



Prefazione

Il software “DMX Studio”, da utilizzare con interfacce PC-DMX, si ispira ad una console esistente, l’SGM Studio 24/48 e funziona come una classica console a 2 scene (scena A, scena B, crossfader) oppure come una console con submasters e 24 pagine di memoria.

Le interfacce supportate da “DMX Studio” sono:

OXSID USB2DMX (http://www.whoow.org/people/Jean-Marc.Lienher/usb2dmx/index_en.html)

Enttec Open DMX USB (<http://www.enttec.com/dmxusb.php>)

Kristof Nys 64 ch. Interface (<http://users.skynet.be/kristofnys>)

Manolator 256 ch. (<http://www.freedmx.com>)

Velleman K8062 (<http://www.velleman.be>)

“DMX Studio”

DMX Studio 64 può operare in modalità Double Preset (Scena A, Scena B e Crossfader) o in modalità Single Preset. DMX Studio 512 non ha queste due modalità ed è come se funzionasse sempre e solo in Single Preset Mode. Se si usa DMX Studio 512 si può scegliere il numero di canali da utilizzare (512, 256, 128 o 64). I pulsanti delle funzioni “A/B Go”, “B rst” (reset della scena B) e il “Crossfader” lavorano solo in modalità Double Preset; “Link” e “L rst” (Link reset) lavorano solo in modalità Single Preset; i restanti pulsanti sono attivabili in entrambe le modalità.

Pulsanti **“1-16”**, **“17-32”**, **“33-48”**, **“49-64”**: da usare per commutare ed operare su tutti i canali (in modalità Double preset sono visibili 16 canali per volta). In Single Preset Mode 32 canali per volta sono visibili (quindi i pulsanti diventano **“1-32”** e **“33-64”** in DMX Studio 64; in DMX Studio 512 ci sono 16 pulsanti per scegliere i canali su cui operare).

Pulsante **“A/B Go”** (solo DMX Studio 64): ci sono due modi per effettuare la dissolvenza incrociata tra la Scena A e la Scena B (o viceversa): “a mano” agendo sul Crossfader o automaticamente, dapprima impostando un tempo di dissolvenza con il “A/B Timer” e quindi premendo il tasto “A/B Go”. Questi due modi si escludono a vicenda: infatti quando è impostato un valore di tempo di dissolvenza maggiore di 0 (zero) il Crossfader è disabilitato e si può usare solo il pulsante “A/B Go” per l’effettuazione della dissolvenza incrociata. Ma se si vuole impostare un tempo di dissolvenza il valore del Crossfader deve essere “0” o “100” (completamente in su o in giù) altrimenti non è possibile usare il “A/B Timer”. (Quando si usa il Crossfader e questo assume un valore intermedio, il led del pulsante “A/B Go” e l’etichetta “A/B Go” sono di colore rosso).

Quando è possibile impostare un tempo di dissolvenza con il “A/B Timer” (e quindi il valore del cursore del Crossfader è “0” o “100”) il led del pulsante “A/B Go” diventa verde, l’etichetta “A/B Go” diventa di colore grigio. La dissolvenza incrociata da una scena all’altra può essere “messa in pausa” tramite il pulsante **“Pause”**.

Pulsante **“Double Preset”** (solo DMX Studio 64): per passare dalla modalità Double Preset a quella Single Preset e viceversa.

Pulsante **“Solo”**: quando è attivo, i pulsanti Flash lavorano in modo “sottrattivo”; quello premuto produce un “flash” (il cui livello dipende solo dal livello del Flashmaster) mentre gli altri canali si azzerano. Quando il pulsante “Solo” non è attivo, i pulsanti Flash si comportano nel classico modo “additivo”.

Pulsante **“Link”**: quando è attivo, il pulsante Flash scelto rende il canale indipendente dal Submaster attivo e lo assegna al controllo del Master Scena A. Questa funzione è utile durante lo spettacolo dal vivo per aggiungere o sottrarre più di un canale contemporaneamente nelle scene memorizzate sui submasters e attive. Poiché in pratica DMX Studio 512 ha solo la Scena A, il master relativo è stato rinominato “link master”

Pulsante **“L rst”** (link reset): resetta tutti gli sliders dei canali “linkati”

Pulsante **“On-Off”**: quando è attivo, il pulsante Flash scelto accende o spegne il canale. Il livello del canale dipenderà solo dal livello del Grandmaster.

Pulsante **“Pan”**: quando è attivo, il canale scelto tramite il proprio pulsante Flash passa sotto il controllo di un joystick o di un gamepad (se presenti) per movimenti “pan” delle luci intelligenti effettuati “a mano”.

Pulsante **“Tilt”**: quando è attivo, il canale scelto tramite il proprio pulsante Flash passa sotto il controllo di un joystick o di un gamepad (se presenti) per movimenti “tilt” delle luci intelligenti effettuati “a mano”.

I pulsanti **“Solo”**, **“Link”**, **“On-Off”**, **“Pan”** e **“Tilt”** si escludono a vicenda.

Pulsanti **“A rst”** e **“B rst”**: premendo questi pulsanti tutti gli sliders della scena relativa saranno impostati a “0”. “A rst” è attivabile anche in modalità Single Preset.

Pulsante **“Mem”**: La memoria di DMX Studio 64 è basata su 24 pagine; ogni pagina contiene 24 Submasters. Quindi possono essere memorizzate e salvate 576 scene. I livelli dei 64 canali che compongono una scena sono memorizzati in un Submaster. Ogni livello di Submaster dipende dalla posizione del proprio slider, dal valore del Subm Master e dal valore del GrandMaster. Si può scegliere una qualunque delle 24 Pagine di memoria semplicemente premendo uno dei pulsanti **“Pages”**; per effettuare una dissolvenza incrociata tra una scena memorizzata su un Submaster e un’altra si può premere uno dei 24 pulsanti **“Submaster”**. Si può impostare un tempo di dissolvenza tramite il “Subm Timer”. Se il pulsante **“Memo Time”** è attivo per la dissolvenza verrà

utilizzato il tempo memorizzato (vedi più avanti, pulsante **“Memo Time”**). Premere **“Mem”** per memorizzare scene. Per esempio i canali 1, 2, 3, in Pagina 1, Submaster 1:

- 1 – Quando si avvia DMX Studio 64 viene automaticamente impostata la Pagina di Memoria n° 1. Se si vuole, si può scegliere un'altra pagina.
- 2 – Premiamo il pulsante **“Mem”**.
- 3 – premiamo il pulsante Submaster n° 1
- 4 – impostiamo i canali 1, 2, 3 al livello desiderato. Impostiamo il tempo di dissolvenza;
- 5 – Premiamo il pulsante **“Grab”**. A questo punto la scena è memorizzata e siamo pronti a memorizzarne un'altra in un altro Submaster. Alla fine potremo salvare il nostro show (File/Save) e premere nuovamente il tasto **“Mem”** per uscire dalla memorizzazione. Nota: vengono memorizzati gli effettivi valori DMX dei vari canali.

Pulsante **“Last”**: durante la programmazione di una nuova scena, questo pulsante richiama l'ultima memorizzata.

Pulsante **“S.Del”**: cancella dalla Pagina attiva il Submaster attivo (il successivo prenderà il suo posto e così via)

Pulsante **“M.RST”** (memory reset): questo pulsante “resetta” la memoria interna di DMX Studio 64 senza che vengano modificati in alcun modo i files salvati su HD. Dopo aver “resettato” la memoria si possono programmare nuove scene e creare (save as) un nuovo show-file.

Pulsante **“Subm Flash”** (Submaster Flash): se attivo, premere un pulsante “Submaster” provocherà un flash sottrattivo (il cui livello dipende dal proprio slider, dal livello del “Subm Master” e da quello del “GrandMaster”) di tutti i canali associati (memorizzati) in quel Submaster.

Pulsante **“Chase”**: serve ad attivare la funzione “chaser”. Ciò avviene con queste modalità:

con il tasto **sinistro** del mouse:

- 1 – si preme la prima volta il pulsante **“Chase”**;
- 2 – si sceglie un submaster da una qualunque pagina (tramite i pulsanti “pages” e “submaster”) che sarà quello iniziale della sequenza; se non si sceglie un submaster verrà assunto come iniziale della sequenza quello usato durante il precedente “chase”;
- 3 – si preme di nuovo il pulsante **“Chase”**;
- 4 – si sceglie un altro submaster da un'altra pagina (o dalla stessa) che sarà quello finale della sequenza; se non si sceglie un submaster verrà assunto come finale della sequenza quello usato durante il precedente “chase”;
- 5 – si preme di nuovo il pulsante **“Chase”**: a questo punto inizia l'accensione sequenziale dei submasters.

con il tasto **destro** del mouse:

il primo e l'ultimo submasters della sequenza saranno quelli usati durante il precedente “chase”.

Il Chase-Rate può essere impostato tramite lo slider Chaser-Rate e può essere combinato col “Subm Timer”.
Quando è impostato anche un tempo di dissolvenza è solo possibile cambiare Pagina o fermare il Chaser.

Pulsante **“Subm Rst”**: imposta tutti gli sliders dei Submasters a “0” (zero).

Pulsante **“Subm All”**: imposta tutti gli sliders dei Submasters a “100”.

Pulsante **“Next”**: si comporta come uno Chaser “manuale”. Quando viene raggiunto l'ultimo Submaster di una Pagina, viene scelto il primo Submaster della Pagina successiva.

Pulsante **“Memo Time”**: quando una scena viene memorizzata in un Submaster, viene memorizzato anche il valore corrente del “Subm Timer”. Durante lo scorrimento delle scene possiamo usare il valore del “Subm Timer” memorizzato (premendo appunto il pulsante “Memo Time”) oppure impostare di volta in volta nuovi differenti valori.

La dissolvenza incrociata da una scena all'altra può essere “messa in pausa” tramite il pulsante “**Pause**”

slider “**Refresh Rate**”: usare questo slider per cambiare il valore del refresh rate delle varie interfacce DMX.

“**Monitors**”: “cliccando” su uno qualunque dei “leds” che compongono “Monitors” nei display “chan.” e “value” verranno visualizzati il numero del canale cliccato ed il suo valore corrente.

A partire dalla versione 9.5.2 alla chiusura del programma verranno memorizzati il nome dell'ultimo show-file usato e l'ultima interfaccia DMX usata; DMX Studio 512 memorizza anche il numero di canali utilizzati. Dalla versione 9.6.0 in poi vengono memorizzati i numeri dei submasters usati come primo e ultimo della sequenza “chase”.

Significato dei colori dei pulsanti:

Grigio: pulsante inattivo che può essere attivato (in stand by)

Arancione: pulsante attivo

Blu: funzione non disponibile

Rosso: funzione non disponibile a causa dell'attività di un'altra funzione incompatibile

Luigi Barone, luglio 2006

<mailto:luigi.barone@poste.it>

