

Instrukcja obsługi



ActionFX – oprogramowanie do sterowania efektami platform i kin 7D

V1.0.1

ActionFX to zaawansowane oprogramowanie umożliwiające sterowanie platformami efektowymi i efektami w kinach 7D.

Oprogramowanie umożliwia dowolne programowanie nieograniczonej liczby efektów i scenariuszy.

Dzięki zastosowaniu nieograniczonej ilości ścieżek czasu i metodzie przeciągnij i upuść programowanie jest bardzo łatwe i intuicyjne w obsłudze.

Spis treści

1. O programie.....	4
2. Ustawienia.....	4
3. Edytor okna głównego programu.....	6
4. Przygotowywanie scenariuszy.....	7
5. Odtwarzanie scenariuszy.....	8
6. Dystrybucja:.....	8

1. O programie

1.1. Działanie programu.

Program służy do odtwarzania plików wideo 3D z wykorzystaniem dwóch projektorów oraz sterowania urządzeniami poprzez protokół DMX. Głównym zastosowaniem programu są kina 3D.

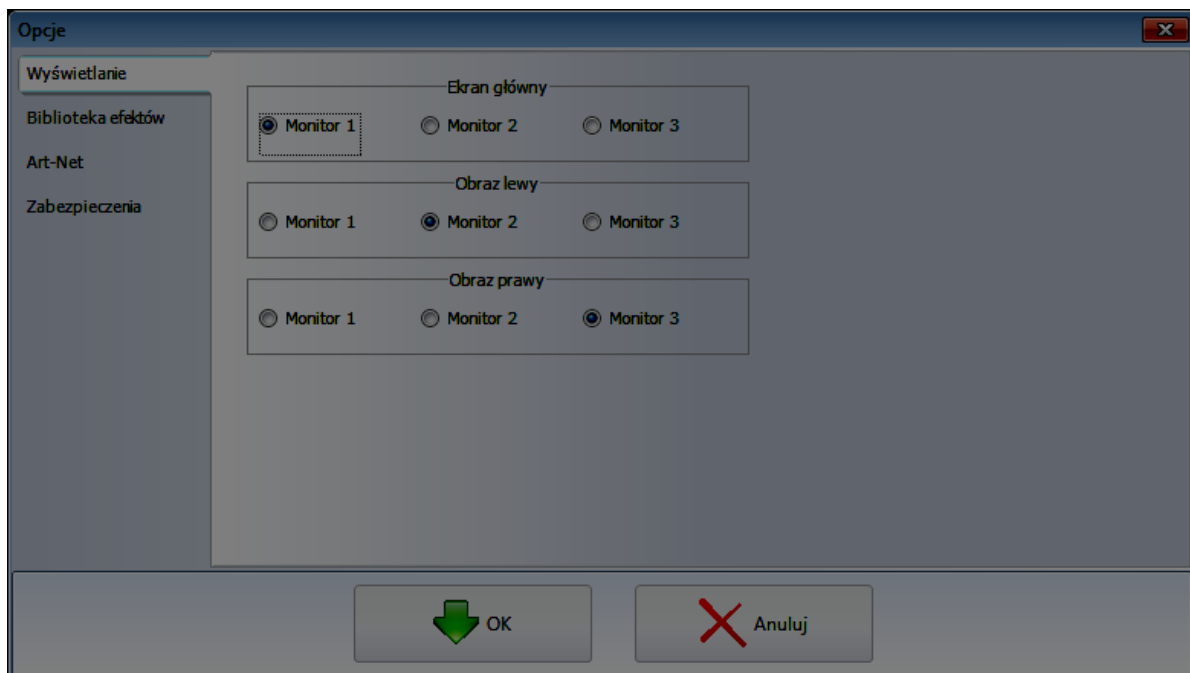
ActionFX odtwarzając film steruje urządzeniami DMX zgodnie z zaprogramowanym w edytorze scenariuszem. Sterowanie następuje za pomocą protokołu Art-Net.

1.1. Scenariusze.

Program posiada wbudowany edytor scenariuszy. W scenariuszu zapisane są dane plików wideo lewego i prawego oka oraz sterowanie wszystkimi zdefiniowanymi urządzeniami DMX.

2. Ustawienia

2.1. Wyświetlanie.



Program do pracy wymaga trzech wyjść graficznych. Na jednym wyświetlane jest okno główne programu, a na pozostałych odtwarzany jest film 3D osobno dla lewego i prawego oka.

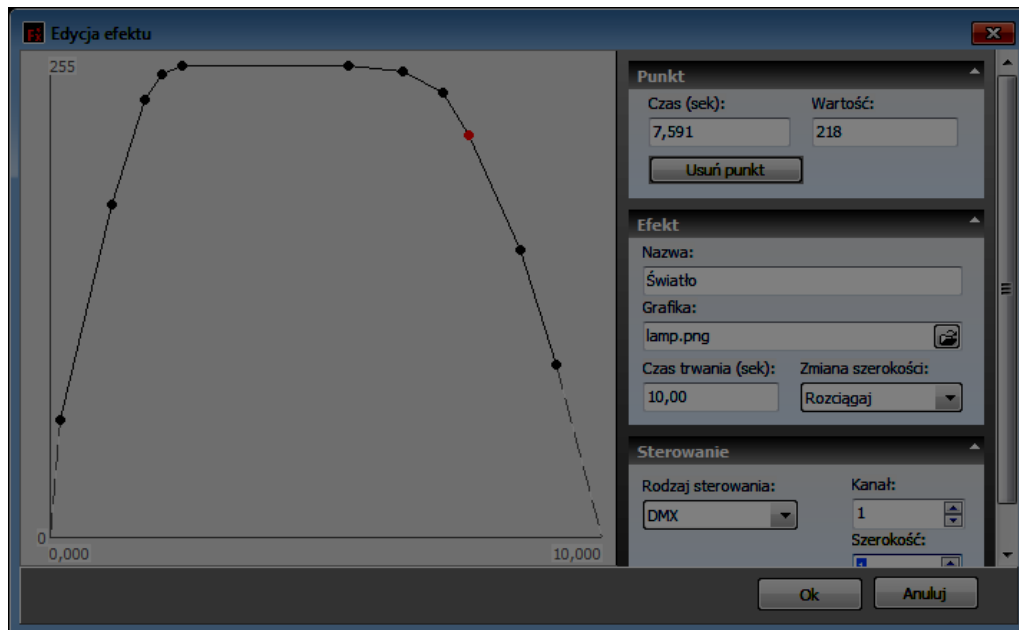
1. Ekran główny – ekran wyświetlający okno główne programu, służące do uruchamiania odtwarzania i opcjonalnie przygotowywania scenariuszy,
2. Obraz lewy – wyjście graficzne wyświetlające obraz dla lewego oka.
3. Obraz prawy – wyjście graficzne wyświetlające obraz dla prawego oka.

2.2. Biblioteka efektów.

2.2.1. Zdefiniowane efekty.

Biblioteka efektów zawiera zdefiniowane efekty, które możemy później wykorzystywać w scenariuszach filmów. Możemy dodawać własne efekty.

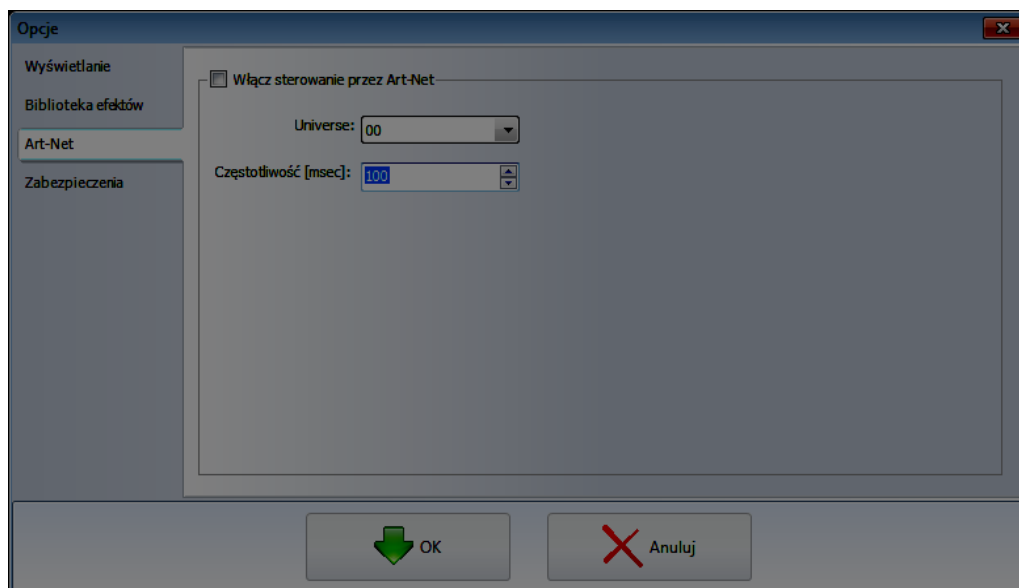
2.2.2. Edycja efektu / dodawanie nowego.



Definiując lub edytując efekt możemy wprowadzić:

- Czas trwania efektu – całkowita długość efektu w sekundach.
- Grafika – graficzna reprezentacja efektu na liście efektów.
- Zmiana szerokości – zachowanie efektu w przypadku zmiany jego długości w oknie edycji scenariusza.
- Rodzaj sterowania – sposób realizacji efektu, domyślnie wyłącznie przez kanał DMX o określonym numerze.
- Punkty krzywej - dowolną ilość punktów określających krzywą efektu. Punkty dodajemy klikając dwukrotnie w punkt na obszarze krzywej. Punkty możemy przesuwać i usuwać.

2.3. Art-Net



- Włącz sterowanie przez Art-Net.
Uruchomienie wystawiania urządzeń poprzez protokół Art-Net.
- Universe.
Wybór parametru Universe protokołu Art-Net.
- Częstotliwość.
Okres czasu w milisekundach, co jaki będą wysyłane ramki sterujące Art-Net.

2.4. Zabezpieczenia.

Wymagaj hasła do zmiany ustawień – opcja blokowania możliwości wejścia do ustawień bez podania wprowadzonego hasła.

3. Edytor okna głównego programu.

Wygląd okna głównego programu może być dowolnie konfigurowany.



3.1. Tryb edycji okna głównego.

Aby wejść w tryb edycji okna głównego należy wejść do menu programu i wybrać opcję *Edytor ekranu*. Na ekranie pojawi się panel z elementami, które można dodać na okno główne programu. Dodajemy element przenosząc go z panelu na miejsce okna głównego, gdzie

chcemy go umieścić. W każdej chwili w trybie edycji ekranu element może zostać przesunięty.

3.2. Elementy ekranu.

- a) Przycisk.
- b) Tekst.
- c) Data i godzina.
- d) Obraz.

3.3. Zmiana właściwości elementów ekranu.

W trybie edycji ekranu zaznaczamy element klikając na nim i klikamy prawym klawiszem myszy na elemencie. Z menu podręcznego wybieramy opcję *Właściwości*. Każdy z rodzajów elementów ma inne właściwości, jakie mogą zostać ustawione. Elementy typu *Przycisk* i *Grafika* mają dodatkowo właściwość *Zdarzenie* oraz *Plik*, służące do ustawienia uruchomienia odtwarzania lub edytora scenariusza.

1. Uruchomienie scenariusza.

Aby uruchomić wybrany scenariusz naciskając *Przycisk* lub *Grafikę* należy w jego właściwościach wybrać zdarzenie: *Uruchomienie scenariusza* oraz w *Plik* wybrać plik scenariusza.

2. Edycja scenariusza.

Aby uruchomić edytor scenariusza naciskając *Przycisk* lub *Grafikę* należy w jego właściwościach wybrać zdarzenie: *Edycja scenariusza* oraz w *Plik* wybrać plik scenariusza.

3.4. Usuwanie elementów ekranu.

Aby usunąć element ekranu z jego menu podręcznego wybieramy opcję *Usuń* i potwierdzamy chęć usunięcia.

4. Przygotowywanie scenariuszy.

2. Wybór plików.

Przygotowanie scenariusza rozpoczynamy od wyboru plików lewego i prawego oka. Film będzie pokazany ponad ścieżką czasu. Można go odtwarzać w czasie przygotowywania scenariusza kontrolując i korygując na bieżąco efekt.

The image shows a dialog box titled "Dane podstawowe" (Basic Data). It has a standard Windows-style title bar with a close button (X). The dialog contains four input fields: "Tytuł:" (Title), "Plik lewy:" (Left File), "Plik prawy:" (Right File), and "Opcjonalny kodek:" (Optional Codec). The "Plik lewy:" and "Plik prawy:" fields have small icons to the right, likely for file selection. At the bottom of the dialog are two buttons: "Ok" and "Anuluj" (Cancel).

- Tytuł – tytuł scenariusza.
- Plik lewy – plik wideo przeznaczony dla lewego oka.
- Plik prawy – plik wideo przeznaczony dla prawego oka.
- Opcjonalny kodek – opcjonalnie można wybrać kodek DirectX z listy zainstalowanych w systemie operacyjnym.

3. Linia czasu.

a) Znaczniki.

Znaczniki służą oznaczaniu charakterystycznych punktów filmu. Do znaczników można później dociągać początek lub koniec efektu. Na linii czasu można umieszczać dowolną ilość znaczników. W celu łatwiejszego dodawania znaczników można je dodawać w czasie odtwarzania filmu naciskając klawisze CTRL+Spacja. Opcjonalnie można użyć przycisku ze strzałką w górę pod linią czasu.

b) Powiększanie i zmniejszanie.

W celu poszerzenia szczegółowości linii czasu używamy przycisków + i – znajdujących się powyżej linii czasu.

4. Ścieżki efektów.

Ścieżki efektów służą nanoszeniu na niewybranych efektów z biblioteki efektów.

a) Dodawanie ścieżki efektu.

Ścieżkę efektu dodajemy wybierając zielony przycisk + powyżej linii czasu wybierając następnie opcję *Dodaj ścieżkę efektów*.

b) Dodawanie efektu.

Efekt dodajemy na ścieżkę efektów przenosząc go (przeciągając myszką) z biblioteki efektów znajdującej się po prawej stronie okna. Dodany efekt możemy przesuwac i rozciągać na jego ścieżce efektów. Na jednej ścieżce efekty nie mogą się zakładać czasowo. Jeżeli jest taka potrzeba kolejne efekty dodaj na dodatkowych ścieżkach efektów.

c) Blokada edycji.

Jeżeli chcemy zablokować przypadkową edycję przygotowanej ścieżki efektów należy nacisnąć przycisk *Włącz / wyłącz edycję* znajdujący się w nagłówku każdej ścieżki czasu.

d) Wyłączanie ścieżki.

Jeżeli chcemy czasowo wyłączyć działanie efektów danej ścieżki należy nacisnąć przycisk *Włącz / wyłącz sterowanie* znajdujący się w nagłówku każdej ścieżki czasu.

5. Opcje.

a) Dociągaj do znaczników.

Opcja przyciągania końców efektów do czasu oznaczonego przez znacznik.

b) Włącz sterowanie efektami.

Włączenie tej opcji spowoduje uaktywnienie modułu Art-Net iysterowanie urządzeń w trakcie konfigurowania scenariusza.

5. Odtwarzanie scenariuszy.

Przygotowane scenariusze odtwarzamy w okna głównego aplikacji. W tym celu w edytorze okna głównego dodajemy Przycisk lub Grafikę i we właściwościach ustawiamy uruchamiany scenariusz zgodnie z opisem z punktu 3.

6. Dystrybucja:

Mediam Sp. z o.o. Wadowicka 12, 30-415 Kraków,