

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ DMX-МАСКИ

Содержание

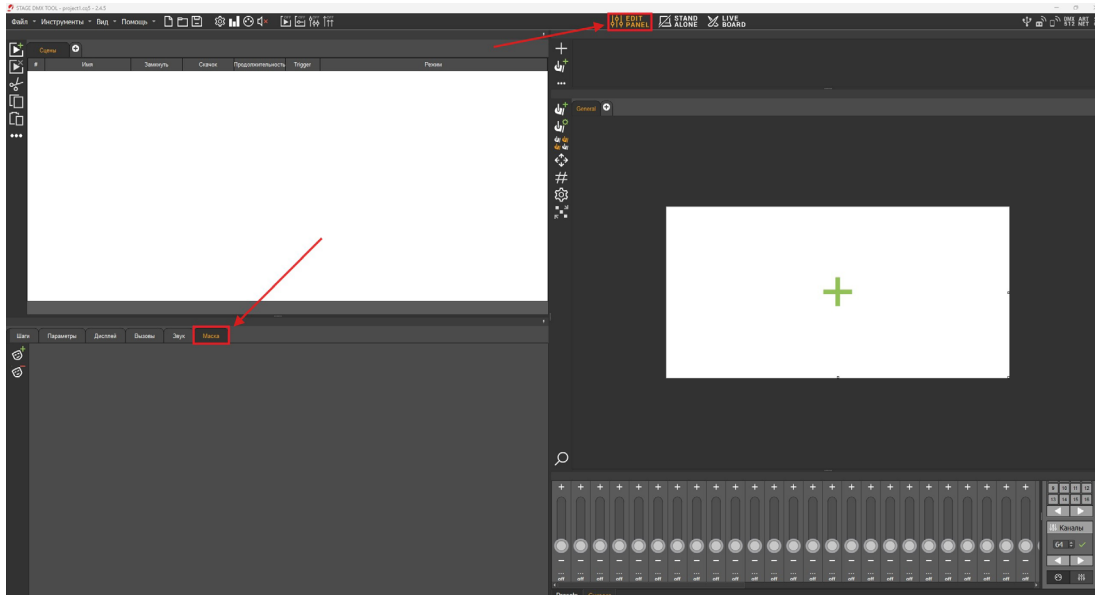
Создание и удаление DMX-маски.....	2
Программирование DMX-уровней в DMX-маске	2
Применение DMX-маски в сцене.....	3



DMX-маски содержат DMX-уровни, имеющие приоритет в сценах. Они являются общими для всех сцен: если изменить значение в маске, оно применится ко всем сценам.

Для работы с DMX-масками:

1. Перейдите во вкладку **EDIT PANEL**.
2. В окне редактирования сцен перейдите в раздел **Маска**.



СОЗДАНИЕ И УДАЛЕНИЕ DMX-МАСКИ

1. Для создания новой маски перейдите во вкладку **Маска**.
2. Нажмите . Задайте имя маски и нажмите ОК.
3. Для удаления маски нажмите .

ПРОГРАММИРОВАНИЕ DMX-УРОВНЕЙ В DMX-МАСКЕ

Когда маска выбрана, значения DMX программируются так же, как и при добавлении их в сцену:

1. Выберите нужную маску.
2. Включите каналы с нужными значениями — каналы переключаются в режим LTP.

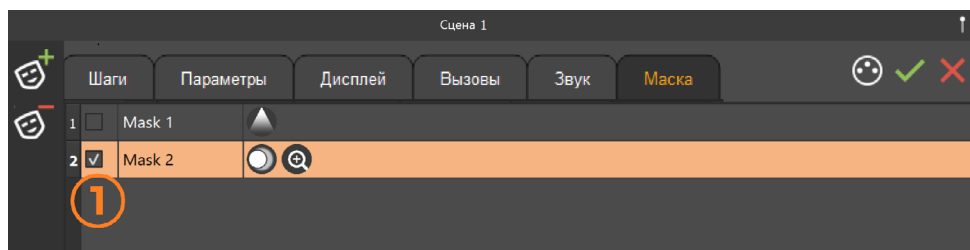
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
0	89	182	0	116	128	0	133	0	126
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
									
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
off	LTP	LTP	off	LTP	LTP	off	LTP	off	LTP

3. Значок используемых каналов отображается в маске.
4. Для удаления канала из маски нажмите на LTP, значок сменится на Off.

ПРИМЕНЕНИЕ DMX-МАСКИ В СЦЕНЕ

После создания масок их можно применить в каждой сцене проекта.

Установите флажки напротив нужных масок в каждой сцене, чтобы активировать их.



Маски воспроизводятся во всех сценах, где они включены, и имеют приоритет, если они воздействуют на каналы, уже используемые в сценах.