

Chromateq®

LED PLAYER

SKRÓCONA INSTRUKCJA OBSŁUGI

Spis treści

- 1 Wprowadzenie
- 2 Układ programu
- 3 Nowe Show oraz Patchowanie
- 4 Sceny oraz Programy
 - a) Dodawanie kroków
- 5 Kreatory efektów
 - a) Gradient
 - b) Sekwencer
 - c) Krzywa
 - d) Pan/Tilt
 - e) Matryca i patchowanie matryc
 - f) Animacja
 - g) Media
 - h) Tekst
- 6 Ustawienia czasu
- 7 Tryb Stand Alone
- 8 Kontrola Panelu Live Board

1. Wprowadzenie

Gratulujemy wyboru tego oprogramowania. Wierzymy, że ta instrukcja pomoże poprawnie rozpocząć pracę z programem LED Player. Prosimy jednak pamiętać, że w praktyce nie zawsze wszystko się udaje za pierwszym razem, dlatego prosimy uzbroić się w cierpliwość, a na pewno praca z LED Player okaże się efektywna.

Prosimy pamiętać o regularnym uaktualnianiu programu, ponieważ nieustannie trwają prace nad jego udoskonalaniem, może się więc okazać, że występujący u Ciebie problem już został rozwiązany.

Prosimy pamiętać, że software lub hardware może ulec awarii, firma Chromateq oraz dystrybutorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody materialne spowodowane przez niepoprawne działanie interfejsu. Polecamy sprawdzić poprawność działania przed każdym wydarzeniem z udziałem Państwa oświetlenia.

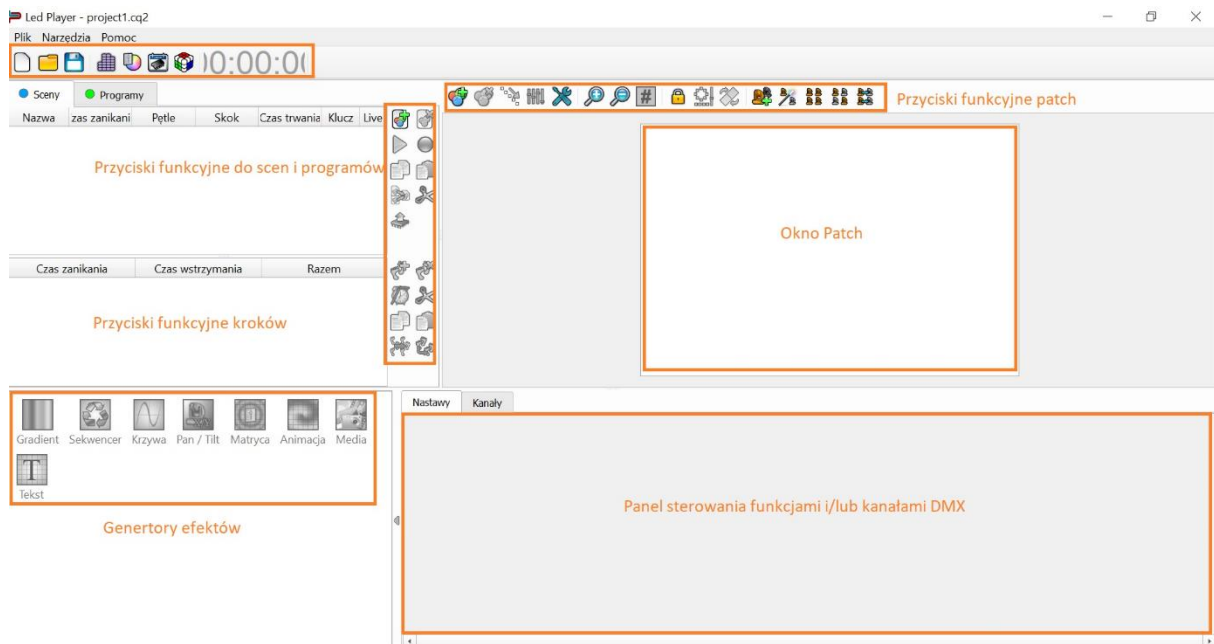
W razie jakichkolwiek pytań prosimy o kontakt z dystrybutorem marki Chromateq w Polsce firmą Music Express, e-mail: biuro@musicexpress.pl

Aby pobrać najnowsze oprogramowanie przejdź na stronę producenta <https://chromateq.com/software/led-player/> możesz tam również znaleźć tutoriale w języku angielskim lub niemieckim.

Wykonano przez: Szymon Wódka

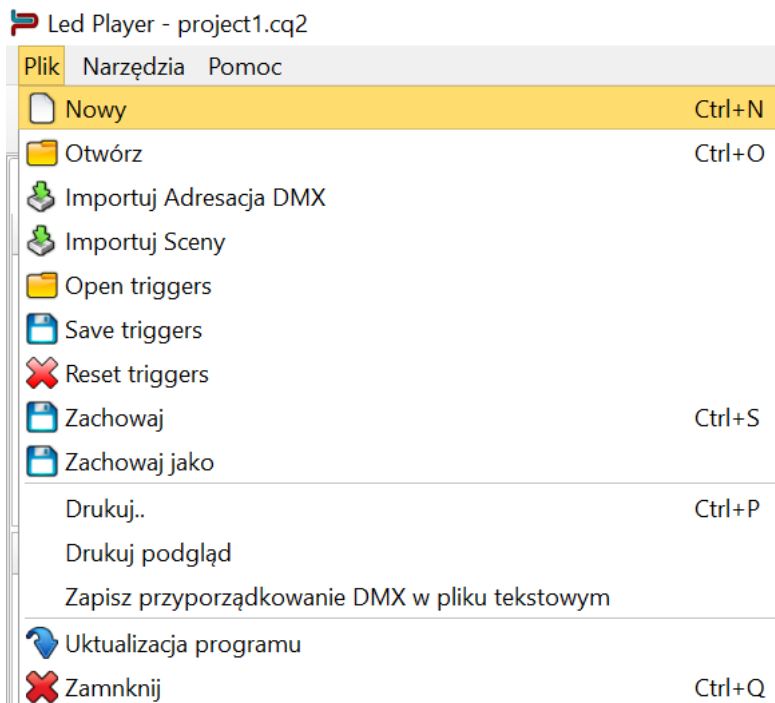
2. Układ programu

Program Led Player został specjalnie zaprojektowany, aby być jak najbardziej przejrzysty i intuicyjny. Większość funkcji znajduje się już na ekranie startowym. Prosimy o spojrzenie na pierwszy rysunek, widnieją na nim oznaczenia ułatwiające nawigację. Jeśli najedziesz kursorem myszki na dany przycisk w programie, to po chwili pojawi się również krótka legenda.



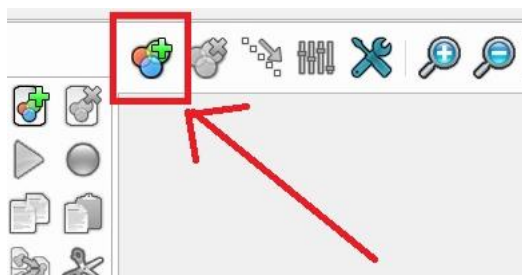
3. Nowe Show oraz Patchowanie

W momencie, kiedy otworzymy program LED Player, a nie mieliśmy zapisanych wcześniej żadnych projektów, otworzy nam się pusty plik show (jak w rysunku nr 1). Można również w tym celu kliknąć w okno „Plik” i wybrać opcję „Nowy”:

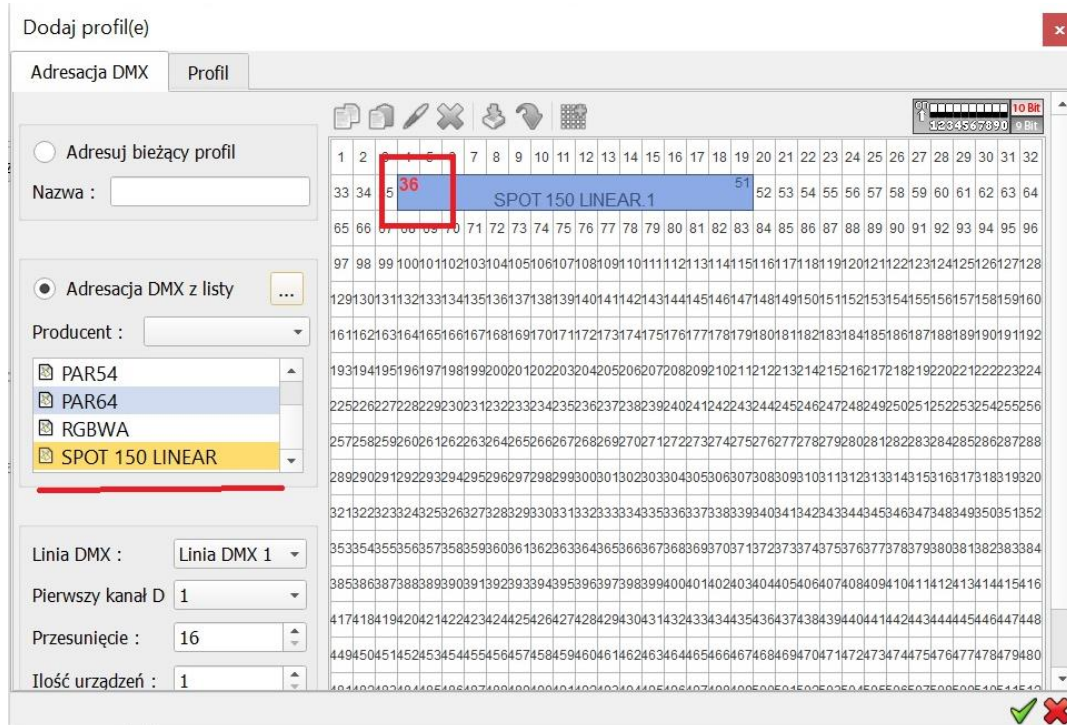


Tutaj również znajduje się ważna funkcja „Zachowaj”, służy ona do zapisu wszystkich dotychczasowych zmian w naszym pliku show. Polecam jej często używać, aby przypadkowo nie stracić efektów swojej pracy.

Po otwarciu czystej karty programu należy zacząć od przypisania urządzeń do naszego patcha, czyli wpisaniu wszystkich urządzeń, z których będziemy w tym projekcie używać. Patch służy do przełożenia komend, wysyłanych przez nas za pomocą sterownika, na język DMX, które są następnie wykonywane przez podłączone urządzenia. W tym celu klikamy w przycisk „Dodaj”, znajdujący się na pasku przycisków patch:



Następnie wybieramy odpowiednie urządzenie z listy i wpisujemy je na siatkę kanałów DMX, można to zrobić, przeciągając wybrane urządzenie w dowolne miejsce na siatce, lub klikając „Adresacja DMX”. Oznaczenie numeru na czerwono to adres początkowy urządzenia. Aby funkcjonowało ono poprawnie, należy ustawić taki sam adres, oraz tryb DMX w menu produktu.



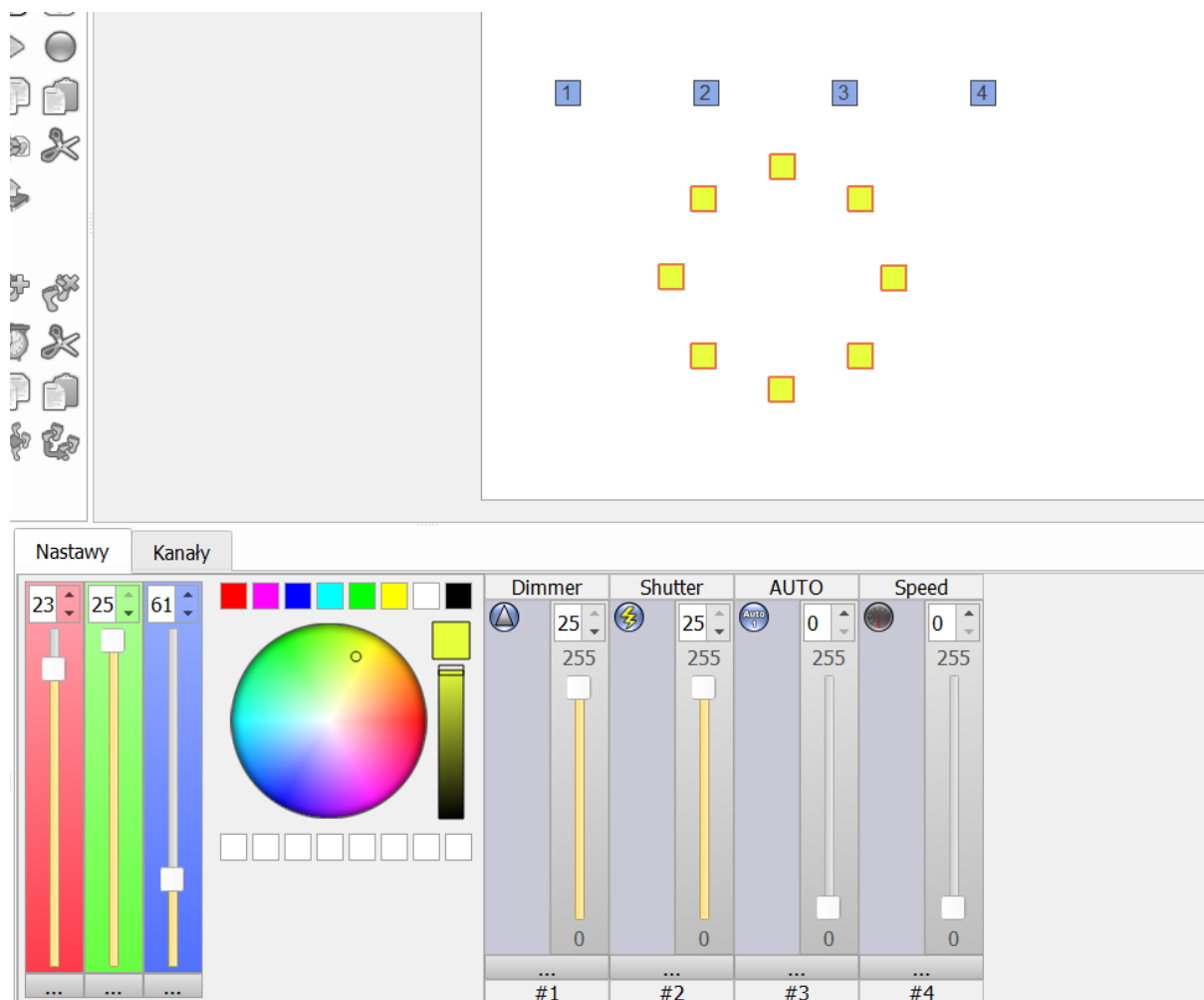
Jeśli urządzenia, które posiadasz, nie ma na liście dostępnej w programie, należy utworzyć bibliotekę (zbiór informacji na temat rozłożenia funkcji urządzenia na kanałach DMX) odpowiednią dla tego urządzenia, informacje na temat jak to zrobić znajdziesz w kolejnym instruktażu poświęconym specjalnie temu zagadnieniu (możesz również skorzystać z tego videotutorialu: <http://www.prodmx.com/video/pro/createprofiles.mp4>)

Dystrybutor marki Chromateq w Polsce dostarcza gotowe biblioteki do urządzeń Light4me. Wystarczy skontaktować się z nim pod adresem e-mail biuro@musicexpress.pl.

Po otrzymaniu biblioteki należy skopiować dany profil do katalogu, w którym znajdują się pliki programu. Domyślnie (w przypadku Windows) to C:\Chromateq\Profiles

4. Sceny oraz Programy

Po spatchowaniu urządzeń należy przejść do ich kontroli. Najpierw sprawdź, czy oświetlenie wykonuje odpowiednio zadane polecenia. W tym celu wybierz urządzenie, które chcesz kontrolować i włącz, zaświeć na wybrany kolor, czy zmień jego pozycję, jeśli to urządzenie ruchome. Możesz to zrobić używając zakładki „Nastawy” i panelu do kontroli funkcji urządzeń. Nie zapomnij o podniesieniu dimmera i jeśli to konieczne również shuttera.



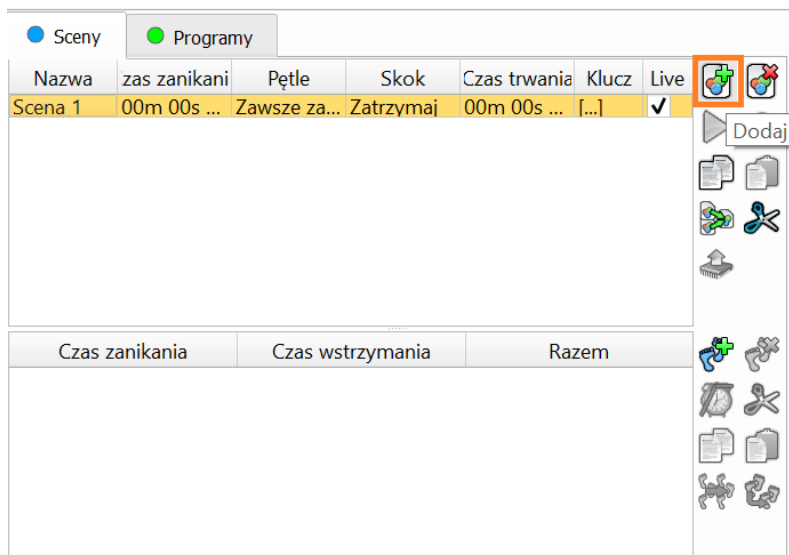
Po wykonaniu tego testu możesz przejść do projektowania Scen i Programów. Sceny i Programy to nic innego jak sekwencja kroków, tworząca jedną całość. Różnica pomiędzy tymi dwoma elementami show jest taka, że Scenę można odtwarzać tylko jedną w danym momencie i to Sceny można przypisać do trybu Stand Alone, sterowanego za pomocą pilota, bez użycia komputera. Możemy włączać wiele Programów w jednym momencie, wyzwalane funkcje się dokładają. Jeśli nastąpi nałożenie danych funkcji, zostanie zachowana funkcja, która była uruchomiona jako ostatnia. Na przykład:


- Uruchomiony został Program 1., który posiadał tylko funkcję ruchu głowicy A po obwodzie koła. Urządzenie porusza się po obwodzie koła, ale nie świeci i nie posiada nałożonego koloru
- Następnie został uruchomiony Program 2., który zawierał ruch głowicy A po obwodzie kwadratu, podniesiony dimmer oraz nałożony kolor czerwony. Urządzenie porusza się po obwodzie kwadratu, świeci pełną mocą i ma nałożony kolor czerwony
- Kolejno został włączony ponownie Program 1. Urządzenie porusza się po obwodzie koła, świeci pełną mocą i ma nałożony kolor czerwony.

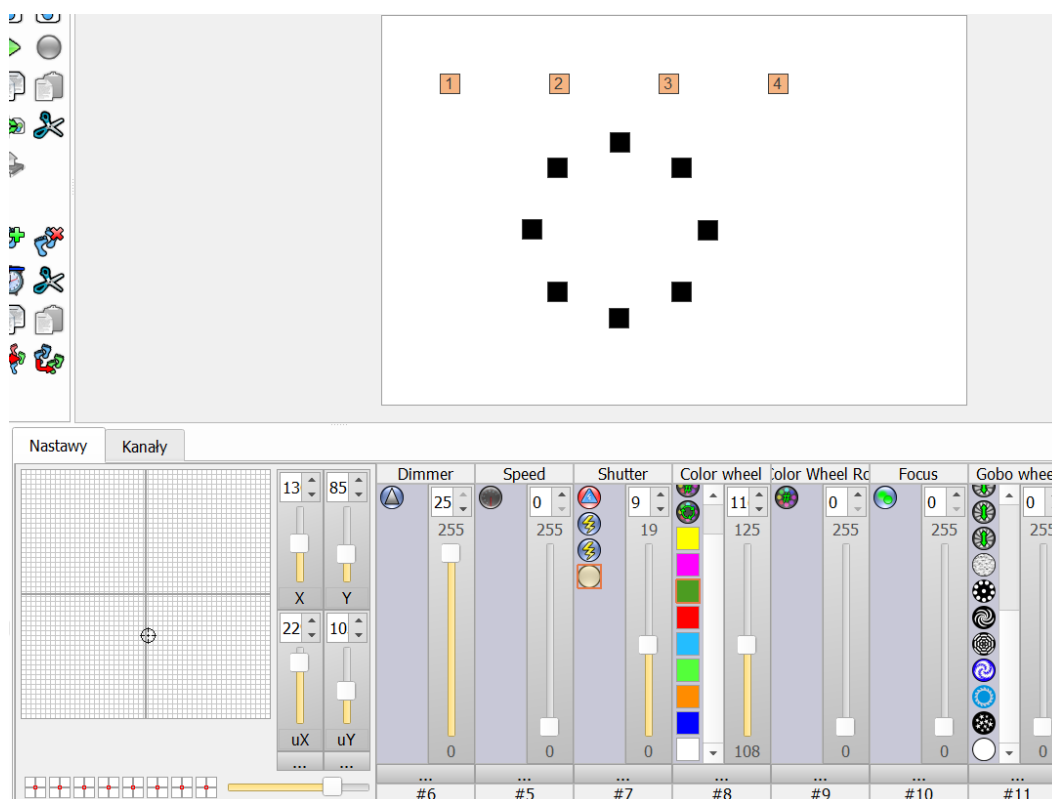
a) Dodawanie kroków


Jak już wspomniałem obydwie elementy, zarówno Sceny, jak i Programy opierają się na kolejnych krokach. Kroki możemy dodawać pojedynczo lub generować za pomocą efektów. Skupmy się najpierw na pierwszej metodzie.


Wpierw należy dodać Program/Scenę, w zależności od tego, jak chcemy wykorzystywać oprogramowanie. W tym celu klikamy przycisk dodaj w panelu funkcji Scen i Programów:



Następnie dodajemy pierwszy krok przypisany do naszej Sceny/Programu, w tym celu używamy przycisku . W momencie, kiedy posiadamy już krok, zaznaczamy urządzenia, które mają w tym kroku „zaświecić” i odpowiednio do naszego życzenia zmieniamy ich parametry:



Dodajemy kolejny krok za pomocą przycisku  i modyfikujemy parametry zgodnie z naszym życzeniem.

Wykonujemy następujące działania, aż uzyskamy pożądaną ilość kroków – nasza sekwencja jest gotowa. Wszystkie kroki możemy pojedynczo sprawdzić klikając na nie, należy jednak pamiętać aby uważać ze zmianą parametrów po kliknięciu w dany krok, zmiany zapisują się automatycznie dla kroku, w którym aktualnie się znajdujemy. Całą sekwencję możemy odtworzyć, aby sprawdzić jak zachowują się nasze urządzenia. W tym celu po wybraniu odpowiedniej Sceny/Programu klikamy przycisk . Oczywiście sekwencje można również odtwarzać w menu Live Board, ale to zostanie opisane w późniejszej części tej instrukcji.

5. Kreatory Efektów

Poznaliśmy już jedną metodę na utworzenie sekwencji kroków, pora na kolejną – bardziej automatyczną, czyli kreatory efektów. Służą one do ułatwienia uzyskania pożądaných efektów.

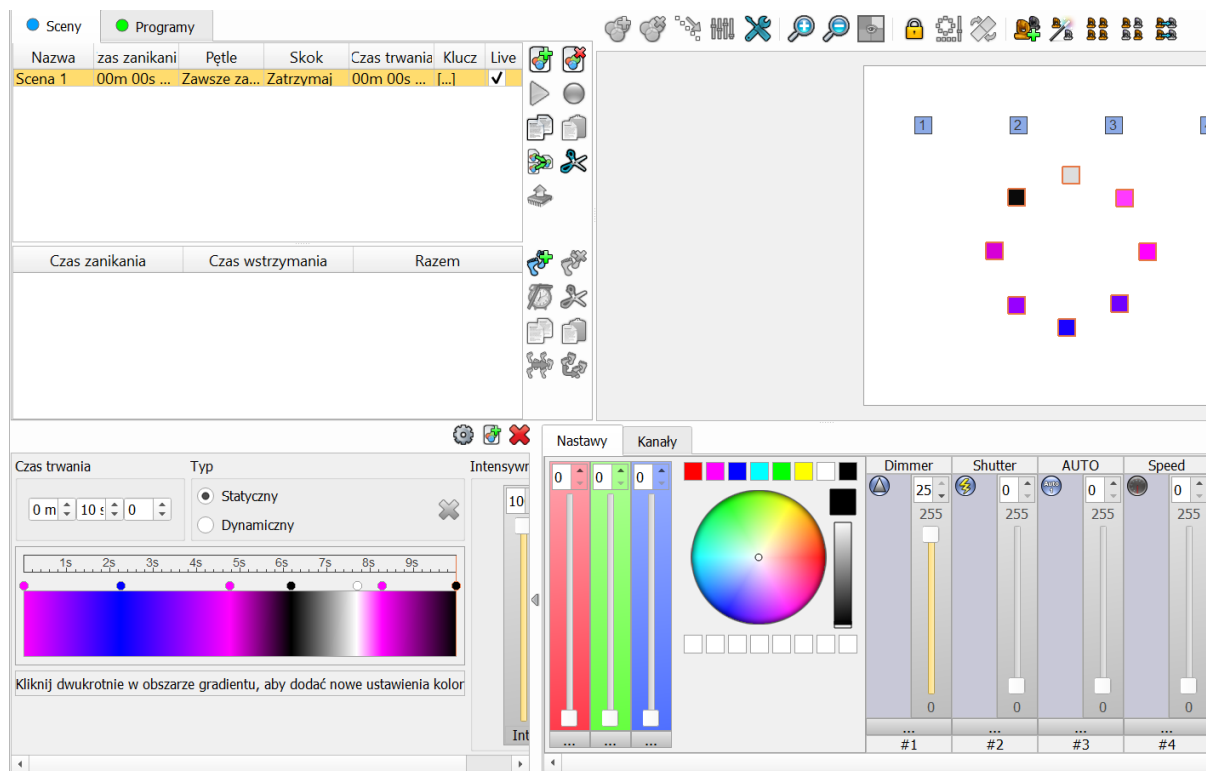
a) Gradient

Efekt gradientu służy nam do uzyskania efektu stopniowania natężenia. Posiada on 2 tryby: **stacyczny**, który nakłada efekt stopniowania w stosunku do wszystkich zaznaczonych urządzeń; **dynamiczny**, który odtwarza wyznaczone stopniowanie na wszystkich urządzeniach równocześnie.


Aby użyć tego efektu, należy najpierw wybrać urządzenia, które mają być używane, a następnie kliknąć



w ikonę Gradient. Pojawi nam się okno funkcji tego kreatora:



(w prawym rogu widać wpływ efektora na sekcję zaznaczonych urządzeń RGB)

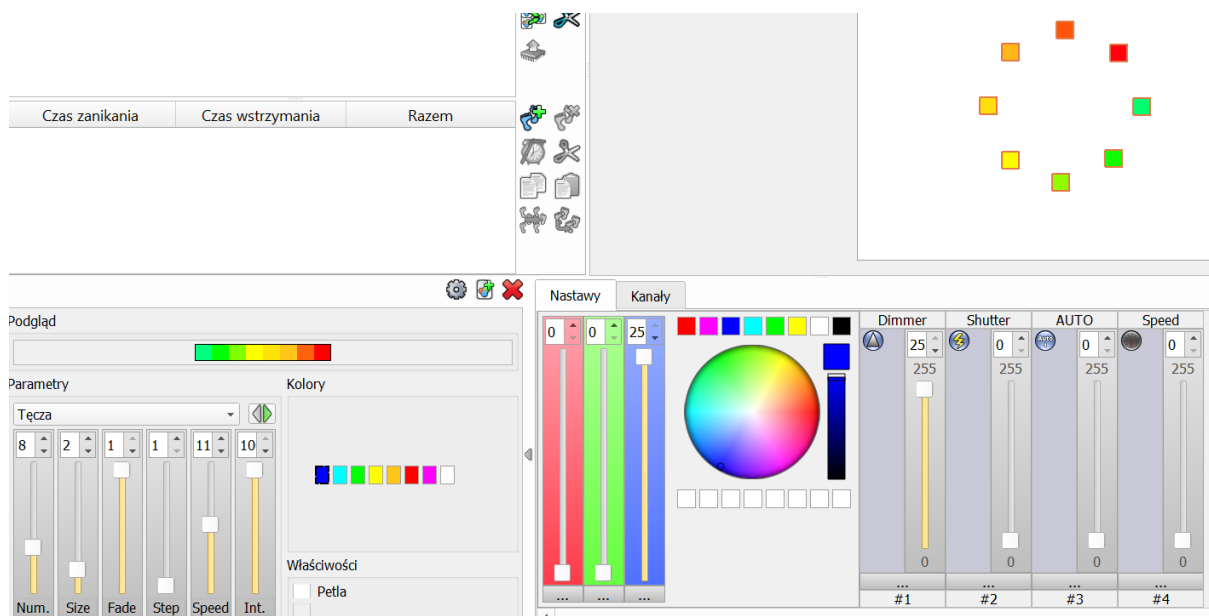
Aby utworzyć serię kroków odpowiednich dla tego efektu należy kliknąć przycisk .

b) Sekwencer

Efekt ten służy do uzyskania efektu przechodzących przez zaznaczone urządzenia sekwencji kolorów. Aby użyć tego efektu, należy najpierw wybrać urządzenia, które mają być używane, a następnie kliknąć



w ikonę **Sekwencer**. Pojawi nam się okno funkcji tego kreatora:



W tym oknie możemy wybrać rodzaj efektu oraz regulować poszczególne jego parametry:

Num. – odnosi się do liczby kolorów w sekwencji


Size – określa rozmiar zajmujący przez dany kolor

Fade – określa, czy kolor będzie przechodził płynnie (1), czy nie (0)

Step – częstotliwość zmiany kolorów

Speed – szybkość zmian

Int. – natężenie kolorów

Aby utworzyć serię kroków odpowiednich dla tego efektu należy kliknąć przycisk .

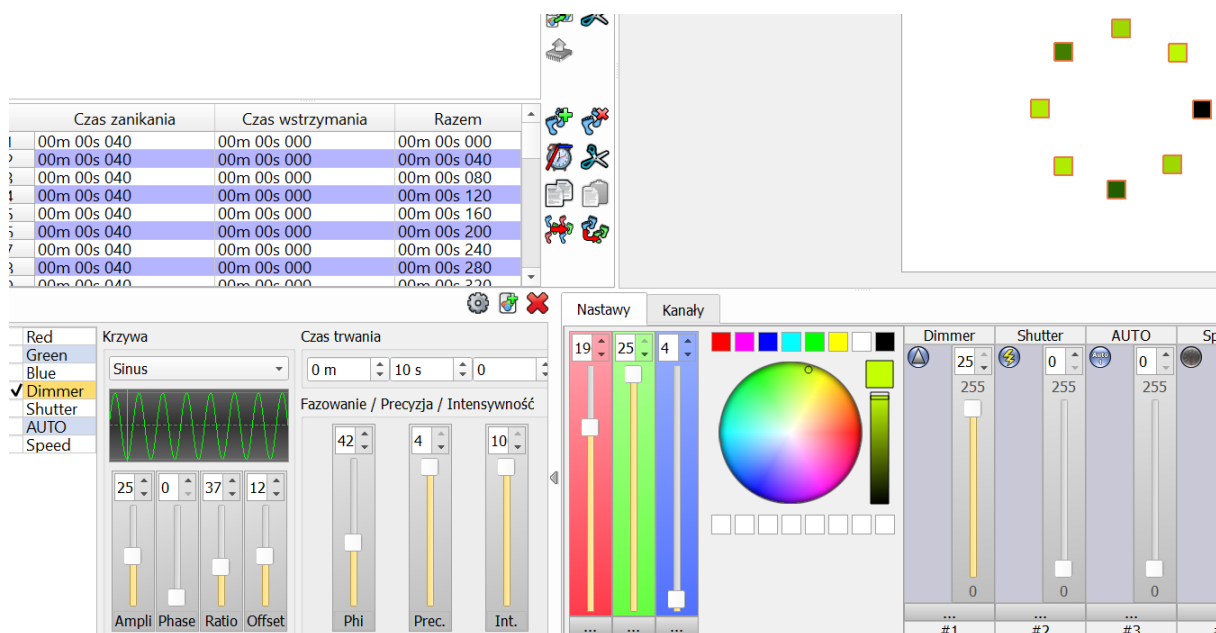
c) Krzywa

Kreator ten pozwala na nałożenie funkcji matematycznych jak sinus, kwadrat czy trójkąt na poszczególne kanały DMX.

Aby użyć tego efektu, należy najpierw wybrać urządzenia, które mają być używane, a następnie



kliknąć w ikonę **Krzywa**. Pojawi nam się okno funkcji tego kreatora:



Po otwarciu okna możesz zmieniać parametry efektu, aby dopasować go do swoich potrzeb.


Ampli – zmiana amplitudy, różnicy pomiędzy skrajnymi wartościami

Phase – ustawienie punktu początkowego

Ratio – częstotliwość zmian

Offset – ustawienie zakresu zmian

Fazowanie – opóźnienie zmian w stosunku do kolejności zaznaczonych urządzeń

Aby utworzyć serię kroków odpowiednich dla tego efektu należy kliknąć przycisk .

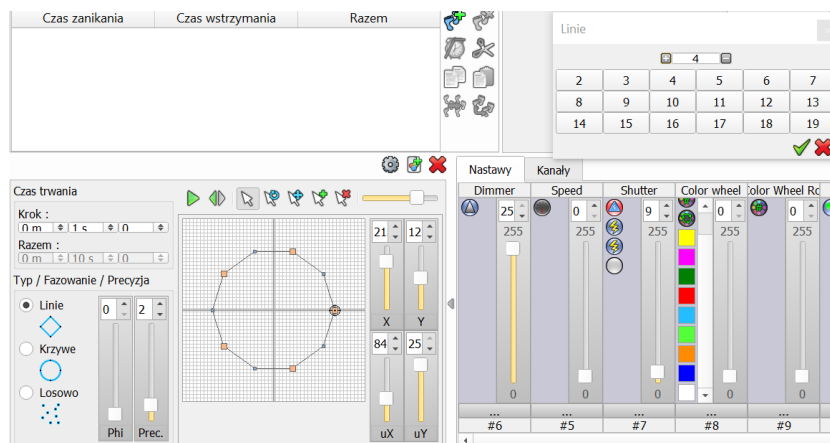
d) Pan / Tilt

Kreator ten pomaga w utworzeniu odpowiedniego ruchu dla urządzeń inteligentnych jak ruchome głowy, czy skanery.

Aby użyć tego efektu, należy najpierw wybrać urządzenia, które mają być używane, a następnie

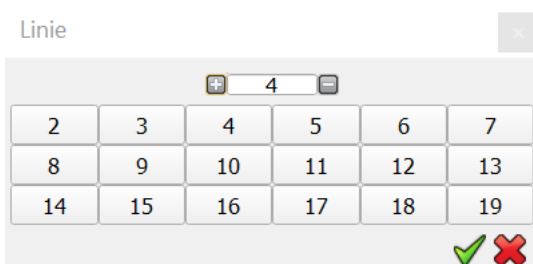


kliknąć w ikonę Pan / Tilt. Pojawi nam się okno funkcji tego kreatora:

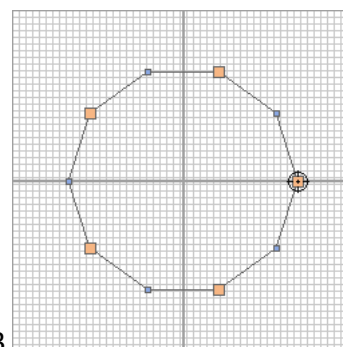


Po kliknięciu w dany kształt (Linie/Krzywe/Losowo) pokaże nam się kolejne okno dialogowe pozwalające na wybór odpowiedniej ilości punktów głównych odpowiadających za kształt (Rys. 12). Po wyborze odpowiedniej ilości punktów należy zdecydować, w której części osi X i Y (Pan/Tilt) ma znajdować się dany kształt (Rys. 13). W celu zmniejszenia czy przesunięcia kształtu użyj narzędzi


wybranych z paska  .





Rys. 12




Rys. 13

Aby sprawdzić poprawność ruchu swoich urządzeń, możesz odtworzyć cały kształt wciskając  .

Aby przyspieszyć/spowolnić ruch należy zmienić czas trwania poszczególnego kroku. Jeśli chcesz, by kształt był dokładniejszy, możesz zmienić ustawienia precyzji (Prec.). Możesz również opóźnić aplikację kształtu do kolejno zaznaczonych urządzeń, zmieniając parametry fazowania (Phi.) Kierunek przechodzenia odwracamy przyciskiem  .

Aby utworzyć serię kroków odpowiednich dla tego efektu należy kliknąć przycisk  . Jeśli chcesz żeby do całego kształtu zostały dołożone inne parametry, jak na przykład dimmer, kolor czy gobo należy je zmienić przed wygenerowaniem kroków, zmiany zostaną zaaplikowane do wszystkich.

e) Matryca i patchowanie matryc

Kolejne efekty, w tym Matryca odnoszą się do matryc, aby je zastosować należy wpiąć matrycę urządzeń. Aby to zrobić przechodzimy do dodawania urządzeń (Patrz rozdział 3.), wybieramy urządzenia, z których chcemy utworzyć matrycę i wciskamy  Matryca . Pojawi się kolejne okno dialogowe:

Matryca

Nazwa : Matrix First DMX Address : 1

Wymiary : 4 x 10 Nb Fixtures / Universe : 511

Keep current addresses Last DMX Address : 511

1	121	122	231	24
2	125	126	27	28
3	129	130	131	132
4	133	134	135	136
5	137	138	139	140
6	141	142	143	144
7	145	146	147	148
8	149	150	151	152
9	153	154	155	156
10	157	158	159	160

Order

Start at DMX Universe :

Linia DMX

- #1 #2 #3 #4
- #5 #6 #7 #8
- #9 #10 #11 #12
- #13 #14 #15 #16
- #17 #18 #19 #20

Ustaw adres początkowy

Ilość urządzeń

Układ w DMX

Kiedy matryca jest już gotowa, możemy przejść do odpowiedniego kreatora. Aby go użyć, należy



najpierw wybrać matrycę, a następnie kliknąć w ikonę Matryca . Pojawią nam parametry oraz podgląd:

Parametry

Koła

8 2 1 1 18 10

Num. Size Fade Step Speed Int.


Kolory

Właściwości

Pionowy

Petla

Za ich pomocą możesz zmienić rodzaj matrycy, ilość kolorów, rozmiar, szybkość, itd.

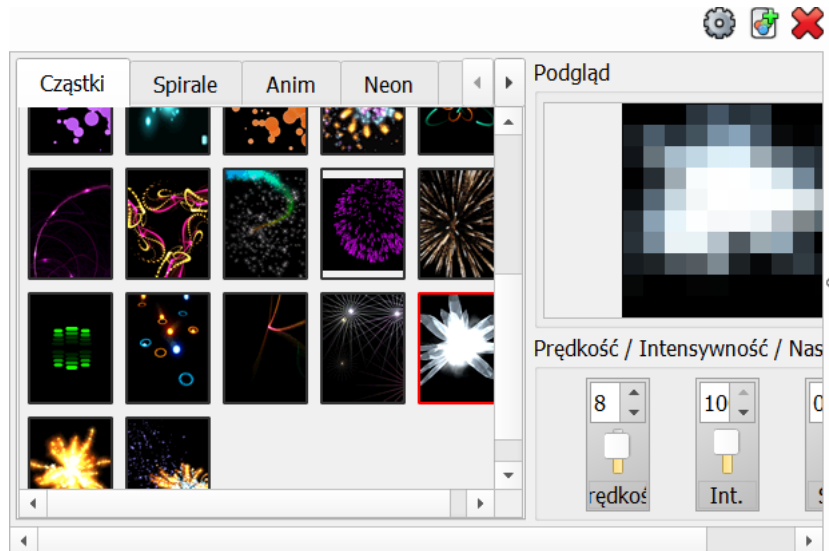
Aby utworzyć serię kroków odpowiednich dla tego efektu, należy kliknąć przycisk  .


f) Animacja

Kreator ten jest bardzo podobny do Matrycy, z tą różnicą, że efekty są zbudowane na podstawie plików typu gif.



Aby użyć tego kreatora, należy najpierw wybrać matrycę, a następnie kliknąć w ikonę **Animacja**. Pojawią nam parametry oraz podgląd:



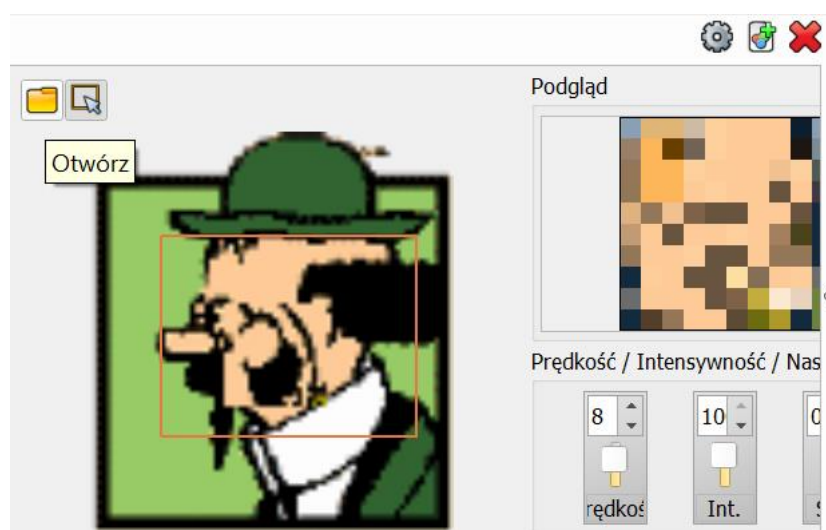
Po wyborze odpowiedniego kształtu i parametrów utwórz serię kroków odpowiednich dla tego efektu za pomocą przycisku .

g) Media


Kreator ten służy do wyświetlania plików medialnych wybranych z folderu



Aby użyć tego kreatora należy najpierw wybrać matrycę, a następnie kliknąć w ikonę **Media**. Pojawią nam parametry oraz podgląd:




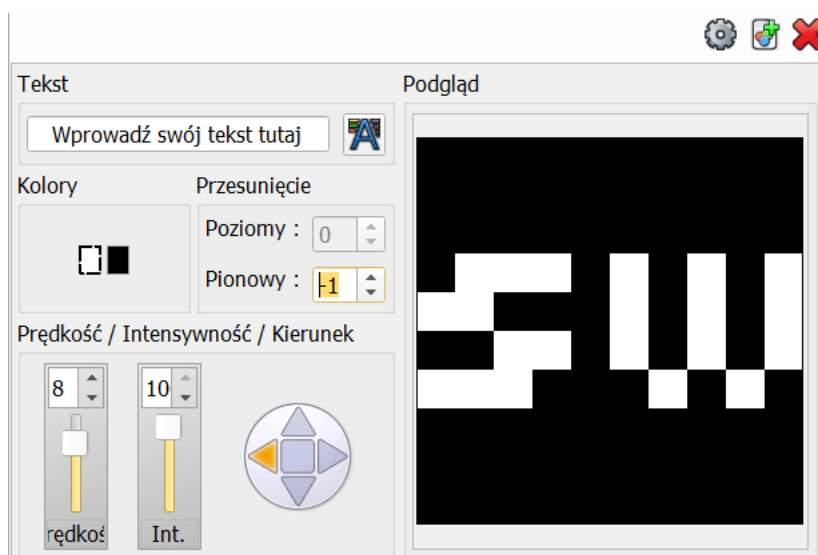
Aby wybrać plik graficzny należy kliknąć w przycisk otwórz. Im większa matryca, tym bardziej wierne będzie odtworzenie obrazu.

Po wyborze pliku i przypisaniu parametrów utwórz serię kroków odpowiednich dla tego efektu za pomocą przycisku .


h) Tekst



Aby użyć tego kreatora należy najpierw wybrać matrycę, a następnie kliknąć w ikonę . Pojawią nam parametry oraz podgląd:




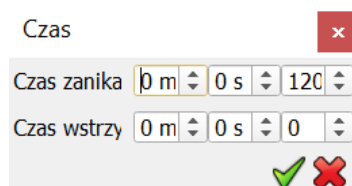
Tutaj możesz wprowadzić swój tekst, wybrać kolor tła oraz liter (osobiście polecam wybierać czarne tło, aby tekst był wyraźniejszy), szybkość przechodzenia liter, kierunek przechodzenia liter, ich poziom, oraz rozmiar.

Po wpisaniu tekstu i przypisaniu parametrów utwórz serię kroków odpowiednich dla tego efektu za pomocą przycisku .

6. Ustawienia czasu

W tym momencie umiemy już stworzyć kroki i korzystać z efektów. Każdy krok utworzony ręcznie lub za pomocą kreatora ma już automatycznie wpisany czas, jednak aby były one odtwarzane w pożądanym dla nas sposób, należy ustawić do nich czas. W tym celu zaznaczamy odpowiedni krok, lub serię kroków

i wciskamy przycisk . Pojawi się okno dialogowe, w którym przypisujemy czas zanikania i/lub czas wstrzymania (Rys. 19).



Rys. 19


Czas zanikania to czas ustawiony na przejście pomiędzy kolejnymi krokami, najczęściej używany w momencie, kiedy urządzenie ruchome ma zmienić pozycję, lub urządzenia z mieszaniem kolorów RGB/CMY mają zrobić płynne przejście pomiędzy dwoma kolorami.

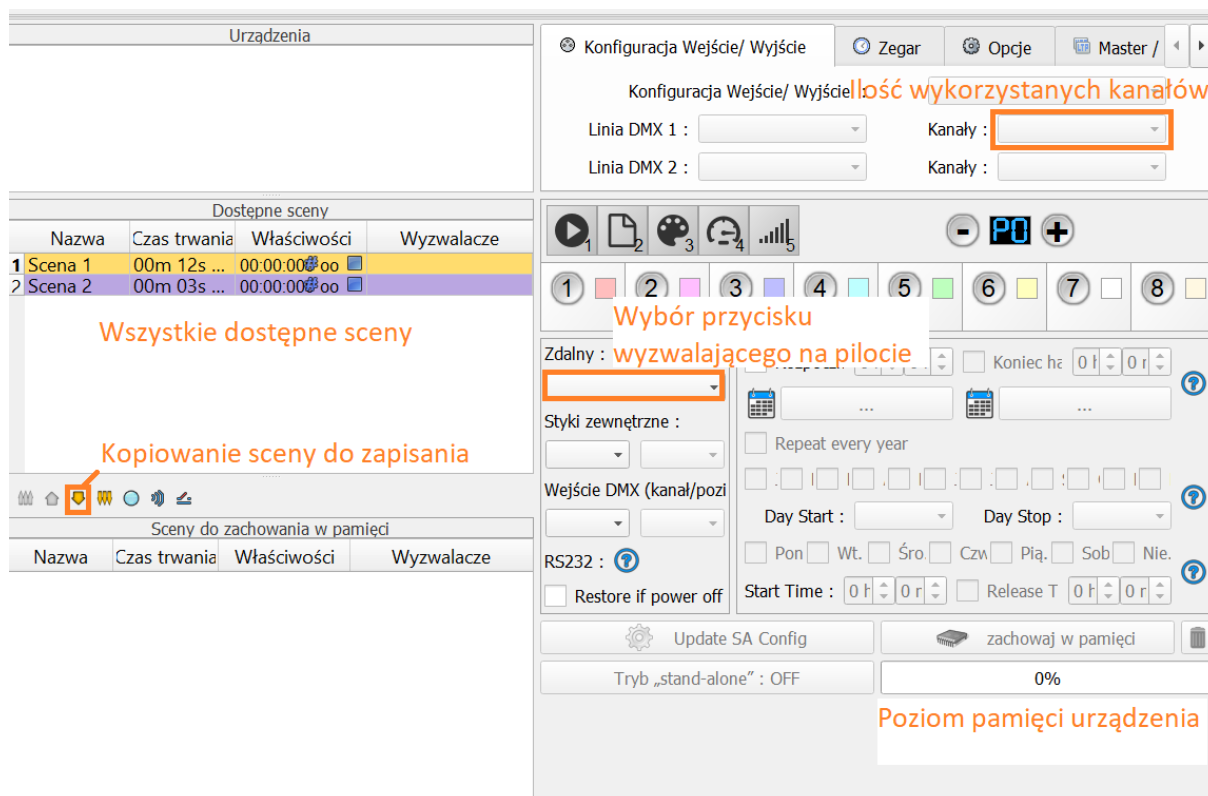
Czas wstrzymania to czas trwania poszczególnego kroku, na przykład jeśli chcemy, aby dany kolor był widoczny przez określoną ilość sekund, a następnie zmienił się w najkrótszym możliwym czasie.

7. Tryb Stand Alone

Jest to tryb wykorzystywany wtedy, kiedy urządzenie nie jest podłączone do komputera. Aby interfejs mógł pracować, należy podłączyć go do źródła zasilania za pomocą zasilacza.

Jak już wspominałem wcześniej wyłącznie sceny mogą być zapisywane w pamięci wewnętrznej urządzenia i wyzwalane za pomocą pilota.

Aby przejść do konfiguracji trybu Stand Alone, należy wcisnąć przycisk . Pojawi się okno konfiguracyjne:



The screenshot shows the 'Konfiguracja Wejście/ Wyjście' (Input/Output Configuration) window. It includes a table of available scenes, a list of scenes to be saved, and various configuration options for DMX lines, channels, and pilot buttons. Annotations in orange text highlight specific features:

- ilość wykorzystanych kanałów**: Points to the 'Kanały' dropdown menu for DMX 1.
- Wybór przycisku**: Points to the 8 numbered pilot buttons.
- wyzwalającego na pilocie**: Points to the 'Zdalny' dropdown menu.
- Kopiowanie sceny do zapisania**: Points to the copy icon in the 'Sceny do zachowania w pamięci' table.
- Poziom pamięci urządzenia**: Points to the 'zachowaj w pamięci' button.

Nazwa	Czas trwania	Właściwości	Wyzwalacze
1 Scena 1	00m 12s ...	00:00:00	oo
2 Scena 2	00m 03s ...	00:00:00	oo

Nazwa	Czas trwania	Właściwości	Wyzwalacze

W tym oknie możesz wybrać, które sceny chcesz zapisać na interfejsie oraz jaki przycisk wyzwalający z pilota do niej ustawisz.


Pamiętaj, aby ustawić jak najmniejszą ilość wykorzystanych kanałów, jednak nie może być mniejsza niż ilość kanałów używanych przez urządzenie, w innym przypadku nie wszystkie funkcje zostaną odtworzone.

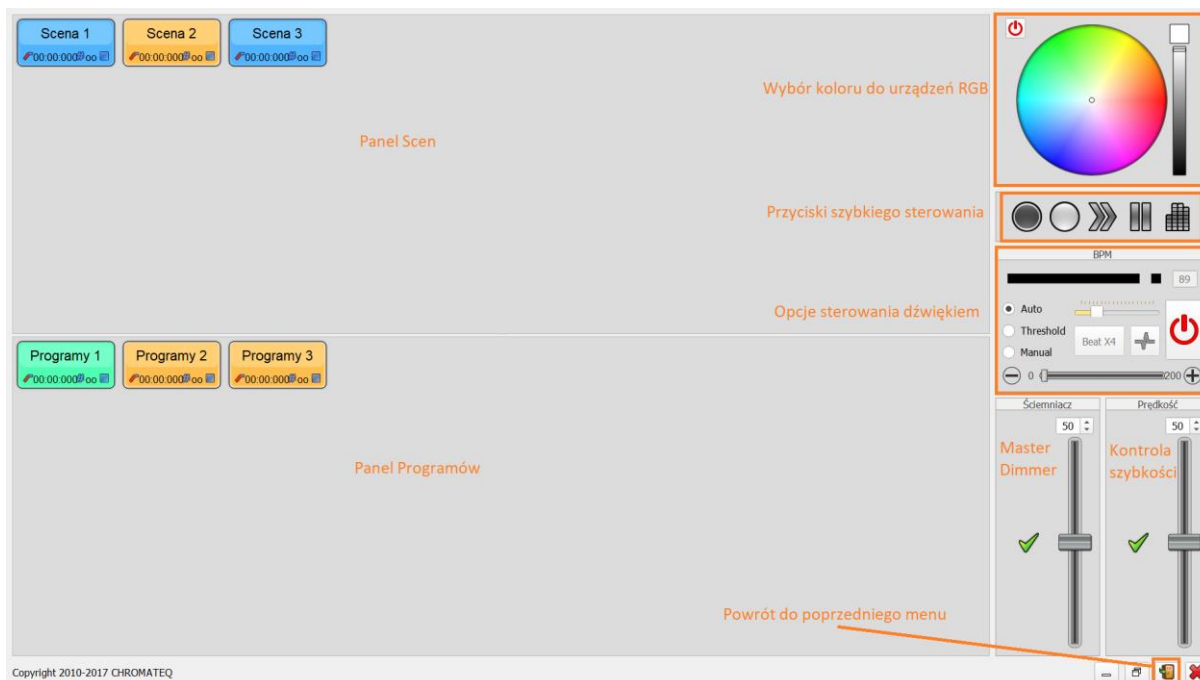
Program pokazuje ile poszczególne sceny zajmują miejsca na urządzeniu. Po zakończeniu dodawania scen i przypisywania wyzwalaczy należy kliknąć „zachowaj w pamięci” w celu zapisania scen.

Po zapisie możesz sprawdzić pracę za pomocą pilota, w tym celu wciśnij przycisk „Tryb „stand-alone”” tak, aby pojawił się na nim napis ON. Wówczas urządzenie będzie w trybie samodzielnym.

8. Kontrola panelu Live Board

Po wszystkich poprzednich krokach, w momencie, kiedy mamy już zapisane Sceny i Programy możemy zacząć korzystanie z panelu kontroli zwanym Live Board.

W celu przejścia do niego należy wcisnąć przycisk . Otworzy nam się okno panelu:



Tutaj możemy wybierać, która Scena lub Program mają zostać aktualnie odtworzone. Należy pamiętać, że Scenę możemy włączyć tylko jedną, a Programy kilka. Za pomocą tego panelu możemy również szybko zmienić natężenie całego światła, szybkość przechodzenia kroków w aktualnie uruchomionych Scenach/Programach, czy włączyć Blackout.

Dziękujemy za uwagę i życzymy miłego i bezproblemowego użytkownika.

W razie pytań zapraszamy do kontaktu pod adresem e-mail: szymon@musicexpress.pl oraz na fanpage na facebook: <https://www.facebook.com/ChromateqSupport>