

Basishandleiding Martin Lightjockey



Fairlight BV
Nijverheidsstraat 48
6681 LN Bommel
026-3255880
www.fairlight.nl

René van Loon

Inleiding

De Martin Lightjockey is 1 van Martins meest recente ontwikkelingen op het gebied van lichtsturingen voor de amusementsmarkt.

Aangezien DMX de laatste jaren toch het standaard stuursignaal is geworden voor de diverse spots en dimmers die verkrijgbaar zijn, en het zelfs is door- Gedrongen tot producten in de DJ range, was het niet meer dan logisch dat Martin dit ook deed, en zo producten op de markt heeft gebracht die zowel Op het eigen Martin rs 485 protocol konden draaien, en ook op DMX 512.

Afgelopen anderhalf jaar heeft Martin zelfs producten op de markt gebracht Die alleen nog maar via DMX 512 bestuurd konden worden, zoals onder meer: Destroyer, punisher, 6 kanaals switchpack, syncrozap, en de nieuwe MX 1 scan.

Natuurlijk was het dus nu ook tijd geworden om met eigen DMX sturingen te Komen.

Als instapcontroller is er de 2518 , een eenvoudige 72 kanaals sturing met de Mogelijkheid tot 30 chasers van 6 stappen, eventueel oproepbaar via midi.

De volgende is de Martin Lightjockey, in 2 verschillende uitvoering, te weten DJ en Club, met respectievelijk 512 en 2048 kanalen, en mogelijkheid tot een veelvoud aan chasers en cue's

Ook is het dit pakket in een laptop versie leverbaar.

Voor multimedia toepassingen is er de Martin Proscenium, een 512 kanaals sturing die via diverse media aangestuurd kan worden en zo geïntegreerd Kan worden in een totaal concept van licht, geluid en data.

Voor iedere toepassing is er dus nu een toegespitste Martin DMX controller.

Algemene opzet

Om goed gebruik te kunnen maken van Martin lightjockey, is het nodig om te begrijpen hoe de opzet van het programma is.

De **cuelist** is een lijst met diverse **cue's** die na elkaar kunnen worden afgespeeld, En waarvan het afspelen kan worden bestuurd door de interne klok, of de tijdcode van bijvoorbeeld een cd.

Een **cue** is een lijst van maximaal 12 **sequence's** die simultaan naast elkaar kunnen worden afgespeeld.

Een **sequence** is een opeenvolging van 1 of meerdere **scene's** met voor elke **Scene** een programmeerbare fade tijd en "aan" tijd.

Het is mogelijk om in meerdere **sequence's** informatie op te slaan voor eenzelfde functie van dezelfde spot, bijvoorbeeld color.

Als nu deze **sequence's** in een cue tegelijkertijd worden afgespeeld, gaat de informatie uit de **sequence** met de hoogst genummerde positie in de **cue** boven de informatie uit **sequence's** met een lager genummerde positie in de **cue**.
VOORBEELD:cue 12:sequence 1:spot 1=groen,gobo 1.

sequence 8:spot 1=oranje.

Resultaat spot 1 =oranje,gobo1

Een **scene** is een basisstap waarin informatie van 1 of meerdere functie's van een aan te sturen DMX apparaat kan worden opgeslagen.

Een **scene** is alleen op te slaan als een onderdeel van een **sequence**, dus niet als **scene** op zich.

In het hoofdmenu komen we deze 3 belangrijke functies bovenin tegen:

SEQ is het **sequence** menu, **CUE** is het **cue** menu, en **C-L** is het **cuelist** menu.

Het installeren van het Lightjockey pakket.

Uw Lightjockey pakket wordt geleverd met soft en hardware, welke op een pc dienen te worden geïnstalleerd.

De minimale systeemeisen zijn:-Windows 95 of 98 operating system,
-Pentium 166,32 Mb,
-Video 800x600,16 colors,
-1 ISA slot(behalve de labtopversie)
-CD ROM drive

Installeer als eerste de outputkaart in de computer, in het vrije slot.
Dit dient te gebeuren zonder dat de computer aanstaat, en terwijl U de kaart in het ISA slot plaats moet U met een hand de metalen behuizing vasthouden.

Plaats nu de meegeleverde CD rom in de speler.

Ga nu op het burelblad naar **deze computer**.
Selecteer hier Uw CD romdrive.
Deze leest nu de CD rom in, als dit gebeurt is klikt U op Setup.exe.
Volg nu de aanwijzingen in het beeld.
Sluit na het installeren af met finish.

Vervolgens sluit u het menu **deze computer** af.

Dubbelklik nu op het lightjockey icoon op het burelblad.

Het Detecteren van de kaart.

Ga in de bovenste menubalk naar **setup**. en klik hierop.
Kies vervolgens **Hardware setup**.
Ga nu naar **Detect hardware**.
Klik op **O.K.**
Sluit nu dit menu met close, en sluit Lightjockey af, zodat het programma de wijzigingen kan overnemen.
Nu is het pakket klaar voor gebruik.

Het instellen van de link(en)

Voordat Lightjockey spots kan besturen, dienen deze eerst geadresseerd te worden.

Om de juiste adressen en instellingen in te stellen, kiest U eerst het **setup** menu. Vervolgens kiest U hier **Fixture configuration**.

Er komt nu een venster in beeld, waar de spots geselecteerd kunnen worden, ze in de link gezet kunnen worden, en waar ook de adressen gekozen kunnen worden. Als voorbeeld gaan we uit van 4 518 scans, 1 robocolor 3 set, en 1 rookmachine Op DMX.

Als eerste kiest U aan de rechterkant van het scherm uit de lijst een 518 scanner. U kunt door de lijst heen bladeren met behulp van de pijltoetsen aan de rechterkant.

Door nu 1 keer op de 518(mode 3) te drukken, is deze actief.

Onder de spotlijst verschijnen nu enkele aanwijzingen over de instelling van de Spot. Volg deze goed op, anders kunnen enkele functies van de scans niet worden Bestuurd!

Druk nu links in beeld op de balk **add 518's**.

Er wordt nu een venster geopend, waar kan worden aangegeven hoeveel 518's we willen gebruiken. Kies hier voor 4(numbers of fixture's to add), en op start From number 1.

In de lijst worden nu 4 518's geplaatst, vanaf regel 1.

Hetzelfde doet U nu ook voor de robocolor 3 set, welke zich bij de Martin colorchangers bevindt, alleen kiest U nu bij numbers of fixture's to add voor 1, en start from number 5.

De rookmachine is te vinden onder DMX smoke control, en ook hiervan "add" U Er maar 1, vanaf fixture number 6.

Om nu de apparaten te adresseren, klikt U ze in de lijst eenmaal aan, en kiest linksonder voor de functie Auto adres

Vervolgens kiest U op welke link de spots moeten komen (alleen voor de club versie), en dan klikt U op **Find addresses**. Lightjockey zoekt nu voor deze spot het eerste vrije adres, vervolgens klikt U op OK, en doet U hetzelfde voor de rest van de spots.

Als dit allemaal gedaan is, klikt U op save, en vervolgens op close.

Indelen van het scherm.

Nu de adressen van de spots bekend zijn, wordt het tijd om de **TAB** in te delen. Na het sluiten van fixture configuration verschijnt er een venster in beeld met de tekst **unassigned fixture's**. Hierin staan de spots die we net in de link hebben gezet. Deze kunt U nu met de linker muisknop ingedrukt houdend uit dit venster slepen, en ergens willekeurig neerzetten. Indien de gekozen plek niet vrij is, wordt dit weergegeven door een cirkel met een streep erdoor.

Zet nu alle **unassigned fixture's** ergens op de tab neer.

Om de tab overzichtelijk te houden, kunt U door met de rechter muistoets op een vrije plek te klikken, een submenu openen, waarin U **icons** kiest. Vervolgens klikt U op **auto arrange**, en kiest dan voor sorteren op nummer of op type.

Lightjockey zet nu de icoontjes netjes op volgorde op de tab.

Met de **view** button bovenaan kan er gekozen worden wat er allemaal wordt weergegeven op het scherm. Zorg er in ieder geval voor dat de **toolbars** voor **Sequence&cue**, **fixture** en **offline** aanstaan voordat er begonnen wordt met programmeren!

Het Programmeren van een Sequence.

Voordat er met het programmeren van een sequence kan worden begonnen, moeten we eerst van alle spots de lampen starten.

Van de Robocolors starten de lampen automatisch op, dus moeten we alleen de 518's nog starten.

Selecteer de spots door met de linker muistoets een keer op elk icoontje van de Gewenste spot te klikken. deze wordt nu bovenin rood van kleur, ten teken dat Hij actief is.

Als nu alle 4 de 518's geselecteerd zijn, worden er boven de **tab** functieblokken Zichtbaar, die voor de geselecteerde spots van toepassing zijn.

Tip: beweeg met movement eerst even de spiegel, om te zien of U contact heeft met de scan. Dit bewegen kan door in het movement venster de witte stip met de Linker muistoets door het raster te slepen, of door op de pijltjes rechtsonder te Klikken.

Nu sluiten we dit venster, en kiezen voor de functie lamp.

Nu verschijnt er een venster waarin U power on kunt aanklikken.

Nu zult U zien dat de lampen van de scans worden gestart.

Ook ziet U dat het **seq** venster geel gekleurd is. dit betekend dat alles wat we tot nu toe aan de spots hebben bestuurd, als **scene 1** van een nieuwe sequence wordt gezien. om nu helemaal "leeg" te beginnen, klikt U eerst naast het **seq** venster op New/clear sequence.

Maak nu met behulp van de functieblokken, en de selecteermogelijkheden van de Verschillende spots een eerste scene, zoals U bijvoorbeeld een loopje van 4 wilt beginnen. (voorbeeld: scans open wit maximaal tilt, met pan en tilt als fade functie). Klik nu naast **seq** op View sequence control.

U ziet nu een venster, met een aantal functie's voor de sequence die we aan het programmeren zijn.

Zet nu eerst de functie global scene time aan, en geef een scene tijd in. (bijvoorbeeld 2 seconden.)

Zet nu ook de functie synchronize scene and fade times aan.

Vervolgens klikt U op **ADD**, en zult U zien dat er nu staat scene 2 van 2.

Deze 2^e scene is een copy van de voorgaande, zodat U niet alles opnieuw hoeft te Programmeren, zoals dimmer open. U hoeft nu dus alleen de wijzigingen ten opzichte van de vorige scene aan te passen (voorbeeld: tilt neutraal, pan links).

Ook nu klikt U weer op **ADD**, en maakt U scene 3 (voorbeeld: pan neutraal, tilt minimaal).

Door nu nog eenmaal op **ADD** te drukken, kunnen we scene 4 maken. (voorbeeld: pan rechts, tilt neutraal).

Als alles goed is, zult U in elke stap gezien hebben, dat de scene time en fade time beide op 2 seconden staan.

Klik nu eenmaal op **save sequence**.

Nu kunt U eerst de sequence een naam geven, voordat U hem opslaat, bijvoorbeeld 518 move wit.

Klik nu op save as new sequence.

Klik vervolgens op New/clear sequence, en U kunt weer aan een nieuwe sequence beginnen. (voorbeeld: robocolor kleurenloop).

Op deze manier kunt U dus sequence's schrijven en opslaan.

Probeer maar eens uit wat er gebeurt als U in plaats van pan en tilt fade, voor Pan en tilt snap kiest, of door voor elke scene een andere scene en fade tijd te kiezen. Dit maakt namelijk meer duidelijk dan 100 voorbeelden!

Het Programmeren van een Cue

Als het programmeren van de sequence's in het vorige hoofdstuk is gelukt, is

Het programmeren van een Cue vrij eenvoudig.

Een Cue is namelijk niets meer dan een lijst waarin maximaal 12 verschillende Sequence's simultaan kunnen worden "afgespeeld".

Klik voordat U een cue wilt programmeren eerst op **New/clear cue**, en op **New,clear seq**, om te voorkomen dat er ongewilde dingen worden meegeprogrammeerd.

Zet eventueel ook de functieblokken van de spots uit, zodat er op de TAB alleen De spots staan.

Klik nu op **view cue control**.

Er wordt nu een lege cue geopend, waar we zelf de sequence's in kunnen plaatsen.

Dit doen we als volgt: klik op **list of sequence's**.

Er verschijnt nu een venster met daarin alle aangemaakte sequence's.

Deze kun je voor het overzicht eventueel wat kleiner maken en dan naast de lege cue plaatsen.

Door nu op een Sequence uit de lijst te klikken, en de linker muistoets ingedrukt te houden, kun je deze naar de CUE slepen.

Als U de muistoets loslaat, plaatst lightjockey hem op een van de regels (mits je hem bij een regel loslaat!)

Dit kunt U voor meerdere sequence's doen, maar let hierbij op overlappende functie's, zoals in de algemene opzet is uitgelegd!

Als er voldoende sequence's in de cue staan, zodat de spots doen wat U wilt, kunt U deze CUE opslaan.

Klik hiervoor op **save cue**.

Er wordt nu een venster geopend, waarin een naam aan de cue kan worden gegeven, door een keer met de muis op de **curname** regel te klikken, en dan een Naam in te toetsen.

Tip: geef in de cuenaam altijd de snelheid van de cue aan (slow, med, mefast, fast),

Dit is later makkelijk bij het oproepen van de cue's.

Klik nu op **save new cue**, en de cue wordt opgeslagen.

Als U nu dezelfde beweging wil gebruiken, maar een andere kleur, kunt U de regel met de kleurensequence wissen, door op deze regel met de rechter muistoets te klikken, en vervolgens op **clear slot(s)** te klikken.

Nu wordt uit de huidige cue de kleurensequence verwijderd, en kan daar dus een Andere geplaatst worden.

Door nu op **save cue** te klikken, een andere naam in te voeren, en dan op **save new que** te klikken, wordt deze cue met dezelfde beweging, en een andere kleur Opgeslagen.

Als U op **save cue** zou drukken, wordt de voorgaande cue overschreven.

Dit wordt alleen gebruikt om foutjes uit cue's te halen.

Het oproepen van Cue's

Als er voldoende cue's gemaakt zijn, moeten deze natuurlijk tijdens een show Snel opgeroepen kunnen worden.

Zorg er natuurlijk eerst voor dat de lampen van de spots zijn opgestart.

Klik nu eerst op **clear/new sequence**, en ook op **clear/new cue**, om ervoor te zorgen dat lightjockey alleen de op te roepen cue's afspeelt.

Klik nu op **List of cue's**.

Nu wordt het venster geopend, waarin alle reeds aangemaakte cue's staan.

Klik hier ook even op **preference's**, en vervolgens op **browse to load**.

Hierdoor wordt het mogelijk een cue te laden door er een keer op te klikken.

Kies nu de gewenste cue uit de lijst, en klik er een keer op, en lightjockey zal hem "afspelen".

Er kan nu tijdens de show telkens uit de lijst met cue's een cue geselecteerd Worden, waardoor het licht telkens aan de gewenste snelheid en kleur kan worden aangepast.

Indien er een snelle blackout gewenst is, kan hiervoor op de TAB op de **set blackout** toets geklikt worden, waardoor alle aangestuurde spots op donker gaan. De sequence's lopen dan wel gewoon door, alleen zonder licht.

Door nu nog een keer op dezelfde toets te drukken, gaat het licht weer aan.

Het is tijdens de show ook mogelijk de rookmachine vanaf de TAB handmatig te besturen.

Klik gewoon een keer op de functietoets **smoke control**, en er wordt een venster Geopend, waarmee de rookmachine handmatig of met een timer te besturen is.

Door met de waarde van level, duration en cycle te variëren, is het mogelijk om tijdens de show een continue nevel te maken.

Afsluiting

Met behulp van deze handleiding kunt U vrij makkelijk beginnen met het gebruik van uw MARTIN Lightjockey pakket.

Deze handleiding is bedoeld als een eerste introductie tot de mogelijkheden van uw pakket, en behandelt daarom alleen de basis van het programmeren.

Uw pakket heeft echter vele extra functie's, die wij om het overzicht te bewaren niet genoemd hebben.

Neem voor niet eerder genoemde functie's even de tijd om er mee te experimenteren, en U zult zien dat ze een toegevoegde waarde aan het programma zijn.

Veel plezier met Uw pakket!