KRISDMX / PL / 01

Uruchomienie i kolejność pracy

Instrukcja obejmuje MASTER, źródło audio, Rekordbox Bridge, reguły świateł, sceny, trajektorie, oś czasu i AI 3D. Dodatki opisują adresowanie DMX oraz mapowanie klawiatury i MIDI.

1. Uruchom KrisDMX. W DMX 512 sprawdź model, tryb kanałów i adres każdej lampy. Dopiero po sprawdzeniu konfiguracji podłącz wyjście DMX.

2. W MASTER wybierz cel: MASTER dla wszystkich lamp albo SOLO / listę dla konkretnego urządzenia. Sprawdź DIMMER i BLACKOUT.

3. W ŹRÓDŁO AUDIO wybierz urządzenie, na którym rzeczywiście słychać muzykę. Ruch widma potwierdza dopływ audio; samo BPM z Rekordboxa tego nie potwierdza.

4. Jeżeli używasz Rekordboxa, otwórz REKORDBOX - STEROWANIE ŚWIATŁEM. Bridge uruchamia się przy otwieraniu tego okna. Ustaw zegar i deck, a następnie włącz tylko potrzebne reguły oraz synchronizację świateł.

5. Zaprogramuj scenę, sprawdź TEST LIVE i zapisz ją. Pokaz przypisany do utworu zapisuje się osobno na osi czasu. Scena pomieszczenia AI 3D ma również własny zapis.

Gdzie szukać

MASTER / DMX	2-3
Audio Source	4
Rekordbox Bridge / Light Control	5-6
Sceny / trajektorie	7-9
Timeline	10-11
AI 3D	12-13
Klawiatura / MIDI	14-15
Diagnostyka	16

Ilustracje pokazują przykładowe wartości z 16.10.2026. Numery odpowiadają opisom. Nazwy funkcji i etykiety przetłumaczono na język danej instrukcji.

KRISDMX / PL / 02

MASTER / panel główny



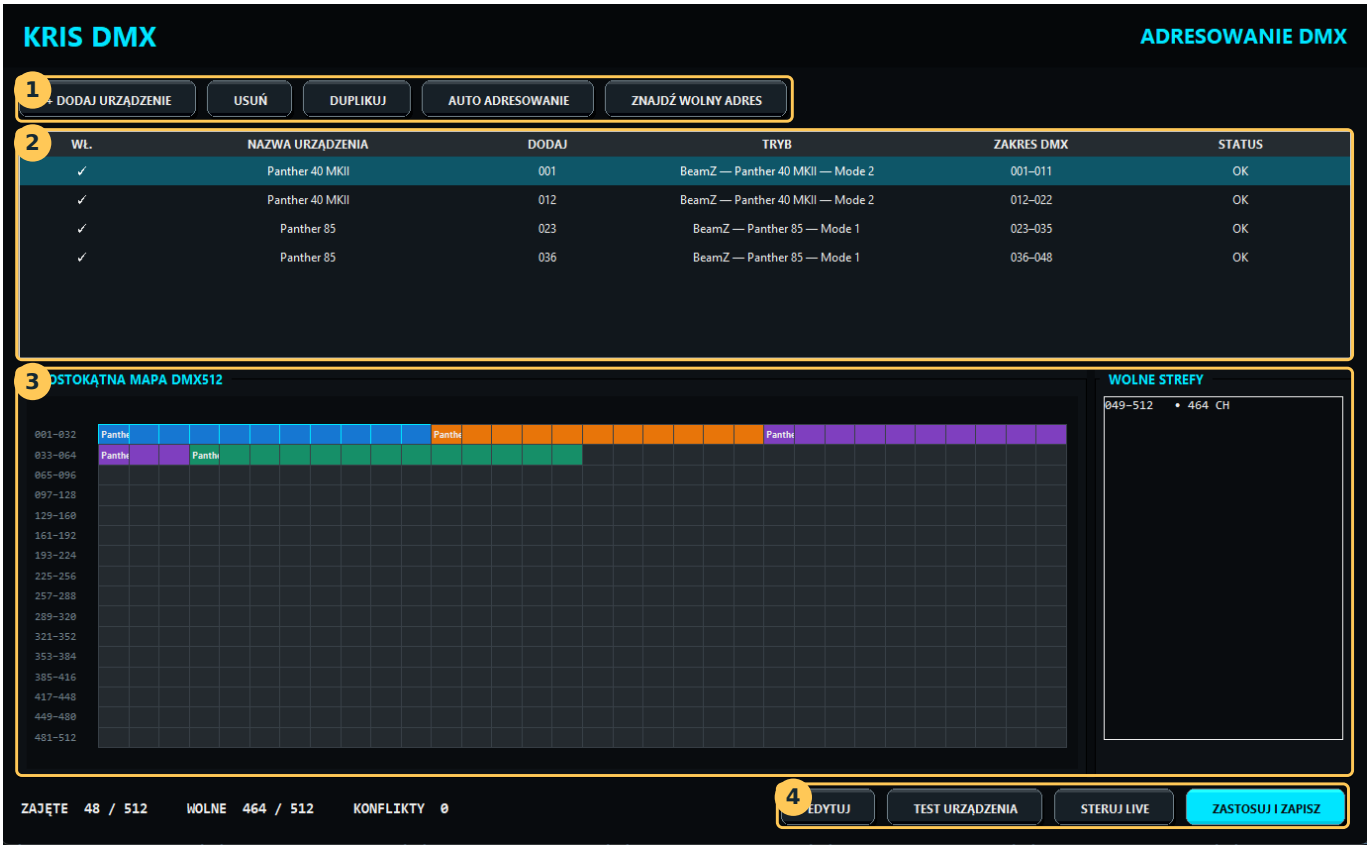
Ilustracja użytkownika z etykietami w języku instrukcji. Przykładowe wartości i stany.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**Cel sterowania**	Lista STERUJ, MASTER i SOLO wybierają lampy objęte zmianą. Zawsze sprawdzaj nazwę celu przed zmianą parametrów.
2	**Suwaki**	PAN/TILT: kierunek; SPEED: ruch; KOLOR/GOBO: profil lampy; ŚCIEMNIACZ: jasność; STROBE: migawka; RGBW: składowe koloru. Kanały CH zależą od profilu.
3	**Muzyka**	BPM, widmo, stan Bridge i wybór zegara. ŹRÓDŁO AUDIO otwiera konfigurację wejścia dźwięku.
4	**Sceny / programy**	SCENA 1-8 wybiera scenę KrisDMX. PROGRAM 1-8 uruchamia sekwencję scen; nie myl tego z kanałem programu wbudowanego w lampę.
5	**Automatyka i okna**	AUTO przechodzi przez OFF / AUTO / FAZA dla wybranego celu. MIX oznacza różne tryby w grupie. WYGASZENIE to ręczny BLACKOUT. Dolny pasek otwiera sceny, AI 3D, DMX i kontrolery.

Przy scenie sterowanej dla ALL: SPEED 0 zatrzymuje ruch, 128 to tempo normalne, 255 około 2×. Dla SOLO/grupy SPEED pozostaje parametrem silnika lampy. Ręczny BLACKOUT ma pierwszeństwo.

KRISDMX / PL / 03

DMX 512 / profile i adresy



Ilustracja użytkownika z etykietami w języku instrukcji. Przykładowe wartości i stany.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**Urządzenia**	DODAJ URZĄDZENIE: wybierz producenta, model i dokładny tryb kanałów. Ustaw taki sam tryb na fizycznej lampie. DUPLIKUJ tworzy kolejne urządzenie; sprawdź jego adres.
2	**Tabela adresów**	Każda lampa ma adres początkowy i zakres kanałów. Przykład: 001-011, następna od 012. Nie kopiuj adresów ze zdjęcia bez sprawdzenia własnego trybu.
3	**Mapa i konflikty**	Kolory pokazują zajęte kanały, WOLNE STREFY wolne zakresy. AUTO ADRESOWANIE zmienia adresy w konfiguracji programu; fizyczne lampy trzeba ustawić zgodnie z wynikiem.
4	**Test i zapis**	EDYTUJ poprawia profil/adres. TEST URZĄDZENIA i STERUJ LIVE służą do sprawdzenia lampy. ZASTOSUJ I ZAPISZ zatwierdza konfigurację. Rozwiąż konflikty przed pracą ze scenami.

Profil określa znaczenie wartości DMX. Kolor, gobo, dimmer i częstotliwość strobo mogą mieć różne zakresy w różnych lampach. Połączenie wyjścia nie potwierdza poprawności profilu.

KRISDMX / PL / 04

Audio Source / źródło i automatyka



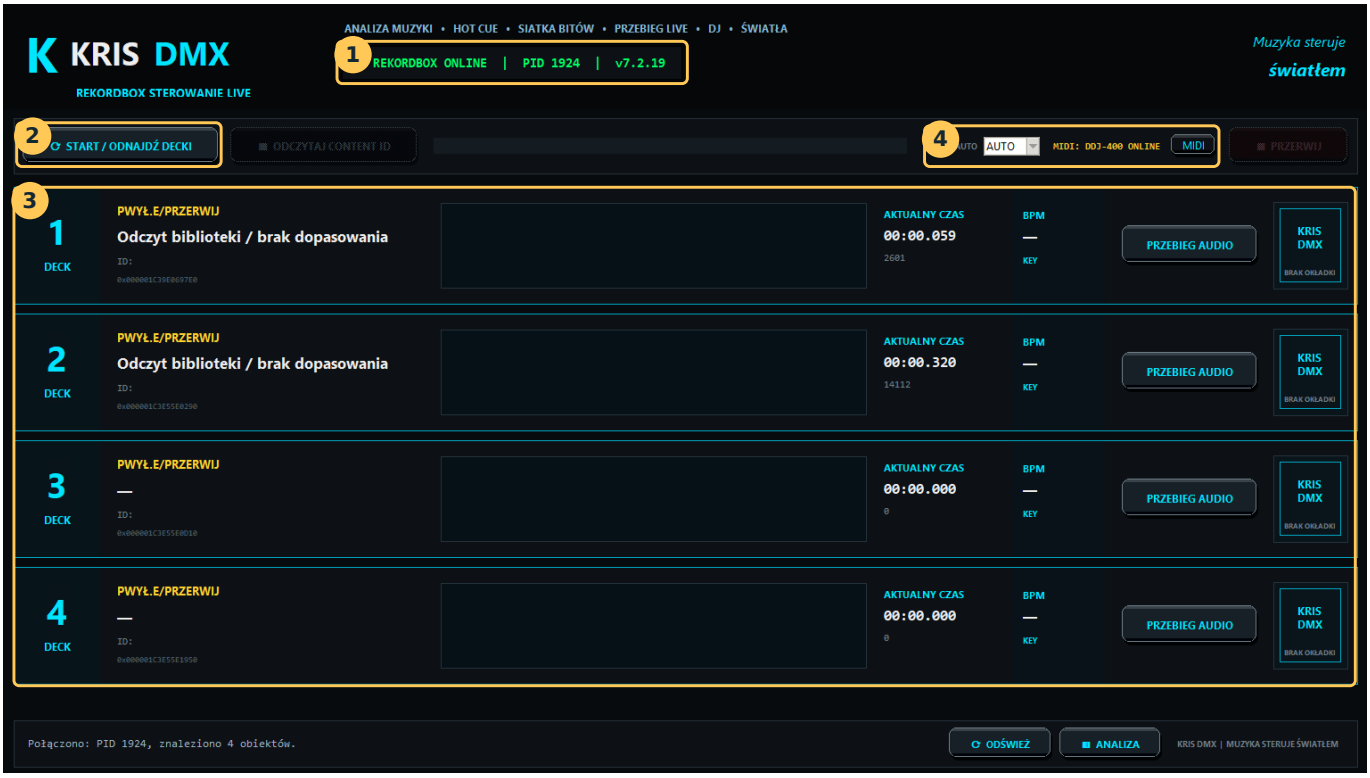
Element / działanie	Obsługa
WINDOWS AUTO / WYBÓR RĘCZNY	WINDOWS AUTO śledzi domyślne wyjście Windows przez WASAPI loopback. Wybór ręczny blokuje konkretną dostępną pozycję z listy. Wybierz urządzenie, na którym odtwarzana jest muzyka.
Zegar i deck	AUDIO: rytm z analizy audio. REKORDBOX: dane odtwarzania z Bridge, gdy dostępne. HYBRID korzysta z aktywnego odtwarzania Rekordboxa, a bez niego może przejść na audio. AUTO lub DECK 1-4 wybiera deck.
Audio i jasność	AUDIO → ŚCIEMNIACZ włącza powiązanie jasności z audio. Czułość reguluje reakcję. DIMMER BAS / BEAT otwiera ustawienia rytmu; nie myl tego z samym głośnikiem wybranym w Windows.
Automatyka	COLOR/GOBO/PROGRAM mają własne czasy zmian. AUTO STROBE ma czułość i ograniczenie częstotliwości. Biały lub kolor ręczny ustawia kolor celu; zakres fizyczny wynika z profilu.

Ilustracja użytkownika z etykietami w języku instrukcji. Przykładowe wartości i stany.

Zapisywane są tryb, wybrane urządzenie, SYNC, DECK, powiązanie dimmera i czułość. Brak zapisanego urządzenia wymaga ponownego wyboru. Sam Bridge nie przesyła audio do analizatora.

KRISDMX / PL / 05

Rekordbox Bridge / cztery decki



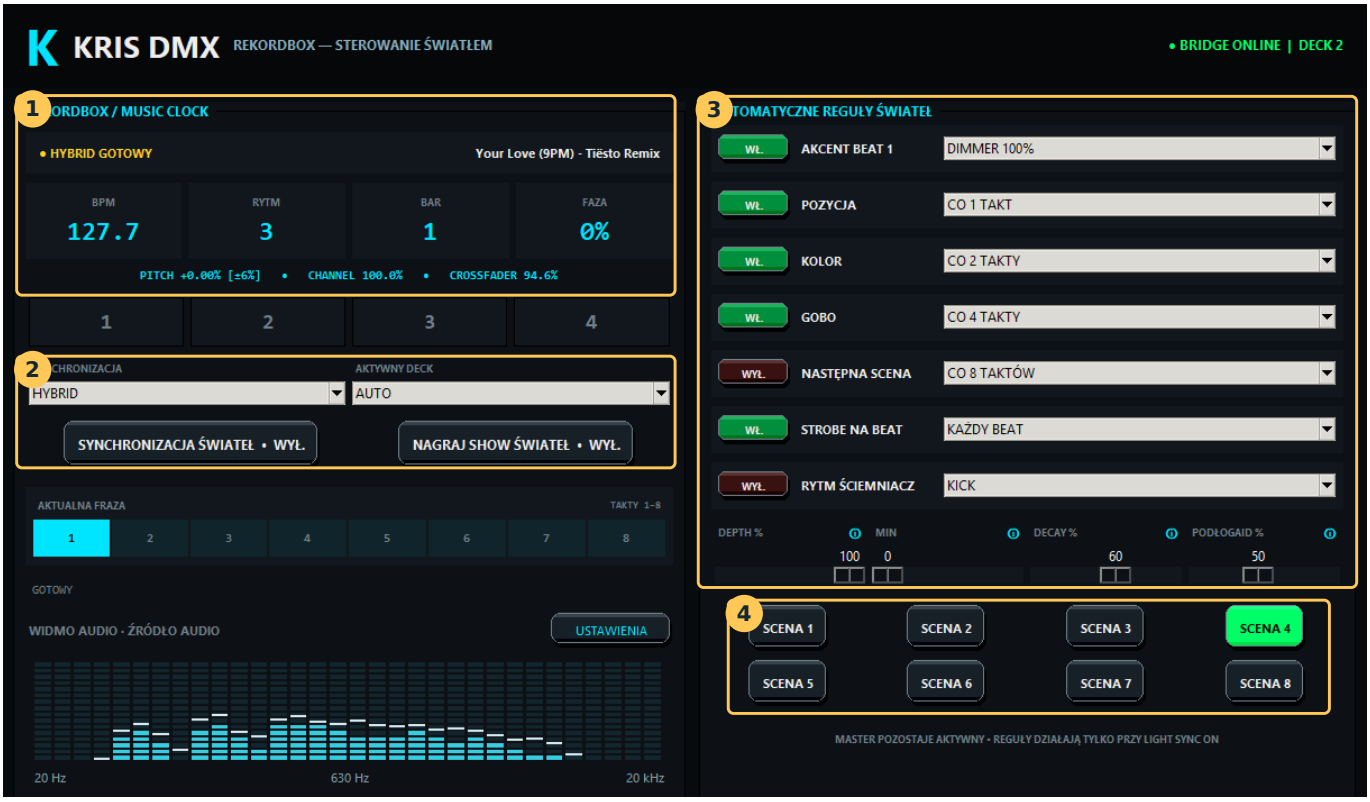
Ilustracja użytkownika z etykietami w języku instrukcji. Przykładowe wartości i stany.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**Status połączenia**	ONLINE oznacza odnalezienie procesu. Sprawdź też tytuły, BPM i czas decków. Na zdjęciu ONLINE współistnieje z „brak dopasowania”: nie jest to pełne potwierdzenie poprawnego odczytu biblioteki.
2	**START / ODNAJDŹ DECKI**	Uruchom Rekordbox, załaduj utwory i użyj wykrywania decków. Przy nieprawidłowym stanie odśwież odczyt i sprawdź, czy odtwarzanie w Rekordboxie rzeczywiście działa.
3	**Wiersze decków**	Każdy wiersz pokazuje osobny deck, utwór, czas i BPM. PRZEBIEG AUDIO otwiera podgląd przebiegu. Puste pola i „brak dopasowania” wymagają sprawdzenia odczytu utworu.
4	**Pitch / MIDI**	Ustawienie pitch i MIDI dotyczy odczytu/sterowania kontrolerem. Wymiana DDJ na XDJ nie gwarantuje zgodności komunikatów; użyj mapowania i testu rzeczywistego urządzenia.

Bridge przekazuje stan odtwarzania, a nie sygnał dźwiękowy. Działające tytuły i BPM nie wystarczą do widma ani wykrywania basu bez dostępnego audio.

KRISDMX / PL / 06

Rekordbox / reguły sterowania światłem



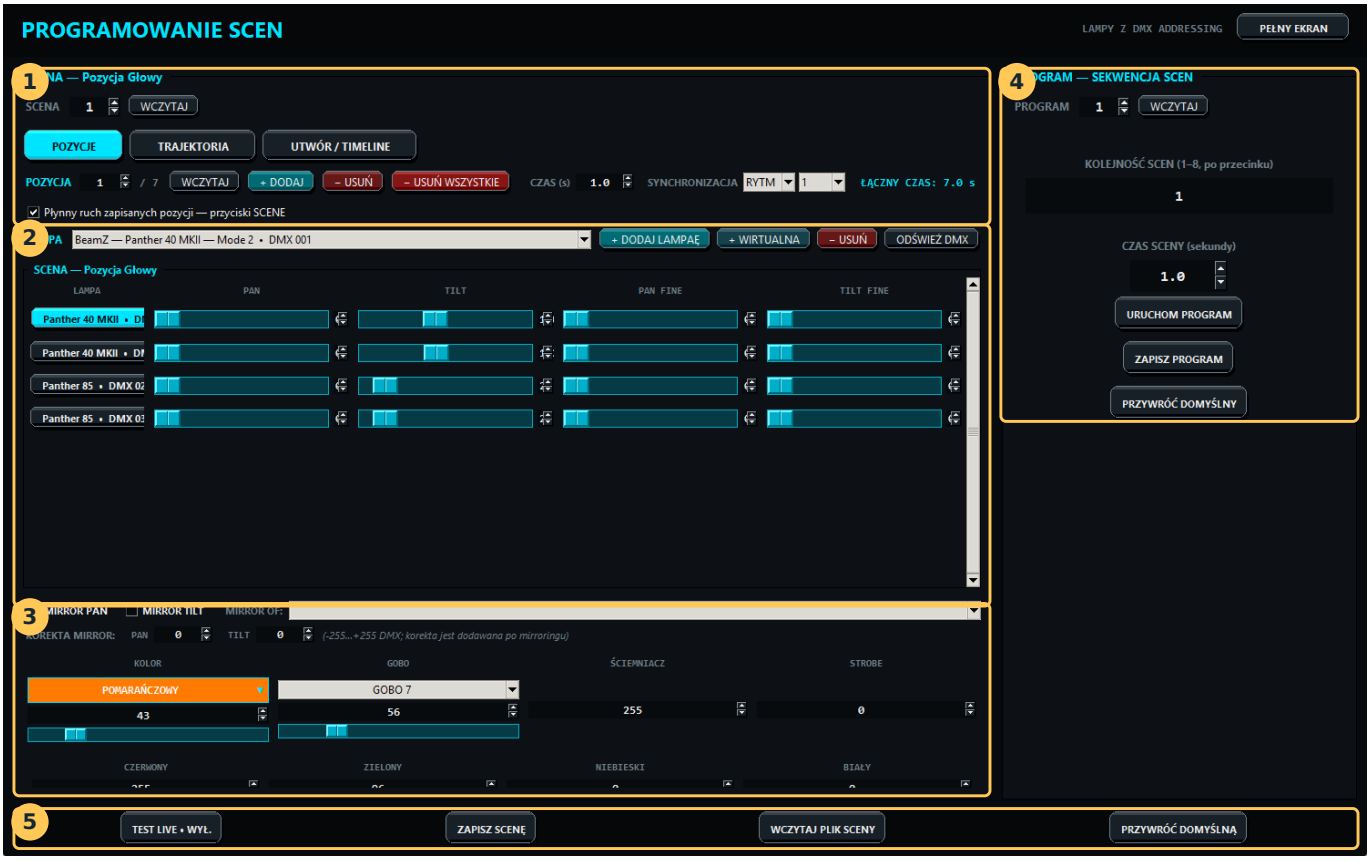
Ilustracja użytkownika z etykietami w języku instrukcji. Przykładowe wartości i stany.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**Zegar i wybór decka**	Sprawdź utwór, BPM, beat 1-4, takt i fazę. AUTO ocenia poziom kanału i położenie crossfadera; w środku znaczenie ma głośniejszy kanał. Ręczny DECK usuwa automatyczny wybór.
2	**Synchronizacja / nagrywanie**	SYNCHRONIZACJA ŚWIATEŁ musi być WŁ., aby reguły pracowały. NAGRAJ SHOW ŚWIATEŁ nie rejestruje jeszcze zdarzeń w tej wersji; do zapisu pokazu użyj osi czasu.
3	**Reguły**	Włącz osobno akcent beat 1, pozycję, kolor, gobo, następną scenę, strobo lub rytm dimmera. Interwały „co 2 takty” dotyczą taktów, nie dwóch beatów. Zacznij od jednej reguły.
4	**Sceny i jasność**	Przyciski SCENA wybierają scenę ręcznie. DEPTH ustala głębokość modulacji, MIN minimalny poziom, DECAY zanik, PODCIĄGNIJ stopień podtrzymania. MASTER nadal może sterować lampami.

Praktyczny start: HYBRID + AUTO, jedna zapisana scena, reguła POZYCJA co 1 takt, pozostałe wyłączone. Włącz synchronizację, sprawdź beat, a dopiero potem dodawaj kolor i dimmer.

KRISDMX / PL / 07

Sceny / pozycje i wygląd



Ilustracja użytkownika z etykietami w języku instrukcji. Przykładowe wartości i stany.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**Scena i pozycja**	Wybierz SCENA 1-8 i WCZYTAJ. POZYCJA wybiera krok; + DODAJ dodaje, USUŃ usuwa. Czas w sekundach albo RYTM i liczba beatów określają przejście.
2	**Lampy i ruch**	Każdy wiersz to osobna lampa z DMX ADDRESSING. Wybierz ją i ustaw PAN/TILT oraz FINE, jeśli profil je udostępnia. Wirtualna lampa służy do programu bez zajmowania adresu DMX.
3	**Wygląd / odbicia**	Wybrana lampa ma kolor, gobo, dimmer, strobo i RGBW. MIRROR OF wskazuje źródło odbicia; MIRROR PAN/TILT odwraca wybraną oś, a korekta dodaje przesunięcie po odbiciu.
4	**Program scen**	Po prawej wpisz kolejność numerów 1-8 po przecinku, np. 1,2,1,3. Czas sceny określa interwał sekwencji. ZAPISZ PROGRAM zapisuje program, nie edytowaną scenę.
5	**Test / zapis**	TEST LIVE sprawdza wynik. ZAPISZ SCENĘ zapisuje plik JSON i slot sceny. WCZYTAJ PLIK SCENY importuje do wybranego slotu. PRZYWRÓĆ DOMYŚLNĄ zastępuje jego ustawienia domyślnymi.

KRISDMX / PL / 08

Pierwsza scena / przykład krok po kroku

Element / działanie	Obsługa
Co zapisujesz	Scena: pozycje, wygląd i trajektoria. Program: kolejność scen i interwał. Pokaz: akcje przypisane do utworu. AI 3D: układ wizualnej sceny i pomieszczenia.

1. Wybierz wolny slot SCENA i WCZYTAJ. Sprawdź lampy; usuń niepotrzebne albo dodaj urządzenia z konfiguracji DMX.

2. Ustaw pozycję 1. Dla każdej lampy wybierz punkt A przez PAN/TILT. Ustaw dimmer i kolor tak, aby podgląd był widoczny. Wartości PAN/TILT dobierz do własnego montażu.

3. Kliknij + DODAJ. W pozycji 2 ustaw punkt B dla każdej lampy. Możesz zachować wygląd lub zmienić kolor i gobo. Powtórz dla punktów C i D.

4. Dla ruchu niezależnego od muzyki wybierz CZAS, np. 2 s na pozycję. Dla rytmu wybierz RYTM, np. 4 beaty. Przy 120 BPM cztery beaty trwają 2 s; przy 150 BPM 1,6 s.

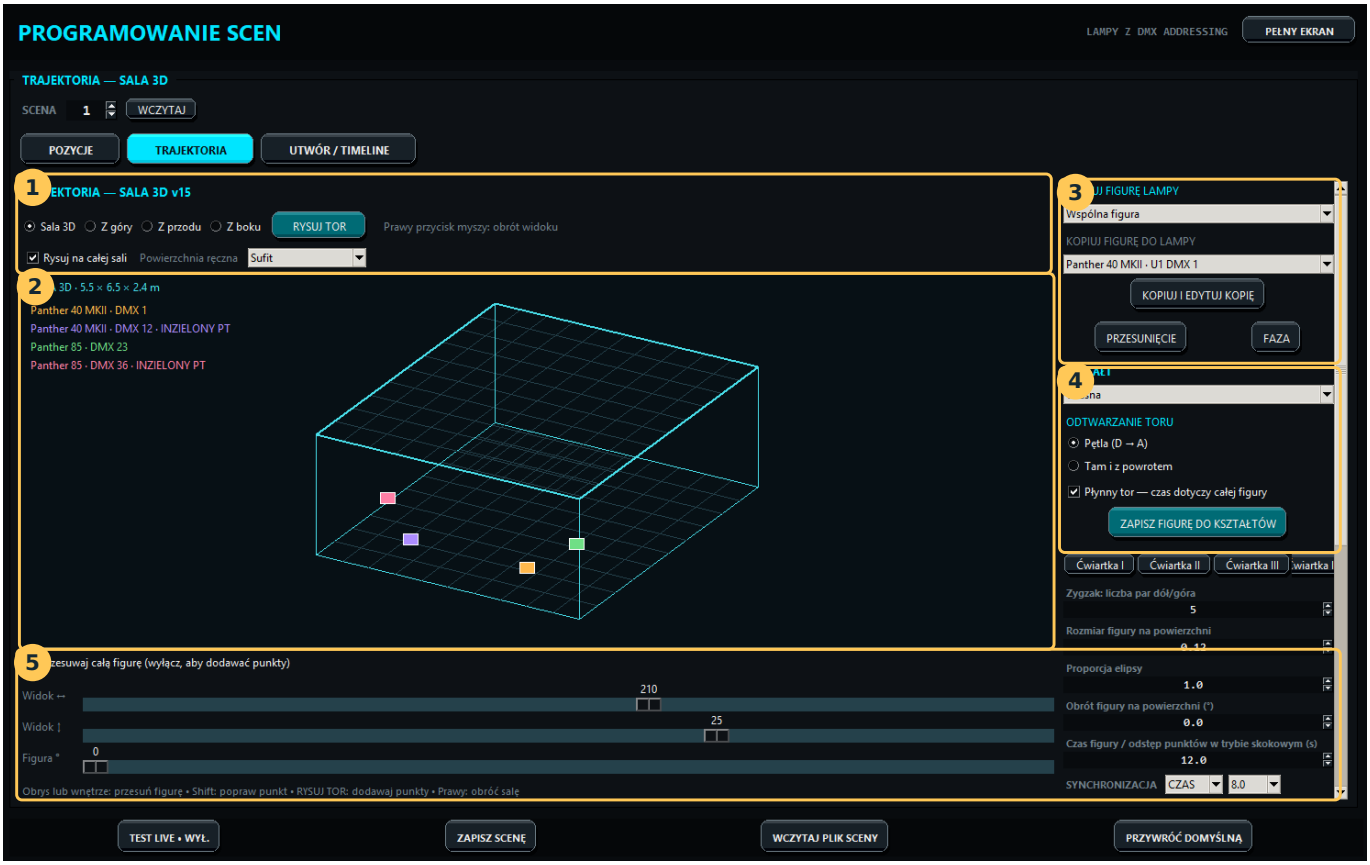
5. Włącz „Płynny ruch zapisanych pozycji”, uruchom TEST LIVE i obserwuj całą pętlę. Jeśli ruch jest gwałtowny, wydłuż przejście lub zmniejsz odległość między punktami. Gęste punkty nie wymagają osobnego beatu na każdy punkt.

6. Wyłącz TEST LIVE i użyj ZAPISZ SCENĘ. Wróć do MASTER, wybierz tę scenę i sprawdź SPEED. Zachowaj wyeksportowany JSON jako kopię sceny.

Sceny nie mają już sztywnego limitu 64 pozycji w modelu danych. Niektóre kontrolery i matryce pokazują tylko grupy lub pierwsze 64. Nie myl ograniczenia widoku z liczbą zapisanych pozycji.

KRISDMX / PL / 09

Trajektoria / rysowanie w sali

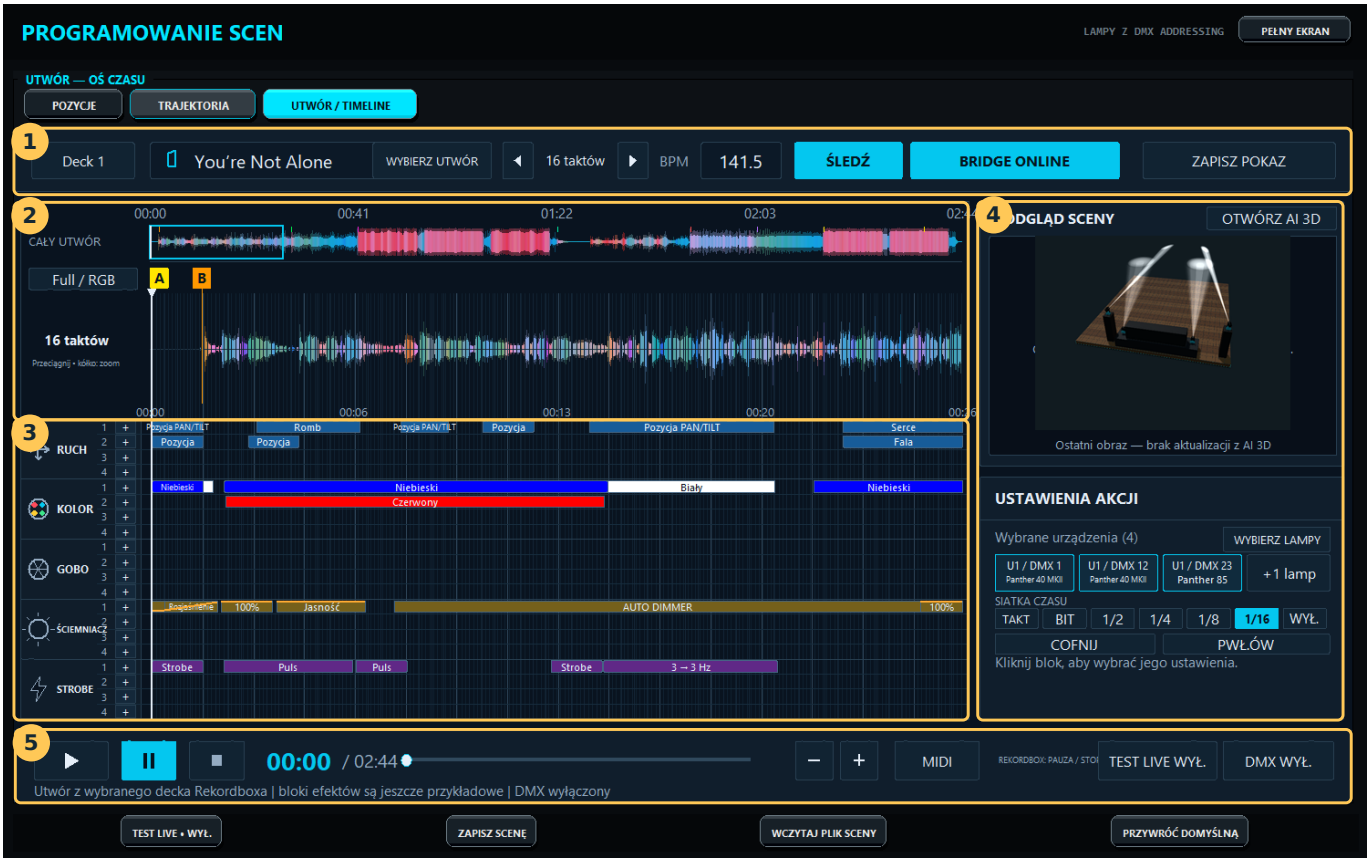


Ilustracja użytkownika z etykietami w języku instrukcji. Przykładowe wartości i stany.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**Widok i powierzchnia**	Sala 3D, z góry, z przodu i z boku to widoki tego samego pomieszczenia. RYSUJ TOR dodaje punkty. Wybierz rysowanie na całej sali albo konkretną powierzchnię, np. sufit.
2	**Punkty i lampa**	Sala korzysta z geometrii i rozmieszczenia lamp z kalibracji. Punkty mogą należeć do różnych ścian i sufitu. Osiągalny kierunek zależy od montażu oraz zakresów PAN/TILT.
3	**Wspólna lub własna figura**	EDYTUJ FIGURĘ LAMPY wybiera figurę wspólną lub lampę. KOPIUJ I EDYTUJ KOPIĘ tworzy wariant dla wybranej lampy. PRZESUNIĘCIE zmienia położenie, FAZA rozsuwa moment przejścia po torze.
4	**Pętla i płynność**	Pętla D → A domyka ostatni punkt do pierwszego. Tam i z powrotem odtwarza A-B-C-D-C-B-A. „Płynny tor” traktuje czas jako czas całej figury; po wyłączeniu czas dotyczy kroków.
5	**Przesuwanie i zapis**	Włącz przesuwanie całej figury, aby ją przeciągać; wyłącz je, aby dodawać punkty. Shift służy do poprawiania punktu, prawy przycisk obraca widok. Zapis figury do Kształtów nie zastępuje ZAPISZ SCENĘ.

KRISDMX / PL / 10

Timeline / widok utworu i akcji



Ilustracja użytkownika z etykietami w języku instrukcji. Przykładowe wartości i stany.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**Źródło utworu**	Deck, WYBIERZ UTWÓR, BPM, ŚLEDŹ i ZAPISZ POKAZ. Pokaz jest powiązany z konkretnym utworem; po zmianie utworu sprawdź tytuł i zapis.
2	**Przebieg i siatka**	Górny przebieg pokazuje cały utwór, dolny wybrany fragment. Przeciąganie przesuwa widok, kółko zmienia zoom. ŚLEDŹ wraca do śledzenia odtwarzania. Kolor waveformu opisuje analizę, nie kolor lamp.
3	**Ścieżki akcji**	RUCH, KOLOR, GOBO, ŚCIEMNIACZ i STROBE mają bloki przypisane do lamp. Kliknij blok, aby wybrać jego ustawienia. Przyciski + dodają akcje do odpowiedniej ścieżki.
4	**Lampy i podgląd**	WYBIERZ LAMPY określa cel akcji. Siatka czasu ułatwia wyrównanie do taktów i beatów. OTWÓRZ AI 3D otwiera wizualizację; komunikat „brak aktualizacji" oznacza ostatni obraz, nie bieżącą animację.
5	**Transport / TEST LIVE / DMX**	Odtwarzanie audio, test pokazu i wyjście DMX to osobne stany. Przed próbą na lampach sprawdź DMX WŁ. oraz TEST LIVE. Zmiana widoku waveformu nie jest automatycznie przewinięciem Rekordboxa.

KRISDMX / PL / 11

Timeline / tworzenie i odtwarzanie pokazu

1. Źródło. Wybierz deck lub utwór z biblioteki. Poczekaj na tytuł, długość i waveform. Sprawdź BPM oraz siatkę beatów przed układaniem bloków.

2. Lampy. Użyj WYBIERZ LAMPY i wskaż konkretne urządzenia. Dodaj blok RUCH i ustaw jego działanie. Następnie dodaj niezależne bloki koloru, gobo, jasności lub strobo.

3. Czas. Wybierz siatkę TAKT, BIT lub podział beatu. Przesuń blok i dopasuj długość. Alt pozwala przesunąć kursor edycji bez przyciągania do siatki. Sprawdź, czy akcja ma właściwe lampy.

4. Odtwarzanie. Utwór lokalny obsługuje lokalne Play/Pause/Stop i przewijanie. Deck Rekordboxa wymaga działającego Bridge, a zdalny transport odpowiedniej konfiguracji MIDI. Czytaj komunikat pod transportem.

5. Test. TEST LIVE wymaga wczytanego utworu i dodanych akcji. Zaczyna od kursora edycji lub wybranej akcji. Dla lokalnego źródła uruchamia również audio. Ponowne kliknięcie kończy test i zwalnia sterowanie do MASTER.

6. Zapis. ZAPISZ POKAZ zapisuje akcje tego utworu. Sprawdź ponownie po zmianie decka lub utworu. Podgląd z przykładowymi blokami nie jest potwierdzeniem zapisanego pokazu.

Jeśli muzyka i kursor się rozjeżdżają, sprawdź najpierw właściwy utwór, długość, BPM, siatkę i źródło odtwarzania. Sama płynność rysowania waveformu nie gwarantuje zgodności czasu audio.

KRISDMX / PL / 12

AI 3D / pomieszczenie i sterowanie



Ilustracja użytkownika z etykietami w języku instrukcji. Przykładowe wartości i stany.

Otwórz WIZUALIZACJA 3D w MASTER albo OTWÓRZ AI 3D na osi czasu. Ilustracja jest zbliżeniem podglądu z przesłanego zdjęcia timeline. Pełny interfejs AI 3D nie został pokazany w tych załącznikach; poniższe kroki sprawdzono w kodzie.

Import lamp. DODAJ Z DMX512 pobiera urządzenia z konfiguracji DMX. Wybierz te, które mają być widoczne. Obiekt dekoracyjny dodany przez OBIEKTY SCENY nie jest automatycznie nową fizyczną lampą w patchu.

Wybór i ruch. Klik wybiera jedną lampę, Ctrl+klik dodaje lub usuwa zaznaczenie. Przeciąganie przesuwa po X/Z; Shift zmienia wysokość. PRZESUŃ, OBRÓĆ, ROZMIAR i OSIE zmieniają tryb manipulacji obiektem. TOP/3D zmienia kamerę.

Położenie a kierunek. X/Y/Z określa montaż w sali. PAN/TILT określa kierunek wiązki. Montaż STOJĄCA/WISZĄCA i zakresy ruchu muszą odpowiadać rzeczywistej lampie. Po ustawieniu montażu można zablokować pozycję.

Ręczne sterowanie zaimportowaną lampą może wysyłać zmiany do MASTER przez połączenie aplikacji. Sam obraz lub strona otwarta poza KrisDMX nie potwierdza działającego połączenia z fizycznym DMX.

KRISDMX / PL / 13

AI 3D / kalibracja, generator i zapis

1. Geometria. W ZAAWANSOWANE USTAWIENIA KALIBRACJI AI 3D ustaw szerokość, długość i wysokość sali w metrach. Ustaw odległość lampy od ściany, od tyłu i wysokość podstawy. Sprawdź również fizyczne wymiary obiektów.

2. Orientacja. Sprawdź stojąca/wisząca, zakres PAN i TILT, punkt zerowy TILT oraz invert. Jeśli obraz porusza się przeciwnie do lampy, najpierw popraw orientację i profil; nie maskuj błędu przypadkowymi korektami.

3. Punkty. TESTOWANIE KALIBRACJI udostępnia cele na suficie i ścianach. USTAW CEL Z GEOMETRII daje kierunek obliczony. Skoryguj wybraną lampę suwakami i użyj ZAPISZ KOREKTĘ WYBRANEJ LAMPY. STOP TESTU kończy tryb testowy.

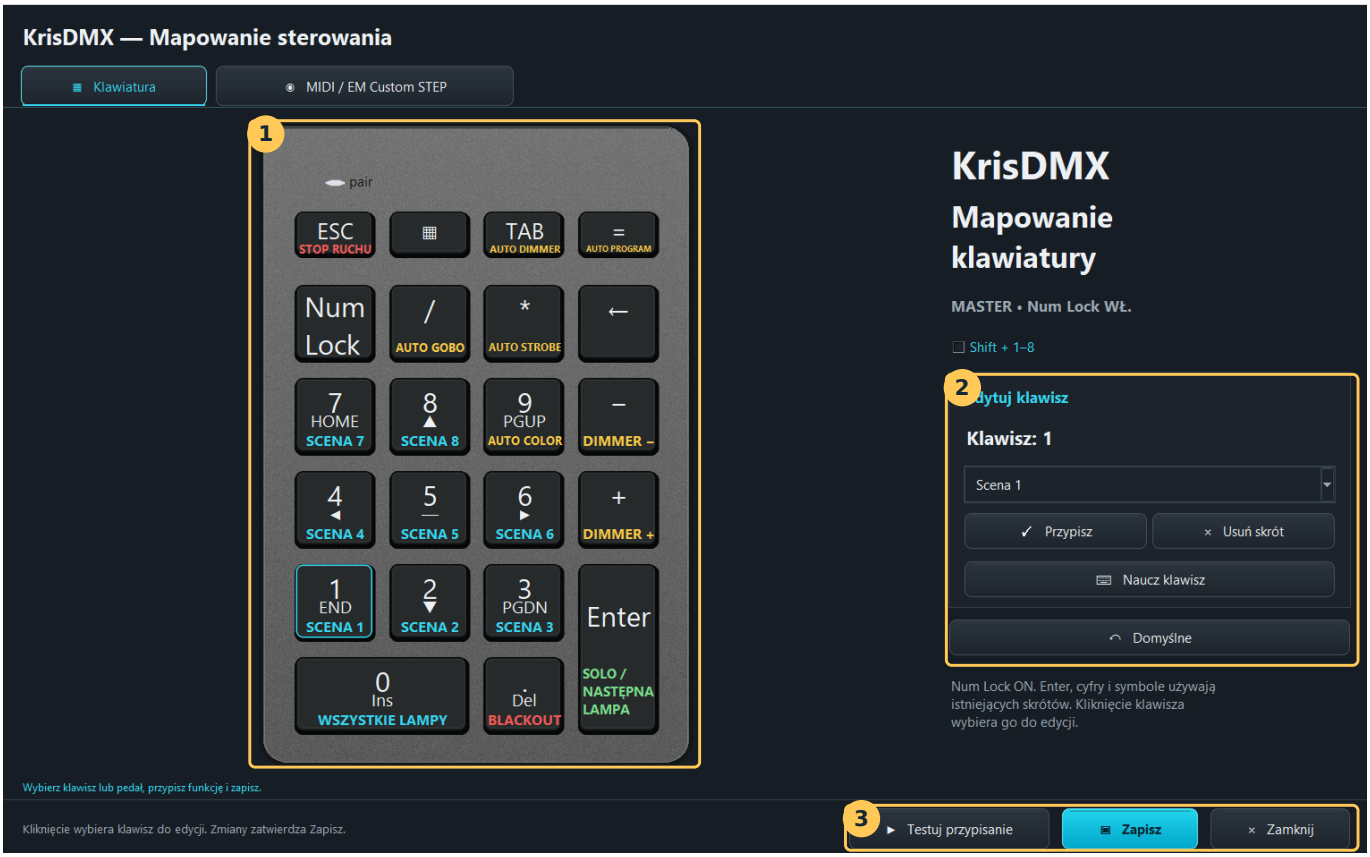
4. Generator. W asystencie wybierz plik audio, użyj ANALIZUJ MP3 i sprawdź oszacowane BPM oraz długość. Możesz ustawić BPM, takty, czas i styl: klub, ciepły lub spokojny. Następnie GENERUJ PODGLĄD.

5. Zakres generatora. To generator podglądu w wizualizacji, oparty na analizie i regułach. Wymaga lamp DMX w scenie lub laserów. Samo wygenerowanie podglądu nie zapisuje sceny MASTER ani pokazu timeline i nie uruchamia fizycznego wyjścia DMX.

6. Zapis. ZAPISZ/WCZYTAJ w AI 3D dotyczą pliku sceny wizualizacji. Po zmianie wymiarów lub montażu zapisz układ. Sceny ruchu i pokazy utworów zapisuj ich własnymi przyciskami w programowaniu scen.

KRISDMX / PL / 14

Klawiatura / przypisanie funkcji



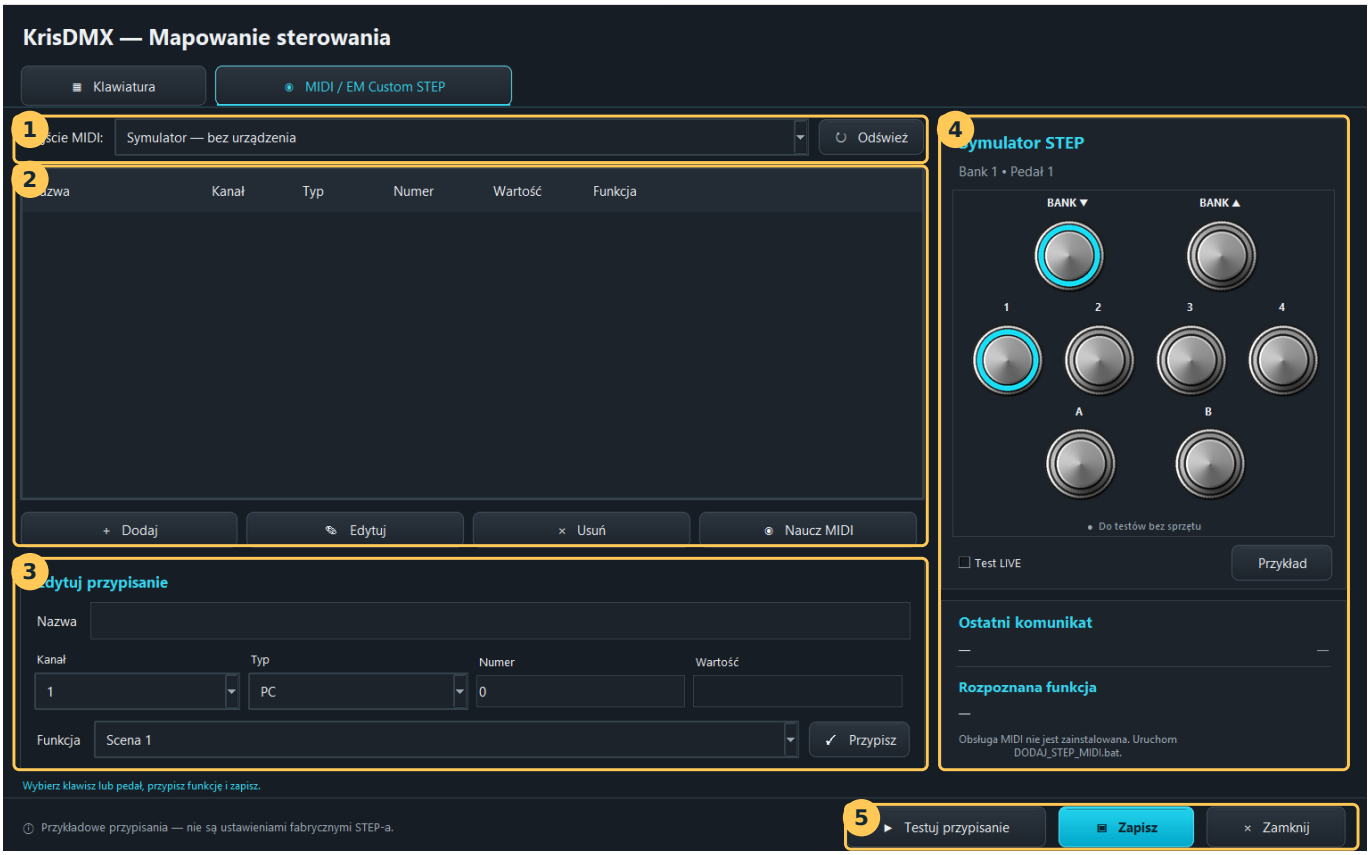
Ilustracja użytkownika z etykietami w języku instrukcji. Przykładowe wartości i stany.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**Wybór klawisza**	KLAWIATURA/STEP otwiera mapowanie. Kliknij klawisz na rysunku albo NAUCZ KLAWISZ i naciśnij fizyczny klawisz. Dla klawiatury numerycznej sprawdź Num Lock.
2	**Funkcja**	Wybierz akcję z listy i PRZYPISZ. USUŃ SKRÓT usuwa daną funkcję z klawisza; DOMYŚLNE przywraca układ domyślny. Shift + 1-8 to osobny zestaw skrótów.
3	**Test i zapis**	TESTUJ PRZYPISANIE sprawdza akcję. ZAPISZ utrwala zmiany. Obraz pokazuje m.in. sceny 1-8, blackout, wybór ALL/SOLO i AUTO; po własnych zmianach kieruj się zapisanym mapowaniem.

Skróty wymagają uruchomionego KrisDMX. Zmiana mapowania klawiatury nie zmienia automatycznie komunikatów sprzętowego kontrolera MIDI.

KRISDMX / PL / 15

MIDI / EM Custom STEP



Ilustracja użytkownika z etykietami w języku instrukcji. Przykładowe wartości i stany.

Nr	Element / działanie	Obsługa
1	**Wejście MIDI**	Wybierz rzeczywisty port, odśwież listę po podłączeniu sprzętu. „Symulator - bez urządzenia” nie potwierdza fizycznego połączenia. Na zdjęciu program zgłasza brak obsługi MIDI.
2	**Lista reguł**	DODAJ/EDYTUJ/USUŃ zarządza przypisaniami. NAUCZ MIDI odczytuje zdarzenie z pedału lub przycisku. Sprawdź typ, kanał, numer i wartość przed przypisaniem.
3	**Parametry**	PC = Program Change, CC = Control Change, NOTE = Note On. Kanał: 1-16; numer: 0-127. Wybierz funkcję KrisDMX i PRZYPISZ. Unikaj zdublowanych komunikatów lub par bank/pedał.
4	**Symulator i diagnostyka**	Symulator pozwala sprawdzić logikę bez sprzętu. TEST LIVE może wykonywać akcje. OSTATNI KOMUNIKAT i ROZPOZNANA FUNKCJA potwierdzają odczyt. PRZYKŁAD nie jest fabrycznym mapowaniem STEP-a.
5	**Zapis**	Po teście naciśnij ZAPISZ. Jeżeli brakuje obsługi MIDI, użyj dostarczonego z aplikacją DODAJ_STEP_MIDI.bat, a potem uruchom program ponownie i wybierz port.

KRISDMX / PL / 16

Szybka diagnostyka i zapis pracy

Element / działanie	Obsługa
Brak reakcji lamp	Sprawdź wyjście DMX, adres i tryb na lampie, profil w programie, właściwy cel, DIMMER, migawkę i BLACKOUT. Następnie przetestuj jedną lampę przez DMX 512.
BPM jest, widma nie ma	BPM może pochodzić z Bridge. Analizator potrzebuje rzeczywistego audio. Sprawdź wybrane urządzenie loopback i gdzie Rekordbox kieruje dźwięk.
Zły utwór lub beat	Sprawdź AUTO/DECK, crossfader i fadery kanałów. Porównaj tytuł, BPM i beat z grającym deckiem. Do diagnozy wybierz konkretny DECK.
Scena stoi / ruch szarpie	Sprawdź SPEED, źródło zegara, czas lub beaty, płynny ruch oraz odległość punktów. Ograniczenia silnika i zakresów PAN/TILT pozostają fizyczne.
Timeline inny niż audio	Sprawdź tożsamość utworu, źródło lokalne/deck, długość i beatgrid. Oddziel przewijanie widoku od pozycji odtwarzania. Sprawdź komunikaty transportu.
AI 3D pokazuje stary obraz	Otwórz właściwe okno AI 3D z aplikacji. „Ostatni obraz - brak aktualizacji” nie oznacza aktywnego podglądu. Sprawdź połączenie i import lamp.
Przed zamknięciem	Zapisz scenę, program i pokaz ich własnymi przyciskami. Zapisz także układ AI 3D i mapowanie kontrolerów. Ustawienia źródła audio są zapisywane osobno.

Instrukcja została sprawdzona z kodem i dostarczonymi zdjęciami wersji roboczej KrisDMX 14.10. Nie stanowi testu fizycznych lamp ani wszystkich modeli kontrolerów. Zrzuty pokazują również stany błędów i wyłączone funkcje - opis wyjaśnia ich znaczenie.