

Daslight 4

Italiano

Table of contents

1. Avvio Rapido	1
1.1. Installazione Software	1
1.2. Aggiunta di apparecchi di illuminazione	3
1.3. Programmazione delle Scene	4
1.4. Controllo Live	8
1.5. Crea la tua Interfaccia Grafica	11
2. Introduzione	12
2.1. cosa è il DMX	13
2.2. cosa è Daslight 4 e quale Hardware ho bisogno?	13
2.3. Cosa c'è di nuovo in Daslight 4?	14
3. Patch	18
3.1. Profili Apparecchi (Fixture)	19
3.2. Patching Apparecchiature	19
3.3. Proprietà Apparecchiature	20
4. Edita	21
4.1. Organizzazione Apparecchi di illuminazione	22
4.2. Controllo Apparecchi di illuminazione	25
4.3. Creazione Scene	27
4.4. Creazione Effetti	29
5. Live	33
5.1. Controlla il tuo Show live	34
5.2. Edita il tuo Show Live	36
5.3. MIDI	37
5.4. DMX	40
5.5. Porte con contatti "puliti"	42
5.6. Tastiera	46
5.7. Audio	47
6. Show	49
6.1. Aggiunta di controlli per Show Mode	50
6.2. iPhone/iPad/Android (Easy Remote app)	52
7. Altre Informazioni	54
7.1. Registrazione DMX	55
7.2. Stand Alone (funzionamento indipendente)	55
7.3. DMX & Art-Net Devices	57
7.4. Hardware Manager	59

1. Avvio Rapido

1.1. Installazione Software

Download

Grazie per aver scaricato Daslight 4. Gli argomenti di avvio rapido contengono tutte le informazioni necessarie per iniziare a utilizzare il software in meno di 1 ora. Il manuale procede poi a spiegare la funzionalità in modo approfondito. La versione completa del software può essere scaricata dal nostro sito.

Requisiti minimi del computer:

Computer funzionante con Windows 7 o superiore, o Mac OSX 10.10 o superiore

Velocità del processore 1 Ghz

2 GB di memoria (RAM)

schermo con risoluzione di 1280 * 768 pixel

OpenGL 3.1 (per il 3D)

Requisiti del computer raccomandati:

Computer funzionante con Windows 7 o superiore, o Mac OSX 10.10 o superiore

Velocità del processore 2 GHz, dual core

4 GB di memoria (RAM)

Scheda video con memoria video da 1 GB

schermo con risoluzione di 1920 * 1080 pixel

OpenGL 3.1 (per il 3D)

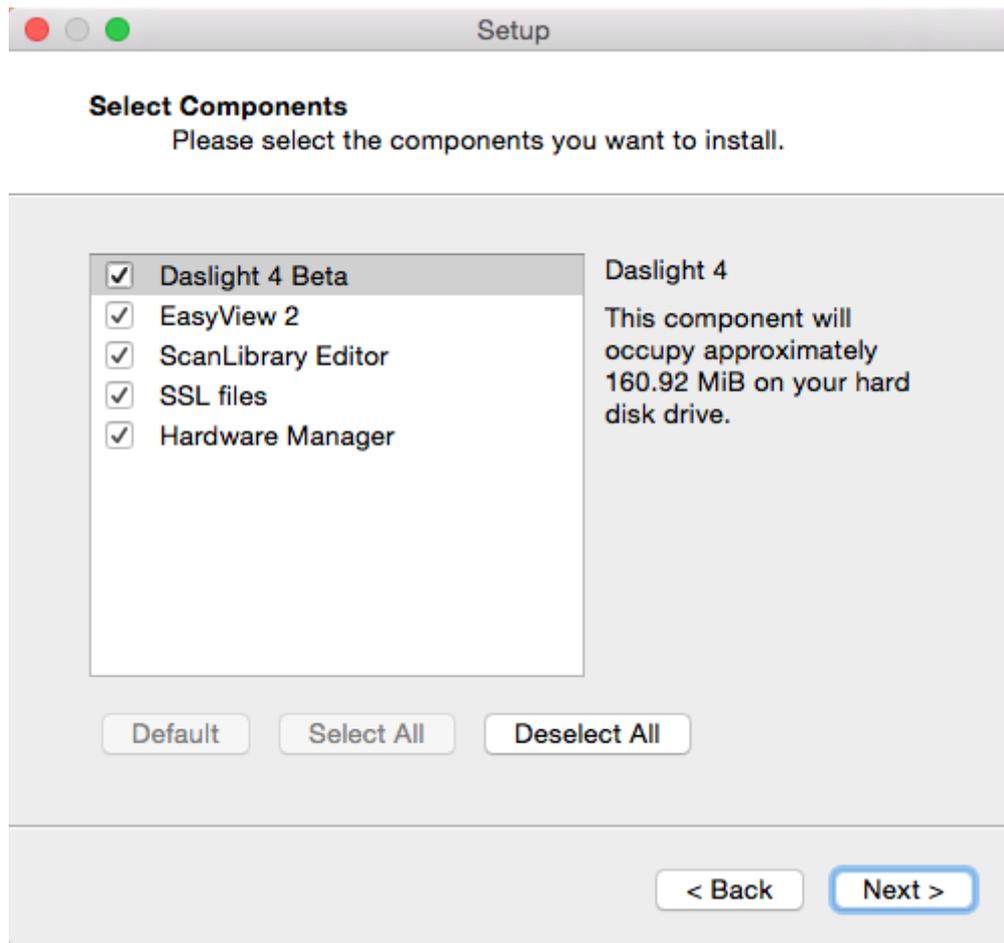
Installazione

Aprire il programma di installazione scaricato DMG (Mac) o EXE (PC) e seguire la procedura guidata per installare il software. Durante il processo di installazione, si avrà la possibilità di installare i seguenti componenti:

- Daslight 4 - il software principale controller di illuminazione
- Easy View 2 - 3D visualizzatore in tempo reale che consente di vedere le luci e gli effetti, mentre si programma
- Scan biblioteca Editor - lo strumento utilizzato per rendere i profili delle attrezzature (il file con caratteristiche uniche per ogni apparecchio di illuminazione)
- File SSL - la libreria completa di caratteristiche apparecchi (file SSL)
- Hardware manager - lo strumento utilizzato per gestire l'interfaccia DMX (aggiornamento del firmware, verificare l'output DMX ecc ...) si consiglia di installare tutte queste opzioni.

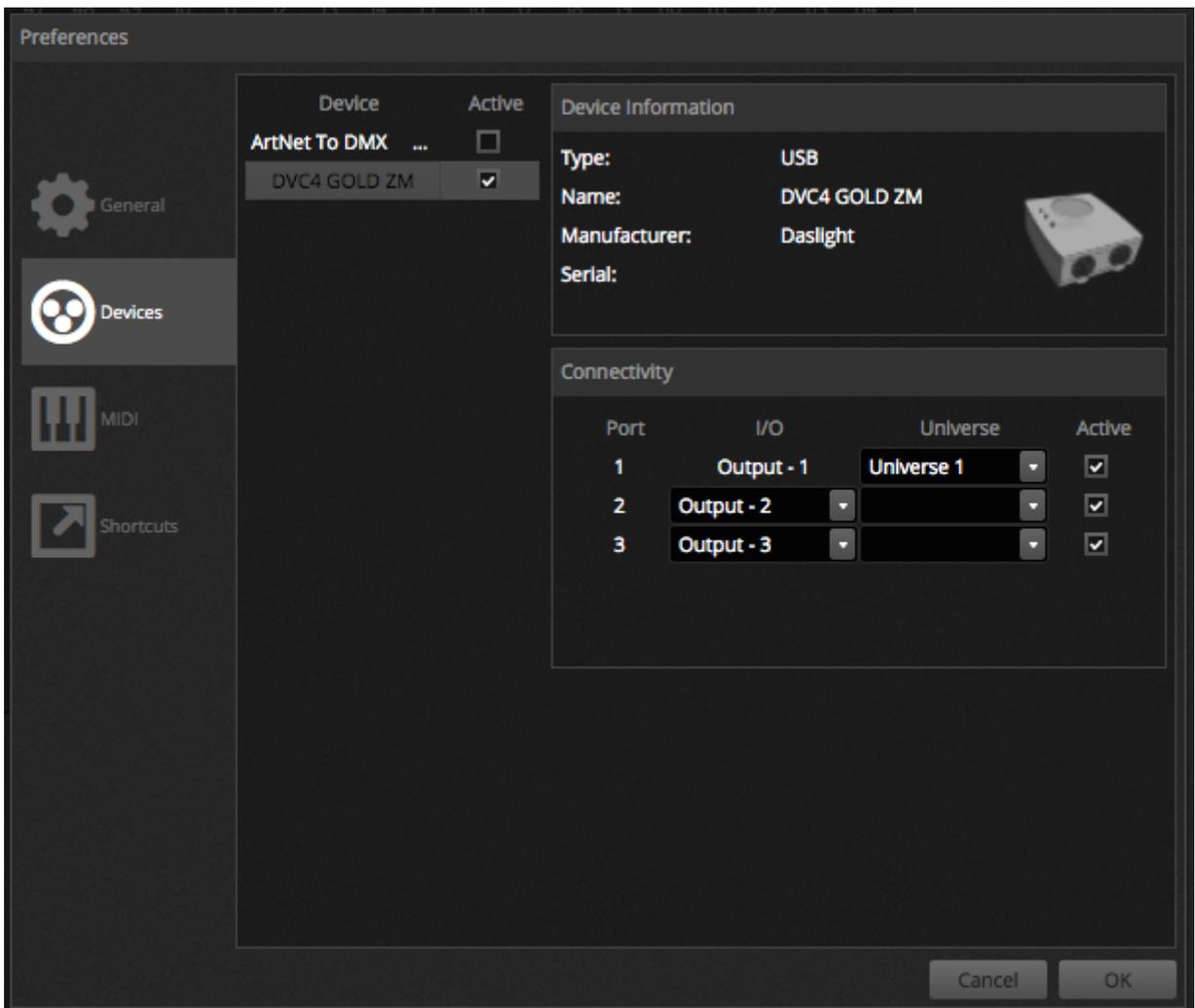
* Nota * Se si installa su un PC, l'installazione guidata driver di Windows pop-up. Assicurarsi di seguire le istruzioni per installare i driver. La prima volta che si apre il software, si vedrà anche un messaggio pop-up del firewall. E' importante

che si fa clic su 'Consenti' se si desidera che le funzionalità di rete del software funziona correttamente.



Avvio del software

Quando Daslight viene lanciato, vi si presenterà con la seguente finestra. Qui vediamo una lista di tutti i dispositivi DMX e Art-Net collegati al computer o alla rete locale. Alla finestra si può accedere anche dal Daslight 4- menu Preferenze su Mac, o Modifica - menu Preferenze su Windows. Se nessun dispositivo è elencato, questo significa che il dispositivo non è stato rilevato. In questo caso, verificare che si dispone di un dispositivo Daslight collegato e in tal caso, aprire il Hardware Manager incluso nella directory di software e verificare se viene rilevato qui il tuo dispositivo. Seleziona la casella 'attivo' per ogni dispositivo che si desidera utilizzare e quindi fare clic su OK. Ora è configurato e pronto per l'uso con Daslight!



1.2. Aggiunta di apparecchi di illuminazione

Profili Apparecchi (SSL)

Ogni luce utilizzata in Daslight ha un proprio profilo. Questo è chiamato profilo di accessori o profilo SSL. Il profilo contiene tutte le informazioni sul dispositivo di illuminazione (ad esempio, il canale controlla il colore, dimmer ecc ...). Se il profilo del tuo dispositivo non è disponibile, è possibile crearlo da soli usando l'editor Biblioteca Scan in dotazione, o richiedere un profilo dal nostro sito.

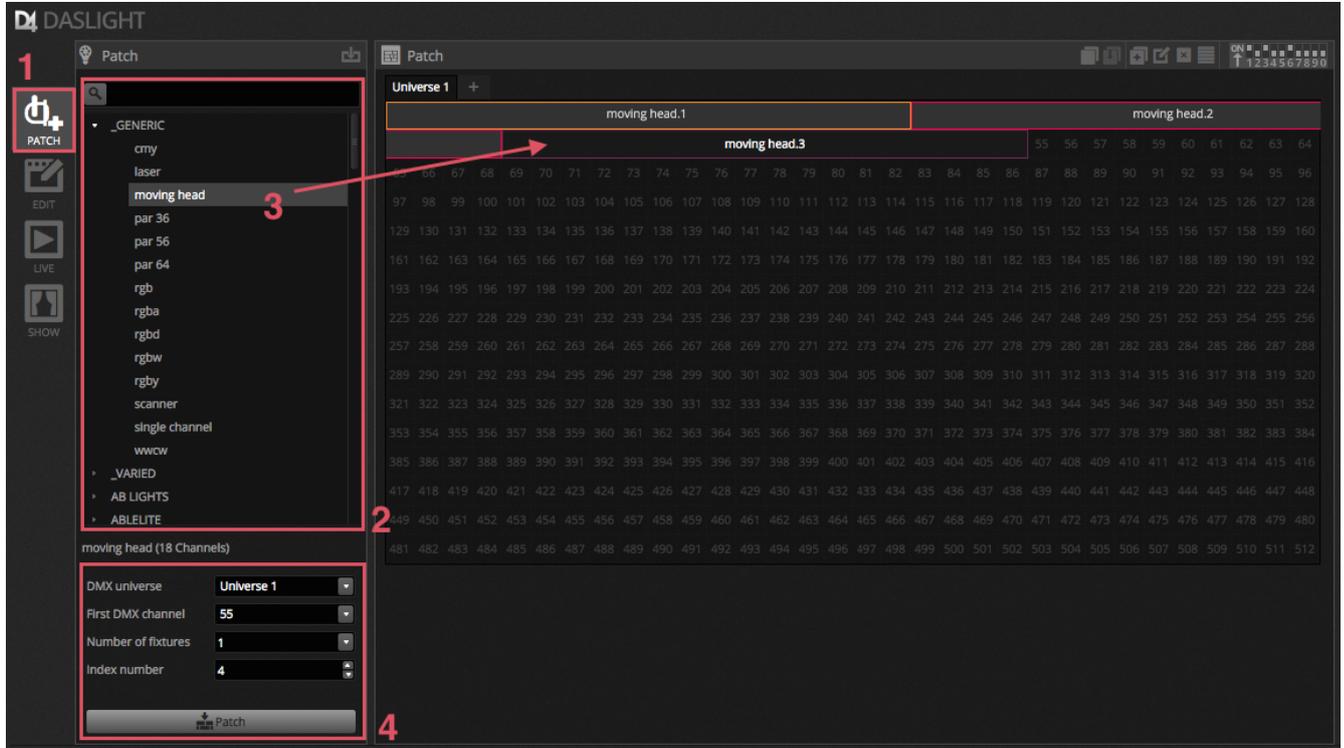


ScanLibrary

Patching Attrezzature

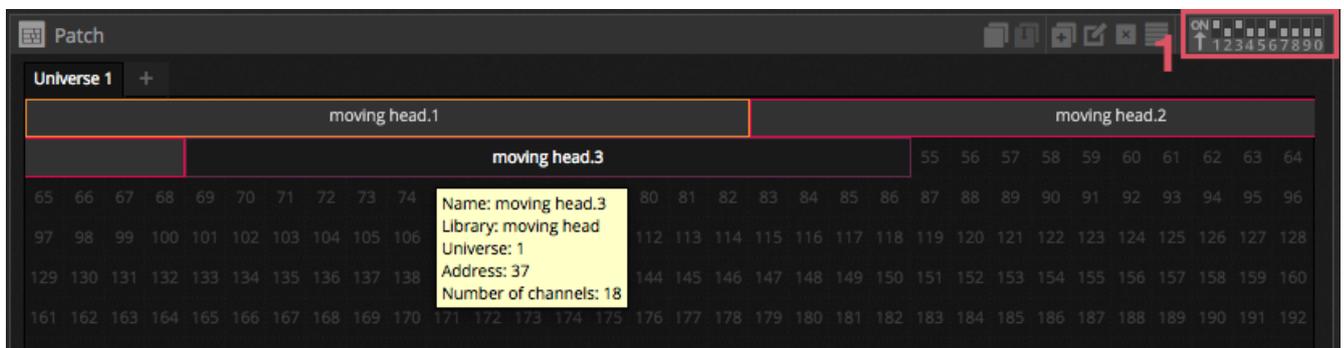
Per aggiungere un apparecchio di illuminazione per il vostro show:

1. Fare clic sul pulsante Patch
2. Selezionare il profilo dispositivo dalla lista
3. Trascinare e rilasciare sul tavolo
4. Parecchie luci possono essere aggiunte in una sola volta selezionando il numero di apparecchi e il canale DMX di partenza



Indirizzamento del tuo apparecchio di illuminazione

Ogni apparecchio di illuminazione ha un indirizzo univoco. In questo modo Daslight sa che apparecchiature controlla. Nell'esempio che segue, la testa 3 in movimento ha un indirizzo di 37 e occupa canali 37-54. Un indirizzo è situato sul dispositivo di illuminazione attuale, sia con un display digitale o in binario con interruttori DIP. Gli interruttori DIP che devono essere impostati per l'apparecchio di illuminazione selezionato vengono visualizzati in alto a destra della finestra di patch (1).



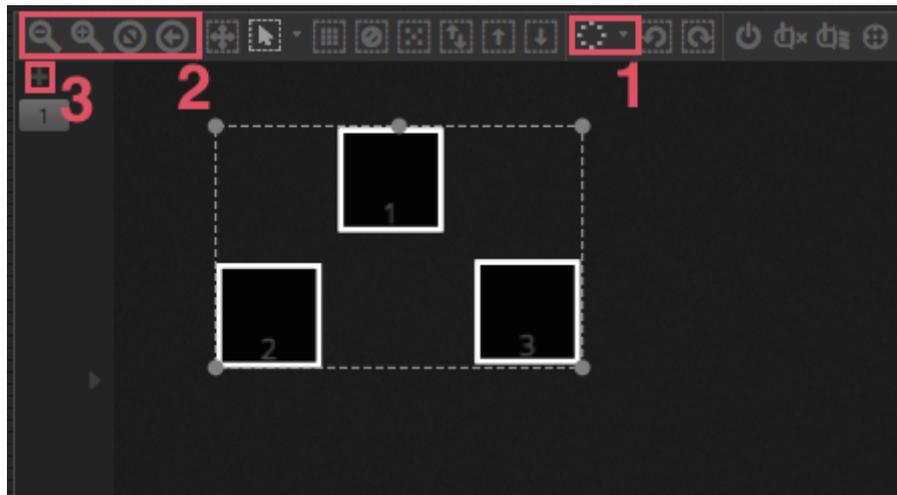
1.3. Programmazione delle Scene

Selezionare e organizzare le luci

Fare clic sulla scheda Modifica verso l'alto a sinistra per accedere alla schermata di modifica. La schermata di modifica è dove è fatta tutta la programmazione.

Ogni apparecchio di illuminazione in Daslight è rappresentato da un quadrato nella finestra apparecchiature (sezione in basso a destra del software). Luci multi-beam, come bar LED saranno formate da diverse piazze. Fare clic e trascinare i quadrati di posizione.

1. Le luci possono anche essere riorganizzate in forme comuni utilizzando la procedura guidata di forma
2. A seconda di quanti apparecchi avete patchato, è possibile ingrandire e ridurre e ripristinare il posizionamento utilizzando le 4 icone in alto a sinistra
3. per la scelta rapida, i gruppi possono essere creati selezionando alcune apparecchiature e cliccando su 'Crea gruppo' pulsante



Controllare le luci con i fader

Per selezionare un apparecchio, fare clic su uno dei quadrati nella finestra dispositivo a destra, e quindi spostare i fader corrispondenti a sinistra. Le luci cambieranno in tempo reale. Ci sono diversi modi per visualizzare l'output:

4. Vedere effettivamente gli apparecchi di illuminazione rispondere in tempo reale
5. vedere il colore e lo stato del fascio nella finestra di fissaggio
6. Visualizza i dati DMX di base che vengono inviati nella finestra di output DMX (Strumenti - livelli DMX)
7. vedere una rappresentazione in 3D della vostra luce nel visualizzatore 3D (Strumenti - visualizzatore 3D) Con alcuni apparecchi, è necessario spostare più fader prima di vedere un fascio di luce. Nell'esempio che segue, il dimmer, iris e canali di zoom devono essere tutti impostati. Questo può essere fatto rapidamente facendo clic sul 'Fascio On' pulsante (1). È inoltre possibile posizionare rapidamente i vostri dispositivi al centro premendo il pulsante 'Centro' (2).



Controllare le luci con le palette

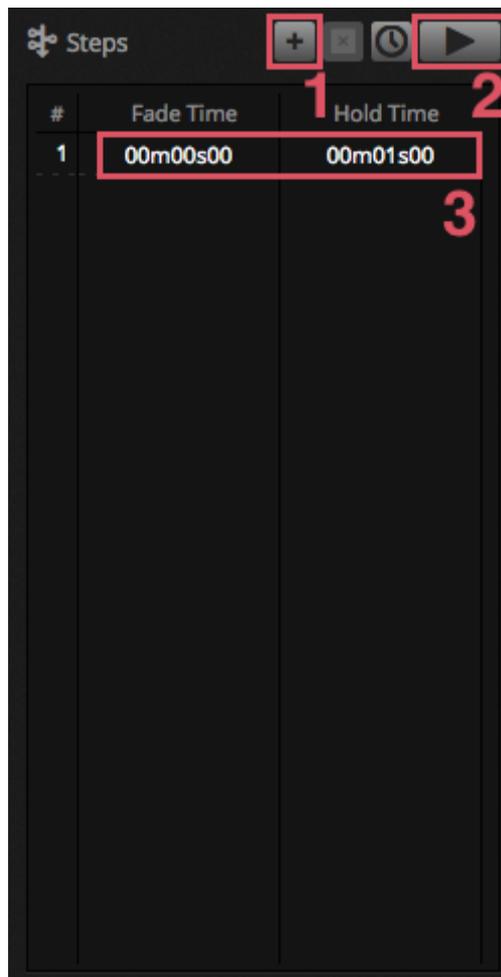
Le palette consentono un rapido accesso alle proprietà del canale. Posizionare un apparecchio mobile con la rete Pan / Tilt, o impostare un colore con la ruota dei colori.



Creazione di scene e fasi

Tutta la programmazione in Daslight è realizzata con scene e fasi. Tutto ciò che si imposta con i fader e le palette viene salvato al passo selezionato. Una scena include 1 o più passaggi. Ogni passo può avere un tempo di dissolvenza e un tempo di attesa. Il tempo di Fade determina quanto tempo ci vorrà per passare alla fase successiva e il tempo di attesa determina il tempo che un passo si blocca prima di passare alla fase successiva. Tutti i passaggi all'interno della scena selezionata vengono visualizzate a destra

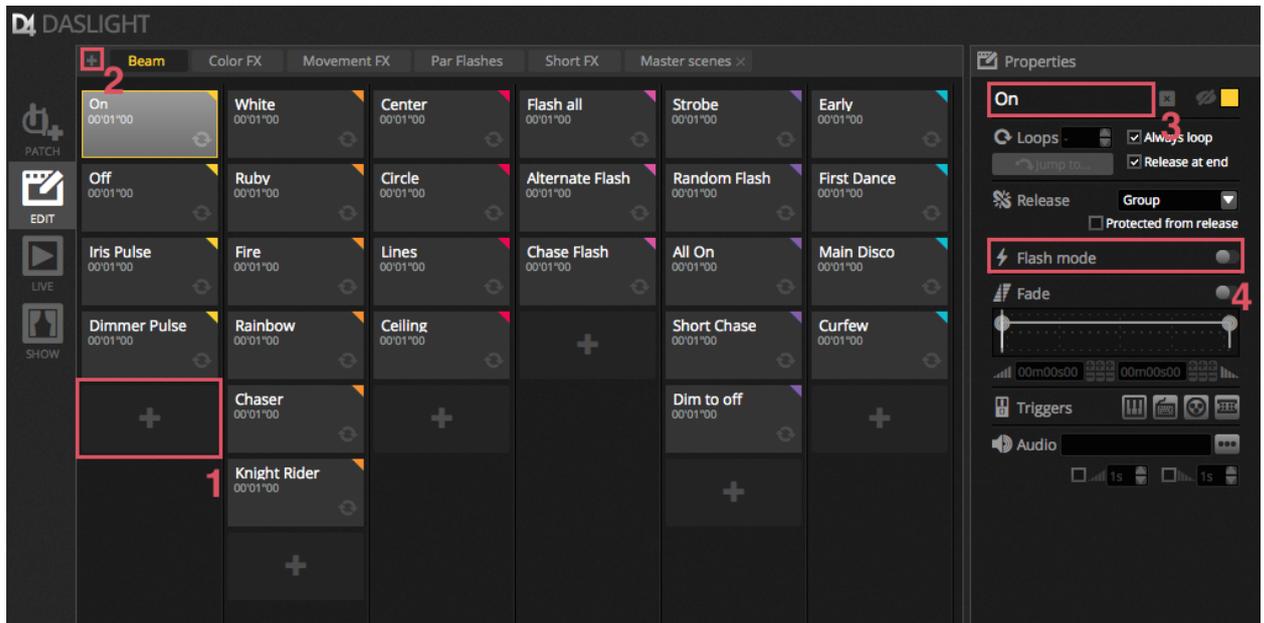
1. Fare clic sul 'Aggiungi' pulsante per aggiungere un nuovo passo
2. Fare clic sul 'Play' per riprodurre la scena selezionata
3. Fare doppio clic su una dissolvenza o tenere il tempo per cambiarlo



Gestione scene

Nuove scene possono essere create qui (1) e i gruppi possono essere creati qui (2). Per impostazione predefinita, si può far partire 1 scena per gruppo alla volta. Si consiglia di organizzare diversi tipi di effetti in gruppi diversi. Ad esempio, effetti di colore, effetti di movimento, effetti del fascio ecc .. In questo modo, si può facilmente sovrapporre diversi effetti insieme. E' anche una buona idea mettere tutte le scene di master in un gruppo e creare un gruppo per brevi raffiche e flash che si desidera attivare temporaneamente sopra il vostro spettacolo (luci stroboscopiche, paraocchi, ecc ...). In alternativa, se si dispone di un concerto dal vivo completamente pre-programmato o spettacolo teatrale, è possibile utilizzare un gruppo come un cuelist per ogni canzone o atto.

Le proprietà di una scena possono essere modificate a destra. Ci sono informazioni più dettagliate su questo più avanti nel manuale, ma gli elementi importanti che probabilmente vuoi sapere per ora sono il nome della scena (3) e l'impostazione della scena come scena flash (4).



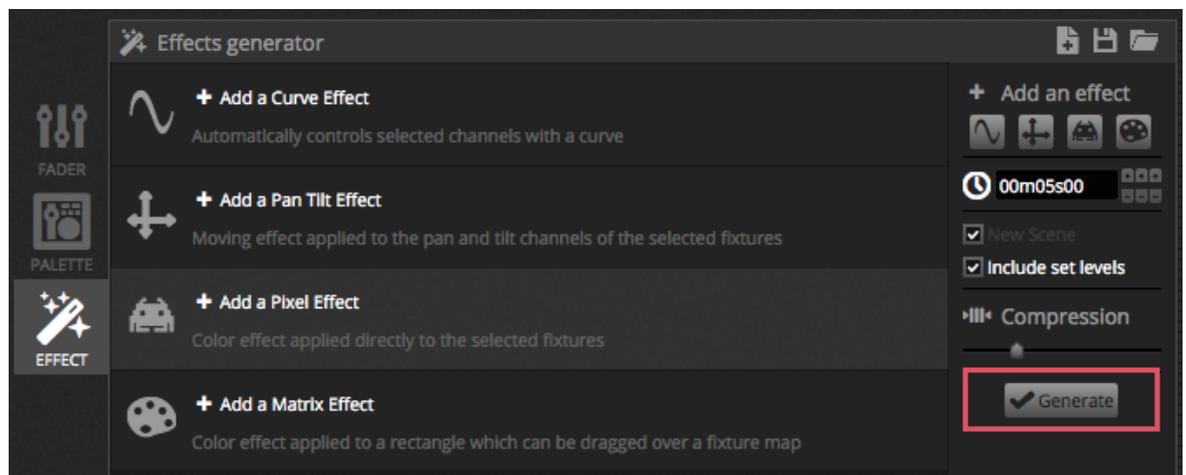
Costruzione effetti

Il motore effetti Daslight consente di programmare i movimenti, effetti di colore, effetti del fascio e altro ancora, senza la necessità di impostare ogni singolo passo e il livello manualmente. Questo accelera la programmazione drasticamente e trasforma uno spettacolo di base in qualcosa di spettacolare.

Ci sono 4 tipi di effetti disponibili ciascuno dei quali è descritto più avanti nel manuale. Per creare un effetto:

- Selezionare i proiettori da includere nell'effetto
- Selezionare un tipo di effetto
- Se è stato selezionato un effetto Matrix, trascinare e rilasciare il video rettangolo sopra gli apparecchi che si desidera controllare
- Una volta impostati i parametri degli effetti, premere il pulsante 'Generate'

* NOTA * Quando la scheda effetto è visibile, effetti selezionati saranno sempre la priorità delle scene che possono essere in esecuzione in background.

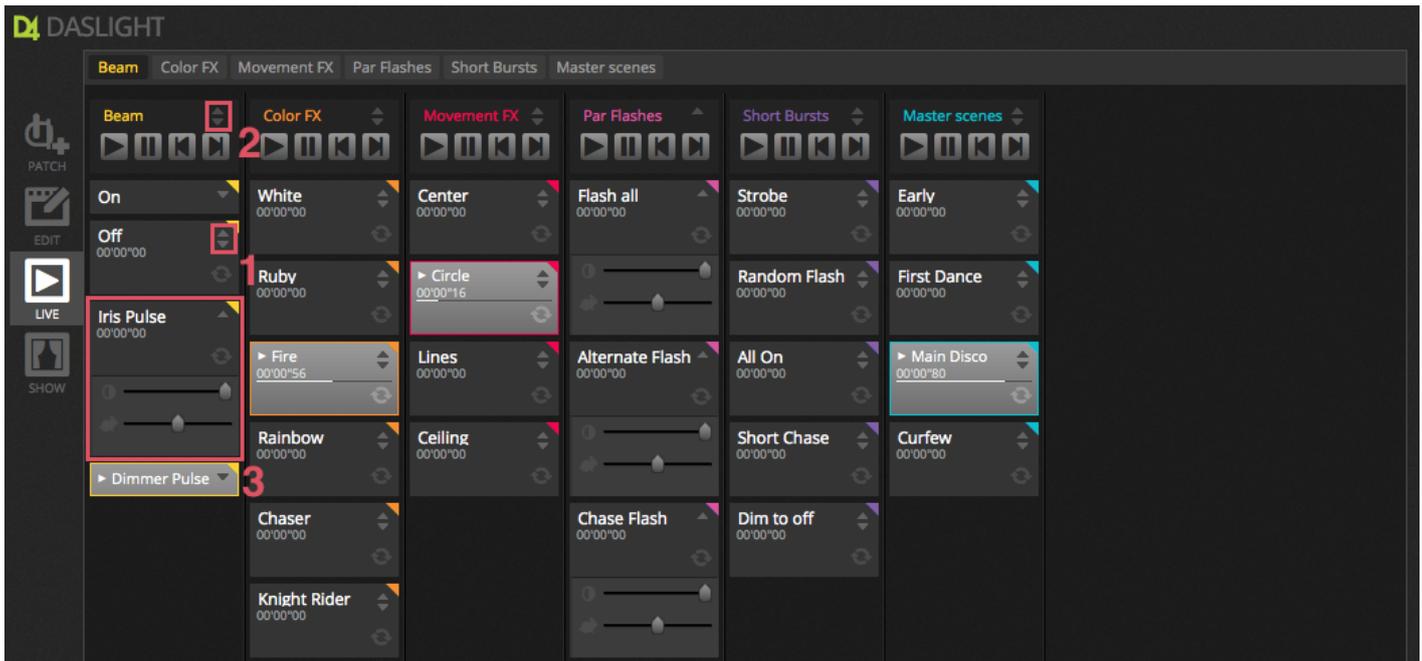


1.4. Controllo Live

Attivazione scene

Fare clic sulla scheda LIVE verso l'alto a sinistra per accedere alla schermata live. Lo schermo è in diretta e si controlla il vostro show. L'esempio seguente mostra diverse scene che partono allo stesso tempo. Finché le scene utilizzano canali diversi, saranno sovrapposte e fuse insieme. Se una scena innescato, utilizza gli stessi canali come una scena che è già in riproduzione, l'ultima scena avrà la priorità rispetto alle altre.

Le scene possono essere visualizzati in 3 dimensioni. Clic sulle frecce su e giù cambierà la dimensione della scena (1) e cliccando sulle frecce nell'intestazione del gruppo si espandono e si contraggono tutte le scene all'interno del gruppo (2). Quando una scena è impostata di dimensione più grande, appariranno due fader orizzontali (3). La prima consente di modificare la velocità della scena e la seconda permette di diminuire la luminosità.



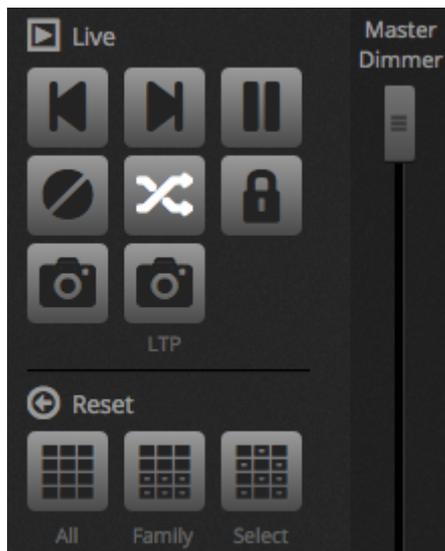
La barra Live

L'area a destra della schermata Live mostra una barra in diretta con un Master Dimmer.

Il master dimmer avrà la precedenza sui canali dimmer e colori di tutte le luci. Si tratta di un modo rapido per oscurare a livello globale il vostro impianto completo.

Gli 8 pulsanti in Live in alto consentono di:

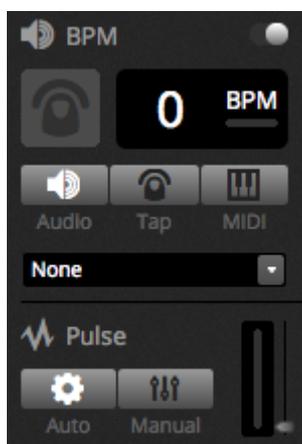
- Vai avanti e indietro tra le scene
- Pausa per l'intero spettacolo
- Blackout di tutti i corpi illuminanti < li> a livello globale attivare e disattivare la dissolvenza tra le scene
- Bloccare il software (utile se avete bisogno di lasciare il computer incustodito)
- Scattare una foto del tuo programma e salvarlo in una nuova scena
- scattare un'istantanea del tuo show e salvarla in una nuova scena, ma comprendendo tutte le modifiche in tempo reale che hai realizzato con i fader (più spiegazioni su questo più avanti!) I pulsanti di reset gestiscono il ripristino delle modifiche in tempo reale. Ad esempio, è possibile ignorare una scena selezionando alcuni apparecchi e lo spostamento di un fader, si potrebbe quindi reimpostare questa modifica in diretta cliccando su uno dei pulsanti di reset 3.



Luci col suono

Le scene possono essere sincronizzati con il BPM della musica, o seguire il ritmo della musica. Fare clic destro su una scena e selezionare 'BPM' o 'Pulse'. Ci sono 3 opzioni disponibili:

- Passo - passa alla fase successiva quando viene attivato un battito o impulso
- Scene - replica la scena in cui una battuta o impulso viene attivato < li> Fade - riprodurre la scena normalmente, se una battuta o impulso viene attivato prima che venga raggiunto il passo, passa alla fase successiva BPM sta per 'battiti al minuto. Questo è un immissione che normalmente viene inviata in un intervallo di tempo costante (immaginate battere il piede a ritmo di musica). Ci sono 3 metodi di rilevamento BPM disponibili in Daslight:
 - Audio - analizza il segnale audio in ingresso per calcolare il BPM (il dispositivo di ingresso audio può essere selezionato in basso)
 - Tap - un pulsante manuale che può essere sfruttato per determinare la BPM
 - MIDI - legge 'orologio MIDI' che consente di leggere il BPM da molti pacchetti e mixer software DJ popolari (il dispositivo MIDI clock deve essere selezionata nelle preferenze del software) Pulse trasmetterà un'immissione ogni volta che il livello audio in ingresso colpisce una soglia. La soglia può essere impostata automaticamente o manualmente con il fader. Soglia è grande se siete alla ricerca di luci per che 'seguono' la musica, ma si fermano a sezioni più tranquille.



Utilizzando un controller MIDI

Scene e fader possono essere controllati con una console MIDI insieme a molte altre caratteristiche

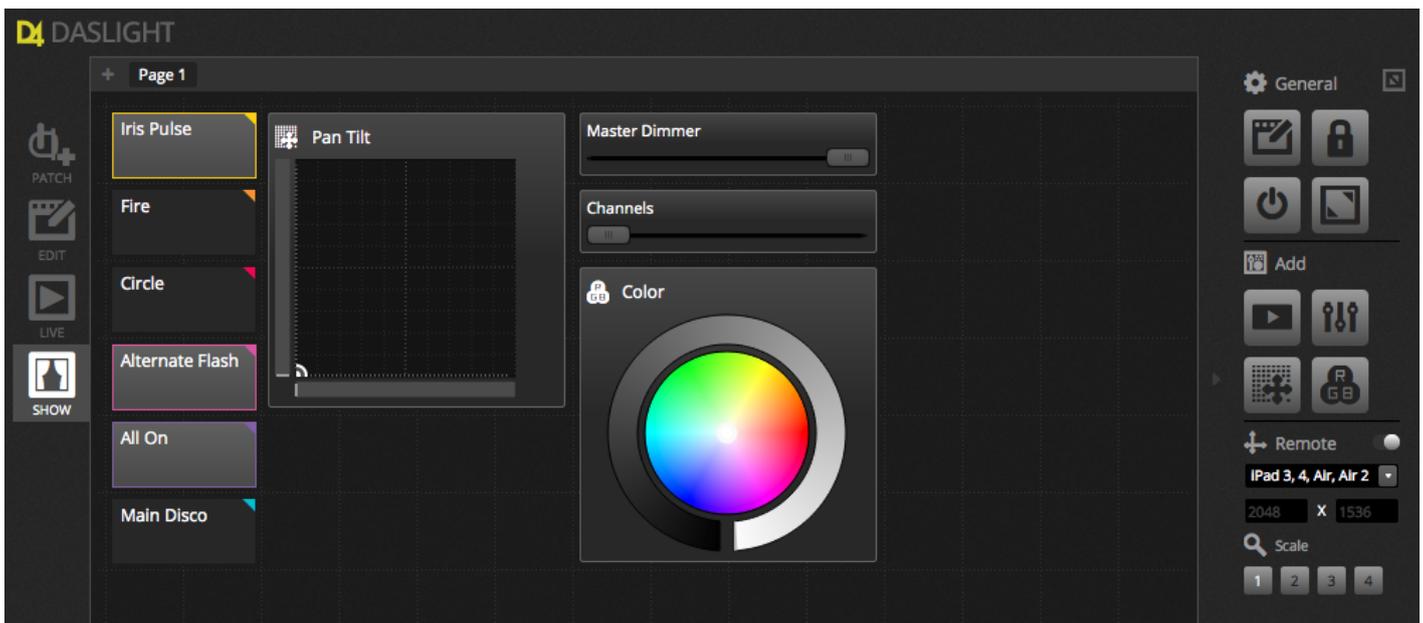
Daslight quali BPM tap, un'istantanea dal vivo e molto altro ancora. Per associare una console MIDI:

- Accedere alle preferenze del software (Daslight 4 - Preferenze su Mac, Edit - Preferenze su PC)
 - Seleziona 'MIDI' sulla sinistra. Scegli il tuo ingresso MIDI / dispositivi di uscita
 - Per mappare un fader / scene, fare clic destro il fader / scena e selezionare 'Mappa di MIDI In'
 - Muovere il tasto corrispondente fader / sul controller MIDI. Questo sarà abbinato automaticamente
- Ulteriori informazioni sulla mappatura MIDI si trovano più avanti nel manuale.

1.5.Crea la tua Interfaccia Grafica

L'aggiunta di pulsanti, cursori e molto altro ancora!

Fare clic sulla scheda SHOW per accedere a Show Mode. Show Mode è una potente funzione di Daslight 4, che permette di costruire un design dello schermo del tutto personalizzato. L'aggiunta di componenti allo schermo può essere fatta semplicemente tenendo premuto ALT e facendo clic sul componente, e il gioco è fatto! Nessun accoppiamento o altre modifiche richieste. Questo funziona con scene, fader, palette e altri pulsanti di tutto il software.



Modifica l'interfaccia

La posizione, le dimensioni e l'associazione di un controllo possono essere modificate facendo clic sul pulsante Modifica (1). Fare doppio clic su un controllo per aprire l'Editor di controllo. Qui è possibile modificare il colore, aggiungere del testo personalizzato e assegnare un'icona personalizzata. Altre funzioni della Show Bar includono:

- blocco dello schermo
- fullscreen
- aggiungere un componente manualmente



Collegamento con uno smartphone o tablet

La schermata di Show Mode può essere collegata con uno smartphone iPhone / iPad / Android o tablet. Per impostare questa funzione: -Bisogna che il telecomando sia acceso (1)

-Scaricare la app Easy Remote gratuitamente da App Store o Google Play-Collega il tuo tablet o smartphone alla stessa rete locale come Daslight -Avviare l'applicazione. Se la connessione è riuscita verrà visualizzato un elenco di tutti i computer della rete che eseguono Daslight -è sufficiente toccare l'istanza che si desidera connettere e apparirà automaticamente lo schermo

Quando 'Modifica' è acceso in Showe Mode, si vedrà una linea tratteggiata bianca che mostra Easy Remote nell'area di disegno. Se la dimensione e la posizione dei componenti non rientrano esattamente sullo smartphone o sullo schermo del tablet, questa può essere cambiata selezionando una diversa dimensione dello schermo, predefinita o personalizzata (2). È anche possibile scalare l'area di disegno Easy Remote, scegliendo uno dei pulsanti 4 scala.



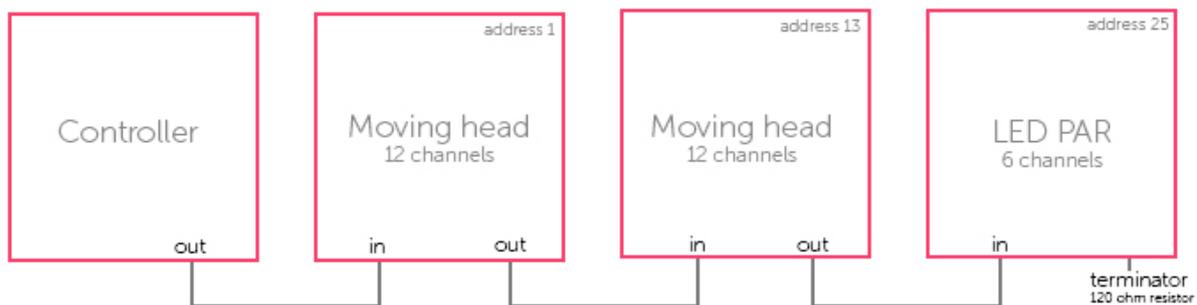
2.Introduzione

2.1.cosa è il DMX

DMX è un sistema di controllo dell'illuminazione universale. Esso significa 'multiplex digitale' ed è un sistema di dati digitali che consente a un controller DMX di assumere il controllo di qualsiasi dispositivo compatibile DMX, indipendentemente dal produttore. dispositivi DMX sono normalmente indicati come "Fixtures 'o' Drivers. Ciascun dispositivo ha un ingresso e un'uscita DMX. Fino a 32 apparecchi possono essere collegati in cascata. Per il collegamento di più di 32 apparecchi, deve essere utilizzato uno splitter DMX.

Ogni dispositivo DMX utilizza un certo numero di canali. Per esempio ci può essere 1 canale per impostare il gobo, 3 canali per impostare il colore, 2 canali per il movimento, 1 canale per controllare l'universo dimmer ecc ... 1 DMX può controllare fino a 512 canali. Una volta che l'universo è pieno, è necessario utilizzare una seconda connessione dal controller. L'esempio seguente mostra 2 teste mobili e 2 LED Par, che occupano un totale di 30 canali.

Ogni apparecchio ha bisogno di un indirizzo in modo che il software sa quale dispositivo si sta controllando. L'indirizzo determina il canale di partenza. Nell'esempio che segue, il par del LED riprende canali 25, 26, 27, 28, 29, 30. Un indirizzo di solito è impostato tramite un display digitale o di un insieme di interruttori chiamati interruttori DIP (ulteriori informazioni su dip switch possono essere trovati nella sezione 'Patch').



2.2.cosa è Daslight 4 e quale Hardware ho bisogno?

Daslight 4 è un pacchetto software di controllo DMX. Può essere utilizzato per controllare qualsiasi tipo di luce DMX. Il software è stato specificamente progettato per il controllo di illuminazione in discoteche, club, teatri e spettacoli dal vivo, e può anche essere utilizzato per controllare l'illuminazione architettonica.

Per utilizzare il software, è necessario collegare una interfaccia USB-DMX Daslight tramite USB o Ethernet. Questo trasforma le informazioni inviate dal software in DMX, che un apparecchio di illuminazione in grado di capire. Il software può anche inviare Art-Net su una rete locale, a condizione che un dispositivo compatibile è collegato (maggiori informazioni nel 'DMX & Art-Net Devices' capitolo).



Che cosa è incluso?

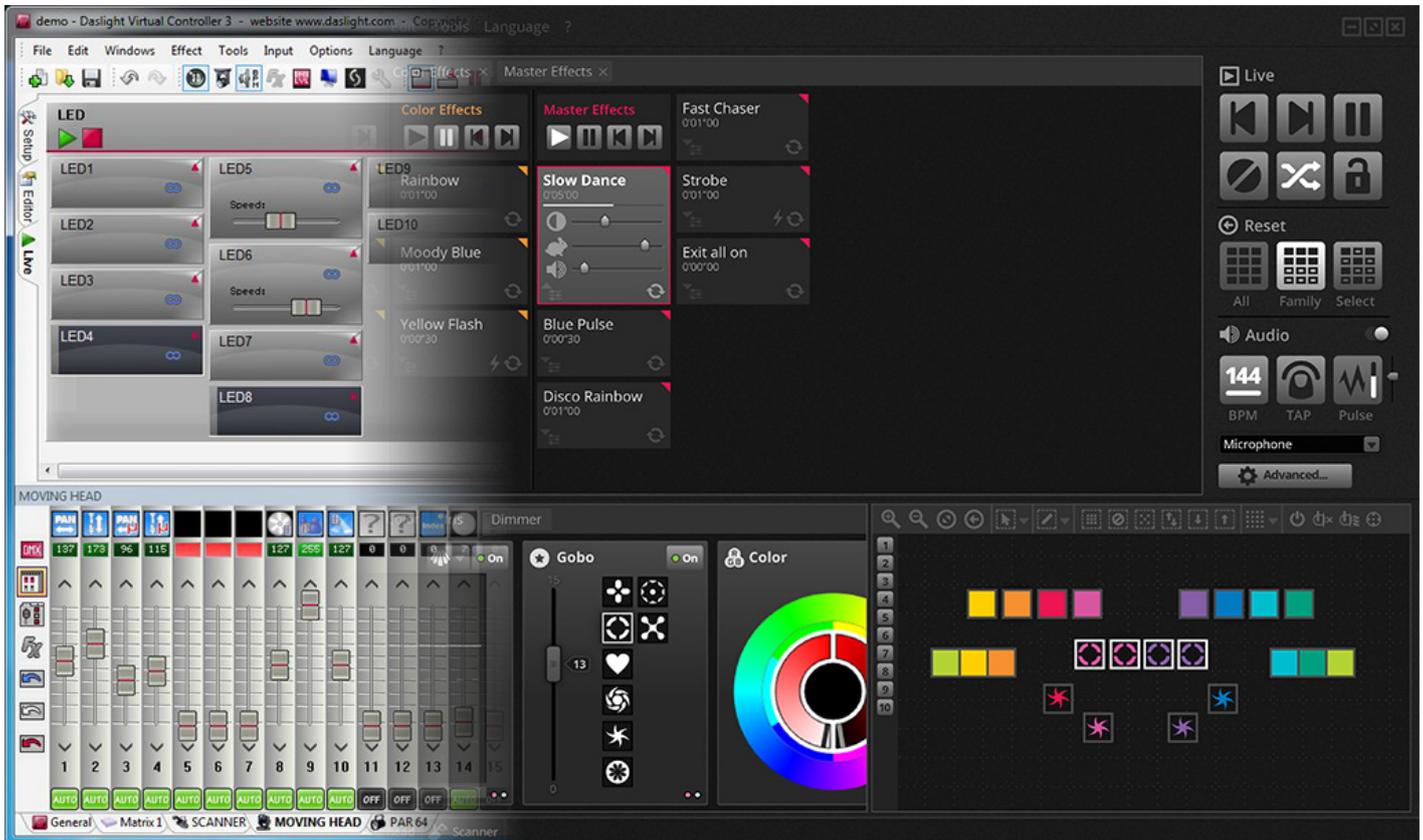
Ci sono diversi strumenti inclusi all'interno Daslight:

- Daslight 4: il software di controllo di illuminazione
- Easy View: un visualizzatore 3D in tempo reale che consente di tracciare un palcoscenico virtuale che consente di programmare le vostra luci off-site
- Scan Biblioteca Editor: uno strumento che ti permette di costruire i profili SSL (di più su questo nel capitolo Patch)
- hardware Manager: uno strumento di manutenzione hardware DMX che può essere utilizzato per aggiornare il firmware e configurare le impostazioni specifiche stand-alone, come l'orologio interno / calendario

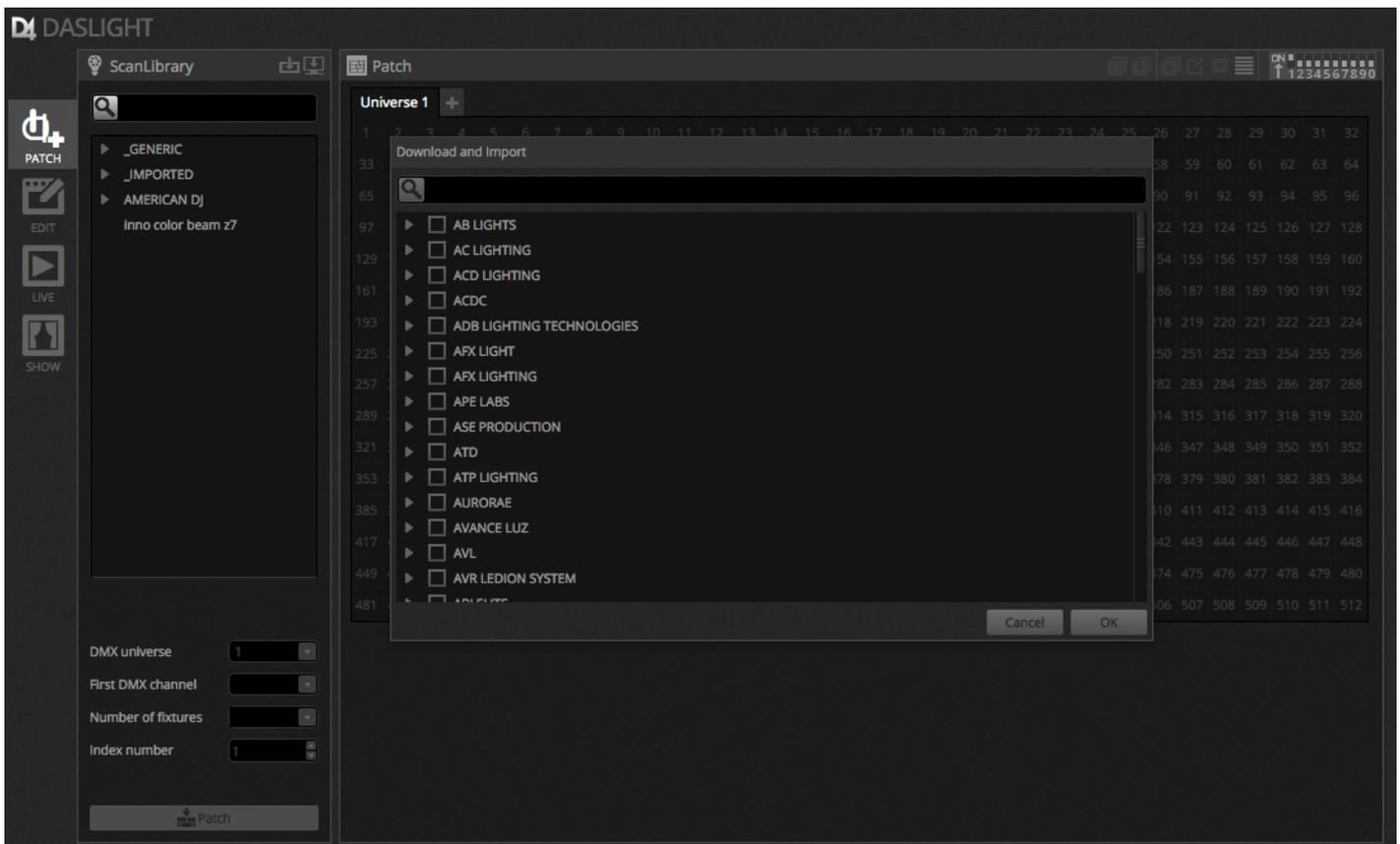


2.3.Cosa c'è di nuovo in Daslight 4?

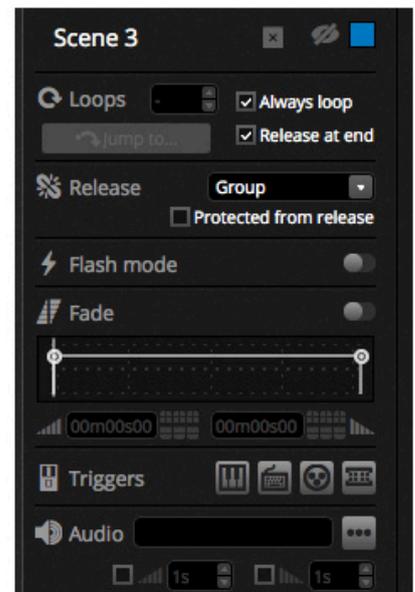
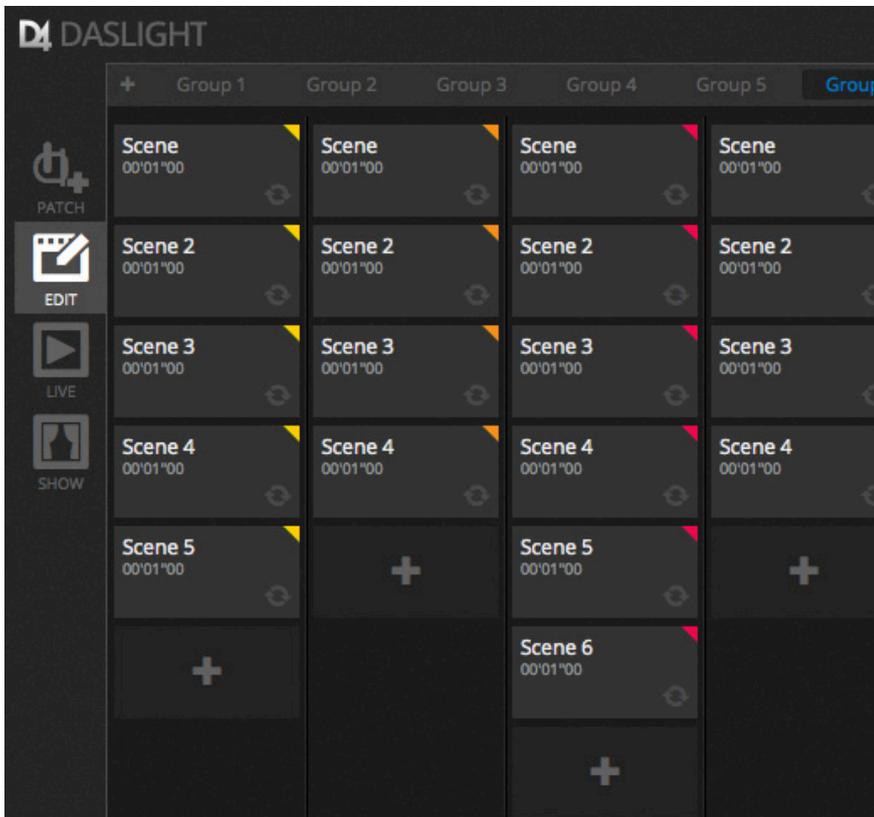
Daslight 4 è stato riprogettato da zero con una nuova interfaccia utente e disponibile sia per PC e Mac. Gli utenti delle versioni software precedenti troveranno che abbiamo mantenuto tutte le aree importanti nello stesso luogo (patch, scene, fasi, attrezzature, fader, ecc ...). Qui troveremo le novità in Daslight 4.



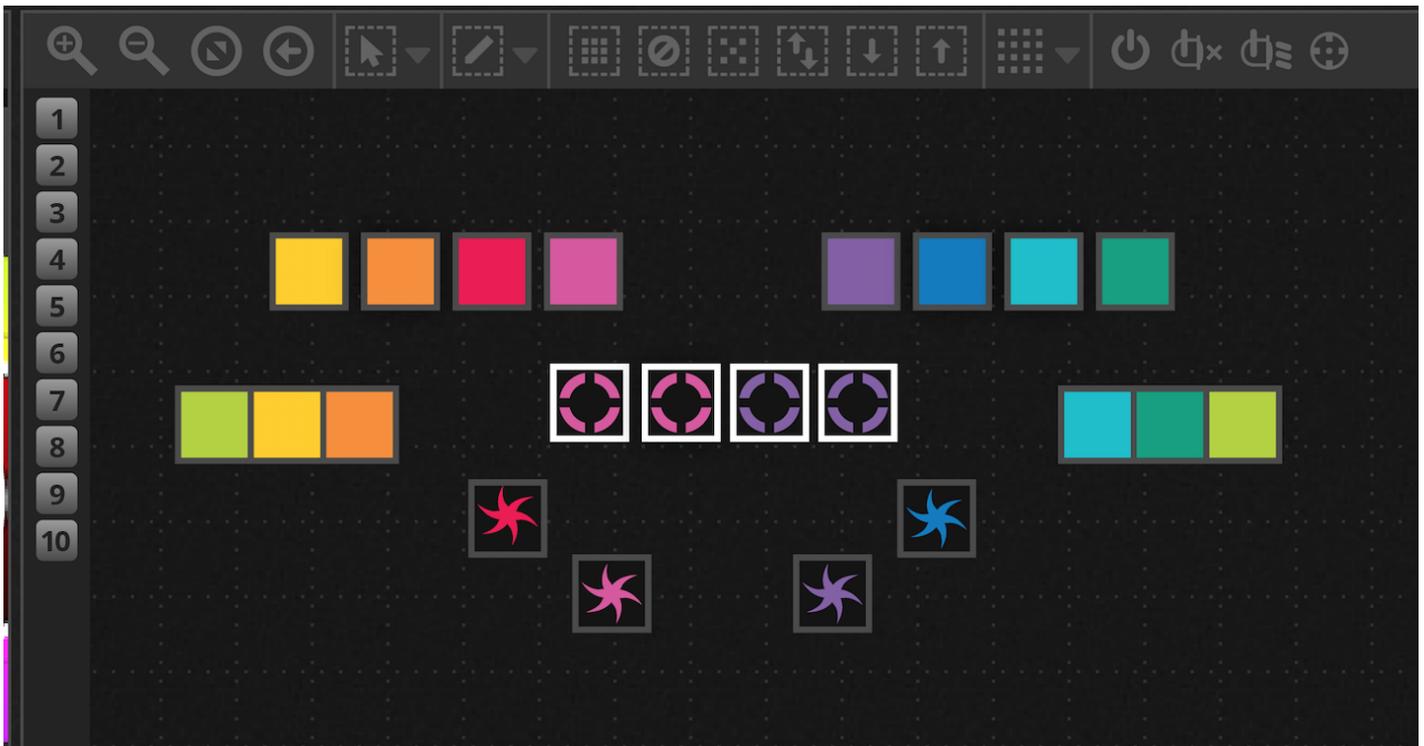
La finestra patch è stata integrata all'interno della scheda patch. Abbiamo anche aggiunto una casella di ricerca in modo da poter trovare rapidamente il profilo che stai cercando insieme con la possibilità di cercare nella nostra libreria on-line direttamente dal software.



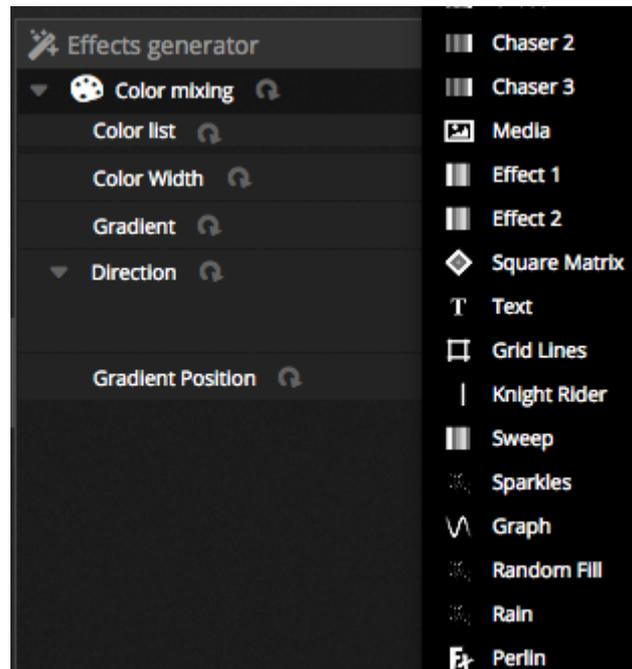
La scheda Editor ora mostra le scene in una visualizzazione a griglia invece di una visualizzazione elenco, consentendo più scene visibili alla volta. Le proprietà della scena vengono ora visualizzate in un modo che sono più facile da leggere con una grafica che fa vedere una rappresentazione visiva della dissolvenza in e out.



Una nuova finestra apparecchi consente la creazione di un gruppo più semplice, il posizionamento dell'apparecchio e la selezione.



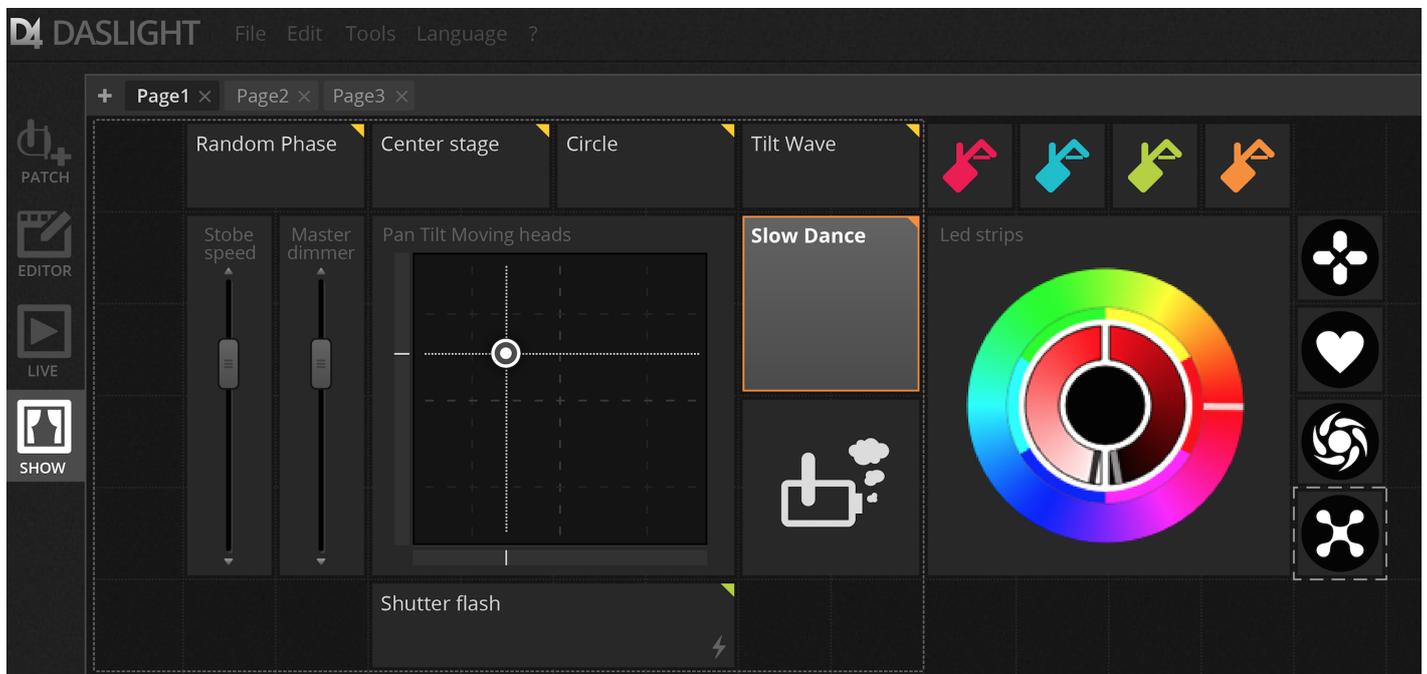
Il nuovo XEEL (X-piattaforma Effects Library Motore) dà accesso a centinaia di nuovi effetti, tra cui uno strumento di effetto matrice che permette al layer un effetto su un rettangolo e trascinare sopra la parte superiore delle luci. Altre caratteristiche includono gli effetti audio e nuove forme di curva.



Lo schermo dal vivo è stato ripulito con tutta una nuova barra degli strumenti dal vivo progettata per la facilità d'uso e touch screen. Questo include i comandi di accesso rapido per ripristinare le sostituzioni di canale LTP e istantanee dal vivo (in sostituzione di pulsanti di effetto).



La nuova Show Mode sostituisce DVS (Daslight schermo virtuale). Show Mode consente di creare rapidamente uno schermo personalizzato e usarlo su un touch screen, o inviarlo a un iPhone / iPad o dispositivo Android. L'abbinamento di comandi può essere fatto semplicemente tenendo premuto ALT e cliccando sulla parte del software che si desidera collegare.



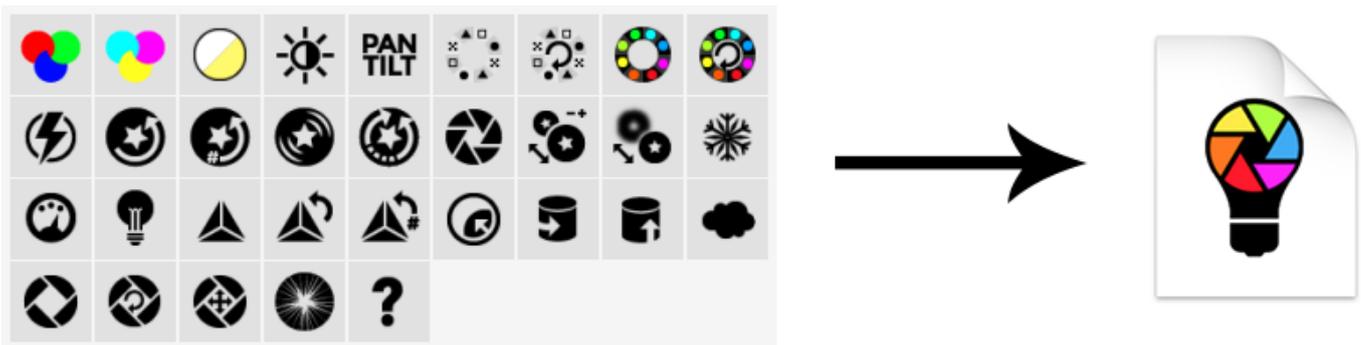
3.Pacth

3.1.Profili Apparecchi (Fixture)

Un profilo dispositivo (spesso indicato come una personalità Fixture) è un file contenente tutte le informazioni su un determinato apparecchio. ciò comprende:

- Fixture informazioni - Numero di canali, tipo di lampada, il nome, il numero di raggi
- Informazioni sul canale - Gobo, colori, pan / tilt, Otturatore, Iris, Zoom, ecc ...
- Informazioni Preset - le impostazioni predefinite sono all'interno di un canale. Per esempio: star gobo, linea di gobo, gobo aperto

Daslight 4 supporta i profili Apparecchio SSL2. Una libreria di oltre 15.000 è inclusa con il software. I profili possono essere creati e modificati con la Scan Library Editor. La precisione del profilo di fissaggio è molto importante, per esempio se il canale 'Dimmer' non è nella posizione corretta, non sarà possibile visualizzare un fascio di luce quando si fa clic sul pulsante 'Beam Open' nel Daslight 4.



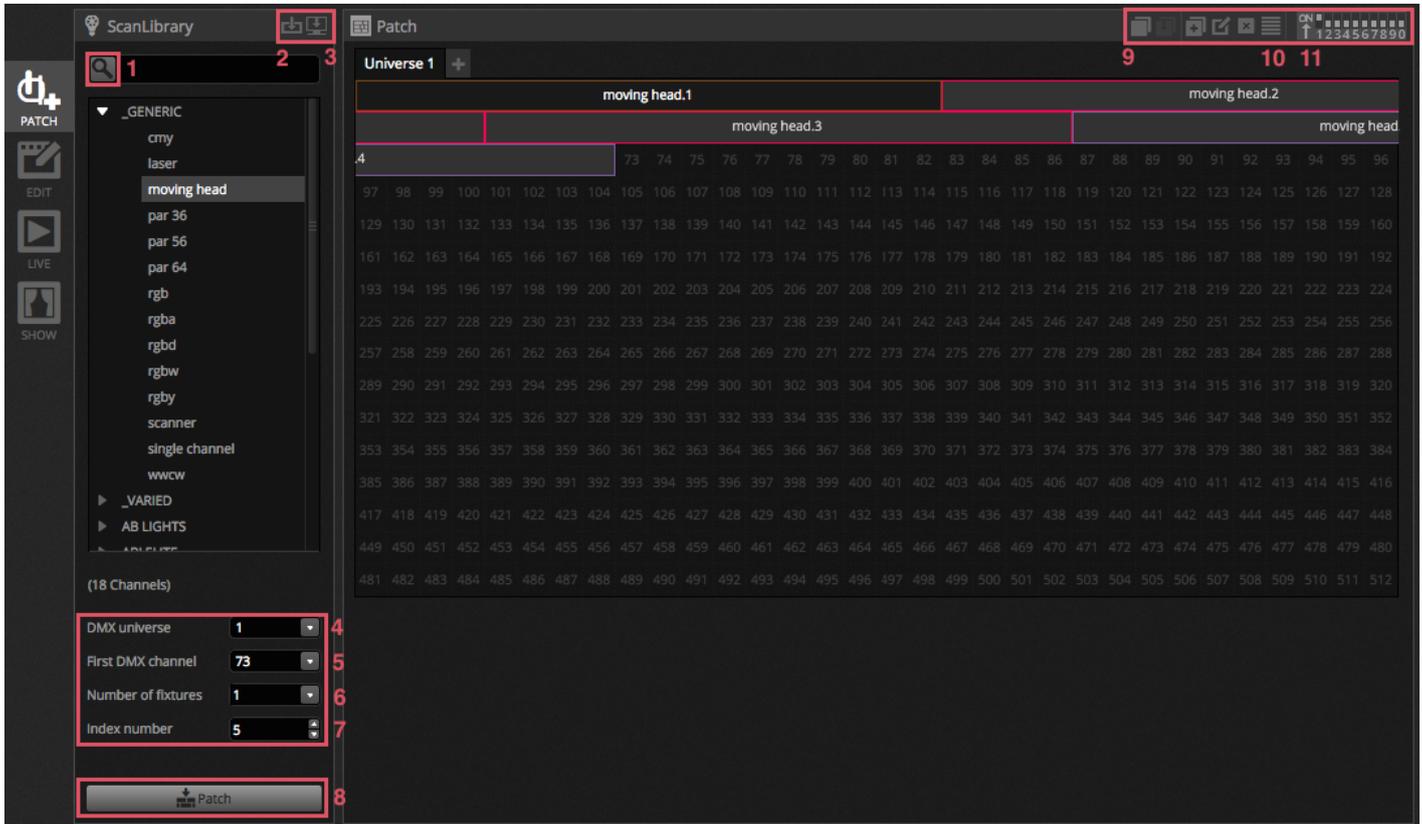
3.2.Patching Apparecchiature

Prima di iniziare la programmazione, un dispositivo deve essere "patchato" (o aggiunto) al software. Fixtures possono essere scelte dalla lista Scan Library Profile a sinistra dello schermo PATCH.

Per Pachare un dispositivo, trascinare il dispositivo da sinistra e rilasciarlo sulla griglia di patch sulla destra, oppure selezionare un dispositivo a sinistra e fare clic sul pulsante 'Patch'. Assicurarsi che l'indirizzo del dispositivo è stato aggiornato anche nella realtà. L'esempio seguente mostra 4 teste mobili con patch di indirizzo 1, 19, 37 e 55. L'indirizzo è normalmente impostato sia da un display digitale sul corpo illuminante stesso o tramite una serie di interruttori DIP. Per scoprire quali devono essere impostati su un determinato apparecchio gli interruttori DIP, selezionare il dispositivo nella griglia di patch e fare riferimento alla grafica DIP switch in alto a destra.

1. Cerca un profilo
2. Importare un profilo
3. Cerca un profilo all'interno della nostra libreria online
4. Selezionare un universo DMX
5. Selezionare un canale DMX di partenza
6. Scegli il numero di apparecchi che devono essere patchati

7. Scegli un numero di indice per l'apparecchio (gli effetti sono creati in modo indice quando si 'Seleziona tutto' e viene cliccato il pulsante all'interno della finestra apparecchio)
8. patch
9. Copia / Incolla / Rinomina / duplicare o eliminare il dispositivo selezionato
10. List View
11. Vista Dip switch



3.3. Proprietà Apparecchiature

Per modificare il modo in cui un determinato apparecchio funziona, fare clic sul pulsante 'List View'. Viene visualizzato un elenco di tutte le apparecchiature patchate con il loro indirizzo DMX, nome Apparecchio, il nome del canale e il profilo Apparecchio e la posizione. Per vedere i canali utilizzati da un determinato apparecchio, fate clic sul triangolo a sinistra dell'indirizzo del Apparecchio. Diverse caselle di controllo sono visibili a destra:

2. Attiva / Disattiva fading: determina se il canale segue il tempo di dissolvenza
3. Dimmer: determina se il canale è quello che deve essere oscurato quando il Master dimmer o la scena dimmer cambia
4. Inverti Pan: Inverte l'uscita del canale pan (quando il canale è al valore 0, il software il valore di uscita 255)
5. Inverti Tilt: inverte l'uscita del canale Tilt
7. Swap Pan / Tilt: Swap canali Pan e Tilt. Quando il canale pan viene modificato, il software emette i dati sul canale tilt e viceversa

Patch

Universe 1

Address	Name	Profile	1	2	3	4	5
001 - 018	moving head.1	_Generic/MOVING HEAD.ssl2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	X		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
2	Y		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
3	μX		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
4	μY		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
5	Cyan		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
6	Magenta		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
7	Yellow		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
8	Iris		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
9	Zoom		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
10	Dimmer		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
11	Color		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
12	Gobo		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
13	RotGobo		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
14	Shutter		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
15	Gobo 2		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
16	RotGobo 2		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
17	Prism		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
18	Prism rotation		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
019 - 036	moving head.2	_Generic/MOVING HEAD.ssl2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

4. Edita

4.1. Organizzazione Apparecchi di illuminazione

Ogni apparecchio di illuminazione è rappresentato da un quadrato che può essere visto nella finestra Fixture in basso a destra della finestra principale. Lampade con molteplici fasci quali barre LED vengono visualizzati con diversi quadrati, ognuno dei quali rappresenta un fascio. Ogni quadrato è in grado di mostrare le seguenti informazioni (a seconda delle caratteristiche dell'apparecchio di illuminazione reale):

- Dimmer
- Shutter / strobo
- Colore
- Iris
- Gobo + Gobo rotazione



La navigazione intorno alla finestra fixture

Quando gli apparecchi sono patchiati, il livello di posizione e lo zoom della finestra apparecchio può essere impostata automaticamente in modo che tutti gli apparecchi sono visibili. I seguenti pulsanti della barra degli strumenti consentono di regolare il livello di posizione e lo zoom:

1. Zoom in / out
2. Scala e posizionare la finestra in modo che tutti gli apparecchi sono visibili
3. Ripristina lo zoom per il livello predefinito ma non modificare la posizione
4. Passa tra modalità di selezione dispositivo e la modalità posizione della finestra



Selezione Dispositivi (Fixture)

Per impostazione predefinita, dispositivi possono essere selezionati facendo clic sui quadrati o trascinando un riquadro attorno ad alcuni dispositivi (proprio come icone all'interno di Windows Explorer o OS X Finder). Multi-selezioni possono essere effettuate anche tenendo cmd su Mac o Ctl su PC. Sono disponibili diverse altre opzioni di selezione:

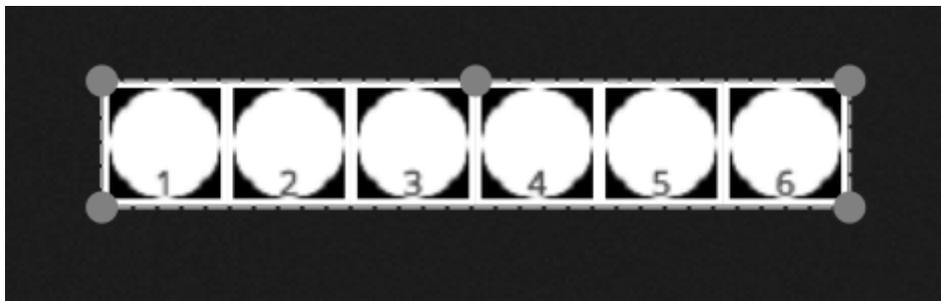
5. Selezione a mano libera: disegnare una forma intorno ai dispositivi che si desidera selezionare trascinando e tenendo premuto il tasto sinistro del mouse
6. Pen Selezione: Tracciare una linea attraverso i dispositivi che si desidera selezionare
7. Seleziona tutti gli apparecchi

8. De-selezionare tutti gli apparecchi
9. selezionare i dispositivi dispari (1,3,5,7 ecc ...)
10. Invertire la selezione
11. Sposta la selezione verso l'alto e verso il basso selezionando la successiva e i dispositivi precedenti nell'ordine in cui sono definiti all'interno della finestra di patch



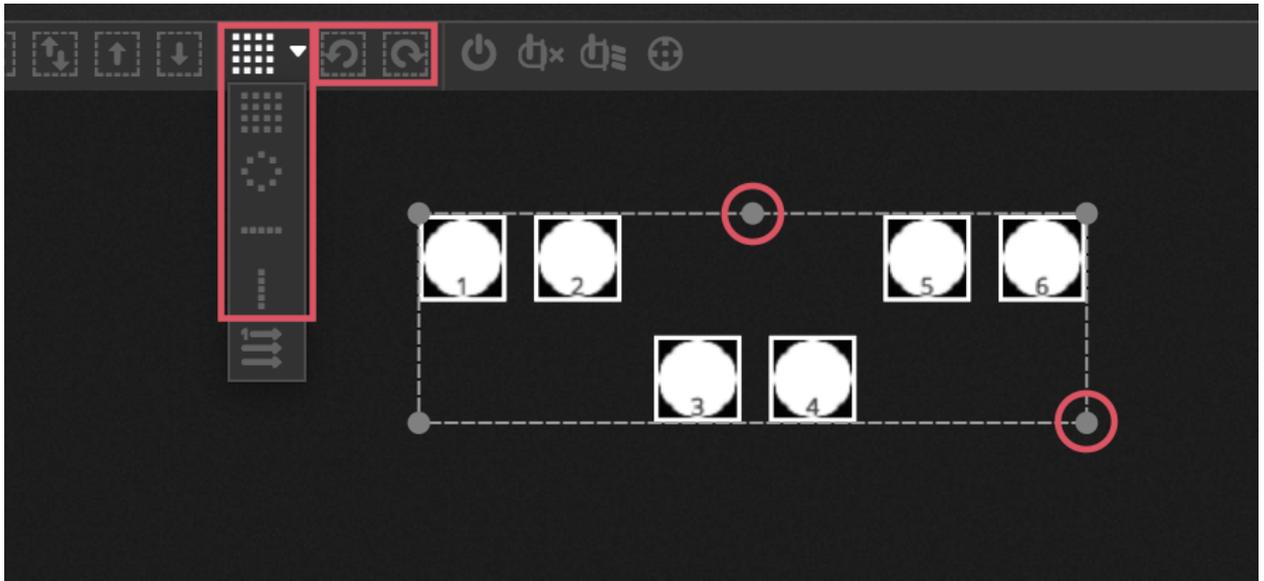
Indice Fixture

Quando i dispositivi sono selezionati, un numero appare in fondo alla piazza. Questo è l'indice dispositivo. È importante selezionare dispositivi nell'ordine corretto quando si lavora con effetti perché gli effetti sono generati in ordine di indice. Immaginate di avere una linea apparecchiature e desiderare di creare un effetto pixel con un arcobaleno di scorrimento da sinistra a destra. In questo caso, assicurarsi che nell'indice i dispositivi sono numerati da sinistra a destra, come mostra l'esempio seguente. Quando si utilizzano i tasti di selezione rapida, i dispositivi sono indicizzati nell'ordine specificato nella finestra di patch.



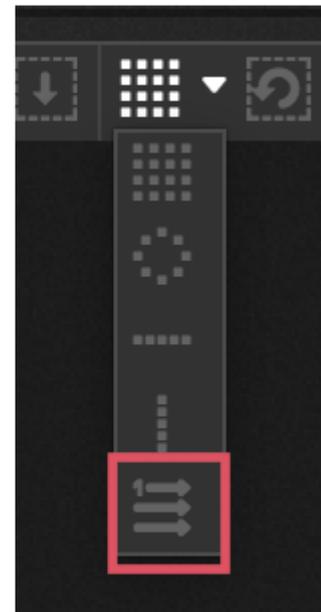
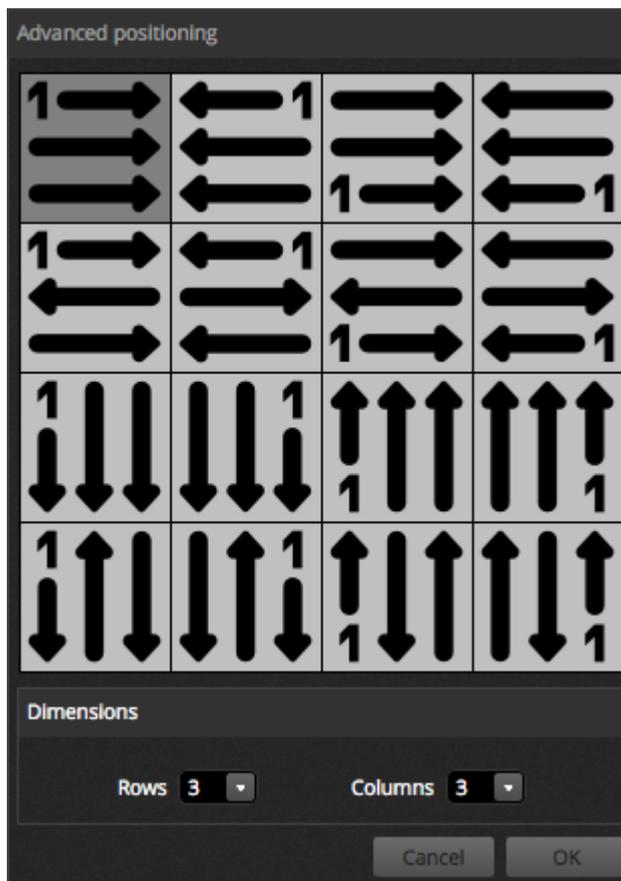
Posizionamento dei dispositivi

I dispositivi possono essere posizionati manualmente trascinandolo e rilasciandolo sul quadrato. Se è stata fatta una selezione multipla di attrezzature, è possibile modificare le posizioni relative regolando la posizione del quadrato con i piccoli cerchi (come ridimensionamento di un'immagine). La selezione può anche essere ruotata trascinando il piccolo cerchio in alto al centro del perimetro di selezione. Selezionando l'apparecchio può essere ruotato di 45 gradi a sinistra e a destra con le icone di rotazione sulla barra degli strumenti. Le Lampade possono essere rapidamente posizionate in una linea, un cerchio o matrice facendo clic sull'icona forma sulla barra degli strumenti.



Matrice di posizionamento

Quando gli apparecchi sono posizionati in una matrice, sono posizionati per default nell'ordine indice definito nella finestra patch da sinistra a destra e dall'alto verso il basso. Daslight anche posizionerà i dispositivi il più vicino possibile al quadrato. Questo ordine dispositivo può essere modificato selezionando 'Posizionamento avanzato'. Le Lampade possono essere rapidamente posizionate in diversi ordini differenti selezionando l'ordine appropriato, e il numero di righe e colonne possono essere selezionate nella parte inferiore della finestra.



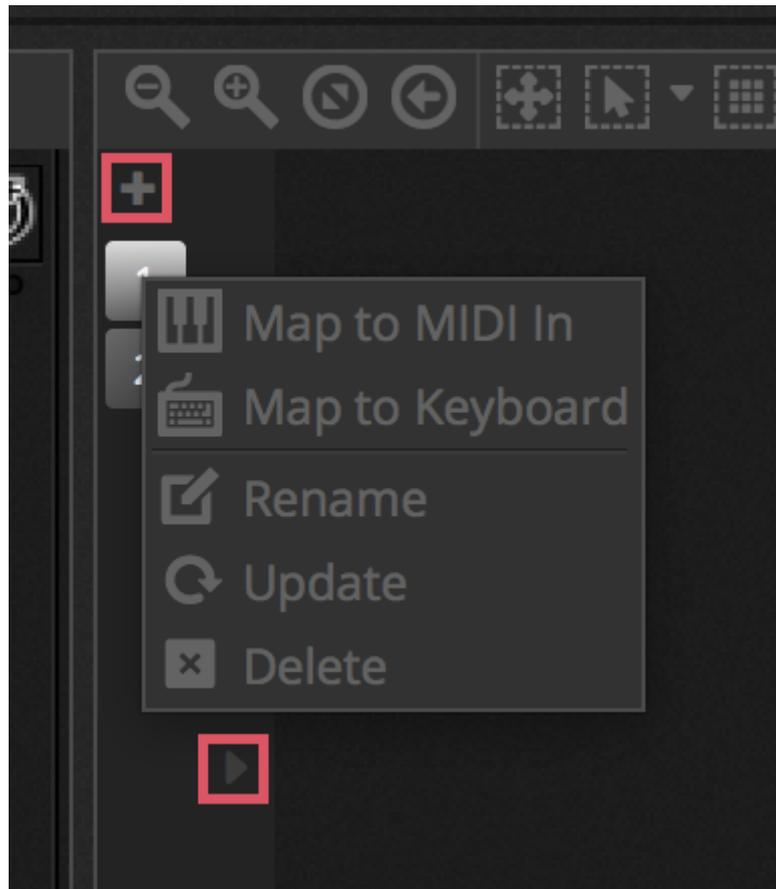
Gruppi

I dispositivi possono essere organizzati in gruppi per la selezione rapida. Un gruppo memorizza anche l'indice del dispositivo che consente ai vari gruppi di essere realizzati con diversi ordini di indice per un aspetto con effetto

diverso. Per creare un gruppo, selezionare i dispositivi che si desidera includere nel gruppo e fare clic sull'icona + a sinistra della finestra di dispositivo. Per impostazione predefinita, i gruppi sono etichettati 1, 2, 3 ecc .. Per visualizzare il nome completo del gruppo, fare clic sulla freccia a destra per espandere la barra gruppi.

sono disponibili cliccando col tasto destro del menu gruppo, diverse altre opzioni:

1. Mappa per MIDI in: selezionare il gruppo con un messaggio MIDI
2. Mappa per la tastiera: selezionare il gruppo con la tastiera
3. Rinomina: Cambia il nome del gruppo
4. Update: aggiornare il contenuto del gruppo con la selezione corrente
5. Elimina: Rimuovere il gruppo

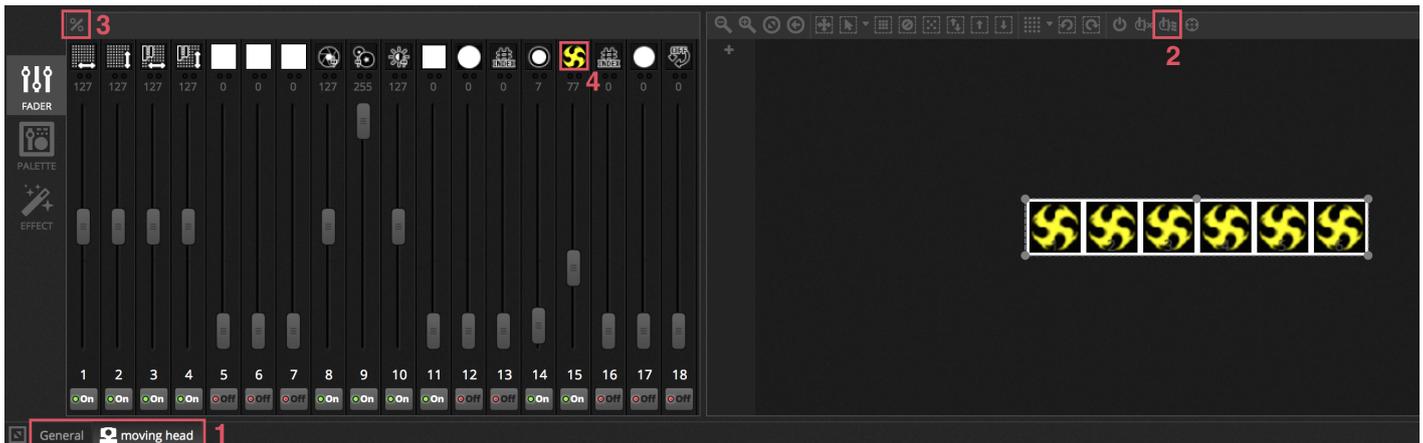


4.2. Controllo Apparecchi di illuminazione

Gli apparecchi di illuminazione possono essere controllati sia coi fader che con le palette. Per cominciare, basta che sia selezionata una scena, quindi selezionare gli apparecchi che si desidera controllare. C'è una scheda per ogni tipo di apparecchio di illuminazione nel vostro spettacolo e una scheda 'Generale', che mostra tutti gli apparecchi (1). Utilizzare il pulsante 'Mostra Fascio di luce' nella parte superiore della finestra degli apparecchi per aprire il dimmer e impostare tutti gli altri canali richiesti per vedere il fascio di luce (ad esempio otturatore, diaframma, ecc ..) (2).

Trascinare un fader su e giù per modificare il valore del canale. I canali possono essere impostati tra 0 e 255. Il valore DMX del canale viene visualizzata verso l'alto e facendo clic su questo valore vi permetterà di inserire manualmente un numero. Per visualizzare il valore in%, fare clic sull'icona% in alto a sinistra della finestra fader (3). Per passare a un preset (ad esempio, un particolare gobo), fare clic destro la parte superiore del canale e selezionare il preset dalla lista (4). & Nbsp;

Ogni canale può essere attivato e disattivato facendo clic sul pulsante nella parte inferiore del fader. Se un canale è OFF, non verrà utilizzato nella scena. Pertanto, se lo stesso canale viene utilizzato in un'altra scena attiva, il valore di uscita rimane lo stesso. Se un canale è acceso e impostato a 0, il valore di uscita cambia a 0 quando la scena viene attivata.



Controllo con le palette

La scheda Palette fornisce un modo semplice per controllare la funzionalità di un particolare canale. Una tavolozza è disponibile per ogni effetto diverso. Tutti gli effetti del dispositivo selezionato vengono visualizzati nella parte superiore della finestra. Fare clic l'effetto appropriato per scorrere automaticamente alla corrispondente palette. & Nbsp;

Ci sono 3 tipi di palette:

Pan Tilt: L'asse X della griglia controlla il canale Pan e l'asse Y controlla il canale Tilt. Spostare il cursore sulla griglia per controllare in modo rapido, fare clic in un'area vuota della griglia e trascinare per controllare con una precisione più elevata. La sensibilità può essere impostata con precisione scorrendo con la rotellina del mouse mentre il cursore del mouse si trova sopra la griglia, o spostando il fader orizzontale in basso a destra. Trascinare i fader sopra e sotto la griglia per regolare il pan e tilt individualmente. Come con il cursore griglia, cliccando i cursori fader si controlla il canale rapidamente e cliccando in uno spazio vuoto nella fader si controllerà il canale più lentamente e con maggiore precisione. Per impostazione predefinita, tutte le luci si agganceranno agli stessi valori di pan e tilt quando si sposta la griglia. Se apparecchi sono posizionati in luoghi diversi, possono essere spostati l'uno rispetto all'altro facendo clic sul pulsante 'Relative'. In questa modalità, diversi piccoli punti sono mostrati per indicare la posizione di ciascuno dei proiettori selezionati. A destra del pulsante relativo è il tasto 'Centro', che può essere utilizzato per posizionare rapidamente tutti gli apparecchi al 50% Pan e Tilt.

Colore: La ruota dei colori può essere utilizzata per controllare rapidamente canali RGB e CMY. Trascinare il cursore all'interno della ruota dei colori per impostare un colore e trascinare il cursore sul fader circolare per impostare la luminosità. Altre ruote colori sono disponibili facendo clic destro sulla ruota. La ruota colore HSV permette di avere il controllo separato della tonalità, saturazione e luminosità. Fare clic attorno alla ruota dei colori per passare a un colore, trascinare il cursore per modificare rapidamente la tonalità / saturazione / luminosità o trascinare in uno spazio vuoto per regolare il colore con una precisione superiore. Cliccando nel centro della ruota questa mostrerà la proprietà della finestra colore che consente ai colori di essere raccolti in una varietà di diversi campioni insieme con un contagocce per selezionare il colore di un pixel sullo schermo. E' anche possibile inserire i valori RGB e HSV qui.

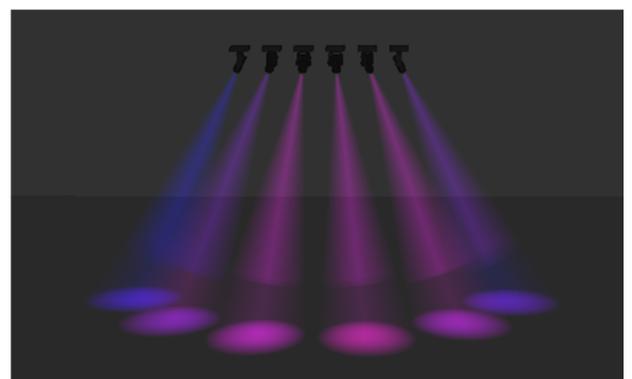
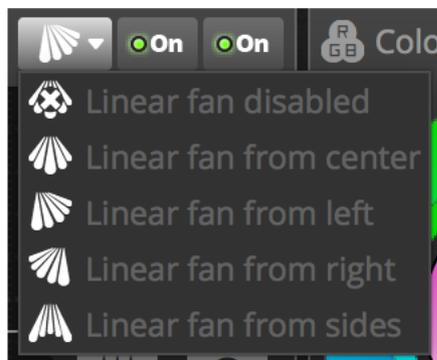
Altro: Altri canali mostrerà un elenco dei loro preset con un fader che è in grado di controllare la gamma di preset. Ad esempio, se è selezionato un 'Pulse Iris' preset, il fader può controllare la velocità dell'impulso dell'iride.



Creare sfumature e Fan lineari

Oltre a impostare valori fissi con le tavolozze, è anche possibile impostare un intervallo di valori attraverso una selezione di apparecchi. Per esempio un fan di Beams può essere impostato su una selezione di dispositivi mobili, o una sfumatura di colore attraverso una striscia di LED. In Daslight noi chiamiamo queste 'Linea Fans'. Per creare una Fan lineare, selezionare il tipo di Fan dall'elenco a discesa e quindi impostare i valori di inizio e di finitura.

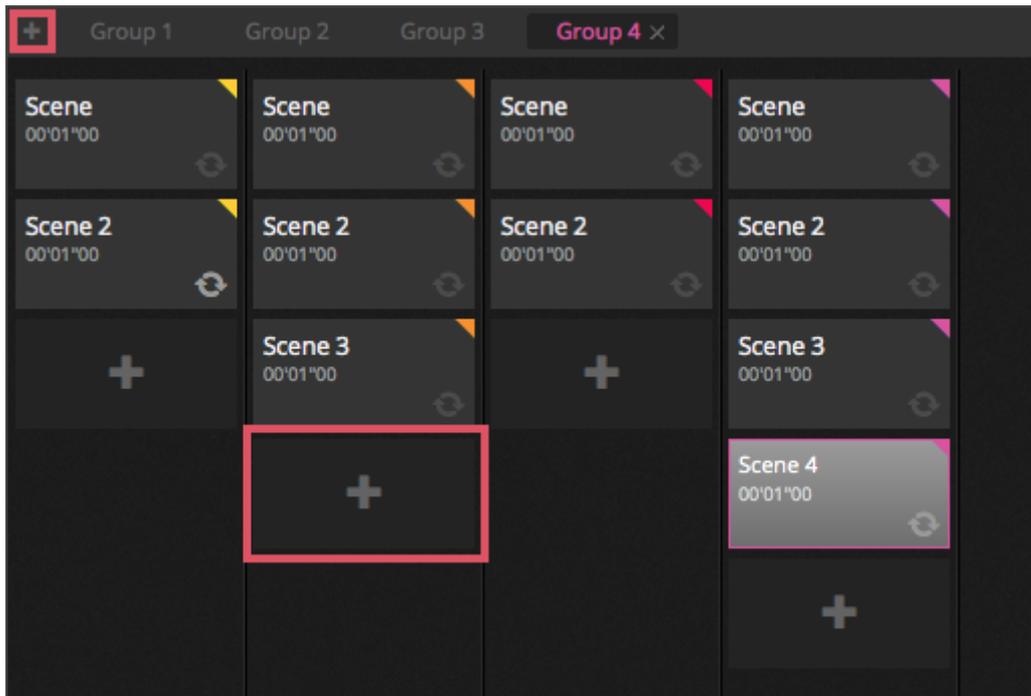
L'immagine sotto mostra come creare un fan di Beams. In questo caso è migliore selezionare 'lineare Fan da sinistra'. Ciò significa che il primo apparecchio sarà impostato nella prima posizione, l'ultimo apparecchio possa essere impostata l'ultima posizione, e gli apparecchi in mezzo saranno calcolati automaticamente.



4.3. Creazione Scene

Quando i canali sono impostati nell'editor, i valori vengono memorizzati nelle scene. Una scena può contenere un 'look' statici (per esempio: tutti gli apparecchi posizionati al centro della stanza in rosso), o dinamici (per esempio: dispositivi che cambiano

colore con un effetto arcobaleno). Le scene sono organizzati in gruppi. Per impostazione predefinita, 1 scena può svolgere in un momento ciascun gruppo. I gruppi sono progettati per essere sovrapposti, ad esempio ci può essere un gruppo per effetti di colore, un gruppo per effetti di movimento e un gruppo per effetti stroboscopici etc.



Fasi

Una scena ha 1 o più passaggi. Ogni passo memorizza un 'look' statico. Un effetto dinamico può essere ottenuto aggiungendo diversi passaggi con dissolvenza e di attesa. Per creare un nuovo passo, fare clic sul pulsante '+' (1). Come i fader e le palette sono cambiati, i dati vengono memorizzati immediatamente nel passo selezionato. Dissolvenza e tempo di attesa possono essere modificati con un doppio clic su una fase. L'esempio seguente mostra una scena con 4 punti ciascuno con un tempo di dissolvenza di 2 secondi e un tempo di attesa di 1 secondo. In questo caso, i valori terranno, a 'congelare' per 1 secondo, e quindi a spostare gradualmente entro valori più di 2 secondi. Quando viene raggiunto il passo finale, il ciclo scena riprende di nuovo intorno alla prima fase. Per vedere in anteprima una scena, fare clic sul pulsante 'Play' (2).

I passaggi multipli possono essere modificati in una sola volta. Per fare questo, selezionare un passo, tenere Ctl (PC) o Cmd (Mac) e selezionare i passi che si desidera modificare. Una serie di misure può anche essere modificata selezionando il primo passo della gamma, premere shift e selezionare la fase finale. Per modificare la dissolvenza e tenere i tempi di una selezione di passi, continuare a tenere premuto Shift, Ctl o Cmd mentre clicca due volte il passo, o si fa clic sul pulsante 'Time Settings' (3). I passaggi possono essere ri-arrangiati trascinandoli e rilasciandoli. Per eliminare un passo, premere il tasto / backspace di cancellazione o fare clic sul pulsante 'Rimuovi Step' (4).

#	Fade Time	Hold Time
1	00m02s00	00m02s00
2	00m02s00	00m02s00
3	00m02s00	00m02s00
4	00m02s00	00m02s00

Proprietà scene

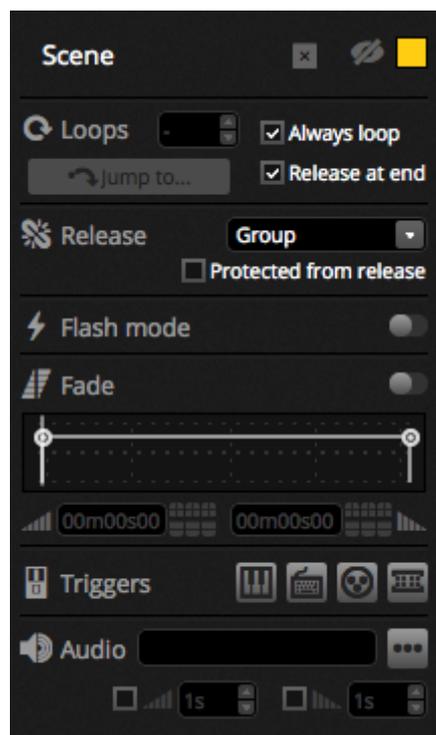
Le proprietà della scena selezionata vengono visualizzate a destra della finestra dell'editor. Segue una descrizione di ciascuna proprietà.

1. nome di scena: scegliere un nome per la scena. I 3 pulsanti a destra cancellano il nome della scena, mostrano e nascondono la scena sulla scheda Live, e permettono la modifica del colore del pulsante scena.
2. Loops: determina quante volte una scena verrà avviata. Se loop è impostato su 1, la scena si avvierà 1 volta. 'Always Loop' l'loop scena è tempo indeterminato fino a quando non viene rilasciato. "Release at end" rilascerà automaticamente la scena una volta terminato il ciclo.
3. Vai a ...: quale scena partirà dopo la scena che si è finito di far andare. Questo può essere un'altra scena nel file spettacolo o la scena successiva.
4. rilascio: la modalità di rilascio determina ciò che accadrà a tutte le altre scene dello spettacolo quando la scena selezionata viene riprodotta. 4 modalità di rilascio sono disponibili.
5. OFF: nessun altre scene saranno rilasciate
6. Generale: tutte le scene saranno rilasciate
7. Gruppo: tutte le scene all'interno dello stesso gruppo verranno rilasciate
8. Tutti tranne gruppo: tutte le scene dello spettacolo saranno rilasciate ad eccezione di quelli all'interno dello stesso gruppo
9. Protetto dalla release: La scena è sempre attivata a meno che non si arresta manualmente

Modalità Flash: La scena si attiverà quando si fa clic e si smettere di attivare quando il tasto del mouse / tastiera viene rilasciato

10. Fade: impostare un fade in e fade out per la scena .
11. Trigger: Impostare un / tastiera / DMX / Porta attivazione MIDI per la scena (vedere l'argomento Attivazione per maggiori informazioni)
12. Audio: selezionare un file audio da riprodurre quando la scena viene attivata con un fade in e fade out .

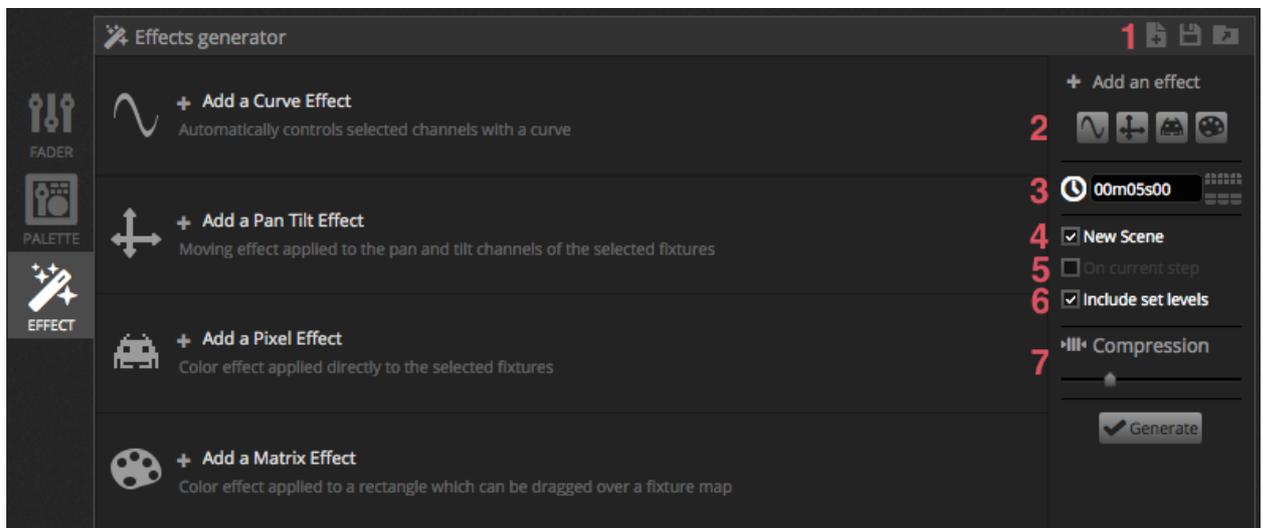
Nota: facendo clic sul pulsante stella in alto a destra si salverà le impostazioni correnti come predefinite quando viene creata una nuova scena.



4.4.Creazione Effetti

Daslight 4 include un potente generatore di effetti chiamato XEEL. Il XEEL contiene centinaia di effetti che possono essere applicati rapidamente ad una selezione di apparecchi e generano i passi senza dover aggiungere ogni passo singolarmente. Per creare un effetto:

- Selezionare i proiettori che si desidera includere entro l'effetto
- Selezionare uno dei tipi di effetto 4
- regolare le proprietà
- Fare clic sul pulsante 'Genera';
 1. preset di effetti personalizzati possono essere caricati e salvati
 2. Uno dei 4 tipi di effetti diversi possono essere scelti (ulteriori informazioni qui di seguito)
 3. La durata dell'effetto può essere scelta
 4. Gli effetti possono essere generati all'interno di una nuova scena vuota o nella scena attuale
 5. Se 'On Current Step' è selezionato, l'effetto avrà inizio al passo attualmente selezionato
 6. "include Set Level" includerà eventuali impostazioni di livelli di fader / tavolozza su ogni passo della scena generata
 7. Compression riduce il numero di passaggi utilizzati nella effetto generato. Ciò è utile se le singole fasi devono essere modificate dopo generato un effetto, o se la scena verrà scritta stand-alone nella memoria di un dispositivo in cui lo spazio di memoria è limitato. Questa caratteristica è utile anche se il software è utilizzato in modo esplicito in cui il numero massimo di passaggi consentito è limitata

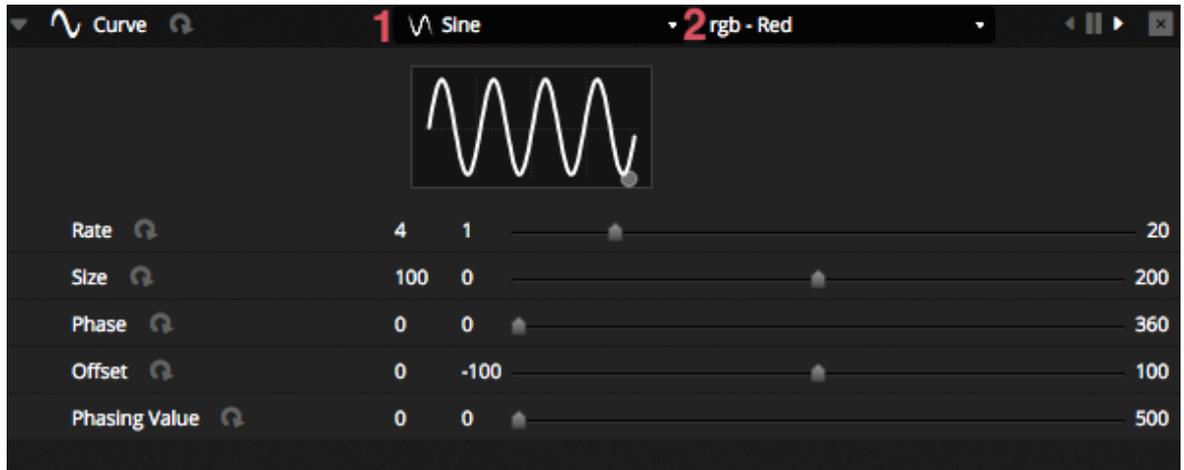


Curve

Con l'effetto curve, formule matematiche di base possono essere utilizzati per regolare un canale. tipi di curve possono essere selezionate qui (1). I canali possono essere selezionati qui (2). Oltre a controllare un canale specifico, è anche possibile mettere una curva sulla luminosità complessiva, tonalità e saturazione di un apparecchio di illuminazione. Nell'immagine sottostante, il livello di colore rosso viene regolato con un gesto del seno.

Il comportamento delle onde viene regolato con i fader.

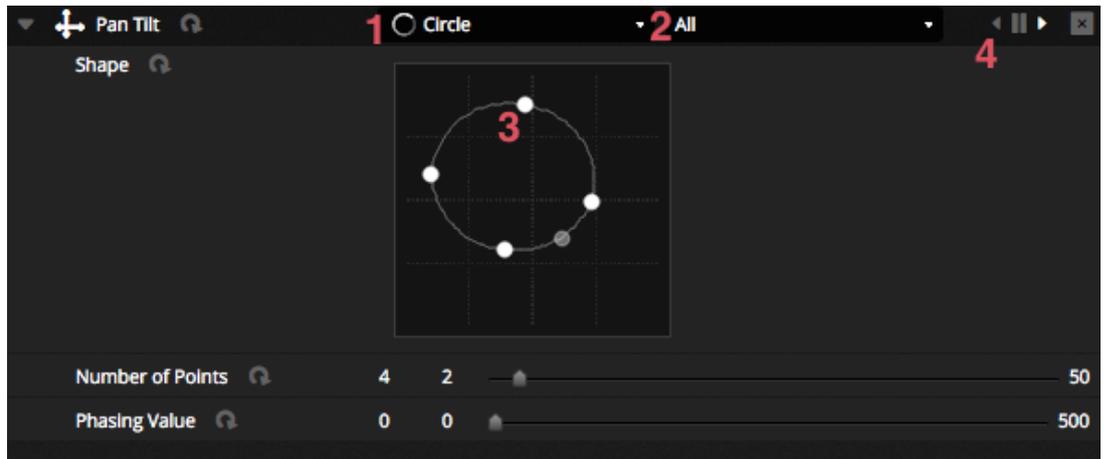
- Cambiare la frequenza dell'onda regolando la velocità, questo potrà accelerare il vostro modello
- Regolare la dimensione di allungamento dell'onda
- Sposta l'onda avanti e indietro regolando la fase e regolando l'offset per spostare l'onda verso l'alto o verso il basso
- Regolare il valore di fasatura per compensare la posizione degli effetti su ogni apparecchio. Gradualmente per funzionare correttamente, il software deve essere dato l'ordine in cui sono posizionati gli apparecchi. Per ulteriori informazioni su come impostare un indice di fissaggio, vedere l'argomento 'Organizzazione di apparecchi di illuminazione.



Pan Tilt

Questo effetto può essere utilizzato su tutti i dispositivi con canali pan e tilt. Permette modelli in movimento da creare facilmente.

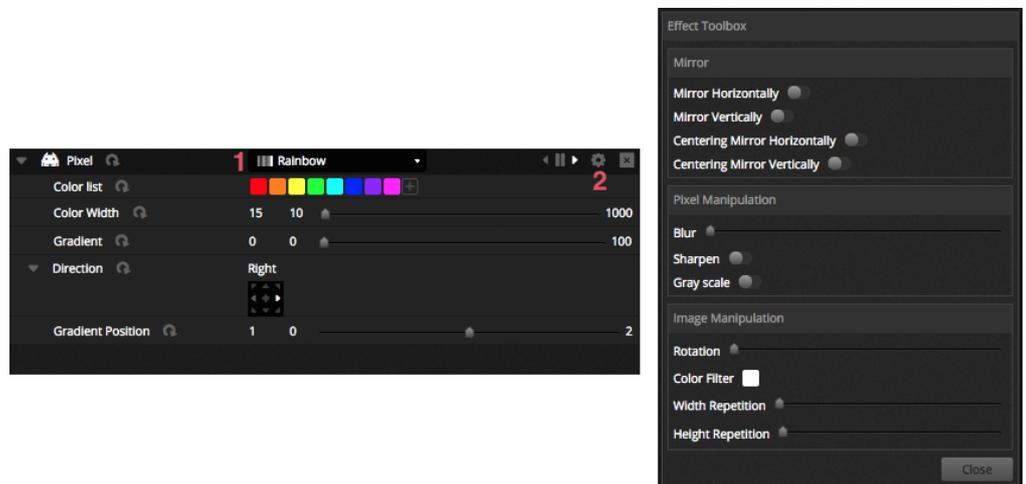
- Aprire il fascio di luce facendo clic sul fascio sul pulsante della barra degli strumenti della finestra dei dispositivi. Questo ti permette di vedere i vostri dispositivi, come si regola la posizione. Questo sarà salvato solo come parte del effetto se 'include impostare i livelli "sia selezionata
- Selezionare la forma che si desidera creare qui (1)
- Se si dispone di un dispositivo con fasci multipli, selezionare il numero del fascio qui (2)
- alterare la forma trascinando i punti (3). Spostare l'intera forma facendo clic su uno spazio vuoto nella griglia
- Fare clic destro per rimuovere un punto
- Fare doppio clic per aggiungere un punto, o regolare il 'Numero di Punti' cursore
- Phasing può essere aggiunto per creare un effetto 'onda'
- L'effetto può essere invertito o in pausa (4). Ad esempio, è possibile sovrapporre 2 effetti Pan Tilt e invertire uno di loro per rendere un effetto di movimento simmetrico
- Per modificare la velocità dell'effetto, regolare il tempo effettivo del destro



Pixel

L'effetto pixel mescola colori insieme per creare fantastici effetti ricercati molto rapidamente. & Nbsp;

- Selezionare un tipo di effetto pixel (1)
- Fare doppio clic uno dei quadrati colorati per regolare un colore utilizzato all'interno l'effetto. I colori possono essere rimossi facendo clic destro e selezionando 'Elimina'
- Altre opzioni dipendono dall'effetto colore selezionato
- Cliccando qui (2) si aprirà la casella degli strumenti effetto dove ci sono molte altre impostazioni effetto con alto livello di manipolazione. Questi includono il mirroring l'effetto, sfocatura, scala di grigi, stretch e la scala.



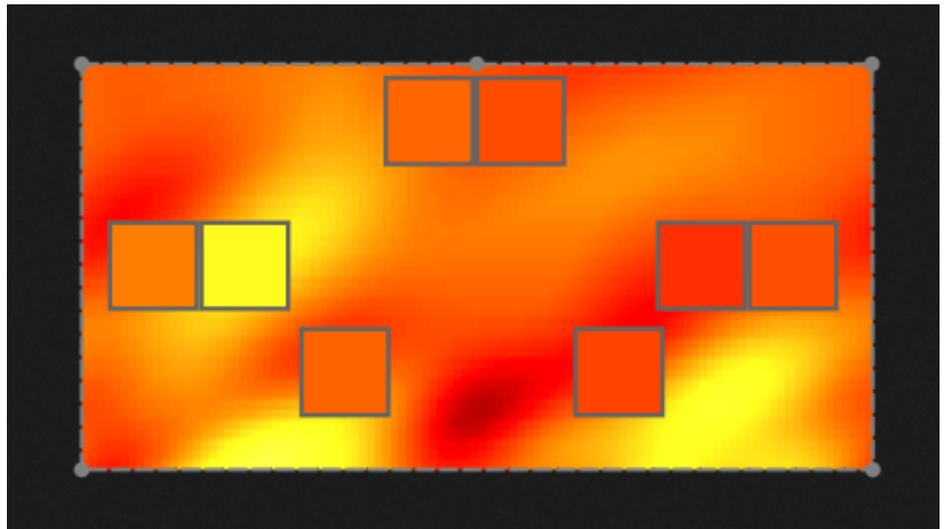
Matrice

Gli effetti di matrice sono effetti base di video progettati per essere pixel mappati. Quando viene creato un nuovo effetto matrice, apparirà nella finestra apparecchio su un rettangolo. Questo rettangolo può essere trascinato su apparecchi di illuminazione, ridimensionato e ruotato. & Nbsp;

Tutti i tipi di effetti disponibili entro l'effetto dei pixel sono disponibili all'interno del effetto matrice, comunque un effetto matrice non capisce quanti dispositivi sono in uso, in tal modo gli effetti come inseguimenti knight rider non avrà un look preciso.

Diversi tipi di effetti aggiuntivi sono inclusi come parte dell'effetto Matrix:

- modelli audio come "Bar Graph" e misuratore di livello consentono di manipolare modelli con un segnale audio in ingresso
- L'effetto di rimbalzo consente di scegliere forme diverse per rimbalzare intorno alla zona mappata
- L'effetto multimediale consente di scegliere un'immagine o un video da riprodurre sulla zona mappata
- Utilizza l'effetto di testo per visualizzare o scorrere il testo personalizzato in tutta l'area mappata

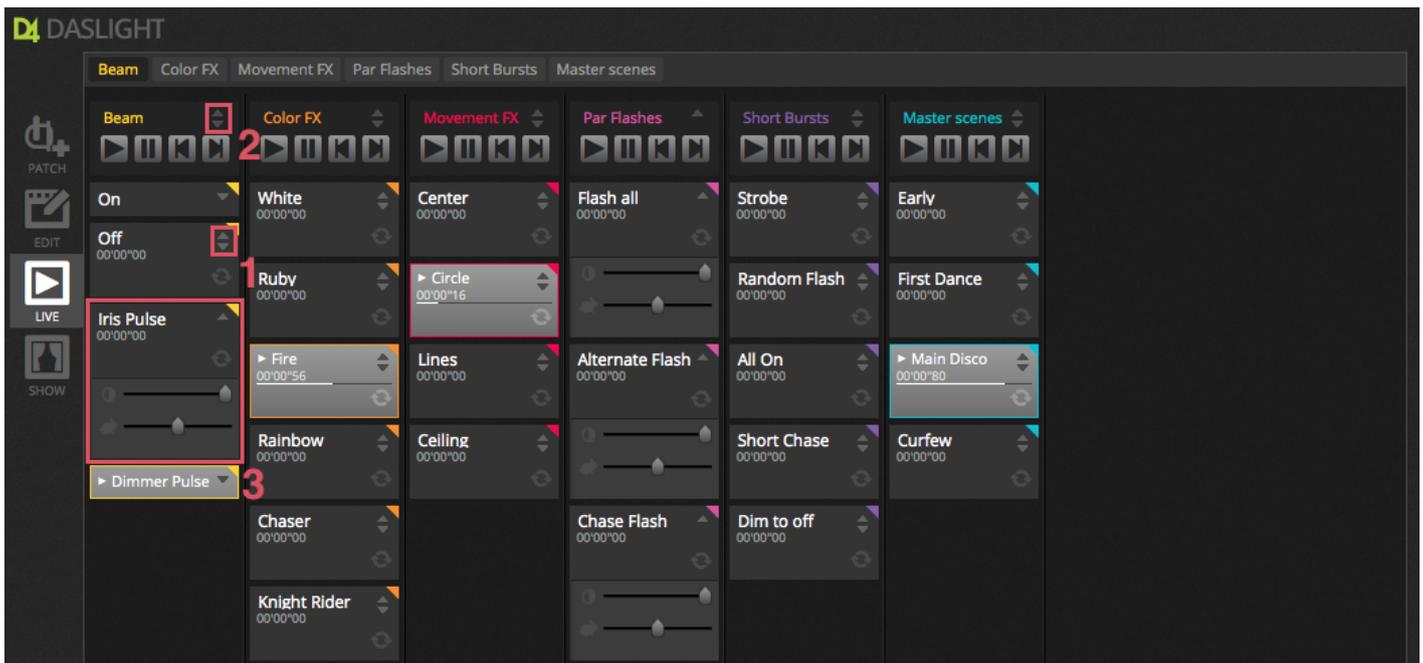


5.Live

5.1.Controlla il tuo Show live

Live Screen dove si controlla il vostro show. L'esempio seguente mostra diverse scene che funzionano allo stesso tempo. Finché le scene utilizzano canali diversi, saranno sovrapposte e fuse insieme. Se una scena attivata, utilizza gli stessi canali come una scena che è già in riproduzione, l'ultima scena avrà la priorità rispetto alle altre.

Le scene possono essere visualizzati in 3 dimensioni. Clic sulle frecce su e giù cambierà la dimensione della scena (1) e cliccando sulle frecce nell'intestazione del gruppo si espande e contrae tutte le scene all'interno del gruppo (2). Quando una scena è impostata di dimensioni più grandi, appariranno due fader orizzontali (3). La prima consente di modificare la velocità della scena e la seconda permette di diminuire la luminosità.



Saltando tra le scene

Ogni gruppo contiene 4 icone:

- Play: per iniziare la riproduzione di un gruppo dal 1 ° scena
- Pause: Per bloccare l'uscita di corrente della scena di gioco
- Previous / Next per passare alla scena precedente o successiva all'interno del gruppo. Se la 1 ° scena del gruppo sta andando e 'Previous' è selezionato, salterà l'ultima scena. Se l'ultima scena è in riproduzione e 'Next' viene premuto, salterà alla 1 °. Un gruppo potrebbe essere trattato come un tradizionale Cue-list con il pulsante 'Next' che agisce come un tasto GO . E 'possibile assegnare scorciatoioe per il pulsante del gruppo' Next 'all'interno delle preferenze del software.

E' anche possibile saltare tutte le scene avanti e indietro utilizzando le icone della barra degli strumenti dal vivo a destra dello schermo dal vivo.



Barra Live

L'area a destra della schermata Live mostra una barra in diretta con un Master Dimmer.

Il Master dimmer avrà la precedenza nei canali dimmer e colori di tutte le luci. Si tratta di un modo rapido per oscurare a livello globale il vostro impianto completo.

Gli 8 pulsanti in diretta in alto consentono di:

- Vai avanti e indietro tra le scene
- Pausa l'intero spettacolo
- LI1 oscura tutti i corpi illuminanti
- A livello globale attivare e disattivare dissolvenza tra le scene
- Bloccare il software (utile se avete bisogno di lasciare il computer incustodito)
- Prendere snapshot live

Altre opzioni sulla barra vivo includono pulsanti per ripristinare le modifiche in tempo reale, e BPM gestione / Pulse. Questi sono spiegati nei temi della 'Modifica il tuo Show Live' e 'Audio'.



5.2. Edita il tuo Show Live

Tutti hanno bisogno di modificare il loro spettacolo dal vivo ad un certo punto, sia che si tratti di una situazione momentanea di over-ride o la regolazione del colore all'interno di una scena. Ci sono diversi modi per controllare il vostro show al di là di attivare le scene

Saltando Indietro nell'Editor

Se si fa clic sulla scheda Editor, mentre uno spettacolo è in esecuzione, le stesse scene rimarranno attivate e lo spettacolo andrà avanti. L'unica differenza è che tutti i canali utilizzati nella scena e passo selezionato si imporranno rispetto allo Show attualmente in esecuzione. Se si desidera bloccare l'uscita DMX della scena attualmente in fase di modifica, fare clic sul pulsante "Blind Mode" verso l'alto a destra della griglia di scena. Se avete bisogno di controllare se la modalità è attivata in "Blind Mode", mentre nelle schede in diretta o Mostra, questa opzione può anche essere impostata all'interno del menu dell'editor.

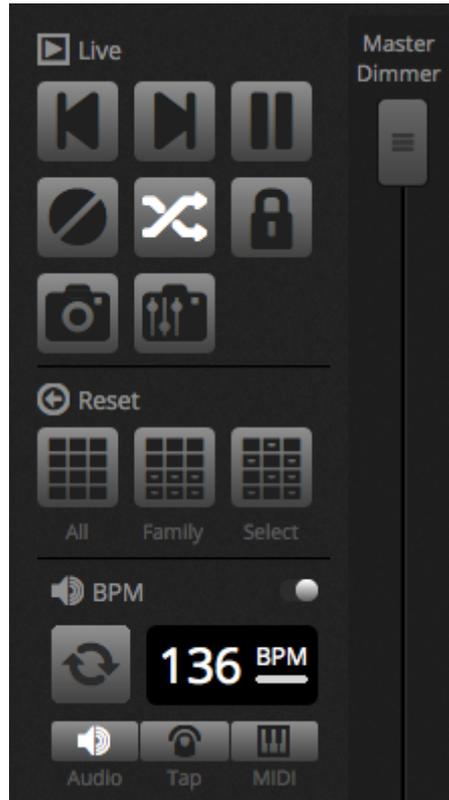
Creare modifiche in Live

Per creare una modifica dal vivo, selezionare alcuni apparecchi e quindi fare clic su qualsiasi fader o tavolozza. Notare i cambiamenti di stato da ON / OFF a LTP. LTP è sinonimo che il più recente ha la priorità. Ciò significa che l'ultimo cambiamento avrà sempre la priorità. Quando si sposta il fader, rimarrà al valore impostato fino a quando una scena che usa lo stesso canale viene attivata. Le modifiche LTP non vengono memorizzati in scene molto sovrapposte sopra la parte superiore delle scene. & nbsp;

Le modifiche in tempo reale possono essere ripristinate cliccando su uno dei 3 pulsanti di reset sulla barra degli strumenti dal vivo:

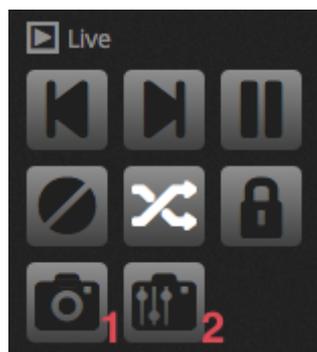
- All: azzera tutte le modifiche dal vivo nello show
- Family: azzera tutte le modifiche in tempo reale nella scheda famiglia selezionata

- Select: azzera tutte le modifiche in tempo reale sui proiettori selezionati



la creazione di Snapshot

Una rappresentazione statica del vostro show può essere presa e salvata all'interno di una nuova scena. Per fare questo, fare clic sull'icona della fotocamera nella barra degli strumenti dal vivo. Un'istantanea di tutto ciò che può essere salvata (1), o semplicemente la LTP modifiche (2). Una nuova scena verrà creata all'interno del gruppo selezionato.

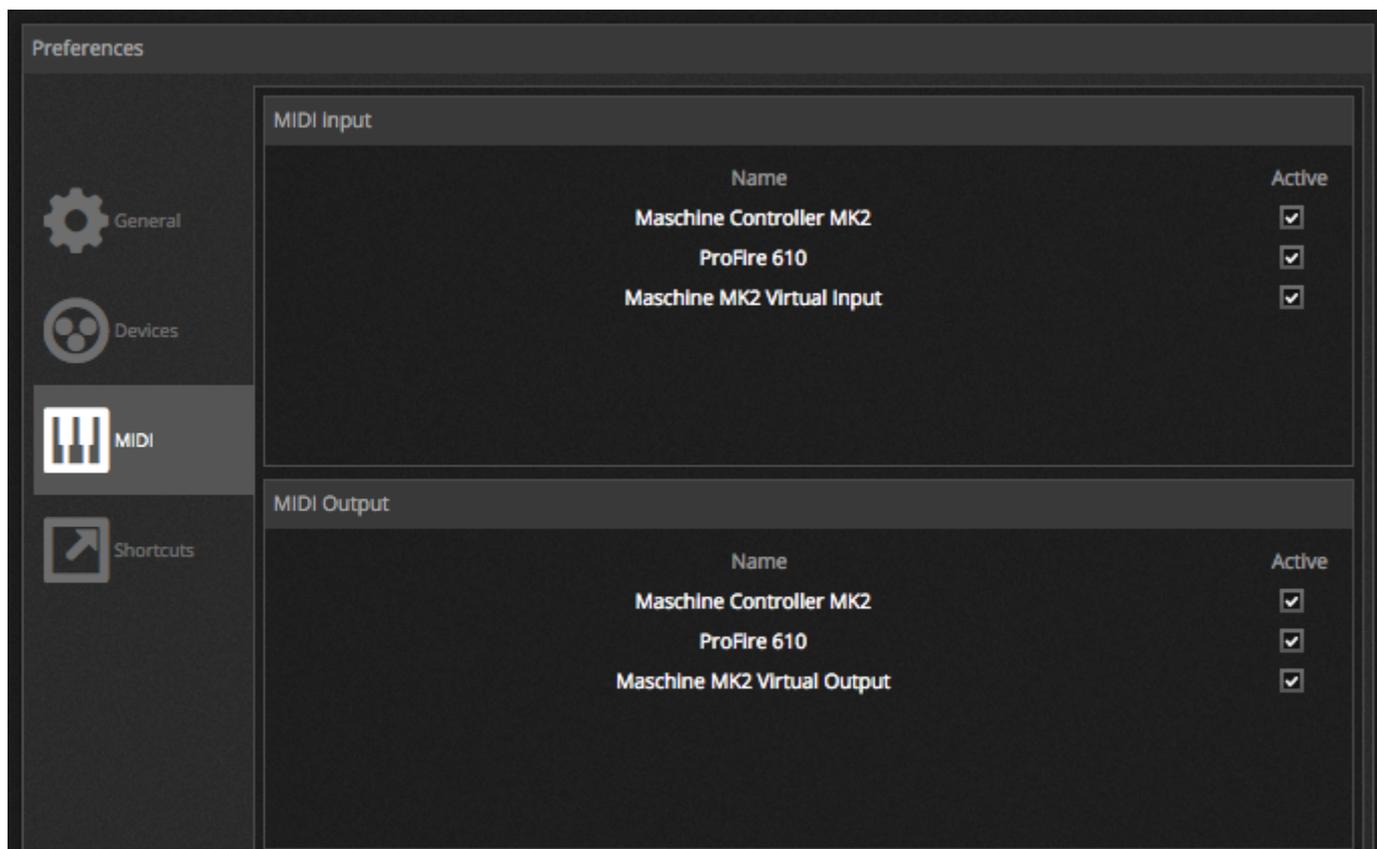


5.3.MIDI

MIDI sta per Musical Instrument Digital Interface ed è un sistema che viene utilizzato per la comunicazione tra diversi dispositivi del settore audio / visivo. Molte parti del software possono essere controllati con un controller MIDI, come le scene e i fader.

dispositivi MIDI sono normalmente collegati con un cavo USB o attraverso un'interfaccia USB-MIDI con un cavo DIN. Una volta che il dispositivo è stato collegato e che il driver installato, il dispositivo MIDI può essere selezionato dalla finestra delle preferenze.

Il software può anche inviare MIDI all'ingresso MIDI del controller MIDI. Alcuni controller MIDI sono in grado di interpretare tali dati per accendere le luci interne e spostare fader motorizzati. Assicurarsi di selezionare sia il MIDI in e out nei dispositivi.



Per associare un tasto MIDI ad una scena, fare clic sul pulsante di attivazione MIDI nella finestra Proprietà scena, o fare clic destro una scena in diretta e selezionare 'Mappa per MIDI In'. Apparirà la finestra Triggering MIDI. Premendo il tasto corrispondente sul controller MIDI mapperà automaticamente il comando.

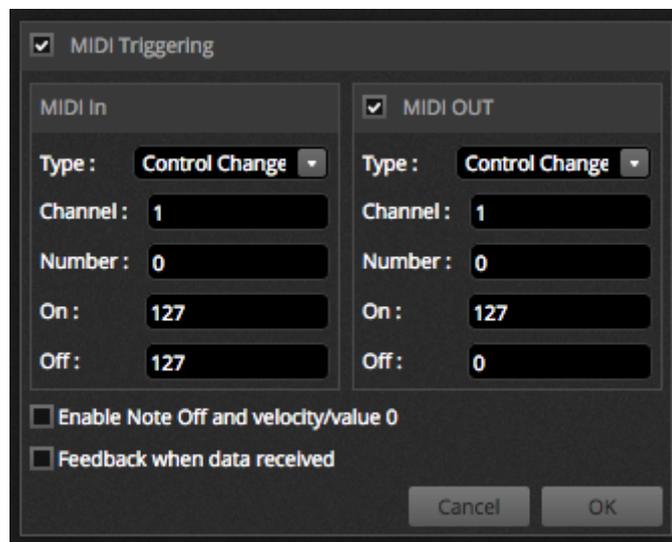


Mappatura avanzata dei tasti

E' possibile modificare i singoli componenti del messaggio MIDI. Il messaggio MIDI in arrivo può essere specificato sulla sinistra e il messaggio MIDI in uscita è specificato sulla destra.

Le opzioni includono:

- Tipo: il tipo di messaggio MIDI. Fate attenzione con i comandi di rilascio pulsante. Alcuni controller usano NoteOn - 0, altri controller usano noteoff - 127. Nel secondo caso, una nota On / Off tipo di messaggio dovrebbe essere usata
- Canale: Il numero del canale 1-16
- Numero: La nota / CC / numero di PC 0-127
- On: il valore da utilizzare per riprodurre la scena
- Off: il valore da utilizzare per fermare la scena
- Enable Note Off e la velocità / valore 0: il software ascolta solo note, off messaggi e messaggi che contengono il valore 0 se questa opzione è selezionata
- Feedback data received: selezionare questa casella se è necessario il software per inviare il messaggio MIDI OUT quando il pulsante viene attivato dal controller MIDI. Ad esempio, questo è richiesto in un controller AKAI APC perché l'hardware non accende i suoi LED a meno che non gli sia detto da un messaggio MIDI in arrivo. Un BCF2000 Behringer tuttavia non richiede questo, come gli interruttori di regolazione, sui propri LED. State attenti con questa opzione, ad alcuni controller ripetono il loro messaggio in arrivo, in quel caso è possibile creare un ciclo infinito MIDI



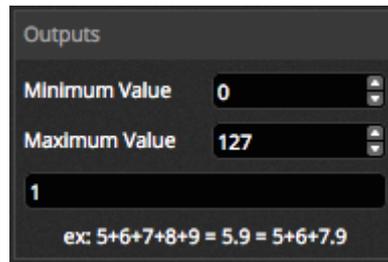
USCITA MIDI

La maggior parte del tempo, il valore MIDI OUT è uguale al MIDI IN. Questo è il motivo per cui quando un comando è auto appreso, il software imparerà lo stesso messaggio per IN che per OUT. Tuttavia alcuni controller rispondere in modo diverso a seconda del loro valore di OUT. Ad esempio, un AKAI APC Mini cambierà colore illuminazione dei tasti a seconda del valore 'On' ricevuto.

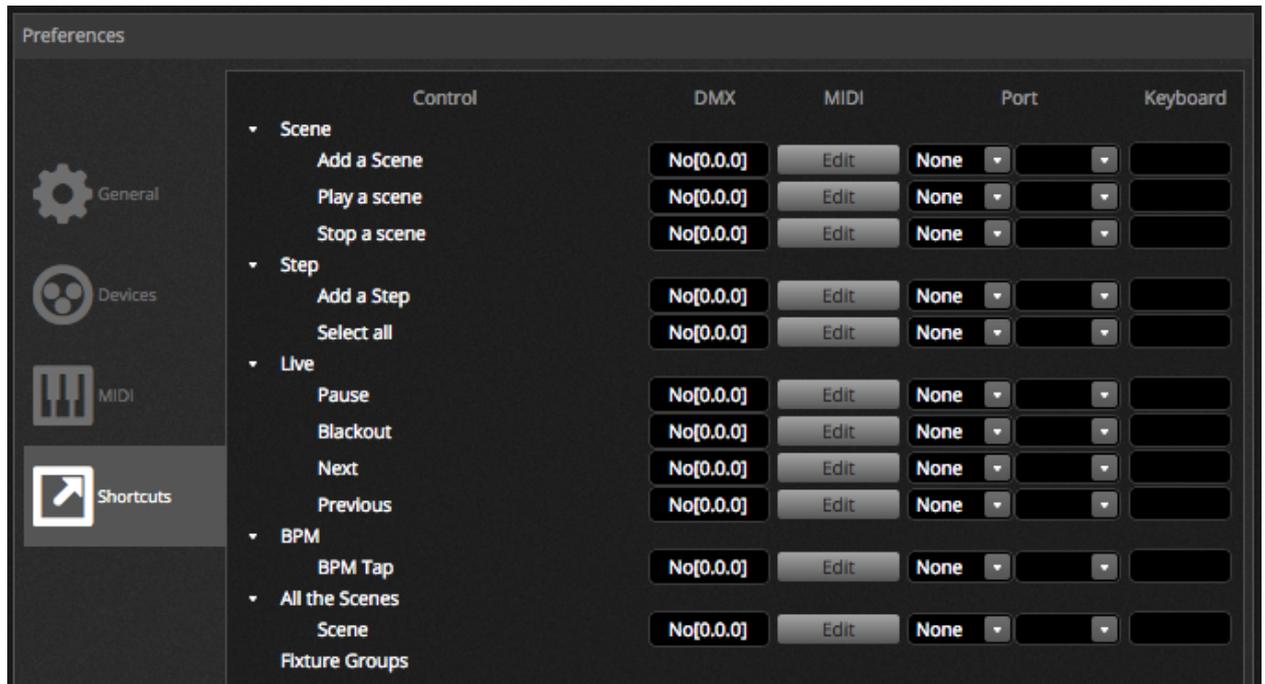
Mappatura avanzata Fader

Quando si fa la mappatura di un fader di canale con il MIDI, molte opzioni sono disponibili tra cui:

- Valore minimo: il valore del fader del canale si sposterà quando il fader MIDI è impostato a 0
- Valore massimo: il valore del fader del canale si sposterà quando il fader MIDI è fissato a 127
- Multi-assegnazione: consente per l'assegnazione di diversi canali di 1 fader MIDI. Per esempio, immettendo 5 + 6 assegnerà il fader ai canali 5 e 6, entrando 5.8 assegnerà il fader ai canali 5,6,7 e 8

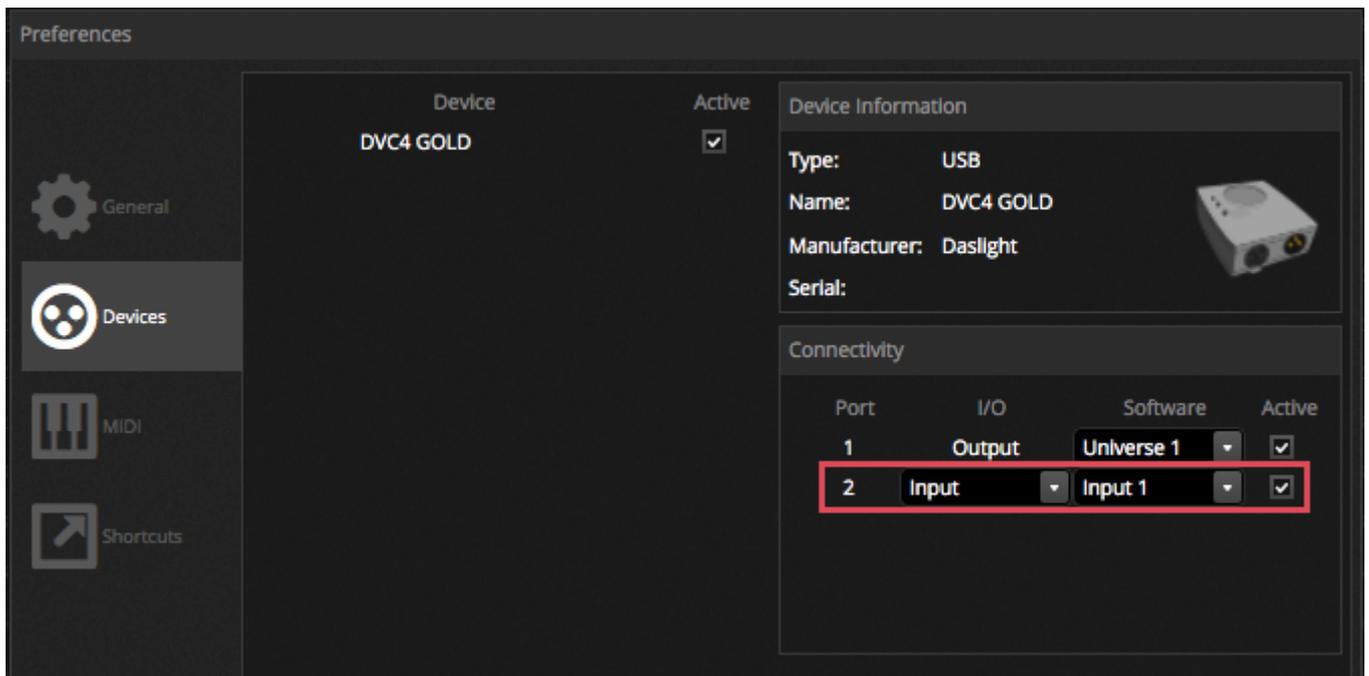


Diverse altre aree del software possono essere attivate dal MIDI. Queste possono essere collocate all'interno delle preferenze del software.



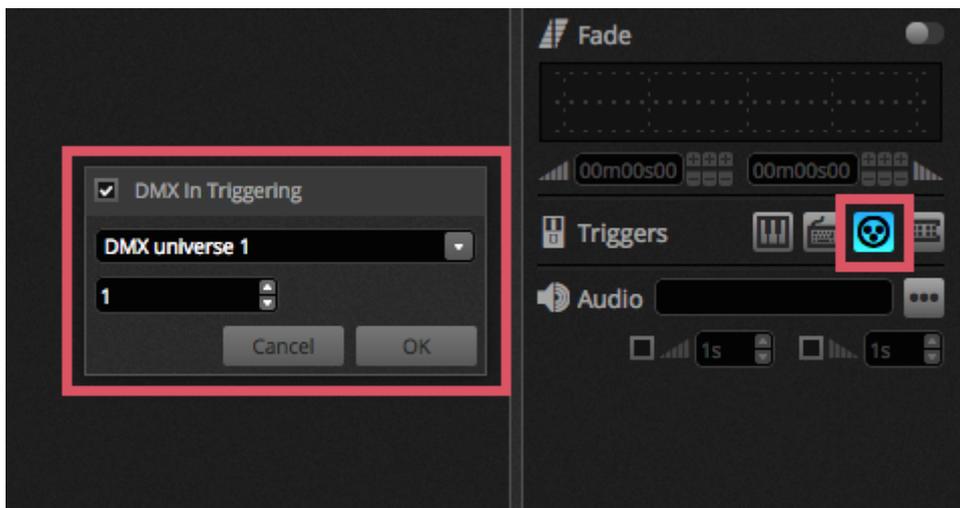
5.4.DMX

Se l'interfaccia DMX ha una connessione ingresso DMX, fader e scena possono essere attivati tramite un messaggio di input DMX. Prima di tutto, assicurarsi che il connettore corretto sulla vostra interfaccia è impostato come ingresso DMX. Questo può essere fatto all'interno delle Preferenze.



Mappaggio Scene

Per mappare un ingresso DMX ad una scena, selezionare la scena e fare clic sul pulsante DMX ingresso trigger nella finestra delle proprietà della scena. Selezionare l'universo DMX e il numero di canale. Valori 0-127 si fermerà la scena e 128-255 attiverà la scena

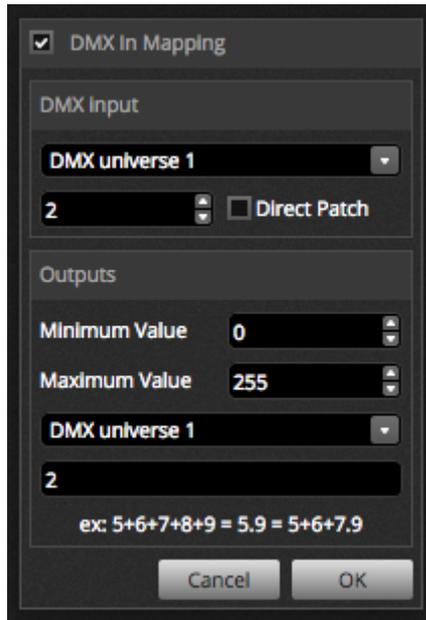


Mappatura fader

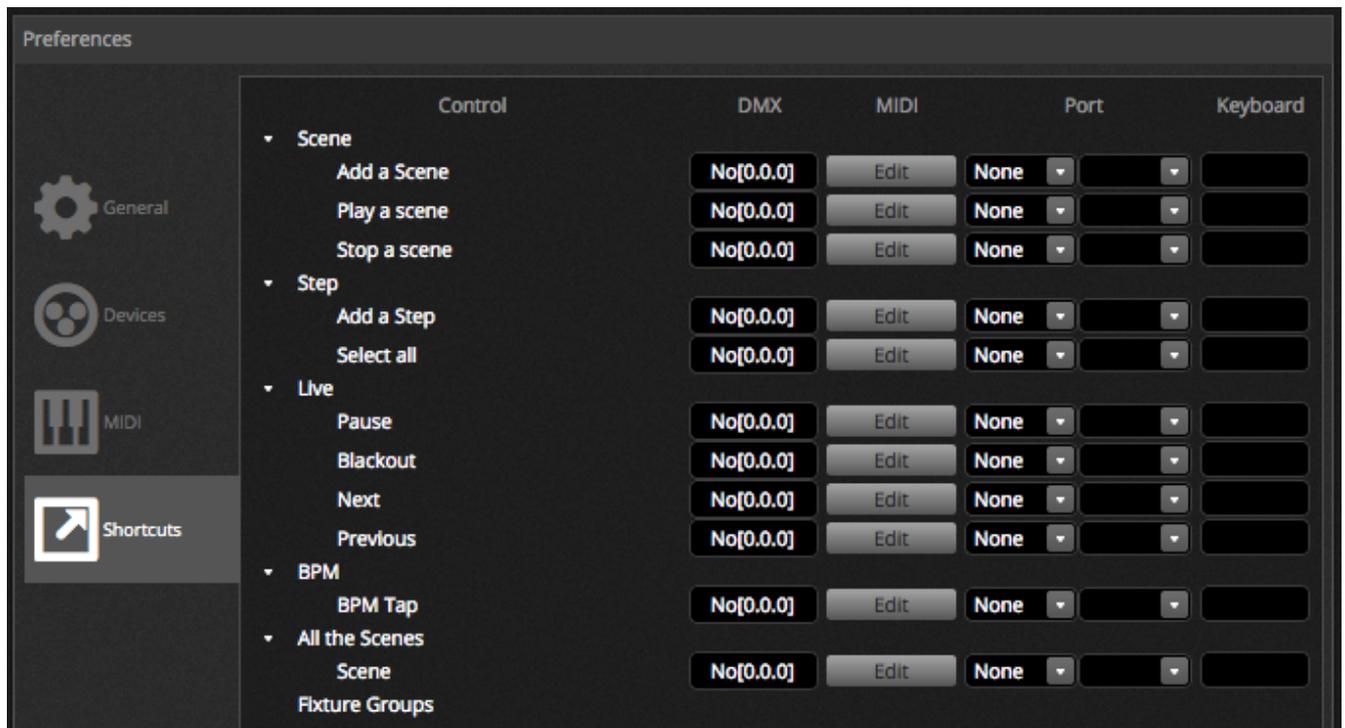
Per mappare un ingresso DMX a un fader, tasto destro del mouse e con il cursore selezionare 'Map to DMX In'. Scegliere l'universo e numero di canale DMX e fare clic su OK. Sono disponibili diverse altre opzioni:

- Direct Patch: collega il fader canale con lo stesso numero di canale di ingresso DMX
- Minimum Value: il valore dell'ingresso DMX dovrebbe essere quello di impostare il fader a 0
- Maximum Value: Il valore dell'ingresso DMX dovrebbe essere quello di impostare il fader a 255
- Multi-assignment: consente l'assegnazione di diversi canali a 1 fader di ingresso DMX. Per esempio, immettendo 5 + 6 assegnerà il fader di ingresso ai canali 5 e 6 nel software, entrando 5.8 assegnerà il fader di ingresso ai canali 5,6,7 e 8. Se un multi-assegnazione è fatto e 'Direct Patch' è selezionato, il corrispondente fader di ingresso DMX verrà mappata a

ciascuno dei fader dei canali assegnati nel software. Per esempio, immettendo 5 + 6 quando 'Direct Patch' è abilitato, il canale di ingresso DMX 5 verrà mappato al canale 5 nel software e canale di ingresso DMX 6 sarà mappato sul canale 6 nel software.

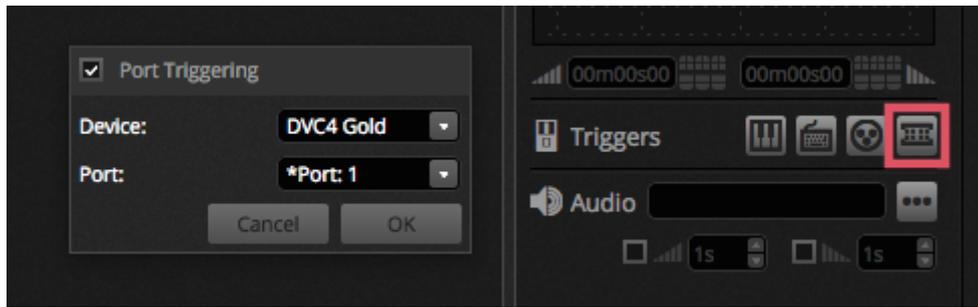


Diverse altre aree del software può essere attivate dal DMX. Queste possono essere collocate all'interno delle preferenze del software.

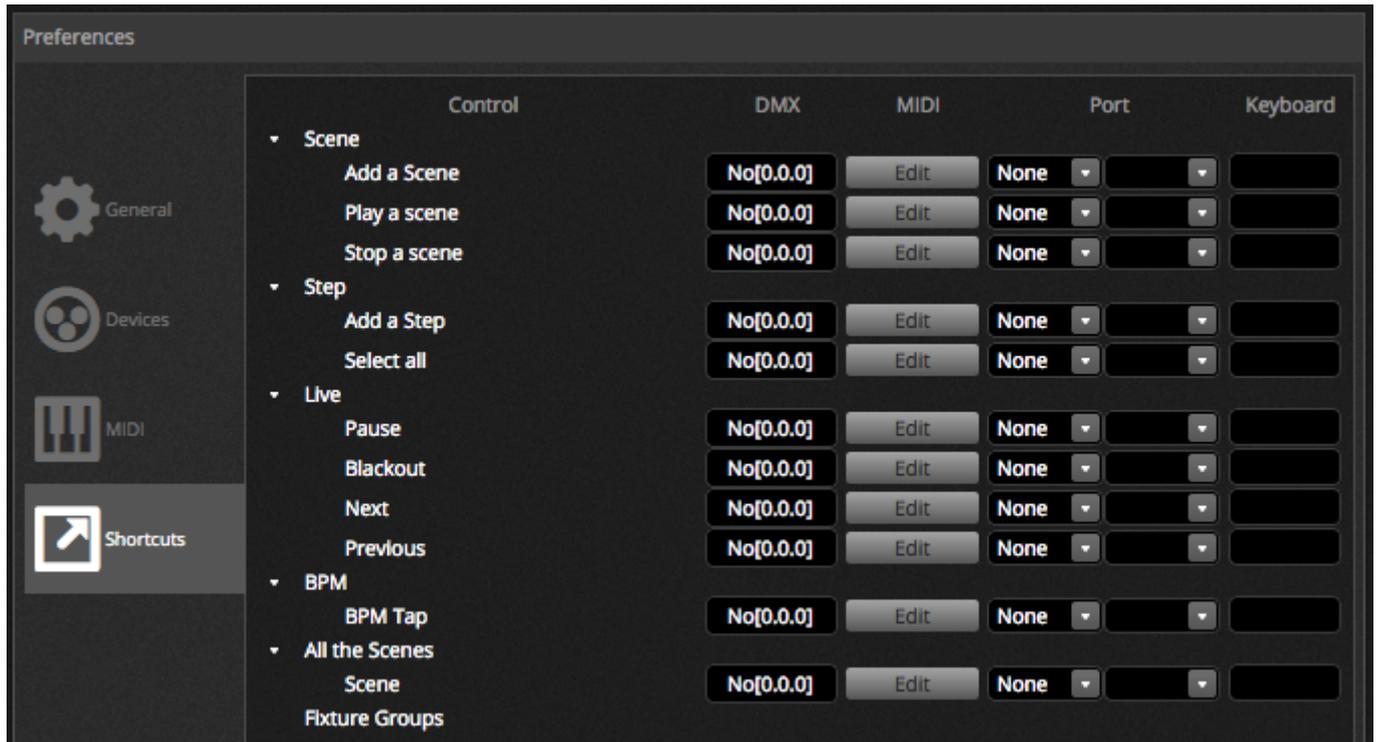


5.5. Porte con contatti "puliti"

Il software può essere innescato da una delle 8 porte contatto pulito disponibili su un'interfaccia DMX compatibile. Per mappare una porta ad una scena, selezionate la scena e quindi fare clic sul pulsante Porta di attivazione all'interno della finestra delle proprietà della scena. Un asterisco verrà visualizzato accanto alle porte che sono già stati utilizzati. Si noti che Indirizzo 1-255 è un indirizzo binario, per esempio Indirizzo 7 è la porta 1, porta 2 e porta 3 insieme.



Diverse altre aree del software può essere attivate dalle porte a contatto pulito. Queste possono essere collocate all'interno delle preferenze del software.



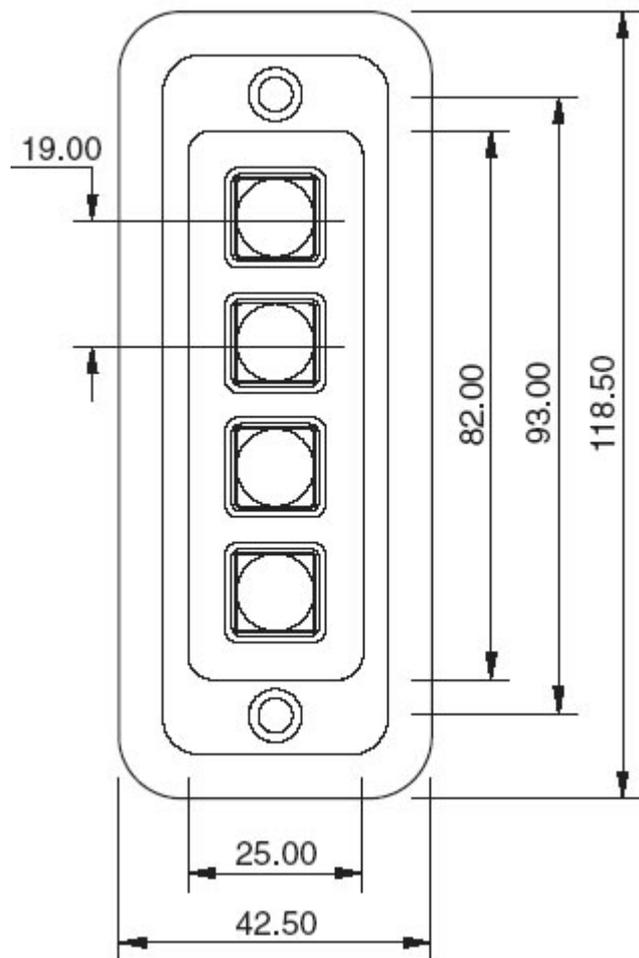
Sample of Keypads - Storm 4 buttons

(details and connections)

See below a complete description to order this keypad from Storm company and the components for the cable. We explain also how to make the connections. For more information visit www.storm-keypads.com

Serie	Picture	Ref. Storm	Ref. Farnell	Ref. Radiospares
-------	---------	--	--	--

<p>Touch keypads for exposed public applications (Storm 1000 PLX series)</p>		<p>PLX0422 01</p>	<p>102957</p>	<p>301-3835</p>
<p>Robust keypads for harsh industrial use (Storm 2000 series)</p>		<p>2K0421 01</p>	<p>546392</p>	
<p>Touch keypads with snap-on keytops for custom legends (Storm Graphic Series)</p>		<p>GS0402 01</p>	<p>102799</p>	<p>301-3885</p>

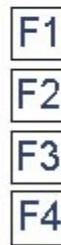


Connection Details for 4 Key Keypad

CONTACT CONNECTIONS



(As viewed from rear of keypad)



KEY LOCATION
(As viewed from front of keypad)

CONTACT MATRIX

CONN. PIN	ROW/COLUMN
1	common
2	F4
3	F3
4	F2
5	F1

Components to buy to make the cable	Pictures	Ref. Farnell	Ref. Radiospares
HE10 Connector female 10 pins (quantity 2)		636034	454-2362
Ribbon cable (Quantity 1m or +)		148011	246-8133

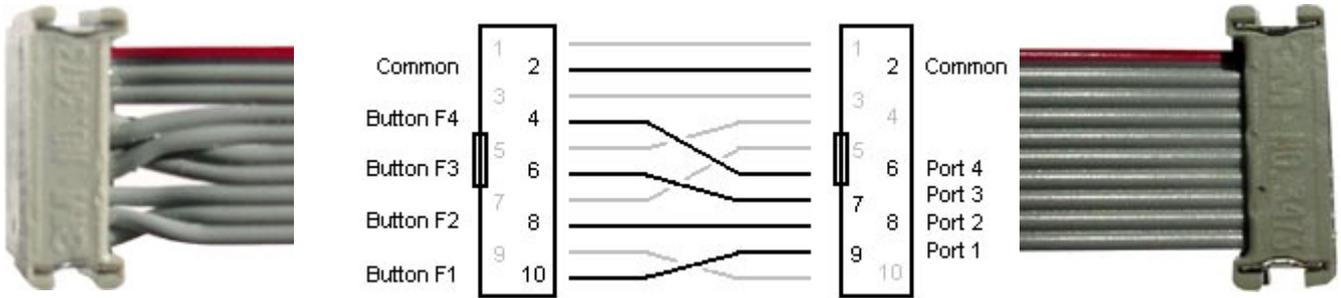
Connection

to keypad 4 buttons

Here is the description of the connection.

Connection

Only 5 wires are usefull to use the 4 buttons of the keypad, to DMX interface but we advise to connect the 10 wires of the ribbon cable.



Storm Interface - Keymat

14 Bentinck Court, Bentinck Road, West Drayton,

UB7 7RQ, England

Tel: +44 (0)1895 431421 Fax: +44 (0)1895 431132

Email: sales@keymat.com

Storm Interface USA

364 Pennsylvania Avenue, Suite 202,

Glen Ellyn, Illinois, 60137, USA

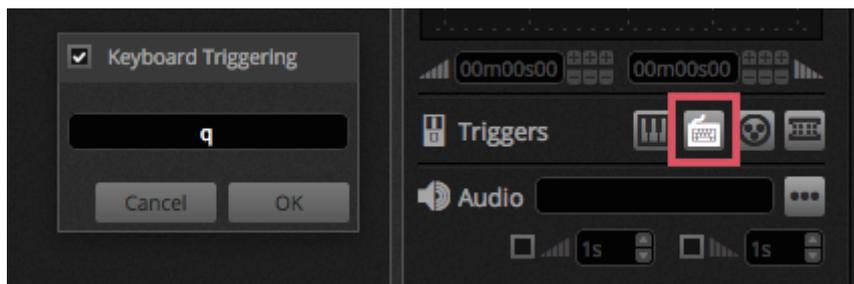
Tel: 630 469 2981 Fax: 630 469 2975

Email: sales.usa@storm-keypads.com

www.storm-keypads.com

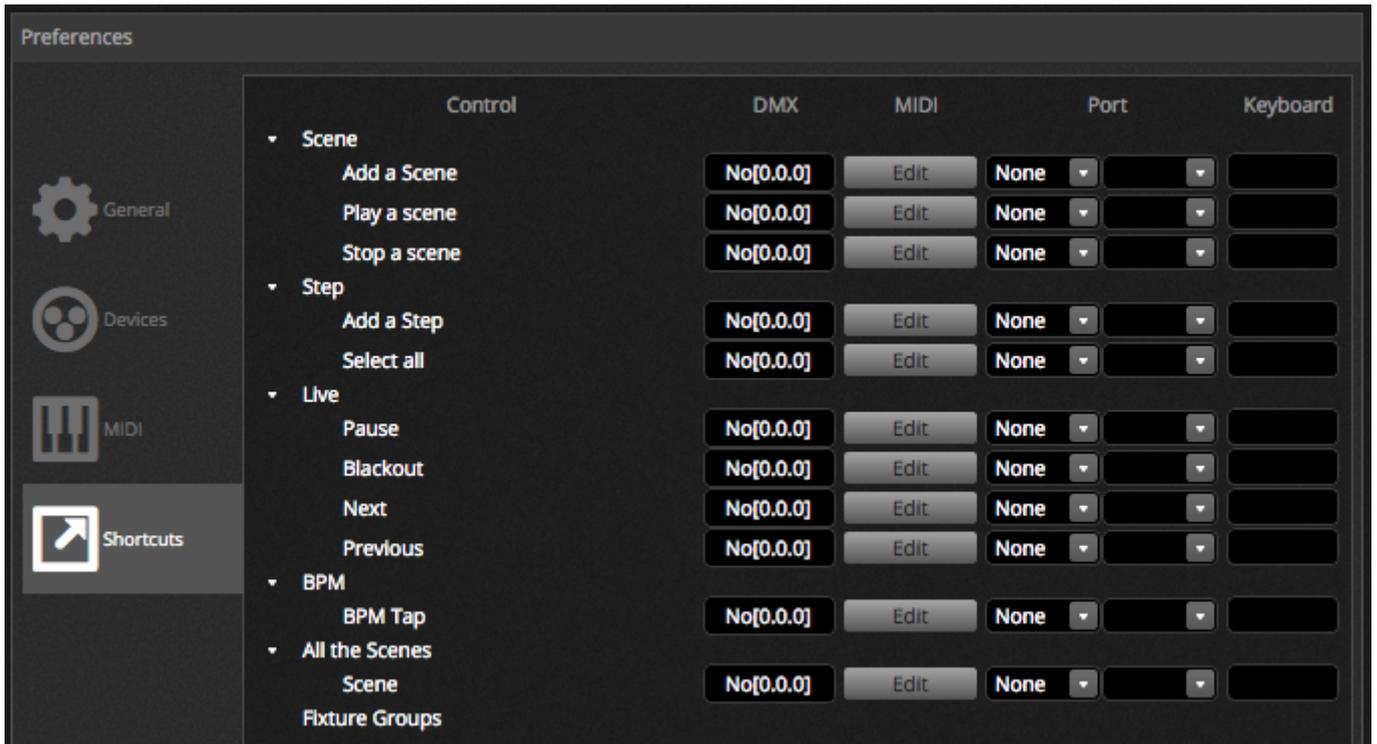
5.6.Tastiera

Una scena può essere attivato da un tasto della tastiera del computer. Per mappare una chiave per una scena, selezionate la scena e quindi fare clic sul pulsante della tastiera di attivazione all'interno della finestra delle proprietà della scena. Se si desidera far lampeggiare una scena con la tastiera, abilitare 'modalità Flash' dalla finestra proprietà della scena.



Diverse altre aree del software può essere attivate dalle porte a contatto pulito. Queste possono essere collocate all'interno delle

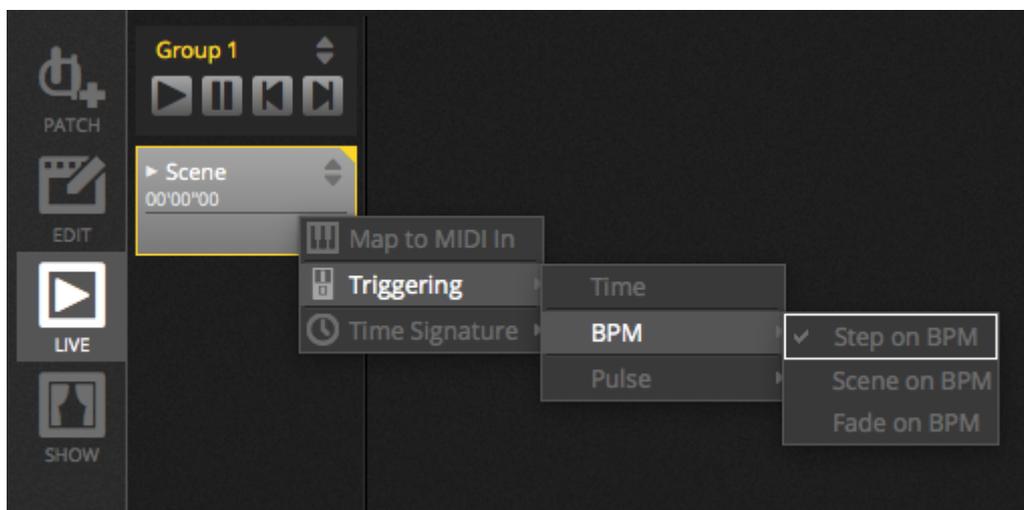
preferenze del software.



5.7.Audio

Le scene in Daslight 4 possono essere sincronizzati con la musica o BPM Pulse. E' possibile avere alcune scene che seguono il ritmo e le altre dopo il BPM. Per mappare una scena per il BPM o impulsi, fare clic destro la scena e selezionare una delle seguenti opzioni:

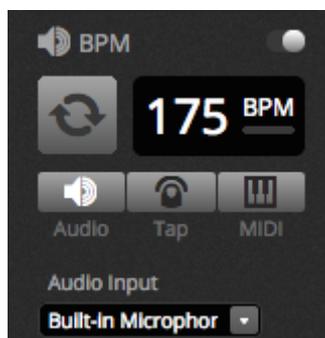
- Step on BPM: La scena salterà alla fase successiva quando riceve un colpo dallo strumento di BPM
- Scene on BPM: La scena si ripeterà quando riceve un colpo dallo strumento di BPM
- Fade on BPM: La scena salterà alla fase successiva quando riceve un colpo dallo strumento di BPM e continuerà verso il passo successivo utilizzando il tempo impostato di dissolvenza
- Step / Scene / Fade su Pulse: Come sopra ma verrà utilizzato lo strumento di impulso



L'attivazione BMP

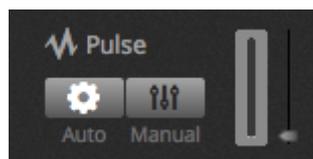
Ci sono diverse opzioni di sincronizzazione BPM differenti disponibili:

- Audio - analizza il segnale audio in ingresso per calcolare il BPM (il dispositivo di ingresso audio può essere selezionato in basso)
- Tap - un pulsante manuale che può essere sfruttato per determinare la BPM
- MIDI - si legge 'orologio MIDI' che consente di leggere il BPM da molti pacchetti e mixer software DJ popolari (il dispositivo MIDI clock deve essere selezionata nelle preferenze del software)



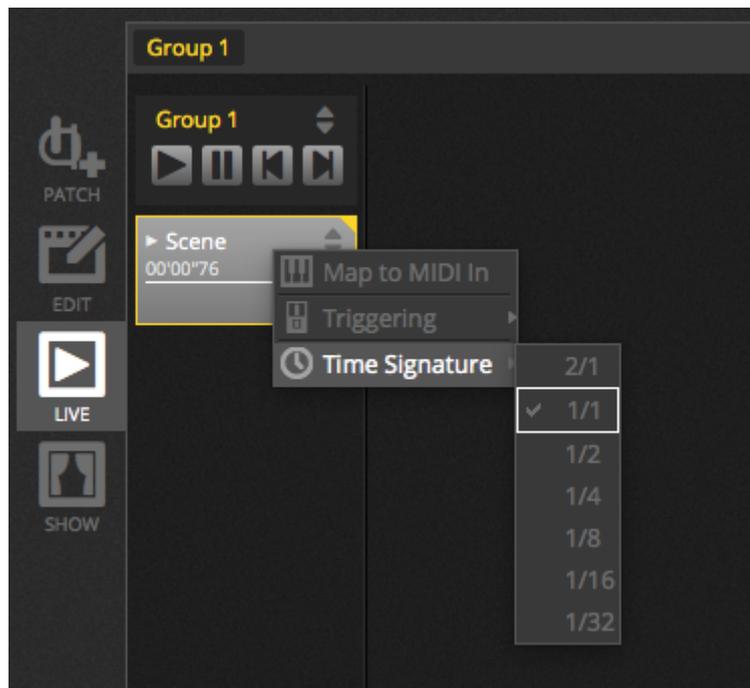
L'attivazione Pulse

Pulse trasmetterà un attivatore ogni volta che il livello audio in ingresso colpisce una soglia. La soglia può essere impostata automaticamente o manualmente con il fader. La soglia è grande se siete alla ricerca di le luci per 'seguire' la musica, ma che si fermano a sezioni più tranquille.



Indicazione del tempo

Quando fai clic destro su una scena, è anche possibile impostare una indicazione di tempo. L'impostazione predefinita è 1/1 che significa che ogni volta che un battito viene ricevuto, la scena si ripeterà o saltare di 1 passo. Questa divisione di tempo può essere diviso in modo che la scena può ripetere / passare più volte per ogni battito. Per esempio: se l'indicazione ora è impostata a 1/2, la scena si ripeterà due volte o salta 2 passaggi per ogni battito.



6.Show

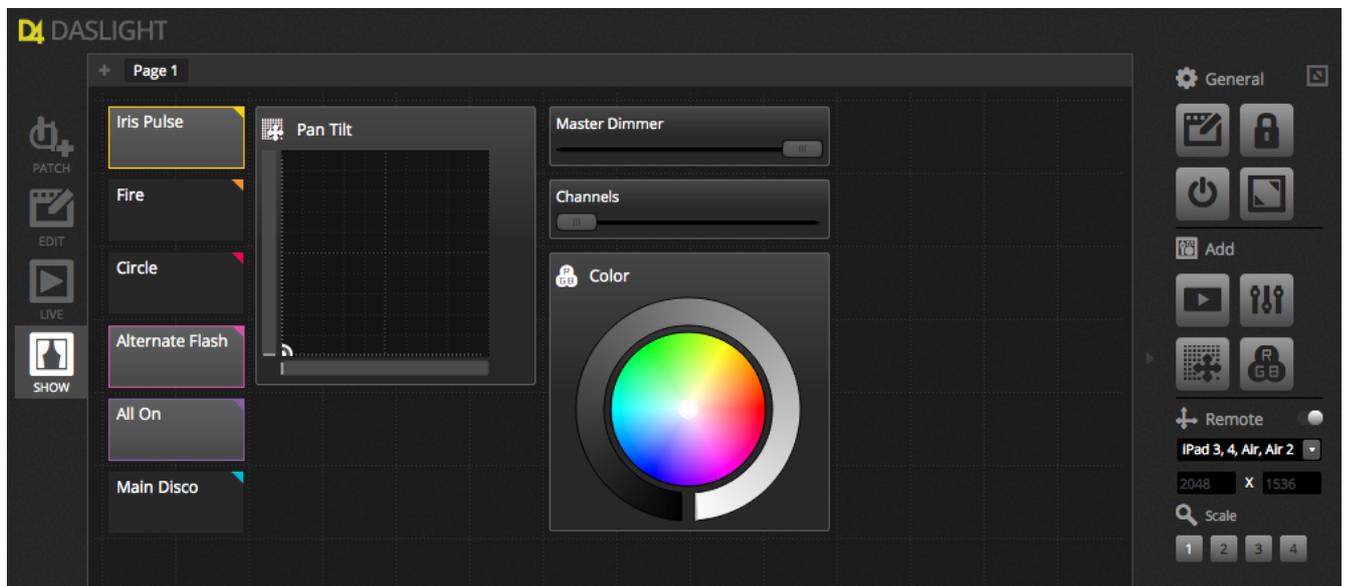
6.1. Aggiunta di controlli per Show Mode

Show Mode è utilizzato per creare un'interfaccia utente personalizzata per Daslight 4. Può quindi essere visualizzata su un monitor esterno o a schermo intero. Mostra modalità è ideale per le installazioni e chioschi. & Nbsp;

Per aggiungere un controllo alla schermata Show Mode, tenere premuto Alt e fare clic sul pulsante / fader / pallet richiesto. I seguenti elementi possono essere aggiunti:

- Scenes
- Channel Fader
- Master Fader
- LI1 Palettes and preset
- LI1 Fixture Groups
- Scene dimmer and speed
- Group Controls (prossima scena, scena precedente, riproduzione)
- LI1 Live Bar Controls

I controlli possono essere raggruppate in pagine che vengono aggiunti facendo clic sull'icona + in alto a sinistra dello schermo.



Show Mode Toolbar

sono disponibili sulla barra degli strumenti a destra e che può essere aperta facendo clic sulla piccola freccia, diverse opzioni aggiuntive.

Generale:

- Edit: I controlli possono essere spostate e ridimensionate facendo clic sul pulsante 'Modifica' e trascinando il

controllo

- Lock: bloccare lo schermo con una password. Quando lo schermo è bloccato, non è possibile modificare lo spettacolo.
- Full Screen: Show Mode a schermo intero. Per configurazioni con più di 1 monitor, selezionare la scheda video dalle preferenze

Aggiungere:

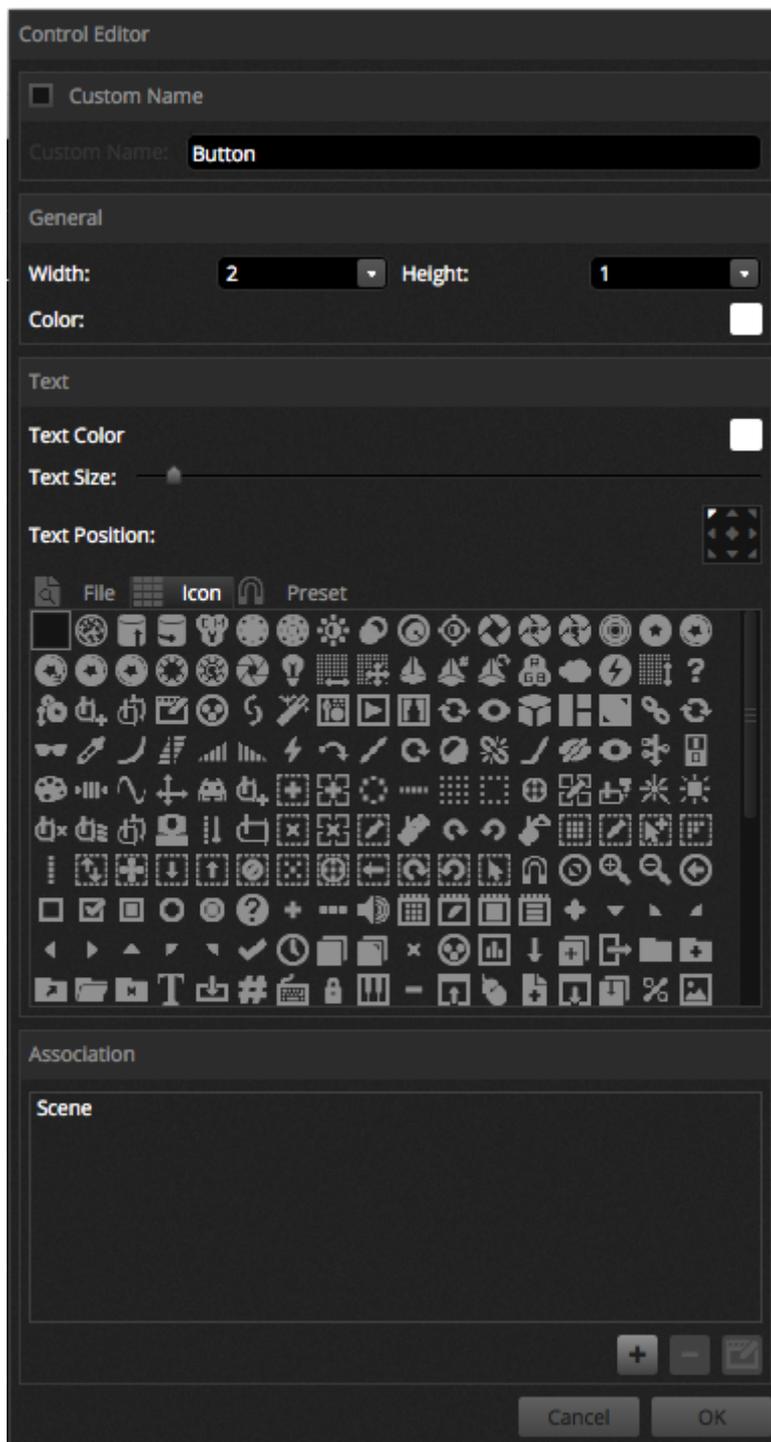
Pulsanti, fader, pan / tilt e griglie ruote colori possono essere aggiunti manualmente facendo clic sul pulsante corrispondente e selezionando l'abbinamento.



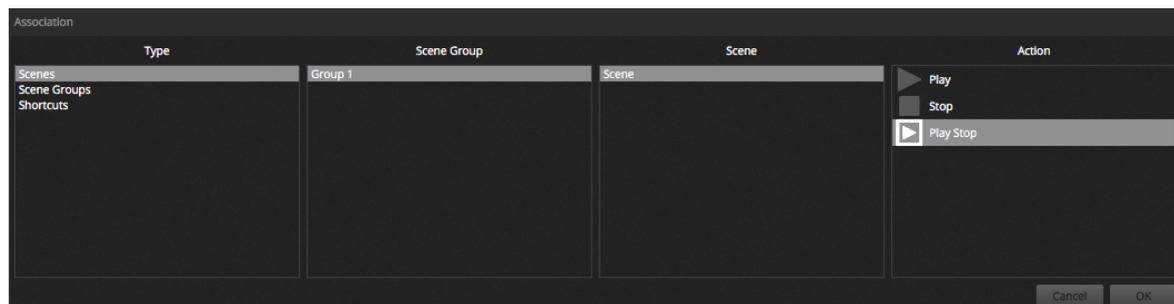
Controlli di Modifica

Le proprietà di un controllo possono essere modificate con un doppio clic. La finestra Control Editor consente di apportare diversi cambiamenti:

- Custom Name: modificare il nome del controllo dal nome predefinito assegnato
- Color: impostare il colore del controllo
- General: impostare la larghezza / altezza del controllo e impostare il testo dell'etichetta colore, dimensione e posizione. E 'anche possibile assegnare un grafico personalizzato a un pulsante, o scegliere tra una delle icone disponibili. Se si sceglie un'icona, il colore sarà cambiato automaticamente.



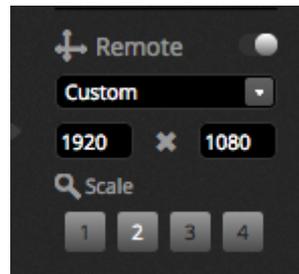
L'associazione o l'abbinamento di un controllo possono essere modificati facendo clic su 'Modifica Association'. Viene visualizzata la finestra di associazione con un elenco di comandi. Diversi comandi possono essere aggiunti in modo che un pulsante può essere utilizzato per attivare diverse scene differenti o 1 fader può essere utilizzato per controllare la velocità per esempio di diverse scene.



6.2.iPhone/iPad/Android (Easy Remote app)

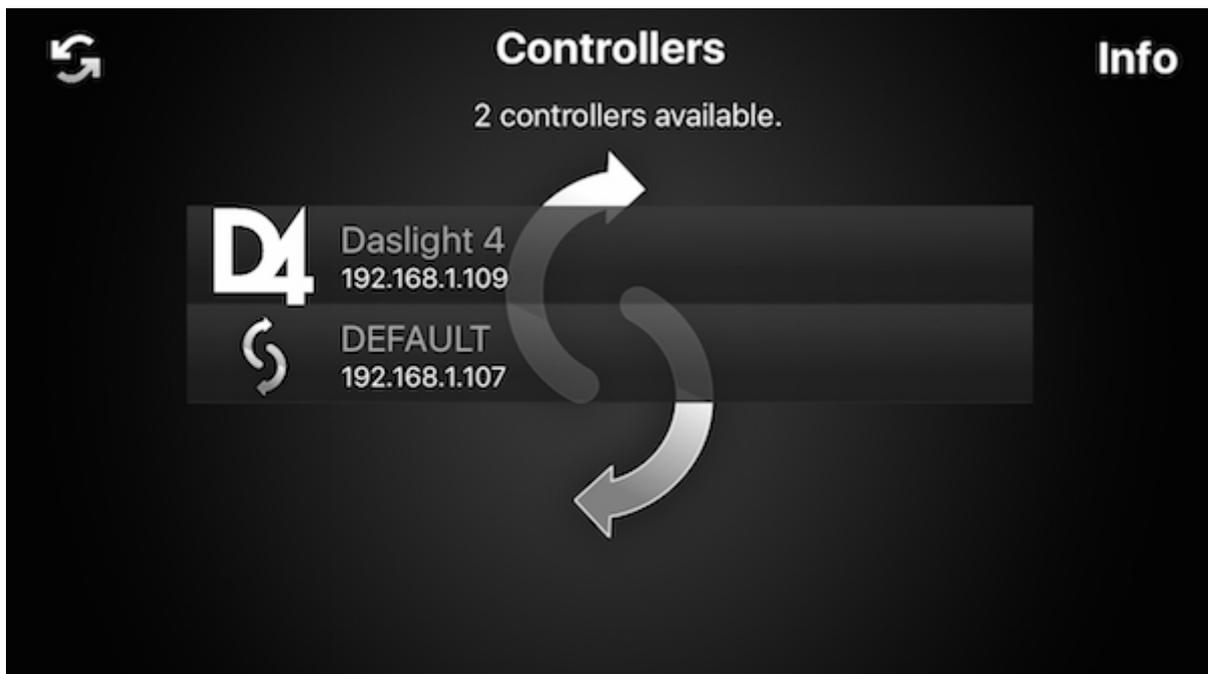
Show Mode può essere controllato da un / iPad / iPhone / Android utilizzando l'applicazione Easy Remote che è si scaricare al / Play Store gratuitamente.

Per cominciare, essere sicuri che "Remote" è abilitato sulla barra degli strumenti. Quando si modifica nel Show Mode, un quadrato bianco apparirà che rappresenta i confini del tablet o smartphone. Seleziona il tuo tablet o modello di smartphone dalla casella combinata o inserire manualmente le dimensioni. Impostare correttamente le dimensioni assicura che i componenti in Show Mode verranno proporzionate in modo corretto sul vostro tablet o smartphone. Per creare lo spazio per aggiungere più controlli, fare clic sul uno dei tasti 4 'scale'. Aumentare lo spazio farà di conseguenza sembrare i controlli più piccoli sullo smartphone / tablet, ma non cambierà la dimensione in Daslight 4.



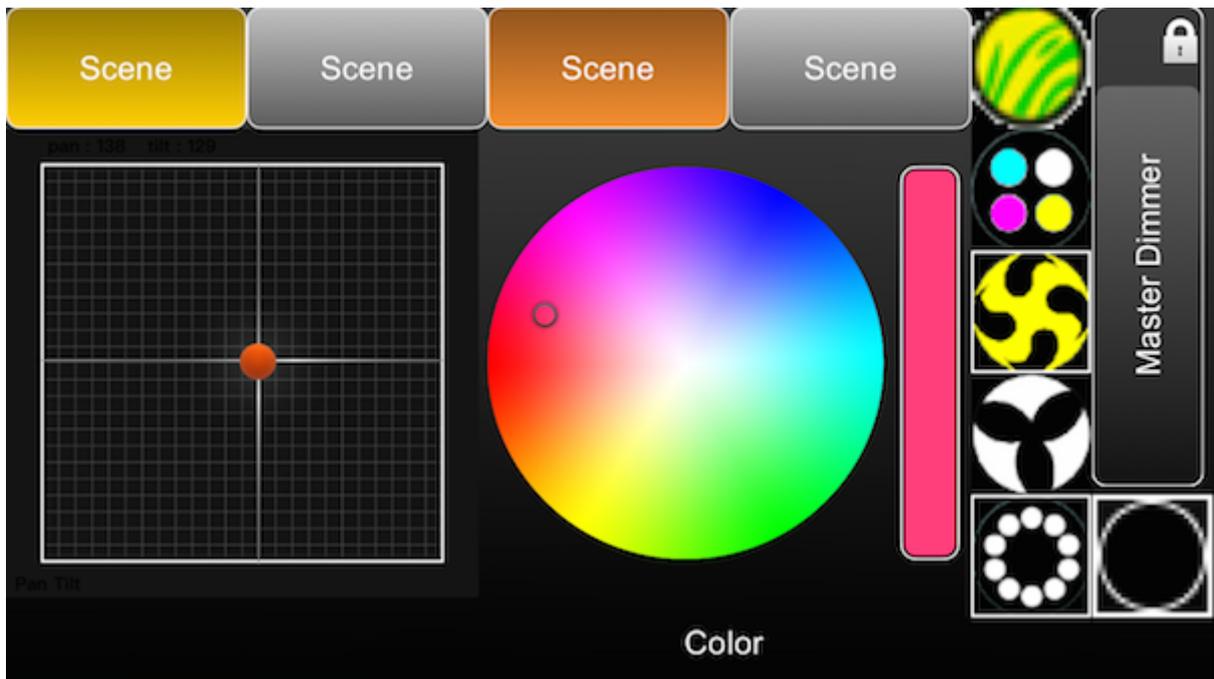
Collegamento di uno smartphone o tablet

Show mode opera su una rete locale, quindi il computer che esegue Daslight 4 e il tablet o smartphone con sistema operativo Easy Remote devono essere collegati alla stessa rete. Quando l'applicazione viene avviata, Easy Remote, verrà visualizzato un elenco di tutti i dispositivi sulla rete. Selezionare Daslight 4 e l'interfaccia sarà costruita automaticamente.



I pulsanti, fader, ruote colori e griglie pan / tilt sono controllati nello stesso modo come in Daslight 4. Se uno spettacolo utilizza più pagine, navigare tra le pagine facendo scorrere a destra e a sinistra in uno spazio vuoto, o toccando uno dei punti sulla parte superiore & nbsp;

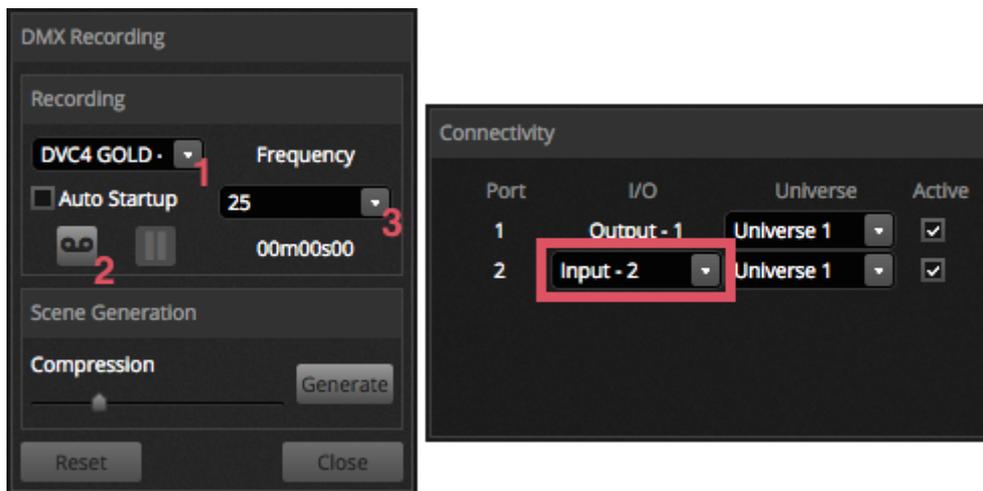
Lo schermo personalizzato viene aggiornato automaticamente come vengono apportate modifiche in Daslight 4. Per aggiornare lo schermo in qualsiasi momento, toccare il pulsante 'lock' in alto a destra e poi toccare il pulsante 'Refresc'. Toccare il pulsante 'back' per tornare al menu del dispositivo.



7. Altre Informazioni

7.1. Registrazione DMX

Daslight 4 è in grado di registrare un segnale DMX in ingresso con interfacce DMX compatibili. I dati registrati possono essere compressi e scritti in una scena. Per registrare DMX, almeno 1 DMX di ingresso deve essere attivato entro le preferenze. Il registratore di DMX può essere trovato "Tool menu DMX", possono essere registrati selezionando il dispositivo di input dalla casella combinata (1) e quindi facendo clic registrazione (2). Quando la casella di controllo 'Auto Startup' è selezionata, Daslight 4 non avvierà la registrazione fino a quando viene rilevata una modifica nel ingresso DMX. DMX è normalmente trasmesso a 25 fotogrammi al secondo, che è la frequenza di registrazione predefinita. La frequenza di registrazione può essere modificata qui (3). Una volta completata la registrazione, i dati registrati possono essere convertiti in una scena facendo clic sul pulsante 'Generate'. Per quanto in effetti, la scena verrà generata sui proiettori selezionati. Il numero di passi inclusi nella scena generata può essere ridotto regolando la fader 'compressione' che è utile per stand-alone scene in cui la memoria è limitata. Il pulsante 'Reset' cancellerà i dati registrati.



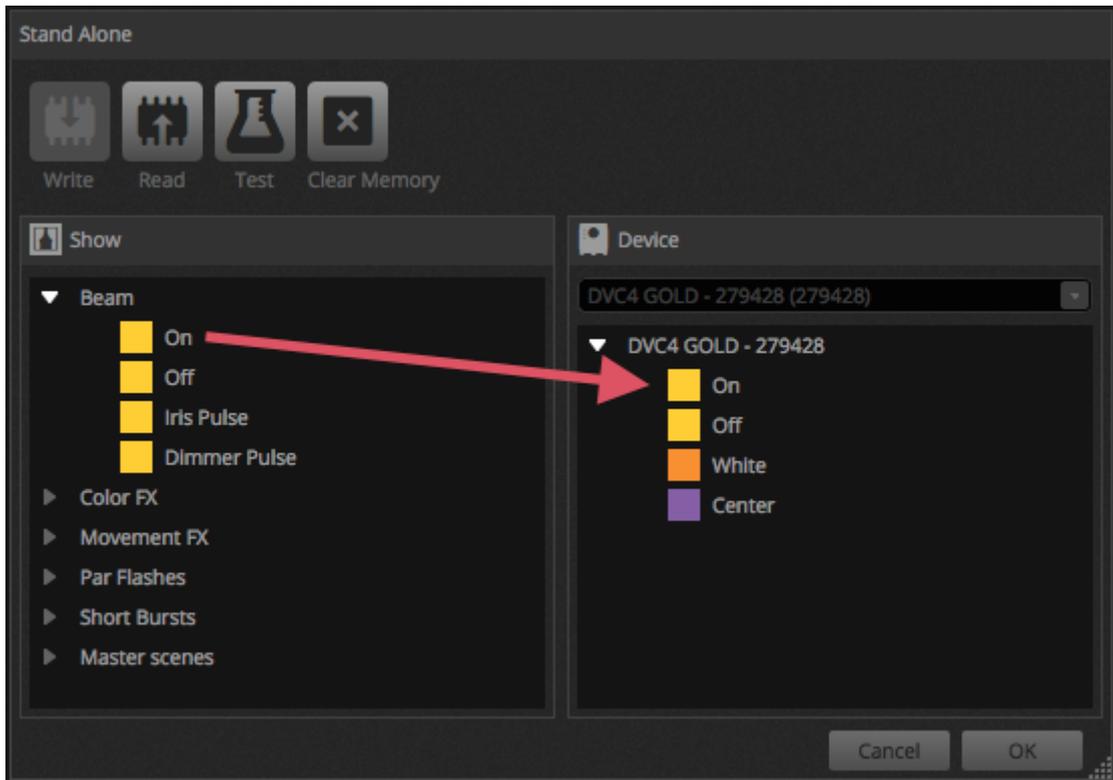
7.2. Stand Alone (funzionamento indipendente)

Scene da un Daslight 4 spettacolo possono essere trasferite ad un'interfaccia DMX compatibile e l'esecuzione in Stand-Alone senza un computer. Questo è utile avere come backup, o per una piccola spettacolo o installazione architettonico in cui non è sempre necessario un computer. Caratteristiche Stand-Alone variano a seconda dell'interfaccia collegata. Ad esempio, alcune interfacce possono svolgere diverse scene contemporaneamente mentre altre sono limitate ad una scena alla volta. Altre caratteristiche includono l'attivazione del calendario e scheda di memoria SD per attivare grandi spettacoli. La finestra 'stand-alone' è accessibile dal menu "Strumenti".

Uno spettacolo Stand-Alone può essere creato selezionando un collegamento ad un'interfaccia Stand-Alone dalla casella combinata sulla destra. Un elenco di tutte le scene in mostra appaiono a sinistra. Le scene possono essere assegnate a Stand-Alone trascinando la scena corrispondente da sinistra e rilasciandolo sul dispositivo a destra. Il dispositivo multi-pagina mostrerà un elenco di pagine. Trascinando una scena alla pagina A e un'altra scena alla pagina B, entrambe le scene possono essere riprodotte contemporaneamente purché non controllano gli stessi canali.

Una volta che lo Show Stand-Alone è stato costruito, cliccare su 'Write' per scrivere lo spettacolo sul dispositivo. Gli altri pulsanti sono:

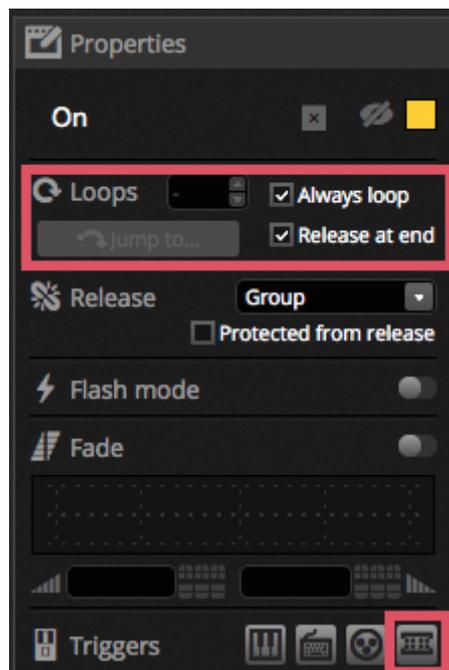
- Read: prende lo spettacolo dal dispositivo e lo carica in Daslight 4. Si noti che su dispositivi con memoria limitata, solo le informazioni essenziali vengono salvate quindi la lettura della memoria deve essere utilizzata solo se il .dvc file è stato perso. Ad esempio, i nomi di scena non possono essere richiamati.
- Test: imposta l'interfaccia DMX nel modo stand-alone che consente il supporto spettacolo solo da testare.
- Clear Memory: cancella tutte le scene scritte dalla memoria. Si noti che ogni volta che la memoria è scritta, viene cancellata prima e quindi non è necessario cancellare la memoria prima di scrivere un nuovo file.



Attivazione delle porte, Jumping and Looping

Le scene possono essere attivate tramite le porte contatto pulito dell'interfaccia DMX. La porta si trova all'interno della finestra delle proprietà della scena della scheda Modifica. Vedere argomento il "Dry Contact Ports" per ulteriori informazioni.

Una scena può essere impostata per anello di un certo numero di volte e poi passare a un'altra scena. Queste impostazioni possono essere trovate all'interno della finestra delle proprietà della scena della scheda Modifica.



Tempo Attivazione

Alcune interfacce comprendono un orologio e il calendario che consente richiamare una scena automaticamente ad una

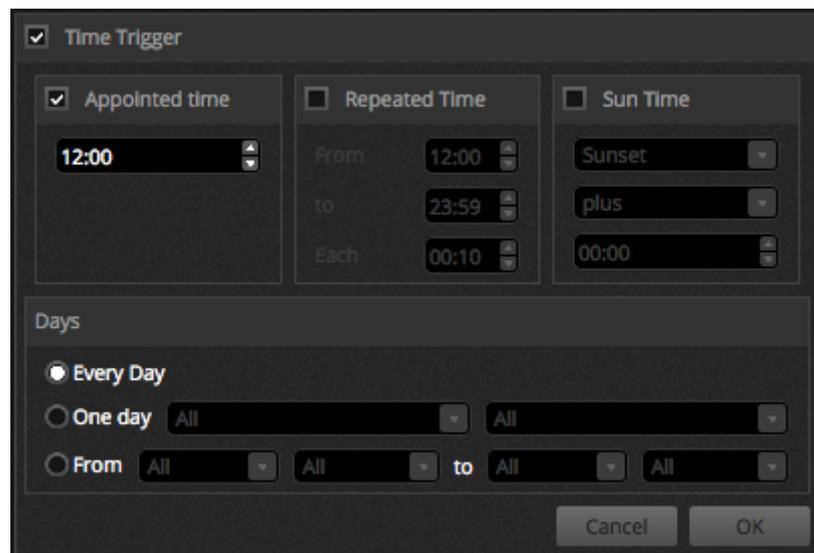
certa ora del giorno o un determinato giorno o la data in cui il dispositivo è in modalità stand-alone. Per aggiungere un Attivatore tempo per una scena, fare clic destro la scena nella finestra Stand-Along e selezionare 'Time Trigger'.

Ci sono 3 modi per attivare una scena:

- Appointed Time: Impostare un tempo del giorno quando una scena viene attivata
- Repeating Time Slot: Re-attivare una scena più volte tra un tempo di inizio e di fine (se si dispone di una scena ambientata sempre in Loop, questa funzione riavvierà la scena) .
- Sun Time: Attiva una scena all'alba e al tramonto (dispositivo compatibile richiesto). Verificare che le impostazioni di posizione sono corrette all'interno dell'applicazione Hardware Manager.

Per impostazione predefinita, il tempo impostato verrà attivato ogni giorno. Questo può essere modificato per solo 1 giorno di ogni anno (ad esempio, forse si vorrebbe avere le luci verdi il giorno di San Patrizio) o tutti i giorni tra le 2 date. È anche possibile selezionare una scena da innescare in un determinato giorno della settimana, o un determinato giorno della settimana tra le 2 date. I giorni della settimana si trovano nella parte inferiore della casella di selezione data.

NOTA: Non è possibile impostare un tempo per trasformare una scena fuori dal calendario. La scena sarà attivato fino a quando un'altra non viene attivata.

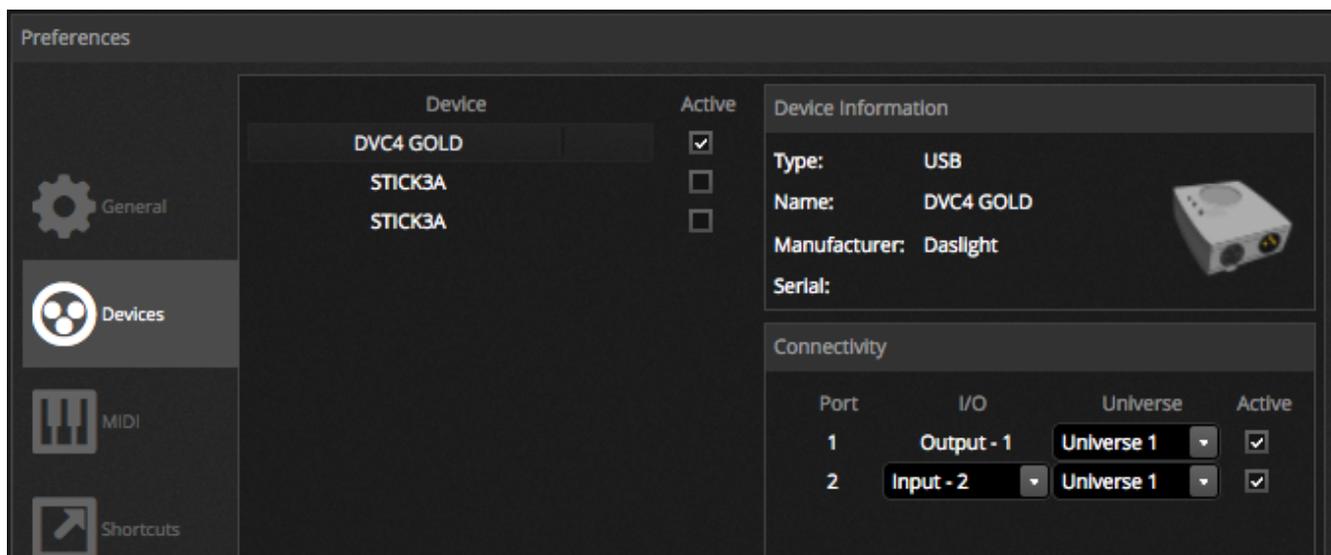


7.3.DMX & Art-Net Devices

Daslight 4 è il cavo di invio e ricezione DMX da diversi dispositivi contemporaneamente. Questi possono essere configurati all'interno della finestra Preferenze. interfacce compatibili includono:

- LI1 Daslight 4 devices over USB
- LI1 Daslight 4 devices over Ethernet
- Art-Net Devices (un dispositivo Daslight 4 compatibile deve essere collegato per abilitare l'uscita Art-Net)

I dispositivi disponibili sono elencati sulla sinistra, con la proiezione casella 'Active', dei dispositivi che sono attualmente utilizzati da Daslight 4. Ulteriori informazioni sul dispositivo selezionato vengono visualizzate sulla destra tra cui tipo di connessione, il numero di serie, l'universo DMX assegnato e se il universo è impostato come ingresso o uscita

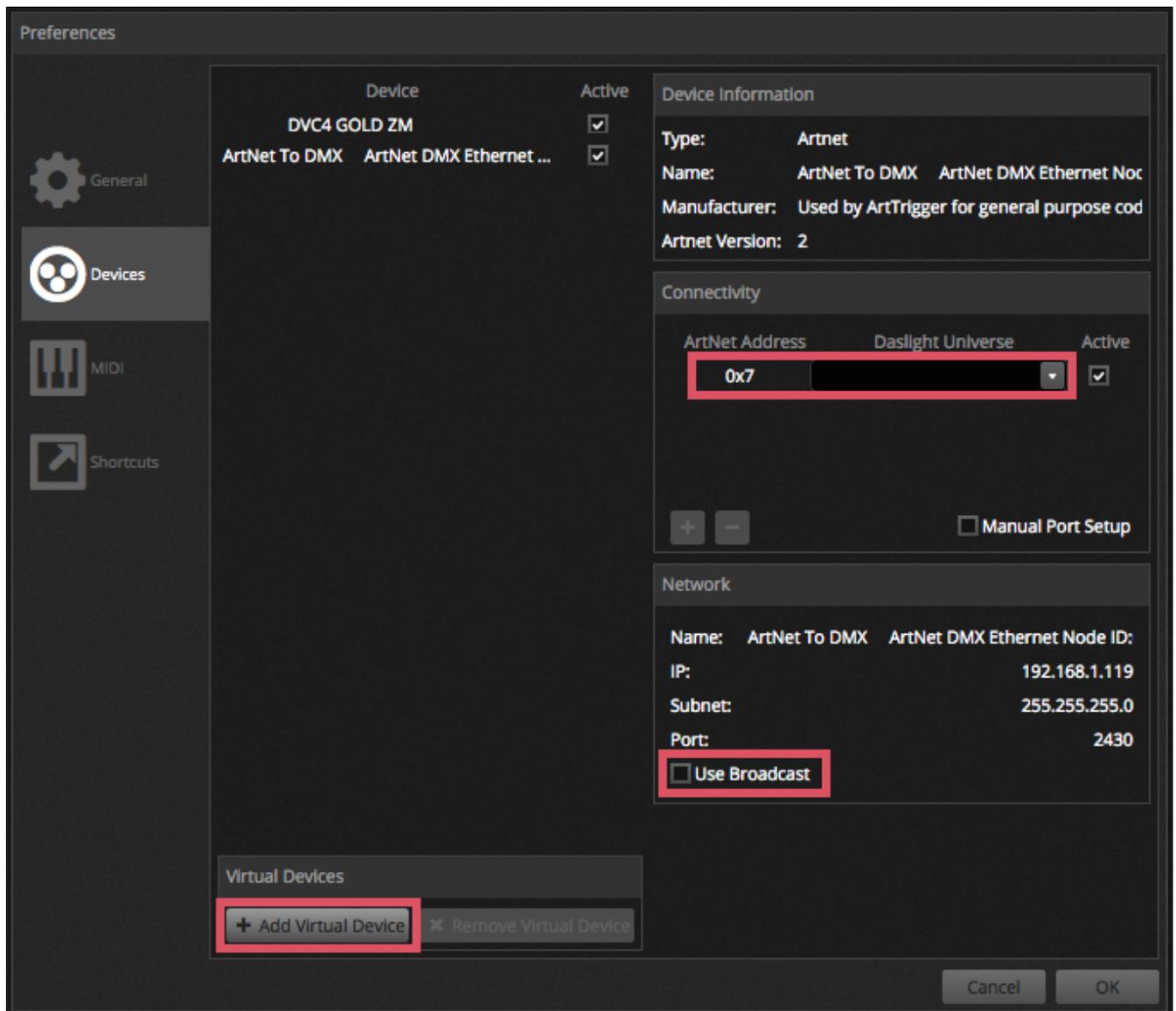


Art-Net

Daslight 4 può inviare DMX su Art-Net munito di un dispositivo Daslight 4 compatibile è collegato per sbloccare la funzionalità Art-Net. dispositivi Art-Net vengono rilevati automaticamente sulla sinistra, come con i dispositivi USB ed Ethernet. L'universo del software può essere mappato al corrispondente universo Art-Net sulla destra.

Per impostazione predefinita, Daslight 4 invierà i dati Art-Net per l'indirizzo IP del dispositivo Art-Net. I messaggi possono anche essere trasmessi su tutta la rete facendo clic sulla casella di controllo 'Broadcast'.

dispositivi Art-Net possono anche essere aggiunti manualmente facendo clic su "Add Virtual Device" e inserendo il nome, indirizzo IP e mask.



7.4. Hardware Manager

Ulteriori informazioni sul hardware, tra cui l'Hardware Manager può essere trovato all'interno della [hardware manuale online](#).