

Fixture editor

ITA.....pag. 2

ENG.....pag. 9

Fixture editor

Installazione

Per installare il programma occorre:

- creare una cartella su un disco fisso del computer
- estrarre il contenuto del file FxrEdit.zip nella cartella creata al punto precedente
- lanciare il programma FixtureEditor.exe

Creazione di una nuova fixture

Dati di intestazione

Per creare una nuova fixture innanzitutto è necessario completare la sezione dei dati di intestazione (vedi sotto)

Header data	
Fixture	<input type="text" value="Giotto Spot 400"/>
Brand	<input type="text"/>
Type	<input type="text" value="Moving head"/>
Dmx channels	<input type="text" value="22"/>
Author	<input type="text" value="SGM"/>
Revision	<input type="text"/>
Date	<input type="text" value="16/06/2003"/> <input type="button" value="15"/>
Comment	<input type="text"/>

Elenco dei campi:

Fixture: Nome della fixture (es. giotto spot 400)

Brand: costruttore (opzionale)

Type: selezionare tra 'moving head', 'moving mirror' 'dimmer' oppure 'other'

Dmx channels: numero di canali dmx occupati dalla fixture (opzionale, il programma automaticamente aggiorna questo valore in funzione degli attributi inseriti (vedi la sezione 'Inserimento Attributi')

Author: autore del file fxr (opzionale)

Revision: revisione del file fxr (opzionale)

Date: (inserita automaticamente dal programma)

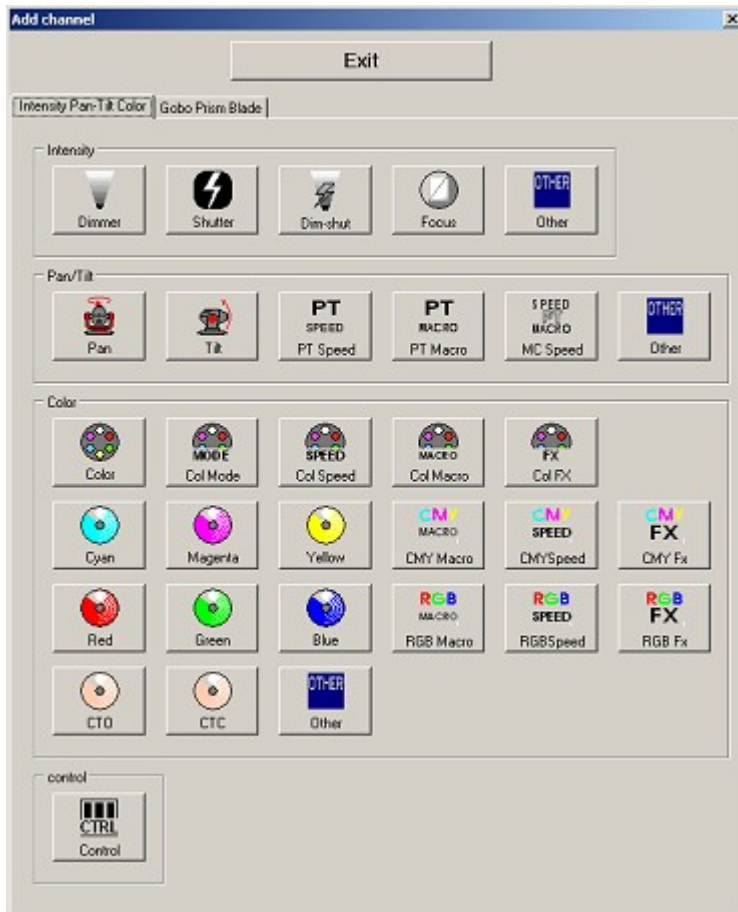
Comment: commento libero

SGM Technology for lighting

Via Pio La Torre, 1 - 61010 Tavullia (Pesaro) Italy
Tel. +39 0721 476477 Fax +39 0721 476170 Fax +39 0721 901177
P.IVA / Cod. Fiscale 00271660417

Inserimento Attributi

Il passo successivo per la creazione di una nuova fixture consiste nell'inserire gli attributi (o parametri) della fixture medesima: premendo il bottone 'Add channels' apparirà la finestra seguente:



L'elenco degli attributi è organizzato in due pagine; per cambiare pagina cliccate alternativamente in alto sui tab 'Intensity Pan-Tilt Color' e 'Gobo Prism Blade'

Selezionate ripetutamente gli attributi che compongono la fixture che si sta costruendo; se la fixture comprende degli attributi non riconducibili a nessuno di quelli proposti dal programma cliccate su 'Other' e poi assegnategli il nome appropriato.

Per terminare la selezione degli attributi cliccate sul bottone 'Exit'.

SGM Technology for lighting

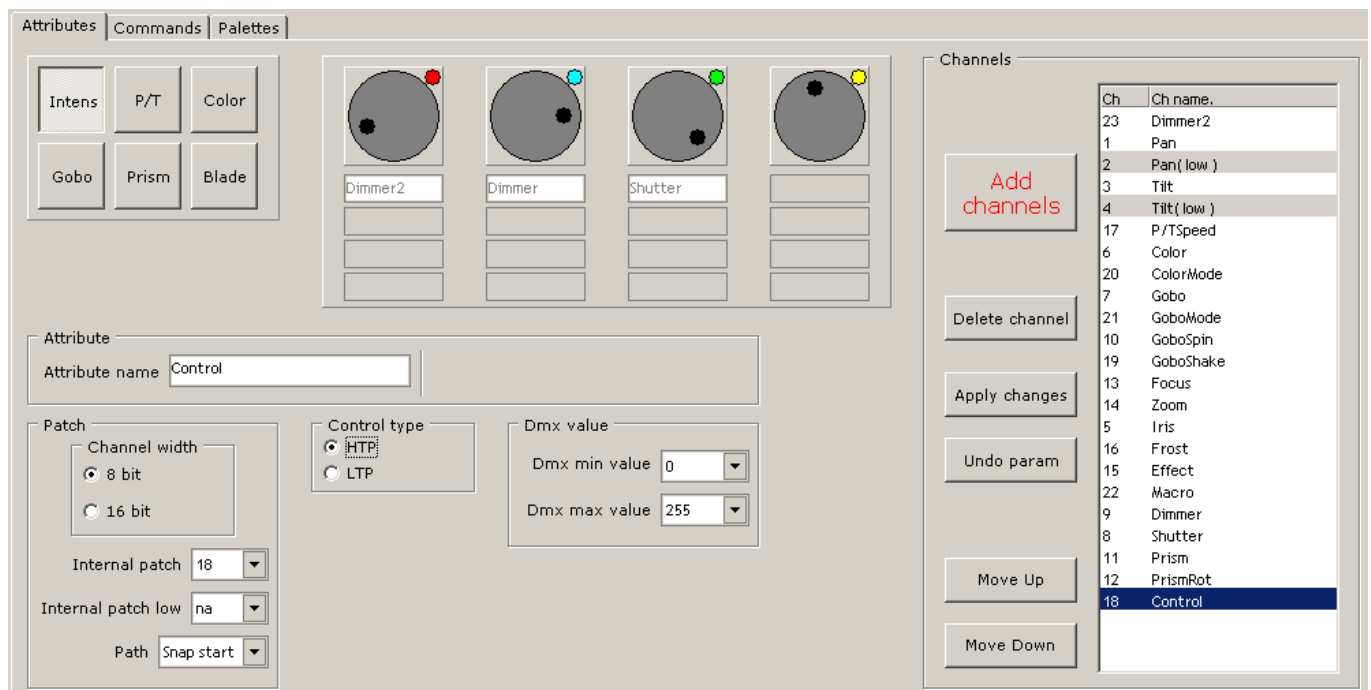
Via Pio La Torre, 1 - 61010 Tavullia (Pesaro) Italy
Tel. +39 0721 476477 Fax +39 0721 476170 Fax +39 0721 901177
P.IVA / Cod. Fiscale 00271660417

Modifica Attributi

Durante la fase di inserimento attributi il programma assegna a ciascuno di essi i valori di default di uso piu' comune.

Per modificare i valori assegnati dal programma o per correggere eventuali errori:

- selezionate nella lista di destra l'attributo da controllare
- modificate cio' che ritenete opportuno
- confermate le modifiche premendo il bottone 'Apply changes' (oppure premete il bottone 'Cancel changes' per annullare le modifiche)



Quid di seguito è riportato l'elenco dei parametri degli attributi:

Bottoni 'Intensity', 'P/T', 'Color', 'Gobo', 'Prism' e 'Blade': sono dei radio-buttons e ci indicano a quale famiglia appartiene ciascun attributo; normalmente non è necessario cambiare il bottone selezionato.

Attribute name: nome dell'attributo; è possibile modificarlo, ma è consigliabile usare i nomi proposti dal programma per identificare le funzioni che i vari costruttori di fixture chiamano in modo diverso.

Channel width: Precisione dell'attributo (8 o 16 bit). Molti costruttori tendono a rappresentare i canali a 16 bit come due canali indipendenti a 8 bit (es. 'Pan coarse' e 'Pan fine'). In questi casi è preferibile inserire un solo canale unico a 16 bit (anche se il programma accetta tranquillamente due canali indipendenti) che si traduce in una maggior semplicità di programmazione della fixture.

Internal patch: indirizzo dmx dell'attributo; nel caso di attributi a 16 bit è riferito alla sua parte piu' significativa (parte 'coarse')

SGM Technology for lighting

Via Pio La Torre, 1 - 61010 Tavullia (Pesaro) Italy
 Tel. +39 0721 476477 Fax +39 0721 476170 Fax +39 0721 901177
 P.IVA / Cod. Fiscale 00271660417

Internal patch low: solo per attributi a 16 bit; indirizzo dmx della parte meno significativa dell'attributo (parte 'fine')

Path: puo' assumere i valori 'Linear', 'Snap_start' o 'Snap_end': indica come avverrà la commutazione dell'attributo durante un fade programmato sulla console.

Linear: la transizione da un valore all'altro avverrà seguendo una rampa (transizione lineare); tipicamente viene usato per gli attributi che si comportano come i dimmer dove è necessario che le transizioni programmate avvengano senza discontinuità

Snap_start: la transizione avverrà istantaneamente all'inizio del fade; tipicamente è usato per gli attributi che si comportano come le ruote gobo:

Snap_end: impone una transizione rapida alla fine del fade programmato;

Control type: puo' assumere i valori 'HTP' (highest take precedence) o 'LTP' (latest take precedence). Tipicamente i dimmer vanno impostati al valore 'HTP' mentre tutti gli altri attributi al valore 'LTP'

Dmx min value, Dmx max value: questi due valori definiscono rispettivamente il valore dello 0% e del 100% di un attributo; normalmente sono impostati rispettivamente a 0 e 255. Solo due casi giustificano valori diversi:

- quando occorre garantire che un attributo sia contenuto in un determinato range perché al di fuori di tale range l'attributo cambia significato, es. fa un 'reset' della fixture'
- quando una fixture ha il dimmer completamente aperto al valore 0 e completamente chiuso al valore 255; in questo caso si imposterà Dmx min value=255 e dmx max value=0; in questo modo viene garantito il corretto calcolo del criterio 'HTP'

Bottoni comando:

Add Channels: apre la finestra di selezione attributi

Dolet channels: elimina in modo definitivo un attributo dalla lista attributi

Apply changes: conferma e applica le variazioni impostate all'attributo corrente

Cancel changes: annulla le modifiche impostate all'attributo corrente

Move Up, Move Down: sposta un attributo in alto o in basso di una posizione, l'ordine degli attributi influenza anche l'assegnazione delle ruote e l'ordine con il quale verranno visualizzati sull'editor (solo per le console 'Regia')

SGM Technology for lighting

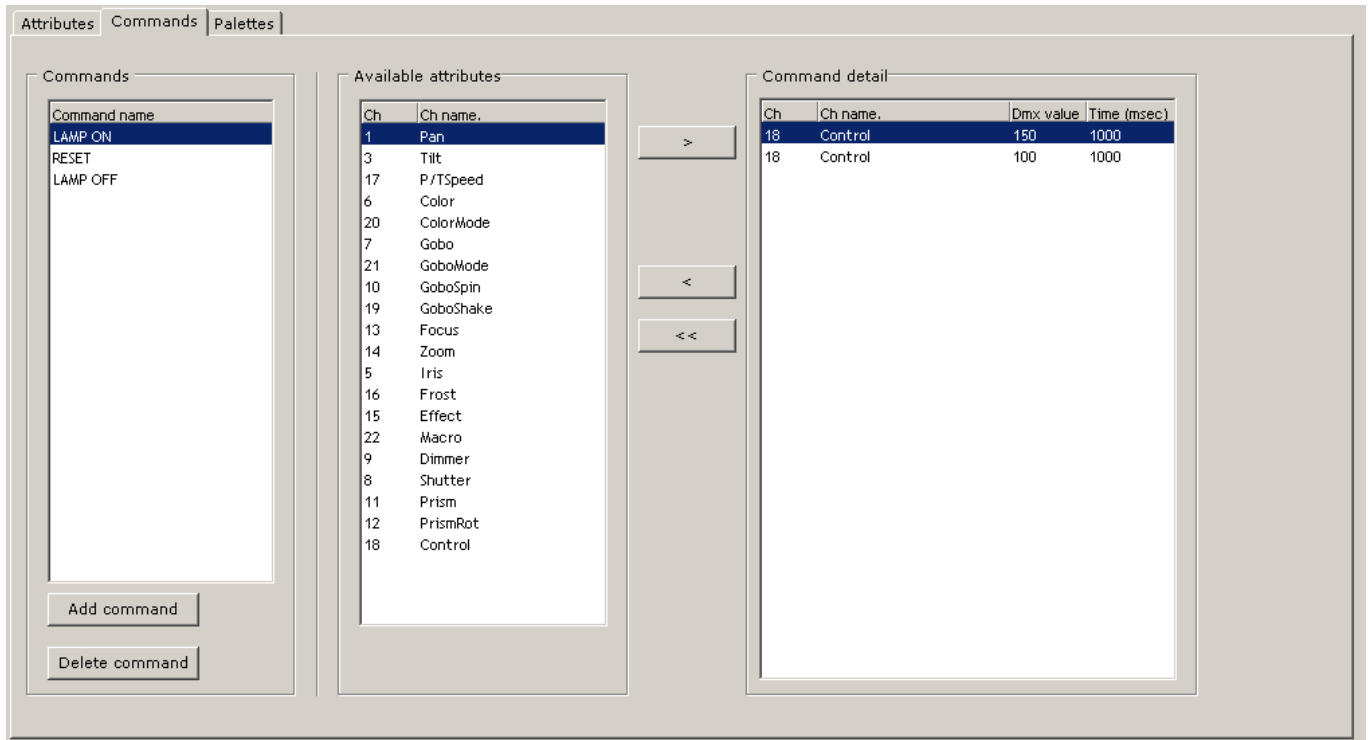
Via Pio La Torre, 1 - 61010 Tavullia (Pesaro) Italy

Tel. +39 0721 476477 Fax +39 0721 476170 Fax +39 0721 901177

P.IVA / Cod. Fiscale 00271660417

Inserimento comandi

Cliccando in alto sul tab 'Commands' apparirà la pagina seguente:



Questa finestra contiene tre liste:

- la lista a sinistra contiene l'elenco dei comandi definiti (che inizialmente sarà vuota);
- la lista centrale contiene l'elenco degli attributi della fixture
- La lista di destra contiene il dettaglio del comando corrente

Per aggiungere un comando cliccate sul bottone 'Add command', si aprirà una ulteriore finestra dove potrete selezionare il comando da aggiungere.

Per mezzo del bottone '>' inserite nella lista di destra l'attributo (o gli attributi) coinvolti e infine impostare i parametri dell'attributo: 'Dmx value' e 'Time (msec)' che rispettivamente rappresentano il valore del canale e quanto tempo (espresso in millisecondi) il canale rimarrà stabile al valore indicato.

Bottoni comando:

Add command: apre la finestra per la selezione del comando da aggiungere alla lista 'Commands'

Delete command: elimina il comando selezionato

'>': aggiunge l'attributo selezionato nella lista 'Command detail'

'<': elimina la riga selezionata dalla lista 'Command detail'

'<<': azzera completamente la lista 'Command detail'

SGM Technology for lighting

Via Pio La Torre, 1 - 61010 Tavullia (Pesaro) Italy
 Tel. +39 0721 476477 Fax +39 0721 476170 Fax +39 0721 901177
 P.IVA / Cod. Fiscale 00271660417

Palette

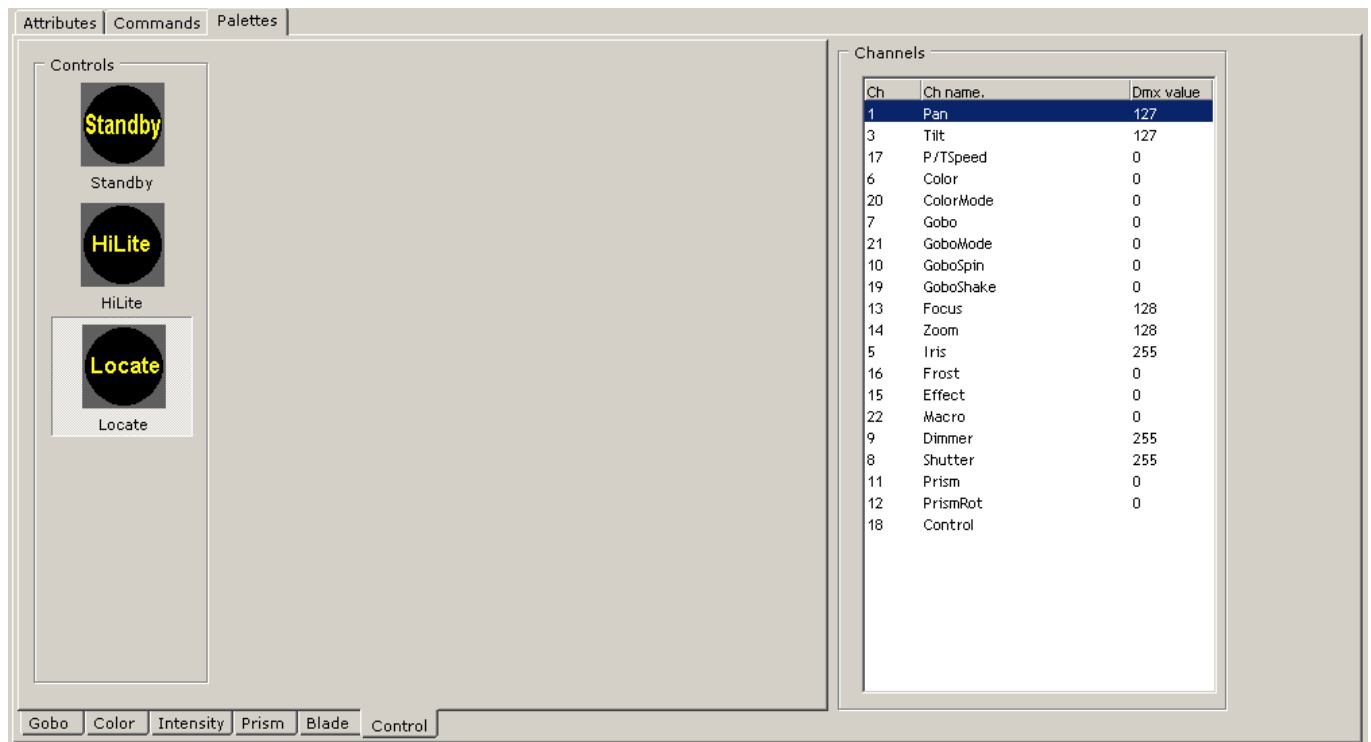
Cliccando in alto sul tab 'Palette' si apre la finestra delle palette che a sua volta ha in basso 6 tab per inserire altrettanti tipi di palette riconosciuti dalla console (Gobo, Color, Intensity, Prism, Blade e Control).

L'inserimento delle palette non è obbligatorio, tranne per quanto riguarda le palette di tipo 'Control'. Queste ultime sono tre: Standby, HiLite e Locate e vengono utilizzate dalla console per:

Standby: la console porta la fixture in questo stato quando la fixture non è controllata da nessuna scena. Tipicamente ha il solo valore del dimmer impostato a 0.

HiLite: la console porta la fixture in questo stato quando la fixture è semplicemente selezionata nell'editor (per agevolare la programmazione quando mancano le informazioni di dimmer). Tipicamente questa palette apre lo shutter e si porta il dimmer al 100% (gli altri canali non vengono inseriti)

Locate: La console porta la fixture in questo stato quando si preme il tasto di 'Locate'; comunemente viene usato per iniziare la programmazione di una nuova scena. Tipicamente questa palette coinvolge tutti gli attributi: dimmer al 100%, shutter aperto, pan e tilt al 50%, tutti gli altri effetti vengono disinseriti (gobo, colori, prismi, ecc, ecc.)



Ch	Ch name.	Dmx value
1	Pan	127
3	Tilt	127
17	P/TSpeed	0
6	Color	0
20	ColorMode	0
7	Gobo	0
21	GoboMode	0
10	GoboSpin	0
19	GoboShake	0
13	Focus	128
14	Zoom	128
5	Iris	255
16	Frost	0
15	Effect	0
22	Macro	0
9	Dimmer	255
8	Shutter	255
11	Prism	0
12	PrismRot	0
18	Control	

SGM Technology for lighting

Via Pio La Torre, 1 - 61010 Tavullia (Pesaro) Italy

Tel. +39 0721 476477 Fax +39 0721 476170 Fax +39 0721 901177

P.IVA / Cod. Fiscale 00271660417

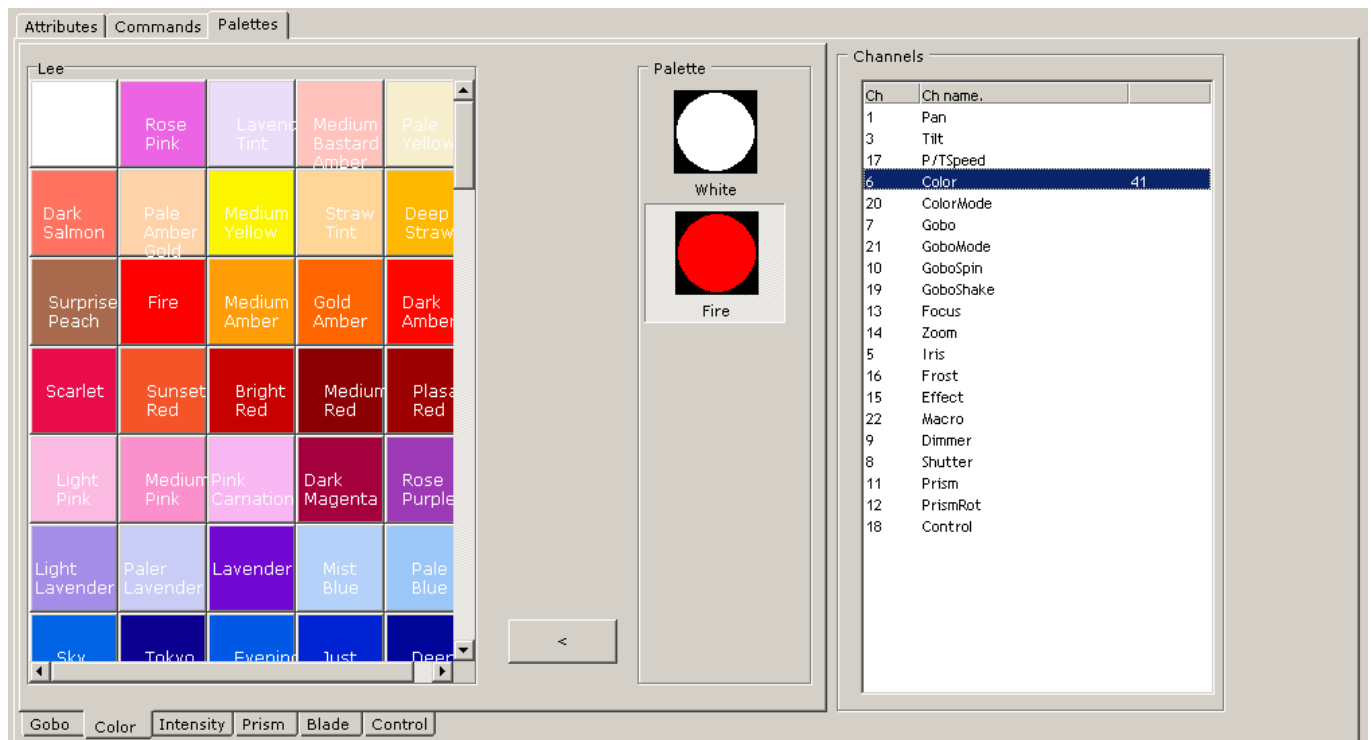
Inserimento di una nuova palette

Per inserire una nuova palette occorre cliccare sul colore o sulla icona piu' consona alla palette da creare; in questo modo verrà aggiunta nella lista centrale una nuova palette vuota.

A questo punto occorre assegnare nella lista di destra il valore desiderato per l'attributo (o gli attributi) coinvolti.

Per modificare una palette precedentemente creata occorre selezionarla nella lista centrale, nella lista di destra verrà visualizzato il dettaglio della palette; fare un doppio click su un qualunque attributo per modificarne il valore.

Il bottone '<' cancella la palette correntemente selezionata



SGM Technology for lighting

Via Pio La Torre, 1 - 61010 Tavullia (Pesaro) Italy
 Tel. +39 0721 476477 Fax +39 0721 476170 Fax +39 0721 901177
 P.IVA / Cod. Fiscale 00271660417

Fixture editor

Setup

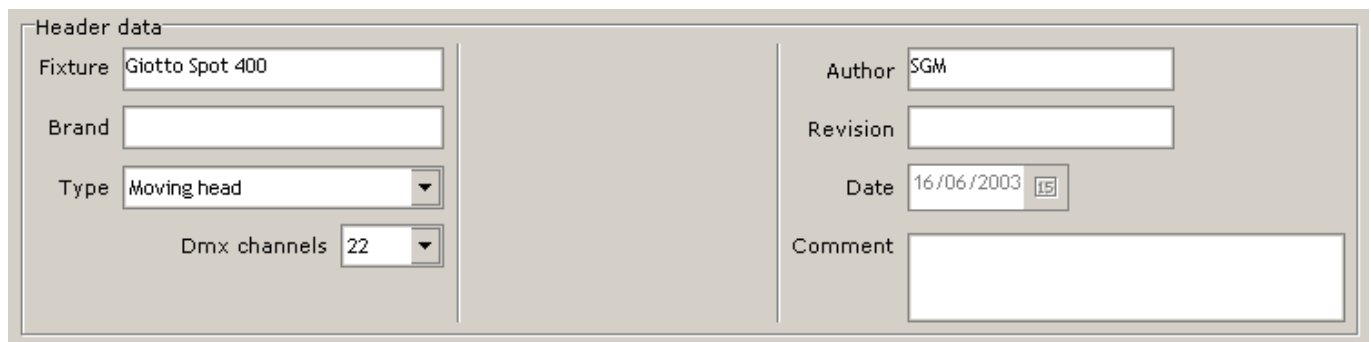
To setup the program please follow the below procedure:

- Create a new folder on your PC hard drive
- Unzip the “FxrEdit.zip” file to this new folder
- Double click “FixtureEditor.exe”

Creation of a new fixture

Header Data

First of all, to create a new fixture you have to fill in the Header data section (see picture below)



Header data	
Fixture	Giotto Spot 400
Brand	
Type	Moving head
Dmx channels	22
Author	SGM
Revision	
Date	16/06/2003
Comment	

Fields:

Fixture: name of the fixture (i.e. giotto spot 400)

Brand: maker (optional)

Type: select among ‘moving head’, ‘moving mirror’, ‘dimmer’ or ‘other’

Dmx channels: number of dmx channels occupied by the fixture (optional, the program automatically updates this value according to the parameters entered in “Attributes input” section).

Author: author of .fxr file (optional).

Revision: fxr file’s revision (optional).

Date: automatically set by the program.

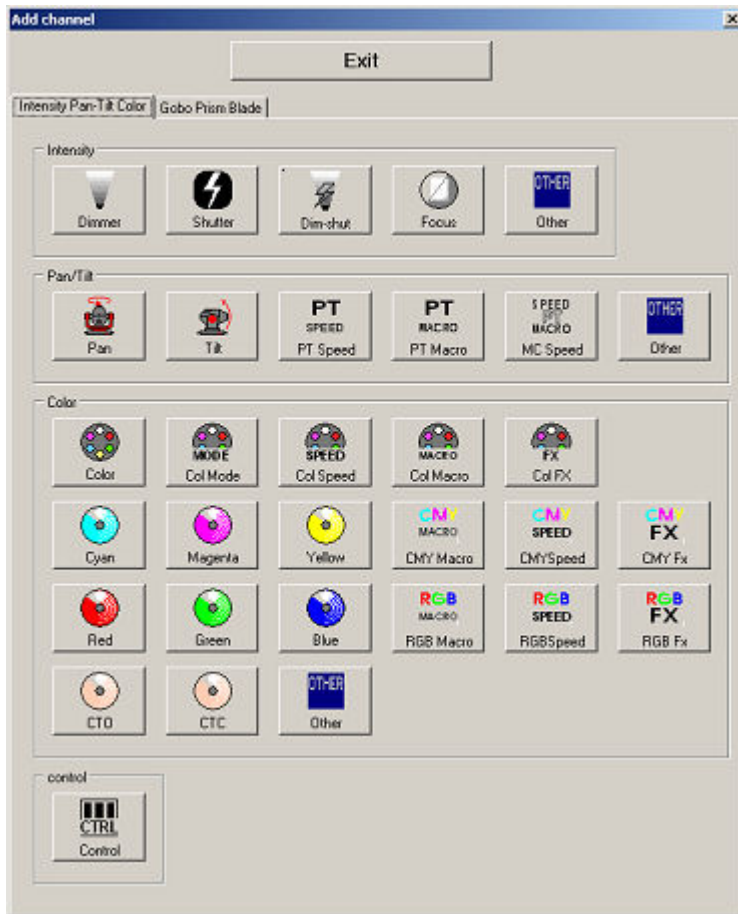
Comment: free comment.

SGM Technology for lighting

Via Pio La Torre, 1 - 61010 Tavullia (Pesaro) Italy
Tel. +39 0721 476477 Fax +39 0721 476170 Fax +39 0721 901177
P.IVA / Cod. Fiscale 00271660417

Attributes' Input

The following step for creating a new fixture is to enter its attributes (or parameters): press 'Add channels' button and the below window will appear:



The list of attributes is arranged in 2 pages; to switch from one page to the other press alternatively the above "Intensity Pan-Tilt Color" and "Gobo Prism Blade" Tabs.

Select repeatedly the attributes composing the fixture you are making; if the fixture includes attributes having no reference to any of those suggested by the program, click on "Other" and assign them an appropriate name.

To end the selection click "exit".

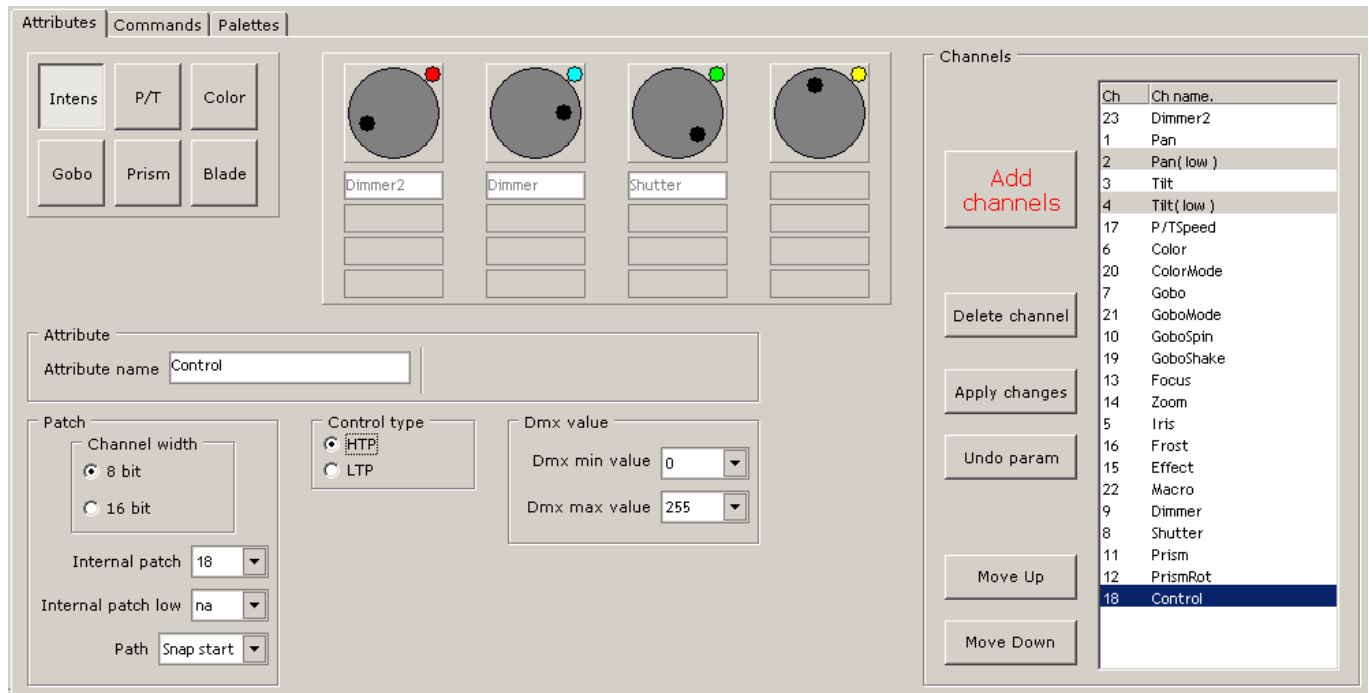
SGM Technology for lighting

Via Pio La Torre, 1 - 61010 Tavullia (Pesaro) Italy
Tel. +39 0721 476477 Fax +39 0721 476170 Fax +39 0721 901177
P.IVA / Cod. Fiscale 00271660417

Changing Attributes

While entering attributes, the program assigns the most common default values to each of them. To change the assigned values or correct possible errors, follow the below procedure:

- Select the attribute to be checked in the list on the right side;
- Modify the attributes you need to be changed;
- Confirm the modifications pressing the 'Apply changes' button (or press the button 'Cancel changes' to cancel all modifications)



Here below you find the list of attributes' parameters:

'Intensity', 'P/T', 'Color', 'Gobo', 'Prism' e 'Blade' Buttons: they are radio buttons indicating which family each attribute belongs to; normally it is not necessary to change the selected button.

Attribute name: it is possible to modify it, but we recommend to use the names suggested by the program to identify the functions that makers call in different ways.

Channel width: Attribute's precision (8 or 16 bit). Several makers tend to represent 16 bit channels as 2 independent channels (i.e. 'Pan coarse' and 'Pan fine'). In these cases it would be preferable to enter one unique 16 bit channel (even if the program easily accepts also 2 independent channels) as the fixture programming would become simpler.

Internal patch: attribute's dmx channel; for 16 bit attributes it is referred to its more important part. (coarse)

Internal patch low: Only for 16 bit attributes; dmx address of the attribute's less important part (fine)

Path: it can assume 'Linear', 'Snap_start' or 'Snap_end' values: it indicates how the attributes' switching /modification will happen during a fade programmed on the console.

Linear: the transition from a value to another will happen following a "path" or "ramp" (linear transition); it is usually used for attributes behaving as dimmers, where the programmed transitions must happen without discontinuity.

Snap_start: the transition will happen instantaneously at the beginning of the fade. It is typically used for attributes behaving as gobo wheels.

Snap_end: it imposes a rapid transition at the end of the programmed fade.

Control type: it can assume values 'HTP' (highest take precedence) or 'LTP' (latest take precedence). Dimmers have to be set to a 'HTP' value, while all other attributes to 'LTP' value.

Dmx min value, Dmx max value: these 2 values respectively define the 0% and 100% value of an attribute; normally they are respectively set to 0 and 255. You can set different values only in 2 cases:

- When you have to guarantee that an attribute is included in a fixed range, as out of that range it would change its meaning: i.e "it resets the fixture"
- When a fixture has a dimmer which is completely open to value "0" or close to value 255; in this case you have to set DMX min value =255 and dmx max value=0; in this way the correct calculation of HTP criterion will be guaranteed'.

Command Buttons:

Add Channels: it opens the "attribute selection" window.

Dolet channels: it permanently deletes an attribute from the "attributes list".

Apply changes: confirms and applies the variations set to the current attribute.

Cancel changes: it cancels the modifications set in the present attribute,

Move Up, Move Down: it moves the attribute in a higher or lower position, as the order of the attributes determines the wheel 's assignment and the order of their visualization on the editor. (Only for "Regia" consoles)

SGM Technology for lighting

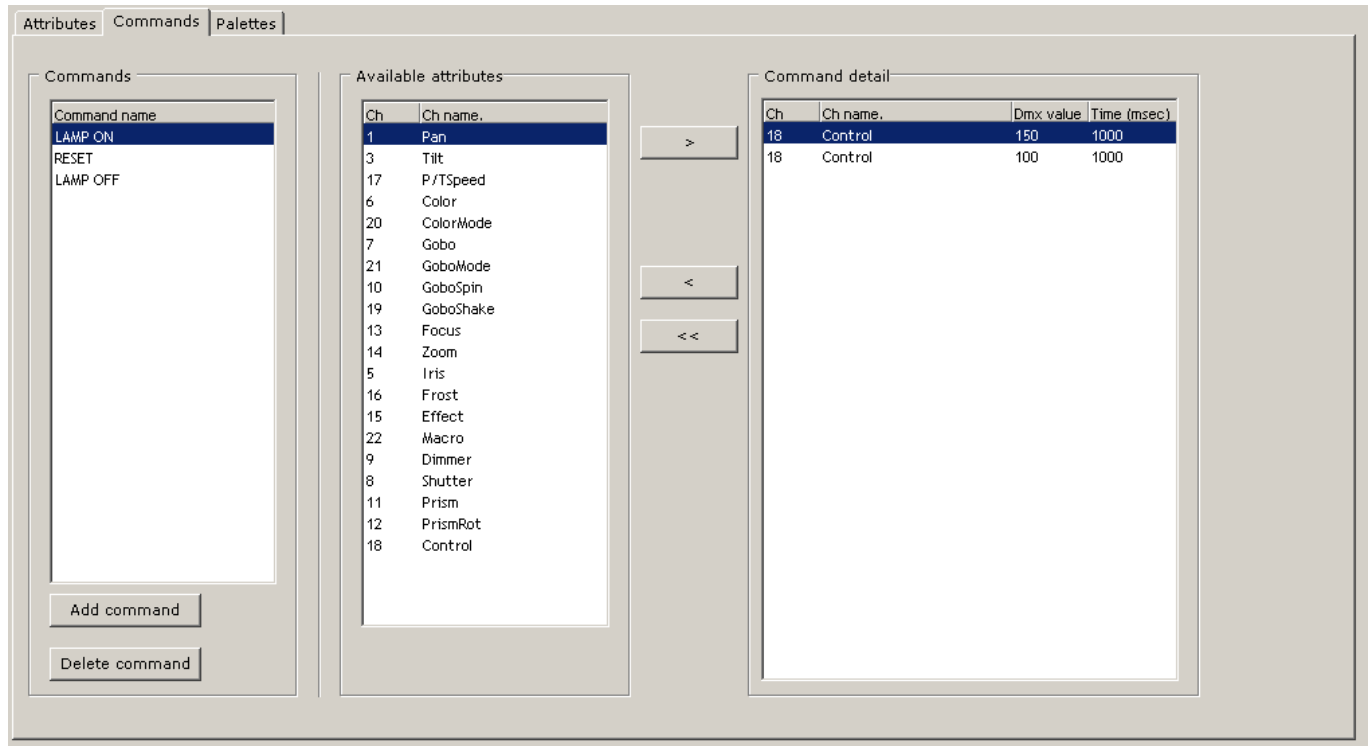
Via Pio La Torre, 1 - 61010 Tavullia (Pesaro) Italy

Tel. +39 0721 476477 Fax +39 0721 476170 Fax +39 0721 901177

P.IVA / Cod. Fiscale 00271660417

Entering Commands

If you click the high 'Commands' tab the following page appears:



This windows includes 3 directories :

- The left list comprehends the defined command list (empty at the beginning);
- The middle list includes the list of fixtures' attributes
- The right list includes the current command's details

To add a command, please click 'Add command', and open another window where you can select the command to be added.

Through the '>' button, enter the needed attribute(s) in the right list and finally set their parameters: 'Dmx value', representing the channel value, and 'Time (msec)' showing (in milliseconds) the time the channel will keep stable at the indicated value.

Command buttons:

Add command: it opens the window to select the command to be added in the "Commands" list.

Delete command: it deletes the the selected command.

'>': it adds the selected line in the 'Command detail' list;

'<':it deletes the selected line from the 'Command detail' list

'<<': it resets completely the 'Command detail' list.

SGM Technology for lighting

Via Pio La Torre, 1 - 61010 Tavullia (Pesaro) Italy
 Tel. +39 0721 476477 Fax +39 0721 476170 Fax +39 0721 901177
 P.IVA / Cod. Fiscale 00271660417

Palettes

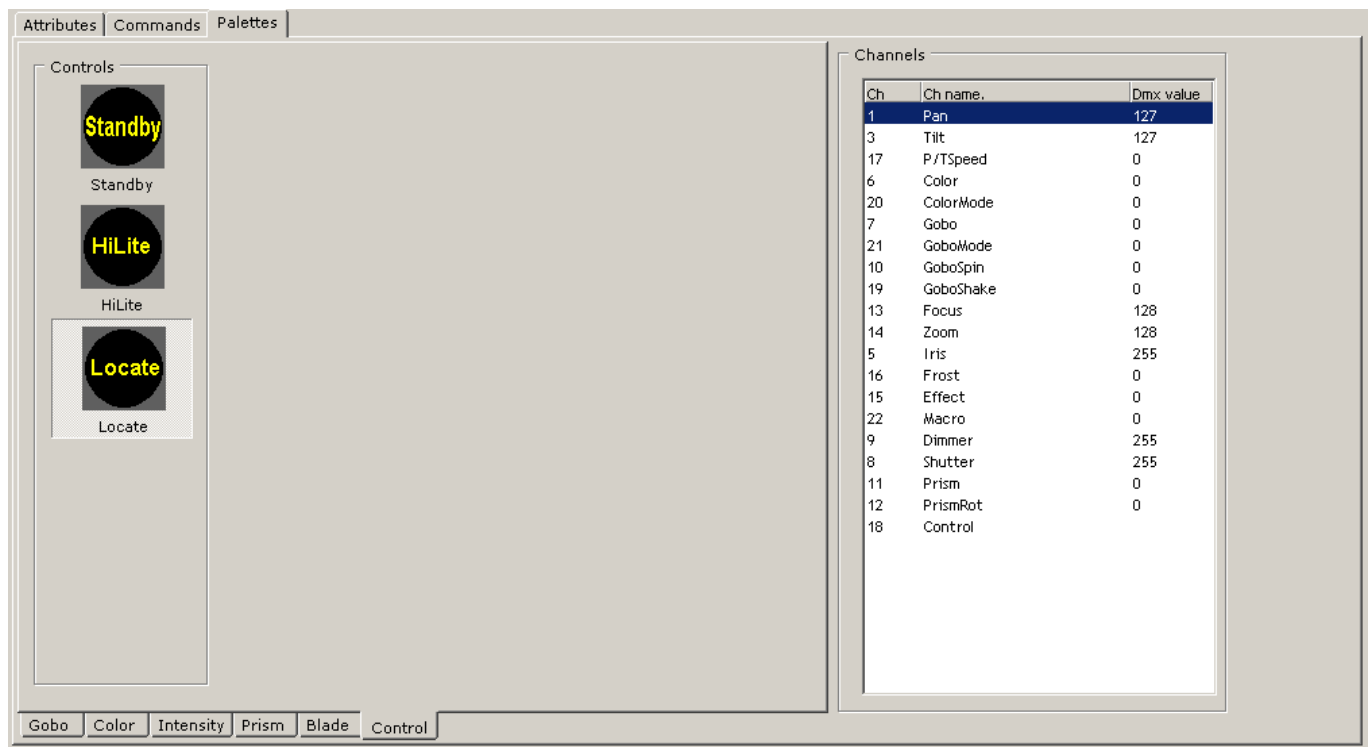
Clicking on the above 'Palette' TAB , the palette's windows appears. In the lower part of the window you find 6 tabs, which can be used to enter an equal number of palettes recognized by the console (Gobo, Colour, Intensity, Prism, Blade and Control).

Entering the palettes is not obligatory except for "control type palettes", which can be divided in 3 types: Standby, HiLite and Locate and are used by the console to:

Standby: the console sets the fixture in this state when the fixture is not controlled by any scenes. It typically has only the dimmer value set to "0".

HiLite: the console sets the fixture in this state when the fixture is simply selected in the editor (to make the programming easier when the dimmer information are lacking). This palette usually opens the shutter and sets the dimmer to 100% (the other channels are not entered).

Locate: the console sets the fixture in this state when the "Locate" button is pressed; It is commonly used to begin the programming of a new scene. This palette usually involves all the attributes: dimmers at 100%, open shutter, pan e tilt at 50%, all other effects are disabled (gobos, colours, prisms, and so on.)



The screenshot shows the 'Palettes' tab in the software interface. On the left, under 'Controls', there are three buttons: 'Standby', 'HiLite', and 'Locate'. The 'Locate' button is currently selected. On the right, the 'Channels' table is displayed with the following data:

Ch	Ch name.	Dmx value
1	Pan	127
3	Tilt	127
17	P/TSpeed	0
6	Color	0
20	ColorMode	0
7	Gobo	0
21	GoboMode	0
10	GoboSpin	0
19	GoboShake	0
13	Focus	128
14	Zoom	128
5	Iris	255
16	Frost	0
15	Effect	0
22	Macro	0
9	Dimmer	255
8	Shutter	255
11	Prism	0
12	PrismRot	0
18	Control	0

At the bottom of the interface, there are tabs for 'Gobo', 'Color', 'Intensity', 'Prism', 'Blade', and 'Control'.

SGM Technology for lighting

Via Pio La Torre, 1 - 61010 Tavullia (Pesaro) Italy

Tel. +39 0721 476477 Fax +39 0721 476170 Fax +39 0721 901177

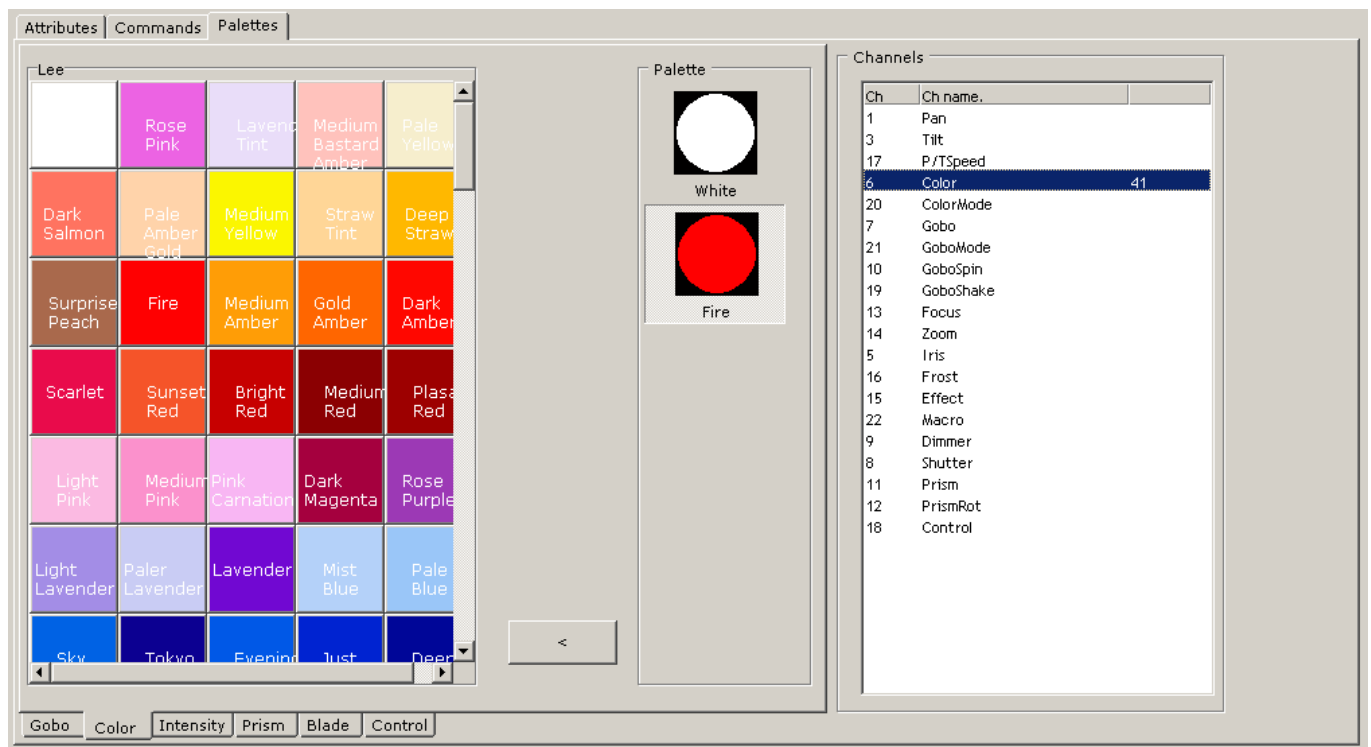
P.IVA / Cod. Fiscale 00271660417

Entering a new palette

To insert a new palette click on the colour or icon you find most suitable to the palette you have to create. Then assign the desired value to the involved attribute/s in the right list.

To change a previously modified palette, select it in the middle list: the palette details will appear in the right list. Double click on any of the attributes to modify its value.

The button '<' deletes the palettes currently selected.



SGM Technology for lighting

Via Pio La Torre, 1 - 61010 Tavullia (Pesaro) Italy
 Tel. +39 0721 476477 Fax +39 0721 476170 Fax +39 0721 901177
 P.IVA / Cod. Fiscale 00271660417