KRISDMX / PUSH 1 / PL / 01

Ableton Push 1 / start i mapa przycisków



Ilustracja z menu odpowiednim dla strony; przykładowe wartości.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**Enkodery 1-8**	Odpowiadają ośmiu kolumnom aktualnej strony. Dotknięcie może ustawić wybraną kolumnę.
2	**SELECT 1-8**	Górny rząd pod ekranem wybiera kolumnę, m.in. do obsługi paskiem dotykowym na P1/P2.
3	**STATE 1-8**	Dolny rząd zmienia stan kolumny bez wcześniejszego SELECT. Znaczenie zależy od strony.
4	**Pady 8 × 8**	Wybierają wartości, sceny i pozycje według strony. Strzałki lewo/prawo zmieniają stronę, góra/dół grupę.

Podłącz Push 1 przez USB. W MASTER otwórz ABLETON PUSH; sprawdź MIDI IN/OUT oraz KRISDMX BRIDGE - POŁĄCZONY. Samo otwarte okno nie potwierdza połączenia sprzętu. Integracja sprzętowa jest przeznaczona dla Windows; Ableton Live nie musi działać.

Startowa fala trwa około 5 s: skos od dołu z lewej do góry z prawej, przeciwbieżny SELECT/STATE i pulsujący SHIFT. Użycie kontrolera przerywa pokaz. MASTER wybiera ALL, SOLO kolejne lampy na P1/P2.

Menu ilustracji odtworzono z aktualnego kodu. Wartości są przykładowe. Etykiety i nazwy funkcji odpowiadają językowi instrukcji. Wydanie: 16.10.2026.

KRISDMX / PUSH 1 / PL / 02

P1 / MASTER 1



Ilustracja z menu odpowiednim dla strony; przykładowe wartości.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**1-2: PAN / TILT**	Ruch poziomy i pionowy. STATE zmienia wartość krokowo. Sprawdź wybraną lampę przed ruchem.
2	**3: STROBE**	Pady ręcznego strobo; STATE 3 zmienia OFF → AUTO → FAZA → OFF. Gesty klik/przytrzymanie opisano na następnej stronie.
3	**4: SCENE**	Pady od dołu S1 do góry S8. Ponowne naciśnięcie aktywnej sceny wyłącza ją. To wybór sceny w MASTER, nie pozycji do edycji.
4	**5: SPEED**	Dla sceny ALL: 0 zatrzymuje ruch, 128 daje tempo normalne, 255 około 2×. Dla SOLO/grupy jest to prędkość fizycznego silnika.
5	**6-8: COLOR / GOBO / DIMMER**	Kolor, gobo i jasność. STATE 6/7/8: OFF → AUTO → FAZA → OFF. W AUTO pady DIMMER pokazują aktualny poziom; dla grupy największą jasność.

Zwykłe wartości padów od góry: 255, 192, 160, 128, 96, 64, 32, 0. COLOR/GOBO korzystają z pozycji profilu. Pasek dotykowy steruje wybraną kolumną; SCENE wybiera scenę.

KRISDMX / PUSH 1 / PL / 03

AUTO / FAZA i ręczne STROBE

Element / działanie	Obsługa
STATE na P1	STATE 3/6/7/8 sterują AUTO STROBE/COLOR/GOBO/DIMMER. Każde naciśnięcie daje jeden krok OFF → AUTO → FAZA → OFF; trzymanie nie przewija tych trybów. MIX oznacza różne tryby lamp; pierwszy klik ustawia AUTO.
Wciśnięcie STROBE	Pad z kolumny 3 natychmiast wymusza swoją wartość strobo i DIMMER 255 na wybranym celu. Początkowo nie zmienia koloru.
Krótki klik: mniej niż 300 ms	Po puszczeniu zapisuje ręczne strobo z pada. Chwilowy DIMMER 255 znika; wcześniejsze AUTO DIMMER pozostaje aktywne. Kolor nie zmienia się.
Przytrzymanie: co najmniej 300 ms	Utrzymuje DIMMER 255 na celu. Jeżeli przy naciśnięciu działał AUTO COLOR lub FAZA koloru, wszystkie włączone lampy dostają biały. Biały obejmuje wszystkie lampy, strobo i jasność tylko cel.
Puszczenie długiego gestu	Usuwa chwilowe wymuszenia, przywracając działanie poprzednich trybów. Długi gest nie zapisuje ręcznego strobo. Odłączenie kontrolera również zwalnia wymuszenie.
FAZA i ograniczenia	COLOR/GOBO przesuwają kolejność między lampami, DIMMER różnicuje jasność. Faza STROBE jest wizualizowana; fizyczne lampy dostają częstotliwość bez wspólnej fazy sprzętowej.

Ręczny BLACKOUT w MASTER ma pierwszeństwo. Puść pad przed zmianą strony. STROBE 0 oznacza otwartą migawkę według profilu, a nie błyskanie.

KRISDMX / PUSH 1 / PL / 04

P2 / MASTER 2 i P3 / AUTO 1

Element / działanie	Obsługa
P2: 1 / 2 / 3	1: puste. 2: PROGRAM - program wbudowany lampy, pady od P1 na dole do P8 u góry. 3: PRG SPD - jego szybkość, jeśli profil obsługuje.
P2: 4-7 / 8	4-7: RED, GREEN, BLUE, WHITE 0-255. Ręczny RGBW przejmuje kolor celu. 8 TARGET to pole menu: do realnego wyboru użyj MASTER/SOLO albo P4 TARGET przez STATE.
P3: 1-2 / AUTO COL / COL TIME	Tryb OFF/AUTO/FAZA koloru oraz czas zmian 1,0-10,0 s.
P3: 3-4 / AUTO GOB / GOB TIME	Tryb OFF/AUTO/FAZA gobo oraz czas zmian 1,0-20,0 s.
P3: 5-6 / AUTO PRG / PRG TIME	Tryb OFF/AUTO/FAZA programu lampy oraz czas zmian 1,0-20,0 s. To nie program sekwencji scen KrisDMX.
P3: 7-8 / AUTO STR / STR SENS	Tryb OFF/AUTO/FAZA strobo i czułość detektora 0,5-3,0.

Na P3 pola obsługują enkodery, pady i STATE. Poza specjalnymi przyciskami AUTO na P1 trzymanie STATE może powtarzać zmianę po około 400 ms, potem co 80 ms. Do dokładnego wyboru naciskaj pojedynczo.

KRISDMX / PUSH 1 / PL / 05

P4 / AUTO 2 i P5 / AUDIO



Ilustracja z menu odpowiednim dla strony; przykładowe wartości.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**P5: 1-2 / AUD MODE / SOURCE**	WINDOWS wybiera domyślne wyjście Windows; MANUAL konkretne urządzenie WASAPI loopback. Wybór SOURCE przełącza na MANUAL.
2	**P5: 3-4 / BPM / LOCK**	Pola tylko do odczytu: tempo i pewność rozpoznania.
3	**P5: 5-6 / DIM LINK / DIM SENS**	Globalne AUDIO → DIMMER i czułość 0,2-4,0.
4	**P5: 7-8 / SYNC / DECK**	AUDIO / REKORDBOX / HYBRID i AUTO albo DECK 1-4. Tryb, urządzenie, SYNC, DECK i ustawienia dimmera są zapamiętywane.

P4: 1 STR SPEED to limit szybkości AUTO STROBE; 2 AUTO DIM to OFF/AUTO/FAZA. Kolumny 3-7 COLOR/RGBW przekazuj do MASTER padami lub STATE; enkodery tych pól nie są w pełni podłączone. 8 TARGET wybiera cel przez STATE.

Rekordbox BPM nie dostarcza dźwięku do analizatora. MASTER nie musi startować z Bridge; otwarcie sterowania światłem Rekordbox uruchamia go. Połączenie Push działa niezależnie.

KRISDMX / PUSH 1 / PL / 06

P6 / SCENE EDIT



Ilustracja z menu odpowiednim dla strony; przykładowe wartości.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**1: DIMMER**	Jasność wybranych lamp w edytowanej pozycji.
2	**2-4: SCENE / POS / FIXTURE**	Wybierz scenę, pozycję i lampę. Enkoder FIXTURE wybiera jedną lampę; pady mogą rozszerzać zaznaczenie edycji. To edytor, nie wybór sceny do występu na P1.
3	**5-8: PAN / TILT / PAN F / TILT F**	Ustaw kierunek i precyzyjne kanały, jeśli istnieją w profilu. Wartości PAN/TILT muszą pasować do montażu lampy.
4	**PLAY / RECORD**	PLAY uruchamia TEST LIVE. RECORD zapisuje scenę, nie dźwięk. Podgląd może poruszać prawdziwymi lampami.

Pierwsza edycja: SCENE → POS → FIXTURE → PAN/TILT/DIMMER → PLAY. Dodaj lub skopiuj pozycję, popraw ją, a na końcu RECORD. P7 edytuje kolor i gobo tej samej pozycji.

KRISDMX / PUSH 1 / PL / 07

P6/P7 / pozycje, grupy i przyciski

Element / działanie	Obsługa
POS: 1-8 / 9-16 / 17-24	Na P6 trzecia kolumna pokazuje grupę 8 pozycji: pierwsza na dole, ósma na górze. 1-8 bez migania; 9-16 miga pad 1 od dołu; 17-24 pad 2. Nieistniejące pozycje są nieaktywne.
POS: 25-64 / >64	25-32 miga pad 3; 33-40 pad 4; 41-48 pad 5; 49-56 pad 6; 57-64 pad 7. Powyżej 64 nadal można wybierać pozycje, ale odczytuj numer i zakres na ekranie.
PLAY / REPEAT / RECORD	PLAY ou REPEAT włącza/wyłącza TEST LIVE. RECORD zapisuje scenę.
NEW / ACCENT / DELETE	NEW lub ACCENT dodaje pozycję, DELETE usuwa. DUPLICATE kopiuje pozycję, UNDO cofa edycję.
IN / OUT / OCTAVE DOWN / UP	Poprzednia/następna pozycja. Enkoder POS przechodzi również do kolejnej grupy ośmiu. Poza P6/P7 OCTAVE zmienia stronę.
TEMPO / SWING / FIXED LENGTH	TEMPO zmienia czas pozycji co 0,1 s. SWING wybiera lampę. FIXED LENGTH wywołuje zmianę trybu czasu.
MUTE / SOLO	Na P6/P7 wybierają tryb podglądu; ponowne naciśnięcie tego samego wraca do ALL. Na P1/P2 SOLO wybiera lampę MASTER.

KRISDMX / PUSH 1 / PL / 08

P7 / SCENE COLOR



Ilustracja z menu odpowiednim dla strony; przykładowe wartości.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**1: FIXTURE**	Wybiera jedną lampę dla edycji wyglądu pozycji.
2	**2-3: COLOR / GOBO**	Wybiera kolor tarczy i wzór gobo według profilu lampy. Numery DMX nie są uniwersalne między modelami.
3	**4-7: RED / GREEN / BLUE / WHITE**	Poziomy mieszania RGBW według możliwości profilu. Kanał WHITE działa tylko, jeżeli istnieje w lampie.
4	**8: STROBE**	Zapisuje wartość strobo w pozycji sceny. To zwykła edycja sceny, bez gestu wymuszającego DIMMER 255 z P1.

Przyciski edytora działają jak na P6. Po zmianie wyglądu sprawdź inne pozycje i TEST LIVE, a następnie zapisz przez RECORD. Samo zamknięcie kontrolera nie zastępuje zapisu.

KRISDMX / PUSH 1 / PL / 09

P8 / SCENE MIRROR



Ilustracja z menu odpowiednim dla strony; przykładowe wartości.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**1-2: MIR OF / TARGET**	MIR OF wybiera źródłową lampę odbicia; NONE usuwa powiązanie. TARGET wskazuje lampę docelową.
2	**3-4: SCENE / POS**	Wybór sceny i pozycji do edycji.
3	**5-6: MIR PAN / MIR TILT**	Włącza odbicie wybranej osi. Sprawdź obie lampy w podglądzie.
4	**7-8: CORR PAN / CORR TLT**	Dodaje korektę osi od -255 do +255 po odbiciu.

Kolejność pracy: TARGET → MIR OF → MIR PAN/TILT → korekta → zapis w edytorze scen. To ustawienia sceny, a nie zamiennik kalibracji pomieszczenia ani invert w profilu lampy.

KRISDMX / PUSH 1 / PL / 10

P9 / matryca scen i pozycji



Ilustracja z menu odpowiednim dla strony; przykładowe wartości.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**Pierwsza kolumna**	Bez SHIFT wybiera sceny od S1 na górze do S8 na dole - odwrotnie niż na P1.
2	**Pozycje 1-64**	Numeracja od dolnego rzędu 1-8, wyżej 9-16, aż do górnego 57-64. Pozycja 8 = dół po prawej; 64 = góra po prawej. Wybierane są tylko istniejące pozycje.
3	**SHIFT + pierwsza kolumna**	Odsłania pozycje zajęte przez selektor scen: od dołu 1,9,17,25,33,41,49,57. Przykład: SHIFT + dolny lewy pad wybiera pozycję 1.

P9 wybiera sceny i pozycje w MASTER. DURATION/SYNC/BEATS oraz ADD/DEL nie mają tu pełnej obsługi edytora. Do zmian i pozycji ponad 64 używaj P6/P7.

KRISDMX / PUSH 1 / PL / 11

P10-P22 / zakres obsługi menu

Element / działanie	Obsługa
P10 / SCENE LOOK	Układ menu; edycję wykonuj na P6/P7.
P11 / SCENE RGBW	Kolory edytuj na P7, odbicia na P8.
P12 / SCENE FILE	Test i zapis przyciskami P6/P7 oraz w oknie edytora scen.
P13 / PROGRAM	Pola nie są obsługiwane przez bieżący klient komend Push.
P14 / DMX ADDR	Adresowanie w oknie DMX 512 programu.
P15 / MAPOWANIE	Mapowanie i zapis w oknie klawiatury/MIDI.
P16 / CALIB 3D	Kalibracja w odpowiednim oknie KrisDMX.
P17 / AI 3D	Używaj okna kreatora; pola menu Push nie są podłączone.
P18 / REKORDBX	Reguły w oknie Rekordbox - sterowanie światłem.
P19-P21 / LASER 1-3	Układ menu bez obsługi pól przez bieżący klient MASTER.
P22 / SYSTEM	Nie polegaj na RESET/BLACKOUT/USB/BRIDGE tej strony. Używaj odpowiednich funkcji MASTER.

Zmiana wartości na ekranie nie dowodzi wysłania komendy do lamp. P1-P9 mają zakres opisany wcześniej; dalsze strony zawierają układ planowanych funkcji. Instrukcja oparta jest na aktualnym kodzie, nie na teście każdego profilu i kontrolera.

KRISDMX / PUSH 1 / PL / 12

Szybka pomoc / praca na żywo

Element / działanie	Obsługa
Nie wykrywa Pusha	Sprawdź USB, MIDI IN i OUT. Zamknij aplikację zajmującą te porty i otwórz kontroler ponownie z MASTER.
Pady działają, lampy nie	Sprawdź Bridge do MASTER, cel ALL/SOLO, wyjście DMX, adresy, profile i zakres obsługi danej strony.
Scena stoi	Sprawdź SPEED 0, aktywną scenę i zegar. Sam wybór POS do edycji nie uruchamia sceny MASTER.
AUTO DIMMER / pady stale	Sprawdź SOURCE i realne audio. Zainstaluj poprawkę odczytu AUTO DIMMER; pady mają pokazywać aktualną jasność, nie tylko tryb.
Strobo bez białego	Biały wymaga co najmniej 300 ms oraz AUTO COLOR/FAZY aktywnej przy wciśnięciu. Krótki klik zachowuje kolor i wcześniejszy AUTO DIMMER.
Pozycja 8 / 1 / 9	P6: 8 to górny pad POS grupy 1-8. P9: 8 to dolny prawy. P9: 1 i 9 wybieraj SHIFT + pierwszy/drugi pad od dołu w kolumnie 1.
Zapis / błąd startu	Scenę zapisuj RECORD na P6/P7. Dla błędu tuple/ljust zainstaluj poprawkę uruchamiania P1 AUTO/FAZA pliku ableton_push_window.py.

Występ: P1 → MASTER/SOLO → scena → SPEED → AUTO → pad STROBE w razie potrzeby.
Programowanie: P6 → SCENE/POS/FIXTURE → PAN/TILT/DIMMER → P7 → PLAY → RECORD.