

***ANZHEE***



# **Anzhee Eventure**

**Паспорт. Руководство пользователя.**



## Содержание

1. ЗНАКОМСТВО С СИСТЕМОЙ .....	3
2. ВВЕДЕНИЕ В ИНТЕРФЕЙС.....	5
3. ВХОД В СИСТЕМУ. СОЗДАНИЕ, УДАЛЕНИЕ И СОХРАНЕНИЕ ШОУ ФАЙЛА.....	8
4. БИБЛИОТЕКА ПРИБОРОВ.....	9
5. ПАТЧ.....	16
6. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИБОРОВ НА ПЛОТЕ.....	19
7. ПЕРЕИМЕНОВАНИЕ, ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, КОПИРОВАНИЕ, УДАЛЕНИЕ .....	20
8. КНОПКИ LOCATE И FULL .....	22
9. КНОПКИ CLEAR И EXIT.....	23
10. ГРУППЫ И ПРЕСЕТЫ .....	24
11. QUICK PICK И HI LIGHT .....	26
12. SHAPE. ГЕНЕРАТОР ЭФФЕКТОВ.....	27
13. ФУНКЦИЯ FAN .....	29
14. ALIGN.....	31
15. CUE .....	32
16. CHASE.....	33
17. UNFOLD .....	34
18. INCLUDE .....	35
19. ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ CUE/CHASE .....	36
20. РЕДАКТИРОВАНИЕ CUE/CHASE .....	37
21. ПЛЕЙЛИСТ.....	40
22. PIXEL MAP.....	41
23. MEDIA PLAYER .....	43
24. BLIND.....	45
25. FLASH .....	46
27. QUICK FADER.....	47
28. FIXTURE VIEW.....	48
29. OUTPUT.....	49
30. REPLACE FIXTURE.....	50
31. FIXTURE CALIBRATION.....	51
32. NETWORK SETTINGS .....	52
33. LINE OPTIONS .....	53
34. USER OPTION.....	54
35. ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ.....	55

## 1. Знакомство с системой

Система управления **Eventure** призвана решать задачи по управлению световым сценическим оборудованием работающем по протоколам DMX512, ArtNet. Программное обеспечение включает в себя необходимый набор инструментов для создания и воспроизведения световых сцен и эффектов. На момент выхода этой версии мануала, кроме базовых возможностей, доступен следующий список дополнительных инструментов:

- Медиа плеер, объединенный с тайм-лайном в один инструмент, для записи и воспроизведения сцен.
- Пиксель маппер, с помощью которого можно выводить изображения и анимации на большой массив прожекторов или пикселей
- Расширенный генератор эффектов с возможностью быстро создавать эффекты, менять их направление, распределение и кривые (в том числе и нарисованные вручную) на каждый атрибут.
- Расширенный инструмент фанирования атрибутов (автоматического распределения значений на выбранные атрибуты). Позволяет быстро собирать сложные световые рисунки.
- Встроенный конструктор библиотек, который умеет конвертировать в свой внутренний формат сторонние библиотеки форматов d4, r20, xml. Это помогает не тратить время на поиски инструкций и библиотек к неизвестным приборам.
- Панель из 512-ти фейдеров прямого управления каждым каналом в каждом из доступных юниверсов. Поможет решить проблемы с поиском нужных приборов и атрибутов, когда нет информации о адресах и о физическом расположении приборов.
- Встроенный Wi-Fi модуль для передачи ArtNet-сигнала. Помогает в некоторых ситуациях избежать прокладки дополнительной коммутации.

Все основные настройки и манипуляции по управлению интерфейсом производятся с помощью сенсорного экрана, программных(софтовых) и физических клавиш, а так же панели фейдеров и колес атрибутов.

### Сенсорный экран:

В зависимости от модификации, консоль может быть оснащена разным типом матрицы и размером экрана:

Модель	Размер	Тип матрицы	Тип сенсора
Run	10.1 дюйма	IPS 1920*1080	Емкостной.
Base	10.1 дюйма	IPS 1920*1080	Резистивный
Master	15.6 дюйма	IPS 1920*1080	Емкостной.
Pro	15.6 дюйма x 2	IPS 1920*1080	Емкостной.

В тестовом режиме добавлена возможность подключения дополнительного монитора для расширения рабочей области. Рекомендуемое разрешение подключаемого монитора 1920\*1080 точек.

### **Панель программных (софтовых) клавиш:**

Программные клавиши <Rename> <Move> <Copy> <Delete> - расположены с краю, справа, на основном экране, в области контекстного меню. Применяются для именованя, перемещения, копирования и удаления объектов. (Описание каждой клавиши см. в соответствующих разделах)

### **Область управления воспроизведением:**

Физические клавиши: [Cue] [Chase] [Unfold] [Include] [Shape] [Fan] [Full] [Clear] [Exit] [Locate] и прочие. Вызывают соответствующие названию функции и инструменты.

Цифровой блок [1] [2] ... [0]. Применяются для ввода числовых значений атрибутов.

Фейдера – ручки управления – применяются для ручного управления выводом записанных значений в загруженном плейбеке (сцене). При этом физический номер фейдера не привязан к номеру плейбэка (сцены).

Клавиши [S1] [S2] ... [S...] относятся к соответствующему по номеру фейдеру. Работают в том режиме который задан в настройках загруженного на фейдер плейбека(сцены). (См. описание в соответствующем разделе)

Клавиши [F1] [F2] ... [F...] относятся к соответствующему по номеру фейдеру. Отвечают за воспроизведение загруженного плейбека(сцены) в режиме вспышки.

Клавиши [A1] [A2] ... [A...] дополнительные кнопки-исполнители. Применяются для ручного управления выводом записанных значений в загруженном плейбеке (сцене). При этом физический номер клавиши не привязан к номеру плейбэка (сцены).

Клавиши [Dimmer] [Position] [Colour] [Gobo] [Effect] [Other] [<-] [->] используются для фильтрации массива атрибутов прибора по типу атрибутов. Переключение между страницами атрибутов осуществляется с помощью стрелок.

В зависимости от конфигурации передней панели расположение и наличие физических органов управления может отличаться.

## 2. Введение в интерфейс

Интерфейс системы состоит из главного меню, плавающего меню, рабочей области, области с контекстным меню, кнопок для быстрого сохранения вида рабочего пространства, области воспроизведения с плейбеками, строки состояния и области отображения атрибутов.

**Главное меню:** всегда находится в левом верхнем углу экрана.

Окно главного меню делится на несколько групп. Расположение и наличие кнопок в главном меню может отличаться в зависимости от версии ПО.

**Плавающее меню:** это меню вызова окон с различными типами пресетов, сохранения и вызова сохраненных конфигураций(видов) рабочей области. Его можно перемещать по всему интерфейсу для более удобной работы когда рабочее пространство загружено большим количеством окон и открытыми инструментами.

**Рабочая область:** основное рабочее пространство системы. Используется для работы с плотом, патчем, пресетами и прочими дополнительными инструментами.

В правом верхнем углу каждого рабочего окна есть четыре кнопки.

Первая - для установки размера окна;

Вторая - блокировка, которая блокирует перемещение окна;

Третья - для установки размера значков внутри окна, их количество и размер шрифта;

Четвертая - для установки размера и положения окна. Цифры 1, 2 и 3 внизу обозначают порядковый номер экрана(монитора) для быстрого переноса окна в выбранный экран.;

Пятая - кнопка "Закрыть окно";

Так же, для большинства инструментов и окон можно перемещать внутри рабочей области. Для этого нужно удерживать их за шапку окна - верхнюю часть с названием.

**Контекстное меню:** область справа отображающая программные(софтовые) клавиши которые соответствуют текущему состоянию системы, вызванному инструменту или открытому меню.

Например программные клавиши <Rename> <Move> <Copy> <Delete> - являются кнопками главного уровня контекстного меню. При нажатии и активации кнопка выделяется белым свечением.

Для выхода в предыдущий уровень меню или деактивации действия кнопки необходимо нажать кнопку [Exit].

**Вид рабочего пространства:** Ниже контекстного меню находятся кнопки управления видами рабочего пространства, которые можно использовать для сохранения текущего вида и переключения между видами. Количество доступных кнопок в этой области зависит от модификации консоли и версии ПО. Вы всегда можете воспользоваться плавающим меню для сохранения и вызова нескольких видов.

**Область атрибутов:** в правом нижнем углу интерфейса отображаются различные параметры выбранного прибора, которыми можно управлять в данный момент, например, значение канала цвета и интенсивности, параметров эффекта при работе с генератором эффектов [Shapes] и т.д. Область атрибутов соответствует физическому расположению колес атрибутов;

**Область воспроизведения:** в ней можно хранить текущий плейбек и воспроизводить его с помощью фейдеров или клавиш [F...] [S...] [A...]

**Строка состояния:** здесь отображается статус текущего шоу и консоли, например слева показано общее количество приборов в текущем шоу, количество выбранных приборов и активные приборы. Справа отображены дата и внутреннее время консоли. Здесь также можно открыть цифровую клавиатуру и виртуальную панель управления.










## Плот (Окно Fixture)

По умолчанию, при создании нового шоу, в рабочей области уже открыто окно Fixture. Так же его всегда можно вызвать из плавающего меню соответствующей кнопкой.

Данное окно является основным инструментом для работы с шоу. Оно представляет из себя координатную систему «х,у» с расположенными на ней приборами.


Пространство этого окна гибко настраивается и имеет собственную, расширенную панель инструментов для распределения приборов по координатной системе.

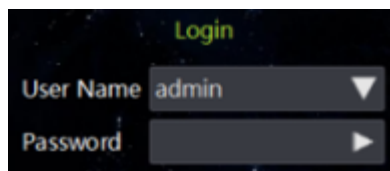
Панель инструментов плота (окна Fixture) состоит из нескольких кнопок.



	Калибровка вида плота по крайним приборам на координатной системе. Нажатием на эту кнопку вид и масштабирование плота возвращается к обзору всех приборов на плоте
	Выделение приборов в режиме прямоугольной сетки. Кнопка активирована по умолчанию. Нажатие на кнопку принудительно активирует режим, а кнопка меняет свой цвет.
	Выделение приборов в режиме произвольной линии. Нажатие на кнопку принудительно активирует режим, а кнопка меняет свой цвет.
	Автоматическое выделение всех приборов на плоте. Нажатие на кнопку выделяет сразу все приборы на плоте.
	Фильтр выделяемых приборов. После выделения приборов данный фильтр позволяет исключить из выборки определенные группы и типы приборов.
	Добавления приборов на дополнительные слои плота.
	Панель для направления луча прожектора в рамках виртуальной поверхности сцены по заданным параметрам (высота, ширина, глубина сцены)
	Расширенные настройки распределения приборов на плоте
	Смена режима навигации и масштабирования плота. В зависимости от версии ПО данная кнопка может открывать дополнительный ползунок для масштабирования.

<b>General layout</b> ▲	Панель переключения между слоями плота.
-------------------------	---

### 3. Вход в систему. Создание, удаление и сохранение Шоу файла.

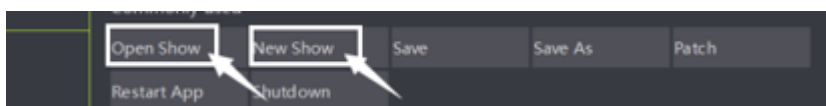
**Учетная запись.** Если в настройках пользователя отключен вход в систему без подтверждения , после включения и загрузки консоли, появится интерфейс, где вы можете ввести пароль Вашей учетной записи для входа в систему,



а так же добавить  или удалить  учетные записи в правом верхнем углу.

#### Создание и открытие шоу файла:

После первого входа в систему необходимо создать новый файл шоу.



В главном меню, нажмите <New Show> . В открывшемся диалоговом окне введите имя файла нового шоу. Нажмите <Ok> чтобы создать файл шоу.

Для открытия шоу файла в главном меню нажмите <Open Show>. Откроется окно проводника файловой системы. С помощью выпадающего списка в левом верхнем углу выберите источник данных (внутренняя файловая система консоли, USB Disk) выберите в нем файл с шоу и нажмите <Ok> чтобы открыть его.

#### Сохранение шоу файла.

Для сохранения прогресса программирования Шоу с тем же названием, в главном меню нажмите <Save>.

Для создания версии шоу с другим названием или сохранения шоу на внешний носитель, в главном меню нажмите <Save As>. В открывшемся окне проводника, в выпадающем списке, в левом верхнем углу выберите носитель для сохранения шоу файла. Введите название шоу файла в строке снизу. Нажмите <Ok> чтобы сохранить файл шоу



## 4. Библиотека приборов

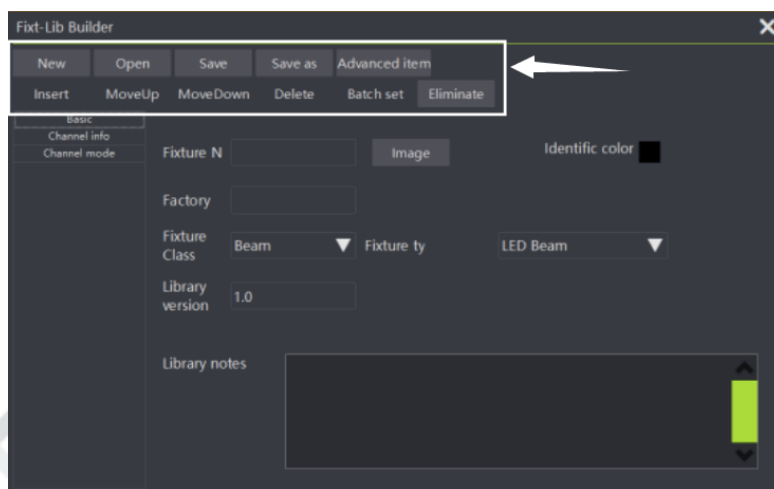
**Библиотека прибора (фикстура)** это файл с набором инструкций и описанием каналов прибора. С его помощью консоль управляет прибором и понимает какой канал прибора к каким типам атрибутов относится. Для корректной работы прибора, сначала необходимо найти или создать соответствующее ему описание.

Система Eventure использует свой собственный формат библиотек DK. Кроме того система совместима с распространенным на рынке форматом tiger Fixture Library (.d4), Pearl Fixture Library (.r20) и MA Fixture Library (.xml). Готовые библиотеки данных форматов могут быть конвертированы встроенным конструктором библиотек во внутренний формат.

Для конвертирования нужно открыть сторонний файл библиотеки в конструкторе библиотек. Затем сохранить его внутри системы на локальном диске или на внешний USB носитель как пользовательскую библиотеку. Перед сохранением рекомендуется проверить описание каналов на соответствие действительности.

### Конструктор библиотек приборов. Создание библиотеки прибора.

Откройте главное меню и нажмите <Fixt Lib Builder>, чтобы открыть конструктор библиотек.



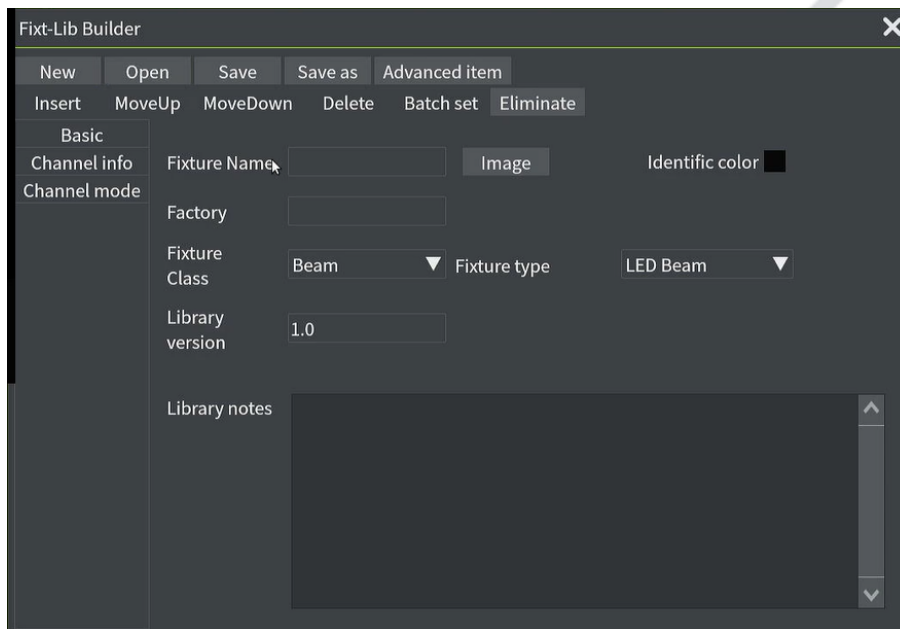
В верхней части окна конструктора библиотек в первой строке находится основное меню. С помощью кнопок **<New>** **<Open>** **<Save>** **<Save As>** соответственно можно создать, открыть или сохранить библиотеки приборов. Созданная библиотека прибора может быть сохранена на внутреннюю память или на USB флэш-накопитель.

Ниже, во второй строке находятся часто используемые команды для редактирования библиотеки, такие как: **Insert** (вставить), **moveUp** (переместить вверх) и **moveDown** (переместить вниз), **Delete** (Удалить);

В левой части окна находятся вкладки с описанием прибора.

**<Basic>** - Базовая информация о приборе: название прибора, название производителя, тип, версия библиотеки и прочие характеристики. Поля с названием прибора и его производителем являются обязательными для заполнения.

Для добавления информации нужно нажать в соответствующее поле и с помощью всплывающей или физической внешней клавиатуры занести информацию.



**<Channel info>** - информация обо всех доступных каналах (атрибутах) описываемого прибора (диммер, цвета, позиционирование и прочие). В данной вкладке порядковый номер канала может совпадать с таблицей каналов прибора, но фактически не относится к номеру канала режима работы (мода) и потоку DMX. Номера каналов DMX добавляются и редактируются во вкладке <Channel Mode>.

Basic	ID	Name	Attribute	Type	Limited	Locate	HiLight	50%	Clear
Channel info	1	DIM	Dimmer	Intensity	0	255	255	128	0
Channel mode	2	DIGITALIR...	Other	Function	0	0	-	-	-
	3	COLORRG...	Other	Function	0	255	-	-	-
	4	COLORRG...	Other	Function	0	255	-	-	-
	5	COLORRGB3	Other	Function	0	255	-	-	-
	6	COLORRG...	Other	Function	0	255	-	-	-
	7	COLORRG...	Other	Function	0	255	-	-	-
	8	COLORRG...	Other	Function	0	255	-	-	-
	9	CTO	CTC	Function	0	0	-	-	-
	10	COLORCR...	Other	Function	0	0	-	-	-
	11	COLORMA...	Other	Function	0	0	-	-	-
	12	INTENSIT...	Other	Function	0	0	-	-	-
	13	ZOOM	Zoom	Function	0	0	-	-	-

Для добавления информация о канале (атрибуте): нажмите кнопку <Insert>. Появится окно с общим списком стандартных атрибутов разного типа. Теперь одним касанием по названию атрибута добавляйте каналы в общую таблицу каналов.

Каналы добавляются с номером в порядке добавления атрибутов.

Если вы промахнулись, не в том порядке или ошибочно добавили атрибут в таблицу, его можно удалить нажав на номер атрибута и кнопку <Delete> вверху окна конструктора библиотек.

После подтвердите удаление информации об атрибуте.

Так же его можно переместить выделив порядковый номер и нажав кнопки moveUp (переместить вверх) и moveDown (переместить вниз).

После завершения добавления атрибутов сформируется общая таблица атрибутов прибора, состоящая из нескольких столбцов:

ID – Порядковый номер атрибута. Не относится к номеру канала в режимах работы (модах) и потоку DMX. Порядковый номер канала в моде редактируются во вкладке <Channel Mode>.

Name – Пользовательское название атрибута.

Attribute – системное название атрибута. Привязано к внутренней логике работы системы. Если вы не нашли нужный вам атрибут, то нужно использовать ближайший по смыслу или атрибут <Other>, а затем изменить пользовательское название атрибута на нужное.

Type – тип атрибута. (Работает в тестовом режиме. Intensity(НТР) function(LTP), 16bit, 16bit fine). На момент написания мануала НТР – по умолчанию жестко привязан к стандартным атрибутам <Dimmer> и <Shutter>. LTP – привязан ко всем остальным стандартным атрибутам.

Перед редактированием следующих столбцов важно понимать тип значений и диапазон чисел в пределах которых можно вносить изменения.

В для управления одним каналом, одного атрибута, одного прибора, на одном адресе DMX принят числовой диапазон значений от 0 до 255. Что соответствует диапазону регулировки параметра от 0 до 100%. Например что бы выставит значение диммера на 50% нужно установить значение DMX канала 127. На 100% - 255; на 0 % - 0. Этот принцип применим для работы с любым типом атрибутов.

Limited – Установка предела крайнего положения атрибута в пределах которых будет возможно управление атрибутом. Что бы установить значение введите нужное число в диапазоне от 0 до 255.

Locate – Установка фиксированного значения, которое будет отправлено в данный атрибут у выбранного на плоте прибора при нажатии кнопки [Locate].

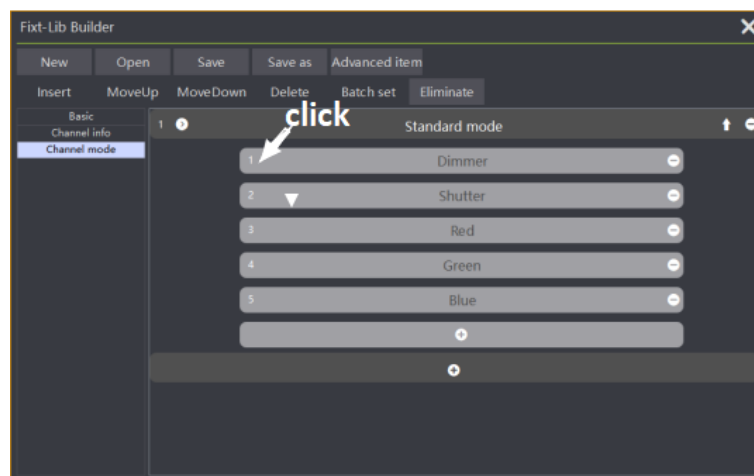
HiLight – Установка фиксированного значения, которое будет отправлено в данный атрибут у выбранного на плоте прибора при нажатии кнопки [HiLight].

50% - Установка фиксированного значения, которое будет отправлено в данный атрибут у выбранного на плоте прибора при активации режима <50%>

Clear - Установка фиксированного значения, которое будет отправлено в данный атрибут при нажатии кнопки [Clear]

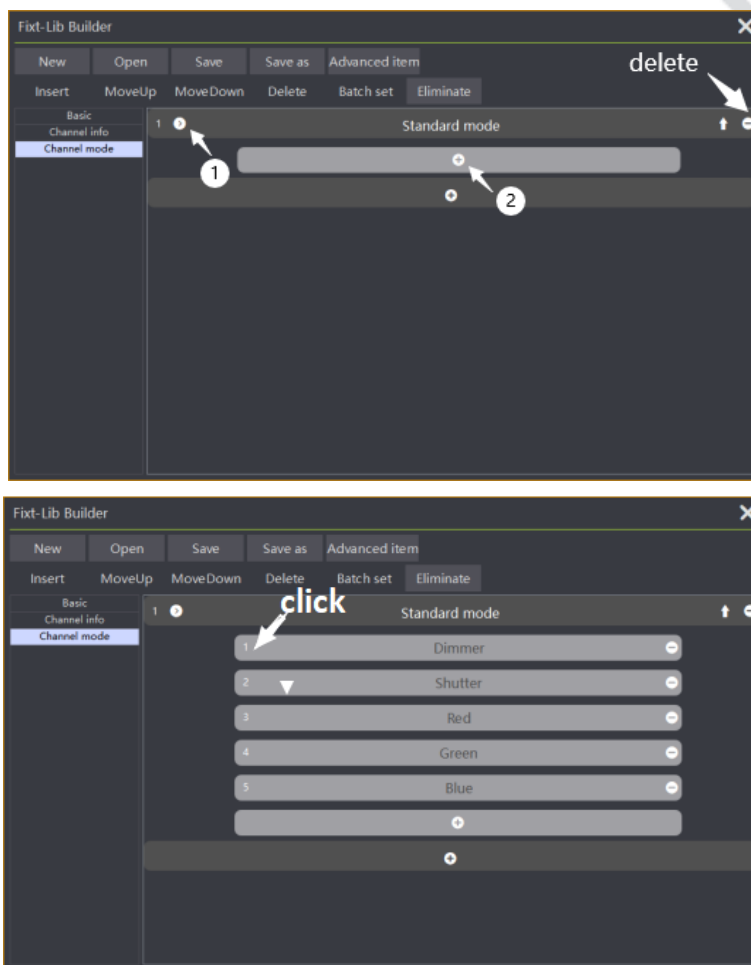
**<Channel Mode>** - В данной вкладке описаны все доступные в библиотеке каналные режимы работы прибора (моды).

Канальный режим прибора (мод) – это фиксированный список каналов, с заданными порядковыми номерами DMX канала внутри одного запатченного прибора, где нумерация начинается со стартового, первого канала прибора.



Форма редактирования модов имеет структуру двухуровневых списков.

Где есть главный список с «шапками» – названиями модов, а внутри каждого мода выпадающий список с названиями и порядковыми номерами каналов используемых в конкретном моде.



Для добавления нового режима(мода): нажмите на значок <+> по центру пустой строки мода.

Вместо значка <+>, по центру строки автоматически появится стандартное название созданного мода (нажмите на него для редактирования названия), а слева появится стрелочка. Нажмите на стрелочку чтобы открыть список с каналами данного мода.

Т.к. мод создается с нуля, появится только пустая строка со значком <+>, нажав на который появится окно со списком каналов (атрибутов) которые уже созданы во вкладке <Channel info>.

Теперь одним касанием по названию атрибута добавляйте каналы в данный мод.

Каналы добавляются с номером в порядке добавления атрибутов.

Если вы промахнулись, не в том порядке или ошибочно добавили атрибут в мод, его можно удалить нажав на значок <-> в строке с каналом или изменить порядковый номер вручную нажав слева в строке канала на его номер.

Если канал прибора имеет 16 битное расширение (например канал Pan, Tilt или Dimmer), то нажав на номер канала, в окне, укажите номера основного ведущего и ведомого канала. Если указанный номер канала уже занят пульт предупредит о конфликте и предложит сместить занятый канал вперед на единицу.

## 4.1 Дополнительные настройки каналов и атрибутов

Для расширенных настроек каналов и атрибутов нажмите <Advanced Item>. Теперь кроме стандартных трех вкладок: <Basic><Channel info> и <Channel Mode> появятся дополнительные вкладки: <Channel cell> <Function> <Macro> <Preset material>.

**<Function>** - В данной вкладке можно добавлять и редактировать диапазоны значений для канала. Для этого слева сверху выберите название канала в который нужно внести изменения.

Для добавления нового диапазона значений нажмите <Insert>.

В диалоговом окне введите количество добавляемых диапазонов. Например для создания диапазонов в колесе цвета или гобо можно указать число соответствующее количеству цветов или рисунков на колесе.

После ввода значения нажмите <Ok>.

Автоматически построится таблица с заданным количеством строк. Каждая строка - это отдельный диапазон DMX значений внутри выбранного DMX канала.

В таблице есть несколько столбцов с настройками диапазонов:

Initial value - стартовое DMX значение диапазона. Заполняется обязательно.

Final value - конечное DMX значение диапазона. Заполняется обязательно.

Type - Предлагает установить тип диапазона. (Single - фиксированный дискретный диапазон, например один цвет или рисунок в колесе атрибута, Continuous - линейный диапазон, например изменение скорости эффекта или значения атрибута)

Description - название диапазона, например название цвета или эффекта внутри диапазона атрибутов.

Для массового ввода DMX значений в столбец нужно выделить список диапазонов и нажать кнопку <Batch set> в верхнем меню. В диалоговом окне нужно ввести стартовое значение первого диапазона, конечное значение последнего диапазона и интервал значений между стартовыми значениями внутри выбранных диапазонов. Затем нажать <OK>. Столбец и выделенные диапазоны заполнятся автоматически.

**<Macro>** - Вкладка для создания автоматических макро команд которые будут вызывать заданные DMX значения для заданных атрибутов на заданное количество времени.

Например для приборов с газоразрядной лампой можно добавить команду для гашения лампы которая будет вызывать нужные значения DMX для канала «Control» на 3 секунды, а затем возвращать значение канала в 0.

Для добавления новой команды нажмите <Insert>.

В диалоговом окне введите количество добавляемых команд.

После ввода значения нажмите <Ok>.

Автоматически построится таблица с заданным количеством строк. Каждая строка - это отдельная команда. Также в таблице есть ряд столбцов:

Function - отвечает за название макро команды.

CH A / CH B / CH C - ввод ID атрибута из вкладки <Channel info>. а.

Value - ввод DMX значений, которые нужно вызвать с помощью команды.

Delay - ввод времени, в секундах, на которое будут удерживаться заданные DMX значения.

**<Preset material>** - Вкладка для создания пресетов на фиксированные значения заданных каналов. Добавление пресетов аналогично предыдущим вкладкам.

После завершения создания библиотеки прибора при попытке сохранить библиотеку проходит тест на наличие ошибок.

Самые частые ошибки:

Добавленный пустой диапазон;

Отсутствие информации о каналах или базовой информации о приборе.

Повторяющиеся значения DMX внутри одного диапазона.

Отсутствие информации о канальных режимах прибора.

Добавлены режимы, но не заполнены или заполнены не по порядку с пропуском номера DMX канала.

Если тест пройден и ошибок не найдено, система сообщит об этом диалоговым окном с подтверждением создания библиотеки.

## 5. Патч

Патч – это процесс формирования набора приборов внутри рабочего пространства пульта.

Для корректного выполнения данной процедуры на необходима следующая информация:

- Библиотека прибора – файл в формате поддерживаемым системой (см описание конструктора библиотек).
- Мод – канальный режим прибора. Понимание о том в каком режиме вы хотите использовать прибор и сколько всего DMX каналов вам нужно. Информация о доступных режимах так же может содержаться в библиотеке и в мануале к прибору.
- Стартовый и уникальный адрес DMX для конкретного прибора или группы приборов с одинаковым DMX адресом.
- Юниверс (вселенная, поток, выход) – номер физического или виртуального выхода DMX. Один выход DMX вмещает 512 каналов. Если вы используете приборы которые занимают 4 канала DMX, то в пределах одного юниверса вы сможете запатчить не более 128 приборов с уникальным DMX адресом.

В таблице ниже приведен список с доступным количеством юниверсов для каждой модификации в пределах протоколов DMX и ArtNet:

Модель	DMX	ArtNet
Run	2 (2x512)	2 (2 x512)
Base	5 (5x512)	8 (8 x512)
Master	6 (6 x512)	16 (16x512)
Pro	8 (8 x512)	24 (24 x512)

После проведения необходимых расчетов можно приступить к выполнению патча.

Первичный патч выполняется путем добавления прибора на главный плот (окно Fixture) путем однократного касания в нужном месте плота.

В главном меню нажмите кнопку Patch.

Откроется главное окно меню Patch. Снизу слева, нажатием на соответствующую кнопку нужно выбрать источник библиотеки прибора:

<Local> - кнопка открывает окно встроенного набора библиотек. В верхней части окна есть фильтр по названию прибора. Слева общий список файлов, справа информация о доступных режимах прибора и составе каналов.

После выбора файла нажмите <Next> для перехода к главному окну Patch.



<UDisk> - загрузка файла библиотеки из локального диска или внешнего носителя. Кнопка открывает окно с обзором на доступные к патчу файлы библиотек.

Слева сверху в выпадающем списке нужно выбрать источник данных на котором храниться файл библиотеки: либо внутреннюю память консоли, либо внешний USBноситель.

После выбора нужного файла библиотеки нажмите <Ok> для перехода к главному окну Patch.

Теперь в левой части главного окна Patch отобразится информация о выбранном приборе, а в правой части можно настроить:

Channel Mode - каналный режим работы прибора. В выпадающем списке выберите нужный режим. Справа от выпадающего списка отображается количество каналов DMX которые будут заняты одним прибором.

Patch Quantity - количество приборов добавляемых за один раз

Output Line - Универс(выход) который вы хотите использовать для управления добавляемым на плот прибором.

StartCH - Стартовый адрес DMX

ID - порядковый номер прибора внутри системы. Не относиться к DMX.

Rename - название прибора. Можно изменить его непосредственно перед патчем, для удобства.

Переключатели Preset Pallet и Additional info - можно активировать если в библиотеке есть соответствующая информация о приборе.

После заполнения всех полей все готово к патчу. Для этого нажмите в нужном месте на плоте в пределах координатной системы.

На плоте появится квадрат-значок обозначающий прибор. Форму и размер значка можно изменить в панели инструментов слева снизу (см. описание ниже). Так же значок обладает набором стандартных индикаторов:

В левом верхнем углу – ID прибора в системе. По этому номеру прибор всегда можно выбрать с помощью цифрового блока клавиатуры.

В правом верхнем углу – Порядковый номер прибора в группе выделенных приборов. Важен при работе с генератором эффектов и функциями автоматического распределения приборов на плоте.

В левом нижнем углу – процент канала диммера прибора. Дублируется шкалой слева, над процентом.


Индикация диммера и цвет его луча может также отображаться в виде заливки квадрата цветом и изменением уровня прозрачности этой заливки.

В правом нижнем углу – цифровое обозначение. Типа А.В, где А-номер юниверса в котором находится прибор, В-номер стартового адреса DMX.

Если вы запатчили прожектор на вращающейся лире типа «голова», то справа, над адресом могут находиться два индикатора. Верхний показывает положение атрибута PAN, нижний положение атрибута TILT. Это может в помощь в слепую определить куда направлен прожектор. Также помогает контролировать положения прожектора при работе с эффектами.







## 6. Распределение приборов на плоте.

Для распределения приборов на главном плоте, в окне Fixture, снизу слева

нажмите кнопку .

Откроется всплывающее окно с набором вкладок и инструментов. Для удобства работы окно можно перемещать удерживая его за шапку - верхнюю часть с названием.

Описание вкладок и функций:

Вкладка	Функции
	Управление позиционированием выбранных приборов в координатной системе плота. Переместить приборы можно в ручную удерживанием и перетаскиванием либо стрелочками на вкладке. В центре между стрелочками указывается число сегментов на которое будут перемещены выбранные приборы за одно нажатие стрелки. Сверху можно указать точные координаты конечной точки $x$ и $y$ для перемещения приборов в эту точку
	Настройка идентификационных данных выбранных приборов. Fixture Name - название для выбранных приборов. Можно использовать для распределения приборов по месту расположения или по виду применения для более удобной работы с фильтром View text - скрыть или отобразить название прибора Identific color - цвет контура значка прибора.
	Изменение размера значка выбранного прибора, а также размер текста с названием прибора.
	Вращение выбранной группы значков приборов вокруг центральной точки выбранной группы приборов.
	Несколько кнопок для автоматического распределения и выравнивания группы выбранных значков приборов. Разделены на 3 группы. Верхний ряд отвечает за выравнивание по горизонтали и вертикали Второй ряд отвечает за распределение по горизонтали от края выбранной группы значков. Ползунок ниже задает интервал между значками. Третий ряд отвечает за распределение по вертикали от края выбранной группы значков. Ползунок ниже задает интервал между значками.
	Автоматическое распределение выбранных значков в виде горизонтальной или вертикальной линии, матрицы и кольца. Ползунками регулируется интервал между значками. В распределение по матрице дополнительно можно выбрать начальную точку отсчета в матрице.

## 7. Переименование, перемещение, копирование, удаление

В контекстном меню справа, программные клавиши <Rename> <Move> <Copy> <Delete> могут выполнять следующие функции:

**<Rename>** - переименование приборов, групп, пресетов и плейбеков. Для переименования нажмите сначала на кнопку, затем выберите объекты, которые нужно переименовать. В правом нижнем углу объекта появится символ «R»

Теперь повторно нажмите на объект.

Откроется окно с областью для рисования. В правой части которой есть ряд кнопок:

Pen – Режим рисования

Eraser – Режим удаления, «ластик»

Strokes – изменение толщины линии

Color – выбор цвета линии

Clear – очистить область для рисования

History – в диалоговом окне можно выбрать рисунки используемые ранее

Image/USB Disk – загрузка изображения в качестве миниатюры-рисунка для выбранного объекта.

В диалоговом окне выберите подходящее изображение.

Нажмите <OK>.

Нажмите <Done> для завершения процесса переименования

В целях экономии ресурсов и производительности системы рекомендуется использовать низкое разрешение загружаемых изображений. Не более 80x80 пикселей. Высокое разрешение изображений также сможет отображаться, но может перегружать систему, особенно когда вы работаете с большим количеством объектов.

Name – режим стандартного текста. Для переименования приборов рекомендуется использовать дополнительные инструменты распределения (см соотв. раздел).

**<Move>** - перемещение групп, пресетов и плейбеков.

Для перемещения нажмите сначала на кнопку, затем выберите объекты которые нужно переместить.

В правом нижнем углу объекта появится символ «М» (для отмены выбора повторно нажмите на объект).

Теперь нажмите на пустую ячейку соответствующую типу перемещаемого объекта.

Появится синий контур в углу которого будет символ «V»

Повторно нажмите в центр синего контура для завершения процедуры перемещения объекта.

Для перемещения значков приборов на плоте нужно использовать дополнительные инструменты распределения (см соотв. раздел).

**<Copy>** - копирование приборов, групп, пресетов и плейбеков.

Для копирования нажмите сначала на кнопку, затем выберите объекты который нужно скопировать.

В правом нижнем углу объекта появится символ «С» (для отмены выбора повторно нажмите на объект).

Теперь нажмите на пустую ячейку соответствующую типу копируемого объекта.

Появится синий контур в углу которого будет символ «V»

Повторно нажмите в центр синего контура для завершения процедуры копирования объекта.

**<Delete>** - удаление приборов, групп, пресетов и плейбеков.

Для удаления нажмите сначала на кнопку, затем выберите объекты которые нужно удалить.

В правом нижнем углу объекта появится символ «X» или «s»

Теперь повторно нажмите на объект для завершения процедуры удаления объекта.

## 8. Кнопки **Locate** и **Full**

Locate – кнопка вызова пользовательских значений атрибутов для выбранных приборов. Значения вызываемые кнопкой задаются в библиотеке выбранного прибора в соответствующем разделе конструктора библиотек.

По умолчанию кнопка подразумевает использование в качестве возврата выделенного прибора к домашнему, базовому положению. Вы можете настроить значения для каждого типа прибора на свое усмотрение.

Full – Нажатие кнопки принудительно устанавливает значение канала диммера (яркости) выбранного прибора на 100%.

Повторное нажатие сбрасывает значение до 0%

## 9. Кнопки Clear и Exit

**[Clear]** – Кнопка с двухуровневым действием.

Подразумевается три базовых сценария работы с кнопкой.

Первый сценарий - когда вы уже выбрали приборы на плоте.

В этом случае первое нажатие на кнопку сбросит выделение с приборов.

До второго нажатия у вас остается возможность перевыбрать приборы зонowego или выбрать другие приборы для работы.

При этом уже установленные значения атрибутов на всех приборах сохраняются.

Второе нажатие принудительно возвращает атрибуты всех запатченных приборов к пользовательским значениям. Значения для кнопки задаются в библиотеке каждого прибора в соответствующем разделе конструктора библиотек.

Второй сценарий – когда вы еще не выбирали приборы на плоте, первое нажатие сразу принудительно возвращает атрибуты всех запатченных приборов к пользовательским значениям.

Если в конструкторе библиотек задать пустые значения атрибутов для параметра кнопки Clear, то второе нажатие для первого сценария и нажатие для второго сценария может быть холостым для заданных «пустых» значений.

Третий сценарий – сочетание клавиши [Shift] + двойное нажатие [Clear] - принудительно сбрасывает все атрибуты, всех приборов на нулевые значения.

**[Exit]** – кнопка возврата к предыдущему уровню и к главному уровню контекстного меню с программными кнопками в правой части рабочего пространства.

Например после проведения процедуры переименования или патча – необходимо нажимать кнопку [Exit] пока вы не вернетесь в главный уровень контекстного меню.

## 10. Группы и пресеты

**Группа** – выделенная именованная пользовательская ячейка для объединения нескольких приборов в один объект. Упрощает работу с большим количеством приборов. Группа также сохраняет порядок выбранных приборов. Это позволяет применять разный порядок выбора приборов обратившись к группе, а не заново выбирая все приборы.

**Создать группу** можно в двух независимых пространствах.

Первое пространство – основной плот в окне Fixture. В настройках окна нужно активировать переключатель для опции <Double click New Group>. Теперь выбрав хотя бы один прибор и сделав двойное нажатие в пустой области плота, на этом месте будет создана группа с данным прибором.

Второе пространство – окно Group. Его можно вызвать через плавающее меню, нажав соответствующую кнопку.

Предварительно выделите приборы которые хотите объединить в группу. В окне Group дважды нажмите на пустую ячейку. Теперь группа создана.

Группы на плоте и в окне Group – независимы. Существуют отдельно друг от друга. На данный момент прямой перенос групп из одного пространства в другое не возможен. Но можно создать новую группу в окне Group, предварительно выделив приборы группой на плоте и наоборот.



**Пресет** – выделенная именованная пользовательская ячейка памяти с сохранёнными значениями атрибутов для выбранного типа прибора на момент создания пресета.

Применяется для быстрого вызова значений атрибутов для выбранного типа прибора из выбранного пресета.

В системе доступны несколько видов пресетов. У каждого вида пресета есть свое окно которое можно вызвать нажав соответствующую кнопку в плавающем меню.

Пресеты Color, Gobo, Position, Mixed – имеют одинаковую логику. При создании пресетов данных видов, в ячейку памяти будут занесены только те значения атрибутов которые соответствуют типу первого выбранного прибора в группе.

В дальнейшем созданные пресеты будут отображаться в окнах только при выборе того типа прибора для которого эти пресеты предназначены.

Color – Пресеты сохраняют только параметры цвета луча.

Gobo – Пресеты сохраняют только параметры эффектов (гобо, призмы и прочее)

Position – Пресеты сохраняют только значения Pan и Tilt.

Mixed – Пресеты сохраняют параметры первых трех типов.

Solo – Сохраняет индивидуальный набор параметров для выбранных приборов.

Пресеты в окнах Color, Gobo, Position, Mixed, Solo – создаются также как и группы в окне Group.

Material collection – Данное окно отображает общий список созданных пресетов для выбранного типа прибора. Так же пресеты в это можно добавить через конструктор библиотек и в последствии загружать их вместе с патчем прибора.

Macro – Данное окно отображает все созданные макро команды для выбранного типа приборов. Команды создаются в конструкторе библиотек.

## 11. Quick Pick и Hi Light

**Quick Pick** – функция автоматического разделения общего массива уже выбранных приборов на подгруппы с заданным количеством приборов в каждой подгруппе.

Клавиши Next и Prev – выполняют роль переключателя Вперед и Назад между выбираемыми подгруппами, выделяют приборы только одной подгруппы, а остальное выделение сбрасывают.

Кнопка [Sele Inv] – инвертирует выбор внутри режима Quick Pick.

Кнопка Rev selection – инвертирует выбор в любом из режимов. Кнопка доступна в фильтре выбора приборов на главном плоте в окне Fixture.

В зависимости от конфигурации консоли клавиши Quick Pick, Next и Prev могут быть физическими.

Программная кнопка Quick Pick всегда доступна в фильтре выбора приборов на главном плоте в окне Fixture.

Программные кнопки Next и Prev в виде стрелок доступны в фильтре выбора приборов на главном плоте в окне Fixture.

**Hi Light** – функция вызова значений атрибутов для выбранных приборов из библиотеки прибора. Значения атрибутов для этого режима, указываются пользователем в библиотеке каждого типа приборов.

По умолчанию функция используется для упрощения поиска прибора в большом массиве путем быстрого вызова не него отличных от других приборов значений.

При этом атрибуты вызываются только на выбранный прибор, остаются на нем до тех пор пока прибор выбран в данном режиме, а затем автоматически возвращаются к исходным значениям

Далее с помощью кнопок Next и Prev возможно быстрое переключение выбора между приборами.

Выйти из данных режимов можно кнопкой Exit.

## 12. Shape. Генератор эффектов

**Shape** – инструмент автоматической генерации эффектов.

Алгоритм работы с генератором эффектов: выбрали приборы -> создали эффект -> сохранили в плейбек. Далее эффект редактируется внутри записанного плейбека. Так же скорость эффекта можно привязать к фейдеру.

### Для создания эффекта:

Выберите приборы.

Задайте им базовое положение и базовые значения атрибутов от которых будет строиться эффект.

Затем нажмите клавишу [Shape].

Откроется окно генератора эффектов. При необходимости его можно переместить удерживая за шапку с названием окна.

Окно генератора эффектов состоит из 4 зон.

**В левой части** отображаются **типы пресетов** для эффектов. Выберите в нем подходящий вам вариант создания эффекта. Например для выбора могут быть доступны:

Quick Shape - готовые базовые эффекты с минимальным количеством настроек.

P/T Comb – готовые кривые только для динамических приборов с Pan и Tilt.

RGB mix – готовые пресеты для приборов с системой цветосмешения.

Universal modelling – создание эффекта с нуля, где нужно сначала выбрать атрибут, затем кривую, затем редактировать эффект.

Self Curve – отдельный инструмент для создания пользовательских кривых эффекта, на временной шкале, для выбранного атрибута.

KeyFrame shape – отдельный инструмент создания многошагового эффекта.

Теперь **в средней части** окна отобразится **список** доступных **атрибутов** или **кривых** для выбранного типа эффекта. Выберите сначала атрибут, а затем кривую для выбранного атрибута. Выбранные кривые переместятся в правую часть окна.

**Правая часть** отображает **активные эффекты** для выбранной группы приборов. Для изменения настроек эффекта нужно нажать на нужный эффект.

**В нижней части** окна есть ряд кнопок:

Shape Effect – открывает окно с вариантами автоматического распределения и направления эффекта.

Forward – кнопка переключатель режима базового направления эффекта. (Forward – Вперед / Revers – назад / Bounce – смешанный)

Preview – кнопка переключатель режима отображения эффекта. Помогает увидеть разницу между исходным эффектом и тем что сделал пользователь.

Symmetry – кнопка активирует режим симметрии для воспроизведения эффекта. Например в случае когда порядок выбора приборов хаотичный позволяет упорядочить эффект.

Fixture Order – нажатие на кнопку временно скрывает окно генератора эффектов для того что бы можно было принудительно изменить порядок приборов в эффекте. Затем кнопкой Exit можно вернуться к продолжению редактирования эффекта.

Sync – кнопка синхронно запускает фазы разных эффектов внутри одной сессии.

Delete – для удаления эффекта выберите эффект и нажмите эту кнопку.

Для дополнительного редактирования фазы, скорости и распределения эффекта – можно воспользоваться колесами атрибутов. Для разных типов эффектов набор регулируемых колесами параметров может отличаться.

После завершения редактирования эффекта нужно записать эффект для выбранных приборов в плейбек.

### 13. Функция Fan

Fan - это специальный инструмент похожий на упрощенный генератор эффектов. Применяется только для статичного распределения атрибутов на выбранные приборы.

Самый частый сценарий использования данного инструмента – это симметричное или ассиметричное раскладывание лучей от динамических приборов в пространстве.

Инструмент экономит время когда нужно быстро сделать несколько разных световых картинок с разными вариантами направления лучей.

Алгоритм применения инструмента: Выберите приборы которые нужно равномерно распределить -> нажать кнопку Fan -> изменить значение атрибута с примененной кривой распределения до получения нужного статичного эффекта -> нажать кнопку Exit для выхода из режима.

Окно инструмента Fan состоит из из 4 областей. По аналогии с генератором эффектов.

**В левой части** окна нужно выбрать модель для распределения атрибута. Для выбора могут быть доступны:

General curve – универсальные кривые для равномерного распределения значений атрибутов у выбранных приборов. Нажмите для выбора на подходящую кривую в средней части окна. После кривая отобразится в правой части окна. Теперь можно начинать крутить колесо атрибута выбранных приборов. Базовая линейная кривая уже выбрана по умолчанию.

RGB – пресеты для автоматического распределения цвета на выбранные приборы согласно картинке пресета.

XY – пресеты для атрибутов Pan и Tilt на самые распространенные варианты распределения лучей. Выберите подходящий рисунок и пробуйте менять значения атрибута Pan и Tilt для достижения подходящего результата.

Color/Gobo – пресеты на автоматическое распределение колеса цвета и гобо по выбранным приборам.

**В средней части** отображается список с кривыми или рисунки с определёнными заготовленными значениями атрибутов.

**В правой части** отображаются активные эффекты. Можно поочередно применять разные пресеты для одной выбранной группы приборов и затем сохранить картинку плейбек или пресет Solo.

Для некоторых кривых и пресетов, с помощью колес атрибутов, доступно дополнительное изменение параметров распределения. Для этого **в нижней части** окна нажмите кнопку Parameter.

## 14. Align

Align – функция частичного или полного копирования значений атрибутов с одного прибора на другой.

Этот инструмент может помочь когда нужно быстро и точно перенести все значения между одинаковыми приборами или одинаковыми атрибутами приборов.

Для активации данной функции нажмите кнопку [Align],

Теперь выберите прибор с которого нужно копировать значения и нажмите Next в диалоговом окне.

Затем выберите прибор на который нужно копировать значения и нажмите Next в диалоговом окне.

Теперь в новом диалоговом окне выберите те атрибуты значения которых нужно копировать и нажмите Next.

Атрибуты скопированы на прибор.

## 15. Cue

**Cue** – это набор из приборов, их атрибутов и эффектов объединенных в одну ячейку памяти, называемых «сценой», «кью» или «плейбеком».

Основной и базовый инструмент для сохранения готовых световых картин или эффектов.

**Для записи** сформированной на плоте сцены, нажмите кнопку [Cue].

В контекстном меню, с помощью кнопки Set Default, выберите **режим записи** сцены по умолчанию.

Для выбора доступно 4 базовых режима:

Fixture Mode – в сцену будут записано текущее состояние только выбранных приборов

Channel Mode – в сцену будут записаны только выделенные атрибуты, выбранных приборов. Выделенные атрибуты подсвечиваются желтым цветом, не выделенные – обычным белым. Для выделения атрибута нажмите нужно на его название над колесом атрибута.

Stage Mode – в сцену будут внесена информация обо всех приборах, у которых значение канала интенсивности(диммера) отлично от нуля.

Output Mode – в сцену будут записаны все запатченные приборы не зависимо от значения их атрибутов.

Также можно установить переключатели:

Auto Release – после воспроизведения сцены активирует возврат к предыдущим значениям для приборов записанных в сцене.

S-Key default preload – активирует режим кнопок [S1]...[SX] когда нажатие на кнопку загружает все записанные в сцену значения кроме интенсивности.

Теперь нажмите в пустую ячейку фейдера в зоне воспроизведения или в окне Playback.

Сцена записана.

Если вы хотите записать новую сцену поверх старой, то при выборе занятой ячейки в диалоговом окне выберите режим замены:

Superposition – для объединения двух сцен, новой и старой.

Covered – для полной замены сцены на новую.



## 16. Chase

Chase – это несколько отдельных сцен (Cue), объединенных в один список внутри одной ячейки памяти.

Инструмент Chase позволяет создавать многошаговые эффекты и воспроизводить шаги друг за другом, как в автоматическом режиме, так и в ручном режиме.

Стандартный алгоритм записи чейза:

Выберите и настройте приборы

Нажмите кнопку [Chase] и нажмите в пустую ячейку фейдера в зоне воспроизведения для создания первого шага чейза.

Теперь настройте приборы для записи второго шага.

Повторно нажмите в ячейку с первым шагом чейза для создания второго шага чейза.

По аналогии создается нужное количество шагов.

Для выхода из режима записи чейза нажмите Exit.

Также вам доступна возможность сборки чейза из отдельных кью и наоборот – разделение чейза на отдельные сцены.

Для сборки чейза из отдельных кью:

Нажмите [Chase]

В контактном меню нажмите <Combin Chase>

Теперь выберите записанные сцены в нужном порядке

Дважды нажмите в пустую ячейку фейдера для создания чейза.

Для обратной операции в контекстном меню нужно выбрать Split Chase. Затем выбрать чейз который нужно разделить.

Теперь найдите пустые ячейки фейдеров для выгрузки на них отдельных сцен.

После завершения процедуры нажмите Exit.

## 17. Unfold

Функция Unfold - это функция разворачивания многошагового чейза на несколько отдельных шагов и дальнейшего их редактирования в области воспроизведения.

После разворачивания чейза можно добавлять, удалять и изменять шаги.

Нажмите кнопку [Unfold], затем нажмите на нужный чейз, который должен быть развернут.

Теперь чейз развернут на несколько шагов в области фейдеров, где каждый шаг занимает одну ячейку с фейдером.

Для просмотра эффекта шага, вы можете воспользоваться фейдером или кнопками воспроизведения S и F.

Для редактирования содержимого шага нажмите на ячейку с шагом, сделайте изменения и повторно нажмите Exit.

Для удаления и вставки новых шагов воспользуйтесь соответствующими кнопками в контекстном меню.

## 18. Include

Include – функция вызова в плот значений и эффектов записанных ранее в Cue, Chase или Playback и дальнейшего использования их для редактирования и записи новых сцен.

Для вызова функции нажмите клавишу [Include], а затем щелкните на Cue или Playback, данные которых нужно вызвать.

Если вы хотите вызвать данные из чейза, то его нужно предварительно развернуть с помощью функции Unfold, затем нажать Include и выбрать нужный шаг чейза.

## 19. Воспроизведение Cue/Chase

Для управления воспроизведением Cue и Chase, вы можете использовать [F..] и [S..] клавиши, или соответствующий фейдер для воспроизведения;

Клавиша [F..] – воспроизведение в режиме вспышки

Клавиша [S..] – воспроизведение в режиме соло.

(Консоль Run не оснащена физическими клавишами в области воспроизведения. Режим кнопки F активируется нажатием на ячейку с записанной сценой)

При воспроизведении Chase можно дополнительно и вручную управлять его воспроизведением с помощью физических или виртуальных кнопок

[<] – шаг назад

[>||] – пауза

[>] – шаг вперед

Сочетание клавиш:

[Shift]+[PgUp] – отобразит все активные воспроизведения.

[Shift]+[PgDn] – откроет диалоговое окно для быстрого перехода к нужной странице фейдеров.

Перед воспроизведением Cue или Chase рекомендуется сбросить значения в программаторе двойным нажатием кнопки [Clear].

## 20. Редактирование Cue/Chase

После записи сцены или чейза может понадобиться настроить их воспроизведение или изменить воспроизводимый эффект.

Для того чтобы отредактировать Cue или Chase в области воспроизведения, нажмите на ячейку с плебеком.

В ячейке должен появиться значок карандаша и откроется окно настроек плебека Playback Edit. Окно при необходимости можно переместить удерживая его за шапку с названием.

Окно редактирования плебека состоит двух зон. Верхняя и нижняя.

**В верхней части** находятся переключатели режимов воспроизведения:

**Name** – поле с названием плебека которое отображается в центре ячейки плебека.

**Priority** – настройка уровня приоритета для плебека. Всего доступно 5 уровней. Сцены наивысшим приоритетом имеют преимущество и всегда будут воспроизводиться поверх плебеков с низшим приоритетом. Низший приоритет перекрывается высшим. Это нужно для исключения нежелательных пересечения потоков данных от разных плебеков и эффектов воспроизводимых одновременно.

Например этот параметр может использоваться для разграничения уровня эффектов, создаваемых в инструменте <Pixel Map>.

**Fader function** – изменение режима работы фейдера.

Всего доступно 4 режима:

Fade – все атрибуты плебека будут пропорционально следовать за фейдером

Position – только атрибуты Pan и Tilt будут следовать за фейдером.

Остальные сразу будут выведены к записанному значению.

Intensity – только атрибут интенсивности будет следовать за фейдером.

Остальные сразу будут выведены к записанному значению.

Direct play – все атрибуты сразу будут выведены к записанному значению.

**SKeySet** – выбор режима физической клавиши [S..] над фейдером.

Доступно два режима:

Solo – режим сольного воспроизведения плебека. Обозначается значком «S»

Preload – режим предварительной загрузки всех атрибутов кроме интенсивности. Обозначается значком «P»

**Loop Mode** – Режим циклического воспроизведения шагов или эффекта в плебеке.

**Auto Release** – Режим автоматического сброса атрибутов к исходным значениям после опускания фейдера и остановки воспроизведения плейбека.

**Shape speed by Fader** – Скорость эффекта привязывается к положению фейдера плейбека.

**Shape range by Fader** – Размер или амплитуда эффекта привязывается к положению фейдера плейбека.

**В нижней части** окна находится область со строчками, количество которых равно кол-ву шагов плейбека.  
Если вы редактируете одиночную сцену, то строка будет одна.

В строке есть несколько столбцов для редактирования параметров:

**Record Mode** – Смена режима воспроизведения. В большинстве случаев, здесь можно изменить или откатить режим записи сцены, если во время записи вы выбрали не тот режим или не хотите заново писать сцену в другом режиме записи.

**Trigger Mode** – смена режима воспроизведения шага. Автоматический или ручной.

В ручном режиме смена шага производятся кнопками

[<] – шаг назад

[>||] – воспроизведение/пауза

[>] – шаг вперед

**Fixture Order** – изменение базового порядка выбора приборов. Может понадобиться для работы с эффектами внутри плейбека.

**Fade Out Order** – порядок приборов в котором будет применяться значение задержек. Используется как доп инструмент генерации простых эффектов.

**Wait** – время задержки между активацией плейбека и началом воспроизведения первого шага.

**Fade in** – время выхода атрибутов к заданным значениям.

**Overlap** – процент на который будет выведена интенсивность первого прибора в группе перед тем как начнет выводиться интенсивность следующего за ним по заданному порядку.

**Stay** – время работы шага.

**Attribute Time** – редактирование времени каждого атриута.

**Effect edit** – режим прямого редактирования содержимого шага плейбека. При нажатии на кнопку, окно Playback Edit временно скрывается, а на плоте автоматически выделяются все приборы участвующие в плейбеке с загруженными в них значениями атрибутов. Для редактирования нужно внести изменения на плоте, а затем нажать Exit, для сохранения изменений и возврата в окно Playback Edit.

**Effect preview** - просмотр записанного в шаг эффекта. Содержимое шага отображается пока удерживается кнопка.

**Effect include** – вызов записанных значений шага в программатор, для дальнейшего использования, редактирования и записи новых сцен и эффектов. Дублирование функции Include.

## 21. Плейлист

Playlist – дополнительный инструмент позволяющий объединять несколько готовых плейбеков в один шаг не затрагивая содержимое плейбеков.

Для создания плей листа нажмите [Cue], в контекстном меню выберите <SuperList> и нажмите в пустую ячейку фейдера.

Для входа в окно редактирования плейлиста, нажмите на ячейку.

Описание кнопок:

Add Line - добавление шага

Delete line - удаление шага

Insert before - вставить шаг до выделенного.

Insert after - вставить шаг после выделенного.

Move Up - переместить шаг вверх

Move down - переместить шаг вниз

Loop Mode - режим цикличного воспроизведения шагов

Stay - использовать время плейбека

Таблица с шагами содержит столбцы:

Description - пользовательское название шага

Playback1 - номер плейбека в шаге.

Playback2 - номер плейбека в шаге

Playback3 - номер плейбека в шаге

Номер плейбека отображается в правом верхнем углу ячейки плейбека.

Поля begin/end info и remark - могут быть использованы для пользовательских пометок.

Для воспроизведения плейлиста выведите фейдер.

Откроется окно плейлиста. Теперь можно переключаться между шагами с помощью кнопок:

[<] - шаг назад

[>||] - воспроизведение/пауза

[>] - шаг вперед

Для выхода из режима воспроизведения опустите фейдер в 0.



## 22. Pixel Map

Pixel Map – позволяет накладывать изображения и анимации на выбранный массив приборов.

Перед началом работы в редакторе выберите массив приборов на который хотите равномерно распределить изображение или анимацию.

Затем в главном меню нажмите кнопку <PixelMap>. Диалоговое окно предложит изменить выбор приборов. Можно сразу нажать Next для перехода к следующему шагу.

В следующем окне нужно выбрать или создать макет прибора к которому будут применяться эффекты.

Кнопкой Adjust Layout поможет создать новый макет и выбрать нужные атрибуты. Нажмите Next для перехода к следующему шагу.

Выберите тип распределения. Нажмите Next для продолжения.

Теперь в окне редактора матрицы, укажите значения для распределения пикселей на слое эффекта:

Starting Angle – выберите стартовую точку матрицы

Main Direction – направление распределения эффекта,

Length – Количество пикселей в одной строке матрицы,

Также при необходимости можете указать:

Interval – интервал между пикселями по горизонтали.

Slave interval – интервал между пикселями по вертикали.

Нажмите Next для продолжения.

В новом окне задайте размер матрицы в пределах которой будет распределяться эффект. Нажмите Done для перехода в окно редактора Pixel Mapping Control.

Окно Pixel Mapping Control при необходимости можно переместить. Пространство окна состоит из нескольких зон.

В левой части окна отображаются базовые настройки:

Current Layer - Выберите слой для редактирования.

Fill Style - Выберите вариант центровки загруженного изображения.

Color Mode - Выберите режим цветосмещения.

Background - выберите цвет фона.

Current Animation - нажмите «+» для добавления эффекта анимации.

Переключатели Horizontal Mirror и Vertically Mirror - включают отражение эффекта относительно горизонтальной или вертикальной оси.

Слева снизу соответствующей кнопкой можно добавить изображение для создания эффекта

Справа снизу так же есть два переключателя для настройки атрибутов:

Speed - ползунок скорости анимации эффекта.

Angle - ползунок регулировки направления анимации

Starting Point - смещение стартовой точки для анимации.

End Point - конечная точка анимации

Zoom - Изменения масштаба изображения

Pan - Изменение положения изображения на матрице по горизонтали

Tilt - Изменение положения изображения на матрице по вертикали

После подготовки эффекта убедитесь что нужные приборы на плоте выбраны и нажмите клавишу Cue для записи эффекта PixelMap в плейбек.

## 23. Media Player

Система оснащена встроенной звуковой картой и поддерживает подключение Plug and Play для внешних аудио карт для вывода звука.

Это позволяет использовать консоль как единый источник сигнала управления как светом, так и звуком.

Media Player – инструмент позволяющий записать плейбеки в нужной художественной последовательности в единый тайм лайн под выбранный музыкальный трек и привязать воспроизведенные плейбеки непосредственно к музыке. Затем повторять записанный результат в любое время нужное количество раз.

В главном меню нажмите <Media Player> для открытия окна инструмента.

Интерфейс медиаплеера состоит из трех зон.

В левой части расположен плейлист. Список добавленных музыкальных треков.

Переключение между треками можно произвести вручную и автоматически выбрав подходящий режим воспроизведения.

В правой части находится временная шкала с отображением спектрограммы звуковой дорожки для выбранного музыкального трека.

Под спектрограммой находятся дорожки в которых отображаются записанные плейбеки. Чем больше одновременных плейбеков вы записываете, тем больше дорожек создается.

В нижней части окна расположены кнопки управления записью и воспроизведением:

	Главное меню медиаплеера. Через него производится добавление и удаление музыкальных треков, а также переключаются режимы воспроизведения плейлиста
	Кнопка начала записи плейбеков на звуковую дорожку
	Кнопки переключения между треками. Воспроизведение и пауза.
	Кнопка останавливающая воспроизведение и запись
	Кнопка регулировки громкости выходного аудио сигнала консоли
	Кнопка создает на временной шкале флажок для ручного добавления плейбеков на дорожку
	Кнопки управления перемоткой. Вперед и назад.
	Кнопки переключения между созданными флажками на временной шкале.
	Кнопка для выбора записанного плейбека. Выбранный плейбек выделяется красным пунктиром.
	Кнопки для привязки стартовой точки плейбека к одному из флажков.
	Кнопки для привязки конечной точки выбранного плейбека к флажку
	Кнопка добавления плейбека вручную. При нажатии на кнопку окно медиаплеера сворачивается для выбора плейбека в рабочем пространстве.
	Кнопка для редактирования времени стартовой и конечной точки плейбека
	Кнопка для удаления выбранного плейбека

Для сохранения результатов записи и сформированного плейлиста нужно дополнительно нажать кнопку в виде дискеты в правом верхнем углу окна медиаплеера. Затем дополнительно сохраните шоу файл через главное меню.

## 24. Blind

Blind – режим работы в темную. Он может помочь когда невозможно приостановить воспроизведение шоу, но нужно сделать редактирование или запись дополнительных плейбеков или эффектов.

Чтобы активировать режим Blind, нажмите кнопку [Blind] один раз. На экране кратковременно появится надпись «Blind On», а кнопка начнет мигать.

Чтобы деактивировать режим повторно нажмите на кнопку [Blind].

Режим работы кнопки [Blind] настраивается в главном меню в окне User option в разделе Other, пункт Blind Mode.

Доступно четыре режима:

All channel output 0 – Все каналы забрасываются на 0.

Keep current output – Удержание каналов на текущих значениях

No output – не выводить сигнал

Disable Dimmer – сбросить до 0 только каналы интенсивности.

## 25. Flash

В системе доступна физическая или программная кнопка Flash. Она может использоваться как дополнительный эффект стробоскопа или гранд мастер.

Режим работы кнопки [Flash] настраивается в главном меню в окне User option в разделе Flash Key Settings.

Доступно 4 режима кнопки:

Manual – режим гранд мастера. Кнопка отключит интенсивность на приборах пока кнопка будет нажата.

Exp Flash – режим синхронного стробоскопа. Пока кнопка нажата приборы будут одновременно моргать.

Random Flash – так же управляет каналами интенсивности. Каждое нажатие и удержание кнопки генерирует уникальную статичную комбинацию из активных и неактивных приборов.

Random Flash Exp – режим не синхронного стробоскопа. Пока кнопка нажата приборы будут моргать в случайном порядке.

## 27. Quick Fader

Инструмент для директивного управления любым каналом в любом доступном юниверсе.

Может помочь например для поиска каналов и функция прибора в выбранном юниверсе.

В главном меню откройте окно Quick Fader.

В левом нижнем углу нужно выбрать юниверс, а в правом нижнем углу нажать значок разблокировки что бы текущее воспроизведение из потока и плейбеков заморозилось и мы могли директивно управлять каналами с помощью длинной панели из 512 фейдеров.

Панель фейдеров, в заблокированном состоянии раз в 3-5 секунд обновляет данные о текущем значении канала, если на него поступает сигнал из потока или плейбека.

После завершения работы повторно нажмите значок блокировки и закройте окно.

## 28. Fixture view

Инструмент для обзора всех запатченных в системе приборов с отображением информации об адресах и значениях каналов.

Может понадобиться для смены адреса прибора, инвертирования атрибутов прибора, массового управления атрибутами через таблицу или для заполнения координат прибора в пространстве виртуальной 3D сцены,

инструмента  - в окне Fixture.

В главном меню откройте Fixture view.

Сверху справа расположены фильтры по типу прибора и номеру юниверса.

Слева сверху расположены переключатели инвертирования и заморозки выбранного диапазона атрибутов.

Если выбрать атрибут и ввести значение цифровой клавиатурой, данные из данного окна поступают в программатор и могут использоваться для дальнейшей записи.



## 29. Output

Для быстрого обзора активности каналов в главном меню откройте окно Output.

Окно отображает текущий поток данных для всех 512 каналов в выбранном юниверсе слева снизу.

Значения каналов отображаются в виде столбиков. Если нажать на интересующий столбик, то снизу будет показана информация об адресе и атрибуте которые занимает данный канал.

### **30. Replace Fixture**

Для применения изменений или замены библиотеки в уже запатченном приборе, выберите прибор и нажмите в главном меню кнопку Replace Fixture.

В открывшемся окне найдите и выберите файл библиотеки для замены.

Нажмите Next. Подтвердите замену библиотеки.

При работе с данным инструментом рекомендуется соблюдать начальную адресацию и интервалы между стартовыми адресами.

## 31. Fixture Calibration

В случае когда приборы установлены или подвешены не равномерно, для калибровки начального положения прибора можно воспользоваться инструментом Fixt Calibr расположенном в главном меню.

Откройте главное меню и нажмите Fixt-Calibra.  
После в контекстном меню появятся две кнопки Clear parameter и Edit.

Что бы откалибровать положения атрибутов выберите нужные приборы, затем откалибруйте их положение, например относительно соседних приборов в одном ряду.

После завершения выравнивания нажмдите кнопку <Edit>.  
Изменение будут применены.

Для сброса калибровок, снова выберите приборы в режиме Fixt-Calibra и нажмите кнопку <Clear parameter>.

## 32. Network Settings

Для настройки и конфигурации работы консоли по сети ArtNet через выход Ethernet или через Wi-Fi, в главном меню откройте окно Network Options.

В окне доступны переключатели и поля:

Automatic IP address – используйте для автоматической конфигурации.

Use the following IP – используйте фиксированный IP адрес.

IP address – уникальный адрес устройства в сети

Subnet Mask – маска подсети

Для конфигурации сети важно указывать IP адрес в формате v4 той сети к которой вы хотите подключиться. Адрес должен отличаться последней цифрой от всех остальных устройств в сети. Также важно указывать корректную маску подсети.

IP адрес состоит из 4 октетов, разделенных точкой. Как правило, для нужд световой сети первые два или три октета на всех устройствах одинаковы и защищены маской подсети (Subnet Mask) 255.255.0.0 или 255.255.255.0 соответственно. Последние два или один октет меняются и для каждого устройства сети должны быть уникальными.

Для корректной конфигурации узнайте IP адреса ваших сетевых устройств и маску подсети.

Введите соответствующие значения в соответствующие поля.

Нажмите Enter для сохранения изменений.

### 33. Line Options

Карта потоков сети. Позволяет назначить каждому юниверсу ArtNet свой виртуальный юниверс на который он будет отправлять сигнал. Инструмент может помочь сконфигурировать сеть и не перепатчивать большое количество приборов в другой юниверс.

Для конфигурации, в главном меню нажмите Line options. Откроется окно с картой сети, где каждому выходу присвоен виртуальный DMX или ArtNet юниверс. С помощью кнопки Default можно вернуть настройки к стандартному виду. Перед внесением изменений разблокируйте окно кнопкой Unlock.

## 34. User option

Пользовательские настройки - это глобальные настройки консоли по умолчанию, такие как: автоматическое сохранение шоу файла, настройки входа в систему, настройки воспроизведения и т.д;

Откройте пользовательские настройки кнопкой User Option в главном меню.

Autosave Interval – интервал в минутах через которое будет создаваться авто сохранение.

Autosave copies – количество копий которые будут перезаписываться.

Auto login –

Auto open the last project –

Percentage display – отображать значения атрибутов в процентах (0-100) или в формате DMX (0-255)

Activate attribute CH – добавление атрибута в программатор нажатием на название атрибута над колесом.

Wheel speed – скорость колес атрибутов

Flash option и Blind опцион описаны в соответствующих разделах.

## 35. Технические характеристики

### Для консоли RUN

- Тип: Консоль для управления световым оборудованием
- Количество Playback-фейдеров: 10
- Количество Playback страниц: 60
- Количество энкодеров: 2
- Количество физических DMX выходов: 2
- Количество DMX-каналов: 2 x 512 каналов DMX / выход ArtNet 1024 канала
- USB-порт: 2
- Аудио выход: есть
- Сетевые протоколы ArtNet, DMX
- Дисплей: 10,1"

### Для консоли BASE

- Тип: Консоль для управления световым оборудованием
- Количество Playback-фейдеров: 16
- Количество Playback страниц: 60
- Количество энкодеров: 4
- Количество физических DMX выходов: 5
- Количество DMX-каналов: 5 x 512 каналов DMX / выход ArtNet 4096
- USB-порт: 5
- Сетевые протоколы ArtNet, DMX
- Аудио выход: есть
- Выходы для монитора: Есть
- Дисплей: 10,1" (Резистивный)

### Для консоли MASTER

- Тип: Консоль для управления световым оборудованием
- Количество Playback-фейдеров: 12 + 12 отдельных кнопок
- Количество Playback страниц: 60
- Количество энкодеров: 4
- Количество физических DMX выходов: 6
- Количество DMX-каналов: 6 x 512 каналов DMX / выход ArtNet 8192
- USB-порт: 5
- Сетевые протоколы: ArtNet, DMX
- Аудио выход: есть
- Выходы для монитора: Есть
- Дисплей: 15,6"

## Для консоли PRO

- Тип: Консоль для управления световым оборудованием
- Количество Playback-фейдеров: 22 + 22 отдельных кнопок воспроизведения
- Количество Playback страниц: 80
- Количество энкодеров: 4
- Количество физических DMX выходов: 8
- Количество DMX-каналов: 8 x 512 каналов DMX / выход ArtNet 12288 (24x512) каналов
- USB-порт: 4
- Сетевые протоколы ArtNet, DMX
- Аудио выход: Есть
- Выходы для монитора: Есть
- Дисплей: 2x15.6"



**ГАРАНТИЙНЫЙ ТАЛОН № \_\_\_\_\_**

Наименование	<b>Anzhee Eventure</b>
Серийный номер	
Гарантийный срок	
Дата продажи	
Продавец	

Подпись продавца \_\_\_\_\_

М.П.

=====

**«Товар получил в исправном состоянии. С гарантийными условиями ознакомлен и согласен».**

Подпись покупателя \_\_\_\_\_

=====

**ОТМЕТКИ О ПРОИЗВЕДЕННОМ РЕМОНТЕ:**

Дата ремонта \_\_\_\_\_

Произведенный ремонт \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Дата ремонта \_\_\_\_\_

Произведенный ремонт \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



✉ [support@anzhee.ru](mailto:support@anzhee.ru)

🌐 [www.anzhee.ru](http://www.anzhee.ru)