

INSTRUKCJA

OBSŁUGA OPROGRAMOWANIA
BRITEQ

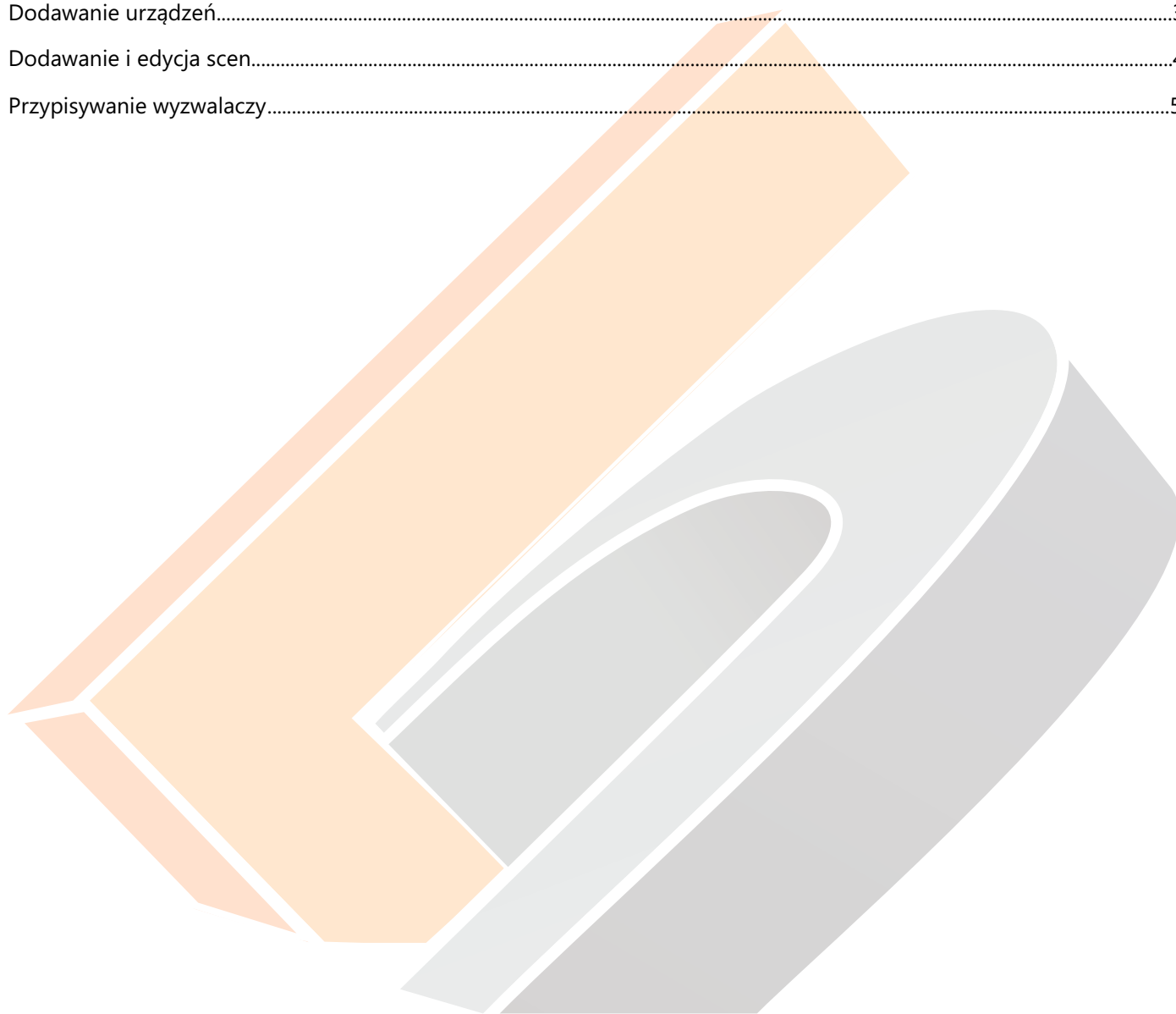


Chromateq®



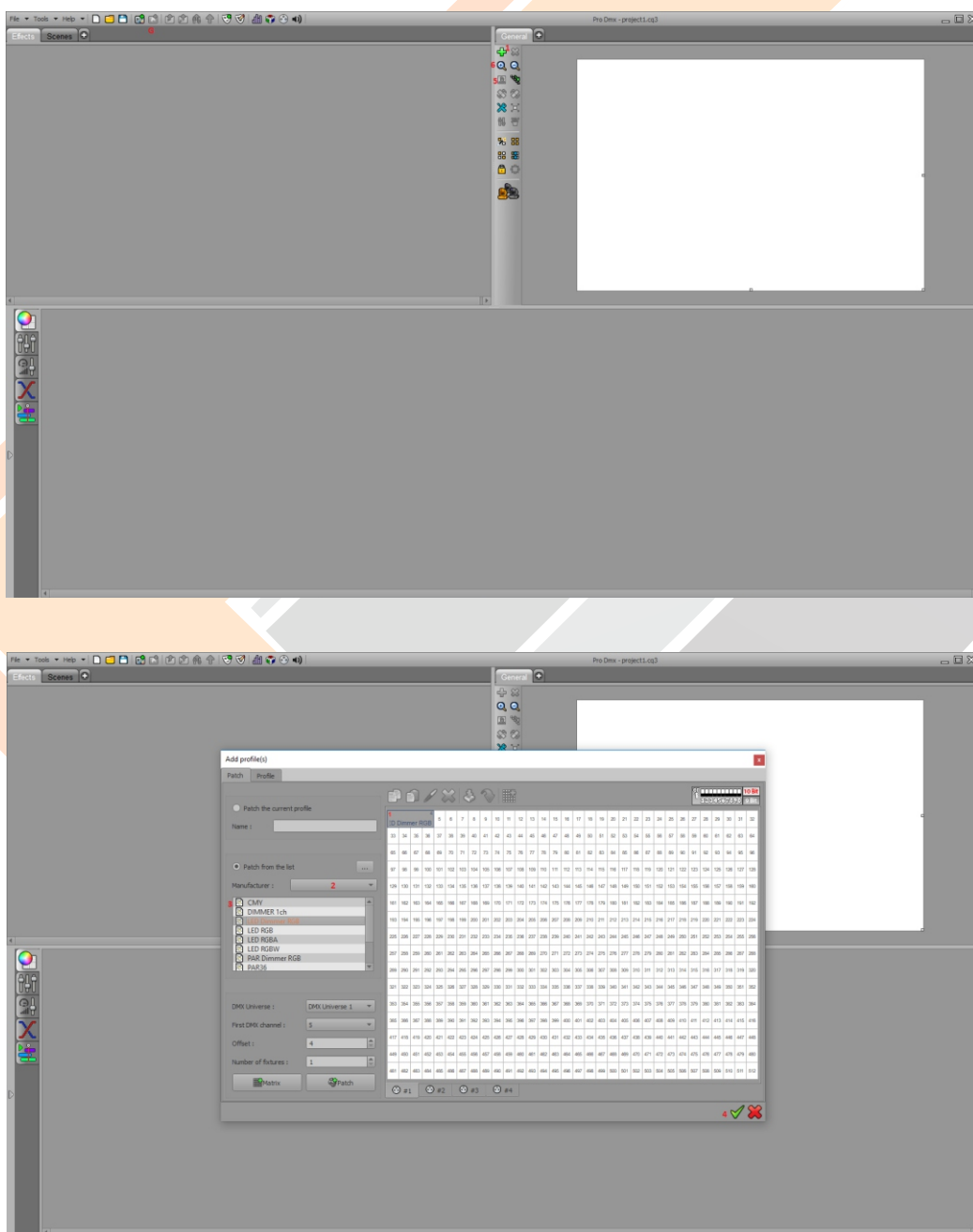
SPIS TREŚCI

Dodawanie urządzeń.....	3
Dodawanie i edycja scen.....	4
Przypisywanie wyzwalaczy.....	5



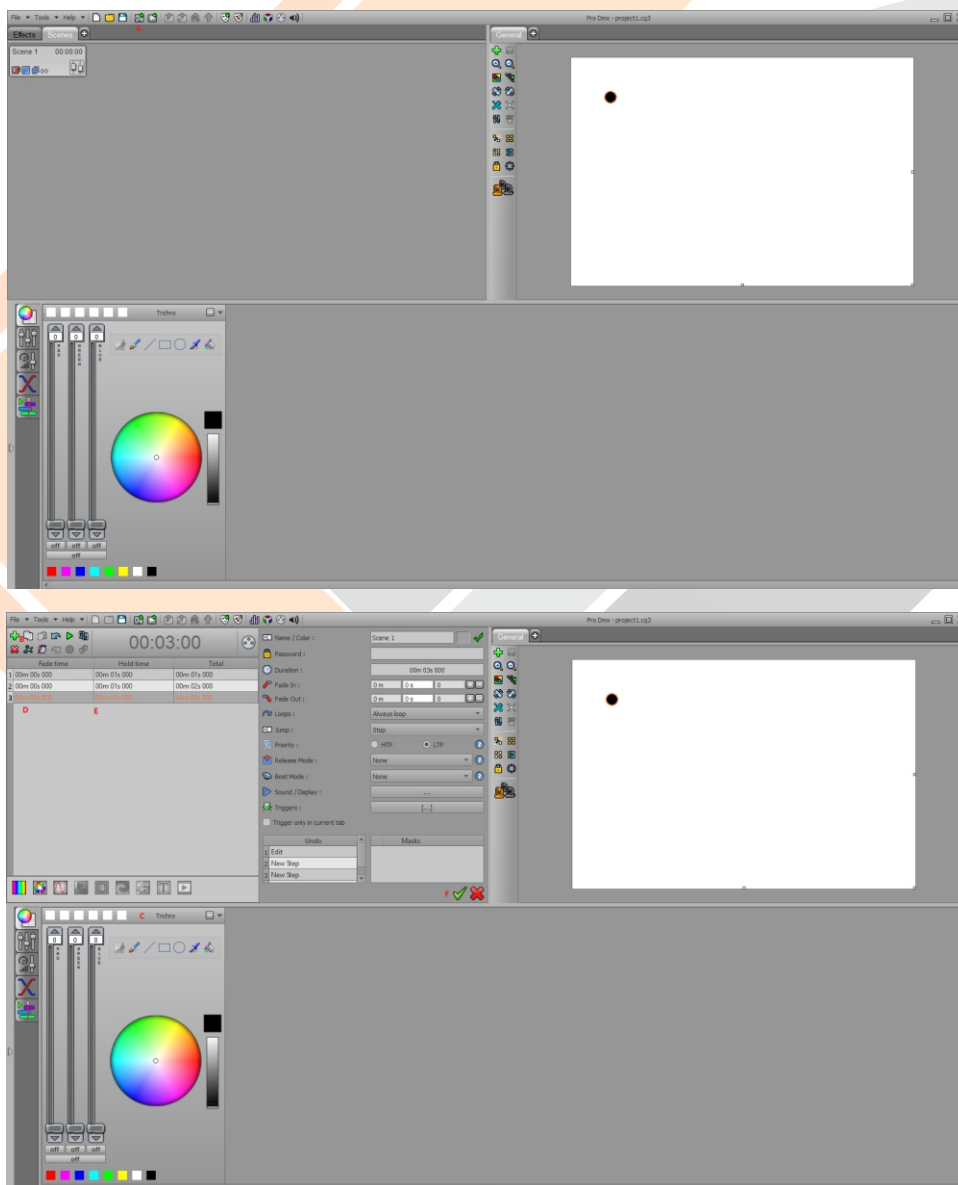
DODAWANIE URZĄDZEŃ

Aby dodać urządzenie do linii DMX kliknij przycisk (1) w oknie urządzeń. Wybierz swoje urządzenie z listy dostępnych profili (2) lub użyj stworzonego wcześniej profilu (3). Przyporządkuj urządzenie do odpowiedniego kanału DMX, następnie zatwierdź swój wybór przyciskiem (4). Na ekranie urządzeń możesz teraz zmieniać położenie zaadresowanego urządzenia, zmieniać wyświetlaną ikonę (5) i powiększać lub pomniejszać obrazek reprezentujący urządzenie (6) Pamiętaj! Urządzenie należy uprzednio ustawić w tryb DMX, wybrać liczbę kanałów oraz odpowiednio zaadresować!



DODAWANIE I EDYCJA SCEN

Aby dodać scenę przejdź do zakładki (Scenes) i kliknij przycisk (A) w głównym menu aplikacji. Następnie P-kliknij na stworzonej scenie by przejść do ekranu edycji. Aby dodać krok kliknij przycisk (B). By edytować stworzony krok zaznacz wybrane urządzenia na ekranie urządzeń po czym zmień parametry w ekranie sterowania (C). Najskuteczniejszym sposobem edytowania kroków jest zmiana parametrów pojedynczych urządzeń i/lub grup tych samych urządzeń. Aby dodać kolejny krok kliknij przycisk (B) i edytuj go tak jak krok pierwszy. Zwiększając lub zmniejszając czas (D) możesz wydłużać lub skracać czas w jakim zostanie wykonany krok. Spowoduje to spowolnienie lub przyspieszenie przejść urządzeń. Zwiększając lub zmniejszając czas wstrzymania (E) określasz jak długo urządzenie pozostanie w bezruchu po wykonaniu edytowanego kroku. Stworzone wcześniej kroki możesz edytować zaznaczając wybrany krok, edytując parametry wybranych urządzeń. Po zakończeniu edytowania wybranej ilości kroków kliknij przycisk (F) zapisując scenę.



PRZYPISYWANIE WYZWALACZY

Aby dodać wyzwalacz sceny (Trigger) należy w zakładce scen kliknąć przycisk (G). W zakładce scen pojawi się kafelek triggera. Następnie kliknij na utworzony trigger i przejdź do jego edycji. Następnie wybierz skrót klawiszowy który ma odpowiadać za uruchamianie wyzwalacza (I). Następnie wybierz sceny, które ma wyzwać trigger (J). Możesz wybrać wiele scen. Zapisz wykonaną edycję klikając przycisk (H). Od tej chwili naciśnięcie klawisza klawiatury przypisanego do triggera spowoduje uruchomienie przypisanych do niego scen.

