8 Mặt bằng làm việc

Cửa sổ chính là nơi bạn sẽ "tạo" "create" Show của bạn. Nó có 3 khu vực chính



8.1 Thanh chuyên chở (Transport-bar)

Show Sequences Scenes Operation S	Settings View Fixtures Help	
-Di- 🕞 Show	Sequences Scenes	CrossFade Favorite
SHOW 1 😹 🕨	Static Colors - SCENE 1 Temp: 🗰 = 🚽	01:00 ±
	- 🖒 😭 💶 - 🖒 😭 💼 Tempo 4FadeTime 🖕 🛑	sequence
		01:00 ±

Khu vực thanh chuyên chở là cữa sổ kiểm soát chính cho các Scene và Sequence.

8.1.1 Chi tiết các yếu tố



Hiệu lực của phiên bản V5.68, Khu vực này bao gồm 1 chức năng bổ sung cho phép bạn bật và tắt ngã ra DMX. Bằng cách nhấn nút này, Scene hiện hành sẽ trở nên đông cứng (frozen). Ngã ra DMX vẫn còn tắt cho đến khi nhấn nút này lần nữa. Chức năng này cũng được gọi là "preview", đôi khi là "blind".



Bật / tắt ngã ra DMX (nếu có)



Bật / tắt ngã vào DMX





8.1.2 Những chế độ kích hoạt (Trigger Modes)

Trong mỗi Sequence, cách đồng bộ hóa có thể chọn riêng. Có sẵn 4 chế độ kích hoạt:

1. Ngưỡng nhịp độ chính (vùng màu lục)



Khoảng thời gian từ Scene này đến Scene kia là thời gian liên tục trong ngưỡng nhịp chính (Main Tempo Trigger).

2. Tốc độ của Tempo-Track (vùng màu xanh)



Thời gian giữa các Scene có thể biến thiên từ Scene này sang Scene khác bằng cách dùng TempoTrack Mode. Cũng xem thêm "V/T Editor"

1. Tốc độ kích hoạt âm nhạc (Music-Trigger) (vùng màu vàng)



Trong chế độ này, 1 Sequence có thể kích hoạt bằng 1 tín hiệu nhạc ngoại vi. Chức năng này đòi hỏi PC của bạn phải có 1 sound card.

Xin xem thêm chương "Menus"

Khởi động bằng phần mềm phiên bản V5.68, sẽ thực hiện chế độ kích hoạt thứ tư:

2. Chế độ kích hoạt thủ công (Manual) (Chế độ màu hồng)

Xử dụng chế độ này, bạn có thể kích hoạt thủ công trên biểu tượng cái trống (hay hotkey) để dổi Scene sang Scene kế tiếp. Nếu bạn dùng thời gian fade giữa các Scenes, fade sẽ thực hiện trước

8.1.3 Các chế đô Fade

In order to program smooth transitions between Scenes, the DMXCreator software offers four different fade-Modes:

 Không Fading. Sự chuyển đổi từ Scene qua Scene không được mượt mà. Giá trị DMX thay đổi lập tức từ Scene qua Scene ở mỗi lần kích hoạt. Bạn có thể bật/tắt fade bằng cách click vào biểu tượng dưới đây:



2. Thời gian Fade trung bình trong tất cả Scene. Dùng chế độ này, thời gian Fade trung bình ở tất cả Scene trong
1 Sequence. Thời gian Fade có thể điều chỉnh bằng cách nhấn nú + hay -, hay nhập số theo ý muốn
Thời gian Fade trực tiếp trên màn hình.



3. Thoi gian Fade-Track. Trong chế độ này, thời gian Fade có thể chỉnh cho mỗi Scene riêng biệt, xử dụng "V/T-EDITOR". Có thể làm việc này bằng cách dùng nút + hay -, hay nhập trực tiếp giá trị vào màn hình



4. **Thời gian Fade cho Scene giống nhau**. Trong chế độ này, nhập thời gian Scene fade chung. Với chế độ này, bạn có thể làm Pan/Tilt di chuyển mượt mà hơn (TD: tạo vòng tròn).



8.1.4 Công cu Scene

Công cụ Scene Tool cho phép bạn chạy các Scene tới hay lui trong khi lập trình. Số của Scene hiện hành hiển thị ở vùng màu vàng.

"COPY" sao lưu Scene hiện hành vào bộ nhớ đệm. "INSERT" dàn và lưu Scene (đã sao) vào vị trí hiện hành. "Replace" di dời Scene hiện hành bằng Scene đã lưu.

Thuật ngữ "Insert" và "Replace" sẽ xuất hiện khi có 1 Scene được lưu vào bộ nhớ bằng "Copy"



8.2<u>Sơ đồ</u>



Sơ đồ (Plan) là không gian làm việc của bạn. Khi bạn tạo Show mới, biểu tượng fixture xuất hiện ở góc trên tay trái Bạn có thể kéo và thả ở chỗ bạn mốn bằng chuột. Bằng cách click đúp vào biểu tượng, mỗi lần có thể xoay nó 90 độ. Sau khi bố trí biểu tượng vào chỗ bạn muốn, bạn có thể khóa nó ở 1 chỗ bằng cách dùng chức năng "lock icons" trong menu "settings". Điều này là để các biểu tượng không thể di chuyển trong khi lập trình Show của bạn.

8.2.1 Giám sát DMX

Giám sát DMX (DMX-Monitor) dùng để minh họa giá trị thập phân của DMX(0-255) của 1 fixture đã chọn (màu lục sáng)

Claritor	間iders	🚧 Plan	i 🔛 witt	DTE G	- El 🍋 🕻	読り 🛅	3 🕅 🛛 🛛								
#1 "Robe	ecan 918 M-	4 BL1.0 "													
155	199	173	165	156		50		122		139	128	112	128	0	
129	199	173	165	0	0	50	0	0	0	139	128	112	128	32	255
#33"Rol	oscan 918 M	44 BL1.0 "													
128	199	173	165	0	0	50		0	0	139	128	112	128	32	255
#43 Rot	1199	44 BL1.0**	165	0	1.0	50	1 0	0	0	139	128	112	128	32	255
#65 "Tec	hnobeam BL	.1.2"									120		120		
191	128	164	128	0	40	80	128	0	0	64	0	125	0	32	255
5100	1400	#83 "Teo	hnobeam 11.20	9L1.2 "	1100	1.0	40	00	120	1.0		04		105	055
128	128	1131	1128	164	1128	10	J[40	ji au	128			1 64		122	
0	0	0	0		_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	
_												#125 *	StudicSpot 5	i75 BL1.1"	
		_	_		_	_	_		_	_	_	188		1/4	
160	183	0	138	192	74	0	0	32	147	0	0	73	164	48	0
											#156	"StudioSp	ot 575 BL1	.1*	
100	89	0	0								100		174	0	160
183	l n	138	152	74	L n	L n	32	147	L n		73	164	55	-	1101
										1				+ 1	
89	0	0								/					
	_			_	_	_	_	_	- /		_	_	_		
								l i i i i i i i i i i i i i i i i i i i	,	- 1					

Để nhập trực tiếp channel DMX, click vào vùng tương ứng của nó.

8.2.2 Bảng Fader



Mỗi channel DMX của 1 fixture đã chọn được trình bày bằng 1 Fader. Bạn có thể điều chỉnh giá trị DMX bằng cách dùng những Fader, hay dùng nút tinh chỉnh.

8.2.3 <u>Sơ đồ / Đa sơ đồ</u>

8.2.3.1 Sơ đồ (Plan)

Hậu cảnh của Plan là 1 hình bitmap tiêu chuẩn. Để tạo hình nền, bạn có thể dùng 1 chương trình của Windows™ là "Paint" hay bất kỳ phần mềm nào khác có thể cho ra tập tin bmp tương ứng. Tên tập tin của hình nền là:

Planimg.bmp nó nằm trong thư mục của chương trình (TD. c:\program files\dmxcreator timeline\).

Trong menu "Settings", bạn có thể thay đổi hình nền bằng cách chọn "Change Plan image". Hãy nhập tên tập tin, và click vào "open".

Hình được chọn là sao chép và lưu trong thư mục như tập tin Planimg.bmp.

Kích cỡ của hình có thể chọn tùy thuộc độ phân giải màn hình của bạn.

Độ phân giải	Độ phân giải của hình (Pixel)
800 x 600	480 x 480
1024 x 768	600 x 600
1280 x 1024	820 x 820

Loại tập tin: Màu sắc: Bitmap (.bmp) 16 or 256

Có sẵn vài hình thí dụ trong đĩa CD

Lưu ý: Hình của Plan sẽ không lưu trong tập tin Show. Tập tin Show chỉ lưu vị trí hình nền của plan TD: c:\program files\dmxcreator timeline\image.bmp

8.2.3.2 Đa sơ đồ (Multiplan)

Nếu bạn dùng 1 số lượng lớn fixture trong Show, bạn có thể xử dụng chức năng Multiplan, s4 cho bạn nhiều lớp (layer) fixture. Tránh sự nhầm lẫn. Từ menu "Settings", chọn "Multi-Page Plan"

Trên rìa phải của Plan, sẽ xuất hiện 1 chữ cái "A". Để thêm nhiều lớp, click trên chữ này bằng chuột phải và chọn "Add Plan page". Bạn có thể làm đến 16 lần, kết quả trong lớp với chữ cái từ "A" đến "P".

Bây giờ bạn có thể thêm biểu tượng fixture cho những lớp khác bằng cách click trên biểu tượng với chuột phải và chọn "Place on page". Plan chọn kế tiếp (A-P) sẽ phát triển cho những biểu tượng Để loại bỏ cùng lúc nhiều fixture, dùng chức năng "Master" hay "Group".

8.2.4 Trình soan thảo V/T (V/T-Editor)

Nếu bạn không thấy tất cả hình ành ở lê dưới cùng, nhấn "F2", để khôi phục toàn bộ hình.

V/T-Editor có 3 chức năng điều chỉnh đồ họa khác nhau:

8.2.4.1 Thời gian và Fade Track

Sau khi mở tính năng này, bạn có thể chọn giá tri bạn muốn để chỉnh sủa hay minh họa từ khu vực trên gó tay phải.

[Edit Time Track] Cho phép bạn chỉnh sửa thời gian của Scene dùng công cụ pen hay ruler. [Edit Fade Time] Cho phép bạn chỉnh sửa thời gian Fade giữa các Scene dùng công cụ pen hay ruler...



8.2.4.2 Chỉnh sửa / minh họa giá trị DMX

Bằng cách chọn "Edit DMX-Channel Values" từ góc trên bên phải, bạn có thể minh họa hay điều chỉnh giá trị của mỗi channel DMXtrong 1 Scene hay Sequence nhất định. Công cụ "pen" và "ruler" có thể xử dụng làm việc này khá tốt.



Chọn "Close" để thoát khỏi V/T-Editor

Dữ liệu Copy / delete:

Chọn 1 khu vực trong bảng channel, và phác thảo trong khi giữ chuột trái. Kế tiếp, click vào khu vực đã vạch với chuột phải. 1 cửa sổ sẽ mở và nhắc bạn có những khả năng sau:

Copy Selected: Sao chép khu vực đã xác định vào bộ nhớ đệm. Chọn khu vực khác, và nhấn chuột phải vào nó để dán những khu vực đã sao chép vào nó.

Clear Selected: Xóa khu vực đã xác định Cài giá tri DMX về 0.

8.2.4.3 Hiệu ứng phát sóng

Công cụ khác ở V/T Editor là "Effects Generator". Bạn có thể tạo ra chùm tia chuyển động phức tạp hay Fade những màu sắc rực rỡ (fixture dạng CMY) với vài cái click. Tại thời điểm này có 2 module có sẵn: chức năng "Wave Generator" và "Fan for Group". Sự tạo hình của các hiệu ứng này có thể áp dụng vào 1 nhóm fixture cùng loại (hai fixture hay hơn trong Master hay nhóm fixture). Hiệu ứng có thể dùng trên bất kỳ channel nào của fixture (không chỉ là pan/tilt hay CMY)

Nguyên lý của "Effects Generator" là chuyển đổi những yếu tố toàn học/đồ họa vào giá trị DMX Không giống như các bộ điều khiển khác, 1 hiệu ứng luôn áp dụng đến Sequence, có nghĩa là cái nhìn cuối cùng của hiệu ứng tùy thuộc vào Sequences bao gồm bao nhiêu Scene. Mỗi bước (step) tạo ra của hiệu ứng có thể chỉnh sửa thủ công bằng công nghệ này.

Xử dụng các Fader của "Effects Panel", bạn có thể cài các thông số khác nhau để có 1 giải kết hợp rộng. Nếu bạn di chuyển 1 trong những Fader, bạn sẽ thấy 1 cửa sổ nhỏ ở cạnh bên phải. Nó cho thấy các dạng sóng đồ họa trông giống như thế nào.. Nếu bạn chọn 1 nhóm fixture, bạn sẽ thấy sự dịch chuyển của những fixture đã chọn.

Lưu ý: Để có thí dụ về sóng dịch chuyển hoàn hảo trên chức năng tilt, nó cần thiết để gán các scanner với lệnh tăng dần địa chỉ DMX.

Thí dụ với 6 fixture tương tự:

Số channel của mỗi fixture: 5

Gán địa chỉ cho fixture từ trái sang phải: 1, 6, 11, 16, 21, 26

Hiệu ứng này sẽ áp dụng cho tất cả các Scene của Sequence đã chọn. Càng nhiều Scene trong 1 Sequence, bạn sẽ có sóng mượt mà hơn Thường không cần dùng hơn 10 Sequence nếu bạn dùng "Equal Fade Mode" (xem chương 8.1.3 "The Fade Modes")

Máy phát sóng sine (Wave Generator Sine)



Phát sóng vuông

Bạn điều chỉnh giống như sóng sine. Ngoài ra bạn có thể điều chỉnh xung (Pulse) của hình vuông.

Phát nửa sóng "Half Wave"

Lữa chọn thuộc tính với Sinus Wave Generator, Tuy nhiên, chỉ trình bày nửa sóng dương hay âm, tùy thuộc vào sự lựa chọn biên độ và bù đắp của sóng.

Phát sóng ngẫu nhiên (Wave Generator Random)

Dùng chế độ này, bạn có thể phát sóng bằng 1 giá trị ngẫu nhiên. Tại bất kỳ phím nào trong nút chế độ ngẫu nhiên, hệ thống sẽ thành lập những giá trị ngẫu nhiên mới. Thông số: biên độ (amplitude), bù đắp (offset) và dịch chuyển (shift).

Chức năng "Fan for Group"

Tính năng này cho phép bạn "spread"(trải ra) hay nối những chùm tia của nhóm fixture hay các fixtures trong Master (chỉ những fixture cùng loại). Các fan tạo ra thì tĩnh (static) và có thể áp dụng cho pan/tilt chỉ trên Scene duy nhất. Tuy nhiên, nếu bạn tạo ra Sequence với các Fan-Scene khác nhau, bạn sẽ có 1 Show chỉ trong vài giây.



Hai thí dụ:



Pan Spread



Tilt Spread

Lưu ý: "Fan for Group" chỉ áp dụng trên nhóm fixture với các fixture cùng loại.

Nếu bạn di chuyển 1 trong những Fader, bạn sẽ thấy 1 cửa sổ nhỏ ở cạnh bên phải. Nó cho xem trước vị trí chùm tia bằng cách cài slider thực tế. Như vị trí cơ bản, phần mềm dùng những giá

trị thực tế đã lập trình (vị trí chùm tia) của Scene. Nhấn nút "Apply" để tải những vị trí này vào Scene.

Note: Để có sự dàn trải hoàn hảo hay nối hiệu ứng, nó cần thiết để gán các scanner với lệnh tăng dần địa chỉ DMX.

Thí dụ với 6 fixture tương tự:

Số channel của mỗi fixture: 5

Gán địa chỉ cho fixture từ trái sang phải: 1, 6, 11, 16, 21, 26

8.2.5 Track-Editor

Track Editor cho phép bạn tạo ra mô hình dịch chuyển hình học để di chuyển đầu hay kính phản chiếu của các fixture

8.2.5.1 Cửa sổ chính với công cu xác đinh tỉ lê



Nếu bạn muốn thêm vị trí bằng cách thủ công, chọn vị trí bằng cách trỏ và kéo chuột mouse. Khu vực chọn hiển thị màu xanh, và sau đó có thể di chuyển bằng chuột.

Công cụ máy may (Sewing Machine)

Công cụ này cho phép tạo vị trí tự do trong khu vực Pan/Tilt. mỗi lần bạn click chuột phải trong khi di chuyển trong khu vực Pan/Tilt, vị trí này cho 1 số của Scene.

8.2.5.2 Công cụ hình sao (Star)



Lưu ý, Sequence cần tối thiểu 8 Scene để tạ ra hình sao đầy đủ.

8.2.5.3 Công cụ hình tròn

"Circle Tool" cho phép bạn vẽ ra 1 hình tròn, thí dụ trong khu vực Pan/Tilt.



8.2.5.4 Công cụ đa giác (Polygon)

Công cụ Polygon cho phép bạn tạo hình tam giác, tứ giác, ngũ giác và lục giác trong khu vực Pan/Tilt



8.2.5.5 Công cu đường vach (Line)

Công cụ Line thiết lập các vị trí thành đường thẳng.



Bạn có thể điều chỉnh đường vạch bằng công cụ scaling và hay thay đổi mỗi vị trí bằng thủ công.