27.4 Comandos relacionados con el módulo.	134
27.5 Propinas .	134
28 Control remoto DMXIn 28.1	136
Resumen .	136
28.2 Descripción y Configuración.	136
28.2.1 La Ventana de Configuración.	137
28.2.2 Configuración de la configuración del canal DMX.	139
28.2.3 Configuración de asignación de comandos.	139
28.3 Controles.	143
28.4 Comandos relacionados con el módulo.	143

28.5 Propinas	144
29 Configuración del programa 29.1	146
Descripción general	146
29.2 Descripción.	146
29.2.1 Pestaña General.	146
29.2.2 Ficha Vista gráfica	148
29.2.3 Pestaña Escenas/Efectos.	149
29.2.4 Pestaña Herramientas	150
29.2.5 Ficha Salida	151
30 Complementos	153
30.1 Descripción general	153
30.2 Descripción.	153
30.3 Controles.	154
31 Pack and Go 31.1	155
Descripción general	155
31.2 Descripción.	155
31.3 Controles.	155
31.4 Propinas	156
32 DDF	157
32.1 Descripción general.	157
32.2 Descripción.	158
32.2.1 Ejemplo: faro atenuado.	159
32.2.2 Crear DDF	160
32.2.3 Descripción general del idioma.	160
32.2.4 Sintaxis.	163
32.2.5 Procedimientos (opciones de programación ampliadas)	178
32.3 Propinas	183
33 Creador de DDF	184
33.1 Descripción general.	184
33.1.1 Desembalaje y configuración de DDFCreator.	184
33.2 Descripción.	185
33.2.1 La ventana de trabajo de DDFCreator.	185
33.2.2 Menú Archivo:	185
33.2.3 Menú Propiedades DDF:	186
33.2.4 Configuración del menú DDFCreator:	186
33.2.5 Menú en línea:	186
33.2.6 Menú ?	186
33.3 Controles.	186
33.3.1 Crear un nuevo DDF.	186
33.3.2 Edición de un DDF existente.	187
33.3.3 Menús contextuales.	187

33.4 Definición de elementos gráficos.	188
33.4.1 Cambiar la imagen del dispositivo.	188
33.4.2 Inserción de un control.	188
33.4.3 Mover un control.	189
33.4.4 Cambiar el tamaño de un control.	189
33.4.5 Eliminación de un control.	189
33.4.6 Cambiar el tamaño del diseño.	190
33.4.7 Establecer canales DMX.	190
33.4.8 Configuración TIPO .	191
33.4.9 Ingresar información sobre el DDF.	192
33.5 La ventana de propiedades.	193
33.5.1 Propiedades generales.	193
33.5.2 La ventana de propiedades del control deslizante.	193
33.5.3 La ventana de propiedades del comando.	193
33.5.4 La ventana de propiedades de la imagen del dispositivo.	194
33.5.5 La ventana de propiedades del OnOff .	194
33.5.6 La ventana de propiedades del menú desplegable.	195
33.5.7 La ventana de propiedades de la etiqueta.	196
33.5.8 La ventana de propiedades de la opción.	196
33.5.9 La ventana de propiedades del puesto.	197
33.5.10 La ventana de propiedades del selector de color.	197
33.5.11 El Control de Línea .	198
33.5.12 Opciones de edición .	200
33.6 Ingrese el código y la secuencia en el DDF.	201
33.7 La biblioteca de códigos.	202
33.7.1 Llamada a la biblioteca de códigos.	202
33.7.2 Inserción de sus propios bloques.	202
33.8 Funciones en línea.	204
33.8.1 Función de carga de DDF.	204
33.8.2 Función de actualización en línea.	204
33.9 Idioma.	204
33.9.1 Los archivos de idioma.	204
33.10 Consejos .	205
33.10.1 Los atajos de teclado.	205
33.10.2 La función de deshacer .	205
33.10.3 La verificación automática de DDF.	205
Lista de Figuras	207
Lista de tablas	211

1. Introducción



Figura 1.1: Pantalla de inicio de DMXControl 2.12

1.1 Bienvenido

En este manual, le presentaremos el software gratuito DMXControl 2, con el que puede llevar a cabo de manera muy elegante el control basado en PC de sus dispositivos de iluminación DMX. Se puede acceder al proyecto DMXControl a través de la página de inicio de DMXControl1 y es parte de la asociación sin fines de lucro DMXControl Projekts eV2 .

En el manual entramos en más detalles sobre las áreas individuales del programa y le damos consejos útiles para trabajar con DMXControl. Además, hay varios tutoriales (aquí) con instrucciones paso a paso y el DMXControl Forum3 para más preguntas y sugerencias sobre DMXControl.

Este manual está dirigido tanto a principiantes que están dando sus primeros pasos con DMXControl 2 como a usuarios avanzados que aún pueden tener uno o dos consejos útiles aquí.

1 Página de inicio de DMXControl: <http://www.dmxcontrol.de>

2 Página de inicio de DMXControl Projekts eV: <http://www.dmxcontrol-projects.org>

3 Foro de DMXControl: <http://www.dmxcontrol.de/forum>

para una operación más rápida y fácil. En la parte frontal del manual describimos los módulos de programa individuales de DMXControl y entramos en más detalles sobre los respectivos elementos de control de los módulos. En la parte posterior hay artículos sobre complementos populares, un glosario con algunas explicaciones de términos y una descripción general de todos los comandos admitidos por DMXControl.

1.2 Estructura y convenciones

El manual de DMXControl 2 está estructurado de tal manera que puede hojear los capítulos individuales uno tras otro, como si fuera un libro. Hay barras de navegación al principio y al final de cada artículo, que lo llevan a los capítulos anteriores o siguientes o al resumen general de todos los artículos contenidos en este manual.

Todos los artículos están estructurados según un esquema uniforme para garantizar la mayor claridad y comprensibilidad posibles. Al comienzo de cada artículo hay una breve descripción de lo que hace cada módulo y para qué se puede utilizar. A esto le sigue una mirada más cercana a la interfaz del módulo y cómo funciona, así como una descripción más detallada de los controles y los efectos que tienen. Finalmente, hay consejos útiles que pueden acelerar y simplificar significativamente el trabajo con el módulo.

En su caso, las notas individuales se convierten en advertencias y referencias utilizando especial campos resaltados:



Hinweis

Este campo contiene información útil y consideraciones más detalladas de los componentes individuales del módulo.



Wichtig

Aquí hay notas importantes que deben tenerse en cuenta, ya que se relacionan con funciones importantes del programa.



Achtung

Este cuadro contiene información muy importante que, si se ignora, puede provocar fallas en el funcionamiento de DMXControl.



Referenz

Este campo contiene referencias a otros sitios web, algunos de los cuales son externos.

Por supuesto, siempre estamos encantados de recibir sugerencias constructivas y consejos sobre el software y el manual para mejorarlos aún más. Puede hacer sugerencias para mejorar el software en el foro de DMXControl. Con la amplia aprobación de la comunidad, puede

Ingrese sugerencias como un deseo en el rastreador de errores de DMXControl1 . Para comentarios sobre los artículos del manual, utilice la página de discusión del artículo correspondiente.

Ahora le deseamos mucha diversión con DMXControl 2 y el manual y esperamos que con DMXControl se acerque un paso más a la meta de un espectáculo de luces perfecto.

Su equipo DMXControl

1 rastreador de errores de DMXControl: <http://www.dmxcontrol.de/bugtracker>

2. Introducción

2.1 Resumen

Con DMXControl obtienes una herramienta para diseñar y controlar tu espectáculo de luces. Puede usarlo para controlar dispositivos compatibles con DMX, como atenuadores, focos LED o cabezas móviles desde la computadora. DMXControl le ofrece módulos de programa especiales para muchas áreas de aplicación diferentes. Ya sea en fiestas privadas con un "órgano de luces" controlado por computadora, iluminación navideña encendida y dentro de la casa, como instalación permanente en discotecas o en grandes eventos como coros, teatros o musicales, DMXControl se puede usar con éxito en todas partes, como varios usuarios. Los informes lo confirman.

2.2 Características importantes

Las características más importantes de DMXControl son:

- se ejecuta en diferentes versiones de Windows (XP, Vista, Windows 7)
- admite 1024 canales de salida (con 2 interfaces con 512 canales) y 512 canales de entrada
- admite el protocolo DMX512 para varias interfaces DMX (una lista actual está disponible en la página de inicio del proyecto¹)
- admite varias interfaces como MIDI, DMX-In (si se controla mediante la interfaz DMX en admite) y el protocolo ArtNet
- Tiene opciones para crear y guardar sus proyectos de espectáculos de luces
- tiene una representación gráfica de la configuración de los faros (escenario)
- tiene varias opciones de control de sonido a luz
- Ofrece opciones para crear efectos individuales como persecuciones o cabezas móviles movimientos
- Proporciona configuraciones para eventos cronometrados, como en una fecha determinada, una vez por día o cada 20 minutos
- Contiene un libro de texto y listas de escenas para controlar eventos teatrales y musicales mentos

¹ Interfaces compatibles: <http://www.dmxcontrol.de/Unterstuetzte-DMX-Interfaces.html>

- ofrece interfaces abiertas para ampliar la funcionalidad (OSC, interfaz serie, IP TCP)

2.3 Uso

DMXControl es un proyecto gratuito, lo que significa que puede utilizar el programa en cualquier tipo de evento de forma gratuita. Si aún desea apoyar financieramente el proyecto, tiene la opción de hacer una donación a la asociación DMXControl Projects eV en la página de inicio de la asociación¹ mandar.

Sin embargo, el proyecto no es un proyecto de código abierto, es decir, el código fuente del programa no está disponible públicamente. Al igual que con otros proyectos típicos de código abierto, la publicación del código fuente daría lugar a una masa confusa de diferentes versiones, cada una con diferentes ventajas y desventajas. Para evitar esto, el código fuente de DMXControl permanece accesible solo para el equipo de programación. Como resultado, las competencias del equipo de desarrollo se agrupan de manera significativa, lo que significa que el proyecto en su conjunto aumenta en calidad. Sin embargo, esto de ninguna manera excluye la cooperación de otros miembros de la comunidad. Gracias a una estructura modular con muchas interfaces diferentes, puede desarrollar fácilmente sus propios complementos. Además, el equipo de programación también está abierto a refuerzos que quieran implicarse de forma más intensa y durante más tiempo. Cualquiera que se tome en serio ayudar a mejorar aún más DMXControl puede ponerse en contacto con nosotros en cualquier momento a través de la dirección de correo electrónico de información del proyecto.

Por otro lado, los desarrolladores de DMXControl siempre están felices de recibir comentarios para adaptar el programa aún mejor a los requisitos de los diferentes tipos de eventos. Puede crear informes de campo correspondientes aquí en DMXControl Wiki e intercambiar ideas con otros usuarios de la comunidad en DMXControl Forum².

¹ Página de inicio del club DMXControl Projects eV: <http://www.dmxcontrol-projects.org/>

² DMXControl Forum: <http://www.dmxcontrol.de/forum/>

3 instalación

3.1 Resumen

Los siguientes pasos describen una nueva instalación de DMXControl 2. Esta es la instalación estándar. El instalador actual se puede encontrar en el área de descargas de la [Página de inicio de DMXControl1](#).

Dado que DMXControl también es compatible con el control de sonido a luz, el reproductor de MP3 Winamp debe estar instalado en la computadora si se va a utilizar esta función.



Si Winamp no está instalado, los dos archivos de comunicación DMXControl.ape y DMXControl.avs se copian en el directorio del programa DMXControl. Si Winamp está instalado, los dos archivos se copian en el directorio del complemento de Winamp durante la instalación. Si Winamp se instala más tarde, estos dos archivos deben copiarse en el directorio de complementos de Winamp.

3.2 Instalación paso a paso

Las siguientes capturas de pantalla describen el proceso de instalación paso a paso. Según el sistema operativo y su idioma, algunos de los pasos pueden diferir ligeramente de los que se muestran aquí.

¹ [Página de inicio de DMXControl, área de descargas: http://www.dmxcontrol.de/downloads/software.html](http://www.dmxcontrol.de/downloads/software.html)

idioma



Figura 3.1: La selección de idioma

El asistente de instalación comienza directamente con el Selección del idioma de instalación. El cuadro de diálogo aparece en el idioma establecido en el sistema operativo y con la entrada preseleccionada correspondiente.

Bienvenidos



Figura 3.2: El diálogo de bienvenida

Se le informará al respecto en esta pantalla. indica qué software está a punto de instalar gustaría. Con un clic en "Siguiete" llegas el cuadro de diálogo de la licencia.

licencia



Figura 3.3: La ventana de confirmación de licencia

La licencia de usuario final de DMXControl se muestra en dos idiomas en el cuadro de diálogo de licencia. Indica lo que cubre esta licencia. Esto incluye, entre otras cosas, lo que un usuario puede hacer con el software y lo que no está permitido. Es muy importante que acepte este acuerdo de licencia haciendo clic en "Aceptar" y que esté de acuerdo con él. Al aceptar esto, acepta el contrato y se vuelve legalmente vinculante, incluso si se trata de software libre.

Instalar EasyView



Figura 3.4: consulta de instalación de 3D-Easy View

Una vez que haya aceptado el acuerdo de licencia, se le preguntará si debe instalar o no el visualizador 3D Magic EasyView. El visualizador es una herramienta muy útil en el home office, donde preparas los espectáculos y simulas el escenario. En la computadora portátil en vivo, que no tiene tanta potencia 3D como la computadora de escritorio en el hogar, puede prescindir de la pantalla 3D de manera segura.

directorio de destino



Figura 3.5: Selección de la ubicación de almacenamiento

características del programa



Figura 3.6: Selección de los componentes a instalar

El siguiente paso es seleccionar el directorio de destino en el que se instalará DMXControl 2. La ruta estándar ya se sugiere allí y si no tiene necesidades especiales, puede usarla de manera segura. La sugerencia varía según el sistema operativo, la versión y el idioma.

Win 32bit: C:\Programs\DMXControl o
C:\Archivos de programa

Win 64bit: C:\Programas (x86) o
C:\Archivos de programa (X86)

Ahora es el momento de seleccionar los detalles de la instalación. En la instalación estándar, se seleccionan todas las funciones y puede pasar directamente al siguiente paso. Sin embargo, si desea realizar una instalación simplificada en otro sistema, puede omitir ciertas funciones aquí eliminando la marca . Dado que DMXControl 2 no necesita mucho espacio de almacenamiento en el disco duro, la variante más sencilla es la instalación completa.

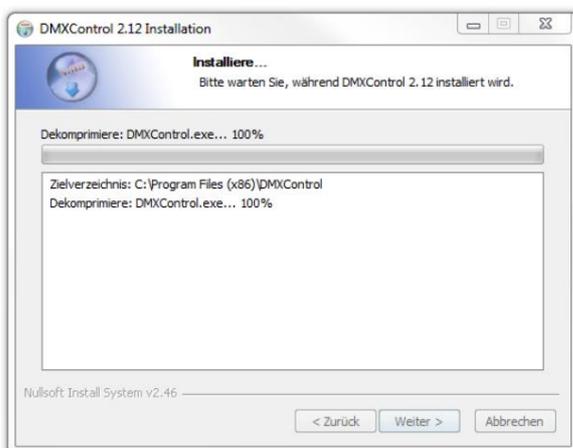
Carpeta del menú de inicio



Finalmente, después del nombre del
Se requiere entrada en el menú de inicio. La sugerencia
predeterminada es "DMXControl".

Figura 3.7: Entrada en el menú de inicio

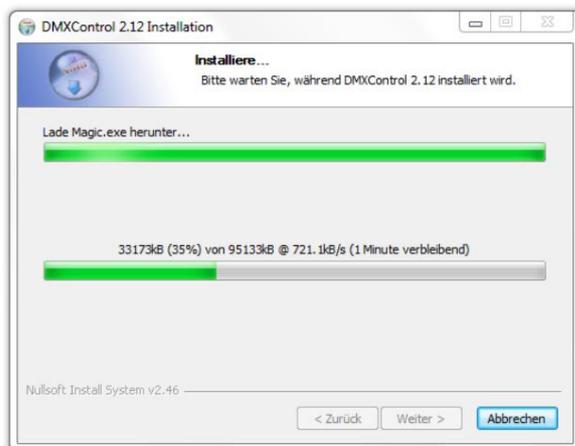
instalación



Ahora las partes del programa seleccionadas son
descomprimidas por DMXControl 2 e instaladas en el lugar
correcto.

Figura 3.8: Progreso de la instalación

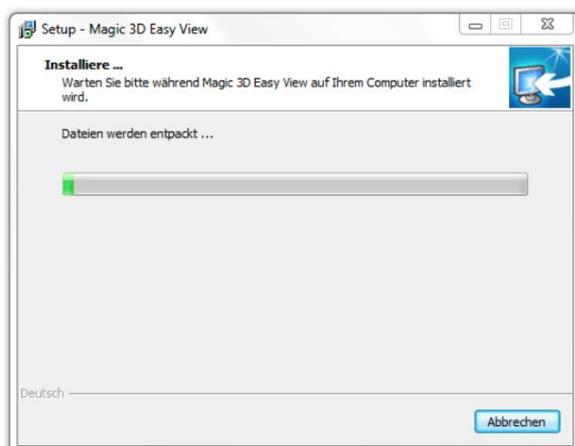
Descargar EasyView (opcional)



Si ha seleccionado la opción para la instalación de EasyView, ahora comenzará la descarga del programa de instalación de EasyView.

Figura 3.9: Descarga de Easy View

Instalación EasyView (opcional)



La instalación de EasyView comienza de forma completamente automática y no requiere ninguna intervención directa del usuario.

Figura 3.10: Instalación de Easy View

Instalación del controlador EasyView (opcional)



Durante la instalación de EasyView Controladores instalados en el sistema. En este punto, aparece el cuadro de diálogo de instalación de los controladores de dispositivos proporcionados por el propio Windows, que puede iniciarse simplemente con "Siguiente". voluntad.

Figura 3.11: Instalación del controlador para Easy

puntos de vista

Instalación completa del controlador EasyView (opcional)



Si los controladores se han instalado correctamente, este parte y volverá al asistente de instalación de EasyView y luego volver a la instalación de DMXControl 2.

Figura 3.12: Finalización de Easy View instalación

Instalación realizada

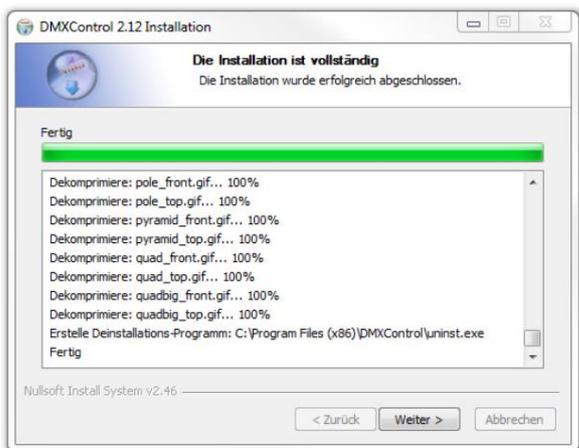


Figura 3.13: Finalización de la instalación

Al final de la instalación, tiene la oportunidad de ver el curso de la instalación.

También puede ver dónde está instalado EasyView convertirse. Esta ruta es importante si desea integrar dispositivos adicionales en EasyView. Por lo tanto, debe anotar la ruta si es necesario.

Iniciar control DMX



Figura 3.14: Finalización de la instalación

La finalización de la instalación le da la oportunidad de utilizar DMXControl directamente después de la instalación para iniciar o volver a Windows sin iniciar DMX Control 2 .

4 centro de control

4.1 Resumen

Después de iniciar DMXControl a través del icono del programa, se abre el centro de control de DMX Control (ver figura 4.1). Esta ventana da acceso al operador a todos los módulos, herramientas y configuraciones de DMXControl. Además de los elementos de menú « **Archivo** », « **Ventana** », « **Configuración** » y « ? » (Ayuda), se puede acceder a los módulos y herramientas más importantes a través de los iconos en la barra de iconos.

Además, la barra de estado en la parte inferior de la ventana del centro de control le brinda información sobre la ruta y el archivo del proyecto cargado, así como la carga aproximada en el sistema de mensajes interno. Además, aquí se muestran la fecha, la hora actual del sistema y el número de versión de DMXControl.



Figura 4.1: El centro de control de DMXControl

Esta ventana aparece después de iniciar el programa y le permite:

- abrir, guardar y cerrar su espectáculo (elemento de menú «Archivo»)
- Acceder a todas las herramientas de DMXControl (elemento de menú «Ventana»)
- la configuración de su sistema (opción de menú «Configuración»)
- Activación de funciones de apoyo (opción de menú « ? »)

4.2 Controles

4.2.1 El menú Archivo

El menú Archivo contiene principalmente los elementos de menú estándar de Windows.

Elemento de menú de icono	atajo	descripción
 Nuevo proyecto	n / A	Creación de un nuevo proyecto.
 Abierto...	n / A	Proyecto abierto.
 Guardar en la computadora...	CTRL+G	Sobrescribe el proyecto seleccionado actualmente.
Guardar como...	n / A	Guarda el proyecto en la carpeta seleccionada.
Empaca y listo...	n / A	Archive todo el proyecto, por ejemplo, para pasar a una computadora nueva oa una segunda. (ver capítulo 31)
Final	n / A	Sale de DMXControl con el habitual Consultas de seguridad y memoria.

4.2.2 El menú Ventana

El menú Ventana contiene todos los elementos de menú importantes para que DMXControl llame a los módulos, Los complementos instalados adicionalmente también se muestran aquí.

Tabla 4.1: Agrupación 1

icono	opción del menú	atajo	descripción
	Dispositivos	n / A	Abra la ventana del dispositivo para administrar el Dispositivos. (ver capítulo 6)
	Vista gráfica del escenario	n / A	Abre la vista gráfica del escenario. (ver capítulo 5)
	selección de grupo	n / A	Abre la ventana de selección de grupo. (ver capítulo 5)
	Descripción general del canal	n / A	Abre la ventana de resumen de canales. (ver capítulo 8)

Tabla 4.2: Agrupación 2

icono	opción del menú	atajo	descripción
	BeatTool	n / A	Abre la ventana BeatTool para el control de sonido a luz . (ver capítulo 15)
	Control remoto DMXIn	n / A	Abre la ventana para activar el control remoto DMXIn. (ver capítulo 28)
	control remoto de palanca de mando	n / A	Abre la ventana de configuración del mando a distancia con joystick . (ver capítulo 26)
	caja de comando	n / A	Abre la ventana del cuadro de comandos. (ver capítulo 16)
	control remoto midi	n / A	Abre la ventana para activar el control remoto midi. (ver capítulo 27)
	Maestro	n / A	Abre la ventana maestra con los faders maestros. (ver capítulo 13)
	mando a distancia pda	n / A	Abre la ventana de configuración de la PDA. (ver capítulo 24)
	controles de teclado	n / A	Abre la ventana de activación del control del teclado . (ver capítulo 25)
	programador (experimental)	n / A	Abre la ventana del Programador. (ver capítulo 21)

Tabla 4.3: Agrupación 3

icono	opción del menú	atajo	descripción
	reproductor de música	n / A	Abre la ventana del reproductor de audio. (ver capítulo 17)
	secuenciador de efectos	n / A	Abre la ventana del secuenciador de efectos. (ver capítulo 11)
	analizador de sonido	n / A	Abre la ventana Sound Analyzer para Configuración de sonido a luz. (ver capítulo 14)
	submaestros	n / A	Abre la ventana del submaestro. (ver capítulo 12)
	lista de escenas	n / A	Abre la ventana de la lista de escenas. (ver capítulo 10)
	libro de texto	n / A	Abre la ventana del libro de texto. (ver capítulo 19)
	Reproductor de código de tiempo	n / A	Abre la ventana del reproductor de código de tiempo. (ver capítulo 18)

Tabla 4.4: Agrupación 4

icono	opción del menú	atajo	descripción
	Ver biblioteca de escenas	CTRL+N	Abre la ventana de la biblioteca de escenas. (ver capítulo 10)
	vista de edición	CTRL+E	Oculto los puntos de configuración para la operación en vivo.
	Todas las ventanas en el primario obtener escritorio	n / A	Si está trabajando con varios monitores, Al volver al modo de monitor único, puede suceder que la ventana aún esté abierta uno de los entonces monitor virtual reside. Con esta característica puede proporcionar ventanas faltantes para el Edición de vuelta al monitor principal para ser buscado

4.2.3 El menú Configuración

El menú Configuración contiene los elementos de menú para la configuración de DMXControl y servir a sus módulos.

icono	opción del menú	atajo	descripción
	Complementos de salida..	n / A	Abre la ventana para establecer y configurar los complementos de salida. (ver capítulo 7)
	complementos..	n / A	Abre la ventana para establecer y configurar los complementos adicionales. (ver capítulo 30)
	Configuración del programa...	n / A	Abre la ventana Configuración del programa. (ver capítulo 29)
	Mando a distancia...	n / A	Abre la ventana para configurar el control remoto midi . (ver capítulo 27)
	Mando a distancia DMXIn...	n / A	Abre la ventana para configurar el control remoto DMXIn. (ver capítulo 28)
	control de joystick...	n / A	Abre la ventana de configuración del joystick. control. (ver capítulo 26)
	Control de teclado...	n / A	Abre la ventana de configuración de Tasta control de puerta (ver capítulo 25)
	listas de colores...	n / A	Abre la ventana para definir las listas de colores. (ver capítulo 6)
	Gobolistas...	n / A	Abre la ventana para definir los gobolistas. (ver capítulo 6)
	Editor de figuras...	n / A	Abre la ventana del editor de caracteres para el módulo de escena de movimiento. (ver capítulo 23)
	inglés Alemán	n / A	Configuración del idioma para DMXControl.
	Mostrar partes del programa experimental gene	n / A	Si se selecciona este elemento del menú, también aparecen las partes del programa que aún no se han probado exhaustivamente y que aún se encuentran en la etapa beta . En el 2.12 actualmente no hay ninguno partes del programa experimental integradas, solo algunos complementos requieren este punto para que son mostrados. (por ejemplo, el complemento BeatDetection)

4.2.4 Otros controles en el centro de control

designación de icono	descripción
 apagón	Cuando se presiona el icono, todos los canales de dimmer se configuran en el Se establece el valor DMX 0, al presionarlo nuevamente se devuelve el valores actuales de los módulos en DMXControl.
 congelar	<p>Cuando se hace clic en el icono, la salida se congela, es decir, los valores de la última salida todavía están disponibles en la salida . Cambio realizado durante la activación de Freeze se hacen sólo surten efecto después de que se han pulsado de nuevo en la señal de salida.</p> <p>Por el contrario, el botón Congelar en la vista gráfica de escenario solo afecta la salida de la vista gráfica de escenario.</p>
 reproducción de audio	Una escena de audio iniciada se puede terminar prematuramente con este botón cancelado o a través del menú desplegable se puede manipular una de las 16 escenas de audio.

4.2.5 Elementos generales de control en DMXControl

designación de icono	descripción
 añadir	El botón Agregar está incluido en casi todas las ventanas de DMXControl y se usa para agregar escenas, crear nuevas listas, efectos, etc.
 Extinguir	Dondequiera que encuentre el botón Agregar, también hay un botón de borrar.
 Copiar	El botón Copiar aparece en algunos lugares para copiar escenas o efectos.
 Rebautizar	Con este botón nombres de listas o también se renombran los efectos.
 ascender	Este botón se utiliza para subir las entradas gen en listas.
 mover hacia abajo	Este botón se utiliza para mover entradas hacia abajo en las listas.
 Para editar	Con este botón la entrada seleccionada o la la escena seleccionada se puede cambiar.
 Reiniciar	Con el botón Restablecer, la salida se restablece a la corriente Windows se restablece a los valores predeterminados.
 comienzo	El botón Iniciar aparece en todos los puntos en los que se puede iniciar la ejecución de una secuencia de escenas.

4.3 Comandos relacionados con el módulo

Los comandos relacionados con el módulo se relacionan esencialmente con los botones Blackout y Freeze.

Significado del dispositivo/función y canal:

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
apagón	El comando de apagón se refiere en el icono de apagón en el centro de control y en el vista gráfica del escenario.	Cambiar	El comando Toggle invertido el estado actual de Función de apagón.
		A	El comando On activa el apagón Función.
		Fuera de	El comando Off desactiva el Función de apagón.
congelar	El comando Congelar se refiere en el icono de congelar en el centro de control y en el vista gráfica del escenario.	Cambiar	El comando Toggle invertido el estado actual de Función de congelación.
		A	El comando On activa el Freeze Función.
		Fuera de	El comando Off desactiva el Función de congelación.

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	El indicador de modo alternar hace que la función falle en la primera llamada se ejecuta y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador Usar valor especificado hace que el valor en el La columna de valor se asigna al canal correspondiente. Este valor es sin valor DMX 0 a 255, pero un valor porcentual 0.000 a 100.000%
A	consultas de valor	El valor del indicador de consulta provoca un error cuando se invoca el comando. Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
.	Ignorar valor 0	El indicador de ignorar valor 0 hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

4.4 Consejos

Para estar seguro, los proyectos deben guardarse regularmente durante la fase de creación, especialmente con un nombre diferente, para que pueda acceder a una versión anterior si es necesario. ser capaz de Las partes del programa experimental (p. ej., nuevas herramientas en la fase de prueba beta) aparecen sólo en el menú si se seleccionó la opción correspondiente en configuración.

5 Vista gráfica del escenario

5.1 Resumen

La vista de escenario ofrece la posibilidad, al igual que el módulo de lista de dispositivos, de agregar y direccionar dispositivos al proyecto. Además, puede usarlo para mapear el proyecto con anticipación, en función de la estructura real posterior (posicionamiento aproximado). La imagen de fondo se puede seleccionar libremente y puede estar en formato .gif, .bmp o .jpg. También ofrece la oportunidad de poner a prueba todos los dispositivos reales poco después del ensamblaje. Esto es particularmente útil para los DDF recién creados.



Figura 5.1: La vista gráfica del escenario

5.2 Descripción

Se puede acceder a la vista gráfica del escenario a través del menú **Ventana** y el icono asociado en el centro de control.



Figura 5.2: El icono del módulo

Los iconos de dispositivos individuales están firmemente anclados en su posición y solo se puede acceder a ellos a través del Editar y mover el menú contextual. Al hacer clic con el botón izquierdo en un dispositivo, se abre la ventana DDF (consulte la Figura 5.3), que muestra todos los canales DMX asignados al dispositivo con manipuladores gráficos. El ejemplo muestra el DDF del dimmer genérico, que tiene un canal de dimmer. A

Al hacer doble clic en el icono del DDF, se establece el valor del dimmer del dispositivo en 0 o 100%. Este es el único canal que también se puede cambiar directamente debajo del ícono con el mouse sin abrir el DDF.

**Hinweis**

En DMXControl, un **DDF** es la descripción del dispositivo, incluida la asignación de canales de un dispositivo, similar a, p. B. en las consolas de hardware son los accesorios. Puede encontrar información detallada sobre la creación de DDF en el capítulo 32 Conceptos básicos de DDF y en el capítulo 33 El DDFCreator).

Sin embargo, con estructuras muy grandes, uno puede perder rápidamente el rastro de una sola vista. Por lo tanto, DMXControl ofrece la opción de dividir los dispositivos en varias pestañas o vistas de pestañas. Se pueden crear o administrar varias pestañas usando el botón Agregar, editar y eliminar en la parte superior derecha. Cada vista de pestaña recién creada puede tener su propia imagen de fondo, lo que permite dividir el escenario en diferentes secciones.

Si un dispositivo debe estar visible en varias pestañas, se debe insertar un nuevo DDF para cada una. Las direcciones de inicio de los DDF deben ser las mismas.

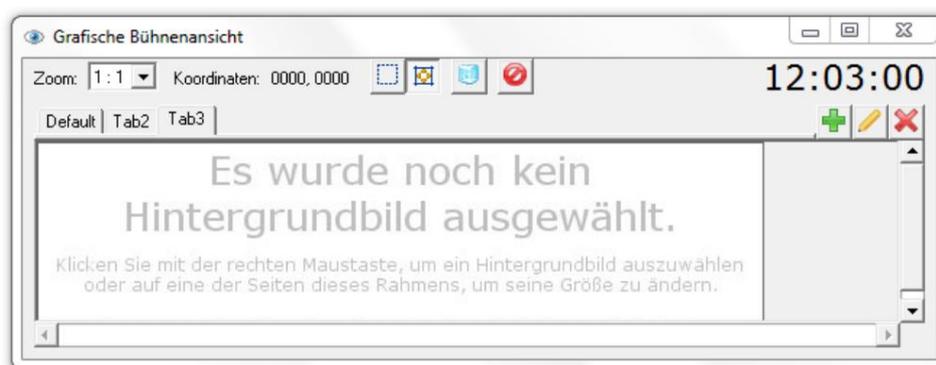


Figura 5.3: Vista de la vista gráfica del escenario con varias pestañas

Las nuevas imágenes de fondo se pueden guardar y usar fácilmente en la carpeta del programa en ...\\DMXControl\\Resources\\Stage Images. Se puede encontrar una selección en este directorio después de la instalación:

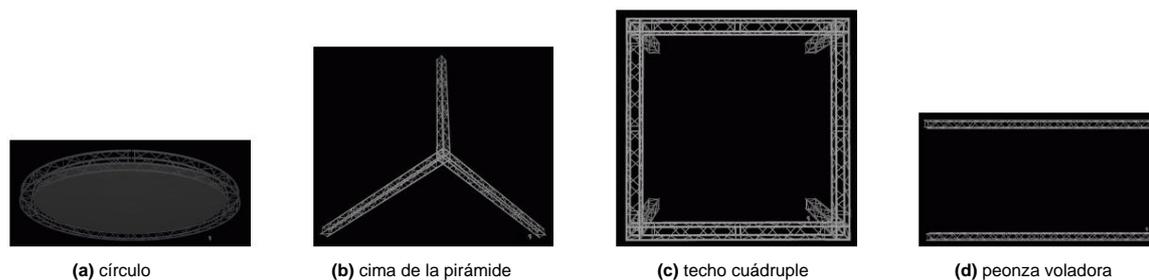


Figura 5.4: Imágenes de fondo

**Achtung**

La vista del escenario tiene la prioridad de control más alta. Por lo tanto, los cambios de canal en otros módulos como Sonido Analyzer suprimido por un cambio en la vista de etapa gráfica. Solo presione el botón "restablecer" o vuelva a configurar del otro módulo (aquí: desactivación y reactivación del S2L) cancela la anulación.

5.3 Controles

Además de los iconos estándar, la ventana de vista gráfica del escenario también proporciona los siguientes elementos operativos:

designación de icono	descripción
 modo de selección	El botón de modo de selección proporciona cuando hace clic con la izquierda. Se dispone de un rectángulo de selección con el botón del ratón, con el que se pueden seleccionar los mismos dispositivos que están dentro ser capaz. La selección de dispositivos individuales también funciona la función estándar de Windows CTRL y haga clic izquierdo en el mismos dispositivos correspondientes. Los dispositivos pueden acceder a este manera de agruparse. Consulte también la sección Agrupación.
 modo de movimiento	En el modo de movimiento, por otro lado, puedes hacer esto con el mouse. Mueve la imagen de fondo (clic izquierdo, mantén presionado y mueve). Esto se puede usar en lugar de las barras deslizantes si la ventana del escenario es más pequeña que el gráfico de fondo.
 congelar	A diferencia del botón Congelar en el Centro de control, congela el botón de congelación solo en la vista gráfica de escenario. Salida de la vista gráfica del escenario. la edición de todos los demás módulos permanece activo.

Además de los iconos, también hay 2 menús contextuales en la vista gráfica del escenario, que son aparecen con un clic del botón derecho del ratón. Aparece un menú contextual en el at Haga clic con el botón derecho en la imagen de fondo, el otro menú contextual aparece al hacer clic con el botón derecho en icono de dispositivo

Menú contextual al hacer clic derecho en la imagen de fondo

opción del menú	descripción
Cambiar el fondo de pantalla	Al seleccionar este elemento de menú, se abre un cuadro de diálogo de archivo en el que se pueden seleccionar gráficos de la imagen de fondo. Al confirmar el botón abre la imagen en la vista de pestaña seleccionada cargado. Las imágenes se pueden cargar en formato .gif, .bmp o .jpg.
añadir dispositivo	Abre la ventana de diálogo 'Agregar dispositivo'. (ver la sección Agregar dispositivo)
Modo de posicionamiento del dispositivo	Activa el modo de posicionamiento del dispositivo. Los dispositivos ahora pueden mover y posicionar directamente con el botón izquierdo del ratón. (Se debe salir del modo de nuevo)
Para alinear a la cuadrícula	Alinea todos los dispositivos a la cuadrícula interna (de DMXControl) de la gráfica vista del escenario apagada.

Menú contextual del dispositivo con clic derecho

opción del menú	descripción
grafico. prefiero ver	Al seleccionar este elemento de menú para el dispositivo seleccionado, la vista de etapa gráfica siempre tiene mayor prioridad que las demás módulos. Es decir, la salida para el dispositivo es, por ejemplo, ejecutando Efectos no cambiados.
Muevete	Después de seleccionar este elemento de menú, el dispositivo seleccionado se puede botón izquierdo del ratón en la vista de pestaña actual.
pestaña	Las vistas de pestañas creadas se muestran en el submenú. Cuando se selecciona, el dispositivo se mueve a la vista de pestaña seleccionada.
Extinguir	Elimina el dispositivo seleccionado de la vista gráfica del escenario.
Configurar	Abre la ventana de configuración del dispositivo seleccionado. (ver apartado Configurar dispositivo)

5.4 Agregar dispositivos

Después de seleccionar el elemento de menú **Agregar dispositivo** en la vista de etapa gráfica, se abre la ventana Agregar dispositivo. Aquí puede elegir de una lista de fabricantes (carpetas). Seleccione el fabricante de su dispositivo abriendo la carpeta.

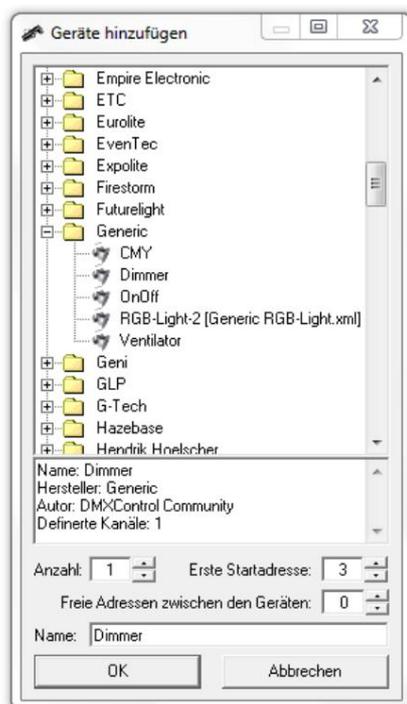


Figura 5.5: Agregar dispositivo

Los dispositivos que ya existen en DMXControl se encuentran en la carpeta. Si el dispositivo que está buscando no está en la lista, aún tiene la opción de buscar o escuchar en la biblioteca de dispositivos¹ en la página principal de DMXControl o en el foro de DMXControl². Otra forma de obtener un DDF de dispositivo es leer las instrucciones para la creación de DDF en el capítulo 32 Conceptos básicos de DDF y el capítulo 33 El creador de DDF y crear un DDF de dispositivo usted mismo.

Después de seleccionar el dispositivo correspondiente, aparecen más debajo de la ventana de selección Información sobre el dispositivo seleccionado:

- **Nombre:** Nombre del dispositivo DDF.
- **Fabricante:** DDF del dispositivo del fabricante.
- **Autor:** Autor del DDF del dispositivo.
- **canales definidos:** Número de canales DMX que se definieron en el DDF del dispositivo.

Debajo de esta información hay 4 campos de entrada con las siguientes funciones:

- **Número:** aquí puede especificar el número de dispositivos del tipo seleccionado que se insertarán
ben

¹ Biblioteca de dispositivos DMXControl: <http://www.dmxcontrol.de/Geraetedefinitionen/Geraetebibliothek.html>

² Foro DMXControl: <http://www.dmxcontrol.de/forum/index.php?page=Board&boardID=17>

- **Primera dirección de inicio:** aquí puede especificar la dirección de inicio desde la que se insertan los dispositivos en el universo DMX. DMXControl gestiona la inserción en el universo DMX de forma independiente, para que no tengas que preocuparte por esto.
- **Direcciones libres entre los dispositivos:** aquí puede especificar la distancia entre los dispositivos individuales en el universo DMX especificando el número de direcciones libres entre los dispositivos que se insertarán.
- **Nombre:** después de seleccionar el dispositivo, aquí se muestra el nombre del dispositivo, que se puede sobrescribir con otro nombre. Si se insertan varios dispositivos, DMXControl agrega un número consecutivo entre paréntesis al final del nombre.

Después de hacer clic en **Aceptar** o **Cancelar**, DMX-Control agrega los dispositivos a la vista gráfica del escenario o descarta la selección. Si la ventana se cerró con **Aceptar**, los dispositivos también aparecen en la ventana de dispositivos.



Hinweis

Si se agregan nuevos archivos DDF a la carpeta Dispositivos, la lista de selección de DDF solo se actualiza cuando se reinicia el programa.

5.5 Configurar dispositivo

Después de seleccionar el elemento de menú Configurar dispositivo en la vista de etapa gráfica, se abre la ventana Configurar dispositivo. En esta ventana se pueden cambiar varios ajustes.

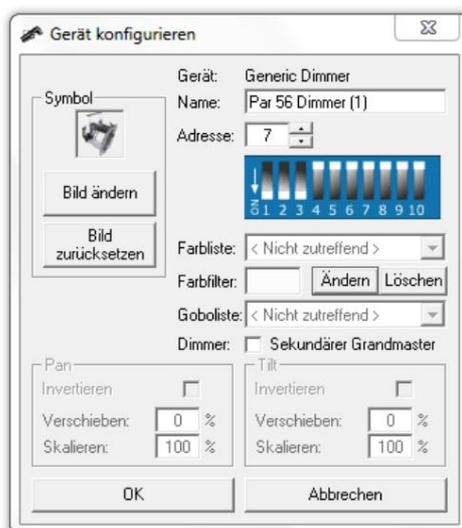


Figura 5.6: Configurar dispositivo

Actitud	descripción
Icono: cambiar imagen	Al hacer clic en el botón, se abre una lista de la que puede seleccionar otro imagen del icono del directorio de iconos de DMXControl para el dispositivo . Los iconos están en el directorio del programa DMXControl \DMXControl\Dispositivos\Imágenes\.
Icono: restablecer imagen	Al hacer clic en el botón, la imagen del icono volverá a la imagen predeterminada, definido en el archivo de definición del dispositivo se restablece.
Apellido	El nombre del dispositivo se puede cambiar aquí.
Dirección	La dirección DMX se puede cambiar aquí más adelante.
lista de colores	En este punto, se puede seleccionar una de las listas de colores predefinidas .
filtro de color	Aquí se puede seleccionar un filtro de color para los proyectores PAR. se convierte necesario si está en la configuración del programa en la pestaña gráfica Vista de escenario seleccionada Mostrar color en lugar de gráfico Posee.
lista de gobos	En este punto, se puede seleccionar una de las listas de gobos predefinidas voluntad.
regulador de intensidad	Si se selecciona esta opción, el dimmer no se asignará al Gran Maestro, pero asignado al Gran Maestre secundario.
Pan/Tilt: Invertir	Si el dispositivo es un escáner o cabeza móvil, aquí puede si necesario, los ejes de giro e inclinación se invierten.
Panorámica/inclinación: Mover	Los ejes de giro e inclinación se pueden mover aquí, por ejemplo, para adaptar un proyecto existente a una ubicación similar.
Panorámica/inclinación: Escala	Los ejes de giro e inclinación se pueden escalar aquí, por ejemplo, para adaptar un proyecto existente a una ubicación similar pero más pequeña.

Al hacer clic en "Aceptar" o "**Cancelar**" guarda o descarta la configuración.

5.6 Agrupar dispositivos

Como se describe en la sección Controles, la selección múltiple es posible desde los mismos dispositivos usando la tecla CTRL o el botón Modo de selección .

Estas agrupaciones se pueden guardar para su uso posterior en la ventana del módulo Selección de grupo voluntad. La selección de grupo se puede realizar a través del menú Ventana y el elemento de menú Selección de grupo ser llamado.



Figura 5.7: Selección de grupo

En la ventana de selección de grupos, se puede asignar un nombre al grupo y luego se puede guardar la selección con el botón "Agregar". Al seleccionar con el mouse, los dispositivos ahora se seleccionan en la vista gráfica del escenario.

Si selecciona la primera entrada <Eliminar selección> en la ventana de selección de grupo, los dispositivos correspondientes se deseleccionan nuevamente. Si se selecciona otra entrada, se seleccionan los nuevos dispositivos y se deseleccionan los previamente seleccionados.

Los comandos relacionados con el módulo para la selección de grupos consisten en el **módulo:** selección de grupos y las correspondientes entradas de la ventana de selección de grupos en **dispositivo/función:**, que finalmente se activan mediante el **canal de comandos:** seleccionar.

5.7 Comandos relacionados con el módulo

Los comandos relacionados con el módulo se aplican tanto a la vista gráfica del escenario como a la ventana del dispositivo. Los comandos se relacionan esencialmente con los dispositivos (DDF) disponibles en DMXControl.

Tabla 5.1: Módulo: Grupo - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
seleccionado	Los demás parámetros son sólo a los dispositivos seleccionados aplicado en la vista de etapa gráfica .	Dimmer, Pan, Tilt	Para el dispositivo seleccionado puede se puede seleccionar el canal correspondiente y asignar un valor correspondiente en la columna Valor .
		Canal 1 - 32	
		sartén invertida	En el caso de escáneres y cabezas móviles , esto es posible por comando para invertir los ejes.
		invertir la inclinación	
		<small>panorámica e inclinación incl.</small>	
Otras entradas debajo del dispositivo seleccionado son todos los dispositivos dem añadido al proyecto actual. Aquí puedes directamente un Ge aconseja seleccionar sobre cuál de los siguientes se aplican los parámetros.		Selecione	El dispositivo correspondiente es seleccionado desde la vista de etapa gráfica .
		deseleccionar	La selección de la adecuada El dispositivo se cancela en la vista de etapa gráfica .
		alternar selección diez	La selección de la adecuada El dispositivo está invertido en la vista de escenario gráfico .
		Otras designaciones de canales	Para el dispositivo seleccionado, el canal correspondiente seleccionado voluntad. Aquí, en el DDF especificado, nombres de los canales desplegado.
		sartén invertida	Con escáneres y cabezales móviles , existe la posibilidad, mediante mando, para invertir los ejes.
		invertir la inclinación	
		<small>panorámica e inclinación incl.</small>	

Tabla 5.2: Módulo: Selección de grupo - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
<Eliminar selección nombre>	Se restablece una agrupación previamente seleccionada .	Elegir	El que está debajo de Dispositivo/Función se selecciona la función.
nombres de grupos	El grupo con el nombre del grupo. se selecciona para agrupar.	Elegir	El que está debajo de Dispositivo/Función se selecciona el grupo.

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	El indicador "Modo de alternar" hace que la función falle en la primera llamada se ejecuta y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en el La columna de valor se asigna al canal correspondiente. Este valor es sin valor DMX 0 a 255, pero un valor porcentual 0.000 a 100.000%
A	consultas de valor	El indicador "Valor de consulta" significa que cuando se llama al comando, aparece un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
.	Ignorar valor 0	El indicador "ignorar valor 0" hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

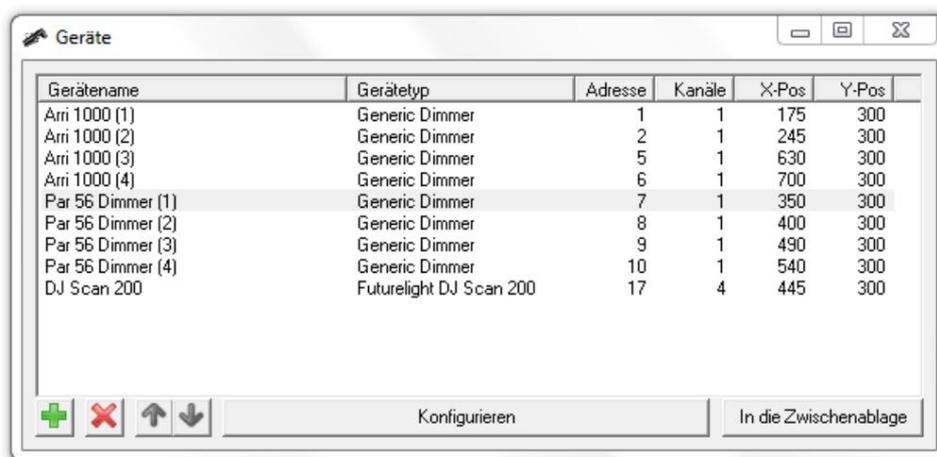
5.8 Consejos

- Pruebe el modo de movimiento configurando el valor de zoom en 2:1 y luego mover la imagen.
- Si un dispositivo parece desaparecer después de trabajar en el modo de posicionamiento del dispositivo o moverse, verifique la posición de los dispositivos en la lista de Dispositivos. Probablemente solo se han deslizado dos íconos uno encima del otro o el dispositivo está fuera del área de procesamiento.

6 Lista de dispositivos

6.1 Resumen

Al igual que la vista de etapa gráfica, la lista de dispositivos contiene todos los dispositivos (DDF) seleccionados para el proyecto y los enumera claramente con varios parámetros.



Gerätename	Gerätetyp	Adresse	Kanäle	X-Pos	Y-Pos
Arri 1000 (1)	Generic Dimmer	1	1	175	300
Arri 1000 (2)	Generic Dimmer	2	1	245	300
Arri 1000 (3)	Generic Dimmer	5	1	630	300
Arri 1000 (4)	Generic Dimmer	6	1	700	300
Par 56 Dimmer (1)	Generic Dimmer	7	1	350	300
Par 56 Dimmer (2)	Generic Dimmer	8	1	400	300
Par 56 Dimmer (3)	Generic Dimmer	9	1	490	300
Par 56 Dimmer (4)	Generic Dimmer	10	1	540	300
DJ Scan 200	Futurelight DJ Scan 200	17	4	445	300

Figura 6.1: La lista de dispositivos

6.2 Descripción

En la lista de dispositivos (Figura 6.1), se muestran los datos más importantes de todos los dispositivos que ya están presentes en el proyecto, así como su posición gráfica en la vista de escenario gráfico. Los datos se pueden ordenar en columnas según sea necesario. La lista de dispositivos solo se puede abrir a través del menú "Ventana" y se puede copiar en el portapapeles como texto separado por tabuladores usando el botón "Copiar en el portapapeles", de modo que se pueda usar en otros programas.

Los nombres de los dispositivos se pueden renombrar para un mejor reconocimiento, y la dirección DMX se puede ingresar fácilmente en el sistema decimal y binario (interruptores DIP). Además, las posiciones x e y de los iconos se pueden leer si no se encuentran en la vista gráfica del escenario.

Se pueden realizar más ajustes del dispositivo seleccionado respectivamente a través de la ventana Configurar dispositivo. Se puede encontrar una descripción detallada en el Capítulo 5 Vista gráfica del escenario.

Los dispositivos se agregan como de costumbre usando el botón "Agregar", que abre la ventana Agregar dispositivo, como en la Vista gráfica de escenario.

6.3 Listas de colores y gobos

DMXControl también ofrece la opción de trabajar con listas de colores y gobos. Aquí puede crear diferentes listas para diferentes dispositivos, o también para escáneres y cabezas móviles, donde se pueden intercambiar los colores o gobos, que luego se asignan al dispositivo. La ventaja es que no tiene que cambiar el archivo de definición del dispositivo cada vez, sino que puede asignar los nuevos colores o gobos a través de las listas de colores y gobos.

Una nueva lista de colores o gobos se crea en el menú «Configuración» con los dos elementos de menú «Listas de colores» y «Listas de gobos». La asignación de las listas creadas se realiza en la configuración del dispositivo, en la que se selecciona la lista de colores o gobos mediante desplegable en los puntos correspondientes.

Para que todo funcione realmente, la función para las listas de colores y gobos también debe introducirse en el archivo de definición del dispositivo correspondiente.

Error. Esto puede ser útil, ya que la experiencia ha demostrado que los dispositivos económicos tienen problemas con transmisores individuales. De esta forma puedes formar diferentes cadenas DMX con la combinación más favorable. O todos los valores se emiten en todos los transmisores (por defecto) o divide los rangos de direcciones si los transmisores admiten direcciones de inicio.

Debajo del botón «Configurar complemento seleccionado» se encuentra el botón «Complementos para Habilitar usuarios sin derechos de administración ». Los usuarios que no tienen derechos de administración en la PC pueden omitir esto aquí.

7.3 Controles

Configurar complemento seleccionado:

Algunos complementos de interfaz permiten la configuración de parámetros de "bajo nivel", como los tiempos de DESCANSO. Aquí uno debe informarse en fuentes relevantes¹ sobre el significado.

7.4 Consejos

Si ha desarrollado su propia interfaz, puede escribir con relativa facilidad su propio complemento de salida y, por lo tanto, usar la interfaz junto con DMXControl.

Puede usar complementos de ejemplo (Visual Basic 6) como punto de partida para su propia implementación descarga aquí. El ejemplo de Visual Basic está ampliamente comentado y describe el Mecanismo de complemento de salida.

No necesita registrarse con nosotros para descargarlo, pero sería genial si se registrara háganos saber cuando haya escrito un nuevo complemento. Sólo para que podamos sobre el disponible Los conductores se mantienen actualizados y los indican en la página de inicio.

7.4.1 Complemento de demostración de Visual Basic 6.0 con DMX-In

Fecha y hora:	29.10.2005/17:35
Autor:	Stefan Krupop
Estado:	Estable
Expediente:	http://www.dmxcontrol.de/files/Sample.zip
Descripción:	Este complemento proporciona un esqueleto para sus propios desarrollos y proporciona una guía breve cómo funciona el sistema de complementos de salida.

¹ <http://www.soundlight.de/techtips/dmx512/dmx512.htm>

Resumen de 8 canales

8.1 Resumen

La vista general de canales le ofrece una vista general de la entrada y salida actual de las señales DMX. Contiene información compacta sobre los valores actuales del canal, la asignación del canal a uno o más dispositivos y la fuente del valor del canal.

8.2 Descripción

En la vista general de canales, puede ver el valor del canal de cada canal DMX individual y ajustarlo directamente. En el área de la discoteca, este módulo se usa principalmente para probar ticks o para analizar una configuración de dispositivo desconocida. En el área del teatro, la vista general de canales es particularmente útil para iluminar y generar los estados de iluminación individuales. Por ejemplo, también puede probar el efecto de los procedimientos en los DDF con esta ventana, ya que se muestran los valores DMX de los canales individuales.

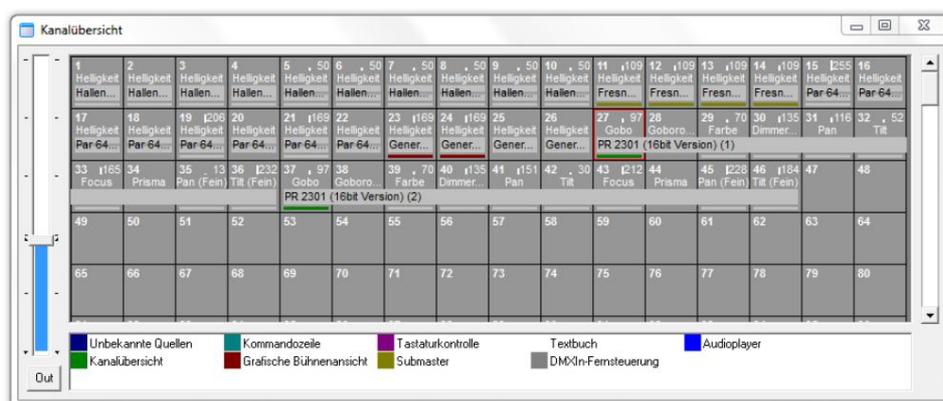
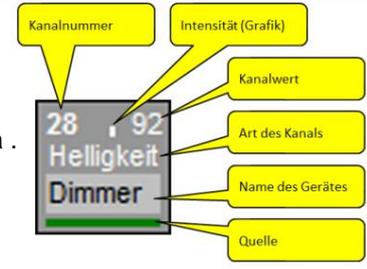


Figura 8.1: Vista general del canal

Los canales individuales se muestran en forma de tabla en la parte central de la vista general de canales. Cada celda representa uno de los 1024 canales DMX soportados por DMXControl. Cada una de estas celdas está a su vez dividida en varias áreas que contienen información diferente.

Información: Pantalla de canal

El número de canal, que indica la dirección del canal correspondiente, se encuentra en la esquina superior izquierda de la celda. A la derecha hay una pantalla de valor de canal que muestra la intensidad del canal correspondiente de 0 a 255. Una barra a la izquierda representa gráficamente la intensidad del canal.



Hinweis

Justo debajo se muestra a qué función pertenece el canal en el dispositivo asignado o qué función de dispositivo controla. El nombre del dispositivo correspondiente se muestra una línea debajo en un campo gris. Si un dispositivo tiene múltiples canales, el campo gris cubre todos los canales correspondientes.

Se muestra un marcador de color en la parte inferior de la celda, que indica la fuente del valor del canal. La asignación del color a la fuente se encuentra en la parte inferior de la vista general de canales.

El canal actualmente seleccionado está marcado con un marco rojo. Haga clic en una de las celdas para seleccionar un canal diferente. El valor del canal seleccionado se puede cambiar usando el control deslizante en el borde izquierdo de la ventana. Sin embargo, también es posible seleccionar múltiples canales usando las teclas Shift y Ctrl.

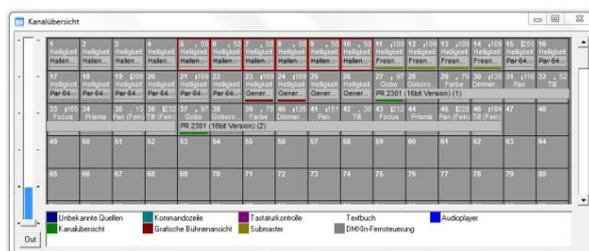


Figura 8.2: Selección de varios canales en la vista general de canales

8.3 Controles

Botón Out/In

El botón «Out» o «In» en la esquina inferior izquierda se usa para establecer si DMX Out o Se muestran los valores de DMX-In. Los valores de canal solo se muestran en la vista DMX-In si los complementos de salida activos admiten DMX-In.

Control deslizante Justo encima de este botón hay un control deslizante que se utiliza para ajustar el valor de los canales seleccionados. La barra de desplazamiento de la derecha es solo para desplazarse

para desplazarse por la visualización del canal.

Hacer doble clic en el canal

Hacer doble clic en un canal (celda en la vista general de canales) abre una ventana de entrada en la que se puede introducir un nuevo valor DMX para el canal seleccionado usando el teclado.

Marcar varios canales

Los rangos de canales se pueden seleccionar con las teclas típicas de Windows SHIFT y CTRL, que se pueden cambiar a un valor simultáneamente usando el control deslizante o la rueda de desplazamiento.

Cambiar el valor del canal con la rueda de

desplazamiento del mouse Con un mouse con rueda de desplazamiento, los valores del canal marcado activo se pueden desplazar hacia arriba o hacia abajo en incrementos de 10.

Activar/desactivar canal con la tecla de espacio

Puede utilizar la tecla de espacio para activar (valor DMX 255) o desactivar (valor DMX 0) uno o más canales marcados.

Vista general de

fuentes En el área inferior de la vista general de canales, se muestran todas las fuentes posibles para la salida y se les proporciona una marca de color, por lo que se puede identificar la fuente para la salida del valor del canal de un canal. Cada fuente tiene su propio canal mezclador.



Figura 8.3: Especificación de todas las posibles fuentes de valor DMX

La entrada "Fuente desconocida" representa el canal mezclador público, que es utilizado por todas las partes del programa de DMXControl que no tienen su propio canal mezclador. Las fuentes son desconocidas, porque el canal del mezclador no se puede asignar directamente a ninguna herramienta DMXControl.

8.4 Consejos

La ventana Channel Overview también se puede utilizar para probar nuevos dispositivos. Incluso sin DDF, se puede cambiar cualquier canal DMX (simplemente haga clic en el canal y use el control deslizante de la izquierda), lo que le permite conocer la configuración de canales de dispositivos individuales. Por supuesto, se debe tener en cuenta la dirección de inicio del dispositivo.



Hinweis

La función de cambio con la barra espaciadora, que se puede utilizar para alternar entre los valores de canal "0" y "255", es especialmente adecuada para iluminar. Esto significa que los faros, por ejemplo, se pueden encender o apagar muy rápidamente.

9 escenas

9.1 Resumen

Las escenas son elementos fundamentales en la luminotecnia. Una escena representa un estado de ánimo de iluminación, es decir, tanto los valores de brillo de los focos como el posicionamiento, los colores o motivos (los llamados gobos), etc. de cabezas móviles o escáneres. Las escenas almacenan información sobre valores DMX, archivos de audio o escáner o movimientos de cabeza móvil en DMXControl. Cada proyecto se compone de una combinación de escenas y combinaciones de escenas diferentes y autodefinibles.

9.2 Trabajando con Escenas

Cada escena (aparte del comando) tiene su propio nombre en DMXControl 2, que se puede seleccionar individualmente. También se permiten espacios y caracteres especiales en el nombre de la escena. Sin embargo, debe asegurarse de que este nombre se explique por sí mismo, como "Song X, Solo Vocal Part" o "LED-PAR1 Red". Por un lado, esto garantiza que la función de una escena pueda seguir reconociéndose incluso después de un período de tiempo más largo. Por otro lado, una escena también se puede encontrar con bastante facilidad en la biblioteca de escenas (ver más abajo) si desea reutilizarla en otro lugar.

Las escenas se comportan de forma ligeramente diferente en el libro de texto que en el resto de DMXControl. En el guión, las escenas también tienen un tiempo de aparición gradual, pero no tienen duración. Esto significa que las escenas no se pueden encender ni finalizar después de un cierto tiempo.

Las escenas se agregan a un proyecto en cada módulo usando el botón «Agregar».

Al hacer clic en el botón "Agregar" se abre un menú (consulte la Figura 9.1) que se puede usar para acceder a los tipos de escenas individuales, los comandos, la biblioteca de escenas o el submenú "Generado automáticamente".

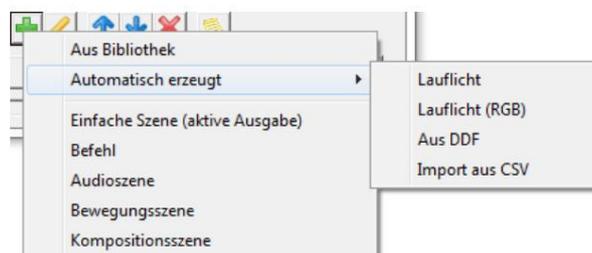


Figura 9.1: Menú Agregar escena



Para una creación de escena más rápida, se puede acceder al botón «Agregar» manteniendo presionada simultáneamente la tecla "MAYÚS" en el último elemento seleccionado en el menú.

9.3 Tipos de escena

Hay un total de cinco tipos de escenas en DMXControl, la "escena simple", la "comando", la "escena de audio", la "escena de movimiento" y la "escena de composición". Dependiendo de la tarea, se puede usar un tipo de escena diferente. En la siguiente descripción rápida, encontrará una breve explicación de cada tipo de escena, así como algunos ejemplos para el propósito respectivo.

vista rápida

Escribe	descripción
escena sencilla	Almacena los valores DMX de varios canales de dispositivos seleccionables. De esta manera, los estados de iluminación se pueden guardar con bastante facilidad, por ejemplo, los valores de color y atenuación de los focos LED.
dominio	Se utiliza para controlar ciertos parámetros en el proyecto, como iniciar o detener un efecto a través de otro, transferir un valor a un dispositivo o controlar el gran maestro.
escena de sonido	Se puede usar para integrar y reproducir fácilmente archivos de audio en el proyecto.
escena de movimiento	Almacena secuencias de movimiento para escáneres y cabezas móviles, como la figura circular de una cabeza móvil.
escena de composición	Combina varias escenas en una sola escena general. con ella por ejemplo se pueden iniciar varios comandos al mismo tiempo.

9.3.1 Escena sencilla

En DMXControl, una "escena simple" representa un ambiente de iluminación, también conocido como **CUE** en tecnología de iluminación. En él se guarda una selección definida por el usuario de los valores de canal de los dispositivos presentes en el proyecto. Cada escena tiene un fundido de entrada y un tiempo de espera. El tiempo de fundido de entrada entra en vigor cuando se inicia una escena. DMXControl se desvanece del estado de iluminación actual a la escena iniciada en el tiempo de aparición gradual especificado. El tiempo de espera se puede utilizar para establecer el tiempo de espera de DMXControl antes de que aparezca la siguiente escena, por ejemplo, en el secuenciador de efectos.

Para crear una nueva "escena simple" en un módulo, primero configure la atmósfera de iluminación deseada, por ejemplo, a través de la vista general de canales o el submaster. Luego haga clic en el botón "Agregar" en el módulo correspondiente y seleccione en el siguiente menú emergente «Escena simple» desactivada. Aparece el cuadro de diálogo « Guardar escena » (Fig. 9.2)

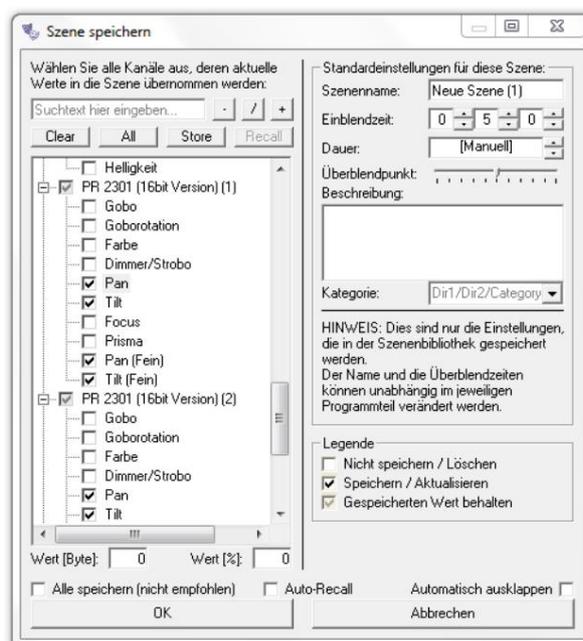


Figura 9.2: Diálogo para guardar una escena

En el lado izquierdo, se preseleccionan automáticamente todos los valores DMX que han cambiado desde que se guardó la última escena. Puede cambiar esta configuración según los requisitos de la escena. Solo se guardarán los valores de los canales marcados con un tick. Si un tick es negro, el valor DMX se guarda de nuevo, si el tick es gris, el valor previamente guardado en esta escena se conserva y no se reemplaza por un valor modificado.

Wichtig

La elección debe ser cuidadosamente considerada. Si se van a ejecutar varias escenas simultáneamente, los canales solo se pueden seleccionar en un máximo de una de las escenas correspondientes. Por otro lado, si es posible, todos los canales de dimmer deben almacenarse para aplicaciones de teatro para que cada escena pueda iniciarse independientemente de otras escenas. Para hacer esto, use la función "Guardar todo" (no recomendado)

Los canales se pueden buscar por nombre en la ventana de búsqueda. Junto a la ventana de búsqueda hay tres botones con los que se puede ampliar el árbol de escenas de diferentes formas:

- « - » cerrar todos los canales
- « + » expandir todos los canales
- « / » muestra solo los canales que tienen un valor distinto de cero

Los botones debajo de la ventana de búsqueda permiten marcar canales más fácilmente. Con "Borrar" se borra la selección de canales, "Todos" marca todos los canales, "Guardar" guarda la selección actual

entre y «Recall» carga la selección guardada con el botón «Store». Los dos últimos botones en particular simplifican la selección de asignaciones de canales recurrentes.

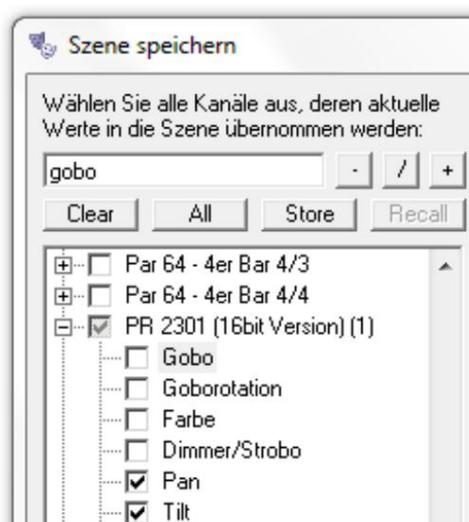


Figura 9.3: La búsqueda en el cuadro de diálogo «Guardar escena»

Si selecciona un canal en la ventana izquierda (incluida la configuración de una marca), también puede ingresar el valor DMX que se guardará con los dos campos de entrada "Valor [Byte]" (como un valor numérico entre 0 y 255) o con " Value[Percent]" (como un porcentaje entero) en la parte inferior de la ventana.



Figura 9.4: Entrada manual de un valor de canal

Los ajustes de selección para la pantalla son temporales y no se guardan al salir del cuadro de diálogo .

En el lado derecho de la ventana, puede dar un nombre al estado de ánimo de iluminación previamente establecido y definir el tiempo y la duración del fundido de entrada. Al establecer el tiempo a cero y reducirlo en un paso adicional, también puede establecer la duración en "manualmente". Esto significa que DMXControl, por ejemplo, solo ejecuta la siguiente escena en la lista de escenas cuando se presiona el botón "GO". Además, puede establecer el punto de fundido, que es el punto de fundido de entrada en el que se cambia de canal, guardar un comentario sobre la escena y dividir la escena en una categoría definible por el usuario. Para ello, basta con introducir el nombre de la categoría en el campo correspondiente. Si aún no existe, automáticamente s

categoría creada.

↓
Hinweis

El cuadro de leyenda en la parte inferior derecha de la ventana de diálogo es solo una leyenda para la explicación. No puede cambiar nada en él, incluso si parece ser .

9.3.2 Comando

Los comandos ofrecen amplias y versátiles opciones de control en DMXControl. Se pueden usar para cambiar o establecer funciones o parámetros (valores) específicos de módulos o dispositivos individuales . Esto también es posible a través de los límites del módulo, de modo que un módulo también puede controlar una función de otro módulo. Por ejemplo, un comando en el reproductor de audio puede iniciar un efecto en el secuenciador de efectos o establecer su velocidad de ejecución. También es bastante fácil anidar efectos con comandos, que a su vez inician o detienen otros efectos con comandos .



Figura 9.5: Diálogo para guardar un comando

En el cuadro de diálogo "Editar comando" puede redactar el comando correspondiente. Un comando tiene la estructura básica:

<módulo> - <función> - <atributo> - <bandera> -<valor>

Escribe	descripción	botón
<módulo>	Módulo de destino en el que el comando es realizar un ajuste	menú desplegable izquierdo
<función>	Métodos, acciones u objetos proporcionados por el módulo seleccionado. La selección depende del módulo seleccionado.	menú desplegable medio
<atributo>	Ya sea un atributo o, en el caso de subobjetos, la operación. La selección depende de la función seleccionada.	menú desplegable derecho

Solo se muestran las funciones compatibles con el módulo correspondiente, lo que facilita la selección del comando correcto.

Además, se pueden configurar varios indicadores en los tres menús desplegables con los que puede influir en el comando. Puede encontrar una descripción general precisa de qué comandos y banderas admite un módulo correspondiente y qué hacen en los artículos del módulo correspondiente. Puede encontrar una descripción completa de todos los comandos posibles en DMXControl en el apéndice en la descripción general de comandos.

9.3.3 Escena de audio

Las escenas de audio se utilizan para implementar grabaciones de sonido y piezas musicales, por ejemplo, en proyectos teatrales. La escena de audio se limita a la reproducción de los archivos de audio.

El reproductor de audio es más adecuado para acompañar una pieza musical con efectos de iluminación que se colocan con precisión en el tiempo.



Figura 9.6: Diálogo para configurar una escena de audio

En el cuadro de diálogo "Escena de audio" puede crear una nueva escena de audio. La ruta del archivo de audio se ingresa en el campo Archivo de audio. El archivo de audio se carga a través del botón "Abrir archivo" a la derecha del campo y se puede previsualizar con el botón "Reproducir". Use la Duración para configurar el tiempo hasta que se ejecute la siguiente escena en una secuencia de escenas. También puede elegir si desea finalizar la reproducción después de que haya transcurrido el tiempo.

Wichtig

Dado que una escena en el libro de texto, por definición, no tiene duración, un archivo de audio no se puede abortar después de un cierto período de tiempo, sino que finaliza inmediatamente. Para poder implementar una cancelación controlada por tiempo de la reproducción de audio, debe insertar la escena de audio en un efecto con una duración específica y una opción de cancelación activa. Luego lo inicia desde el libro de texto usando un comando.

Además, las escenas de audio se pueden asignar a uno de un total de 16 canales de sonido. Cada uno de estos canales se puede finalizar mediante un comando de otros módulos. Incluido

también puede haber varias escenas de audio en un canal. La opción Repetir reproducción reproduce la escena de audio en un bucle sin fin.



Hinweis

Para poder ver una lista de todas las escenas de audio activas, debe hacer clic en la flecha junto al icono "Reproducción de audio" en el centro de control .

9.3.4 Escena de movimiento

Con escenas de movimiento es posible crear patrones de movimiento complejos de escáneres y cabezas móviles y resumirlos en una escena. También son concebibles otros usos , como el control dirigido del color o los canales de gobos de un dispositivo y, por lo tanto, se pueden usar en una variedad de formas más allá del control de movimiento.

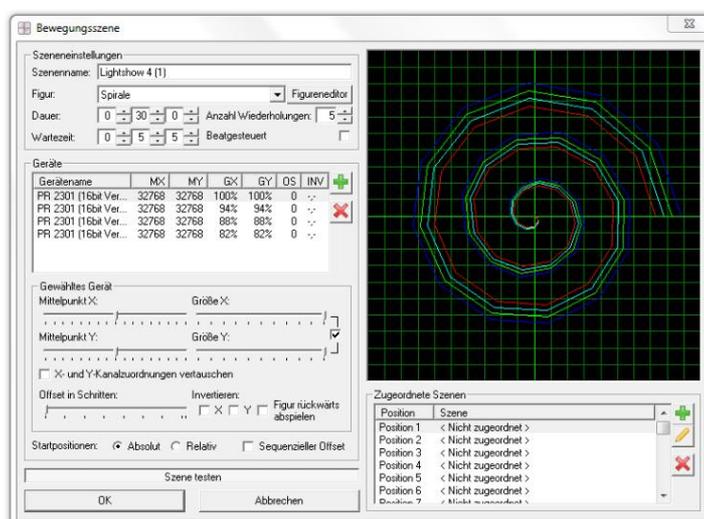


Figura 9.7: Diálogo para crear una escena de movimiento

Consulte el artículo de Motion para obtener más información sobre cómo crear una escena de movimiento. escena.

9.3.5 Escena de composición

Las escenas de composición brindan la capacidad de combinar múltiples escenas en una sola. Esto está diseñado principalmente para comandos y escenas múltiples con el mismo tiempo y duración de fundido de entrada. Las escenas con diferentes duraciones de fundido de entrada y tiempos de espera no se pueden combinar de esta manera .

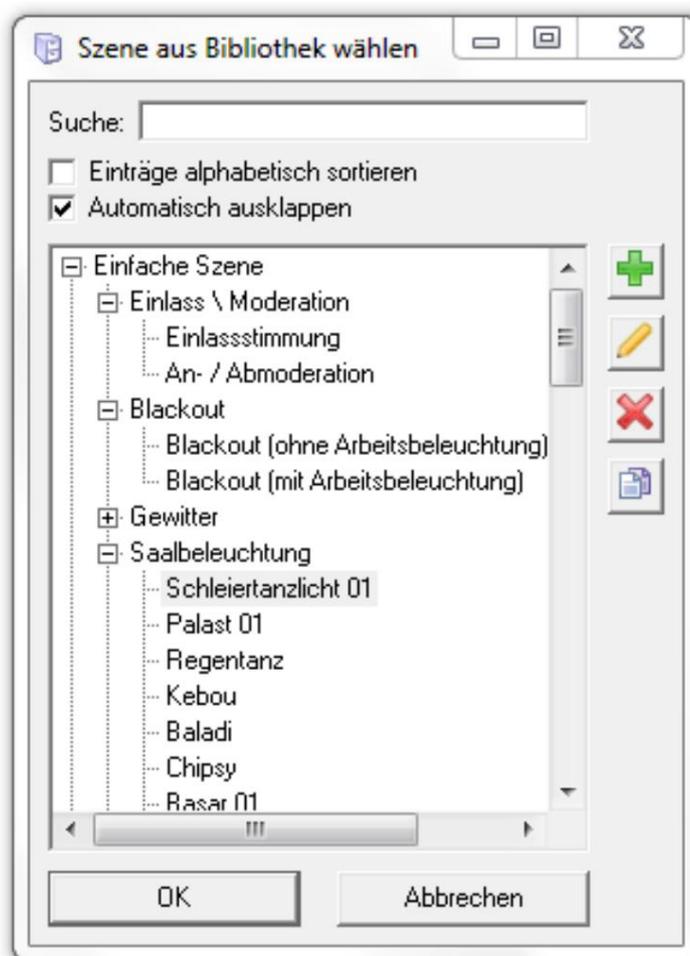


Figura 9.9: La biblioteca de escenas

En la parte superior de la ventana se encuentra la búsqueda y dos campos de opciones para influir en la visualización en la biblioteca de escenas. En el lado derecho hay cuatro botones para administrar escenas individuales. Puede agregar nuevas escenas, así como editar o eliminar escenas existentes. Además, la biblioteca de escenas también le ofrece la opción de copiar escenas individuales. Esto es particularmente importante teniendo en cuenta que las escenas no se copian de la lista de escenas cuando se insertan, sino que siempre hacen referencia a la instancia de escena correspondiente en la biblioteca de escenas, como se describe al principio.

Si se agregan escenas de la biblioteca de escenas a un módulo, no se copian, pero se crea un enlace a la escena correspondiente en la biblioteca de escenas.

Esto garantiza que un cambio en esta escena (por ejemplo, para corrección o mejora) también tenga efecto globalmente en todos los puntos utilizados. Por lo tanto, solo debe usar una escena más de una vez si la escena tiene que ser la misma en todos los puntos. De lo contrario, es apropiado crear una nueva escena.

9.3.7 Generador de luz de escena y marcha

En la versión 2.12, DMXControl contiene un total de cuatro generadores de escena y persecución. Estos asistentes te permiten asignar automáticamente escenas y cazadores en tres pasos crear. En cualquier lugar donde se pueda crear una escena usando el botón «Agregar», puede haga que los asistentes se creen a través del submenú « Generado automáticamente ». Se crean escenas independientes y todas las escenas generadas también aparecen en la biblioteca de escenas.

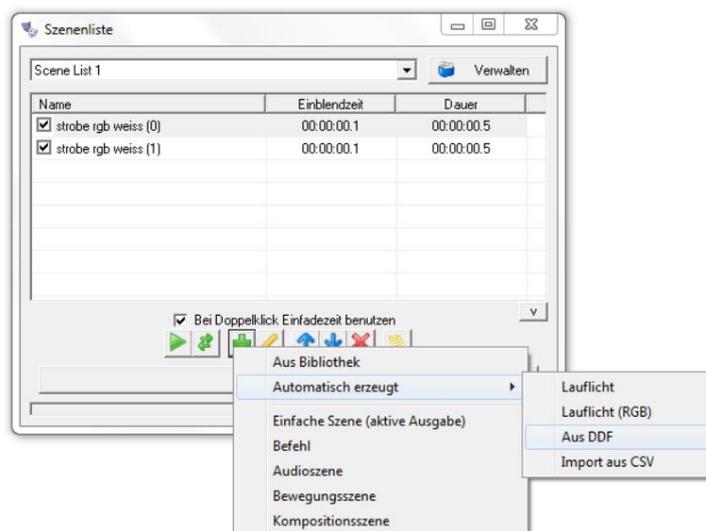


Figura 9.10: Creación automática de escenas

Encontrará instrucciones paso a paso sobre cómo crear escenas con los respectivos asistentes. en el tutorial "Creación automática de un chaser (DMXControl 2)".

9.3.8 Escenas - Importar desde CSV

El elemento del submenú «Importar desde CSV» ofrece otra forma de crear una escena. Puede hacerlo en Excel o programas similares que ofrecen una exportación CSV. Al ingresar los canales y los valores de los canales, se crean varias escenas a la vez.

Para hacer esto, escriba la dirección del canal requerido en una tabla de Excel en la línea superior y en las líneas debajo de los valores de canal asignados a los canales. En la siguiente tabla una luz de marcha de 4 canales se muestra a través de 4 atenuadores genéricos. La primera columna es solo para información. y no se ingresa.

dirección del canal	1	2	3	4
escena 1	255	0	0	0
escena 2	0	255	0	0
escena 3	0	0	255	0
escena 4	0	0	0	255

Cuando abre el elemento de menú "Import from CSV", se abre el cuadro de diálogo "Asistente para importar escenas de CSV". Aquí puede usar el botón "Abrir archivo" para importar el archivo CSV a DMXControl (ver Figura 9.11).

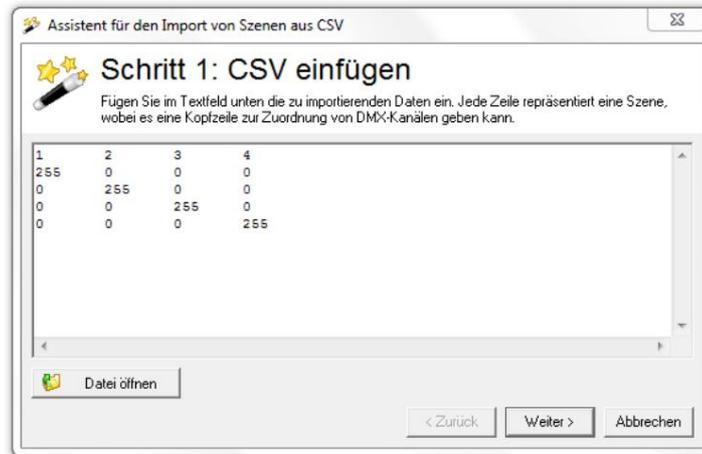


Figura 9.11: Importar desde CSV: Paso 1

Según el separador CSV que se haya utilizado, puede aparecer un mensaje de error como el que se muestra en la Figura 9.12. Para obtener una visualización correcta, puede elegir entre cuatro separadores CSV (coma, punto y coma, espacio, tabulación) en la parte superior.



Figura 9.12: Importar desde CSV: Paso 2 con error

En nuestro caso, la tabla importada se muestra correctamente después de seleccionar el separador CSV (tabulador) (ver Figura 9.13).



Figura 9.13: Importar desde CSV: Paso 2 sin error

Al hacer clic en la casilla de verificación La primera línea es el número de canal, los números de canal se toman de la primera línea (consulte la Figura 9.14).



Figura 9.14: Importar desde CSV: Paso 2 (leer en números de canal)

En el paso 3, ahora se puede configurar el tiempo de aparición gradual y de espera para todas las escenas, y también se puede dar a las escenas un nombre que se numere consecutivamente.

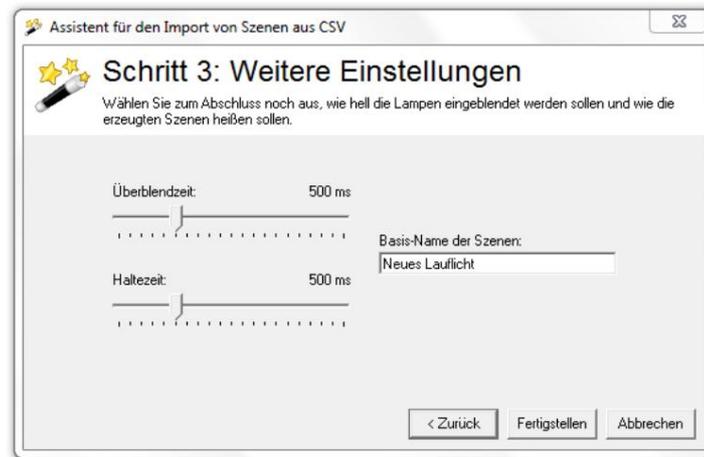


Figura 9.15: Importar desde CSV: Paso 3

9.4 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 9.1: Módulo: Escena de audio - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
Canal 1-16	Selección de uno de los 16 canales de audio al que se aplica el comando adicional .	Romper	Soporta el dispositivo/función inferior canal seleccionado, después de re La salida del canal se establece forja cuando se llama.
		Rebobinar	Rebobina el archivo de sonido hasta el principio .
		Detener	Detiene el archivo de sonido.
		Establecer volumen	establece el volumen aceptando el valor especificado.

Tabla 9.2: Módulo: Biblioteca de escenas - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
Todas las entradas	Las entradas en el Dispositivo/- Función, todas las escenas están dentro la biblioteca de escenas. Cuando se selecciona de una entrada, el comando im El menú desplegable de canales se puede aplicar a la escena .	Realizar	Ejecuta la escena seleccionada directamente.
		mostrar	Ejecuta la escena seleccionada con la que tiempo de fundido de entrada almacenado en la escena , apagado.

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

9.5 Consejos

Por lo general, las escenas se pueden llamar haciendo doble clic, es decir, las apropiadas A continuación, se recuperan y reproducen los ajustes.

lista de 10 escenas

10.1 Resumen

Con la lista de escenas, se pueden combinar varias escenas en una secuencia de estados de iluminación. Esto le da la oportunidad de organizar las escenas individuales en un evento con una secuencia fija de ambientes de iluminación. Al igual que el libro de texto, este módulo también es adecuado para eventos de teatro y tipos de eventos comparables.

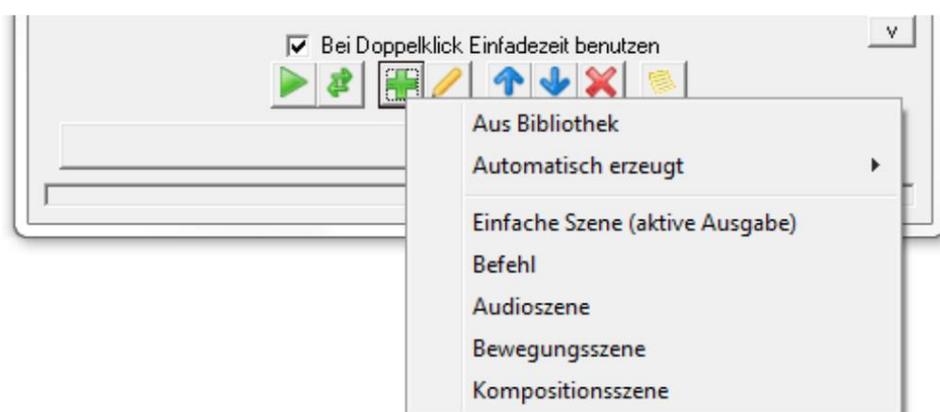


Figura 10.1: Creación de una nueva escena

Se puede especificar un tiempo de fundido de entrada y una duración para cada escena, pero esto solo tiene un efecto dentro de la lista de escenas o un efecto. Los valores de una escena permanecen activos en la salida hasta que se sobrescriben explícitamente, por ejemplo, por otra escena.

Todas las escenas se administran en la biblioteca de escenas y se pueden seleccionar y reutilizar desde allí.



Hinweis

El concepto de la **escena** de DMXControl se corresponde con el de la señal de varios otros controles DMX.

10.2 Descripción

Una o más escenas forman una lista de escenas. El número máximo de escenas por lista de escenas solo está limitado por los recursos de su computadora. Reproducir una lista de escenas significa la ejecución secuencial de todas las escenas individuales, teniendo en cuenta su tiempo de aparición gradual y su duración (tiempo de espera). Las escenas también se pueden encender manualmente. Varias listas de escenas pueden ejecutarse simultáneamente (funcionamiento en paralelo).

Puede usar la herramienta de escena, por ejemplo, en aplicaciones de teatro y donde sea suficiente para avanzar escenas simples después de un cierto período de tiempo. La herramienta de escena utiliza considerablemente menos recursos que el secuenciador de efectos. La lista de escenas siempre se procesa secuencialmente, comenzando con la escena que está marcada actualmente. Al comienzo de la pieza, se debe marcar la primera entrada.

10.3 Controles

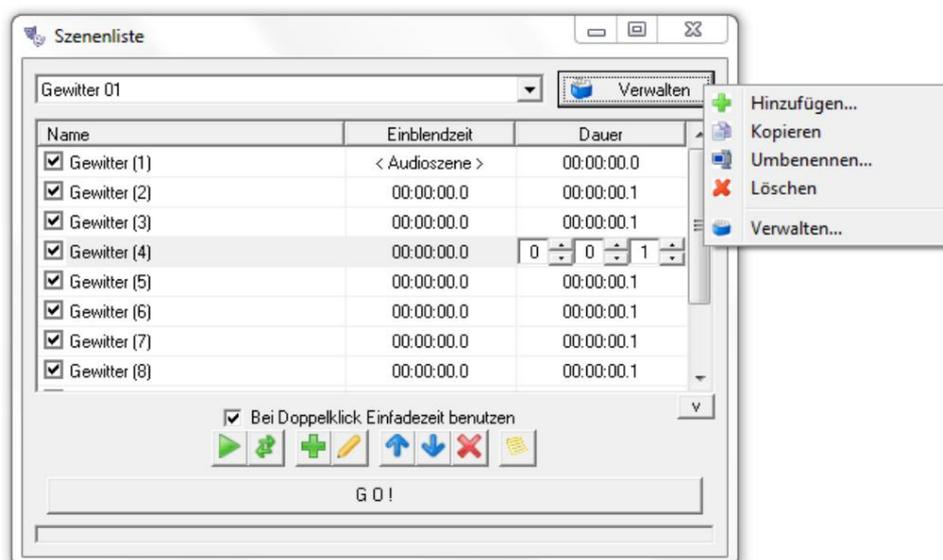


Figura 10.2: La lista de escenas

Para que el botón «GO» funcione para el cambio manual, se debe hacer lo siguiente deben cumplirse las condiciones:

- La lista de escenas debe reproducirse (es decir, presione el botón « Play »).
- La escena respectiva debe tener la duración como manual (poner el tiempo a cero y luego reducirlo en una décima). Si se establece una duración, esta se tiene en cuenta, lo que también puede ser muy práctico (por ejemplo, para ejecutar una secuencia de ambientes de iluminación con tiempos fijos y solo luego cambiar manualmente a la siguiente escena).
- Las escenas deben estar marcadas con la casilla de verificación (gancho), de lo contrario se desactivan.

Al hacer clic con el botón derecho en el nombre de la escena, se abre un menú contextual con el elemento de menú « Establecer color... », cuando se selecciona, se abre una ventana de paleta de colores desde la cual se selecciona un color para el Se puede seleccionar el nombre de la escena.



Hinweis

Si es necesario, apague HTP en la configuración del programa (se cuelga de la definición de la escena).

10.4 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 10.1: Módulo: Lista de escenas - significado del dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
Seleccionado	El comando adicional se aplica a la lista de escenas actualmente seleccionada . (El comando Seleccionar no tiene sentido en esta función)	Iniciar/Detener	El comando Start/Stop inicia y detiene la lista de escenas seleccionada para proceso automático. (El comando debe estar relacionado con usarse con la bandera T.)
		empezar	El comando Iniciar inicia la lista de escenas seleccionadas para su ejecución automática.
		deténgase	El comando Detener detiene la lista de escenas seleccionada cuando se ejecuta automáticamente.
		¡VAMOS!	El comando ¡VAMOS! lidera el siguiente escena de la lista de escenas.
		también actuar. escena Desplazarse	El comando A actual escena de desplazamiento desplaza la escena actual a la área de la ventana visible.
Siguiente, Anterior, Otras entradas	El comando adicional se basa en el actual se aplica a la lista siguiente, anterior o de escena nombrada en el menú desplegable .	Elegir	Selecciona el siguiente, anterior o la lista de escenas especificada en el menú desplegable Dispositivo/Función.
		Iniciar/Detener	véase más arriba
		empezar	
		deténgase	
		¡VAMOS!	
		también actuar. escena Desplazarse	

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

10.5 Consejos

De la siguiente manera puede configurar listas de escenas para que cuando llegue al final

Enumere lo siguiente que está activado e iniciado:

Al final de cada lista de escenas hay una escena de comando con el comando "lista de escenas y siguiente y inicio". para insertar

Secuenciador de 11 efectos

11.1 Resumen

Con esta herramienta puedes crear y ejecutar efectos. Un efecto representa una secuencia de escenas que, sin embargo, se pueden cambiar en orden, velocidad, Sound2Light, etc. Un efecto también significa

- un juego coherente de luces de diferentes dispositivos (por ejemplo, la interacción de dos colores cambiador),
- una secuencia funcional de un dispositivo (la progresión de los valores DMX describe una función)
- actividades particularmente concisas (por ejemplo, efecto estroboscópico)

Se pueden iniciar varios efectos en paralelo.



Un efecto en DMXControl corresponde al término **perseguidor** de otros programas. Finalmente, un efecto es similar en efecto a una lista de escenas, pero ofrece una funcionalidad avanzada.

11.2 Descripción

Todos los efectos de un proyecto se muestran en una estructura de árbol en DMXControl. Cada efecto contiene cualquier número de pasos (escenas individuales).

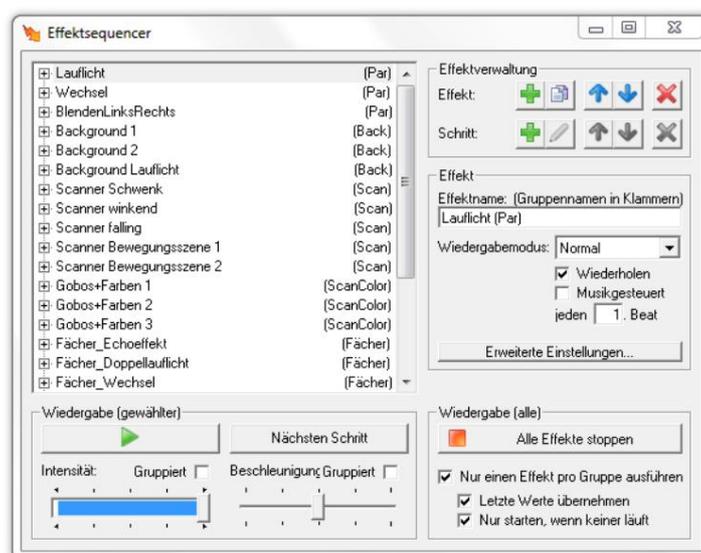


Figura 11.1: El secuenciador de efectos

Los efectos y pasos se pueden agregar, mover, copiar o eliminar a voluntad. Por supuesto, las escenas individuales también se pueden seleccionar de la biblioteca de escenas. Los pasos también se pueden definir como comando, escena de audio o escena de movimiento.

11.3 Controles

En la parte superior izquierda de la ventana del secuenciador de efectos se encuentra la vista con la estructura de árbol de todos los efectos. Los pasos individuales se pueden mostrar u ocultar con los nodos +/- (ver Figura 11.1).

11.3.1 Gestión de efectos

En el área de Gestión de efectos (consulte la Figura 2), se pueden crear nuevos efectos con el botón "Agregar", los efectos existentes se pueden copiar con el botón "Copiar" o eliminar con el botón "Eliminar". También es posible mover los efectos en la lista utilizando los botones «Flecha arriba» y «Flecha abajo».

Además de crear efectos, las escenas (pasos) contenidos en los efectos también se pueden crear, editar o eliminar aquí. Además, las escenas se pueden mover dentro del efecto. (ver figura 11.2)



Figura 11.2: Gestión de efectos

11.3.2 Efecto

Si se crea un nuevo efecto, se puede configurar en la sección «Efecto». Debe asignarse un nombre significativo al efecto en el área Nombre del efecto. En esta área también puede configurar el modo de reproducción y activar el modo Sound2Light. Los efectos también se pueden agrupar aquí ingresando un nombre de grupo (nombre de grupo entre paréntesis) entre corchetes. (ver figura 11.3)

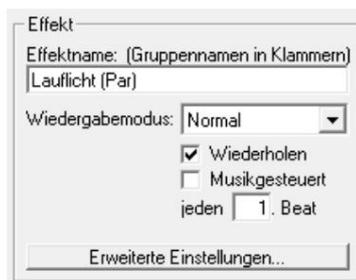


Figura 11.3: Configuración de efectos

11.3.3 Agrupación de efectos

La agrupación de efectos es otra forma de controlar los efectos. Dado que varios efectos pueden ejecutarse en paralelo en el «Effktsequen cer», existe el riesgo de que se influyan entre sí. Con la casilla de verificación "Ejecutar solo un efecto a la vez" puede configurar que solo un efecto esté activo por grupo. No es necesario detener otros efectos (por ejemplo, manualmente o con comandos individuales). Esta opción se puede utilizar para evitar efectos paralelos que, de lo contrario, podrían influirse entre sí.

Ejemplo de agrupaciones de efectos

myEffect1 (primerGrupo) myEffect2

(primerGrupo) myEffect3

(segundoGrupo) myEffect4 Una

aplicación típica es la separación

de los efectos de escáner y los efectos normales de foco . La lista de efectos puede verse así, por ejemplo:

luz corriente1 (PAR)

intermitentes alternados (PAR)

TodosBlink (PAR)

Escáneres en un círculo (Escáner)

Panorámica salvaje (escáner)

Estado de ánimo tranquilo (escáner)

Los siguientes puntos se utilizan para la configuración o la sintaxis de las agrupaciones



- Los grupos de efectos se pueden mostrar en la configuración del programa ajustarse a la derecha.
- No se deben ingresar más caracteres después del nombre del grupo . Espacios añadidos accidentalmente o similares el grupo no tiene ningún efecto.

11.3.4 Modo de reproducción de efectos

El menú desplegable «Modo de reproducción» afecta la reproducción del efecto, aquí hay seis Modos que se pueden seleccionar.

modo de reproducción	descripción
A mano	Si selecciona Manual, la siguiente escena debe repetirse manualmente. active el botón Siguiente paso.
normal	Si se selecciona Normal, las escenas se reproducirán en orden desde la parte superior procesado hacia abajo. Si la casilla de verificación "Repetir" está activada, luego, después de editar la última escena, comenzará de nuevo con la primera empezó.
Hacia atrás	Si se selecciona Inversa, las escenas se reproducirán en orden desde procesado de abajo hacia arriba. Si la casilla de verificación "Repetir" está activada, luego, después de editar la primera escena, comenzará de nuevo con la última empezó.
De ida y vuelta	Si selecciona Atrás y adelante, las escenas se reproducirán en orden de procesada de arriba a abajo. Si la casilla de verificación "Repetir" está activada, luego, después de editar, la última escena será de abajo hacia arriba procesada.
Coincidentemente	Si selecciona «Random», las escenas se reproducirán en orden aleatorio secuencia procesada.
solo un paso	Si la casilla de verificación "Repetir" no está activada, el Ef ejecuta aleatoriamente una escena y luego desactiva el efecto.

- La casilla de verificación «Repetir» permite que el efecto comience de nuevo después de que haya expirado.
- La casilla de verificación «Controlado por música» permite que las escenas en el efecto dependan de BeatTool o del Botón de toque avanzado.
- En el campo de entrada "cada # latido" puede ingresar un factor que indica cuánto latidos, el control de música debe encenderse.

11.3.5 Efecto (Configuración avanzada)

Cuando hace clic en el botón "Configuración avanzada", el campo de configuración de efectos avanzados se vuelve visible. (ver figura 11.4)

Este campo de configuración ofrece ajustes avanzados para configurar el efecto.

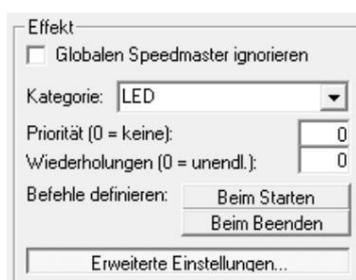


Figura 11.4: Efecto ampliado

- La casilla de verificación «Ignorar Global Speedmaster» asegura que el efecto se activa cuando se activa no está influenciado por el Speedmaster en el módulo Master.
- El cuadro desplegable "Categoría" también es un campo de entrada. Aquí puede ingresar los nombres de las categorías para que los efectos se puedan dividir en diferentes pestañas . Los nombres de categoría permiten ordenar los efectos claramente Al asignar un efecto a un nombre de categoría existente, se asigna a la pestaña correspondiente.
- Se puede definir una prioridad en el campo de entrada "Prioridad". Los efectos de mayor prioridad cancelan los efectos de menor prioridad. Siempre que se haya activado la casilla de verificación "Solo un efecto por grupo". Una prioridad de cero significa que el efecto no tiene prioridad.
- En el campo de entrada "Repeticiones" puede determinar después de cuántas repeticiones de la el efecto debe ser terminado. Un valor de cero significa repetición infinita.
- Con los dos botones define comandos, al iniciar y al finalizar puedes modular
Invoca comandos relacionados al iniciar y finalizar la escena.



Hinweis

La visualización de los grupos de efectos se puede ajustar a la derecha en la configuración del programa.

11.3.6 Configuración de escena

Si se ha creado un nuevo paso para un efecto, se puede configurar en el campo de entrada "SStep" (ver Figura 11.5).

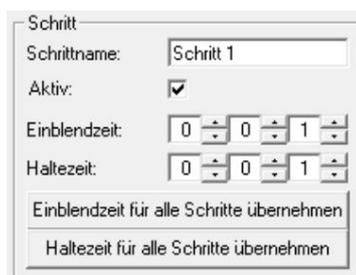


Figura 11.5: Configuración de pasos

La creación de escenas se explica en detalle en el capítulo 9 Escenas.

- El nombre del paso se puede describir de manera significativa en el campo de entrada «Nombre del paso» o cambiarse más tarde para el paso seleccionado.
- Con la casilla de verificación "Activo" puede decidir si el paso se procesará en el efecto.
- El tiempo de fundido de entrada de la escena seleccionada se puede determinar en el campo de entrada «Tiempo de fundido de entrada» voluntad.
- El tiempo que la escena permanece en su lugar antes de cambiar al siguiente paso se puede configurar en el campo de entrada "Tiempo de espera".



Hinweis

Los campos de entrada para el tiempo de aparición gradual y el tiempo de espera representan décimas de segundo, segundos y minutos de derecha a izquierda.

11.3.7 Reproducción

Los ajustes para la reproducción se pueden realizar en 2 áreas de la ventana del secuenciador de efectos.

reproducción (todas)

Los ajustes de configuración para la reproducción de todos los efectos se encuentran en Reproducción (todos) (consulte la Figura 11.6), y el botón para detener todos los efectos en ejecución ("Detener todos los efectos") también se encuentra aquí.

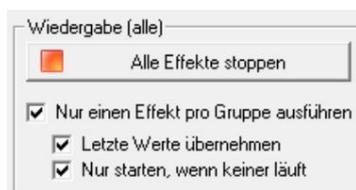


Figura 11.6: Configuración de reproducción

- Casilla de verificación "Ejecutar solo un efecto por grupo": según la configuración, el efecto seleccionado se inicia adicionalmente o reemplaza todos los efectos en ejecución (que luego finalizan). Esta propiedad se aplica a todos los efectos.
- Casilla de verificación "Aplicar los últimos valores": de forma predeterminada, después de procesar un efecto, se cambia al estado de iluminación que existía antes del inicio del efecto. Esto significa que cuando cambia entre 2 efectos, el efecto antiguo se convierte en el nuevo, pero al universo se le asignan los valores antiguos cuando sale. Si la casilla de verificación está marcada, los últimos valores quedan en el universo. Importante: Esto solo se aplica a los efectos agrupados, en los que, por supuesto, los dispositivos también se sobrescriben si el efecto reiniciado estos dispositivos también se utilizan.
- Casilla de verificación "Comenzar solo si no se está ejecutando ninguno": solo se puede seleccionar si la casilla de verificación "Ejecutar solo un efecto por grupo" está activa. Si un efecto ya se está ejecutando en un grupo, no es posible iniciar otro desde este grupo. Para hacer esto, primero se debe finalizar el efecto actual.



Wichtig

¡La función "Solo iniciar si no se está ejecutando ninguno" no significa que los últimos valores continuarán emitiéndose después de que el efecto (u otro efecto en el grupo) haya terminado! Todos los dispositivos vuelven al estado anterior al inicio del primer efecto. Para ello, recomendamos utilizar la lista de escenas.

Reproducción (seleccionado)

Los ajustes en Reproducción (seleccionado) se aplican al efecto resaltado en la lista y se guardan para cada efecto.



Figura 11.7: Reproducción (seleccionado)

- Botón «Play»: este botón se puede utilizar para iniciar o detener el efecto seleccionado en la lista siendo detenido. El botón funciona alternativamente como botón de inicio/parada.
- Botón «Siguiente paso»: este botón se puede utilizar para cambiar el efecto del modo de reproducción. El manual tiene que ser avanzado.
- Fader «Intensity»: Este fader se puede utilizar para establecer el brillo del efecto seleccionado en la lista, siempre que el efecto tenga un canal con el Tipo: Dimmer. (Tipo: atenuador, consulte el capítulo 32 Conceptos básicos de DDF)
- Casilla de verificación «Agrupación de intensidad»: Con la casilla de verificación, puede agrupar la intensidad dentro del grupo para los efectos seleccionados. Esto significa que todos los efectos seleccionados en un grupo reaccionan al cambio de intensidad cuando se activan.

- Fader «Acceleration»: aquí puede influir en la velocidad del efecto durante la reproducción . Todos los pasos de un efecto se aceleran o desaceleran en la misma proporción.
- Casilla de verificación “Agrupación de aceleración”: Con la casilla de verificación, puede agrupar la aceleración dentro del grupo para los efectos seleccionados. Esto significa que todos los efectos seleccionados en un grupo reaccionan al cambio de aceleración cuando se activan.

11.3.8 Uso de efectos

Los efectos pueden iniciarse manualmente directamente desde el secuenciador de efectos o incrustarse en cualquier forma de lista de escenas (incluido el reproductor de audio y la herramienta de texto). Para hacer esto, seleccione el elemento de menú « Comando » del menú contextual. Un solo efecto se activa con los comandos Start y Stop, por ejemplo, también hay un comando para detener todos los efectos en ejecución. Ejemplo: en el reproductor de audio puede integrar efectos yendo a Agregar y luego seleccionando el elemento de menú « Comando ».

En Módulo, luego Efectos. A continuación, seleccione el efecto en Función que haya creado anteriormente. Luego coloque el primer marcador Inicio donde desea que comience el efecto y cree el comando Detener donde desea que finalice el efecto. Al iniciar y finalizar los efectos, se puede ejecutar un comando de inicio o finalización , que se puede definir en "configuración de efectos extendidos".



Hinweis

Asegúrese siempre de antemano de que el efecto/paso a renombrar esté realmente seleccionado. A veces puede suceder que al abrir/cerrar el árbol cambie el marcado. Incluso cuando se crea un efecto, todavía no se marca automáticamente.

11.4 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 11.1: Módulo: Secuenciador de efectos - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	Descripción	canal	descripción
Todos	El comando se aplica a todos efectos aplicados.	deténgase	Todos los efectos de ejecución detenido.
Seleccionado	El comando adicional aplicado al efecto actual. Por encima de una categoría de efecto si se han utilizado categorías que nombres de las categorías correspondientes . estos pueden aunque sea seleccionado pero no se puede asignar a ningún comando.	iniciar/detener	El comando Start/Stop comienza y detiene el seleccionado Efecto de caducidad automática . (El comando debe usarse en conexión con T-Flag ser usado.).
		empezar	El comando Iniciar inicia el efecto seleccionado en el secuenciador de efectos para automático Proceso.
		deténgase	El comando Detener detiene el efecto seleccionado en el secuenciador de efectos para automático Proceso.
		Establecer aceleración	Con este comando puedes la aceleración del efecto el ingresado en valor establecer porcentaje.
		interés poner	Con este comando puedes la intensidad del efecto en la entrada establecer el valor porcentual introducido .
		Próximo paso	Actúa sobre efectos que Modo de reproducción Solo uno se establecen los pasos, el próximo paso.
		repetir Encendido apagado	Activa o desactiva la opción Repetir para el efecto seleccionado. (Usar bandera T) ver nota

Continúa en la siguiente página

gesto musical On/Off Activa la opción de control de música para el

Efecto activado/desactivado. (Usar bandera T) ver nota

Próximo. modo de reproducción

Selecciona el siguiente modo de reproducción para el efecto seleccionado.

Modo de reproducción:

Elige el apropiado

- Manual
- Regular
- Reverso
- De ida y vuelta
- Coincidentemente
- Solo a Paso

Modo de reproducción para el efecto seleccionado.

intenso con inicio/-
deténgase

El comando Intens. con estrella t/Stop inicia y detiene el efecto seleccionado para ejecutarse automáticamente, simultáneamente se puede introducir a través de la columna de valor porcentaje de brillo para ser entregado.

Siguiente Anterior
Otras entradas

El comando adicional será al siguiente actualmente aplicado al efecto anterior o al efecto mencionado en el menú desplegable .

Elegir

Selecciona el siguiente, anterior o efecto nombrado en el menú desplegable Dispositivo /Función afuera.

Start/Stop empezar véase más arriba

Set Aceleración Int.
poner

Próximo paso
repetir Encendido apagado
gesto musical Encendido apagado

Modo de reproducción Intenso. Con
iniciar/detener

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

¿La opción de control de repetición o música en el secuenciador de efectos usado, esto debe hacerse sin usar la bandera T. Aquí debe se puede especificar la siguiente secuencia de comandos para encender:



Módulo: efecto
Dispositivo/Función: Nombre del efecto, Siguiente, Anterior, Actual
Canal: repetir encendido/apagado, control de música encendido apagado
banderas: Indicador O (Usar el valor especificado)
Valor: 100

La desconexión se realiza en consecuencia a través del **valor:** 0.

11.5 Consejos

Con la agrupación de efectos puedes usar el siguiente truco, por ejemplo:

Por ejemplo, crea 3 movimientos de escáner diferentes. En cada escena SOLO el Posición guardada (marca de verificación al crear) y sin brillo, color, gobo, etc. Luego haces exactamente lo contrario y programas 3 efectos más solo con cambios de color. a Necesita entonces de nuevo 3 solo con cambio de gobo. Y ya puedes usar estos efectos 3x3 para crear uno crear una gran combinación. Para esto entonces tomas "efectos de arranque" que nada más contienen como comandos "iniciar movimiento1, iniciar cambio de color3, iniciar cambio de gobo2". Con los tiempos de espera correspondientes son una secuencia de cambios "automáticos" con bastante rapidez programado.

12 submaestros

12.1 Resumen

En DMXControl, el submaster refleja exactamente la herramienta que todo jockey ligero ya conoce desde su consola de hardware. Los 12 submasters se pueden ampliar con cualquier número de bancos . También es posible seleccionar varios canales DMX al mismo tiempo para cada canal submaster o asignar comandos o escenas individuales.

Si se va a utilizar un controlador midi para un mejor manejo (ver Control remoto MIDI), también es muy recomendable familiarizarse con este módulo.

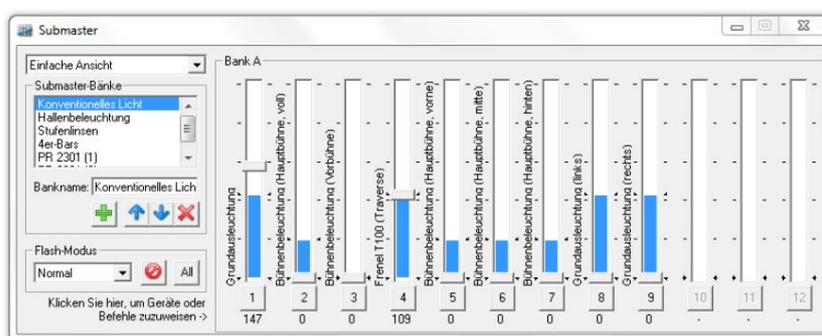


Figura 12.1: Ventana Submaster

12.2 Descripción

El módulo se puede encontrar e iniciar bajo el elemento de menú "Ventana" "Submaster" y bajo su icono en el centro de control (ver Figura 12.2) .



Figura 12.2: El icono del módulo

Cuando se inicia por primera vez, la ventana del submaestro aparece en la "vista simple" (consulte la Figura 12.1). Además de la vista Simple, también existe la vista «Crossfade», en la que hay dos bancos reales de submasters, A y B. Aquí puede usar el crossfader para realizar un fundido cruzado entre los dos bancos A y B.

12.3 Controles

En la esquina superior izquierda hay un menú desplegable para seleccionar la vista "Vista simple" o "Fundido cruzado". Por defecto, después de instalar DMX Control, la vista se establece en «Vista simple».

El área para administrar los bancos de submaestros se encuentra en el lado izquierdo de la ventana, debajo del cuadro desplegable para seleccionar la vista. Mientras no se haya creado un banco submaster, no habrá faders disponibles en el área de faders. Se crea un nuevo banco submaster haciendo clic en el botón "Agregar". El nuevo banco submaster aparece en la ventana de lista y en el campo de entrada. Esta designación ahora se puede sobrescribir con un nombre significativo en el campo de entrada. Un banco submaestro se elimina seleccionándolo en la ventana de lista y haciendo clic en el botón "Eliminar". Las entradas en la ventana de lista se pueden ordenar con los botones «Flecha arriba/abajo».

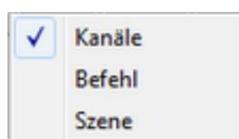


Figura 12.3: Menú contextual

Una vez que se ha creado un banco, a cada fader se le puede asignar uno o más canales DMX, un comando o una escena. Un clic con el botón izquierdo del mouse en el punto debajo del controlador abre un menú contextual (ver Figura 12.3). Aquí, por un lado, el fader se puede asignar a uno o más canales de dispositivos, el fader se puede asignar a un comando o una escena. Si se ha realizado una asignación, aparece un control deslizante sobre la barra respectiva y el nombre del canal seleccionado, el comando o el nombre de la escena al lado. Al hacer clic con el botón izquierdo del mouse, el nombre se puede cambiar a una designación significativa. A partir de ahora, los canales, comandos o escenas asignados se pueden ajustar con el fader de 0 a 255. El valor actual está directamente debajo del botón «Flash» debajo del fader, con el número de submaster correspondiente (1-12).

Si se han seleccionado canales que ya se han manipulado/ajustado en otros módulos, sus niveles se pueden observar en el submaster de forma similar a la vista general de canales.



Wichtig

El submaster anula otros manipuladores. Si hay otra asignación de los canales utilizados aquí en otro módulo, como el Analizador de sonido (Sound2Light), debe asegurarse de que el otro valor se suprimió después de cambiar el control deslizante.

Simplemente presionando el botón «Reset» (en el contexto del modo flash) o reiniciando el otro módulo (aquí: desactivando y reactivando el S2L) cancela la sobrescritura del submaster nuevamente.

12.3.1 Modo parpadeo

Si desea configurar uno de los 12 controladores a un valor diferente muy rápidamente, puede usar el botón "Flash". Asegura que el controlador respectivo salte al valor establecido en el módulo maestro (flash). En la parte inferior izquierda de la ventana del submaster se encuentra el área "Modo de flash", aquí puede configurar diferentes modos para los botones de flash:

- Hombre presente «normal»; El valor solo se conserva mientras se pulsa.
- Interruptor basculante « ON/OFF »; El valor se mantiene hasta que lo presione de nuevo.
- «Only one on» igual que ON/OFF, pero el modo parpadeará en todos los demás controladores desactivado (restablecer) al mismo tiempo.

El botón «Reset» y el botón Flash «All» también se encuentran aquí.

12.3.2 Fundido cruzado (ver)

Si se selecciona "Crossfade" en el menú desplegable, la vista del submaster se expande en 12 controles adicionales (banco B). Sin embargo, como antes, solo se pueden configurar 12 grupos de canales diferentes. Sin embargo, ahora es posible asignar 2 valores a cada grupo de canales, entre los cuales puede cambiar abruptamente, manual o automáticamente a través de un tiempo de transición (1-30 segundos). Si solo el banco A estaba visible en la "vista simple", el banco B ahora también está disponible.

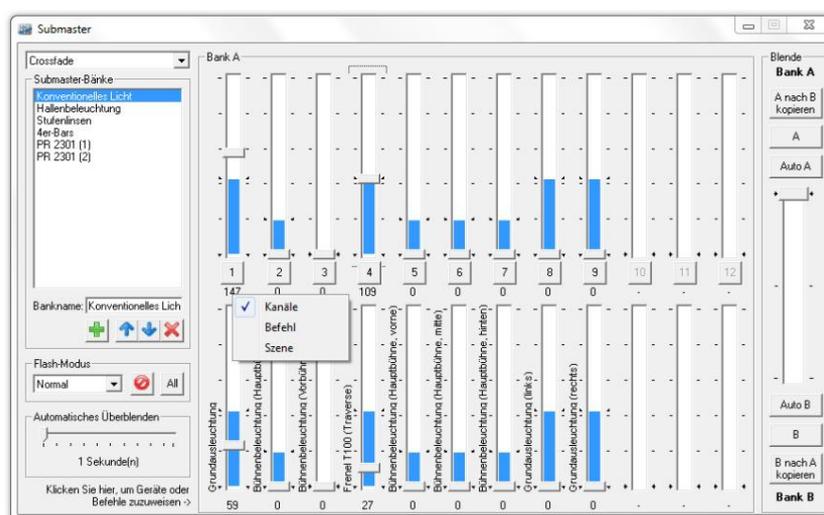


Figura 12.4: Vista del crossfader del submaestro

Además de los elementos de control que también están disponibles en la «Vista simple», también existe el área «Crossfade automático» en el área de la ventana izquierda. El control deslizante se puede usar para establecer tiempos en el rango de 0 a 30 segundos como el tiempo de fundido para el fundido cruzado automático.

En el lado derecho se encuentra el área de "Apertura" con los siguientes controles:

- Botón «Copiar A a B» con este puedes copiar la configuración del fader del banco A al banco B para ser copiado.
- El botón « A » cambia del banco B al banco A inmediatamente.
- El botón «Auto A» se desvanece de banco B a banco con el tiempo de desvanecimiento automático establecido A
- Crossfade «Fader» con el fader también se puede cruzar con el ratón.
- El botón «Auto B» se desvanece de banco A a banco con el tiempo de desvanecimiento automático establecido B.
- El botón « B » cambia del banco A al banco B inmediatamente.
- Botón «Copiar B a A» con este puede copiar la configuración del fader del banco B al banco A para ser copiado.

12.4 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 12.1: Módulo: Submaster - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
valor ajustado	El canal seleccionado estará en la valor correspondiente en la columna conjunto de valores. (La bandera O debe estar configurada ser)	1-12	Equivalente a Submaster 1-12 en el banco seleccionado. El comando se aplica al submaestro correspondiente .
		Nombre del banco: 1-12	Equivalente a Submaster 1-12 en el banco con el nombre del banco. El comando se aplica al submaestro correspondiente .
brillante	Con este comando todos los os el canal seleccionado por comando ser flasheado.	Todos	El comando se aplica a los 12 submaestros .
		1-12 nombre del banco: 1-12	El comando se aplica al submaster seleccionado. (consulte también arriba)
aumentar el valor disminuir el valor	El canal seleccionado estará alrededor del Valor 5 aumentado o disminuido.	1-12 nombre del banco: 1-12	véase más arriba
seleccionar banco	Con el comando se puede seleccionar uno de los bancos creados en el submaster .	nombres de bancos	El nombre del banco correspondiente se puede seleccionar aquí luego se selecciona.

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
.	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

13 maestros

13.1 Resumen

Todos los canales regulables se pueden controlar con el maestro. Este módulo actúa de forma global y proporciona los valores DMX de todos los canales que se han definido como regulables en el DDF con un multiplicador de 0-100%. Se pueden implementar 2 grupos de dimmer globales y se pueden sobrescribir los valores de flash y la velocidad de todos los efectos.

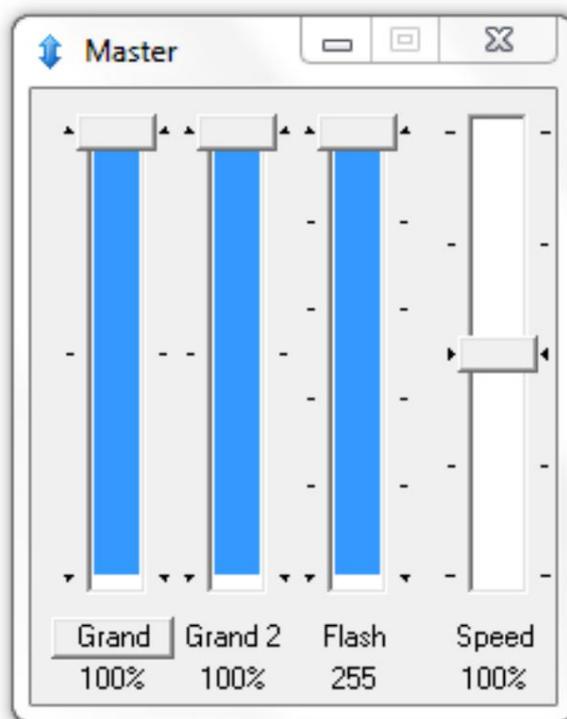


Figura 13.1: El maestro en DMXControl 2

13.2 Descripción

El área de aplicación más común para el módulo maestro es la atenuación de todas las lámparas/ fuentes de luz. De forma predeterminada, todos los dispositivos que tienen un canal regulable se atenúan a través de « Grand ». El módulo se puede encontrar en el elemento de menú "Ventana", así como en su icono en el centro de control.



Figura 13.2: Icono de módulo



Hinweis

Para probar el módulo maestro, es recomendable abrir también el módulo submaestro y asignar 2-4 dispositivos diferentes.

13.2.1 Gran contra Gran2

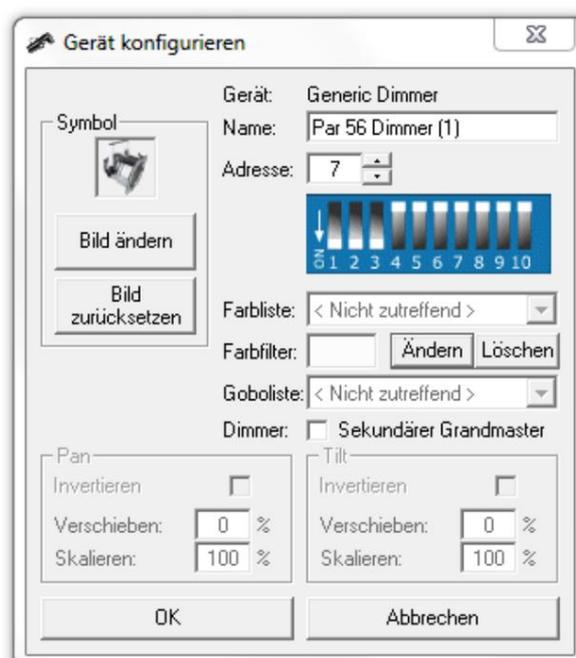


Figura 13.3: Configuración del dispositivo

Si desea evitar esta atenuación en algunos dispositivos o someterlos a una segunda atenuación separada, esto se hace a través de "Grand2". Sin embargo, esto requiere un pequeño cambio en cada dispositivo en la «Configuración del dispositivo». Allí se especifica a qué maestro está asignado el dispositivo. En la configuración del dispositivo, a la que se puede acceder a través de la lista de dispositivos o la vista gráfica del escenario, hay una casilla de verificación «Dimmer: Secondary Grandmaster». Si esta casilla de verificación está activada, el "Grand2" es inmediatamente responsable de este dispositivo (Si la función está atenuada, este dispositivo no tiene un canal de atenuación).

13.2.2 Destello

Con «Flashmaster» se establece el valor DMX para el efecto de flash. Al hacerlo, el valor un canal específico seleccionado en el módulo submaster o en el cuadro de comando, sobrescrito temporalmente. Ahora se establece un valor DMX más alto que el establecido actualmente por otros Efectos creados, obtenemos un destello (relámpago). Sin embargo, si un valor muy bajo (cerca de cero) seleccionado, obtenemos otra posibilidad de un apagón (ver centro de control).

13.2.3 Velocidad

El "Speedmaster" no afecta a los dispositivos individuales, pero los efectos en los que ya se han utilizado dispositivos. En concreto, el Speedmaster accede a los valores de velocidad de todos efectos también. El multiplicador se puede establecer entre 1 y 200 %.

13.3 Controles

Todos los controles deslizantes se pueden operar con el mouse. Se puede tirar o directamente al se puede hacer clic en la posición del punto de ajuste. Si el controlador está activado (cuadro punteado), también puede Se puede hacer un cambio usando las teclas de flecha. Los controladores también están ahí como un amortiguador. entender y por lo tanto invertida (la flecha hacia arriba corresponde a un movimiento del controlador para abajo).

13.4 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 13.1: Módulo: Maestro - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
gran maestro	El otro parámetro se establece en el Gran maestro aplicado.	poner	El valor se establece en el Gran Maestro. aplicado. (Submaster, Midi, DMXIn o el valor porcentual dado al O-Flag)
Sec. Abuelas ter	El otro parámetro se establece en el Gran maestro secundario aplicado .	poner	El valor está en el secundario. Gran maestro aplicado. (Submaster, Midi, DMXIn o el porcentaje especificado de O-Flag)
maestro de la velocidad	El otro parámetro se establece en el Speedmaster aplicado.	poner	El valor se aplica al Speedmaster. (submaestros, midi, DMXIn o el valor porcentual especificado a la bandera O)
maestro del flash	El otro parámetro se establece en el Flashmaster aplicado.	poner	El valor está en el Flashmaster aplicado. (Submaster, Midi, DMXIn o el valor porcentual dado al O-Flag)

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

14 analizadores de sonido

14.1 Resumen

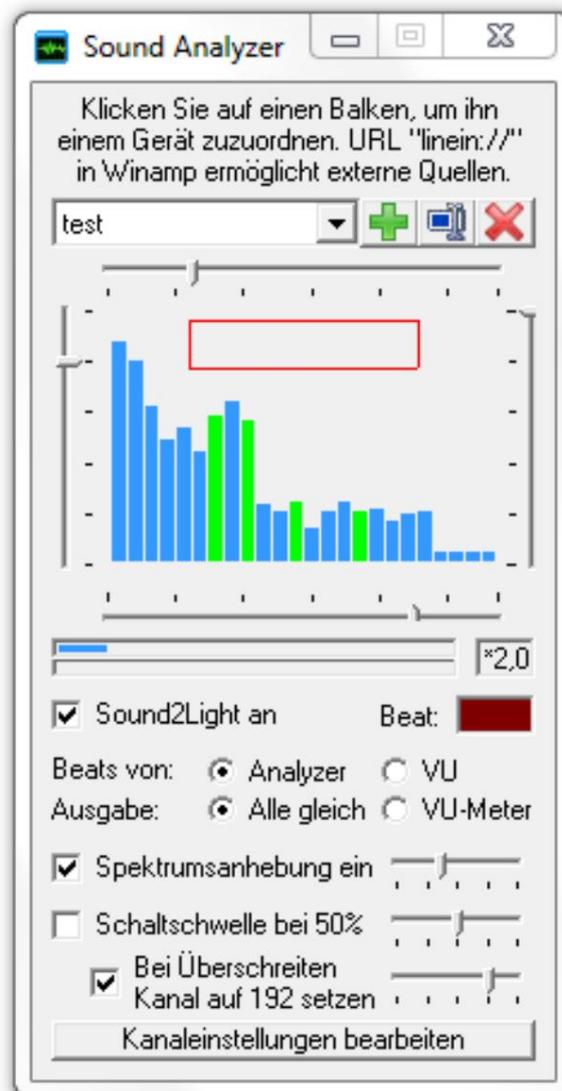


Figura 14.1: El analizador de sonido

El analizador de sonido permite que el control de iluminación se adapte automáticamente al ritmo y nivel de la música. Esto puede ser muy bueno para una operación de fiesta casi desatendida.

ser usado.

Este módulo ofrece un análisis de espectro detallado, mediante el cual los 24 niveles de detalle pueden manipularse y asignarse directamente a un canal. Además del módulo de ritmo, aquí se ofrece otra opción para extraer ritmos de una fuente de música externa.

14.2 Descripción

Para que Sound Analyzer pueda cumplir con sus tareas, la ventana debe permanecer abierta en todo momento. El analizador de sonido se puede llamar a través de la opción de menú «Ventana» «Analizador de sonido», o directamente a través del icono.



Figura 14.2: Icono de módulo

Con Sound Analyzer, generalmente hay tres conceptos que deben entenderse, que se entrelazan y conforman todo el módulo:

- La fuente y su manipulación
- La generación del ritmo
- La función Sound2Light y sus limitaciones



Hinweis

La fuente es **AZUL**, los Beats son **ROJOS** y Sound2Light es **VERDE**.

14.2.1 Las fuentes

Hasta ahora, solo las dos fuentes de Winamp (VbVis o AVS) se puede seleccionar (ver también configuración del programa, pestaña Herramientas).

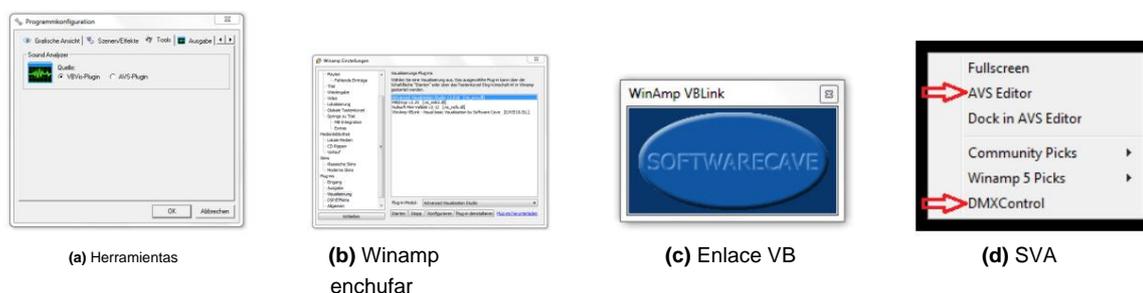


Figura 14.3: Fuentes de audio

Ambos están en la configuración del programa y el primero está habilitado por defecto. Gracias a la posibilidad de reproducir `linein://` con Winamp, es posible utilizar cualquier otro reproductor con controladores de audio adicionales o un simple cable de conexión entre la fuente de sonido (si es necesario también la misma tarjeta de sonido = line out) y la línea de entrada de la tarjeta de sonido. Cabe señalar que tanto VbVis como AVS también emiten los cambios en el ecualizador de Winamp, pero el control de volumen de Winamp en sí no tiene efecto en la salida. Al seleccionar `linein://`, compruebe el nivel de entrada de su tarjeta de sonido/mezclador de Windows. Una vez que haya configurado una fuente adecuada, debería poder ver barras que cambian constantemente en **AZUL**.

14.2.2 El ritmo

El tiempo está simbolizado por el cuadro rojo, que debe parpadear regularmente. Todos los (dos) ajustes para el ritmo también están representados por bordes en **ROJO**. La salida del pulso siempre está activa. Solo los valores de umbral incorrectos pueden hacer que el campo para el latido permanezca oscuro. Si se planea un control de efectos o secuencias, la marca para Beat-triggered (controlado por música) debe estar activada en el módulo de escena o módulo de efectos.

14.2.3 Sonido2Luz

Si se marca la casilla correspondiente, se activa el control S2L. Sin embargo, no verá inmediatamente un efecto la primera vez que lo use, ya que al menos una de las 24 barras de espectro debe tener asignado un canal (de un dispositivo). Sin embargo, para poder configurar esto, además de la existencia de al menos un dispositivo (ver lista de dispositivos), un banco,



Figura 14.4: Elección del banco derecho

donde se guardan los ajustes. De esta forma, se pueden guardar varias configuraciones por proyecto. Sin embargo, solo se guardan los canales de las barras de espectro y no los valores de los otros controles en Sound Analyzer. Si se asigna un canal, la barra se vuelve **VERDE**, al igual que el umbral de conmutación, si está activado. Los valores de los niveles están directamente en

Los valores DMX de 0 a 255 se convierten y emiten, con los que se pueden recrear los efectos clásicos del órgano de luces 1:1 con 24 niveles de detalle.

14.3 Controles

Con el aumento del espectro de elementos, puede manipular la fuente directamente y, por lo tanto, influir tanto en Beat como en S2L. El valor se puede variar entre 0 y 255, sin cambios en el medio alrededor de 128. Esta configuración se puede ajustar un poco más finamente usando el botón "Editar configuración de canal " .

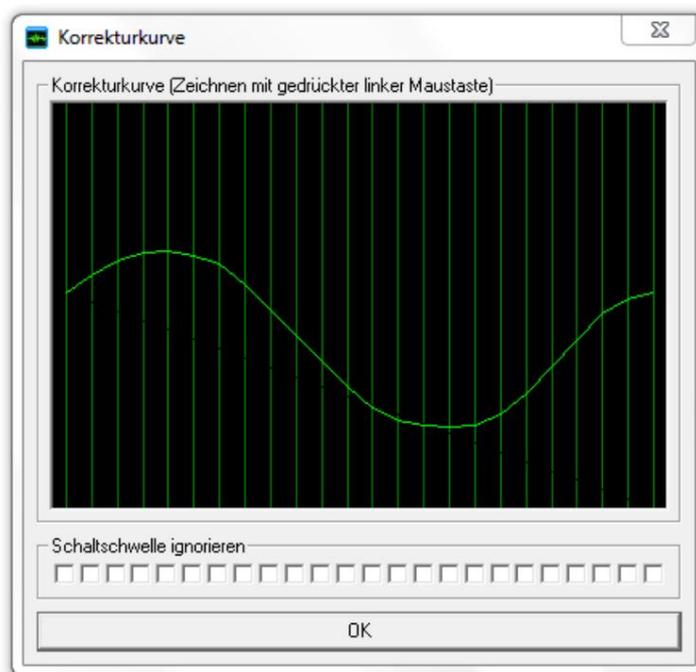


Figura 14.5: La curva de corrección de Sound Analyzer

14.3.1 Ajustes de ritmo

El tiempo se puede determinar a partir de una fuente de dos maneras diferentes. En primer lugar a través del analizador de espectro (analizador para abreviar) y en segundo lugar a través del medidor VU (VU para abreviar). El analizador se puede configurar con el rectángulo rojo (en la zona superior). Se detecta un latido cada vez que una de las barras del espectro sobresale en este rectángulo. El rectángulo se ajusta mediante los 4 controles deslizantes alrededor de la visualización del espectro. El método del medidor VU es un método de análisis de nivel simplificado¹. La marca roja en las barras debajo de la visualización del espectro representa un valor de umbral que se puede cambiar con el mouse. Se detecta un latido

¹ Wikipedia http://de.wikipedia.org/wiki/VU_Meter

cuando el indicador VU supera el umbral. "AutoGain" se puede activar/desactivar (-) con un clic y muestra el multiplicador determinado automáticamente.

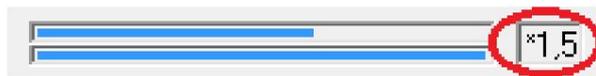


Figura 14.6: La pantalla AudioGain

14.3.2 Configuración de sonido a luz

Si una de las 24 barras de espectro se asigna a uno o más canales (haga clic en una de las barras), se volverá VERDE y se puede guardar en un banco. Ahora la función S2L se puede activar/desactivar a través de la marca correspondiente.

Hay otras cuatro configuraciones que SÓLO afectan al S2L:

- Umbral de conmutación en X%:
- Ignorar el umbral de conmutación (al editar la configuración del canal)
- Establezca el canal en X si se excede:
- Medidor de VU

El umbral de conmutación es el valor inferior que debe superarse para que se produzca una salida S2L. Los valores por encima del valor de conmutación NO se redistribuyen a los 255 valores, solo todos los valores por debajo del umbral se establecen en 0. Por ejemplo, si el umbral es del 10%, el dispositivo DMX solo recibe valores de 26-255 (>25,5). Esta configuración global se puede cancelar para espectros individuales marcando «Editar configuración de canal» (casilla de verificación «Ignorar umbral de conmutación»).

Si también desea recibir una salida binaria (es decir, solo 0 o valor en X), se puede configurar un valor DMX 'X' en «Establecer canal en X si se excede», que siempre se transfiere a la salida tan pronto como el umbral se superó el valor. Este ajuste no tiene efecto una vez que se haya desactivado «Umbral de conmutación al X%».

La forma más fácil de entender el "medidor VU" es verlo por ti mismo. Por lo tanto, para fines de prueba, los canales de atenuación de 4 a 8 dispositivos deben asignarse a una barra de espectro en lugar de a un dispositivo. Si se selecciona el botón de opción «Todos iguales», el comportamiento es el mismo para todas las lámparas. Sin embargo, si la elección es el botón de radio «VU meter» (posible desde 2.11), la desviación se divide entre las 4-8 barras. (Ideal para observar en la vista gráfica del escenario cuando se colocan atenuadores genéricos uno al lado del otro).

14.4 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 14.1: Módulo: Analizador de sonido - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
sonido2luz	Los otros comandos (canal) son solo se aplica a la función Sound2Light .	Encendido apagado	Usar la bandera T puede la función de encendido y apagado voluntad.
		Activar	Con el comando, el Sound2Light función activada.
		Desactivar	Con el comando, el Sound2Light función desactivada.
Banco	Con la función Banco, el Ent El banco de habla se puede seleccionar desde el menú desplegable en el Analizador de sonido .	Nombre del banco	Los nombres de banco creados apropiadamente están disponibles en Canal el menú desplegable en el Analizador de sonido.

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
.	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

herramienta de 15 tiempos

15.1 Resumen

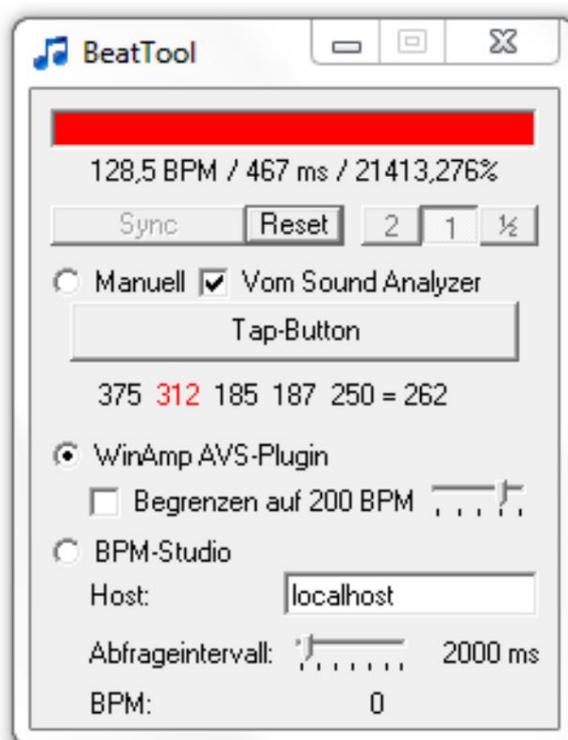


Figura 15.1: El módulo Beat

Para el espectáculo de luces controlado por música, también debes mirar el **módulo Beat** .

Ofrece la posibilidad de crear los llamados **beats** a mano o con la ayuda de fuentes externas como el Winamp1 gratuito o el BPM-Studio2 y así controlar los efectos en directo y de forma totalmente independiente . Además del Sound Analyzer, es por lo tanto otro módulo para analizar música fuera de DMXControl.

1 <http://www.winamp.com/media-player/de> (software

gratuito) 2 http://www.alcotech.de/html/rebuild.php?src=products_private.html

**Hinweis**

Los programas NumarkCue1 , DJ virtual ² , NI-TraktorDjStudio3 se compatibles con la herramienta OSC-to-MIDI4 .

15.2 Descripción



Figura 15.2: El icono del módulo

Para que el módulo de ritmo haga su trabajo, la ventana debe permanecer abierta todo el tiempo. Se encuentra en el elemento de menú "Ventana" y se puede llamar directamente a través del icono.

El módulo de ritmo se puede utilizar para activar, desactivar o adelantar un evento específico . Para hacer esto, marque la casilla "activada por ritmo" (controlada por música) para los eventos deseados en el módulo de escena o módulo de efectos . Así, por ejemplo, se puede activar una sola luz/luz estroboscópica al compás de la música o la posición de uno aumenta

Correr ligero en cada latido. Para tener una idea de los ritmos deseados o no deseados, primero se deben probar las escenas en el modo "Manual".

La barra roja parpadeará cada vez que el motor de ritmo haya generado una barra. Inmediatamente debajo , se muestran el intervalo de tiempo y el valor en BPM (pulsaciones por minuto), que se pueden editar haciendo doble clic para especificar manualmente un valor de BPM (por ejemplo, desde un contador de pulsaciones en la mesa de mezclas de DJ).

**Hinweis**

Sin embargo, esto solo se aplica si está en modo Manual.

15.3 Notas de instalación

Si solo desea utilizar el modo Manual, puede omitir la siguiente sección .

Los siguientes pasos son necesarios para comenzar en el modo « WinAmp AVS Plugin ». Esta es la forma más fácil de obtener el ritmo de cualquier canción (mp3) o micrófono en DMXControl.

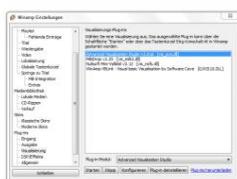


El modo "WinAmp AVS Plug-In" también es el que tiene el menor retraso entre el ritmo audible real y el parpadeo visible de la barra.

Primero, descargue el reproductor gratuito de la página de inicio anterior y asegúrese de que el complemento AVS esté seleccionado durante la instalación. (Todas las demás marcas se pueden eliminar)



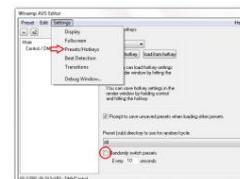
(a) Selección en Winamp instalación



(b) Activación de AVS Visualizer en Winamp



(c) Activación de DMXControl en AVS enchufar



(d) deshabilitar el cambio aleatorio

Figura 15.3: AVSEditor



Algunos sistemas operativos pueden requerir que Winamp se ejecute con privilegios de administrador antes de que el reproductor comparta datos con otros programas. (Este es el caso, por ejemplo, con Windows 7 en modo de prueba o Windows 8)

Una vez que el reproductor y DMXControl se han iniciado, el complemento se puede seleccionar haciendo clic con el botón derecho en el espectro (o Ctrl+K). En la ventana AVS que se abre, el complemento de salida DMXControl se puede seleccionar nuevamente con un clic derecho. Después de una instalación nueva de Winamp, el efecto Winamp DMXControl en AVS es solo uno de muchos, por lo que aún es recomendable eliminar el interruptor aleatorio en AVS Editor.

15.4 Controles

El módulo Beat admite tres modos:

- **Manuel**
- **Complemento WinAmp AVS**
- **Estudio BPM**

15.4.1 Manual

La mayor parte de la funcionalidad del módulo de ritmo se puede utilizar en este modo. Se puede generar un solo latido con la ayuda del "Botón Tap". Se necesitan al menos dos de estos tiempos para que el tiempo pueda continuar automáticamente. El tiempo entre los últimos latidos se puede leer en ms directamente debajo del «botón Tap». La pantalla está limitada a cinco intervalos de latidos y refleja la fórmula actual para el promedio, que ahora se muestra continuamente como un latido.

Los tres valores debajo del parpadeo del tiempo reflejan exactamente este valor. (x/x/x) El valor recién calculado está en segundo lugar. En primer lugar las pulsaciones por minuto resultantes y en último lugar la desviación máxima de esta barra respecto a las otras entradas del botón tabulador. Los valores determinados se pueden borrar en cualquier momento con "Reset".

Los interruptores 2 1 1/2 se pueden usar para seleccionar el multiplicador con el que se emite el tiempo. Cabe señalar que el botón de tabulación solo cambia el factor 1 en cualquier caso. Entonces, si haces clic juntos en un tiempo de 60 BPM, 2 siempre serán 120 BPM y 1/2 será 30 BPM. Bastante diferente cuando se sobrescribe la barra manualmente. Si esta a 2 y le ponemos 60.0, se baja a 15 BPM a 1/2 y viceversa.

Si "Desde el analizador de sonido" está activado, los 5 tiempos simplemente se sobrescriben uno tras otro por el reloj del Analizador de sonido.>br> Dado que todavía estamos en el modo "Manual", estos pueden sobrescribirse en cualquier momento a mano usando el botón de tabulación y viceversa.

Si el ritmo no está sincronizado, puede usar el **botón de sincronización** para ayudar. A diferencia del **botón de tabulación**, no se calcula ninguna distancia (tiempo) nueva, pero la barra existente se sincroniza (reinicia) cuando se presiona el botón. En resumen, se corrige la "posición de fase".

15.4.2 Complemento Winamp AVS

Si ha seguido completamente las instrucciones de instalación anteriores, un latido debería reconocerse inmediatamente al seleccionar este modo. Puede usar el control deslizante para establecer un valor máximo de BPM, pero esto solo se aplica si la casilla de verificación está activada. Los botones "Restablecer" y "Tocar" no tienen funcionalidad para este modo, pero aún están accesibles para permitir un cambio suave al modo "Manual" sin pausas.

15.4.3 Estudio BPM

Si BPM Studio se está ejecutando en cualquier computadora de la red, el ritmo también se puede obtener de este reproductor ingresando el nombre de host. Cuando se instala en la misma computadora, generalmente se puede conservar «localhost». La consulta de intervalo también debe dejarse en 2000ms. Los valores pequeños pueden generar inestabilidad en computadoras lentas.

15.5 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 15.1: Módulo: Beattool - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
toque el botón	El comando (canal) se aplica al botón TAP en BeatTool.	Elegir	El botón Tap está seleccionado (pulsado).
botón de sincronización	El comando (canal) está en el Botón de sincronización aplicado en BeatTool.	Elegir	El botón Sincronizar está seleccionado (presionado).
Botón de reinicio	El comando (canal) está en el Botón de reinicio utilizado en BeatTool .	Elegir	El botón de reinicio está seleccionado (presionado).
factor	El factor de función afecta el multiplicador para el BPM.	2	Multiplicador Dos para BPM.
		1	Multiplicador uno para BPM.
		1/2	Multiplica la mitad de BPM.
valor BPM	Con la función de valor de BPM, afectan directamente el valor de BPM.	poner	El conjunto de comandos (canal) transmite el valor de BPM especificado/introducido.
Del análisis de sonido	Esta función afecta a la comprobación caja en el analizador de sonido.	Encendido apagado	En relación con la bandera T la función se puede activar y desactivar.

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
.	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

15.6 Consejos

- Con el «Botón de sincronización», se pueden generar ritmos individuales como efecto secundario, incluso si no se tocó ningún valor de BPM.
- Con el botón «Reset» puedes sincronizar el ritmo con la música si la hay cambio de fase.
Junto a este botón puede establecer si quiere duplicar o reducir a la mitad el ritmo.

Caja de 16 comandos

16.1 Resumen

El cuadro de comando proporciona una interfaz simple y clara para la operación en vivo. Con la caja de comandos, DMXControl se puede controlar en todos los módulos mediante un botón. Entonces puedes por ejemplo Configurar los canales DMX de los dispositivos a valores predefinidos, iniciar/detenga efectos, iniciar/detenga el reproductor de audio, cambie la configuración del analizador de sonido, etc.

Además, la caja de mando se puede combinar idealmente con una segunda pantalla y/o pantalla táctil utilizar para tener control directo sobre DMXControl.

16.2 Descripción

Al programar libremente los botones individuales, puede crear un entorno operativo gráfico para DMXControl que se adapte a sus propios requisitos. Esto es particularmente útil en los eventos porque solo necesita tener una ventana (ventana del cuadro de comandos) abierta y desde allí puede controlar claramente todas las acciones. Mediante el uso de bancos, son posibles hasta 1000 botones con una matriz de 10 x 10 o 4000 botones con una matriz de 20 x 20.

El número de llaves es variable. El número de botones se puede ajustar con el mouse o mediante entrada directa a través del teclado.



El ajuste de los botones con el mouse está limitado a una matriz de 20 x 20.

También se pueden ingresar valores más altos ingresándolos directamente.

Aparte del hecho de que, dependiendo del monitor, ya no tiene sentido a partir de un determinado tamaño, también puede colapsar a valores significativamente más altos.

El tamaño de la ventana del cuadro de comando variable se puede adaptar a los requisitos pertinentes. Los botones se escalan para que se distribuyan uniformemente por la ventana. De esta forma, también se puede crear espacio en el monitor para otras ventanas (p. ej., Vista gráfica del escenario). A cada botón se le puede asignar un texto, un color, un icono y el comando correspondiente (ver Figura 16.1).

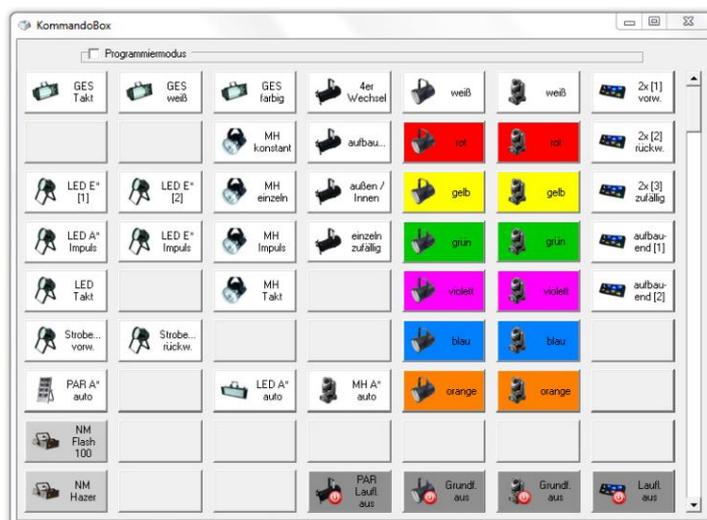


Figura 16.1: Ejemplo de diseño de la caja de comandos

16.3 Controles

La parte superior de la ventana del cuadro de comandos contiene la casilla de verificación del modo de programación (consulte la Figura 16.2), que se puede usar para cambiar entre el modo de programación y el modo de funcionamiento .

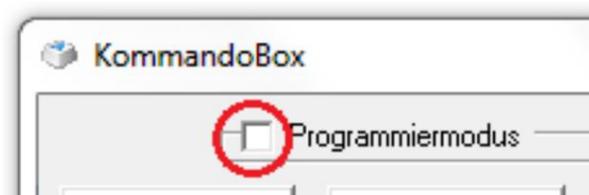


Figura 16.2: Casilla de verificación para cambiar entre programación y modo operativo

Para asignar comandos a los botones, la caja de comandos debe cambiarse al modo de programación. Al hacer clic en la casilla de verificación, la máscara de entrada aparece en el área superior (ver Figura 16.3).



Figura 16.3: La máscara de entrada



¡ En funcionamiento en vivo, el modo de programación debe estar desconectado, es decir, el modo de operación debe estar activo!

El tamaño de la matriz del cuadro de comando se puede configurar en el área superior de la máscara de entrada, es decir, el número de botones por línea y el número de líneas por banco.

Es posible cambiar posteriormente el tamaño de la matriz. Cambiar el número de filas es relativamente fácil, solo cuando se cambia el número de columnas se mezclan los botones.

Dado que los botones se pueden mover en el modo de programación usando "arrastrar y soltar", puede volver a ordenar los botones. Al mover el botón, el botón se toma de la posición anterior y se inserta en la posición frente al botón, que está precedida por una línea vertical negra. Todos los botones intermedios se mueven, lo que lleva un tiempo acostumbrarse al principio. Pero una vez que dominas el sistema, se vuelve más fácil.

Un botón del cuadro de comando asignado se puede restablecer (eliminar) con el botón en la parte superior derecha «Botón de reinicio» Para hacer esto, seleccione el botón correspondiente y luego presione el botón «Botón de reinicio».

Después de seleccionar un botón, la asignación del botón correspondiente se muestra en la tabla. Si el botón aún no ha sido asignado, el botón correspondiente aparece debajo del nombre del botón con su número de índice y el color estándar gris, y se muestra "Desactivado" para el módulo.

Nombre del botón:	En el campo Nombre del botón, puede ingresar su propio nombre para el botón haciendo clic en el campo, que luego también aparecerá en el botón .
Color:	Al hacer clic en el campo Color, se abre la ventana de la paleta de colores en la que puede seleccionar el color del botón.
Iconos:	Al hacer clic en el campo del icono, se abre un explorador de archivos en el que puede seleccionar y cargar el gráfico correspondiente para el botón. El formato de archivo se limita a los siguientes gráficos: bmp; gif; jpeg. El tamaño de la imagen debe ser de 64 x 64 píxeles, es decir, cuadrada.
Módulo:	<p>Al hacer clic en el campo Módulo, se abre una lista desplegable desde la que puede seleccionar uno de los módulos disponibles en DMXControl.</p> <p>Se pueden seleccionar los siguientes módulos:</p> <p>Desactivado:</p> <p>ningún módulo seleccionado.</p> <p>Audio:</p> <p>Aplicar comandos al módulo de Audio.</p> <p>Pista de audio:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Reproductor de audio.</p> <p>batir herramientas:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Beat Tool.</p> <p>Salida DMX: Aplicar comandos al módulo de salida DMX.</p> <p>Entrada DMX remota:</p> <p>Aplicar comandos al módulo de control remoto DMXIn.</p> <p>Efectos:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Effects Sequencer.</p> <p>Dispositivos:</p> <p>Aplique comandos al módulo Dispositivo en la vista gráfica de escenario.</p> <p>Selección de grupo:</p> <p>aplique comandos al módulo Selección de grupo.</p> <p>cuadro de comando:</p> <p>Aplicar comandos al módulo de caja de comandos.</p> <p>línea de comando:</p> <p>Aplicar comandos al módulo de línea de comandos.</p> <p>Maestro:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Master.</p> <p>Mando a distancia Midi:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Midi Remote.</p> <p>Sound Analyzer:</p> <p>aplica comandos al módulo Sound Analyzer.</p> <p>submaestros:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Submaster.</p> <p>Biblioteca de escenas:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Biblioteca de escenas.</p> <p>Lista de escenas:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Lista de escenas.</p>

**Hinweis**

Además, los complementos que admiten el control a través del cuadro de comando también aparecen aquí. El complemento MadMaxOne debe mencionarse aquí como ejemplo.

Complemento

MadMaxOne: aplique comandos al complemento MadMaxOne.

Dispositivo/Función:	Al hacer clic en este campo, dependiendo del módulo seleccionado, se pueden seleccionar las funciones correspondientes del módulo o del dispositivo a direccionar.
Canal:	Al hacer clic en este campo, se puede configurar un canal correspondiente para un dispositivo o, según el módulo y la función, se puede asignar una acción correspondiente.
Banderas:	<p>Al hacer clic en el campo Banderas, se abre una lista desplegable con la que se pueden configurar o eliminar las banderas correspondientes.</p> <p>Se pueden seleccionar las siguientes banderas:</p> <p>Modo de alternar (T): con la bandera T, un botón se puede configurar como un interruptor de encendido/apagado.</p> <p>Usar valor especificado (O): con el indicador O, se puede aplicar un valor porcentual ingresado en el campo al módulo/dispositivo.</p> <p>Valor de consulta (A): con la bandera A, un valor ingresado en la ventana de entrada se puede aplicar al módulo/dispositivo. Al hacer clic en el botón configurado, se abre una ventana de entrada en la que se puede introducir el valor.</p> <p>Ignorar valor 0 (I): Se ignora la transferencia de un valor de cero cuando no se presiona la tecla.</p>
Valor:	Al hacer clic en este campo, se puede almacenar de forma permanente un valor correspondiente para un dispositivo o una función.

**Hinweis**

Tanto para «Usar valor especificado» como para «Solicitar valor », el valor introducido es un porcentaje en el rango de 0,000% a 100,000%. No es posible ingresar valores de 0 a 255 o de 0 a 65535 aquí.

16.4 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 16.1: Módulo: cuadro de comando - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
Banco	Cuando se selecciona esta función, la posibilidad de usar el comando los distintos bancos (1-10) en acceder al cuadro de comando.	próximo	Selecciona el siguiente banco.
		anterior	Selecciona el banco anterior.
		Bancos 1 a 10	Selección directa de uno de los diez bancos.
botón	Con la función de botón comandos ya creados en el comando mandobox o en otros módulos de uso.	nombre del botón	Nombre del botón a utilizar.

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
.	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

16.5 Consejos

- Los efectos se pueden colocar en los botones del cuadro de comandos usando arrastrar y soltar.
- Un modo de encendido/apagado para los botones está vinculado al indicador de modo de alternancia del comando. aquí los botones también parecen estar permanentemente presionados hasta el siguiente clic.
- En el modo de programación, los botones se pueden mover usando Drag&Drop. Para esto debe el botón se puede soltar exactamente entre dos botones (donde aparece la línea).

En este punto, usando el módulo de efectos como ejemplo, la posible configuración para Efecto seleccionado a introducir. Aquí, solo los campos de entrada "Módulo", "Dispositivo/-Función", "Canal", "Banderas" y "Valor" porque los campos de entrada Nombre del botón, Color y

Los iconos son campos individuales. Una lista de todas las configuraciones posibles se puede encontrar arriba.

comenzando el efecto	detener el efecto	Inicio/parada del efecto
Módulo: Efectos	efectos	efectos
Dispositivo/Función: Seleccionado	Seleccionado	Seleccionado
Canal: Inicio	deténgase	iniciar/detener
banderas: -, -, -, -	-, -, -, -	T, -, -, -
Valor: -	-	-

efecto establecer	aceleración	Conjunto de intensidad de efecto zen	efecto Paso	más cercano
Módulo: Efectos		efectos	efectos	
Dispositivo/Función: Seleccionado		Seleccionado	Seleccionado	
Canal: establecer aceleración		intenso poner	Próximo paso	
Banderas: -, O, -, I		-, O, A, -	-, -, -, -	
Valor: 50		-	-	

Los siguientes puntos deben tenerse en cuenta en los ejemplos anteriores:

- En el comando de ejemplo "Accel. set" se convierte en un valor fijo del 50% aceptado.
- En el comando de ejemplo "Intens. Set" el valor es consultado por el usuario a través de la ventana de consulta. Si la bandera de consulta (bandera A) no es se muestra, esto se debe al ancho de columna de la columna "Banderas".
- Si durante la aceleración aparece la bandera « Ignorar valor 0 » no está ajustado, la aceleración sólo permanece en el valor especificado cómo se presiona el botón.
- Para «Efecto de paso siguiente», debe seleccionarse el efecto correspondiente se han iniciado antes.



Hinweis

17 reproductores de audio

17.1 Resumen

Con el reproductor de audio, los títulos de audio se pueden resaltar con escenas, efectos y comandos. En principio, el reproductor de audio ofrece una interfaz diferente para una lista de escenas, similar al libro de letras y al reproductor de código de tiempo, excepto que aquí existe la posibilidad de anclar las escenas con precisión al curso de la canción. Esto permite crear espectáculos de luces individuales para canciones individuales .

17.2 Descripción

Una característica llamativa del reproductor de audio son las dos pistas de audio, que presentan las pistas estéreo de una pista de música (canal izquierdo: verde, canal derecho: rojo). En esta área de la ventana, se muestran la progresión en el tiempo con las amplitudes correspondientes de la canción y las escenas establecidas . Con computadoras de bajo rendimiento, es recomendable suprimir la visualización de la curva de amplitud con la casilla de verificación «No cargar gráficos», lo que ahorra energía de la CPU .

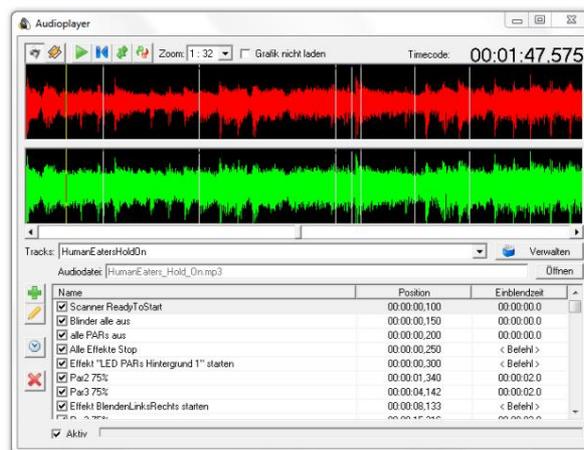


Figura 17.1: El reproductor de audio



Wichtig

El reproductor de audio se utiliza para convertir archivos de audio. Si solo se trata de reproducir archivos de audio, se prefiere la escena de audio. También se pueden reproducir varios canales de audio (hasta 16 piezas) en paralelo.

17.3 Controles

icono	designacion	descripción
	Control DMX	El botón DMXControl del reproductor de audio se utiliza para configurar que el archivo de sonido y la lista de escenas de audio se iniciaron a través de DMXControl y ser jugado
	WinAmp	El botón WinAmp en el reproductor de audio se usa para especificar que el archivo de sonido y la lista de escenas de audio se reproduzcan a través del programa externo WinAmp ser iniciado y jugado. (sincronización con WinAmp)
	Tocar	El botón de reproducción inicia el archivo de sonido y la lista de escenas de audio cuando se presiona el botón DMXControl.
	rebobinar	Este botón devuelve el cursor de audio al principio de la canciones posicionadas. (Esto también funciona cuando se reproduce el archivo de sonido)
	Repetir	Si se presiona este botón, el archivo de sonido se guarda después de salir jugado desde el principio de nuevo.
	avance	Con el botón de vista previa, el archivo de sonido se reproduce desde el audio actual Posición del cursor reproducida. Cuando vuelves a hacer clic en el botón el reproductor se detiene y el cursor de audio vuelve a su posición original devolver.
Zoom: 1 : 32 ▾	zoom	La pista de audio se puede ampliar con el menú desplegable de zoom.
<input type="checkbox"/> Grafik nicht laden	No cargar gráfico	Si la casilla de verificación está marcada, el gráfico de la pista de audio no se cargará. Esto permite aumentar el rendimiento en equipos lentos.
	reloj	La escena marcada actualmente se mueve a la posición actual del cursor de audio en la lista de escenas de audio con el botón del reloj.

Los botones restantes son botones estándar o se explican por sí mismos.

17.3.1 Pista de audio

- Una barra vertical **amarilla** en la pista de audio representa el marcador de posición actual del cursores de audio
- Una línea vertical **blanca** en la pista de audio ya muestra el marcador de escena puestos asignados.
- La barra vertical **azul** en la pista de audio se muestra cuando el cursor de audio está en un marcador de escena asociado.

Si está con el cursor del mouse en un marcador de escena, el puntero del mouse cambia en una flecha doble. También se muestra una información sobre herramientas con el nombre de la escena. Mediante Haga clic y mantenga presionado el botón izquierdo del mouse para colocar el marcador de escena.

**Hinweis**

Si el puntero del mouse está en la pista de audio y no en un marcador de escena, se muestra una información sobre herramientas que contiene solo un guión. Este ToolTip no tiene más significado.

17.3.2 Administrar proyecto de audio

- **Botón Agregar:** este botón le permite crear un nuevo proyecto de pista de audio.
- **Botón Abrir:** este botón se utiliza para asignar un archivo de audio al proyecto de pista de audio. Los posibles archivos de audio deben ser del tipo mp3, mp2, mp1, wav u ogg.
- **Botón Administrar:** este botón oculta los elementos del menú Agregar, Copiar, Renombrar, Eliminar y Administrar. Se pueden utilizar para gestionar las listas de audio.

**Wichtig**

Los archivos de audio de tasa de bits variable (VBR) tienen algunos problemas de "desviación de tiempo". Por lo tanto, es mejor utilizar archivos de audio con una tasa de bits constante (por ejemplo, 128 kbit o 320 kbit).

17.3.3 Funcionamiento

Cuando hace clic en la ventana de audio con el mouse, el cursor de audio (línea amarilla) aparece en este punto. Esto le permite, por ejemplo, saltar a cualquier posición en el modo de reproducción (presione el botón de reproducción) para poder escucharlo. Un doble clic en la ventana de audio inicia el modo de reproducción en el punto correspondiente. Otro doble clic detiene el modo de reproducción.

Las nuevas escenas se pueden asignar de la siguiente manera:

- Escuche el título y preste atención al gráfico de la canción donde desea colocar escenas, efectos o comandos. Esta acción se realiza como en otras herramientas de DMXControl presionando el botón verde más.
- Los usuarios particularmente rápidos pueden incluso hacer esto en el modo de reproducción. Normalmente, sin embargo, detiene el título y coloca el cursor exactamente donde lo desea. Hay dos formas de hacerlo bien:
 - Amplía la ventana del reproductor de audio al ancho de toda la pantalla o – puede establecer un factor de zoom para la representación gráfica de las amplitudes.
- Cree una nueva escena, elija una de la biblioteca de escenas o defina una orden.

- Por cierto, puede cambiar la posición de un comando en la pista de audio usando el **Mueva la barra azul asignada con el mouse (cursor de doble flecha). la nueva posición se actualiza en la lista de comandos. Al hacer clic en el encabezado de la lista "Posición", el Comandos ordenados en orden ascendente o descendente.**
- El tiempo de fundido de entrada se puede ajustar haciendo clic en la celda correspondiente de la tabla voluntad.
- Si desactiva las marcas de verificación delante de los nombres de los comandos, el comando correspondiente desactivado, pero permanece en la definición de la pista. Puedes hacer esto en la fase de creación. úselo para probar la interacción de los efectos individuales hasta que obtenga la combinación correcta ha encontrado.

17.4 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 17.1: Módulo: Reproductor de audio - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
Seleccionado	El comando adicional se basa en el ak pista de audio actualmente seleccionada. (El comando Seleccionar no hace nada con esta función Sentido)	Iniciar/Parar	El comando Start/Stop inicia y detiene la pista de audio seleccionada para la reproducción. (El comando debe relacionado con la bandera T ser usado.)
		empezar	El comando Iniciar inicia la pista de audio seleccionada para su reproducción.
		deténgase	El comando Detener detiene la reproducción de la pista de audio seleccionada.
		rebobinar	Rebobinar a través del comando El cursor de audio vuelve a saltar el comienzo del archivo de sonido.
siguiente anterior	El comando adicional se basa en el siguiente, anterior o pista de audio nombrada en el menú desplegable .	Elegir	Selecciona el siguiente, anterior o pista de audio especificada en el menú desplegable Dispositivo/Función .
ge Otras entradas		Iniciar/Parar Iniciar dejar de rebobinar	véase más arriba

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
.	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

17.5 Sincronización de reproductor de audio con Winamp

El reproductor de audio también se puede sincronizar con una lista de reproducción del reproductor Winamp:

- El botón DMXControl establece el modo de reproductor de audio normal.
- El reproductor de audio puede sincronizarse con la lista de reproducción del reproductor Winamp si activar el botón Winamp. En este caso, el reproductor de audio busca si actualmente en el La canción reproducida en la lista de reproducción también es una pista del reproductor de audio y luego inicia la correspondiente Escenas y efectos. El control de la música (por ejemplo, también saltar a ciertos pasajes) entonces depende de Winamp.

La ventaja de este concepto operativo radica en el hecho de que, por supuesto, puede obtener latidos sincrónicos del disparadores de ritmo que pueden desencadenar efectos controlados por la música. El complemento Winamp AVS debe estar instalado para esto. La lista de pistas y la lista de reproducción de Winamp se sincronizan a través de la entrada Título de Winamp, generalmente la etiqueta mp3 ID3 de la canción. Puedes hacer esto en Winamp, por ejemplo en el menú " Archivo\Ver archivo.info ..." y cámbielos (ver la siguiente figura). Naturalmente esto también funciona con otros editores de mp3. El título que se muestra está en Winamp en «Configuración /Título/Formato de título extendido » cambiabile.

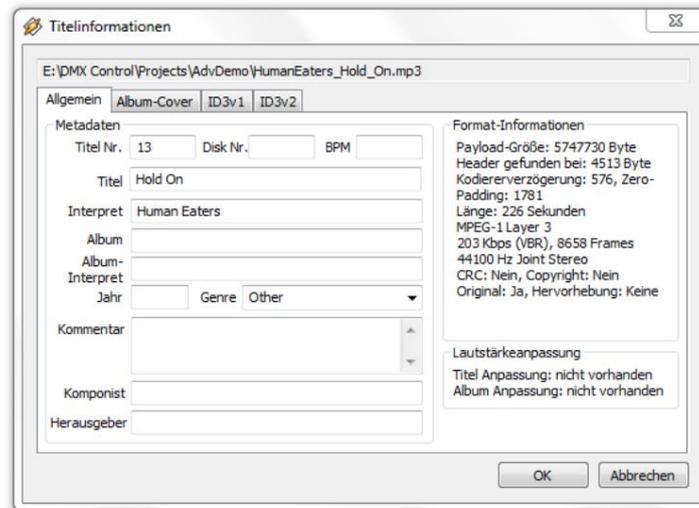


Figura 17.2: Información de la pista en Winamp

Para iniciar este modo, se debe activar el botón Winamp (ver punto 1 en la siguiente imagen). Es muy importante que el nombre de la pista coincida con el título de la canción que se muestra (ver punto 2 en la imagen). Puede saber si la sincronización se realizó correctamente si aparece una "(X)" para indicar correctamente o un "(-)" para indicar que no se encontró en el campo del archivo de audio (donde se especifica el nombre del archivo de la canción) (consulte el punto 3 en la imagen). .)

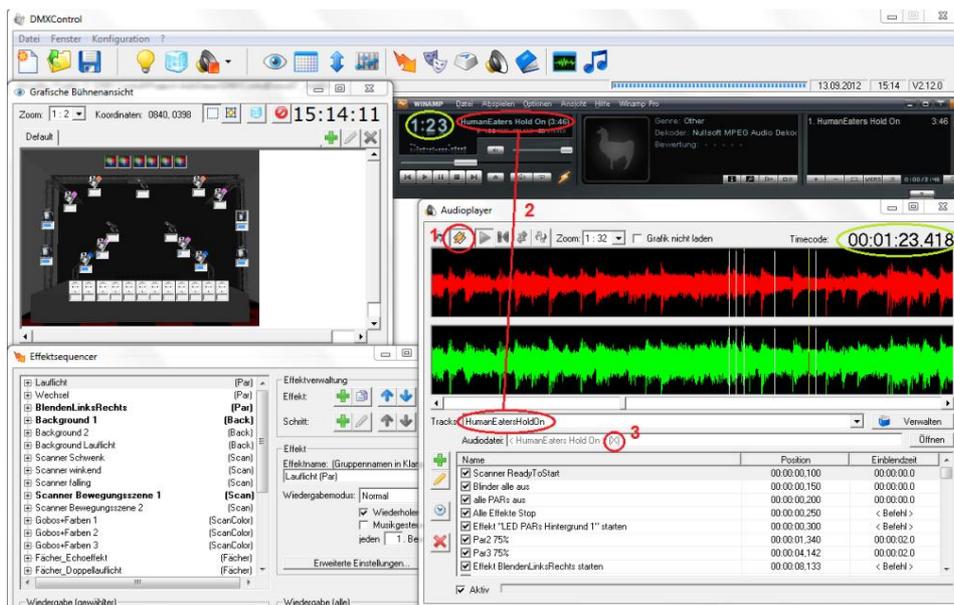


Figura 17.3: Sincronización del reproductor de audio con Winamp

Reproductor de 18 códigos de tiempo

18.1 Resumen

El reproductor de código de tiempo es similar al reproductor de audio en términos de función e interfaz gráfica. Con esta herramienta puedes iniciar escenas, efectos y comandos en función de un código de tiempo.

18.2 Descripción

El reproductor de código de tiempo está diseñado más para aplicaciones especiales con código de tiempo, como programas multimedia, videos o sincronización de fuegos artificiales. El objetivo es activar escenas y efectos sincronizados con el código de tiempo de un dispositivo externo. La señal de código de tiempo es generada por un maestro externo y acoplada a través del puerto de entrada MIDI (como una señal MTC). Esto le permite asignar comandos individuales a ciertas señales de tiempo externas. El código de tiempo se puede importar desde teclados MIDI adecuados o desde secuenciadores MIDI como Logic o Cubase. En este caso, la secuencia de escenas o efectos de DMXControl siempre se ejecutará de forma sincronizada con la pista de música que se está reproduciendo. El software "MidiOx" es ideal para conectar el secuenciador MIDI.

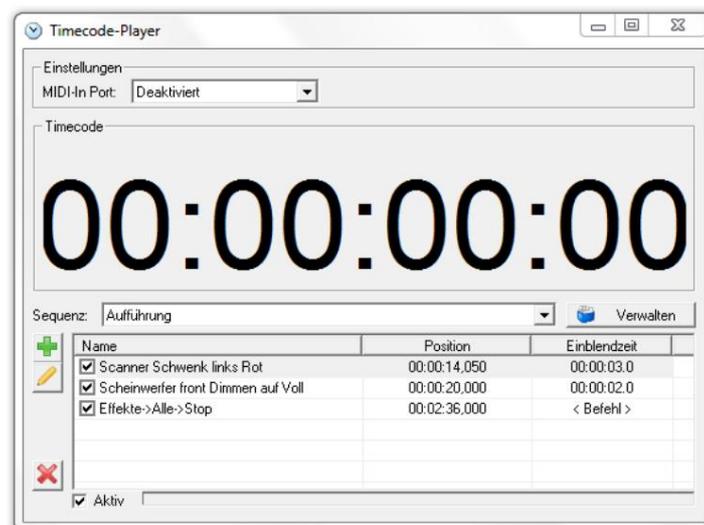


Figura 18.1: El reproductor de código de tiempo

18.2.1 Definición

SMPTE se usa típicamente en el lado analógico para sincronizar componentes de audio digitales y analógicos (una señal audible, por cierto). Los secuenciadores MIDI utilizan el

Códigos de tiempo MIDI (MTC), que se pueden traducir a código de tiempo SMPTE y viceversa. Con la ayuda de dispositivos apropiados (sincronizadores), se puede generar una señal SMPTE analógica a partir del MTC digital y grabarse en forma de señal de audio en una pista de una máquina de cinta multipista (lógica). Por lo tanto, SMPTE también se puede utilizar como disparador de un espectáculo de luces sensible al tiempo basado en una señal de audio o video. Los códigos de tiempo SMPTE se pueden grabar con una precisión de 1/1000 de segundo.

18.2.2 Configuración

- **Puerto de entrada MIDI:** aquí selecciona la entrada MIDI a través de la cual se importa la señal MTC.
- **Rango de compensación permitido:** Límite de precisión para los cambios en la sincronización. El retraso máximo aceptable se especifica aquí. Si la PC de DMXControl está muy cargada y el retraso es mayor, los efectos se ignorarán.

18.2.3 Secuencia

Para cargar una secuencia, proceda como con el reproductor de audio:

- Se configura una nueva secuencia con el botón "Agregar".
- Los botones «Cambiar nombre, Eliminar y Copiar» se relacionan con secuencias y realmente hacen lo que dicen. Puede asignar nuevos comandos utilizando el botón verde «Más». Seleccione el tipo de comando deseado en el menú contextual de comandos y proceda como se describe en "Seleccionar un comando".
- Con el botón «Cambiar» (bolígrafo amarillo) puede cambiar un paso de la secuencia. Este debe estar marcado para esto.
- El comando seleccionado se borra con el botón "Borrar" (cruz roja).
- Puede cambiar los tiempos de un comando usando la configuración de tiempo correspondiente en la lista cambio.
- Con la casilla de verificación "Activo" establece si las señales DMX se envían al mezclador en absoluto debiera ser.

18.3 Consejos

Si desactiva la marca de verificación delante del nombre del comando, el comando correspondiente se desactiva, pero permanece en la definición de secuencia. Esto se puede usar en la fase de creación para probar la interacción de los efectos individuales hasta que encuentre la combinación correcta.

19 libro de texto

19.1 Resumen

En el caso de eventos teatrales y musicales en particular, es crucial que los efectos y estados de ánimo de iluminación se utilicen en una palabra clave. El módulo de libro de texto está integrado en DMXControl para este propósito. Con esto puede iniciar escenas de luz o movimiento, pero también efectos de sonido (como truenos, ladridos de perros o similares), así como comandos para ciertos pasajes de texto en una obra de teatro o musical. El campo de aplicación del módulo de libros de texto no se limita al teatro y los musicales, ya que este módulo también es adecuado para otros eventos con un horario fijo, como coros o eventos de carnaval.

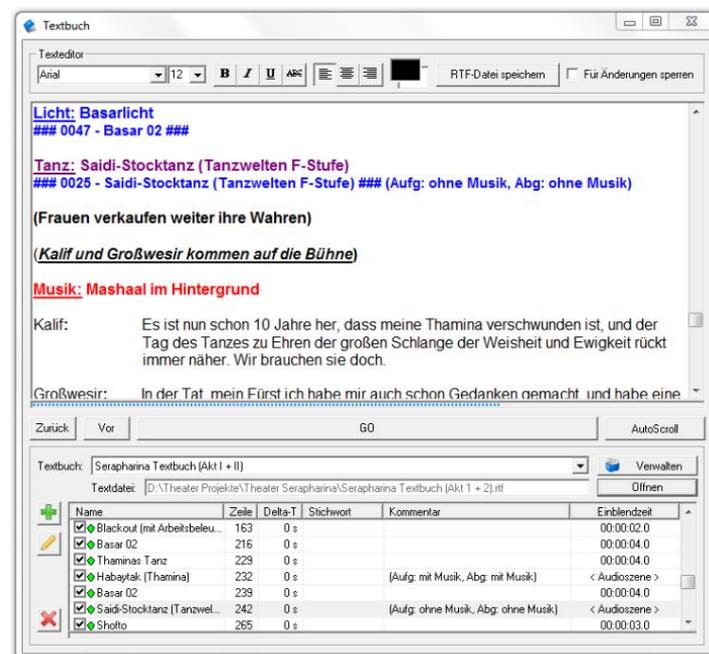


Figura 19.1: El módulo Libro de texto

19.2 Descripción

La ventana del módulo Libro de texto se divide en tres áreas:

- el área de campo de texto con funciones de editor de texto en la parte superior del módulo
- el área de control con botones para controlar el rendimiento en la parte central del módulo

- la sala de control con una vista general de escena y funciones de edición de escena en la parte inferior parte del módulo

19.2.1 Área de cuadro de texto

El área del cuadro de texto incluye un editor de texto que le permite desplazarse por el libro de texto (en lo sucesivo, el guión) sin afectar el flujo de la escena. También puede usar el editor para realizar ajustes simples, como cambiar el color o el tamaño del texto del script. Eso es suficiente, por ejemplo, para subrayar palabras clave o colorear sus propias entradas de directorio en diferentes colores según la tarea. Sin embargo, el editor del módulo no está diseñado para escribir el script en este editor, por ejemplo, o para realizar ajustes extensos. Un editor de texto estándar es más adecuado para esto.

Para poder abrir archivos de script en DMXControl, deben estar en "**Formato de texto enriquecido**" (¹ extensión de archivo ".rtf"). Para que el texto en el campo de texto no sea demasiado grande, el guión debe dividirse en varias partes, preferiblemente una subdivisión para cada pausa. Los scripts parciales creados de esta manera se pueden cargar por separado durante las pausas a través de un campo de selección que se explica con más detalle más adelante en el artículo. Además, no se especifica la estructura de texto del guión en el módulo de libro de texto. Esto significa que puede adaptar el script individualmente a sus requisitos y no tiene que ajustarse a una estructura de texto específica de DMXControl.

Debajo del cuadro de texto hay una pequeña barra de progreso. Esto muestra el progreso actual en la secuencia de comandos, que se puede usar para estimar aproximadamente cuánto tiempo se ha estado ejecutando la pieza actual y cuánto texto sigue hasta el próximo descanso o el final de la pieza.

Se crean referencias de escena con referencias a las escenas correspondientes para que DMXControl reconozca las posiciones en el guión donde se encuentran las escenas correspondientes. DMXControl siempre inserta estas referencias en el texto del script al comienzo de una nueva línea. Lo mejor es dejar una línea libre arriba y abajo de la referencia para que el guión quede lo más claro posible.



La cadena de caracteres ### no debe aparecer en el texto normal del script, ya que DMXControl utiliza esta cadena de caracteres como marcador para las entradas de referencia creadas. ¡ Se pueden producir errores graves si se utiliza esta cadena de caracteres !

19.2.2 Referencias de escena

Las referencias de escenas se resaltan mediante DMXControl para que sean más fáciles de leer. Siempre tienen el siguiente formato:

¹ Wikipedia: http://de.wikipedia.org/wiki/Rich_Text_Format

<id de escena> - <nombre de escena> ### <comentario del director>

El ID de escena es un número de referencia de cuatro dígitos generado automáticamente por DMXControl. Este número es necesario para que DMXControl pueda encontrar la escena correcta para la referencia de escena en la base de datos interna. El nombre de escena corresponde al nombre de escena asignado en DMXControl y se puede seleccionar individualmente al crear la escena. Se debe tener cuidado aquí para usar nombres apropiados para que las escenas correspondientes se puedan encontrar rápidamente durante la búsqueda. Se puede agregar información adicional, como el tipo de ambiente de iluminación, como un comentario del director al final de una referencia de escena. Una referencia de escena puede verse así, por ejemplo:

###0002 ? Tormenta ### Trueno (Audio)

Todos los tipos de escenas compatibles con DMXControl, como escenas simples o escenas de audio, se pueden utilizar en el libro de texto. Dado que las referencias de escena creadas son solo cadenas de caracteres, se pueden editar con un editor externo, al igual que el resto del texto del guión. Por esta razón, DMXControl realiza una verificación de consistencia en cada inicio para determinar si todas las escenas especificadas en el libro de texto están disponibles en la base de datos interna. Si se ha encontrado una escena en la base de datos, se mostrará un rombo verde junto al nombre de la escena correspondiente en el área de control. Si una entrada de escena no hace referencia a una escena existente, el rombo junto al nombre se colorea de rojo.



Achtung

Es importante asegurarse de que las referencias de la escena no se cambien al editar con un editor de texto externo, ya que esto puede provocar la pérdida de las referencias de la escena y las inconsistencias.

19.3 Controles

19.3.1 Área de control



Figura 19.2: El panel de control

Hay cuatro botones en el área de control. El mayor de ellos es el «botón GO». Inicia la escena seleccionada y automáticamente selecciona la escena siguiente. De esta forma, todas las escenas del guión se inician una tras otra haciendo clic varias veces en el botón «GO».

A la izquierda hay dos botones de navegación, "Atrás" y "Adelante". Se pueden usar para navegar entre escenas sin ejecutarlas. Por lo tanto, puede omitir referencias de escenas individuales si se ha perdido una palabra clave y ahora debe seleccionarse la siguiente escena.

El botón "Desplazamiento automático" se encuentra a la derecha del botón "IR". Este botón se puede usar para activar o desactivar la función de desplazamiento automático del libro de texto. Con la función de desplazamiento automático, se muestra una línea de lectura roja y el libro de texto siempre desplaza la línea de lectura y el guión hasta la referencia de la siguiente escena. La velocidad de desplazamiento se deriva del tiempo delta especificado hasta la siguiente escena en el área de control, lo que generalmente requiere un ajuste manual.



Figura 19.3: El área de control en modo de búsqueda

Desde la versión 2.11 de DMXControl, el área de control también incluye una pequeña función de búsqueda. La función de búsqueda se activa mediante la combinación de teclas « Ctrl + F ». Busca en el guión haciendo clic en "Next hit" desde la posición actual del cursor para el texto de búsqueda ingresado. Si el texto de búsqueda se encuentra en el guión, el libro de texto salta a esta posición y marca el pasaje de texto correspondiente. El botón izquierdo en la vista de búsqueda cierra la función de búsqueda y vuelve a mostrar la vista de control.

19.3.2 Área de control

El área de control contiene una gestión de libros de texto en la parte superior. Los diferentes scripts parciales se pueden seleccionar mediante el menú desplegable y se pueden crear, copiar, renombrar o eliminar mediante el botón "Administrar". El archivo de texto apropiado para cada secuencia de comandos parcial se puede abrir con «Abrir».

En la parte inferior hay una lista de todas las escenas contenidas en el guión, las cuales están ordenadas según su aparición en el guión. Esta lista muestra varios parámetros de cada escena individual, algunos de los cuales se pueden editar con un doble clic lento (sin doble clic):

Name	Zeile	Delta-T	Stichwort	Kommentar	Einblendzeit
<input checked="" type="checkbox"/> Chipsy	133	0 s	...ausgedacht.	Tanzlicht Chipsy	00:00:03.0
<input type="checkbox"/> Chipsy (Tanzwelten Kinder)	135	0 s		(Aufg: mit Musik, Abg: ohne Musik)	

↑↑ 1 2 ↑ 3 ↑ 4 ↑ 5 ↑ 6 ↑ 7 ↑ 8

Figura 19.4: Extracto de la lista de escenas del libreto

Tabla 19.1: Parámetros de escena

función	descripción	Editable
1 escena activa	Aquí puede seleccionar si la escena en el procedimiento se tiene en cuenta o se omite	Sí
2 rombo verde/rojo	Si la referencia de escena y la escena en la base de datos coinciden, el rombo es verde, de lo contrario es rojo	no
3 nombres	Nombre de la entrada de escena correspondiente	Sí
4 líneas	Aquí está el número de línea de la referencia de la escena. desplegado	no
5 Delta T	Tiempo entre el último y el actual Escena. El valor especificado aquí tiene una influencia sobre la velocidad de desplazamiento de la función AutoScroll	Sí
6 palabra clave	Como pequeña ayuda, aquí se puede especificar un pasaje de texto donde se puede iniciar la escena . <small>objetivo</small>	Sí
7 comentario	Se puede agregar una nota con información adicional aquí ser dado a la escena que termina la referencia de la escena correspondiente en el guión aparece	Sí
8 tiempo de aparición gradual	El tiempo de aparición gradual determina cuánto dura la transición de la última escena a la actual. la escena debe durar	Sí

A la izquierda de la lista de escenas se encuentran los botones conocidos de otros módulos para crear, editar y eliminar entradas de escenas individuales. Consulte el artículo sobre cómo usarlos para obtener más información. centro de control. Debajo de la lista de escenas se encuentra la barra de progreso de la escena. este muestra muestra gráficamente cuánto tiempo se ha fundido la escena actual en relación con su tiempo de fundido de entrada

se convierte en



Wichtig

Se inician múltiples escenas simultáneamente usando los mismos dispositivos contener, la salida DMX comienza a saltar y la luz comienza a parpadear. Además, los fundidos de escena no pueden ser abortado. Por lo tanto, se debe tener cuidado de que el

¡Los tiempos de fundido de entrada no deben elegirse demasiado largos!

19.4 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 19.2: Módulo: Libro de texto - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
botón ir	En el botón Ir, cuanto más lejos comando aplicado.	Elegir	El botón se muestra cuando se ejecuta el comando accionado.
botón de retroceso	En el botón trasero, el blanco hay comando aplicado.	Elegir	El botón se muestra cuando se ejecuta el comando accionado.
botón de avance	Se hace clic en el siguiente botón comando aplicado.	Elegir	El botón se muestra cuando se ejecuta el comando accionado.
Seleccionar libro de texto	El comando adicional selecciona el libro de texto correspondiente.	Siguiente	Seleccione el siguiente libro de texto.
		anterior	Selecciona el libro de texto anterior.
		nombre del libro de jugadas	Seleccione el libro de texto con el nombre de la lista desplegable.

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
.	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

20 línea de comando

20.1 Resumen

El módulo de línea de comandos es una pequeña herramienta útil para configurar rápidamente valores DMX para uno o más canales DMX. Esta propiedad lo hace particularmente atractivo para iluminar cuando se deben encender o apagar lámparas individuales o grupos completos de luces. El módulo también es muy útil a la hora de programar ambientes de iluminación, ya que facilita la configuración de varias lámparas con el mismo valor de brillo, lo que llevaría mucho más tiempo con varios faders, por ejemplo.



Figura 20.1: La línea de comando

20.2 Descripción

Los botones se utilizan para ingresar comandos simples en la línea de entrada inferior del módulo. El valor DMX de cada canal se puede establecer mediante cadenas de comandos especiales. Por el momento, sin embargo, solo se pueden configurar valores DMX. Comandos más complejos, como la aparición gradual dependiente del tiempo a un valor DMX previamente definido o el control de otros módulos de programa, no son posibles con la versión actual de DMXControl.

20.3 Controles

Los botones de comando ocupan la mayor parte de la ventana. el significado exacto cada botón se enumera en la siguiente tabla:

Tabla 20.1: Descripción del botón

botón	descripción	ejemplo
digital	Ingrese un numero. Este puede ser un número de canal. así como un valor de canal, dependiendo de dónde ella está en la cadena de mando.	27 <Entrar>
A TRAVÉS DE	Selecciona un rango contiguo de canales.	1 HASTA 5 corresponde a la entrada 1+2+3+4+5
+ / -	Agregar o eliminar canales, etc.	1 HASTA 50 - 20
@	Este carácter precede al comando de valor del canal.	20+21+25@128 (Configura los valores de canal de los canales 20, 21 y 25 128)
DEL	Elimina la última entrada.	
COMPLETO	Establece los valores de canal de los canales especificados a los suyos valor máximo.	255 (o como se especifica en el DDF)
Ingresar	Envío de la cadena de comandos, que borra el campo de entrada <small>se convierte en</small>	La cadena de mando actual está en área gris sobre la línea de entrada.

El campo de entrada está en la parte inferior de la ventana. Consta de nuevo de dos Compartir, el campo de entrada real (fondo blanco) y una visualización del último comando (gris depositado).

Hay un fader a la derecha de los botones. Con esto puede establecer el valor del canal de la canales correspondientes, similar al submaster. Una vez que los números de un o se ingresaron varios canales en el campo de entrada y la cadena de comando con <Enter> confirmado, puede usar este fader para ajustar el valor del canal de los canales como desee.

Las cadenas de comandos válidas pueden verse así:

Tabla 20.2: Cadenas de mando

dominio	descripción
2 @ 134 <Entrar>	Establece el valor del canal del segundo canal DMX en 134
2 + 3 COMPLETO	Establece los valores de canal de los canales 2 y 3 a su valor máximo
3 HASTA 8 - 6 @ 57 <Entrar>	Establece todos los valores de canal de los canales 3 a 8 sin el canal 6 al valor 57
	También es posible ingresar en dos pasos:
1 + 4 <Entrar>	1. Selecciona los canales 1 y 4
@ 82 <Entrar>	2. Establece los valores de canal de los canales previamente seleccionados (aquí 1 y 4) al valor 82

20.4 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 20.3: Módulo: línea de comando - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
0-9,.,+,-,a través @,Completo,Intro, <small>Supr./Control deslizante</small>	Sobre los controles individuales la línea de comando incluyendo el control deslizante se aplica el siguiente comando .	poner	Selecciona el elemento de control correspondiente o pone en el control deslizante un valor.

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
.	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

20.5 Consejos

**Hinweis**

Usar el módulo de línea de comandos es aún más fácil si puede mirar las teclas individuales usando los controles del teclado en el bloque numérico del teclado (« THRU » puede ajustarse a / y " @ " colgar). Esto permite que las cadenas de mando sean aún más claras. entró más rápido y más fácil.

21 programador

21.1 Resumen

Desde la versión 2.11, puede usar la herramienta de programación para ejecutar programas programados, por ejemplo, diarios, semanales, cualquier tarea/cita periódica o única.

21.2 Descripción

Se pueden programar varias tareas en paralelo. Las tareas se asignan a las citas mediante comandos, como ya ocurre con otras herramientas.



En la versión 2.11, el planificador todavía estaba en la etapa experimental, por lo que el elemento "Partes del programa experimental" tenía que seleccionarse en el elemento del menú "Configuración". Desde la versión 2.12 esto ya no es necesario, ya que el programador ha sido uno de los módulos estándar desde esta versión.

Name	Geplante Ausführung	Nächste Laufzeit	Letzte Laufzeit
<input checked="" type="checkbox"/> Lightshow 1 (täglich)	Um 19:00:00 täglich	03.08.2012 19:00:00	Nie
<input checked="" type="checkbox"/> Lightshow 2 (Freitag)	Alle 00:15:00.0 am 05.08.2012	05.08.2012 17:04:54	Nie
<input checked="" type="checkbox"/> Lightshow 3 (Samstagsshow)	Um 20:00:00 wöchentlich jeden Sa	04.08.2012 20:00:00	Nie

Figura 21.1: El programador de tareas

21.3 Controles

Se añade una nueva tarea con el botón «Añadir». La ventana «Programar tarea» consta de cuatro partes que se explican por sí mismas:

- Nombre de la tarea
- Fecha: aquí también se pueden seleccionar citas periódicas
- Tiempo: puntos fijos, aleatorios o repetitivos en el tiempo

- Comando: aquí la actividad de DMXControl se asigna a través de comandos

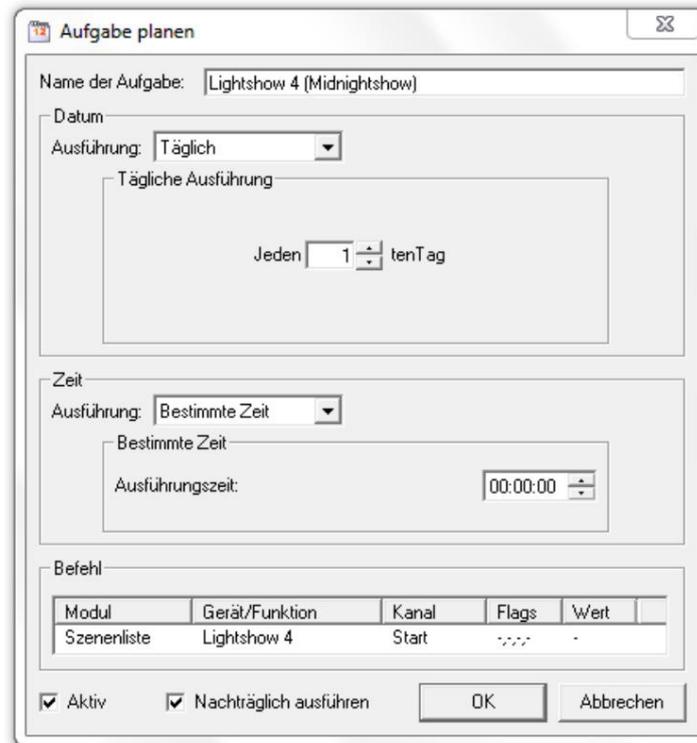


Figura 21.2: Creando una nueva tarea



Hinweis

Para ejecutar las citas, se debe iniciar el programador, pero se puede minimizar.

Las tareas se pueden activar o desactivar usando la casilla de verificación en la parte inferior de la ventana "Activo" o usando la casilla de verificación en la lista delante del nombre. Las tareas deshabilitadas permanecen guardadas. La casilla de verificación "Ejecutar más tarde" hace que una tarea se ejecute más tarde incluso si DMXControl o el programador no se iniciaron en el momento actual.

22 escena de movimiento

22.1 Resumen

El editor de escenas de movimiento es un submódulo puro en DMXControl 2 y, por lo tanto, solo se puede encontrar a través del módulo de escena o el módulo de efectos si se inserta o edita allí un nuevo paso "escena de movimiento" usando el botón "Agregar". La escena de movimiento en sí, en última instancia, solo representa la asignación de diferentes dispositivos (con propiedades de pan+tilt) a las figuras creadas previamente y su configuración (ver editor de figuras). (Por lo tanto, cada escena de movimiento siempre contiene exactamente una figura a la vez, pero puede acceder y administrar todas las figuras creadas previamente).

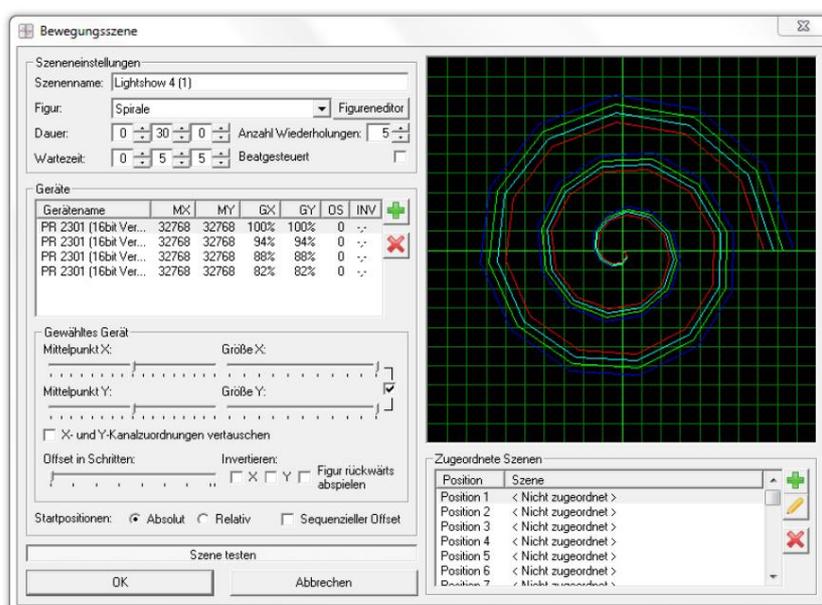


Figura 22.1: El editor de escenas de movimiento

22.2 Descripción

Una vez que se ha seleccionado un personaje y se ha agregado al menos un dispositivo a la lista, se puede ver usando el botón «Probar escena» en la parte inferior. Durante este ciclo de prueba, la "duración", el "número de repeticiones" y el "tiempo de espera" se pueden configurar en vivo, que luego se reproducen una y otra vez exactamente en este orden. (En nuestro ejemplo, los 4 escáneres giran la espiral 3x 5,1 segundos al mismo tiempo y luego esperan 10,8 segundos en la posición final) La función de control de ritmo no se puede probar en vivo y solo está disponible durante la reproducción

visible para la escena. (En este caso, la « Duración » se reemplaza por los tiempos, pero se mantiene el tiempo de espera). Si tuviéramos que cambiar la configuración de "Absoluto" a "Relativo", el siguiente pasaje en espiral comenzaría exactamente en el punto donde se encuentra actualmente el punto. (Sin embargo, debe tener cuidado aquí, porque con algunas configuraciones del escáner, las posiciones de destino están fuera del alcance de los espejos, lo que da como resultado una forma modificada de la figura).
Nota: Solo seleccione Pan+Tilt del dispositivo para evitar efectos secundarios no deseados. Debajo de la lista de dispositivos hay algunos ajustes de corrección para la escena en movimiento. Aquí la figura se puede escalar y/o mover para cada dispositivo enumerado. Gráficamente, las instancias de la figura se superponen en la ventana de vista previa negra, separadas por color. Los cambios (aquí 4 escalas diferentes de la espiral) son fáciles de ver entre sí .

22.2.1 Compensación

La compensación solo se puede reconocer si al menos 2 dispositivos están presentes en la misma escena de movimiento y han establecido una compensación diferente. El dispositivo sigue la figura con un retraso de tiempo (unidad en pasos).



Hinweis

Si la figura se cambia con un desplazamiento activo, siempre debe asegurarse de que el desplazamiento de todos los dispositivos no sea mayor que los pasos existentes de una figura.

Si se activa «Offset Secuencial», todos los demás dispositivos con menor offset esperarán a que se complete la figura de sus dispositivos con mayor offset. Si la función está desactivada, la figura vuelve a salir sin esperar. SUGERENCIA: Para que la diferencia sea más clara, se recomienda montar 4-6 escáneres muy cerca uno del otro (con Easy View incluso se pueden empujar entre sí) y dejar que todos los escáneres se muevan en círculo con muy pocos pasos. . En el caso de desplazamiento no secuencial, todos los puntos se pueden reconocer individualmente en todo momento. De lo contrario , estos se superponen al principio y al final de la figura, de forma similar a una gradación.

22.2.2 Color y Patrón

Si no solo se va a cambiar el Pan+Tilt de un dispositivo con una escena de movimiento, esto también es posible. Para ello, la lista de "Escenas asignadas" ofrece la posibilidad de asignar un comando a cada paso de la presente figura. En el caso más sencillo, aquí se pueden insertar comandos como gobo o cambio de color. Sin embargo, por razones de rendimiento, esta opción debe usarse con moderación, ya que teóricamente permite cualquier anidamiento.

22.3 Controles

Todos los controles se pueden mantener y arrastrar con el mouse o cambiar con las teclas de flecha (si se seleccionaron de antemano). Este último es particularmente útil para ajustes finos cuando el control deslizante tiende a saltar. Todos los dispositivos pueden

se puede configurar individualmente para la escena. Es posible escalar, cambiar, invertir todos los valores X (Pan) e Y (Tilt) independientemente uno del otro y puede variar de una escena a otra. También es posible que dos figuras idénticas corran en direcciones opuestas, ya que la casilla de verificación "Reproducir figura al revés" se puede configurar para cada dispositivo.



Hinweis

Las transiciones de color lentas también se pueden realizar con escenas de movimiento asignando un canal de color a cada uno de los parámetros X e Y. También son posibles otros efectos como la selección controlada de gobos, etc.

editor de 23 figuras

23.1 Resumen

En DMXControl 2, el editor de figuras es un submódulo del editor de escenas de movimiento, que a su vez es un submódulo del módulo de escenas o del módulo de efectos.

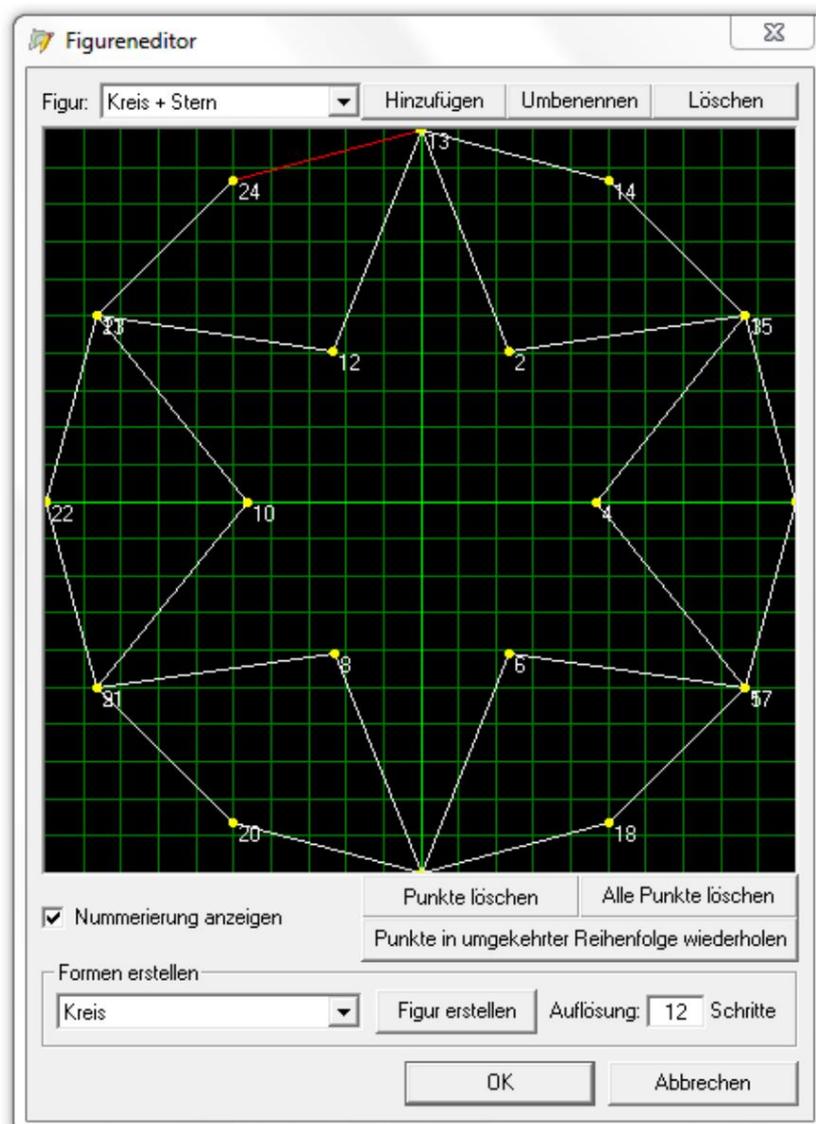


Figura 23.1: El editor de figuras

23.2 Descripción

La biblioteca de figuras se gestiona en la parte superior de la herramienta. Antes de poder editar una figura, debe seleccionarse del menú desplegable o crearse con el botón «Añadir».

Los puntos se editan en la parte central, por lo que puede utilizar cuatro formas estándar como punto de partida. Puede especificar el número de puntos (resolución). Por supuesto, también se puede crear una figura a partir de puntos individuales. Para hacer esto, simplemente haga clic en el campo de dibujo con el botón izquierdo del mouse. Los puntos se pueden mover fácilmente con el ratón. Para eliminar puntos, presione el botón «Eliminar puntos» y luego haga clic en los puntos a eliminar. Con la casilla de verificación "Mostrar numeración" puede obtener rápidamente una visión general de la complejidad de la figura y también identificar puntos para el desplazamiento en el editor de escenas de movimiento. Si pulsa el botón «Repetir puntos en orden inverso», el número de puntos se duplica y la numeración continúa en orden inverso. De esta manera, se crea rápidamente una figura de ping-pong, que luego se puede ajustar. (La imagen muestra una figura que usa esta función para primero hacer un círculo y dibujar una estrella regular en el camino de regreso).

La figura se guarda automáticamente tan pronto como se cierra la ventana haciendo clic en "Aceptar".

23.3 Consejos

- Para evitar tirones, siempre debe dibujar figuras cerradas, es decir el último punto debe estar cerca del primero.
- La figura aleatoria es una forma elegante de hacer zap luces en movimiento en la discoteca salvajemente piel sin que parezca monótona.
- Si el personaje se va a utilizar en el Editor de escenas de movimiento en una escena de varios dispositivos con desplazamiento, el personaje debe tener al menos tantos puntos como pasos de desplazamiento se necesiten.

Mando a distancia para 24 PDA

24.1 Resumen

El control remoto de PDA ha evolucionado desde la interfaz de terminal DMXControl al control remoto en serie. Con el "control remoto PDA" DMXControl se puede controlar a través de PDA, pero también a través de cualquier otra comunicación en serie (por ejemplo, a través de la interfaz COM, Bluetooth o vía WLAN).



Wichtig

Al igual que con todos los demás controles remotos/controles en DMXControl, la ventana del control remoto de la PDA debe permanecer abierta; no se produce ninguna comunicación cuando la ventana está cerrada.

24.2 Descripción

El "control remoto en serie" se implementó en DMXControl para permitir el acceso al programa a través de Ethernet. DMXControl espera la conexión en el puerto 2145. Cualquier programa que pueda enviar cadenas de caracteres (cadenas) puede controlar DMXControl de forma remota. El "control remoto en serie" es utilizado, entre otras cosas, por el control PDA PDA-2- DMXC y la interfaz web o la clase PHP, así como por otros controles (por ejemplo, para Android). La interfaz es pública, por lo que todos pueden acceder a DMXControl a través de cualquier programa.

La interfaz funciona bidireccionalmente, por lo que se pueden enviar y solicitar datos.

Una tabla de posibles comandos se puede encontrar a continuación. Algunos comandos devuelven un valor como confirmación después de la ejecución, otros no.

Cada comando que se envía a DMXControl debe terminar con un salto de línea (en Java y C# "\n").

24.2.1 Interfaz

La siguiente tabla muestra una lista de comandos y respuestas de DMXControl.

Los desarrolladores que deseen escribir un programa externo para controlar DMXControl pueden obtener mejor experiencia inicial con un programa de terminal como Putty. Entonces puedes ver inmediatamente cómo se ven las respuestas. Todos los comandos son interpretados por DMXControl independientemente de mayúsculas o minúsculas.

**Hinweis**

Entonces, en lugar de **SetChannel** , también puede escribir **setChanNeL** voluntad.

Abreviaturas:

CV... Valor de canal

CVC... Valor de canal cambiado

SC...Establecer canal

GC... Obtener canal

STACN... Notificación de inicio de canal

STPCN... Detener notificación de canal

GCP...Obtener posibilidades de comando

Tabla 24.1: Comandos de control de PDA

Solicitud a DMXC	Respuesta de DMXC	descripción	ejemplo
SC Channel Value CV Channel Value	Establece el canal	chan nel al valor valor .	SC 1 200 y CV 1 200
Valor de canal SC Valor de canal CV	Abreviatura de	Establecer canal.	SC 1 200 y CV 1 200
Canal GC	CV Valor del canal	Consulta el valor del canal Canal .	GC1 y CV1 200
Canal GC	Abreviatura de valor de canal CV para	ObtenerCanal.	GC1 y CV1 200
Obtener todos los dispositivos	lista de dispositivos	Pregunta a todos en DMXControl dispositivos existentes.	Obtener todos los dispositivos y 1.PAR-1 2.PAR-2 ... 10. Bótex SP-1500

Continúa en la siguiente página

GetDeviceInfo Dispositivo CeID	información del dispositivo	<p>Solicite información más detallada sobre el dispositivo el número DeviceID lejos. Por lo tanto existen para PanTilt tres opciones: No, Grueso, Fino. Con Grueso o Fino , los canales siguen Pan Inclinación, en un escáner entonces: PanTilt: Grueso 0 1 con un escáner de 16 bits PanTilt : Fino 0 1 14 15. El orden es Pan Tilt PanFi No TiltFine. Después de Channels: el número se convierte en uno Lista de todos los nombres unido a los canales tal como se almacena en el DDF son.</p>	<p>Obtener información del dispositivo 10 y</p> <p>Nombre: Botex SP-1500 Dirección de inicio: 257 Inclinación panorámica: No Canales: 2 Canal1: frecuencia Canal 2: Brillo</p>
Canal de inicio de STACN en EndChannel	No	<p>Activa el asíncrono Información sobre cambios de canal. Si en DMXControl un canal entre StartChannel y EndChannel cambios, DMXControl también envía un mensaje el nuevo valor. A enviar más desde IniciarChannelNotificación sobrescribe la zona antigua.</p>	<p>Notificación de canal de inicio 1 10. Después del cambio de valor del canal 5 en 255: y CVC 5 255</p>
STPCN	No	<p>Deshabilita la notificación Corrección sobre cambios de canal.</p>	STPCN

Continúa en la siguiente página

Menú desplegable de GCP Predecesores del índice índice	lista de posibilidades	<p>Se suspende un pedido partes individuales juntas hombres. Módulo, dispositivo/función, canal, Desde la siguiente selección en el basado en anterior debe ser en orden de ser consultado de frente. Con GCP 1 obtienes una lista de opciones de módulos . Cada posibilidad tiene una identificación. Con GCP 2 2 te da la salida elección de dispositivo/función, basado en el Módulo 2.</p>	<p>PCG 1 y</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dispositivos 2. Pista de audio ...
RunCommand Índice1 Índice2 Índice3 Valor de la bandera	No	<p>Con este comando uno ejecuta el comando afuera. Índice1, Índice2 y Index3 son los Índices de GetCommandPossibilities. banderas es uno codificado en binario entero El bit 0 representa Modo de cambio y bit 1 para valor especificado usar. El valor es un Valor DMX en porcentaje de 0,000 a 100,000 (para futuros valores de 16 bits).</p>	<p>Ejecutar Comando 2 5 3 0 0.000</p>

25 controles de teclado

25.1 Resumen

Con el control del teclado, DMXControl se puede controlar en todos los módulos a través del teclado, por ejemplo, los canales DMX de los dispositivos se pueden configurar en valores predefinidos, los efectos se pueden iniciar/detener, el reproductor de audio se puede iniciar/detener, la configuración del sonido se puede cambiar el analizador, etc. La programación libre de las teclas individuales se puede utilizar para crear un control de teclado para DMXControl que se adapte a sus propios requisitos. Esto es particularmente ventajoso en eventos porque puede acceder a las acciones de hardware correspondientes a través de teclas individuales. Al conectar un teclado numérico USB externo, por ejemplo, la línea de comando se puede operar de manera muy conveniente o se pueden asignar diferentes efectos a las teclas individuales. A diferencia de la caja de comandos, DMXIn y el control remoto Midi, el concepto de banco aún no se ha implementado para el control del teclado.

25.2 Descripción

Configurar el control del teclado

Para configurar el control del teclado, primero debe abrir la ventana de configuración del control del teclado a través del punto de menú «Configuración» «Control del teclado» (ver Figura 25.1). En la ventana de configuración, todos los botones se enumeran en la columna izquierda Controles. La única tecla que no se puede asignar es la tecla "F1", ya que está asignada para ayudar en Windows (ver Figura 25.2).

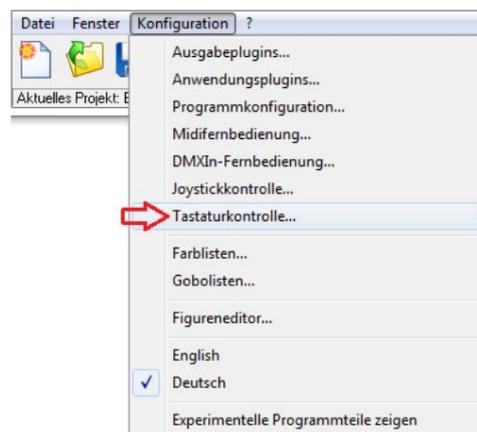


Figura 25.1: Apertura de la ventana de configuración

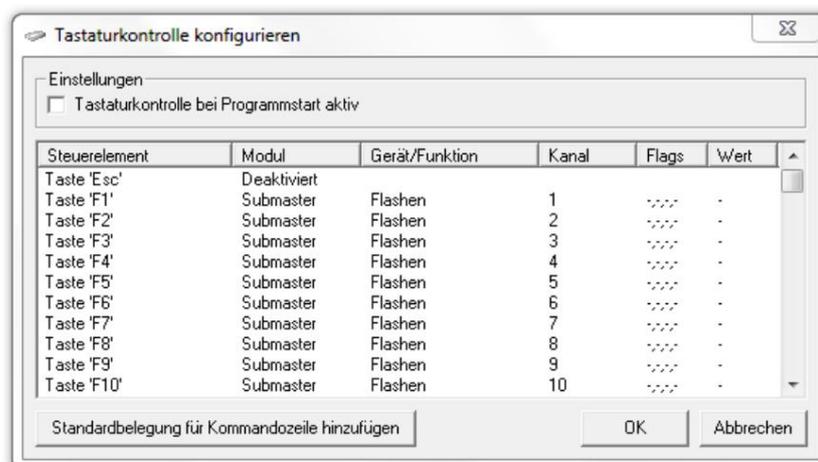


Figura 25.2: La ventana de configuración



Hinweis

La asignación de comandos se guarda relacionada con el proyecto, el nombre del archivo en el directorio del proyecto es: PROJECTNAME.keyboard

Las otras columnas de la tabla tienen el siguiente significado y funciones.

La parte de administración se puede encontrar en el menú "Ventana" en el elemento de menú "Control de teclado".

En la parte de administración puede configurar si el control del teclado está activado, si las teclas presionadas son interceptadas y si el control del teclado también funciona cuando otro programa tiene el foco.

25.3 Controles

La configuración de los controles es casi análoga a la de los controles MIDI. Cada elemento de control corresponde a un canal DMX cuyo valor se utiliza para el comando configurado. En el lado derecho se puede configurar el "soft patch". Esto significa que los valores de DMX-In pueden emitirse en cualquier otro canal de DMX-Out. Esto es útil, por ejemplo, para controlar solo ciertos dispositivos con una consola de iluminación externa.



Figura 25.3: La ventana de configuración

	Comenzando el Ef	detener el efecto	Inicio/parada del efecto
	Perfecto		
Módulo:	Efectos	efectos	efectos
Dispositivo/Función:	Seleccionado	Seleccionado	Seleccionado
Canal:	Inicio	deténgase	iniciar/detener
banderas:	-, -, -, -	-, -, -, -	T, -, -, -
Valor:	-	-	-



Achtung

Debido a la nueva política de seguridad de Microsoft, los programas pueden desde Windows Vista ya no sondea ni intercepta pulsaciones de teclas globales cuando el Control de cuentas de usuario (UAC) está activo . Esto se expresa en que al activar el ajuste «Global» en la parte de administración se produce un error. Por lo tanto, en Vista y Windows 7 con control de cuenta de usuario activo, no es posible controlar DMX a través del control del teclado. para controlar cuándo otro programa tiene el foco.

25.4 Consejos



Wichtig

Lo siguiente se aplica a DMXControl 2.11 y versiones anteriores: Para que estos ajustes también implementado, se debe abrir la ventana "Control remoto DMXIn" y allí se debe activar la casilla de verificación "Control remoto DMXIn activo". es ya no es necesario para DMXControl 2.12.

26 controles de joystick

26.1 Resumen

El control de joystick le brinda la posibilidad de controlar las funciones de DMXControl con un joystick o gamepad.

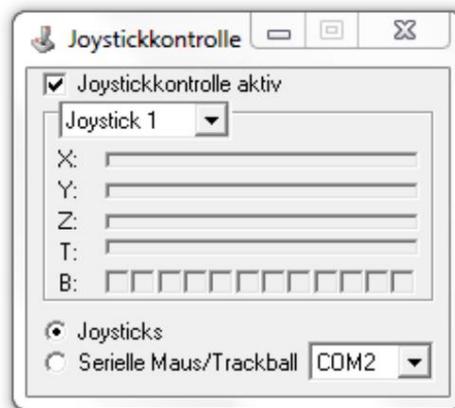


Figura 26.1: Ventana de activación del control del joystick



Wichtig

La ventana de activación del control del joystick debe permanecer abierta en las versiones de DMXControl hasta la 2.11 inclusive para que funcione el control del joystick. A partir de la versión 2.12 esto ya no es necesario.

26.2 Descripción

En el control del joystick, puede asignar comandos a los ejes X, Y y Z y un máximo de 12 botones cada uno de los cuatro joysticks, para controlar directamente escáneres o cabezas móviles, por ejemplo. También es posible operar canales dimmer y asignar cualquier comando a los ejes o botones. Esto se hace de la misma manera que la configuración de los otros controles/controles remotos: control de teclado, control remoto MIDI, control remoto DMXIn.

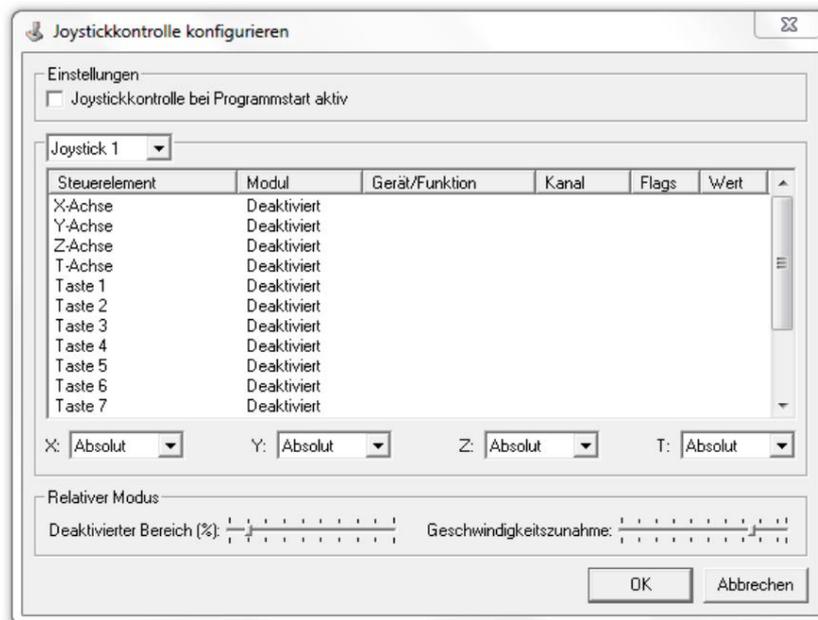


Figura 26.2: Ventana de configuración del control del joystick

La cantidad de joysticks admitidos actualmente está limitada a 4, pero es posible influir en el dispositivo seleccionado en la vista gráfica del escenario en lugar de en un dispositivo fijo. La selección de grupos permite un cambio rápido de los dispositivos a controlar.

los modos

- Relativa (la desviación de los ejes solo determina la dirección y la velocidad de la movimiento, no su posición exacta)
- Absoluto (la posición de los ejes determina la posición del cono de luz (cuando se suelta, el cono retrocede))

son ajustables por eje. En modo relativo, también es posible configurar el "área deshabilitada" (útil en caso de mal retorno del joystick) y la aceleración hacia el borde.

26.3 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 26.1: Módulo: Control de joystick - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
direccion	En el control del joystick está el siguiente comando (canal) aplicado.	Encendido apagado	El control de la palanca de mando se activa o desactiva. Deshabilitado (bandera T).
		Activar	El control de la palanca de mando está activado.
		Desactivar	El control de la palanca de mando está desactivado .

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
.	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

27 mando a distancia midi

27.1 Resumen

El control remoto Midi ofrece la posibilidad de controlar DMXControl a través del protocolo Midi. A diferencia del control remoto DMXIn, el control remoto Midi solo tiene una resolución de 7 bits, por lo que solo se transmiten valores de 0 a 127 a través del protocolo. Pero especialmente para músicos y bandas, donde Midi es más común, el control remoto Midi para controlar DMXControl definitivamente puede ser una ventaja. En los últimos 15 años, el protocolo Midi se ha establecido en muchos componentes en todos los sistemas. Sobre todo, los dispositivos funcionan juntos en todas las empresas y sistemas. Pero el control remoto midi también se está volviendo cada vez más popular entre los DJ y LJ . Aparte de los pequeños teclados midi, también están el Behringer BCF2000 o BCR2000, así como el Korg nanoKONTROL 2 o Pioneer CDJ-350. En cualquier caso, es recomendable tratar primero con la teoría: Wikipedia¹

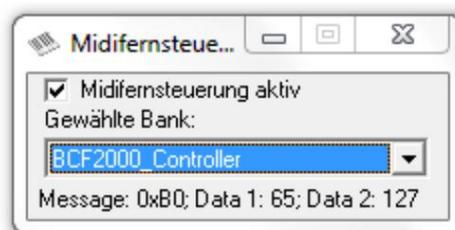


Figura 27.1: Control remoto MIDI

27.2 Descripción y configuración

Algunas de las interfaces más conocidas son probablemente:

- BCF2000/BCR2000 de Behringer²
- Korg nanoKONTROL 2
- Pioneer CDJ-350

Pero también casi todos los teclados (instrumentos) se pueden usar con una tarjeta de sonido con entrada MIDI en la computadora para controlar software como DMXControl aquí. Alternativamente, hay desde 40 euros.

¹ MIDI en Wikipedia http://de.wikipedia.org/wiki/Musical_Instrument_Digital_Interface

² BCF2000 <http://www.behringer.com/de/Products/BCF2000.aspx>

hoy en día teclados midi que se pueden conectar directamente a la computadora a través de USB.

Los archivos de configuración del BCF2000 se muestran en las imágenes como ejemplo.

En general, cada tarjeta de sonido de mayor calidad ya tiene una interfaz MIDI, por lo que puede conectarse a un instrumento musical (teclado) en la parte posterior de la tarjeta, por ejemplo, y utilizarse como controlador MIDI para otros fines.

27.2.1 La ventana de configuración

No es necesario reiniciar DMXControl para reconocer nuevas interfaces MIDI si no estaban ya encendidas cuando se inició el programa.

En el menú "Configuración" encontrará el elemento de menú "Control remoto medio", aquí tiene lugar la configuración y selección del dispositivo Midi correspondiente. Si no hay ningún dispositivo disponible para seleccionar en Midi-In-Port y Midi-Out-Port, entonces aparentemente los controladores no se han instalado correctamente.

Si la configuración y la selección fueron exitosas, las pantallas en « Mensajes: ... Datos 1: ... Datos 2: ... » deberían cambiar en la parte inferior de la ventana de configuración. Muestra el código midi del control correspondiente. Si esto funciona, ahora puede dedicarse a la configuración real.



Hinweis

Sin embargo, debe tenerse en cuenta que la configuración posterior con "MIDI Learn" solo funciona si el control remoto midi se ha desactivado mientras tanto (ver imagen activa).

Además, el uso simultáneo del puerto MIDI (de un dispositivo) junto con otro programa (por ejemplo, el control de Winamp a través de Xor-MIDI Control) solo funciona con el original (no con Windows) Controladores del fabricante (aquí: Behringer).

27.2.2 Configuración de la configuración de canales midi

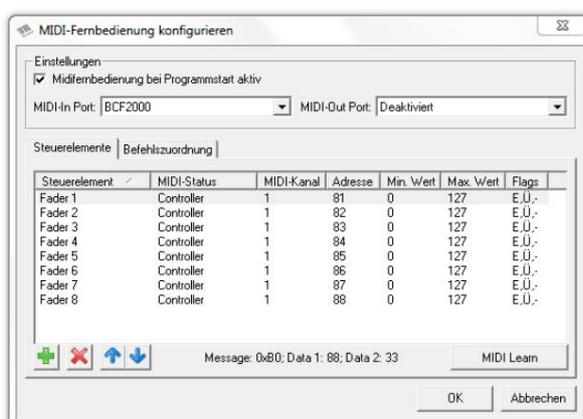


Figura 27.2: Configuración de control remoto MIDI, controles

Dado que la configuración inicial es más fácil de realizar con la función "MIDI Learn", este tipo de configuración es el enfoque preferido aquí. Los cambios se pueden realizar manualmente en cualquier momento posterior. Para obtener una mejor visión general, debe dar a los controles el nombre del control asociado mientras aún sabe qué "Nuevo control" pertenece a qué botón. (La forma más fácil de dejar de renombrar es presionar el botón «ENTER»).

Los nombres útiles serían, por ejemplo, Fader 1, Fader 2, etc., o tecla C, tecla Cis, etc., o Poti 1, Poti 2, etc. Los nombres están sujetos a cambios, pero deben elegirse en consecuencia para que todavía sabe qué elemento de control tiene, incluso después de mucho tiempo.

27.2.3 Configuración de asignación de comandos

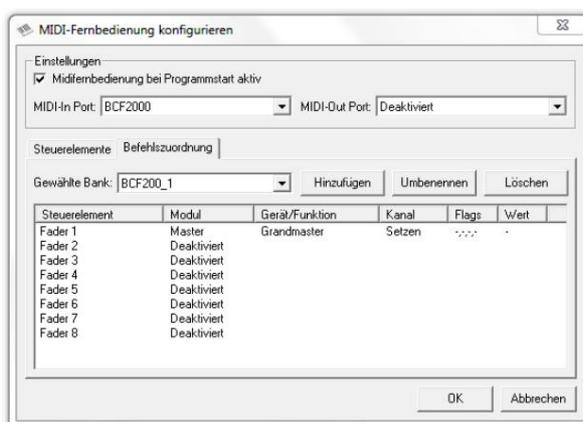


Figura 27.3: Configuración del control remoto MIDI, asignación de comandos

Una vez que el controlador se haya agregado por completo a la lista anterior y se le haya asignado un nombre, ahora puede asignar los comandos correspondientes a los elementos de control en la pestaña Asignación de comandos.

Se puede seleccionar cualquier funcionalidad para los controles individuales, tal como está acostumbrado desde el control del teclado o el cuadro de comando.

Al crear un nuevo banco con el nombre Show1, por ejemplo, es posible asignar un comando correspondiente a los elementos de control individuales. Entonces se muestra «Desactivado» para todos los elementos de control en Módulo. Las columnas individuales de la tabla tienen el siguiente significado y funciones.

Módulo:	<p>Al hacer clic en el campo Módulo, se abre una lista desplegable desde la que puede seleccionar uno de los módulos disponibles en DMXControl.</p> <p>Se pueden seleccionar los siguientes módulos:</p> <p>Desactivado:</p> <p>ningún módulo seleccionado.</p> <p>Desactivado:</p> <p>ningún módulo seleccionado.</p> <p>Audio:</p> <p>Aplicar comandos al módulo de audio.</p> <p>Pista de audio:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Reproductor de audio.</p> <p>batir herramientas:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Beat Tool.</p> <p>Salida DMX: Aplicar comandos al módulo de salida DMX.</p> <p>Entrada DMX remota:</p> <p>Aplicar comandos al módulo de control remoto DMXIn.</p> <p>Efectos:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Effects Sequencer.</p> <p>Dispositivos:</p> <p>Aplique comandos al módulo Dispositivo en la vista gráfica de escenario.</p> <p>Selección de grupo:</p> <p>aplique comandos al módulo Selección de grupo.</p> <p>cuadro de comando:</p> <p>Aplicar comandos al módulo de caja de comandos.</p> <p>línea de comando:</p> <p>Aplicar comandos al módulo de línea de comandos.</p> <p>Maestro:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Master.</p> <p>Mando a distancia Midi:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Midi Remote.</p> <p>Sound Analyzer:</p> <p>aplica comandos al módulo Sound Analyzer.</p> <p>submaestros:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Submaster.</p> <p>Biblioteca de escenas:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Biblioteca de escenas.</p> <p>Lista de escenas:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Lista de escenas.</p> <p>libro de texto:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Libro de texto.</p>
----------------	--

**Hinweis**

Además, los complementos que admiten el control a través del cuadro de comando también aparecen aquí. El complemento MadMaxOne debe mencionarse aquí como ejemplo.

Complemento

MadMaxOne: aplique comandos al complemento MadMaxOne.

Dispositivo/Función:	Al hacer clic en este campo, dependiendo del módulo seleccionado, se pueden seleccionar las funciones correspondientes del módulo o del dispositivo a direccionar.
Canal:	Al hacer clic en este campo, se puede configurar un canal correspondiente para un dispositivo o, según el módulo y la función, se puede asignar una acción correspondiente.
Banderas:	<p>Al hacer clic en el campo Banderas, se abre una lista desplegable con la que se pueden configurar o eliminar las banderas correspondientes.</p> <p>Se pueden seleccionar las siguientes banderas:</p> <p>'Modo de alternar (T): con la bandera T, un botón se puede configurar como un interruptor de encendido/apagado.</p> <p>Usar valor especificado (O): con el indicador O, se puede aplicar un valor porcentual ingresado en el campo al módulo/dispositivo.</p> <p>Valor de consulta (A): con la bandera A, un valor ingresado en la ventana de entrada se puede aplicar al módulo/dispositivo. Al hacer clic en el botón configurado, se abre una ventana de entrada en la que se puede introducir el valor.</p> <p>Ignorar valor 0 (I): Se ignora la transferencia de un valor de cero cuando no se presiona la tecla.</p>
Valor:	Al hacer clic en este campo, se puede almacenar de forma permanente un valor correspondiente para un dispositivo o una función.

**Hinweis**

Tanto para «Usar valor especificado» como para «Solicitar valor», el valor introducido es un porcentaje en el rango de 0,000% a 100,000%. No es posible ingresar valores de 0 a 255 o de 0 a 65535 aquí.

27.3 Controles

La configuración de los controles es casi análoga a la de los controles DMXIn. Cada control corresponde a un canal midi, su valor para el comando configurado

se usa

	Comenzando el Ef	detener el efecto	Inicio/parada del efecto
	Perfecto		
	Módulo: Efectos	efectos	efectos
	Dispositivo/Función: Seleccionado	Seleccionado	Seleccionado
	Canal: Inicio	deténgase	iniciar/detener
	banderas: -, -, -, -	-, -, -, -	T, -, -, -
	Valor: -	-	-

27.4 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 27.1: Módulo: MIDI Remote - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
Banco	Si selecciona esta función, puede utilizar el comando en los distintos bancos del Mando a distancia midi para acceder.	próximo	Selecciona el siguiente banco.
		anterior	Selecciona el banco anterior.
		Nombre del banco	Selección directa de los bancos definidos a través de los nombres de los bancos.

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
.	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

27.5 Consejos

Banderas: al hacer clic en esta columna, aparecerá un menú contextual que le ofrece tres opciones puede encender o apagar:

- Recibir: Active esta opción si el comando MIDI se procesará al recibirlo. será

- Transmitir: active esta opción si desea que el mensaje MIDI se envíe cuando el valor correspondiente en el programa cambia.
- Relativo: Active esta opción si el control es un «perilla sin fin» que refleja el número de vueltas y no el valor absoluto.

Los bancos se almacenan en la carpeta del proyecto, pero los controles son globales. Por lo tanto, cuando cambie a otra computadora, debe usar la función Pack And Go para asegurarse de que este archivo también se transfiera a la nueva computadora.

28 DMXIn control remoto

28.1 Resumen

DMXControl ofrece la posibilidad de utilizar la entrada DMX de interfaces adecuadas. Esto significa que nada se interpone en el camino del control remoto de DMXControl, por ejemplo, por otra consola de iluminación. La configuración es muy similar al control remoto MIDI, con la ventaja de poder enviar el rango completo de valores 0-255 con DMX y no solo 0-127 como con MIDI.

Con el control remoto DMXIn, DMXControl se puede controlar en todos los módulos a través de una consola DMX externa . Por ejemplo, los canales en DMXControl se pueden cambiar usando faders, se pueden iniciar efectos, se pueden controlar maestros y submaestros, se pueden cambiar los ajustes del analizador de sonido, etc. La libre programación de los canales DMXIn individuales permite que la operación externa de DMXControl se adapte a la propia. requisitos propios. Esto es particularmente ventajoso para eventos porque puede acceder a las acciones de hardware correspondientes. Incluso cuando usa DMXControl en el área del teatro, puede operar directamente a través de una consola con el control remoto DMXIn a través de un parche suave o submaster .

Mediante el uso de bancos, son posibles diferentes configuraciones para la asignación de los diferentes comandos a los canales DMX individuales o valores DMX, por ejemplo, diferentes ubicaciones, estructuras, etc.

Además de la asignación a los comandos, también existe la opción de parches suaves. Cada canal de entrada se coloca directamente en un canal de control DMX interno. Esto significa que el dispositivo conectado a este canal se puede controlar directamente. La desventaja es que si el dispositivo se mueve en el universo , también se debe reasignar el parche suave. La mejor manera es asignar el canal DMXIn correspondiente directamente al canal del dispositivo, incluso si requiere un poco más de esfuerzo. La asignación se conserva incluso después de mover el dispositivo.

La ventana de configuración se debe utilizar de forma que se muestren los canales DMX a los que se van a asignar los comandos DMXControl. Por lo tanto, los controles definidos deben entenderse como algo virtual, estrictamente hablando, corresponden a un canal DMX.

28.2 Descripción y Configuración

Puede utilizar la vista general de canales para comprobar si su interfaz está correctamente configurada para DMX-In. Si tiene esto cambiado al modo En en la parte inferior izquierda. En lugar de la salida actual , los valores de DMX-In ahora se muestran aquí, lo que significa que ve los valores correspondientes en la tabla cuando cambia el canal en la consola.



Los dispositivos asignados a los canales también se muestran en la vista DMXIn, pero cambiar los valores no tiene efecto en el dispositivo.

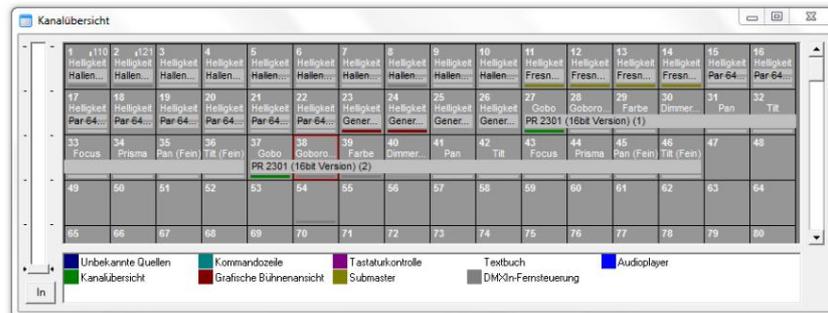


Figura 28.1: Resumen de canales DMX-In

28.2.1 La ventana de configuración

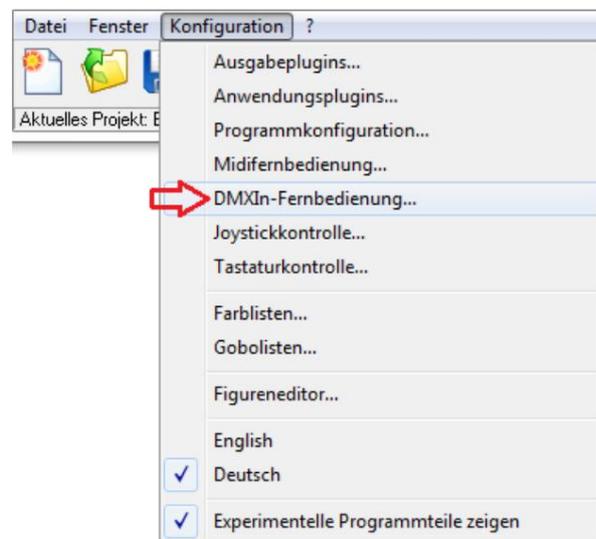


Figura 28.2: Apertura de la ventana de configuración

Para configurar el control remoto DMXIn, primero debe abrir la ventana de configuración del control remoto DMXIn a través del elemento del menú Configuración (consulte la Figura 28.2). Desde DMXControl 2.12 la ventana de configuración se divide en dos pestañas. Por un lado está la pestaña de los controles (ver Figura 28.3) y la pestaña de asignación de comandos a los controles (ver Figura 4). Así como el área de parche suave que es visible en ambas selecciones. Detrás de la pestaña Controles se encuentra la tabla para la configuración de canales DMX de los canales DMXIn para el canal DMX correspondiente. A cada canal se le puede asignar su propio nombre en la columna Control de la tabla. El canal DMX correspondiente puede

posteriormente se asignan rangos de valores, de forma que un canal puede subdividirse en varias zonas en las que se realizan distintas acciones. Una posible aplicación sería la asignación de diferentes configuraciones de color de un foco LED a un fader.

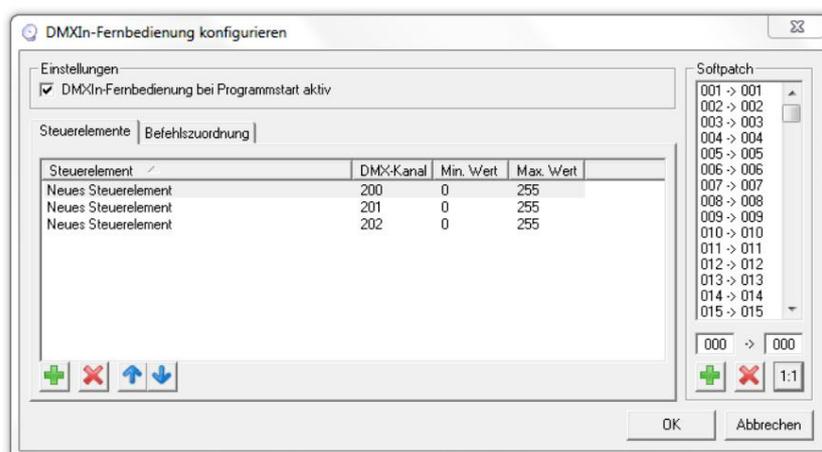


Figura 28.3: Ventana de configuración Control remoto DMXIn - elemento de control

Detrás de la pestaña de asignación de comandos (ver Figura 28.4) se encuentra la tabla con la asignación de los comandos a las configuraciones de los canales correspondientes, aquí todos los comandos se pueden aplicar a los diferentes módulos de control DMX.

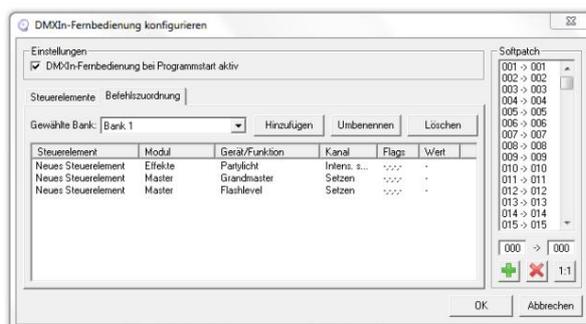


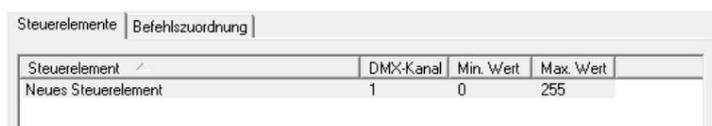
Figura 28.4: Ventana de configuración de control remoto DMXIn - asignación de comandos

En el área de parches suaves, los canales DMX externos de una consola, por ejemplo, se pueden asignar directamente a los canales de control DMX internos. El número de canal externo se puede ingresar en los dos campos de entrada a la izquierda y el número de canal interno a la derecha. Haga clic en el botón "Agregar" para ingresar la asignación en la lista.

Las asignaciones marcadas en la lista se pueden eliminar nuevamente haciendo clic en el botón "Eliminar".

28.2.2 Configurar la configuración del canal DMX

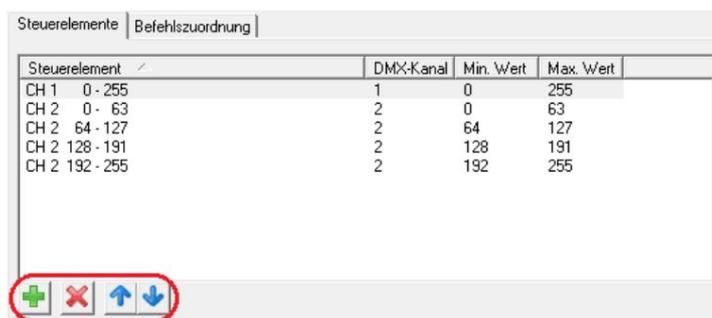
Cree haciendo clic en el botón «Agregar» debajo de la configuración del canal DMX un nuevo control (ver Figura 28.5). El nombre «nuevo control» ahora puede cambiarse por un nombre significativo. El botón "Eliminar" solo elimina eso elemento de control marcado, con los botones "Flecha arriba/abajo" las entradas se pueden mover y así ordenados (ver Figura 28.6).



Steuerelement	DMX-Kanal	Min. Wert	Max. Wert
Neues Steuerelement	1	0	255

Figura 28.5: Nuevo control agregado

Una posibilidad para una denominación inequívoca es introducir el canal y el rango de valores DMX da como nombre. Ahora se especifica el canal correspondiente para "Canal DMX" y para Valor «Mín.» o «Máx.» el rango de valores correspondiente.



Steuerelement	DMX-Kanal	Min. Wert	Max. Wert
CH 1 0 - 255	1	0	255
CH 2 0 - 63	2	0	63
CH 2 64 - 127	2	64	127
CH 2 128 - 191	2	128	191
CH 2 192 - 255	2	192	255

Figura 28.6: Configuración de cuatro controles para 2 canales DMX

Canal 1 con el rango de valores 0 ? 255 podría ser para el maestro o un submaestro utilícelo para que cuando se mueva el fader, el maestro o submaster siga el movimiento del fader. Con el canal 2, el rango de valores se divide en cuatro áreas, aquí podría tener cuatro diferentes, por ejemplo Almacenar efectos o cuatro colores de focos LED.



Hinweis

Los controles son configuración de canales DMX no relacionado con el proyecto, sino como un archivo de configuración de DMXControl en el archivo con la ruta `\\Datos de aplicación\Program Files\DMXControl\DMXInRemote.dat` salvado.

28.2.3 Configuración de asignación de comandos

La asignación de comandos tiene lugar en la ventana de la tabla inferior, aquí aparece debajo del encabezado de la tabla Controles enumera los nombres de los controles definidos en la ventana superior.

Para asignar comandos a los controles correspondientes, primero debe pasar por el

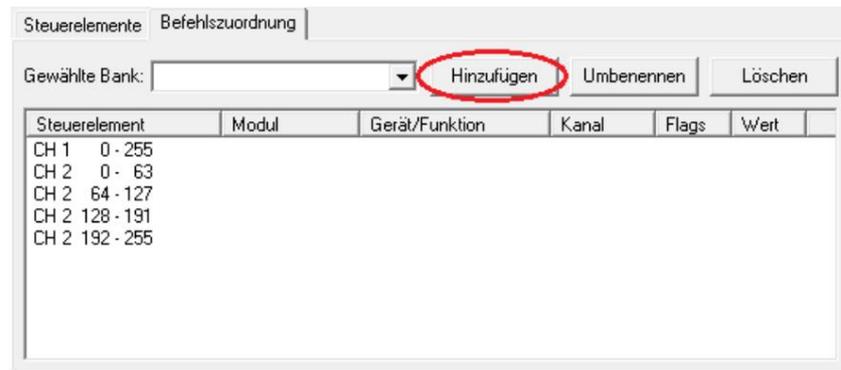


Figura 28.7: pestaña Asignación de comandos, agregando un nuevo banco de comandos

botón «Añadir» para crear un nuevo banco. Al crear diferentes bancos , se pueden realizar diferentes asignaciones a los elementos de control.



Hinweis

A diferencia de la configuración del canal DMX , la asignación de comandos se guarda relacionada con el proyecto, el nombre del archivo en el directorio del proyecto es: PROJECTNAME.DMXInRemote

Al crear un nuevo banco con el nombre Show1, por ejemplo, es posible asignar un comando correspondiente a los elementos de control individuales. Entonces se muestra «Desactivado» para todos los elementos de control en Módulo.

Las columnas individuales de la tabla tienen el siguiente significado y funciones.

Módulo:	<p>Al hacer clic en el campo Módulo, se abre una lista desplegable desde la que puede seleccionar uno de los módulos disponibles en DMXControl.</p> <p>Se pueden seleccionar los siguientes módulos:</p> <p>Desactivado:</p> <p>ningún módulo seleccionado.</p> <p>Audio:</p> <p>Aplicar comandos al módulo de audio.</p> <p>Pista de audio:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Reproductor de audio.</p> <p>batir herramientas:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Beat Tool.</p> <p>Salida DMX: Aplicar comandos al módulo de salida DMX.</p> <p>Entrada DMX remota:</p> <p>Aplicar comandos al módulo de control remoto DMXIn.</p> <p>Efectos:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Effects Sequencer.</p> <p>Dispositivos:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Dispositivo en la vista gráfica de escenario.</p> <p>Selección de grupo:</p> <p>aplique comandos al módulo Selección de grupo.</p> <p>cuadro de comando:</p> <p>Aplicar comandos al módulo de caja de comandos.</p> <p>línea de comando:</p> <p>Aplicar comandos al módulo de línea de comandos.</p> <p>Maestro:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Master.</p> <p>Mando a distancia Midi:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Midi Remote.</p> <p>Sound Analyzer:</p> <p>aplica comandos al módulo Sound Analyzer.</p> <p>submaestros:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Submaster.</p> <p>Biblioteca de escenas:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Biblioteca de escenas.</p> <p>Lista de escenas:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Lista de escenas.</p> <p>libro de texto:</p> <p>Aplicar comandos al módulo Libro de texto.</p>
----------------	--

**Hinweis**

Además, los complementos que admiten el control a través del cuadro de comando también aparecen aquí. El complemento MadMaxOne debe mencionarse aquí como ejemplo.

Complemento

MadMaxOne: aplique comandos al complemento MadMaxOne.

Dispositivo/Función: Al hacer clic en este campo, dependiendo del módulo seleccionado, se pueden seleccionar las funciones correspondientes del módulo o del dispositivo a direccionar.

Canal: Al hacer clic en este campo, se puede configurar un canal correspondiente para un dispositivo o, según el módulo y la función, se puede asignar una acción correspondiente.

Banderas: Al hacer clic en el campo Banderas, se abre una lista desplegable con la que se pueden configurar o eliminar las banderas correspondientes.

Se pueden seleccionar las siguientes banderas:

Modo de alternar (T): con la bandera T, un botón

se puede configurar como un interruptor de encendido/apagado.

Usar valor especificado (O): con el

indicador O, se puede aplicar un valor porcentual ingresado en el campo al módulo/dispositivo.

Valor de consulta (A):

con la bandera A, un valor ingresado en la ventana de entrada se puede aplicar al módulo/dispositivo. Al hacer clic en el botón configurado, se abre una ventana de entrada en la que se puede introducir el valor.

Ignorar valor 0 (I): Se

ignora la transferencia de un valor de cero cuando no se presiona la tecla.

Valor: Al hacer clic en este campo, se puede almacenar de forma permanente un valor correspondiente para un dispositivo o una función.

**Hinweis**

Tanto para «Usar valor especificado» como para «Solicitar valor», el valor introducido es un porcentaje en el rango de 0,000% a 100,000%. No es posible ingresar valores de 0 a 255 o de 0 a 65535 aquí.

28.3 Controles



Figura 28.8: Ventana de activación de DMXIn

La configuración de los controles es casi análoga a la de los controles MIDI. cada Elemento de control corresponde a un canal DMX, su valor para el comando configurado se usa En el lado derecho se puede configurar el "soft patch". con esa lata Los valores de DMX-In se pueden emitir en cualquier otro canal de DMX-Out. Esto es útil por ejemplo, para controlar solo ciertos dispositivos con una consola de iluminación externa.

comenzando el efecto	detener el efecto	Inicio/parada del efecto
Módulo: Efectos	efectos	efectos
Dispositivo/Función: Seleccionado	Seleccionado	Seleccionado
Canal: Inicio	deténgase	iniciar/detener
banderas: -,-,-,-	-,-,-,-	T,-,-,-
Valor: -	-	-

28.4 Comandos relacionados con el módulo

Tabla 28.1: Módulo: DMXin remoto - significado de dispositivo/función y canal

dispositivo/función	descripción	canal	descripción
Banco	Si selecciona esta función, puede utilizar el comando en los distintos bancos del Mando a distancia DMX para acceder.	próximo	Selecciona el siguiente banco.
		anterior	Selecciona el banco anterior.
		Nombre del banco	Selección directa de los bancos definidos a través de los nombres de los bancos.

Significado de las banderas:

banderas	sentido	descripción
T	modo alternar	La bandera de «Modo de alternar» hace que la función falle al principio se ejecuta la llamada y se restablece en la segunda llamada.
O	Usar valor especificado	El indicador "Usar valor especificado" hace que el valor en asignado al canal correspondiente en la columna Valor. Este El valor no es un valor DMX de 0 a 255, sino un porcentaje de 0,000 a 100,000%
A	consultas de valor	La bandera «valor de consulta» hace que cuando el comando se llama un Se abre la ventana de entrada en la que se puede introducir el valor porcentual.
.	Ignorar valor 0	El indicador « Ignorar valor 0 » hace que se ignore un valor de cero se convierte en Se requiere para que algunos comandos funcionen correctamente garantizar.

28.5 Consejos



Achtung

Lo siguiente se aplica a DMXControl 2.11 y versiones anteriores: Para que estos ajustes también implementado, se debe abrir la ventana "Control remoto DMXIn" y allí se debe activar la casilla de verificación "Control remoto DMXIn activo". es ya no es necesario para DMXControl 2.12.

Aquí hay una breve guía sobre cómo configurar la interfaz DMX4All:

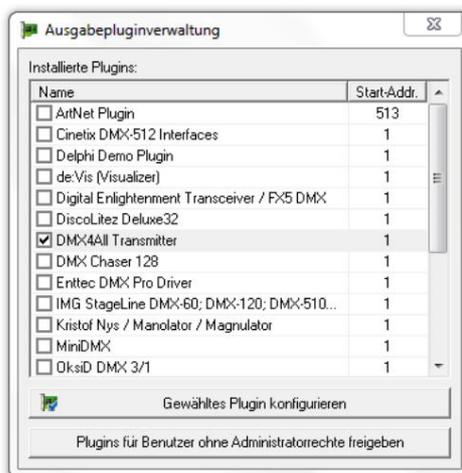


Figura 28.9

Abra el Administrador de complementos de salida (menú Configuración y Complementos de salida). Haga clic allí Haga clic en el complemento responsable de su interfaz. Ahora haga clic en el botón « Seleccionado Configurar complemento » para acceder a la configuración individual de su interfaz. aquí ejemplo el diálogo del complemento DMX4All:



Figura 28.10

Aquí realiza los ajustes para activar la entrada DMX de su interfaz. En el ejemplo, esta es la casilla de verificación «DMX-In active».

29 Configuración del programa

29.1 Resumen

En la ventana de configuración del programa, se pueden ajustar los ajustes esenciales relacionados con las características especiales de la computadora y/o la configuración de la luz.

La configuración del programa se divide en 5 áreas:

- General
- Producción
- Vista gráfica
- Ajustes para escenas y efectos
- Instrumentos

29.2 Descripción

29.2.1 Pestaña General

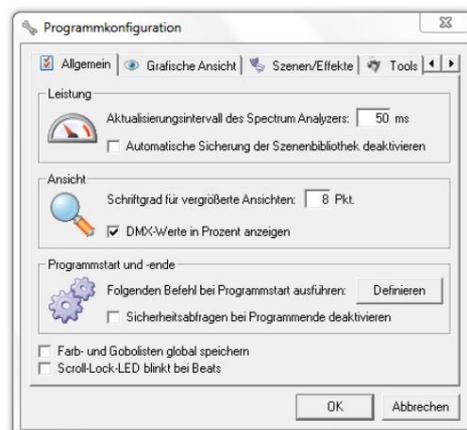


Figura 29.1: Ventana de configuración del programa, pestaña General



Wichtig

En proyectos grandes con un número de escenas superior a la media, el guardado automático de la biblioteca de escenas a veces puede provocar retrasos en la ejecución de los efectos. En este caso, es recomendable desactivar la copia de seguridad automática en este punto

Tabla 29.1: Pestaña General

Actitud	sentido	defecto	comentario
rendimiento			
intervalo de actualización de analizador de espectro	Intervalo de tiempo después del cual nuevo Los datos de audio se pueden obtener de WinAmp	50ms	Un intervalo más grande puede mejorar el rendimiento en equipos débiles
Copia de seguridad automática de Desactivar biblioteca de escenas	La biblioteca de escenas se guarda cíclicamente, este guardado se puede desactivar activándolo .	no esta activado	Para grandes proyectos con por encima del promedio muchas escenas, puede a través de la automática Guarde la biblioteca de escenas antes a los retrasos en Caducidad de los efectos com hombres.
Opinión			
Tamaño de fuente para vista ampliada	Tamaño de fuente en el gráfico Vista ampliada	8	
Visualización de los valores DMX en %	Cambio entre visualización absoluta y porcentual	no esta activado	
Inicio y fin del programa			
Inicie un comando en Inicio de DMXControl	Después de iniciar DMXControl ejecuta un comando el por ejemplo el básico interruptores	ningún comando definido	El comando puede a través del DMXControl üb varios comandos definidos voluntad. (ver Capítulo Resumen de comandos)
Desactivar la consulta de seguridad al final del programa	Aviso al salir Desactivar control DMX	no esta activado	
Misceláneas			
Color y gobolistas globales ahorrar	El color y los gobolistas que no se guarda en el directorio del proyecto sino en el directorio DMXControl .	no esta activado	Color y Gobolistas se puede utilizar en todos los proyectos
El LED Scroll Lock parpadea en latidos	El LED Scroll Lock parpadea en Beats del Beattool o analizador de sonido	no esta activado	

29.2.2 Pestaña Vista gráfica

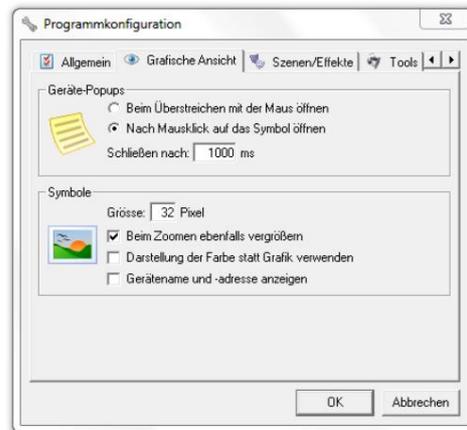


Figura 29.2: Ventana de configuración del programa, pestaña Vista gráfica

Tabla 29.2: Pestaña Vista gráfica

Actitud	sentido	defecto	comentario
Ventanas emergentes del dispositivo			
Al cruzar con el ratón abierto	Abrir ventanas emergentes de dispositivos DDF no importa si estas con el ratón rueda sobre él.	no esta activado	
Abrir después de hacer clic en el símbolo	Abrir ventanas emergentes de dispositivos DDF haciendo clic en el icono del dispositivo .	activado	
Cerrar después de: . . . milisegundo	Hora de cerrar el dispositivo DDF aparece después de que el mouse aparezca ha dejado.	1 segundo	
simbolos			
Tamaño del símbolo en la vista gráfica	Tamaño de los iconos en la vista de escenario gráfico en Pixeln	32 píxeles	
También ampliar al hacer zoom .	También amplíe los iconos al hacer zoom en la vista gráfica	no esta activado	
representación del color usar gráfico	Cuando está activado, se muestran los dispositivos RGB en lugar del icono de los dispositivos LED un círculo en el conjunto Se muestra el color del LED.	no esta activado	
nombre y dirección del dispositivo demostrar	Los nombres de los dispositivos y se añadirán direcciones a los iconos en el gráfico Vista de escenario mostrada	no esta activado	

29.2.3 Pestaña Escenas/Efectos

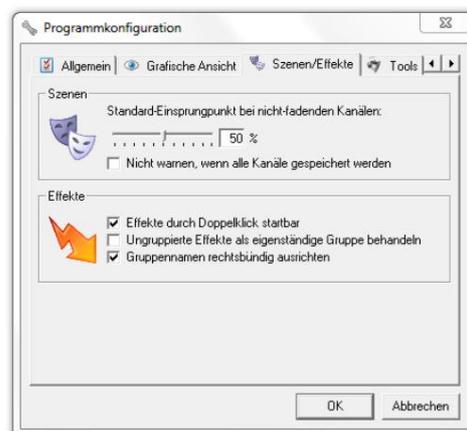


Figura 29.3: Ventana de configuración del programa, pestaña Salida

Tabla 29.3: Pestaña Escenas/Efectos

Actitud	sentido	defecto	comentario
escenas			
Punto de entrada predeterminado en canales no filamentosos	El control deslizante se puede utilizar para determinar desde qué punto el canal está encendido.	50%	
No avisar cuando se guardan todos los canales.	Al guardar todo canales, DMX Control da una advertencia , ya que la base de datos también se está agrandando aquí. Esta advertencia se puede desactivar aquí y trabajar más eficientemente como resultado voluntad.	no esta activado	
efectos			
Efectos de doble clic iniciable	Te permite empezar en Secuenciador de efectos por uno haga doble clic.	no esta activado	
Tratar los efectos no agrupados como un grupo separado	Todos los efectos de ningún grupo se asignan a una entidad independiente al momento de la activación Grupo.	no esta activado	
Nombres de grupos justificados a la derecha transmitir un mensaje	Dirige, al activarse, el Nombres de grupos alineados a la derecha en la ventana del secuenciador de efectos fuera en lugar de directamente detrás del nombres de efectos	activado	

29.2.4 Pestaña Herramientas

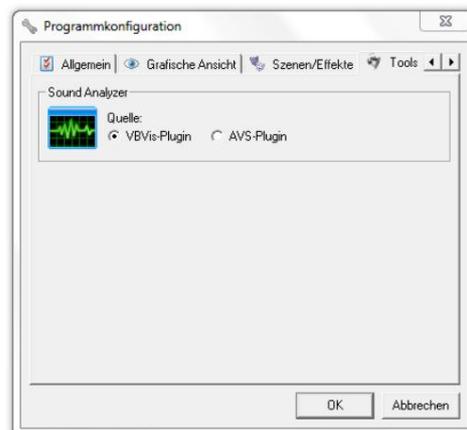


Figura 29.4: Ventana de configuración del programa, pestaña Herramientas

Tabla 29.4: Pestaña Herramientas

Actitud	sentido	defecto	comentario
analizador de sonido			
Complemento fuente VBVis	Si el botón de radio VBVis El complemento está activado Datos de audio para BeatTool y el analizador de sonido a través de este complemento en Winamp después Control DMX importado.	activado	
Complemento fuente AVS	Si el botón de opción AVS El complemento está activado Datos de audio para BeatTool y el analizador de sonido a través de este complemento en Winamp después Control DMX importado.	no esta activado	

29.2.5 Pestaña Salida

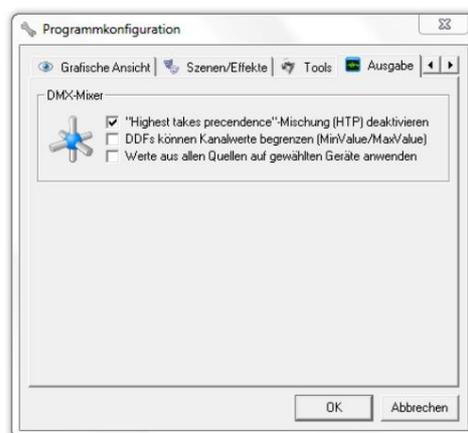


Figura 29.5: Ventana de configuración del programa, pestaña Salida

Tabla 29.5: Pestaña Salida

Actitud	sentido	defecto	comentario
mezclador DMX			
El más alto tiene prioridad Deshabilitar mezcla (HTP).	Aquí puede elegir entre LTP y La mezcla HTP DMX se puede cambiar.	activado	
Los DDF pueden limitar los valores del canal (MinValue/MaxValue).	Al activar este punto los valores mínimo y máximo se toman de los DDF y se utilizan para la salida incluido.	no esta activado	
Mejora las estadísticas de todas las fuentes aplicar dispositivos seleccionados	Foro DMXControl1	no esta activado	

30 complementos

30.1 Resumen

La interfaz de complementos permite ampliar DMXControl con funciones adicionales a través de complementos. Los complementos se pueden descargar desde la página de inicio de DMXControl1 . BeamerTool de Zoidberg y el complemento MadMaxOne de Frank Brüggemann deben mencionarse aquí como complementos especiales.



Los complementos y los complementos de salida no son lo mismo y se almacenan en directorios diferentes. Los complementos de salida solo se utilizan para la comunicación entre DMXControl y la interfaz DMX conectada.

Los complementos proporcionan a DMXControl funciones ampliadas y adicionales .

30.2 Descripción

Después de la descarga, los complementos simplemente se desempaquetan en el directorio Complementos en el directorio del programa DMXControl . Luego, después de iniciar DMXControl, el complemento se puede configurar y activar en la administración de complementos.

1 descarga de complementos <http://www.dmxcontrol.de/downloads/plugins.html>

30.3 Controles

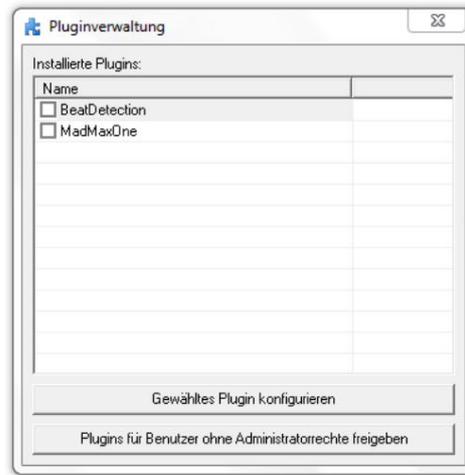


Figura 30.1: Administración de complementos

Cuando abre la administración de complementos en el menú "Configuración", elemento de menú "Complementos...", se abre la ventana de "Administración de complementos" (consulte la Figura 30.1)

Todos los complementos instalados bajo DMXControl, en el directorio de complementos, se muestran en la administración de complementos. Los complementos se muestran en la administración en una lista, delante de cada nombre de complemento hay una casilla de verificación con la que se puede activar o desactivar el complemento.

Debajo de la lista está el botón "Configurar complemento seleccionado". Si el complemento ofrece la posibilidad de una configuración, la ventana de configuración del complemento se puede abrir aquí seleccionando con el mouse y haciendo clic en el botón.

Debajo del botón "Configurar complemento" se encuentra el botón "Liberar complementos para usuarios sin derechos de administración"; los usuarios que no tienen derechos de administración en la PC pueden omitirlo aquí.

31 paquete y listo

31.1 Resumen

La función Pack&Go es de gran ayuda si por alguna razón necesita cambiar de PC para el espectáculo.

La función crea un archivo zip con los archivos relevantes de un proyecto.

31.2 Descripción

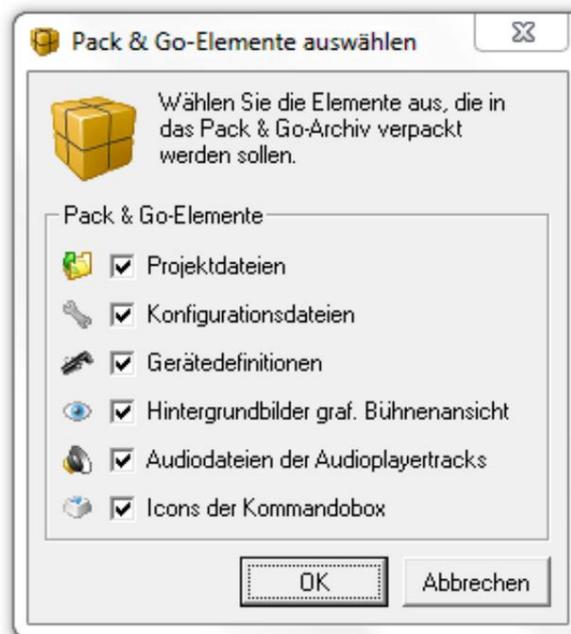


Figura 31.1: La ventana de configuración Pack And Go

Este archivo puede luego transferirse a otra PC usando una memoria USB, por ejemplo, y descomprimirse allí **manualmente** .

31.3 Controles

En la ventana del menú, puede seleccionar qué archivos deben "empaquetarse" (predeterminado: todos).

31.4 Consejos



Hinweis

Recomendamos no crear el archivo Pack&Go bajo Win7 en el directorio de instalación estándar (C:\Programas\DMXControl...), ya que puede haber problemas de escritura y lectura si no se está trabajando como administrador.

Algunos usuarios han pedido una función de nota. Puede usar el Bloc de notas para esto, por ejemplo. Siempre que el archivo esté en el directorio del proyecto y tenga el nombre exacto del proyecto (es decir, <nombre del proyecto>.txt), Pack & Go lo empaquetará.

Características especiales al desempaquetar en la computadora de destino: **DMXInRemote.dat** y

MIDIRemote.dat: WinVista/Win7: %APPDATA%\PopSoft\DMXControl (por ejemplo, C:

\Users\Username\AppData\Roaming\PopSoft\DMXControl)

Windows XP: En la carpeta del programa DMXControl

(por ejemplo, C:\Programs\DMXControl)

32 FDD

32.1 Resumen

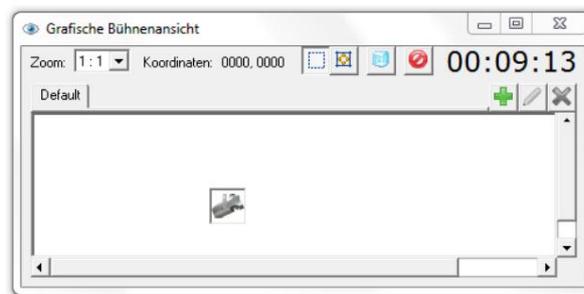


Figura 32.1: Vista gráfica del escenario con icono DDF

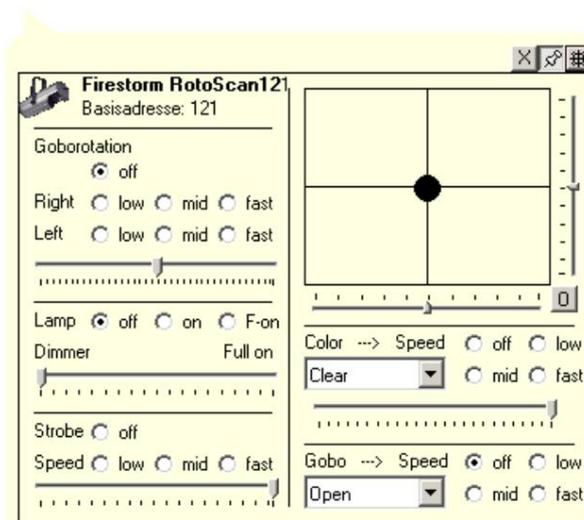


Figura 32.2: Ventana DDF abierta con controles

DDF es la abreviatura de Archivo de definición de dispositivo. Los DDF son las descripciones de dispositivos (dispositivos) en DMXControl, se utilizan para informar a DMXControl sobre las funciones del dispositivo DMX conectado. El número de canales utilizados por el dispositivo DMX se define en el DDF, así como los posibles controles como:

- Control de entrada de posición, p. B. con cabezales móviles y escáneres.
- Control de selección de color RGB o CMY para mezclar colores, p. B faros LED

o unidades de mezcla de colores con cabezales móviles.

- Control desplegable
- Control de botones, etc.

Los DDF se muestran en la vista gráfica del escenario con un icono del dispositivo (ver figura 32.1), aquí también puede acceder a la ventana DDF con los elementos de control haciendo clic en el icono (ver figura 2). Los dispositivos DMX se describen en formato XML, que DMXControl traduce a la descripción interna del dispositivo. Los DDF se pueden encontrar en la subcarpeta Dispositivos del directorio principal de DMXControl. Las imágenes de iconos asociadas, que se muestran en la "Vista de escenario gráfico", se encuentran en otra subcarpeta llamada Imágenes.

Es posible que pueda obtener archivos DDF listos para usar que no se suministraron con la instalación desde la página de inicio de DMXControl en la biblioteca de dispositivos¹. Los DDF se pueden crear fácilmente con un editor XML (por ejemplo, PSPad²) o con DDFCreator. Tanto la creación de un DDF con un editor XML como con el DDFCreator tienen ventajas y desventajas. La reescritura de un DDF existente se puede hacer mucho más rápido con un editor XML que con DDFCreator, pero con DDFCreator es mucho más rápido al crear una nueva interfaz DDF, con controles deslizantes, botones, etc.

No importa si prefiere DDFCreator o el editor XML, ambos requieren los conocimientos previos adecuados para crear un DDF funcional. Este conocimiento está destinado a ser transmitido a usted en los siguientes capítulos. Entre otras cosas, la referencia del idioma sirve como un trabajo de referencia.

32.2 Descripción

XML (eXtensible Markup Language) es un lenguaje de sintaxis muy común en Internet y que se utiliza, por ejemplo, en otros dialectos en sitios web o páginas WAP. Pero no es necesario ser un experto para crear manualmente una nueva descripción de dispositivo. Las siguientes instrucciones simples serán suficientes:

Asegúrese de que su editor no guarde ningún carácter de control (invisible). No habrá problemas con Notepad o PSPad. Si desea utilizar Word o similar, debe guardar el archivo en formato de texto.

- El dialecto DMXControl de XML siempre requiere una etiqueta de cierre (`</tag>`) para cada etiqueta de apertura (`<tag >`). Solo las etiquetas del último nivel se cierran implícitamente (por ejemplo, `<item caption="White" value="0"/>`).
- Los caracteres finales `>` y `</tag>` son semánticamente equivalentes, al igual que `<item caption="White" value="0" > </item>` es válido.

¹ Biblioteca de dispositivos de enlace: <http://www.DMXControl.de/Geraetedefinitionen/Geraetebibliothek.html>

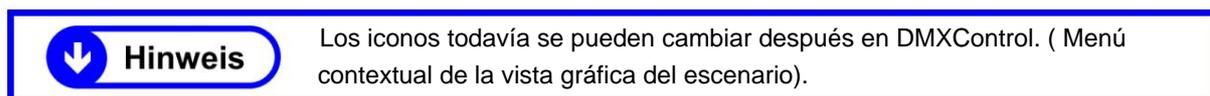
² Editor de enlace XML PSPad: <http://www.PSPad.de>

- Cada etiqueta puede tener atributos, que se explican en la siguiente tabla. Cada valor de atributo comienza con un signo igual y el valor siempre debe estar encerrado entre apóstrofes dobles.
- Todos los identificadores de etiquetas y atributos se anotan en letras minúsculas en DMXControl.
- Las etiquetas deben definirse jerárquicamente. Deben hacer esto usando sangrías apropiadas. también dar a conocer.
- El orden de los atributos de una etiqueta suele ser irrelevante. Donde excepcionalmente asuntos de orden se describe explícitamente a continuación.
- Las líneas de comentarios se anotan en la forma "`<! ¿Esto es un comentario?>`"
- Puede visualizar archivos XML (por lo tanto, también los archivos de dispositivos DMX) de forma clara, por ejemplo con ver en Internet Explorer.

Así que eso es todo, veamos un ejemplo simple.

32.2.1 Ejemplo: faro atenuado

Cada dispositivo debe tener un icono apropiado para recibir una representación adaptada en la representación escénica. Este icono se almacena en el subdirectorio Imágenes (Raíz:\Programas\DMXControl\Devices\Ima



No se deben insertar los números de línea anteriores del siguiente archivo XML de ejemplo; solo sirven para describir el ejemplo :

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?> <device
image="light.gif" initsequence="set 0 128" >
<canales>
<función canal="0" minvalue="0" maxvalue="255" nombre="brillo" fade="sí"
/>
</canales>
<form width="177" height="85">
<deviceimage top="0" left="0" /> <devicename
top="0" left="40" /> <deviceaddress top="16"
izquierda="40" /> < canal deslizante="0"
startvalue="0" endvalue="255" top="40" izquierda="0" altura="41
" ancho="176" predeterminado="0" /> </
formulario> </dispositivo>
```

línea 1	le dice al analizador la versión de XML utilizada.
línea 2	define la descripción global del nuevo tipo de dispositivo, incluida la referencia al icono que se utilizará y una inicialización del dispositivo (aquí se demostró la secuencia de inicio opcional , pero solo tiene un uso limitado para un foco. El canal de atenuación se establece en valor DMX 128 durante la inicialización (50%).
línea 3	entre las líneas 3 y 5 se definen los canales DMX del dispositivo.
línea 4	es la descripción del canal del primer canal. Es importante que los números de los canales siempre comiencen en cero, es decir, el primer canal es channel="0" . Aquí también se establecen otros parámetros y el nombre del canal .
línea 6	Las líneas 6-9 describen la forma, es decir, las coordenadas gráficas en el menú contextual para la imagen del dispositivo, el nombre y la dirección de inicio en la unidad "píxel".
línea 10	aquí están los elementos de control con sus propiedades, en este ejemplo un deslizador con sus coordenadas gráficas y la asignación al canal correspondiente. Para otros tipos de dispositivos, los elementos de control como botones de radio, menús desplegables o botones también se pueden declarar aquí.

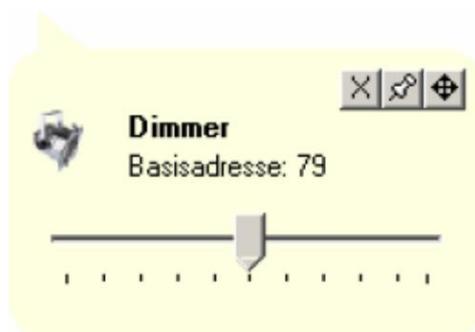


Figura 32.3: Atenuador DDF

Los tres botones en la parte superior derecha (ver Figura 32.3) botón pin, botón mover, botón cerrar se generan de manera predeterminada.

32.2.2 Crear DDF

Antes de crear un nuevo DDF, consulte la biblioteca de dispositivos¹ en nuestro sitio web para ver si ya existe una definición adecuada o similar para su dispositivo. La mejor manera de crear un nuevo DDF es modificar un DDF existente de un dispositivo similar. Esto es mucho más rápido con cambios basados en texto que con DDF Creator. Cuando haya terminado su trabajo, simplemente coloque el archivo XML en el directorio DMXControl en el subdirectorio "dispositivos" en su instalación DMX y guarde la imagen gif correspondiente (en el formato de 32x32 píxeles, el modo de transparencia se ha probado aquí) en el " subdirectorio "imágenes" en el directorio "dispositivo" . El dispositivo debería estar visible la próxima vez que se inicie DMXControl.

32.2.3 Descripción general del idioma

Cada descripción contiene cuatro partes principales (ver Figura 32.4):

- Descripción de las propiedades globales "dispositivo" (en el ejemplo, línea de faro atenuada 1-2)
- Descripción de los "canales" de los canales DMX individuales (en el ejemplo, foco atenuado línea 3-5)
- Descripción del menú de contexto gráfico "formulario" (en el ejemplo foco atenuado línea 6-11)
- Código de trámite (opcional, no incluido en el ejemplo)

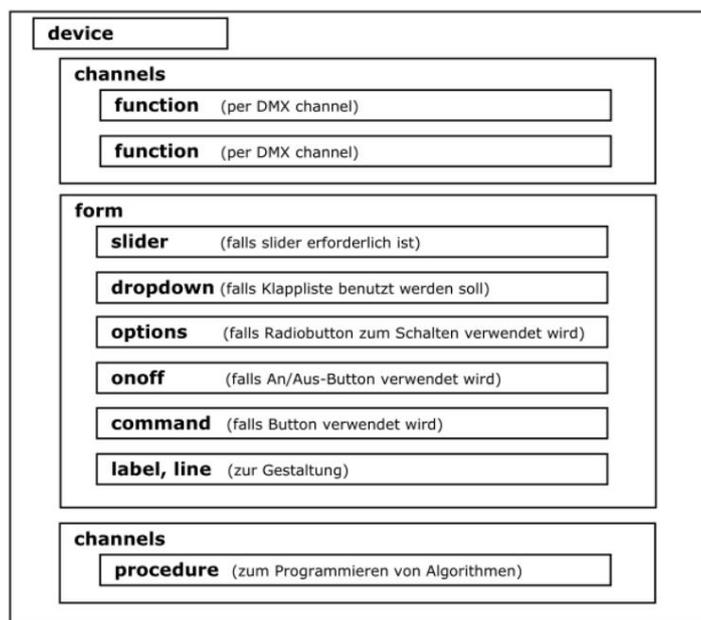


Figura 32.4: Estructura básica de DDF

Todos los elementos del formulario deben estar provistos de coordenadas gráficas para su posicionamiento en el formulario DDF. Los elementos "Etiqueta" y "Línea" son pasivos y solo sirven para diseñar la interfaz. Los elementos activos restantes del formulario (también llamados elementos de control, por ejemplo, onoff) se pueden utilizar para controlar activamente el dispositivo DMX.

elementos gráficos

La Figura 32.5 muestra una descripción general de todos los elementos gráficos admitidos. En los textos explicativos se realiza una asignación a los elementos de sintaxis requeridos.

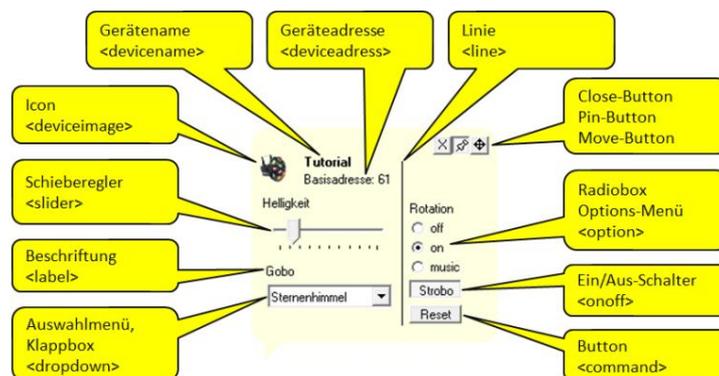


Figura 32.5: Elementos gráficos

La Figura 32.6 a continuación ilustra el significado de las coordenadas gráficas de los controles:

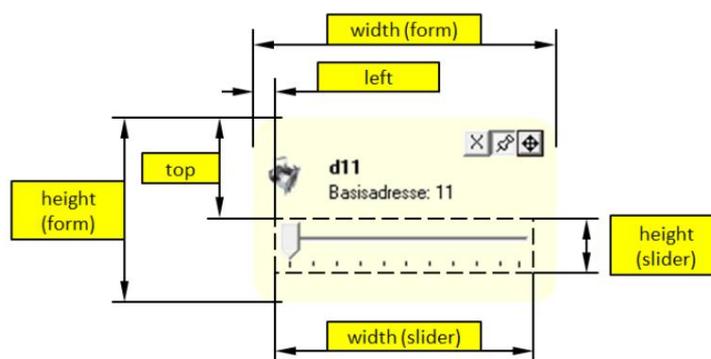


Figura 32.6: Coordenadas gráficas de los controles

elementos funcionales

Los elementos de control activos interactúan en 3 conceptos posibles con DMXControl o el dispositivo, por lo que se selecciona exactamente un concepto al definir un elemento de control concreto : en particular, esto significa que el atributo de canal y el atributo de acción se pueden usar alternativamente en los elementos de control.



Hinweis

Para muchas aplicaciones, los dos primeros conceptos son suficientes.

A medida que aumenta la complejidad y el poder de los 3 conceptos, también lo hacen los requisitos de tiempo de ejecución. Por lo tanto, siempre se debe elegir la forma más sencilla de resolver una tarea. También se puede utilizar un atributo de acción en la descripción del canal. Esto significa que el procedimiento se llama cada vez que cambia el valor del canal. La Figura 32.7 muestra un ejemplo de cómo diferentes controles pueden interactuar con los canales. Los valores del canal se direccionan a través de "channel_n" y se pueden configurar utilizando los 3 conceptos mencionados anteriormente

Tabla 32.1: Conceptos de Control

concepto	Descripción	Ejemplo
1	Concepto de canal/valor elemento de control se asigna a un canal específico a través del atributo de canal . En el elemento de control, hormigón Define valores o rangos de valores que al accionar el elemento de mando ser establecido	- título de la opción = "cielo estrellado" startvalue = "0" endvalue = "255"
2	secuencia Una secuencia de instrucciones se define en el elemento de control como una cadena que se ejecuta cuando se acciona.	secuencia de clics="establecer 1 75; conjunto 2 100"
3	Acción/Procedimientos Contiene un procedimiento definido por separado instrucciones de programa más complejas. la El procedimiento se establece utilizando el atributo de acción. asignado y cada vez que se presiona Mando ejecutado.	action="EstablecerGobo"

voluntad. El valor actual, que está conectado a un elemento de control, se direcciona a través de un nombre de libre elección (referencia) asignado al elemento de control, denominado aquí como "control_n". En el siguiente ejemplo son tres controles y adicionalmente asignó "nombres de referencia". Estas acciones pueden **establecer** uno o más valores de canal y, por lo tanto, deben incluirse en el regla se puede denotar por "SetName". Además, se asigna una "acción" a channel_3 está destinado a leer los valores actuales del canal y comunicarlos a los elementos de control. Por lo tanto, a dicho procedimiento generalmente se le dará el nombre "GetName" porque es actual debe **leer** los valores del canal .

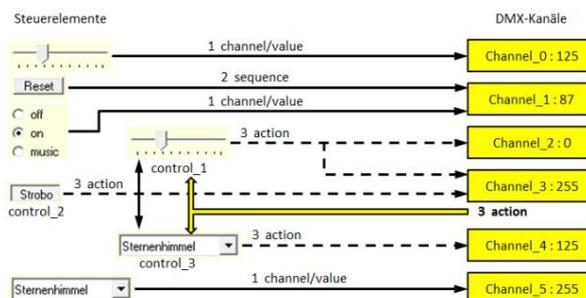


Figura 32.7: Interacción de controles

**Hinweis**

Las etiquetas de los botones no tienen ningún significado aquí.

32.2.4 Sintaxis

Este capítulo describe la sintaxis del dispositivo DMXControl y forma archivos de configuración.

Atributos Genéricos

**Hinweis**

Para acortar las siguientes tablas, los atributos con el mismo significado que se repiten a menudo se describen aquí una vez globalmente.

Tabla 32.2: Atributos genéricos

referencia	atributo	Jerarquía y propiedad	observación	ejemplo
GP1	valor	DMX asociado valor	byte	0, 128, 255
GP2	subtítulo	Enumeración descriptiva valor. explicativo Nombre para una configuración pulmón.	cuerda	atenuador, luz estroboscópica, etc.
GP3	Para superior	Coordenada y relativa del elemento del Esquina superior izquierda	entero	arriba="150"
GP4	izquierda	Coordenada x relativa del elemento del Esquina superior izquierda.	entero	izquierda="100"
GP5	ancho	ancho del elemento	entero	ancho = "80"
GP6	altura	altura del artículo	entero	altura = "30"

**Hinweis**

Todas las coordenadas (arriba, izquierda, ancho, alto) se dan en píxeles .

descripción del aparato

Tabla 32.3: Descripción del dispositivo

Día	atributo	Jerarquía y propiedad	Observación	ejemplo
<dispositivo>		nivel 1		
	imagen	Nombre de archivo del icono.	cadena, nombre de archivo.gif	Luna.gif
	initsequence	Establece valores iniciales para los canales DMX individuales del dispositivo	uso opcional p. ej. para escáneres/MH posición inicial	establecer 0 15; set7 128;
<información>		nivel 2		
			Comentario adicional.	
<nombre>		nivel 3		
			cualquier texto	Escáneres personalizados
<vendedor>		nivel 3	opcional	Showtec
			cualquier texto (Fabricante)	
<identificador de dispositivo>		nivel 3	opcional	TG-3
			cualquier texto (designación del fabricante)	
<autor>		nivel 3	opcional	
			cualquier texto (creador)	
<comentarios>		nivel 3	opcional	
			cualquier texto (Comentario)	
<ayuda>		nivel 2	opcional	
			Texto de ayuda (ASCII)	

descripción del canal

Tabla 32.4: Descripción del canal

Día	atributo	Jerarquía y propiedad	Observación	ejemplo
<canales>		nivel 2		
			Una «función en>parte a definir	
<función>		nivel x		
			Subetiqueta de «canales>»	
	canal		Número de canal DMX interno número de canal siempre hay que de 0 se puede definir en orden ascendente sin interrupción para los canales individuales	entero
	valor mínimo		Valor DMX mínimo	entero
	valor máximo		Valor DMX máximo	entero
	Apellido		Nombre descriptivo para el canal	cuerda brillo
	amable		Fundido cruzado de canal	cuerda sí No
	escribe		Tipo de canal Importante para el procesamiento interno de datos	cuerda dimmer, r, g, b, pan, panfina, inclinación, inclinación fina, color, gobo
	acción		Llamar a un procedimiento cuando cambia el valor del canal	cadena opcional
<virtuales>		nivel 3		
			Subetiqueta de «canales>»	
<canal>		nivel 4		
			Subetiqueta de «virtual>»	
	canal		Número de canal DMX interno de los tres canales asignados al dimmer virtual	entero

**Hinweis**

El tipo de canal (**tipo**) también debe asignarse para cada canal, si este canal se ajusta al tipo. No tiene sentido usar cada canal como por ejemplo para designar un atenuador.

regulador de intensidad	reservado para canales que controlan el brillo
rgb	reservado para canales de dispositivos LED RGB, "r" para el canal rojo, "g" para el canal verde, "b" para el canal azul. Los tipos r, g, b son necesarios para HAL en DMXControl. Eso significa que también los colores de los focos en la vista gráfica del escenario son mostrados. Esto se puede configurar en la configuración del programa en "Vista gráfica del escenario" y luego en SSímbolos Utilice la visualización de colores en lugar de gráficos". Por otro lado , los tipos también se utilizan para el nuevo generador de luz de marcha LED en 2.12 necesario.
sartén, sartén bien	reservado para los canales panorámicos de escáneres, cabezales móviles o dispositivos similares. Donde pan se asigna al canal de control grueso y panfine se asigna al canal de control fino, a 16 bits dispositivos
Inclinación,	como pan y panfine pero para el eje de inclinación
inclinación, color fino, gobo	Puede asignarse al color apropiado y a los canales de la rueda de gobos convertirse (importante para el color y los gobolistas)
otro	todos los demás canales no requieren una descripción de tipo



Hinweis

Los tipos reservados para dispositivos RGB han sido importantes para HAL (Hardware Abstractions Layer) desde la versión 2.11 , con el conjunto Colores del foco, luego también en la vista gráfica del escenario se puede mostrar A partir de la versión 2.12 también se utilizarán para la Se requiere un generador de persecución RGB.

descripción del menú

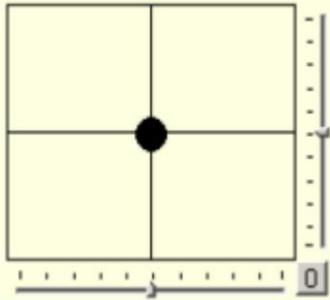
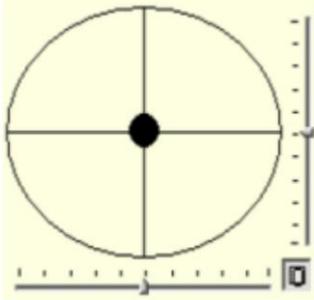
Tabla 32.5: Descripción del menú

Día	atributo	Jerarquía y propiedad	Observación	ejemplo
<forma>		nivel 2	Subetiqueta de «dispositivo»	
	ancho	Ver Atributos Genéricos:	entero	
	altura	GP5; GP6		
<imagen del dispositivo>		nivel 3	Subetiqueta de «formulario»;	
			Posición absoluta de la imagen visualizada	
	<small>Para superior</small>	Ver Atributos Genéricos	entero	
	<small>izquierda</small>	GP3 a GP6		
	ancho			
	altura			
<nombre del dispositivo>		nivel 3	Subetiqueta de «formulario»;	
			Posición absoluta del nombre mostrado	
	<small>Para superior</small>	Ver Atributos Genéricos	entero	
	<small>izquierda</small>	GP3 a GP6		
	ancho			
	altura			
<dirección del dispositivo>		nivel 3	Subetiqueta de «formulario»;	
			Posición absoluta de la dirección base mostrada	
	<small>Para superior</small>	Ver Atributos Genéricos	entero	
	<small>izquierda</small>	GP3 a GP6		
	ancho			
	altura			

control S

campo de posición

Tabla 32.6: Elementos de control - campo de posición

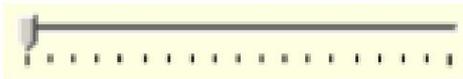
Día	atributo	Jerarquía y propiedad	Observación	ejemplo
				
<ubicación>		Subetiqueta de nivel 3 de «formulario»; Crea un campo de posicionamiento para posicionar escáneres o cabezales móviles.	Al hacer clic en el botón en la parte inferior derecha del DDF, puede cambiar entre posicionamiento cartesiano y polar.	
	arriba a la izquierda ancho alto	Ver Atributos Genéricos: GP3 a GP6	entero	

**Hinweis**

El puntero de posición se puede colocar mediante una secuencia de inicio.

controles deslizantes

Tabla 32.7: Elementos de control - deslizador

Día	atributo	Jerarquía y propiedad Observación	ejemplo
			
	<control deslizante>	nivel 3 Subetiqueta de «formulario»; Crea un control deslizante	
	<small>Para superior</small> <small>longitud</small> ancho altura	Ver Atributos Genéricos: GP3 a GP6	entero
	canal	canal asociado alternativa a la acción	entero (opcional)
	valor inicial	rango de valor de control deslizante (valor inferior)	valor de inicio="0"
	valor final	rango de valor de control deslizante (valor superior)	valor final="255"
	<small>frecuencia de marca</small>	escala, distancia de división de escala	entero tickfreq="32"
	tasa de cambio de cambio pequeño , p. Murciélagos <small>Desplazamiento de la tecla de flecha</small>		entero pequeñocambio="20"
	gran cambio tasa de cambio , p. Murciélagos clic del mouse (no arrastrar)		entero cambio grande="50"
	Apellido	Nombre de referencia para el procedimiento código (nombre de la variable)	cuerda (opcional) Velocidad estroboscópica
	acción	llamando a un procedimiento Cambiar al control deslizante alternativa al canal	cuerda (opcional) Velocidad fijada

desplegable

Tabla 32.8: Elementos de control - desplegable

Día	atributo	Jerarquía y propiedad	Observación	ejemplo
				
<desplegable>		nivel 3	Subetiqueta de «formulario»; Crea un control deslizante	
	<small>Para superior</small> <small>logotipo</small> ancho	Ver Atributos Genéricos:	entero	
	canal	canal asociado alternativa a la acción	entero	
opcional	acción	llamando a un procedimiento Presionando una entrada desplegable, alternativa al canal	cadena (opcional)	EstablecerGobo
	Apellido	Nombre de referencia para el procedimiento código (nombre de la variable)	cadena (opcional)	gobo
<elemento>		nivel 4	Subetiqueta de «desplegable»	
	subtítulo	Nombre explicativo	cuerda	Claro
	valor	Valor DMX para subtítulos	entero	valor = "0"
	valor mínimo valor máximo	Rango de valores DMX a subtítulos para mostrar la entrada desplegable . Alternativa al valor	entero	valormin="10" maxvalue="26"
	color	Muestra un cuadrado con el color asignado antes del título .	matético	color="#ff0000" color rojo
<lista de colores>		nivel 3 Subetiqueta de «formulario»; Añadir todas las entradas de la >asignado al dispositivo lista de colores	reemplazo opcional/ suplemento para artículo	
<gobolista>		nivel 3 Subetiqueta de «formulario»; Añadir todas las entradas de la >asignado al dispositivo lista de gobos en	reemplazo opcional/ suplemento para artículo	

Opciones

Tabla 32.9: Controles - Opciones

Día	atributo	Jerarquía y propiedad	Observación	ejemplo
				
	<opciones>	nivel 3	Subetiqueta de «formulario»; Crea un botón de opción	
	<small>Para superior</small> <small>izquierda</small>	Ver Atributos Genéricos:	entero	
	canal	canal asociado	entero	
	opcional	alternativa a la acción		
	acción	llamando a un procedimiento presionando un botón de radio, alternativa al canal	cadena (opcional)	EstablecerGoboVelocidad
	Apellido	Nombre de referencia para el procedimiento código (nombre de la variable)	cadena (opcional)	GoboVelocidad
	<opcional>	nivel 4	Subetiqueta de «opciones»	
	subtítulo	Nombre explicativo	cuerda	<small>apagado</small>
	valor	Valor DMX para subtítulos	entero	valor = "0"
	<small>Para superior</small> <small>izquierda</small>	Ver Atributos Genéricos Posición relativa de GP3 a GP4 a la posición de «opciones»	entero	izquierda = "0" arriba = "0"

Botón de comando

Tabla 32.11: Elementos de Control - Botón de Comando

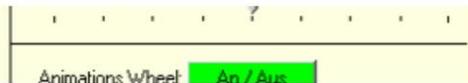
Día	atributo	Jerarquía y propiedad	Observación	ejemplo
				
	<code><encendido/apagado></code>	nivel 3	Subetiqueta de «formulario»; Crea un botón como un botón	
	<code>Para equator</code> <code>Equatoria</code> ancho altura	Ver Atributos Genéricos: GP3 a GP6	entero	
	canal	canal asociado alternativa a la acción	entero	
opcional	acción	llamando a un procedimiento presionando el botón, alternativa al canal	cadena (opcional)	EstablecerReset
	Apellido	Nombre de referencia para el procedimiento código (nombre de la variable)	cadena (opcional)	Reiniciar
	subtítulo	Nombre explicativo	cuerda	Reiniciar
	color	Valor de color hexadecimal RGB del botón hexadecimal		color="#0000ff" color azul
	secuencia de clics	en el botón clic para actividad inicial está en atributo especificado	cuerda	guardar 0; establecer 0 230; mantenga 5500; restaurar 0"
	onsequence	Al presionar a actividad inicial está en atributo especificado	cuerda	guardar 0; establecer 0 230; mantenga 5500; restaurar 0"
	fuera de secuencia	Al liberar a actividad inicial está en atributo especificado	guardar 0; establecer 0 230; mantenga 5500; restaurar 0	

**Hinweis**

Mantenga presionado el botón del mouse si desea cambiar la configuración en la barra de colores a través del menú desplegable. También es posible una entrada directa del valor numérico. En los procedimientos, los valores de color se referencian a través de name:color channel ({CoIRGB:1}; {CoIRGB:2}; {CoIRGB:3})

Elementos de diseño pasivo

Tabla 32.13: Elementos de diseño pasivo

Día	atributo	Jerarquía y propiedad	Observación	ejemplo
				
	<líneas>		nivel 3 Subetiqueta de «formulario»; elemento de diseño; Crea una línea	
	x1; y1	Coordenada inicial de la línea	entero	
	x2; y2	coordenada final de la línea	entero	
	<etiqueta>		nivel 3 Subetiqueta de «formulario»; elemento de diseño; descripción adicional de un elemento de control.	
	Patrón superior	Ver Atributos Genéricos:	entero	
	Legenda	GP3 a GP6		
	ancho			
	altura			
	subtítulo	Texto para mostrar	cuerda	mezcla CMY

ejemplo

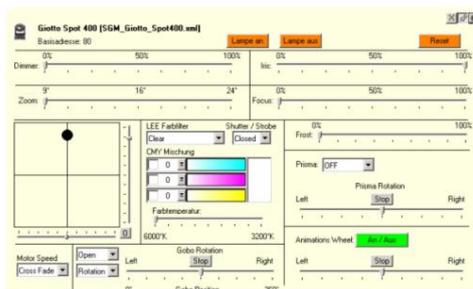


Figura 32.8: DDF Giotto Spot 400



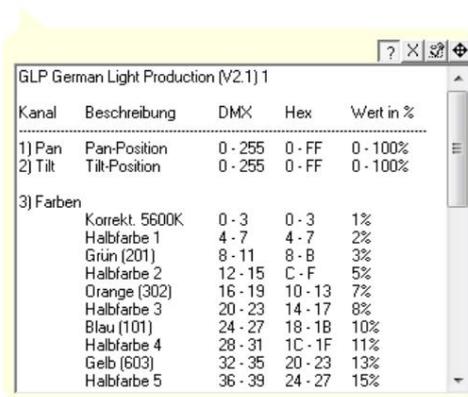
Referenz

Este archivo DDF se puede encontrar en la biblioteca de dispositivos1 en el DMXControl sitio.

Ayuda

La Figura 9 muestra un ejemplo de un menú de ayuda, los menús de ayuda son opcionales. Se recomienda aquí la mostrar la asignación DMX del dispositivo. La descripción de la ayuda está en formato ASCII. Aumente la claridad formateando con caracteres tabuladores o subrayando. la

La ayuda se puede activar y desactivar haciendo clic en el botón con el signo de interrogación (al lado del botón pin), voluntad.



Kanal	Beschreibung	DMX	Hex	Wert in %
1) Pan	Pan-Position	0 - 255	0 - FF	0 - 100%
2) Tilt	Tilt-Position	0 - 255	0 - FF	0 - 100%
3) Farben				
	Korrekt. 5600K	0 - 3	0 - 3	1%
	Halbfarbe 1	4 - 7	4 - 7	2%
	Grün (201)	8 - 11	8 - B	3%
	Halbfarbe 2	12 - 15	C - F	5%
	Orange (302)	16 - 19	10 - 13	7%
	Halbfarbe 3	20 - 23	14 - 17	8%
	Blau (101)	24 - 27	18 - 1B	10%
	Halbfarbe 4	28 - 31	1C - 1F	11%
	Gelb (603)	32 - 35	20 - 23	13%
	Halbfarbe 5	36 - 39	24 - 27	15%

Figura 32.9: Menú de ayuda de un DDF

secuencia

Tabla 32.14: Secuencias

cirugía	sentido	ejemplo
guardar canal	Almacenamiento en búfer del valor de canal actual del canal DMX «canal»	guardar 0 ; establecer 0 230; mantenga 5500; restaurar 0
establecer el valor del canal	Establece el canal «canal» al valor «valor »	guardar 0 ; establecer 0 230 ; mantenga 5500; restaurar 0
espera >tiempo<	Temporizador (espera >tiempo< en mseg.)	guardar 0 ; establecer 0 230; mantenga 5500 ; restaurar 0*
restaurar >canal<	Establece el valor en caché del canal DMX >canal< de nuevo	guardar 0 ; establecer 0 230; mantenga 5500; restaurar 0 *

32.2.5 Procedimientos (opciones de programación ampliadas)

La configuración de dispositivos y formularios de DMXControl también permite programar cambios algorítmicos en las señales DMX que se requieren al operar elementos de control como botón onoff, menú desplegable o control deslizante

(ver acciones en el capítulo Elementos Funcionales).

Así puedes condicionar los valores asociados a los controles usando condiciones lógicas y establecer fórmulas. Los procedimientos se utilizan, por ejemplo, asignaciones múltiples de un canal (por ejemplo, la rotación de gobos está en el mismo canal que la selección de gobos), de modo que el valor se puede calcular de forma diferente dependiendo de la velocidad de rotación.

Estos procedimientos también le permiten programar dependencias de los canales o

Elementos operativos de un dispositivo, por ejemplo, conecta colores específicos a gobos en una asignación algorítmica o fija, o asigna velocidades específicas a cualquier color.

En el caso de dispositivos con dos ruedas de colores, los colores se pueden seleccionar a través de un menú desplegable, o en el caso de dispositivos RGB o CMY, los colores predefinidos se pueden asignar a un menú desplegable.

Principios generales

Los procedimientos se asignan como atributo de acción a las **etiquetas <function>** (canales) oa los elementos de control, p. ej ., **<onoff>**, **<slider>** o **<dropdown>** . Al operar los elementos de control adecuados, el código del procedimiento es interpretado y ejecutado automáticamente.

Por otro lado, si el atributo de acción se asigna a un canal en las **etiquetas <function>** , se ejecuta cada vez que cambia el valor del canal asociado.

Los procedimientos utilizan "referencias" a los valores de los controles, que se declaran dentro de la definición de formulario de los controles por el atributo de nombre, por ejemplo

```
<dropdown top="16" left="207" width="113" name="color_color" action="SetColor"
>
```

Esto significa: El procedimiento SetColor se ejecuta cuando se opera el menú desplegable y el valor del menú desplegable se transfiere al procedimiento llamado "SetColor" como la variable "**color_color**".

Además, existen referencias implícitas como asignación estándar a los canales. Por ejemplo , "**channel_2**" está vinculado implícitamente al canal (**función**) con channel=2, al que también se le asigna la acción "GetColor".

```
<función canal="2" minvalue="0" maxvalue="255" name="color" fade="no"
acción="GetColor" colorchannel="sí"/>
```

Las variables en el verdadero sentido de la palabra como valores de memoria libremente asignables aún no se han definido.

Elementos y convenciones elementales del lenguaje.

Mientras que las referencias se identifican por sus nombres ("**color_color**"), el valor actual lo aborda el control asociado mediante corchetes ("**{color_color}**").

Para simplificar la interpretación del código del procedimiento por parte de un analizador, se acordaron algunas convenciones en la versión actual del programa, que desafortunadamente debe cumplir, aunque no parecen ser muy fáciles de usar. A modo de comparación y para que sea más fácil de aprender, las siguientes tablas a la derecha siempre proporcionan una variante de idioma genérica.

Los siguientes caracteres sirven como separadores:

Tabla 32.15: Procedimiento - Separadores

circujía	sentido
!	inicia un pedido
	separa los componentes individuales"
ps	termina un comando

Se admiten las siguientes operaciones aritméticas:

Tabla 32.16: Procedimiento - operaciones aritméticas

circujía	sentido
+	suma
-	sustracción
*	multiplicación
/	división
modelo	operación de módulo (da el resto de la división mod como resultado afuera)

Cada expresión debe estar encerrada entre paréntesis para ser evaluada.

Los siguientes ejemplos ilustran el uso de operaciones aritméticas:

Tabla 32.17: Procedimiento - comparación

Código de control DMX	Variante genérica de idioma
!establecer_canal2 (227+velocidad_color)\$	canal_2 := 227 + color_velocidad
!establecer_canal3 (((gobos_gobo-1)*51)+25)\$ canal_3 := (gobos_gobo-1)*51+25	
!set_control velocidad_gobos (((canal_3-1) mod 51)-26)\$	gobos_speed := ((channel_3 - 1) mod 51)-26

Los operadores estándar utilizados tienen la siguiente semántica:

Tabla 32.18: Procedimiento - semántica de operadores estándar

circujía	sentido
establecer_control >control< >valor<	establece el control con el especificado nombre >cntr< al valor de la expresión >valor<
establecer_canal >ch< >valor<	Pasa el canal especificado >ch< el Valor >val<

Se pueden utilizar los siguientes operadores de comparación:

Tabla 32.19: Procedimiento - operadores de comparación

circunferencia	alternativa escribe sabio	sentido
>	> gt	mayor que
<	< lt	menor
=	= [equivalente]	mismo"

Con la ayuda de las operaciones de comparación, se pueden formular condiciones, ya que DMXControl el si la declaración es compatible.

Tabla 32.20: Procedimiento - comparación

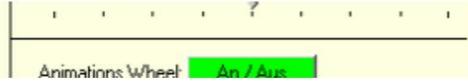
Código de control DMX	Variante genérica de idioma
si canal_3 < 1	si canal_3 < 1 entonces



El procedimiento "INITCONTROLS" se ejecuta cuando se abre el formulario, para configurar los controles a los valores dados por los valores DMX actuales. ¡Solo se debe llamar a "Obtener funciones"! Initcontrols no tiene que definirse, pero se recomienda para que los controles siempre reflejen el estado actual del dispositivo.

Sintaxis XML del código del procedimiento

Tabla 32.21: Procedimiento - Sintaxis

Día	atributo	Jerarquía y propiedad Observación	ejemplo
			
<código>		nivel 2 Subetiqueta de «dispositivo»; contiene todos los procedimientos	
<procedimiento>		nivel 3 Subetiqueta de «código»; contiene el código del procedimiento re	
	Apellido	Nombre del procedimiento	entero EstablecerGobo

Un procedimiento de ejemplo

Este ejemplo muestra un manejador que toma los valores del `?color_color?` y `?color_speed?` de un cabezal móvil en función del valor DMX actual del canal 2 (cambiador de color). El Mac 250+ tiene 4 opciones para la rueda de colores:

- Color fijo (primero si en el ejemplo a continuación),
- Rotación en el sentido de las agujas del reloj (segunda si en el ejemplo a continuación),
- Rotación en sentido contrario a las agujas del reloj (tercera Si en el ejemplo a continuación) también
- colores aleatorios con diferentes velocidades (4º Si en el ejemplo de abajo).

Aquí están las declaraciones en el archivo de configuración, las variables relevantes están resaltadas en **negrita**:

```
<función canal="2" minvalue="0" maxvalue="255" name="color" fade="no"
acción="ObtenerColor"/>
```

"color_color" es la referencia al valor del cuadro desplegable de selección de color.

```
<dropdown top="16" left="207" width="113" name="color_color" action="SetColor"
>
```

"color_speed" es la referencia al valor del control deslizante de velocidad:

```
<control deslizante superior="16" izquierda="320" altura="25" ancho="65" valor inicial="0" valor final="18
```

```
tickfreq="9" pequeñocambio="1" grancambio="5" nombre="velocidad_color" acción="
Establecer color"/>
```

El procedimiento divide los DMX_values del canal 2 en 4 intervalos y realiza distintas asignaciones . Por lo tanto, se comprueba el valor actual y los controles se ajustan en consecuencia.

Tabla 32.22: Procedimiento - ejemplo

Código de control DMX	Variante genérica de idioma
<pre> !si({canal_2} &lt; 208) !set_control color_color {canal_2}\$!set_control velocidad_color 0\$!si({canal_2} > 207) y ({canal_2} < 227) !set_control color_color -1\$!set_control color_speed (226-{canal_2})\$\$! si ({canal_2} > 226) y ({canal_2} < 246) ! set_control color_color -2\$!set_control color_speed ({canal_2}-227)\$ \$!si ({canal_2} > 245) y ({canal_2} < 256) ! set_control color_color -3\$!set_control color_speed ((255-{canal_2}) * 2) \$\$\$ </pre>	<pre> Procedimiento ObtenerColor() comenzar si canal_2 < 208 entonces color_color := canal_2; velocidad_color := 0; (si no) si (channel_2 > 207) y (channel_2 < 227) entonces color_color := -1; color_speed := 226-channel_2; (si no) si (channel_2 > 226) y (channel_2 < 246) entonces color_color := -2; color_velocidad :=canal_2-227 (si no) si (channel_2 > 245) y (channel_2 < 256) entonces color_color := -3; color_speed := (255-channel_2) * 2; ; </pre>
</procedimiento>	final

32.3 Consejos

Nuevo en DMXControl

2.12 ¿Son los atributos minvalue y maxvalue en el control desplegable? Al configurar estos atributos, también se muestra la entrada desplegable correcta si el valor DMX actual se desvía del valor pero todavía está en el rango de valor mínimo/máximo.

33 Creador de DDF

33.1 Resumen



Achtung

El DDFCreator no contiene todas las etiquetas y atributos posibles para la creación de DDF. Si es necesario, estos deben ingresarse manualmente. (valor mínimo; valor máximo; virtual)

33.1.1 Desempaquetar y configurar DDFCreator

Después de descargar el archivo de instalación de DDFCreator desde la página de inicio, debe iniciarlo. Descomprima DDFCreator en un directorio de su elección. Luego inicie DDFCreator a través del archivo "DDFCreator.exe".

Para funcionar, el editor necesita la carpeta en la que se almacenan los datos de imagen para los DDF. Esto se suministra automáticamente con la instalación de DMXControl. Aunque también puede trabajar sin especificar la carpeta, no verá una imagen del dispositivo en el DDF. Después de hacer clic en Aceptar, se abre la ventana de configuración de DDFCreator, en la que puede realizar la configuración del programa:



Figura 33.1: Configuración

En esta ventana puede activar y desactivar la cuadrícula, establecer la cuadrícula, seleccionar el archivo de idioma y especificar la carpeta de imágenes. Este se encuentra en el directorio de instalación de DMXControl en el subdirectorio Dispositivos. Por ejemplo: C:\Programas\DMXControl\Devices\Images.

Puede escribir la carpeta o especificarla a través de un cuadro de diálogo de selección. El cuadro de diálogo de selección de carpetas se abre cuando presiona el botón Examinar a la derecha del campo de texto. También puede abrir la ventana de configuración para configuraciones posteriores desde la ventana de trabajo. Las configuraciones se guardan más allá del tiempo de ejecución del programa, por lo que solo debe realizarlas una vez si la carpeta no cambia.

Después de haber especificado la carpeta, confirme su entrada presionando OK. A continuación, se muestra la ventana de trabajo del DDFCreator.

33.2 Descripción

33.2.1 La ventana de trabajo de DDFCreator

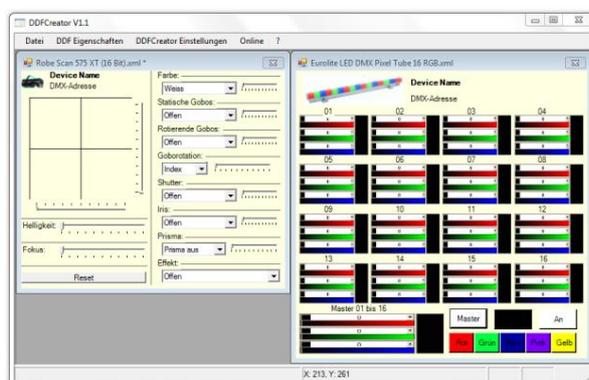


Figura 33.2: Ventana de trabajo

Los elementos de menú individuales se describen en las siguientes subsecciones. La figura muestra DDF listos para usar para dispositivos más complejos como ejemplo. Estos se pueden usar con DMXControl en la vista gráfica como menús operativos emergentes.

33.2.2 Menú Archivo:

En este menú encontrará opciones para:

- Crear un nuevo DDF
- Cargar un DDF existente
- Guardar un archivo DDF abierto
- Cerrar un DDF abierto
- Salir de DDFCreator

33.2.3 Menú Propiedades DDF:

En este menú puede establecer las propiedades básicas de un DDF. Esto incluye:

- El diseño del menú DDF, es decir, el tamaño de la ventana emergente.
- Los canales DMX del DDF
- La información DDF, es decir, autor, fabricante y nombre del dispositivo
- Los procedimientos DDF, es decir, las funciones extendidas.

Más información sobre los submenús individuales en el transcurso de este documento.

33.2.4 Configuración del menú DDFCreator:

Aquí abre la ventana de configuración de DDFCreator.

33.2.5 Menú en línea:

Las siguientes opciones están disponibles para usted aquí:

- Enviar DDF a DMXControl
- Actualización en línea de DDFCreator

33.2.6 Menú ?

Aquí puede obtener información sobre DDFCreator.

33.3 Controles

Este ejemplo explica cómo usar DDFCreator. Un DDF para un faro sirve como ejemplo. Esto tiene un canal DMX y debe atenuarse continuamente.

33.3.1 Crear un nuevo DDF

Para crear un nuevo DDF, haga clic en Crear nuevo DDF en el menú Archivo. A continuación, se generará un nuevo DDF, que se mostrará en la pantalla. La ventana de trabajo se verá así:
Contiene:

- Marcadores de posición para el **nombre del dispositivo y la dirección DMX**. Los valores son ingresados por DMXControl si el DDF se usa en DMXControl.
- La **imagen del dispositivo**. Muestra una imagen en la vista gráfica de DMXControl. Esta imagen puede ser cambiado.
- El **FDD**. El área representa el tamaño del DDF en DMXControl.

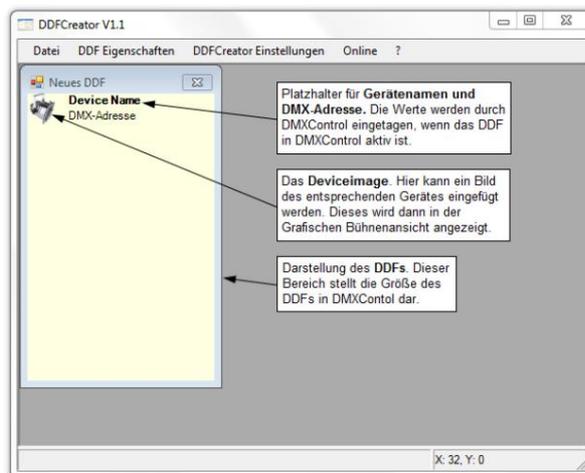


Figura 33.3

Todos los controles en DDFCreator están equipados con una función ToolTip.

Entonces, si no sabe para qué sirve un botón, mantenga el puntero del mouse sobre él por un momento y podrá leer la información en la información sobre herramientas.

33.3.2 Editar un DDF existente

La edición de un DDF existente funciona igual que la creación de un nuevo DDF. Haga clic en Archivo y Cargar DDF y seleccione el DDF para cargar. El DDF se comprueba y luego aparece en el escritorio. Después de eso, puede editarlo normalmente .

33.3.3 Menús contextuales

Cada control que está en el DDF tiene un menú contextual. Usted llama esto haciendo clic en el control con el botón derecho del ratón. Usando la imagen del dispositivo como ejemplo, esto se ve así:

- Con la **función de deshacer** puede deshacer un paso. los
El número entre paréntesis indica el número de pasos almacenados.
- Con **Insertar** puede insertar nuevos controles.
- Con **Eliminar** puede eliminar un control existente.
- Con **cortar, copiar y pegar** puedes usar controles como en otros
editar programas.
- A través de **Propiedades** abre la ventana de propiedades del control actual.



Figura 33.4: Menú contextual

33.4 Definir elementos gráficos

33.4.1 Cambiar la imagen del dispositivo

Para cambiar la imagen del dispositivo o su posición, primero debe abrir la ventana de propiedades de la imagen del dispositivo. Esto se hace haciendo doble clic en la imagen del dispositivo o haciendo **clic con el botón derecho** y **Propiedades**. Puede acceder a las hojas de propiedades de otros controles de la misma manera. Sin embargo, DeviceName y la dirección DMX no tienen una ventana de propiedades. Puede encontrar una imagen de la ventana Deviceimage en 6.3.

En esta ventana puede realizar todos los ajustes de la imagen del dispositivo. En el lado derecho puede establecer la posición y el tamaño de la imagen del dispositivo. Si no se ingresan valores para **alto y ancho**, se usa el valor por defecto de 32 en cada caso.

En la parte izquierda hay una lista de todas las imágenes contenidas en la carpeta Imágenes. Puede seleccionar la imagen marcándola. La última imagen en la que hizo clic siempre se utiliza cuando hace clic en Aceptar.

En este ejemplo queremos controlar un foco azul. No queremos cambiar la posición y el tamaño de la imagen. **Resalte AZUL.gif** y haga clic en Aceptar. La ventana se cierra y puede ver cómo se adoptó la imagen del dispositivo seleccionado.

33.4.2 Insertar un control

Para poder atenuar el foco, agregamos un control deslizante, también conocido como control deslizante. Para hacer esto, haga clic derecho en un espacio libre en el DDF y en el menú contextual en **Insertar** y **Control deslizante**. Luego se insertará un nuevo control deslizante en el punto donde hizo clic con el botón derecho. Su DDF ahora debería parecerse a la Figura 7.

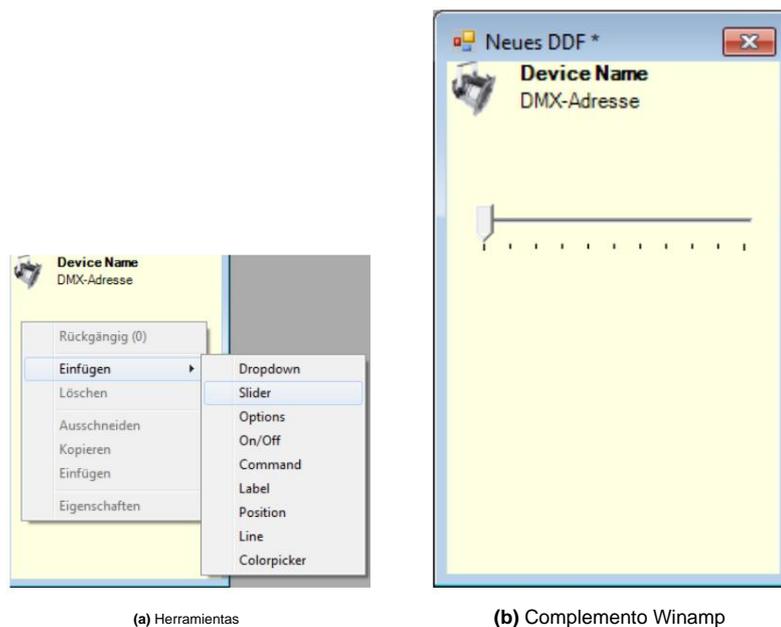


Figura 33.5: Insertar deslizador

33.4.3 Mover un control

El control deslizante probablemente no esté exactamente donde se supone que debe estar, así que lo moveremos. Mover funciona exactamente igual para todos los demás controles. Haga clic en el control. Está rodeado por un marco. Mantenga presionado el botón del mouse y arrastre el control a la posición deseada.

Después de haber movido el control deslizante al lugar correcto, puede cambiar su tamaño.

33.4.4 Cambiar el tamaño de un control

Las mismas opciones están disponibles aquí como para mover. El escalado funciona igual para todos los controles. Sin embargo, los controles de opción y las etiquetas no se pueden cambiar de tamaño.

33.4.5 Eliminar un control

Si desea eliminar un control, también hay dos opciones.

- **Eliminar con el ratón:** Para ello, haga clic con el botón derecho del ratón sobre el control y en el menú contextual sobre Eliminar. A continuación, se le preguntará si realmente desea eliminar. Confirme la pregunta con Sí. El control se elimina.
- **Eliminar por teclado:** Haga clic en el control para que se resalte. Ahora presione la tecla DEL en el teclado. El control se elimina.

33.4.6 Cambiar el tamaño del diseño

Dado que solo necesitamos el control deslizante como elemento de control, el DDF es demasiado grande. Vaya a la ventana de diseño a través del menú de **propiedades de DDF** . Allí puede establecer el tamaño que desee. Los ajustes se aceptan pulsando OK.

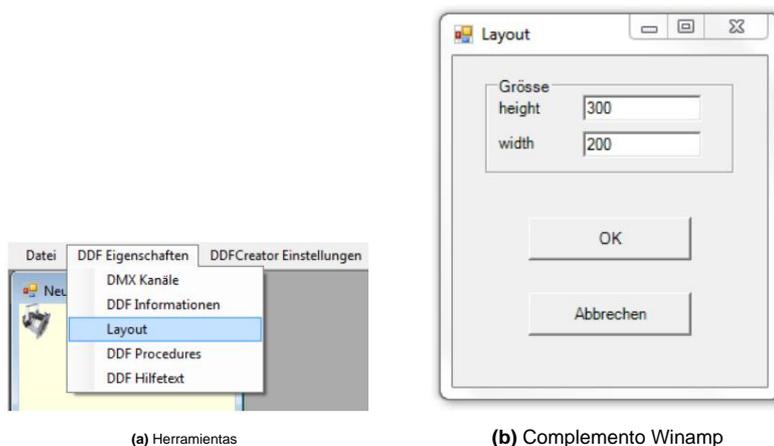


Figura 33.6: Cambiar el tamaño del diseño

Alternativamente, puede simplemente hacer clic y escalar el marco dibujado alrededor del DDF con el mouse .

Después de haber hecho todo esto, la representación del DDF ya está terminada. A continuación , debemos ocuparnos de las propiedades DMX.

33.4.7 Establecer canales DMX

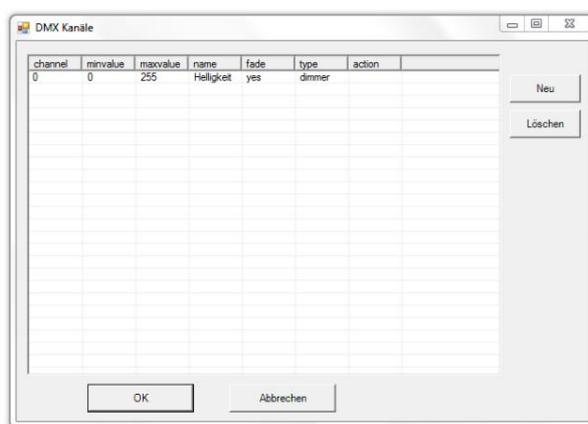


Figura 33.7: Ventana de canales

Cada dispositivo DMX tiene un cierto número de canales DMX ocupados. Estos deben ingresarse en el DDF. El aparato de este ejemplo tiene un solo canal. Los dispositivos de alta calidad pueden tener 16 o más canales.

A través del menú DDF Properties se llega al submenú DMX Channels (ver figura 9). Abre esta ventana. Como puede ver, ya se ha creado un canal DMX. Para este ejemplo no necesitamos ningún canal adicional. Si necesita otros canales DDF DMX adicionales necesita crear, haga clic en **Nuevo** y así crear nuevos canales. Haga doble clic en las columnas e introduzca sus valores. **Asegúrese de revisar los canales en el ingreso en el orden correcto. Todo cambia en un número.** Eso significa que El primer canal del dispositivo se especifica como canal 0 en el DDF, el séptimo es por lo tanto el canal 6, etc. DDFCreator verifica la exactitud de los valores ingresados cuando presiona OK, donde un valor correcto, por supuesto, no siempre es correcto para el DDF correspondiente. ¿Deberías Si ingresó accidentalmente un valor incorrecto, será llevado a la Se señalan los errores y se marca la celda defectuosa. Si desea eliminar un canal, resalte el número del canal en la columna del canal y presione Eliminar . estar allí los números de los canales se vuelven a numerar automáticamente.

33.4.8 Configuración TIPO

¡En "tipo" puede asignar ciertas funciones al canal! **Todos los "tipos" deben ser pequeños ¡para ser escrito!**

1. pan y canal de pan
2. inclinación y Canal de inclinación
3. panfine y 2do canal panorámico, requerido para dispositivos de 16 bits.
4. tiltfine y 2do canal de inclinación, requerido para dispositivos con 16 bits.
5. gobo y canal de gobos, necesario para las listas globales de gobos.
6. color y canal de color, necesario para las listas de colores globales.
7. dimmer y dimmer, obturador, canal ON/OFF. con la ayuda de este canal es posible utilizar la "función de apagón" en DMXC.
- 8vo. _ y Rojo - Importante para "HAL" de 2.11 (representación del color en el gráfico vista de escenario cal)
9. _ y Verde - Importante para "HAL" de 2.11 (representación del color en el gráfico vista de escenario cal)
- 10 b y Azul - Importante para "HAL" de 2.11 (representación del color en el gráfico vista de escenario cal)

Como no se requiere más canal que el que ya está disponible, cerramos la ventana.

33.4.9 Introducir información sobre el DDF



Figura 33.8: Ventana de información

A continuación, debe almacenar datos sobre el autor y el dispositivo en el área de información del DDF. Para hacer esto, abra la ventana **Información de DDF** (consulte la Figura 33.8). En la siguiente ventana puede ingresar toda la información. donde **nombre** es el nombre del dispositivo, autor es usted y **proveedor** es el fabricante del dispositivo.

A continuación, se debe configurar el control deslizante. Para hacer esto, abra la ventana de propiedades del control deslizante como se describe en 5.3 (haciendo doble clic o mediante el menú contextual). Se abre la ventana de propiedades (ver Figura 12).

Para finalizar el DDF, ahora tenemos que asignar un canal al control deslizante. Para hacer esto, ingrese un 0 debajo del **canal** porque el control deslizante debe hacer referencia al canal 0. Luego aumente el **valor final** a 255 y listo. Después de presionar Aceptar, el DDF está listo. A través de **Archivo** y **Guardar DDF**, puede guardar el DDF en una carpeta de su elección.

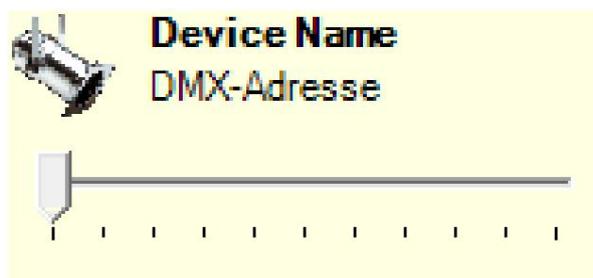


Figura 33.9: DDF terminado

El DDF terminado debería verse así.

33.5 La ventana de propiedades

Cada control (excepto DeviceName y DMX address) tiene una ventana de propiedades. Todas las propiedades del elemento se pueden configurar en esta ventana. DDFCreator tiene detección de errores, que encuentra la mayoría de los errores y los muestra con un mensaje. Las ventanas de propiedades de los controles individuales se muestran a continuación y se señalan las características especiales.

33.5.1 Propiedades generales

Las propiedades top, left, height y width describen la posición y el tamaño del elemento. Todos los controles en DDFCreator están equipados con una función ToolTip.

Entonces, si no sabe para qué sirve un atributo, mantenga el puntero del mouse sobre él por un momento y podrá leer la información en la información sobre herramientas.

33.5.2 La ventana de propiedades del control deslizante

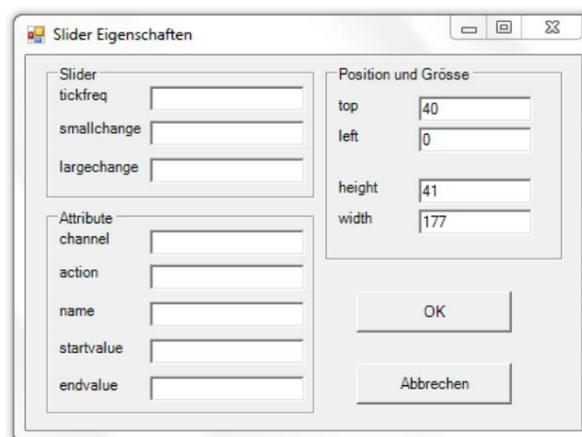


Figura 33.10: La ventana de propiedades del control deslizante

La ventana de propiedades es muy simple. Para cada propiedad del control deslizante hay un campo de texto en el que puede ingresar valores numéricos o cadenas de caracteres (cadenas).

33.5.3 La ventana de propiedades del comando

Al igual que con el control deslizante, simplemente puede ingresar los valores deseados en la ventana de comandos. Una característica especial es que también puede completar los campos de secuencia con un valor de la biblioteca contenida en DDFCreator. Para hacer esto, haga clic con el botón derecho en el campo de secuencia y luego haga clic en Insertar código de la biblioteca o haga clic en el botón junto al campo. Más información sobre la biblioteca de código DDFCreator en 6.2. Además, el botón puede estar coloreado y provisto de un icono. Para seleccionar el color o un icono, simplemente haga doble clic en el área correspondiente. Para eliminar el color o el icono, simplemente haga doble clic en el área de la derecha.

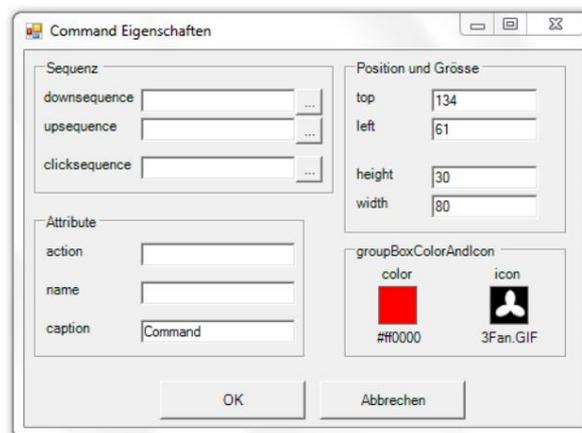


Figura 33.11: La ventana de propiedades del comando

33.5.4 La ventana de propiedades de la imagen del dispositivo



Figura 33.12: La ventana de propiedades de la imagen del dispositivo

En esta ventana puede seleccionar la imagen del dispositivo. Para cambiar la imagen, simplemente haga doble clic sobre ella y seleccione la nueva imagen en la siguiente ventana. Todos los GIF que se encuentran en la carpeta Imágenes se muestran en la ventana de selección. Así que simplemente puede copiar nuevos GIF que midan 32 x 32 píxeles en la carpeta y DDFCreator los reconocerá automáticamente la próxima vez que lo llame.

33.5.5 La ventana de propiedades del OnOff

La ventana OnOff es muy intuitiva. Las secuencias se pueden insertar a través de la biblioteca haciendo clic en el campo de texto a la derecha o usando el botón. Más información sobre la biblioteca de código DDFCreator en 6.2. Con OnOff no se permite que haya algo tanto en el valor de encendido como en el de apagado, así como en la secuencia de encendido y apagado. Por lo tanto, los otros campos de texto se desactivan tan pronto como se ingresa algo en los demás. Agregar y eliminar colores e íconos es idéntico al comando.

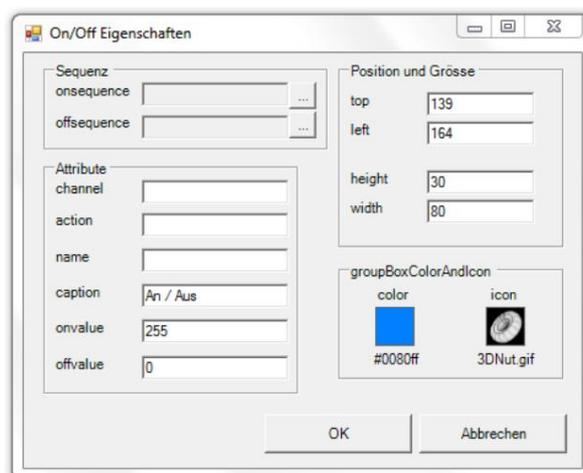


Figura 33.13: La ventana de propiedades del OnOff

33.5.6 La ventana de propiedades del menú desplegable

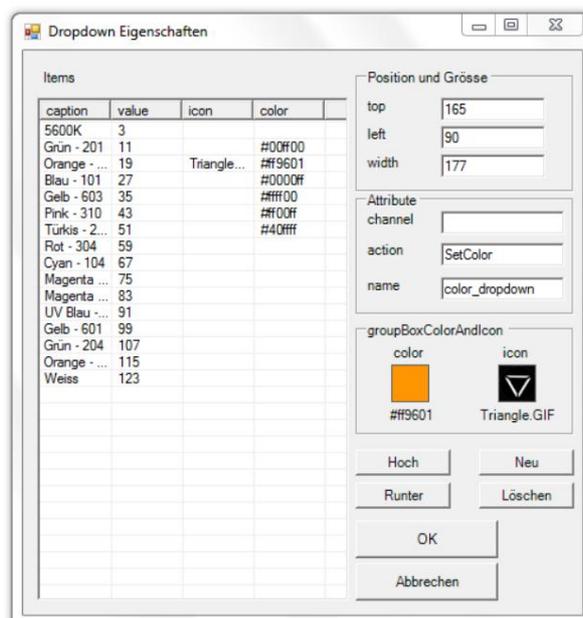


Figura 33.14: La ventana de propiedades del menú desplegable

En la lista de la izquierda puede introducir los elementos individuales del menú desplegable con los valores asociados. Puede crear nuevos elementos con el botón Nuevo. Haga clic en un nombre o un valor para cambiarlo. Con Eliminar puede eliminar una entrada de la lista. Puede cambiar el orden de las entradas usando Arriba y Abajo. Cada elemento se puede proporcionar con un color o un icono. Esto funciona de la misma manera que el comando. Si se asigna un color y un icono, como en este ejemplo, solo se muestra el icono.

33.5.7 La ventana de propiedades de la etiqueta

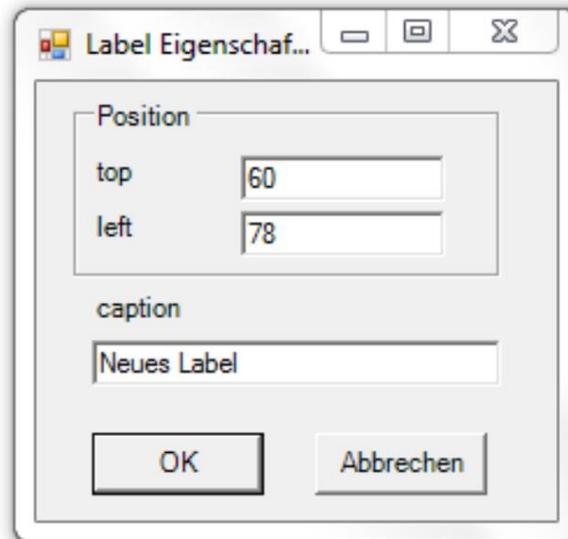


Figura 33.15: La ventana de propiedades de la etiqueta

La ventana de propiedades de la etiqueta es muy clara. Para cada propiedad hay un campo de texto para ingresar. El ancho de la etiqueta se determina automáticamente por la longitud del texto.

33.5.8 La ventana de propiedades de la opción

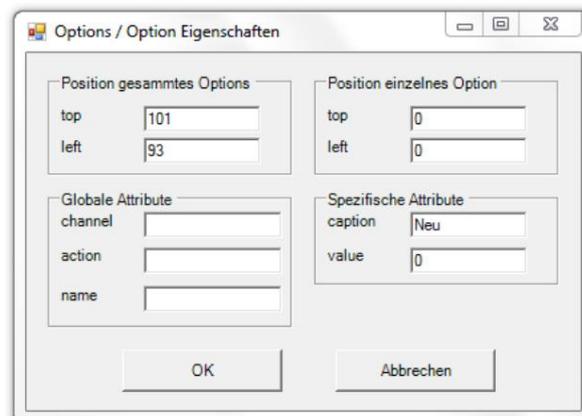


Figura 33.16: La ventana de propiedades de la opción

La ventana de Opciones se divide en dos partes, un área general y un área específica, ya que las Opciones se componen de dos partes:

- un contenedor en el que se encuentran todos los botones de radio, y
- los propios botones de opción.

Es por eso que la parte izquierda es siempre la misma, sin importar en qué botón de opción se haya hecho clic, ya que todos se refieren al mismo contenedor. La parte derecha, por otro lado, describe el botón de radio que se acaba de seleccionar. La posición del botón específico es relativa al contenedor. Esto significa que las coordenadas del botón en el DDF serían `top=173` y `left=108` en este ejemplo. Más sobre las características especiales de las opciones y su procesamiento en 5 .

33.5.9 La ventana de Propiedades de la Posición

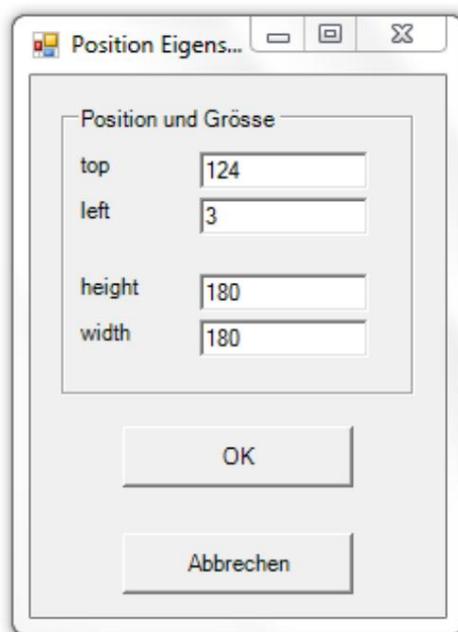


Figura 33.17: La ventana de propiedades de la posición

La ventana de propiedades de la posición se explica por sí misma.



Hinweis

El elemento Posición se vincula automáticamente a los canales Panorámica e Inclinación . Por lo tanto, no se debe asignar ningún "canal" aquí.

33.5.10 La ventana de propiedades del selector de color

El control Colorpicker le permite configurar cualquier color en dispositivos RGB a través de tres canales DMX. Estos tres canales se enumeran en el canal 1? 3 depositados. El modo puede ser "rgb" o "cmy", dependiendo de si el dispositivo tiene una mezcla de colores RGB o CMY. La función de los campos de entrada para posición y tamaño es idéntica a la de los otros controles.

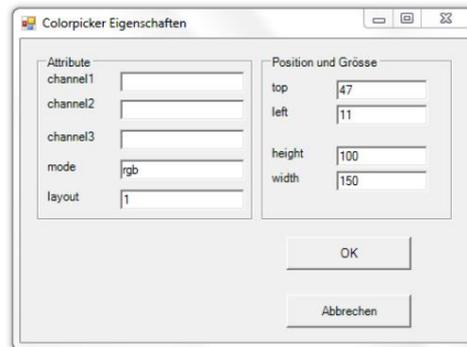


Figura 33.18: La ventana de propiedades del selector de color

33.5.11 El control Línea

El elemento Línea se muestra como una línea y se puede escalar normalmente. Un doble clic en la línea la gira 90°.

Lo que debe saber sobre la edición de elementos de opción

Los elementos de opciones se comportan de manera diferente a otros elementos. Por esta razón, las propiedades específicas se discuten en particular en esta sección. Las opciones designan el elemento completo, con todos los símbolos y el contenedor. Una opción es un solo elemento en el contenedor.

Opciones de inserción

Los elementos de opciones siempre constan de más de un símbolo. Por lo tanto, siempre se crea un contenedor cuando se crea el primer elemento. Los elementos se insertan en este.

La Figura 24 muestra cómo se insertó una nueva opción. Ahora, para agregar otra opción a esta, haga clic derecho en la creada y haga clic en Insertar -> Opciones, luego se agregará una segunda. Para un tercero y cuarto, etc. funciona exactamente igual. El tamaño del contenedor se adapta automáticamente al número y posición de la opción.

Si hace clic en un espacio vacío en el DDF en lugar de las Opciones creadas y pega una Opciones allí, crea una segunda completamente independiente (ver Figura 33.20).

Lo del contenedor

El elemento de opciones consiste en un contenedor y los elementos de opción individuales. El contenedor normalmente es invisible pero no transparente, lo que significa que otros controles están cubiertos por el contenedor. Por lo tanto, es importante asegurarse de que el contenedor sea lo más pequeño posible. La figura 33.22 muestra que, aunque solo hay tres opciones, el contenedor ocupa un área grande.

en figura ? ver como la etiqueta queda tapada por el envase. Es lo mismo en DMXControl .

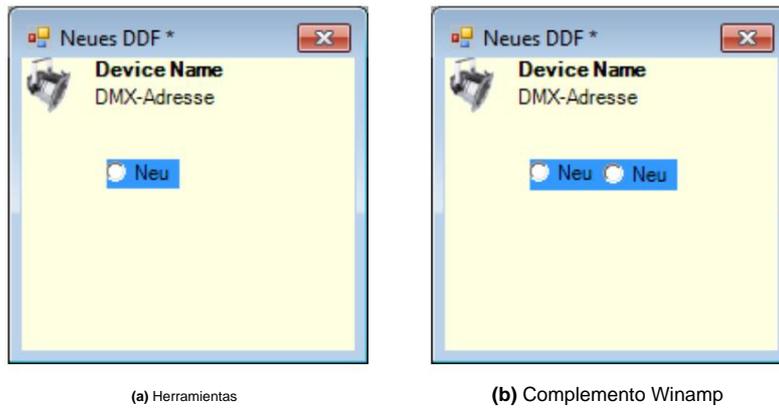


Figura 33.19: Cambiar el tamaño del diseño



Figura 33.20



Figura 33.21

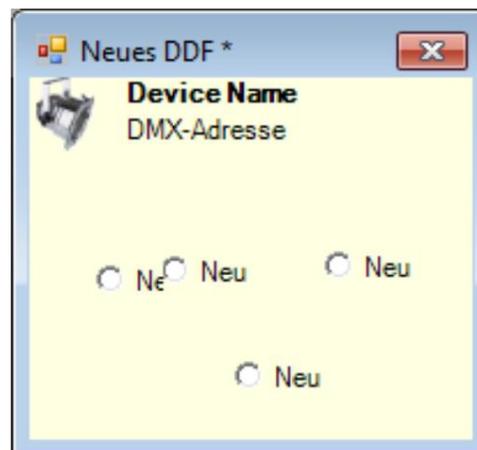


Figura 33.22

33.5.12 Opciones de edición

Dado que un elemento de opciones consiste en un contenedor y los elementos de opción individuales, hay dos formas de editar una opción.

- Se procesa todo el contenedor con todos los elementos
- Se está editando una sola opción.

Dado que los elementos de opción no se pueden escalar y el tamaño del contenedor se establece automáticamente en el valor más pequeño posible, la escala no es posible. Por lo tanto, solo mover y eliminar están disponibles como opciones de edición.

Normalmente, cuando hace clic en una sola opción, selecciona todo el contenedor. Para seleccionar una sola opción en el contenedor, presione la tecla # . En la barra de estado de DDFCreator, verá que EDITAR OPCIÓN ÚNICA ahora está HABILITADO.

Vuelva a pulsar # para volver al modo global. Habilitar la opción # no afecta la edición de otros controles.

Mover todas las opciones

Este es el valor predeterminado. Al hacer clic en cualquier opción, se resaltará todo el contenedor. Ahora mueva el elemento como se describe en 3.4.3. Verá que todo el contenedor se mueve con todos los elementos de opción dentro.

Mover una sola opción

Presione # para alternar el modo de edición. Como de costumbre, marque el elemento a editar y muévelo como se describe en 3.4.3. El contenedor se adapta automáticamente.

Eliminar todas las opciones

Resalte todo el contenido, si es necesario, presione # de antemano para volver al modo de edición normal. Eliminar el elemento como se describe en 3.4.5.

Eliminar una sola opción

Cambia el modo de edición con # . Resalte el elemento de opción que desea eliminar. Elimínelo como se describe en 3.4.5. Si el elemento de opción es el último elemento contenido en el contenedor , el contenedor también se elimina automáticamente.

33.6 Introducir código y secuencia en el DDF

Para implementar funciones más complejas en el DDF , es posible programar los llamados procedimientos que se llaman cuando se cambia un canal DMX o un elemento de control . Puede encontrar una descripción del lenguaje de programación en el tutorial DDF en la página de inicio. La ventana Procedimientos DDF se utiliza para almacenar estos procedimientos en el editor. La secuencia de inicio también se puede introducir en esta ventana. Abra la ventana mediante Propiedades de DDF y Procedimientos de DDF.

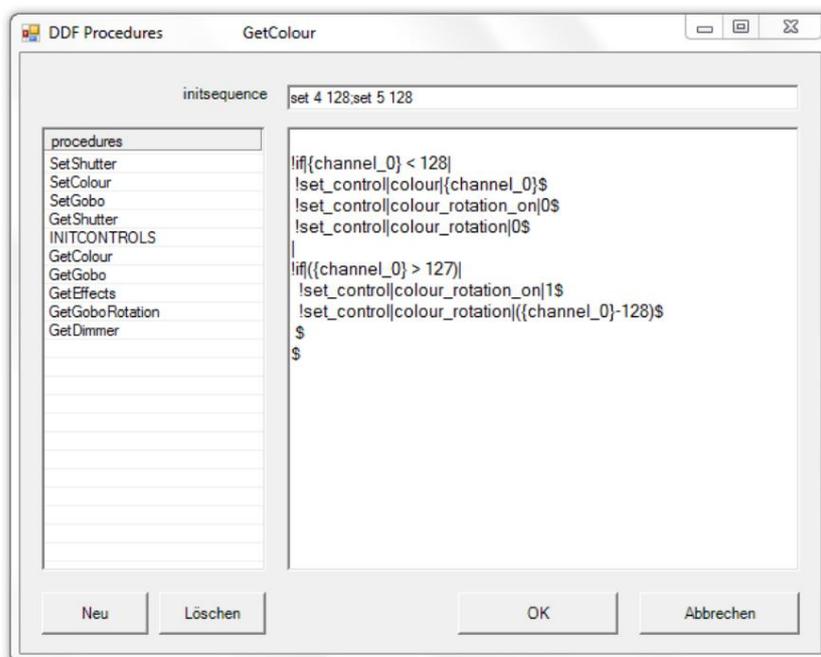


Figura 33.23: Procedimientos

A la izquierda verá una lista de los procedimientos existentes. Agregue un nuevo procedimiento con Nuevo. Eliminar elimina uno existente. A la derecha puedes

Introduzca el código de procedimiento en la ventana de código o haga clic con el botón derecho en la ventana para obtenerlo de la biblioteca de códigos. Si realiza cambios en el código, estarán entre

salvado. Entonces puede editar un procedimiento y luego seleccionar otro y cambiarlo. Los cambios para todos los procedimientos solo se escriben en el DDF cuando presiona Aceptar. Es lo mismo con la secuencia de inicio. Puede ingresarlos manualmente o hacer clic derecho para obtenerlos de la biblioteca. Más sobre la biblioteca en 6.2.

33.7 La biblioteca de códigos

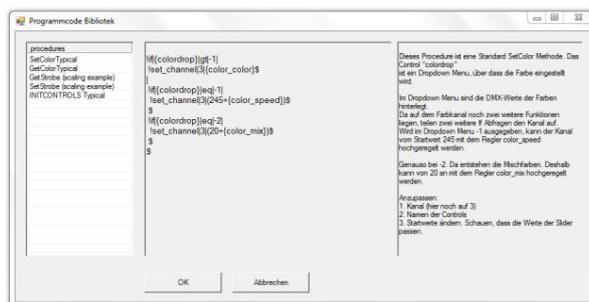


Figura 33.24: La biblioteca de código

Una característica muy útil en DDFCreator es una biblioteca de código fácilmente ampliable existente.

Esto permite insertar rápidamente secuencias y procedimientos bajo demanda, evitando así programaciones y errores. Los elementos de la librería son bloques de código generales que aún deben adaptarse al DDF correspondiente.

La biblioteca contiene varios procedimientos que a menudo se usan de manera similar y, por lo tanto, son fáciles de adaptar. La biblioteca también le permite almacenar su propio código para uso futuro con DDF.

33.7.1 Llamada a la biblioteca de códigos

Puede acceder a la biblioteca de códigos desde cualquier campo de texto en el que pueda insertar una secuencia o procedimiento haciendo clic con el botón derecho en el campo y luego seleccionando Insertar código de la biblioteca en el menú contextual resultante.

33.7.2 Inserta tus propios bloques

Los bloques se almacenan en el archivo code.xcq en el directorio DDFCreator. Puede modificar este archivo como desee para agregar nuevos bloques de código. La biblioteca admite comentarios multilingües. Simplemente se crea un bloque <description> separado para cada idioma. El atributo **lang** decide qué idioma es. La estructura es la siguiente:

```
<biblioteca>
  <nombre del procedimiento=?¿Aquí está el nombre del procedimiento?>
    <código>
      Aquí es donde entra el código, también multilínea </code>
```

```

<descripción larga=?inglés?>
  El comentario o la descripción del bloque va aquí.
</description> </
procedure> <sequence
name=?¿El nombre de la secuencia está aquí?>
  <código>
    Aquí es donde entra el código, también multilínea </
code> <description lang=?german?>

    El comentario o la descripción del bloque va aquí.
  </description>
  <description lang=?english?> Aquí
    está almacenada la descripción en inglés.
  </descripción> </
secuencia> </biblioteca>

```

Un módulo siempre consta de una etiqueta externa (procedimiento o secuencia) que describe si el módulo es un procedimiento o una secuencia. La etiqueta externa contiene dos etiquetas internas, una para el código y la otra para la descripción. No importa el orden de los bloques de construcción, DDFCreator selecciona los elementos apropiados dependiendo de si se va a insertar un procedimiento o una secuencia. Por supuesto, un bloque de construcción debe completarse antes de que pueda comenzar el siguiente, como muestra el siguiente **ejemplo incorrecto** :

```

<biblioteca>
  <nombre del procedimiento=?¿Aquí está el nombre del procedimiento?>
    <código>
      Aquí es donde entra el código, también multilínea </
code>
  <nombre de la secuencia=?¿El nombre de la secuencia está aquí?>
    <código>
      Aquí es donde entra el código, también multilínea </
code> <description lang=?german?>

      El comentario o la descripción del bloque va aquí.
    </description> </
sequence> <description
  lang=?english?>
    El comentario o la descripción del bloque va aquí.
  </descripción> </
procedimiento> </
biblioteca>

```

Después de cambiar code.xcq, el bloque está disponible normalmente después de reiniciar DDFCreator. Asegúrese de hacer una copia de seguridad de su código.xcq antes de actualizar DDFCreator, de lo contrario, podría sobrescribirse.

33.8 Funciones en línea

33.8.1 Función de carga de DDF

Con esta función, el DDF actualmente seleccionado se envía al servidor DMXControl. Se carga directamente en la página de inicio y está inmediatamente disponible para la comunidad de usuarios. Si ya hay un DDF disponible en su dispositivo, se le informará al respecto.

33.8.2 Función de actualización en línea

Una función de actualización en línea está disponible desde la versión 1.1. Con esta función , DDFCreator se actualiza automáticamente a través de Internet. Si hace clic en Actualización en línea, DDF-Editor probará la conexión al servidor DMXControl. Después de eso, los archivos locales se comparan con los del servidor. Si se han encontrado nuevos archivos, se les ofrecerá descargarlos. Puede seleccionar los archivos que desea descargar marcando las casillas de verificación delante de los nombres de los archivos . Los archivos locales se sobrescribirán sin más indicaciones. Así que tenga cuidado si ha agregado su propio código a la biblioteca de códigos , ya que se sobrescribirá al actualizar. Por lo tanto, guarde su propio archivo de código antes de la actualización. Está prevista una función de combinación para la versión 1.2 de DDFCreator, que combina la nueva biblioteca de códigos y su propia biblioteca de códigos en el disco duro, lo que significa que no es necesario realizar una copia de seguridad.

33.9 Idioma

33.9.1 Los archivos de idioma

En la subcarpeta Idioma de DDFCreator hay archivos de idioma para DDFCreator, uno para cada idioma . El nombre del archivo también es el idioma. Si desea ayudarnos y traducir el editor a un nuevo idioma, proceda de la siguiente manera.

- Copie el archivo original (por ejemplo, german.xcl) y nombre el nuevo archivo con el nombre del idioma (por ejemplo, español.xcl)
- Abra el archivo nuevo. El archivo de idioma en sí es nuevamente un archivo XML. El texto siempre está entre dos etiquetas. Simplemente traduzca todas las cadenas dadas al nuevo idioma. Cambie el nombre del idioma en la parte superior del archivo. Guarda el archivo.
- Ahora puede configurar el nuevo idioma en DDFCreator. Después de reiniciar, DDFCreator funciona con la nueva configuración de idioma.
- Envíenos el nuevo archivo de idioma para que podamos ponerlo a disposición de toda la comunidad de usuarios.

Tabla 33.1: Atajos de teclado

abreviatura	descripción
#	# Cambia el modo de edición para el elemento de opciones. Con este botón para determinar si desea la opción completa o solo una opción quiere editar.
CTRL+Z	Esta combinación de teclas deshace el último paso. Este se realiza a través de la función de deshacer de DDFCreator. Más sobre el Función de deshacer en 3.8.
CAMBIO	Utilice este botón para activar la selección múltiple. Ahora puede marcar varios elementos y moverlos al mismo tiempo, como en el Explorador de Windows. eliminar, cortar y copiar.
RETIRAR	Puede usar la tecla ENTF para eliminar el elemento marcado o el marcado Eliminar objetos.
CTRL + C	Copia los controles seleccionados al portapapeles.
CTRL + X	Copia los controles seleccionados al portapapeles y los elimina estos del DDF.
CTRL+V	Pega los controles copiados o cortados.

33.10 Consejos

33.10.1 Los atajos de teclado

33.10.2 La función de deshacer

La función de deshacer le permite deshacer una acción. Las acciones son:

- Crear un nuevo control
- Mover un control existente (también varios)
- Escalar un control
- Eliminar un control

Los cambios realizados a través de la ventana de propiedades no se deshacen convertirse. Entonces, si cambia el número de canal para un control deslizante usando el panel de propiedades esto no se restablece con la función de deshacer.

33.10.3 La comprobación automática de DDF

Cuando cargue un nuevo DDF, aparecerá una barra de carga que está verificando el DDF se convierte en Esta barra le brinda información sobre qué nodo se está verificando actualmente. A Después de la verificación, se muestra una ventana en la que se muestran los errores encontrados. voluntad. Aquí puede seleccionar qué errores deben corregirse.



Figura 33.25: La barra de carga del cheque DDF

Los nodos se muestran en una vista de árbol y qué atributos son defectuosos. Si no se muestran atributos, el nodo en sí es incorrecto. El error se describe en el panel derecho y se muestra el código XML. En la zona inferior se puede seleccionar cómo se debe realizar la reparación.

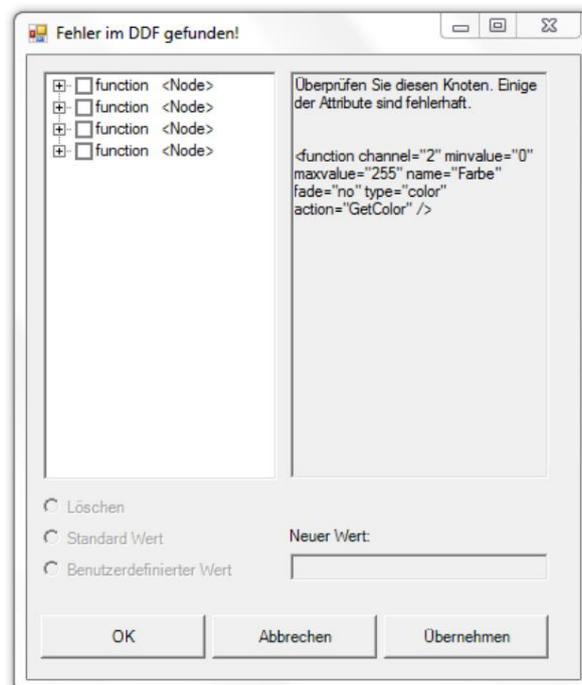


Figura 33.26: Ventana de visualización de errores

Lista de Figuras

1.1 Control DMX 2.12 Pantalla de inicio.	1
3.1 La selección de idioma.	7
3.2 El diálogo de bienvenida.	7
3.3 La ventana de confirmación de licencia.	8
3.4 Consulta de instalación de 3D Easy View.	8
3.5 Selección del lugar de almacenamiento.	9
3.6 Selección de los componentes a instalar.	9
3.7 Entrada en el menú de inicio.	10
3.8 Progreso de la instalación.	10
3.9 Descarga de Easy View.	11
3.10 Instalación de Easy View.	11
3.11 Instalación del controlador para Easy View.	12
3.12 Finalización de la instalación de Easy View.	12
3.13 Finalización de la instalación.	13
3.14 Finalización de la instalación.	13
4.1 El centro de control de DMXControl.	14
5.1 La vista gráfica del escenario.	21
5.2 El icono del módulo.	21
5.3 Vista de vista de etapa gráfica de múltiples pestañas.	22
5.4 Imágenes de fondo.	23
5.5 Agregar dispositivo.	25
5.6 Configurar dispositivo.	26
5.7 Selección de grupo.	28
6.1 La lista de dispositivos.	31
7.1 Gestión de los complementos de salida.	33
8.1 La vista general del canal.	35
8.2 Selección de varios canales en la vista general de canales.	36
8.3 Especificación de todas las posibles fuentes de valores DMX.	37
9.1 Añadir menú de escena.	38
9.2 Diálogo para guardar una escena.	40
9.3 La búsqueda en el cuadro de diálogo «Guardar escena».	41
9.4 Entrada manual de un valor de canal.	41

9.5	Diálogo para guardar un comando. 42
9.6	Diálogo para configurar una escena de audio. 43
9.7	Diálogo para crear una escena de movimiento. 44
9.8	Diálogo para configurar una escena de composición. 45
9.9	La biblioteca de escenas. 46
9.10	Creación automática de escenas. 47
9.11	Importar desde CSV: Paso 1 48
9.12	Importar desde CSV: Paso 2 con error. 48
9.13	Importar desde CSV: Paso 2 sin errores. 49
9.14	Importar desde CSV: Paso 2 (leer en números de canal) 49
9.15	Importar desde CSV: Paso 3 50
10.1	Creación de una nueva escena. 52
10.2	La lista de escenas. 53
11.1	El secuenciador de efectos. 57
11.2	Gestión de efectos. 57
11.3	Configuración de efectos. 58
11.4	Efecto extendido. 60
11.5	Configuración de pasos. 61
11.6	Configuración de reproducción. 61
11.7	Reproducción (seleccionado) 62
12.1	Ventana de submaestro. 67
12.2	El icono del módulo. 67
12.3	Menú contextual. 68
12.4	Vista Submaster Crossfader 69
13.1	El maestro en DMXControl 2 72
13.2	Icono de módulo. 73
13.3	Configuración del dispositivo. 73
14.1	El analizador de sonido. 76
14.2	Icono de módulo. 77
14.3	Fuentes de audio. 78
14.4	Elección de la margen derecha. 78
14.5	La curva de corrección del analizador de sonido. 79
14.6	La pantalla AudioGain. 80
15.1	El módulo Beat. 82
15.2	El icono del módulo. 83
15.3	Editor AVS. 84
16.1	Ejemplo de diseño de la caja de mando. 88
16.2	Casilla de verificación para cambiar entre modo de programación y funcionamiento. 88
16.3	La máscara de entrada. 88

17.1 El reproductor de audio. 94
17.2 Información de seguimiento en Winamp. 99
17.3 Sincronización del reproductor de audio con Winamp. 99
18.1 El reproductor de código de tiempo. 100
19.1 El módulo del libro de texto. 102
19.2 El panel de control. 104
19.3 El panel de control en modo de búsqueda. 105
19.4 Extracto de la lista de escenas del libreto. 105
20.1 La línea de comando. 108
21.1 El Programador de tareas. 111
21.2 Creación de una nueva tarea. 112
22.1 El editor de escenas de movimiento. 113
23.1 El editor de figuras. 116
25.1 Apertura de la ventana de configuración. 122
25.2 La ventana de configuración. 123
25.3 La ventana de configuración. 123
26.1 Ventana de activación del control del joystick. 125
26.2 Ventana de configuración del control del joystick. 126
27.1 Mando a distancia MIDI. 128
27.2 Configuración del control remoto MIDI, controles 130
27.3 Configuración del control remoto MIDI, asignación de comandos. 130
28.1 Resumen de canales DMX-In 137
28.2 Apertura de la ventana de configuración. 137
28.3 Ventana de configuración DMXIn control remoto - elemento de control. 138
28.4 Ventana de configuración de control remoto DMXIn - Asignación de comandos. 138
28.5 Añadido nuevo control. 139
28.6 Configuración de cuatro controles para 2 canales DMX. 139
28.7 Pestaña Mapa de Comandos, agregando un nuevo banco de comandos. 140
28.8 Ventana de activación de DMXIn. 143
28.9. 144
28.10. 145
29.1 Ventana de configuración del programa, pestaña General. 146
29.2 Ventana de configuración del programa, pestaña Vista gráfica. 148
29.3 Ventana de configuración del programa, pestaña Salida 149
29.4 Ventana de configuración del programa, pestaña Herramientas. 150
29.5 Ventana de configuración del programa, pestaña Salida 151

30.1 Administración de complementos.	154
31.1 La ventana de configuración Pack And Go	155
32.1 Vista gráfica del escenario con icono DDF	157
32.2 Abrir ventana DDF con controles.	157
32.3 Atenuador DDF	160
32.4 Estructura básica de DDF.	161
32.5 Elementos gráficos.	162
32.6 Coordenadas gráficas de los elementos de control.	162
32.7 Interacción de Controles.	163
32.8 DDF Giotto Spot 400	177
32.9 Menú de ayuda de un DDF.	178
33.1 Configuración.	184
33.2 Ventana de trabajo.	185
33.3.	187
33.4 Menú contextual.	188
33.5 Insertar deslizadores	189
33.6 Cambiar el tamaño del diseño.	190
33.7 Ventana de canales.	190
33.8 Ventana de información.	192
33.9 DDF terminado.	192
33.10La ventana de propiedades del control deslizante.	193
33.11La ventana de propiedades del comando.	194
33.12 La ventana de propiedades de la imagen del dispositivo.	194
33.13 La ventana de propiedades del OnOff.	195
33.14 La ventana de propiedades del menú desplegable.	195
33.15La ventana de propiedades de la etiqueta.	196
33.16 La ventana de propiedades de la opción.	196
33.17 La ventana de propiedades del puesto.	197
33.18La ventana de propiedades del selector de color.	198
33.19 Cambiar el tamaño del diseño.	199
33.20	199
33.21	199
33.22	200
33.23 Procedimientos	201
33.24 La biblioteca de códigos.	202
33.25 La barra de carga del cheque DDF.	206
33.26 Ventana de visualización de errores.	206

Lista de tablas

4.1 Agrupación 1 15
4.2 Agrupación 2 dieciséis
4.3 Agrupación 3 17
4.4 Agrupación 4 17
5.1 Módulo: Grupo - significado de dispositivo/función y canal. 29
5.2 Módulo: Selección de grupo - significado de dispositivo/función y canal. 29
9.1 Módulo: Escena de audio - Significado del dispositivo/función y canal. 50
9.2 Módulo: Biblioteca de escenas - significado de dispositivo/función y canal. 50
10.1 Módulo: Lista de escenas - significado del dispositivo/función y canal. 54
11.1 Módulo: Secuenciador de efectos - significado de dispositivo/función y canal. 64
12.1 Módulo: Submaster - significado de dispositivo/función y canal. 70
13.1 Módulo: Maestro - significado de dispositivo/función y canal. 74
14.1 Módulo: Analizador de sonido - significado de dispositivo/función y canal. 81
15.1 Módulo: Beattool - significado de dispositivo/función y canal. 86
16.1 Módulo: caja de comandos - significado de dispositivo/función y canal. 92
17.1 Módulo: Reproductor de audio - significado del dispositivo/función y canal. 97
19.1 Parámetros de escena. 106
19.2 Módulo: Libro de texto - significado de dispositivo/función y canal. 107
20.1 Descripción del botón. 109
20.2 Cadenas de mando. 109
20.3 Módulo: línea de comando - significado de dispositivo/función y canal. 110
24.1 Comandos para control de PDA. 119
26.1 Módulo: Control de joystick - significado de dispositivo/función y canal. 127
27.1 Módulo: MIDI Remote - significado de dispositivo/función y canal. 134
28.1 Módulo: DMXin remoto - significado de dispositivo/función y canal. 143

