

СОЗДАНИЕ СВЕТОВЫХ ШОУ используя VIRTUAL DJ



Посредствам протокола OSL2 мы можем создавать световые шоу используя звуковую дорожку VIRTUAL DJ, мы будем добавлять метки(CUE), которые будут включать нужную сцену в световой программе(SUNLITE и другие).

Настройка VIRTUAL DJ OSL2

Предполагая, что ваше программное обеспечение DMX совместимо с протоколом OS2L, вы можете создавать собственные световые шоу при воспроизведении определенного трека, используя таймлайн и действия osl_, которые будут запускаться при достижении заданной позиции на треке.

- Откройте дорожку из браузера **VirtualDJ** с помощью редактора **POI** (опция правой кнопки мыши)
- Выберите « **New** » в левом боковом окне, а затем переместите маркер **Cue** в положение, в котором вы хотите запустить сцену.

POI EDITOR

Mart
Upside Down (Original Mix) BPM: 120

Upcoming Cue Point

Points

Cue 1 New

Point Type

Name: Cue 1

Type: Hot Cue

Cue: Cue 1

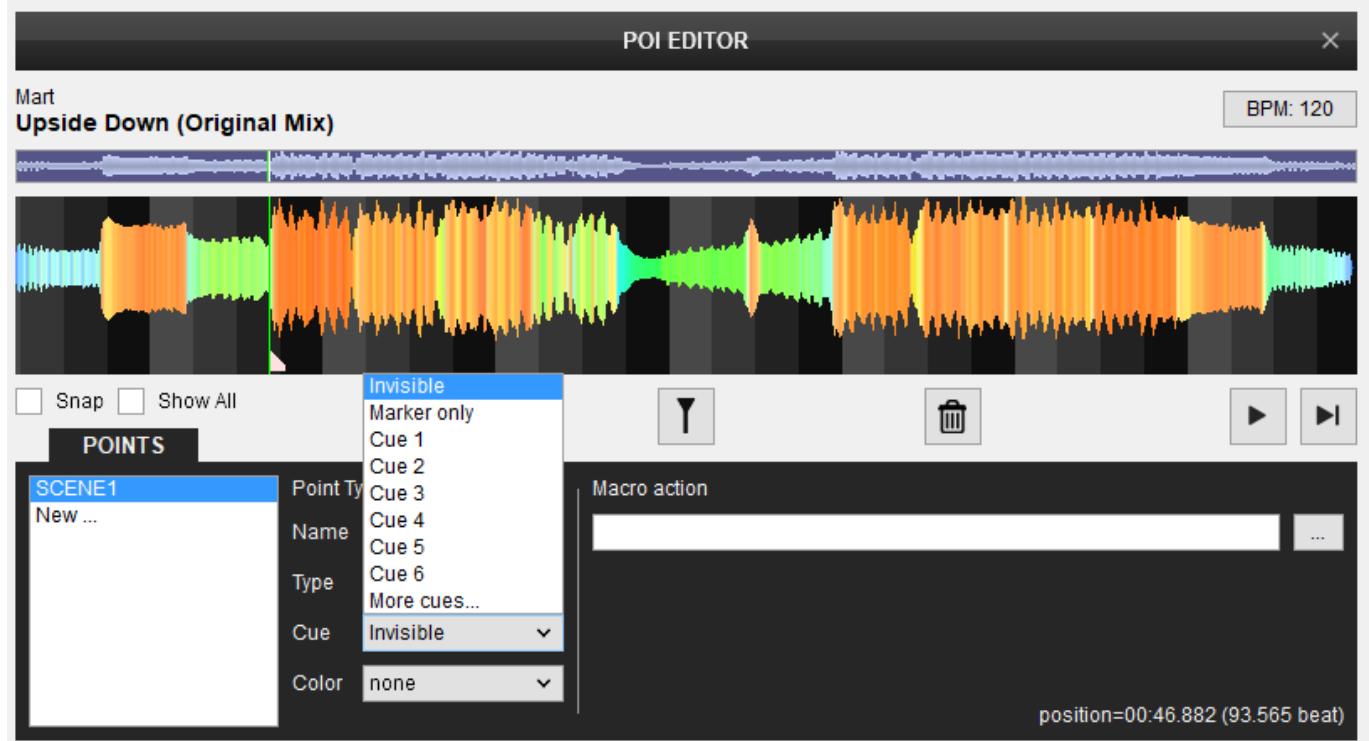
Color: none

position=00:46.882 (93.565 beat)

Выберите вариант « **ACTION** » в раскрывающемся списке « **TYPE** » .



Вариант метки : выберите, будет ли синхронизация активироваться с помощью синхронизации быстрого доступа (синхронизация 1, 2 и т. д.), если она доступна в виде маркера метки на волне или невидима.



Введите действие **os2l_** в поле « **Macro Action** » . В этом примере мы использовали действие **os2l_button «CUE 1»** , чтобы сцена « **CUE 1** » запускалась, когда трек достигает этой точки.



Закройте редактор POI. Когда дорожка воспроизводится на деке каждый раз, тригер будет срабатывать в том месте где мы назначили, будет запускаться выбранная сцена из **os2l_action**.

Примечания: Если вам нужно добавить действие os2l_ к существующей контрольной точке, выберите Cue X с левой стороны, установите для него тип действия, оставьте Cue для Cue X и добавьте свое действие в поле Macro Action. Несколько действий os2l_ могут быть объединены в цепочку в одном поле действия макроса, чтобы запускать несколько сцен одновременно и, конечно же, **объединять действия os2l_cmd и os2l_button**, используя символ &. Например **os2l_button «Сцена 1» и os2l_cmd 1 50%**. Будет запускаться СЦЕНА 1 и параметром яркости 50% Вы можете добавить любое количество POI типа Action на одну и ту же дорожку, чтобы создать более уникальное/сложное световое шоу для дорожки. Данные POI действий (как и все другие POI) сохраняются в базе данных VirtualDJ.

From:
[https://dmx-512.ru/ - DMX512.RU Управление светом](https://dmx-512.ru/)

Permanent link:
https://dmx-512.ru/manuals/sunlite_svetovoeshow_virtual_dj?rev=1677983245

Last update: **2023/03/05 02:27**

