

VXCO Lighting Systems Switzerland

Biên dịch: Lê tuyên Phúc

1<u> Bảng nội dung</u>

REVISIONS: 3 2 INTRODUCTION 4 21 ABOUT THIS MANUAL 4 22 LANGUAGE 4 3 THE CONCEPT 5 31 THE CONCEPT 5 31 THE CONCEPT 5 41 INSTALLATION 8 42 SUPFORTED OPERATING SYSTEMS. 9 43 SYSTEM REQUIREMENTS 9 43 SYSTEM REQUIREMENTS 9 44 INSTALLATION. 10 55 WORKING WITH THE DMXCREATOR 12 54 INSTAILATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE 12 52 CONFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE 12 54 THE SOFTWARE STRUCTURE 13 51 STARTING THE SOFTWARE 12 6 THE MASTER-MODE 14 52 CONFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE 12 61 SHOW 13 52 SEQUENCE 14 64 MULTISEOUENCE 14 65 CUE 14	1	TABLE OF CONTENT	
2 INTRODUCTION 4 21 ABOUT THIS MANUAL 4 22 LANGUAGE 4 3 THE CONCEPT 5 3 THE CONCEPT 5 4 INSTALLATION 8 4.1 VERIFICATION OF PACKAGE CONTENTS. 8 4.1 VERIFICATION OF PACKAGE CONTENTS. 9 3.5 SYSTEM REQUIREMENTS 9 4.3 SYSTEM REQUIREMENTS 9 4.4 INSTALLATION OF SOFTWARE 10 5 WORKING WITH THE DMXCREATOR 12 5.1 STARTING THE SOFTWARE 12 5.2 CONFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE 12 5.4 THE SOFTWARE STRUCTURE 13 6.5 THE SOFTWARE STRUCTURE 14 6.5 THE MASTER-MODE 15 6.6.1 The MASTER-MODE 15 6.6.1 The MASTER-MODE 16 7.1 DELETING FIXTURES STOM A SHOW 17 7.3 SEQUENCE 14 <	RE	VISIONS:	
21 ABOUT THIS MANUAL .4 22 LANGUAGE .4 3 THE CONCEPT .5 3 THE CONCEPT .5 4 INSTALLATION .8 41 VERIFICATION OF PACKAGE CONTENTS. .8 42 SUPPORTED OPERATING SYSTEMS .9 43 SYSTEM REQUIREMENTS .9 44 INSTALLATION OF SOFTWARE .10 45 HARDWARE INSTALLATION .10 56 WORKING WITH THE DMXCREATOR .12 51 STARTING THE SOFTWARE .12 52 CONFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE .12 54 THE SOFTWARE STRUCTURE .13 55 COLFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE .12 56 THE MASTER-MODE .14 56 SCIENE .14 57 DMX-SETUP .16 58 COLE .14 59 COLENCE .14 50 CUELENCE .16 51 THE MASTER-MODE .16 51 THE MASTER-MODE	2	INTRODUCTION	
22 LANGUAGE 4 3 THE CONCEPT 5 3.1 THE HARDWARE INTERFACES 5 4.1 INSTALLATION 8 4.1 VERIFICATION OF PACKAGE CONTENTS 8 4.2 SUPPORTED OPERATING SYSTEMS 9 4.3 SYSTEM REQUIREMENTS 9 4.4 INSTALLATION OF PACKAGE CONTENTS 9 4.5 SYSTEM REQUIREMENTS 9 4.6 INSTALLATION OF PACKAGE CONTENTS 9 4.1 INSTALLATION OF SOFTWARE 10 5 WORKING WITH THE DMXCREATOR 12 5.1 STARTING THE SOFTWARE 12 6.1 STARTING THE SOFTWARE 12 6.1 STOURATION OF INTEFACE WITHIN THE SOFTWARE 12 6.1 SHOW 13 5.2 CONFIGURATION OF INTEFACE WITHIN THE SOFTWARE 12 6.1 SHOW 13 5.2 SCOLENCE 14 6.4 THE SOFTWARE STRUCTURE 13 6.1 THE MASTER-MODE 15 6.2.1 The different Master Modes 15	21	ABOUT THIS MANUAL	4
3 THE CONCEPT 5 31 THE HARDWARE INTERFACES 5 4 INSTALLATION 8 4.1 VERIFICATION OF PACKAGE CONTENTS 9 4.3 SYSTEM REQUIREMENTS 9 4.3 SYSTEM REQUIREMENTS 9 4.3 SYSTEM REQUIREMENTS 9 4.4 INSTALLATION OF SOFTWARE 10 5 HARDWARE INSTALLATION 10 5 WORKING WITH THE DMXCREATOR 12 5.1 STARTING THE SOFTWARE 12 5.2 CONFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE 12 6.1 THE MOSTERARE STRUCTURE 13 6.1 SHOW 13 6.2 SEQUENCE 14 6.3 CUE 14 6.4 MULTISEQUENCE 14 6.5 TD MX-SETUP 16 7 DMX-SETUP 16 7.1 CHEMASTER-MODE 15 6.6.1 The different Master Modes 17 7 <	2.2		4
3 THE CONCEPT 5 3.1 THE HARDWARE INTERFACES			
3.1 THE HARDWARE INTERFACES .5 4 INSTALLATION .8 4.1 VERIFICATION OF PACKAGE CONTENTS. .8 4.2 SUPPORTED OPERATING SYSTEMS. .9 3.3 SYSTEM REQUIREMENTS .9 4.4 INSTALLATION OF SOFTWARE .10 4.5 HARDWARE INSTALLATION OF SOFTWARE .10 5 WORKING WITH THE DMXCREATOR .12 5.1 STARTING THE SOFTWARE .12 5.2 CONFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE .12 6 THE SOFTWARE STRUCTURE .13 6.1 SHOW .13 5.2 SCOUENCE .14 5.3 SEQUENCE .14 6.4 MULTISEQUENCE .14 6.5 The different Master Modes .15 7 DMX-SETUP .16 7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS .17 7.2 REMOVING FIXTURES FROM A SHOW .17 7.3 SETTING OF DMARDED DMX-SETUP PEPORT .18 7.4 DELETING THE DARRANGUMENT .18 7.5 <t< td=""><td>3</td><td>THE CONCEPT</td><td>5</td></t<>	3	THE CONCEPT	5
4 INSTALLATION 8 4.1 VERIFICATION OF PACKAGE CONTENTS 8 4.1 VERIFICATION OF PACKAGE CONTENTS 9 4.3 SYSTEM REQUIREMENTS 9 4.4 INSTALLATION OF SOFTWARE 10 5.4 HARDWARE INSTALLATION 10 5.4 HARDWARE INSTALLATION 10 5.4 HARDWARE INSTALLATION 10 5.4 HARDWARE INSTALLATION 10 5.5 WORKING WITH THE DMXCREATOR 12 5.1 STARTING THE SOFTWARE 12 5.2 CONFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE 12 6.1 THE SOFTWARE STRUCTURE 13 6.2 SEQUENCE 14 6.3 SCENE 14 6.4 MULTISEQUENCE 14 6.5 IT me different Master Modes 15 7.0 CHANGING FIXTURES FROM A SHOW 17 7.1 CHANGING FIXTURES FROM A SHOW 17 7.1 CHANGING FIXTURES FROM A SHOW 17 7.3	3.1	THE HARDWARE INTERFACES	5
4.1 VERIFICATION OF PACKAGE CONTENTS.	4	INSTALLATION	
42 SUPPORTED OPERATING SYSTEMS	4.1	VERIFICATION OF PACKAGE CONTENTS.	
43 SYSTEM REQUIREMENTS 9 44 INSTALLATION OF SOFTWARE 10 45 HARDWARE INSTALLATION 10 5 WORKING WITH THE DMXCREATOR 12 51 STARTING THE SOFTWARE 12 52 CONFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE 12 6 THE SOFTWARE STRUCTURE 13 6.1 SHOW 13 6.2 SEQUENCE 14 6.3 SCENE 14 6.4 MULTISEQUENCE 14 6.5 CUE 14 6.6 THE MASTER-MODE 15 6.6.1 The different Master Modes 15 7 DMX-SETUP 16 7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS 17 7.2 REMOVING FIXTURES FROM A SHOW 17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES 18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP REPORT 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 8 WORKING SURFACE	4.2	SUPPORTED OPERATING SYSTEMS.	
44 INSTALLATION OF SOFTWARE 10 45 HARDWARE INSTALLATION 10 5 WORKING WITH THE DMXCREATOR 12 5.1 STARTING THE SOFTWARE 12 6 THE SOFTWARE STRUCTURE 12 6 THE SOFTWARE STRUCTURE 13 6.1 SHOW 13 6.2 SEQUENCE 14 6.3 SCENE 14 6.4 MULTISEQUENCE 14 6.5 CUE 14 6.6 The MASTER-MODE 15 6.6.1 The different Master Modes 15 7 DMX-SETUP 16 7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS 17 7.2 REMOVING FILTURES FROM A SHOW 17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES 18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 8 WORKING SURFACE 19	4.3	SYSTEM REQUIREMENTS	9
45 HARDWARE INSTALLATION. 10 5 WORKING WITH THE DMXCREATOR 12 51 STARTING THE SOFTWARE 12 52 CONFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE 12 6 THE SOFTWARE STRUCTURE 13 6.1 SHOW 13 6.2 SEQUENCE 14 6.3 SCENE 14 6.4 MULTISEQUENCE 14 6.5 CUE 14 6.6 THE MASTER-MODE 15 6.6.1 The MASTER-MODE 15 6.6.1 The MASTER-MODE 15 7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS 17 7.1 REMOVING FIXTURES FROM A SHOW 17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES 18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.7 RUMONATIONELE MAX-SETUP 18 8 WORKING SURFACE 20 8.1.1 Elements in detail 20	4.4	INSTALLATION OF SOFTWARE	
5 WORKING WITH THE DMXCREATOR 12 5.1 STARTING THE SOFTWARE 12 5.2 CONFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE 12 6 THE SOFTWARE STRUCTURE 13 5.1 SHOW 13 5.2 SEQUENCE 14 6.4 MULTISEQUENCE 14 6.5 SECENE 14 6.6 The MASTER-MODE 15 6.6.1 The different Master Modes 15 7 DMX-SETUP 16 7.1 CHANGING THE DIX STARTING ADDRESS 17 7.2 REMOVING FIXTURES FROM A SHOW 17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES 18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP P 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.6 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 8 WORKING SURFACE 19 8.1.	4.5	HARDWARE INSTALLATION	10
5.1 STARTING THE SOFTWARE .12 5.2 CONFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE .12 6 THE SOFTWARE STRUCTURE .13 6.1 SHOW .13 6.2 SEQUENCE .14 6.3 SCENE .14 6.4 MULTISEQUENCE .14 6.5 CUE .14 6.6 The different Master Modes .15 7 DMX-SETUP .16 7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS .17 7.2 REMOVING FIXTURES FROM A SHOW .17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES .18 7.4 DELEING THE ENTIRE SETUP .18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT .18 7.6 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP .18 7.6 CREATING SURFACE .19 8.1.1 Elements in detail .20 8.1.2 THE DMX-SETUP .18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP .18 8.1 TRANSPORT-BAR .19 8.1.1 Elements in detail .	5	WORKING WITH THE DMXCREATOR	12
5.2 CONFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE .12 6 THE SOFTWARE STRUCTURE .13 6.1 SHOW .13 6.2 SEQUENCE .14 6.3 SCENE .14 6.4 MULTISEQUENCE .14 6.5 CUE .14 6.6 The MASTER-MODE .15 6.6.1 The different Master Modes .15 7 DMX-SETUP .16 7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS .17 7.2 REMOVING FILTURES FROM A SHOW .17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES .18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP .18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT .18 7.6 OPENING THE FANEL DESIGNER .18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT .18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP .18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP .18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP .18 8 WORKING SURFACE .20 8.1.1 Elements in detail <	5.1	STARTING THE SOFTWARE	
6 THE SOFTWARE STRUCTURE 13 6.1 SHOW 13 6.2 SEQUENCE 14 6.3 SCENE 14 6.4 MULTISEQUENCE 14 6.5 CUE 14 6.6 THE MASTER-MODE 14 6.6 The different Master Modes 15 6.6.1 The different Master Modes 15 7 DMX-SETUP 16 7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS 17 7.2 REMOVING FILTURES FROM A SHOW 17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES 18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT 18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP 18 8 WORKING SURFACE 19 8.1.1 Elements in detail 20 8.1.2 The Trigger Modes 21 8.1.3 The Fade-Modes 22 8.	5.2	CONFIGURATION OF INTERFACE WITHIN THE SOFTWARE	
6 THE SOFTWARE STRUCTORE 13 6.1 SHOW 13 6.2 SEQUENCE 14 6.3 SCENE 14 6.4 MULTISEQUENCE 14 6.5 CUE 14 6.6 The Master-Mode 15 6.6.1 The different Master Modes 15 7 DMX-SETUP 16 7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS 17 7.2 REMOVING FIXTURES FROM A SHOW 17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES 18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT 18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP 18 8 WORKING SURFACE 19 8.1 TRANSPORT-BAR 19 8.1.1 Elements in detail 20 8.1.2 The Fade-Modes 21	6		13
0.1 SHOW 13 62 SEQUENCE 14 63 SCENE 14 64 MULTISEQUENCE 14 65 CUE 14 66 THE MASTER-MODE 15 6.6.1 The different Master Modes 15 7 DMX-SETUP 16 7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS 17 7.2 REMOVING FIXTURES FROM A SHOW 17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES 18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT 18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP 18 8 WORKING SURFACE 19 8.1.1 Elements in detail 20 8.1.2 The Trigger Modes 21 8.1.3 The Fade-Modes 22 8.2.1 The OMM-Monitor 23 8.2.2 The Fader Modes 25 8.2.3 <t< td=""><td>0</td><td></td><td> 13</td></t<>	0		13
0.1 SCENE 14 6.3 SCENE 14 6.4 MULTISEQUENCE 14 6.5 CUE 14 6.6 THE MASTER-MODE 15 6.6.1 The different Master Modes 15 7 DMX-SETUP	6.2		11
0.4 MULTISEQUENCE 14 6.5 CUE 14 6.5 CUE 15 6.6.1 The MASTER-MODE 15 6.6.1 The different Master Modes 15 7 DMX-SETUP 16 7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS 17 7.2 REMOVING FIXTURES FROM A SHOW 17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES 18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT 18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP 18 8 WORKING SURFACE 20 8.1.1 Elements in detail 20 8.1.2 The Tradge-Modes 21 8.1.3 The Fade-Modes 22 8.1.4 The Scene Tool 23 8.2 THE PLAN 24 8.2.1 The DMX-Monitor 25 8.2.2 The Plan / Multiplan 26 <t< td=""><td>6.3</td><td>SCENE</td><td>14</td></t<>	6.3	SCENE	14
6.5 CUE 14 6.6 THE MASTER-MODE 15 6.6.1 The different Master Modes 15 7 DMX-SETUP 16 7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS 17 7.2 REMOVING FIXTURES FROM A SHOW 17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES 18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT 18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP 18 8 WORKING SURFACE 19 8.1.1 Elements in detail 20 8.1.2 The Trigger Modes 21 8.1.3 The Gade-Modes 22 8.1.4 The Scene Tool 23 8.2 THE PLAN 24 8.2.1 The DMX-Monitor 25	6.4	MULTISEQUENCE	14
6.6 THE MASTER-MODE	6.5	CUE	14
6.6.1 The different Master Modes 15 7 DMX-SETUP 16 7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS 17 7.2 REMOVING FIXTURES FROM A SHOW 17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES 18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.6 OPENING THE DAX-SETUP REPORT 18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT 18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP 18 8 WORKING SURFACE 19 8.1 TRANSPORT-BAR 19 8.1.1 Elements in detail 20 8.1.2 The Tragger Modes 21 8.1.3 The Fade-Modes 22 8.1.4 The Scene Tool 23 8.2 THE PLAN 24 8.2.1 The DMX-Monitor 25 8.2.2 The Flader Pa	6.6	THE MASTER-MODE	
7 DMX-SETUP .16 7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS .17 7.2 REMOVING FIXTURES FROM A SHOW .17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES .18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP .18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT .18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER .18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT .18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP .18 8 WORKING SURFACE .19 8.1.1 Elements in detail .20 8.1.2 The Trigger Modes .21 8.1.3 The Fade-Modes .22 8.1.4 The Scene Tool .23 8.2 THE PLAN .24 8.2.1 The DMX-Monitor .25 8.2.2 The Fader Panel .25 8.2.3 The Plan / Multiplan .26 8.2.4 The V/T-Editor .32 8.2.5 The Track-Editor .32 8.2.6 The Fixture Group Window. .35 8.2.7 The Sequence	6	6.6.1 The different Master Modes	15
7.1 CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS 17 7.2 REMOVING FIXTURES FROM A SHOW 17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES 18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT .18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP. 18 8 WORKING SURFACE. .19 8.1.1 Elements in detail 20 8.1.2 The Trigger Modes 21 8.1.3 The Fade-Modes 22 8.1.4 The Scene Tool 23 8.2 THE PLAN 24 8.2.1 The DMX-Monitor 25 8.2.2 The Fader Panel 25 8.2.3 The Plan / Multiplan 26 8.2.4 The V/T-Editor 32 8.2.5 The Track-Editor 32 8.2.6 The Fixture Group Window 35 8.2.7 The Sequence	7	DMX-SETUP	
7.2 REMOVING FIXTURES FROM A SHOW 17 7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES 18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT 18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP 18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT 18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP 18 8 WORKING SURFACE 19 8.1 TRANSPORT-BAR 19 8.1.1 Elements in detail 20 8.1.2 The Trigger Modes 21 8.1.3 The Fade-Modes 22 8.1.4 The Scene Tool 23 8.2 THE PLAN 24 8.2.1 The DMX-Monitor 25 8.2.2 The Fader Panel 25 8.2.3 The Pian / Multiplan 26 8.2.4 The V/T-Editor 32 8.2.5 The Track-Editor 32 8.2.6 The Fixture Group Window 35 </td <td>71</td> <td>CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS</td> <td>17</td>	71	CHANGING THE DMX STARTING ADDRESS	17
7.3 SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES 18 7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT 18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP 18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP 18 8 WORKING SURFACE 19 8.1 TRANSPORT-BAR 19 8.1.1 Elements in detail 20 8.1.2 The Trigger Modes 21 8.1.3 The Fade-Modes 21 8.1.4 The Scene Tool 23 8.2 THE PLAN 24 8.2.1 The DMX-Monitor 25 8.2.2 The Fader Panel 25 8.2.3 The Plan / Multiplan 26 8.2.4 The V/T-Editor 32 8.2.5 The Track-Editor 32 8.2.6 The Fixture Group Window. 35 8.2.7 The Sequence List. 36	72	REMOVING FIXTURES FROM A SHOW	17
7.4 DELETING THE ENTIRE SETUP 18 7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT 18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP 18 8 WORKING SURFACE 19 8.1 TRANSPORT-BAR 19 8.1.1 Elements in detail 20 8.1.2 The Trigger Modes 21 8.1.3 The Fade-Modes 22 8.1.4 The Scene Tool 23 8.2 THE PLAN 24 8.2.1 The DMX-Monitor 25 8.2.2 The Fader Panel 25 8.2.3 The Plan / Multiplan 26 8.2.4 The V/T-Editor 32 8.2.6 The Fixture Group Window 35 8.2.7 The Sequence List 36	7.3	SETTING OF DMX-ADDRESS ON THE FIXTURES	
7.5 CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT 18 7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT 18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP 18 8 WORKING SURFACE 19 8.1 TRANSPORT-BAR 19 8.1.1 Elements in detail 20 8.1.2 The Trigger Modes 21 8.1.3 The Fade-Modes 22 8.1.4 The Scene Tool 23 8.2 THE PLAN 24 8.2.1 The DMX-Monitor 25 8.2.2 The Fader Panel 25 8.2.3 The Plan / Multiplan 26 8.2.4 The V/T-Editor 27 8.2.5 The Track-Editor 32 8.2.6 The Fixture Group Window 35 8.2.7 The Sequence List 36	7.4	DELETING THE ENTIRE SETUP	
7.6 OPENING THE PANEL DESIGNER 18 7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT 18 7.8 EXIT THE DMX-SETUP 18 8 WORKING SURFACE 19 8.1 TRANSPORT-BAR 19 8.1.1 Elements in detail 20 8.1.2 The Trigger Modes 21 8.1.3 The Fade-Modes 22 8.1.4 The Scene Tool 23 8.2 THE PLAN 24 8.2.1 The DMX-Monitor 25 8.2.3 The Plan / Multiplan 26 8.2.4 The V/T-Editor 27 8.2.5 The Track-Editor 32 8.2.6 The Fixture Group Window. 35 8.2.7 The Sequence List. 36	7.5	CREATING A PRINTABLE DMX-SETUP REPORT	
7.7 AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT	7.6	OPENING THE PANEL DESIGNER	18
7.8 EXIT THE DMX-SETUP	7.7	AUTOMATIC ICON ARRANGEMENT	18
8 WORKING SURFACE	7.8	EXIT THE DMX-SETUP	18
8.1 TRANSPORT-BAR .19 8.1.1 Elements in detail .20 8.1.2 The Trigger Modes .21 8.1.3 The Fade-Modes .22 8.1.4 The Scene Tool .23 8.2 THE PLAN .24 8.2.1 The DMX-Monitor .25 8.2.2 The Fader Panel .25 8.2.3 The Plan / Multiplan .26 8.2.4 The V/T-Editor .27 8.2.5 The Track-Editor .32 8.2.6 The Fixture Group Window .35 8.2.7 The Sequence List .36	8	WORKING SURFACE	19
8.1.1 Elements in detail 20 8.1.2 The Trigger Modes 21 8.1.3 The Fade-Modes 22 8.1.4 The Scene Tool 23 8.2 THE PLAN 24 8.2.1 The DMX-Monitor 25 8.2.2 The Fader Panel 25 8.2.3 The Plan / Multiplan 26 8.2.4 The V/T-Editor 27 8.2.5 The Track-Editor 32 8.2.6 The Fixture Group Window 35 8.2.7 The Sequence List 36	8.1	TRANSPORT-BAR	19
8.1.2 The Trigger Modes 21 8.1.3 The Fade-Modes 22 8.1.4 The Scene Tool 23 8.2 THE PLAN 24 8.2.1 The DMX-Monitor 25 8.2.2 The Fader Panel 25 8.2.3 The Plan / Multiplan 26 8.2.4 The V/T-Editor 27 8.2.5 The Track-Editor 32 8.2.6 The Fixture Group Window 35 8.2.7 The Sequence List 36	8	3.1.1 Elements in detail	
8.1.3 The Fade-Modes 22 8.1.4 The Scene Tool 23 8.2 THE PLAN 24 8.2.1 The DMX-Monitor 25 8.2.2 The Fader Panel 25 8.2.3 The Plan / Multiplan 26 8.2.4 The V/T-Editor 27 8.2.5 The Track-Editor 32 8.2.6 The Fixture Group Window 35 8.2.7 The Sequence List 36	8	3.1.2 The Trigger Modes	21
8.1.4 The Scene Tool 23 8.2 THE PLAN 24 8.2.1 The DMX-Monitor 25 8.2.2 The Fader Panel 25 8.2.3 The Plan / Multiplan 26 8.2.4 The V/T-Editor 27 8.2.5 The Track-Editor 32 8.2.6 The Fixture Group Window 35 8.2.7 The Sequence List 36	8	3.1.3 The Fade-Modes	
8.2 IHE PLAN	8	3.1.4 The Scene Tool	
6.2.1 The Divix-Monitor 25 8.2.2 The Fader Panel 25 8.2.3 The Plan / Multiplan 26 8.2.4 The V/T-Editor 27 8.2.5 The Track-Editor 32 8.2.6 The Fixture Group Window. 35 8.2.7 The Sequence List. 36	8.2	IHE PLAN	
0.2.2 The Fader Fader	8	0.2.1 THE DIMA-MORTICOL	
8.2.5 The V/T-Editor	Ø. Ø	9.2.2 The Plan / Multiplan	20 26
8.2.5 The Track-Editor	ט פ	3.2.4 The V/T-Editor	20 97
8.2.6 The Fixture Group Window	8 8	32.5 The Track-Editor	
8.2.7 The Sequence List	8	3.2.6 The Fixture Group Window.	
	8	3.2.7 The Sequence List	

8.2.	8	The Multisequence Player	
8.2.	9	The Cue-List	
8.2.	10	The Media-Player	
8.2.	11	The 3D Visual Emulator	
8.2.	12	The Matrix Editor	44
8.2.	13	The Multimedia Timeline Editor.	47
8.3	THE	FIXTURE PANEL	50
8.3.	2	The B/D/Z Buttons	51
9 T	HE I	MENUS	52
9.1	THE	SHOW MENU	52
9.2	THE	SEQUENCES MENU	52
9.3	THE	SCENES MENU	52
9.4	THE	OPERATION MENU	53
9.5	THE	SETTINGS MENU	54
9.6	PHY	SICAL MASTER	62
9.7	THE	VIEW MENU	66
9.8	THE	FIXTURES MENU	66
9.9	THE	HELP MENU	66
10	STA	AND ALONE MODE	67
11	THE	E PANEL DESIGNER	77
12	TR		
121	 Ci		20
14.1	30		

<u>Thay đổi phiên bản:</u>

Phiên	Ngày:	Software	Thay đổi
bản		Version	
V1.0	15.10.00 LEB	V5.58	Initial
V1.1	24.04.01 LEB	V5.62	3D Visual Emulator, CMY-RGB,
V1.2	15.08.02 LEB	V5.7x	Update Position Memory, DMX-Off, Panel structure, Dimmer, Focus
V1.3	15.02.03 LEB	V5.80	General refresh, added Remote control function and other details
V1.4	25.08.03 LEB	V5.81	Added DMXCreator512Basic Interfaces
V1.4	02.02.04 LEB	V5.81	Minor changes and corrections
V1.6	21.09.05 LEB	V5.87	Updated to 32 Multisequence Players, lots of details
V1.7	15.07.07 LEB	V5.93	Lots of new features, support for DMXCreator1024+
V1.9	29.08.08 LEB	V5.94K	Expanded Stand Alone, Colour Master, Fade Bar, Save options
V2.0	13.10.09 LEB	V6.46	Support for 2'048 channels, new design
V2.1	09.02.11 LEB	V6.50	Added DMXCreator128

2 INTRODUCTION

- PC-lighting controller for Windows™ based systems
- Suitable for desktop, industrial or notebook personal computers
- Control of fixtures using the DMX512 (1990) interface
- DMX input (only available with DMXCreator512MK2, DMXCreator1024+, and DMXCreator1024 interfaces) with multiple possibilities for routing, recording or controlling
- Simultaneous control of up to 2'048 channels and fixtures, with a maximum of 256 DMX512 channels per fixture
- 128 output channels with the DMXCreator128 Interface
- 512 output channels (1 Universe) with the DMXCreator512Basic and DMXCreator512MK2 Interface (LPT)
- 1024 output channels (2 Universes) on the DMXCreator1024 and DMXCreator1024+ Interface (USB)
- "Autonome (stand alone) mode" with DMXCreator512MK2 and DMXCreator1024+ for usage without a PC
- "3D Visual Emulator" to preview the pre-programmed Show without physically connected fixtures
- Music trigger using the PC's soundcard
- 32 "Multi Sequence Players"
- Graphical Pan/Tilt "Track Editor"

3 Khái niệm

Hệ thống DMX creator về nguyên tắc bao gồm 2 phần:

- 1. Phần mềm cho máy tính
- 2. Phần cứng Giao diện (Interface)

Để tạo thuận thuận tiện cho các show trực tiếp, các thiết bị có thể dùng kết nối tới PC, hay trực tiếp tới phần cứng của interface DMX512. Thí dụ: bàn DMX, bàn phím Midi. v.v.

3.1 Giao diện phần cứng

Các giao diện cung cấp các cổng nối giữa PC and DMX512 của bạn tương thích với các fixture (Td scanner, moving head, fog machines v.v.)

Phần mềm DMX có thể kiểm soát các giao diện DMX512 sau đây:

1. DMXCreator512Basic & DMXCreator 128: USB-interface, 512 (128) channels, nguồn cấp qua cổng USB.



2. DMXCreator512MK2: giao diện cổng LPT, 512 channels output, 512 channels input, autonome (stand alone) chế độ bàn phím, Nguồn gắn ngoài



Loại interface mới hơn có 1 vòng nhựa gần jack DC. Nới lỏng ốc vít và xỏ dây điện qua vòng này, rồi xiết lại vít.



 DMXCreator1024: USB-interface, cho ra 1024 channels, ngã vào 512 channels, nguồn cung cấp điện qua cổng USB



4. DMXCreator1024+: giao diện USB, ngã vào 1024 channels, ngã ra 512 channels nguồn cung cấp điện qua cổng USB hay nguồn phụ trợ bên ngoài .





Tất cả đèn (fixture) dùng DMX512 của bạn có thể nối trực tiếp tới interface. Hãy chắc chắn đang dùng dây chuyên dùng để truyền tải dữ liệu DMX512 (không phải dây micro tiêu chuẩn) Khóa dòng dữ liệu bằng điện trở 120 ohm ở đèn cuối cùng.

4 Lắp đặt (INSTALLATION)

4.1 Thẩm tra các linh kiện

--.

- DMXCreator512Basic & DMXCreator128:
- DMXCreator DMX512 và dây nối giao diện
- CD-ROM
- Sách hướng dẫn

DMXCreator512MKII:

- 1 giao diện (interface) DMXCreator DMX512 (màu đỏ)
- 1 dây Centronics
- 1 CD-ROM
- 1 Nguồn (AC, 9-12V, 700mA.), có thể không có trong 1 số quốc gia
- Sách hướng dẫn

DMXCreator1024:

- 1 giao diện (interface) DMXCreator DMX512 (màu xanh)
- Dây nối USB 1,8m
- CD-Rom
- Sách hướng dẫn

DMXCreator1024+:

- 1 x giao diện (interface) DMXCreator DMX512 (màu vàng cam)
- 1 x dây nối USB
- 1 x CD_ROM
- 1 Nguồn (AC, 9-12V, 700mA.), có thể không có trong 1 số quốc gia
- 1 x Sách hướng dẫn
- 1 x SD-Card nhỏ nhất 32MB

4.2<u>Hệ điều hành</u>

OS	DMXCreator512MK2	DMXCreator128, 512Basic & 1024 & 1024+
Windows 95b	ОК	ОК
Windows 98 / SE	ОК	ОК
Windows ME Millennium	ОК	ОК
Windows 2000	ОК	ОК
Windows NT	ОК	- (không có USB)
Windows XP (With SP2)	ОК	ОК
Windows Vista 32bit	OK (Chế độ Administrator)	ОК
Windows Vista 64bit	-	ОК
Windows 7 32bit	-	ОК
Windows 7 64bit	-	OK

Các hệ điều hành được hỗ trợ phụ thuộc vào interface DMX512 đang xử dụng:

Yêu cầu hệ thống để xử dụng đầy dủ các chức năng:

- Minimum Intel Core 2 processor 2.6Ghz
- 1 GB RAM
- Fast graphics card with UXGA resolution
- Sound-Blaster compatible soundcard with MIDI-Interface

4.4 Cài đặt phần mềm

Bước kế tiếp là cài phần mềm DMXCreator. Tắt tất cả ứng dụng đang chạy trên PC của bạn. Hảy chắc chắn rằng bạn chưa cắm giao diện DMXCreator vào PC của bạn.

- 1. Khởi động máy tính của bạn
- 2. Cho đĩa CD vào ổ CD-Rom
- Đợi CD-Menu. (nếu không có menu nào hiện ra trong 20 giây, đổi ổ CD-Rom và click vào "Menu.exe")
- 4. Chon "Install DMXCreator Software Vx.xx"
- 5. Setup sẽ hướng dẫn bạn tiến trình cài đặt
- 6. Sau khi cài đặt, tắt máy tính của bạn
- 7. Thực hiện theo chương 4.5 "Hardware Installation"

Một khi đã cài DMXCreator, bạn có thể khởi động bằng cách click vào biểu tượng DMXCreator nằm trên chương trình thư mục của menu khởi động Windows.

Nếu bạn cập nhật phần mềm DMXCreator lên phiên bản mới hơn, hãi cài phiên bản cũ trước!

Bạn có thể tìm thấy phiên bản mới nhất tại <u>http://www.dmxcreator.com</u>

Nếu bạn cài phần m62m phiên bản mới hơn 6.0, Nó sẽ cài song song với với phiên bản trước Phiên bản này có thể cài riêng biệt.

4.5 Cài đặt phần cứng

DMXCreator128 và 512Basic:

1. Nối dây giao diện USB vào 1 cổng USB (1.1 hay 2.0).

2. Khởi động PC. Windows sẽ tự động phát hiện thiết bị USB và cài những driver cần thiết

Nếu windows không tìm thấy driver cho USB, chỉ nó sang thư mục: C:\Program Files\DMXCreatorV6.XX\USBDriverVista (cho Windows Vista) C:\Program Files\DMXCreatorV6.XX\USBDriverXP (cho Windows XP)

DMXCreator512MK2:

- 1. Cắm dây Centronics vào giao diện DMX512
- 2. cắm đầu kia vào máy tính, cổng (LPT)
- 3. Cắm dây điện nguồn

- 4. Cắm jack nguồn vào giao diện DMX512
- 5. Khi hoạt động, đèn LED hiển thị nhịp nhạc của mạch micro gắn trong. Điều này chỉ dùng trong chế độ độc lập (standalone).

DMXCreator1024 & DMXCreator1024+:

- 1. Cắm dây USB vào giao diện DMX512
- 2. Cắm dây đầu kia vào cổng USB còn trống
- Khởi động PC. Windows sẽ tự động phát hiện thiết bị USB và cài những driver cần thiết.

Nếu windows không tìm thấy driver cho USB, chỉ nó sang thư mục:

C:\Program Files\DMXCreatorV6.XX\USBDriverVista (cho Windows Vista) C:\Program Files\DMXCreatorV6.XX\USBDriverXP (cho Windows XP)

hay thư mục "drivers" trên đĩa CD-Rom

Cảnh báo:

.

Không bao giờ ngắt kết nối trong khi đang xử dụng giao diện DMX512 Điểu này sẽ gây sự cố cho hệ thống. Chúng tôi sẽ không chịu trách nhiệm về việc xử dụng sai lầm này.

5 Làm việc với DMXCREATOR

5.1 Khởi động phần mềm

Menu đầu cung cấp cho bạn 4 lụa chọn:



- New Show
- Last Show
- Load Show
- Panel Designer

Tạo ra Show mới tải Show vừa xử dụng gần đây tải Show đã lưu xem chương "<u>The Panel Designer</u>"

Chọn "new Show" để xác định Show mới của bạn, hay chọn "load Show", nếu bạn đã lập trình trước 1 Show. Bạn cũng có thể tải (load) 1 Show mẫu. Lần dùng đầu tiên, chúng tôi khuyên bạn nên tải 1 Show mẫu.

5.2 Cấu hình của giao diện trong phần mềm

Bây giờ cần gọi phần mềm mà giao diện DMX512 của bạn đang dùng. Bạn chỉ làm điều này 1 lần, nếu bạn chỉ dùng 1 loại giao diện (TD luôn dùng DMXCreator1024). Thiết lập giao diện mặc định sau khi cài đặt là "USB".

Một khi bạn đã vào cửa sổ chính của DMXCreator, hãy làm theo các bước sau:

- 1. Mở menu "settings"
- 2. Click vào "sync and hardware" (đồng bộ và phần cứng)
- 3. Click vào "hardware"
- 4. Chọn USB nếu bạn dùng giao diện DMXCreator128 / 512Basic, the DMXCreator1024 hay
- DMXCreator1024+.
- 5. Chọn LPT nếu bạn dùng DMXCreator512MK2.
- 6. Click vào nút "test".

7. Nếu kết nối giao diện theo đúng yêu cầu, sẽ hiển thị loại giao diện và phiên bản firmware Bây giờ bạn đã có thể lập trình show đầu tiên. 8..Nếu hiển thị phiên bản Vi5, rồi cổng LPT trên máy tính của bạn không phải ở chế độ bidirectional. Xem phần hướng dẫn ở 4.5,
9. Nếu phần mầm không kết pối được với ciao diện, cõ biển thị thông điện cau:

 Nếu phần mềm không kết nối được với giao diện, sẽ hiển thị thông điệp sau: [Hardware inaccessible]

Nếu có vấn đề:

- Giao diện DMX512 có lẽ không kết nối được. Kiểm tra tất cả dây nối.
- Nguồn chua bật (chỉ DMXCreator512MK2)
- Nếu hiển thị phiên bản i.5 Shown, cổng LPT chưa cài "bidirectional mode"
- Nếu bạn đang cài phiên bản 6.0 hay trên, tham khảo chương 9.5.2.3

6 <u>Cấu trúc phần mềm</u>

Các Show có cấu trúc sau:



Mỗi Show bao gồm 1 hay nhiều Sequence. Mỗi Sequence bao gồm 1 hay nhiều Scenes có thể có hay không thời gian fade.

6.1 <u>Show</u>

Tập hợp các Sequences được gọi là 1 "Show". Show có thể lưu thành tập tin (files), và bao gồm các thành phần khác như DMX-setup, Sequence, Scene, Cue, Play Lists, giả lập v.v..

Các thứ sau đây không lưu trữ trong tập tin Show :

- Hình ảnh (hình nền). Chỉ lưu trên đĩa của bạn.
- Những tập tin bảng đèn (fixture)

6.2 <u>Sequence (Trình tự)</u>

Một Sequence có thể chỉ có Scene duy nhất, hay có nhiều. Mỗi Show có thể có tối đa 16.384 Scene.

6.3<u> Scene (Cảnh)</u>

Scene là thực thể thấp nhất và cơ bản nhất của 1 Show. Scenes đã nhập các giá trị thay đổi của tất cả fixture kết nối trong 1 thời gian nhất định (tĩnh). Một Sequence được kết hợp bởi 1 hay nhiều Scene. Số scene tối đa trên 1 Sequence là 65.536. Bạn có thể xác định thời gian fade từ 1 scene qua scene kế tiếp.

6.4 Multisequence (Đa trình tự)

Với DMXCreator, nó có thể chạy cùng lúc tới 32 Sequences Cái này là hữu ích, trong sô những ứng dụng khác nếu bạn:

- kiểm soát 1 nhóm fixture khác nhau độc lập (TD nhóm Scanner / Tĩnh / nhóm moving heads)
- muốn kết hợp những Sequence thí dụ chỉ có "pan movement" với những Sequence chỉ có "color change"
- muốn di chuyển pan-tilt và thay đổi màu ở những đường khác nhau, hay nguồn kích hoạt khác nhau

Đối với lập trình trực tiếp, nó có thể kết hợp với Sequences đã lập trình trước từ thành phần kết cấu mới (Cues)

DMXCreator có thể chạy 32 sequence khác nhau với tốc độ khác nhau cùng lúc. Cái này rất hữu ích với các ứng dụng sau:

- Kiểm soát những nhóm fixture độc lập với nhau
- kết hợp fixture có chức năng riêng biết như "chỉ pan-tilt " với "chỉ đổi màu"
- Chạy đổi màu và pan-tilt với tốc độ khác nhau hay hay xử dụng các nguốn kích hoạt riêng biệt.

Nếu bạn muốn lập trình các lọi fixture khác nhau riêng biệt, hay chỉ 1 chức năng của fixture fixture, hãy lưu ý các điểm sau:

DMXCreator vận hành theo nguyên tắc HTP. Có nghĩa răng khi nhiều channel của Multisequence truy cập DMX-channel, ngã ra sẽ có giá trị cao nhất. Thí dụ:

Player 1 gán giá trị DMX 50 cho channel 27 (TD màu đỏ) Player 2 gán giá trị DMX 127 cho channel 27 (TD màu lục)

Nếu player 1 and 2 chạy riêng rẽ, ngã ra sẽ theo giá trị đã lập trình (đỏ hay lục) Tuy nhiên, nếu các player players đều chạy cùng lúc, ngã ra sẽ có giá tri cao hơn (trong thường hợp này là màu lục).

Điều này có nghĩa là những sequence đã kết hợp tại 1 điểm sau đó nên tất cả các channel không xử dụng bi gán 1 giá tri xác định (thường là "0"). Để kết thúc chuyện này, xử dụng chức năng "Zero" trong bảng fixture để tạo ra 1 sequence mới.

6.5<u>Cue</u>

Sự lựa chọn những Sequence trong 1 "Multi Sequence Player" có thể lưu (save) được gọi là Cue. Các Cue được lưu và gọi lại thông qua phím nóng (hotkey), trong danh sách Cue (Cue List), qua MIDI và qua DMX-In.

6.6 Master-Mode

"Master Mode" đóng 1 vai trò quan trọng trong DMXCreator. Nó có 2 chức năng khác nhau:

1. Chức năng ngừng chế độ "Stop Mode" (Sequence không hoạt động, nút Stop bị nhấn)

Trong chế độ này, bạn có thể kiểm soát 1 hay nhiều fixture đồng thời bằng cách giữ phím "Ctrl" trên bàn phím, rồi click trên biểu tượng (icon) fixture. các chữ của icon trong thời điểm này từ màu lục sang đỏ. Nếu chọn loại fixture khác cùng lúc, nó có thể thay đổi đến và từ các loại fixture khác nhau. Tất cả sự thay đổi được làm trong panel fixture và lưu trong Scene nhất định ngay lập tức.

Bạn có thể tắt Master bằng cách click vào nút "Master Off" button trên thanh menu (cũng có thể thiết lập trên Hot-Key).

2. Chức năng Play Mode (Sequence hoạt động, nút play bị nhấn) Khi xử dụng chức năng Play Mode, các fixture đã chọn tới Master được loại trừ từ Sequence đang chạy. Giống vậy, nó có thể xử dụng cho chức năng follow-spot, thí dụ. Mọi thay đổi bởi panel fixture đều tạm thời, và nó không được lưu. Khi Master Mode rảnh rang, những fixture fixtures trở về chạy theo Sequence.

Chọn nhiều fixture nhanh chóng, cũng như có thể tùy chọn Master- bằng cách dùng "Group Function" xem thêm "The Fixture-Group Window"

6.6.1 Những chế độ Master khác

Nếu bạn loại trừ 1 hay nhiều fixtures từ Show nó sẽ ngừng chạy Sequence hiện hành và sẽ điều khiên bằng thủ công. Nếu bạn không thích loại trừ tất cả các chức năng của các fixture đã chọn, bạn có thể chọn 1 trong những chế độ Master có sẵn

Không loại trừ các chức năng của những fixture trong Master sẽ tiếp tục chạy Show hiện hành

[Full Master]	Tất cả các chức năng sẽ bị loại trừ khỏi Show (Master tiêu chuẩn)
[Color Only]	Chỉ có chức năng màu (đĩa màu color, hệ thống CMY) của các fixture
	bị loại trừ khỏi Show
[Ex Pan/Tilt]	Tất cả các chức năng, ngoại trừ pan/tilt đều bị loại khỏi Show
[Pan/Tilt only]	Chỉ có Pan/Tilt của các fixture đã chọn bị loạ khỏi Show
[User Red Master]	Ngừi dùng có thể chỉ định các channel sẽ bị loại
[Master Group off]	Nhả Master (tất cả fixture trong Master sẽ bi bỏ chọn)
[Colour Master]	Màu của tất cả fixture trong chế độ Master (hay nhóm fixture) có thể
	được chọn cùng lúc bằng cách dùng preset Color Master để mở tự động
	Chức năng này là loại fixture độc lập, vì vậy nó hoạt động như 1 macro cho nhiều
	fixture khác nhau (và các loại fixture) trong chế độ Master hay như nhóm.

Lưu ý: Chế độ Master đã được chọn trước khi chọn các fixture cho Master. Nó không thể thay đổi chế độ Master hiện hành trong khi các fixture được chọn vào Master.

Xem chương 9.7 "The [Fixtures] menu"

7 <u>Thiết lập DMX</u>

Để tạo ra 1 Show mới lúc khởi đầu, sự lựa chọn mã DMX của những fixture phải được xác định và giải quyết

- Khởi động phần mềm DMXCreator
- Chọn [New Show]
 - Cửa sổ sau sẽ xuất hiện:



- Cửa sổ được chia làm 3 phần:
 - 1. Khu vực địa chỉ DMX. Ở đây bạn có thể thấy đại diện của 2048 channel (4
 - universes). Nếu giao diện của bạn chỉ có 512 channel, chỉ dùng 512 channels đầu trong khu vực này. 2. Bể chứa đèn (fixtures-pool). Đây là danh sách của tất cả fixture đang chọn để cài đặt. Bộ panels này có thể
 - chỉnh sửa bằng cách sao chép tập tin panel (với đuôi tập tin là .dsp) vào trong thư mục này, hay bằng cách xóa nó.

Thư mục: c:\program files\dmxcreator V6.XX\devices

Bảng fixture mới sẽ hiện diện để gán địa chỉ sau khi khởi động lại phần mềm DMXCreator.

Có rất nhiều bảng (panel) fixture làm sẵn trong CD-ROM, hay download tại <u>http://www.dmxcreator.com</u>

Nếu bạn không tìm thấy bảng tương xứng với fixture của bạn, liên hệ với chúng tôi tại info@dmxcreator.com, chúng tôi sẽ hỗ trợ nhu cầu của bạn.

Nếu bạn muốn tạo ra bảng của riêng bạn, hã xem chương "The Panel Designer".

3. Môi trường cài đặt. Ở đây bạn sẽ thấy những thông tin sau:

- Gán ngã ra DMX của giao diện 🗲 🛛 🛛 OUT
- Địa chỉ DMX bắt đầu của những fixture được gán → START (số này đuợc cài trên fixture tương ứng)
- Số lượng channel DMX bị chiếm đóng bởi fixture này → NN
- Loại fixture → FIXTURE NAME
- Tiêu đề những fixture của bạn trong Show → USER HEADER (TD. MAC600 bên dưới sân khấu)
- Đảo Pan=> PAN Có nghĩa là di chuyển pan trở nên ngược chiều. Được chỉ định bởi "I" trong khi hoạt động. Thiết lập này có thể thay đổi bấ kỳ lúc nào. Nó không liên quan đến các giá trị của Show
- Đảo Tilt => TILT Có nghĩa là di chuyển tilt trở nên ngược chiều. Được chỉ định
 bởi "I" trong khi hoạt động. Thiết lập này có thể thay đổi bấ kỳ lúc nào. Nó không liên quan đến các giá trị của Show
- Pan⇔Tilt → SWAP, có nghĩa là pan và tilt bị tráo đổi. Thiết lập này có thể thay đổi bất kỳ lúc nào Nó không liên quan đến các giá trị của Show đã lập trình

Để thêm 1 fixture vào Show của bạn, có 2 khả năng:

- 1. Chọn fixture của bạn trong bể fixture. Click và giữ chuột trái trên nó. Bay giờ bạn có thể kéo (drag) biểu tượng (icon) của địa chỉ bắt đầu còn trống lên vùng địa chỉ DMX.
- Click trên fixture mong muốn trong vùng fixture, và nó sẽ xuất hiện tại địa chỉ bắt đầu kế tiếp có sẵn trên vùng bên trái.

7.1 <u>Thay đổi địa chỉ DMX bắt đầu (Starting Address)</u>

Sau khi bó trí những fixture vào vùng địa chỉ DMX, Bạn có thể di chuyển nó trong vùng bằng chuột. Nếu bạn làm việc này trong 1 Show đã hoàn tất, sẽ xuất hiện cửa sổ sau đây:

7.5

- Châp thuận bàng click lên "YES", và dữ liệu chương trình của fixture này sẽ dời sang địa chỉ bắt đầu mới.
- Nếu bạn click "NO", dữ liệu của fixture sẽ bi xóa.

7.2 Loại bỏ các fixture từ 1 Show

Các fixture có thể loại bỏ từ 1 Show cài đặt bằng 2 cách

- Trỏ vào và kéo fixture bạn muốn loại bỏ bằng cách dùng chuột trái từ địa chỉ bắt đầu hay từ vùng cài đặt bên tay phải và đặt nó vào thùng rác (trash can) trên góc dưới cùng, bên phải màn hình.
- Trổ vào fixture với con trổ chuột, hay trong vùng bên trái, hay trong vùng setup bên phải , click chuột phải và chọn "remove fixture"

7.3 Cài đặt địa chỉ DMX trên các fixture

Xem sách hướng dẫn của fixture mà bạn muốn kiểm soát, để tìm hiểu cách cài địa chỉ DMX bắt đầu Nếu đã làm dùng DIP-Switch trong tiêu chuẩn DMX512, Bạn có thể dùng hình đồ họa ở dưới bên trái.

Dưới "DMX Channels Field" bạn có thể thấy đồ họa cài đặt dip switch cho vài loại fixture. Nếu bạn trỏ chuột tới địa chỉ đầu của fixture (trong vùng địa chỉ) bạn có thể thấy cách cài đúng cho địa chỉ này. Lưu ý, Trên vài hãng dùng loại mã khác (như High End Systems) và dùng dạng trừ đi 1 giá trị để thiết lập fixture. Trong trường hợp này bạn có thể bỏ chọn tùy chọn "+1" bên dướidưới.

7.4 Xóa toàn bộ các thiết lập

Nếu bạn muốn xó các thiết lập sẵn có, click vào nút bên dưới cùng tay phải trên màn hình ccủa bạn có tên là "Clear All"

7.5 Tạo 1 báo cáo thiết lập DMX có thể in.

Dể tạo điều kiện thuận tiện cho việc đặt địa chỉ cho các fixture, bạn có thể tạo 1 file văn bản có thể in của toàn bộ thiết lập DMX. Nhấn nút dưới bên phải tên là "create list", và 1 cửa sổ sẽ xuất hiện với tất cả thông số kỹ thuật. Bây giờ bạn có thể in hay lưu tập tin này dưới dạng .txt.

7.6 <u>Mở bảng thiết kế (Panel Designer)</u>

Bằng cách nhấn nút ở góc dưới bên phải, sẽ mở bảng "Panel Designer". Để biết thêm thông tin về chức năng này, xin đọc chương "<u>The Panel Designer</u>".

7.7 Tự động sắp xếp biểu tượng (lcon)

Khi kích hoạt tùy chọn này, Biểu tượng của fixture se tự động sắp xếp cho vừa với không gian. with fixed spacing. Sau đó các biểu tượng có thể di chuyển bằng thủ công..

7.8<u>Thoát thiết lập DMX</u>

Click nút "Close" để thóat khỏi thiết lập DMX. Bây giờ bạn sẽ d8ến chỗ làm việc.