

Information MM-2512 Programmierung (Vers. 0.9.1.34) Skriptsprache

Die grundlegende Funktion der Skriptsprache ist ähnlich unserem
Player MM-2218.
(Siehe auch im ausführlicheren Manual des MM-2218)

Kommandos:

- OPEN:** `OPEN Datei name`
Öffnet eine Datei. Die Endung (.WAV oder .DMX oder .MID) muss angegeben werden und bestimmt den Typ des Players. (Audio oder DMX)
Die Datei ist anschliessend geöffnet und im Pausezustand.
Beispiel: `OPEN FILE1.WAV`
- ASSIGN:** (Synonym für OPEN)
- PLAY:** `PLAY typ (ALL, WAV, DMX, MID für einfaches DMX)`
MID und DMX können nicht gleichzeitig genutzt werden.
Ein oder beide Player werden gestartet. Beispiele:
`PLAY WAV` (startet eine offene Audiodatei)
`PLAY` oder `PLAY ALL` (startet WAV- und DMX-Datei, sofern geöffnet)
- PAUSE:** `PAUSE typ`
Der oder die Player gehen in Pause. (weeterspielen mit PLAY)
Beispiel: `PAUSE` (entspricht PLAY ALL, d.h. alle Player, die im Pause-Zustand sind, laufen weiter.
- PREPARE:** `PREPARE typ`
Die Datenpuffer der ausgewählten Player werden gefüllt
- CROSS:** `CROSS Dateiname time`
Erzeugt einen Crossfade mit der angegebenen Datei. Time ist die Dauer des Crossfades in ms (!)
Beispiele
`CROSS FILE4.WAV 1000`
Die Datei FILE4.WAV wird in einen bereits laufenden Titel innerhalb 1 Sekunde eingeblendet. Wenn gerade kein Titel läuft, findet eine weiche Einblendung statt. Das CROSS-Kommando kann also auch als einfaches direktes PLAY-Kommando verwendet werden. Die Crossfade Dauer kann von 0...65000 ms Dauer betragen. Es gibt keine Lücke im Audiosignal, da beim Crossfade zuerst die neue Datei geöffnet und der Abspielpuffer gefüllt wird, bevor der Crossfadevorgang startet.
Wird keine Dauer angegeben ist, das idnetisch mit der Angabe 0, also sofortige harte Einblendung.

In der Grundeinstellung (Variable XCROSS = 0) kann während eines laufenden Crossfade-Vorgangs kein neuer gestartet werden. Hat die Variable XCROSS den Wert 1, wird in diesem Fall der laufende Crossfade hart zu Ende geführt und der neue Crossfade beginnt.

- STOP:** STOP typ
Die ausgewählten Player werden gestoppt. (Wiederinbetriebnahme nur nach erneutem OPEN) Beispiel:
STOP ALL (alle Player werden zurückgesetzt)
- LOCATE:** LOCATE typ value
Die ausgewählten Player werden auf die Position Value gesetzt und befinden sich dann dort im Pause-Zustand. Value wird in ms angegeben !
z.B. Vorsetzen auf 30s : LOCATE WAV 30000
Die Datei muss dazu zuvor mit OPEN geöffnet werden.
- LPLAY:** LPLAY typ value (= LOCATE und PLAY)
wie LOCATE nur werden die Dateien direkt an der gewählten Pos. Abgespielt.
- VOLRANGE:** VOLRANGE val1 val2
Setzt die Grenzen der Lautstärke Einstellung im Bereich von 0...106
0 ist off, 100 ist nominale Lautstärke bis 106 erfolgt eine Verstärkung.
- DMXMODE:** DMXMODE typ (DMX, CHR, NEO, NONE, INPUT)
Damit wird der Type des Ausgangssignals festgelegt.
Beispiel: DMXMODE DMX schaltet den Ausgang auf DMX-512 Signale.
Default ist NONE.
Bei INPUT wird der DMX-Port als DMX-Eingang benutzt, um über DMX-Signale Volume zu steuern oder Skriptdateien auszuführen.
- FADE:** FADE ziel speed
Dieses Lautstärke-Kommando setzt die Lautstärke auf den Lautstärkewert ziel (0...106) mit der Fade-Geschwindigkeit speed.
speed wird in Sekunden angegeben (0..60) und wird als Zeit verstanden, die der gesamte Durchlauf von 0...100 dauert.
- DFADE:** Das gleiche wie FADE, nur wird der Wert ziel nicht absolut angegeben sondern relativ (-20...+20)
- SET:** SET variable value
Die genannte Variable wird auf den Wert Value gesetzt.

Variablen:

EKEY1, EKEY2, EKEY3, EKEY4:

Mögliche Werte:

OFF, RUN, RUNIF, WAITING, RUNIFLEVEL, HALT, LATCHED, RUNWHILE,
INOUT, INOUTLATCHED

INV1, INV2, INV3, INV4:

Die Polarität der Eingänge wird invertiert. z.B. bei
SET INV1 1 reagiert Input 1 auf das Öffnen des Kontaktes.

WAVLOOP: Wenn diese Variable = 1 ist, spielt der Audioplayer im Loop.

DMXLOOP: Wenn diese Variable = 1 ist, spielt der DMX-Player im Loop.

DMXSYNC: Wenn zusätzlich zu den beiden obigen Variablen diese Variable = 1 ist,
spielen die beiden Player auf jeden Fall synchron im Loop, auch wenn die
Dateilänge nicht exakt gleich ist.

NEORGB: Diese Variable ist Default auf 1. Bei Ansteuerung der Neopixel
LEDketten, wird dann das klassische RGB-Schema benutzt. Wird die
Variable auf 0 gesetzt, findet das Neopixel GRB-Schema Anwendung.

NEOCNT: Diese Variable gibt an ab welchem DMX-Kanal auf der Lichterkette
wieder von 1 begonnen wird. Diese Variable ist per Default auf 510.
Der Wert muss immer durch 3 teilbar sein, andernfalls wird der nächst
grössere durch 3 teilbare Wert verwendet.

DMXVOLCH: Definiert den DMX-Kanal, der für Volume-Steuerung verwendet wird.
Bereich 0..512. Bei 0 ist die Lautstärkesteuerung deaktiviert.

Beispiel: SET DMXVOLCH 120

Sofern DMXMODE INPUT ausgeführt wurde, kann über den DMX-Kanal
120 die Lautstärke in 256 Stufen gesteuert werden. (Bis Stufe 239 sicher
ohne Clipping, danach setzt eine digitale Verstärkung ein)

DMXBATCH: Definiert den DMX-Kanal, der für die Auslösung von Batch-Dateien
verwendet wird. Sobald dieser Kanal einen Wert erreicht wird die Skript-
Date mit dem Name : \$DMXxxx.BAT (xxx ist der DMX-Wert) ausgeführt.
Beispiel: Wenn der gewählte DMX-Kanal auf Wert 7 springt, wird die
Skript-Datei \$DMX007.BAT gesucht und ausgeführt.

Geplant: Begrenzung auf z.B. 2 Skriptaufrufe pro Sekunde, da bei sehr
hoher Frequenz und sehr vielen Dateien auf der Karte evtl.
Überlastungen und damit Aussetzer verbunden sein könnten.

Einfache DMX-Steuerung mit MIDI:

Der Player MM-2512/4 kann direkt MIDI-Dateien, die im Format 0 gespeichert wurden, abspielen. Dabei werden die Control Change Befehle im MIDI als Lichtsteuerung definiert, wobei die Control-Adressen und der MIDI-Kanal die DMX-Adresse bestimmen:

Ctrl 0...63 Midikanal 1 → DMX 001...064

Ctrl 0...63 Midikanal 2 → DMX 065...128

...

Ctrl 0...63 Midikanal 8 → DMX 449...512

Da die obersten Ctrl-Adressen für andere Zwecke reserviert wurden, ist dieses Schema entstanden. Die Benutzung der ersten 64 Ctrl-Adressen (von 0...63) kann auch verändert werden mit Hilfe der beiden Variablen MCCMIN (Default 0) und MCCMAX (Default 63). Das ist in speziellen Umgebungen sinnvoll.

Der Wert des Ctrl-Befehls im Bereich 0...127 wird im DMX-Signal auf den Bereich von 0...255 skaliert.