Use Bit Detector	datel‼ 250 m: ▼ Delay	Test Update Firmware	Card Info		<b>X</b>	FAT32 Car
🖸 Use MIDI Channel 🖟	Any 🛨	Octave	File	Name	Size	Fragmented
Use PS2 Keyboard	0 +1 VO control pad	+2 +3 +4 Transpose DMX Input	BLUESHO	W.D15	1.411.072	File OK
B ost i oz itejsoara	None	None None	SATURDA	Y.D15	673.792	File OK
Auto Play	Ø 8-buttons	O In->Out1 O In->Out2 O Naster 1-16	* MONDAY	.D15	1.142.272	File OK
Zoom Tilt Add::0 Scenes cou Veaver M600 Addr 80 Scen Vhirl MAC600 Addr 150 Sce Ircle MAC600 Addr:215 Sce Vhite wave MAC600 Addr:3 Recalculating sequence time Vitting a Standalone Show F otal Size:432 scenes The Size:0 Mb Done.	unter:80 anes counter:70 anes counter:65 enes counter:161 176 Scenes counter a markets File Calcula	::56 Start Calculation		Show	Files on Card	
	Oulcula		6			

### Lưu Show trên thẻ SD hay ổ cứng

- Lập trình các Sequences trong phần mềm DMXCreator

- sắp xếp Sequences trong danh sách Sequence theo thứ tự bạn muốn

- Mở của sổ Stand Alone (xem bên dưới)

- Nhấn nút "Test Update Firmwaređể cập nhật giao diện bằng phiên bản firmware mới nhất (chỉ cần làm điều này 1 lần)

- Chọn đầu vào (xem bên dưới)

- Nhấn "Calculate": phần mềm tính toán số lượng Scenes và bộ nhớ yêu cầu trên thẻ SD.

- Để lưu show vào máy tính, (để lưu trữ hay sao chép tập tin Show đến thẻ SD), nhấn "Save to

Disk". Chép tập tin Show bằng Windows Explorer, nếu tập tin lớn hơn 4 megabytes.

Nhét thẻ SD vào khe đọc thẻ trên máy tính, và sao chép trực tiếp từ ổ cứng qua thẻ .

Tập tin Show luôn luôn lưu ở thư mục sau:

C: \Program Files\DMXCreatorV6.XX\Standalone

Phần mở rộng của tập tin Show Stand Alone Show là: xxx.d1s

- Dể lưu Show trực tiếp vào thẻ SD, nhấn "Save to Card"

- Khi tiến trình sao chép hoàn thành, bạn có thể kiểm tra Show Stand Alone trược khi chạy bằng cách nhấn "Go Stand Alone" Tùy chọn:

- [Use Bit Detector] Sequences đã có "Ext Sync" được kích hoạt bằng cách dùng microphone tích hợp. Kích hoạt chủ yếu là tần số bass. Chức năng [Delay] định nghĩa là thời gian giữa 2 lần kích hoạt. Có thể dùng điều này nếu bạn muốn kích hoạt ở mỗi nhịp bass thứ hai,
- [Use Keyboard] Bàn phím PS-2 có thể mở hay vô hiệu hóa. TD: cho ứng dụng không có khả năng điều khiển từ xa.
- \_ [Use Midi]:
- Bàn phím MIDI tiêu chuẩn có thể kết nối để chọn Sequences, và điều khiển tốc độ, start và stop v.v..
- PKhả năng bao gồm Show trong show Multimedia thông qua MIDI Sequencer (như nhạc sĩ với MIDI playback) MIDI input được kích hoạt, và có thể chọn channel MIDI input. khi đã chọn [Any], giao diện đáp ứng với các lệnh từ tất cả các channel.
- Các lệnh nốt nhạc (note) sau được thực hiện:

Note C 0	Play/Stop
Note C#0	Blackout
Note D0	Tempo tap
Note D#0	Hơi giảm nhịp độ (cho các Sequences với Tempo chính)
Note E0	Hơi tăng nhịp độ (cho các Sequences với Tempo chính)
Note F0 và trên	Chọn tới 122 Sequences (mỗi lần chỉ 1)

 [Octave Transpose] nếu dùng 1 bàn phím MIDI, phải điều chỉnh bát độ để có Sequence đầu tương ứng với phím đầu tiên.

Keyboard symbol: Nếu nhấn nút này, 5 phím điều khiển trên không hoạt động và nó có thể chọn Sequences đầu từ nốt C0 (1tổng cộng 127)

[Master 1-16]: đưa các channel input 1 tới 16 đến Physical Masters 1-16

- [Auto Play]: Khi kích hoạt Auto Play, sequence đầu của show đầu trong thẻ SD bắt đầu chạy tự động khi nối nguồn điện.
- [Use I/O control pad] <kết nối với switch của giao diện>:

Nếu bạn muốn dùng chế độ Stand Alone với DMXCreator1024 và muốn dùng các switch hiện có để cài đặt điều khiển ánh sáng, DMXCreator1024+ cung cấp 1 giao diện switch. Tùy chọn này cho phép kết nối đến 16 switche zero volt. Các switches do người dùng xác định, và do đó cung cấp sự linh hoạt để tìm kiếm 1 ứng dụng cụ thể hay cài đặt.

Chức năng này có sẵn trên giao diện DMXCreator1024 với 1 bao nhựa bao thể SD Khe cắm là jack 9-pin D-Sub

Từ đại lý DMXCreator bạn có thể có 1 day cáp đặc biệt kết nối đến giao diện như đã đề cập Kết nối với switch zero volt đã chọn với 1 jack 9-pin D-Sub tiêu chuẩn. Các jack nối tương ứng được bao gồm trong lô hàng.

#### ! QUAN TRỌNG: Không bao giờ nối với các switches mang điện áp đến jack D-Sub ! Điều này có thể phá hủy hoàn toàn giao diện! Hư hỏng kiểu này sẽ không được bảo hành!

16 switches có thể kết nối như sau:



Số màu đỏ tương ứng vơi số pin trên jack thẻ D-Sub. Số màu xanh tương ứng với Sequence được kích hoạt bằng switch

Chú thích của Sequences hiện có đặt ở cửa sổ dưới đây bên tay phải:

Define Standalone SHOW Parameters			/	$\langle \rangle$		
Vse Bit Detector 250 m2 💌 Delay		Ueim	Sequence1	Sequence2	Sequence3	Sequence
Use MIDI Channel Any 🚽	Octave	1	MatrixSequen	ce Step 2	Bar blue	Circles
0+1+2	+3 +4 Transpose	2	- 22	floor 2	Bar blue	1220
Use I/O control pad	( None	3		MatrixSequence	e Barblue	
Auto Play	C Out1	4		2253	2223	(1222)
So → C 8-buttons	C Out2 C Master 1-16	5		55839	leer:	30000
		6		1120	(22)	3220
Calculate Show Go Sta	ndalone	17		5.53	() <del>ee</del> ri	1000
		8	- 22	2253	2223	(232)
	_ /	9		5788	Deets	
Switch 1 đến 16		10		225%		3523
		11		5553	(Here)	39550
		12		<u>196</u> 5	(22)	3230
		13		1000	Jeret S	
		14	- 22	226	1222	( <u>1239</u> 5)
		15		1728	Jerre 1	1000
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	16		2233		(122)
Company Rate Company and	Consel	1				

Cũng như Multisequence Player (Máy tính thường dùng) tính năng này dùng chế độ HTP-mode (giá trị DMX cao nhất được ưu tiên)

[DMX- Input] Chọn chức năng của DMX-Input:

[None] Không có chức năng

[Out 1]: dữ liệu DMX- từ DMX-input trộn với dữ liệu của DMXCreator (chỉ trên các channel không dùng) và gởi ra ngoài qua DMX-output 1.

[Out 2]: DMX- dữ liệu DMX- từ DMX-input trộn với dữ liệu của DMXCreator (chỉ trên các channel không dùng) và gởi ra ngoài qua DMX-output 2.

[Sequence 1-128] Chọn Sequence qua DMX-input (tức là từ 1 bộ điều khiển hay bàn DMX khác). Phân công các channels / Sequences là 1:1, nghĩa là nếu 1 channel nhận 1 giá trị là 128 hay lớn hơn, Sequence tương ứng với channel đó sẽ khởi động. Nếu channel khác nhận giá tri trên 128, Sequence tương ứng se ba71t đầu thay thế, Sequence isẽ ngừng hoạt động

- [Test Update Firmware]: Kiểm tra phần mềm hệ thống có được cập nhất hay chưa. Nếu chưa,
   Phần mềm có thể tải trực tiếp đến giao diện. Thực hiện theo các hướng dẫn..
- [Calculate Show]: Tính toán bộ nhớ cần thiết trên thẻ SD cho show show hiện tại đang chạy.
   Tính toán cho các shows lớn có thể mất vài giây đến vài phút. Điều này cần thiết trước khi sao lưu show trên ổ cứng hay thẻ SD.

- [Save to Disk]: sao chép show đã tính toán vào ổ cứng
- [Save to card]: sao chép show đã tính toán vào thẻ SD (miễn là bộ nhớ còn trống chỗ)
- [Go Standalone]: cài giao diện sang chế độ Stand Alone Mode trong khi vẫn còn nối với máy tính.
   Điều này rất hữu ích để kiểm tra.
- [Card Info]: hiển thị thông tin của thẻ SD.
- [Copy File to card] : sao lưu tập tin show từ ổ cứng sang thẻ SD
- [Copy File from Card] : sao lưu tập tin show từ thẻ SD sang ổ cứng
- [Erase selected File] : Xóa tập tin đã chọn trong thẻ SD

#### Quan trọng:

- Thẻ SD phải được định dạng theo FAT12, FAT16 hay FAT32. Nếu bạn không chắc chắn, hãi định dạng lại thẻ (tất cả tập tin sẽ bị xóa)
- Có thể chọn từ thẻ SD lên đến 10 tập tin (tập tin 1-10 trên thẻ) fcho chế độ Stand Alone.
   Các tập tin sau đó (11 trở lên) sẽ bi bỏ qua.
- Tên của tập tin show file không được quá 8 ký tự. Không hỗ trợ tên tập tin dài.
- Tập tin Show không thể chép vào thẻ SD Card từ DMXCreator (tức là từ Explorer) không được phân mảnh Nó cần chép thành 1 mảnh. The DMXCreator bỏ qua tập tin show bị phân mảnh
- Nếu giao diện đã nối với máy tính, phải chuyển nó sang nguồn USB (công tắc trên giao diện) và không dùng nguồn ngoài Chỉ được dùng nguồn ngoài nếu giao diện chạy trong chế độ Standalone (Tháo dây cáp USB ra).
- Các thư mục con trên thẻ SD sẽ bi loại bỏ. Tập tin Show chỉ chạy bằng thư mục chính.
- Tập tin show của DMXCreator (tập tin mở rộng là xxx.d1k) không thể lưu trực tiếp vào thẻ SD. Chế độ Stand Alone chỉ làm việc với tập tin dạng xxx.d1s.

# 11 Thiết kế bảng (PANEL DESIGNER)

Panel Designer dùng để tạo ra để điều chỉnh bảng fixture đã xử dụng trong phần mềm. Nó rất dễ xử dụng. Tuy nhiên, cần 1 số kiến thức về DMX512 để dùng Panel Designer hiệu quả hơn.

Để xác định giá trị của tất cả channel hãy nhập vào giá trị thập phân (0-255)



thấy trong thư mục sau hay trong CD-ROM đính kèm:

TD.: C:\Program Files\dmxcreator timeline\devices

Bây giờ bạn sẽ thấy 1 cửa sổ điều khiển ở phía bên trái, và panel sẽ phát triển sang bên phải. Panel bạn tạo ra chính xác như panel đã hoàn thành trong phần mềm.

Khi kiến tạo 1 panel mới, những bước sau có thể hữu ích:

- 1. Phải có bảng phân bố channel DMX của nhà sản xuất fixture.
- 2. Nhấn nút tên là "New Panel"
- 3. Nhập số lượng channel DMX được dùng cho fixture.
- 4. Nhập tên và loại loại fixture. Hãi đặt tên của nhà sản xuất trong ngoặc đơn ().
- 5. Nếu bạn muốn dùng biểu tượng picture tùy chỉnh, bạn có thể tải hình .bmp có kích cỡ 32X32 pixels và 16 màu. Nó sẽ thành biểu tượng fixture của ạn trong "Plan".
- 6. Xác định các chức năng của channels trong bảng bên phải. Các chức năng sau có thể xác định:
- Pan (16-Bit MSB)
- Tilt (16-Bit MSB)
- Màu (Color)
- Gobo
- Pan Fine (16-Bit LSB)
- Tilt Fine (16-Bit LSB)
- Dimmer
- Focus

Nếu bạn có những chức năng không thể xác định trong các thông số trên, bạn có thểa đặt nó duới trên "Undefined" và nhập tên của chức năng này vào cột "Hint".

- 7. Xác định giá trị của channels trong trạng thái "default".
- 8. Xác định giá trị của channels trong trạng thái "blackout" (Shutter đóng hay dimmer = 0)
- 9. Chọn "smooth" cho các channels tuyến tính(TD:. dimmer 0-255 hay zoom 0-255). Điều này không áp dụng cho các channels làm việc theo chế độ snap. Thí dụ, Màu: 0 = trắng, 15 = vàng, 30 = xanh v.v.

### ! : Chỉ có thể dùng "Fade" trên channel nếu channel cài đặt "smooth" trong tập tin panel.

- 10. Đóng những gì không dùng tới giữa các channels trong cột đã dùng (Used).
- 11. Nhập dữ liệu cho 3-D Visual Emulator trong vùng thấp hơn.

- Beam Angle	Thoát khỏi góc của luồng sáng tính bằng độ. Đối với các fixtures có chức năng zoom, nhập giá tri trung bình.
- Pan Angle - Tilt Angle - Invisible in Emulator	Tối đa. Phạm vi Pan tính bằng độ. Tối đa. Phạm vi Pan tính bằng độ. Dùng cho các fixtures không có ánh sáng (máy khói), hay nếu bạn cài nhiều channel dimme trong 1 panel.
- Fixture Type	Moving mirror (scanner), Moving Head, Fixed Spot hay LED panel.

Lưu ý rằng, 3-D Visual Emulator chỉ tạo ra 1 luồng sáng cho mỗi bảng panel. Thí dụ, nếu bạn đặt nhiều channel từ 1 dimmer pack trên 1 panel, trong giả lập chỉ có 1 luồng sáng.

12. Kế tiếp, Thực hiện tất cả các chức năng của fixture trong panel bằng cách dùng các thành phần có sẵn của nó. Để dặt các thành phần dễ dàng, kích hoạt chức năng "Snap to Grid". Đầu tiên, click vào chức năng bạn muốn, sau đó đặt trên panel.

Các chức năng:

- Container: Chức năng này tập hợp va tạo nhóm các thành phần với nhau. Để nhìn tổng quan panel của bạn tốt hơn, nó rất hữu ích để tạo ra 1 nhóm chức năng riêng biệt bằng cách dùng "Containers". Thí dụ tạo nhóm cho màu sắc và gobos v.v.. Có thể chỉnh hình nền và màu font cho mỗi Container.
- Pan/Tilt Field: Khu vực pan và tilt của fixtures có thể hoạt động.

Đầu tiên, nhập số channel cho pan và tilt (fine). Kế đó, thực hiện các thông số sau:

Half Size	-Cắt nửa kích thước khu vực.
Pan/Tilt 16 Bit	-Cho các fixture có pan/tilt 16Bit (2 channel cho mỗi trục hướng)
Inverted	<ul> <li>Cho fixtures đặc biệt, trục pan/tilt đảo ngược.</li> </ul>

- Color Button: Tạo nút cho chọn màu sắc. Màu sắc có thể gán cho mỗi nút, tùy thuộc màu có sẵn trong fixture. Chọn màu cho mỗi nút cũng để cho 3D Visual Emulator. Số Channel, cũng như giá trị DMX phải nhập cho mỗi màu.
- Picture Button: Tạo nút có hình (gobos) hay chữ. Hình Bitmap nhỏ (kích cỡ tùy thuộc cỡ nút) có thể gán cho nút. Định dạng: tập tin BMP, 16/256 màu, khoảng 20X20 pixel. Phải nhập Channel và giá trị DMX.
- Dial Knob: Tạo giá trị DMX values có phạm vi đã qui định, chẳng hạn như chức năng dimmer hay focus Luôn nhập giá trị tối đa trước, rồi giá trị tối thiểu cho mỗi phạm vi.
- Faders: Tạo giá trị DMX values có phạm vi đã qui định,, chẳng hạn như chức năng dimmer hay focus.
   Có thể đảo ngược giá trị xuất ra. Luôn nhập giá trị tối đa trước, rồi giá trị tối thiểu cho mỗi phạm vi.
   Vài fixture có chức năng có độ phân giải cao (16bit) và xử dụng 2 channels.
   Trong rường hợp này, kích hoạt "16bit" và bạn sẽ có 1 fader thô và 1 fader tinh chỉnh.
- Text (văn bản): Dùng chức năng "label" hay "indications". Phông chữ (font), cũng như kích cỡ và màu sắc cũng có thể chỉnh được.
- Color Mixer (trộn màu): Cho fixture có hệ thống trộn màu CMY/RGB. Có sẵn khu vực Color Mixer.
- Multi-Button: Multi-Button có thể chỉnh giá trị DMX từ các channels khác nhau cùng lúc. (TD: cho sự tắt bóng đèn)
- 13. Một khi fixture đã được nối với giao diện DMX, bạn có thể kiểm tra Panel trực tiếp. Nhập địa chỉ bắt đầu vào khu vực bên trái (phải trùng với fixture), và nhấn nút "Test". Kiểm tra mọi thành phần trong panel cho thật đúng.
- 14. Sao lưu panel và thoát khỏi "Panel Designer"

# 12<u>Hư hỏng, trục trặc</u>

Vấn đề:	Sửa đổi			
Không truy cập được giao diện DMX512	- Nối cáp dữ liệu máy tính đúng chưa?			
	<ul> <li>- Đã nói nguồn điện chưa? Điện thế cung cấp đúng chưa? (Chì cho DMXCreator512MK2) Điện thế của nguồn điện: 9-12V AC hay DC, 250mA, phân cực +/ - không thành vấn đề</li> </ul>			
	<ul> <li>Có phải bạn đang dùng cáp LPT chính hãng?</li> <li>Vài loại cáp không dùng được</li> <li>tùy thuộc tiêu chuẩn Centronics, có thể là nguyên nhân gây ra rắc rối</li> </ul>			
	<ul> <li>Có lẽ, tháo bỏ máy in hay ổ Zip. Không bao giờ nối giao diện qua ổ Zip.</li> </ul>			
	<ul> <li>Trình điều khiển USB cài đúng không? Kiểm tra trong Windows System Settings. Cài đặt lại.</li> </ul>			
Các fixtures đã kết nối không tác động.	<ul> <li>Có phải là đường nối DMX512 đến cổng của giao diện DMX512?</li> </ul>			
	-Địa chỉ bắt đầu của các fixtures đúng chưa?			
Các fixtures hoạt động sai.	<ul> <li>Cáp có phải là cáp DMX512 tiêu chuẩn? Không dùng cáp cho microphone.</li> </ul>			
	<ul> <li>Có gắn điện trở khóa đưôi DMX ở cuối đường dẫn tín hiệu DMX512 chưa? (điện trở 1200hm giữa Pin 2 và 3 của jack XLR-3.</li> </ul>			
	-Địa chỉ bắt đầu của các fixtures đúng chưa?			
Khi máy tính về chế độ "Standby mode", các fixtures không còn đúng vị trí của nó	- Vô hiệu hóa tất cả chức năng "Standby" và "Power Save" của máy tính			

## 12.1<u>Hỗ trợ thông tin và Hotline</u>

Nếu bạn có thắc mắc gì về DMXCreator, hãy liên lạc với đại lý của bạn trước, hay viết 1 e-mail gởi tới địa chỉ sau: <u>info@dmxcreator.com</u>

DMXCreator Development Team © 2011

Biên dịch: Lê tuyên Phúc FR Sound & Lighting Services