

SOLUTION/SOLUTION XL



РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

zero[®]88



SOLUTION/SOLUTION XL РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

<p>Если для питания консоли используется мобильный или временный трехфазный источник питания, мы рекомендуем, чтобы штепсель питания консоли был отсоединен до подключения или отключения этого источника. Если консоль будет подключена к двум различным фазам, произойдет серьезное повреждение.</p> <p>Этот прибор разработан для использования только в качестве световой консоли, он не предназначен для любого другого назначения. Он должен быть использован только квалифицированным, обученным персоналом или под его непосредственным руководством.</p> <p>Zero88 оставляет за собой право вносить изменения в описанное в данном руководстве оборудование без предварительного уведомления</p>	<p>Федеральная комиссия по связи (ФКС)</p> <p>Это оборудование протестировано, и оно соответствует ограничениям для цифровых устройств Класса А, в соответствии с частью 15 правил ФКС. Эти ограничения разработаны для обеспечения разумной защиты от вредных помех при работе оборудования в коммерческой среде. Этот прибор генерирует, использует и может излучать энергию в виде радиоволн и, если он не смонтирован и не используется в соответствии с инструкциями руководства, может вызывать губительные помехи в радиосвязи. Эксплуатация данного оборудования в жилой зоне может вызвать недопустимые помехи, в этом случае пользователь должен будет устранить помехи за свой счет.</p>	<p>Document Ref : IM 8245 Issue 3 – April 2008 Software Version 3.0 © Zero 88 2008</p> <p>Zero 88 Usk House Llantarnam Park Cwmbran NP44 3HD United Kingdom</p> <p>Тел.: +44 (0)1633 838088 * Факс: +44 (0)1633 867880 e-mail: sales@zero88.com Web: www.zero88.com</p> <p>* Круглосуточный автоответчик</p>
---	---	---

Содержание

Введение	7	Очистка окна Program Window	96
Данное руководство	7	Ячейки памяти	97
Условные обозначения	7	Введение	97
Световая консоль Solution/Solution XL	8	Окно Memories	99
Элементы управления передней панели	11	Окно Memory Setup	101
Руководство по быстрому старту Solution/Solution XL	21	Программирование ячеек памяти	105
Начало работы	21	Установка времен перехода и задержки	107
Управление диммерами	21	Редактирование ячеек памяти	109
Программирование	22	Вставка ячеек памяти	111
Ячейки памяти	22	Перемещение ячеек памяти	112
Субмастера	25	Копирование ячеек памяти	113
Окно программирования (Program Window)	28	Именованье ячеек памяти	114
Настройка (Setup) консоли	29	Удаление ячеек памяти	114
Управление интеллектуальными световыми приборами	34	Воспроизведение ячеек памяти	115
Палитры	36	Субмастера	119
Установка (Setup)	39	Введение	119
Patch (привязка к каналам)	40	Окно Submasters	120
Редактирование интеллектуальных приборов	43	Окно Submaster Setup	121
Автоменю	52	Программирование субмастеров	125
Области просмотра привязок к каналам	54	Редактирование субмастеров	127
Установки консоли (Desk Setup)	57	Копирование субмастера	130
Файлы (Files)	66	Именованье субмастера	131
Функции очистки	71	Удаление субмастера	131
Локальная сеть	72	Воспроизведение субмастеров	132
Работа с пресетами	79	Флэш-функции субмастеров	135
Двухпресетный режим	80	Группы	137
Расширенный режим	82	Введение	137
Программирование	85	Окно Groups	137
Окно Program Window	85	Запись группы	138
Выбор приборов	86	Именованье группы	138
Управление параметрами приборов ..	87	Копирование группы	139
Маркировка параметров	88	Удаление группы	139
Умная маркировка	89	Палитры	141
Параметр Cue Only	89	Введение	141
Функция Home (домой)	90	Окна палитр	141
Функция Highlight (выделение)	91	Запись палитры	142
Режимы редактирования колес	92	Редактирование палитры	142
«Слепой» режим	95	Именованье палитры	143
		Копирование палитры	143
		Вывод палитр	144
		Удаление палитры	144
		Эффекты	145
		Введение	145
		Окно Effects Palette	145

Автоматические эффекты.....	146	Пакеты обновлений программного обеспечения	160
Параметры эффектов.....	146	Глоссарий.....	161
Параметры эффектов и колеса управления	147	Техническая спецификация	165
Запись эффекта	147	Блок питания	165
Редактирование эффекта	148	Аудио	165
Именованние эффекта	148	SMPTE (Опция)	166
Копирование эффекта	149	MIDI (опция).....	166
Вывод эффекта	149	CAN-порт (опция).....	167
Удаление эффекта	150	Ethernet	167
Макросы	151	USB-порты	167
Введение.....	151	Внешняя клавиатура	167
Окно Macro.....	151	Внешний флоппи-дисковод.....	167
Запись макроса	152	Внешние устройства памяти.....	168
Именованние макроса	152	Видеовыход.....	168
Копирование макроса	153	Сенсорный экран	168
Запуск макроса.....	153	Устройство записи CD.....	168
Удаление макроса.....	154	Освещение консоли (опция)	169
Другие функции	155	Вход DMX	169
Мониторные окна	155	Выход DMX.....	170
Кнопки навигации экрана.....	156	Дистанционные выключатели (опция)	170
Окно Output Window	157	Предметный указатель	171
Окно DMX Output.....	158		
Раскладка внешней клавиатуры	159		
Artnet	159		

Введение



Данное руководство

Данное руководство описывает функционирование световых консолей Solution и Solution XL

Данная глава содержит обзор возможностей и элементов управления Solution/Solution XL.

Глава «Руководство по быстрому старту» разработана для того, чтобы дать Вам начальные знания по консоли и ее запуску, но она не является заменой полного руководства. Для большей детализации по каждой функции это руководство разбито на главы, одна для каждой группы основных элементов управления.

Условные обозначения

В этом руководстве приняты следующие условные обозначения:

Ссылки на элементы управления передней панели, кнопки и световые сигналы представляются заглавными буквами, например: GRAND MASTER, COLOUR, FIXTURES.

Мультифункциональные кнопки (МФК) и программные кнопки, которые возникают на экранах, отображаются так:

[Patch], [Desk Setup], [Files], [Clear Options].

Введение

Световая консоль Solution/Solution XL

Краткий перечень главных функций световой консоли Solution/Solution XL таков:

Каналы управления

Стандартно консоль Solution/Solution XL имеет 2048 каналов управления. Они могут быть присвоены диммерам и интеллектуальным приборам. При этом, может быть произведена их программная перекоммутация. Актуальная конфигурация зависит от типа консоли.

Диммеры

Консоль Solution имеет 48 фейдеров, которые управляют 24 диммерами (двухпресетный режим) или 48 диммерами (расширенный режим). Консоль Solution XL имеет 96 фейдеров, которые управляют 48 диммерами (двухпресетный режим) или 96 диммерами (расширенный режим).

Интеллектуальные приборы

Консоли Solution/Solution XL могут управлять до 200 интеллектуальными устройствами. Интеллектуальные устройства могут являться обычной лампой или цветовым скроллером, прибором с движущимся зеркалом или с движущимся корпусом (например, Goldenscan, MAC 250), или любым другим прибором, управляемым при помощи стандартного сигнала DMX.

Приборы с движущимися корпусами, движущимися зеркалами, светодиодные светильники и видеосистемы, управляемые по DMX являются устройствами с множеством параметров. Имея встроенную библиотеку приборов, Solution/Solution XL понимает, какие каналы управляют конкретными параметрами прибора. Они сгруппированы по наименованиям Position (положение), Colour (цвет) и Beamshape (форма луча).

Для облегчения обращения приборам может быть присвоено определенное пользователем имя и номер, и они могут быть скоммутированы на любой из выходных DMX-каналов (1 – 512) на любой из DMX-шин (1 – 4).

Параметрами прибора можно манипулировать из окна программирования (Program Window), из которого они могут быть добавлены блоки памяти, субмастера, палитры или макросы.

Диммеры, по существу, являются одноканальными приборами, и, аналогично, они могут быть при необходимости скоммутированы на нужные каналы.

Блоки памяти (Memories)

Консоль позволяет Вам произвести запись в блоки памяти для использования в стеке памяти (Memory Stack) (Playback X). Каждый блок памяти имеет номер, имя (опционально), триггер, время ожидания (auto cue) и установку времен задержки и переходов. Есть два типа: Scene (сцена) и Chase (чейз – динамическая сцена).

- **Сцена** – единичный набор установок диммеров и параметров интеллектуальных приборов.
- **Чейз** – последовательность шагов, каждый из которых содержит набор установок диммеров и параметров интеллектуальных приборов, плюс параметры, которые определяют, как запускается чейз при воспроизведении.

Субмастера

Субмастера могут быть запрограммированы на вызов конкретной сцены или чейза или они могут содержать перемещенную ячейку памяти.

- Консоль Solution имеет 20 страниц по 10 субмастеров.
- Консоль Solution XL имеет 20 страниц по 30 субмастеров.

Группы

Консоль обеспечивает 200 определяемых пользователями групп. При необходимости, из зоны Setup можно сгенерировать автоматические группы для каждого типа приборов в сценарии.

Палитры

Консоль обеспечивает 200 программируемых пользователем палитр для каждого из атрибутов (цвет, форма луча и положение). Консоль может, также, сгенерировать автопалитры, которые определяют базовые цвета, гобо (формы луча) и положения, основанные на типах приборов, используемых в консоли.

Эффекты

Консоль обеспечивает 200 программируемых пользователем эффектов. Консоль может, также, сгенерировать ряд стандартных эффектов, которые включают интенсивность, цвет, форму луча и эффекты движения.

Макросы

Консоль обеспечивает 200 программируемых пользователем макросов.

Операционный режим

Консоль имеет один операционный режим, который включает полное отслеживание стека памяти и частичное программирование данных ячеек памяти, субмастеров и палитр, используя метод маркировки параметров.

Функции блокировки

Консоль имеет функцию блокировки, которая предотвращает несанкционированное использование консоли. При блокировке консоли при помощи функции Lock All на ней невозможно произвести какую-либо операцию..

Аудиовход

Консоль имеет аудиовход, который может быть использован для переключения шагов чейза по басовым тонам.

SMPTE/MIDI/CAN

Консоль обеспечивает соединение по протоколам SMPTE, MIDI и CAN при помощи опциональной платы расширения, которая может быть использована для включения ячеек памяти при помощи тайм-кода SMPTE или MIDI, или посредством ChilliNet.

Введение

Ethernet

Консоль имеет порт Ethernet, способный поддерживать Artnet. В дополнение к выходам Artnet, это позволяет использовать карманные компьютеры (PDA) в качестве устройств дистанционного управления.

Порты USB

У консоли имеются 4 порта USB, которые могут быть использованы для сохранения и загрузки файлов шоу, загрузки пользовательских типов приборов и обновлений программного обеспечения. Порты USB консоли поддерживают клавиатуру, мышь, внешние сенсорные экраны, флеш-карты памяти, USB-приводы CDRW, USB-приводы флоппи-дисков и подсветку консоли.

Мышь и внешняя клавиатура

Консоль обеспечивает USB-интерфейс для подключения мыши, использование которой позволяет Вам производить быструю навигацию по экрану монитора, отбирать нужные поля, менять параметры и т.д.

Консоль обеспечивает USB-интерфейс к стандартной PC-клавиатуре, использование которой позволяет вводить текст и цифровые данные.

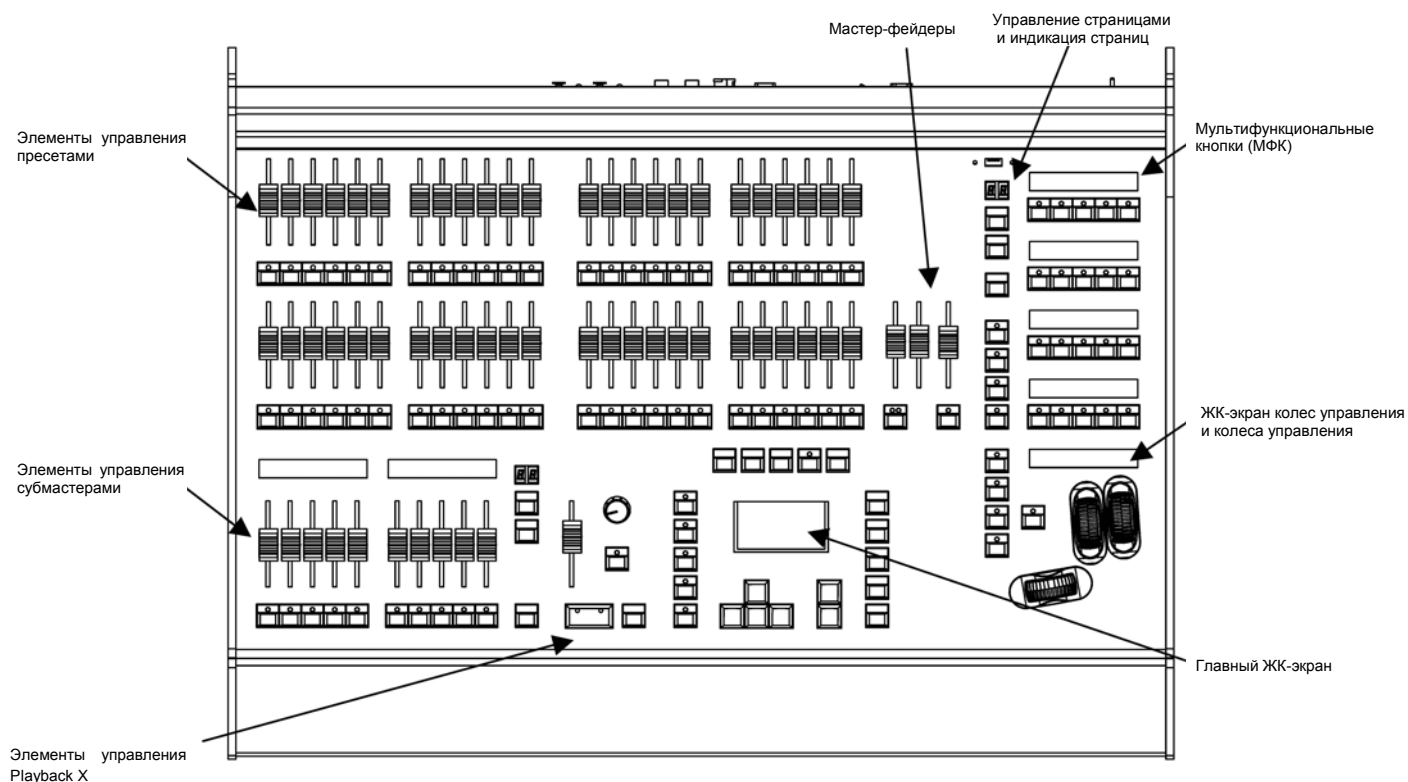
Видеовыход

Консоль обеспечивает интерфейс для одного внешнего монитора (XGA). Настоятельно рекомендуется, чтобы консоль работала с подключены внешним монитором, так как на нем отображается важная информация.

Выходы DMX

Стандартно данные на DMX-каналы (1 – 512) выводятся через четыре DMX-шины. Гнезда DMX выходов на задней панели консоли по-умолчанию сконфигурированы для вывода шин 1 и 2, но могут сконфигурированы, чтобы быть любой комбинацией шин 1 – 4. Шины 1 – 4 могут быть выведены через Artnet, см. далее главу по вариантам использования Ethernet Options для получения дальнейших подробностей.

Элементы управления передней панели

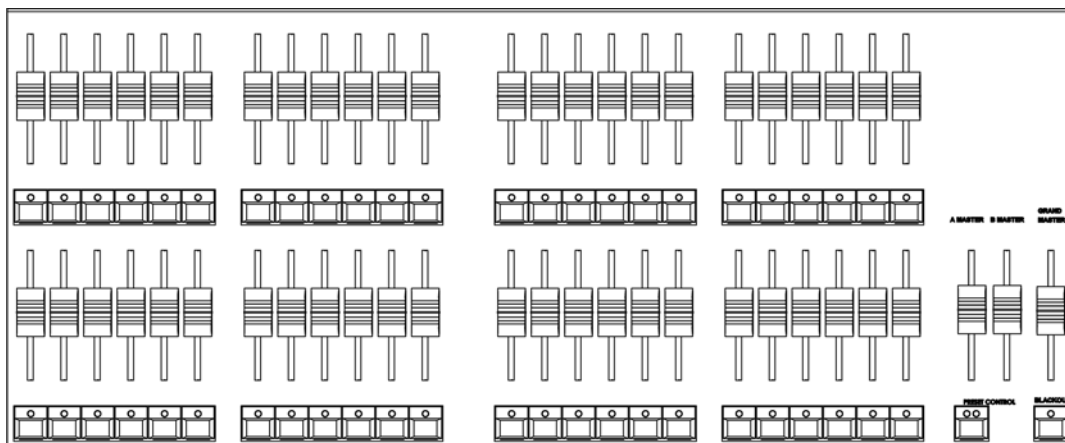


Эта секция руководства описывает различные элементы управления и отображения на лицевой панели консоли Solution/Solution XL. Элементы управления лицевой панели разделены на следующие секции:

- Управление пресетами
- Управление страницами, кнопки режима и multifunctional кнопки (МФК)
- Управление субмастерами
- Управление воспроизведением
- Другие кнопки и элементы управления
- Главный ЖК-экран
- Управляющие колеса и их ЖК-экран

Введение

Управление пресетами



Пресетные фейдеры

Консоль Solution/Solution XL имеет 48 (96) пресетных фейдеров, сгруппированных в два ряда по 24 (48) фейдеров и кнопок. Они управляют 24 (48) диммерными каналами в двухпресетном режиме или 48 (96) диммерными каналами в расширенном режиме.

Канальные флэш-кнопки

У консолей Solution/Solution XL имеется 48 (96) флэш-кнопок, расположенных под пресетными фейдерами.

Эти кнопки используются для создания вспышек, индивидуальной работы диммерных каналов в режиме Solo или их «запирания», а также для выбора каналов или интеллектуальных приборов, связанных с соответствующими фейдерами. Эти действия определяются установкой кнопки FLASH MODE странице Special Page 1 МФК.

Мастер-фейдеры А и В

Двухпресетная работа – фейдер А MASTER контролирует максимальный выходной уровень фейдеров пресета А. Фейдер В MASTER контролирует максимальный выходной уровень фейдеров пресета В.

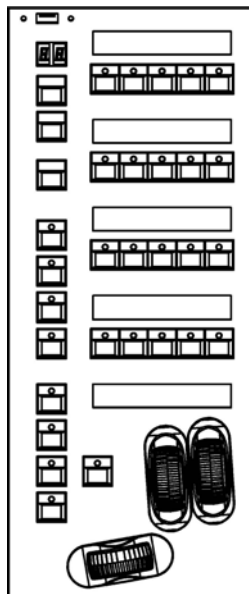
Расширенная работа – фейдеры А MASTER и В MASTER контролируют максимальные выходные уровни всех пресетных фейдеров или сохраненной сцены в соответствии с установкой кнопки PRESET CONTROL.

Кнопка Preset Control

Кнопка PRESET CONTROL применяется только в расширенном режиме и используется для определения, который из мастер-фейдеров А или В управляет уровнем пресетных фейдеров, а какой уровнем сохраненных сцен. Красные светодиоды в кнопке показывают текущее состояние. Нажатие кнопки производит обмен функций двух фейдеров.

Управление страницами, кнопки режима и мультифункциональные кнопки (МФК)

В этой секции лицевой панели расположены элементы управления страницами и семисегментный дисплей, набор кнопок режима (FIXTURE – устройство, GROUP – группа, COLOUR – цвет, BEAMSHAPE – форма луча, POSITION – положение, EFFECTS – эффекты, MACRO – макрос, SPECIAL) и блок из 20 мультифункциональных кнопок (МФК).



Управление страницами и дисплей

На двойном семисегментном индикаторе отображается текущая страница (1-10).

Кнопки PAGE UP и PAGE DOWN используются для выбора требуемой страницы.

Одновременное нажатие кнопок PAGE UP и PAGE DOWN производит переключение на первую страницу.

Каждый режим (Fixture, Group, Colour и т.д.) имеет свою собственную текущую страницу.

Кнопки режима

Кнопки режима (FIXTURE – устройство, GROUP – группа, COLOUR – цвет, BEAMSHAPE – форма луча, POSITION – положение, EFFECTS – эффекты, MACRO – макрос, SPECIAL) определяют функцию блока из 20 мультифункциональных кнопок (МФК).

Каждая из кнопок режима содержит красный светодиод, который загорается при выборе кнопки. Если кнопка режима мигает, это означает, что колеса управляют этим атрибутом, но МФК показывают другую функцию. Это, например, позволяет осуществлять одновременный выбор приборов, в то время когда еще происходит изменение атрибутов.

Введение

Действие кнопок режима резюмируется так:

FIXTURE – превращает блок из 20 МФК в кнопки выбора прибора.

GROUP – превращает блок из 20 МФК в кнопки выбора группы.

COLOUR – превращает блок из 20 МФК в кнопки выбора цветовой палитры.

BEAMSHAPE – превращает блок из 20 МФК в кнопки выбора формы луча.

POSITION – превращает блок из 20 МФК в кнопки выбора набора положений.

EFFECTS – превращает блок из 20 МФК в кнопки выбора палитры эффектов.

MACRO – превращает блок из 20 МФК в кнопки выбора макроса.

SPECIAL – превращает блок из 20 МФК в специальные функциональные кнопки.

Мультифункциональные кнопки (МФК)

Мультифункциональные кнопки сгруппированы в 4 ряда по 5 кнопок с графическим ЖК-дисплеем над каждым рядом клавиш. Яркость и контрастность дисплеев может быть отрегулирована.

Каждая мультифункциональная кнопка содержит красный светодиод. Эти светодиоды используются для отображения, какие приборы, группы и т.д. выбраны, в зависимости от текущей функции.

Нажатие и отпускание одной из кнопок режима переводит блок МФК в некую страницу вместе с управляющими колесами (при необходимости). МФК остаются в этом режиме до тех пор, пока не будет нажата другая кнопка режима.

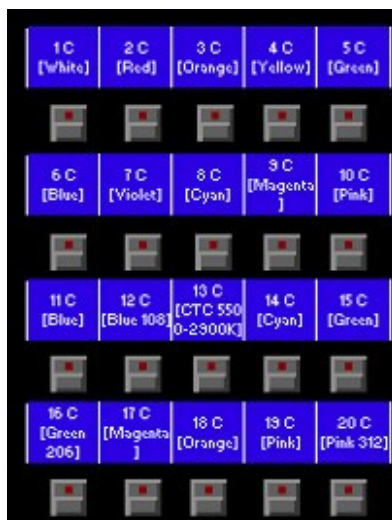
Нажатие и удержание нажатой кнопки режима временно переводит все МФК к этой функции. При выборе МФК она будет действовать, но МФК вернуться в предыдущий режим при отпускании кнопки режима.

Например, нажмите и отпустите кнопку FIXTURES. Блок МФК превратится в кнопки выбора приборов. Выберите несколько приборов. Нажмите и удерживайте кнопку COLOUR. Блок МФК превратится в кнопки выбора цветовой палитры (при удержании нажатой кнопки COLOUR). Нажмите одну из МФК с цветовой палитрой, чтобы применить цветовую палитру к выбранному прибору. Отпустите кнопку COLOUR – блок МФК вернется к кнопкам выбора приборов.

ЖК-дисплеи multifunctionальных кнопок

ЖК-дисплеи над МФК обычно отображают 3 строки данных.

Пример 1 – когда МФК сопоставлены с цветовыми палитрами. Первая строка показывает номер палитры и информацию цвета, формы луча, положения и эффекта. Вторая (и третья, при необходимости) строка показывает имя палитры.

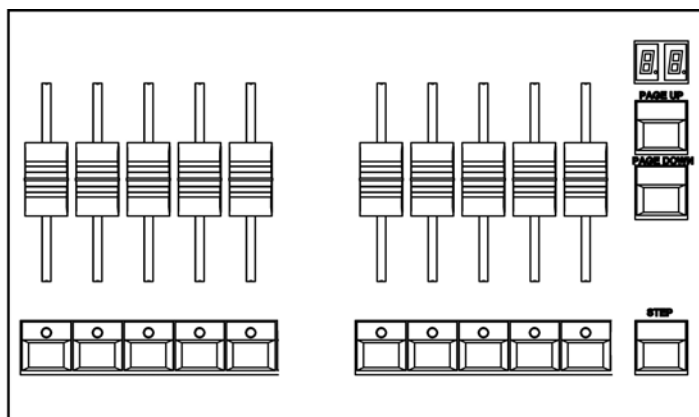


Пример 2 – когда МФК сопоставлены с приборами. Верхняя строка показывает номер прибора. Вторая и третья строки показывают название прибора (например, MAC 250).



Введение

Элементы управления субмастерами



Фейдеры субмастеров

Фейдеры субмастеров используются для вывода данных канала (сцен) или чейзов. Фейдер управляет выходным уровнем интенсивности каналов и переключает LTP-каналы в соответствии с запрограммированными данными.

Субмастеровые а-кнопки

Субмастеровые флэш-кнопки, расположенные под каждым субмастеровым фейдером используются для создания вспышек, индивидуальной работы субмастеров в режиме Solo или их «запирания». Действие этих кнопок определяется пользователем через окно Submaster Setup. Эти кнопки также используются для выбора субмастеров при нахождении в окне Submaster Window.

Управление страницами субмастеров и их отображение

Текущая страница субмастеров (1-20) отображается на двойном семисегментном индикаторе.

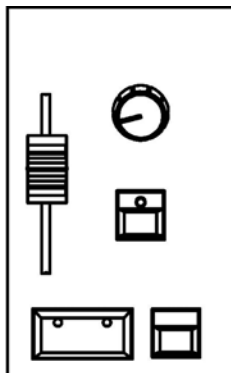
Кнопки PAGE UP и PAGE DOWN используются для выбора требуемой страницы субмастеров.

Одновременное нажатие кнопок PAGE UP и PAGE DOWN производит переключение на первую страницу.

Кнопка Submaster Step

Кнопка STEP в блоке субмастеров используется для ручного переключения шага любого чейза, т.е. вручную определяя длительность каждого шага чейза в субмастере, или же для инициирования темпа в соответствии с заданной «набивкой».

Элементы управления Playback X



Мастер-фейдер воспроизведения сцен из памяти

Мастер-фейдер управляет максимальным выходным уровнем сцены из памяти, выводимым посредством воспроизведения (Playback X). Этот фейдер действует только на диммерные каналы и каналы яркости приборов (при необходимости). На каналы, задающие цвет, форму луча и положение приборов, мастер-фейдер не действует.

Кнопка Go

Кнопка GO используется для инициирования плавного перехода между сценой в памяти, выводимой в текущий момент и следующей сценой в стеке памяти, что отображается на соответствующем экране.

Кнопка Pause

Кнопка PAUSE используется для остановки плавного перехода между текущей и следующей сценами в памяти. Если переход находится в состоянии паузы, мигает красный светодиод в кнопке. Нажатие кнопки GO отменяет паузу. Нажатие кнопки PAUSE еще раз вызовет перенос на шаг назад в стеке сцен.

Регулятор Override

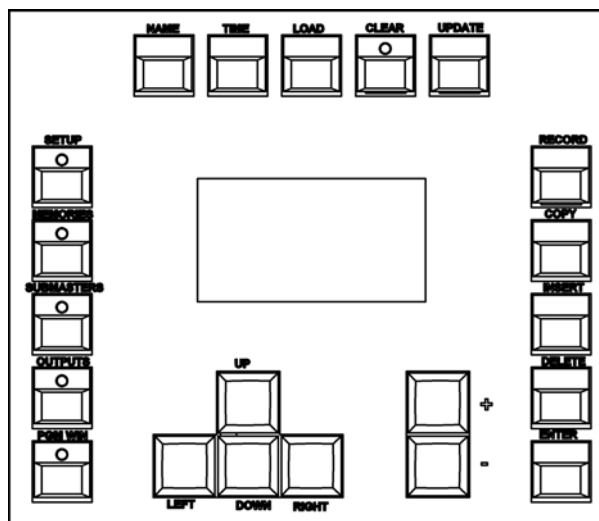
Регулятор OVERRIDE используется для замедления или ускорения перехода между текущей и следующей сценами в памяти. При отклонении регулятора от центрального нейтрального положения это отображается на экране монитора.

Кнопка Step

Кнопка STEP используется для ручного переключения шага воспроизводимого чейза, т.е. вручную определяя длительность каждого шага чейза, воспроизводимого через функцию Playback X.

Введение

Другие кнопки и элементы управления



SETUP – используется для входа в режим установки и отображения экрана Setup на главном ЖК-экране и мониторе. Также используется для выхода из режима установки.

MEMORIES – используется для отображения экрана ячеек памяти на главном ЖК-экране и мониторе.

SUBMASTERS – используется для отображения экрана субмастеров на главном ЖК-дисплее и мониторе.

OUTPUTS – используется для отображения экрана выходных уровней на главном ЖК-дисплее и мониторе.

PGM WIN – используется для отображения окна программирования (блока программирования) на мониторе.

Кнопки курсора (UP, DOWN LEFT, RIGHT) – используются для навигации по полям на главном ЖК-дисплее (при необходимости) и/или экране монитора. Эти кнопки эквивалентны четырем клавишам курсора на внешней клавиатуре (если она присутствует).

Плюс (+) и минус (-) – используются для увеличения или уменьшения значения регулируемого параметра.

NAME – используется для задания имен сцен, чейзов, субмастеров, палитр и т.д.

TIME – используется в качестве функциональной кнопки для помещения курсора на различные поля, связанные с установкой параметров времени на экране ячеек памяти и на экране субмастеров. Также, используется в комбинации с другими кнопками для выполнения различных функций в течение определенного промежутка времени (например, вывод палитры в течение определенного времени).

LOAD – используется для загрузки элементов данных, таких как сцены и чейзы, субмастера и палитры, для редактирования.

CLEAR – используется для очистки окна программирования. Как только сделаны какие-либо изменения в окне программирования, для индикации того, что параметры диммера или прибора изменили свои значения, на клавише CLEAR загорается светодиод. Однократное нажатие кнопки CLEAR очистит (вернет обратно) все сделанные действия в окне программирования с момента первого загорания этого светодиода за исключением выбора приборов. Светодиод на клавише погаснет. Нажатие кнопки CLEAR второй раз очистит выборку приборов в окне программирования.

UPDATE – используется для обновления загруженных элементов или элементов, модифицированных в окне программирования.

RECORD – используется для записи сцен, чейзов и субмастеров.

COPY – используется для копирования элементов из одного места в другое (например, сцен, чейзов, субмастеров, групп, палитр и т.д.). Удерживая нажатой SHIFT и нажимая COPY можно перенести содержимое ячейки памяти (сцену или чейз) в субмастер.

INSERT – используется для вставки отдельных сцен, добавления или вставки шагов чейзов, а также добавления или вставки дубликатов при планировке диммеров или интеллектуальных приборов.

DELETE – используется для удаления элементов (сцен, чейзов, субмастеров, групп, палитр и т.д.)

ENTER – используется для завершения команд и выбора программных кнопок на главном ЖК-дисплее, мониторных экранах и всплывающих окнах.

HOME – используется в качестве быстрого метода для установки всем параметрам или параметрам для отдельного атрибута «домашних» значений (Home values). Домашние значения располагаются в таблице Edit Fixtures (редактировать приборы) в секции Setup и могут быть отрегулированы, при необходимости.

GRAND MASTER – управляет конечными выходными значениями каналов интенсивности всех диммеров и интеллектуальных приборов, запускаемых через Program Window, Playback X и субмастера. Уровень гранд-мастера отображается на экране монитора.

BLACKOUT – уменьшает выходные значения интенсивности всех диммеров и интеллектуальных приборов до нуля. Нажатие кнопки BLACKOUT приводит к переключению режима затемнения между активным и неактивным. Когда затемнение активно, в клавише BLACKOUT мигает красный светодиод.

SHIFT – используется в комбинации с различными элементами управления лицевой панели для обеспечения дополнительных функций. Например, удержание SHIFT и одновременное нажатие кнопки COLOUR выводит на экран монитора окно цветовой палитры.

Главный ЖК-экран

Главный ЖК-экран обеспечивает часть пользовательского интерфейса на лицевой панели консоли. Содержание, формат, действия и другая информация, отображаемая на экране, зависит от текущей операции, выполняющейся на консоли.

В режиме установки (Setup) главный ЖК-экран действует в качестве помощника, показывающего, в каком месте структуры меню Вы находитесь, и дающего инструкции, что делать.

Когда выбран экран Memories или Submasters, главный ЖК-экран действует как малый просмотровый портал окна Memories или Submasters.

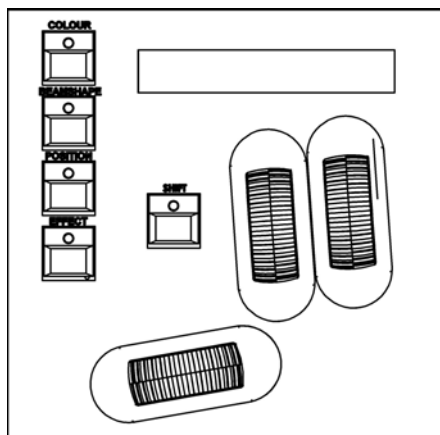
При выборе любого из других главных окон (Program Window, Outputs, Groups и т.д.) главный ЖК-экран отображает простое текстовое сообщение, переадресующее Вас к монитору, плюс, версию программного обеспечения консоли и другую полезную информацию. Например:

```
Output Window
See Monitor for details

For help press
SHIFT & LEFT & RIGHT
support.zero88.com
```

Введение

Колеса управления и их ЖК-экран



ЖК-экран колес управления

ЖК-экран в секции колес управления используется для индикации того, какие параметры прибора или другие данные управляются каждым из трех колес управления.

Пример – когда показываются значения параметров прибора. ЖК-экран блока колес управления показывает наименование параметра (например, Colour1) и значение в процентах, DMX-значение или имя элемента параметра.

Статус маркировки показан при помощи инверсной графики – инверсный экран показывает маркированные параметры, а обычный цветной экран показывает немаркированный параметр.

Колеса управления

Для установки уровней параметров приборов и других данных используются три колеса управления. Наименования параметров прибора или других данных, в текущий момент привязанных к каждому из трех колес, показываются на ЖК-экране блока колес управления.

Режимы редактирования колес управления

Существует несколько режимов редактирования при помощи колес, которые применяются при одновременном редактировании нескольких приборов: Absolute – абсолютный, Relative – относительный, Fan First – построить по первому, Fan Middle – построить по среднему, Fan Last – построить по последнему, Fan V – построить по среднему с инверсией.

Для каждого атрибута существует обычный режим колеса, который действует при движении колеса, и дополнительный режим колеса, который действует при удержании кнопки SHIFT и движении колеса.

Дальнейшие подробности по каждому из режимов редактирования, и как регулировать обычный и дополнительный режимы для каждого атрибута, см. на стр. 92 руководства..

Руководство по быстрому старту Solution/Solution XL

Добро пожаловать в Руководство по быстрому старту Solution/Solution XL. Эта глава предназначена для того, чтобы помочь Вам начать работать с новой консолью Leap Frog – полную информацию, пожалуйста, смотрите в соответствующей главе этого Руководства пользователя.

Начало работы

Перед включением консоли необходимо подсоединить к ней все периферийное оборудование, которое Вы будете использовать. Консоль имеет поддержку таких USB-устройств, как клавиатура, мышь и VGA-монитор (или сенсорный экран). Вдобавок, Вы должны подключить DMX-кабель или Ethernet-кабель для управления Вашими осветительными приборами.

Они должны быть подсоединены до включения питания, т.к. подсоединение уже после включения питания может привести к повреждениям ПО или оборудования.

Подключив все необходимое периферийное оборудование, включите консоль, используя выключатель на задней панели. Если ничего не происходит, убедитесь, что выключатель питания установлен в положение ON, а к внешнему блоку питания подключен провод. Консоль начнет загружаться, и на экране появятся сообщения программного обеспечения консоли.

Управление диммерами

Обычная конфигурация консоли позволяет Вам управлять диммерами с 1 по 48 (DMX-адреса с 1 по 48 на Шине 1) на основных пресетных фейдерах 1–48 (1–96 на Solution XL).

Возможны различные конфигурации, но сейчас мы предположим, что Вы работаете со стандартными установками. Убедитесь, что фейдер GRAND MASTER находится в верхнем положении (100%), и фейдеры A MASTER и B MASTER – тоже в верхнем положении. Светодиод кнопки PRESET CONTROL должен светиться в позиции “A Faders B Stored”, показывая, что A MASTER управляет уровнем пресетных фейдеров. Перемещение пресетных фейдеров повлечет активизацию соответствующих каналов, и Вы увидите результат непосредственно в изменении сценической картины.

Также, Вы увидите результаты в окне программирования (Program Window) (см. далее в этом руководстве). Вы можете переместить фейдер A MASTER вниз в любое время, чтобы уменьшить или обнулить уровень пресетных фейдеров.

Программирование

Построив подходящую Вам световую картину, Вы можете затем записать ее в ячейку памяти или субмастер. Ячейки памяти воспроизводятся последовательно в театральном стиле (Cue 1 GO, Cue 2 GO и т.д.). Субмастера взаимно микшируются путем регулировки положений их фейдеров – это полезно для «живых» шоу и мероприятий без строгих сценариев.

Ячейки памяти

Запись ячейки памяти

Если Вы еще не находитесь в окне ячеек памяти (Memories Window), нажмите кнопку MEMORIES. Это действие выведет окно ячеек памяти (Memories Window) на монитор, а Memory 1* будет подсвечена надписью “Next” – следующая ячейка памяти. Как правило, любые изменения, которые Вы производите на мониторе или ЖК-дисплее будут касаться ячейки памяти, подсвеченной “Next”, так что следите за желтой полосой на мониторе, зеленая же полоса просто показывает текущую ячейку памяти.

Теперь выберите номер ячейки памяти, которую нужно запрограммировать, если выбран номер, отличный от необходимого. Это может быть сделано при помощи кнопок «+» и «-» или путем нажатия ENTER и затем использования МФК (многофункциональных кнопок) для ввода числового значения.

Для запоминания ячейки памяти просто нажмите кнопку RECORD. «1*» сменится на «1» («*» означает, что ячейка памяти не запрограммирована), и появятся времена переходов для задания параметров сцены, которую Вы только что записали.

Индикатор «Next» – следующей ячейки памяти – автоматически увеличится и установится на другой ячейке памяти.

Последующие ячейки памяти могут быть затем сконфигурированы и записаны с использованием такого же способа.

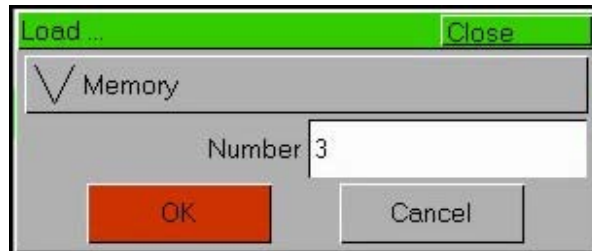
Корректировка времен перехода и задержки

По-умолчанию, ячейка памяти будет иметь 3-секундное время перехода для параметров интенсивности (диммеров) и нулевое время перехода для всех атрибутов интеллектуального света (цвет, гобо и т.д.). Они отображаются в окне ячеек памяти (Memories Window) в соответствующих столбцах. Заметьте, что только один из временных параметров цвета, формы луча и положения отображается в определенный момент – нажмите соответствующую кнопку для переключения монитора и отображения этих времен.

Время перехода и время задержки могут быть установлены путем перемещения курсора в требуемое поле в окне ячеек памяти (Memories Window), а затем использованием колес управления, или путем перемещения в поле окна, нажатием кнопки ENTER, набором значения времени с использованием МФК и нажатием кнопки ENTER для подтверждения. Подробности по корректировке временных параметров см. в главе «Ячейки памяти» руководства пользователя.

Корректировка ячеек памяти

Вы можете вносить изменения в ячейку памяти, загрузив ее снова в окно программирования (Program Window). Чтобы сделать это, нажмите кнопку MEMORIES, чтобы отобразить окно ячеек памяти (Memories Window). Выберите ячейку памяти, которую необходимо скорректировать, затем нажмите кнопку LOAD. На экране монитора появится окно загрузки:

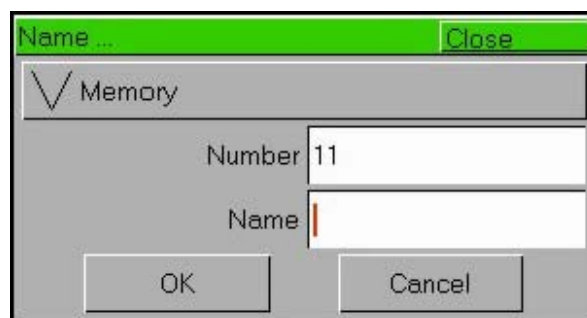


Нажмите кнопку [OK], чтобы загрузить ячейку памяти в окно программирования. Будут выведены уровни каналов этой ячейки памяти. Теперь Вы можете произвести изменения, используя пресетные фейдеры и элементы управления интеллектуальных приборов. Затем нажмите кнопку UPDATE. На мониторе появится окно Update Options. Нажмите кнопку [OK] для завершения корректировки.

Именованье ячеек памяти

Все ячейки памяти могут иметь присвоенные им имена. Они отображаются в окне ячеек памяти и могут быть полезны для напоминания о содержании отдельных ячеек памяти.

Для задания имени нажмите кнопку MEMORIES для отображения окна ячеек памяти. Выберите запрограммированную ячейку памяти, которой требуется присвоить имя. Нажмите кнопку NAME. На мониторе отобразится окно Name:



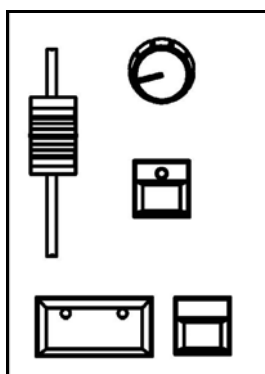
Используйте МФК для ввода требуемого имени ячейки памяти, затем нажмите кнопку [OK] для завершения операции.

Руководство по быстрому старту Solution/Solution XL

Воспроизведение ячеек памяти

Перед воспроизведением запрограммированных ячеек памяти в стеке важно очистить окно программирования, нажав кнопку CLEAR. Это действие удаляет все незаписанные команды и переводит приборы в их значения по-умолчанию (при условии, что не выведены субмастера).

Для воспроизведения запрограммированных ячеек памяти в стеке памяти используются элементы управления Playback X на лицевой панели совместно с окном Memories Window.



Запуск шоу

Установите фейдеры Playback X MASTER и GRAND MASTER в максимальное положение. Убедитесь, что затемнение (Blackout) неактивно. Убедитесь в том, что регулятор OVERRIDE находится в центральном положении.

Выберите первую запрограммированную ячейку памяти, используя кнопки со стрелками, и нажмите кнопку GO. Ячейка памяти запустится в соответствии с запрограммированными временами перехода и задержки.

Выбор следующей ячейки памяти

После запуска сцены, указатель следующей ячейки памяти автоматически переместится на следующую запрограммированную ячейку памяти. Для выбора другой ячейки памяти, которую необходимо запустить в качестве следующей, переместите курсор в поле выбора следующей ячейки памяти, затем используйте кнопки «+» и «-» или кнопки со стрелками вверх/вниз для выбора следующей ячейки памяти, которую необходимо вывести. Следующая ячейка памяти, которая должна быть выведена, подсвечивается желтой полосой.

Использование кнопки GO

При переключении ячейки памяти кнопкой GO переходы интенсивности, цвета формы луча и положения будут производиться в соответствии с запрограммированными значениями времени. При необходимости, все переходы могут управляться элементами управления OVERRIDE и PAUSE на лицевой панели.

Субмастера

Построив подходящую Вам световую картину (или ее часть), Вы можете затем записать ее в субмастер.

Запись субмастера

Нажмите кнопку SUBMASTERS для отображения окна субмастеров (Submasters Window), затем выберите номер субмастера, который должен быть запрограммирован, нажав на флэш-кнопку под соответствующим субмастером. Заметьте, что существует 20 доступных страниц субмастеров, поэтому убедитесь перед продолжением, что индикатор страниц находится в положении «1».

Для сохранения субмастера просто нажмите кнопку RECORD. ЖК-экран блока субмастеров покажет, что сцена сохранена в субмастер, а окно программирования (Program Window) будет очищено.

Корректировка времени перехода

Время перехода по-умолчанию для интенсивности, цвета, формы луча и положения определено в настройках консоли. При необходимости, оно может быть скорректировано через окно субмастеров.

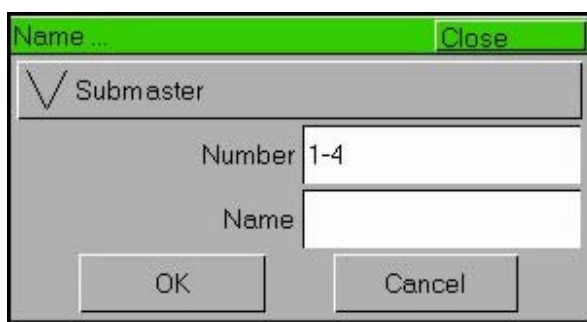
Время перехода может быть скорректировано путем перемещения курсора в требуемое поле в окне субмастеров (Submasters Window) и с использованием колес управления, или путем перемещения в поле окна, нажатием кнопки ENTER, набором значения времени с использованием МФК и нажатием кнопки ENTER для подтверждения. См. подробности по корректировке временных параметров в главе «Субмастера» в руководстве пользователя.

Редактирование субмастеров

Самый простой способ отредактировать субмастер – просто использовать функцию Update. С активным субмастером произведите необходимые изменения, используя пресетные фейдеры и элементы управления интеллектуальными приборами, затем нажмите Update. МФК будут представлять собой список всех текущих активных субмастеров и ячеек памяти, а также всех палитр. Выберите субмастер для обновления и нажмите OK. Очистите окно программирования, и процедура корректировки будет завершена.

Именованние субмастеров

Имена субмастеров находятся на ЖК-экране над ними. Для задания имени нажмите кнопку SUBMASTERS для отображения окна субмастеров, затем выберите запрограммированный субмастер, которому требуется присвоить имя. Нажмите кнопку NAME. На мониторе отобразится окно Name:

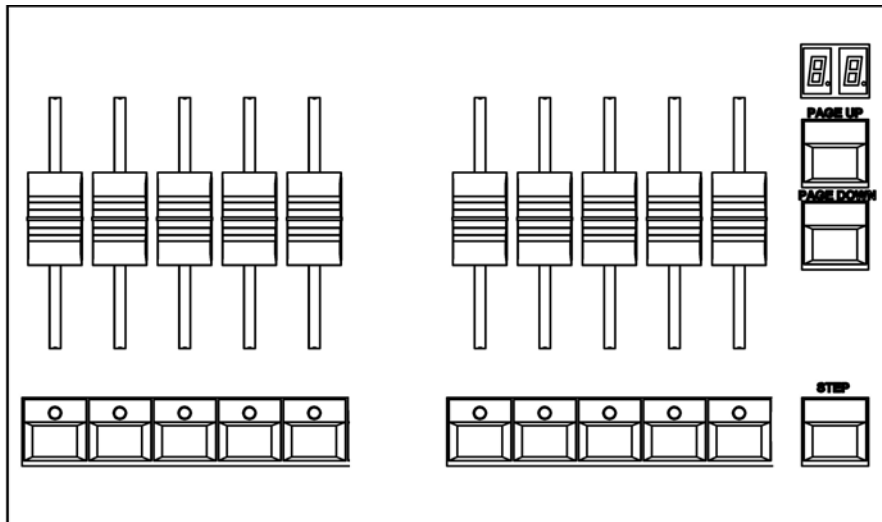


Теперь Вы можете использовать МФК для ввода требуемого имени субмастера, затем нажмите кнопку [OK] для завершения операции. Имя отобразится на ЖК-экране субмастера над фейдером.

Воспроизведение субмастеров

Перед воспроизведением субмастеров важно очистить окно программирования, нажав кнопку CLEAR. Это действие предотвращает влияние всех незапрограммированных данных на вывод субмастеров.

Перемещение фейдера субмастера приведет к тому, что данные, запрограммированные в нем, будут выведены. Для динамического света субмастер будет осуществлять переход к новым значениям с временем перехода 5%. Для обычных светильников фейдер субмастера обеспечивает управление интенсивностью.



Наложение страниц на субмастерах

Является возможным одновременно выдавать данные сцены или чейза из нескольких субмастеров из различных страниц при соблюдении условия, что они не управляются одним и тем же физическим фейдером.

Если страница субмастеров изменена при любом выведенном фейдере субмастера, или при удерживаемой нажатой флэш-кнопке субмастера, фейдер или кнопка продолжат управлять первоначальными данными, и сохранится выходной эффект для первоначального субмастера.

Новая сцена, чейз или перемещенная ячейка памяти, ассоциированные с фейдером или кнопкой не будут доступны, пока фейдер не будет уведен в нижнее положение или не будет отпущена кнопка.

Окно программирования (Program Window)

Окно программирования имеет ключевое значение для функций программирования консоли Solution/Solution XL. Рекомендуется (но не обязательно), чтобы окно программирования отображалось на экране монитора при конфигурировании ячеек памяти, субмастеров или палитр.

Для отображения окна Program Window на мониторе нажмите кнопку PGM WIN. При корректировке уровней диммеров, выборе интеллектуальных приборов и корректировке их параметров при помощи колес управления или другими способами, соответствующая информация показывается в Program Window.

Данные диммеров и данные параметров интеллектуальных приборов, отображаемые в окне Program Window, могут быть, при необходимости, затем записаны в ячейки памяти, субмастера или палитры.

В верхней части окна Program Window показаны диммерные каналы. Маркированные диммерные каналы показаны красным цветом, немаркированные – белым.

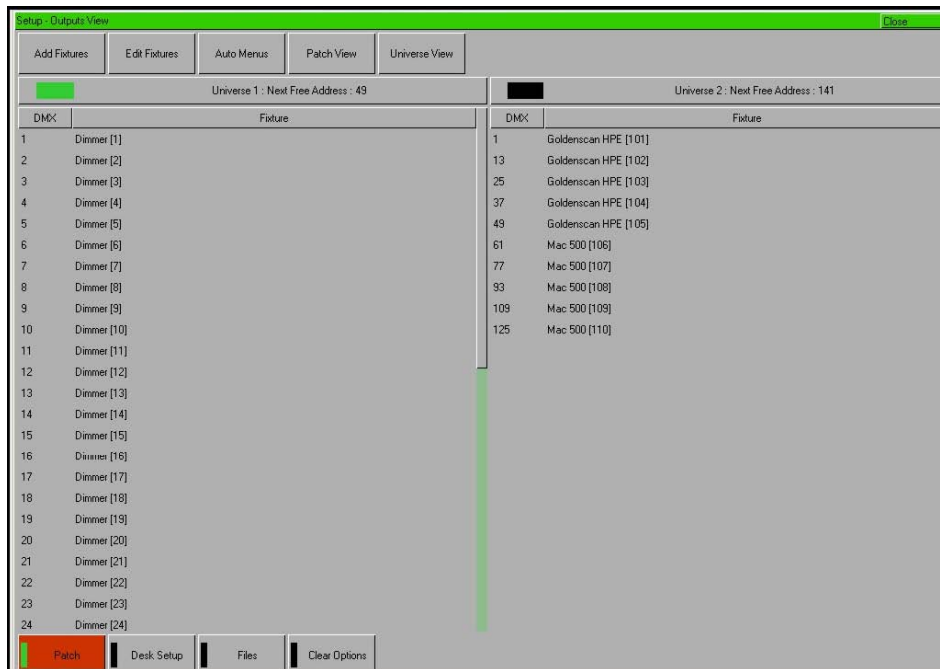
Приборы, выбранные в текущий момент, подсвечены желтым. Маркированные параметры интеллектуальных приборов имеют зеленый фон, немаркированные – имеют серый фон.

Program Window														Close									
Percent														Smart Tag									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
100	100	100	100	100	100							48	49	47	47	48	47						
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
																		30	32	32	33	30	28
	Intensity	Pan	Tilt	Color 1	Color 2	Iris	FrostFX	Prism	Focus	Gobo1	Gobo2<>	G2<<											
Goldenscan HPE [101]	100	50	90	59	0	100	0	0	100	95	0	0											
Goldenscan HPE [102]	100	50	90	59	0	100	0	0	100	95	0	0											
Goldenscan HPE [103]	100	50	90	59	0	100	0	0	100	95	0	0											
Goldenscan HPE [104]	100	50	90	59	0	100	0	0	100	95	0	0											
Goldenscan HPE [105]	100	50	90	59	0	100	0	0	100	95	0	0											

Настройка (Setup) консоли

Сейчас Вы освоили основы консоли, самое время рискнуть и коснуться области настройки консоли. Настройка используется для всех основных функций консоли, таких как очистка текущего шоу, загрузка нового шоу или добавление динамических световых приборов в Ваше шоу.

Для входа в режим настройки нажмите кнопку SETUP. На экране монитора отобразится окно настроек (Setup Window) с функцией привязки каналов (Patch), которая отображается по-умолчанию:



Окно настроек предоставляет Вам доступ к ключевым установкам консоли, таким как привязка каналов, времена переходов по-умолчанию и выходные значения. Обычно нет необходимости входить в окно настроек во время шоу.

Это же окно используется, также, для записи и загрузки файлов шоу и обновления программного обеспечения консоли, так что Вам потребуется выработать привычку использовать его, даже если Вы используете только статические приборы.

Добавление интеллектуальных приборов и привязка их к каналам

В окне настроек Вы можете произвести привязку динамических приборов к каналам. Динамические световые приборы предварительно требуется установить в консоли, так как консоль не может автоматически распознать, какие приборы Вы используете.

Эти операции могут быть выполнены с использованием МФК на лицевой панели или через всплывающие окна на мониторе или при помощи комбинации двух методов, на Ваше усмотрение.

Вам нужно иметь ответы на три вопроса о Ваших динамических световых приборах прежде, чем Вы начнете процесс:

- Производитель прибора и модель – обычно они указаны на корпусе светильника.
- Режим управления динамического прибора. Он должен быть установлен на динамическом приборе и должен соответствовать настройкам консоли – изучите руководство пользователя светового прибора для понимания всех деталей.
- DMX-адрес светового прибора. Это основная информация, идентифицирующая световой прибор внутри осветительной системы. Адрес должен быть уникальным для каждого светового прибора, которым Вы хотите управлять. Динамические световые приборы обычно занимают определенное количество каналов, иногда достигающее 30, поэтому изучите инструкцию светового прибора перед установкой DMX-адреса.

Только при наличии этой информации Вы можете быть готовы приступить к настройке Ваших приборов в консоли...

Определение интеллектуального прибора – производитель, модель, режим работы

Убедитесь, что Вы находитесь в режиме настройки и что индикатор Setup горит.

Теперь нажмите МФК [Add Fixtures].

Выберите первую букву производителя прибора (например, «M»), а затем производителя (например, «MARTIN»), используя МФК.

МФК и монитор отобразят список моделей приборов этого производителя. Заметьте, что приборы некоторых производителей занимают несколько страниц, и Вам может потребоваться использовать функцию Page (листвания страниц), чтобы найти используемый прибор.

Выберите требуемую модель прибора (например, «MAC 500»), используя МФК, и затем выберите режим (Mode) (например, «Mode 4»).

Установка стартового DMX-адреса

После того, как Вы выбрали необходимую модель прибора (например, «MARTIN MAC 500 Mode 4»), Вам необходимо задать стартовый адрес для прибора (приборов):

Выберите DMX-шину (1-4) и введите требуемый стартовый адрес, используя МФК или непосредственно в поле всплывающего окна на мониторе.

Для привязки к следующему доступному адресу выбранной шины используйте МФК [Next Address] или программную кнопку в окне.

Нажмите ENTER для подтверждения.

Привязка моделей приборов к МФК

Имея определенную модель прибора и стартовый DMX-адрес, Вы теперь должны сказать консоли, куда бы Вам хотелось поместить прибор. Нажмите МФК для выбора нужного прибора – ЖК-экран над ним изменит изображение, показывая прибор, привязанный к МФК, и DMX-адрес этого прибора. Доступно 10 страниц по 20 приборов.

После того, как Вы привязали модель прибора к требуемым кнопкам выбора, нажмите ENTER для возврата к окну Patch.

Примечание – модели приборов

В консоли хранится полная библиотека приборов Zero 88, однако также возможно загрузить дополнительные модели световых приборов с флеш-карты памяти. Если окажется так, что требуемой модели прибора нет в библиотеке, Вы можете произвести импорт модели – см. подробности в главе «Настройка».

Автоменю

Консоль может генерировать автоматические группы, палитры и макросы, основанные на различных ассоциированных с ними моделях приборов.

Чтобы сгенерировать любой из этих объектов, нажмите МФК [Auto Menus], затем нажмите МФК [Create Auto Groups], [Create Auto Palettes] или [Create Auto Macros].

Дальнейшие подробности см. в главе «Настройка» руководства.

Настройка консоли

Функция Desk Setup (настройка консоли) позволяет Вам конфигурировать или настраивать по своему усмотрению установку консоли.

Desk Setup разделена на различные секции, доступ в которые происходит при нажатии соответствующей МФК или программной кнопки на мониторе.

Список настраиваемых в Desk Setup параметров приведен ниже. Подробности по различным параметрам см. в главе «Настройка» руководства пользователя.

- **Displays (дисплеи)** – регулирует яркость и контрастность главного ЖК-экрана и других экранов на лицевой панели; производит калибровку внешнего сенсорного дисплея; устанавливает время до гашения экрана.
- **Peripheral (периферийные устройства)** – позволяет мыши или трекболу управлять движением луча (параметры pan и tilt); регулирует чувствительность колес управления.
- **Inputs (входы)** – устанавливает тайм-код по SMPTE и MIDI; устанавливает режим CAN; события MIDI; конфигурирует дистанционное управление.
- **Outputs (выходы)** – привязывает DMX-шину к физическим DMX-выходам на консоли.
- **Behaviour (поведение)** – параметры Confirm Overwrites (подтверждение перезаписи); Recovery Mode (режим восстановления); Preset Mixing (микширование пресетов); Keep Parameters Separate (хранить параметры отдельно).
- **Memory Defaults (умолчания для ячеек памяти)** – устанавливает времена задержки и переходов, применяемые по-умолчанию, для каждого атрибута (интенсивность, цвет, форма луча, положение) и параметры Move on Dark (переход на затемнение).
- **Submaster Defaults (умолчания для субмастеров)** – устанавливает параметры по-умолчанию для действия флэш-кнопки, уровень вспышки и время перехода.
- **Set Date (установить дату)** – устанавливает дату на консоли.
- **Set Time (установить время)** – устанавливает время на консоли.

Сохранение шоу

Solution/Solution XL записывает шоу автоматически в свою внутреннюю память через определенные интервалы времени. Внешние резервные копии данных шоу можно делать на внешнее хранилище данных, подключаемое по USB (например, флэш-карту памяти).

Подсоедините Ваше устройство записи к одному из USB-портов консоли. Если используется внешний привод флоппи-дисков, не забудьте в него вставить флоппи-диск.

Нажмите МФК [Files] или выберите кнопку [Files] в окне настроек.

Нажмите МФК [Save Show] или выберите кнопку [Save Show] на мониторе. На мониторе отобразится окно записи шоу. Выберите требуемое устройство записи, нажав соответствующую МФК. Если Вы не видите устройства, нажмите Refresh.

Теперь Вы можете ввести имя для файла шоу, используя МФК, по принципу ввода текста в мобильном телефоне. Это имя будет использоваться в качестве имени файла на устройстве записи, поэтому убедитесь, что оно уникально и легко идентифицируемо. После того, как Вы ввели имя, нажмите ENTER, затем нажмите МФК [OK] для записи шоу.

Загрузка шоу

Загрузка файла шоу очистит все данные существующего шоу с консоли, поэтому убедитесь, что Вы создали резервную копию Вашего предыдущего шоу до того, как Вы загрузите другое шоу в консоль.

Чтобы загрузить шоу, подсоедините Ваше устройство записи к одному из USB-портов консоли. Если используется внешний привод флоппи-дисков, не забудьте в него вставить флоппи-диск.

Нажмите МФК [Files], затем нажмите МФК [Load Show]. Окно загрузки шоу отобразится на мониторе. Выберите требуемое устройство записи, используя МФК.

Список файлов шоу, найденных на выбранном устройстве, отобразится в окне (если на диске располагается много файлов, может потребоваться от Вас использовать функцию листания страниц, чтобы найти Ваше шоу). Выберите требуемый файл шоу из списка, затем нажмите кнопку [OK] для загрузки шоу.

Функции очистки

Секция Setup позволяет Вам очистить (удалить) различные компоненты, из которых компонуется файл шоу (сцены, чейзы, группы, палитры и т.д.).

Существует еще функция Reset Desk, которая очищает шоу полностью, сбрасывает консоль и возвращает установочные параметры и привязку DMX-каналов к фабричным значениям.

Выход из режима настроек

После того, как Вы закончили производство изменений в настройках, нажмите кнопку SETUP для выхода из режима настроек.

Управление интеллектуальными световыми приборами

После того, как Вы добавили световые приборы в консоль, Вы готовы начать управлять ими.

Выбор приборов

Нажмите кнопку FIXTURES. МФК превратятся в кнопки выбора приборов, а ЖК-экран над кнопками покажет, какой прибор привязан к каждой МФК. Нажмите МФК для выбора прибора; для отмены выбора прибора нажмите ее снова. Заметьте, что Вы можете выбрать несколько приборов, удерживая нажатой кнопку первого прибора и нажимая кнопку последнего прибора (все промежуточные приборы будут выбраны).

Перевод приборов в «домашнее» положение

Самый простой способ увидеть, какими приборами Вы можете управлять – это перевести их в «домашнее» положение. Это действие переводит значения их параметров в «домашние», определенные в таблице Edit Fixtures (редактирования приборов) в окне настроек. Обычные значения таковы: положение (Pan и Tilt) на 50%, диммер на 100% с открытым белым лучом (заслонка открыта, без гобо и эфффектов).

Применяйте эту функцию к выбранным приборам, нажав кнопку HOME key. Это действие переводит все параметры выбранных приборов в «домашние» значения и автоматически маркирует параметры приборов.

Управление параметрами приборов

Каждая модель приборов имеет собственный набор параметров (интенсивность, цвет, гобо, pan, tilt и т.д.), которые классифицируются или группируются вместе в различные атрибуты (цвет, форма луча, положение). После выбора прибора кнопки атрибутов и колеса управления, при необходимости, могут быть использованы для регулировки уровней параметров.

Управление интенсивностью

Параметр интенсивности прибора регулируется колесом управления. Прежде всего, выберите требуемые приборы, как описано выше, и затем нажмите кнопку POSITION (если она еще не нажата).

Параметр интенсивности привязан ко второму колесу управления. Используйте колесо управления, чтобы регулировать уровень интенсивности. Выходное значение будет показано на ЖК-экране над соответствующим колесом управления.

Совет – интенсивность не меняется?

Если выходные уровни интенсивности не меняются при регулировке параметров интенсивности при помощи колеса, убедитесь, что фейдер GRAND MASTER находится в максимальном положении, а кнопка BLACKOUT выключена. Если выбранные приборы имеют параметр Shutter (заслонка), убедитесь, что заслонка открыта.

Управление параметрами цвета, формы луча и положения

Параметры цвета, формы луча и положения выбранных приборов управляются при помощи колес управления. Прежде всего, выберите необходимые приборы и затем нажмите одну из кнопок атрибутов (COLOUR, BEAMSHAPE или POSITION).

Соответствующие параметры приборов привязаны к колесам управления и отображаются на ЖК-экране колес.

Если прибор имеет более чем три управляемых параметра для выбранного атрибута, нажмите кнопку атрибута снова для выбора следующей группы параметров.

Маркировка параметров

В консоли Solution/Solution XL параметры приборов должны быть «промаркированы» для того, чтобы быть записанными.

Статус маркировки каждого параметра прибора отображается на ЖК-экране колес управления (инверсное изображение означает «маркированный») и в окне программирования при помощи цвета фона (зеленый означает «маркированный»).

Если значение параметра изменено при помощи движения колеса управления, перевода прибора в «домашнее» положение или непосредственно в окне программирования, он будет промаркирован автоматически.

Имеется возможность промаркировать или размаркировать параметры прибора вручную, удерживая нажатой кнопку CLEAR и двигая соответствующее колесо управления или фейдер.

Руководство по быстрому старту Solution/Solution XL

Палитры

Консоль Solution/Solution XL обеспечивает пользователю четыре набора из 200 палитр. Палитры хранятся под номинальными заголовками Colour (цвет), Beamshape (форма луча), Position (положение) и Effects (эффекты). Если с каким-либо атрибутом действие производилось последним (например, была нажата кнопка Colour, а колеса показывают параметры Cyan, Magenta и Yellow), МФК отображают соответствующие цветовые палитры.

Окно палитр

Каждый набор палитр имеет свое собственное окно. Для отображения окна палитр на мониторе, удерживайте нажатой кнопку SHIFT и затем нажмите соответствующую кнопку атрибута (COLOUR, BEAMSHAPE, POSITION или EFFECTS). Окно палитр содержит программные кнопки для каждой из 200 палитр.

Colour Palettes										Close
1 C [White]	2 C [Red]	3 C [Orange]	4 C [Yellow]	5 C [Green]	6 C [Blue]	7 C [Violet]	8 C [Cyan]	9 C [Magenta]	10 C [Pink]	
11 C [Blue 108]	12 C [CTC 5500-2900K]	13 C [Cyan]	14 C [Green]	15 C [Green 206]	16 C [Magenta]	17 C [Pink 312]	18 C [Red]	19 C [Red 308]	20 C [UV]	
21 C [Violet]	22 C [White]	23 *	24 *	25 *	26 *	27 *	28 *	29 *	30 *	
31 C My Goldenscan Palette	32 *	33 *	34 *	35 *	36 *	37 *	38 *	39 *	40 *	
41 *	42 *	43 *	44 *	45 *	46 *	47 *	48 *	49 *	50 *	
51 *	52 *	53 *	54 *	55 *	56 *	57 *	58 *	59 *	60 *	
61 *	62 *	63 *	64 *	65 *	66 *	67 *	68 *	69 *	70 *	
71 *	72 *	73 *	74 *	75 *	76 *	77 *	78 *	79 *	80 *	
81 *	82 *	83 *	84 *	85 *	86 *	87 *	88 *	89 *	90 *	
91 *	92 *	93 *	94 *	95 *	96 *	97 *	98 *	99 *	100 *	
Available			Not Available				Unprogrammed			

Запись палитр

Программировать палитру просто. Установите каналы прибора в требуемое положение, убедившись, что корректируемые параметры промаркированы. Нажмите кнопку COLOUR, BEAMSHAPE или POSITION чтобы превратить МФК в кнопки выбора палитр. Для записи палитры нажмите и удерживайте МФК с соответствующей палитрой в течение 2 секунд. После записи палитры в МФК палитры загорится светодиод.

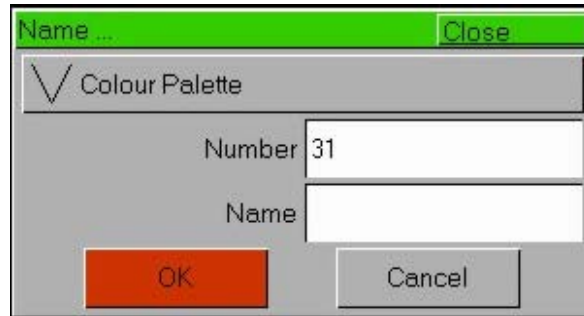
Примечание – запись палитр

Только промаркированные параметры выбранного атрибута (например, цвета) записываются в палитру.

XL

Именованние палитры

Палитры могут иметь имена, которые отображаются на ЖК-экране и в окне программирования. Чтобы присвоить имя, выведите окно соответствующей палитры на монитор. Выберите запрограммированную палитру, которая должна быть поименована. Нажмите кнопку NAME. Окно Name отобразится на мониторе:



Используйте МФК или внешнюю клавиатуру для ввода требуемого имени палитры, затем нажмите кнопку [OK] для завершения операции.

Вывод палитры

Выберите требуемые приборы. Нажмите кнопку COLOUR, BEAMSHAPE или POSITION, чтобы превратить МФК в кнопки выбора палитр. Используйте кнопки PAGE UP или PAGE DOWN для выбора требуемой страницы, при необходимости. Для вывода палитры нажмите МФК палитры. После этого будут выданы данные для выбранных приборов.

Примечание – вывод палитры в течение интервала времени

Удержание нажатой кнопки TIME и нажатие МФК палитры повлечет плавный переход к выходным значениям палитры в течение заданного внутреннего времени перехода. Внутреннее время перехода можно найти и задать на странице Special Page 1 МФК.

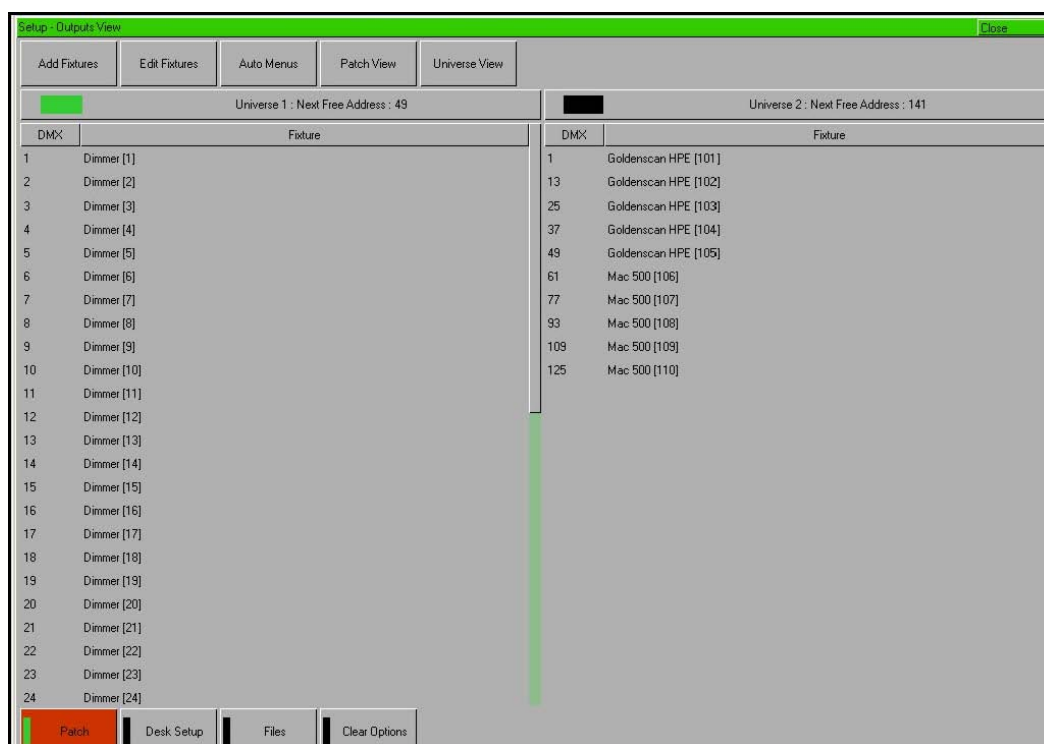
Установка (Setup)

В режиме установки консоль обеспечивает функции для установки настроек консоли – назначение, поканальную привязку и редактирование интеллектуальных приборов, запись и загрузку шоу, очистку данных шоу, сброс консоли и т.д.

Нажмите кнопку SETUP для отображения установочных параметров на МФК и в окне Setup Window на мониторе. Отобразятся следующие параметры:

- Patch (привязка к каналам)
- Desk Setup (настройки консоли)
- Files (файлы)
- Clear Options (очистка параметров)
- Network (сеть)

При входе в режим Setup, автоматически отображается экран параметра Patch (канальной привязки), а на мониторе и МФК отображаются соответствующие программные кнопки. Окно настроек на мониторе показывает текущую информацию по привязкам каналов, как показано на следующем примере:



Для выбора любого из других установочных параметров (Desk Setup, Files и т.д.) нажмите соответствующую МФК или щелкните на соответствующую кнопку в окне установок на мониторе.

Для выхода из режима установки нажмите кнопку SETUP на лицевой панели.

Установка (Setup)

Patch (привязка к каналам)

Параметр Patch позволяет Вам назначить модели интеллектуальных приборов кнопкам выбора приборов, привязать их к выходным DMX-каналам, откорректировать значения параметров по-умолчанию, «домашние» и максимальные значения, откорректировать значения ориентации прибора (обратный pan/tilt или их обмен) и выполнить еще ряд связанных функций.

Добавление интеллектуальных приборов

Этот параметр позволяет Вам добавлять интеллектуальные приборы в таблицу приборов, назначать приборы кнопкам выбора приборов (МФК) и опционально привязывать их выходным DMX-адресам.

В консоли хранится полная библиотека приборов Zero 88, однако также возможно загрузить дополнительные модели световых приборов с флэш-карты памяти.

Добавление приборов может быть выполнено с использованием МФК на лицевой панели или через всплывающие окна на мониторе или при помощи комбинации двух методов, на Ваше усмотрение.

Привязка к DMX адресам

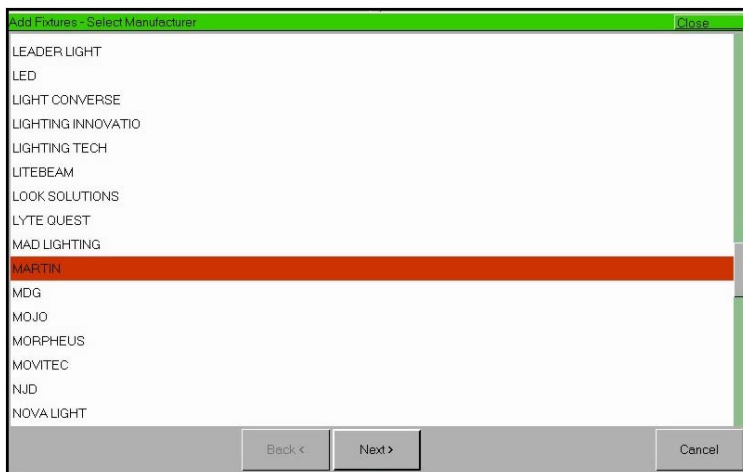
Требуется знать ответы на три вопроса об интеллектуальном приборе, прежде чем он будет прописываться в световой консоли:

- Производитель прибора и его модель – обычно они указаны на корпусе светового прибора.
- «Режим» прибора. Обычно он устанавливается через систему меню прибора, но также он может быть установлен при помощи DIP-переключателей. Подробности о режимах работы см. в руководстве пользователя светового прибора.
- DMX-адрес, который Вы хотите присвоить прибору. DMX-адрес является стартовым адресом прибора. Каждый прибор имеет различное количество каналов, иногда достигающее до 30. Если стартовый DMX-адрес прибора равен 100, и он использует 16 каналов, следующему прибору должен быть присвоен адрес 115. Еще раз, DMX-адрес обычно устанавливается через систему меню динамического светового прибора, хотя на более старом оборудовании он может быть установлен при помощи DIP-переключателей.

После того, как Вы будете знать эту информацию, Вы готовы добавлять приборы в консоль.

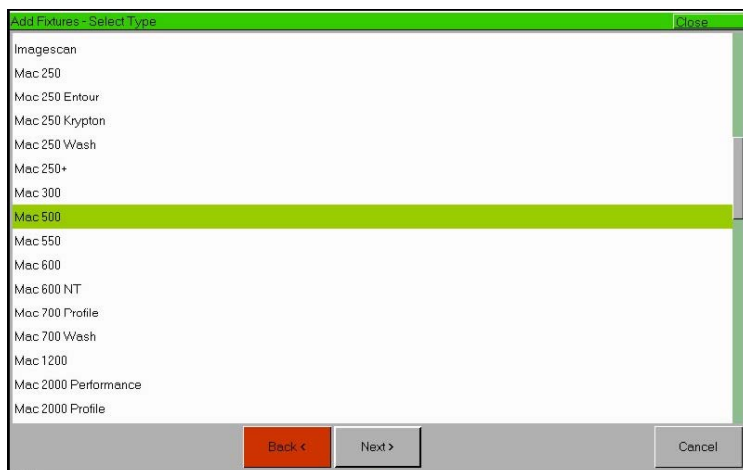
Выбор интеллектуального прибора – производителя, модели и режима

Нажмите [Add Fixtures], затем выберите первую букву требуемого производителя (например, «М»), затем производителя (например «MARTIN»), используя МФК или непосредственно из списка во всплывающем окне на мониторе.



МФК и монитор теперь отображают перечень моделей приборов этого производителя. Некоторые производители имеют более чем 20 моделей приборов, в этом случае необходимо листать МФК для выбора необходимого прибора. Для выбора требуемой страницы используются кнопки Page Up/Down.

Выберите требуемую модель прибора (например, «MAC 500»), используя МФК или непосредственно на всплывающем окне монитора:

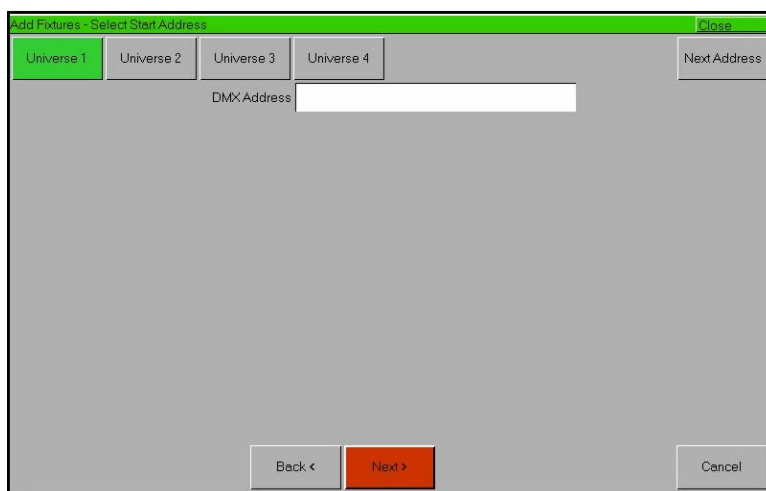


Если имеется несколько операционных режимов для выбранной модели прибора, они отображаются на МФК и экране монитора. Выберите требуемый режим (например, «Mode 4»), и консоль загрузит профиль прибора. Теперь все готово к установке адресов.

Установка (Setup)

Установка стартового DMX-адреса

После того, как Вы определили требуемую модель прибора (например, «MARTIN MAC 500 Mode 4»), Вы затем должны выбрать стартовый DMX-адрес для этих приборов:



Консоль имеет 4 DMX-шины, доступных для адресации, поэтому, в первую очередь, Вам необходимо выбрать DMX-шину (с 1 по 4), с которой Вы хотите работать. Следующий шаг – ввести требуемый стартовый адрес, используя МФК или непосредственно в поле всплывающего окна на мониторе.

Для привязки к следующему доступному адресу в выбранной шине используйте кнопку [Next Address]. После установки требуемого DMX-адреса нажмите кнопку ENTER для подтверждения.

Назначение моделей приборов МФК

Имея выбранную модель прибора с определенным стартовым DMX-адресом, Вы теперь можете назначать Ваши приборы МФК. Имеется 10 доступных страниц по 20 МФК, дающих, в общей сложности, 200 назначаемых приборов.

Прежде всего, используйте кнопки PAGE UP или PAGE DOWN для выбора требуемой страницы МФК, затем нажмите МФК для назначения модели прибора этой клавише. Светодиод в МФК начнет светиться, показывая, что кнопка теперь назначена. Модель прибора и DMX-адрес будут отображаться на ЖК-экране над МФК. Повторите эту процедуру для каждого прибора, который должен быть назначен.

Нажмите эту же МФК еще раз, чтобы удалить модель прибора, назначенную этой клавише.

После того, как Вы назначили модель прибора требуемым кнопкам выбора приборов, нажмите ENTER для возврата к окну параметра Patch.

Примечания – назначение моделей приборов МФК

Одновременно могут быть назначены несколько МФК. Для этого удерживайте нажатой первую МФК диапазона и затем нажмите последнюю (например, удерживайте МФК 1 и нажмите МФК 10) – приборы выбранной модели будут присвоены МФК с 1 по 10 включительно.

Редактирование интеллектуальных приборов

Окно Edit Fixtures (редактировать приборы) позволяет Вам определить ряд индивидуальных параметров для прибора в перечне используемых приборов. Вот эти функции:

- **Default (по-умолчанию)** – эти установки редактируют значения параметров прибора по-умолчанию, которые выдаются при неактивности прибора.
- **Home («дом»)** – «домашние» значения, применяемые при включении функции Home или активизации прибора.
- **Topset (максимальное значение)** – позволяют Вам установить верхний лимит для значений параметров прибора.
- **Alignment (ориентация)** – используется для включения инверсии параметров Pan, Tilt и обмена управления параметрами Pan и Tilt для отдельных приборов.
- **Name (имя)** – обеспечивает определенное пользователем имя для назначенных приборов.
- **Number (количество)** – определенное пользователем количество приборов для простого обращения.
- **Patch (привязка)** – привязывает, перепривязывает или удаляет привязку приборов; переносит расположение прибора в МФК, пресетный фейдер или DMX-канал, меняет одну модель прибора на другую.
- **Delete (удалить)** – удаляет (снимает назначение) прибор из таблицы приборов.

Нажмите кнопку [Edit Fixtures] для загрузки окна Edit Fixtures на монитор. Заметим, что Вам потребуется монитор для редактирования приборов:

The screenshot shows the 'Edit Fixtures' window with a table of fixture parameters. The table has columns for Name, No, Intensity, Pan, Tilt, P/T Spd, Cyan, Magenta, Yellow, CTC, ColGob1, and Iris. The 'ALL' row is highlighted in red. Below it are four rows for 'Mac 2000 Profile' with different 'No' values (1, 2, 3, 4).

Name	No	Intensity	Pan	Tilt	P/T Spd	Cyan	Magenta	Yellow	CTC	ColGob1	Iris
ALL		100	50	50	0	0	0	0	0	0	0
Mac 2000 Profile	1	100	50	50	0	0	0	0	0	0	0
Mac 2000 Profile	2	100	50	50	0	0	0	0	0	0	0
Mac 2000 Profile	3	100	50	50	0	0	0	0	0	0	0
Mac 2000 Profile	4	100	50	50	0	0	0	0	0	0	0

Установка (Setup)

Выбор редактируемых приборов

До выполнения каких-либо операций по редактированию приборов выберите приборы, которые будут редактироваться, используя кнопки выбора приборов (МФК). Как только каждый прибор выбран, он добавляется в окно Edit Fixtures на мониторе. Приборы могут быть удалены из этой выборки в любое время нажатием их кнопки выбора (МФК).

Редактирование значений по-умолчанию, «домашних» значений, максимальных значений

Нажмите на мониторе кнопку [Default] или [Home] или [Topset], в зависимости от потребностей (если еще не выбрано).

Используйте кнопки управления курсором для перемещения курсора в отдельное поле для редактирования или используйте строку ALL для редактирования значения для всех выбранных приборов.

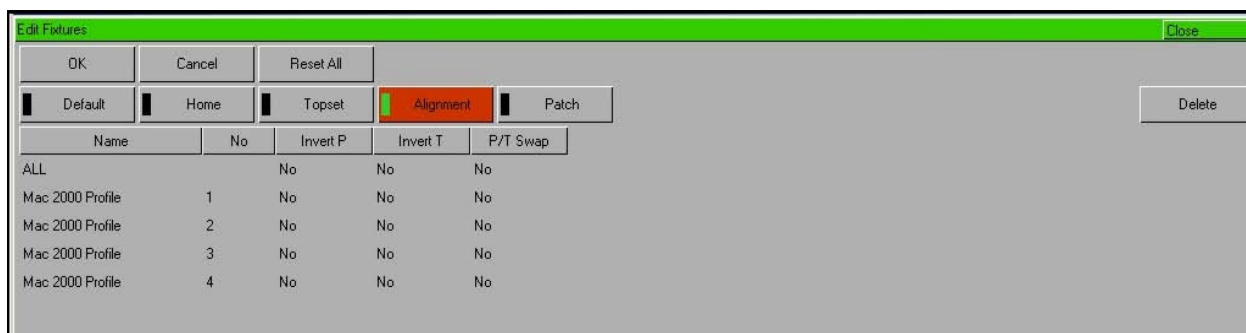
Выберите требуемое поле, нажмите ENTER, введите требуемое значение и нажмите ENTER.

После того, как сделаны все изменения, нажмите кнопку [OK] для возврата в окно Patch.

Если Вы совершили ошибку при редактировании приборов или просто желаете вернуться к начальным значениям из библиотеки приборов, нажмите кнопку [Reset All]. Если Вы желаете отменить редактирование приборов, нажмите кнопку [Cancel].

Корректировка ориентации

Нажмите кнопку [Alignment] на мониторе. Используйте кнопки управления курсором для перемещения курсора в отдельные поля для корректировки и используйте строку ALL для корректировки всех выбранных приборов.



Выберите требуемое поле и нажмите ENTER.

Выберите «Yes» или «No», в зависимости от требований и нажмите ENTER.

После того, как сделаны все изменения нажмите кнопку [OK] для возврата к окну Patch.

Редактирование имени прибора и его номера

Имя прибора и его номер можно изменить из любого окна. Просто используйте кнопки управления курсором для перемещения курсора в поля Name (имя) или No (номер) определенного прибора. Нажмите ENTER, введите требуемое имя прибора и нажмите ENTER. После того, как сделаны все изменения нажмите кнопку [OK] для возврата окно Patch.

Функции привязки к каналам

Функция Patch (привязки к каналам) в окне Edit Fixtures обеспечивает простой и понятный способ привязки или перепривязки приборов, добавления дубликатов, снятия привязки приборов и перемещения расположения приборов, при необходимости.

48 или 96 диммеров на консолях Solution и Solution XL привязаны соответственно к DMX-адресам 1 – 48 или 1 – 96 на шине 1.

В дополнение к указанию стартового DMX-адреса при назначении моделей приборов, консоль обеспечивает функции, которые позволяют Вам привязывать или перепривязывать отдельные приборы или группы приборов к выходным DMX-адресам на любой из DMX-шин.

Возможно, также, привязать прибор к более чем одному DMX-адресу в одной или более шин. Эти адреса с дополнительной привязкой называются дубликатами.

Выберите приборы, которые должны быть отредактированы. Нажмите кнопку [Patch] в окне Edit Fixtures.

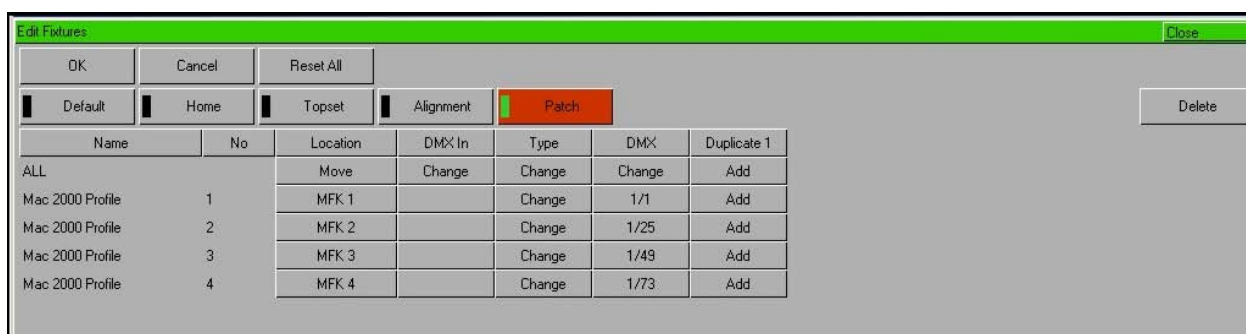


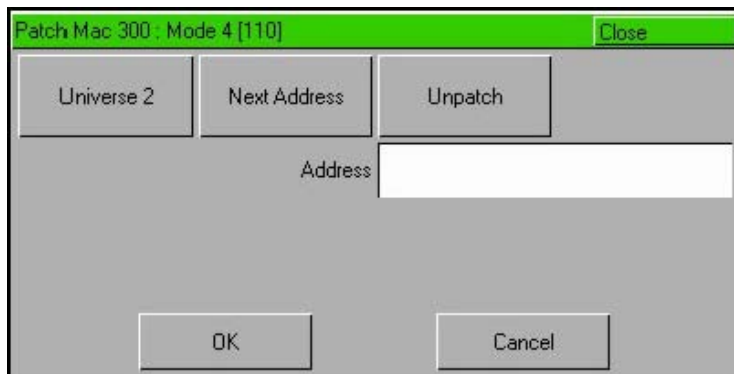
Таблица привязок показывает расположение (МФК, пресетный фейдер или DMX-вход), назначение DMX-входа и DMX-адреса, к которым привязан каждый из выбранных приборов.

Если прибор не привязан к DMX-выходу, соответствующее поле DMX будет показывать «Add».

Установка (Setup)

Установка DMX-адресов

Переместите курсор в ячейку DMX требуемого прибора и нажмите кнопку ENTER. На экране монитора отобразится всплывающее окно привязки прибора к адресу, например:



Выберите шину, нажав на кнопку [Universe] и выбрав шину из выпадающего меню.

Введите требуемый DMX-адрес в поле Address или нажмите кнопку [Next Address] для автоматического расчета следующего доступного адреса для привязки в выбранной шине.

Нажмите кнопку [OK] для завершения операции привязки или кнопку [CANCEL] для отмены.

Добавление дубликатов

Переместите курсор в ячейку столбца «Duplicate 1» требуемого прибора и нажмите кнопку ENTER. Всплывающее окно Patch Fixture отобразится на экране монитора.

Выберите шину, нажав на кнопку [Universe] и выбрав шину из выпадающего меню.

Введите требуемый DMX-адрес в поле Address или нажмите кнопку [Next Address] для автоматического расчета следующего доступного адреса для привязки в выбранной шине.

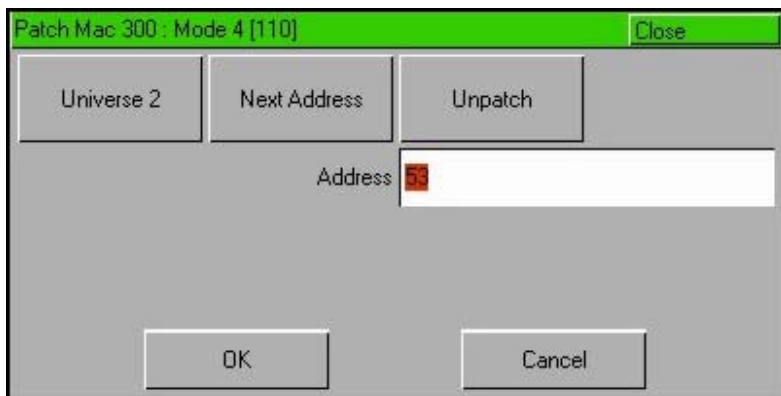
Нажмите кнопку [OK] для завершения операции привязки или кнопку [CANCEL] для отмены.

Для привязки дальнейших дубликатов для выбранного прибора переместите курсор в столбец «Duplicate 2», «Duplicate 3» и т.д. и повторите описанную выше процедуру.

После привязки дубликатов к выбранным приборам в таблицу редактирования приборов добавятся дополнительные столбцы (один столбец для адреса каждого дубликата).

Перепривязка приборов

Переместите курсор в ячейку столбцов «DMX» или «Duplicate N» требуемого прибора и нажмите кнопку ENTER. На экране монитора отобразится всплывающее окно привязки прибора с действующим адресом в поле DMX Address, например:



Выберите шину, нажав на кнопку [Universe] и выбрав шину из выпадающего меню.

Введите требуемый DMX-адрес в поле Address или нажмите кнопку [Next Address] для автоматического расчета следующего доступного адреса в выбранной шине.

Нажмите кнопку [OK] для завершения операции привязки или кнопку [CANCEL] для отмены.

Снятие привязки приборов

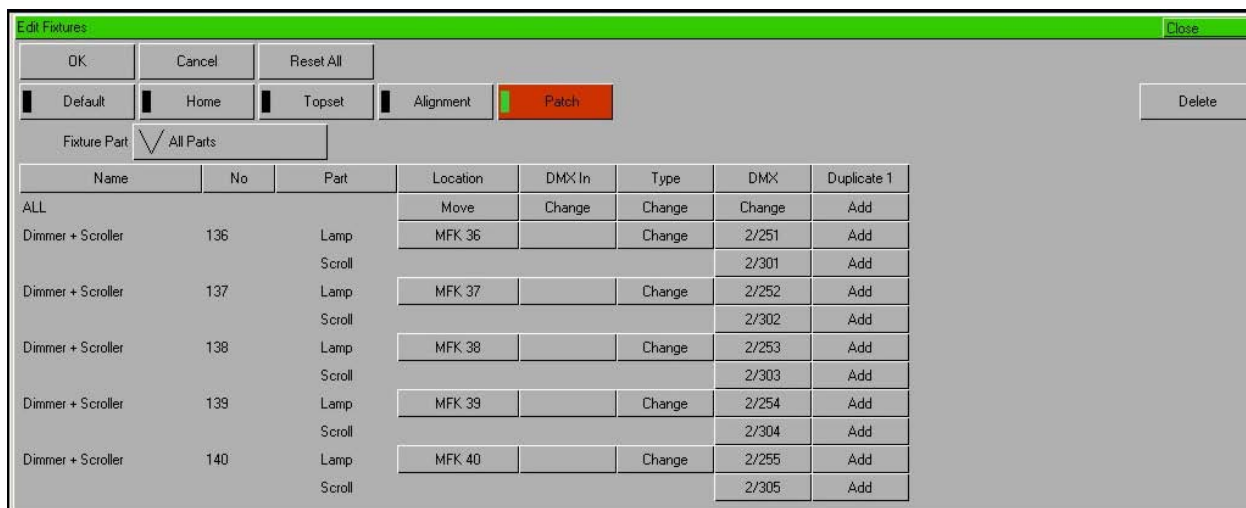
Переместите курсор в ячейку столбцов «DMX» или «Duplicate N» требуемого прибора и нажмите кнопку ENTER. На экране монитора отобразится всплывающее окно привязки прибора с действующим адресом в поле DMX Address.

Нажмите кнопку [Unpatch]. Будет показано всплывающее окно для подтверждения. Нажмите кнопку [Yes] для подтверждения операции.

Установка (Setup)

Многокомпонентные приборы

Для многокомпонентных приборов (например, лампа + скроллер) различные части приборов отображаются на отдельных строках в таблице Edit Fixtures. Имеется дополнительный столбец (Part) для отображения наименования компонента многокомпонентного прибора и кнопка [Fixture Part] для выбора того, какой компонент прибора будет отображаться (например, All Parts, Lamp, Scroll). Например:

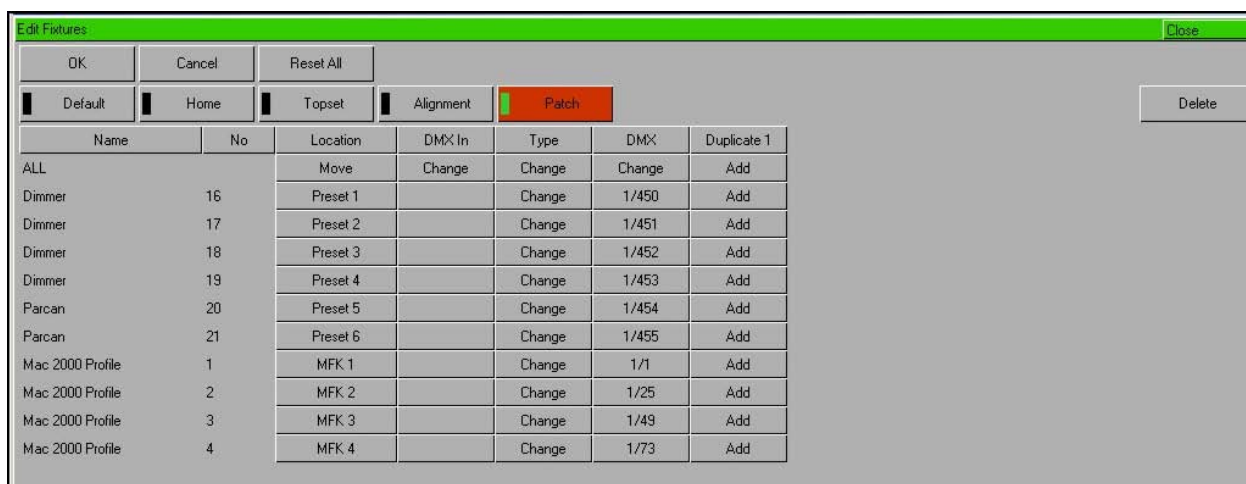


Name	No	Part	Location	DMX In	Type	DMX	Duplicate 1
ALL			Move	Change	Change	Change	Add
Dimmer + Scroller	136	Lamp	MFK 36		Change	2/251	Add
		Scroll				2/301	Add
Dimmer + Scroller	137	Lamp	MFK 37		Change	2/252	Add
		Scroll				2/302	Add
Dimmer + Scroller	138	Lamp	MFK 38		Change	2/253	Add
		Scroll				2/303	Add
Dimmer + Scroller	139	Lamp	MFK 39		Change	2/254	Add
		Scroll				2/304	Add
Dimmer + Scroller	140	Lamp	MFK 40		Change	2/255	Add
		Scroll				2/305	Add

Расположение прибора

Поле «Location» показывает, где располагается каждый прибор (МФК, пресет или DMX-вход).

Если расположение указано как DMX-In (DMX-вход), Вы не можете изменять поле DMX-In для этого прибора, оно будет заблокировано с тем же значением, что и его расположение. Нажатие на ячейку столбца Location позволит Вам изменить (переместить) расположение прибора.



Name	No	Location	DMX In	Type	DMX	Duplicate 1
ALL		Move	Change	Change	Change	Add
Dimmer	16	Preset 1		Change	1/450	Add
Dimmer	17	Preset 2		Change	1/451	Add
Dimmer	18	Preset 3		Change	1/452	Add
Dimmer	19	Preset 4		Change	1/453	Add
Parcan	20	Preset 5		Change	1/454	Add
Parcan	21	Preset 6		Change	1/455	Add
Mac 2000 Profile	1	MFK 1		Change	1/1	Add
Mac 2000 Profile	2	MFK 2		Change	1/25	Add
Mac 2000 Profile	3	MFK 3		Change	1/49	Add
Mac 2000 Profile	4	MFK 4		Change	1/73	Add

Функция DMX-входа

Новая функция использования DMX-входа позволяет Вам добавлять дополнительные диммеры к консоли помимо 48 или 96, которые обеспечиваются по умолчанию в консолях Solution и Solution XL

После того, как Вы выбрали требуемую модель прибора, и, возможно, ввели стартовый DMX-адрес, Вы можете затем указать, сколько приборов этой модели находится в перечне и какие входные DMX-каналы Вы желаете им назначить.

Во время определения назначения приборов при их добавлении нажатие на флэш-кнопку на входном DMX-канале назначит диммер или прибор этому входному DMX-каналу точно так же, как если бы был нажат пресетный фейдер или МФК. Нажатие его еще раз снимет это назначение, так же, как при действии МФК или пресетного фейдера.

Назначение диммеров или приборов входным DMX-каналам может также быть скорректировано, если потребуется, через функцию Edit Fixtures – Patch (см. далее в этой секции).

Работа с DMX-входом на консоли

При обычной работе консоли функция DMX-In будет считывать уровень с DMX-входа как интенсивность диммера или параметра интеллектуального прибора.

Маркировка происходит так же, как и для существующих пресетов и МФК (если значение изменилось, оно промаркировано – удерживание CLEAR и изменение положения не меняет значения, а, вместо этого, меняет на противоположный статус маркировки).

Там, где в консоли присутствуют приборы или диммеры, задействованные от DMX-входа, для доступа к ним по номерам используется поле Fixture Number.

Там, где на DMX-входе присутствует только диммер, номера приборов по-умолчанию будут начинаться с числа на 1001 большего относительно присвоенного DMX-адреса прибора (например, DMX 24 превратится в 1024).

Создание вспышек, индивидуальная работа в режиме Solo или запираение входного DMX-канала будет работать максимально похоже на то, как если бы это происходило на самой консоли (резкое изменение с уровня меньше 95% до 100% может быть воспринято, как будто нажата кнопка). Если обнаружится изменение до уровня ниже 95% (благодаря действию гранд-мастера и т.п.), консоль воспримет это как отпускание флэш-кнопки, а консоль вновь начнет считывать уровни фейдеров (например, при вспышке до 100% движение фейдера отменит эффект флэш-кнопки и плавно загасит уровень).

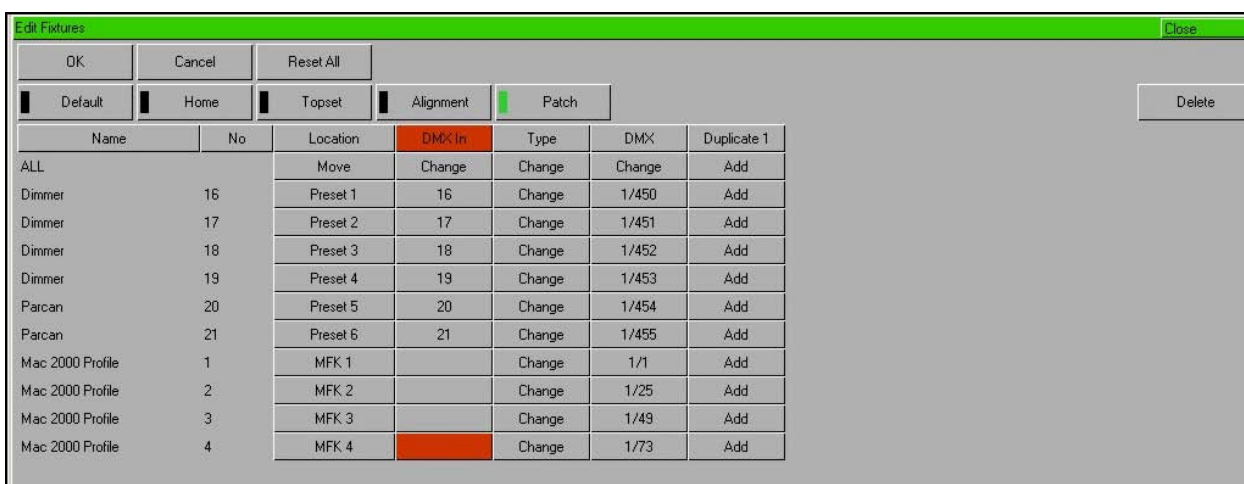
Диммеры, привязанные к функции DMX-In, будут вести себя как каналы интенсивности в МФК (т.е. они исключены из работы в двухпресетном и расширенном режимах).

Установка (Setup)

Поле DMX-In

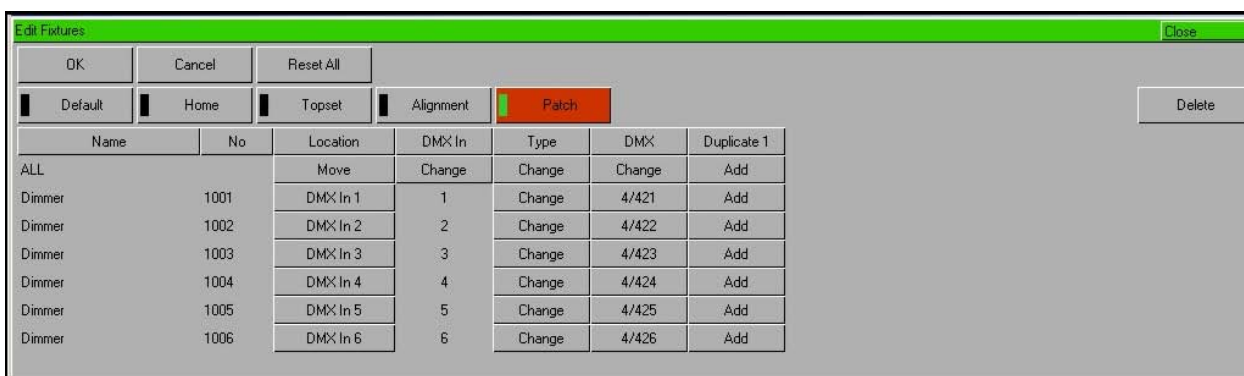
Поле DMX-In в таблице адресов показывает входной DMX-адрес, присвоенный прибору (если задействовано). Входной DMX-канал используется для управления яркостью прибора.

Это поле может быть пустым (т.е. нет управления по DMX-входу), или иметь значение от 1 до 512. Щелчок на этой ячейке позволяет Вам изменить входной DMX-адрес, присвоенный прибору.



Name	No	Location	DMX In	Type	DMX	Duplicate 1
ALL		Move	Change	Change	Change	Add
Dimmer	16	Preset 1	16	Change	1/450	Add
Dimmer	17	Preset 2	17	Change	1/451	Add
Dimmer	18	Preset 3	18	Change	1/452	Add
Dimmer	19	Preset 4	19	Change	1/453	Add
Parcan	20	Preset 5	20	Change	1/454	Add
Parcan	21	Preset 6	21	Change	1/455	Add
Mac 2000 Profile	1	MFK 1		Change	1/1	Add
Mac 2000 Profile	2	MFK 2		Change	1/25	Add
Mac 2000 Profile	3	MFK 3		Change	1/49	Add
Mac 2000 Profile	4	MFK 4		Change	1/73	Add

Там, где на DMX-входе присутствует только диммер, номера начинаются со значения на 1001 больше, относительно первоначально присвоенного DMX-адреса, например:



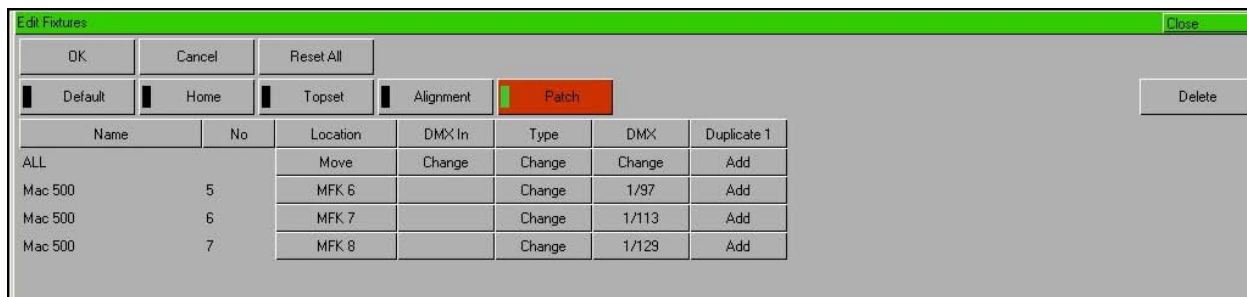
Name	No	Location	DMX In	Type	DMX	Duplicate 1
ALL		Move	Change	Change	Change	Add
Dimmer	1001	DMX In 1	1	Change	4/421	Add
Dimmer	1002	DMX In 2	2	Change	4/422	Add
Dimmer	1003	DMX In 3	3	Change	4/423	Add
Dimmer	1004	DMX In 4	4	Change	4/424	Add
Dimmer	1005	DMX In 5	5	Change	4/425	Add
Dimmer	1006	DMX In 6	6	Change	4/426	Add

Изменение модели прибора

Этот параметр позволяет Вам изменить одну модель прибора на другую. Одним действием можно изменить отдельные приборы или группы приборов.

Насколько это возможно, консоль попытается сохранить запрограммированные данные для измененных приборов в ячейках памяти, субмастерах и палитрах. Параметры в новых моделях приборов, которые отсутствовали в изначальных моделях, останутся незапрограммированными.

Выберите приборы, которые должны быть изменены. Выберите кнопку [Patch] в окне Edit Fixtures:



В столбце Type выберите кнопку [Change] для требуемого прибора или кнопку [Change] в строке ALL для изменения всех выбранных приборов.

Выберите производителя, модель и режим (при необходимости), используя МФК или при помощи всплывающего окна на мониторе, и подтвердите операцию изменения модели.

Удаление приборов

Нажмите кнопку [Delete] на мониторе. Отобразится окно подтверждения. Нажмите на кнопку [OK] для удаления выбранных приборов.

Установка (Setup)

Автоменю

В режиме настроек генерируются автоматические палитры, группы и макросы, основанные на возможностях назначенных приборов. Их точное содержание зависит от возможностей назначенных приборов.

Автогруппы

Нажмите МФК [Auto Menus] или выберите кнопку [Auto Menus] в окне Setup.

Нажмите МФК [Create Auto Groups] или выберите пункт [Create Auto Groups] из выпадающего меню на мониторе

Далее консоль сгенерирует группу All Fixtures, группу для каждой модели прибора консоли, включая диммеры, а также группу для четных и нечетных приборов для различных моделей приборов в перечне. Эти группы могут быть использованы для быстрого выбора приборов при помощи МФК или монитора.

Автопалитры

Нажмите МФК [Auto Menus] или выберите кнопку [Auto Menus] в окне Setup.

Нажмите МФК [Create Auto Palettes] или выберите пункт [Create Auto Palettes] из выпадающего меню на мониторе.

Далее консоль сгенерирует определенное количество цветовых палитр, палитр форм луча и палитр положений для каждой модели динамических приборов из реестра и определенное количество палитр стандартных эффектов, как это описано ниже:

Цветовые палитры

Консоль обеспечивает набор палитр стандартных цветов.

Консоль генерирует автопалитру для каждого доступного цвета каждого диска цветов прибора. Эти палитры помечены в соответствии с наименованиями набора цветов, как определено производителем.

Палитры форм лучей

Палитры форм лучей, сгенерированные консолью, базируются на параметрах колеса гобо и заслонки прибора, а именно:

- **Gobo Wheel(s) (колесо(а) гобо)** – автопалитра для каждого гобо каждого колеса гобо прибора.
- **No Gobo (без гобо)** – Эта автопалитра переводит все параметры «Gobo» в значения по-умолчанию.
- **Shutter (заслонка)** – две автопалитры (заслонка открыта и заслонка закрыта).

Палитры положений

Консоль генерирует одну палитру «домашнего» положения, которая устанавливает параметры Pan и Tilt в значение 50%.

Палитры эффектов

Консоль генерирует ряд палитр стандартных эффектов (см. подробности в главе «Эффекты»).

Автомакросы

Нажмите МФК [Auto Menus] или выберите кнопку [Auto Menus] в окне Setup.

Нажмите МФК [Create Auto Macros] или выберите пункт [Create Auto Macros] из выпадающего меню на мониторе.

Далее консоль сгенерирует определенное количество макросов, привязанных к прибору (Reset – сброс, Lamp On – лампа выключена, Lamp Off – лампа выключена), основанных на возможностях назначенных приборов.

Установка (Setup)

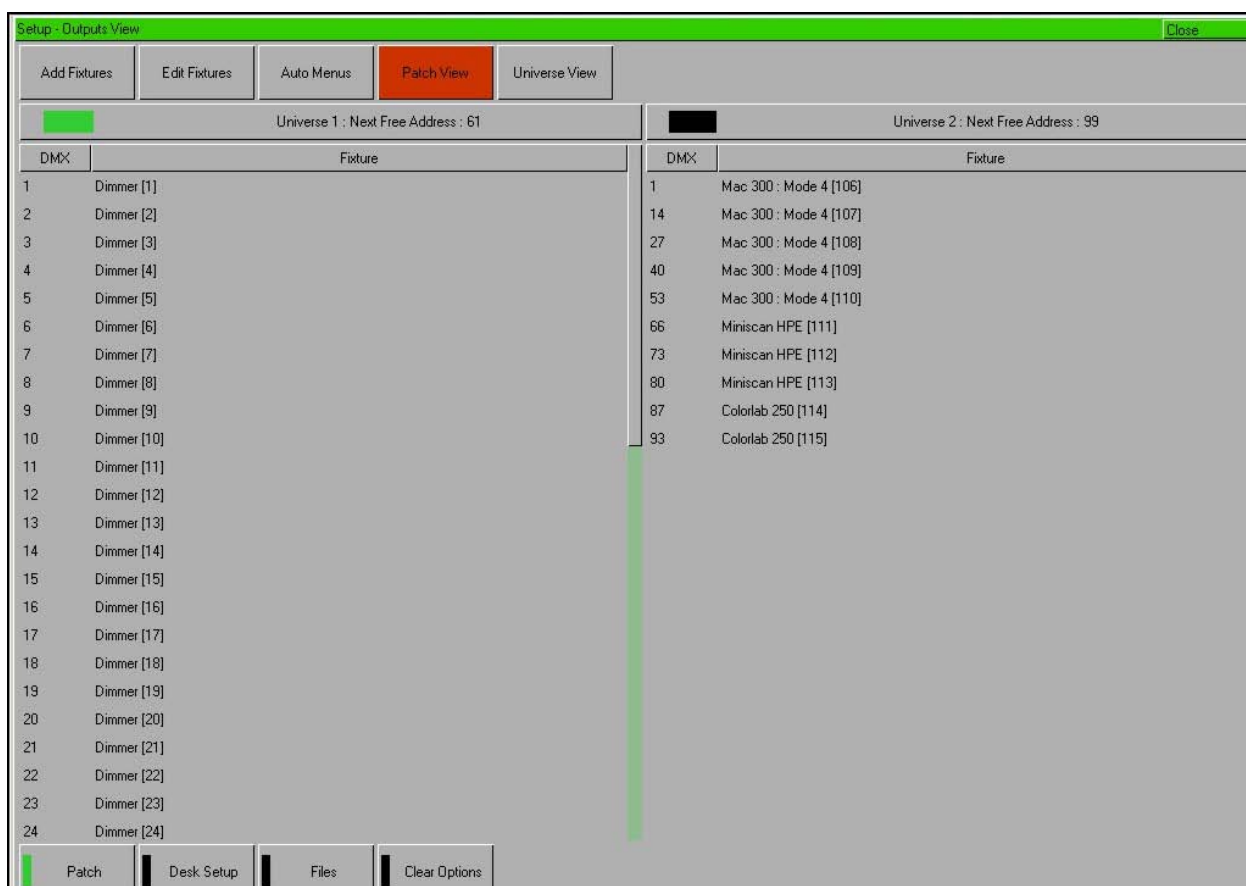
Области просмотра привязок к каналам

Данные привязок к каналам могут отображаться в трех различных форматах или областях просмотра в окне привязок.

Нажмите МФК [Patch View] или выберите кнопку [Patch View] в окне привязок, затем выберите [Outputs], [Fixtures] или [Channels] при помощи МФК или выпадающего меню. Различные области просмотра привязок описаны ниже:

Область просмотра выходных каналов

Это область просмотра привязок к каналам по-умолчанию. Она отображает стартовые DMX-адреса для каждого диммера и интеллектуального прибора каждой DMX-шины, например:



The screenshot shows a software window titled "Setup - Outputs View" with a "Close" button in the top right corner. Below the title bar is a menu bar with buttons for "Add Fixtures", "Edit Fixtures", "Auto Menus", "Patch View" (highlighted in red), and "Universe View". The main area is divided into two panels for "Universe 1 : Next Free Address : 61" and "Universe 2 : Next Free Address : 99". Each panel has a table with "DMX" and "Fixture" columns. A vertical green line is visible between the two tables.

Universe 1 : Next Free Address : 61		Universe 2 : Next Free Address : 99	
DMX	Fixture	DMX	Fixture
1	Dimmer [1]	1	Mac 300 : Mode 4 [106]
2	Dimmer [2]	14	Mac 300 : Mode 4 [107]
3	Dimmer [3]	27	Mac 300 : Mode 4 [108]
4	Dimmer [4]	40	Mac 300 : Mode 4 [109]
5	Dimmer [5]	53	Mac 300 : Mode 4 [110]
6	Dimmer [6]	66	Miniscan HPE [111]
7	Dimmer [7]	73	Miniscan HPE [112]
8	Dimmer [8]	80	Miniscan HPE [113]
9	Dimmer [9]	87	Colorlab 250 [114]
10	Dimmer [10]	93	Colorlab 250 [115]
11	Dimmer [11]		
12	Dimmer [12]		
13	Dimmer [13]		
14	Dimmer [14]		
15	Dimmer [15]		
16	Dimmer [16]		
17	Dimmer [17]		
18	Dimmer [18]		
19	Dimmer [19]		
20	Dimmer [20]		
21	Dimmer [21]		
22	Dimmer [22]		
23	Dimmer [23]		
24	Dimmer [24]		

At the bottom of the window, there are four buttons: "Patch", "Desk Setup", "Files", and "Clear Options".

Нажатие кнопки [Universe View] отображает выпадающее меню, позволяющее Вам выбирать для отображения либо шины 1 и 2, либо 3 и 4.

Область просмотра интеллектуальных приборов

Эта область просмотра отображает список всех диммеров и интеллектуальных приборов в реестре вместе с их данными ориентации и привязкой к DMX-адресам.

Данные ориентации (Invert Pan, Invert Tilt и Swap Pan/Tilt) отображаются только в том случае, если они отличаются от значений по-умолчанию.

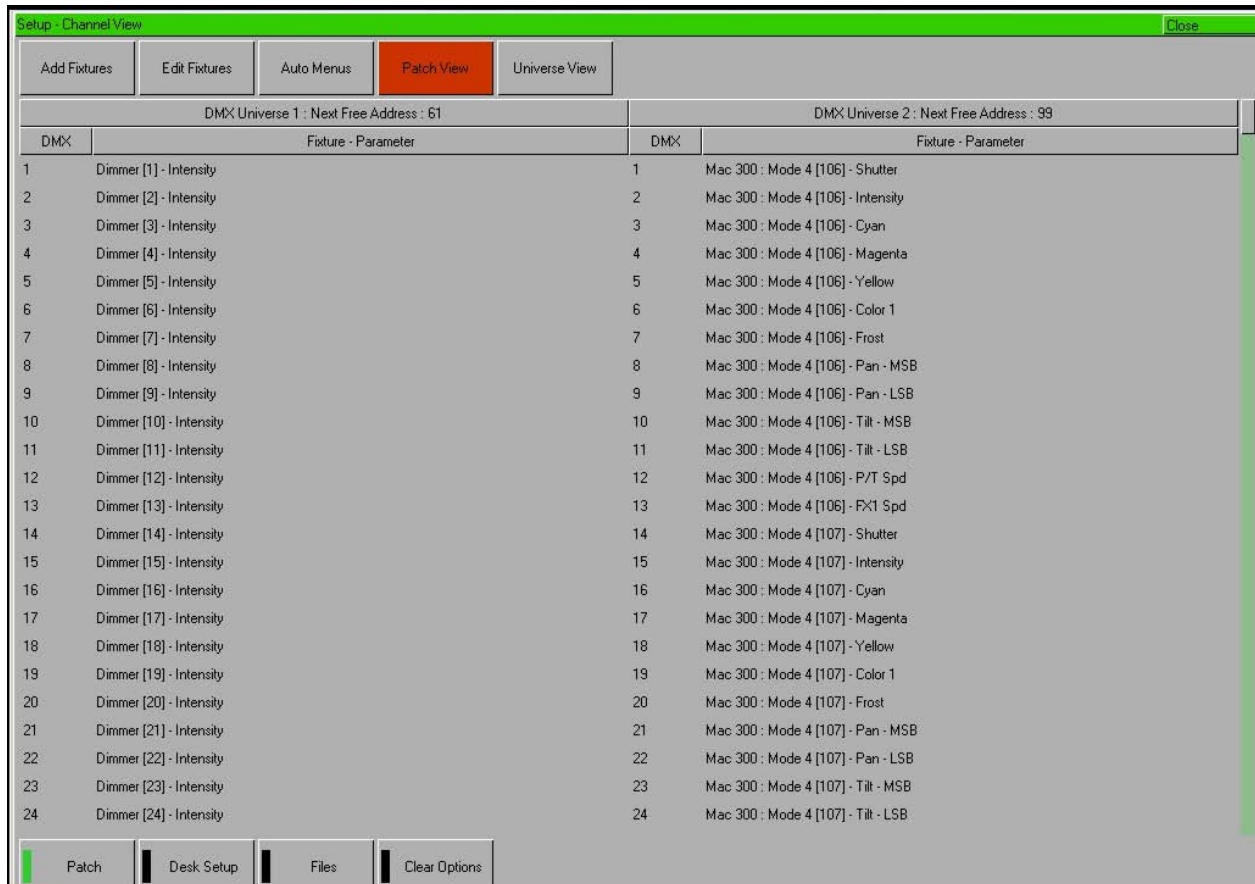
Привязка к адресам отображается в формате «шина/адрес» в режиме обычной адресации или в режиме просто адреса в режиме абсолютной адресации.

Fixture	Alignment			Patch Address
	Invert P	Invert T	Swap P/T	
Dimmer [40]				1/40.
Dimmer [41]				1/41.
Dimmer [42]				1/42.
Dimmer [43]				1/43.
Dimmer [44]				1/44.
Dimmer [45]				1/45.
Dimmer [46]				1/46.
Dimmer [47]				1/47.
Dimmer [48]				1/48.
My First Scan [101]				1/101.
My Second Scan [102]				1/113.
Goldenscan HPE [103]				1/125.
Goldenscan HPE [104]				1/137.
Goldenscan HPE [105]				1/149.
Miniscan HPE [111]				2/66, 4/1.
Miniscan HPE [112]				2/73, 4/8.
Miniscan HPE [113]				2/80, 4/15.
Mac 300 : Mode 4 [106]				2/1, 3/1.
Mac 300 : Mode 4 [107]				2/14, 3/14.
Mac 300 : Mode 4 [108]				2/27, 3/27.
Mac 300 : Mode 4 [109]				2/40, 3/40.
Mac 300 : Mode 4 [110]				2/53, 3/53.
Colorlab 250 [114]				1/49, 2/87.
Colorlab 250 [115]				1/55, 2/93.

Установка (Setup)

Область просмотра каналов

В этой области просмотра показываются диммеры или модели приборов, номера приборов и их параметры (например, Iris), привязанные к каждому DMX-адресу в каждой DMX-шине, например:



The screenshot shows a software window titled "Setup - Channel View" with a "Close" button in the top right corner. Below the title bar is a menu bar with buttons for "Add Fixtures", "Edit Fixtures", "Auto Menus", "Patch View" (highlighted in red), and "Universe View". The main area is divided into two columns for "DMX Universe 1 : Next Free Address : 61" and "DMX Universe 2 : Next Free Address : 99". Each column has a sub-header "DMX" and "Fixture - Parameter". The table lists 24 rows of data for each universe, showing DMX addresses and their corresponding fixture parameters.

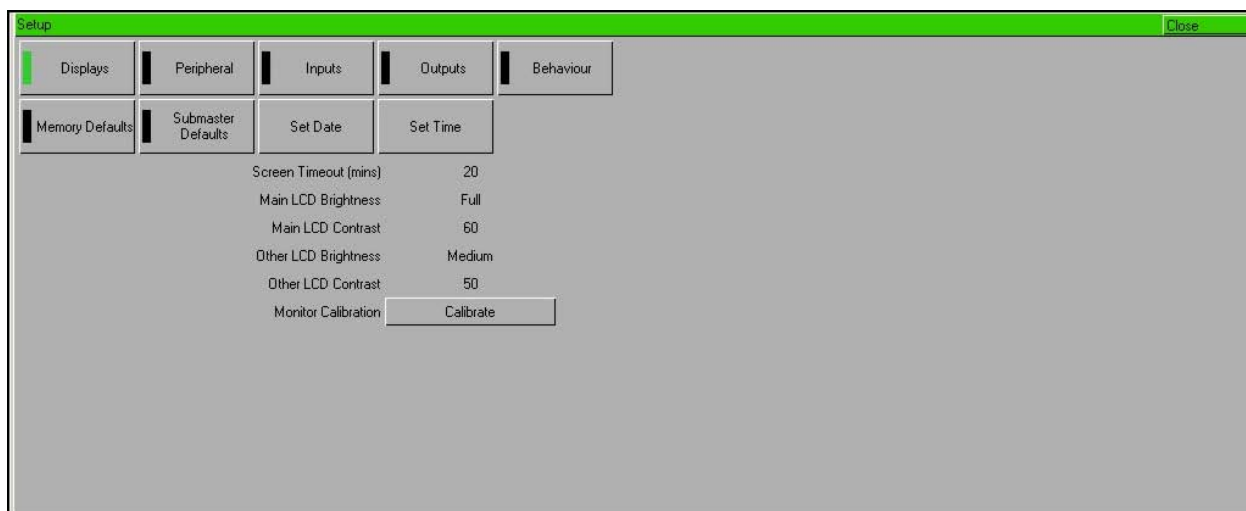
DMX Universe 1 : Next Free Address : 61		DMX Universe 2 : Next Free Address : 99	
DMX	Fixture - Parameter	DMX	Fixture - Parameter
1	Dimmer [1] - Intensity	1	Mac 300 : Mode 4 [106] - Shutter
2	Dimmer [2] - Intensity	2	Mac 300 : Mode 4 [106] - Intensity
3	Dimmer [3] - Intensity	3	Mac 300 : Mode 4 [106] - Cyan
4	Dimmer [4] - Intensity	4	Mac 300 : Mode 4 [106] - Magenta
5	Dimmer [5] - Intensity	5	Mac 300 : Mode 4 [106] - Yellow
6	Dimmer [6] - Intensity	6	Mac 300 : Mode 4 [106] - Color 1
7	Dimmer [7] - Intensity	7	Mac 300 : Mode 4 [106] - Frost
8	Dimmer [8] - Intensity	8	Mac 300 : Mode 4 [106] - Pan - MSB
9	Dimmer [9] - Intensity	9	Mac 300 : Mode 4 [106] - Pan - LSB
10	Dimmer [10] - Intensity	10	Mac 300 : Mode 4 [106] - Tilt - MSB
11	Dimmer [11] - Intensity	11	Mac 300 : Mode 4 [106] - Tilt - LSB
12	Dimmer [12] - Intensity	12	Mac 300 : Mode 4 [106] - P/T Spd
13	Dimmer [13] - Intensity	13	Mac 300 : Mode 4 [106] - FX1 Spd
14	Dimmer [14] - Intensity	14	Mac 300 : Mode 4 [107] - Shutter
15	Dimmer [15] - Intensity	15	Mac 300 : Mode 4 [107] - Intensity
16	Dimmer [16] - Intensity	16	Mac 300 : Mode 4 [107] - Cyan
17	Dimmer [17] - Intensity	17	Mac 300 : Mode 4 [107] - Magenta
18	Dimmer [18] - Intensity	18	Mac 300 : Mode 4 [107] - Yellow
19	Dimmer [19] - Intensity	19	Mac 300 : Mode 4 [107] - Color 1
20	Dimmer [20] - Intensity	20	Mac 300 : Mode 4 [107] - Frost
21	Dimmer [21] - Intensity	21	Mac 300 : Mode 4 [107] - Pan - MSB
22	Dimmer [22] - Intensity	22	Mac 300 : Mode 4 [107] - Pan - LSB
23	Dimmer [23] - Intensity	23	Mac 300 : Mode 4 [107] - Tilt - MSB
24	Dimmer [24] - Intensity	24	Mac 300 : Mode 4 [107] - Tilt - LSB

At the bottom of the window, there are four buttons: "Patch", "Desk Setup", "Files", and "Clear Options".

Нажатие кнопки [Universe View] отображает выпадающее меню, позволяющее Вам выбирать для отображения либо шины 1 и 2, либо 3 и 4.

Установки консоли (Desk Setup)

Функция Desk Setup позволяет Вам конфигурировать или индивидуально настраивать установки консоли, в зависимости от Ваших собственных требований. Desk Setup разделена на различные секции, доступ в которые происходит при нажатии соответствующей МФК или программной кнопки на мониторе:



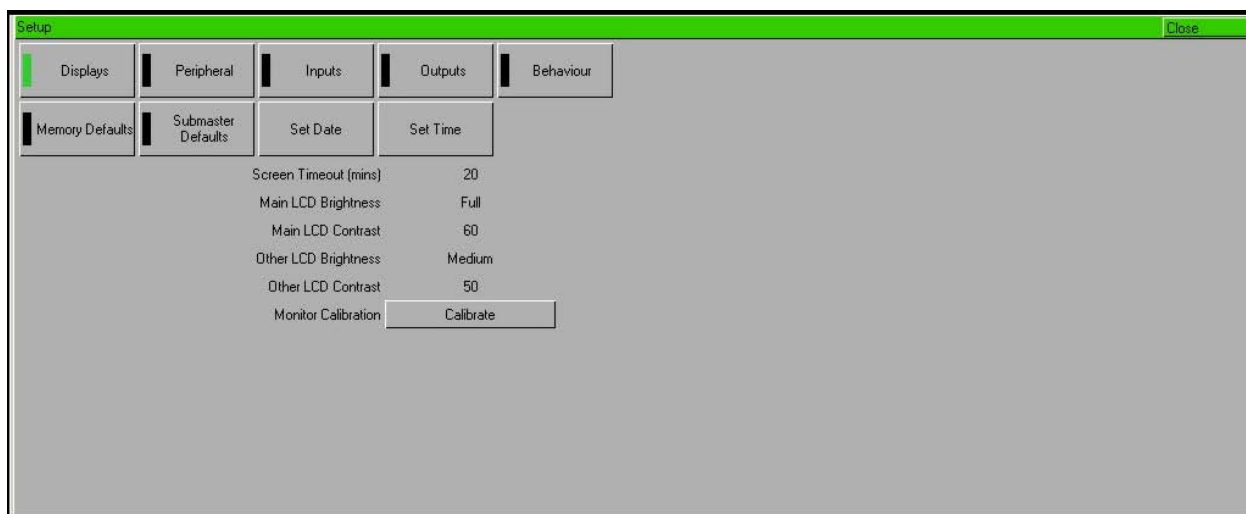
Общий список параметров настройки консоли приведен ниже.

- **Displays (дисплеи)** – регулирует яркость и контрастность главного ЖК-экрана и других экранов на лицевой панели; производит калибровку внешнего сенсорного дисплея; устанавливает время до гашения экрана.
- **Peripheral (периферийные устройства)** – позволяет мыши или трекболу управлять движением луча (параметры pan и tilt); регулирует чувствительность колес управления.
- **Inputs (входы)** – устанавливает тайм-код по SMPTE и MIDI; устанавливает режим CAN; события MIDI; конфигурирует дистанционное управление.
- **Outputs (выходы)** – привязывает DMX-шину к физическим DMX-выходам на консоли.
- **Behaviour (поведение)** – параметры Confirm Overwrites (подтверждение перезаписи); Recovery Mode (режим восстановления); Preset Mixing (микширование пресетов); Keep Parameters Separate (хранить параметры отдельно).
- **Memory Defaults (умолчания для ячеек памяти)** – устанавливает времена задержки и переходов, применяемые по-умолчанию, для каждого атрибута (интенсивность, цвет, форма луча, положение) и параметры Move on Dark (переход на затемнение).
- **Submaster Defaults (умолчания для субмастеров)** – устанавливает параметры по-умолчанию для действия флэш-кнопки, уровень вспышки и время перехода.
- **Set Date (установить дату)** – устанавливает дату на консоли.
- **Set Time (установить время)** – устанавливает время на консоли.

Установка (Setup)

Displays (экраны)

Нажмите МФК [Displays] или выберите кнопку [Displays] на мониторе. В МФК и на мониторе отобразятся различные параметры. Их общий список приведен ниже:



- **Screen Timeout (mins) (временные промежутки экрана в минутах)** – это время, через которое главный ЖК-экран, ЖК-экран колес управления, ЖК-экраны МФК, ЖК-экраны субмастеров и экран внешнего монитора будут погашены, если консоль не используется. Если параметр установлен в нулевое значение, экраны консоли никогда не будут гаситься.

При прохождении заданного периода времени ЖК-экраны лицевой панели и экран монитора будут погашены. Для возобновления работы ЖК-экранов и монитора нажмите любую кнопку на лицевой панели консоли.

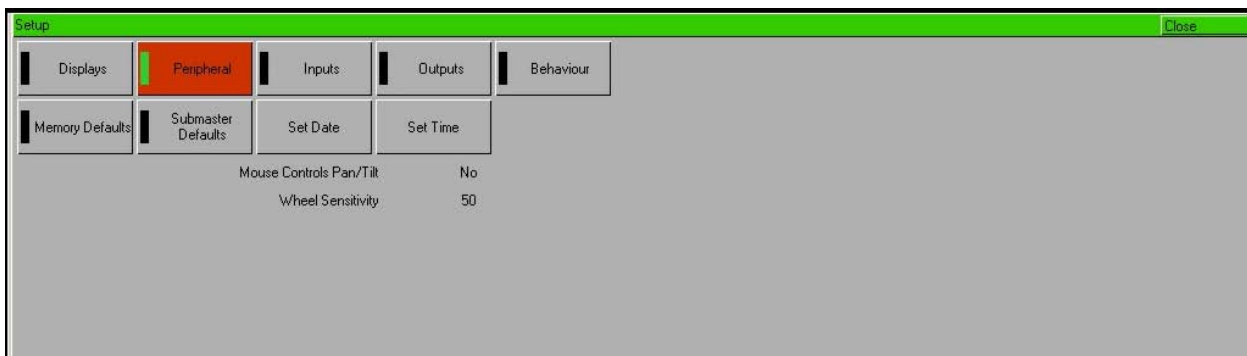
- **Яркость и контрастность главного ЖК-экрана**
- **Яркость и контрастность других ЖК-экранов**
- **Калибровка монитора** – Калибровка внешнего сенсорного экрана. При помощи внешнего сенсорного экрана, подключенного по USB, нажмите программную кнопку [Calibrate] и следуйте инструкциям на мониторе.

В настоящий момент Solution/Solution XL поддерживает драйверы следующих сенсорных экранов:

- eGalax, eTurboTouch CT-410/510/700
- PanJit
- 3M/Microtouch EX II
- ITM
- eTurboTouch (не совместим с eGalax)
- Gunze AHL61
- DMC TSC-10/25

Периферийные устройства

Нажмите МФК [Peripheral] или выберите кнопку [Peripheral] на мониторе. В МФК и на мониторе отобразятся различные параметры. Их общий список приведен ниже:

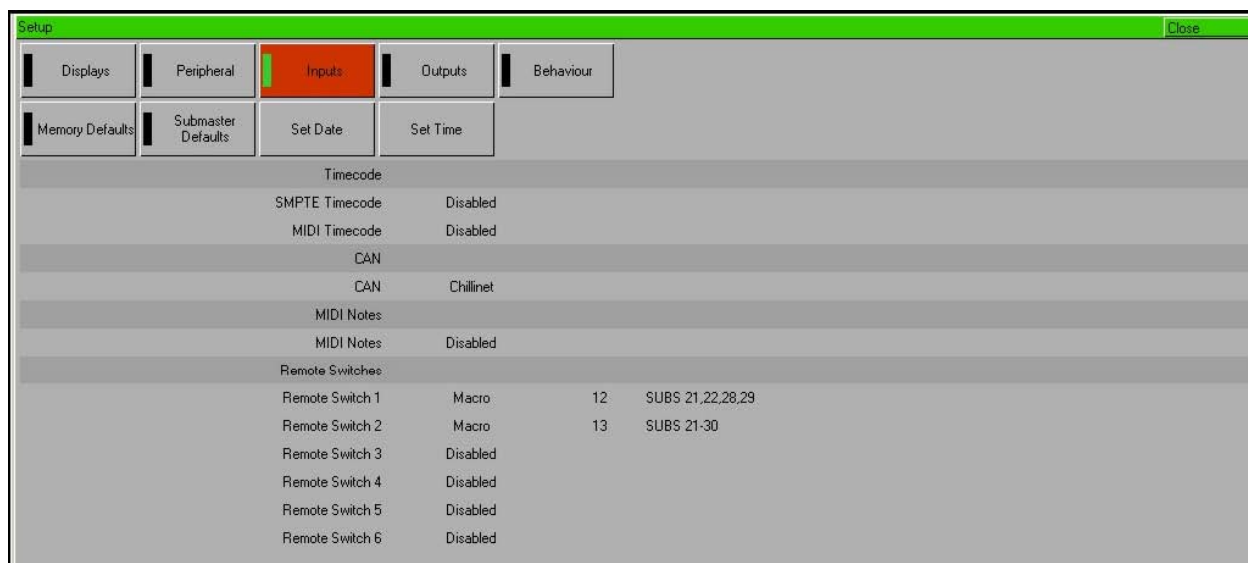


- **Mouse Controls Pan/Tilt (мышь управляет параметрами Pan/Tilt)** – Если установлено, что мышь или трекбол управляют параметрами pan и tilt, это будет действовать при выборе прибора и атрибута Position. В этом случае, указатель мыши временно исчезает с экрана монитора. Во всех остальных ситуациях действие мыши или трекбола останется неизменным.
- **Wheel Sensitivity (чувствительность колеса)** – Регулирует чувствительность трех колес управления на лицевой панели. 0% – наименее чувствительно, тогда как 100% – наиболее чувствительно.

Установка (Setup)

Inputs (входы)

Нажмите МФК [Inputs] или выберите кнопку [Inputs] на мониторе. В МФК и на мониторе отобразятся различные параметры. Их общий список приведен ниже:



- **SMPTE Timecode** – Отключен или 24, 25, 30 кадров в секунду.
- **MIDI Timecode** – Отключен или 24, 25, 30 кадров в секунду.
- **CAN** – Отключен, iCAN или Chillinet.
- **MIDI Notes** – Отключен, каналы, субмастера или ячейки памяти.
- **Remote Switches** – Каждый из 6 дистанционных переключателей может быть сконфигурирован как Disabled (отключен), GO, Go to Memory или Macro. Если поле установлено в положение «Go to Memory» или «Macro», то отображается дополнительное поле, позволяя Вам ввести номер ячейки памяти или номер макроса.

Примечание – SMPTE, MIDI, CAN и дистанционные переключатели

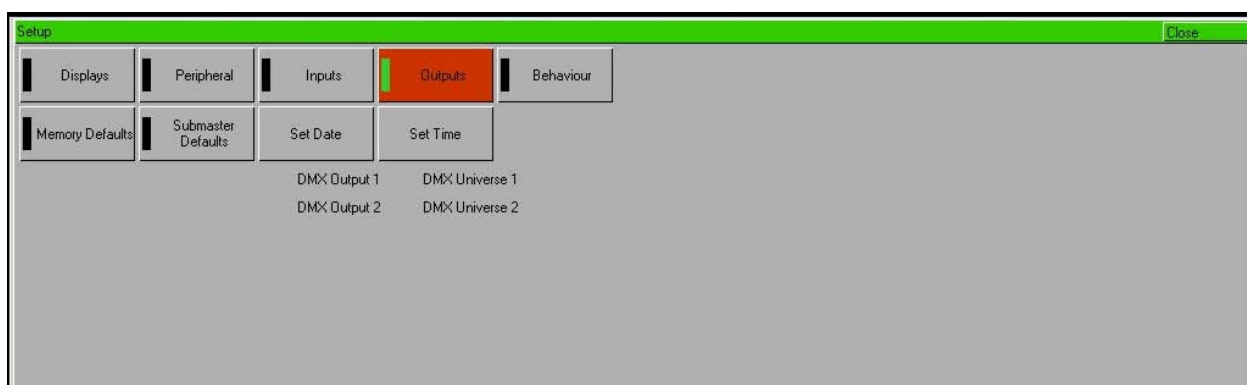
Эти входные функции действуют только в том случае, если в консоли Solution/Solution XL установлена опциональная плата расширения.

Примечание – дистанционные переключатели, значения «Go to Memory» и «Macro»

Если дистанционный переключатель сконфигурирован в значение «Go to Memory» или «Macro», а ячейка памяти или макрос впоследствии удалены, значение параметра дистанционного переключателя изменится на «Disabled» (отключен).

Outputs (выходы)

Нажмите МФК [Outputs] или кнопку на мониторе. В МФК и на мониторе отобразятся различные параметры. Их общий список приведен ниже:



- **DMX Output 1** и **DMX Output 2** – Два DMX-выхода в задней части консоли. Могут быть сконфигурированы индивидуально как шины 1 – 4. По-умолчанию установлены Шина 1 на выходе 1 и Шина 2 на выходе 2. При установке обоих выходов на одну шину консоль будет вести себя, как DMX-сплиттер, передавая один сигнал в оба порта.

Установка (Setup)

Behaviour (поведение)

Нажмите МФК [Behaviour] или выберите кнопку [Behaviour] на мониторе. В МФК и на мониторе отобразятся различные параметры. Их общий список приведен ниже:



- **Confirm Overwrites (подтверждение перезаписей)** – При установке этого параметра в положение «Yes» при перезаписи ячеек памяти, субмастеров, палитр, эффектов, макросов и т.д. на мониторе будет появляться окно подтверждения.
- **Recovery Mode (режим восстановления)** – Будет ли консоль при прекращении и затем восстановлении электропитания переходить к последнему выводимому ячейке памяти/субмастеру или будет уходить в затемнение.
- **Keep Parameters Separate (хранить параметры отдельно)**

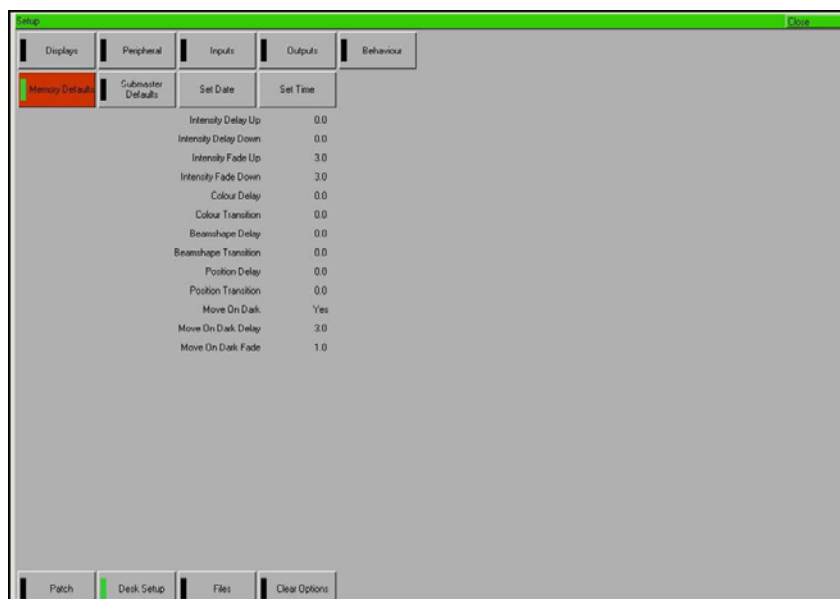
Параметры Keep xxx Parameters Separate применимы только в режиме Basic Partial. Если эти параметры установлены в положение «Yes», то каждый индивидуальный параметр в атрибуте будет промаркирован отдельно (например, если в приборах с системой цвета CMY регулируется Cyan, то только Cyan и будет промаркирован автоматически). Если же атрибут установлен в положение «No», то, как только один из параметров в атрибуте будет изменен, автоматически будут промаркированы все параметры атрибута (например, если в приборах с системой цвета CMY регулируется Cyan, то автоматически промаркированы будут Cyan, Magenta, Yellow и все прочие цветовые параметры прибора).

- **Preset Mixing (микширование пресетов)** – HTP = Highest Takes Precedence – максимальный имеет приоритет (в двухпресетном режиме: если уровень пресета A – 40%, а уровень пресета B – 60%, выходной уровень будет 60%).

LTP = Latest Takes Precedence – самый поздний имеет приоритет. Используйте пресетный фейдер, чтобы установить текущий выходной уровень диммера. После того, как уровень был выставлен, Вы можете регулировать уровень выше или ниже, используя фейдер. Заметим, что при установке Preset Mixing в режим HTP mode пресетные фейдеры не отображаются в окне программирования.

Memory Defaults (значения ячеек памяти по-умолчанию)

Нажмите МФК [Memory Defaults] или выберите кнопку [Memory Defaults] на мониторе. В МФК и на мониторе отобразятся различные параметры. Их общий список приведен ниже:

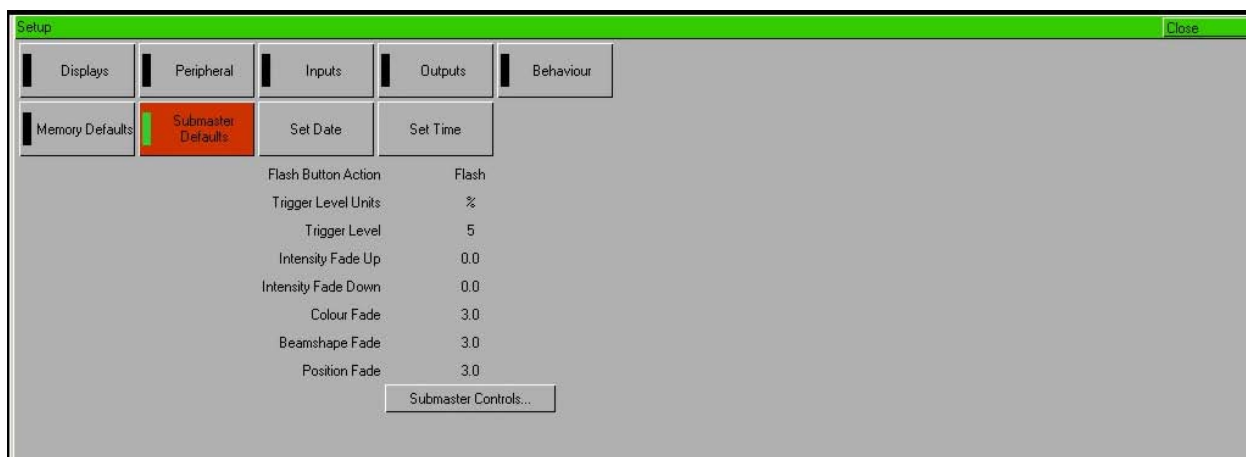


- **Intensity Delay Up (задержка при увеличении интенсивности)**
- **Intensity Delay Down (задержка при уменьшении интенсивности)**
- **Intensity Fade Up (переход при увеличении интенсивности)**
- **Intensity Fade Down (переход при уменьшении интенсивности)**
- **Colour Delay (задержка при смене цвета)**
- **Colour Transition (переход при смене цвета)**
- **Beamshape Delay (задержка при изменении формы луча)**
- **Beamshape Transition (переход при изменении формы луча)**
- **Position Delay (задержка при изменении положения)**
- **Position Transition (переход при изменении положения)**
- **Move on Dark (переход при затемнении)** – При программировании прибора на 0% стек памяти анализирует последующие ячейки для определения следующего требуемого положения, цвета и формы луча. Прибор автоматически подводится к этим значениям в процессе подготовки к плавному выводу луча.
- **Move on Dark Delay (задержка при Move on Dark)** – Время задержки при задействовании функции Move on Dark. Заметим, что это время отсчитывается от момента завершения предыдущего перехода.
- **Move on Dark Fade (переход при Move on Dark)** – Время перехода при задействовании функции Move on Dark. Заметим, что это время отсчитывается от момента завершения предыдущего перехода.

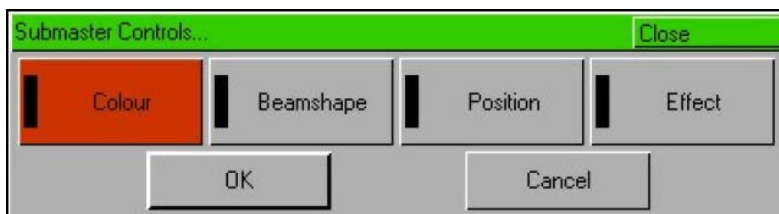
Установка (Setup)

Submaster Defaults (значения субмастеров по-умолчанию)

Нажмите МФК [Submaster Defaults] или выберите кнопку [Submaster Defaults] на мониторе. В МФК и на мониторе отобразятся различные параметры. Их общий список приведен ниже:



- **Flash Button Action (действие флэш-кнопок)** – Flash, Solo, Latch, Go или Off.
- **Trigger Level Units (единицы измерения уровня триггера)** – Проценты или DMX.
- **Trigger Level (уровень триггера)** – Это точка, при достижении которой в субмастере происходит переключение параметров атрибутов динамических световых приборов.
- **Intensity Fade Up (переход при увеличении интенсивности)**
- **Intensity Fade Down (переход при уменьшении интенсивности)**
- **Colour Fade (переход при изменении цвета)**
- **Beamshape Fade (переход при изменении формы луча)**
- **Position Fade (переход при изменении положения)**
- **Submaster Controls ...** – Эти параметры определяют, какие из атрибутов (цвет, форма луча и т.д.) управляются физическим положением фейдера субмастера:



Set Date (установить дату)

Нажмите МФК [Set Date] или выберите кнопку [Set Date] на мониторе. На мониторе отобразится окно установки даты:



Введите день, месяц и год в соответствующих полях и нажмите кнопку [OK].

Set Time (установить время)

Нажмите МФК [Set Time] или выберите кнопку [Set Time] на мониторе. На мониторе отобразится окно установки времени:



Введите требуемое время в формате «ЧЧ:ММ:СС», как это изображено на следующих примерах:

7:30:0	7:30 am
12:0:0	12:00 Noon
16:45:0	4:45 pm
0:0:0	12:00 Midnight

Установка (Setup)

Файлы (Files)

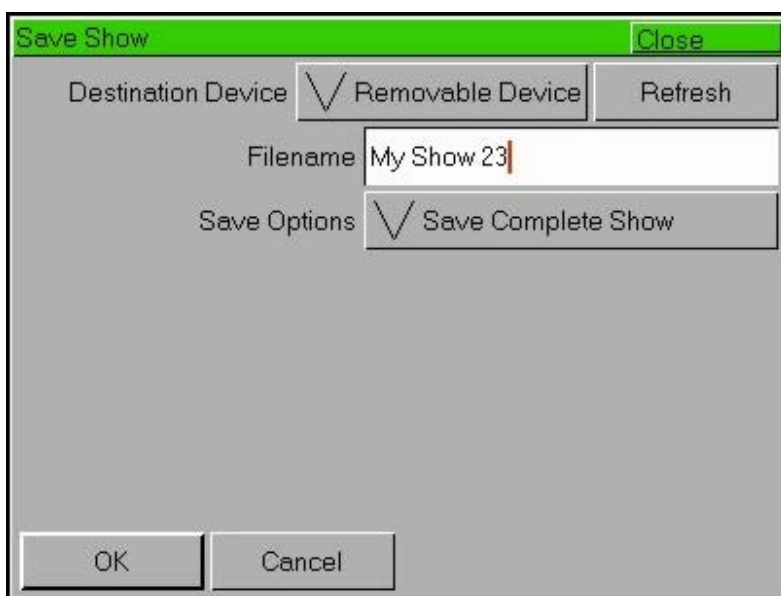
Эта секция раздела Setup позволяет Вам сохранять и загружать файлы шоу, загружать пользовательские модели интеллектуальных приборов (User Fixture Types – UFT) с карт памяти, удалять пользовательские модели приборов с консоли, обновлять ПО консоли и отображать информацию о консоли.

Сохранение шоу

Для сохранения копии Вашего шоу, в первую очередь, Вы нуждаетесь в устройстве хранения. Консоль Solution/Solution XL поставляется с флеш-картой памяти, вставляемой в USB-порт, хотя с консолью могут использоваться и другие устройства записи. Подключите Ваше устройство к USB-порту консоли (можно использовать любой порт). При использовании флорпи-дисковода не забудьте вставить в дисковод флорпи-диск.

Нажмите МФК [Files] или выберите кнопку [Files] в окне Setup.

Нажмите МФК [Save Show] или выберите кнопку [Save Show] на мониторе. На мониторе отобразится окно сохранения шоу:



Выберите требуемое устройство записи.

Переместитесь в поле Filename field и введите имя файла шоу. Это имя будет использоваться в качестве имени файла на устройстве записи, поэтому убедитесь, что оно является уникальным и легко идентифицируемым. Имя можно ввести, используя МФК – удерживайте SHIFT для ввода символов нижнего регистра.

Задайте требуемые параметры Save Options. По-умолчанию установлено Save Complete Show (записать шоу полностью), но Вы, при необходимости, можете записать только установочные значения (Setup) или установочные значения (Setup) и палитры (Palettes).

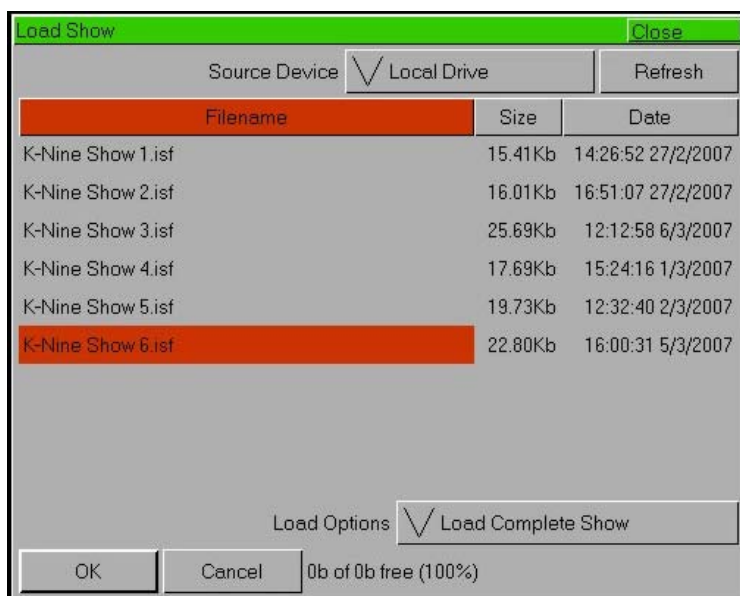
Нажмите кнопку [OK] для сохранения шоу.

Загрузка шоу

Для загрузки шоу подключите устройство хранения к USB-порту консоли (любой порт). При использовании флоппи-дисков не забудьте вставить в дисковод флоппи-диск.

Нажмите МФК [Files] или выберите кнопку [Files] в окне Setup.

Нажмите МФК [Load Show] или выберите кнопку [Load Show] на мониторе. На мониторе отобразится окно загрузки шоу:



Выберите требуемое устройство записи. Список файлов шоу, найденных на заданном устройстве, отобразится в окне.

Выберите файл требуемого шоу из списка (например, «K-Nine Show 6»). Задайте требуемые параметры Load Options. По-умолчанию установлено Load Complete Show (загрузить шоу полностью), но Вы, при необходимости, можете загрузить только установочные значения (Setup) или установочные значения (Setup) и палитры (Palettes).

Нажмите кнопку [OK] для загрузки шоу.

Примечание – загрузка шоу

Загрузка файла шоу очистит все данные существующего шоу с консоли, поэтому убедитесь, что Вы создали резервную копию Вашего предыдущего шоу до того, как Вы загрузите другое шоу в консоль.

Файлы шоу из консоли Solution desk могут быть загружены в Solution XL и наоборот.

Установка (Setup)

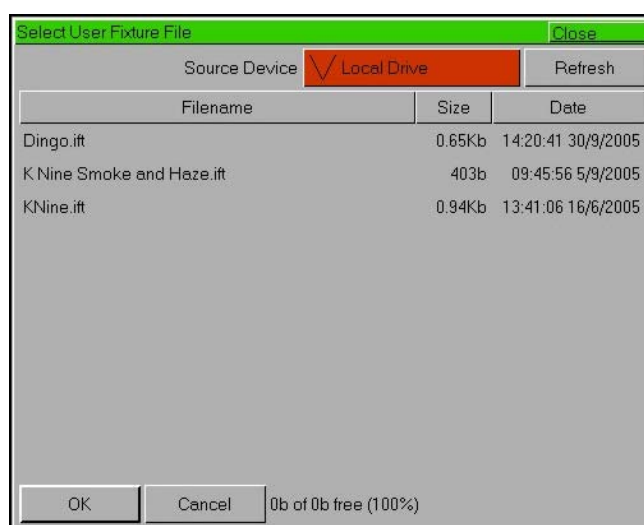
Загрузка пользовательских моделей интеллектуальных приборов

Консоль обеспечивает способ для загрузки моделей приборов, которые отсутствуют в библиотеке приборов, хранящейся в консоли, т.е. пользовательских моделей приборов, которые хранятся на карте памяти. Можно создать любой прибор, отсутствующий в библиотеке, используя наше средство Fixture Tools – для получения бесплатного ПО см. полную информацию на нашем сайте поддержки <http://support.zero88.com>.

Для загрузки файла пользовательской модели прибора подсоедините устройство хранения к USB-порту консоли. При использовании флорпи-дисков не забудьте вставить в дисковод флорпи-диск.

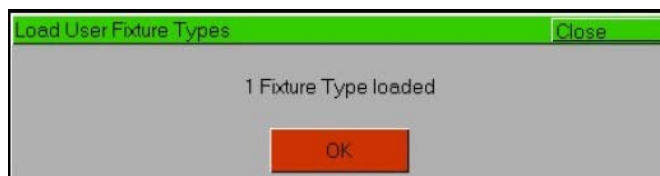
Нажмите МФК [Files] или выберите кнопку [Files] в окне Setup.

Нажмите МФК [Load UFT] или выберите кнопку [Load UFT] на мониторе. На мониторе отобразится окно выбора файла пользовательского прибора:



Выберите требуемое устройство записи. В окне отобразится список файлов пользовательских моделей приборов.

Выберите требуемый файл и затем нажмите кнопку [OK]. Будут загружены и добавлены в библиотеку консоли все модели приборов, содержащиеся в выбранном файле. Отобразится сообщение, отображающее, сколько загружено моделей приборов:

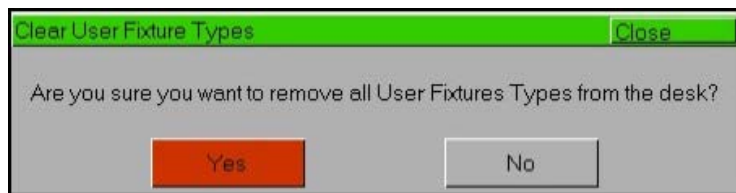


Удаление пользовательских моделей приборов

Консоль обеспечивает способ удаления всех пользовательских моделей приборов, которые были загружены в консоль.

Нажмите МФК [Files] или выберите кнопку [Files] в окне Setup.

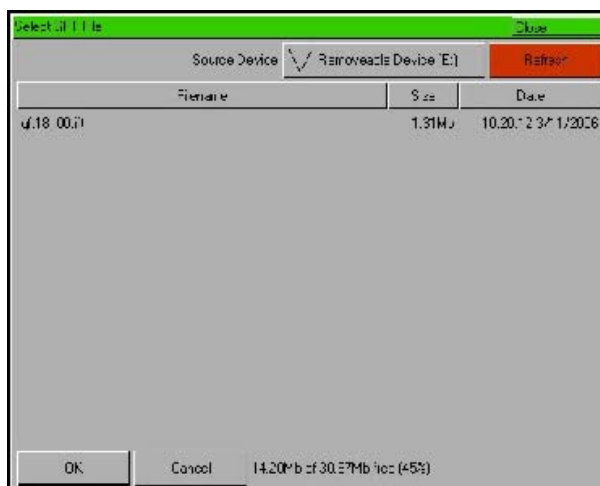
Нажмите МФК [Clear UFT] или выберите кнопку [Clear UFT] на мониторе. На экране отобразится окно подтверждения:



Нажмите кнопку [Yes] для удаления всех пользовательских моделей приборов с консоли.

Модификация файла приборов

Консоль обеспечивает способ для модификации файла библиотеки приборов, хранящегося в консоли. Подсоедините устройство записи, содержащее файл библиотеки приборов, к USB-порту консоли. Нажмите МФК [Files] или выберите кнопку [Files] в окне Setup. Нажмите МФК [Update Fixture File] или выберите кнопку [Update Fixture File] на мониторе. На мониторе отобразится окно Select GFT File:



Выберите требуемое устройство записи. В окне отобразится список файлов, найденных в устройстве записи. Выберите требуемый файл библиотеки приборов и затем нажмите кнопку [OK].

Установка (Setup)

Информация о консоли

Нажмите МФК [Files] или выберите кнопку [Files] в окне Setup. Нажмите МФК [Desk Information] или выберите кнопку [Desk Information] на мониторе. На мониторе отобразится экран информации о консоли. Он будет содержать различную информацию о программном обеспечении, прошивке ПЗУ и системе BIOS, инсталлированных в консоли, а именно:

- Hardware Platform (аппаратная платформа)
- Slave 1 Bootloader and Firmware (загрузчик и прошивка Slave 1)
- Slave 2 Bootloader and Firmware (загрузчик и прошивка Slave 2)
- Motherboard BIOS (BIOS материнской платы)
- NVR Location (расположение NVR)
- Operating System Version (версия операционной системы)
- Software Version (версия ПО)
- Serial Number (серийный номер)
- Fixture Library Version (версия библиотеки приборов)
- Current Show (текущее шоу)
- Flash Size (размер флеш-памяти)

Обновление программного обеспечения

Эта функция позволяет Вам обновить операционное программное обеспечение на консоли.

Скопируйте upd-файл на флэш-карту памяти со своего PC. Запустите консоль, как обычно, и вставьте флэш-карту памяти, содержащую пакет обновления, в один из USB-портов консоли. Если Вы хотите сохранить Ваше шоу, сделайте это прямо сейчас, так как оно будет удалено в процессе обновления. Нажмите МФК [Files] или выберите кнопку [Files] в окне Setup. Нажмите МФК [Update Software] или выберите кнопку [Update Software] на мониторе. Консоль запросит у Вас подтверждения обновления, а затем начнет обновление. Не отключайте питание от консоли во время этого процесса. После завершения обновления консоль попросит Вас выключить и включить питание консоли.

ПРИМЕЧАНИЕ: *Очень важно просмотреть замечания по релизу для каждой новой версии ПО, так как могут потребоваться альтернативные механизмы обновления.*

Функции очистки

Эта функция позволяет Вам очищать (удалять) различные компоненты файлов шоу (например, палитры, группы, ячейки памяти, субмастера и т.д.), очищать все шоу или сбросить консоль к заводским установкам.

Нажмите МФК [Clear Options]. Отобразятся различные функции очистки, а именно:



Функции очистки и сброса консоли

Выберите требуемую функцию. Отобразится окно подтверждения. Нажмите кнопку [Yes] для подтверждения функции очистки или кнопку [No] для отмены операции. Общий список функций очистки приведен ниже:

- **Clear Colour Palettes ... Clear DMX Patch** – Очищает указанные объекты только из данных шоу консоли.
- **Clear All (очистить все)** – Очищает все упомянутые выше объекты шоу из консоли, но не очищает таблицу привязок адресов и не изменяет какие-либо установочные параметры.
- **Reset Desk (сброс консоли)** – Выполняет операцию **Clear All**, очищает таблицу привязок адресов и сбрасывает все установочные параметры к заводским установкам по-умолчанию.

Установка (Setup)

Локальная сеть

ArtNet

Эта функция позволяет Вам установить различные параметры, связанные с передачей выходного DMX-сигнала с консоли посредством Ethernet. В настоящий момент в консоли поддерживается только стандарт ArtNet, но в дальнейшем могут быть добавлены другие протоколы.

Нажмите МФК [Network] или выберите кнопку [Network] в окне Setup. Функция [ArtNet] выбирается по-умолчанию.

Для того, чтобы использовать возможности работы консоли по ArtNet требуется сетевое соединение между консолью Solution/Solution XL и ArtNet-совместимым устройством. Это соединение может иметь различные формы, но наиболее часто используются кабель Cat-5 с перекрестными жилами или сетевой хаб и два стандартных кабеля Cat-5.

Устройства, принимающие ArtNet, должны быть расположены в той же подсети и иметь адреса в одном IP-диапазоне, что и передающая консоль. Для целей визуализации советуем назначить компьютеру адрес 2.0.0.#. После того, как компьютеру присвоен IP-адрес, запустите консоль и компьютер.

Следующая таблица содержит параметры ArtNet:

Transmit ArtNet	Позволяет или запрещает передачу данных ArtNet.
Network Switch	2 или 10. ArtNet допускает использование двух отдельных сетевых IP-диапазонов. Большинство пользователей используют 2.0.0.x
Subnet	Предпоследнее число в IP-адресах диапазона. Используется для нескольких сетей ArtNet в одной физической сети.
Universe x Port	Каждый порт должен быть назначен как отдельный порт или быть закрыт. Этот порт должен быть согласован с приемным устройством ArtNet (Light Converse и т.д.).
Light Converse Integration	Допускает дополнительную функциональность, которая должна быть использована с Light Converse (например, двунаправленная привязка каналов, выбор приборов и т.д.)

Визуализация Light Converse

Визуализационное ПО Light Converse работает с Leap Frog в режиме прямого диалога, используя Artnet для организации двунаправленной связи.

Используя этот способ, возможно перемещать Ваши приборы в программе Light Converse и наблюдать эффект на консоли или, наоборот, наблюдать действия приборов на экране визуализации при работе с ними на консоли. Если Light Converse и Leap Frog находятся в одном сегменте Artnet, эта двусторонняя связь будет инициирована автоматически.



Zero Wire

Zero Wire DMX является беспроводной системой передачи сигнала DMX, разработанной Zero 88. Система может выдавать сигнал непосредственно с консоли посредством включения параметра [Network] в Setup и может быть затем смаршрутизирована через беспроводную точку доступа к DMX-боксам Zero Wire, которые декодируют сигнал в DMX для связи с приборами и диммерами.

На странице установок Zero Wire присутствует ряд параметров, которые позволяют смаршрутизировать каждую DMX-шину на IP-адрес с уникальным номером шины (см. ниже).

Дальнейшую информацию смотрите в руководстве пользователя по Zero Wire, которое можно найти на вебсайте Zero 88.

Выберите требуемый параметр, например, [Transmit Zero Wire]. МФК изменятся, отображая соответствующие варианты или номерную клавиатуру. Используйте МФК для выбора значения из вариантов или ввода подходящего числового значения. Следующая таблица включает в себя параметры Zero Wire:

Параметр	Диапазон	Значение по-умолчанию	Примечание
Transmit Zero Wire	«Yes» или «No»	«No»	
Advanced options	«Yes» или «No»	«No»	

Установка (Setup)

IP Address		192.168.1.1	
Subnet Mask		255.255.255.0	Дополнительный параметр
Default Gateway		0.0.0.0	Дополнительный параметр
Universe 1 Universe	«Disabled», 1 – 10	1	
Universe 1 Target		192.168.1.255	Дополнительный параметр
Universe 2 Universe	«Disabled», 1 – 10	2	
Universe 2 Target		192.168.1.255	Дополнительный параметр
Universe 3 Universe	«Disabled», 1 – 10	3	
Universe 3 Target		192.168.1.255	Дополнительный параметр
Universe 4 Universe	«Disabled», 1 – 10	4	
Universe 4 Target		192.168.1.255	Advanced Option

Remote (дистанционное управление)

Выберите функцию [Remote]. МФК и экран монитора отобразят различные параметры дистанционного управления, они приведены в следующей таблице:

Параметр	Диапазон	Значение по-умолчанию	Примечание
Enable Remote	«Yes» или «No»	Yes	
Enable Security	«Yes» или «No»	No	Доступно только при Enable Remote = Yes
Password		frogx	Доступно только при Enable Security = Yes

Портативное дистанционное управление

Дистанционное управление Solution разработано так, что оно может быть запущено на карманном компьютере (Windows Pocket PC) или мобильном устройстве (Windows Mobile device) (PDA). ПО устанавливается при помощи метода синхронизации, используя стандартный windows-инсталлятор.

Для того, чтобы связаться с оборудованием консоли, PDA требуется сетевое соединение с консолью. Наиболее часто такое соединение достигается при помощи беспроводного маршрутизатора (WiFi). И консоли и PDA будут присвоены IP-адреса.

При запуске на PDA ПО дистанционного управления Solution на короткое время отобразится всплывающее окно, вслед за окном доступа, которое опросит сеть и отобразит модель консоли, серийный номер доступных консолей, вместе со значком соединения.

При нажатии на значок соединения, будет установлена связь с консолью, а строка статуса ПО дистанционного управления покажет, что соединение активно (зеленый квадрат).

Область главного экрана

Экран имеет несколько отдельных секций, которые используются для различных функций. Верхний левый угол экрана отображает "LIVE" и отслеживает режим консоли (если активно BLIND, кнопка изменит изображение на BLIND). Следующая секция, находящаяся в центре – командная строка консоли.

Ниже располагается главная область, которая используется для отображения секции, выбранной в строке пиктограмм. Строка пиктограмм расположена внизу экрана и содержит несколько программных кнопок для описания различных областей дистанционного управления, а именно:

Chan.	Subs.	Mem.	MFks.	Out.
--------------	--------------	-------------	--------------	-------------

Выбор одной из этих кнопок переключает главную область в соответствующий раздел.

Установка (Setup)

Меню File

Меню File имеет три доступных пункта:

- **About** – отображает окно статуса соединения.
- **Disconnect** – отсоединяет дистанционное управление и возвращает Вас в окно начального соединения.
- **Exit** – отсоединяет дистанционное управление и выходит из приложения.

Статус «online/offline» дистанционного управления показан в виде значка в строке меню.

Управление каналами

Для управления каналами предназначена кнопка [Chan.] в строке пиктограмм. Она выбрана по-умолчанию.

Вверху главной области имеется выпадающее окно, позволяющее Вам выбирать банк фейдеров для управления (организованные в группы по 6 фейдеров: канала 1–6, каналы 7–12 и т.д.).

Ниже располагается группа фейдеров, которые можно двигать вверх и вниз для установки уровня фейдера.

Кнопки со стрелками вверх/вниз внизу фейдерной линейки позволяют производить изменения на малые величины (1%). Нажатие и удержание этих кнопок повторит действие, а после 10 малых изменений изменение будет происходить по 5%.

Эти фейдеры соответствуют режиму микширования, установленному в ПО консоли (пресетный режим микширования).

Изменение страницы в выпадающем окне обновит фейдеры до их текущих уровней для выбранной группы.

Управление субмастерами

Для управления субмастерами предназначена кнопка [Subs.] в строке пиктограмм. Вверху главной области имеется выпадающее окно, позволяющее Вам выбирать банк фейдеров для управления (организованные в группы по 5 фейдеров: субмастера 1–5, субмастера 6–10 и т.д.).

Далее, имеются кнопки листания страниц вверх и вниз, которые позволяют Вам выбрать требуемые страницы субмастеров. Ниже располагается группа фейдеров, которые можно двигать вверх и вниз для установки уровня фейдера.

Кнопки со стрелками вверх/вниз внизу фейдерной линейки позволяют производить изменения на малые величины (1%). Нажатие и удержание этих кнопок повторит действие, а после 10 малых изменений изменение будет происходить по 5%.

Эти фейдеры имеют LTP-режим микширования с фейдерами консоли, таким образом, субмастер может быть либо захвачен консолью управления, либо модифицирован. Изменение страницы в выпадающем окне обновит фейдеры субмастеров до их текущих уровней для выбранной страницы.

Управление ячейками памяти

Для управления ячейками памяти предназначена кнопка [Mem.] в строке пиктограмм, которая позволяет Вам переключать различные запрограммированные ячейки памяти на консоли.

Главным объектом управления ячейками памяти является кнопка [Go] внизу экрана. Она действует точно так же, как и кнопка GO на лицевой панели консоли.

Эта кнопка мигает при активном процессе перехода подобно действию светодиода в кнопке GO на лицевой панели. Кнопка [Go] на дистанционном управлении не производит автоповтора при удержании.

Управление фейдерами обеспечивает управление уровнем воспроизведения, производя LTP-микширование с фейдером MASTER консоли.

Кнопка [Pause] функционирует точно так же, как и кнопку PAUSE консоли. При двойном нажатии происходит отмотка назад.

Слева области управления ячейками памяти имеется индикация текущей и следующей ячеек памяти, а также наименования этих ячеек памяти (если определены).

МФК

Кнопка [MFks.] в строке пиктограмм является секцией multifunctionальных кнопок дистанционного управления и позволяет Вам выбирать и модифицировать различные страницы МФК, так же, как и на консоли.

Выпадающее окно сверху экрана позволяет Вам выбирать тип МФК, которым Вы хотите управлять, а функция выбора страниц справа позволяет Вам выбирать страницу.

Ниже располагается ряд из 20 кнопок МФК и их заголовки, так же, как и на ЖК-экранах консоли. Светодиоды в этих кнопках отражают статус светодиодов консоли. Нажатие кнопки в дистанционном управлении выполняет то же действие, что и эквивалентное действие на консоли.

Так же, как и в ПО консоли, существует 8 типов МФК (Special, Macros, Groups, Fixtures, Colour, Beamshape, Position и Effects).

Представление выходных уровней

Кнопка [Out.] в строке пиктограмм открывает представление выходных уровней. Это урезанная версия отображения каналов в окне Output, которая следует той же цветовой раскладке. Полоса прокрутки справа экрана позволяет Вам выбирать, какая страница каналов будет отображаться.

Установка (Setup)

Capture

С ПО консоли Solution/Solution XL теперь интегрирован визуализатор Capture:

Выберите пункт [Capture]. МФК и монитор будут отображать параметры Capture, которые приведены в следующей таблице:

Параметр	Диапазон	Значение по-умолчанию	Примечания
Enable CTP	«Yes» или «No»	No	
Use DHCP Address	«Yes» или «No»	Yes	
IP Address			IP Address используется, если Use DHCP Address установлен в «No»
Subnet Mask			Subnet Mask используется, если Use DHCP Address установлен в «No»

После установления соединения с Capture Solution может быть выбран в качестве DMX-источника, и Ваше шоу может быть визуализировано при помощи Capture.

WYSIWYG

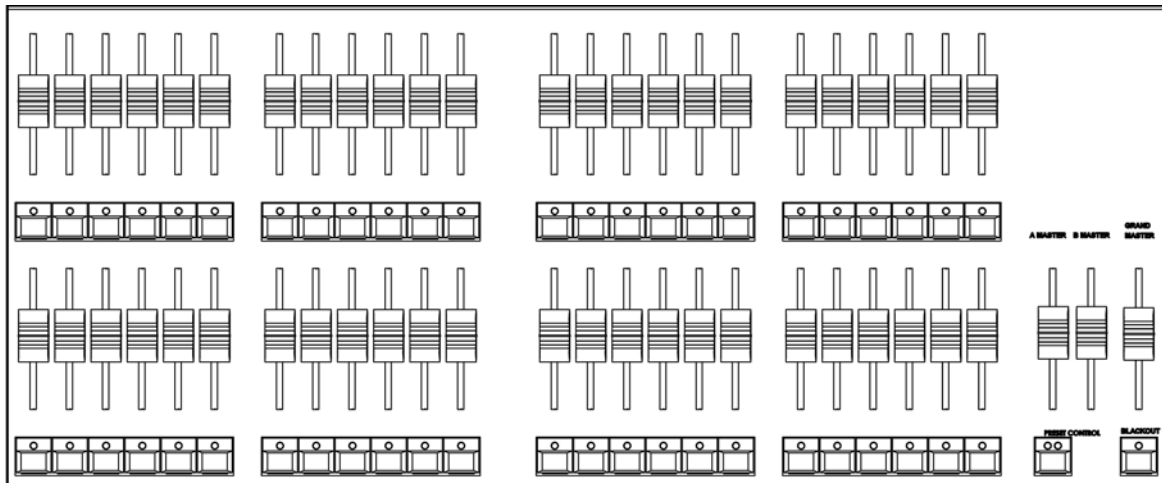
С ПО консоли Solution/Solution XL теперь интегрирован визуализатор WYSIWYG.

Выберите пункт [WYSIWYG]. МФК и монитор будут отображать параметры Capture, которые приведены в следующей таблице:

Параметр	Диапазон	Значение по-умолчанию	Примечания
Enable WYSIWYG	«Yes» или «No»	No	
Use DHCP Address	«Yes» или «No»	Yes	
IP Address			IP Address используется, если Use DHCP Address установлен в «No»
Subnet Mask			Subnet Mask используется, если Use DHCP Address установлен в «No»

Дальнейшую информацию об установлении соединения с WYSIWYG см. в примечаниях к консолям Zero 88 и WYSIWYG.

Работа с пресетами



У консоли Solution имеется 48 пресетных фейдеров, которые управляют 24 диммерными каналами в двухпресетном режиме или 48 диммерными каналами в расширенном режиме.

У консоли Solution XL имеется 96 пресетных фейдеров, которые управляют 48 диммерными каналами в двухпресетном режиме или 96 диммерными каналами в расширенном режиме.

Конфигурация и работа пресетных фейдеров, а также фейдеров A MASTER и B MASTER определяются операционным режимом консоли, кнопками WIDE и PRESET CONTROL.

По-умолчанию, консоли Solution и Solution XL находятся в расширенном операционном режиме.

Вы можете переключить консоль для работы в двухпресетном режиме, используя кнопку TWO PRESET (WIDE MODE) на странице Special Page 1 МФК или удержанием нажатой кнопки SHIFT и нажатием кнопки PRESET CONTROL.

Кнопка FLASH MODE, которую можно найти на странице Special Page 1 МФК определяет режим флэш-кнопок каналов.

Время перехода – для обеспечения плавных переходов предназначен параметр внутреннего времени перехода, применяемый при плавном переходе между сценами и в двухпресетном и в расширенном режимах. Этот параметр внутреннего времени перехода можно найти и отрегулировать на странице Special Page 1 МФК под именем «Time».

Работа с пресетами

Двухпресетный режим

Убедитесь, что фейдер GRAND MASTER находится в максимальном положении, а BLACKOUT (затемнение) выключен.

Переведите пресетный режим в положение TWO PRESET, используя МФК на странице Special Page 1 или удерживая нажатой кнопку SHIFT и нажав кнопку PRESET CONTROL.

Установите фейдеры A MASTER и B MASTER в нулевое положение.

Внутреннее время на странице Special Page 1 должно быть установлено в 0.0 секунд.

Вывод сцены

Установите выходные уровни фейдеров в пресете А, затем переместите фейдер А MASTER в максимальное значение или установите требуемые выходные уровни фейдеров в пресете В, затем переместите фейдер В MASTER в максимальное положение.

Ручной переход между сценами

Параметр Crossfade Time должен быть установлен в 0.0 на странице Special Page 1.

Установите фейдер А MASTER в максимальное положение, а фейдер В MASTER – в нулевое положение. Выставьте световую картину, используя фейдеры пресета А. Вы увидите эту картину на сцене. Выставьте другую световую картину, используя фейдеры пресета В. Вы пока еще не увидите эту картину на сцене.

Для перехода на картину пресета В одновременно перемещайте фейдер А MASTER в ноль, а фейдер В MASTER – в максимальное положение. Заметьте, что фейдер В MASTER инвертирован, поэтому для совершения этого действия необходимо двигать оба фейдера из верхнего положения в нижнее. Так как мастер-фейдеры двигаются совместно, картина пресета В будет вводиться, а картина пресета А – уводиться.

Для возврата к сцене пресета А одновременно перемещайте фейдер А MASTER в максимальное положение, а фейдер В MASTER – в ноль. При движении мастер-фейдеров картина пресета В будет уводиться, а картина пресета А – вводиться.

В обоих случаях переход будет осуществлен без затемнения, а скорость перехода будет определяться скоростью движения фейдеров А MASTER и В MASTER.

Переходы между картинами с определенным временем

Установите параметр Time в соответствии с требуемым временем перехода, используя кнопку TIME на странице Special Page 1.

Установите A MASTER в максимальное положение, в B MASTER в ноль. Выставьте световую картину, используя фейдеры пресета A. Выставьте другую картину при помощи фейдеров пресета B. Чтобы инициировать переход с определенным временем, быстро переместите A MASTER в ноль, а B MASTER в максимальное положение.

На выходе произойдет переход от картины A к картине B в течение назначенного времени (при условии, что время, потраченное на перемещение мастер-фейдеров, было меньше, чем заданное время).

Для возврата к картине A быстро переместите A MASTER в максимальное положение, а B MASTER в ноль. На выходе произойдет переход от картины B к картине A в течение назначенного времени (при условии, что время, потраченное на перемещение мастер-фейдеров, было меньше, чем заданное время).

В обоих случаях переход будет осуществлен без затемнения. Если фейдеры A MASTER или B MASTER перемещены только на часть своего полного хода, то время, требующееся для достижения конечного выходного состояния, тоже будет составлять часть заданного времени.

Вспышки на каналах

Флэш-режим должен быть установлен в положение FLASH при помощи кнопки FLASH MODE на странице Special Page 1.

Флэш-кнопки под фейдерами PRESET A и PRESET B после этого могут использоваться для мигания отдельными каналами до уровня установленного фейдером GRAND MASTER. При включении вспышки на канале индикатор во флэш-кнопке будет светиться, показывая, что вспышка задействована.

Соло-работа каналов

Флэш-режим должен быть установлен в положение SOLO при помощи кнопки FLASH MODE на странице Special Page 1.

Флэш-кнопки под фейдерами PRESET A и PRESET B после этого могут использоваться для соло-работы отдельных каналов и установки их до уровня, установленного фейдером GRAND MASTER.

При соло-работе канала при удержании нажатой флэш-кнопки канала яркость всех прочих диммерных каналов и яркость всех интеллектуальных приборов уменьшается до нуля. При соло-работе канала индикатор во флэш-кнопке будет светиться, показывая, что режим соло задействован.

Запирание каналов

Флэш-режим должен быть установлен в положение LATCH при помощи кнопки FLASH MODE на странице Special Page 1.

Флэш-кнопки под фейдерами PRESET A и PRESET B после этого могут использоваться для «запирания» отдельных каналов.

Последовательные нажатия флэш-кнопок каналов включают и выключают запирание канала.

При включенном запирании канала индикатор флэш-кнопки канала светится.

При отключенном запирании канала индикатор флэш-кнопки канала погашен.

Работа с пресетами

Расширенный режим

Вывод световых картин при помощи пресетных фейдеров или сохраненных сцен, ручные переходы или переходы с заданным временем между картинами (фейдеры и сохраненные). Вспышки, соло и «запираания» каналов.

В расширенном режиме у Вас имеется возможность осуществлять переходы или комбинировать две полноразмерных картины – т.е. 48 каналов на консоли Solution или 96 каналов на консоли Solution XL.

Картина выставляется при помощи фейдеров пресета А и пресета В для установки уровней всех диммеров. Картина затем сохраняется в памяти нажатием кнопки PRESET CONTROL

Затем при помощи фейдеров пресетов А и В выставляется вторая картина. Фейдеры А MASTER и В MASTER после этого используются для перехода между двумя картинами.

Кнопка PRESET CONTROL и соответствующие индикаторы используются для управления и индикации того, какой из фейдеров: А MASTER или В MASTER, управляют пресетными фейдерами каналов, а какой – сохраненной сценой.

Выставление и сохранение картин

Убедитесь, что фейдер GRAND MASTER находится в максимальном положении, BLACKOUT (затемнение) выключено. Время переходов должно быть установлено в ручной режим.

Если консоль до сих пор не находится в расширенном режиме, установите значение режима WIDE, используя кнопку на странице Special Page 1 или удерживая нажатой кнопку SHIFT и нажимая кнопку PRESET CONTROL.

При включении расширенного режима пресетные фейдеры будут привязаны к А MASTER, а сохраненная сцена – к В MASTER. Индикаторы кнопки PRESET CONTROL покажут это. Сохраненная картина будет очищена (все уровни диммерных каналов установлены в 0%).

Если А MASTER и GRAND MASTER установлены в максимальное значение, а В MASTER – в нулевое, перемещение любого из пресетных фейдеров вызовет изменение выходного уровня соответствующего канала. Уровень становится равным тому, что и уровень пресетного фейдера. Картина затем, при необходимости, выставляется при помощи пресетных фейдеров.

Для сохранения картины нажмите кнопку PRESET CONTROL. Уровни пресетных фейдеров сохраняются в «сохраненной» картине, а индикатор в кнопке PRESET CONTROL изменит свое свечение. А MASTER сейчас связан с сохраненной картиной, а В MASTER – с пресетными фейдерами.

Теперь пресетные фейдеры могут быть использованы для выставления следующей картины без воздействия на выходные каналы. Для вывода картины, выставленной при помощи пресетных фейдеров, одновременно двигайте А MASTER с максимального положения до 0%, а В MASTER с 0% до максимального положения. Между сохраненной картиной и картиной, набранной при помощи пресетных фейдеров, будет осуществлен переход без затемнения.

Если теперь нажать кнопку PRESET CONTROL, уровни пресетных фейдеров сохранятся в «сохраненную» картину (перезаписав предыдущие значения), а индикаторы в кнопке PRESET CONTROL изменят свечение. В MASTER теперь связан с сохраненной картиной, а А MASTER – с пресетными фейдерами. Эту процедуру можно затем повторить, при необходимости, для эффективного использования двухпресетной консоли, управляющей всеми диммерными каналами.

Ручные переходы и переходы с заданным временем

В расширенном режиме переходы между картиной, набранной при помощи пресетных фейдеров, и сохраненной картиной работают точно так же, как и переходы между пресетами А и В в двухпресетном режиме.

При времени, установленном в 0.0 на странице Special Page 1, время перехода определяется скоростью перемещения фейдеров А MASTER и В MASTER.

Если время установлено не в 0.0, время перехода при перемещении мастер-фейдеров будет определяться параметром времени внутреннего перехода.

Программирование

Эта секция руководства покрывает основные возможности программирования, которые включают выбор интеллектуальных приборов, регулировку одного или нескольких их параметров в соответствии с требуемыми значениями и затем запись информации в ячейку памяти, субмастер или палитру.

Окно Program Window

Окно Program Window – окно программирования – является центром возможностей программирования консоли Solution/Solution XL. Рекомендуется (но не обязательно), чтобы окно Program Window отображалось на экране монитора при программировании ячеек памяти, субмастеров и палитр.

Для отображения окна Program Window нажмите кнопку PGM WIN.

При изменении уровней диммеров или выборе интеллектуальных приборов и регулировке их параметров соответствующая информация появится в окне Program Window, например:

The screenshot shows the 'Program Window' interface. At the top, there is a 'Percent' tab and a 'Smart Tag' dropdown. Below this is a grid of 24 channels, numbered 1 to 24. The first row shows values: 100, 100, 100, 100, 100, 100, 48, 49, 47, 47, 48, 47. The second row shows values: 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48. The third row shows values: 30, 32, 32, 33, 30, 28. Below the grid is a table with columns: Intensity, Pan, Tilt, Color 1, Color 2, Iris, FrostFX, Prism, Focus, Gobo1, Gobo2<>, G2<<. The table contains five rows of data for Goldenscan HPE devices [101] through [105].

	Intensity	Pan	Tilt	Color 1	Color 2	Iris	FrostFX	Prism	Focus	Gobo1	Gobo2<>	G2<<
Goldenscan HPE [101]	100	50	90	59	0	100	0	0	100	95	0	0
Goldenscan HPE [102]	100	50	90	59	0	100	0	0	100	95	0	0
Goldenscan HPE [103]	100	50	90	59	0	100	0	0	100	95	0	0
Goldenscan HPE [104]	100	50	90	59	0	100	0	0	100	95	0	0
Goldenscan HPE [105]	100	50	90	59	0	100	0	0	100	95	0	0

Программирование

Секция диммеров

Секция диммеров окна Program Window отображается в качестве таблицы, пристыкованной вверху окна Program Window, и показывает номера каналов, их выходные значения и статус маркировки. Цветовая раскладка для этой секции такова:

Номера диммеров всегда отображаются черным текстом на желтом фоне, если они выбраны, и голубым текстом на черном фоне, если они не выбраны.

Значения диммеров отображаются красным текстом, если они промаркированы, белым текстом, если не маркированы, и не отображаются совсем, если они не в окне Program Window.

Секция интеллектуальных приборов

Секция интеллектуальных приборов отображается ниже секции диммеров. Приборы и их параметры показаны в таблице. Выбранные в текущий момент приборы подсвечены желтым. Маркированные параметры приборов имеют зеленый фон.

Значения параметров

Значения параметров могут отображаться в процентах, DMX-значениях или наименований значений, а именно:

Нажмите программную кнопку [Percent] (ее также можно найти на странице Special Page 1). Отобразится выпадающее меню со следующими пунктами:

- **Percent** – При выборе этого пункта значения всех параметров прибора отображаются в виде процентов (т.е. 0 – 100% и для 8-битных и для 16-битных параметров).
- **DMX** – При выборе этого пункта значения всех параметров прибора отображаются в виде DMX-значений (т.е. 0 – 255 для 8-битных параметров или 0 – 65535 – для 16-битных параметров).
- **Details (%)** – При выборе этого пункта значения параметров прибора будут отображаться в виде наименований значений элементов параметров (например, Red, Gobo 1) там, где они определены в описаниях приборов. Если значения параметров не определены, окно покажет актуальные числовые значения в процентах.
- **Details (DMX)** – При выборе этого пункта значения параметров прибора будут отображаться в виде наименований элементов значений параметров (например, Red, Gobo 1), там где они определены в описаниях приборов. Если значения параметров не определены, окно покажет актуальные числовые значения в виде DMX-значений (0 – 255 или 0 – 65535).

Выбор приборов

Перед тем, как управлять приборами при помощи консоли, они должны быть выбраны. Нажмите кнопку FIXTURES. МФК превратятся в кнопки выбора приборов, а ЖК-экраны над кнопками покажут, какой прибор связан с каждой МФК. Нажмите МФК для выбора прибора; нажмите ее еще раз для отмены выбора прибора.

При выборе каждого прибора он появляется в окне Program Window. Также, такой способ возможен для выбора диммеров, если Preset [Flash Mode] установлено в положение Off/Select.

Управление параметрами приборов

Каждая модель прибора имеет свой собственный набор параметров (интенсивность, цвет, гобо, pan, tilt и т.д.), которые сгруппированы вместе в различные атрибуты (Position – положение, Colour – цвет, Beamshape – форма луча).

После выбора прибора или группы приборов кнопки атрибутов и колеса управления, при необходимости, можно использовать для регулировки выходных уровней параметров.

Управление параметрами интенсивности

Параметр интенсивности (или яркости) выбранных приборов управляется при помощи колеса управления. Выберите требуемые прибора и затем нажмите кнопку POSITION (если она до сих пор не нажата). Параметр интенсивности (диммер) привязан к второму колесу управления.

Используйте колесо управления для регулировки уровня интенсивности. Выходное значение показывается на ЖК-экране над колесом управления.

Command Line – Numeric Entry of Intensity Values

Возможно, также, вводить уровни для диммеров и параметров интенсивности интеллектуальных приборов при помощи синтаксиса командной строки. Выберите страницу Special Page 2 на МФК.

Кнопка [SHOW COMMAND LINE] используется для отображения командной строки на мониторе и позволяет использовать цифровую клавиатуру на МФК для управления уровнями диммеров и каналами интенсивности интеллектуальных приборов.

Команды имеют формат: <выбор_каналов> @ <значение> ENTER. Например:

3 @ 50 ENTER; 5 @ FULL	Команды одиночным каналам
5 + 6 @ 20 ENTER; 14 +16 + 20 @ 75 ENTER;	Многоканальные команды
1 THRU 10 @ 80 ENTER; 15 THRU 20 @ FULL;	Команды диапазонам каналов

Совет – интенсивность не меняется?

Если выходные уровни интенсивности не меняются при регулировке параметров интенсивности при помощи колеса, убедитесь, что фейдер GRAND MASTER находится в максимальном положении, а кнопка BLACKOUT выключена. Если выбранные приборы имеют параметр Shutter (заслонка), убедитесь, что заслонка открыта.

Управление параметрами цвета/формы луча/положения

Параметры цвета, формы луча и положения выбранных приборов управляются при помощи колес управления. Выберите требуемые приборы и затем нажмите клавишу COLOUR (цвет), BEAMSHAPE (форма луча) или POSITION (положение). Колесам управления будут привязаны соответствующие параметры для приборов, и они будут выведены на ЖК-экран колес управления.

Если прибор имеет более чем три параметра выбранного атрибута, нажатие кнопки атрибута (например, COLOUR) выберет следующую группу параметров.

Программирование

Маркировка параметров

Параметры приборов должны быть «промаркированы» для того, чтобы быть записанными при программировании ячеек памяти, субмастеров и палитр.

Статус маркировки каждого параметра прибора отображается в окне Program Window при помощи цвета его фона: серый = немаркированный; зеленый = маркированный, а также на ЖК-экране колес управления: нормальное изображение = немаркированный; инверсное изображение = маркированный.

Если значение параметра изменяется путем движения колеса управления, применения палитры или непосредственно в окне Program Window, он будет промаркирован автоматически.

Маркировка или снятие маркировки могут быть применимы к параметру, атрибуту или уровню прибора, а именно:

Маркировка по уровню параметра

Перемещение колеса управления автоматически маркирует соответствующий параметр прибора.

Удерживание нажатой кнопки CLEAR key и перемещение колеса управления снимает маркировку с параметра, привязанного к этому колесу.

Маркировка по уровню атрибута

Чтобы вручную промаркировать или размаркировать все параметры отдельного атрибута выбранных приборов, выполните одну из следующих операций:

Удерживайте нажатой кнопку CLEAR и нажмите кнопку COLOUR;

Удерживайте нажатой кнопку CLEAR и нажмите кнопку BEAMSHAPE;

Удерживайте нажатой кнопку CLEAR и нажмите кнопку POSITION;

Удерживайте нажатой кнопку CLEAR и нажмите кнопку EFFECTS.

Маркировка по уровню прибора

Чтобы вручную промаркировать или размаркировать все параметры отдельного прибора, выполните следующую операцию:

Удерживайте нажатой кнопку CLEAR и нажмите соответствующую кнопку выбора прибора (МФК).

Умная маркировка

При нормальной работе консоли в ячейки памяти, субмастера или палитры будут записаны только те каналы, которые промаркированы в окне Program Window.

«Умные» метки снимают с Вас потребность решать задачу, какие каналы должны быть, а какие – не должны быть в промаркированном состоянии. По существу, они могут быть использованы для построения состояний, используя субмастера и другие элементы воспроизведения.

При помощи включенных умных меток при нажатии кнопки RECORD состояние сцены, которое будет записано, не зависит от того, промаркирован или нет диммерный канал или параметр прибора в окне Program Window.

Проще говоря, используя умные метки, Вам нет необходимости больше думать о таком отслеживании. Консоль сама произведет все необходимое отслеживание для того, чтобы Ваше шоу работало, включая игнорируемые приборы, чья интенсивность установлена в 0% для возможности применения функции Move On Dark (на затемнение).

Для переключения на «умные» метки нажмите кнопку [Smart Tag] в окне Program Window или нажмите МФК [Smart Tag] на странице Special Page 1.

Используйте умные метки в комбинации с параметром Cue Only для создания вложенных сцен, которые не задевают весь стек сцен (например, добавление затемнения в середине сцены).

Параметр Cue Only

Параметр Cue Only, который выбирается через МФК [Cue Only] на странице Special Page 1 и в окне Update Options Window, позволяет Вам программировать новые сцены или производить изменения в сценах, не затрагивающие никакие последующие сцены в стеке памяти.

Представьте себе сценарий, где Вы имеете две сцены, слегка различные (Cue 1 и 2). Между ними Вы желаете добавить затемнение с отдельным лучом для добавляемой сцены (Cue 1.5). В соответствии с поведением отслеживания, если Вы добавляете единственный луч и затемнение в вставляемую сцену 1.5, эти изменения будут отслеживаться далее в Cue 2, внося путаницу в состояние.

Путем добавления нового состояния в качестве Cue Only консоль автоматически добавит требуемую маркировку в Cue 2, чтобы остановить изменения от дальнейшего отслеживания от Cue 1.5.

Программирование

Функция Home (домой)

Функция Home обеспечивает быстрый способ установки параметров интеллектуальных приборов в их «домашние» значения. Домашние значения берутся из таблицы Edit Fixtures в окне Setup, и, если только они не были специально откорректированы, обычно устанавливается следующий набор значений: яркость (интенсивность) в максимальное значение, цвет в белый, без гобо, без призмы, заслонка открыта, pan и tilt в среднее положение и т.д.

Параметры, переведенные в домашние значения, автоматически маркируются в окне Program Window.

Функция Home доступна для приборов и уровней атрибутов. Выберите приборы, которые необходимо перевести в домашние положения, и затем выполните любое из приведенных ниже действий:

Действие	Примечания
Нажмите кнопку HOME	Переводит в домашнее состояние все выбранные приборы; удаляет все эффекты.
Удерживайте нажатой кнопку FIXTURES и нажмите кнопку HOME	Переводит в домашнее состояние параметры яркости выбранных приборов; удаляет все эффекты интенсивности.
Удерживайте нажатой кнопку COLOUR и нажмите кнопку HOME	Переводит в домашнее состояние параметры цвета выбранных приборов; удаляет все эффекты цвета.
Удерживайте нажатой кнопку BEAMSHAPE и нажмите кнопку HOME	Переводит в домашнее состояние параметры формы луча выбранных приборов; удаляет все эффекты формы луча.
Удерживайте нажатой кнопку POSITION и нажмите кнопку HOME	Переводит в домашнее положение параметры положения выбранных приборов; удаляет все эффекты позиционирования.
Удерживайте нажатой кнопку EFFECTS и нажмите кнопку HOME	Удаляет все эффекты из выбранных приборов. Это хороший способ остановки всех эффектов из воспроизведения.

Примечание – перевод приборов в домашнее состояние в течение времени

Удержание нажатой кнопки TIME и нажатие кнопки HOME приведет к переходу выходных значений приборов к их домашним значениям в течение заданного времени перехода. Параметр внутреннего времени перехода можно найти и отрегулировать на странице Special Page 1 МФК.

Функция Highlight (выделение)

Функция Highlight обеспечивает быстрый способ обнаружения прибора (или приборов) и позволяет Вам регулировать положение (параметры pan и tilt) без маркировки любого из этих параметров. Это может быть чрезвычайно полезно при создании палитр положений (см. далее).

Для подсветки выделенных приборов удерживайте нажатой кнопку SHIFT и нажмите кнопку HOME. Выходные значения всех параметров выбранных приборов, за исключением Pan и Tilt, устанавливаются в домашние значения (как это определено в таблице Edit Fixtures окна Setup).

При выделении прибора возможно редактировать только параметры pan, tilt и эффекты движения.

Для снятия выделения с выбранных приборов удерживайте нажатой кнопку SHIFT и нажмите кнопку HOME. Параметры, не связанные с положением (интенсивность, цвет, гобо и т.д.) вернутся к своим предыдущим выходным значениям. При выборе другого прибора этот прибор будет подсвечен взамен.

Программирование

Режимы редактирования колес

Консоль обеспечивает ряд режимов редактирования колес, которые выбираются пользователем и применяются при одновременном редактировании нескольких интеллектуальных приборов.

Для каждого атрибута существуют нормальный и дополнительный режимы работы колес.

Нормальный режим применяется, при движении колеса. Дополнительный режим применяется при удержании нажатой кнопки SHIFT и движении колеса.

Режимы редактирования колес, описания каждого режима и то, как изменять режимы редактирования колес, описаны в следующих секциях.

Режимы редактирования колес по-умолчанию

Каждый атрибут имеет свои собственные режимы редактирования колес по-умолчанию, как определено в следующей таблице:

	Яркость	Цвет	Форма луча	Положение	Эффекты
Нормальный режим	Абсолютный	Абсолютный	Абсолютный	Относительный	Абсолютный
Дополнительный режим	Распределить относительно первого	Распределить относительно первого	Распределить относительно первого	Распределить относительно первого	Распределить относительно первого

Абсолютный режим

Значение параметров для всех выбранных приборов устанавливается в одинаковое абсолютное значение. Например, выбираем приборы 1 – 5 и регулируем параметр:

Параметр прибора	Прибор 1	Прибор 2	Прибор 3	Прибор 4	Прибор 5
Начальное значение	30	20	40	10	50
Новое значение	15	15	15	15	15
Изменение значения	-15	-5	-25	+5	-35

Относительный режим

Значение параметра каждого из выбранных приборов возрастает или убывает на одинаковую величину от своего начального значения. Этот режим наиболее часто используется для регулировки параметров положения (pan и tilt). Например:

Параметр прибора	Прибор 1	Прибор 2	Прибор 3	Прибор 4	Прибор 5
Начальное значение	10	20	30	40	50
Новое значение	15	25	35	45	55
Изменение значения	+5	+5	+5	+5	+5

Режим распределения относительно первого (Fan First)

Значение параметра каждого из выбранных приборов возрастает или убывает на различную величину относительно начальных значений в зависимости от номера прибора. Значение первого выбранного прибора фиксируется. Пример режима распределения относительно первого (Прибор 1 фиксируется):

Параметр прибора	Прибор 1	Прибор 2	Прибор 3	Прибор 4	Прибор 5
Начальное значение	10	10	10	10	10
Новое значение	10	15	20	25	30
Изменение значения	0	+5	+10	+15	+20

Режим распределения относительно центрального (Fan Middle)

Значение параметра каждого из выбранных приборов возрастает или убывает на различную величину относительно начальных значений в зависимости от номера прибора. Значение центрального выбранного прибора фиксируется. Пример режима распределения относительно центрального (Прибор 3 фиксируется):

Параметр прибора	Прибор 1	Прибор 2	Прибор 3	Прибор 4	Прибор 5
Начальное значение	50	50	50	50	50
Новое значение	40	45	50	55	60
Изменение значения	-10	-5	0	+5	+10

Программирование

Режим распределения относительно последнего (Fan Last)

Значение параметра каждого из выбранных приборов возрастает или убывает на различную величину относительно начальных значений в зависимости от номера прибора. Значение последнего выбранного прибора фиксируется. Пример режима распределения относительно последнего (Прибор 5 фиксируется):

Параметр прибора	Прибор 1	Прибор 2	Прибор 3	Прибор 4	Прибор 5
Начальное значение	50	50	50	50	50
Новое значение	30	35	40	45	50
Изменение значения	-20	-15	-10	-5	0

Режим V-распределения (Fan V)

Значение параметра каждого из выбранных приборов возрастает или убывает на различную величину относительно начальных значений в зависимости от номера прибора. Значение центрального выбранного прибора фиксируется. Пример режима V-распределения (Прибор 3 фиксируется):

Параметр прибора	Прибор 1	Прибор 2	Прибор 3	Прибор 4	Прибор 5
Начальное значение	50	50	50	50	50
Новое значение	70	60	50	60	70
Изменение значения	+20	+10	0	+10	+20

Изменение режимов редактирования колес

Для изменения нормального или дополнительного режимов редактирования колес удерживайте нажатой кнопку SETUP и нажмите кнопку требуемого атрибута (например, COLOUR). МФК изменятся, показывая различные установочные параметры для выбранного атрибута.

Выберите необходимую кнопку: [Normal Wheel Mode] или [Shifted Wheel Mode]. МФК изменятся, показывая доступные режимы редактирования колес.

Выберите требуемый режим редактирования колес (например, абсолютный). МФК вернутся к установочным параметрам атрибута. Нажмите кнопку для завершения операции.

«Слепой» режим

«Слепой» режим позволяет Вам программировать и редактировать ячейки памяти, субмастера и т.д. без задействования реальных DMX выходов консоли.

Фактически, существуют два окна Program Windows: «живое», которое обычно используется, и «слепое», которое используется при задействовании «слепого» режима.

Вход в «слепой» режим

Вход в «слепой» режим осуществляется путем нажатия кнопки BLIND на странице Special Page 1 МФК. Загорится светодиод в МФК, а текст на ЖК-экране изменится на инверсный, показывая, что консоль находится в «слепом» режиме.

В любом случае, вход в «слепой» режим не меняет «живое» окно Program Window (т.е. оно не очищается, оно не изменяется и оно сохраняет вывод своих значений).

Окно Program Window изменится, отобразив новое «слепое» окно Program Window.

«Слепое» окно Program Window

Формат и разметка «слепого» окна Program Window идентичны «живому» окну Program Window.

Установка уровней диммеров и параметров интеллектуальных приборов, маркировка, размаркировка и т.д. в «слепом» окне Program Window выполняются точно так же, как и в «живом».

Все изменения, которые Вы произведете в «слепом» режиме, происходят без воздействия на «живые» выходные уровни (воспроизведения могут продолжаться, управляясь от кнопки Go и субмастеров).

Выход из «слепого» режима

Выход из «слепого» режима происходит при нажатии кнопки BLIND на странице Special Page 1 МФК. Светодиод в МФК прекратит светиться, а текст на ЖК-экране вернется к обычному.

При выходе из «слепого» режима, если окно Program Window не было сохранено или очищено, появится всплывающее окно со следующими вариантами:

- **Clear and Leave (очистить и покинуть)** – очищает «слепое» окно Program Window и возвращает Вас в «живой» режим.
- **Stay in Blind (остаться в «слепом»)** – оставляет Вас в «слепом» режиме, давая возможность перед этим сохранить окно Program Window.
- **Retain and Leave (задержать и покинуть)** – сохраняет «слепое» окно Program Window активным (конечно же, скрывая его из вида), но переключает обратно в «живой» режим. До момента возврата в «слепой» режим эти данные будут сохранены в окне Program Window.

Очистка окна Program Window

Как только в окне Program Window будут произведены какие-либо изменения, начнет светиться светодиод в клавише CLEAR, показывая, что параметры прибора изменены.

Однократное нажатие кнопки CLEAR очистит («откатит») все действия, произведенные в окне Program Window с момента загорания светодиода, за исключением выбора приборов. Светодиод в клавише светиться прекратит.

Нажатие кнопки CLEAR второй раз очистит выборку приборов в окне Program Window.

Ячейки памяти

Введение

Ячейка памяти является базовым элементом для сохранения значений диммеров и параметров интеллектуальных приборов в консоли. Они могут воспроизводиться последовательно из стека памяти (Playback X) или индивидуально через субмастера.

Типы ячеек памяти

Консоль Solution/Solution XL обеспечивает два типа ячеек памяти для использования в стеке памяти – **Сцена (Scene)** и **Чейз (Chase)**. Сцена содержит единичный набор диммеров и/или данных параметров интеллектуальных приборов; чейз содержит от 2 до 99 наборов данных каналов (см. далее в этой секции).

Стек памяти

Консоль обеспечивает программируемый пользователем стек памяти (Playback X), который содержит запрограммированные ячейки памяти в возрастающем порядке. Стек памяти воспроизводится при помощи элементов управления лицевой панели, которые включают в себя фейдер MASTER и элементы управления GO, PAUSE, OVERRIDE и STEP.

Номера ячеек памяти

Запрограммированные пользователем ячейки памяти могут быть пронумерованы от 1 до 999. Также, возможно вставить до 99 ячеек памяти между целыми номерами ячеек памяти.

Нулевая ячейка памяти

Нулевая ячейка памяти является ячейкой памяти специальной сцены. Все диммерные каналы и каналы яркости интеллектуальных приборов запрограммированы в нулевые значения; все каналы цвета интеллектуальных приборов, а также формы луча и положения запрограммированы в свои «домашние» значения. Все времена переходов и задержек установлены в ноль.

Нулевая ячейка памяти отображается на экране Memories как «--». Ее можно выбрать, вывести или скопировать, но нельзя отредактировать или удалить.

Ячейки памяти

Данные ячеек памяти

Каждая запрограммированная ячейка памяти (сцена или чейз) содержат следующие данные:

- **Номер** – см. выше.
- **Имя** – определенное пользователем наименование (необязательно).
- **Режим переключения** – кнопка GO, автоматический, реальное время, тайм-код SMPTE или тайм-код MIDI.
- **Время перехода и время задержки** – Каждая ячейка памяти имеет набор времен перехода и задержки, которые воздействуют на запрограммированные в ячейках памяти данные каналов диммеров и интеллектуальных приборов при переключении ячеек памяти. Следующие временные параметры сопоставлены каждой ячейке памяти и могут быть оставлены при своих значениях по-умолчанию, как определено в Setup, или, при необходимости, откорректированы:
 - Intensity Delay Up, Fade Up, Delay Down, Fade Down.
 - Colour Colour Delay, Colour Fade.
 - Beamshape Beamshape Delay, Beamshape Fade.
 - Position Position Delay, Position Fade.

Чейзовые ячейки памяти

Чейз состоит из определенного числа шагов (мин. = 2, макс. = 99). Каждый шаг чейза содержит набор данных каналов, которые включают уровни диммеров и/или параметров интеллектуальных приборов.

Чейз имеет также несколько **модификаторов**, которые определяют, как шаги будут выводиться при запуске чейза из Playback X или при помощи субмастера. Модификаторы могут быть отрегулированы через окно **Memory Setup Window**.

- **Direction (направление)** – Порядок, в котором выводятся шаги (Forward – вперед, Backward – назад, Bounce or Random – случайный порядок)
- **Brightness Attack (атака яркости)** – Кривая перехода каналов диммеров и каналов яркости интеллектуальных приборов между шагами (Snap – резкая, Slow Attack – медленная атака, Slow Decay – медленное угасание или Crossfade – плавный переход)
- **Drive (запуск)** – Метод, по которому происходит переключение на следующий шаг (Auto – авто, Manual – ручной, Bass – бас или Beat – ритм)
- **Speed (скорость)** – Частота, с которой происходит вывоз шагов в автоматических чейзах (диапазон: 1 – 600 bpm).
- **Colour Action (поведение цвета)** – Переход каналов цвета между шагами (Snap – резкий или Fade – плавный).
- **Beamshape Action (поведение формы луча)** – Переход каналов формы луча между шагами (Snap – резкий или Fade – плавный).
- **Position Action (поведение положения)** – Переход каналов положения между шагами (Snap – резкий или Fade – плавный).
- **Shots (проходы)** – Количество проходов чейза с момента запуска при помощи Playback X или субмастера. Диапазон: 0 –255, где 0 = постоянное действие, 1 = запуск 1 раз, 2 = запуск два раза и т.д.

Окно Memories

Нажмите кнопку MEMORIES для отображения окна Memories на главном ЖК-экране и на экране монитора. Окно Memories на мониторе показывает запрограммированные ячейки памяти и следующую незапрограммированную ячейку памяти. Ячейки памяти отображаются в возрастающем к низу экрана порядке. Каждая строка в окне отображает данные для одной ячейки памяти, например:

No	Name	Step	Fade Up	Fade Down	Colour Fade	Comments
1	14 of Full	3.0	3.0			REAL TO 3000
2	7.12 of Full	3.0	3.0			AUTO 3.0
3	7.24 of Full	3.0	3.0			AUTO 3.0
4C	Single Chase Chase	1	3.0	3.0		Fad Auto Fade Col F Beam F Pos F 60 bpm
5C	Colour Chase	2*	3.0	3.0	0.0	Fad Auto Fade Col S Beam S Pos S 120 bpm
6	Micros Probe	3.0	3.0	3.0	0.0	
7	MHC_300 Prod				0.0	
8C	Colour Chase	2	3.0	3.0	0.0	Fad Auto Fade Col S Beam S Pos S 120 bpm
9*						

В окне Memories (монитор) имеются различные поля:

No – Номер ячейки памяти. Номер чейза имеет суффикс «С», а номер незапрограммированной ячейки памяти – суффикс «*».

Name – Определенное пользователем имя для ячейки памяти (необязательно). Пустое поле, если не определено.

Step – Номер текущего шага – только для чейзов.

Fade Up – Время перехода и время задержки интенсивности для наступающей ячейки памяти. Время задержки показывается только тогда, когда оно ненулевое.

Fade Down – Время перехода и время задержки интенсивности для уходящей ячейки памяти. Время задержки показывается только тогда, когда оно ненулевое.

Colour Fade – Время перехода и время задержки цвета для ячейки памяти (см. Замечания). Время задержки показывается только тогда, когда оно ненулевое.

Comments – Это поле содержит дополнительную информацию о ячейке памяти (при необходимости):

- Memory with Auto Trigger – время ожидания ячейки памяти.
- Memory with Real Time Trigger – время, в которое включается ячейка памяти.
- Memory with SMPTE or MIDI Time Trigger – тайм-код SMPTE или MIDI.
- Chase Memory – модификаторы чейза.
- Jump – номер ячейки памяти, куда необходимо перейти.
- Macros – Макрос, который необходимо запустить, при переключении на ячейку памяти.

Ячейки памяти

Текущая и следующая ячейки памяти

Текущая ячейка памяти подсвечена зеленой полосой.

Следующая ячейка памяти подсвечена желтой полосой.

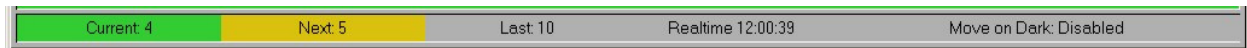
В случае, когда Текущая ячейка памяти = Следующая ячейка памяти, ячейка памяти подсвечивается желтой полосой.

Полоса стадии перехода

Полоса стадии перехода показывает графически стадию перехода в текущую ячейку памяти. Она отображается в окне Memories над информационной строкой.

Информационная строка

Информационная строка отображается внизу окна Memories и содержит следующую информацию о стеке памяти: Current – текущая ячейка памяти, Next – следующая ячейка памяти, Last – последняя запрограммированная ячейка памяти, тайм-код и параметр Move on Dark, например:



Навигация в окне Memories

Курсор на мониторе показан полем с красным фоном. Кнопки стрелок вверх, вниз, влево и вправо на лицевой панели (или соответствующие клавиши на внешней клавиатуре) используются для передвижения курсора по пространству окна Memories.

В дополнение к перемещению на одно поле за раз при помощи кнопок со стрелками, также возможен быстрый переход на определенные поля с использованием следующих комбинаций:

Нажмите кнопку MEMORIES для перемещения курсора к полю номера ячейки памяти (No) для выбранной ячейки памяти.

Если курсор находится не в одном из полей переходов, нажмите кнопку TIME для перемещения курсора в поле Fade Up.

Если курсор находится в одном из полей переходов, нажатие кнопки TIME переместит курсор в следующее поле перехода (Fade Up → Fade Down → Colour Fade → Beamshape Fade → Position Fade → Fade Up и т.д.)

Примечание – окно Memories – LTP-поля переходов

Для предотвращения загромождения экрана в окне Memories отображаются или поле Colour Fade или поле Beamshape Fade или поле Position Fade. Используйте кнопки COLOUR, BEAMSHAPE или POSITION на лицевой панели для выбора, время какого перехода будет отображаться.

Окно Memory Setup

Окно Memory Setup позволяет Вам делать следующее:

- Изменять способ включения ячейки памяти, время ожидания или тайм-код, при необходимости.
- Переходить к определенной ячейке памяти после вывода текущей.
- Запускать макрос при включении ячейки памяти.
- Корректировать модификаторы для чейзов.

Данные, которые возможно редактировать при помощи окна Memory Setup, отображаются в поле Comments окна Memories.

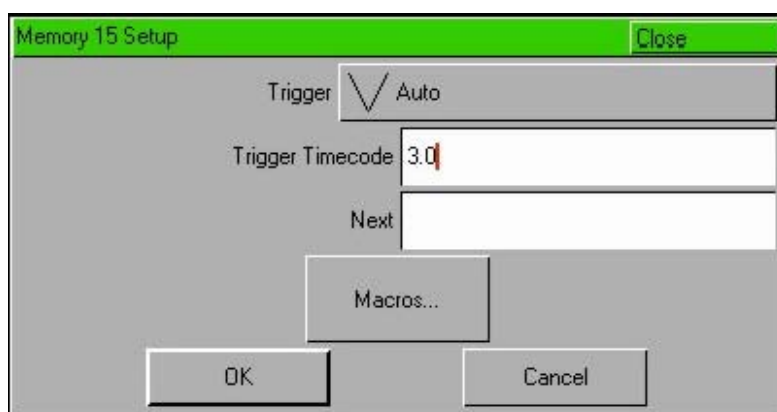
Для отображения окна Memory Setup на мониторе и изменения МФК для отображения установочных параметров ячеек памяти удерживайте нажатой кнопку SETUP и нажмите кнопку MEMORIES.

Представленные актуальные параметры зависят от типа ячейки памяти и текущих установок. Используйте МФК или пункты всплывающего меню на мониторе для выбора полей для редактирования и откорректируйте, при необходимости, параметры или значения.

Способ включения ячейки памяти и тайм-код

Выберите параметр [Trigger], затем выберите требуемый способ включения ячейки памяти (Go, Auto, Real Time, SMPTE или MIDI).

Если способ включения установлен в положение Auto, выберите параметр [Trigger Timescode] и введите требуемое время ожидания, например:



Если способ включения установлен в положение Real Time, выберите параметр [Trigger Timescode] и введите требуемое время переключения.

Если способ включения установлен в положение SMPTE, выберите параметр [Trigger Timescode] и введите требуемый тайм-код SMPTE.

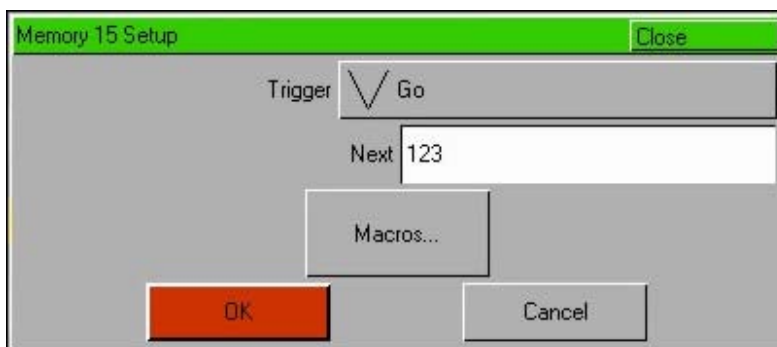
Если способ включения установлен в положение MIDI, выберите параметр [Trigger Timescode] и введите требуемый тайм-код MIDI.

Ячейки памяти

Переходы в стеке памяти

Вы можете определить номер ячейки памяти для перехода к ней после выполнения выбранной ячейки памяти. Это позволит вам перемещаться вперед и назад внутри стека памяти эффективнее, чем запуск ячеек памяти в обратном порядке.

Выберите поле [Next] в окне Memory Setup. Введите номер ячейки памяти, к которой необходимо осуществить переход и нажмите кнопку [OK]. Допустимы только правильные номера запрограммированных ячеек памяти.



Примечания – переходы в стеке памяти

В окне Memory Setup поле Next по умолчанию является пустым, показывая, что после текущей ячейки памяти будет произведено переключение на следующую запрограммированную ячейку памяти (т.е. без перехода).

Вы можете изменить значение поля Next на требуемое, чтобы разрешить переходы в стеке памяти и, таким образом, осуществить запуск ячеек памяти не по порядку.

Если в поле введено значение ячейки памяти, номер этой ячейки памяти будет показан в поле Comments окна Memories (например, «Next:123»).

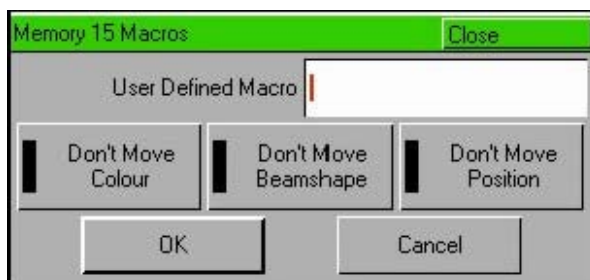
Чтобы удалить переход, нажмите Backspace для очистки поля Next в окне Memory Setup и затем нажмите ENTER.

Чтобы удалить ВСЕ переходы из стека памяти, нажмите кнопку SETUP, затем выберите [Clear Options], [Clear Jumps] и подтвердите.

Запуск макросов из ячейки памяти

Параметр Macro в окне Memory Setup позволяет Вам указать определенный пользователем макрос, который необходимо запустить при переходе на ассоциированную с ним ячейку памяти в стеке памяти. Существует также ряд «неменяющих» (Don't Move) макросов, которые могут быть, при необходимости, установлены для конкретной ячейки памяти.

Выберите параметр [Macros ...] в окне Memory Setup. На мониторе отобразится всплывающее окно Memory Macros:



Определенные пользователем макросы

Выберите поле [User Defined Macro] или нажмите МФК [User Defined Macro].

Введите номер требуемого макроса и затем нажмите ENTER для завершения. Разрешены только корректные номера запрограммированных макросов.

При ассоциировании макроса с ячейкой памяти это отражается в поле Comments окна Memories (например, M:23).

«Неменяющие» (Don't Move) макросы

«Неменяющие» макросы используются для предотвращения изменения консолью значений каналов цвета, формы луча и положения в тех случаях, где обычно это происходит в качестве составной части операции перехода на затемнение (Move On Dark). Имеется одна МФК/кнопка для каждого атрибута. Эти макросы могут быть, при необходимости, выбраны независимо.

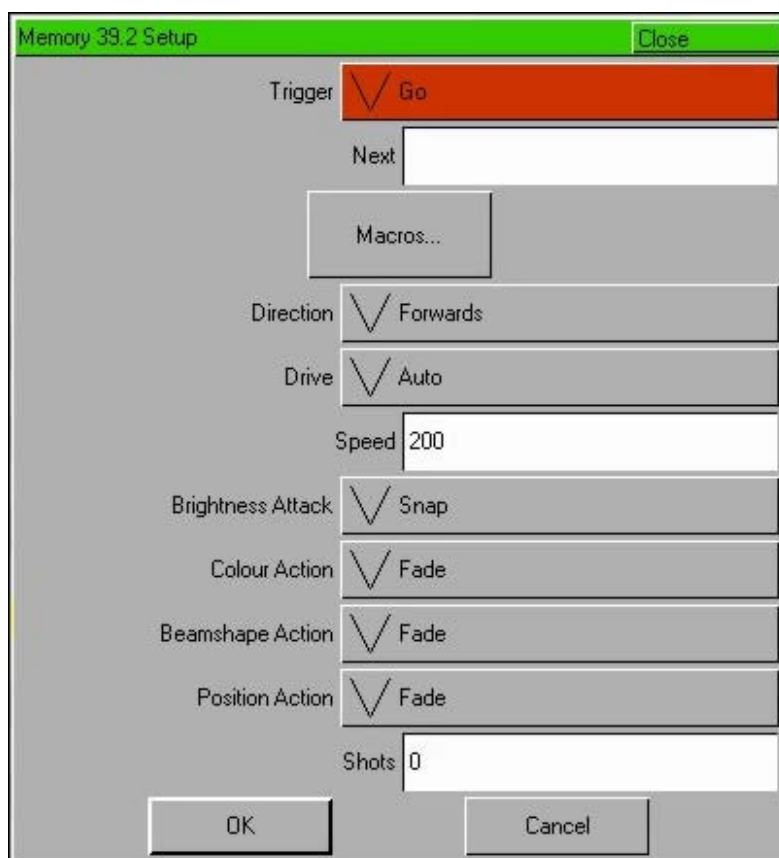
Нажмите требуемую МФК/кнопку [Don't Move Colour], [Don't Move Beamshape] или [Don't Move Position] для переключения между добавлением и удалением макроса из памяти. При добавлении макроса к ячейке памяти загорается светодиод в МФК, а текст на ЖК-экране над МФК отображается в инверсном стиле.

При ассоциировании «неменяющего» макроса с ячейкой памяти это отражается в поле Comments окна Memories Window (например, DM:CBP).

Ячейки памяти

Модификаторы чейзов

Пример окна Memory Setup для чейза:



Выберите параметр [Direction], затем выберите требуемое направление (Forwards – вперед, Backwards – назад, Bounce – скачки или Random – случайный порядок).

Выберите параметр [Drive], затем выберите требуемый способ запуска (Auto – авто, Manual – ручной, Bass – бас или Beat – ритм).

Выберите параметр [Speed], затем введите скорость чейза (1 – 600 шагов в минуту). Этот параметр может быть установлен как при помощи колеса, так и путем задания числового значения.

Выберите параметр [Brightness Attack], затем выберите требуемую атаку (Snap – резкая, Slow Attack – медленная атака, Slow Decay – медленное угасание или Crossfade – плавный переход).

Выберите параметр [Colour Action], затем выберите требуемое действие (Snap – резкое или Fade – плавное).

Выберите параметр [Beamshape Action], затем выберите требуемое действие (Snap – резкое или Fade – плавное).

Выберите параметр [Position Action], затем выберите требуемое действие (Snap – резкое или Fade – плавное).

Выберите параметр [Shots], затем введите требуемое количество проходов (0 – 255).

Нажмите кнопку [OK] для завершения операции.

Программирование ячеек памяти

Программирование сцен

Нажмите кнопку MEMORIES для отображения окна Memories. Выберите номер ячейки памяти, которая должна быть запрограммирована, если она отличается от уже выбранной (см. примечание ниже).

Установите уровни диммерных каналов, используя пресетные фейдеры.

Установите уровни параметров интеллектуальных приборов, используя МФК и колеса управления.

Нажмите кнопку RECORD.

- Если выбранная ячейка памяти ранее не была запрограммирована, все маркированные данные в окне программирования запишутся в выбранную ячейку памяти.
- Если выбранная ячейка памяти ранее была запрограммирована, на мониторе и главном ЖК-экране появится предупреждение со следующими вариантами действий: [Overwrite Scene], [Turn into Chase] и [Cancel]. Выберите действие [Overwrite Scene] – перезаписать сцену. Все маркированные данные запишутся в выбранную ячейку памяти, заменив ранее хранимые в ячейке памяти данные.

Номер следующей ячейки памяти автоматически увеличится на 1. Все диммеры и параметры интеллектуальных приборов станут немаркированными.

Примечание – перезапись ячеек памяти

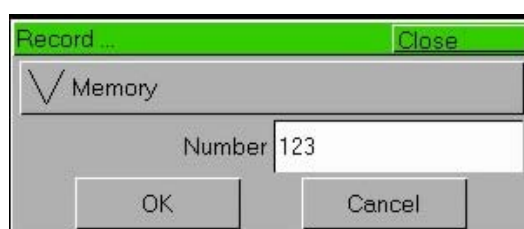
Если выбранная ячейка памяти ранее уже была запрограммирована, двойное нажатие кнопки RECORD или удержание нажатой кнопки RECORD в течение секунда приведет к перезаписи ячейки памяти.

Примечание – запись полных ячеек памяти

Удержание нажатой кнопки SHIFT и нажатие кнопки RECORD запишет все диммеры и параметры интеллектуальных приборов – «полная» или «блочная» ячейка памяти.

Примечание – запись ячейки памяти при нахождении не в окне Memories

Если окно Memories не выбрано (активно), и Вы нажимаете кнопку RECORD, отобразится всплывающее окно Record. Выберите параметр [Memory], если он еще не выбран, введите требуемый номер ячейки памяти в поле и нажмите кнопку [OK].



Ячейки памяти

Программирование чейзов

Для начала запрограммируйте ячейку памяти как сцену (см. предыдущую секцию). Выберите запрограммированную ячейку памяти с этой сценой. Эта сцена станет первым шагом создаваемого чейза.

Установите уровни диммерных каналов при помощи пресетных фейдеров.

Установите уровни параметров интеллектуальных приборов при помощи МФК и колес управления.

Нажмите кнопку RECORD.

На мониторе и главном ЖК-экране отобразится предупреждение со следующими вариантами действий: [Overwrite Scene], [Turn into Chase] и [Cancel].

Выберите вариант [Turn into Chase] – превратить в чейз. Все маркированные данные будут записаны в шаг 2 чейза. Поле Step в окне Memories покажет шаг 3 в качестве незапрограммированного (Step: 3*).

Установите уровни диммеров и значения параметров интеллектуальных приборов для следующего шага чейза.

Нажмите кнопку RECORD для записи данных диммеров и интеллектуальных приборов в следующий шаг чейза. Поле Step в окне Memories покажет шаг 4 в качестве незапрограммированного (Step: 4*).

Повторяйте описанную выше процедуру до тех пор, пока все шаги чейза не будут записаны.

Для завершения программирования чейза вернитесь в окно Memories и переместите курсор из поля Step.

Для запуска чейза и, при необходимости, корректировки модификаторов см. окно Memory Setup.

Примечание – программирование ячеек памяти и слежение

Консоль Solution/Solution XL, в основном, действует как консоль со слежением. Это означает, что если диммер или параметр интеллектуального прибора запрограммирован в одну ячейку памяти, он будет отслеживаться по всем последующим ячейкам памяти в стеке, пока он не будет запрограммирован, чтобы делать что-то еще. Если Вы программируете стек памяти последовательно, Вам не нужно сильно беспокоиться о слежении, пока Вы уверены, что маркируете все параметры, которые Вы хотите записать в ячейку памяти, с которой работаете.

Установка времен перехода и задержки

Каждая ячейка памяти имеет набор времен перехода и задержки, которые при воспроизведении ячейки памяти применяются к данным каналов диммеров и интеллектуальных приборов, запрограммированным в ячейке памяти.

Имеются следующие времена переходов и задержек, которые можно оставить при своих значениях по-умолчанию (как они определены в Setup) или внести требуемые корректировки:

- **Интенсивность:** Delay Up, Fade Up, Delay Down, Fade Down
- **Цвет:** Colour Delay, Colour Fade
- **Форма луча:** Beamshape Delay, Beamshape Fade
- **Положение:** Position Delay, Position Fade.

Времена переходов и задержки для всех запрограммированных ячеек памяти показаны в окне Memories и могут быть откорректированы при помощи кнопок и колес управления лицевой панели или непосредственно в окне Memories, как это описано в секциях ниже.

Корректировка времен переходов и задержки при помощи колес

Выберите ячейку памяти, которую необходимо отредактировать.

Переместите курсор на поле Fade Up или Fade Down.

Первое колесо управление регулирует времена переходов интенсивности:

- Перемещение первого колеса совместно регулирует время нарастания и затухания интенсивности, присваивая им одинаковое значение.
- Удерживание нажатой кнопки SHIFT и перемещение первого колеса регулирует только время затухания интенсивности.
- После того, как времена разделены (т.е. различны) колесо управления само по себе регулирует время нарастания интенсивности. Удержание нажатой кнопки SHIFT и перемещение колеса регулирует время затухания.
- Чтобы снова объединить два времени, установите время затухания таким же, как и у времени нарастания, отпустите кнопку SHIFT и затем двигайте колесо.

Второе колесо управления управляет временами задержек:

- Перемещение второго колеса совместно регулирует времена задержки появления интенсивности и задержки гашения интенсивности, присваивая им одинаковое значение.
- Удерживание нажатой кнопки SHIFT и перемещение второго колеса регулирует только время задержки гашения интенсивности.
- После того, как времена разделены (т.е. различны) колесо управления само по себе регулирует время задержки появления интенсивности. Удержание нажатой кнопки SHIFT и перемещение колеса регулирует время задержки гашения.
- Чтобы снова объединить два времени, установите время задержки гашения таким же, как и у времени задержки появления, отпустите кнопку SHIFT и затем двигайте колесо.

Ячейки памяти

Переместите курсор в поле Colour Fade. Первое и второе колеса управления регулируют времена перехода цвета и задержки смены цвета соответственно.

Переместите курсор в поле Beamshape Fade. Первое и второе колеса управления регулируют времена перехода формы луча и задержки смены формы луча соответственно.

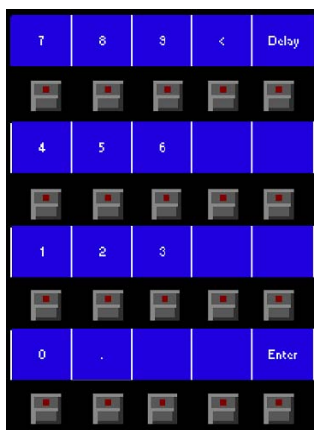
Переместите курсор в поле Position Fade. Первое и второе колеса управления регулируют времена перехода положения и задержки смены положения соответственно.

Корректировка времен перехода и задержки в окне Memories

Выберите ячейку памяти, которую необходимо редактировать, на экране Memories (монитор).

Используйте кнопки управления курсором или кнопку TIME для перемещения курсора в поле, которое необходимо редактировать (Fade Up, Fade Down, Colour Fade и т.д.).

Нажмите кнопку ENTER. МФК превратятся в числовую клавиатуру.



Fade Time – Введите требуемое время перехода и нажмите кнопку ENTER.

Delay Time – Нажмите МФК [DELAY]. Светодиод в клавише будет светиться, показывая, что выбрана, что выбран параметр Delay. Введите требуемое время задержки и нажмите кнопку ENTER.

Времена перехода или задержки могут быть введены в десятых долях секунд, только в секундах, секундах и десятых долях или минутах, секундах и десятых долях секунд, как это показано в следующих примерах:

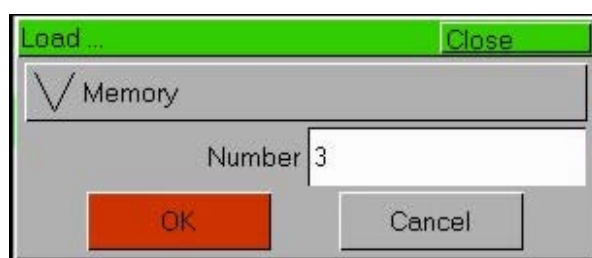
0.5 ENTER	0.5 секунды
3 ENTER	3.0 секунды
7.5 ENTER	7.5 секунд
60 ENTER	1 минута
1.30.0 ENTER	1 минута 30 секунд
15.0.0 ENTER	15 минут

Редактирование ячеек памяти

Редактирование ячеек памяти осуществляется путем загрузки требуемой сцены или шага чейза в блок программирования, регулировки в соответствии с требованиями уровней диммеров и параметров интеллектуальных приборов и затем перезаписи для сохранения отредактированной сцены или шага чейза обратно в его начальное положение.

Редактирование сцены

Нажмите кнопку MEMORIES для отображения окна Memories. Выберите ячейку памяти, которую необходимо редактировать, затем нажмите кнопку LOAD. Окно параметров загрузки отобразится на мониторе:



Нажмите кнопку [OK] для загрузки ячейки памяти в блок программирования.

Откорректируйте уровни диммерных каналов при помощи пресетных фейдеров.

Откорректируйте уровни параметров интеллектуальных приборов при помощи МФК и колес управления.

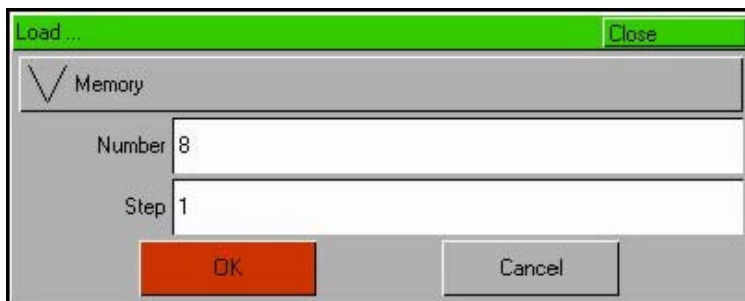
Нажмите кнопку UPDATE. На мониторе отобразится окно Update Options.

Установите требуемые параметры и затем нажмите кнопку [OK] для завершения редактирования.

Ячейки памяти

Редактирование шага чейза

Нажмите кнопку MEMORIES для отображения окна Memories. Выберите ячейку памяти для редактирования, затем нажмите кнопку LOAD. На мониторе отобразится окно параметров загрузки:



Введите номер требуемой ячейки памяти и номер шага, если они отличаются от параметров, отображаемых по-умолчанию. Нажмите кнопку [OK] для загрузки шага чейза в блок программирования

Откорректируйте уровни диммерных каналов при помощи пресетных фейдеров. Откорректируйте уровни параметров интеллектуальных приборов при помощи МФК и колес управления.

Нажмите кнопку UPDATE. На мониторе отобразится окно Update Options. Установите требуемые параметры и затем нажмите кнопку [OK] для завершения редактирования.

Добавление шага чейза

Нажмите кнопку MEMORIES для отображения на мониторе окна Memories. Выберите чейз, который необходимо редактировать. Переместите курсор в поле Step. Используйте кнопки +/- для выбора шага перед точкой, в которую Вы желаете вставить новый шаг (например, чтобы вставить шаг после шага 4, выберите шаг 4).

Нажмите кнопку INSERT. Новый незапрограммированный шаг будет вставлен в чейз после выбранного шага.

Установите уровни диммерных каналов при помощи пресетных фейдеров. Установите уровни параметров интеллектуальных приборов при помощи МФК и колес управления.

Нажмите кнопку RECORD для записи данных в новый шаг чейза. Все шаги в чейзе после вставленного шага будут перенумерованы соответствующим образом.

Удаление шага чейза

Нажмите кнопку MEMORIES для отображения на мониторе окна Memories.

Выберите чейз, который необходимо редактировать. Используйте кнопки +/- для выбора шага, который должен быть удален.

Нажмите кнопку DELETE. Будет показано окно подтверждения. Подтвердите удаление шага.

Все шаги в чейзе после удаленного шага будут перенумерованы соответствующим образом.

Вставка ячеек памяти

Консоль Solution/Solution XL обеспечивает возможность вставки до 99 промежуточных ячеек памяти между двумя ячейками памяти, пронумерованными целыми числами.

Промежуточные ячейки памяти нумеруются с использованием **десятичной нотации**. Например, промежуточные ячейки памяти, которые должны быть вставлены между ячейками памяти номер 3 и 4, могут иметь номера 3.01, 3.02 ... 3.09, 3.1, 3.11, 3.12 ... 3.19, 3.2, 3.21 ... 3.29, 3.3 3.9, 3.91, 3.92 ... 3.99.

Ячейки памяти вставляются по одной за раз и могут быть вставлены только после выбранной ячейки памяти. Консоль отображает доступные номера для вставки по умолчанию с одним десятичным знаком. Вы можете выбрать номер по умолчанию или выбрать один из других доступных номеров.

Пример 1: Запрограммированы ячейки памяти 3 и 4. Выберите ячейку памяти 3 и нажмите кнопку INSERT. Экран Memories отобразит номера вставляемых ячеек памяти 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8 и 3.9 с выбранным номером 3.5 по умолчанию. Вы можете затем установить значения диммеров и параметров интеллектуальных приборов и запрограммировать ячейку памяти 3.5 или выбрать один из других вариантов вставки и запрограммировать его. После того, как вставляемая ячейка памяти запрограммирована, экран Memories отображает только запрограммированные ячейки памяти, т.е. 3, 3.5 и 4.

Пример 2: Ячейки памяти 3, 3.5 и 4 являются запрограммированными. Выберите ячейку памяти 3.5 и нажмите кнопку INSERT. Экран Memories отобразит номера ячеек памяти для вставки 3.6, 3.7, 3.8 и 3.9 с выбранным номером 3.7 по умолчанию. Вы можете затем установить значения диммеров и параметров интеллектуальных приборов и запрограммировать ячейку памяти 3.7 или выбрать один из других вариантов вставки и запрограммировать его. После того, как вставляемая ячейка памяти запрограммирована, экран Memories отображает только запрограммированные ячейки памяти, т.е. 3, 3.5, 3.7, 4.

Пример 3: Ячейки памяти 3 и 4 являются запрограммированными. Выберите ячейку памяти 3 и нажмите кнопку INSERT. Экран Memories отобразит номера ячеек памяти для вставки 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8 и 3.9 с выбранным номером 3.5 по умолчанию. Нажмите кнопку INSERT снова. Экран Memories отобразит номера ячеек памяти для вставки 3.51, 3.52, 3.53, 3.54, 3.55, 3.56, 3.57, 3.58 и 3.59 с выбранным номером 3.55 по умолчанию.

Примечания – вставка ячеек памяти

Ячейка памяти не может быть вставлена в следующих местах:

- Между целым номером и его первой вставкой (например, между 2 и 2.01)
- Между двумя последовательными вставленными ячейками памяти (например, между 3.47 и 3.48).
- Между последней вставкой и следующим целым номером ячейки памяти (например, между 7.99 и 8)

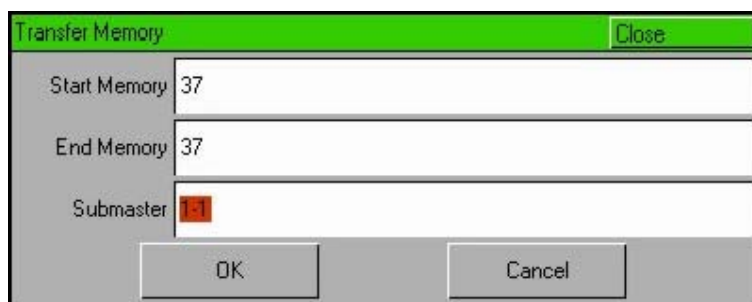
Если произойдет попытка любой из вышеописанных вставок, на главном ЖК-экране и на мониторе отобразится сообщение об ошибке.

Ячейки памяти

Перемещение ячеек памяти

Консоль Solution/Solution XL обеспечивает возможность переноса отдельной запрограммированной ячейки памяти или диапазона запрограммированных ячеек памяти в субмастер.

Нажмите кнопку MEMORIES для отображения окна Memories на главном ЖК-экране и мониторе. Выберите отдельную ячейку памяти или первую ячейку памяти в диапазоне, которые должны быть перемещены. Удерживайте нажатой кнопку SHIFT и нажмите кнопку COPY. На главном ЖК-экране и на мониторе отобразится окно Transfer Memory:



Transfer Memory		Close
Start Memory	37	
End Memory	37	
Submaster	1	
OK		Cancel

Перемещение отдельной ячейки памяти является вариантом по-умолчанию. И начальный (Start Memory) и конечный (End Memory) номера ячеек памяти будут установлены на выбранную ячейку памяти, а курсор находится в поле Submaster, как показано в примере выше.

Для перемещения отдельной ячейки памяти

Используйте кнопки «+» и «-» или кнопки PAGE UP, PAGE DOWN и флэш-кнопку субмастера для выбора субмастера для перемещения в него ячейки памяти. Нажмите кнопку [OK].

Если выбранный субмастер является незапрограммированным, ячейка памяти будет перемещена в субмастер.

Если выбранный субмастер уже запрограммирован, на главном ЖК-экране и мониторе отобразится сообщение с предупреждением, и у Вас будет выбор: перезаписать субмастер или отказаться от операции перемещения.

Для перемещения диапазона ячеек памяти

Переместите курсор в поле [End Memory] и используйте кнопки +/- для корректировки требуемого номера ячейки памяти.

Переместите курсор в поле [Submaster]. Используйте кнопки «+» и «-» или кнопки PAGE UP, PAGE DOWN и флэш-кнопку субмастера для выбора субмастера для перемещения в него диапазона ячеек памяти. Нажмите кнопку [OK] для завершения операции перемещения.

Если выбранный субмастер является незапрограммированным, диапазон ячеек памяти будет перемещен в субмастер.

Если выбранный субмастер уже запрограммирован, на главном ЖК-экране и мониторе отобразится сообщение с предупреждением, и у Вас будет выбор: перезаписать субмастер или отказаться от операции перемещения.

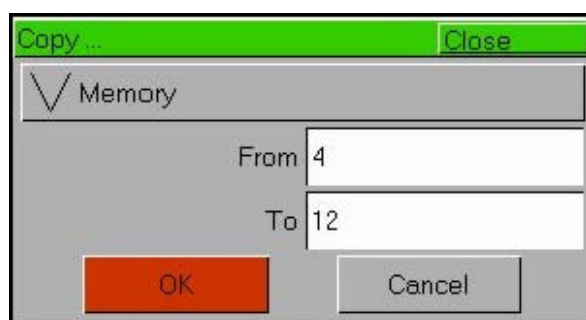
Копирование ячеек памяти

Консоль Solution/Solution XL обеспечивает возможность копирования полной ячейки памяти (сцены или чейза) из одной области стека памяти в другую.

Нажмите кнопку MEMORIES для отображения окна Memories на главном ЖК-экране и на мониторе.

Выберите запрограммированную ячейку памяти, которую необходимо скопировать или незапрограммированную ячейку памяти, в которую необходимо скопировать.

Нажмите кнопку COPY. На мониторе отобразится окно Copy:



Если выбранная ячейка памяти является запрограммированной, поле From будет содержать выбранную ячейку памяти, а поле To – номер следующей незапрограммированной ячейки памяти; курсор отобразится в поле To.

Если выбранная ячейка памяти является незапрограммированной, поле From будет содержать первую запрограммированную ячейку памяти в стеке, а поле To – выбранную ячейку памяти; курсор отобразится в поле From.

Введите номер исходной (From) или назначенной (To) ячейки памяти в соответствующее поле и затем нажмите кнопку [OK] для подтверждения операции.

Если ячейка памяти назначения является незапрограммированной, исходная ячейка памяти копируется в назначенную.

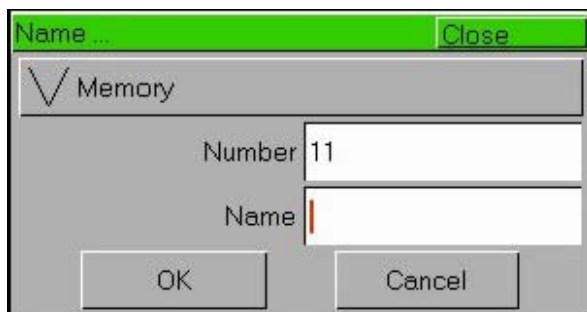
Если ячейка памяти назначения является запрограммированной, отобразится предупреждающее сообщение. У Вас теперь будет выбор: перезаписать субмастер или отказаться от операции копирования.

Ячейки памяти

Именованние ячеек памяти

Нажмите кнопку MEMORIES для отображения окна Memories на главном ЖК-экране и на мониторе.

Выберите запрограммированную ячейку памяти, которой необходимо присвоить имя. Нажмите кнопку NAME. На мониторе отобразится окно Name:



Используйте МФК или внешнюю клавиатуру для ввода требуемого имени ячейки памяти, затем нажмите кнопку [OK] для завершения операции.

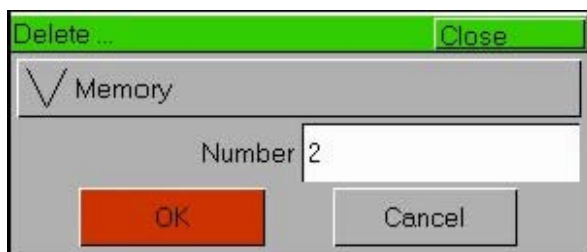
Примечание – именованние ячеек памяти

Альтернативный способ присвоить имя ячейке памяти – переместить курсор в поле Name в окне Memories, нажать кнопку ENTER, использовать МФК или внешнюю клавиатуру для ввода имени ячейки памяти и затем нажать кнопку ENTER для завершения операции.

Удаление ячеек памяти

Нажмите кнопку MEMORIES для отображения окна Memories на главном ЖК-экране и на мониторе.

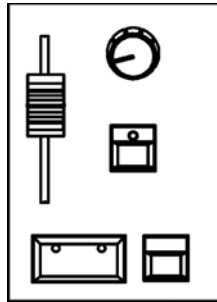
Выберите запрограммированную ячейку памяти, которую необходимо удалить. Нажмите кнопку DELETE. На мониторе отобразится окно Delete:



Нажмите кнопку [OK]. Отобразится окно подтверждения. Вы можете подтвердить удаление или отменить операцию.

Воспроизведение ячеек памяти

Для воспроизведения запрограммированных ячеек памяти в стеке памяти используются элементы управления Playback X на лицевой панели совместно с окном Memories на главном ЖК-экране и на мониторе.



Окно Memories

Окно Memories на главном ЖК-экране и на мониторе отображает текущую и следующую ячейки памяти в стеке памяти. Рекомендуется, чтобы это окно находилось на дисплее во время воспроизведения ячеек памяти. Оно должно быть выведено на дисплее, если Вы желаете воспроизвести ячейки памяти не в обычной последовательности.

Выбор следующей ячейки памяти

При нажатии кнопки GO текущая и следующая ячейки памяти увеличиваются на 1 автоматически. Таким образом, для вывода ячеек памяти по порядку просто нажимайте кнопку GO в нужное время.

Для выбора другой ячейки памяти для вывода следующей переместите курсор в поле номера следующей ячейки памяти, затем используйте кнопки «+» и «-» или кнопки со стрелками вверх и вниз для выбора следующей ячейки памяти, которую необходимо вывести. Следующая ячейка памяти, которую необходимо вывести, подсвечена желтой полосой.

Альтернативно, следующая ячейка памяти может также быть выбрана путем перемещения курсора в поле «No», нажатия кнопки ENTER, ввода номера требуемой ячейки памяти и нажатия ENTER.

Запуск шоу

Установите фейдеры Playback X MASTER и GRAND MASTER в максимальное значение. Убедитесь, что затемнение (Blackout) не активно. Установите регулятор OVERRIDE в центральное положение.

Выберите первую запрограммированную ячейку памяти и нажмите кнопку GO. Ячейка памяти будет плавно выведена в соответствии со своими запрограммированными значениями времен перехода и задержки.

Ячейки памяти

Использование кнопки GO

Кнопка GO инициирует переход с текущей ячейки памяти на следующую, как это отображено в окне Memories.

При нажатии кнопки GO номера текущей и следующей ячеек памяти автоматически увеличиваются на 1. Номером текущей ячейки памяти становится тот, который был задан в качестве следующего; номером следующей ячейки памяти становится следующая запрограммированная ячейка памяти в стеке.

При переключении ячейки памяти с помощью кнопки GO переходы по интенсивности, цвету, форме луча и положению запускаются немедленно (при условии, что время задержки является нулевым).

Если время задержки атрибута является ненулевым, переход начинается по истечению заданного времени задержки.

Диммеры, а также параметры интенсивности, цвета, формы луча и положения интеллектуальных приборов, запрограммированные в ячейке памяти, переходят к своим запрограммированным значениям в соответствии с временами переходов, заданными для каждой ячейки памяти.

В процессе перехода выходных значений к запрограммированным в ячейках памяти значениям светодиода в кнопке GO мигают. По достижении всеми запрограммированными каналами своих запрограммированных уровней светодиода в кнопке GO прекратят мигание и станут светиться постоянно.

Всеми переходами можно управлять при помощи элементов управления OVERRIDE и PAUSE на лицевой панели (см. далее в этой секции).

Примечания – работа с кнопкой GO

Удерживание нажатой кнопки SHIFT и нажатие GO резко переводит к следующей картине в стеке (т.е. все параметры времени переходов и задержек игнорируются).

Если Вы выбрали незапрограммированную ячейку памяти в качестве следующей в окне Memories и затем нажимаете кнопку GO, будет показано сообщение об ошибке. После очистки этого сообщения об ошибке путем нажатия кнопки ENTER поле следующей ячейки памяти автоматически покажет следующую запрограммированную ячейку памяти в стеке, находящуюся выше всех.

Кнопка GO на лицевой панели не имеет автоповтора.

После перехода на последнюю запрограммированную ячейку памяти в стеке следующей ячейкой памяти автоматически станет первая запрограммированная ячейка памяти в стеке.

Регулятор Override

Регулятор OVERRIDE управляет ускорением или замедлением времени, позволяя, при необходимости, осуществлять ручную регулировку взаимного перехода.

Поверните регулятор OVERRIDE против часовой стрелки для замедления перехода между ячейками памяти или по часовой стрелке – для его ускорения.

Фейдер Playback X Master

Фейдер Playback X MASTER управляет только максимальными выходными уровнями диммеров и каналов яркости интеллектуальных приборов. Каналы цвета, формы луча и положения интеллектуальных приборов не зависят от фейдера Playback X MASTER.

Кнопка Pause

Нажатие на кнопку PAUSE временно останавливает ход действия в стеке памяти; светодиод в клавише PAUSE будет мигать.

Повторное нажатие кнопки PAUSE откатывает консоль на один шаг назад в стеке памяти (одна ячейка памяти за одно нажатие). Будут использоваться времена переходов для текущей ячейки памяти. Все временные параметры задержек и ожиданий для ячейки памяти будут игнорироваться.

Удержание нажатой кнопки SHIFT и нажатие кнопки PAUSE резко переключит на предыдущую ячейку памяти (т.е. игнорируя всю временную информацию).

Нажатие кнопки GO отменяет паузу; светодиод в кнопке PAUSE погаснет.

Кнопка Step

В том случае, когда текущая ячейка памяти является чейзом с модификатором drive, установленным в положение Manual, кнопка STEP используется для переключения шагов в чейзе.

В том случае, когда текущая ячейка памяти является чейзом с модификатором drive, установленным в положение Beat, ритмичное нажатие кнопки STEP дважды приведет к заданию скорости (ритма) чейза.

Субмастера

Введение

Консоль Solution имеет 20 страниц по 10 субмастеров.

Консоль Solution XL имеет 20 страниц по 30 субмастеров.

Субмастера могут быть запрограммированы непосредственно при создании сцены или чейза.

Субмастера, также, могут быть запрограммированы путем перемещения отдельной сцены или чейза или диапазона запрограммированных ячеек памяти.

Данные субмастеров

Каждый запрограммированный субмастер содержит следующие данные:

- **Number (номер)** – Адресация субмастеров происходит по странице и номеру субмастера (например, 1-1, 1-2).
- **Name (имя)** – Определенное пользователем имя (необязательное) для напрямую запрограммированных субмастеров. Для субмастеров с перемещенной ячейкой памяти используется имя этой ячейки памяти. Для субмастеров с перемещенным диапазоном ячеек памяти отображается этот диапазон (например, Range 40-60).
- **Fade Times** – У каждого субмастера имеются следующий набор времен переходов, которые можно оставить при своих значениях по-умолчанию (как они определены в Setup) или внести требуемые корректировки:
 - Интенсивность Fade Up и Fade Down.
 - Цвет Colour Fade.
 - Форма луча Beamshape Fade.
 - Положение Position Fade.
- **Flash Button Action** – Определяет действие флэш-кнопки снизу фейдера субмастера. Flash (мигать), Solo (соло), Latch (запереть), Go или Off (выкл.).
- **LTP Trigger Level** – Точка, при которой LTP-каналы, запрограммированные в субмастере, запускаются при выведении фейдера субмастера (0-100%).
- **Chase Modifiers** – Если субмастер напрямую запрограммирован как чейз или содержит перемещенную чейзовую ячейку памяти, имеется несколько модификаторов, которые определяют, как запускается чейз при выведении – см. подробности в главе «Ячейки памяти».

Субмастера

Окно Submasters

Нажмите кнопку SUBMASTERS для отображения окна Submasters на главном ЖК-экране и экране монитора. Окно Submasters на мониторе показывает данные субмастеров на текущей странице, которая показана на семисегментном индикаторе на лицевой панели. Каждая строка в окне показывает данные для одного субмастера, например:

No	Name	Step	Fade Up	Fade Down	Colour Fade	Comments
1-1 S	Red Wash Front				3.0	Flash, TL:12%
1-2 S	Scanners to Front					Flash, TL:23%
1-3 S	MAC 300 Stars				3.0	Flash, TL:5%
1-4 S	MAC 300 Yellow				3.0	Flash, TL:25%
1-5 S	MAC 300 Frost					Flash, TL:25%
1-6 S	Miniscans Home					Flash, TL:25%
1-7 S	Miniscans Violet				3.0	Flash, TL:25%
1-8 S	Dimmers 1-6 Full		3.0	3.0		Flash, TL:25%
1-9 S	Dimmers 7-12 Full		3.0	3.0		Flash, TL:25%
1-10 C	Mem 4: Single Channel Chase	1				Flash, TL:0% Fwd Auto Snap Col F Beam F Pos F 60 bpm

В окне Submasters (монитор) располагаются следующие поля:

No – Номер субмастера в формате «Номер страницы-Номер субмастера» (например, «1-1»). Субмастера со сценами имеют суффикс «S». Субмастера с чейзами – суффикс «C». Незапрограммированные субмастера – суффикс «*».

Name – Определенное пользователем имя для субмастера (необязательное) или имя перемещенной ячейки памяти или диапазон перемещенных ячеек памяти.

Step – Номер текущего шага – Только для прямых чейзов или перемещенных чейзовых ячеек памяти.

Fade Up – Время нарастания интенсивности для субмастера.

Fade Down – Время угасания интенсивности для субмастера.

Colour Fade – Время перехода цвета для субмастера. Замечание: во избежание загромождения экрана в окне выводится **или** Colour Fade **или** Beamshape Fade **или** Position Fade. Используйте кнопки COLOUR, BEAMSHAPE или POSITION на лицевой панели для выбора того, какой из временных параметров перехода следует отображать.

Comments – Это поле содержит дополнительную информацию о субмастере:

- Flash Button Action (действие флэш кнопки)
- LTP Trigger Level (уровень включения LTP-каналов)
- Submaster Controls – если фейдер субмастера контролирует параметры цвета, формы луча, положения и эффектов.
- Transferred range of memories – номера первой, текущей, следующей и последней ячеек памяти.
- Macro data – количество макросов, включаемых субмастером.
- Chase Modifiers – только для прямых чейзов или перемещенных чейзовых ячеек памяти.

Окно Submaster Setup

Окно Submaster Setup позволяет Вам осуществлять следующее:

- Установить действие флэш-кнопки.
- Установить уровень включения LTP-каналов.
- Управление субмастером – переходы цвета, формы луча, положения, эффектов.
- Запустить макрос при выводе фейдера субмастера.
- Скорректировать модификаторы для прямых и перемещенных чейзов.

Данные, редактируемые через окно Submaster Setup отображаются в поле Comments окна Submasters.

Для отображения окна Submaster Setup на мониторе и изменения МФК для отображения установочных параметров субмастеров удерживайте нажатой кнопку SETUP и нажмите флэш-кнопку соответствующего субмастера.

Актуальные представленные параметры зависят от выбранного субмастера. Например:



Используйте МФК или параметры во всплывающем окне на мониторе, чтобы выбрать поля для редактирования и корректировки требуемых параметров или значений.

Действие флэш-кнопки

Выберите параметр [Flash Button Action], затем выберите требуемое действие (Flash – мигание, Solo – соло, Latch – запереть, Go или Off – выкл.).

Уровень включения LTP-каналов

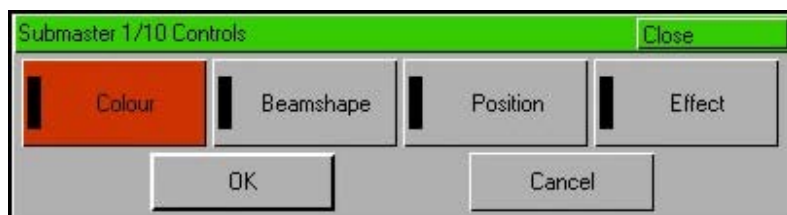
Выберите параметр [LTP Trigger Level], затем введите требуемый уровень при помощи МФК или внешней клавиатуры. Уровень включения LTP-каналов является точкой по достижении которой фейдера запускаются LTP-параметры (атрибуты динамических световых приборов).

Субмастера

Submaster Controls ... (переходы цвета, формы луча, положения, эффектов)

Этот параметр в окне Submaster Setup изменяет действие фейдера субмастера при выводе данных. Параметры цвета, формы луча, положения и эффектов в запрограммированных данных могут быть установлены таким образом, чтобы управляться непосредственно положением фейдера. Это точнее, чем при запуске от точки включения и затем выполнении перехода за соответствующее время.

Выберите параметр [Submaster Controls ...]. Отобразится всплывающее окно. Каждая из кнопок атрибутов [Colour], [Beamshape] и т.д. является независимой, и при нажатии переключается между положениями «выбрана/не выбрана». Светодиод в кнопке будет светиться, а текст на ЖК-экране над кнопкой при выборе атрибута будет отображаться в инверсном стиле.



Примечания – Submaster Controls... (переходы цвета, формы луча, положения, эффектов)

В окне Submaster Controls каждый атрибут может быть, при необходимости, выбран или не выбран пользователем. Состояние по-умолчанию определено в Desk Setup – Submaster Defaults.

Перемещение фейдера субмастера вверх повлечет плавное изменение отобранных типов атрибутов пропорционально положению субмастера взамен использования точки включения и времени перехода соответствующего атрибута. Заметьте, все каналы интенсивности, запрограммированные в данных субмастера, всегда будут контролироваться уровнем фейдера субмастера.

Таким образом, если Вы программируете субмастер с данными цвета, формой луча и положения, но устанавливаете Submaster Controls... в Position и Colour, произойдет следующее.

При выведении субмастера: на уровне включения параметры формы луча будут осуществлять переход на свои запрограммированные значения за запрограммированное время. По мере перемещения фейдера вперед каналы положения и цвета будут осуществлять плавный переход на свои запрограммированные значения пропорционально уровню фейдера (например, при 50% каналы положения и цвета будут на 50% траектории между старыми значениями и значениями, запрограммированных в субмастере).

При понижении уровня субмастера: по мере перемещении фейдера назад запрограммированные каналы положения и цвета будут осуществлять плавный переход со своих запрограммированных значений пропорционально уровню фейдера (например, при 50% каналы положения и цвета будут на 50% траектории между значениями в субмастере и значениями из которых они ранее пришли).

При достижении субмастером 0% каналы, не контролируемые фейдером (в данном случае, форма луча), будут выведены из управления и возвращены в свои предыдущие значения или значения по-умолчанию, если не существует никакого источника управления.

Включение макросов из субмастеров

Этот параметр в окне Submaster Setup позволяет Вам указать определенный пользователем макрос, который должен быть включен при выведении субмастера.



Выберите параметр [Macros ...] в окне Submaster Setup. Отобразится всплывающее окно Submaster Macro:



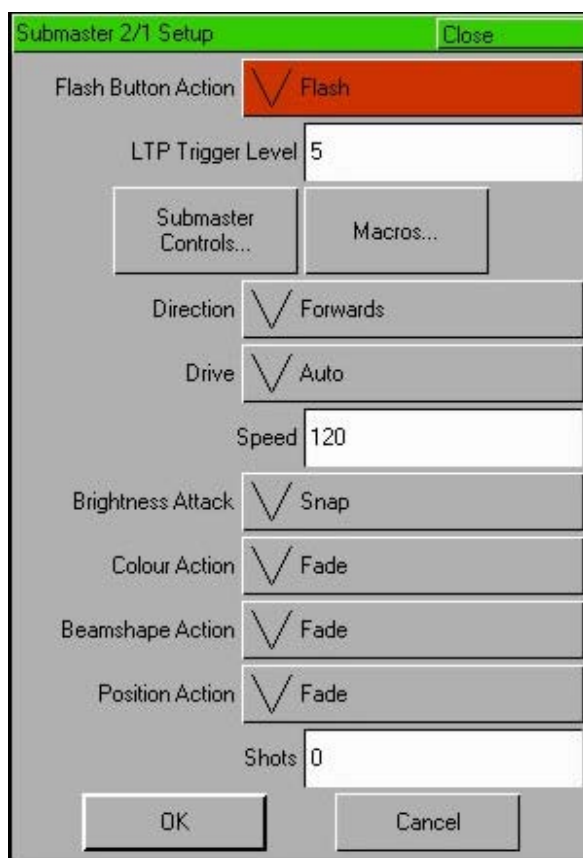
Перейдите в поле [User Defined Macro] в окне. Введите номер требуемого макроса и затем нажмите ENTER для завершения. Допускаются только корректные номера запрограммированных макросов.

При ассоциировании макроса с субмастером это отразится в поле Comments в окне Submasters (например, M:23).

Субмастера

Модификаторы чейзов

Пример окна Submaster Setup для чейза:



Выберите параметр [Direction], затем выберите требуемое направление (Forward – вперед, Backward – назад, Bounce - скачки или Random – случайное).

Выберите параметр [Drive], затем выберите требуемый источник (Auto – авто, Manual – ручной, Bass – бас или Beat – ритм).

Выберите параметр [Speed], затем введите скорость чейза (1 – 600 шагов в минуту).

Выберите параметр [Brightness Attack], затем выберите требуемую атаку (Snap – резкая, Slow Attack – медленная атака, Slow Decay – медленное угасание или Crossfade – взаимный переход).

Выберите параметр [Colour Action], затем выберите действие (Snap – резкое или Fade – плавное).

Выберите параметр [Beamshape Action], затем выберите требуемое действие (Snap – резкое или Fade – плавное).

Выберите параметр [Position Action], затем выберите требуемое действие (Snap – резкое или Fade – плавное).

Выберите параметр [Shots], затем введите количество требуемых проходов (0 – 255).

Нажмите кнопку [OK] для завершения операции установки.

Программирование субмастеров

Непосредственное программирование сцены

Нажмите кнопку SUBMASTERS для отображения окна Submasters. Выберите номер субмастера, который необходимо запрограммировать. Если уже выделен субмастер, отличный от нужного, см. Примечание ниже.

Установите уровни диммерных каналов, при помощи пресетных фейдеров.

Установите уровни параметров интеллектуальных приборов при помощи МФК и колес управления.

Нажмите кнопку RECORD.

- Если выбранный субмастер является незапрограммированным, все маркированные данные в блоке программирования запишутся в выбранный субмастер.
- Если выбранный субмастер является запрограммированным, на мониторе и главном ЖК-экране отобразится предупреждение со следующими вариантами действий: [Overwrite Scene], [Turn into Chase] и [Cancel]. Выберите вариант [Overwrite Scene]. Все маркированные данные в блоке программирования запишутся в выбранный субмастер, заменив прежние данные в субмастере.

Все диммерные каналы и параметры интеллектуальных приборов станут немаркированными.

Примечание – перезапись субмастеров

Если выбранный субмастер ранее был запрограммирован, нажатие кнопки RECORD дважды или удержание нажатой кнопки RECORD в течение секунды приведет к записи субмастера.

Примечание – запись полной сцены

Удержание нажатой кнопки SHIFT и нажатие кнопки RECORD приведет к записи всех диммеров и параметров интеллектуальных приборов – т.е. «полной» сцены в субмастер.

Примечание – запись субмастера при нахождении не в окне Submasters

Если окно Submasters не является выбранным (активным), и Вы нажимаете кнопку RECORD, отобразится всплывающее окно Record. Выберите параметр [Submaster], если не выбран, введите номер требуемого субмастера в поле нажмите кнопку [OK].



Субмастера

Непосредственное программирование чейза

Прежде всего, запрограммируйте сцену непосредственно в субмастер (см. предыдущую секцию). Выберите запрограммированный субмастер. Эта сцена в субмастере станет первым шагом чейза.

Установите уровни диммерных каналов при помощи пресетных фейдеров.

Установите уровни параметров интеллектуальных приборов при помощи МФК и колес управления.

Нажмите кнопку RECORD.

На мониторе и главном ЖК-экране отобразится предупреждение со следующими вариантами действий: [Overwrite Scene], [Turn into Chase] и [Cancel].

Выберите вариант [Turn into Chase]. Все маркированные данные в блоке программирования запишутся в шаг 2 чейза. Поле Step в окне Submasters покажет, что шаг 3 является незапрограммированным (Step: 3*).

Установите уровни диммеров и значения параметров интеллектуальных приборов для следующего шага чейза.

Нажмите кнопку RECORD для записи данных диммеров и интеллектуальных приборов в следующий шаг чейза. Поле Step в окне Submasters покажет, что шаг 4 является незапрограммированным (Step: 4*).

Повторите описанные выше действия пока не будут записаны все шаги чейза.

Для завершения программирования чейза вернитесь в окно Submasters и переместите курсор из поля Step.

Для запуска чейза и регулировки модификаторов см. главу «Окно Submaster Setup».

Перемещение ячеек памяти в субмастера

Консоль Solution/Solution XL обеспечивает возможность перемещения отдельных запрограммированных ячеек памяти или диапазона ячеек памяти в субмастер – см. полные подробности см. на стр. 112.

Редактирование субмастеров

Редактирование субмастеров выполняется путем, во-первых, загрузки требуемой сцены или шага чейза субмастер в блок программирования, затем необходимой корректировки уровней диммеров и параметров интеллектуальных приборов, и, в конце, сохранением обновленной, отредактированной сцены или шага чейза в их первоначальное положение.

Заметьте, если субмастер содержит перемещенную ячейку памяти со сценой или чейзом, то редактирование субмастера повлечет редактирование ячейки памяти, которая была перемещена.

Редактирование субмастера с «прямой» сценой

Нажмите кнопку SUBMASTERS для отображения окна Submasters. Выберите субмастер, который необходимо редактировать, затем нажмите кнопку LOAD. На мониторе отобразится окно Load Options:



Нажмите кнопку [OK] для загрузки субмастера в блок программирования.

Откорректируйте уровни требуемые уровни диммерных каналов при помощи пресетных фейдеров.

Отредактируйте требуемые уровни параметров интеллектуальных приборов при помощи МФК и колес управления.

Нажмите кнопку UPDATE. На мониторе отобразится окно Update Options.

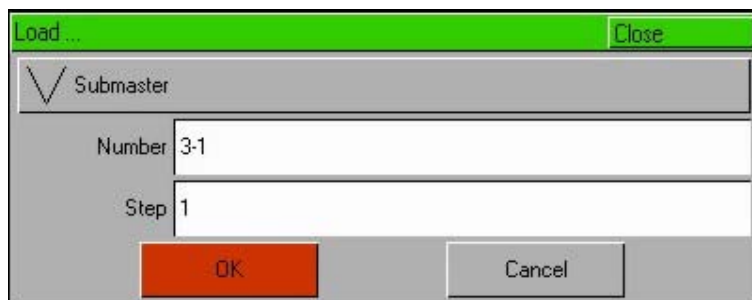
Установите требуемый вариант и затем нажмите кнопку [OK] для завершения редактирования.

Субмастера

Редактирование Субмастера с «прямым» чейзом

Редактирование шага чейза

Нажмите кнопку SUBMASTERS для отображения окна Submasters. Выберите субмастер с «прямым» чейзом, который необходимо редактировать, затем нажмите кнопку LOAD. На мониторе отобразится окно Load Options:



Выберите номер требуемого субмастера и номер шага, если они отличаются от значений, отображенных по-умолчанию. Нажмите кнопку [OK] для загрузки шага чейза в блок программирования.

Скорректируйте уровни требуемых диммерных каналов при помощи пресетных фейдеров. Скорректируйте уровни требуемых параметров интеллектуальных приборов при помощи МФК и колес управления.

Нажмите кнопку UPDATE. На мониторе отобразится окно Update Options. Установите требуемые параметры обновления и затем нажмите кнопку [OK] для завершения редактирования.

Добавление шага чейза

Нажмите кнопку SUBMASTERS для отображения на мониторе окна Submasters. Выберите субмастер с «прямым» чейзом, который необходимо редактировать. Поместите курсор в поле Step. Используйте кнопки +/- для выбора шага перед точкой в которой Вы желаете вставить новый шаг (например, чтобы вставить шаг после шага 4, выберите Step: 4).

Нажмите кнопку INSERT. Новый незапрограммированный шаг добавится в чейз после выбранного шага.

Установите уровни диммерных каналов при помощи пресетных фейдеров. Установите уровни параметров интеллектуальных приборов при помощи МФК и колес управления.

Нажмите кнопку RECORD для записи данных в новый шаг чейза. Все шаги в чейзе после вставленного шага будут перенумерованы соответствующим образом.

Удаление шага чейза

Нажмите кнопку SUBMASTERS для отображения на мониторе окна Submasters.

Выберите субмастер с прямым чейзом, который необходимо редактировать. Поместите курсор в поле Step. Используйте кнопки +/- для выбора шага, который необходимо удалить.

Нажмите кнопку DELETE. Отобразится окно с подтверждением. Подтвердите удаление шага.

Все шаги в чейзе после вставленного шага будут перенумерованы соответствующим образом.

Редактирование субмастера с перемещенной ячейкой памяти со сценой

Нажмите кнопку SUBMASTERS для отображения окна Submasters. Выберите субмастер, который необходимо редактировать, затем нажмите кнопку LOAD. На мониторе отобразится окно Load Options:



Нажмите кнопку [OK] для загрузки субмастер в блок программирования.

На главном ЖК-экране и на мониторе отобразится сообщение с предупреждением, рассказывая Вам о том, что Вы пытаетесь редактировать ячейку памяти, которая была перемещена в субмастер.

Нажмите кнопку [OK] для продолжения редактирования ячейки памяти со сценой. Подробности о редактировании ячейки памяти со сценой можно найти в главе «Ячейки памяти».

Редактирование субмастера с перемещенной ячейкой с чейзом

Нажмите кнопку SUBMASTERS для отображения окна Submasters. Выберите субмастер, который необходимо редактировать, затем нажмите кнопку LOAD. На мониторе отобразится окно Load Options:



Нажмите кнопку [OK] для загрузки субмастер в блок программирования.

На главном ЖК-экране и на мониторе отобразится сообщение с предупреждением, оповещая Вас о том, что Вы пытаетесь редактировать ячейку памяти, которая была перемещена в субмастер.

Нажмите кнопку [OK] для продолжения редактирования ячейки памяти с чейзом. Подробности о редактировании ячейки памяти с чейзом можно найти в главе «Ячейки памяти».

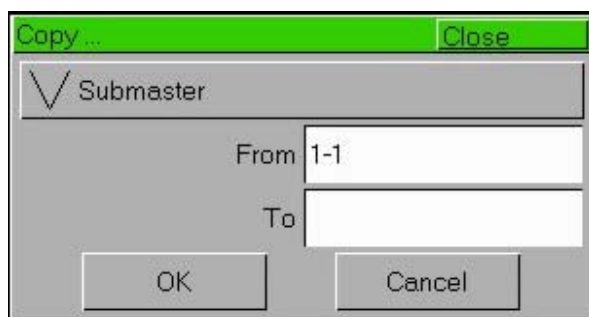
Субмастера

Копирование субмастера

Консоль Solution/Solution XL обеспечивает возможность копирования субмастера с одного места в другое.

Нажмите кнопку SUBMASTERS для отображения окна Submasters на главном ЖК-экране и на мониторе.

Выберите запрограммированный субмастер, который необходимо копировать или незапрограммированный субмастер, в который необходимо скопировать. Нажмите кнопку COPY. На мониторе отобразится окно Copy:



Если выбранный субмастер был ранее запрограммирован, поле From будет содержать выбранный субмастер, поле To будет содержать номер следующего незапрограммированного субмастера; курсор отобразится в поле To.

Если выбранный субмастер был ранее не запрограммирован, поле From будет содержать первый запрограммированный субмастер, поле To будет содержать выбранный субмастер; курсор отобразится в поле From.

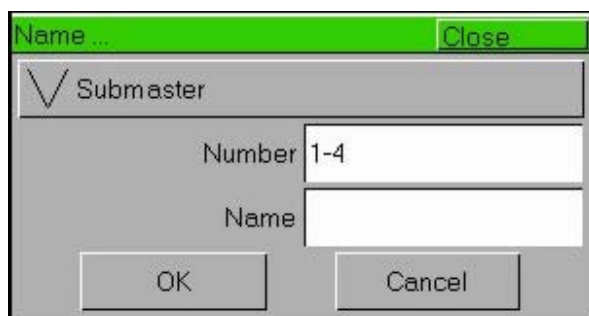
Введите номер исходного (From) или конечного (To) субмастера в соответствующем поле и затем нажмите кнопку [OK] для подтверждения операции.

Если конечный субмастер является незапрограммированным, исходный субмастер копируется в конечный субмастер.

Если конечный субмастер является запрограммированным, отобразится сообщение с предупреждением. Теперь у вас появится выбор: перезаписать субмастер или отменить операцию копирования.

Именованние субмастера

Нажмите кнопку SUBMASTERS для отображения окна Submasters на главном ЖК-экране и на мониторе. Выберите запрограммированный субмастер, которому необходимо присвоить имя. Нажмите кнопку NAME. На мониторе отобразится окно Name:



Используйте МФК или внешнюю клавиатуру для ввода требуемого имени субмастера, затем нажмите кнопку [OK] для завершения операции.

Примечание – именованние субмастера

Альтернативный способ присвоить имя субмастеру – поместить курсор в поле Name в окне Submasters, нажать кнопку ENTER, использовать МФК или внешнюю клавиатуру для ввода имени субмастера и затем нажать кнопку ENTER для завершения операции.

Удаление субмастера

Нажмите кнопку SUBMASTERS для отображения окна Submasters на главном ЖК-экране и на мониторе. Выберите запрограммированный субмастер, который необходимо удалить. Нажмите кнопку DELETE. На мониторе отобразится окно Delete:

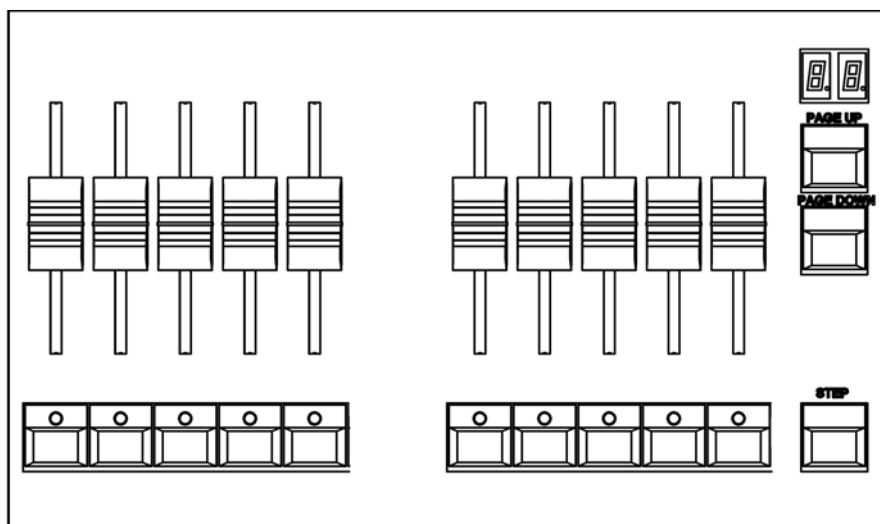


Нажмите кнопку [OK]. Отобразится окно с подтверждением. Теперь Вы сможете подтвердить удаление или отменить операцию.

Субмастера

Воспроизведение субмастеров

Данные диммеров или интеллектуальных приборов, непосредственно запрограммированные в субмастере или в перемещенной ячейке памяти, выводятся при выдвигании фейдера субмастера на требуемый уровень или при помощи соответствующей флэш-кнопки субмастера.



Способ, при помощи которого выводятся данные, зависит от того, как запрограммирован субмастер (т.е. «прямая» сцена, «прямой» чейз, перемещенная сцена или перемещенный чейз), а также от различных параметров субмастера (времена переходов, уровни включения и т.д.)

Наложение страниц субмастеров

Возможно одновременно выводить данные сцен или чейзов с нескольких субмастеров на различных страницах, при условии, что они не управляются одним и тем же физическим фейдером (например, Вы можете вывести данные с субмастеров 1-1, 2-2, 3-3 и 4-4 одновременно, но не данные с субмастеров 1-1, 2-1, 3-1 и 4-1, т.к. все они управляются фейдером субмастера 1).

Если страница субмастеров будет изменена при любом выведенном фейдере субмастера или при удержании нажатой любой флэш-кнопки субмастера, фейдер или кнопка остаются на первоначальной странице, а выходные значения первоначального субмастера сохраняются.

Новая сцена, чейз или перемещенная ячейка памяти, ассоциированные с фейдером или кнопкой, не будут выводиться до тех пор, пока фейдер не будет уведен в нулевое положение или не будет отпущена кнопка.

При выведении данных субмастера, не находящегося на текущей странице, светодиод в соответствующей кнопке будет мигать.

Светодиод во флэш-кнопке субмастера прекращает мигание при возврате в правильную страницу при помощи кнопок PAGE UP or PAGE DOWN.

Субмастер с «прямой» сценой или с ячейкой памяти со сценой

Выдвиньте фейдер субмастера, чтобы вывести данные сцены.

Если параметр времени Fade Up субмастера равен нулю, то вывод запрограммированных диммерных каналов и каналов яркости интеллектуальных приборов сцены будет управляться вручную (т.е. выходной уровень будет прямо пропорционален физическому положению фейдера субмастера).

Если параметр времени Fade Up ненулевой, то вывод запрограммированных диммерных каналов и каналов яркости интеллектуальных приборов будет происходить с временем перехода, в соответствии с заданным параметром Fade Up.

Если сцена в субмастере содержит также запрограммированные данные интеллектуальных приборов, выходное действие будет следующим:

Если параметры времени Colour Fade, Beamshape Fade, Position Fade равны нулю, каналы цвета, формы луча и положения будут включаться и резко переходить к своим запрограммированным значениям в сцене при достижении фейдером субмастера уровня включения LTP-каналов (LTP Trigger Level).

Если параметры времени Colour Fade, Beamshape Fade, Position Fade ненулевые, то при достижении фейдером субмастера уровня включения LTP-каналов (LTP Trigger Level) каналы цвета, формы луча и положения будут включаться и плавно переходить к своим запрограммированным значениям, согласно заданным соответствующим временам перехода.

Опустите фейдер субмастера, чтобы убрать данные сцены из выходных значений.

Если параметр времени Fade Down субмастера равен нулю, то вывод запрограммированных диммерных каналов и каналов яркости интеллектуальных приборов сцены будет управляться вручную (т.е. выходной уровень будет прямо пропорционален физическому положению фейдера субмастера).

Если параметр времени Fade Down ненулевой, то вывод запрограммированных диммерных каналов и каналов яркости интеллектуальных приборов будет происходить с временем перехода, в соответствии с заданным параметром Fade Down.

Если сцена в субмастере содержит запрограммированные данные интеллектуальных приборов, то запрограммированные каналы цвета, формы луча и положения будут изъяты из управления при достижении фейдером субмастера нулевого значения.

Субмастера

Субмастер с «прямыми» чейзами или с ячейками памяти с чейзом

При выведении чейза, запрограммированного непосредственно в субмастере, происходит запуск двух внутренних отдельных чейзов:

- Чейз яркости (НТР) который управляет выходными значениями диммеров и каналов яркости интеллектуальных приборов.
- LTP-чейз, который управляет выходными значениями каналов цвета, формы луча и положения.

При перемещении фейдера субмастера с нулевого значения вперед включается и запускается чейз яркости, а выходные значения микшируются со всеми остальными выходными значениями яркости, полученными от других субмастеров, пресетов и элемента управления Playback X, по НТР-принципу.

Изначально LTP-чейз не запущен. При достижении субмастером уровня включения LTP-каналов активизируются данные для чейзовой ячейки памяти, и LTP-чейз запускается.

LTP-чейз «связан» с НТР-чейзом, так что при его запуске он «следует» за чейзом яркости и находится с ним в синхронизации. Каждый шаг чейза, таким образом, выводится так, как он был запрограммирован.

При перемещении фейдера субмастера обратно к нулю чейз яркости и LTP-чейз останавливаются, а каналы цвета, формы луча и положения высвобождаются.

Примечания – модификаторы запуска

- *Auto* – чейз запускается с запрограммированной скоростью.
- *Bas* – требуется подходящий источник аудиосигнала для обеспечения басового ритма для запуска чейза.
- *Manual* – для ручного переключения шагов чейза используется кнопка STEP в секции субмастеров лицевой панели.
- *Beat* – для установки (набивки) ритма (скорости) чейза используется кнопка STEP в секции субмастеров лицевой панели.

Субмастер с диапазоном ячеек памяти

При перенесении в субмастер диапазона ячеек памяти фейдер субмастера управляет интенсивностью уровней запрограммированных данных в текущей ячейке памяти.

Ячейка памяти высвобождается при опускании уровня фейдера субмастера до нуля.

Флэш-кнопка субмастера станет кнопкой GO, и будет использоваться для переключения на следующую ячейку памяти в диапазоне.

Во время воспроизведения диапазон ячеек памяти запускается по кругу, т.е. когда текущая ячейка памяти становится последней в диапазоне, следующей становится первая ячейка памяти диапазона.

Поле Comments в окне Submasters будет отображать первую, текущую, следующую и последнюю ячейки памяти для субмастера.

Флэш-функции субмастеров

Флэш-кнопки субмастеров используются для создания вспышек или соло-воспроизведения запрограммированных данных соответствующих субмастеров. Они также могут быть установлены в режим запираания (Latch) или перехода шагов (Go) или могут быть выключены.

Действие по-умолчанию флэш-кнопок субмастеров определено в установках консоли, но Вы можете установить функцию отдельных флэш-кнопок для запрограммированных субмастеров через окно Submaster Setup.

Flash (вспышка)

Нажмите и удерживайте нажатой флэш-кнопку требуемого субмастера:

- Запрограммированные диммеры в данных сцены, чейза или перемещенной ячейки памяти в субмастере будут производить вспышку до своего запрограммированного уровня и будут добавлены к текущему выходному световому миксу.
- Запрограммированные каналы яркости интеллектуальных приборов вспыхнут до своих запрограммированных уровней.
- Запрограммированные каналы цвета, формы луча и положения включаются автоматически и резко примут свои запрограммированные уровни.

При отпускании флэш-кнопки субмастера:

- Каналы диммеров и каналы яркости интеллектуальных приборов вернуться в нулевое значение (или в уровень, соответствующий уровню фейдера, если положение фейдера выше нулевого).
- Каналы цвета, формы луча, положения высвободятся.

Solo (соло-работа)

Нажмите и удерживайте нажатой флэш-кнопку требуемого субмастера:

- Запрограммированные диммеры в данных сцены, чейза или перемещенной ячейки памяти в субмастере будут производить вспышку до своего запрограммированного уровня. Все оставшиеся диммеры, выводимые с пресетов, оставшихся субмастеров или элемента управления Playback X, будут уменьшены до нуля.
- Запрограммированные каналы яркости интеллектуальных приборов вспыхнут до своих запрограммированных уровней. Все другие данные каналов яркости, выводимые с других субмастеров или элемента управления Playback X, будут уменьшены до нуля.
- Каналы цвета, формы луча и положения включаются автоматически и резко примут свои запрограммированные уровни.

При отпускании флэш-кнопки субмастера:

- Каналы диммеров и каналы яркости интеллектуальных приборов вернуться в нулевое значение (или в уровень, соответствующий уровню фейдера, если положение фейдера выше нулевого). Все остальные каналы диммеров и каналы яркости интеллектуальных приборов, которые были уменьшены до нуля, вернуться к своим ранним выходным значениям.
- Каналы цвета, формы луча, положения высвободятся.

Субмастера

Запирание (Latch)

Нажмите флэш-кнопку требуемого субмастера. Загорится светодиод во флэш-кнопке субмастера. Произойдет следующее:

- Запрограммированные диммеры в данных сцены, чейза или перемещенной ячейки памяти в субмастере резко примут свои запрограммированные уровни.
- Каналы яркости интеллектуальных приборов резко примут свои запрограммированные уровни.
- Каналы цвета, формы луча и положения включатся автоматически и резко примут свои запрограммированные уровни.

Нажмите снова флэш-кнопку требуемого субмастера. Светодиод в флэш-кнопке субмастера погаснет. Произойдет следующее:

- Каналы диммеров и каналы яркости интеллектуальных приборов вернуться в нулевое значение (или в уровень, соответствующий уровню фейдера, если положение фейдера выше нулевого).
- Каналы цвета, формы луча, положения высвободятся.

Go

Нажмите флэш-кнопку требуемого субмастера. Загорится светодиод во флэш-кнопке субмастера. Произойдет следующее:

- Запрограммированные диммеры в данных сцены, чейза или перемещенной ячейки памяти в субмастере плавно примут свои запрограммированные значения за время Fade Up time, запрограммированное для данного субмастера.
- Каналы цвета, формы луча и положения включатся автоматически при достижении фейдером субмастера уровня включения LTP-каналов и затем плавно примут свои запрограммированные уровни за соответствующие времена перехода.

Нажмите снова флэш-кнопку требуемого субмастера. Светодиод в флэш-кнопке субмастера погаснет. Произойдет следующее:

- Каналы диммеров и каналы яркости интеллектуальных приборов вернуться в нулевое значение (или в уровень, соответствующий уровню фейдера, если положение фейдера выше нулевого).
- Каналы цвета, формы луча, положения высвободятся.

Off

Нажатие флэш-кнопки субмастера просто выбирает субмастер, там где это применимо. Воздействия на выходные уровни не происходит.

Группы

Введение

Консоль Solution/Solution XL обеспечивает 200 определяемых пользователем групп. Как правило, группы используются при выборе интеллектуальных приборов и программирования данных, которые необходимо записать в ячейки памяти, субмастера и палитры.

Automatic Groups (автоматические группы) – В режиме Setup существует параметр для генерирования набора автоматических групп, основанных на моделях интеллектуальных приборов в реестре. Консоль генерирует группу All Fixtures (все приборы), группу для модели каждого прибора в реестре, включая диммеры, а также «четную» и «нечетную» группы для всех моделей приборов в реестре.

User Defined Groups (определенные пользователем группы) – В дополнение к автоматическим группам Вы можете также создать свои собственные группы приборов (например, Floor MAC, Left Stage Movers и т.д.). Определенные пользователем группы могут состоять из приборов одной модели или любой комбинации моделей приборов.

Окно Groups

Для вывода окна Groups на монитор удерживайте нажатой кнопку SHIFT и нажмите кнопку GROUP.

Окно Groups содержит программные кнопки для каждой из 200 групп. Каждая программная кнопка содержит следующие данные: номер группы (1-200) и ее имя, если оно определено. Незапрограммированные группы помечаются знаком «*» вслед за номером группы. Например:

Groups										Close
1 [All Fixtures]	2 [All - Dimmer]	3 [All - Goldenscan HPE]	4 [Odd - Dimmer]	5 [Even - Dimmer]	6 [Odd - Goldenscan HPE]	7 [Even - Goldenscan HPE]	8 *	9 *	10 *	
11 *	12 *	13 *	14 *	15 *	16 *	17 *	18 *	19 *	20 *	
21 *	22 *	23 *	24 *	25 *	26 *	27 *	28 *	29 *	30 *	
31 *	32 *	33 *	34 *	35 *	36 *	37 *	38 *	39 *	40 *	
41 *	42 *	43 *	44 *	45 *	46 *	47 *	48 *	49 *	50 *	
51 *	52 *	53 *	54 *	55 *	56 *	57 *	58 *	59 *	60 *	
61 *	62 *	63 *	64 *	65 *	66 *	67 *	68 *	69 *	70 *	
71 *	72 *	73 *	74 *	75 *	76 *	77 *	78 *	79 *	80 *	
81 *	82 *	83 *	84 *	85 *	86 *	87 *	88 *	89 *	90 *	
91 *	92 *	93 *	94 *	95 *	96 *	97 *	98 *	99 *	100 *	
Programmed					Unprogrammed					

Группы

Запись группы

Нажмите кнопку FIXTURES (если МФК еще не являются кнопками выбора приборов).

Выберите приборы, которые необходимо записать в группу.

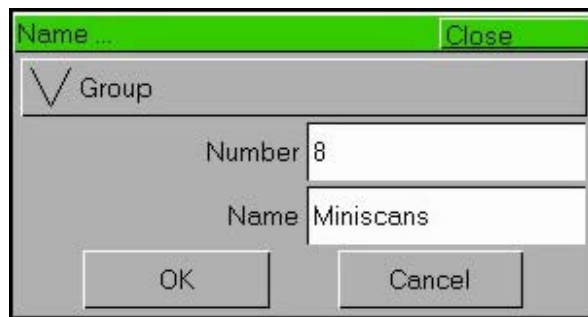
Нажмите кнопку GROUP для превращения МФК в кнопки выбора групп.

Используйте кнопки PAGE UP или PAGE DOWN для выбора требуемой страницы.

Нажмите и удерживайте нажатой МФК соответствующей группы в течение двух секунд. Пока группа записывается, в МФК группы будет светиться светодиод.

Именованние группы

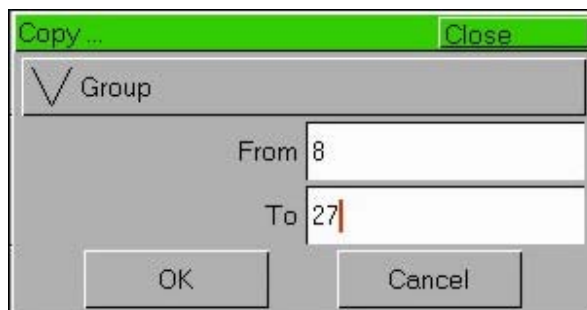
Удерживайте нажатой кнопку SHIFT и нажмите кнопку GROUP для отображения окна Group. Выберите запрограммированную группу, которую необходимо поименовать. Нажмите кнопку NAME. Окно Name отобразится на мониторе:



Используйте МФК или внешнюю клавиатуру для ввода требуемого имени группы, затем нажмите кнопку [OK] для завершения операции.

Копирование группы

Удерживайте нажатой кнопку SHIFT и нажмите кнопку GROUP для отображения окна Group. Выберите запрограммированную группу, которую необходимо скопировать. Нажмите кнопку COPY. На мониторе отобразится окно Copy:



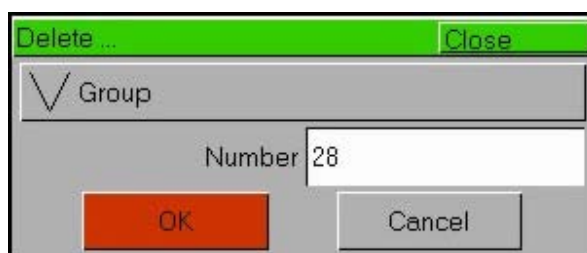
Введите номер конечной группы (To) и затем нажмите кнопку [OK] для подтверждения операции.

Если конечная группа является незапрограммированной, исходная группа будет скопирована в конечную.

Если конечная группа является запрограммированной, будет показано сообщение с предупреждением. У Вас будут варианты: перезаписать группу или отменить операцию копирования.

Удаление группы

Удерживайте нажатой кнопку SHIFT и нажмите кнопку GROUP для отображения окна Group. Выберите запрограммированную группу, которую необходимо удалить. Нажмите кнопку DELETE. На мониторе отобразится окно Delete:



Нажмите кнопку [OK]. Появится окно с подтверждением. Вы можете затем подтвердить удаление или отменить операцию.

Группы

Палитры

Введение

Консоль Solution/Solution XL обеспечивает четыре набора из 200 палитр. Палитры хранятся под заголовками Colour (цвет), Beamshape (форма луча), Position (положение) и Effects (эффекты). Эта глава касается палитр цвета, формы луча и положения. Следующая глава касается эффектов.

Automatic Palettes (автоматические палитры) – В режиме Setup существует параметр для генерирования набора автоматических палитр, основанных на моделях интеллектуальных приборов в реестре. Консоль генерирует определенное количество палитр цветов, форм луча и положений – см. подробности в разделе «Автоменю» в главе Setup.

User Defined Groups (определенные пользователем палитры) – В дополнение к автоматически палитрам Вы можете также создавать Ваши собственные палитры.

Окна палитр

Каждый набор палитр имеет свое собственное окно палитр. Для отображения одного из окон палитр на монитор удерживайте нажатой кнопку SHIFT и затем нажмите кнопку соответствующего атрибута (COLOUR, BEAMSHAPE или POSITION).

Окно палитр содержит программную кнопку для каждой из 200 палитр. Каждая программная кнопка содержит следующую информацию:

Номер палитры, флаги содержания, которые показывают атрибуты, которые запрограммированы в палитре (I = Intensity – интенсивность, C = Colour – цвет, B = Beamshape – форма луча, P = Position – положение, E = Effects – эффекты) и имя.

Global Palettes										Custom
1 C [White]	2 C [Red]	3 C [Orange]	4 C [Yellow]	5 C [Green]	6 C [Blue]	7 C [Violet]	8 C [Cyan]	9 C [Magenta]	10 C [Pink]	
11 C [Blue 108]	12 C [CTC 5500-2900K]	13 C [Cyan]	14 C [Green]	15 C [Green 206]	16 C [Magenta]	17 C [Pink 312]	18 C [Red]	19 C [Red 308]	20 C [UV]	
21 C [Violet]	22 C [White]	23 *	24 *	25 *	26 *	27 *	28 *	29 *	30 *	
31 C My Goldenscan Palette	32 *	33 *	34 *	35 *	36 *	37 *	38 *	39 *	40 *	
41 *	42 *	43 *	44 *	45 *	46 *	47 *	48 *	49 *	50 *	
51 *	52 *	53 *	54 *	55 *	56 *	57 *	58 *	59 *	60 *	
61 *	62 *	63 *	64 *	65 *	66 *	67 *	68 *	69 *	70 *	
71 *	72 *	73 *	74 *	75 *	76 *	77 *	78 *	79 *	80 *	
81 *	82 *	83 *	84 *	85 *	86 *	87 *	88 *	89 *	90 *	
91 *	92 *	93 *	94 *	95 *	96 *	97 *	98 *	99 *	100 *	
Available			Not Available				Unprogrammed			

Палитры

Запись палитры

Установите требуемые данные интеллектуальных приборов в блоке программирования.

Нажмите кнопку COLOUR, BEAMSHAPE или POSITION для превращения МФК в кнопки выбора палитр.

Используйте кнопки PAGE UP или PAGE DOWN для выбора требуемой страницы.

Нажмите и удерживайте нажатой МФК соответствующей палитры в течение двух секунд. Пока палитра записывается, в МФК палитры будет светиться светодиод.

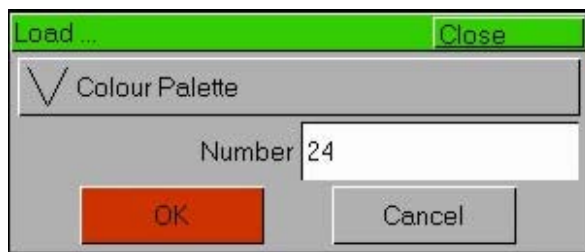
Примечание – запись палитр

Только маркированные параметры выбранных атрибутов (например, цвета) интеллектуальных приборов записываются в палитру.

Редактирование палитры

Редактирование палитры выполняется, во-первых, путем загрузки палитры в блок программирования, корректировки требуемых значений диммеров и параметров интеллектуальных приборов и, в завершение, обновлением с целью сохранения отредактированной палитры обратно в ее изначальное расположение.

Отобразите соответствующее палитре окно на мониторе. Выберите палитру, которую необходимо отредактировать, затем нажмите кнопку LOAD. Окно Load Options отобразится на мониторе:



Нажмите кнопку [OK] для загрузки палитры в блок программирования.

Откорректируйте требуемые уровни диммерных каналов, используя пресетные фейдеры.

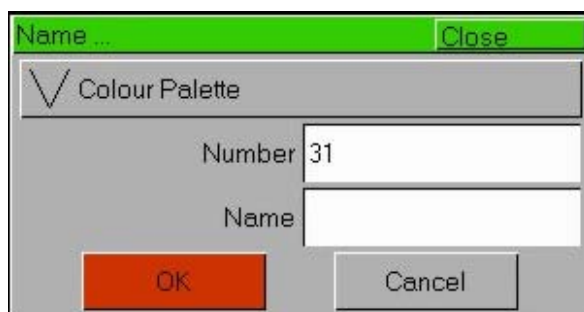
Откорректируйте требуемые уровни параметров интеллектуальных приборов, используя колеса управления.

Нажмите кнопку UPDATE. На мониторе отобразится окно Update Options.

Установите требуемые параметры обновления и затем нажмите кнопку [OK] для завершения редактирования.

Именованние палитры

Отобразите соответствующее палитре окно на мониторе. Выберите запрограммированную палитру, которую необходимо поименовать. Нажмите кнопку NAME. Окно Name отобразится на мониторе:



Используйте МФК или внешнюю клавиатуру для ввода требуемого имени палитры, затем нажмите кнопку [OK] для завершения операции.

Копирование палитры

Отобразите соответствующее палитре окно на мониторе. Выберите запрограммированную палитру, которую необходимо скопировать. Нажмите кнопку COPY. На мониторе отобразится окно Copy:



Введите номер конечной палитры (To) и затем нажмите кнопку [OK] для подтверждения операции.

Если конечная палитра является незапрограммированной, исходная палитра копируется в конечную палитру.

Если конечная палитра является запрограммированной, будет показано сообщение с предупреждением. У Вас будут варианты: перезаписать палитру или отменить операцию копирования.

Палитры

Вывод палитр

Выберите требуемые приборы.

Нажмите кнопку COLOUR, BEAMSHAPE или POSITION для превращения МФК в кнопки выбора палитр. Используйте кнопки PAGE UP или PAGE DOWN для выбора требуемой страницы.

Нажмите МФК палитры для вывода данных, записанных в этой палитре для выбранных приборов.

Примечание – вывод палитр

При выводе палитры, если выбранный прибор **не запрограммирован** в палитре, но есть один или более приборов одной модели, которые запрограммированы в палитре, то приборы будут выдавать значение, которое запрограммировано для первого прибора этой модели.

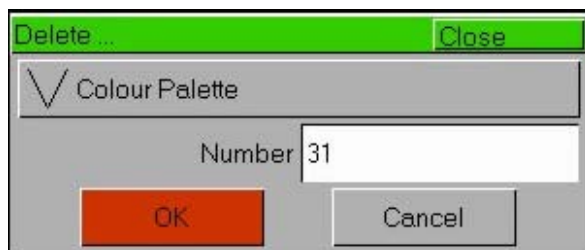
Пример – Только Прибор 1 (MAC 250) запрограммирован в цветовой палитре 5; никаких других приборов не запрограммировано в этой палитре. Прибор 7 (другой MAC 250) ссылается на цветовую палитру 5. Это выглядит так, как будто нет запрограммированного значения для Прибора 7 в этой палитре, но Прибор 1 является прибором этой же модели и имеет значение, поэтому используется значение, сохраненное для Прибора 1.

Примечание – вывод палитры во времени

Удержание нажатой кнопки TIME и нажатие МФК палитры приведет к плавному переходу к выходным значениям палитры в течение внутреннего времени перехода. Параметр внутреннее время перехода (Fade Time) можно найти и отрегулировать на странице Special Page 1 МФК.

Удаление палитры

Отобразите соответствующее палитре окно на мониторе. Выберите запрограммированную палитру, которую необходимо удалить. Нажмите кнопку DELETE. На мониторе отобразится окно Delete:



Нажмите кнопку [OK]. Будет показано окно с подтверждением. Вы можете затем подтвердить или отменить операцию.

Эффекты

Введение

Консоль Solution/Solution XL обеспечивает мощный генератор эффектов с рядом стандартных эффектов. Путем регулировки значений величины, скорости и смещения широкий набор движений и других эффектов может быть сгенерирован быстро и просто.

Automatic Effects (автоматические эффекты) – в режиме Setup имеется параметр для генерации набора автоматических палитр, основанных на моделях интеллектуальных приборов в реестре. Консоль генерирует определенное количество эффектов интенсивности, цвета, формы луча и положения – см. подробности далее.

User Defined Effects (определенные пользователем эффекты) – В дополнение к автоматическим эффектам, Вы также можете создавать Ваши собственные эффекты, применяя стандартные эффекты к интеллектуальным приборам, регулируя параметры эффектов и затем сохраняя их в качестве нового эффекта.

Окно Effects Palette

Для отображения окна Effects Palette на мониторе удерживайте нажатой кнопку SHIFT и затем нажмите кнопку EFFECTS.

Окно Effects Palette содержит программные кнопки для каждой из 200 палитр эффектов. Каждая программная кнопка содержит следующую информацию:

Номер эффекта, набор флагов содержимого, показывающих, какие эффекты запрограммированы в палитре эффектов (I = Intensity - интенсивность, C = Colour – цвет, B = Beamshape – форма луча, P = Position – положение, E = Effects – эффекты) и имя, если определено. Например:

Effects Palette									
1 E [Circle]	2 E [Square]	3 E [Step Square]	4 E [Triangle]	5 E [Figure 8]	6 E [Vert. Line]	7 E [Horiz. Line]	8 IE [Fly In]	9 IE [Fly Out]	10 IE [Mark On]
11 IE [Mark Off]	12 IE [Chaser]	13 IE [Fader]	14 IE [Smooth]	15 CE [Red Step On]	16 CE [Green Step On]	17 CE [Blue Step On]	18 CE [Red Step Off]	19 CE [Green Step Off]	20 CE [Blue Step Off]
21 CE [Red Fade]	22 CE [Green Fade]	23 CE [Blue Fade]	24 CE [Red Rainbow]	25 CE [Green Rainbow]	26 CE [Blue Rainbow]	27 CE [Rainbow]	28 BE [Iris Step On]	29 BE [Iris Step Off]	30 BE [Iris]
31 BE [Focus]	32 *	33 *	34 *	35 *	36 *	37 *	38 *	39 *	40 *
41 *	42 *	43 *	44 *	45 *	46 *	47 *	48 *	49 *	50 *
51 *	52 *	53 *	54 *	55 *	56 *	57 *	58 *	59 *	60 *
61 *	62 *	63 *	64 *	65 *	66 *	67 *	68 *	69 *	70 *
71 *	72 *	73 *	74 *	75 *	76 *	77 *	78 *	79 *	80 *
81 *	82 *	83 *	84 *	85 *	86 *	87 *	88 *	89 *	90 *
91 *	92 *	93 *	94 *	95 *	96 *	97 *	98 *	99 *	100 *
Available			Not Available				Unprogrammed		

Эффекты

Автоматические эффекты

Следующие стандартные эффекты генерируются при выборе функции [Create Auto Palettes] из пункта [Auto Menus] в Setup:

Movement Effects (эффекты движения)	Circle (круг), Square (квадрат), Step Square (квадрат по шагам), Triangle (треугольник), Figure 8 (фигура «8»), Vert Line (вертикальная линия), Horiz Line (горизонтальная линия).
Intensity / Movement Effects (эффекты интенсивности/движения)	Fly In (появление луча), Fly Out. (уход луча)
Intensity Effects	Mark On, Mark Off, Chaser, Fader, Smooth.
Colour Effects	Blue Step On, Red Step On, Green Step On, Blue Step Off, Red Step Off, Green Step Off, Blue Fade, Red Fade, Green Fade, Blue Rainbow, Red Rainbow, Green Rainbow, Rainbow.
Beamshape Effects	Iris Step On, Iris Step Off, Iris, Focus.

Параметры эффектов

Существует несколько параметров эффектов, которые управляют скоростью, размером и т.д. Они приведены в следующей таблице:

Параметр	Диапазон	По умолчанию	Примечания
Speed (скорость)	от -100 до +100	20	И скорость и «направление» эффекта движения (например, круга) определяются этим параметром, где 100 – максимальная скорость движения против часовой стрелки, а +100 – максимальная скорость движения по часовой стрелке.
Size (размер)	0 – 100	25	
Offset (смещение)	0 – 100	0	
Rotation (вращение)	0 – 359	0	

При применении одного из стандартных эффектов интенсивности, цвета, диафрагмы или фокуса базовое значение параметра автоматически устанавливается на 50%, чтобы позволить эффекту работать корректно. Для этих эффектов параметр размера установлен, по умолчанию, в 100%.

Параметры эффектов и колеса управления

При активности групп колес управления эффектов (т.е. светодиод кнопки EFFECTS светится), колеса управления контролируют параметры скорости, размера, смещения и вращения. Параметры эффектов связаны с колесами управления следующим образом:

	Колесо большого пальца	Первое колесо	Второе колесо
Группа колеса 1	Скорость	Размер	Смещение
Группа колеса 2	Скорость	Размер	Вращение

Если Вы применяете различные эффекты к различным параметрам приборов (например, Rainbow и Circle), Вы можете использовать колесо Speed для управления скоростью всех эффектов за одно движение.

В любое время Вы можете перезагрузить ячейку памяти в окно Program и модифицировать скорость всех эффектов в ячейке памяти, выбрав группу колеса эффектов и двигая колесо скорости.

Запись эффекта

Выберите прибор или приборы. Примените один из стандартных эффектов, затем отрегулируйте требуемые параметры эффектов при помощи колес управления.

Нажмите кнопку EFFECTS для превращения МФК в кнопки выбора эффектов.

Используйте кнопки PAGE UP или PAGE DOWN для выбора требуемой страницы.

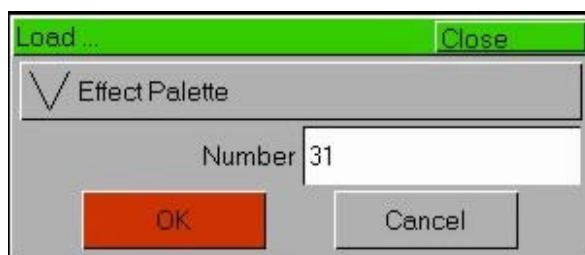
Нажмите и удерживайте МФК соответствующего эффекта в течение двух секунд. Индикатор МФК эффекта будет светиться после записи эффекта.

Эффекты

Редактирование эффекта

Редактирование эффекта выполняется, во-первых, путем загрузки эффекта в блок программирования, корректировки требуемых значений параметров эффектов и, в завершение, обновлением данных с целью сохранения отредактированной палитры обратно в ее изначальное расположение.

Отобразите соответствующее палитре окно на мониторе. Выберите эффект, который необходимо отредактировать, затем нажмите кнопку LOAD. Окно Load Options отобразится на мониторе:



Нажмите кнопку [OK] для загрузки эффекта в блок программирования.

Отредактируйте параметры эффекта при помощи колес управления.

Нажмите кнопку UPDATE. На мониторе отобразится окно Update Options.

Установите требуемые параметры обновления данных и затем нажмите кнопку [OK] для завершения редактирования.

Именованние эффекта

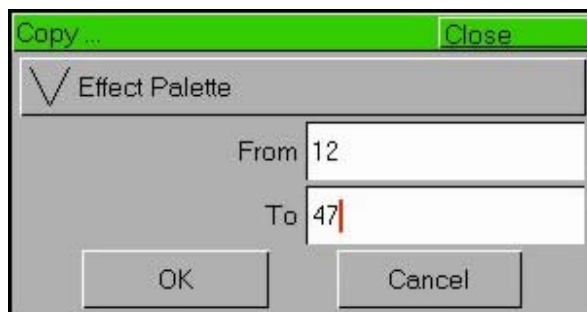
Отобразите окно палитры эффектов на мониторе. Выберите запрограммированный эффект, который необходимо поименовать. Нажмите кнопку NAME. На мониторе отобразится окно Name:



Используйте МФК или внешнюю клавиатуру для ввода требуемого имени эффекта, затем нажмите кнопку [OK] для завершения операции.

Копирование эффекта

Отобразите окно палитры эффектов на мониторе. Выберите запрограммированный эффект, который необходимо скопировать. Нажмите кнопку COPY. На мониторе отобразится окно Copy:



Введите номер конечного эффекта (To) и затем нажмите кнопку [OK] для подтверждения операции.

Если конечный эффект является незапрограммированным, исходный эффект будет скопирован в конечный эффект.

Если конечный эффект является запрограммированным, будет показано сообщение с предупреждением. Затем у Вас будет выбор варианта: перезаписать эффект или отменить операцию копирования.

Вывод эффекта

Выберите требуемые приборы. Нажмите кнопку EFFECTS для превращения МФК в кнопки выбора эффектов. Используйте кнопки PAGE UP или PAGE DOWN для выбора требуемой страницы.

Нажмите МФК эффекта для вывода данных, записанных, в данном эффекте для выбранных приборов.

Примечание – вывод эффекта

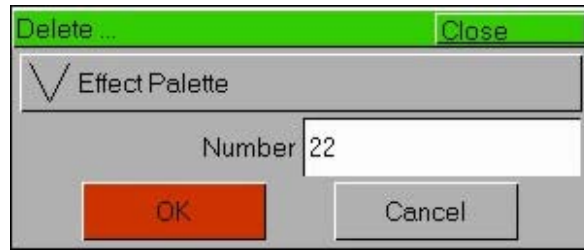
*При выводе эффекта, если выбранный прибор **не запрограммирован** в эффекте, но существует один или более приборов одной модели, которые запрограммированы в эффекте, то прибор выдает значение, которое запрограммировано для первого прибора этой модели.*

Пример – Прибор 1 (MAC 250) запрограммирован только в палитре эффектов 5; в этой палитре нет других запрограммированных приборов. Прибор 7 (другой MAC 250) ссылается на палитру эффектов 5. Это будет выглядеть так, что не существует запрограммированного значения для Прибора 7 в этой палитре, но Прибор 1 является прибором той же модели и имеет значение, поэтому используется значение, сохраненное для Прибора 1.

Эффекты

Удаление эффекта

Отобразите окно палитры эффектов на мониторе. Выберите запрограммированный эффект, который необходимо удалить. Нажмите кнопку DELETE. На мониторе отобразится окно Delete:



Нажмите кнопку [OK]. Будет показано окно с подтверждением. Вы можете теперь подтвердить удаление или отменить операцию.

Макросы

Введение

Консоль Solution/Solution XL обеспечивает до 200 программируемых пользователем макросов.

Автоматические макросы – При выборе функции [Create Auto Macros] в Setup консоль генерирует ряд макросов, связанных с прибором (сброс, включение лампы, выключение лампы).

Определенные пользователем макросы – Консоль обеспечивает для Вас возможность записи Ваших собственных макросов.

Окно Macro

Для отображения окна **Macro** на мониторе удерживайте нажатой кнопку SHIFT и затем нажмите кнопку MACRO.

Окно Macro содержит программные кнопки для каждого из 200 программируемых пользователем макросов. Каждая программная кнопка содержит следующую информацию: номер макроса (1 – 200), статус программирования (* = не запрограммирован) и имя (если определено). Например:

Macro										Close
1 [Reset]	2 [Lamp On]	3 [Lamp Off]	4 *	5 *	6 *	7 *	8 *	9 *	10 *	
11 *	12 *	13 *	14 *	15 *	16 *	17 *	18 *	19 *	20 *	
21 *	22 *	23 *	24 *	25 *	26 *	27 *	28 *	29 *	30 *	
31 *	32 *	33 *	34 *	35 *	36 *	37 *	38 *	39 *	40 *	
41 *	42 *	43 *	44 *	45 *	46 *	47 *	48 *	49 *	50 *	
51 *	52 *	53 *	54 *	55 *	56 *	57 *	58 *	59 *	60 *	
61 *	62 *	63 *	64 *	65 *	66 *	67 *	68 *	69 *	70 *	
71 *	72 *	73 *	74 *	75 *	76 *	77 *	78 *	79 *	80 *	
81 *	82 *	83 *	84 *	85 *	86 *	87 *	88 *	89 *	90 *	
91 *	92 *	93 *	94 *	95 *	96 *	97 *	98 *	99 *	100 *	
Programmed					Unprogrammed					

Макросы

Запись макроса

Для записи макроса выполните следующие операции:

Нажмите кнопку MACRO.

Нажмите и удерживайте МФК макроса в течение 1 секунды, пока в МФК не загорится светодиод. Это означает, что консоль теперь находится в режиме записи макроса.

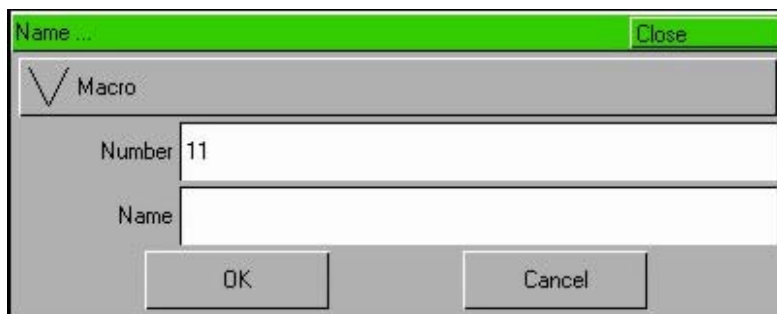
Выполните последовательность кнопочных команд с лицевой панели. Заметьте, что кнопку MACRO нельзя записать как часть другого макроса.

При записи макроса индикатор Edit Mode на мониторе отобразит «MACRO N», светодиоды в кнопке MACRO и МФК макроса будут мигать, а текст на ЖК-экране над МФК макроса будет показан в инверсном стиле.

Нажмите снова кнопку MACRO для завершения процесса записи.

Именованние макроса

Отобразите окно Macro на мониторе. Выберите запрограммированный макрос, который необходимо поименовать. Нажмите кнопку NAME. На мониторе отобразится окно Name:



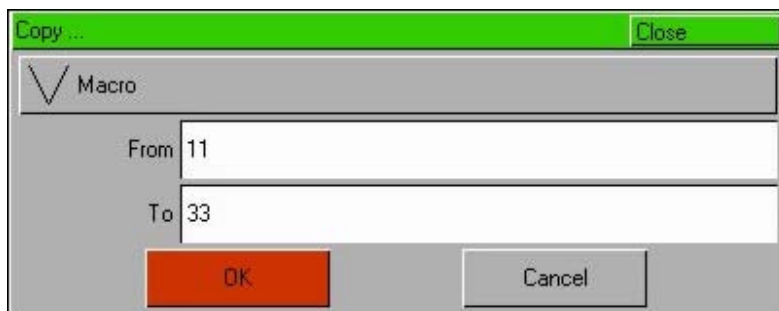
The image shows a dialog box titled "Name ...". The dialog box has a green title bar with a "Close" button on the right. Below the title bar, there is a dropdown menu labeled "Macro" with a downward-pointing arrow. Below the dropdown menu, there are two input fields: "Number" with the value "11" and "Name" which is currently empty. At the bottom of the dialog box, there are two buttons: "OK" and "Cancel".

Используйте МФК или внешнюю клавиатуру для ввода требуемого имени макроса, затем нажмите кнопку [OK] для завершения операции.

Копирование макроса

Отобразите окно Macro на мониторе. Выберите запрограммированный макрос, который необходимо скопировать.

Нажмите кнопку COPY. На мониторе отобразится окно Copy:



Введите номер конечного макроса (To) и затем нажмите кнопку [OK] для подтверждения операции.

Если конечный макрос является незапрограммированным, исходный макрос будет скопирован в конечный макрос.

Если конечный макрос является запрограммированным, будет показано сообщение с предупреждением. Теперь у вас есть выбор: перезаписать макрос или отменить операцию копирования.

Запуск макроса

Макрос можно запустить при помощи любого из следующих способов:

- Щелкнуть на макрос в окне Macro на мониторе.
- Использовать кнопки курсора для выбора макроса в окне Macro и затем нажать кнопку ENTER.
- Нажать кнопку MACRO для превращения МФК в кнопки выбора макросов. Используйте кнопки PAGE UP или PAGE DOWN для выбора требуемой страницы. Нажмите МФК макроса.
- Включить ячейку памяти со связанным макросом.
- Вывести субмастер со связанным макросом.

Примечание – запуск макросов приборов

Для запуска одного из автоматических макросов приборов (сброс, включение лампы, выключение лампы), в первую очередь, выберите прибор до запуска макроса, как это описано выше.

Макросы

Удаление макроса

Отобразите окно Macro на мониторе. Выберите запрограммированный макрос, который необходимо удалить.

Нажмите кнопку DELETE. На мониторе отобразится окно Delete:



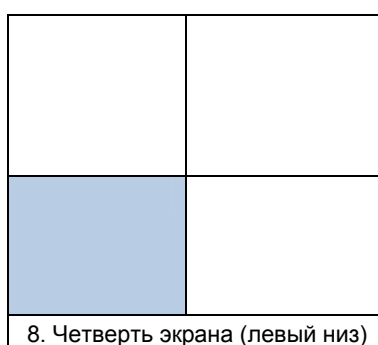
Нажмите кнопку [OK]. Будет показано окно с подтверждением. Теперь Вы можете подтвердить удаление или отменить операцию.

Другие функции

Мониторные окна

Консоль Solution/Solution XL позволяет Вам отображать несколько различных окон на экране монитора одновременно, а также, при необходимости, выбирать, менять размеры и удалять требуемые окна.

Окно, отображаемое на мониторе, может быть полноразмерным, в половину размера или в четверть размера. Оно может быть отображено в нескольких положениях, как это проиллюстрировано ниже:



Другие функции

Кнопки навигации экрана

Консоль обеспечивает ряд кнопок навигации экрана, которые доступны через МФК на странице Special Page 1. Функции этих кнопок приведены в таблице ниже:

Кнопка	Functions
CLOSE	CLOSE – Закрывает выбранное (активное) окно.
	SHIFT + CLOSE – Закрывает все окна на экране монитора.
SIZE	SIZE – Конфигурирует выбранное (активное) окно в одну из девяти экранных позиций.
	SHIFT + SIZE – Не определено.
SELECT	SELECT – Выбирает окно циклическим перебором окон на мониторе.
	SHIFT + SELECT – Циклически перебирает окна на мониторе в обратном порядке.
VIEW	VIEW – В настоящее время ничего
	SHIFT + VIEW – В настоящее время ничего

Пример нескольких окон, показываемых на мониторе:

Memories					Colour Palettes				
No	Name	Fade Up	Fade Down		1 C	2 C	3 C	4 C	5 C
1	fred	5.0	3.0		[White]	[Red]	[Orange]	[Yellow]	[Green]
2	number two	3.0	3.0	3	6 C	7 C	8 C	9 C	10 C
3		3.0	3.0		[Blue]	[Violet]	[Cyan]	[Magenta]	[Pink]
4				3	11 C	12 C	13 C	14 C	15 C
5					[Blue]	[Blue 108]	[CTC 5500-2900K]	[Cyan]	[Green]
6					16 C	17 C	18 C	19 C	20 C
7		3.0	3.0	3	[Green 206]	[Magenta]	[Orange]	[Pink]	[Pink 312]
8		3.0	3.0	3	21 C	22 C	23 C	24 C	25 C
					[Red]	[Red 308]	[UV]	[Violet]	[White]
Current – Next – Last 8 Realtime Move on Dark: Disabled					Available Not Available Unprogrammed				
Beam/Shape Palettes					Position Palettes				
1 B	2 B	3 B	4 B	5 B	1 P	2 P	3*	4*	5*
[Shutter Open]	[Shutter Closed]	[No Gobo]	[Gobc 1/1]	[Gobo 1/2]	[Home Position]				
6 B	7 B	8 B	9 B	10 B	6*	7*	8*	9*	10*
[Gobo 1/3]	[Gobo 1/4]	[Gobo 1/5]	[Gobc 1/6]	[Gobo 1/7]					
11 B	12 B	13 B	14 B	15*	11*	12*	13*	14*	15*
[Gobo 2/1]	[Gobo 2/2]	[Gobo 2/3]	[Gobc 2/4]						
16*	17*	18*	19*	20*	16*	17*	18*	19*	20*
21*	22*	23*	24*	25*	21*	22*	23*	24*	25*
Available Not Available Unprogrammed					Available Not Available Unprogrammed				

Окно Output Window

Окно Output Window показывает выходные значения, которые поступают со всех областей консоли (блок программирования, Playback X или субмастеры).

Для отображения окна Output Window нажмите кнопку OUTPUTS на лицевой панели.

Имеется несколько программных кнопок вверху окна Output Window, которые определяют формат выходных данных (см. ниже).

DMX Window	Percent	Source	Channel																					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	
100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	60	42	72	51	48	24	0	0	0	0	0	0	0	
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	
				100	100	100	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0						

Кнопка Percent

Выберите кнопку [Percent] для отображения выпадающего меню со следующими пунктами:

- **Percent** – При выборе этого пункта все значения диммеров и параметров интеллектуальных приборов отображаются в виде процентов (0-100% и для 8-битных и для 16-битных параметров).
- **DMX** – При выборе этого пункта все значения диммеров и параметров интеллектуальных приборов отображаются в виде DMX-значений (0-255 для 8-битных параметров или 0-65535 для 16-битных параметров).
- **Details (%)** – При выборе этого пункта все значения диммеров и параметров интеллектуальных приборов отображаются в виде наименований значений (например, Red, Gobo 1), как они определены в данных прибора. Если значения параметра не определены, окно показывает числовые значения в процентах.
- **Details (DMX)** – При выборе этого пункта все значения диммеров и параметров интеллектуальных приборов отображаются в виде наименований значений (например, Red, Gobo 1), как они определены в данных прибора. Если значения параметра не определены, окно показывает числовые DMX-значения (0-255 или 0 – 65535).

Другие функции

Кнопка Source

При выборе кнопки [Source] окно Output Window отображает источник выходных данных, уточняя действующие выходные значения:

D	Значение параметра по-умолчанию
P	Блок программирования
M n	Ячейка памяти n
S p/n	Субмастер страница/номер

Кнопка Channel

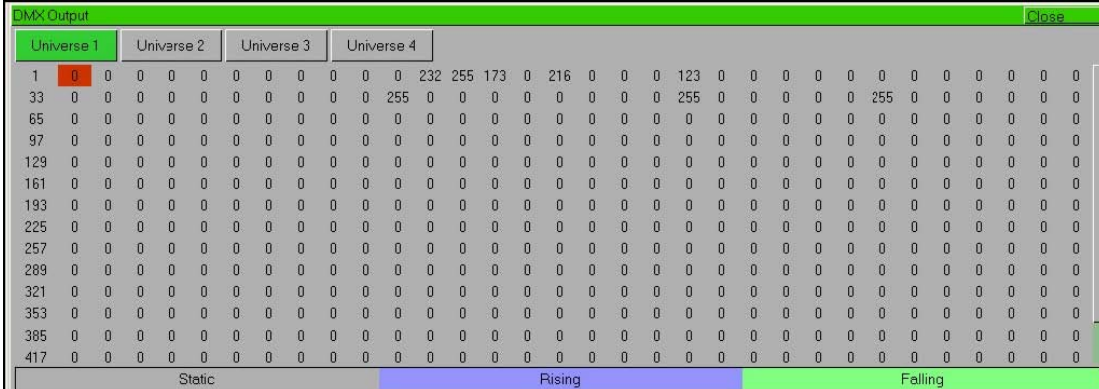
По-умолчанию окно Output Window показывает вид каналов.

При выборе кнопки [Channel] появится выпадающее меню, позволяя Вам набирать обзор каналов, интеллектуальных приборов или интенсивностей в окно Output Window.

Окно DMX Output

Окно **DMX Output** отображает выходные значения всех 512 каналов на одной из четырех DMX-шины. Имеются программные кнопки в окне для выбора, какую шину просматривать.

Для отображения окна DMX Output на мониторе нажмите кнопку [DMX Window] в окне Output Window.



	Universe 1	Universe 2	Universe 3	Universe 4
1	0	0	0	0
33	0	0	0	0
65	0	0	0	0
97	0	0	0	0
129	0	0	0	0
161	0	0	0	0
193	0	0	0	0
225	0	0	0	0
257	0	0	0	0
289	0	0	0	0
321	0	0	0	0
353	0	0	0	0
385	0	0	0	0
417	0	0	0	0

Static Rising Falling

Раскладка внешней клавиатуры

Следующая таблица показывает соответствие клавиш внешней клавиатуры соответствующим кнопкам лицевой панели, номерной клавиатуре на странице Special Page 2 МФК и дистанционным выключателям:

Клавиша внешней клавиатуры	Кнопка лицевой панели консоли или МФК
0 .. 9	0 .. 9
Enter	ENTER
.	.
@ или *	@
> или /	THRU
+	+
-	-
Backspace	←
F	FULL
CTRL + F1 ... CTRL + F6	Remote Switch 1 ... Remote Switch 6

Artnet

Консоль Solution/Solution XL способна передавать данные DMX через Ethernet, используя стандарт Artnet. Artnet является протоколом, созданным компанией Artistic Licence для передачи нескольких шин DMX через стандартное Ethernet-соединение.

Консоль Solution/Solution XL передает все 4 шины через Ethernet.

Другие функции

Пакеты обновлений программного обеспечения

Когда для консоли Solution/Solution XL становятся доступными пакеты обновления программного обеспечения, на форуме поддержки Zero 88 появляются объявления.

Консоли Zero 88 имеют длинную историю развития с привлечением пользователей. Если у Вас имеются какие-либо вопросы по работе консоли, отчеты о неполадках или советы по функциям, которые пока не включены в Solution/Solution XL или любую другую консоль модельного ряда Frog, посетите форум поддержки Zero 88 и создайте запись.

The screenshot displays the Zero 88 Support Forum interface. At the top, the browser title is "Zero 88 Support Forum (Powered by Invision Power Board) - Microsoft Internet Explorer provided by Polaron (Cwmbran Site)". The address bar shows the URL: <http://support.zero88.com/forum/index.php?sid=9fab5f994805dc80545c64a7bfb2d7a6>. The forum header includes the Zero 88 logo, the tagline "FROM LIGHTING DESIGN TO LIGHTING INNOVATION", and a navigation menu with links for HOME, PRODUCTS, NEWS, SEARCH, LITERATURE, DISTRIBUTORS, ABOUT, and CONTACT. There are also buttons for SUPPORT CENTRE and AWARDS SITE. Below the header, the user is logged in as "K-Nine" and a welcome message states "Welcome back; your last visit was: Today, 09:31 AM". The main content area is divided into two sections: "Announcements" and "Product Support".

Forum	Topics	Replies	Last Post Info
General Announcements General Company Announcements	12	11	Sep 3 2007, 02:12 PM In: New Forum Software By: Kirkup_xp
Training Zero 88 Training courses and information	13	55	Aug 17 2007, 03:09 PM In: LEAP FROG 48/96 Tour through G... By: Franck

Forum	Topics	Replies	Last Post Info
Frog 2 Information, questions, suggestions etc relating to the Frog 2 console. Subforums: Software Releases , How do I.....? , Suggest a Feature , Phantom Frog 2, Beta Test	107	261	Jul 26 2007, 10:18 AM In: Manual By: Pipo

Глоссарий

Alignment (ориентация)	Функция в Setup, которая позволяет пользователю инвертировать pan и/или tilt или произвести обмен параметрами pan/tilt для отдельных интеллектуальных приборов.
ArtNet	Бесплатный сетевой стандарт, разработанный Artistic Licence.
Attribute (атрибут)	Группа параметров интеллектуальных приборов. Используются цвет, форма луча, положение и эффекты.
Auto Group (автогруппа)	Группа, которая автоматически создается консолью.
Auto Macro (автомакрос)	Макрос прибора, который автоматически создается консолью.
Auto Palette	Палитра цвета, формы луча, положения или эффектов, которая автоматически создается консолью.
Blind (слепая работа)	Корректировка данных программы внутри консоли без вывода значений.
Blackout (затемнение)	Кнопка BLACKOUT устанавливает выходные значения всех каналов диммеров и каналов интенсивности интеллектуальных приборов в 0%.
Brightness (яркость)	См. «Интенсивность»
Capture	Один из программных пакетов-визуализаторов, который может быть использован на консолях Solution/Solution XL
Chase (чейз)	Чейз является типом ячеек памяти, содержащей определенное количество шагов. Чейз также содержит несколько модификаторов , которые определяют, как он работает.
Control Wheel (колесо управления)	В консоли имеется три колеса управления, которые используются для регулировки параметров интеллектуальных приборов и других уровней. Параметры, связанные с колесами управления показаны на ЖК-экране колес управления.
Details (элементы)	Параметр в окнах Program Window и Output Window, который позволяет пользователю видеть значения параметров приборов в виде текстовых описаний в отличие от процентных значений или DMX-значений каналов.
Direction (направление)	Модификатор чейза , который определяет порядок шагов при воспроизведении чейза (вперед, назад, скачки, случайный).
DMX-512	Стандартный коммуникационный протокол для динамических световых приборов и диммеров. 512 каналов управления мультиплицируются в цифровом виде и передаются по кабелю к приборам, которые ожидают своих данных, в соответствии со своим стартовым адресом.
Drive (способ включения)	Модификатор чейза , который определяет что включает каждый шаг (авто, ручной, бас или ритм).
Effect (эффект)	Функция, которая может быть применима к одному или нескольким параметрам приборов. Консоль обеспечивает ряд стандартных эффектов интенсивности, цвета, формы луча и положения (движения).

Глоссарий

Ethernet	Компьютерная сетевая система, используемая для связи между различными устройствами. В консоли Solution/Solution XL Ethernet-порт используется для вывода сигнала DMX по Artnet и двунаправленного соединения с визуализационным ПО Light Converse.
Fan Modes (режимы распределения)	При управлении несколькими приборами возможность распределить данные относительно стартовой точки. При этом, значения некоторых приборов изменяются в большую сторону, а других – в меньшую. Это может быть использовано для создания визуальных эффектов, таких как радуга или дуга при помощи рядов приборов.
Fixture (прибор)	Параметр или комбинация параметров, связанных с одним устройством (например, MAC 500 или прожектор PAR)
Flash (вспышка)	Нажатие на флэш-кнопку приводит к временному увеличению яркости. Каналы интенсивности переходят в свои запрограммированные значения при нажатии флэш-кнопки. Это временно действие, которое отменяется при отпускании кнопки. Флэш-кнопки также могут быть установлены для работы в режимах Solo и Latch.
Flashdisk	USB-устройство с возможностями хранения данных.
Go	Кнопка Go используется для ручного переключения ячеек памяти в стеке.
Grand Master	Фейдер GRAND MASTER на лицевой панели управляет конечными выходными значениями всех диммеров и каналами интенсивности интеллектуальных приборов.
Group (группа)	Множество приборов. Группы могут быть автогруппами или определенными пользователем группами.
Highlight (выделение)	Функция, которая автоматически переводит параметры интеллектуальных приборов (за исключением rap и tilt) в свои «домашние» положения. Выделенные параметры являются <u>немаркированными</u> . Эта функция наиболее часто используется для редактирования положения прибора.
Home (домой)	Функция, которая переводит параметры интеллектуальных приборов в свои «домашние» значения. Типовые значения: rap и tilt – на 50%, открытый белый луч и полная интенсивность. Параметры, к которым применяется функция Home, маркируются автоматически.
HTP	Highest Takes Precedence – наибольший имеет приоритет.
Intensity (интенсивность)	Как ярко работает прибор. Также известен как яркость (Brightness).
Jump (прыжок)	Инструкция в ячейке памяти, которая заставляет стек памяти выбирать ячейку памяти, отличную от следующей. Эта функция используется для пропуска ячеек памяти без их удаления.
Latch (запирание)	Функция флэш-кнопок, которая позволяет им иметь два состояния активности. Первое нажатие используется для активации, а второе – для деактивации.
Light Converse	Один из программных пакетов визуализации, который может быть использован в Solution/Solution XL.
Load (загрузка)	Кнопка LOAD используется для загрузки ячейки памяти, субмастера или палитры в блок программирования для редактирования.
LTP	Latest Takes Precedence – позднейший имеет приоритет.
Macro (макрос)	Последовательность команд, включаемых одной кнопкой или активизируемых при включении ячейки памяти.

Memory Stack (стек памяти)	Множество запрограммированных ячеек памяти в возрастающем порядке, которые воспроизводятся при помощи элементов управления Playback X на лицевой панели.
MIDI	Musical Instrument Digital Interface – Цифровой интерфейс музыкальных инструментов. Возможно установить, чтобы ячейки памяти включались по тайм-коду MIDI.
MFK (МФК)	Мультифункциональная кнопка. На консоли имеется 20 МФК, которые могут быть использованы в качестве кнопок выбора интеллектуальных приборов, кнопок палитр и т.д.
Modifiers (модификаторы)	Ряд параметров, определяющих, как выводится чейз. Модификаторами чейза являются Drive (источник), Direction (направление), Speed (скорость), Fade (переход) и Shots (проходы).
Operating Mode (операционный режим)	Консоль Solution/Solution XL имеет один операционный режим, который включает слежение и частичное программирование данных ячеек памяти, субмастеров и палитр, используя метод маркировок.
Override	Круглый регулятор на лицевой панели, который может ускорять или замедлять переходы в стеке памяти (Playback X).
Palette (палитра)	Запрограммированные данные интеллектуального прибора, обычно одного атрибута, которые используются в программировании ячеек памяти или субмастеров. Палитры номинально сгруппированы по атрибутам цвета, формы луча, положения и эффектов.
Parameter (параметр)	Индивидуальная функция внутри прибора, контролируемая одним или более DMX-каналом (т.е. диммер, цвет, форма луча, фокус, Pan, Tilt и т.д.).
Patch (привязка)	Таблица приборов, которая показывает, какие приборы имеются и к каким выходным DMX-адресам они привязаны.
Playback X	Область консоли для последовательного воспроизведения ячеек памяти. Она имеет кнопки GO, PAUSE и STEP, а также мастер-фейдер, управляющий уровнем.
Pause (пауза)	Кнопка PAUSE используется для временной остановки запущенного стека памяти.
Programmer (блок программирования)	См. Program Window.
Program Window	Окно на мониторе, которое показывает выбранные приборы и измененные параметры (маркированные).
Release (освободить)	Прекращает управление параметрами из окна Program Window, Playback X или субмастера для того, чтобы разрешить другим областям консоли восстановить контроль над параметрами.
Shift	Кнопка SHIFT на лицевой панели используется совместно с рядом других кнопок лицевой панели для обеспечения широкого диапазона дополнительных функций (например, открытия окон на экране монитора).
Shots (проходы)	Модификатор чейза , который определяет, сколько раз чейз будет воспроизведен после включения.
SMPTE	Society of Motion Picture and Television Engineers – Общество инженеров кино и телевидения. Возможно установить, чтобы ячейки памяти включались по тайм-коду SMPTE.
Solo	Операция, схожая со вспышкой (flash), за исключением того, что все каналы яркости с других источников временно уменьшаются до нуля во время нажатия и удержания флэш-кнопки.

Глоссарий

Speed (скорость)	Модификатор чейза, который определяет, как быстро воспроизводится чейз.
Stack	См. Memory Stack.
Submaster	Фейдер, который может быть запрограммирован различными способами для выведения данных диммеров или интеллектуальных приборов. Субмастера могут быть запрограммированы непосредственно при помощи ячейки памяти или чейза, или же они могут содержать перемещенные ячейки памяти.
Tagging (маркировка)	Метод маркировки параметров, которые необходимо запрограммировать. Только маркированные параметры записываются в консоли.
Trigger (перелючение)	Способ, при помощи которого выводится ячейка памяти. Переключения могут быть установлены следующие: кнопка GO, автоматически, Real Time, время SMPTE или время MIDI.
UFT	User Fixture Type – пользовательская модель прибора.
USB	Universal Serial Bus. Стандарт для передачи и хранения информации.
VGA	Video Graphics Array. Мониторные выходы на задней панели Solution/Solution XL выдают сигнал с разрешением XGA.
Wheel LCD (ЖК-экран колес)	ЖК-экран, расположенный на колесах управления, показывает, какой параметр интеллектуального прибора или другие данные управляются каждым колесом.
WYSIWYG	Один из программных пакетов визуализации, который может быть использован в Solution/Solution XL.
Zero 88	Производитель консоли Solution/Solution XL.

Техническая спецификация

Блок питания

Внешний линейный трансформатор, с 4-контактным XLR-разъемом со стороны консоли. Консоль оборудована выключателем питания на задней панели.

Напряжение сети	90 – 253 В
Частота напряжения в сети	47 – 63 Гц
Штепсель питания	CEE22
Потребляемая мощность	< 100 Вт

Разъем	Номер контакта	Напряжение
	1	0 В
	2	+5 В (пост.)/4 А
	3	+12 В (пост.)/0,5 А
	4	Не подсоединен
	Корпус	Земля

Аудио

У консоли имеется аудиопорт на задней панели, представляющий собой гнездо для стерео-разъема ¼" Jack. Басовый ритм в аудиосигнале используется для переключения чейзов с включенным модификатором Bass.

	Соединения	
	Конец	Левый канал
	Кольцо	Правый канал
Стержень	0 В (Сигнальная земля)	

Техническая спецификация

SMPTЕ (Опция)

Вход и выход на 3-контактном XLR-разъеме.

Выход 0dBm.

Вход 0dBm +/-10dBm.

Входное сопротивление 47 кОм.

Макс. RMS-значение 50 В.

Разъем	Номер контакта	Описание
	1	Сигнальная земля
	2	Выход
	3	Вход

MIDI (опция)

Два 5-контактных DIN-разъема, обеспечивающие MIDI-вход и MIDI thru.

Разъем	Номер контакта	MIDI-вход	MIDI thru
	1	Не используется	Не используется
	2	Не используется	Сигнальная земля
	3	Не используется	Не используется
	4	Оптоизолированный вход	Выход
	5	Оптоизолированный вход	Выход

CAN-порт (опция)

Консоль также имеет опциональный CAN-порт, через который она способна поддерживать сообщения iCAN и ChilliNet.

Ethernet

Консоль оборудована Ethernet-портом RJ45, через который она способна поддерживать стандарт Artnet Ethernet.

USB-порты

Консоль оборудована четырьмя внешними USB-портами (один – на лицевой панели, три – на задней панели).

Мышь

Консоль обеспечивает интерфейс с мышью через один из USB-портов (см. выше).

Внешняя клавиатура

Консоль обеспечивает интерфейс со стандартной PC-клавиатурой через один из USB-портов.

Внешний флоппи-дисковод

При необходимости, к консоли через USB может быть подключен внешний флоппи-дисковод.

Техническая спецификация

Внешние устройства памяти

Преимущественным способом сохранения данных для Solution/Solution XL является использование USB-модулей памяти (также известных как флэш-дисков). Они могут быть подключены через USB-порты.

Видеовыход

Стандартно консоль обеспечивает интерфейс к одному внешнему монитру (XGA).

Сенсорный экран

Консоль обеспечивает поддержку драйверов для различных внешних сенсорных экранов, подключенных по USB. Включены следующие драйверы:

- eGalax, eTurboTouch CT-410/510/700
- PanJit
- 3M/Microtouch EX II
- ITM
- eTurboTouch (не совместим с eGalax)
- Gunze AHL61
- DMC TSC-10/25

Устройство записи CD

Консоль поддерживает устройство записи CD через один из USB-портов, позволяя сохранять и загружать данные шоу.

Освещение консоли (опция)

3-контактный разъем XLR, 12 В, макс. 5 Вт.

Разъем	Номер контакта	Описание
	1	Не подсоединен
	2	0 В
	3	+12 В

Вход DMX

5-контактный XLR, неизолированный, с защитой по напряжению. Данные только на каналах 1 – 512.

Разъем	Номер контакта	Описание
	1	Сигнальная земля (0 В)
	2	Дополняющий DMX (1-)
	3	Основной DMX (1+)
	4	Не подсоединен
	5	Не подсоединен

Выход DMX

Четыре DMX-шины, каждая состоящая из двух 5-контактных XLR, изолированные, с защитой по напряжению и индикацией выходных данных. Данные только на каналах 1 – 512.

Разъем	Номер контакта	Описание
	1	Сигнальная земля (0 В)
	2	Дополняющий DMX (1-)
	3	Основной DMX (1+)
	4	Не подсоединен
	5	Не подсоединен

Дистанционные выключатели (опция)

8-контактный DIN-разъем, обеспечивающий 6 входов дистанционных выключателей.

Следующая таблица показывает связь между номерами контактов в гнезде для дистанционных выключателей на задней панели консоли и номерами дистанционных выключателей.

Разъем	Номер контакта	Дистанционный выключатель
	1	Выключатель 6
	2	Выключатель 1
	3	Выключатель 2
	4	Выключатель 3
	5	Выключатель 4
	6	Выключатель 5
	7	Не используется
	8	0 В (Общая Земля)

Предметный указатель

<p style="text-align: center;">A</p> <p>Artnet..... 159</p> <p style="text-align: center;">C</p> <p>CAN-порт 167 Capture 78</p> <p style="text-align: center;">E</p> <p>Ethernet 167</p> <p style="text-align: center;">G</p> <p>GRAND MASTER..... 19</p> <p style="text-align: center;">H</p> <p>Home (домой)..... 90</p> <p style="text-align: center;">M</p> <p>MIDI 166</p> <p style="text-align: center;">S</p> <p>SMPTE..... 166</p> <p style="text-align: center;">U</p> <p>USB-порты..... 167</p> <p style="text-align: center;">W</p> <p>WYSIWYG..... 78</p> <p style="text-align: center;">A</p> <p>Автогруппы 52 Автомакросы 53 Автоменю..... 52 Автопалитры..... 52 Аудиопорт..... 165</p> <p style="text-align: center;">Б</p> <p>Блок питания 165</p> <p style="text-align: center;">В</p> <p>Видеовыход..... 168 Внешние устройства памяти 168</p>	<p>Внешний флоппи-дискковод 167 Внешняя клавиатура 167 Вход DMX 169 Выход DMX 170</p> <p style="text-align: center;">Г</p> <p>Главный ЖК-экран 19 Глоссарий..... 161 Группы..... 137 Запись группы 138 Именование группы 138 Копирование группы 139 Окно Groups..... 137 Определенные пользователем группы 137 Удаление группы 139</p> <p style="text-align: center;">Д</p> <p>Двухпресетный режим 80 Диммеры 8 Дистанционные выключатели 170 Добавление интеллектуальных приборов 40</p> <p style="text-align: center;">Ж</p> <p>ЖК-экран колес управления 20</p> <p style="text-align: center;">З</p> <p>Загрузка шоу..... 67</p> <p style="text-align: center;">И</p> <p>Изменение модели прибора 51 Интеллектуальные приборы..... 8</p> <p style="text-align: center;">К</p> <p>Каналы управления 8 Кнопка BLACKOUT 19 Кнопка CLEAR..... 18 Кнопка COPY 19 Кнопка DELETE 19 Кнопка ENTER 19 Кнопка HOME 19 Кнопка INSERT 19 Кнопка LOAD 18 Кнопка MEMORIES..... 18 Кнопка NAME..... 18 Кнопка OUTPUTS 18</p>
---	--

Предметный указатель

Кнопка PGM WIN	18	Вывод палитр	144
Кнопка RECORD	19	Запись палитры	142
Кнопка SETUP	18	Именованье палитры	143
Кнопка SHIFT	19	Копирование палитры	143
Кнопка SUBMASTERS	18	Окно палитр	141
Кнопка TIME	18	Редактирование палитры	142
Кнопка UPDATE	19	Удаление палитры	144
Кнопки курсора	18	Плюс (+) и минус (-)	18
Кнопки навигации экрана	156	Привязка к DMX адресам	40
Колеса управления	20	Программирование	85
Л			
Локальная сеть	72	«Слепой» режим	95
ArtNet	72	LTP-параметры	87
Light Converse	73	Выбор приборов	86
Zero Wire	73	Маркировка параметров	88
Дистанционное управление	75	Окно Program Window	85
М			
Макросы	151	Очистка окна Program Window	96
Автоматические макросы	151	Параметр Cue Only	89
Запись макроса	152	Параметры интенсивности	87
Запуск макроса	153	Режимы редактирования колес	92
Именованье макроса	152	Умная маркировка	89
Копирование макроса	153	Управление параметрами приборов	87
Окно Macro	151	Функция Highlight (выделение)	91
Удаление макроса	154	Функция Home (домой)	90
Мониторные окна	155	Программирование сцен	105
Мультифункциональные кнопки	14	Р	
Мышь	167	Работа с пресетами	79
О			
Области просмотра привязок к каналам	54	Раскладка внешней клавиатуры	159
Область просмотра выходных каналов	54	Расширенный режим	82
Область просмотра интеллектуальных приборов	55	Редактирование интеллектуальных приборов	42
Область просмотра каналов	56	Номер	45
Окна палитр	141	Ориентация	44
Окно DMX Output	158	Редактирование значений по-умолчанию	44
Окно Effects Palette	145	Функции привязки к каналам	45
Окно Macro	151	Редактирование сцены	109
Окно Output Window	157	Режимы редактирования колес	92
Окно Program Window	85	Абсолютный режим	92
Окно Setup	39	Относительный режим	93
Определенные пользователем макросы	151	Режим V-распределения (Fan V)	94
Освещение консоли	169	Режим распределения относительно первого (Fan First)	93
П			
Пакеты обновлений ПО	160	Режим распределения относительно последнего (Fan Last)	94
Палитры		Режим распределения относительно центрального (Fan Middle)	93
		Режимы редактирования колес по-умолчанию	92
		Руководство по быстрому старту	21
		Загрузка шоу	33
		Настройка консоли	29
		Начало работы	21
		Окно программирования (Program Window)	28

Предметный указатель

Палитры	36	Ф	
Программирование	22	Файлы.....	66
Сохранение шоу	33	Загрузка пользовательских моделей	
Субмастера	25	интеллектуальных приборов.....	68
Управление диммерами	21	Загрузка шоу.....	67
Управление интеллектуальными приборами..	34	Информация о консоли	70
Функции очистки.....	33	Модификация файла приборов	69
Ячейки памяти.....	22	Обновление программного обеспечения	70
		Сохранение шоу.....	66
		Удаление пользовательских моделей приборов	69
С		Функции очистки.....	71
Сброс консоли	71	Э	
Сохранение шоу	66	Элементы управления Playback X.....	17
Субмастера	119	Элементы управления передней панели	11
Воспроизведение субмастеров	132	Элементы управления субмастерами.....	16
Именованние субмастеров.....	131	Эффекты.....	145
Копирование субмастеров.....	130	Автоматические эффекты.....	146
Окно Submaster Setup.....	121	Вывод эффекта	149
Окно Submasters	120	Запись эффекта	147
Перемещение ячеек памяти в субмастера.....	126	Именованние эффекта	148
Программирование субмастеров.....	125	Использование колес управления	147
Редактирование субмастеров	127	Копирование эффекта	149
Удаление субмастеров	131	Окно Effects Palette.....	145
Флэш-функции субмастеров	135	Параметры эффектов.....	146
		Редактирование эффекта	148
Т		Удаление эффекта	150
Техническая спецификация	165	Я	
У		Ячейки памяти.....	97
Удаление приборов	51	Воспроизведение ячеек памяти.....	115
Управление пресетами.....	12	Времена перехода и задержки	107
Условные обозначения.....	7	Вставка ячеек памяти	111
Установка (Setup)	39	Данные ячеек памяти.....	98
Установки консоли.....	57	Добавление шага чейза	110
Behaviour (поведение).....	62	Именованние ячеек памяти.....	114
Displays (экраны)	58	Копирование ячеек памяти	113
Inputs (входы).....	60	Окно Memories.....	99
Memory Defaults (значения ячеек памяти по-		Окно Memory Setup	101
умолчанию)	63	Перемещение ячеек памяти.....	112
Outputs (выходы)	61	Программирование чейзов	106
Set Date (установить дату).....	65	Программирование ячеек памяти	105
Set Time (установить время)	65	Редактирование шага чейза	110
Submaster Defaults (значения субмастеров по-		Редактирование ячеек памяти	109
умолчанию)	64	Удаление шага чейза	110
Периферийные устройства	59	Удаление ячеек памяти.....	114
Устройство записи CD	168	Чейзовые ячейки памяти	98

Для новостей, обзоров и
последних версий ПО
посетите Форум поддержки
по адресу:
support.zero88.com

Zero 88
Usk House
Llantarnam Park
Cwmbran
NP44 3HD

Тел: +44 (0)1633 838088
Факс: +44 (0)1633 867880
email: sales@zero88.com
Web: www.zero88.com