

Jak używać wyzwalania zewnętrznym sygnałem

Zdalne wejścia są wejściami zewnętrznymi, które można podłączyć i używać jako wyzwalaczy zdarzeń w konsoli dot2. Na chwilę obecną mamy trzy rodzaje wejść zewnętrznych, które możemy użyć: analogowe (styczniki zwierane), MIDI oraz DMX.

Zdalne wejścia możemy skonfigurować po wciśnięciu klawisza **Setup** a potem przycisku **Zdalne wejścia**. Otwiera to [widok Konfiguracja wejścia zdalnego](#).

Z lewej strony widać trzy różne typy wejść, oraz widać czy są one aktywowane (zielony haczyk) lub wyłączone (czerwony znak stopu). Można to zmienić używając lewego enkodera do wyboru typu wejścia jakie chcemy, a następnie przyciskając na enkoderze. Będzie to przełączać stan na przeciwny. Można również to przełączać przyciśnięciem na typie wejścia. Dla każdego typu wejścia mamy również mały szary prostokąt. Miga on na zielono gdy obecny jest aktywny sygnał wejściowy.

Z prawej strony każdego wejścia możemy wybrać co powinno się wydarzyć przy wyzwalaniu na wejściu.

Ta tabela ma 6 kolumn.

Wejście	Typ	Strona	Executor	Element	CMD
---------	-----	--------	----------	---------	-----

Obrazek 1: Kolumny tabeli wejść zdalnych.

Pierwsza kolumna jest numerem wejścia zdalnego. Zmienia ona nazwę w zależności od wybranego typu wejścia.

Typ może być jedną z trzech rzeczy:

- **Brak** - Jeśli typem jest Brak, to zdalne wejście nie jest używane.
- **Exec** - Jeśli typem jest Executor, to zdalne wejście będzie wyzwać wskazany executor.
- **CMD** - Dla opcji CMD podajemy polecenie linii komend, które ma być wykonane przy aktywacji wyzwalacza.

Cztery pozostałe kolumny są używane w zależności od wybranego typu wyzwalania.

Jeśli wybrany jest **Exec**, to otrzymujemy kolumny **Strona**, **Executor** i **Element**. W kolumnie **Strona** trzeba określić konkretny numer strony, lub wybrać "Bieżąca", a potem numer **Executora** który chcesz wyzwać. W kolumnie **Element** podajemy jedno z trzech ustawień: **Klawisz 2**, **Suwak** lub **Klawisz 1** - jeśli wybierzemy executor mający tylko jeden klawisz, to mamy tylko **Klawisz 1**. W zależności od typu wejścia, klawisze i suwaki reagują inaczej na wejście. Zasadniczo są to fizyczne klawisze i suwaki wybranych executorów.

Jeśli wybraliśmy typ **CMD**, to mamy dostęp do kolumny **CMD**. Tutaj możemy wpisać komendę jaką chcemy wykonać przy wyzwalaniu. Zapoznajcie się z rozdziałem [Komendy](#) tej instrukcji, aby dowiedzieć się więcej o komendach.

Poniżej mamy opis trzech różnych typów wejść.

Wejście analogowe

Aby używać wyzwalania wejściem analogowym, potrzebujemy podłączyć urządzenie firmy trzeciej z klawiszami, za



pośrednictwem złącza D-sub 15. Możemy mieć 12 włączników zwierających, które wysyłają sygnał w zakresie 5 do 15 woltów do jednego ze styków w D-sub 15. Jeden ze styków dostarcza 5 woltów, więc nie jest potrzebny zewnętrzny zasilacz, o ile nie użyjemy zbyt długich kabli.

Wyzwalanie analogowe to tylko stany włącz/wyłącz. Nie ma obsługi zmiennego poziomu.

Wyprowadzenie styków złącza D-sub:

- Styk 1 = Wejście analogowe 1
- Styk 2 = Wejście analogowe 3
- Styk 3 = Wejście analogowe 5
- Styk 4 = Wejście analogowe 7
- Styk 5 = Wejście analogowe 9
- Styk 6 = Wejście analogowe 11
- Styk 7 = + 5 woltów
- Styk 8 = Wspólna masa
- Styk 9 = Wejście analogowe 2
- Styk 10 = Wejście analogowe 4
- Styk 11 = Wejście analogowe 6
- Styk 12 = Wejście analogowe 8
- Styk 13 = Wejście analogowe 10
- Styk 14 = Wejście analogowe 12
- Styk 15 = Nieużywane

Wejście MIDI

Wejście MIDI reaguje na odbierane nuty MIDI. Można przypisać wyzwalanie nutom od 0 do 127 - mamy więc 128 różnych wyzwalaczy MIDI. Wyzwalacze reagują na informacje o szybkości nuty. Oznacza to że można ustawić pozycję suwaka zgodnie z odbieraną szybkością nuty. Klawisze executorów również reagują na komendy "On" i "Off" przez MIDI.

Wejście DMX

Wejście DMX reaguje na złącze wejścia DMX, oraz na odbierane przez dot2 protokoły sieciowe Art-Net oraz sACN. Wszystkie trzy wejścia używają wewnętrznej przestrzeni DMX 9. Wejście DMX zdalnego sterowania może używać wszystkich 512 kanałów DMX. Klawisze executorów i komendy są aktywowane, jeśli wartość z wejścia DMX jest w zakresie od 128 do 255. Obsługiwane jest również wejście z regulacją, którą można sterować pozycją suwaka executora - wtedy reaguje na zakres od 1 do 255. Wskaźnik aktywności zaświeca się tylko gdy wejście coś wyzwało. Jeśli więc mamy tylko klawisze executorów i komendy, to wartości wejścia muszą być w zakresie od 127 i wyżej, aby kontrolka się aktywowała. Dla suwaków executora wskazanie się aktywuje gdy wartość z wejścia jest powyżej 0.



Ważne:

- Przychodzące wartości DMX są wyświetlane w przestrzeni 9 widoku DMX.
- Jeśli wartości DMX są wysyłane na pojedynczy kanał DMX z wielu wejść równoległe, przykładowo Art-Net i sACN, to użyta zostanie wyższa wartość (HTP).