

INNOVATOR

Инструкция по эксплуатации

Примечания переводчика

CUE - сигнал, цветовая картина

FADER - фейдер, устройство для регулировки яркости

DIMMER - затемнитель, диммер, устройство для регулировки силы света

BUMP - ударная клавиша, возмущение

SUBMASTER - вспомогательное устройство, субмастер

TRACKING - трекинг, слежение

PATCH - патчи, программные вставки

Содержание

Об INNOVATOR	6
О данном руководстве	7
Текстовые соглашения, использованные в этом руководстве	8
Относительно руководства пользователя	8
Относительно Приложений	8
Относительно Справочного раздела	8
Руководство пользователя	9
Часть первая. Начинаем	9
ГЛАВА 1 Установка режимов Вашего пульта	9
Шаг 1: Распаковка пульта	9
Шаг 2: Установка	9
Шаг 3: Подключение питания	9
Шаг 4: Подключение управления	10
Шаг 5: Worklights (рабочие огни)	12
Шаг 6: Включение питания	12
Шаг 7: Работа с пультом	13
ЧАСТЬ ВТОРАЯ: Основные принципы работы	13
ГЛАВА 2 Основные соглашения по пульта	13
Командная строка и ее синтаксис	16
ОКлавиши курсора	17
Фейдер гранд мастера (Grand Master)	18
Блокирующий переключатель	18
Память пульта	18
Запись диска / Загрузка диска	18
ГЛАВА 3: Дисплеи	19
Основные дисплеи	19
Командная строка / История командной строки:	19
Режим Q	19
Изменение показаний дисплея	20
Перемещение в пределах дисплеев / Наборная панель позиций	20
ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИЙ ДИСПЛЕЙ (живой или слепой дисплей)	21
Дисплей сцены (непосредственный дисплей)	22
Дисплей эффекта (под-дисплей сцены и предварительного просмотра (STAGE, PREVIEW)	24
Дисплей предварительного просмотра (слепой дисплей)	25
Дисплей Группы (Под Дисплей Предварительного просмотра)	26
Дисплей субмастера (под Дисплей Предварительного просмотра)	27
Дисплей устройства (живой дисплей)	29
Дисплей списка ЦВЕТОВЫХ КАРТИН(слепой дисплей)	30
Дисплей воспроизведения (непосредственный дисплей)	33
Дисплей вставок (слепой дисплей)	34
Дисплей установки (дисплей слепой конфигурации)	36
Под дисплей устройства (под-Дисплей установки)	38
Дисплей редактора профилей (под дисплей установки)	38
Дисплей событий реального времени (под дисплей установки)	39
ГЛАВА 4: Установка системы пульта	41
Использование дисплея установки.	41
Установка системы	41
1. Название шоу	42
2. Имя файла	42

3 - 5. Количество диммеров	42
6. Количество воспроизведения рядов цветowych картин.....	43
7. Количество каналов	43
8. Количество страниц субмастера	43
9. Количество Макрокоманд	43
10. Количество шагов эффектов.....	43
11. Количество групп	44
12. Уровень рабочего освещения.....	44
13. - 15. Протокол диммера	44
16. Тип Принтера	45
17. Управление MIDI	45
18. Обращение по имени	45
19. Переключатель ударных канала	45
20. Дистанционное сетевое управление	45
21. Одна сцена / две сцены	45
22. Вторичный монитор.....	46
ГЛАВА 5: Установка программных вставок (патчей).....	46
Что такое - программная вставка (патч)?.....	46
Четыре параметра патча	47
Дисплеи патча	47
Патчирование каналов на диммеры	48
Патч от 1 до 1	48
Каналы автоматизированных устройств	49
ГЛАВА 6: Уровни установки каналов	49
Режим предварительной установки на две картины.....	49
фейдеры канала или наборная панель в режиме мульти-картины	49
Команды наборной панели	49
Списки канала	50
Захваченные Каналы	50
Управление трекбола.....	51
Пропорциональное управление с помощью трекбола.....	51
Восстановление уровней каналов ("Отмена")	51
ГЛАВА 7: Основные операции субмастера.....	52
Субмастер	52
Нормальный субмастер	52
Запись команды SUB.....	53
Назначение субмастера на определенное время	54
Время задержки и время ожидания	54
ГЛАВА 8: Создание и запись цветowych картин	54
Цветовые картины	54
Ручные Цветовые картины	55
Время цветовой картины	55
Нумерация цветowych картин	56
Команда записи сигнала	56
Создание сигналов вслепую	56
ГЛАВА 9: Воспроизведение цветowych картин	57
Дисплей списка цветowych картин	57
Дисплей воспроизведения	58
Кнопка GO	58
Клавиши HOLD и BACK (удержание и назад)	58
Фейдеры воспроизведения.....	59
Рамки фейдеров воспроизведения.....	59
Фейдер гранд мастер	59
Постепенное изменение вручную.....	59
Ручное управление цветowych картин с назначенным временем	59
Удаление постепенных изменений из фейдера воспроизведения.....	60
Загрузка цветовой картины с командой времени.....	60
ГЛАВА 10: Редактирование сигналов и использование режимов трека.....	60
Что такое предварительный просмотр цветовой картины?	61
Режимы редактирования / записи цветовой картины(режимы трека)	61

Выбор режима трека (слежения)	61
Уровни трекингов	61
Жесткие и программные нули	62
Создание цветowych картин в режиме трекинга.	62
Создание сигналов в режиме только сигнала	62
Создание цветowych картин в режиме очистки.	63
Пример, создание «слепых» цетowych картин в различных режимах Q (Q MODE)	63
Очистка цветовой картины	64
Редактирование существующих уровней каналов в различных режимах Q (Q MODE)	64
Редактирование существующих уровней цветowych картин в режиме трекинга.	64
Редактирование существующих уровней цветowych картин в режиме только сигнала.	64
Редактирование существующих уровней цветowych картин в режиме очистки	64
Изменение програмных уровней на жесткие уровни.	65
Изменение жестких уровней на програмные (восстановление уровней трекинга)	65
Копирование цветowych картин в различных режимах трека	65
Стирание цветowych картин в различных режимах трека.	66
Перемещение (перенумерация) цветowych картин в различных режимах трека	66
ГЛАВА 11: Имена	67
Режим имени или текста	67
Наименование сигналов, эффектов, групп и субмастеров.	67
Наименования шоу и файлов	68
ГЛАВА 12: Утилиты, Предупреждения, Печать, и Команды «по умолчанию» ..	69
Утилита проверки диммера	69
Предупреждения и сообщения об ошибках	70
Принтеры	70
Печать	70
ГЛАВА 13: Память	71
Выполнение “ Программной очистки ”	71
Выполнение “ жесткой очистки ”	71
Запись на дискету	72
Ошибка плохого или полного диска	73
Просмотр с дискеты	73
Обновление программногo обеспечения	74
ГЛАВА 14: Группы	74
Краткий обзор Групп	74
Запись групп	74
Вызов групп	74
Копирование Групп	75
Изменение нумерации Группы	75
Удаление Групп	75
Группы и автоматизированные устройства	75
ЧАСТЬ III: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ	75
ГЛАВА 15: Эффекты	75
Обзор эффектов	75
Под-дисплей Эффекта	75
Создание эффекта	76
Навигация на дисплея эффекта	76
Создание шагов эффекта	77
Характеристики эффекта	78
Тестирование эффекта	78
Назначение эффектов сигналам	78
Назначение эффектов субмастерам.	78
Редактирование шагов	79
Удаление шагов	79
ГЛАВА 16: перечень дополнительных сигналов.	79
Комплексные списки канала	79
Списки каналов, сделанные с диапазонами.	80
ГЛАВА 17: Дополнительные операции с субмастером	80
Дополнительные субмастера	80
Эффект субмастера	80

Макрокоманды Субмастера	80
Субмастер Группы	80
Комбинации субмастеров	80
Под дисплей редактора профиля	81
ГЛАВА 19: Дополнительные Цветовые картины	83
Следование сигнала	83
Время задержки	83
Разбиение постепенных изменений (SPLIT)	84
Макрокоманды сигнала	84
Имена сигнала	84
Связи сигналов	85
Циклическая связь	85
Уровни трекинга в командах связи	85
Назначение эффектов сигналам	86
ГЛАВА 20: Опции дополнительных программных вставок (патчирования)	86
Профили диммера	86
Пропорциональные Уровни	86
NON - DIM диммеры (виртуальные NON-DIM)	86
ГЛАВА 21: Макрокоманды	87
Запись макрокоманд	87
Пролистывание макрокоманд	88
Запись макрокоманд в реальном времени.	88
Воспроизведение макрокоманды в реальном времени.	88
Просмотр Макрокоманд	88
Редактирование Макрокоманд	89
ГЛАВА 22: Управление скоростью постепенных изменений с помощью колесика	89
Изменение скорости постепенного изменения сигналов	89
ГЛАВА 23: Подвижные прожектора	90
Краткий обзор	90
Индивидуальные свойства устройства и DMX 512	90
Начальное Назначение	91
Назначение устройства	92
Очистка Назначения Устройства	92
Управление пультом устройства	93
Язык описания устройств	93
Редактирование Устройств.	96
Начните использовать Ваши автоматизированные устройства	96
Глава 24: Программирование подвижных прожекторов.	96
Дисплей устройства	96
Субмастера	97
Группы	98
Эффекты	98
Живые Цветовые картины на сцене.	98

ОБ INNOVATOR

Примите наши поздравления по поводу приобретения Вашей новой системы управления освещением Innovator

Серия пультов управления освещением Innovator была разработана так, чтобы на ней было просто и понятно работать. Тем не менее она является сложной и мощной по возможностям программирования. Вы обнаружите, что серия Innovator использует подход «многоуровневого использования». Широкие возможности ручного и программного управления, подвижные прожектора с Innovator могут быть использованы в качестве основного или полного в соответствии с Вашими потребностями.

Например:

- Новатора, 24/48, 48/96, и модели 72/144 могут управляться как полностью вручную пультами предварительной установки 2-сценами так и полностью программно с помощью пульта памяти. Innovator 600 не имеет ползунков канала.
- первый 48, 96, или 144 каналов на Innovator, 24/48, 48/96, и модели 72/144 имеют специализированные каналы фейдеров для быстрого, непосредственного управления.
- Расширенные параметры сигнала такие как уровень трекинга, макросы сигнала, имена сигнала и опции множественного выбора.
- Расширенные функции последовательности сигнала такие как мигание, следование и подпрограммы.
- 512 специализированных каналов подвижных прожекторов.
- Дополнительный дистанционный ручной пункт управления, позволяет программировать вдали от главного пульта.
- Дополнительный внешний и дистанционный просмотр обеспечивает дополнительно информацию когда Вам это необходимо.
- Программное обеспечение системы обновляется с помощью дискеты.
- Пользователь устанавливает эффекты, которые могут содержать Цветовые картины, каналы, группы, субмастера или подвижные прожекторы
- Загрузка памяти выбора из меню от стандартной дискеты 3.5" High-Density 1.44 MB
- Функция помощи обеспечивает постоянные ответы на Ваши вопросы.
- Заводские установки или опции расширенного поля.
- 2-ой локальный монитор (опция двойного видео)
- Удаленная видео поддержка (ColorNet ® опция)

Кроме того, индикация на мониторе - Ваш наиболее важный интерфейс с Новатором - был тщательно выверен исходя из кодировки цветочувствительности, обеспечивает обратная связь сразу для всех функций управления. Программирование упрощено путем синтаксиса команд, которые не требуют введения параметров путем определенной последовательности. И Вы можете не бояться брать Ваше шоу в дорогу, так как возможности устройства позволяют использовать его и при плохом неаккуратном обращении.

Всего имеется четыре различных модели Innovator Два главных различия:

- общее количество каналов и устройств для регулировки уровня звукового сопровождения канала.
- способность работать в режиме предварительной установки с двумя картинками, в дополнение к режиму мульти-картины.

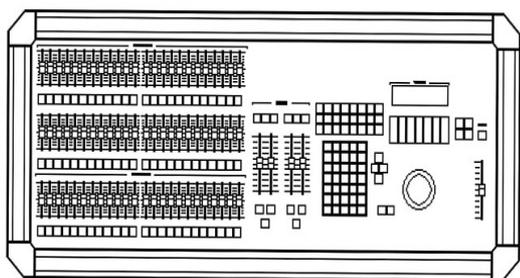
	72/144	48/96	24/48	600
Устройства для регулировки уровня звукового сопровождения Канала	48	96	144	N/A
Максимальная адресация каналов	384	384	384	600
Устройства для регулировки фейдеров субмастера. Все модели имеют 24 устройства для регулировки фейдера до 8 страницы памяти (в общем 192)				
Димер Все модели до 1,536 регуляторов на области 3 DMX				
Максимальное количество каналов Все модели до 600 каналов на шоу				
Максимальное количество групп Все модели до 500 групп на шоу				
Эффекты (на шоу) / шаги (на шоу) Все модели до 9,999 шагов, максимальное количество эффектов 600, 100 шагов максимум на эффект.				

О данном руководстве

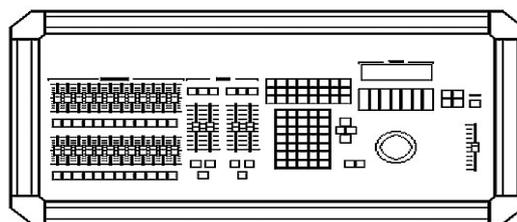
Как Использовать это руководство

Руководство предназначено, и для начинающего пользователя так и для профессионального потребителя. Руководство пользователя это первая половина этого руководства. Руководство пользователя предназначено так, чтобы неопытный пользователь мог начать сначала с наиболее общих тем. Они размещаются в главах в порядке увеличения сложности. Руководство пользователя полностью освещает все темы.

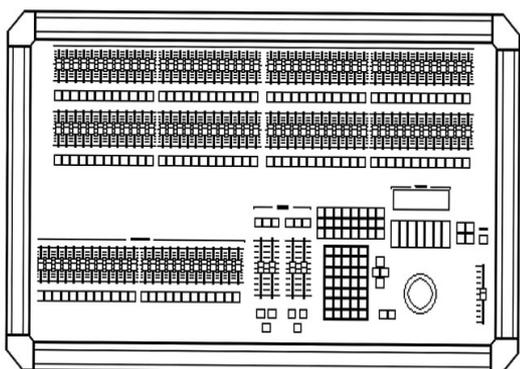
Справочный раздел - вторая половина этого руководства. Справочный раздел это полная документация по клавишам программирования, клавишам оборудования и темам управления, размещаемых в алфавитном порядке. Справочный раздел предназначен для того, чтобы быстро получить ответы на определенные вопросы без просмотра всего раздела.



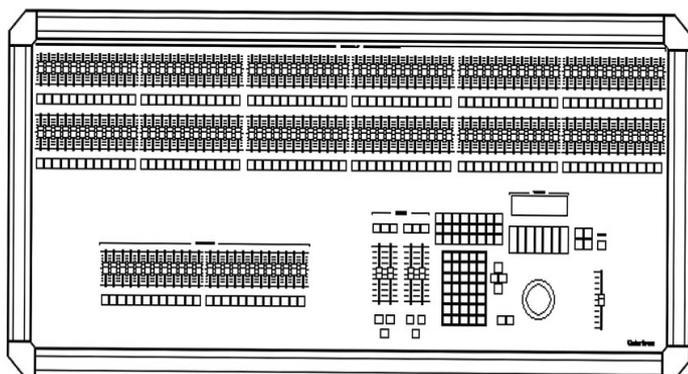
Innovator 24/48



Innovator 600



Innovator 48/96



Текстовые соглашения, использованные в этом руководстве

В данном руководстве имена действующих клавиш и последовательностях нажатия клавиши даются заглавными буквами. Программируемые клавиши пишутся внутри круглых скобок: (SOFT KEY). Клавиши оборудования пишутся внутри квадратных скобок : [HARD KEY].

Имена клавиш и последовательности нажатия клавиши следующие:

• Программируемые клавиши пишутся как: (UPPERCASE PARENTHESES)
(Программируемые клавиши - S1 - S8 на пульте.)

• Клавиши оборудования пишутся как: [UPPERCASE BRACKETS]
(клавиши оборудования) - все другие пультовые клавиши

• номера входа пишется как: [#]

• Одиночные или многократные списки номеров пишутся как: [# Список]

ПРИМЕР: программируемая клавиша, « Q Mode» пишется как : (Q MODE)

ПРИМЕР: клавиша оборудования «Group», явится как: [GROUP]

ПРИМЕР: номер входа, «253», пишется как: [253]

Примечание: В предыдущем примере, Вы вводите номер 253, нажимая при этом клавиши [2], [5], и [3]

ПРИМЕР: « [# Список]» используется как универсальный пример списка созданных номеров с использованием клавиш [THRU], [AND], и [MINUS]

Относительно руководства пользователя

Руководство пользователя - первая половина этого руководства. Она имеет четыре части:

ЧАСТЬ I: НАЧАЛО

ЧАСТЬ ВТОРОЙ: ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ

ЧАСТЬ III: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ

ЧАСТЬ IV: ПРИЛОЖЕНИЯ

В разделах имеются следующие пояснения

ПРИМЕР: последовательность нажатий клавиши, которые позволяют практически выполнить операцию.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО: описание основного правила, которое Вы должны знать. Основные правила обычно охватывают большее количество областей работы чем тема, которую Вы - читаете в настоящее время.

СОВЕТ: Хорошие советы, которые помогут Вам работать с пультом более эффективно.

ПРИМЕЧАНИЕ: Важная информация относительно определенных операций с пультом. В примечаниях обычно указываются исключения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: ссылка на связанные дополнительные теме, которые обычно рассматриваются в более поздних главах.

Относительно Приложений

Следующие приложения включены как часть этого руководства:

- Приложение А: Уход и послепродажное обслуживание
- Приложение В: Инструкция к ручному пульту дистанционного управления.
- Приложение С: Спецификация Пульта Innovator
- Приложение D: Список устройств ясной слышимости.
- Приложение Е: Опции вторичного видео

Относительно Справочного раздела

Справочный раздел - последняя часть этого руководства . Справочный раздел - алфавитный список клавиш программного обеспечения, клавиши оборудования , и тем управления. Справочный раздел предназначен для того, чтобы опытный пользователь мог быстро найти ответы на свои вопросы., так опытный потребитель может отвечать

В справочном разделе дается описание каждой клавиши пульта. Темы описываются как расположены клавиши и как они работают. Также дается последовательность нажатия клавиш для выполнения определенных процедур. Другие последовательности нажатия клавиш Вы можете узнать после

длительного экспериментирования с пультом.
Связанные темы также даются в конце каждой темы.

Руководство пользователя

Часть первая. Начинаем

ГЛАВА 1 Установка режимов Вашего пульта

Шаг 1: Распаковка пульта

Тщательно отделите Ваш пульт от картона. Внизу пульта, Вы найдете:

- Это руководство
- Кабель питания A7
- Одну дискету 3.5", 1.44МВ дискета
- 1 или большее количество предмета S-образной формы установки рабочего освещения

В отдельном контейнере, Вы найдете пультый монитор. Тщательно осмотрите все предметы для обнаружения повреждений.

Если Вы обнаружили видимые повреждения, то должны тут же обратиться к дилеру компании.

Шаг 2: Установка

Разместите ваш пульт на ровной горизонтальной поверхности так, чтобы сзади пульта оставалось как минимум 6" (152mm) свободного пространства для размещения кабелей и вентиляции. Помещение для установки должно быть не грязным с температурой не выше 40° C и относительной влажностью между 8% и 80% без конденсации.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! Не запускайте пульт, в дороге так как в этом случае он может быть поврежден.

Не эксплуатируйте пульт во время дождя или при повышенной влажности, так как в этом случае он может быть поврежден.

Разместите ваш монитор на ровной устойчивой поверхности около пульта в соответствии с инструкциями производителя.

Шаг 3: Подключение питания

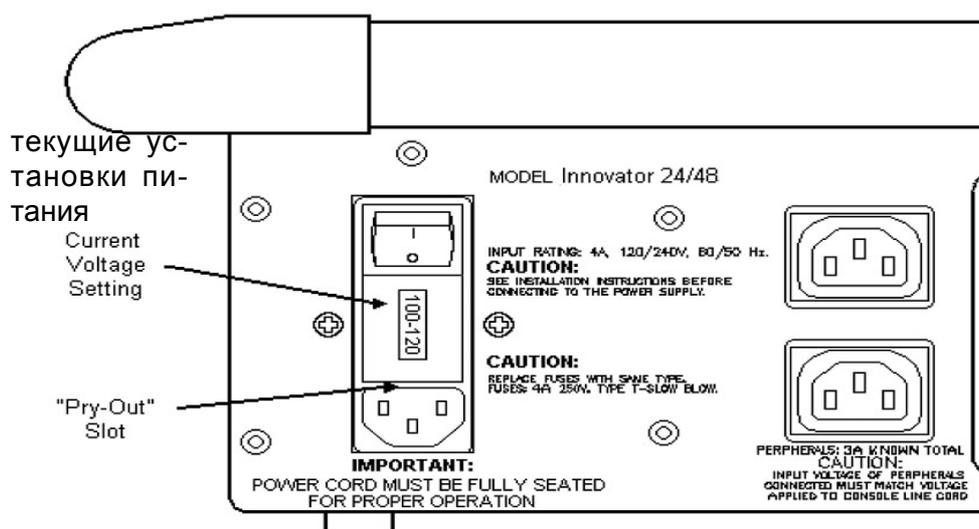


Рисунок 1.1 подключение питания

Технические требования блока питания: пульт имеет двух диапазонный источник питания для того, чтобы иметь возможность работать от сети переменного тока при любом номинальном напряжении в пределах двух диапазонов, 100 до 120V, или 220 до 240V, 50/60 Герц. Питание требует максимум до 4 А.

Заводская установка пульта сделана на работу при 120 В и кабелем питания с разъемом типа NEMA 5-15P.

В других регионах, с другой системой подключения и другим рабочим напряжением, пользователь должен получить и использовать H05VV-F или улучшенный кабель питания с вилкой как минимум на 4 А и соответствующим рабочим напряжением.

Соединительная деталь на пульте - охватывающий разъем IEC 320, плата C13 номинальный разъем 10А, 250V.

Выбор напряжения питания

Пульт содержит блок питания, предназначенный, предназначенный для работы от сети переменного тока в диапазоне напряжений 120V или 240V, 50/60Hz. Выбранное напряжение показывается в окошке входного подключения сзади пульта. Для изменения выбранного напряжения выполните следующую операцию:

1. Отключите кабель блока питания.
2. Вставьте отвертку в паз открытый после удаления кабеля питания и извлеките блок предохранителей.
3. Сдвиньте печатную плату из блока предохранителей, и переверните ее.
4. Вновь установите блок предохранителей со стрелкой вверх

ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ! Проверьте что номинальное напряжения обозначенное в окне на входе пульта было совместимо с номинальным напряжением предполагаемой мощности, или в противном случае может произойти повреждение устройства.

Регионы с номинальными напряжениями 240V должны будут изменить заводскую установку, сделанную на 120V .

Подключение питания пульта : Сначала, убедитесь , что переключатель, установленный на входе питания сзади пульта установлен в положение выключено (0) и затем подключите силовой кабель AC к пульту . Подключите другой конец кабеля питания к источнику питания в соответствии с выше описанными требованиями и наличием разъема заземления.

Сетевые розетки задней панели: На задней панели пульта имеется два охватывающих переключателя типа IEC 320 для подключения монитора или других периферийных устройств. На разъемы подается такое же напряжение как и на сам пульт.

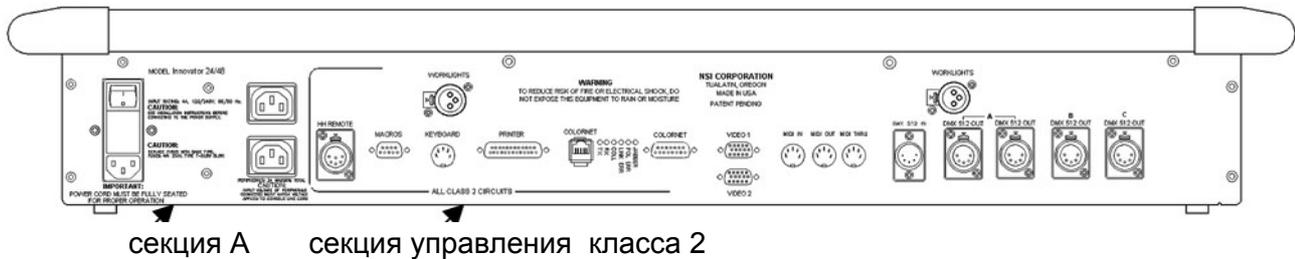
ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ! Входное напряжение подключенного периферийного оборудования должно соответствовать напряжению, подаваемому на кабель питания пульта. В противном случае может произойти повреждение устройства.

Подключение питания монитора.

Обычно мониторы являются устройством с автоматической регулировкой напряжения питания, работающие от сети переменного тока от 100V до 250V, 50/60 Герц при силе тока 1А максимум. Монитор комплектуется разъемом IEC 320 . Обратитесь к инструкции монитора, чтобы выяснить подходит ли данный монитор для операции с выше - указанным разъемом. Если так, то подключите разъем шнура питания монитора в один из разъемов питания пульта.

Шаг 4: Подключение управления

Метка на задней панели пульта указывает все подключения управления. Они все являются цепями класса 2 низких напряжений (экстра-низкое напряжение в некоторых регионах). Рисунок 1.2 Показывает заднюю панель Innovator 600.



секция А секция управления класса 2

Рисунок 1.2 Задняя панель Innovator

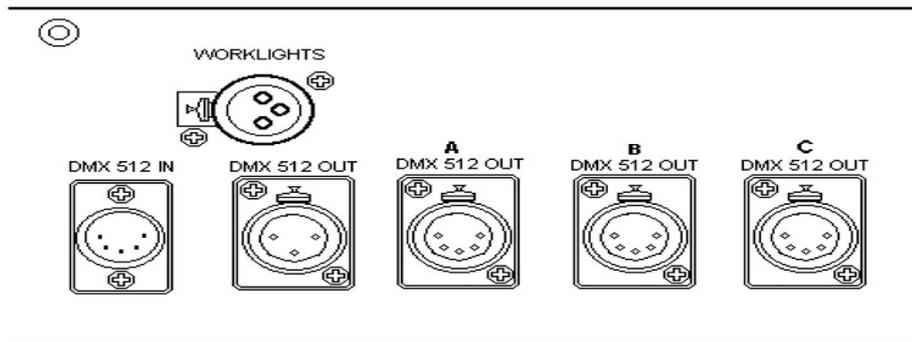


РИСУНОК 1.3 - подключение диммеров Innovator

Подключение стойки диммеров цель пульта это управление диммерами или автоматизированными устройствами.

Пульт должен быть соединен со стойкой регуляторов через DMX соединитель на задней панели (стандартный 5-ти штырьковый разъем) Цветовые картины DMX соответствуют требованиям стандарта USITT DMX 512-1990 за исключением того, что штырьки #4 и #5 не используются для второго RS485 канала передачи данных. Вместо этого штырек 4 не подключен и штырек 5 используется для аналогового временного сигнала. Данные выходов разъема DMX для DMX 1 через 512, Второй разъем DMX B, данные выходов для 513 через 1024. Третий разъем DMX выходы 1025 через 1536. Три штырька разъема будут также выходом DMX. Имеются два малых выключателя около разъема Видео 1 (смотри рисунок 1.4). Левый переключатель также меняет полярность сигнала данных. Второй переключатель (справа от разъема Видео 1) определяет какие данные будут здесь поступать на выход либо DMX A, B либо C.

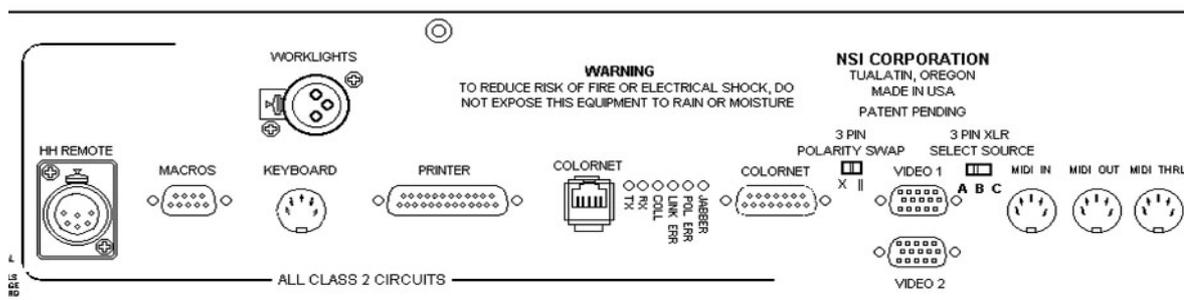


Рисунок 1.4 подключения периферийных устройств и монитора

Подключение монитора: монитор снабжен кабелем управления, выполненным с разъемом высокой плотности 15 штырьковым «D». Подключите кабель управления монитора к разъему пульта с маркировкой VIDEO 1. Разъем VIDEO 1 является стандартным промышленным компьютерным разъемом управления SVGA. Вы можете закрепить разъем с помощью маленькой плоской отвертки или в некоторых случаях с помощью встроенной ручной отвертки. Если Вы используете вторую видео опцию и второй монитор, установите ее в разъем с маркировкой VIDEO 2. Если Вы не используете эту опцию, она может быть добавлена в любое время. Для получения соответствующей информации обращайтесь к приложению E (опции вторичного видео).

Периферийные устройства: При желании, периферийные устройства могут быть подключены к разъемам на задней панели пульта следующим образом:

- Принтер = стандартный компьютерный параллельный разъем принтера.
- Клавиатура = стандартный компьютерный разъем клавиатуры на 101 клавишу.
- Дистанционный ручной пульт управления - совместимая Модель Colortran Номер 7-2021
- MIDI = Цифровой интерфейс музыкальных инструментов промышленного стандарта
- Макрокоманды дистанционного управления = совместимая модель клавиатуры макрокоманд.
- ColorNet (цветовая сеть) = Для дистанционного управления DMX Видео и Сети.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Для получения информации ручного пульта дистанционного управления обращайтесь к приложению C.

Шаг 5: Worklights (рабочие огни)

Worklights - Являются дополнительными аксессуарами к пульту. Worklight подключаются к 3-штырьковому разъему типа XLR справа на задней части пульта. Интенсивность Worklights установлена в меню установки как опция # 12. Для уточнения обращайтесь к главе 4: Система установки пульта для обучения.

Шаг 6: Включение питания

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! Не употребляйте продукты или напитки при работе на пульте, потому что внутри пульта существуют смертельные напряжения (120V или 220V). Крошки могут привести к повреждению пульта.

ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ! Когда пульт хранился в холоде (ниже 40°F), не включайте питание до тех пор, пока пульт не прогреется или в противном случае пульт может быть поврежден.

Вы должны избежать ситуаций, которые могут позволить образовываться конденсацию внутри Пульта.

Включение Монитора: Как только пульт и монитор прогреются до комнатной температуры (около 25°C), пульт готов к включению. Обратитесь к инструкции монитора, и включите его переключатель питания. Если монитор подключен к выходу на задней части пульта, Вы можете оставить переключатель питания монитора включенным. Выход на пульте - является выходом с переключением (он выключается при выключении пульта)

Включение пульта: Включите переключатель пульта, расположенный в правом заднем угле задней части пульта. ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИЙ ДИСПЛЕЙ "STATUS" (состояния) на лицевой панели должен загореться и показывать следующий мигающий экран

COLORTAN
presents

Через несколько секунд, пульт полностью завершит включение, и показания ЖИДКОКРИСТАЛЛИ-

ЧЕСКОГО ДИСПЛЕЯ сменяется на:

Innovator

В течение приблизительно десять секунд, монитор должен разогреться и высветить STAGE. Для регулировки дисплея обращайтесь к его инструкции.

Шаг 7: Работа с пультом

При возникновении вопросов относительно работы с пультом обращайтесь к данной инструкции. В части 2 описываются основы работы. В части 3 описываются дополнительные возможности. В приложениях описываются более глубокие специальные темы такие как опции Innovator и спецификация. Справочный раздел в конце руководства содержит полный алфавитный список всех клавиш управления, функциональных клавиш и связанные разделы. Если Вы не можете найти ответ в руководстве или Справочном разделе этого руководства обращайтесь в сервисный центр Colortran Поле. При обращении пожалуйста имейте следующую информацию:

- Номер модели пульта, номер конфигурации (если есть), и серийный номер расположенный на задней панели пульта.
 - Номер программного обеспечения пульта указанный наверху дисплея установки.
 - Все аксессуары и периферийные устройства.
 - Типы диммеров, с которыми работает Ваш пульт.
- Телефон сервисной службы Colortran (800) 959-6004

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: Основные принципы работы

ГЛАВА 2 Основные соглашения по пульту

Определения терминологии

Пульт освещения: пульт освещения - инструмент, который создает эффекты и характеристики освещения и записывает их с тем, чтобы можно было воспроизвести позднее

Шоу: шоу - самый большой модуль памяти. В любое время на пульте активно только одно шоу. Шоу могут быть сохранены на стандартной 3.5" компьютерной гибкой дискете как файл шоу. Эти файлы могут просмотрены с дискеты и загружены опять в активную память пульта полностью или по частям. Шоу создается из устройств, сигналов, эффектов, групп, вспомогательного управления, макрокоманд, программных вставок и установок системы.

Цветовая картина: Цветовые картины записывают изменения света или «взгляд», который может быть воспроизведен с определенной синхронизацией. Цветовые картины пронумерованы и обычно воспроизводятся в последовательности согласно нумерации. Цветовые картины могут быть записаны и отредактированы. Цветовая картина состоит из каналов, макрокоманды, эффекта, устройства автоматизированного освещения и информации о времени.

Эффект: Эффекты - непрерывные повторяющиеся характеристики изменения освещения, которые могут быть связаны с сигналом или воспроизведены независимо. Скорость и характеристика эффекта могут быть записаны и отредактированы.

Каналы: Цветовые картины, эффекты, группы, и субмастера составлены из выбранных каналов управления, называемыми просто как каналы. Каналы используются для установки освещения с различным уровнем яркости.

Каналы подвижных прожекторов: Каналы подвижных прожекторов отделены от каналов управления отдельно от каналов управления сценой. Имеется 512 каналов движущегося освещения, которые используются для управления до 256 автоматизированных устройств.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: смотри глава 23 Престола, Движущиеся огни для дополнительной терминологии относительно устройств автоматизированного освещения

Уровень: уровень относится к интенсивности любого осветительного прибора, который управляется данным каналом. Уровень указывается в процентах от максимального выхода. Например уровень канала 55 показывает, что данное устройство управляется каналом на 55% от его максимальной эффективности.

Назначение каналов для регулировок диммеров: Каналы предназначены чтобы управлять определенными диммерами. Диммеры являются устройствами, которые подают напряжение в сеть, которое и включает источники освещения. В некоторых местах проведения представлений, различные цепи могут быть физически подключены к определенным выходам диммеров, обеспечивая так называемые «жесткие вставки». С пультом Innovator, Вы можете поручить любому каналу управлять одним или большим количеством диммеров с помощью так называемых «программных вставок».(пат-

чей)

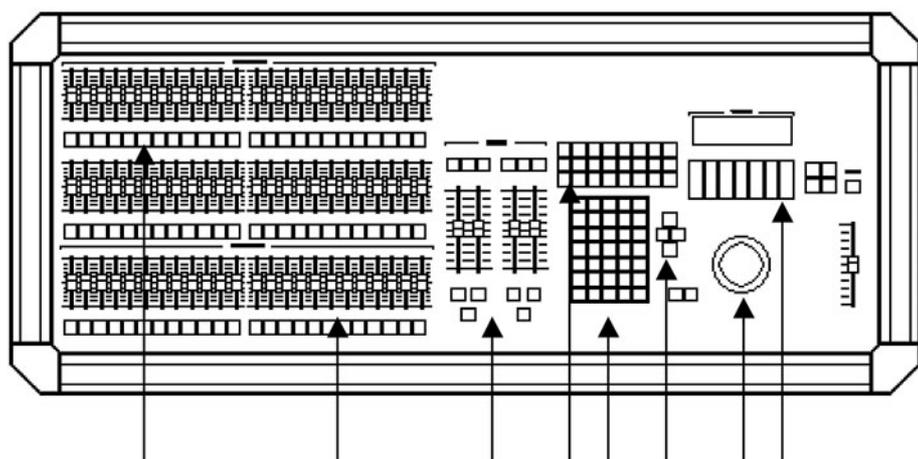
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: Смотри главу 5, установка программных вставок.

Канал управления диммером: канал диммера является логическим обращением в сигнале диммера передаваемый с пульта. Этот Цветовая картина регулировки яркости - цифровой Цветовая картина, который содержит информацию о множестве каналов диммеров. Цветовая картина диммера может использован для управления действительным диммером или может управлять другими приборами такими как, автоматизированными стационарными устройствами или цветовыми скроллерами. Так как большая часть приложений имеет действительные диммеры управляемые сигналом регулировки яркости, мы используем в данном руководстве термин «диммер, чтобы говорить о канале управления регулятором яркости. когда Вы видите слово «регулятор яркости» (DIMMER) в этом руководстве, или на мониторе дисплея, в действительности это означает канал управления регулятором яркости.

Протоколы диммеров: имеются различные типы диммеров, также известный как протоколы диммеров Текущий стандарт для протоколов регулятора яркости известен как DMX-512. Он был разработан институтом Соединенные Штаты для технологии театра. Пульт Innovator может передавать DMX-512, или CMX (Colortran протокол), каждый из которых содержит до 512 каналов регулировки яркости, которые могут адресоваться либо к действительному диммеру либо к другим автоматизированным устройствам.

Регуляторы пульта

Основные функциональные групповые регуляторов пульта следующие:



1 2 3 4 5 6 7 8

1. Кнопки регулировки фейдера (Channel Fader)w/Bump (сильно) . Кроме модели 600
2. кнопки регулировки фейдера субмастера (Submaster Faders) W/Bump Кнопки.
3. Регуляторы воспроизведения
4. Клавиши дисплея.
5. Наборная панель ввода данных.
6. Наборная панель расположения
7. трекбол
8. Колесики управления подвижными прожекторами

Рисунок 2.1 Ручки управления пультом

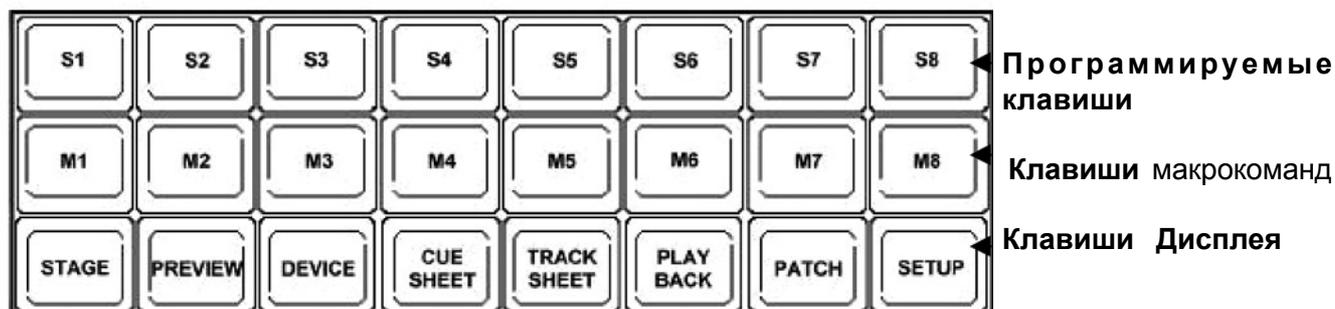


Рисунок 2.2, клавиши программы, макрокоманд и дисплея.

Клавиши дисплея

Клавиши дисплея используются для выбора индикации на экране видео монитора. Имеется один ряд клавиш дисплея. Каждая клавиша помечена названием индикации, который высвечивается после нажатия на клавишу. Имеются больше чем восемь возможных индикаций, но некоторые из них являются фактически под-индикацией восьми главных. Под-индикации возможны с помощью программных клавиш в основной индикации.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если Вы располагаете Вторичной видео опцией, то обращайтесь к Приложению Е: Вторичное видео для дополнительных видео управления.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: Для просмотра полного списка всех индикаций дисплея смотрите главу 3 (Индикации)

Клавиши макрокоманд

Клавиши макрокоманд - служат для экономии времени и усилий. Они используются, для воспроизведения записанного ряда последовательностей нажатия клавиш. Каждая Макро клавиша может делать запись последовательности до 128 нажатий клавиши. Позже эта последовательность может тогда вновь выполнена простым нажатием указанной Макро клавиши.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: Глава 21, Макрокоманды.

Жесткие клавиши и Функциональные клавиши

Жесткие клавиши: Жесткие клавиши - клавиши на пульте, которые всегда выполняют одну и ту же функцию. На жестких клавиши написано название функции, которую данная клавиша выполняет.

Функциональные клавиши: Функциональные клавиши это восемь клавиш на пульте, которые не всегда имеют одну и ту же функцию. (смотри рисунок 2.2.) Функции функциональной клавиши различаются для каждого дисплея; их функции зависят от той индикации, которая высвечивается в настоящее время. Внизу экрана (на всех дисплеях кроме Воспроизведения), имеется строка из восьми зеленых полей, которые представляют эти восемь функциональных клавиш для текущей индикации. (Рисунок 2.4). Каждое из этих полей помечено именем функциональной клавиши. Эти восемь полей пронумерованы как 1 - 8, и соответствуют точно таким же клавишам на пульте.

Каждый раз при изменении дисплея, Вы можете обратить внимание, что некоторые или все имена функциональных клавиш изменяются. Каждый раз при нажатии жесткой или функциональной клавиши функциональные клавиши будут изменяться. При использовании Вашего пульта Innovator, Вы обнаружите, что при необходимости, Вы всегда имеете нужную функциональную клавишу. Имена клавиши предназначены для сообщения функции функциональной клавиши без обращения к руководству. Основная идея функциональных клавиш в том, чтобы обеспечить Вас только теми функциями, которые необходимы для определенного дисплея без обращения к верхней панели со множеством клавиш.

ПРИМЕЧАНИЕ В данном руководстве фактические названия клавиш и последовательности нажатия клавиш пишутся заглавными буквами. Функциональные клавиши пишутся внутри круглых скобки: (SOFT - KEY). Жесткие клавиши пишутся внутри квадратных скобок : [HARD-KEY].

ПРИМЕР: клавиша записи вспомогательного устройства пишется как - [RECORD SUB]

Функциональная клавиша режима Q пишется как : (Q MODE)

Жесткая клавиша десятичной точки пишется как: [.]

ПРИМЕЧАНИЕ: Клавиша [AND] на пульте, помечена как «AND» непосредственно на клавише. В командной строке, это нажатие клавиши всегда пишется как «+».

Наборная панель данных

Наборная панель ввода данных расположена ниже наборной панели дисплея. В данном руководстве описываются различные вариации кнопок и функций данной наборной панели.

Особенно обратите внимание на разницу между похожими клавишами такими как [CUE] и [RECORD CUE] или [GROUP] и [RECORD GROUP] так как эти клавиши имеют довольно большую разницу в выполняемых функциях.



РИСУНОК 2.3 Наборная панель ввода данных

Командная строка и ее синтаксис

Рисунок 2.4 РАЗМЕЩЕНИЕ КОМАНДНОЙ СТРОКИ

Команды, которые Вы вводите в пульт, появляются в командной строке. Командная строка видна внизу экрана монитора выше функциональных клавиш (рисунок 2.4 выше). Команда вводится нажатием последовательности различных функциональных клавиш и жестких клавиш. Каждое нажатие клавиши, которое Вы делаете, появляется в командной строке, создавая «предложение», которое становится командой для пульта. Обычно ваша команда завершается после нажатия на клавишу [ENTER] и вскоре пульт выполняет команду. Однако для простой ввод уровней каналов, нет необходимости использовать клавишу [ENTER].

ПРИМЕР: команда, для установки канала 7 на уровне 75% выглядит следующим образом:

[7] [AT] [75] (история командной строки высвечивает «Channel 7 at 75»)

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО: Нет никаких клавиш канала, поэтому в любое время номер в начале Командная строка, «Channel» автоматически вводится в командную строку.

Используйте клавишу [AT], чтобы того, чтобы показать уровень каналов или внести исправления. Клавиша [AT] может быть переведена как «на уровень от» или «исправление на»

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО: Прежде, чем Вы выполнять команду, нажатием на клавишу [ENTER], Вы можете использовать клавишу [CLEAR], чтобы стереть нажатие клавиши в командной строке. Слева от курсора нажатие клавиши будет тут же стерто после нажатия на клавишу [CLEAR]

История командной строки

После нажатия на клавишу [ENTER] в примере выше, Вы можете заметить, что ваша команда будет изменена с белого текста на серый. Теперь введенная команда будет называться историей командной строки. История командной строки обеспечивает Вас копией последней введенной команды.

Вы не можете изменять информацию в истории командной строки, Она дает Вам только возможность просмотреть последнюю введенную команду.

Захваченные каналы / Управление с помощью трекбола

Когда Вы сделали установку уровней канала в командной строке, каналы «захватываются», и показываются в желтой рамке. Вы можете управлять захваченными каналами с помощью трекбола. Используйте трекбол, чтобы увеличивать или уменьшать уровень захваченных каналов непрерывным пропорциональным способом. Это означает что захваченные каналы на различном уровне сохраняют их пропорции относительно друг друга. Захваченные каналы остаются «на трекболе» до тех пор, пока Вы не выберете другие каналы или не нажмете на клавишу [CLEAR]

Уровни захваченных каналов могут также быть отрегулированы, путем ввода новой величины уровня с наборной панели ввода данных. В этом случае нет необходимости вводить номера каналов потому что пульт автоматически назначит новые уровни захваченным каналам.

ПРИМЕР: назначить уровень 50 % каналам 1 - 10, затем изменить его на 80 %:

1. [1] [THRU] [10] [AT] [50]

2. [AT] [80] или сдвиньте трекбол до тех пор, пока каналы не прочитают 80 %.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: Глава 6 , Установка уровни каналов .

Вы также можете использовать трекбол, чтобы управлять темпом постепенных изменений на регулировки уровня воспроизведения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: Глава 22 , Регулировка постепенного изменения и темпа эффекта с помощью трекбола.

Выбор и изменение каналов / Управление трекболом.

Вы можете также выбирать и изменять каналы и уровни с помощью трекбола. Это может быть сделано с использованием курсора, который находится под управлением трекбола. Сначала, расположите курсор , перемещая для этого трекбол. Если Вы выбирали каналы с помощью наборной панели или выполняли редактирование для каналов, то можете решить, что есть необходимость нажать на клавишу [CLEAR] для того, чтобы восстановить управление курсором с помощью трекбола.

Чтобы выбрать канал, разместите курсор непосредственно под номером выбираемого канала,. Затем, изменение или введите уровень, нажатием клавиши [CHANGE], расположенной слева от трекбола и переместите трекбол, удерживая при этом нажатой клавишу [CHANGE].

Также Вы можете выбрать ряд каналов, располагая курсор под номером первого выбираемого канала нажатием на клавишу [SELECT], расположенной слева от трекбола, продолжая удерживать при этом клавишу [SELECT]. Курсор может быть перемещен по прямой линии для выбора каналов на той же самой строке, или передвиньте его вверх или вниз для выбора каналов в линии выше или ниже.

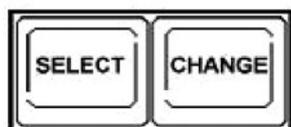


РИСУНОК 2.5: КНОПКИ ВЫБОРА / ИЗМЕНЕНИЕ

Клавиши курсора

Справа от наборной панели Ввода данных располагаются клавиши управления курсором или клавиши «стрелки». Эти клавиши используются в различных режимах, для перемещения экрана дисплея, перемещения по пунктам меню или прокручивания определенных функций. В данном руководстве эти клавиши представлены как стрелки (влево), (вправо), (вверх), (вниз).

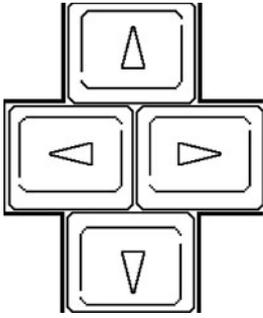


РИСУНОК 2.6: КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ КУРСОРОМ

Фейдер гранд мастера (Grand Master)

Вы можете использовать фейдер Grand Master для пропорциональной регулировки выходов всех каналов. Ползунок «управляет» уровнями всех каналов, которые находятся непосредственно на сцене. Когда Grand Master возвращается к начальной позиции, все каналы возвращаются к первоначальным уровням. Эти ползунки не будут влиять на каналы движущихся огней, если только устройство не было запрограммировано на включение управления Grand Master. При установке Grand Master на уровень меньший чем полный, уровень Grand Master появляется в верхнем правом углу дисплея сцены.

Блокирующий переключатель



Вы можете использовать блокирующий переключатель, чтобы управлять выходом всех

каналов с функцией включения / выключения. Нажмите [BLACKOUT], для немедленного выключения всех огней на сцене. Нажмите вновь на переключатель [BLACKOUT] для возврата на прежние уровни. Функция переключателя [BLACKOUT] имеет то же значение, что и постепенное перемещение ползунка Grand Master между полным режимом и нулем. Имеется два видимых индикатора, которые позволяют оператору судить о включении функции блокировки. Во-первых это красный индикатор, расположенный на самом переключателе. Во-вторых на обоих дисплеях сцены и воспроизведения. Слово BLACKOUT будет появляться желтым цветом в верхнем правом углу видео дисплея.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: Благодаря свойству автоматизированных устройств освещения, желательно чтобы некоторые устройства игнорировали блокирующий переключатель. Для уточнения обращайтесь к разделу 23 «подвижные прожекторы».

Память пульта

При отключении Вашего пульта, он «помнит» Цветовые картины и всю другую информацию шоу, так, что при повторном включении пульта, информация шоу с предыдущей сессии остается.

Информация шоу сохраняется в памяти RAM, которая остается активной при выключении устройства благодаря внутренней батарее.

Если пульт не запоминает предыдущее шоу, возможно, что необходима замена батареи.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: Для замены внутренней батареи, смотрите приложение А, уход и обслуживание.

Запись диска / Загрузка диска

Данные текущего шоу могут быть записаны из памяти RAM на стандартную дискету 3.5" 1.44MB для сохранения. Позже Вы можете просмотреть данные шоу с гибкого диска. Дискковод расположен под передним краем пульта.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: Для записи и просмотра данных шоу смотрите раздел 13 *Память*.

ГЛАВА 3: Дисплеи

Основные дисплеи

Наборная панель дисплея Innovator имеет восемь специализированных кнопок дисплея для доступа к основным дисплеям. Там имеется три «живых» дисплея, на которых показывается редактирование, выполняемое непосредственно на сцене. Также имеется пять «слепых» дисплеев, на которых показывается редактирование, которое не видно на сцене. Основные дисплеи следующие:

Живые Дисплеи

- Дисплей сцены [STAGE]
- Дисплей воспроизведения [PLAYBACK]
- Дисплей Устройства [DEVICE]

Слепые Дисплеи

- Дисплей Предварительного просмотра [**PREVIEW**]
- Дисплей списка сигналов [CUESHEET]
- Дисплей списка треков [TRACKSHEET]
- Дисплей вставки в программу [PATCH]
- Дисплей установки [SETUP]

Многие из основных дисплеев имеют под-Дисплеи, которые доступны с помощью программируемых клавиш. В этой главе, мы рассмотрим основные элементы, общие для всех дисплеев и после этого рассмотрим каждый из дисплеев на Innovator. В данной главе дается только краткий обзор функций без детализации. Для каждого из дисплеев сделана соответствующая ссылка на главу, в которой находится более подробное описание команд.

Линия заголовка: Линия заголовка расположена вдоль верхней части дисплея. В линии заголовка показывается название показываемого в настоящее время дисплея. Вы можете изменить дисплей, перемещая курсор в область линии заголовка, удерживая при этом клавишу [**CHANGE**] и перемещая курсор на нужный дисплей из списка дисплеев. (смотри рисунок 3.0)

Командная строка / История командной строки:

Командная строка показывает команду введенную в настоящее время. Если информация высвечивается белыми буквами, то это текущая активная команда. Если информация высвечивается серыми буквами, то это история командной строки, которая показывает последнюю выполненную команду.

Режим Q

Текущий режим Q высвечивается в области внизу слева от командной строки. В области режима трека может появиться один из трех режимов трека.

- трекинг
- Только Цветовая картина
- Очистка

Названия программируемых клавиш: Названия программируемых клавиш, пронумерованных от 1 до 8, высвечиваются внизу дисплея, и изменяют функции в соответствии с текущим дисплеем. Функции этих клавиш выполняются путем нажатия на соответствующие клавиши пульта с маркировкой [S1] - [S8]. Некоторые из функциональных клавиш позволяют перейти на другой уровень функциональных клавиш. Для возврата к верхнему уровню функциональных клавиш на любом дисплее, нажмите клавишу дисплея для текущего дисплея.

	Уровни	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Сцена 1	I	Q Mode	MP 1	Levels	SelEff	SubP 1	Restor		Monitr
предв. просмотр 2	I	QMode	SelCue	SelGrp	SelSub	SelEff	SubP 1	Restor	More
	II	Q Mode		Renum	Copy	Delete	Name	Restor	More
	III	Q Mode	MP 1	Macro		Toggle	Restor		More
устройство	I	Q Mode	SelAll	RelAll					Monitr
	список сигналов	I	Q Mode	SelCue	Renum	Copy	Delete	Name	More
		II	Q Mode	MP 1	Macro				
список треков	III			Minute					More
	I	Q Mode	SelCue	Renum	Copy	Delete		Device	Restor
	II	Q Mode	SelCue	Renum	Copy	Delete		Channl	Restor
воспроизведение	III			Minute		More			
	I	Q Mode	MP 1	A/B	SubP 1	Monitr	II	Minute	
	вставка в программу 3	I	PORT A	Linear	Port	Uncomp	Comprs	Levels	Profil
установки 4	I	System	Print	Display	Disk	Macro	Device	Profile	More
	II	Monitr		Clear	RT	Clk	More		
Эффекты под дисплея 5	I		ClrVal	ClrLn	InsLn		DelLn	AddLn	DelAll

1 применяется для канала сцены и дисплея регулятора освещения сцены.

2 применяется для предварительного просмотра сигнала, Предварительного просмотра sub, и предварительного просмотра группы.

3 применяется для уровня вставки и профилям вставки переключаемым с помощью [S4].

4 применяется для Макрокоманд, Устройству и Дисплеям Под профиля.

5 применяется для под дисплея эффектов в любой сцене или режиме предварительного просмотра. в или Организовать или Предварительно осматривать способ.

ТАБЛИЦА: 3.1 СПИСОК ФУНКЦИЙ ПРОГРАММИРУЕМЫХ КЛАВИШ

Изменение показаний дисплея

Для просмотра различных дисплеев, нажмите одну из восьми дисплейных клавиш на пульте. Жесткие дисплейные клавиши показаны ниже

- [STAGE] • [TRACKSHEET]
- [PREVIEW] • [PLAYBACK]
- [DEVICE] • [PATCH]
- [CUESHEET] • [SETUP]

Дисплеи могут также быть изменены с помощью трекбола и перемещением курсора в линию заголовков окна на любом дисплее при удерживании в нажатом положении клавиши [CHANGE]. Выбор нужного дисплея осуществляется длительным нажатием на клавишу [CHANGE]. На рисунке 3.0 показана часть дисплея сцен с включенным ниспадающим меню дисплея.

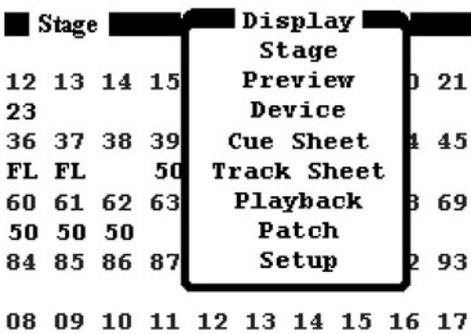


Рисунок 3.0 Ниспадающее меню выбора дисплея

Перемещение в пределах дисплеев / Наборная панель позиций

Для перемещения в пределах дисплея, или изменения содержание дисплея, используют наборную панель положения, которая состоит из четырех клавиш направления, расположенных рядом с основной наборной панелью.

Клавиши со стрелкой [вверх] и стрелкой [вниз] обычно изменяют дисплей, для выбора следующего или последнего пункта в текущем пункте, такие как например номер сигнала, который высвечивается на дисплее сигнала.

Клавиши со стрелками вверх и вниз также позволяют перемещать по вертикали содержание дисплея по одной строке за раз.

Клавиши со стрелками влево и вправо перемещают дисплей списка треков на левые или на правые 12 каналов за раз для просмотра других каналов. Они могут быть также использованы в дисплей предварительного просмотра, для показа следующего записанного канала, вспомогательного устройства, группы или эффекта.

Кроме того, клавиши со стрелками влево и вправо могут переместить экран устройства налево или направо для просмотра большего количества свойств выбранного устройства.

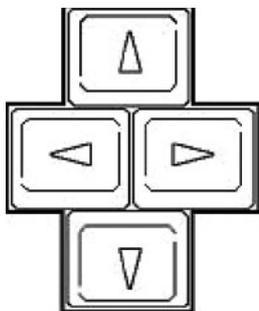


РИСУНОК 3.1 - КЛАВИШИ СО СТРЕЛКАМИ

ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИЙ ДИСПЛЕЙ (живой или слепой дисплей)

Дополнительно к видео терминалам имеется также один специализированный жидкокристаллический дисплей. Жидкокристаллический дисплей имеет 7 колесиков кодировки, которые используются для изменение установок свойств автоматизированных устройств. ЖКД может быть доступен во время любого видео терминала за исключением Установочного. Для доступа к дисплею, нажмите на клавиши [DEVICE] [#] [ENTER]. Теперь на экране будут высвечиваться свойства выбранного устройства и с помощью колесиков кодировки, Вы сможете отрегулировать установки. Для просмотра дополнительных свойств, используются клавиши со стрелками налево и направо, справа от колесиков кодировки.

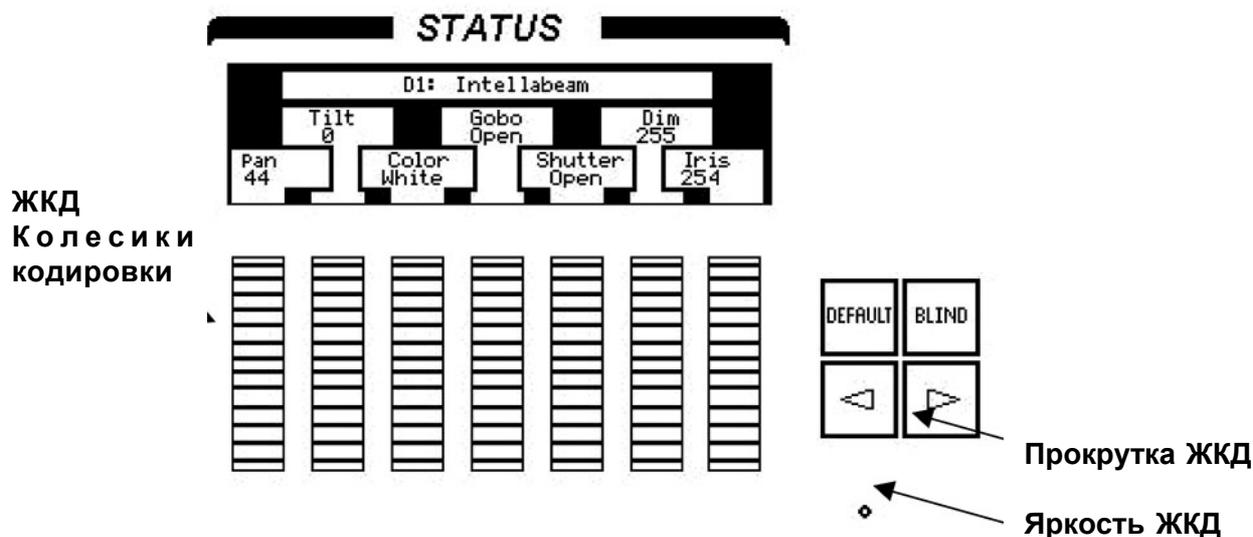


РИСУНОК 3.2 Пример ЖКД - просмотр определенного устройства

Дисплей сцены (непосредственный дисплей)

Номера канала Уровень номеров в % (FL = 100 %) Линия заголовка дисплея



РИСУНОК 3.3 Пример дисплея сцены

Назначение дисплея сцены: Дисплей сцены является представлением текущих уровней непосредственно идущих на сцене на стойке регуляторов силы света ламп. Сделанные изменения уровней влияют непосредственно на освещение сцены, так, что Вы можете непосредственно видеть сделанные изменения. Изменения уровней освещения постоянно просматриваются и обновляются на дисплее сцены после того, как они были сделаны. Команда записи (record) просматривает покадрово уровни всех каналов, которые появляются на дисплее сцены. На дисплее сцены также показывается состояние любых изменяющихся сигналов.

Живые каналы на сцене: В основной области дисплея показываются номера каналов и их уровни в их текущем состоянии непосредственно на сцене. Номер уровня каждого канала расположен ниже соответствующего номера канала. Отсутствие номера уровня означает, что уровень равен нулю.

Уровни показываются различных цветами в соответствии со следующей кодировкой.

- Красный цвет = Более высокий уровень в текущем сигнале чем в последнем выполненном сигнале
- Голубой = Более низкий уровень в текущем сигнале чем в последнем выполненном сигнале
- Белый = Тот же самый уровень как и в последнем выполненном сигнале и без трекинга. и
- Серый = Трекинг на том же самом уровне, что и в последнем выполненном сигнале.
 - Или - = регулятор яркости канала прямо управляет уровнем
 - Или - = управление канала было осуществлено с наборной панели или с помощью шестеренок управления.
- Желтый = Управление эффектом канала
- зеленый = вспомогательное управление канала
- янтарный = Управление уровнем канала шестеренками.

Рамки фейдеров воспроизведения: Над командной строкой на экране дисплея сцены расположены две рамки фейдеров воспроизведения A/B и C/D. В рамках регуляторов яркости воспроизведения показывается текущее состояние любого сигнала активно изменяющегося или эффекты любого бегущего сигнала. После выполнения сигнала нажатием на клавишу кнопку [GO] после использования клавиш [LOAD] [#], он автоматически загружается на фейдер, который был выбран с помощью клавиши [LOAD].

В рамках регуляторов яркости воспроизведения содержится следующая информация:

- Цветовая картина (Cue): номер текущего высвечиваемого сигнала
- Следующее (Next) : номер следующего сигнала для выполнения после нажатия на кнопку [GO]
- Up ##%: показывается верхний процент изменения завершения сигнала
- Down ##%: показывается нижний процент изменения завершения сигнала
- Задержка (Delay) ##%: будет высвечиваться в положении, которое обычно занимает индикация Down “Вниз” на регуляторе уровня яркости воспроизведения. («DELAY» высвечивается , когда регулировки яркости находится в состоянии задержки обратного отсчета) После окончания задержки, высветится и будет работать индикация «Down»
- Следующие Follow ##%: указывает процент завершения времени прежде чем следующий Цветовая картина автоматически, будет постепенно отрегулирован.

ПРИМЕЧАНИЕ: Для ручных сигналов, на дисплее высвечивается слово «MANUAL» в списке канала и дисплея воспроизведения для каналов без предварительно записанного времени постепенной регулировки яркости.

Командная строка / История командной строки: непосредственно под рамкой регулятора яркости расположена командная строка.

В командной строке высвечивается текущая введенная команда. Если командная строка серая, это означает, что высвечивается история командной строки, которая показывает последнюю выполненную команду.

Режим Q: Внизу слева командной строки высвечивается текущий режим Q (трекинг, только Цветовая картина или очистка). Для уточнения по использованию режима Q для трекинга каналов обращайтесь к главе 10.

Метки функциональных клавиш : метки функциональных клавиш расположены непосредственно под командной строкой на всех дисплеях. Метки функциональных клавиш описывают функцию каждой функциональной клавиши. Для выполнения команды функции нажмите на одну из функциональные клавиши [S1] - [S8] на пульте. Функции функциональных клавиш изменяются для каждого дисплея.

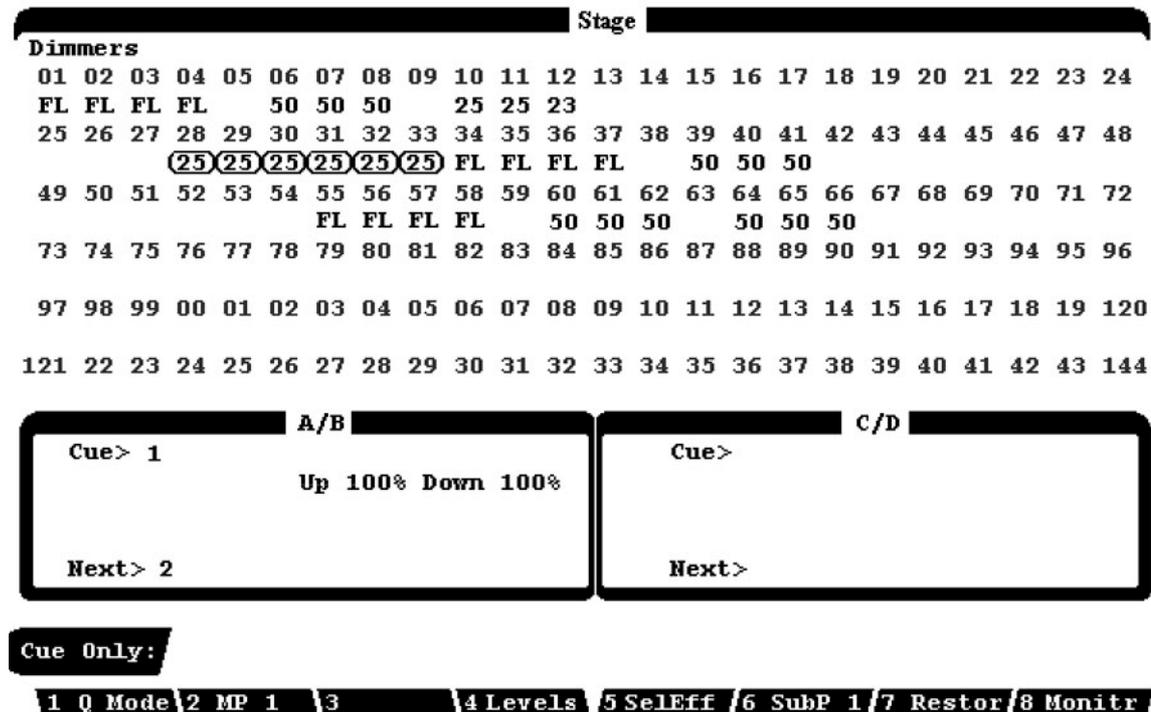


РИСУНОК 3.4 - ДИСПЛЕЙ ВЫХОДА диммеров

Нажатие функциональной клавиши [S4] переключает дисплей сцены на показ вместо каналов текущие выходные уровни диммеров

Индивидуальным регуляторам диммеров можно назначать уровни, которые будут держаться до их отмены. Это особенно полезно для установки минимальных уровней, которые не записаны или для быстрой проверки регулятора силы света. Номера диммеров на данном дисплее имеют КРАСНЫЙ

Дисплей эффекта (под-дисплей сцены и предварительного просмотра (STAGE, PREVIEW))

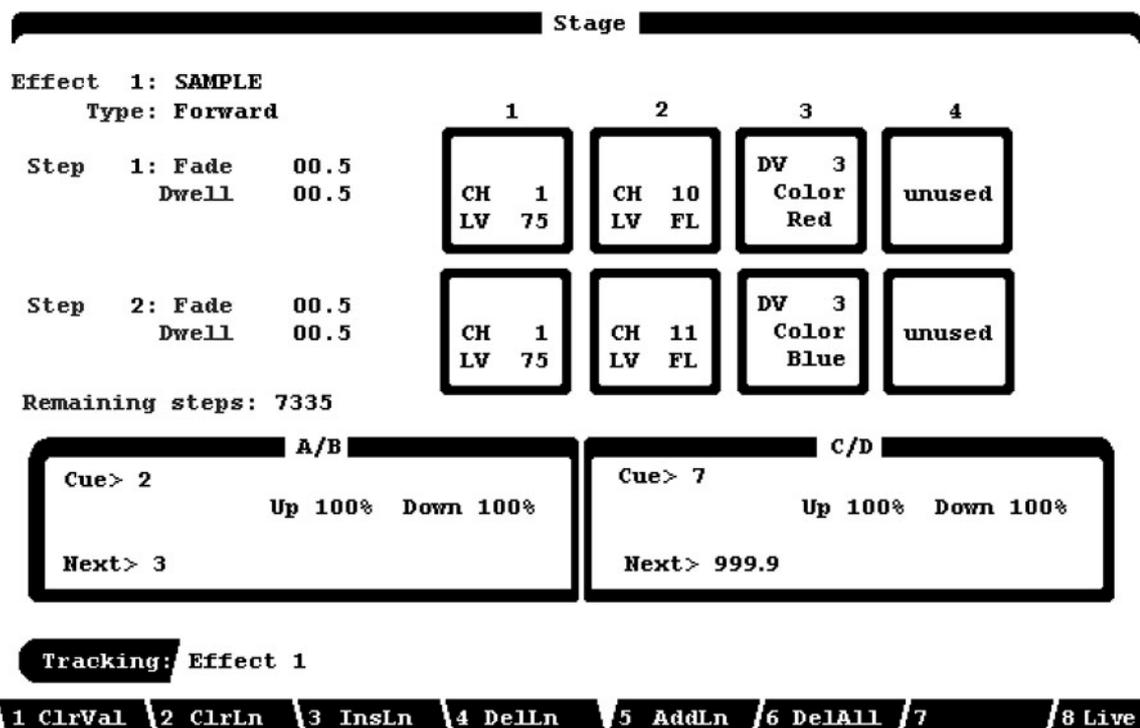


РИСУНОК 3.5 ДИСПЛЕЙ ЭФФЕКТА

Назначение дисплея эффекта: Дисплей эффекта создает, редактирует, и проверяет эффекты.

На дисплее эффекта показывает список всех каналов, использованных в каждом шаге эффекта, также как синхронизация и информация уровня.

Содержание дисплея эффекта: Основная часть дисплея эффектов состоит из колонок информации о текущем эффекте как показано ниже

- **номер эффекта и или его название список** номеров и имен (если имеются) для эффекта.
- **Тип (Type)** Показывает тип эффекта из следующего списка
- вперед Forward • реверс Reverse
- случайной Random • прыжок Bounce
- **Время постепенное изменение Fade Time** показывает время изменения для каждого шага. допустимые значения от 00.0 до 9:59.9
- **Время задержки Dwell Time** Показывает длительность активности каждого шага. Допустимые значения от 00.0 сквозь 9:59.9.
- **Шаг Step** показывает количество шагов (до 99) эффекта. Во время выполнения эффекта, каждый шаг выполняется друг за другом. После последнего шага, последовательность повторяется с первого шага до последнего пока работает эффект.
- **Список элементов elements List** показывает каналы, свойства (для автоматизированных устройств), групп, сигналов и вспомогательные устройства для каждого шага.
- **Оставшиеся шаги Remaining step** Показываются возможное количество оставшихся шагов эффекта, основанных на текущей конфигурации. Максимальная возможность системы для всех шагов составляет 9.999

СОВЕТ: Используйте клавиши курсора со стрелками для перемещения в пределах дисплея эффектов.

Командная строка / История командной строки: непосредственно под рамкой регулятора яркости расположена командная строка.

В командной строке высвечивается текущая введенная команда. Если командная строка серая, это

означает, что высвечивается история командной строки, которая показывает последнюю выполненную команду.

Метки функциональных клавиш : метки функциональных клавиш расположены непосредственно под командной строкой на всех дисплеях. Метки функциональных клавиш описывают функцию каждой функциональной клавиши. Для выполнения команды функции нажмите на одну из функциональных клавиш [S1] - [S8] на пульте. Функции функциональных клавиш изменяются для каждого дисплея.

Дисплей предварительного просмотра (слепой дисплей)

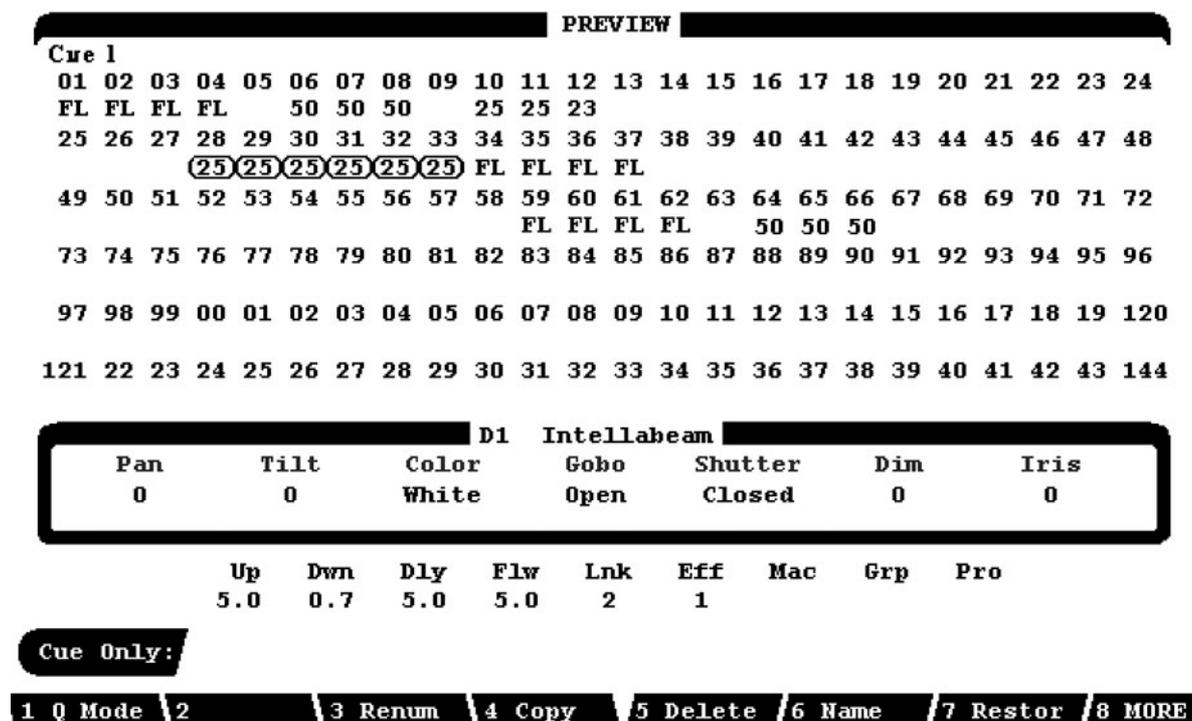


РИСУНОК 3.6 ДИСПЛЕЙ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ПРОСМОТРА - ВЫБРАННЫЕ КАНАЛЫ

Назначение дисплея предварительного просмотра: дисплей предварительного просмотра показывает записанные уровни каналов сигнала, группа, или вспомогательного управления. Каждый из них может быть создан и отредактирован на дисплее предварительного просмотра. Данный дисплей называется «слепым» так как ни один из уровней каналов, показанных на этом дисплее не может быть непосредственно увиден в освещении сцены. Любые редактирования уровней и свойств цветowych картин автоматически записываются после того, как они были введены (нет необходимости в команде записи цветовой картины для создания и редактирования сигналов на дисплее предварительного просмотра)

Содержание дисплея предварительного просмотра: На дисплее предварительного просмотра обычно показываются уровни каналов любого выбранного сигнала, субмастера или группы. В верхней части дисплея показываются каналы и соответствующие им уровни. Номер канала расположен над уровнем. Каналы и ряд уровней показывают каналы и соответствующие им уровни. номер под каждым номером канала это уровень этого канала в предварительно просматриваемом сигнале. Если уровень не показывает, это означает, что он равен нулю. Уровни показываются различными цветами в соответствии с описанной ниже кодировкой.

- Красный цвет = Более высокий уровень, чем предыдущий Цветовая картина
- голубой цвет = Более низкий уровень, чем предыдущий Цветовая картина.
- Белый = Тот же самый уровень как и в последнем сигнале без трекинга (или жесткий уровень)
- Серый = Трекинг (или программный уровень) на том же самом уровне, что и в последнем сигнале.

Рамка автоматизированного устройства: В средней области дисплея расположена рамка индикации автоматизированного устройства где могут быть показаны текущие установки для любых

выбранных движущихся огней или автоматизированного устройства

Строка параметров постепенного затухания: Под рамкой автоматизированного устройства расположен список текущих параметров постепенного затухания так как они установлены для данного сигнала или вспомогательного управления. Ниже приводится следующий список.

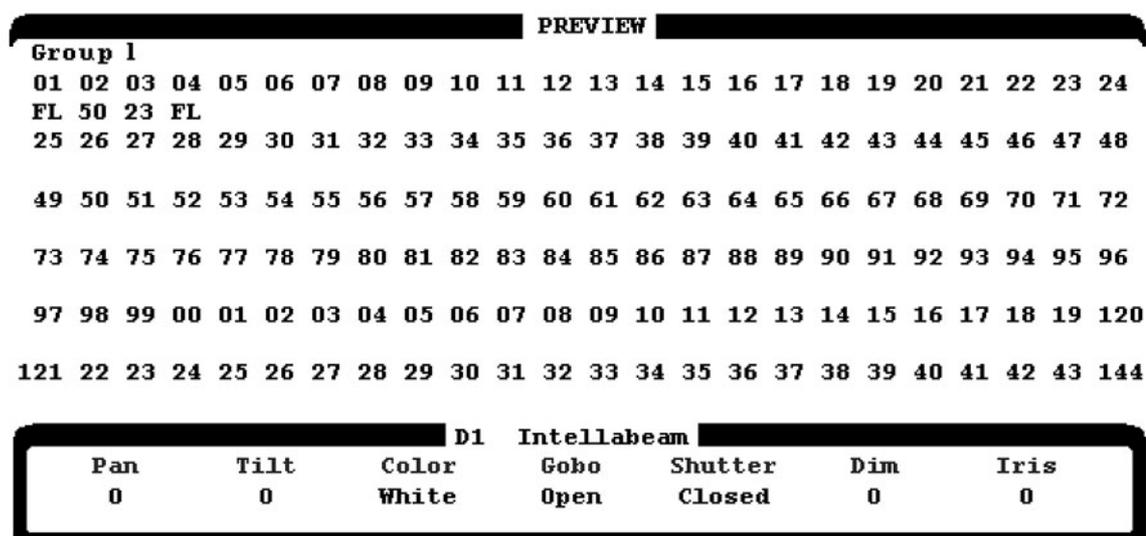
- UP = указанное время постепенного затухания вверх.
- Eff = указанный ЭФФЕКТ выполнен.
- Dwn = соответствует времени постепенного затухания вниз
- Mac = назначенная МАКРОКОМАНДА выполнена
- Dly = назначенное время ЗАДЕРЖКИ или ПЕРЕРЫВА
- Grp = назначенная ГРУППА
- Flw = назначенный время следования
- Pro = Назначенный пользовательский профиль постепенного затухания.
- Lnk = назначенная СВЯЗЬ (только Цветовая картина)

Командная строка / История командной строки: непосредственно под рамкой регулятора яркости расположена командная строка.

В командной строке высвечивается текущая введенная команда. Если командная строка серая, это означает, что высвечивается история командной строки, которая показывает последнюю выполненную команду.

Метки функциональных клавиш : метки функциональных клавиш расположены непосредственно под командной строкой на всех дисплеях. Метки функциональных клавиш описывают функцию каждой функциональной клавиши. Для выполнения команды функции нажмите на одну из функциональные клавиши [S1] - [S8] на пульте. Функции функциональных клавиш изменяются для каждого дисплея. ПРИМЕЧАНИЕ : Если Вы купили второй монитор, то обратитесь к приложению E: вторичное видео. В Innovator предусмотрена возможность предотвращения одинаковой индикации на двух дисплеях одновременно.

Дисплей Группы (Под Дисплей Предварительного просмотра)



Cue Only:

1 0 Mode 2 3 Renum 4 Copy 5 Delete 6 Name 7 Restor 8 MORE

РИСУНОК 3.7 ДИСПЛЕЙ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ПРОСМОТРА - ВЫБРАННАЯ ГРУППА

Доступ к дисплею группы: Нажмите на клавишу (SELGRP), которая является функциональной клавишей [S3] , после нужного номера группы позволит получить доступ к дисплею группы. Появится под меню функциональных клавиш.

Назначение дисплея группы: На дисплее группы показываются уровни каналов, назначенные на все существующие группы. Группа это коллекция каналов, установленных на уровень, который может быть создан или отредактирован на данном дисплее. Группа подобна вспомогательному управлению но без регулировки ползунком. Группы являются встроенными блоками, используемыми для создания сигналов, эффектов или вспомогательного управления. Все редактирования, уровней каналов записываются после того, как они были сделаны (команда записи группы не требуется для создания или редактирования групп в дисплее группы)

Содержание дисплея группы: На дисплее группы показываются уровни каналов любой записанной группы. В верхней правой части дисплея показывается номер группы. Уровни, которые назначены на группу показываются цветом морской волны.

Рамка автоматизированного устройства: в средней области дисплея имеется рамка автоматизированного устройства где показывают текущие установки для любых выбранных движущихся огней или автоматизированного устройства.

Командная строка / История командной строки: непосредственно под рамкой регулятора яркости расположена командная строка.

В командной строке высвечивается текущая введенная команда. Если командная строка серая, это означает, что высвечивается история командной строки, которая показывает последнюю выполненную команду.

Метки функциональных клавиш : метки функциональных клавиш расположены непосредственно под командной строкой на всех дисплеях. Метки функциональных клавиш описывают функцию каждой функциональной клавиши. Для выполнения команды функции нажмите на одну из функциональные клавиши [S1] - [S8] на пульте. Функции функциональных клавиш изменяются для каждого дисплея.

Дисплей субмастера (под Дисплей Предварительного просмотра)

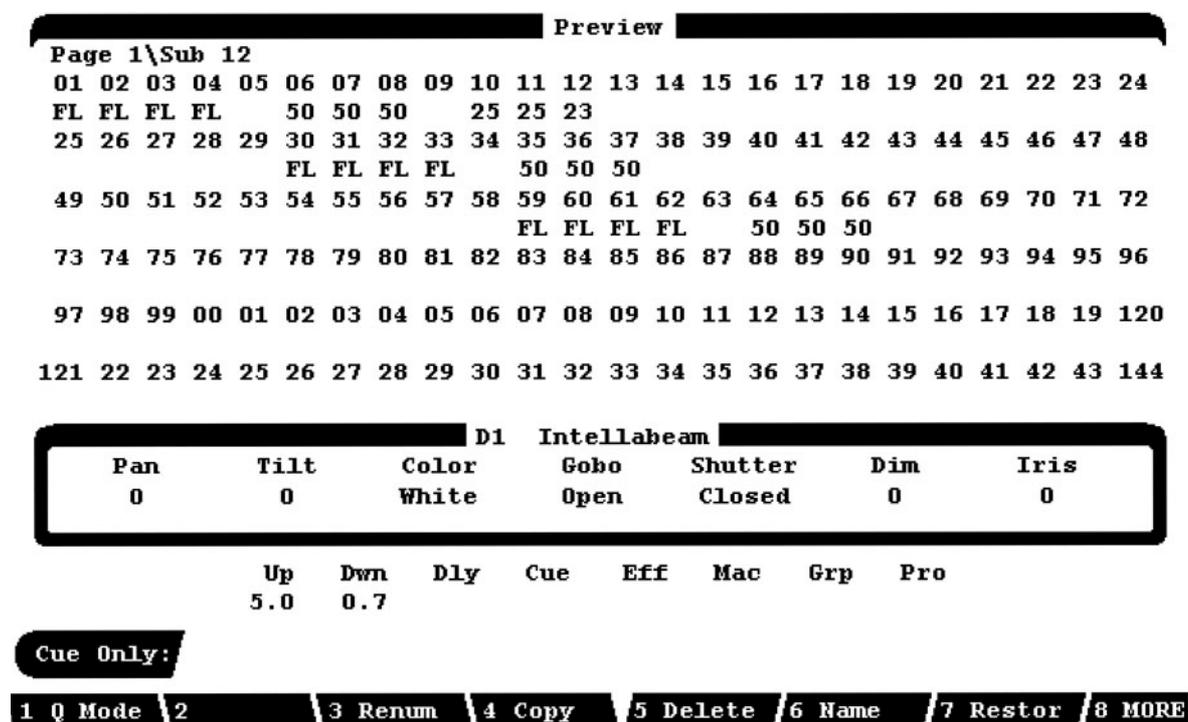


Рисунок 3.8 ДИСПЛЕЙ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ПРОСМОТРА - ВЫБРАННЫЙ ДИСПЛЕЙ субмастера

Доступ к дисплею субмастера Нажмите на клавишу (SELSUB), которая является функциональной клавишей [S4] , после этого номер вспомогательного управления даст доступ к дисплею вспомогательного управления.

Появится под меню функциональных клавиш.

Назначение дисплея вспомогательного управления: На дисплее вспомогательного управления показываются уровни каналов, назначенные каждому вспомогательному управлению. оригинала показывает уровни каналов, назначенные на каждое вспомогательное управление. Дисплей вспомогательного управления может быть использован для создания или редактирования вспомогательного управления. Все редактирования, уровней каналов или свойств вспомогательного управления на дисплее вспомогательного управления записываются после того, как они были сделаны (команда записи SUB не требуется для создания или редактирования SUB в дисплее вспомогательного управления)

Имеются два различных типа вспомогательного управления:

Содержание дисплея вспомогательного управления: В верхней левой части дисплея показывается номер вспомогательного управления и номер страницы вспомогательного управления. Максимально возможное количество страниц 8. В правом углу находится имя. каналы и строки уровней показывают каналы и соответствующие им уровни. Номера под каждым номером канала является уровнем каждого канала. если уровень не показан, то это означает, что он равен нулю.

Рамка автоматизированного устройства: В средней области дисплея расположена рамка индикации автоматизированного устройства где могут быть показаны текущие установки для любых выбранных движущихся огней или автоматизированного устройства

Строка параметров постепенного затухания: Под рамкой автоматизированного устройства расположен список текущих параметров постепенного затухания так как они установлены для данного вспомогательного управления. Ниже приводится следующий список.

- UP = указанное время постепенного затухания вверх.
- Eff = указанный ЭФФЕКТ выполнен.
- Dwn = соответствует времени постепенного затухания вниз
- Mac = назначенная МАКРОКОМАНДА выполнена
- Dly = назначенное время ЗАДЕРЖКИ или ПЕРЕРЫВА
- Grp = назначенная ГРУППА
- Flw = назначенный время следования
- Pro = резервная для будущих функций.
- Cue = резервная для будущих функций.

ПРИМЕЧАНИЕ: Уровень III для функциональной клавиши позволяет установить для индивидуального вспомогательного управления режим включения / выключения ON/OFF. После этой установки под параметром Dly высвечивается индикация ToG

Командная строка / История командной строки: непосредственно под рамкой регулятора яркости расположена командная строка. В командной строке высвечивается текущая введенная команда. Если командная строка серая, это означает, что высвечивается история командной строки, которая показывает последнюю выполненную команду.

Метки функциональных клавиш : метки функциональных клавиш расположены непосредственно под командной строкой на всех дисплеях. Метки функциональных клавиш описывают функцию каждой функциональной клавиши. Для выполнения команды функции нажмите на одну из функциональные клавиши [S1] - [S8] на пульте. Функции функциональных клавиш изменяются для каждого дисплея.

Дисплей устройства (живой дисплей)

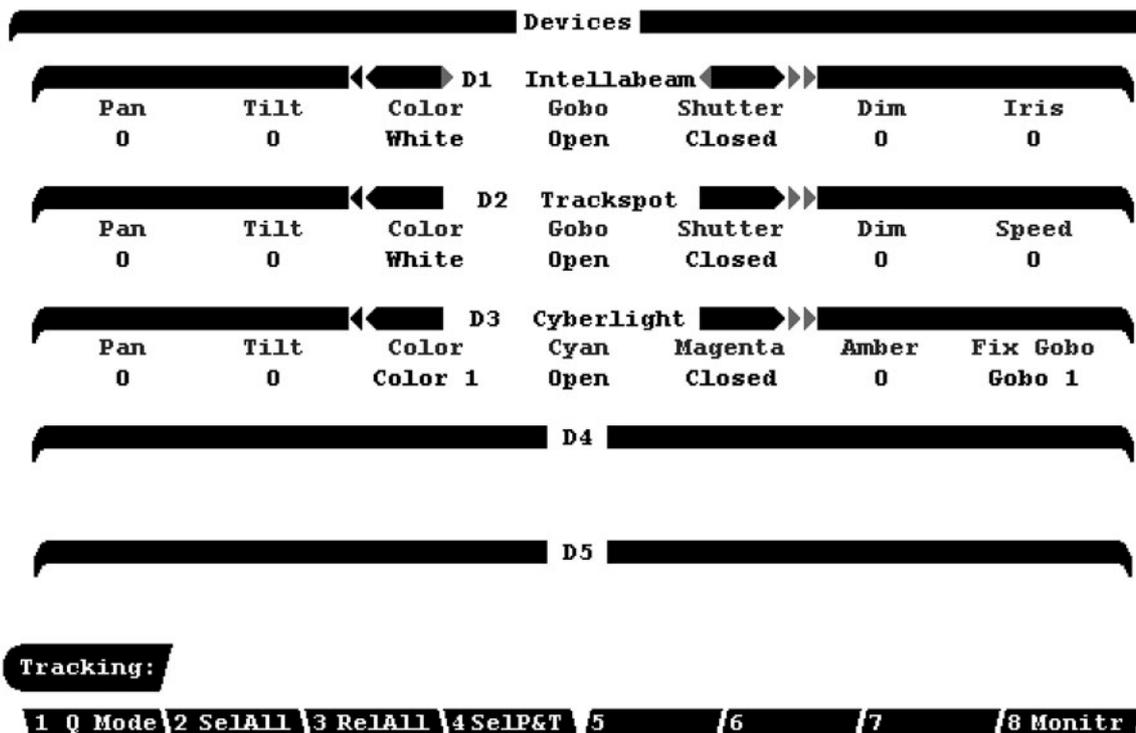


РИСУНОК 3.9 ДИСПЛЕЙ УСТРОЙСТВА

Назначение дисплея устройства: целью дисплея устройства является показ списка используемых устройств и текущая установка свойств устройств. Изменения установок устройств могут быть сделаны с помощью одного из семи колесиков декодера, расположенных под «STATUS» ЖКД на поверхности пульта.

живые устройства “на сцене”: В основной области дисплея устройства расположены номера устройства и их установки так как они идут непосредственно на сцене.

Содержание дисплея устройства: одновременно может быть отображено до 5 устройств. Ниже линии заголовка каждого из отдельных устройства перечислено до семи их свойств. Сразу ниже высвечивается каждое свойство текущей позиции или установка свойства. В том случае, если количество свойств устройства превышает 7, то дополнительные свойства могут быть просмотрены с помощью трекбола для каждого отдельного устройства с той стороны, с которой находится янтарная стрелка. В зависимости от стороны на линии заголовка при включении курсора, каждое нажатие на клавишу [CHANGE], будет перемещать дисплей налево или направо по одному элементу за раз. Курсорные клавиши со стрелками влево и вправо также будут перемещать свойства выбранного устройства налево или направо по одному элементу за раз.

Правила просмотра дисплея устройстве: правила для просмотра дисплея устройства следующие:

Клавиши стрелок «вверх» и «вниз» просматривают список устройств по одному устройству за раз.

- Или -

Нажмите [DEVICE] [#] [ENTER]

Клавиши со стрелками влево и вправо прокручивают список устройств горизонтально по одному устройству за раз.

Командная строка / История командной строки: непосредственно под рамкой регулятора яркости расположена командная строка. В командной строке высвечивается текущая введенная команда. Если командная строка серая, это означает, что высвечивается история командной строки, которая показывает последнюю выполненную команду.

Q режим слева от командной строки показывается текущий режим трека(трекинг, только Цветовая картина или очистка)

Метки функциональных клавиш : метки функциональных клавиш расположены непосредственно под командной строкой на всех дисплеях. Метки функциональных клавиш описывают функцию каждой функциональной клавиши. Для выполнения команды функции нажмите на одну из функциональных клавиш [S1] - [S8] на пульте. Функции функциональных клавиш изменяются для каждого дисплея. ПРИМЕЧАНИЕ: Когда Вы нажимаете [CUE] [#] [ENTER], создается новый канал если он еще не существует.

Дисплей списка ЦВЕТОВЫХ КАРТИН(слепой дисплей)

Cue										
Cue	Up	Dwn	Dly	Flw	Lnk	Eff	Mac	Grp	Pro	Name
1	5.0	1.0	5.0	5.0	3	1				PRESHOW
2	5.0	6.0								MUSIC
3	4.0	6.0								ACT1..SCENE1
4	5.0				999.9					DOOR
5	7.0	4.0								FIRST..DANCE
5.2	4.0	0.6	10.0							ACT1..SCENE2
7	Manual									WATCH..HERO
999.9	3.0									BLACKOUT

Tracking:

1 Q Mode 2 SelCue 3 Renum 4 Copy 5 Delete 6 Name 7 8 MORE

РИСУНОК 3.10 - ДИСПЛЕЙ СПИСКА ЦВЕТОВЫХ КАРТИН

Назначение дисплея списка сигналов: дисплей списка сигналов используется для просмотра последовательности цветowych картин и свойств сигналов. Цветовые картины могут быть удалены, скопированными, или переименованы. Свойства сигнала также могут быть отредактированы.

Содержание дисплея списка цветowych картин:

Основная область дисплея списка цветowych картин содержит десять колонок с данными и свойствами сигналов. Информация, представленная в каждой колонке показана ниже.

- UP = указанное время постепенного затухания вверх.
- Eff = указанный ЭФФЕКТ выполнен.
- Dwn = соответствует времени постепенного затухания вниз
- Mac = назначенная МАКРОКОМАНДА выполнена
- Dly = назначенное время ЗАДЕРЖКИ или ПЕРЕРЫВА
- Grp = назначенная ГРУППА
- Flw = назначенный время следования
- Pro = резервная для будущих функций.
- Lnk = назначенная связь LINK (только для сигнала).

ПРИМЕЧАНИЕ: Над номером текущего сигнала сцены (последний выполненный Цветовая картина) будет появляться A/B или C/D (в зависимости от используемого устройства регулировки яркости).

Командная строка / История командной строки: непосредственно под рамкой регулятора яркости расположена командная строка. В командной строке высвечивается текущая введенная команда. Если командная строка серая, это означает, что высвечивается история командной строки, которая показывает последнюю выполненную команду.

Метки функциональных клавиш : метки функциональных клавиш расположены непосредственно

под командной строкой на всех дисплеях. Метки функциональных клавиш описывают функцию каждой функциональной клавиши. Для выполнения команды функции нажмите на одну из функциональные клавиши [S1] - [S8] на пульте. Функции функциональных клавиш изменяются для каждого дисплея.

Правила просмотра дисплея списка сигналов: правила для просмотра дисплея списка сигналов следующие:

Клавиши стрелок «вверх» и «вниз» просматривают список сигналов по одному сигналу за раз.

- Или -

Нажмите [CUE] [#] [ENTER]

Дисплей списка треков (слепой дисплей)

		Track																																				
		< <<																		>> >																		
Chan		00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
1		00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
2																																						
3																																						
4		FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	
5		00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
5.2		50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	
7		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
8		50	50	50	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
999.9		00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	

Tracking:							
1	Q Mode	2	SelCue	3	Renum	4	Copy
5	Delete	6	Device	7	Restor	8	Monitr

РИСУНОК 3.11 - ДИСПЛЕЙ СПИСКА ТРЕКОВ

Назначение дисплея списка треков: дисплей списка треков это электронная таблица, которая показывает все уровни каналов всех сигналов на одной линии, так что уровни каналов сигналов могут быть сравнены. В дисплее списка треков все редактирования записываются после их выполнения. Цветовые картины могут быть удалены, скопированными, или переименованы. Свойства сигнала также могут быть отредактированы на дисплее списка треков, хотя они и не будут показаны.

Содержание дисплея списка треков: Верхняя строка высвечиваемого списка текущих каналов выбрана для просмотра. В левой колонке этого дисплея появляется Цветовая картина и номер любой части с уровнями канала в сигнале, показанном в этой же строке. Когда текущий Цветовая картина выбирается для редактирования, номер сигнала становится белым.

Ниже каждого номера канала есть колонка уровней, представляющих уровень этого канала в каждом сигнале (если уровень не виден, то это означает, что он нулевой). Уровни без трекинга (жесткие) показываются белым цветом. Уровни с трекингом (программируемые) показываются серым цветом. Если режим трека очищен Clean Up, то все жесткие нули исчезают и все уровни становятся белыми. Если режим трека установлен только на Цветовая картина Cue Only или Tracing, тогда все уровни каналов показываются следующими двумя цветами:

- Белый = Жесткий уровень (без трекинга)
- Серый = программируемый уровень (трекинг)
- зеленый = Уровень группы (без трекинга) уровни из групп в сигналах.

Командная строка / История командной строки: непосредственно под рамкой регулятора яркости расположена командная строка. В командной строке высвечивается текущая введенная команда. Если командная строка серая, это означает, что высвечивается история командной строки, которая показывает последнюю выполненную команду.

Режим трека: слева в командной строке появляется режим текущего трека (только Цветовая картина, трекинг или очистка (Cue Only, Tracking, or Clean Up))

Метки функциональных клавиш : метки функциональных клавиш расположены непосредственно под командной строкой на всех дисплеях. Метки функциональных клавиш описывают функцию каждой функциональной клавиши. Для выполнения команды функции нажмите на одну из функциональных клавиш [S1] - [S8] на пульте. Функции функциональных клавиш изменяются для каждого дисплея

Track								
Chan	Pan	Tilt	Color	Gobo	Shutter	Dim	Iris	Speed
1								
2	128	136	Magenta	Closed	Open	0	150	255
3	138	136	Magenta	Open	Open	255	150	255
4	138	136	Magenta	Open	Open	255	150	255
5	138	136	Choose	Open	Open	255	150	255
5.2	96	136	Toggle Tracking	Open	Open	130	255	255
7	96	255	Toggle Select	Spin5	Open	255	255	100
8				sed		0	0	
999.9	255	255	Magenta	Fd Spin5	Strobe4	255	255	100

Tracking:

1 0 Mode 2 SelCue 3 Renum 4 Copy 5 Delete 6 Device 7 Restor 8 Monitr

РИСУНОК 3.11В - ДИСПЛЕЙ ТРЕКИНГА ПРОСМОТРА УСТРОЙСТВ

Правила просмотра дисплея списка треков: правила для просмотра дисплея списка треков следующие:

Клавиши стрелок «вверх» и «вниз» просматривают список треков по одному треку за раз.

- Или -

Нажмите [CUE] [#] [ENTER]

2. Чтобы показывать различные диапазоны каналов вверху дисплея, нажмите на клавишу курсора со стрелкой влево или вправо.

- Или -

нажмите на [#] [ENTER].

3. Чтобы показывать автоматизированные устройства, нажмите [S6], и после этого функциональную клавишу (DEVICE)

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда Вы нажимаете [CUE] [#] [ENTER], создается новая Цветовая картина, если она еще уже не существует.

СОВЕТ: Если Вы вводите номер канала в редактируемом в настоящее время сигнале, то дисплей автоматически перейдет на страницу расположения каналов в дисплее списка треков.

Дисплей воспроизведения (непосредственный дисплей)

Playback										
Cue	Up	Dwn	Dly	Flw	Lnk	Eff	Mac	Grp	Pro	Name
1	5.0	1.0	5.0	5.0	3	1				PRESHOW
2	5.0	6.0								MUSIC
3	4.0	6.0								ACT1..SCENE1
4	5.0				999.9					DOOR
5	7.0	4.0								FIRST..DANCE
5.2	4.0	0.6	10.0							ACT1..SCENE2
7	Manual									WATCH..HERO
999.9	3.0									BLACKOUT

Submasters																							
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
FF	FF	50	75			75			50														

A/B		C/D	
Cue> 2	Up 100%	Down 100%	
Next> 3			
Cue> 7	Up 100%	Down 100%	
Next> 999.9			

Tracking:							
1 Q Mode	2 MP 1	3 A/B	4	5	6 SubP 1	7	8 Monitr

РИСУНОК 3.12 - ДИСПЛЕЙ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ

Назначение дисплея воспроизведения: Дисплей воспроизведения используется для просмотра текущего состояния любого работающего сигнала и активного вспомогательного управления. На дисплее воспроизведения показываются текущие и следующие номера сигналов, в то время как на дисплее сцены высвечиваются уровни каналов постепенно меняющихся сигналов.

Содержание Области списка цветовой картины: верхняя область дисплея воспроизведения представляет собой область списка цветовой картины, которая содержит 10 колонок со списком каждой цветовой картины с его свойствами. Эта информация идентична дисплею списка сигналов за исключением того, что в дисплее воспроизведения

- A/B или C/D (в зависимости от используемого устройства для регулировки яркости) будет автоматически появляться около текущего цветовой картины сцены в области списка сигналов.

- Вы можете выбирать и изменять Цветовые картины, как и на дисплее списка цветовой картины.

Окно устройства для регулировки фейдера субмастера: номера устройства для регулировки уровня яркости вспомогательного управления перечислены последовательно в ряд, ниже области списка сигналов. Под номерами устройств для регулировки уровня яркости вспомогательного управления расположены их текущие считываемые уровни. текущие чтения уровня. Если уровень не показан, то устройство для регулировки уровня яркости вспомогательного управления везде устанавливается на ноль.

Номера устройств для регулировки уровня яркости вспомогательного управления показываются различными цветами согласно следующей кодировке:

- Серый = Нормальное Normal вспомогательное управление
- Желтый = Эффект, загруженный на вспомогательное управление
- Переменный янтарный = страница вспомогательного управления изменилась, вспомогательное управление будет перезагружено «перезагрузит» когда оно будет следующим этапом обнулено.

Рамки фейдеров и воспроизведения: Над командной строкой на экране дисплея сцены расположены две рамки фейдеров воспроизведения A/B и C/D. В рамках фейдеров воспроизведения показывается текущее состояние любого сигнала активно изменяющегося или эффекты любого бегущего сигнала. После выполнения сигнала нажатием на клавишу кнопку [GO] после использования клавиш [LOAD] [#], он автоматически загружается на регулятор уровня яркости, который был выбран с помощью клавиши [LOAD].

Индикатор устройства регулировки яркости Grandmaster В верхнем правом углу дисплея воспроизведения расположена рамка устройства регулировки яркости Grandmaster. Она показывает уровень Grandmaster всегда, когда он меньше полного.

Командная строка / История командной строки: непосредственно под рамкой регулятора яркости расположена командная строка. В командной строке высвечивается текущая введенная команда. Если командная строка серая, это означает, что высвечивается история командной строки, которая показывает последнюю выполненную команду.

Режим Q: слева в командной строке появляется режим текущего трекинга (только Цветовая картина, трекинг или очистка (Cue Only, Tracking, or Clean Up))

Метки функциональных клавиш : метки функциональных клавиш расположены непосредственно под командной строкой на всех дисплеях. Метки функциональных клавиш описывают функцию каждой функциональной клавиши. Для выполнения команды функции нажмите на одну из функциональных клавиш [S1] - [S8] на пульте. Функции функциональных клавиш изменяются для каждого дисплея.

Правила просмотра страниц дисплея воспроизведения: Правила для просмотра дисплея воспроизведения следующие:

Для просмотра списка сигналов Cues вверх или вниз на одну линию, нажмите на клавиши со стрелками вверх или вниз.

Дисплей вставок (слепой дисплей)

		Patch																	
		< <<						>> >											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1a	FL
2a	.	FL
3a	.	.	FL
4a	.	.	.	FL
5a	FL
6a	FL
7a	FL
8a	FL
9a	FL
10a	FL
11a	FL
12a	FL
13a	FL
14a	FL
15a	FL
16a	FL	.	.	.
17a	FL	.	.
18a	FL	.

Cue Only:

1 Port A	2 Linear	3 Compr	4 Levels	5 Check	6 1 to 1	7 Clear	8 Monitr
----------	----------	---------	----------	---------	----------	---------	----------

РИСУНОК 3.13 - ДИСПЛЕЙ ВСТАВОК

Назначение дисплея вставок: Дисплей вставок показывает и позволяет редактировать соответствия канала к регулятору силы света лампы. Один канал может управлять любым числом регуляторов силы света. Однако регулятор силы света может быть соотнесен только с одним каналом сцены.

Содержание дисплея вставок: Дисплея вставок состоит из 3 таблиц, по одной для каждого из три выходов DMX или CMX. Выходы диммеров или управление автоматизированным устройством) показываются с левой стороны дисплея. Каналы перечислены в верхней части дисплея. Текущий пропорциональный уровень, или процентный уровень регулятора силы света показывается в ячейке, соответствующей пересечению колонки канала и строки выхода на матрице

Вставка автоматизированных устройств: Автоматизированные устройства назначаются на адреса выходов DMX или CMX адреса в дисплее установки. Для уточнения смотрите раздел, посвященный дисплею установки.

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда номер диммера в левой колонке становится красным это означает что он является частью адресного диапазона автоматизированного устройства.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Для получения дополнительной информации об автоматизированных устройствах, смотрите Главу 20, Дополнительные опции вставки.

Командная строка / История командной строки: непосредственно под рамкой регулятора яркости расположена командная строка. В командной строке высвечивается текущая введенная команда. Если командная строка серая, это означает, что высвечивается история командной строки, которая показывает последнюю выполненную команду.

Режим трека: слева в командной строке появляется режим текущего трека (только Цветовая картина, трекинг или очистка (Cue Only, Tracking, or Clean Up))

Метки функциональных клавиш : метки функциональных клавиш расположены непосредственно под командной строкой на всех дисплеях. Метки функциональных клавиш описывают функцию каждой функциональной клавиши. Для выполнения команды функции нажмите на одну из функциональные клавиши [S1] - [S8] на пульте. Функции функциональных клавиш изменяются для каждого дисплея.

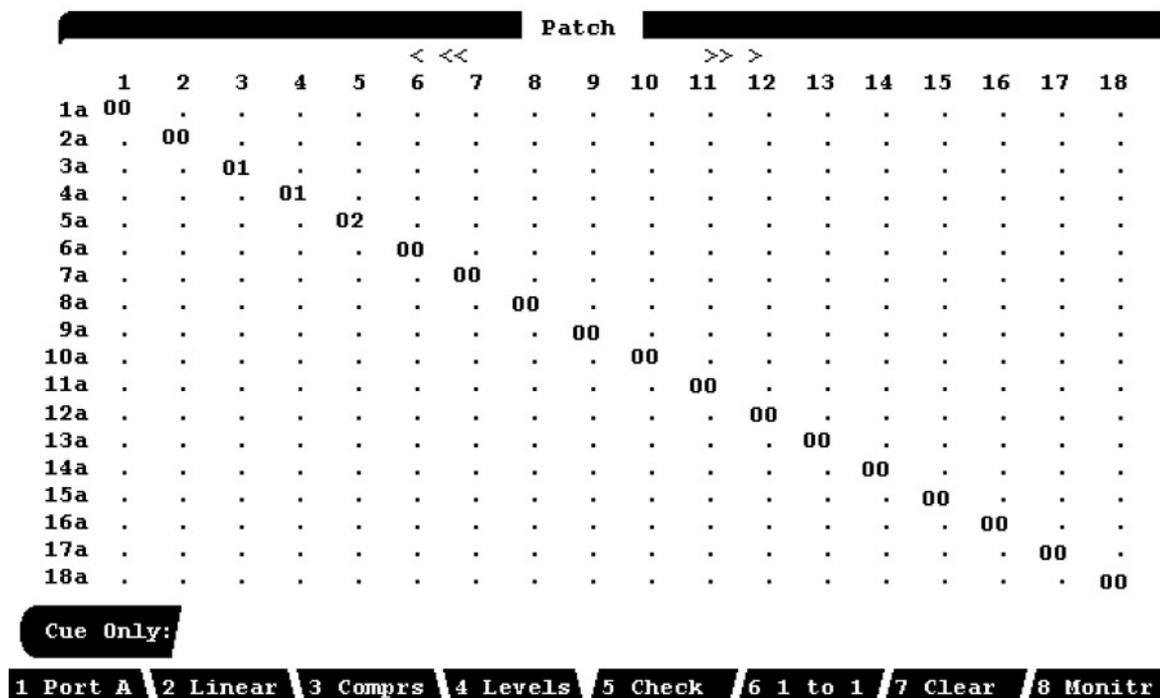


РИСУНОК 3.14 - ДИСПЛЕЙ ВСТАВОК - НАЗНАЧЕНИЯ ПРОФИЛЕЙ

Нажатие на функциональную клавишу [S4] (LEVELS) изменяет Дисплей вставок, чтобы показать профиль постепенного изменения, соответствующий каждому регулятору силы света. Стандартная установка профиля по умолчанию «00» для обычных ламп накаливания и кварцевых. Может быть создано до 15 пользовательских профилей для приспособления к специальным источникам освещения таким как неоновые, холодные катодные и флуоресцентные так, чтобы можно было и на них создавать эффекты Non-Dim

Всплывающая проверка регулятора силы света : Innovator дает возможность просмотреть установки любого индивидуального регулятора силы света без пролистывания дисплея вставок. для того чтобы просмотреть назначение вставки регулятора силы света, нажмите на клавишу [DIMMER] после ввода номера регулятора силы света и [ENTER]. После нажатия на клавишу [ENTER] высвечивается одно из следующих всплывающих окошек.

Если выбранный регулятор силы света соотнесен с каналом сцены, то всплывающее окошко будет выглядеть как на рисунке 3.15 где будет показан номер регулятора силы света, порт выхода, соответствующий канал сцены и уровень пропорциональности.

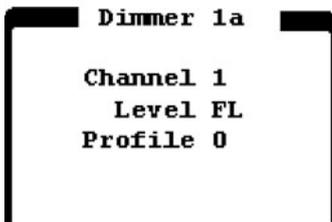


РИСУНОК 3.15 всплывающее окошко диммера №1

Если выбранный диммер соотнесен с автоматизированным устройством освещения, то всплывающее окошко будет выглядеть как на рисунке Рисунок 3.16 где будет показан номер регулятора света, порт выхода, соответствующий канал сцены (если есть), уровень пропорциональности (если есть) номер канала устройства и свойства назначенного устройства.



РИСУНОК 3.16 всплывающее окошко диммера №2

Дисплей установки (дисплей слепой конфигурации)

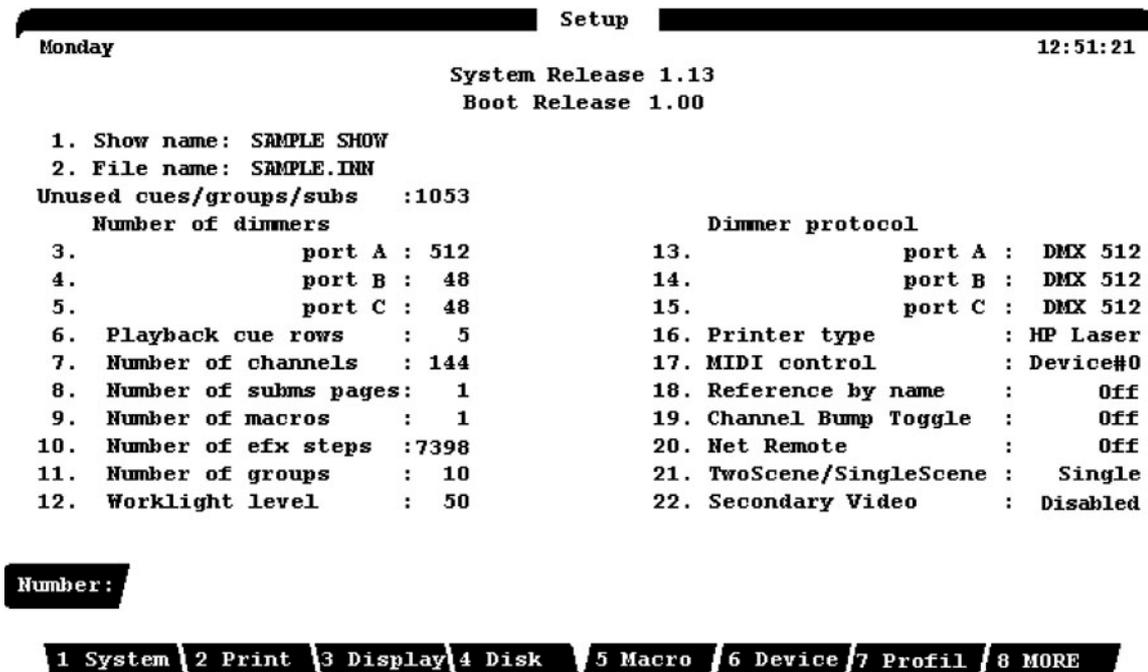


РИСУНОК 3.17 ДИСПЛЕЙ УСТАНОВОК

Назначение дисплея установок : Дисплей установок используется для настройки параметров шоу в соответствии с Вашими запросами. Наиболее доступные для редактирования параметры, показанные на дисплее установок редактируются выбором номера темы на дисплее и после этого нажатием на клавишу ввода. Остальные параметры могут быть отредактированы, путем выбора соответствующей функциональной клавиши, таких как Макрокоманды, Устройства, или Профили. На дисплее установок показываются все текущие параметры установок для шоу. Функции диска и печати также выполняются на дисплее установок.

Содержание дисплея установок: вверху дисплея установок показаны номер Вашей модели Innovator и версии программного обеспечения. Ниже показаны название шоу и имя файла загруженного в

настоящее время шоу. Поля информации дисплея установок обобщены в главе 4: установка системы пульта.

Под дисплей макрокоманд (под Дисплей Установки)

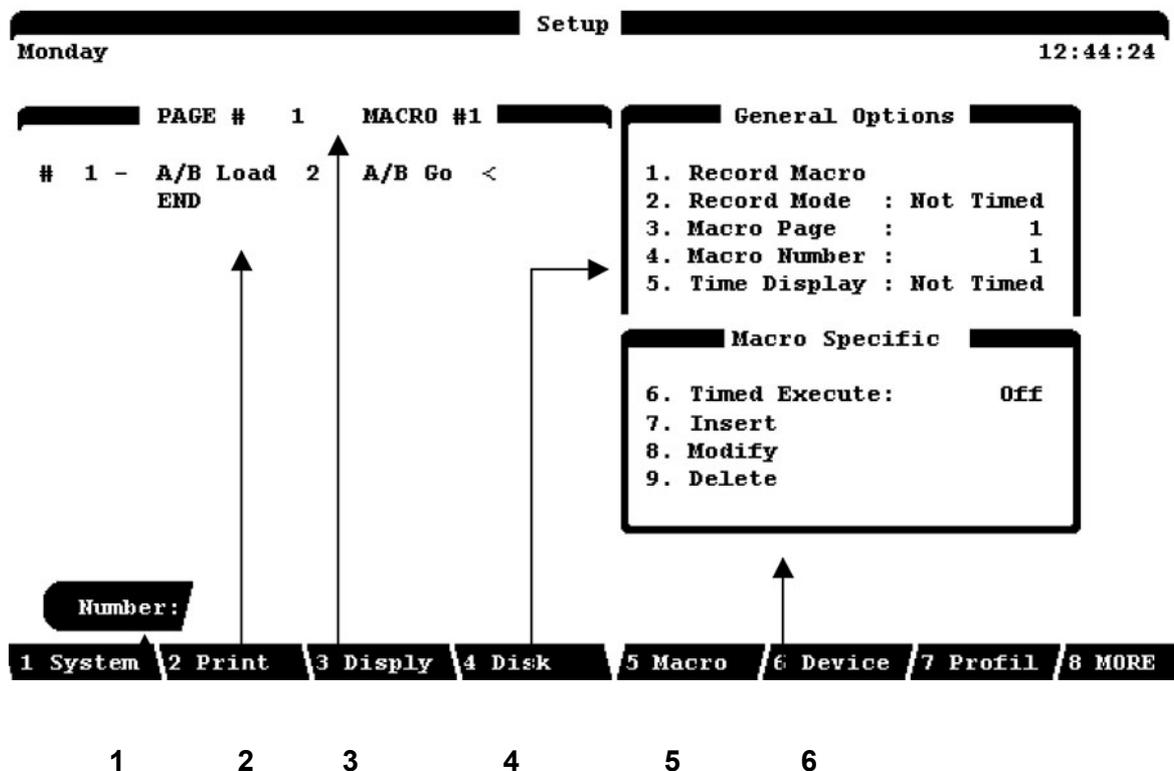


РИСУНОК 3.18 МАКРО ДИСПЛЕЙ

Назначение под дисплея MACRO : Макрокоманды записаны , сконфигурированы и отредактированы в этом под дисплее который может быть доступен с помощью клавиши **(Macro)** или **[S5]**. Макрокоманда это записанная последовательность нажатия клавиш, предназначенная для экономии времени при выполнении повторяющихся серий команд.

Содержание под дисплея макрокоманд: имеется шесть частей клавиш на под дисплее макрокоманд. Это::

1. Командная строка
2. Текущая макрокоманда как записанная, показывающая номер шага в начале строки после записанной последовательности нажатия клавиши.
3. Текущая редактируемая Макрокоманда. Каждая страница содержит 8 макрокоманд и активная текущая страница Макрокоманды соответствуют кнопкам с [M1] по [M8] .
4. Общие опции макрокоманд, пункты меню с 1 по 4 для создания Макрокоманды.
5. специальные опции макрокоманд , пункты меню с 6 по 9 для редактирования текущей Макрокоманды.
6. функциональные клавиши дисплея установки.

Назначение дисплея профиля: профиль это метод создания пользовательской кривой выхода, которое может быть назначено любое количество раз на различные Цветовые картины или регуляторы силы света. Под дисплеем редактора профиля возможен с помощью функциональной клавиши (PROFIL) [S7] на дисплее установки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Глава 18 Профили.

Метки функциональных клавиш: метки функциональных клавиш расположены непосредственно под командной строкой на всех дисплеях. Метки функциональных клавиш описывают функцию каждой функциональной клавиши. Для выполнения команды функции нажмите на одну из функциональных клавиш [S1] - [S8] на пульте. Функции функциональных клавиш изменяются для каждого дисплея.

Дисплей событий реального времени (под дисплеем установки)

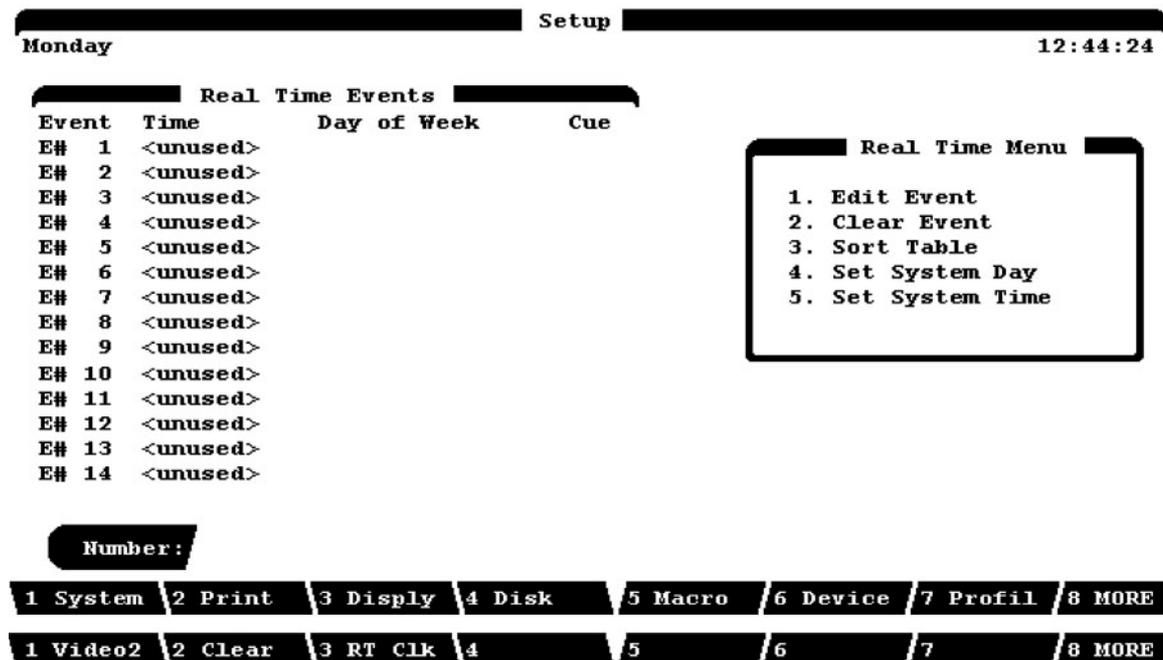


РИСУНОК 3.21 ДИСПЛЕЙ СОБЫТИЯ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЯ

Назначение дисплея события реального времени: Innovator позволяет исполняемым цветовым картинкам основываться на часах реального времени. Этот дисплей используется для установки системных часов и дает назначения сигналов в соответствии с днем и временем исполнения.

Метки функциональных клавиш: метки функциональных клавиш расположены непосредственно под командной строкой на всех дисплеях. Метки функциональных клавиш описывают функцию каждой функциональной клавиши. Для выполнения команды функции нажмите на одну из функциональных клавиш [S1] - [S8] на пульте. Функции функциональных клавиш изменяются для каждого дисплея.

Подисплей принтера. когда на дисплее установки функциональна клавиша [S2] имеет название «Print». При нажатии на нее всплывает следующее меню. Эта функция работает только в том случае, когда пользователь имеет подключенный к пульту принтер. Пользователь может распечатать информацию, сохраненную в устройстве для архивации и с целью сопровождения.

Пользователь может ввести несколько или все цифры от [1] до [3] для выбора печати отдельных элементов данных шоу.

Для выбора предмета печати нажмите на клавишу [ENTER].

После осуществления нужного выбора нажмите на клавишу [ENTER] для начала печати.

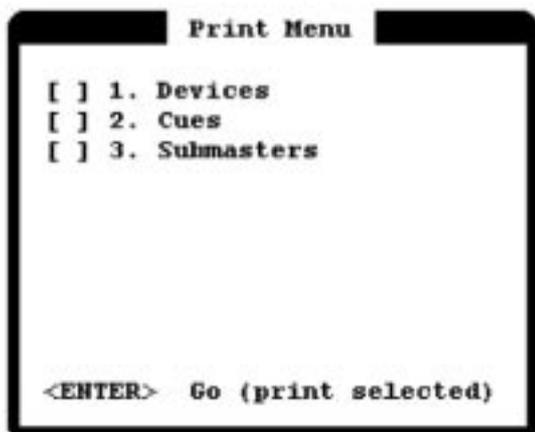


РИСУНОК 3.22 - МЕНЮ ПЕЧАТИ

Под дисплеем диска: когда на дисплее установки функциональная клавиша [S4] имеет название «Disc». При нажатии на нее всплывает следующее меню. Проверьте, что для этой операции у Вас имеется стандартная дискета 3.5" 1.44 МБ

ПРИМЕЧАНИЕ: Здесь используются те же дискеты, что и для компьютеров.

- 1 = Сохранение загруженного в настоящее время шоу на дискету
- 2 = Загрузка уже сохраненного на дискете файла на Innovator.
- 3 = Стирание уже выполненного файла сохраненного на дискете.
- 4 = Изменение имени уже сохраненного на дискете файла
- 5 = Резервировано для будущих функций
- 6 = Инициализация дискеты при первом использовании.
- 7 = Перезагрузка существующей операционной системы с дискеты сопровождения или загрузка обновленного программного обеспечения



РИСУНОК 3.23 МЕНЮ ДИСКЕТЫ

Поддисплей очистки: когда на дисплее установки функциональная клавиша [S8] имеет название «More». При нажатии на клавишу появляется второй уровень функциональных клавиш. Теперь функциональная клавиша [S2] будет иметь имя (CLEAR). Выбор этой клавиши приведет к появлению следующего меню. Меню очистки используется для стирания всего или частичного содержания памяти.

ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ! Если у Вас есть сомнения, то перед очисткой сохраните содержание памяти на дискете. Если данные не сохранены на дискете, то они будут полностью потеряны.

- 1 = Очистка всех сигналов, сохраненных в памяти.
 - 2 = Очистка всех назначений группы, сохраненных в памяти.
 - 3 = Очистка всех назначений вспомогательного управления, сохраненных в памяти.
 - 4 = Очистка всех эффектов, сохраненных в памяти.
 - 5 = Очистка всех Макрокоманд, сохраненных в памяти.
 - 6 = Очищает всего сохраненного содержания.
- Нажатие на любого из номеров приведет к появлению подтверждения. Нажмите на клавишу [ENTER]

для подтверждения или на клавишу **[CLEAR]** для отмены.

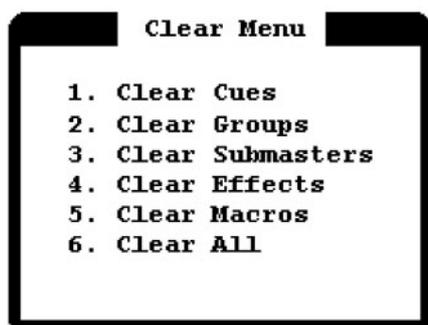


РИСУНОК 3.24 МЕНЮ ОЧИСТКИ

ГЛАВА 4: Установка системы пульта

Использование дисплея установки.

Дисплей дает Вам возможность для конфигурации пульта для соответствия с Вашей общей системой. На дисплее установки Вы также можете изменять основные установки управления, выполнять ключевые системные назначения и выполнять задачи управления печатью и файлами. В данном разделе будет рассмотрен каждый из 22 пунктов меню. Некоторые пункты меню, наряду с функциональными клавишами объясняются более подробно в последующих главах.

- Изменяют параметры дисплея
(смотри темы дисплея воспроизведения и установки в главе 3, Дисплеи.)
- Смена дисплея на дополнительном внешнем мониторе
(смотри приложение G: внешний монитор)
- Выполнение команды печати
(Глава 12, Утилиты, Предупреждения, Печать, и установки «по умолчанию».)
- Сохранение, просмотр, копирование, стирание и редактирование файлов с дискет
(Глава 13, Память.)
- Назначение автоматизированных устройств, и создают и редактирование установок
(Главы 23 и 24, автоматизированные устройства освещения и программирование подвижных прожекторов)
- Создают профилей и просмотр профилей
(Глава 18, Профили)
- Запись макрокоманды, выбор текущей страницы макрокоманды просмотр содержания макрокоманды
(Глава 21, Макрокоманды.)

Установка системы

На дисплее установки, Вы можете использовать соответствующие пронумерованные пункты на дисплее, для определения номера диммера и каналов, использованных в шоу, а также включение или отключение периферийных устройств таких как ручной пульт дистанционного управления или интерфейс MIDI. Установочные назначения остаются в памяти даже после выключения пульта и повторного его включения. Когда память пульта очищена, назначения установки системы обнуляются на заводские установки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: Для получения дополнительной информации относительно сохранения Установочных назначений смотри тему системные установки в памяти в главе 13, Память.

```

Monday                               Setup                               12:51:21
System Release 1.13
Boot Release 1.00

1. Show name: SAMPLE SHOW
2. File name: SAMPLE.INN
Unused cues/groups/subs :1053
Number of dimmers
3. port A : 512
4. port B : 48
5. port C : 48
6. Playback cue rows : 5
7. Number of channels : 144
8. Number of subms pages: 1
9. Number of macros : 1
10. Number of efx steps :7398
11. Number of groups : 10
12. Worklight level : 50
Dimmer protocol
13. port A : DMX 512
14. port B : DMX 512
15. port C : DMX 512
16. Printer type : HP Laser
17. MIDI control : Device#0
18. Reference by name : Off
19. Channel Bump Toggle : Off
20. Net Remote : Off
21. TwoScene/SingleScene : Single
22. Secondary Video : Disabled

```

Number:

1 System 2 Print 3 Display 4 Disk 5 Macro 6 Device 7 Profil 8 MORE

РИСУНОК 4.1 ПРИМЕР ДИСПЛЕЯ УСТАНОВОК

1. Название шоу

Пункт меню установки 1 обеспечивает возможность добавления алфавитно-цифровой метки к файлу шоу. Название шоу отличается от имени файла шоу. Имя шоу появляется только на дисплее установки и может быть просмотрено только тогда, когда шоу находится в активной памяти.

ПРИМЕР: Дать название шоу для шоу на дисплее установки

1. Нажмите [1] на наборной панели данных.
2. Используя кнопки субмастера или кнопки на дополнительной наборной панели ASCII введите алфавитно-цифровое имя шоу или любой номер с наборной панели канала и нажмите на **[ENTER]**

2. Имя файла

Пункт меню установки 1 обеспечивает возможность дать файлу шоу из текущей памяти имя с системе DOS. Название файла отличается от имени шоу и должно соответствовать правилам системы DOS и не превышать 8 символов. При просмотре на компьютере в директории диска это имя будет выглядеть как «xxxxxxx.INN»

ПРИМЕР: Дать название шоу для шоу на дисплее установки

1. Нажмите [2] на наборной панели данных.
2. Используя кнопки субмастера или кнопки на дополнительной наборной панели ASCII введите алфавитно-цифровое имя шоу или любой номер с наборной панели канала и нажмите на **[ENTER]**

ПРИМЕЧАНИЕ: текущее программное Innovator не дает возможности автономного редактирования шоу

3 - 5. Количество диммеров

Пульт управления Innovator оборудован 3 мультиплексными портами вывода данных диммеров. Максимальная вместимость каждого порта составляет 512 диммеров. Минимальное количество 48.

ПРИМЕР: назначать количество диммеров, адресованных на каждый из 3 портов данных:

1. Нажмите [3] **[ENTER]** и выберите порт А.
2. Нажать [#] **[ENTER]** введите количество диммеров на этом порте. Допустимая величина от 48 до 512

3. Повторите пункты меню 4 и 5, для установок диммеров на порты В и С

ПРИМЕЧАНИЕ: Обратитесь к пунктам меню 13 - 15 в этой главе для назначения протокола данных диммера.

6. Количество воспроизведения рядов цветowych картин.

Эта тема зарезервирована для дальнейших функций программного обеспечения.

7. Количество каналов

Максимальное число каналов управления на пульте Innovator составляет 384. Это количество не должно быть перепутано с числом фадеров каналов ручного управления. Допустимое количество для этого пункта меню составляет от 48 до 384 в зависимости от требования вашего шоу.

ПРИМЕР: назначить количество каналов, нужных для данного шоу:

1. Нажмите [7] [ENTER] и выберите тему меню количества каналов.
2. Нажмите [#] [ENTER] введите количество каналов. Допустимая величина от 48 до 384

ПРИМЕР: Для установки шоу с 200 каналами:

1. Нажмите [7] [ENTER]
2. [200] [ENTER]

ПРИМЕЧАНИЕ: количество каналов может быть изменено без очистки памяти. Если Вы уменьшаете количество каналов или диммеров и позднее их обнуляете, то будут запомнены предыдущие назначения вставок. *Если Вы увеличиваете количество каналов или диммеров на шоу, которое было прочитано с дискеты, то назначения вставок не будут запомнены. Смотри раздел 5, установка программных вставок.*

ПРИМЕЧАНИЕ: Увеличение количества каналов будет влиять на количество сигналов, групп, суб-мастеров и макрокоманд.

8. Количество страниц субмастера

Пульт управления Innovator может поддерживать до 8 страниц назначений субмастера в зависимости от определенных установок, выбранных пользователем. Каждая «страница» может содержать до 24 назначений субмастера соответствующих 24 ползункам субмастера и соответствующих кнопок. В максимальной конфигурации это позволяет сделать в общей сложности до 192 назначений.

ПРИМЕР: назначить количество страниц субмастера для данного шоу:

1. Нажмите [8] [ENTER] выберите номер пункта меню страниц субмастера.
2. Нажмите [#] [ENTER], введите номер страниц. Допустимое значение от 1 до 8

ПРИМЕЧАНИЕ: Увеличение количества страниц субмастера будет влиять на оставшееся количество сигналов, групп и макрокоманд.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Смотрите главу 7 основные операции субмастера и главу 14 Дополнительные операции субмастера для получения дополнительной информации о работе с субмастером и страницами субмастера.

9. Количество Макрокоманд

Пульт управления Innovator имеет возможность поддержки до 1000 Макрокоманд. Макрокоманда - это записанная последовательность команд, которая может быть воспроизведена нажатием одной из клавиш макрокоманд на наборной панели дисплея.

ПРИМЕР: назначить количество макрокоманд, возможных для данного шоу:

1. Нажать [9] [ENTER] Выберите тему меню количество макрокоманд.
2. Нажать [#] [ENTER], введите количество Макрокоманд. допустимое значение от 0 до 500*

* *зависит от конфигурации*

ПРИМЕЧАНИЕ: Увеличение количества макрокоманд будет влиять на оставшееся количество сигналов, групп и страниц субмастеров.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Для получения дополнительной информации по работе и программированию макрокоманд обратитесь к главе 21 Макрокоманды.

10. Количество шагов эффектов.

Пульт управления Innovator имеет возможность поддержки до 600 записанных эффектов. Имуществу(-результатам). В отдельности и эффект может иметь до 100 шагов. Общее количество шагов для всех эффектов составляет - 9,999. Эффект может быть простой последовательностью прохождения кана-

лов или комплексной серией сигналов и групп.

ПРИМЕР: назначить количество эффектов, возможных для данного шоу:

1. Нажать [10] [ENTER] Выберите тему меню количества эффектов.
 2. Нажать [#] [ENTER], введите количество эффектов. допустимое значение от 0 до 9.999*
- * *зависит от конфигурации*

ПРИМЕЧАНИЕ: Увеличение количества эффектов будет влиять на оставшееся количество сигналов, групп и страниц субмастеров.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Для получения дополнительной информации по работе и программированию эффектов обратитесь к главе 15 Эффекты.

11. Количество групп

Пульт управления Innovator имеет возможность поддержки до 500 групп. Группа это записанная последовательность каналов и уровней, подобных сигналу но без синхронизации информации. Первичная цель для группы это быстрый вызов серий связанных каналов и их пропорциональных уровней для легкой установки уровней при создании сигнала.

ПРИМЕР: назначить количество групп возможных для данного шоу:

1. Нажать [11] [ENTER] Выберите тему меню количества групп.
 2. Нажать [#] [ENTER], введите количество групп. допустимое значение от 0 до 500*
- * *зависит от конфигурации*

ПРИМЕЧАНИЕ: Увеличение количества групп будет влиять на оставшееся количество сигналов, макрокоманд и страниц субмастеров.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Для получения дополнительной информации по работе и программированию групп обратитесь к главе 14 Группы.

12. Уровень рабочего освещения.

В зависимости от приобретенной модели, пульт управления Innovator имеет от 1 до 3 разъемов на задней панели для подключения рабочего осветителя S-образной формы. Если была приобретена эта опция, номер установки здесь является выходным уровнем. Эта тема меню используется для установки уровня интенсивности рабочего освещения пульта.

ПРИМЕР: назначить уровень яркости для рабочего освещения пульта:

1. Нажать [12] [ENTER] Выберите тему меню рабочего освещения пульта.
2. Нажать [#] [ENTER], введите нужный уровень. Допустимое значение от 0 до 100

13. - 15. Протокол диммера

Пульт управления Innovator может выбирать между двумя различными протоколами диммера для выхода пульта: DMX512 (USITT стандарт 1990) и CMX (протокол Colortran Мультиплекс). Новейшие системы будут использовать DMX. Если ваша система - модернизирована для работы с продуктом Colortran Вам может быть необходим CMX.

Пульт помнит установку протокола диммера, при выключении пульта но тогда, когда Вы делаете «жесткую очистку» удерживанием клавиши [CLEAR] во время загрузки системы. Также имеются другие условия, при которых протоколы могут быть обнулены.

- при загрузке на пульт нового программного обеспечения
- При разряде батареи RAM

ПРИМЕР: назначить протокол для портов выходов диммера:

1. Нажать [13] [ENTER] Выберите в теме меню порт А
 2. Нажать клавиши со стрелкой вверх или вниз: используя эти клавиши выберите либо DMX512 либо CMX
 3. Нажать [#] [ENTER], Нажать для подтверждения выбора.
1. Нажать [13] [ВВОДЯТ]([ВХОДЯТ]) в порт(канал) выборов пункт меню

ПРИМЕЧАНИЕ: Если Вам необходимо использовать протокол диммера отличный от DMX512 или CMX, (такие как например AMX или аналоговое управление) имеется ряд приспособленных конвекторов протоколов. Они могут быть как арендованы так и куплены у поставщиков театрального оборудования от Colortran. Для получения большей информации Вы можете позвонить в службу поддержки

16. Тип Принтера

Пульт управления Innovator имеет возможность отправки информации на один из типов принтера. Эта функция позволяет пользователю распечатать информацию о шоу. Могут быть использованы типы принтеров серии лазерных HP и Epson LX. По вопросу требований совместимости смотрите руководство Вашего принтера.

ПРИМЕР: определить выход принтера:

1. Нажать [16] [ENTER] выберите в меню тип принтера
2. Нажать стрелку вверх или вниз использование стрелок вверх или вниз позволяет выбрать либо *HEWLETT-PACKARD LaserJet* либо *Epson LX*
3. Нажать [ENTER], для подтверждения выбора.

ПРИМЕЧАНИЕ: Для получения дополнительной информации о печати обращайтесь к главе 12 Утилиты, предупреждения, Печать и установки по умолчанию.

17. Управление MIDI

Этот пункт меню, зарезервированный для будущих функций.

18. Обращение по имени

Этот пункт меню, зарезервированный для будущих функций.

19. Переключатель ударных канала

Пульт а управления Innovator модели 24/28, 48/96 и 72/144 имеют кнопку ударников, связанную с индивидуальным ползунком канала. Этот пункт меню позволяет потребителю изменить работу кнопок ударных каналов от мгновенного включения/выключения поддерживающего вкл/выкл. Когда сделана установка «off» (выключено) ударные кнопки нормально быстро мгновенно мигают до полного. При установке в положение выключено, кнопки ударных каналов изменяются и работают как быстрое отключение постоянного контакта

ПРИМЕР: Для включения или отключения работы ручного пульта дистанционного управления :

1. Нажать [19] [ENTER] выберите в меню пункт Channel Bump Toggle (переключатель ударных каналов)
2. Нажать стрелку вверх или вниз. Используя клавиши курсора со стрелками выберите либо On либо Off
3. Нажать [ENTER], нажмите для подтверждения выбора.

20. Дистанционное сетевое управление

Этот пункт меню, зарезервирован для будущих функций

21. Одна сцена / две сцены

Все модели пульта управления Innovator кроме модели 600 имеют ручные ползунки каналов. Эти ползунки располагаются в двух рядах либо 24, 48, или 72 в каждом. В режиме одной сцены, каждый ползунок представляет канал управления. В режиме двух сцен. Канал на верхней строке дублируется на второй строке и фейдер воспроизведения A/B служит как сплит - фейдер (фейдер разделения) для управления сценами. в таблице ниже показаны различные возможности ползунков ручного управления каналом.

Модель	общее кол-во фейдеров	одна сцена		две сцены	
		верхний ряд	второй ряд	верхний ряд	второй ряд
24/48 Новатора	48	1 - 24	25 - 48	1 - 24	1 - 24
48/96 Новатора	96	1 - 48	49 - 96	1 - 48	1 - 48
72/144 Новатора	144	1 - 72	73 - 144	1 - 72	1 - 72

ПРИМЕР: для того, чтобы переключить между режимами одиночной и двойной сцены для ползунков ручного управления каналов.

1. Нажать [21] [ENTER] Выберите в меню одиночную / двойную сцену single Scene/Two Scene
2. Нажать стрелки [вверх] или [вниз], используйте курсорные клавиши для выбора одиночной или

двойной сцены.

3. Нажать [ENTER], нажмите для подтверждения выбора

22. Вторичный монитор

Чтобы сконфигурировать опции работы второго монитора, нажмите [SETUP] на наборной панели дисплея. Пункт меню #22 покажет слово «Disabled» (невозможно). Нажмите [22] [ENTER], чтобы выбрать этот пункт. Пункт меню будет изменен на противоположный. (смотрите рисунок 4.2 ниже)

```
18. Reference by name : Off
19. Channel Bump Toggle : Off
20. Net Remote : Off
21. TwoScene/SingleScene : Single
22. Second Video : Disabled
```

◀ 5 Macro 6 Device 7 Profil 8 MORE

РИСУНОК : 4.2 Дисплей установок - нижний угол

При использовании клавиш курсора [вверх] или [вниз], выберите нужный режим. Для получения дополнительных инструкций обращайтесь к приложению E: Вторичный монитор.

ГЛАВА 5: Установка программных вставок (патчей).

Что такое - программная вставка (патч)?

Термин «патч» относится к таблице, которая показывает, какие номера диммеров какими управляются каналами.

Диммеры в свою очередь подают электрический ток в цепь, которая подключается к осветительным приборам. В более ранних системах освещения, связь приборов и диммеров осуществлялась с помощью так называемых «жестких» патчей. Жесткий патч представлял из себя подключение цепи к диммеру с помощью проводов (телефонный патч) или ползунковый патч

Более ранние пульта освещения имели диммеры, управляемые каждый своим ползунком.

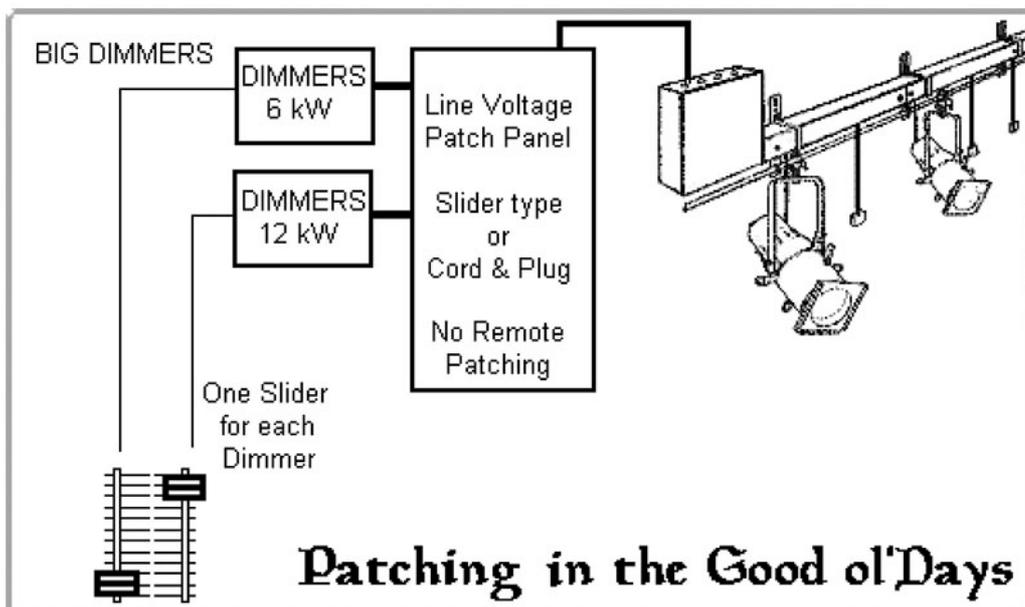


РИСУНОК 5.1А функциональная диаграмма более ранних систем освещения.

Более новые пульты управления типа серии Innovator, позволяют Вам, управлять рядом диммеров с помощью одного канала управления (программный патч) Если театр использует жесткий патч от сети к диммеру, а пульт управления имеет программный патч, то может быть связь до трех номеров на каждый осветительный прибор: номер сети, номер диммера и номер канала управления.

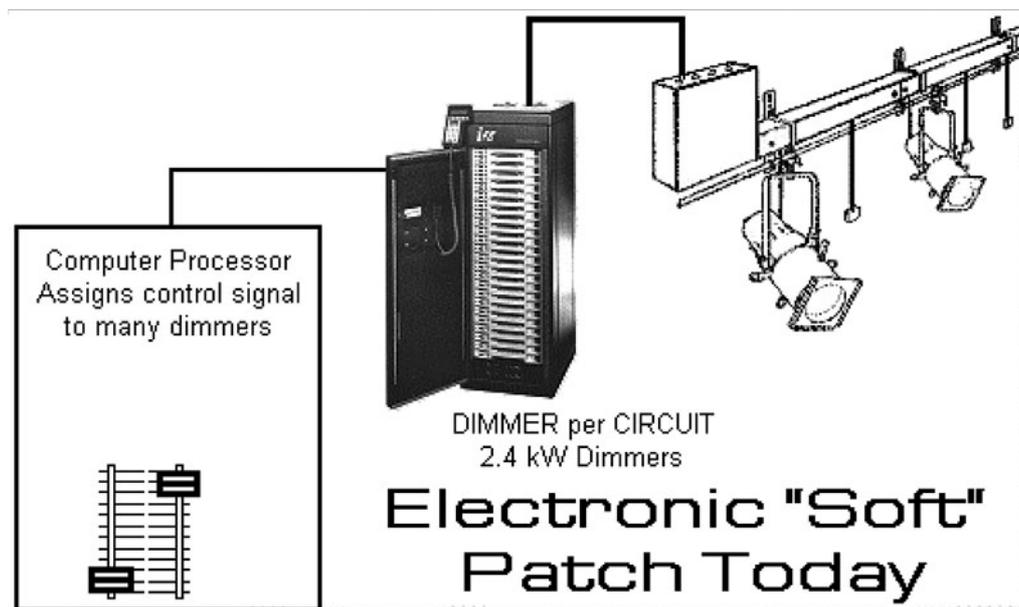


РИСУНОК 5.1В функциональная диаграмма патч системы управления освещением.

Когда диммер управляется патчем канала и после этого начинает управляться новым каналом, то диммер лишается предыдущего назначения. Назначение предыдущего канала стирается без предупреждения и диммеру дается назначение нового канала.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Помните, что диммер может управляться только одним каналом, но канал может управлять любым количеством диммеров.

Четыре параметра патча

На пульте управления Innovator, имеются пять возможных элементов назначения патча. Это следующие элементы:

Номер диммера : Это - номер данных диммера DMX или CMX

Номер канала: Это - канал управления, на который отвечает диммер

Уровень: Это - модификатор уровня и по сути процентное соотношение к уровню канала получаемом пропорциональным выходом. По умолчанию FL (полный) или 100 %.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Обратитесь к главе 20 Дополнительные опции патчей. для получения дополнительной информации.

Профиль: Это - кривая выхода. Стандартные диммеры дают кривую, называемую «Законом квадрата» которая зрительно видится как плавное изменение яркости. Однако другие источники света, некоторые автоматизированные устройства и Non Dim (не гаснущие) нуждаются в установке диммеров на различные выходы для получения нужного результата.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Обратитесь к главы 18 : Профили для получения дополнительной информации по созданию и назначению профилей.

Устройство: Это - канал автоматизированного устройства, которому может дать ответ выходной адрес данного диммера. Заметьте, что адрес диммера может быть назначен как каналу сцены так и каналу устройства. Когда диммер назначит каналу устройства он может быть также показан как имя свойства для данного устройства.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Обратитесь к главе 23, Подвижные прожекторы для получения дополнительной информации о работе и программировании каналов устройства и подвижных прожекторов.

Дисплеи патча

Дисплей патча состоит из 3 таблиц, по одной для каждого из трех выходов DMX или CMX. Выходы (диммер или управление автоматизированным устройством) показывается слева от дисплея. Каналы

перечислены в верхней части . Текущий пропорциональный уровень, или % уровень диммера показывается в ячейке, соответствующей пересечению колонки канала и строки выхода в таблице.

		Patch																	
		<<<						>>>											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1a	FL
2a	.	FL
3a	.	.	FL
4a	.	.	.	FL
5a	FL
6a	FL
7a	FL
8a	FL
9a	FL
10a	FL
11a	FL
12a	FL
13a	FL
14a	FL
15a	FL
16a	FL	.	.	.
17a	FL	.	.
18a	FL	.

Cue Only:

1 Port A 2 Linear 3 Compr 4 Levels 5 Check 6 1 to 1 7 Clear 8 Video2

РИСУНОК 5.2 ПРИМЕР ДИСПЛЕЯ ПАТЧА

Патчирование каналов на диммеры

На дисплее патча Вы начинаете команду патча , нажатием номера канала, который Вы хотите назначить, после нажатия на клавишу [DIMMER]. В этой точке, Вы можете ввести назначение (я) номера диммера. Для назначения больше чем одного диммера введите список диммера, который содержит диапазон диммеров с помощью клавиш [[AND], [MINUS], и [THRU]. Выполните команду, нажатием на клавишу [ENTER].

ПРИМЕР: Для патча (вставки) канала 2 на диммер 51 в дисплее патча

[2] [DIMMER] [51] [ENTER]

Командная строка пульта ответит следующим образом: **Channel 2 To Dimmer 51 At Full** (канала 2 на диммер 51 на полный)

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО: Во всех командах патчирования нет необходимости определять номера каналов с помощью клавиш каналов. Пульт автоматически предполагает, что этот канал адресован на первую часть команды и диммер на вторую часть при использовании клавиши [DIMMER]

Патч от 1 до 1

Используйте функциональную клавишу (**PATCH 1 TO 1**) на дисплее патча для установки каждого канала управления на диммер с тем же номером. (то есть канал 1 на диммер 1, канал 2 на диммер 2, и т. д.). Эта настройка сделана по умолчанию для таблицы патча .

Функциональная клавиш (**PATCH 1 TO 1**) может быть использована на дисплее патча , для возврата соответствия каналов и диммеров один к одному. При выполнении этой команды, закрепленные диммеры, не-тусклые диммеры, уровни пропорциональных диммеров и профили сохраняются. Перед выполнение команды Патч 1 к 1 пульт дает запрос на подтверждение выполнения.

ПРИМЕР: установить патч 1 к 1 на дисплее патча :

1. (**PATCH 1 TO 1**) [ENTER] (появится предупреждающий запрос «WARNING»)
2. [1] (выполнение команды.)

Каналы автоматизированных устройств

Каналы автоматизированных устройств выбираются на дисплее установки с помощью функциональной клавиши (Device). Для редактирования определения (номер 3) чтобы изменить назначение устройства и для выбора назначения выхода диммера устройства и порта следуйте меню устройства на этом дисплее. При выполнении назначений диммера и канала, обратите внимание, что номера диммеров, которые высвечиваются красным цветом имеют назначенные автоматизированные устройства.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Помните, что позиция выхода диммера может быть занята диммером и автоматизированным устройством одновременно. Если диммеры и автоматизированные устройства назначены на одинаковую позицию диммера, то и диммер и автоматизированное устройство будут контролироваться одним и тем же каналом. Таким образом, желательно отделить диммеры и автоматизированные устройства на разные порты.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Смотрите главе 23, Подвижные прожекторы, для получения дополнительной информации работе и программировании автоматизированного

ГЛАВА 6: Уровни установки каналов

Режим предварительной установки на две картины.

(Все модели Innovator кроме 600)

Когда Вы установили режим работы на две картины TWO SCENE, то первое на что Вы должны обратить внимание, это то, что кросс фейдер A/B управляет выходом одной картины, 1 или 2. Кросс фейдер A управляет картиной 1 так, что когда кросс фейдер находится вверху своего пути, картина 1 «полная». Кросс фейдер B управляет картиной 2 так, что когда кросс фейдер находится внизу своего пути, картина 2 «полная» (назад к кроссфейдеру A). Когда оба кросс фейдера двигаются вместе то это выглядит как постепенная замена содержания одной картины на другую. Имея отдельные кросс фейдеры, Вы можете постепенно погасить одну картину до того как погасится другая или наоборот. Этот тип кросс фейдеров называется Сплит кроссфейдеры.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : В режиме предварительной установки с двумя картинами, позиции фейдера канала всегда определяет уровень выхода сцены

фейдеры канала или наборная панель в режиме мульти-картины

(Все модели Innovator кроме 600)

В режиме мульти-картины, Вы можете использовать наборную панель или фейдеры канала, для ввода, записи и редактирования уровней в памяти пульта. Вы можете также позже воспроизводить Цветовая картина с помощью клавиши [GO]. Это единственная разница в работе между режимом предварительной установки двух-картин и режимом мульти-картин (память)

В режиме предварительной установки с двумя картинами, фейдер канала всегда управляет непосредственным уровнем сцены. Вы не можете использовать фейдер канала для редактирования любого «слепого» дисплея. Когда Вы работаете с режимом мульти-картин, Вы можете управлять уровнями каналов на любом дисплее фейдером канала или с наборной панели. Если Вы хотите использовать фейдер канала, для управления уровнем канала, который был установлен с помощью наборной панели или сигналом, то Вы должны вначале переместить фейдер канала, чтобы привести его в соответствие с текущим уровнем канала на дисплее. чтобы соответствовать(согласовать). Как только уровень согласован, уровень канала изменить цвет, чтобы показать, что теперь фейдер управляется. Это может быть названо как операция «соответствие и захват» операция. Вы можете установить уровень в любое время с наборной панели но фейдер всегда должен соответствовать и быть захваченным если он не установлен на текущий уровень канала.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : следующие действия могут привести фейдеры к временной потере контроль над каналами во время работы в режиме мульти-картины.

- Установка уровней с наборной панели.
- Выполнение сигналов с помощью кнопки GO.

Вы должны согласовать и захватить для восстановления управления фейдерами над этими каналам.

Команды наборной панели

В режиме мульти-картины, уровни каналов вводятся и записываются в командной строке, для чего используется наборная панель ввода данных. После введения номера в командную строку, пульт

автоматически по умолчанию принимает, что эти каналы были адресованы (там где нет клавиши канала) Клавиша [DIMMER] возможная для прямого управления индивидуальными диммерами и для использования команд патчирования.

Кроме того, функциональная клавиша (LEVELS) может использоваться для переключения на дисплей режима диммера, который прямо адресует диммеры. Нет необходимости нажимать на клавишу [ENTER] после введения уровня канала.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : При вводе номера в командной строке нажатием клавиши нет никакой клавиши «Канала». Пульт автоматически соотносит номер с номером канала.

ПРИМЕР: Установить канал 2 на уровень 75 %:

[2] [AT] [75] (В командной строке появляется “Channel 2 AT 75%” (канал 2 на уровень 75%))

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Смотрите тему проверки диммера в главе 12, Утилиты. предупреждения, печать и установки по умолчанию.

При определении уровня кратным 10, Вы должны ввести 0. Если Вы введете [5], то пульт понимает это как 05 %; если Вы введете [8], пульт то пульт понимает это как 08 %;; и т. д.

ПРИМЕР: Установить канал 2 на уровень 07 %:

[2] [AT] [75] (В командной строке появляется “Channel 2 AT 07%” (канал 2 на уровень 7%))

Списки канала

Вы можете использовать клавиши **[AND]**, **[THRU]**, и **[MINUS]** для составления списков каналов и других тем. Вам не требуется вводить список в какой-либо определенной **последовательности**. Вы можете вообще вводить в список каналы в той последовательности, в которой Вы о них думаете.

ПРИМЕР: Если вводите нажатия клавиш следующим образом

[12] [THRU] [24] [AND] [36] [MINUS] [23] [AT] [FULL]

В командной строке появляется «Channels 12 > 24 + 36 - 23 AT Full»

(каналы 12 > 24 + 36 - 23 на полный)

СОВЕТ: с помощью клавиши [THRU] темы могут быть просмотрены снизу вверх или сверху вниз.

ПРИМЕР: Основной канал и синтаксис уровня Командной строки на любом дисплее канала / уровня:

[#] [AT] [#] (В командной строке появляется Channels # AT #)

ПРИМЕР: Ниже перечислены общие примеры разновидностей команд канала / уровня:

[#] [AT] [#] (Установка единичного канала на уровень)

[#] [AND] [#] [AT] [#] (Установка двух различных каналов на один и тот же уровень.)

[#] [THRU] [#] [AT] [#] (Установка списка последовательности каналов на один и тот же уровень)

[#] [THRU] [#] [MINUS] [#] [AT] [#] (Установка списка последовательности каналов минус одиночный канал на один и тот же уровень.)

Захваченные Каналы

Термин «захваченные каналы» относится к тем каналам, уровень которых регулируется в настоящее время. Уровни захваченных каналов показываются на дисплее в желтой рамке. При вводе в командную строку команды установки уровня, каналы перечисленные в команде «захватываются» Все захваченные каналы находятся под прямым управлением трекбола (смотрите следующий раздел , трекбол). Когда уровни захвачены, любая команда, которая начинается с [AT] воздействует на захваченные в настоящее время каналы

ПРИМЕР: Установить каналы 6 - 9 на 100 %, и после обнулить их на 65 %:

1. **[6] [THRU] [9] [AT] [FULL]** (Каналы 6 - 9 установлены на 100 %, остаются захваченным.)

2. **[AT] [65]** (Каналы 6 - 9 установлены на 65 %, остаются захваченным.)

3. Нажать клавишу **[CLEAR]** чтобы освободить захваченные каналы.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Клавиша **[CLEAR]** освобождает захваченные каналы, но Командная строка должна быть “Пустой”, иначе клавиша **[CLEAR]** будет работать как клавиша возврата на один символ для стирания последовательности нажатия в командной строке.

У Вас нет необходимости устанавливать каналы на уровень в командной строке для их захвата. Они могут быть захвачены простым просмотром и нажатием на клавишу [ENTER].

ПРИМЕР: Для захвата одиночного канала, без установки уровня:

[#] [ENTER]

ПРИМЕР: захватить каналы 5 - 20 и канал 30, без установки уровня:

[5] [THRU] [20] [AND] [30] [ENTER]

Когда Командная строка “пуста”, и нет захваченных каналов, нажатие клавиши [ENTER] захватывает все рабочие каналы (все ненулевые каналы). Исключение - нажатие клавиши [ENTER], не захватывает никаких автоматизированных устройств. Автоматизированные устройства должны быть адресованы специально.

ПРИМЕР: захватывать все активные каналы (каналы больше нуля):

[ENTER] (Все ненулевые каналы теперь захвачены на трекбол.)

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Все захваченные каналы не подвергаются влиянию выполненного сигнала ; нажатие кнопки GO не действует на них даже если каналы имеют новые назначенные уровни в новом сигнале. Захваченные каналы остаются под активном управлении трекбола до тех пор, пока они не будут освобождены от управления нажатием на клавишу [CLEAR].

Управление трекбола.

Трекбол используется для пропорциональной регулировки уровней индивидуальных или кратных каналов вверх или вниз. Всякий раз при захвате любых каналов, их уровни регулируются трекболом. ПРИМЕР: Чтобы установить каналы на 50 %, и затем использовать трекбол для регулировки уровня на дисплеях сцены, предварительного просмотра и списка треков.

[# список] [AT] [50] (список каналов, теперь активен на трекболе, даже если указанный уровень нулевой.)

ПРИМЕР: захватывать каналы на их активных уровнях в дисплеях сцены, Предварительного просмотра, Группы, и Списка треков

[# список] (Каналы в списке теперь захвачены и управляются трекболом.)

ПРИМЕЧАНИЕ: Если Вы находите, что цвет трекинга каналов не соответствует дисплею, возможно, что Вы случайно сдвинули трекбол в то время пока каналы были захвачены. Это возможно, если движение трекбола очень легкое, так что они движется внутри без изменения уровней каналов на дисплее. Если Вы заметите, что цвет трекинга изменился, то имеет смысл проверить на дисплее списка треков, что уровни все еще отслеживаются.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Смотри глава 10, Редактирование сигналов и режимы использования треков.

Пропорциональное управление с помощью трекбола.

При использовании трекбола, на все захваченные каналы идет пропорциональное воздействие. Работа с пропорциональным управлением такая, что данное вращение трекбола может вызвать большее изменение чтобы перейти на более высокий уровень чем к низшему уровню. Для Примера, если канал захвачен на 10 % и трекбол повернулся на 1/2 уровень, может увеличиваться до 20 % (10 очков). Если тот же самый канал захвачен в 40 %, и трекбол повернулся на 1/2 уровень может увеличиться на 80 % (40 очков).

ПРИМЕР: Канал 1 - на 25 %, и канал 2 - на 50 %. Каналы 1 и 2 захватываются и управление передается на трекбол. Если используется трекбол для перемещения канала от 1 на 50 %, то канал 2 будет переведен на полный. Если трекбол будет перемещен далее, канал 1 будет увеличиваться пока также не достигнет полного. Это известно как «превышение диапазона». Поскольку трекбол используется также для уменьшения уровня, канал 1, начнет первым уменьшаться от полного. Когда он достигнет 50 %, начнет уменьшаться канал 2. В итоге Вы можете с помощью трекбола вернуть все каналы к их первоначальным уровням, при условии, что Вы сохраните управление трекболом.

Поскольку Вы можете управлять трекболом уровнями пропорционально, Вы можете увеличивать интенсивность освещения на сцене без видимого изменения или смешивания цветов. И из-за способности к превышению диапазона с помощью трекбола, у Вас есть возможность довести все каналы до полного и после этого иметь возможность вернуть их к первоначальному виду.

Восстановление уровней каналов (“Отмена”)

Вы можете использовать функциональную клавишу (RESTOR) для восстановления уровней канала на их прежние уровни на команду установки последнего уровня.

Функциональная клавиша (RESTOR) доступна в дисплеях Сцены, предварительного просмотра и списке треков. Хотя команда предыдущего уровня может быть не представлена в истории командной строки, она все равно остается доступной с помощью команды восстановления.

Каналы могут быть восстановлены избирательно путем ввода списка каналов, которые Вы хотите восстановить на их прежние уровни.

ПРИМЕР: для восстановления уровней каналов с дисплеев сцены, предварительного просмотра, группы субмастера и списка треков.

(RESTOR) [ENTER] (Восстанавливаются все каналы.)

- Или -

(RESTOR) [# Список] [ENTER] (Восстанавливаются только каналы из списка.)

Использование функциональной клавиши (RESTOR) повторно переключает между двумя последними последовательными уровнями, которые были назначены каналу.

ПРИМЕР: переключить два последних назначенных уровня канала с дисплеев сцены, предварительного просмотра, или списка треков.

1. **[# list] [AT] [#] [ENTER]**

2. **(RESTOR) [ENTER]** (Высвечивает установки уровней канала перед последней командой установки уровня)

3. **(RESTOR) [ENTER]** (переключает назад к новым уровням, установленным последней командой)

На дисплее сцены, команда Restore всегда восстанавливает каналы на последние назначенные уровни последнего сделанного изменения. Вы можете переключить на другой дисплей, отредактировать уровни каналов, вернуться на дисплей сцены, и все еще использовать команду восстановления для возврата на предыдущие уровни сцены.

Команда Restore помнит последний измененный уровень, сделанный на дисплее редактирования, таком как предварительного просмотра, группы (под дисплей), субмастер (под - дисплей) или список треков. При выполнении редактирования на другом «слепо» дисплее память команды восстановления активна только для этого дисплея (также как и для дисплея сцены)

ГЛАВА 7: Основные операции субмастера.

Субмастер

Субмастера это управления фейдеров на верхней части пульта, которые могут иметь назначенные на них множественные каналы на различных уровнях. Таким образом, Вы можете записать «взгляд» сцены, и повторно вызывать их, перемещая фейдер субмастера для восстановления просмотра в различной интенсивности. Субмастера могут быть также использованы для воспроизведения различных эффектов.

Дисплей воспроизведения содержит окно фейдера субмастера, секция на экране, которая имеет список всех номеров фейдеров субмастера и их текущие уровни. Операции субмастеров также имеют следующую цветовую кодировку:

НОМЕРА СУБМАСТЕРОВ

- Серый нормальная Субмастер
- Желтый Субмастер с назначенным эффектом
- Переменный янтарный указывает изменение страницы Субмастера, (Для того, чтобы был эффект изменения. ручка должна быть больше чем ноль)

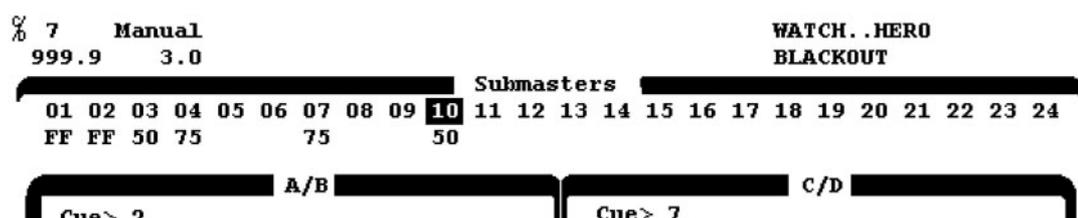


РИСУНОК 7.1 ОБЛАСТИ ФЕЙДЕРА СУБМАСТЕРА ДИСПЛЕЯ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ

Нормальный субмастер

Нормальный субмастер имеет каналы на определенных назначенных уровнях. При назначении этих каналов, они лишаются остальных своих назначений. Один и тот же канал может быть назначен на

уникальный уровень в любом номере субмастера. Это происходит потому, что нормальный субмастер работает в так называемом режиме «сбора» (Pile-on); для любого данного канала более высокий уровень от субмастера имеет приоритет.

ПРИМЕР: Скажем, канал 21 назначен на Субмастер 5 на уровне 40 % и на субмастер 6 на уровень 70 %. На дисплее сцены, когда Субмастер 5 переведен на Полный (Full), канал 21 читается на 40 %. Если Субмастер 6 переведен вверх, канал 21 начинает увеличиваться когда Субмастер 6 дает уровню более чем 40 %. Когда субмастер 6 наконец достигает полный (Full), канал 21 читается на 70 %

Вы можете создавать субмастера двумя различными способами:

- «живой» с помощью жесткой клавиши [RECORD SUB]
- «Слепой» на дисплее предварительного просмотра в под дисплее субмастера.

Запись команды SUB

Жесткая клавиша [RECORD SUB] записывает мгновенный «просмотр» текущего дисплея сцены, делая запись всех каналов на их текущих уровнях. Это включает все уровни, которые могут быть созданы из команд установки уровня, сигналов, бегущих эффектов или даже других устройств. Команда записи SUB может быть выполнена с любого дисплея. Во время действия эффекта, команда записи SUB захватывает каналы эффекта в момент нажатия клавиши [ENTER] и выполняет команду.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО: Всякий раз, при использовании любой из трех жестких клавиш «Record» записываются каналы текущих активных уровней на дисплее сцены, независимо от того, какой дисплей просматривается во время ввода команды.

ПРИМЕР: сделать запись просмотра текущей сцены на субмасте 2, с любого дисплея:

[RECORD SUB] [2] [ENTER] (Субмастер 2 записывает текущий просмотр сцены.)

ПРИМЕЧАНИЕ: В примере выше, если Субмастер 2 уже был записан, то на экране появится предупреждающее сообщение. Это сообщение запросит Вас дать подтверждение команды нажатием на клавишу [ENTER]

Субмастера могут быть созданы «слепым» способом путем выбора их в Предварительном просмотре с под-дисплеем субмастера. Одновременно может быть показана информация только об одном канале субмастера. Для просмотра и пролистывания остальных субмастеров используйте клавиши со стрелками. Вы можете выбрать определенный SUB для просмотра нажатием на функциональную клавишу (SEL SUB)

ПРИМЕР: для просмотра назначения уровня канала Субмастера 2 с дисплея предварительного просмотра:

(SELSUB) [2] [ENTER] (На дисплее появится субмастер 2))

На дисплее субмастера Вы можете назначать уровни на высвечиваемые в настоящее время субмастера назначением каналов как на дисплее сцены. Когда Вы работаете с уровнями на дисплее субмастера («в слепую»), Ваши изменения автоматически записываются на субмастер, так, что не требуется команда записи. Помните, что на дисплее субмастера можно просмотреть только каналы уровней, назначенных на индивидуальный субмастера просматриваемые в настоящее время.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО: Всякий раз, когда используется одна из трех клавиш «RECORD» на любом дисплее, текущий просмотр дисплея сцены записывается в момент выполнения команды клавише [ENTER]. Помните, что Вам не нужна команда Record при редактировании уровней или параметры Цветовая картина на любом слепом дисплее (Предварительный просмотр, Группа (под-дисплей), Субмастер (под-дисплей), Эффект (под-дисплей), список сигналов, или список треков).

Ударные кнопки BUMP

Ударные кнопки для каждого субмастера расположены прямо под индивидуальными фейдерами субмастера. Нажатие нормальной ударной кнопки перемещает свой субмастер на полный во время ее удерживания. В нормальном режиме ударные кнопки мгновенно переключаются, так, что когда они отпускаются, уровни субмастера возвращаются к текущим уровням фейдера субмастера (ноль или наоборот). В режиме переключения, каждое нажатие ударной кнопки соответственно включает или отключает субмастер.

СОВЕТ: Переход начатый нажатием ударной кнопки имеет место в указанном вверх и вниз времени. Если время не установлено то произойдет мгновенное «возмущение». Смотрите далее в этой главе тему, назначение субмастера на определенное время.

Каждая ударная кнопка может быть установлена в один из четырех различных режимов работы.

• ON = Включение ударной кнопки, чтобы можно было читать ее на назначенном уровне, во время ее удерживания (мгновенное действие переключателя).

• TOGGLE = Переключение между Полным и текущим уровнем фейдера субмастера при каждом нажатии на ударную кнопку (постоянное действие переключателя).

ПРИМЕР: Для переключения ударной кнопки от режима включено ON на режим переключателя TOGGLE для выбранного субмастера на диспле предварительного просмотра в под-дисплее субмастера.

1. (SELSUB) [#] Выбор нужного субмастера в предварительном просмотре.

2. (MORE) смена функциональной клавиши на следующий уровень.

3. (MORE) включение или отключение режима TOGGLE

(Вам не надо нажимать на клавишу [ENTER])

Назначение субмастера на определенное время

Вы можете назначить время постепенного изменения субмастеров на дисплее субмастера так, чтобы, после нажатия (ударной) кнопки Vupr, уровень субмастеров постепенно изменялся вверх или вниз в соответствии с назначенным временем. каждому субмастеру может быть назначено различное время, и каждый Субмастер может быть назначена отдельному времени вверх и вниз . Текущее время постепенного изменения субмастера показывается в информационном поле «Время» (Time) в середине строки состояния, на дисплее субмастера.

ПРИМЕР: назначить время изменения вверх и вниз десяти секунд субмастеру 5 на дисплее предварительного просмотра на под-дисплее субмастера:

1. (SELSUB) [5] [ENTER] (выберите субмастер 5 в качестве текущего субмастера)

2. [Sub] [5] [TIME] [10] [ENTER]

ПРИМЕР: назначить сплит время со временем 10 секунд вверх и временем 20 секунд вниз на текущий субмастер на дисплее субмастера.в

[TIME] [10] [+] [20] [ENTER]

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда фейдер субмастера находится на нуле, произойдет постепенное изменение от Полного до нуля в соответствии с назначенным фейдеру субмастера временем. . Когда фейдер субмастера установлен на уровень выше нуля время постепенного изменения пропорционально уровню. Например если время постепенного изменения, 10 секунд , и уровень фейдера составляет 30 %, то постепенное изменение от 30 %, до полного займет берет 7 секунд.

Время задержки и время ожидания

Вы можете дать субмастеру время задержки (также упомянутое как время ожидания) Это количество времени между завершением действия включения или постепенного изменения вверх и между началом действия отключения и постепенным изменением вниз.

ПРИМЕР: назначать время задержки или время ожидания субмастеру 5 на дисплее предварительного просмотра на под-дисплее субмастера.

1. (SELSUB) [5] [ENTER] Выбор субмастера 5 в качестве текущего

2. [DELAY] [10] [ENTER] Установка времени на 10 секунд.

ГЛАВА 8: Создание и запись цветowych картин

Цветовые картины

Цветовые картины являются записанными изменениями освещения или «взглядами», которые могут быть воспроизведены с определенной синхронизацией., Цветовыя картина записывается как установка каналов с указанными уровнями, наряду с некоторыми другими свойствами. Цветовыя картина всегда имеет время выполнения, но он может быть также назначен любым из следующих дополнительных свойств:

• Время задержки • следование

• Время постепенного изменения (вверх/ вниз) • Макрокоманда

- Эффект* • Название сигнала
- Связь • Группа

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Для получения большей информации о сигналах, помеченных звездочкой смотрите главу 19 Дополнительные Цветовые картины.

Жесткие клавиши свойств сигналов расположены на основной наборной панели в правой колонке под жесткой клавишей [CUE]

- Вы можете создавать или перезаписывать непосредственные Цветовые картины на любом дисплее или можете создавать и редактировать Цветовые картины и свойства вслепую на дисплее предварительного просмотра, или дисплеях списка треков. Свойства сигнала также могут быть отредактированы «вслепую» на дисплее список сигналов.

Ручные Цветовые картины

Цветовые картины могут быть воспроизведены вручную на любом из фейдеров воспроизведения. Это позволяет Вам постепенно изменять скорость в соответствии с событиями происходящими а сцене. Вы можете изменить направления постепенного изменения, перемещая ручку у фейдера назад в любое время до завершения изменения. Когда ручка фейдера воспроизведения дойдет до конца своего пути (на 10) постепенное изменение будет завершено и постепенное изменение будет убрано из фейдера воспроизведения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Смотри темы очистки постепенных изменение из фейдера воспроизведения в главе 9, воспроизведение сигналов.

Время ручной регулировки назначено сигналу по умолчанию когда нет указанного времени для сигнала.

ПРИМЕР: назначить время ручной регулировки с любого дисплея

[CUE] [#] [ENTER]

ПРИМЕЧАНИЕ: В дисплеях сцены и воспроизведения начало жесткой клавишей [TIME] позволяет Вам изменить время текущего сигнала сцены. В дисплеях предварительного просмотра, списка сигналов, и списка треков, та же самая команда изменяет время для предварительно просматриваемого в настоящее время сигнала. В дисплее списка треков и сигналов предварительно просматриваемый Цветовая картина указывается белым номером сигнала.

И дисплеи Tracksheet, поиск предварительного просмотра обозначен номером поиска, появляющегося в

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: смотри тему предварительного просмотра сигналов в главе 10: редактирование сигналов и использование режимов трека.

Время цветовой картины

Вы должны назначить время выполнения каждой записанной цветовой картине, или он будет управляться вручную. Время сигнала - это время, которое требуется для постепенного изменения сигнала до финального результат после нажатия на кнопку GO. Время выполнения цветовой картины(или время сигнала) может быть назначено как числовое обозначение времени постепенного изменения или как время постепенного изменения вручную. Время постепенного изменения сигнала вручную показывает, что Вы можете использовать фейдер воспроизведения для ручного постепенного изменения сигнала. Вы можете назначить величину времени сигнала в диапазоне от 0 - 999.9 секунд с интервалом 0.1 секунда.

Сигналу может быть назначено сплит время, которое позволяет каналам, которые находятся на более высоком уровне постепенно изменяться в другое время чем каналы которые находятся на более низком уровне.

ПРИМЕР: назначать время сигнала 10 секунд к сигналу 2, на дисплеях сцены, Предварительного просмотра, списка сигналов, списка треков и воспроизведения.

[CUE] [2] [TIME] [10] [ENTER]

ПРИМЕР: Чтобы назначать время сигнала 10 секунд постепенного изменения вверх и 20 секунд постепенного изменения вниз сигналу 2, на дисплеях сцены, Предварительного просмотра, списка сигналов, списка треков и воспроизведения.

[CUE] [2] [TIME] [10] [AND] [20] [ENTER]

ПРИМЕЧАНИЕ: В Примерах выше, команда создает Цветовая картина, если он уже не существует. Однако, если на дисплее сцены используется [RECORD CUE] текущие уровни со сцены не будет записываться.

Нумерация цветowych картин

Все Цветовые картины пронумерованы, при их создании. При использовании кнопки GO Цветовые картины обычно воспроизводятся по порядку согласно нумерации. Цветовые картины могут быть созданы в любом порядке, однако Цветовые картины, воспроизведенные кнопкой [GO] всегда будут выполняться согласно нумерации. (если на Цветовые картины не были назначены связи)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Чтобы назначить связи(сигналам, смотрите Главу 19, Дополнительные возможности сигнала.

Если ВЫ воспроизвести Цветовая картина из последовательности, то Вы можете загрузить нужный фейдер нажатием на клавиши

[LOAD] [#] [ENTER]

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: смотрите раздел «переход к» в Главе 9, воспроизведение сигналов.

Номера сигнала могут быть в диапазоне от 0.1 до 999.9 с интервалом 0.1 Это дает возможность построить Ваше шоу используя каналы с целыми номерами и позже вставить до 9 сигналов между существующими сигналами

СОВЕТ: Некоторые дизайнеры освещения любят нумеровать Цветовые картины так, чтобы каждую сцену, танец, или событие их шоу начиналось с целой сотни. Например: Цветовая картина в картине 1 начинается с сигнала 101 и Цветовая картина в картине 2 начинается с сигнала 201 и т. д.

Команда записи сигнала

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО: Вы можете выполнять команду записи сигнала с любого дисплея, но команды всегда делают запись показываемого на дисплее сцены. При создании или редактировании в любом слепом дисплее не используется клавиша записи.

Клавиша [RECORD CUE] записывает Цветовая картина из мгновенного просмотра текущего дисплея сцены, Это включает все уровни, которые могут быть созданы из команд установки уровня, сигналов, бегущих эффектов или активных субмастеров. Команда записи сигнала может быть выполнена с *любого* дисплея. Во время действия эффекта, команда записи сигнала захватывает каналы эффекта в момент нажатия клавиши [ENTER] и выполняет команду.

СОВЕТ: По причине, указанной выше, Вы должны сохранить Ваши эффекты на субмастере во время непосредственной записи сигнала. Таким образом Вы можете извлекать уровни эффектов с субмастера перед входом в команду записи сигнала.

Чтобы назначать время отличное от ручного времени постепенного изменения, которое стоит по умолчанию, нажмите на жесткую клавишу [TIME] и введите новое значение в секундах. Время может быть введено с интервалом 0.1 секунда. Время ручного постепенного изменения может быть просто выбрано без определения времени таким образом возвращается к установкам по умолчанию.

ПРИМЕР: сделать запись сигнала 2 с указанным времени 10 секунд, на дисплее сцены:

[RECORD CUE] [2] [TIME] [10] [ENTER]

ПРИМЕР: сделать запись сигнала 2 с ручным временем, на дисплее сцены:

[RECORD CUE] [2] [ENTER]

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Всякий раз, когда используется любая из трех клавиш записи [RECORD] они делают запись уровней каналов активных в настоящее время на дисплее сцены, независимо от того, какой дисплей просматривается.

Создание сигналов вслепую

Цветовые картины могут быть созданы «вслепую» (в то время как они не просматриваются на сцене). Это может быть сделано в любом из трех слепых дисплеев сигнала: Предварительного просмотра, списка сигналов, или списка треков. Во время работы на этих слепых дисплеях, любой Цветовая картина, который Вы вводите в командную строку создается, если его еще существует. Цветовая картина может быть создан вслепую, нажатием либо жесткой клавиши [CUE] или функциональной клавиши (SELECT CUE).

ПРИМЕР: создать Цветовая картина на любом из слепых дисплеев сигнала:

[CUE] [#] [TIME] [#] [ENTER]

Содержание созданного сигнала, зависит от того, в какой режим трекинга Вы используете при выполнении команды. Если Вы находитесь в режиме трекинга, Цветовая картина будет идентичен предыдущему сигналу, но со всеми программными уровнями

ПРИМЕР: Скажем, Цветовые картины 6, 6.5, и 7 уже существуют. Если следующая команда ведена в режиме трекинга

[CUE] [6] [.] [8] [ENTER] (Создается Цветовая картина 6.8 идентичный цветовой картине 6.5.)

В Примере выше, если Вы находитесь в режиме только сигнала или очистки, созданный Цветовая картина будет «пуст» в смысле жесткого нуля и назначает на любой канал где уровень, жесткий, или программный происходят в предыдущем сигнале. В режиме очистки, жесткий нуль назначается на все каналы.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: для получения большей информации о режимах трекинга смотри раздел 10: Редактирование сигналов и использование режимов трекинга.

Если Вы находитесь либо в дисплее предварительного просмотра или дисплее списка треков, Вы можете начинать делать команды уровня канала, чтобы редактировать созданный Вами Цветовая картина. Вы не сможете делать команды установки уровня на дисплее списка треков, так как Вы не сможете просмотреть любой из уровней, даже если Вы создали Цветовая картина, находясь на дисплее списка треков.

ГЛАВА 9: Воспроизведение цветowych картин

Дисплей списка цветowych картин

Дисплей списка цветowych картин это рабочая зона, в которой показываються Цветовые картины для просмотра и редактирования. Все свойства сигналов за исключением назначений каналов и уровней доступны для редактирования.

Текущая Цветовая картина на сцене показывается в горизонтальном видео блоке. Обратите внимание, что после нажатия на клавишу GO, после сигнала появляется A/B, или C / D что означает, что данный Цветовая картина является текущим. В отличие от дисплея, воспроизведения дисплей списка каналов не хранит индикацию текущего сигнала сцены в фиксированной позиции при выполнении нового сигнала.

Cue											
Cue	Up	Dwn	Dly	Flw	Lnk	Eff	Mac	Grp	Pro	Name	
1	5.0	1.0	5.0	5.0	3	1				PRESHOW	
2	5.0	6.0								MUSIC	
3	4.0	6.0								ACT1..SCENE1	
4	5.0				999.9					DOOR	
5	7.0	4.0								FIRST..DANCE	
5.2	4.0	0.6	10.0							ACT1..SCENE2	
7	Manual									WATCH..HERO	
999.9	3.0									BLACKOUT	

Tracking:

1 Q Mode 2 SelCue 3 Renum 4 Copy 5 Delete 6 Name 7 8 MORE

РИСУНОК 9.1 Пример дисплея списка сигналов.

Дисплей воспроизведения

Назначение дисплея воспроизведения для воспроизведения сигналов. В верхней части дисплея воспроизведения показывается раздел списка сигналов. Размер раздела списка сигналов зависит от установленного номера строки сигнала, который Вы выбираете в дисплее установки. Дисплей воспроизведения сохраняет текущий Цветовая картина сцены вверху страницы каждый раз, когда Цветовая картина выполняется с использованием кнопки GO. Дисплей воспроизведения не предназначен, для редактирования сигналов как в дисплее списка сигналов. Обратите внимание на то, что на дисплее воспроизведения не имеется видимых функциональных клавиш для редактирования.

Playback																								
Cue	Up	Dwn	Dly	Flw	Lnk	Eff	Mac	Grp	Pro	Name														
1	5.0	1.0	5.0	5.0	3	1				PRESHOW														
% 2	5.0	6.0								MUSIC														
3	4.0	6.0								ACT1..SCENE1														
4	5.0				999.9					DOOR														
5	7.0	4.0								FIRST..DANCE														
5.2	4.0	0.6	10.0							ACT1..SCENE2														
% 7	Manual									WATCH..HERO														
999.9	3.0									BLACKOUT														
Submasters																								
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
FF	FF	50	75			75			50															

A/B		C/D	
Cue> 2	Up 100% Down 100%	Cue> 7	Up 100% Down 100%
Next> 3		Next> 999.9	

Tracking:

1 Q Mode	2 MP 1	3 A/B	4	5	6 SubP 1	7	8 Monitr
----------	--------	-------	---	---	----------	---	----------

РИСУНОК 9.2 ПРИМЕР ДИСПЛЕЯ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ

Кнопка GO

Кнопка [GO] используется для последовательного воспроизведения сигналов с их записанным уровнем постепенного изменения. Каждый раз когда Вы нажимаете кнопку [GO] на любой паре постепенного изменения, Вы выполняете следующую последовательность сигнала. Текущий Цветовая картина сцены определяется как Цветовая картина который постепенно изменяется в настоящее время или последний Цветовая картина, который был постепенно изменен.

Клавиши HOLD и BACK (удержание и назад)

Если любые Цветовые картины выполняются в настоящее время с назначенным временем постепенного изменения, Вы можете нажать на клавишу [HOLD] для немедленной остановки всех изменений. На клавише [HOLD] загорится светодиод. Если Вы останавливаете постепенные изменения таким образом, проценты движения вверх и вниз перестанут двигаться. Нажатие клавиши [BACK] приводит к обратному изменению на предыдущий Цветовая картина в течение двух секунд. На клавише [BACK] также загорается светодиод. Нажатие на клавишу [BACK] более двух раз приведет к тому, что фейдер будет опять обращен.

Функции клавиши [HOLD] и [BACK] приведены ниже:

- Для работающего постепенного изменения = [HOLD] Останавливает постепенное изменение.
- Если нет никаких работающих постепенных изменений = [BACK] реверс (постепенные изменения к предыдущему сигналу).
- Для остановленных постепенных изменений = [BACK] реверс (постепенные изменения к предыдущему сигналу).
- Для завершенных постепенных изменений = [BACK] [BACK] реверс (постепенные изменения к пре-

дыдущему сигналу).

ПРИМЕЧАНИЕ: при выполнении команды HOLD, BACK у Вас нет необходимости нажимать на клавишу [ENTER].

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО: Если при нажатии на клавишу [HOLD] запущены Цветовые картины с назначением на определенное время, то все действующие постепенные изменения будут немедленно прекращены. Если при нажатии на клавишу [HOLD] не запущены никакие Цветовые картины с назначением на определенное время, пульт сделает реверс и постепенно сменит на предыдущий Цветовая картина в течение 2 секунд.

Фейдеры воспроизведения.

Каждый раз, когда при воспроизведении сигналов, в последовательности или нет, фейдеры сигналов загружаются на физические фейдеры воспроизведения, обозначенные A/B или C /D. Фейдеры воспроизведения можно представить как «канал», через который проходят все постепенные изменения сигналов, чтобы попасть на сцену. Когда Вы нажимаете кнопку [LOAD], и потом номер сигнала [#], указанный Цветовая картина загружается на фейдер. Нажатие на клавишу [GO] начинает его постепенное изменение. Цветовые картины, которым назначено определенное время постепенного изменения начинают изменяться автоматически. Когда постепенное изменение сигнала закончено, Цветовая картина автоматически удаляется из фейдера.

Перемещение ручки фейдера воспроизведения будет влиять на выполнение сигнала с назначенным временем. Это - метод которым выполняется ручное управление. В рамке постепенного изменения появится индикация, означающая, что произошло переключение на ручное управление. Смотри тему Ручное управление сигналов с назначенным временем ниже в этой главе.

ПРИМЕЧАНИЕ: Для того, чтобы при нажатии на клавишу [GO] было автоматическое постепенное изменение по времени необходимо, чтобы ручка фейдера воспроизведения находилась в верхнем полном положении.

Рамки фейдеров воспроизведения.

На дисплеях сцены и воспроизведения (два «живых» дисплея), две рамки фейдеров воспроизведения показывают текущее состояние фейдера воспроизведения. Фейдеры могут быть просмотрены в рамках фейдеров воспроизведения. Дополнительные постепенные изменения по времени. идут на заднем фоне и появляются на экране автоматически после того, как заканчивается самое короткое постепенное изменение (это называется иерархией фейдеров) В каждой рамке фейдера воспроизведения, показывается номер канала на верху рамки и постепенное изменение в % в правой части дисплея.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: смотри глава 15 Престола, эффекты

Фейдер гранд мастер

С правой стороны экрана сцены и воспроизведения находится индикатор фейдера гранд мастера, который показывает Вам текущий уровень фейдера гранд мастера, если он меньше чем полный. Каждый раз при уменьшении уровня гранд мастера ниже полного, он высвечивается в этой области.

Постепенное изменение вручную.

Цветовые картины, которым назначено ручное время постепенного изменения времени загружаются при нажатии на кнопку [GO] и ждут выполнения смещением ручки фейдера. При движении ручки вдоль пути происходит постепенное изменение. Когда ручка доходит до верха фейдера, постепенное изменение завершается и он очищается из фейдера автоматически. Вы можете изменить направление постепенного изменения в любое время до достижения верхней части пути фейдера, но после того, как Вы дойдете до 10, постепенное изменение будет завершено и автоматически удалено из фейдера воспроизведения.

Ручное управление цветových картин с назначенным временем

Во время прогона сигнала с установленным временем на фейдере воспроизведения, Вы можете вручную управлять постепенным изменением и завершать его используя ручку фейдера воспроизведения. Для смены постепенного изменения на ручное используйте ручку фейдера для «согласования и захвата» постепенного изменения. Когда фейдер успешно захватит Цветовая картина в рамке

фейдера воспроизведения появится индикация ручной работы «manual» Оставшееся часть постепенного изменения будет немедленно назначена фейдеру воспроизведения. Постепенное изменение фактически прекращается пока Вы не продолжите перемещение фейдера воспроизведения. Вы можете завершить оставшееся постепенное изменение как ручное.

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы не сможете изменить направление постепенного изменения вне точки, где Вы взяли ручное управление. Если Вы взяли управление на десять секунд постепенного изменения после пяти секунд, то ввести постепенное изменение можно с фейдера воспроизведения.

Если Вы хотите просто ускорить установленное постепенного изменения без его остановки и без перехода на ручное управление, Вы можете использовать кнопку [RATE] которая передаст управление скоростью на трекбол.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: Для получения большей информации о командах скорости смотрите главу 22. Управление постепенным изменением и скоростью эффекта с помощью маховика.

Удаление постепенных изменений из фейдера воспроизведения.

При текущей загрузке в фейдер воспроизведения ручного постепенного изменения, Вы можете очистить постепенное изменение нажатием на клавишу [CLEAR] расположенную на верхней части фейдера. Над каждым фейдером воспроизведения имеется клавиша очистки с красным индикатором на ней. Для полной очистки фейдера нажмите на клавишу [CLEAR] и потом на клавишу [ENTER]. Это очистит фейдеры и сцену.

ОСНОВНОЕ БЕЙСИКА: “Согласование и захват” берут ручное управление постепенного изменения. Нажатие клавиши [CLEAR] и потом клавиши [ENTER] мгновенно очищает постепенное изменение из фейдера и также очищает сцену.

Загрузка цветовой картины с командой времени

Жесткая клавиша [LOAD] используется для загрузки сигналов и может быть также использована для доступа к сигналам вне последовательности. Эта команда особенно полезна для подаи сигналов на сцену, которые Вы хотите отредактировать или перезаписать.

ПРИМЕР: постепенное изменение сигнала 2 вне последовательности:

[LOAD] [2] [GO]

Команда в примере выше приводит к загрузке постепенного изменения в фейдер воспроизведения и нажатие клавиши [GO] начинает постепенное изменение. Постепенное изменение может быть переключено на ручное постепенное изменение «согласованием и захватом» постепенного изменения с помощью ручки фейдера. Кроме того, в эту точку может быть введено время постепенного изменения для этого определенного постепенного изменения.

ПРИМЕР: Для постепенного изменения сигнала 2 из последовательности в течение 10 секунд:

[LOAD] [2] [TIME] [10] [GO]

ГЛАВА 10: Редактирование сигналов и использование режимов трека.

Краткий обзор трекинга

Когда Вы делаете запись сигнала, Вы можете делать запись уровней каналов двумя способами: как уровни трекинга, или как уровни без трекинга. Вы можете захотеть, чтобы некоторые каналы остались на том же самом уровне, который они имели в предыдущем сигнале. Это не-изменение уровня может быть уровнем трекинга. Уровень трекинга не имеют никакой реально назначенного значения; они берут то же самое значение которое канал имел в предыдущем сигнале. Уровни трекинга по этой причине называются «программными» уровнями. Изменение уровня каналов в сигнале может влиять те же самые уровни каналов в более поздних сигналах, если они являются программными уровнями. В некоторых старых системах освещения операционной существовал банк ручек, соединенных с сопротивлением диммеров для управления электрическим выходом для выбранных цепей. Эти панели управления были иногда назывались “фортепианные пульта” потому что оригинальные панели были смонтированы из специальных упаковочных ящиков пианино. Когда Вы хотели изменить уровни для сигнала на фортепианном пульте Вы двигаете нужные ручки, и оставляете другие в одиночестве. Те ручки, которые Вы двигали на фортепианном пульте, эквивалентны уровням каналов, которые

отслеживают Цветовые картины в современных пультах, которые использует уровень трекинга. Уровни без трекинга имеют определенную величину, соответствующую им, на них не влияют уровни каналов во всех других сигналах. По этой причине мы будем называть их «жесткими» уровнями. Вы никогда не сможете оказать влияние на жесткие уровни в сигнале изменением уровня канала в ближайших сигналах.

Когда Вы делаете запись или редактирование сигнала, Вы можете определять, записаны ли уровни каналов как жесткие или программные уровни, путем выбора различных режимов трека.

Что такое предварительный просмотр цветовой картины?

Предварительный просмотр сигнала - Цветовая картина, который в настоящее время выбран на дисплее предварительного просмотра. Это - Цветовая картина по умолчанию для любой «слепой» команды, который Вы смогли бы ввести без определения номера сигнала. Например, если Вы были в дисплее Предварительного просмотра и ввели команду, "[TIME] [5] [ENTER]", это приведет к изменению времени сигнала, который в настоящее время высвечивается как предварительно просматриваемый Цветовая картина.

Дисплеи списка каналов и дисплеи списка треков также позволяют осуществлять слепое редактирование сигналов. Когда Вы вводите команду редактирования сигнала на любом из этих дисплеев, это воздействует на текущий предварительно просматриваемый Цветовая картина точно так же как на дисплее предварительного просмотра. На этих дисплеях, предварительно просматриваемый Цветовая картина обозначенный номером сигнала, высвечивается белым цветом.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если у Вас нет необходимости определять номер канала в команде редактирования в «живом» дисплее (сцены или воспроизведения) редактирование влияет на текущий Цветовая картина сцены.

Режимы редактирования / записи цветовой картины(режимы трека)

Имеется три различных режима записи сигнала / редактирование, называемые режимами трека:

- трекинг
- только Цветовая картина
- очистка

Каждый из этих режимов воздействует на зависимость уровней каналов в сигнале к их уровням в последовательности сигналов поисках различными способами. Перед определением характеристик каждого режима редактирования, важно понять как работает трекинг уровня канала.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО: Режимы трекинга и только сигнала работают таким же образом, что и при записи сигналов вживую со сцены с помощью клавиши [RECORD CUE]. Разница между ними видна, когда Вы редактируете существующие уровни каналов в дисплеях предварительного просмотра или списка треков.

Выбор режима трека (слежения)

Вы можете выбирать нужный режим трека (трекинг, только Цветовая картина, или очистка) с помощью функциональной клавиши (Q MODE) В различных дисплеях текущий режим трекинга появляется слева в командной строке в строке состояния.

Вы можете в любое время выбирать различный режим трека нажатием на функциональную клавишу (Q MODE) в любое время, Изменение происходит немедленно и не влияет на содержание Командной строки. Редактирование существующих сигналов и создание новых сигналов может иметь различные результаты в различных режимах трека.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО: Когда Вы делаете запись сигналов вживую с дисплея сцены (с помощью клавиши [RECORD CUE]) Вы должны перед завершением команды записи выбрать режим трека. На дисплеях предварительного просмотра и списка треков, Вы должны выбрать нужный режим трека перед тем как создадите или отредактируете новые Цветовые картины.

СОВЕТ: Вы можете выбирать режим перед завершением команды на любом дисплее.

Уровни трекингов

Трекинг это функция, который просто позволяет уровню, назначенному на канал в одном сигнале, оставаться на том же самом уровне в следующем сигнале. Как говоря уровень «переходит» в следующий Цветовая картина. Уровень трекинга продолжает появляться для этого канала в последовательных сигналах до тех пор, пока Цветовая картина не назначит новый уровень для этого канала. Уровни трекинга позволяют Вам редактировать уровень этого канала в целой серии сигналов путем редактирования первого сигнала.

СОВЕТ: Трекинг используется в театре для основного взгляда, который остается постоянным на сцене от сигнала до сигнала. Это позволяет Вам быстро редактировать основные просмотры для всех сигналов в сцене путем редактирования уровней в первом сигнале так, что изменения перейдут на следующие Цветовые картины.

Имеются две величины уровня канала, в зависимости от уровня канала в предварительно просматриваемом сигнале. Один вид канала назван «жестким», или уровнем без трекинга. Жесткие уровни происходят в сигналах для каналов, которые имеют другие уровни отличные от тех, которые они имели в предыдущем сигнале. Когда Вы назначаете новые уровни и делаете запись сигнала со сцены, те уровни каналов, которые имеют жесткое изменение, уровни без трекинга. Уровни каналов, которые остаются такими же являются трекингом или программными уровнями. Программные уровни не имеют определенной установленной величины, они берут свое значение от уровня канала в предыдущем сигнале.

Программные уровни показываются на всех дисплеях, которые показывают уровни сигналов (сцены, предварительного просмотра, и списка треков) светлосерым. Все жесткие уровни показываются на дисплее списка треков белым цветом. На дисплеях сцены и предварительного просмотра жесткие уровни показаны различными цветами. Когда уровень становится выше по величине, то он показывается красным цветом. Если уровень становится ниже по величине, то он показывается голубым цветом. Если уровень жесткий, но остается той же величины (особый случай), то он показывается белым цветом.

Жесткие и программные нули

«жесткий ноль» это термин используемый для нулей, которые появляются как нули. Хотя нули обычно используются для показа отсутствия уровня канала, Вы можете назначить жесткий ноль на канал в сигнале. Это из того, что некоторые Цветовые картины (как например блокирующие Цветовые картины) устанавливают уровни канала на ноль. Хотя нули никогда не показываются на дисплее сцены, Цветовые картины, которые имеют эти нули как назначенные уровни, показывают эти жесткие нули голубым цветом на дисплее предварительного просмотра. Жесткие нули на дисплее списка треков показываются белым цветом. В отличие от других уровней трекинга, нули трекинга никогда не показываются ни одном из дисплеев.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО: В дисплее предварительного просмотра и дисплеях списка треков, когда не показывается никакого уровня канала, это означает, что фактически трекинг (программный) равен нулю.

Создание цветowych картин в режиме трекинга.

Когда Вы работаете в режиме трекинга, уровни каналов автоматически отслеживаются на одной и той же величине от сигнала к сигналу, если Вы не определяете для них новый уровень. При записи нового сигнала вживую с дисплея сцены, всем каналам которые остаются на том же уровне как в предыдущем сигнале, будут назначены программные уровни, всем каналам, уровни которых имеют новую величину будут назначены жесткие уровни.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : При записи сигнала вживую в режиме трекинга, жесткие уровни будут иметь только те каналы, которые имеют новые уровни, отличные от предыдущих сигналов, все остальные каналы будут иметь программные уровни слежения (трекинга).

Вы можете создавать Цветовые картины “вслепую” в дисплее предварительного просмотра, списка треков и воспроизведения, используя клавишу [CUE] следом за номером сигнала, который Вы хотите создать. Когда Вы создаете Цветовую картину “вслепую” в Режиме трекинга, его уровни каналов будут идентичны предыдущему сигналу, за исключением того, что все уровни каналов будут иметь программные уровни. После этого Вы можете при необходимости отредактировать Цветовую картину.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : При создании сигнала вслепу в режиме трекинга, Цветовая картина будет иметь все программные уровни с величинами идентичными предыдущему сигналу.

Создание сигналов в режиме только сигнала

В режиме только сигнала, когда Вы делаете запись сигнала со сцены вживую, используя клавишу [RECORD CUE] результатом будет таким же как и в режиме трекинга, только каналам с уровнями, отличными от предыдущего сигнала дается жесткие уровни и всем другим каналам назначаются уровни трекинга. Разница между режимом трекинга и только сигнала будет проявляться только при

создании сигналов вслепую или при редактировании существующих уровней каналов в режиме только сигнала.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО БЕЙСИКА: При записи сигнала вживую в режиме только сигнала, результат будет точно такой же как и в режиме трекинга, только каналы с новыми уровнями от предыдущих сигналов будут иметь жесткие уровни.

В режиме только сигнала при создании сигнала вслепую в дисплеях предварительного просмотра, списка сигналов, списка треков и воспроизведения с помощью клавиши [CUE] создается пустой Цветовая картина. Любые каналы, которые имели ненулевой уровень в предыдущем сигнале, имеют назначенные им жесткие нули. Это создает Цветовая картина со всеми нулевыми уровнями, жесткими и программными, что Вы можете использовать их для построения нового сигнала

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : При создании сигнала вслепую в режиме только сигнала, создается «пустой» Цветовая картина со всеми нулевыми уровнями.

Создание цветowych картин в режиме очистки.

Режим очистки - самый простой способ записи и редактирования поисков. Для сигналов, созданных в режиме очистки не существует уровней трекинга. В режиме очистки, каждая Цветовая картина существует как отдельная память уровней жестких сигналов независимых друг от друга. В режиме очистки не показывается никаких нулей, так как все уровни жестких каналов имеют жесткие уровни и все нули также имеют жесткие уровни. Если канал пуст для сигнала, созданного в режиме очистки, то это жесткий ноль. Для просмотра жестких нулей назначенных каналам, созданным в режиме очистки, Вы должны находиться только в режиме только сигнала или трекинга.

СОВЕТ: Если Вы не хотите когда-либо использовать функцию трекинга, всегда работайте в режиме очистки.

При записи живых сигналов на сцене в режиме очистки, Вы только воздействуете на уровни создаваемого сигнала. В режиме очистки каждому сигналу назначается жесткий уровень. Если Вы не назначаете определенный уровень каналу в режиме очистки, то этому каналу автоматически назначается жесткий ноль.

При создании сигнала «вслепую» в режиме очистки, каждый канал имеет назначенный жесткий ноль. Так как Вы не можете видеть, что жестких нулей в режиме очистки, Цветовые картины появляются как «пустые» Цветовые картины.

Если после создания сигналов в режиме очистки, Вы меняете на режим только сигнала или трекинга, Цветовые картины появляются как Цветовые картины очистки. Они имеют назначенные свойства очистки и могут содержать жесткие уровни, включая жесткие нули (смотри тему «свойства очистки далее в этой главе»)

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Каждый созданный в режиме очистки Цветовая картина является сигналом очистки.

Пример, создание «слепых» цветowych картин в различных режимах Q (Q MODE)

Используйте следующий пример для сравнения результатов создания сигналов «вслепу» в различных режимах Q на дисплее списка треков.

ПРИМЕР: На дисплее списка треков, повторите следующие пять шагов в режимах трекинга, только сигнала и очистки.

1. Выбрать режим трекинга используя функциональную клавишу (Q MODE)
2. [CUE] [1] [ENTER]
3. [1] [THRU] [10] [AT] [FL]
4. [CUE] [2] [ENTER]
5. [CUE] [3] [ENTER]

В Режиме трекинга: каналы 1 - 10 имеют жесткие уровни на полном в сигнале 1. В сигналах 2 и 3, полные уровни для каналов 1 - 10 имеют программные / трекинги уровни

В режиме только сигнала: каналы 1 - 10 имеют жесткие уровни на полном в сигнале 1. В сигналах 2 каналы 1 - 10 имеют все жесткие нули. В сигнале 3, каналы 1 - 10 появляются как пустые (программные нули)

В режиме очистки: каналы 1 - 10 имеют жесткие уровни на полном в сигнале 1. В сигналах 2 и 3, каналы появляются как пустые во время нахождения в режиме очистки. Однако если Вы переходите на режим трекинга или только сигнала, Вы будет видеть жесткие нули, назначенные на все каналы в

Очистка цветовой картины

Когда Вы используете уровни трекинга, у Вас иногда возникает необходимость остановить уровни трекинга от продолжения в последующих сигналах. Как правило, это происходит на завершающей стадии картины, когда оновной просмотр сцены меняется на просмотр следующих картин. Чтобы предотвратить уровни трекинга от продолжения в следующих сигналах, Вы должны назначить свойства очистки сигналу. Когда Вы назначаете сигналу свойства очистки, уровни сигнала автоматически становятся жесткими уровнями. Таким образом они работают как «стенка», которая останавливает все предыдущие уровни трекинга от продолжения в последовательности сигналов. На дисплее списка треков, Цветовая картина очистки может быть легко идентифицирован при его появлении - он выглядит как стенка из нулей.

СОВЕТ: Некоторые дизайнеры делают последний Цветовая картина каждой картины сигналом очистки, чтобы обеспечить себя свежим начало для каждой новой картины без нежелательного трекинга от предыдущего «просмотра».

Редактирование существующих уровней каналов в различных режимах Q (Q MODE)

Каждый из режимов редактирования (трекинг, только Цветовая картина и очистка) отличаются не только при создании нового сигнала но также и при редактировании существующих сигналов. Применяются те же основные принципы, но каждый режим имеет несколько уникальных характеристики при редактировании существующих сигналов.

Редактирование существующих уровней цветовой картины в режиме трекинга.

Редактирования, сделанные на существующие Цветовые картины в Режиме трекинга позволяют любому каналу (ам), назначить новый уровень чтобы продолжить чтение на этом уровне в последовательности сигналов, пока он не дойдет до другого жесткого уровня. В более поздних сигналах новый уровень называют «прохождение трека». Вы должны быть уверены, что хотя бы, чтобы новый уровень продолжался в более поздних сигналах, так как при изменении его в режима трекинга, он может пройти через большее количество поздних сигналов. Изменения, сделанные для программных уровней канала будут также изменяться на жесткий уровень в любом режима трека.

СОВЕТ: Если Вы редактируете Цветовая картина на дисплее предварительного просмотра, в Режиме трекинга, изменение может пройти в последующие Цветовые картины, но Вы не будут видеть изменения на других сигналах. Если Вы редактируете в списке треков, Вы можете видеть уровни других сигналов которые изменяются в результате вашего редактирования.

Редактирование существующих уровней цветовой картины в режиме только сигнала.

Редактирования, сделанные на существующие Цветовые картины, в режиме только сигнала сохраняют текущие уровни следующего сигнала преобразование уровня программного трекинга на жесткие уровни без трекинга. Любой новый назначенный уровень не переходит на последовательность сигналов.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : В режиме только сигнала, содержание сигнала, следующего за отредактированным сигналом всегда сохраняется.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : «слепое» редактирование уровней канала в режиме только сигнала оказывает влияние на уровни «только в этом сигнале»

Редактирование существующих уровней цветовой картины в режиме очистки

Когда Вы работаете исключительно в режиме очистки, понятия уровни трекинга не существует. Каждая Цветовая картина записывается как полностью различный установка каналов на жестких уровнях без трекинга. Редактирования, сделанные в этом способе влияют только на Цветовые картины в котором редактирования были сделаны. Если уровни трекинга появляются в последовательности сигналов, они могут быть изменены на жесткие уровни чтобы сохранить содержание последовательности сигналов.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Когда Вы редактируете уровень а режиме очистки, изменения не имеет никакого эффекта на уровни в любых других сигналах.

Изменение программных уровней на жесткие уровни.

Вы можете изменять программные уровни на жесткие уровни в любом режиме трека. На дисплеях предварительного просмотра или списка треков при захвате уровней с ненулевыми трекингами, они немедленно становятся жесткими уровнями без трекинга. При захвате нулевого с программным трекингом (которые не показываются на дисплее), он остается программным.

СОВЕТ: Когда Вы работаете в дисплеях списка треков или предварительного просмотра, будьте внимательны при использовании клавиши [ENTER]. Она заменит программные уровни на жесткие уровни когда Вы используете ее для захвата всех активных каналов в сигнале.

Изменение жестких уровней на программные (восстановление уровней трекинга)

Вы можете заменять жесткие уровни без трекинга на программные уровни трекинга в любом режиме трека. Это называется обнуление трекинга. Вы просто адресуете номер канала и используете клавиши [AT] и [ENTER]. Это эффективно удаляет жесткий уровень и позволяет этому отследить уровень, назначенный из предыдущего сигнала.

ПРИМЕР: Чтобы восстановить трекинг в списке каналов на дисплее предварительного просмотра или списка треков:

1. [CUE] [#] (Выбор канала для редактирования).
2. [# список] [AT] [ENTER] (Указанные каналы станут с программными уровнями.)

Если Вы восстанавливаете трекинг на любой канал в сигнале очистки, Цветовая картина больше не будет обозначен как Цветовая картина очистки. Свойства очистки удаляются из сигнала и он более не будет помечен в колонке очистки на дисплеях списка треков и воспроизведения. Все другие жесткие уровни (включая жесткие нули) остаются в сигнале, так что Цветовая картина будет продолжать работать как Цветовая картина очистки для остановки трекинга.

Вы можете обнаружить, что цвет уровня канала показывает изменение, когда канал фактически не изменяет уровни между сигналами (значения уровня тот же самый, а цвет указывает изменение). Возможно, что колесико было неумышленно смещено, во время захвата каналов. Когда каналы активны на колесике, есть возможность перемещением колесика изменить цвет уровня на дисплее без изменения уровня канала. Это происходит потому, что пульт внутри использует (8-разрядное) разрешение с 256 шагами для уровней каналов. Вы можете устранить это изменение цвета регулировкой уровня с наборной панели.

Копирование цветовых картин в различных режимах трека

Когда Вы копируете Цветовую картину на другое положение в шоу уровни трекинга могут брать различные величины в новом расположении сигнала. Есть две вещи для рассмотрения:

- , как программные уровни в новом назначении сигнала будут подвергаться воздействию уровней предшествующего сигнала.
- , как программные уровни в сигнале, следующим за назначенным сигналом будут подвергаться воздействию уровней в новом сигнале. Вы можете использовать различные режимы трека для изменения результата команды копирования.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : При копировании сигналов, жесткие уровни никогда не изменяются. Если Вы используете Режим трекинга, это важно при рассмотрении того как программные уровни нового сигнала будут подвергаться влиянию предшествующего сигнала и как программные уровни следующих сигналов будут подвергаться влиянию нового сигнала.

Копирование в режиме трекинга: назначенный (новый) сигнал имеет те же самые уровни что и оригинальный Цветовая картина для всех жестких уровней в оригинальном сигнале. Все программные уровни в оригинальном сигнале копируются в новый Цветовая картина как программные уровни, так что они будут брать свои значения от уровней в сигналах, которые будут находиться перед новым сигналом. Дополнительно, уровни трекинга в сигнале, который следует за назначенным (новым) сигналом будут брать величины уровней в новом сигнале.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Копирование сигналов в Режиме трекинга может создавать новый Цветовая картина, который имеет уровни отличные от оригинального сигнала. Он может также влиять на уровни трекинга в сигналах, которые следуют за новым сигналом

Копирование в режиме только сигнала: назначенный (новый) Цветовая картина содержит те же самые уровни что и оригинальный Цветовая картина для всех уровней, жестких и программных. Программные уровни станут в новом сигнале жесткими уровнями, где необходимо сохранить те же значения. На Цветовая картина, который следует за новым сигналом они воздействуют аналогично. Уровни с программными трекингами станут жесткими уровнями если они должны сохранить тот же самый уровень. Иначе программные уровни остаются программными.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Копирование сигналов в режиме только сигнала всегда создает новый Цветовая картина, который имеет те же самые уровни что и оригинальный Цветовая картина. Программные уровни переходят на жесткие уровни по мере необходимости, чтобы сохранить те же самые уровни в новом сигнале. Это не изменяет уровни в сигналах, которые следуют за новым сигналом за исключением замены программных уровней на жесткие по мере необходимости, чтобы сохранить тот же самый уровень во всех каналах.

Копирование в режиме очистки: Копирование сигналов в режиме очистки имеет те же самые результаты как и копирование в режиме только сигнала. Однако, в режиме очистки результаты не видны, потому что не показывается никаких программных уровней. Вообще, если Вы работаете в режим очистки, Вы так или иначе не используете уровни трекинга, так что копирование сигнала всегда приводит в результате размещения одинакового сигнала в двух местах.

СОВЕТ: Для сохранения одинакового «просмотра» копии сигнала и следующего сигнала после нового расположения копии сигнала всегда делайте все команды копирования в режимах очистки и только сигнала. Хотя Вы не можете видеть уровни трекинга в режиме очистки, оба режима сохраняют уровни трекинга. там где они могут так сделать (Где значения уровня не изменяются).

Стирание цветowych картин в различных режимах трека.

Команда Delete Cue (стирание сигнала) полностью удаляет указанный Цветовая картина из вашего шоу. Во всех режимах трека, содержание сигнала, следующего за удаленным сигналом сохраняется, обращая все его программные уровни на жесткие уровням как это необходимо. Этот не только предохраняет следующий Цветовая картина, но и это также сохраняет кривую трекинга для серии сигнала, следующих за удаленным.

Перемещение (перенумерация) цветowych картин в различных режимах трека

Команда Renumber Cue (переименование сигнала) позволяет Вам переместить Цветовая картина в другое место на вашем шоу. Когда Вы используете команду переименования, это эквивалентно стиранию исходного сигнала источника и создание нового сигнала. Все уровни и свойства исходного сигнала сохраняются под новым номером сигнала.

При использовании команды переименования Ваши уровни трекинга могут брать различные значения в новом размещении сигнала в зависимости от текущего режима трека

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : команда переименования следует тем же правилам, что и команда копирования в смысле влияния на программные уровни новым расположением сигнала в шоу.

Изменение нумерации в режиме трекинга: Каждый жесткий уровень исходного сигнала остается таким же в новом размещении сигнала. программные уровни трекинга передаются новому сигналу, чтобы позволить жестким уровням перейти в новый Цветовая картина.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Изменение нумерации сигналов в Режиме трекинга не передает программные значения уровня новому расположению сигнала. программные уровни остаются программными и берут новые значения, основанные на новом «предшествующем» сигнале.

Изменение нумерации в режиме только сигнала Все уровни, жесткие или программные, в перенумерованном сигнале сохраняют свои оригинальные назначенные величины после перемещения на новое место. При необходимости программные уровни конвертируются в жесткие уровни для сохранения их величин. На Цветовая картина, следующий за перенумерованным сигналом они воздействуют аналогично. Уровни с программным трекингом конвертируются в жесткие уровни при необходимости для сохранени тех же уровней, иначе программные уровни остаются программными.

Изменение нумерации в режиме очистки: Изменение нумерации сигналов в режиме очистки следует те же самым правила что и в режиме только сигнала. В режиме очистки результаты не видны так как не показываются уровни с программным трекингом. При необходимости «спрятанные» программные уровни конвертируются в жесткие уровни в перенумерованном сигнале и сигнале, который следует за перенумерованным сигналом для сохранения назначенных величин уровней.

СОВЕТ: Для сохранения того же «просмотра» перенумерованного сигнала и следующего после нового сигнала, делайте все команды перенумерации только в режимах очистки и только сигнала. Хотя Вы не можете видеть уровни трекинга в режиме очистки, оба режима сохраняют уровни трекинга, там, где они могут это сделать. (где величины уровней не изменяются).

ГЛАВА 11: Имена

Наименование это очень полезная функция, которую дает Вам пульт Innovator. Сигналам, Группам, эффектам, субмастерам, шоу и дисковым файлам могут быть даны имена. Имеется два способа ввода буквенно-цифрового имени. Одна опция может быть выполнена с помощью клавиатуры ASCII (примечание: это не стандартная компьютерная клавиатура) Второй метод может быть выполнен с помощью клавиш Vump субмастера которые могут работать как клавиши букв. Вы можете назначить имя темам путем выбора соответствующей программной клавиши Name и после этого использовать клавиши Vump как буквенные клавиши для ввода нужного имени. Все имена могут иметь длину до 16 знаков за исключением имен файлов, которые могут иметь длину до 8 знаков.

Vump Кнопка	текст Символ	Vump Кнопка	текст Символ	Vump Кнопка	текст Символ
1	A	9	I	17	Q
2	B	10	J	18	R
3	C	11	K	19	S
4	D	12	L	20	T
5	E	13	M	21	U
6	F	14	N	22	V (пробел)
7	G	15	O	23	WX
8	H	16	P	24	YZ

ТАБЛИЦА 11.1 соответствия букв и цифр клавишам Vump

Режим имени или текста

В Текстовом режиме, каждая кнопка Vump вместо номера субмастера представляет собой букву алфавита.

При нажатии на подходящем дисплее в любое время функциональной клавиши (NAME) кнопки субмастера Vump, переходят в текстовый режим и могут использоваться только для создания имен, а не для функций субмастера. После выполнения команды наименования нажатием клавиши [ENTER], кнопки Vump снова могут работать с функциями субмастера.

Наименование сигналов, эффектов, групп и субмастеров.

Вы можете дать сигналам, эффектам, группам и субмастерам названия длительностью до 16 символов. Эти имена могут состоять исключительно из чисел, исключительно из букв (через клавиши Submaster Vump) или комбинации букв и чисел.

Имена сигнала часто описывают действие на сцене, для указания места начала работы сигнала. Цветовая картина с названием «Фауст внизу справа» может сообщить администратору сцены тот Цветовая картина или может сообщить оператору пульта, что необходимо нажать на клавишу [GO], когда Фауст дойдет до позиции в нижнем правом углу сцены. Цветовая картина может быть назван на любом дисплее, где могут быть адресованы Цветовые картины.

ПРИМЕР: Для наименования сигнала на дисплее предварительного просмотра:

(SELCUE) [#] (MORE) (NAME) [введите имя] [ENTER]

ПРИМЕР: Для наименования сигнала на дисплее списка сигналов

(SELCUE) [#] (NAME) [введите имя] [ENTER]

Cue				
Eff	Mac	Grp	Pro	Name
1				PRESHOW MUSIC ACT1..SCENE1 DOOR FIRST..DANCE ACT1..SCENE2 WATCH..HERO BLACKOUT

РИСУНОК11.1 ЧАСТИ ДИСПЛЕЯ СПИСКА СИГНАЛОВ, ПОКАЗЫВАЮЩАЯ ИМЕНА СИГНАЛОВ.

Вы можете использовать функциональную клавишу (NAME) на под-дисплее Эффекта, чтобы дать название текущему эффекту. Имя эффекта часто описывает его действие, размещение в шоу или возможное размещение. Эффект может быть назван

Названия(имена) часто описывают их воздействие, распределение мест на выставке, или возможно их размещение. Эффект мог бы быть назван «авнсцена» или «акт 2 огонь»»

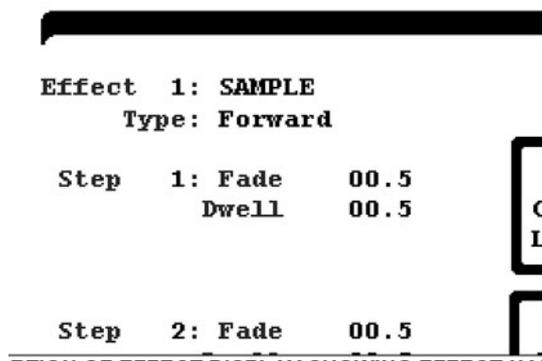


РИСУНОК11.2 часть дисплея эффектов, показывающая эффект под названием «пример»

ПРИМЕР: Назвать эффект на под-дисплее Эффекта:

1. Используйте клавиши курсора, чтобы установить курсор в поле имени.
2. [введите имя]

Вы можете использовать функциональную клавишу (NAME) на под-дисплее Группы, чтобы дать название текущей группе. Имя группы также часто относится к размещению на сцене, размещению в шоу или описывает взгляд. Группа может называться «размещение скамейки доктора» или «теплый тон»

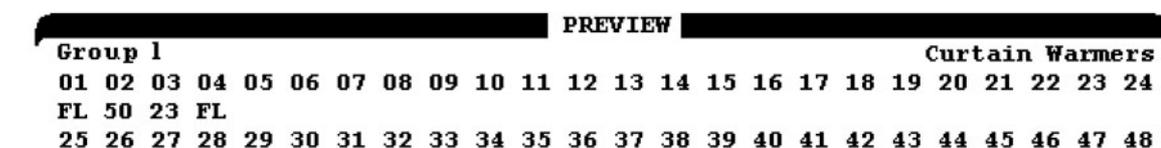


РИСУНОК11.2 ЧАСТЬ ДИСПЛЕЯ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ПРОСМОТРА ГРУППЫ ПОКАЗЫВАЮЩЕЙ ИМЯ ГРУППЫ С НАЗВАНИЕМ «CURTAIN WARMERS»

ПРИМЕР: Дать название группе на под-дисплее Группы:

1. [PREVIEW] (SELGRP) [#] [ENTER]
2. (NAME) [введите имя] [ENTER]

Вы можете использовать под-дисплей субмастера, чтобы дать название субмастеру. Это может быть особенно полезно чтобы определить сразу тип и функцию субмастера. Имя эффекта субмастера может описывать действие эффекта, « Act3 пожар в окне». С помощью имени субмастера Вы сразу можете просмотреть его время выполнения, установки кнопок Витр или описания «просмотров»

ПРИМЕР: Дать имя Субмастер на под дисплее субмастера

1. [PREVIEW] (SELSUB)[#] [ENTER]
2. (NAME)
3. [введите имя] [ENTER]

Наименования шоу и файлов

Вы можете дать название, вашему шоу на дисплее установки, нажатием [1] [ENTER], затем набрать название и вновь нажать клавишу [ENTER] Название шоу может содержать до 16 символов. Название шоу может также состоять из комбинация символов и чисел. Важно помнить, что название шоу отличается от имени файла. Название шоу будет выглядеть как Вы его ввели на дисплее установки. Название шоу, также как и названия любых сигналов, групп и т.д. появляется при печати информация о шоу.

Название файла на дискете часто такое же как и название шоу. Название файла на диске может быть комбинацией символов и чисел до восьми символов.

Имя файла может быть введено после нажатия на клавиши [2] [ENTER] на дисплее установки. В этой

точке, введите имя файла используя наборную панель ввода данных и кнопки BUMP и после этого нажмите на клавишу [ENTER]. Если Вы не определили название файла, то пульт записывает Ваше шоу на дискету как файл по умолчанию с именем, показываемом в настоящее время на дисплее установки. Если Вы еще не записывали ваше новое шоу на дискету или не имеете оригинального просмотра с диска, то на дисплее не будет высвечиваться текущего имени файла. Если Вы записываете новое шоу на диск без определения имени, то имени по умолчанию не будет.

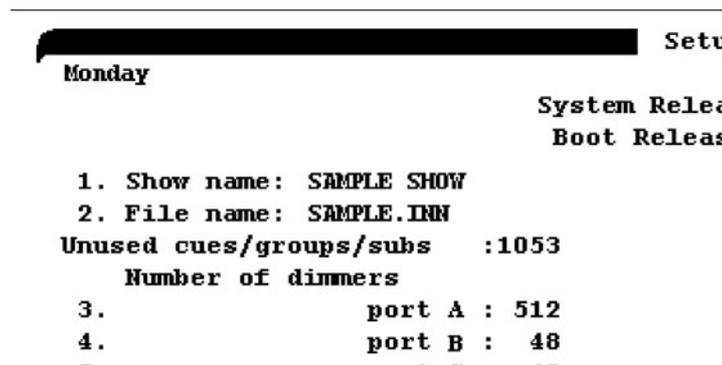


РИСУНОК 11.3 ЧАСТЬ ДИСПЛЕЯ УСТАНОВКИ, ПОКАЗЫВАЮЩАЯ ПОЛЯ ИМЕНИ ШОУ И ФАЙЛА.

ПРИМЕР: Дать имя файла для шоу

[SETUP] [2] [ENTER]

2. введите имя файла до 8 знаков.

3. **[ENTER]**

(назначенное имя файла на дискете появится на дисплее установки в поле имени файла.)

ГЛАВА 12: Утилиты, Предупреждения, Печать, и Команды «по умолчанию»

Утилита проверки диммера

Утилита проверки диммера позволяет Вам проверять выход индивидуальных диммеров..

Основная утилита проверки диммера расположена на дисплее ПАТЧА . Для начала этой проверки, нажмите функциональную клавишу (CHECK). Затем, введите уровень для диммера и после этого нажмите на [ENTER] . В середине дисплея появится рамка, показывающая диммер и текущий уровень назначенный на него. Используя клавиши со стрелками вверх и вниз, Вы можете пролистать список диммеров если Вам это необходимо.

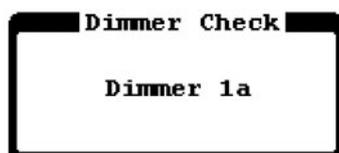


РИСУНОК 12.1 ВСПЛЫВАЮЩАЯ РАМКА ПРОВЕРКИ ДИММЕРА

ПРИМЕР: Для того, чтобы выбрать прямое управление диммера на дисплее патча

1. **(CHECK) [#] [AT] [уровень] [ENTER]**

2. **[CLEAR]** (закрывается окно прямого управления диммера)

Для начала проверки диммера на дисплее сцены , используют функциональную клавишу (LEVELS), чтобы просмотреть дисплей диммера. Диммер может быть переведен на уровень с использованием жесткой клавиши [DIMMER], на наборной панели ввода данных . Выходной уровень тестируемого в настоящее время диммера всегда находится под управлением колесика. .

Чтобы снять прямое управление диммера с колесика нажмите клавишу [CLEAR] выберите новую команду, или нажмите клавишу дисплея.

ПРИМЕР: выбирать прямое управление диммера на дисплее сцены:

[DIMMER] [#] [AT] [уровень]

2. отрегулируйте уровень с помощью трекбола

3. **(Уровни)** (возврат к окну просмотра каналов)

Предупреждения и сообщения об ошибках

Предупреждение о наложении записей: Это предупреждение дается Вам тогда, когда введенная команда будет перезаписывать уже существующую в памяти пульта информацию. Команда сотрет предыдущую информацию из памяти пульта и заменить ее вновь созданной. Чтобы отменить наложение записей, или продолжить наложение записей, следуйте инструкциям в рамке наложения записей. Предупреждающее сообщение о наложении записи появляется при командах следующего типа,

- команды записи
- команды копирования
- команды перенумеровывания
- команды патчка 1 к 1
- команды очистки патча

Сообщения об ошибках: Когда введенная команда не может быть выполнена, на дисплее появляется красная рамка с сообщением об ошибке. Обычно этот тип ошибки появляется при неправильно нажатой клавише или неправильно введенной команде. Во всех случаях, введенная команда не может быть выполнена как указано до тех пор, пока Вы не исправите проблему, указанную в рамке ошибки. Следующие действия приводят к появлению рамки ошибки:

- Ошибки синтаксиса команды (неправильные нажатия клавиши)
- Ошибки диапазона (смотрите следующую тему)

Нажмите [CLEAR], чтобы убрать рамку ошибки.

Сообщение об ошибке диска I/O: Ошибка диска I/O появляется тогда, когда нужная операция с диском не может быть успешно выполнена. Это сообщение указывает на проблему с дисководом или дискетой. Некоторые условия, которые вызывают сообщение об ошибке диска I/O

- В директории дискеты нет ни одного файла.
- Не может быть прочитана директория дискеты.

Нажмите [CLEAR], чтобы убрать рамку ошибки.

Предупреждение о записи диска Предупреждающее сообщение о наложении записей появляется в том случае, когда Вы перезаписываете файл шоу на дискету с тем же именем. Эта ошибка показывает, что на дискете уже существует файл с таким именем и он будет заменен текущим шоу в памяти пульта.

Принтеры

Линия пультов Innovator разработана так, чтобы быть совместимой с принтерами, которые поддерживают установку графики IBM. Пульт посылает Цветовая картина на печать 62 строк на странице. Серия Innovator совместима с серией матричных принтеров LX Epson или с любым принтером, который поддерживает эмуляцию принтера Epson LX. Если Вы используете лазерный принтер, то это должен быть HP или совместимый с HP лазерный принтер.

Печать

Вы можете выполнять все команды печати в дисплее установки. Вы можете напечатать все шоу или только его определенные части. Вы можете использовать следующие функциональные клавиши (PRINT), чтобы напечатать соответствующие данные шоу:

1. Devices = Печатают полные определения устройств.
2. Cues = Печатают полный список сигналов.
3. Submasters = Печатают полный список субмастеров.

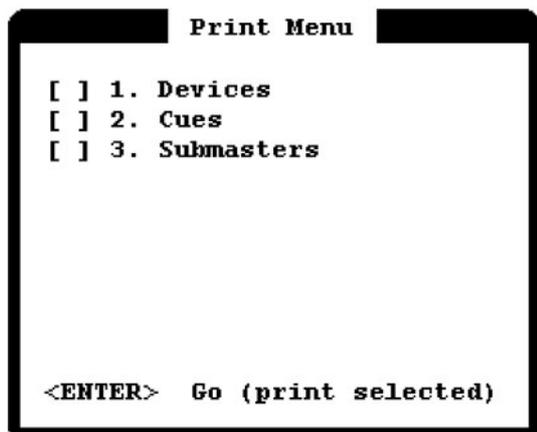


РИСУНОК 12.1 - МЕНЮ ПЕЧАТИ

ПРИМЕЧАНИЕ: Печать всех данных шоу с помощью клавиши (PRINT ALL) займет длительное время и потребует много бумаги.

ГЛАВА 13: Память

Память пульта и сохранение на дискетах

Когда Вы делаете запись информации (такую как Цветовая картина на дисплее сцены или выполняете редактирование на дисплее Предварительного просмотра) информация сохраняется в оперативной памяти пульта RAM. Вся информация остается в памяти при выключении пульта так как батарейки памяти позволяют ей оставаться активной.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: Для получения дополнительной информации о батареях смотрите Приложение А, Уход и обслуживание.

Когда Вы делаете запись шоу на дискету, оно сохраняется на диске и может быть перезагружено на пульт позже. Это дает Вам возможность хранить копии шоу на дискетах.

Выполнение “ Программной очистки ”

Вы можете очистить содержание памяти пульта из меню очистки CLEAR MENU. Чтобы вызвать это меню, перейдите на дисплей установки нажмите клавишу [F8], с маркировкой (MORE). Метки функциональных клавиш изменятся, и клавиша [S2] более не будет иметь метки (CLEAR). Нажатие на эту клавишу вызовет меню очистки на дисплее CLEAR MENU как показано на рисунке 13.1 ниже. Из этого меню, пользователь может удалять из памяти содержимое некоторых или всех шоу

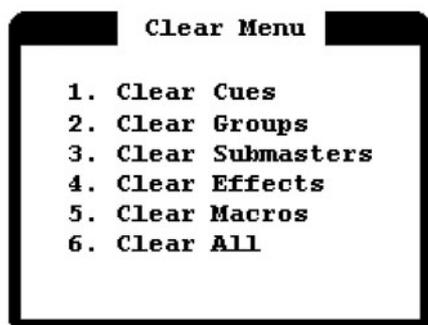


РИСУНОК 13.1 МЕНЮ ОЧИСТКИ

Выполнение “ жесткой очистки ”

Вы можете очистить всю память в пульте и обнулить главный процессор в пульте, выполняя так называемую «жесткую очистку». Эта операция полностью очищает все содержимое оперативной памяти. После выполнения жесткой очистки в памяти не останется никакой информации. Системные

установки будут обнулены на установки по умолчанию. Выполнение жесткой очистки рекомендуется в том случае, если произошел скачок напряжения и Вы думаете, что он вызвал сбой в работе пульта.

ПРИМЕР: Выполнение жесткой очистки

1. Если Вы хотите оставить информацию о шоу, сохраните его на дискете. Жесткая очистка сотрет всю информацию из памяти.
2. Нажмите и удерживайте клавишу [CLEAR]. Удерживайте ее до завершения операции
3. Продолжая удерживать клавишу [CLEAR] поверните переключатель питания в положение OFF
4. Подождите приблизительно пять секунд.
5. Повернуть переключатель питания в положение ON
6. Подождите пока на мониторе полностью появится дисплей.
7. Отпустите клавишу [CLEAR].

ПРИМЕЧАНИЕ: Если Вы думаете, что шоу было повреждено в результате сбоя, то файл на диске может также быть поврежден при его сохранении. Если у Вас имеется более ранняя версия шоу на диске, то рекомендуется сохранить эту версию и не писать поверх нее возможно поврежденную версию шоу. Если Вы делали какие-либо редактирования, начиная с последней записанной версии, то сохраните последний файл на дискете под другим именем и попробуйте использовать его после проведения жесткой очистки.

Запись на дискету

Innovator использует только 3.5" дискеты с емкостью 1.44MB форматированные для IBM совместимых компьютеры. Дискковод расположен ниже переднего края пульта. Если Вы хотите защитить запись от случайного стирания используйте защиту записи дискеты



РИСУНОК 13.1 ПОД МЕНЮ ДИСКА

ПРИМЕР: Сделать запись полного шоу на дискету с дисплея установки.

(DISK) (появляется под меню диска)

[1] [ENTER] (появляется под меню сохранения)

[#] [ENTER] (выбор файла для сохранения)

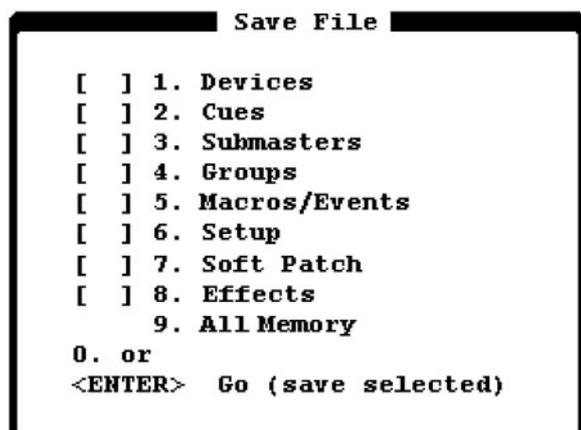


РИСУНОК 13.2 ПОД МЕНЮ СОХРАНЕНИЯ ФАЙЛА

Предупреждающее сообщение о наложении записей: На дискету может быть записано множество шоу. Когда файл шоу на дискете уже имеет то же самое имя файла которое Вы ввели для записи, то появляется предупреждающее сообщение о наложении записей. Нажмите клавишу [ENTER], чтобы завершить команду и заменить ранее записанный файл, или нажмите на клавишу [CLEAR] чтобы отменить команду. Если шоу записывается с новым именем файла, то файлы на дискете переписаны не будут.

Используйте функциональную клавишу (DISK) на дисплее установки, чтобы вызвать дисплей управления файлами, который дает возможность доступа ко всем файлам на диске.

Ошибка плохого или полного диска

Если Вы пытаетесь сделать сохранение файла на полную дискету или на поврежденную дорожку на дискете, то выскочит сообщение об ошибках. В некоторых случаях, возможно переформатировать диск и затем сохранять на нем данные. Однако, если ошибка произошла по причине BAD SECTOR WRITE ERROR, рекомендуется убрать эту дискету и сделать запись на новой. Это сообщение об ошибках показывается на рисунке 13.3.

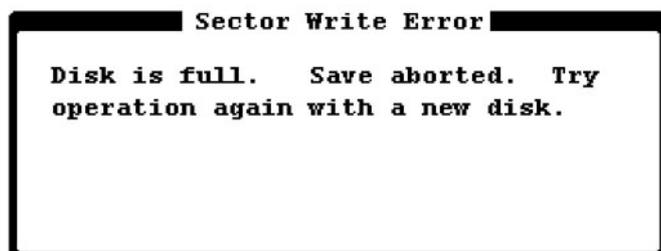


РИСУНОК 13.3 СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКАХ ПОЛНОГО ДИСКА / ОШИБКЕ ЗАПИСИ

Просмотр с дискеты

Для просмотра шоу с диска и загрузки его в оперативную память RAM, используют функциональную клавишу (DISK) на дисплее установки с именем нужного файла. Вы можете использовать до 8 символов в имени файла шоу, чтобы определить файл на диске, который будет просмотрен. Если при использовании меню диска не определено ни одно имя, пульт пытается восстановить текущее имя файла шоу.

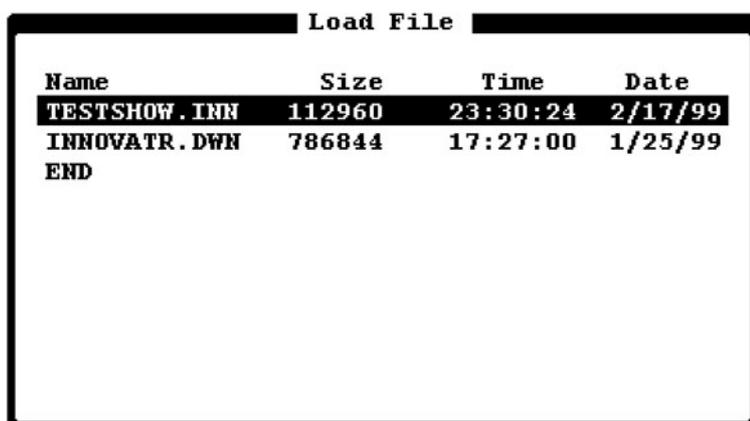


РИСУНОК 13.4 - ПОД МЕНЮ ЗАГРУЗКИ ФАЙЛА

Предупреждающее сообщение о наложении записей: Предупреждающее сообщение о наложении записей предупреждает Вас, что текущее шоу в памяти будет заменено восстановленными данными шоу. Для выполнения дальнейших действий следуйте указаниям в рамке предупреждения.

ПРИМЕР: восстановить полностью шоу с дискеты (и заменить текущие данные шоу в памяти) на дисплее установки.

1. **[DISK]** (открывает меню диска)
2. **[2] [ENTER]** (открывает под дисплей управления файлами)

3. Используйте клавиши Up[стрелка вверх] / Down[стрелка вниз] (выберите файл для просмотра)

Обновление программного обеспечения

Пульт Innovator имеет возможность установки новых версий программного обеспечения с дискеты наподобие персонального компьютера. Для правильного выполнения этой операции диск должен быть с операционной системой Innovator. Ваш пульт был отправлен потребителю дискетой с операционной системы, которая является копией оригинального программного обеспечения, и которое было загружено при тестировании на заводе.

ГЛАВА 14: Группы

Краткий обзор Групп

Группа это набор канала и уровней, которые Вы можете вызвать как группу с одиночным номером. Группа похожа на нормальный субмастер за исключением того, что группа не имеет фейдера как субмастер. Группы часто представляю «взгляд» на часть сцены и могут быть использованы как элементы для создания сигналов и субмастеров, шагов эффектов и других групп. Максимально возможное количество групп - 600, которые могут быть созданы в любой последовательности.

Запись групп

Группы могут быть созданы двумя способами: «вживую» на дисплее сцены, или «вслепую» на под дисплее Группы Предварительного просмотра. Группы создаются на дисплее сцены, созданием «взгляда» на сцене и затем с использованием клавиши [RECORD GROUP] При использовании клавиши [RECORD GROUP] берется мгновенное изображение на дисплее сцены. Запаркованные диммеры не записываются.

ПРИМЕР: создать группу «вживую» на дисплее сцены:

1. Установить уровни каналов для получения нужного «взгляда» на сцене.
2. **[RECORD GROUP] [#] [ENTER]** (Если указанная группа уже существует появится предупреждение о наложении записей)

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Каждый раз, при использовании любой из трех клавиш [RECORD], они делают запись только тех уровней каналов, которые активны в настоящее время на дисплее сцены независимо от того какой дисплей просматривается. Уровни запаркованных диммеров никогда не записываются при команде записи «вживую».используется, они делают запись уровней каналов

ПРИМЕР: создать или отредактировать группу «вслепую» на под дисплее Группы, который находится в предварительном просмотре:

1. (SELGRP) [#] [ENTER]

2. Отрегулируйте каналы и уровни.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : каждый раз, при выполнении команды записи Record, пульт предполагает, что Вы хотите записать **живые** уровни для всех каналов, если Вы не указали список каналов

Вызов групп

Чтобы вызывать группу, используйте жесткую клавишу [GROUP]

ПРИМЕР: вызывать группу, но с дисплея списка сигналов и установки

[GROUP] [12] [AT] [FULL]

Вы можете назначать уровень группе в командной строке. Уровни в пределах группы читаются пропорционально назначенным уровням групп.

ПРИМЕР: Скажем группа 2 содержит каналы 1 - 4 на 80 %. Чтобы назначить группе 2 на пропорциональный уровень 50% на дисплее сцены.

[GROUP] [2] [AT] [50] (Каналы 1 - 4 установлены на 40 % на сцене (40 % = 50 % от 80 %))

Вы можете отредактировать группы только на под-дисплее Группы предварительного просмотра. Редактирование существующей группе оказывает влияние на уровни только в дисплее группы. Редактирования, сделанные к группе не обновляются в других местах, где группа была ранее использована для установки уровней сигналов.

Копирование Групп

Вы можете использовать функциональную клавишу (COPY), чтобы скопировать содержание одной группы в другой номер группы в поддисплее группы предварительного просмотра.

ПРИМЕР: Чтобы скопировать группу в группу 2 на под дисплее группы.

1. **(SELGRP) [#] [ENTER]**

2. **(COPY) [2] [ENTER]**

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : номер пункта, скопированный из «источника», и скопированный номер, являются пунктом «назначения»

Изменение нумерации Группы

Вы можете перенумеровать группу, используя функциональную клавишу (RENUM) на под дисплее группы.

ПРИМЕР: перенумеровать текущую группу на под-дисплее Группы:

1. **(SELGRP) [#] [ENTER]**

2. **(RENUM) [определяющий#] [ENTER]**

ПРИМЕЧАНИЕ: При перенумеровывании группы, содержание исходной группы назначается указанной группе и исходная группа стирается полностью.

Удаление Групп

Когда Вы стираете группу, стирается и ее номер и содержание. Группа может быть удалена в Под-дисплей Группы, или может быть очищена на дисплее установки

ПРИМЕР: чтобы стереть группу на под-дисплее Группы:

(MORE) (DELETE) [# list] [ENTER] (появится список предупреждения стирания общего количества групп.)

Группы и автоматизированные устройства

Работа одного подвижного прожектора или автоматизированного устройства очень проста. Перемещение 10, 20 или более может быть главной проблемой если недостаточно мощности группы в сигнале установки. Если ваша работа включает использование автоматизированного освещения, подумайте о терминах групп. Используйте группы как элементы для определения установок положения и отделите группы по цвету или интенсивности. Ниже приводится список возможных групп.

- отдельная группа для каждого запланированного свойства цвета (то есть группа RED, группа BLUE и т.д)
- отдельная группа для каждой точки фокусировки на сцене (то есть ЦЕНТР, ЛЕВО и т.д)
- отдельная группа для свойства уровня

Небольшое предварительное планирование уменьшает мощность управления автоматизированными устройствами Innovator для увеличения изделия. Для получения большей информации об устройствах автоматизированного освещения обращайтесь к главам 23 и 24.

ЧАСТЬ III: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ

ГЛАВА 15: Эффекты

Обзор эффектов

Эффект это последовательность серий шагов освещения, которой Вы можете назначить уровни, время и характеристики. Эффекты были первоначально созданы, для достижения характеристик движения огней, но они могут быть использованы многими способами. Последовательность и содержание канала эффекта определяется шагами. каждый шаг эффекта имеет коллекцию назначенных ему каналов. Все шаги воспроизводятся в последовательности определенной для каждого эффекта (если только последовательность не была изменена определенной характеристикой)

Под-дисплей Эффекта

Вы можете использовать под-дисплей Эффекта, для создания нового эффекта или редактирование, существующего эффекта. Под дисплее эффекта содержит перечень имен, элементов и уровней каждого шага эффекта так же как характеристики и время постепенного изменения и ожидания для каждого шага.

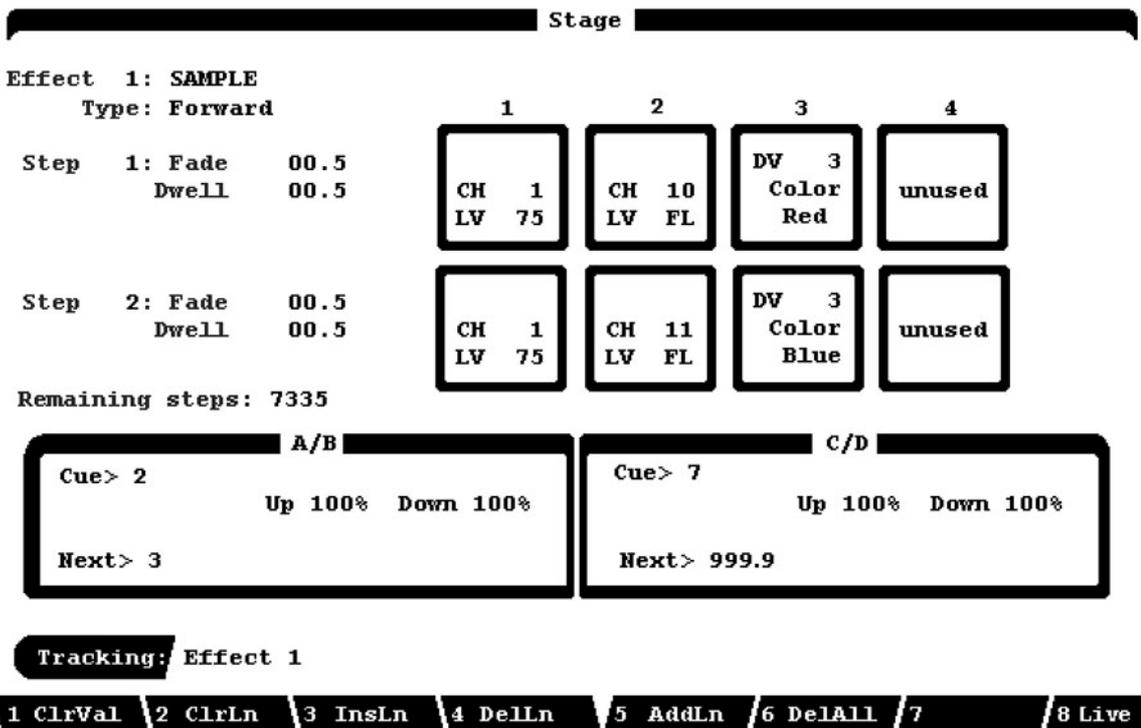


РИСУНОК 15.1 ПРИМЕР ПОД ДИСПЛЕЯ ЭФФЕКТОВ

Создание эффекта

Чтобы создавать новый «пустой» Эффект, Вы должны находиться на дисплее Эффекта. Для входа в дисплей эффекта, Вы должны вначале ввести количество шагов эффекта на дисплее установки. Максимальное количество шагов в Innovator составляет 9.999. Перейдете к дисплею установки и введите [10] и введите после этого предполагаемое количество шагов эффекта в Вашем шоу. Помните, что эффекты требуют много памяти и слишком большее количество эффектов будет влиять на оставшееся количество сигналов, групп, субмастеров и каналов. После ввода нужного количества шагов эффекта вернитесь на дисплеи сцены или предварительного просмотра для программирования эффектов (пример ниже предполагает, что Вы программируете на дисплее сцены)

ПРИМЕР: создать новый Эффект или просмотреть существующий Эффект на под-дисплее Эффекта дисплея сцены.

(SELEFF) [#] [ENTER] (Обычно Вы начинаете с номера 1.)

Навигация на дисплея эффекта

Под-дисплей эффекта имеет очень простое управление. Любая часть Эффекта может быть добавлена, отредактированной или удалена в любое время. Для перемещения по экрану в различных областях просто используйте клавиши со стрелками, расположенные рядом с наборной панелью ввода данных.

Назначения функциональной клавиши для Дисплея Эффекта также позволяет быстро и просто осуществить изменения при создании Эффекта. Назначение функциональных клавиш для дисплея эффектов следующие:

- | Имя клавиши | полное имя | описание |
|-------------|-------------|--|
| 1. ClrVal | Clear Value | используйте эту клавишу для очистки или стирания величин текущего поля |
| 2. ClrLn | Clear Line | Используйте эту клавишу для очистки или стирания величины текущего шага |
| 3. InsLn | Insert Line | используйте эту клавишу для установки нового шага ПЕРЕД позицией текущего шага |
| 4. DelLn | Delete Line | используйте эту клавишу для стирания текущего шага |
| 5. AddLn | Add Line | Используйте эту клавишу для добавления нового шага в КОНЕЦ текущего |

эффекта.

6. DelAll Delete All Используйте эту клавишу для стирания всей информации для текущего эффекта и обнуления эффекта на пустую установку по умолчанию

7. не используется

8. не используется

Создание шагов эффекта

Шаги Эффекта не должны быть созданы в последовательном порядке. Вы можете создавать следующий шаг прежде, чем Вы назначаете темы к текущему шагу. Любой шаг может быть оставлен пустым. Для любого данного шага Вы должны определить 3 темы. Первые две это время постепенного изменения и время ожидания.

Время постепенного изменения: Переместите курсор на время постепенного изменения для первого шага. Используйте наборную панель данных для печати желаемого времени постепенного изменения. Допустимая величина от 0 до 59 минут с интервалом 59.9 секунд.

Время задержки: Переместите курсор на время ожидания для первого шага. Используйте наборную панель данных для печати желаемого времени ожидания. Допустимая величина от 0 до 59 минут с интервалом 59.9 секунд.

Третий пункт, включенный в шаги Эффекта это то, какие пункты соответствуют шагу. Встроенные процедуры эффекта позволяют Вам получить доступ к следующим темам.

- канал • субмастера
- Группы • Свойства автоматизированных устройств
- Цветовые картины

ПРИМЕР: назначать канал на текущий шаг эффекта на дисплее эффектат

(Переместить курсор в первую возможную фиолетовую рамку.)

[#] [ENTER] (Разместите выбранный канал в шаг на полном уровне по умолчанию.)

(Если Вы хотите, чтобы каналу соответствовал уровень, отличный от полного.)

[стрелка вниз] (Перемещение вниз до поля уровня.)

[#] [ENTER] (Введите нужный уровень в процентах ... примечание: для этого поля используется значение 100 для полного.)

ПРИМЕР: назначить группу на текущий шаг эффекта на дисплее Эффекта:

(Переместить курсор в первую возможную фиолетовую рамку.)

[GROUP] [#] [ENTER] (Разместите выбранную группу в шаг на полном уровне по умолчанию.)

(Если Вы хотите, чтобы группе соответствовал уровень, отличный от полного.)

[стрелка вниз] (Перемещение вниз до поля уровня.)

[#] [ENTER] (Введите нужный уровень в процентах ... примечание: для этого поля используется значение 100 для полного.)

ПРИМЕР: назначать Цветовая картина на текущий шаг уровня эффекта на дисплее Эффекта:

(Переместить курсор в первую возможную фиолетовую рамку.)

[CUE] [#] [ENTER] (Разместите выбранный Цветовая картина в шаг на полном уровне по умолчанию.)

(Если Вы хотите, чтобы сигналу соответствовал уровень, отличный от полного.)

[стрелка вниз] (Перемещение вниз до поля уровня.)

[#] [ENTER] (Введите нужный уровень в процентах ... примечание: для этого поля используется значение 100 для полного.)

ПРИМЕР: назначать субмастер на текущий шаг уровня эффекта на дисплее Эффекта:

(Переместить курсор в первую возможную фиолетовую рамку.)

[SUB] [#] [ENTER] (Разместите выбранный субмастер в шаг на полном уровне по умолчанию.)

(Если Вы хотите, чтобы субмастеру соответствовал уровень, отличный от полного.)

[стрелка вниз] (Перемещение вниз до поля уровня.)

[#] [ENTER] (Введите нужный уровень в процентах ... примечание: для этого поля используется значение 100 для полного.)

ПРИМЕР: назначить свойство устройства на текущий шаг эффекта на дисплее Эффекта:

(Переместить курсор в первую возможную фиолетовую рамку.)

[DEVICE] (это нажатие выведет всплывающий список устройств)

стрелки [вверх] или [вниз] (используйте стрелки для выбора нужного устройства..)

[ENTER] - нажатие на клавишу делает назначение устройства и переместит курсор в поле свойств. Повторное нажатие клавиши **[ENTER]**, снова откроет список свойств для выбранного устройства. Вы можете вновь использовать клавиши со стрелками вверх и вниз для выбора нужного устройства. После нажатия на клавишу **[ENTER]**

И наконец выберите установки для выбранного свойства. Это может быть уровень освещения или цвет или положение.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: смотри главу 23 Подвижные прожекторы для получения дополнительной информации по автоматизированным устройствам и соответствующим им свойствам.

Характеристики эффекта

Имеется четыре опции характеристик эффекта, используя которые в комбинации с другими опциями, можно создавать множество различных характеристик движения освещения. Выборы Характеристики эффекта следующие:

- **FORWARD** = Шаги, выполняются начиная с шага номер 1 до самого высокого номера шага и после этого начинаются вновь с шага 1.
- **REVERSE** = Шаги выполняются начиная с самого высокого номера шага и вниз до шага 1, после чего начинаются вновь с самого высокого шага
- **BOUNCE** = каждый полный цикл шагов делает переключение между характеристиками Forward и Reverse.
- **RANDOM** = Шаги игнорируют свою последовательность по номерам и выполняются в случайной последовательности до тех пор, пока каждый шаг не будет выполнен по одному разу. После этого последовательность начинается вновь.

ПРИМЕР: назначить характеристику эффект на под-дисплее Эффекта:

1. Используйте клавишу курсора, чтобы переместиться в поле Type (тип)
2. В этом месте используйте клавиши курсора влево и вправо для просмотра всех четырех опций. Для этого поля нет необходимости нажимать на клавишу **[ENTER]**.

СОВЕТ: Эксперимент для знакомства с характеристиками:

1. На дисплее Эффекта, создайте Эффект с 5 шагами с каналом 1 в шаге 1, каналом 2 в шаге 2 и т.д.
2. Назначьте характеристику или комбинацию характеристик для эффекта
3. Проверьте эффект (смотрите следующую тему). Выберите дисплей сцены для просмотра эффекта.
4. Повторите эти шаги с каждой характеристикой и другими комбинациями характеристик для просмотра разнообразных возможных характеристик эффекта.

Тестирование эффекта

Имеется два способа тестирования Эффекта. Если Эффект создается на под дисплее эффекта сцены, тогда функциональная клавиша **[S8]** имеет название (LIVE). Нажатие на эту функциональную клавишу приведет к тому, что дисплей будет показан на сцене. Второй метод тестирования эффекта, это назначение его субмастеру Редактирование может быть сделано «вживую» для тестируемого эффекта.

ПРИМЕР: протестировать эффект на дисплее эффекта:

[RECORD SUB] [#] [EFFECT] [#] [ENTER] (эффект загружается в указанный субмастер)

Назначение эффектов сигналам

Эффект может быть назначен сигналу. Когда Эффект назначен сигналу, то он постепенно появляется в течение продолжения сигнала. Эффект, остается в рабочем состоянии до тех пор, пока не выполняется следующая команда **[GO]** и в это время эффект постепенно уменьшается в течение времени уменьшения этого сигнала.

ПРИМЕР: назначить Эффект на Цветовая картина в дисплеях предварительного просмотра, списка сигналов и списка треков.

[CUE] [#] [EFFECT] [#] [ENTER]

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: смотри главу 18 Дополнительные Цветовые картины.

ПРИМЕЧАНИЕ: Команда загрузки фейдера **[Load]** и **[#] [GO]** немедленно прекращает работу всех эффектов сигнала.

Назначение эффектов субмастерам.

Эффект, назначенный на Субмастера может быть активирован в любое время перемещением фейдера субмастера вверх или нажатием на клавишу **BUMP** в зависимости от режима клавиши **BUMP**. (смотри главу 7, основные операции субмастера) Эффект активированный в субмастере с фейдером

запущенным на пропорциональный уровень, устанавливается фейдером до тех пор, фейдер не обнулится. каждый раз при перемещении фейдера субмастера выше нуля начинается работа эффекта.

ПРИМЕР: назначить Эффект субмастеру с любого дисплея:

[RECORD SUB] [#] [EFFECT] [#] [ENTER]

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕМЫ: смотри главу 17 , Дополнительные опции субмастера.

Редактирование шагов

Вы можете редактировать шаги выбранного в настоящее время Эффекта «вслепую» на Под-дисплее эффекта «шторка», на дисплее предварительного просмотра, или Вы можете отредактировать его «вживую» на под-дисплее эффекта на дисплее сцены. Как и на всех «слепых» дисплеях, редактирования, сделанные в версии предварительного просмотра под-дисплея Эффекта заносятся в память шоу при выполнении. Редактирования сделаны точно так же как и начальные назначения. Обратитесь к следующему разделу «создание шагов эффекта»

Удаление шагов

Вы можете стирать выбранный шаг на под-дисплее Эффекта функциональной клавише (DELLN) Вся шаги, следующие за удаленным будут перенумерованы.,

Вставка шагов

На Под-дисплее эффекта Вы можете вставить пустой шаг в Эффект в любом месте перемещением курсора в нужное место расположения и нажатием после этого на клавишу (INSLIN). Новый шаг будет вставлен перед текущим шагом. Все шаги, следующие за вставленным шагом будут перенумерованы.,

Для вставки шага в конце эффекта, нажмите на функциональную клавишу (ADDLIN)

ГЛАВА 16: перечень дополнительных сигналов.

Комплексные списки канала

По определению комплексные списки канала, это коллекция каналов, которые используют группу субмастера, Цветовые картины или для создания списка. Поэтому комплексный список каналов может быть усложнен как несколькими диапазонами канала плюс или минус индивидуальные каналы вне или внутри этих диапазонов. Многие типы списков каналов могут быть адресованы в дисплеях, использующих уровни каналов (Сцены, предварительного просмотра, группы, субмастера и списка треков)

Вы можете формировать комплексные списки канала, с использованием множества различных ресурсов вместо простого соединения в каждом канале индивидуально. Эти ресурсы могут быть названы «строительными блоками». Диапазоны каналов так же как и каналы, которые используются в любой группе, субмастере, сигнале могут состоять из строительных блоков. Группы, субмастера и Цветовые картины упоминаются в комплексном списке каналов по типу темы и номеру. Использование типа темы и номера назначает всем выполняемым каналам в этой определенной теме пропорциональный уровень, обозначенный в команде комплексного списка каналов.

Темы могут быть использованы в одиночестве в комплексном списке каналов для адресации из каналов или могут быть использованы в комбинации с другими индивидуальными каналами для включения всех нужных каналов в список

ПРИМЕР: Предположим, что группа 1 состоит из каналов 1 - 10 на полном . Назначить уровень каналам 1 - 10 каналу 45, используя следующую команду

[GROUP] [1] [AND] [45] [AT] [уровень#]

В примере выше, каналы 1 - 10, адресованы к группы 1, и канал 45 адресован индивидуально Каналы могут также быть исключены из пункта .

ПРИМЕР: Предположим, что группа 1 состоит из каналы 1 - 10 на полном. Для того, чтобы вывести каналы 1 - 5 и 7 - 10 на уровень выполните следующую команду.

[[GROUP] [1] [MINUS] [6] [AT] [уровень#]

ПРИМЕР: следующее - пример команды очень комплексного списка канала:

[GROUP] [5] [THRU] [8] [MINUS] [CUE] [1] [AND] [35] [THRU] [39] [MINUS] [SUB] [1] [THRU] [3] [AND] [7] [AT] [уровень#]

Списки каналов, сделанные с диапазонами.

Вы можете использовать диапазон тем (Цветовые картины, субмастера, группы) чтобы делать списки канала. Синтаксис команды - точно такой же как диапазона каналов в списке канала

ПРИМЕР: Для установки каналов в сигнале 1 - 5 пропорционально к их уровням. как назначено в сигналах.

[CUE] [1] [THRU] [5] [AT] [FULL]

ГЛАВА 17: Дополнительные операции с субмастером

Дополнительные субмастера

В дополнение к основным темам каналов, уровням и параметрам времени, обсужденным в Главе 7, Субмастера Innovator могут быть также использованы в связи с эффектами, макрокомандами и группами. Дополнительно, с восьми страниц назначений субмастера, вы можете легко вызвать до 192 «взглядов».

Эффект субмастера

Эффект субмастера это любой субмастер с назначенным ему определенным номером эффекта. В эффекте субмастера, эффекты начинают работать после нажатия на клавишу BUMP или после перемещения фейдера субмастера.

Использование кнопки Bump, для активации эффекта позволяет активным и неактивным уровням, читаться на сцене так как они появляются на дисплее эффекта для назначенного эффекта. Фейдер субмастера поднимает уровни эффекта. Если активный уровень эффекта установлен на полный, а фейдер субмастера установлен на 50%, то активный уровень никогда не будет читаться выше 50% пока на субмастере запущен эффект.

ПРИМЕР: Для размещения эффекта субмастера в субмастере.

[RECORD SUB] [#] [EFFECT] [#] [ENTER] (Теперь эффект находится в субмастере)

Макрокоманды Субмастера

Макрокоманда Субмастера -это любой субмастер с назначенным ему номером макрокоманды. В субмастере с назначенной макрокомандой, макрокоманда запускается при нажатии на клавишу BUMP или при движении фейдера субмастера. Ручка фейдера не имеет воздействия на любых уровнях, созданных в пределах макрокоманды. Она просто выполняется при движении ручки от нуля.

ПРИМЕР: Для размещения Макрокоманды в субмастере:

[RECORD SUB] [#] (MORE) (MACRO) [#] [ENTER] (Теперь макрокоманда находится в субмастере)

Субмастер Группы

Субмастер Группы это любой Субмастер с назначенным на него определенным номером группы. В субмастере группы группа, вызывается с назначенными пропорциональными уровнями для установки ручкой фейдера субмастера. Содержание канала и уровней, назначенных субмастеру и каналов и уровней группы будут работать в режиме «Самого высокого приоритета». Если канал группы 1 установлен на 50%, группа 1 назначена на субмастер 5 затем одинаковые каналы были записаны на полном, затем с установкой фейдера на 100%, затем каналы будут полными (то есть управляемые субмастером. Тем не менее, если канал в группе 1 на 50%, группа назначена а субмастер 5 и те же каналы были записаны на 25%, затем с фейдером, установленным на 100%, то эти каналы будут на 50% (то есть управляемые группой)

ПРИМЕР: Для размещения эффекта субмастера в субмастере.

[RECORD SUB] [#] [GROUP] [#] [ENTER] Теперь группа находится в субмастере.)

Комбинации субмастеров

Любая Субмастер может быть записан с комбинацией всех этих функций, индивидуальных каналов и уровней, групп, макросов и эффектов. Знайте, что, если Эффект, Макрокоманды или Группы позже изменяются, то темы назначенные на субмастера также изменяются. Полная команда показана ниже.

ПРИМЕР: Для размещения эффекта субмастера в субмастере

[RECORD SUB] [#] [TIME] [#] [AND] [#] [EFFECT] [#] [GROUP] [#] [MACRO] [#] [ENTER]

(Эта команда могла быть сделать запись субмастера с временем постоянного изменения вверх и вниз, назначением эффекта, назначением группы и назначением макрокоманды для выполнения.

ЛИНЕЙНЫЙ ВЫХОД.

ПРИМЕР: Создать пользовательский профиль на дисплее установки.

1. (PROFIL)

2. [PROFILE] [#] [ENTER] (выберите номер профиля в качестве текущего профиля для редактирования)

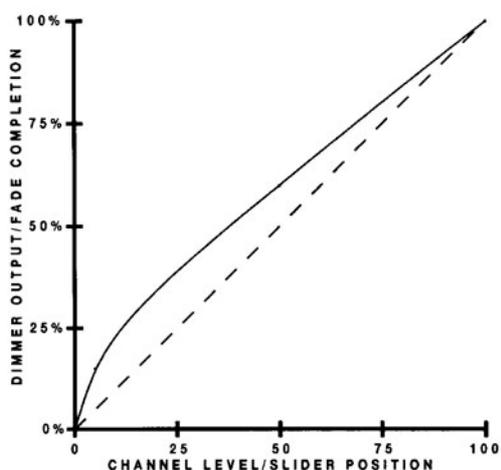
3. клавиши со стрелками [влево] или [вправо] (Используйте стрелки влево / вправо для перемещения на нужную колонку)

4. клавиши со стрелками [вверх] или [вниз] (Используйте стрелки вверх или вниз для перемещения на нужный уровень)

уровень)

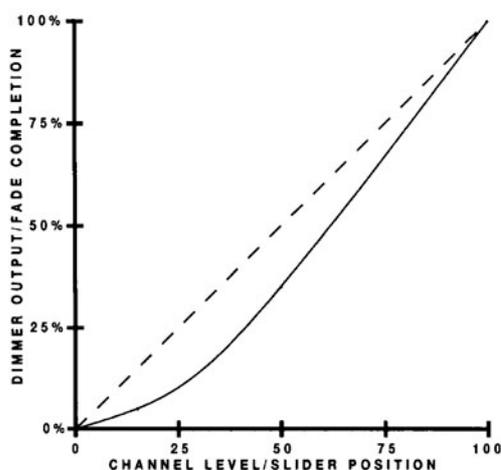
ПРИМЕР: назначить профиль на диммер на дисплее патча .

[DIMMER] [#] [PROFILE] [#] [ENTER]



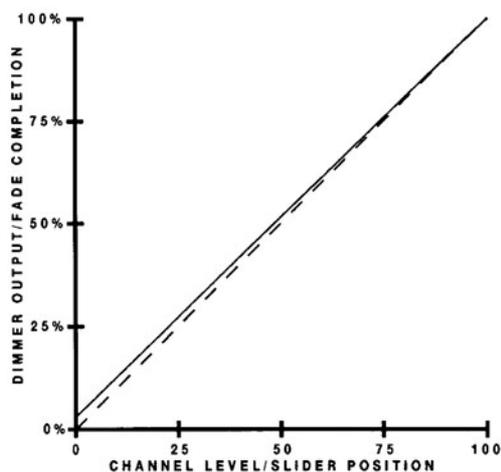
Early Rise

Ранний подъем

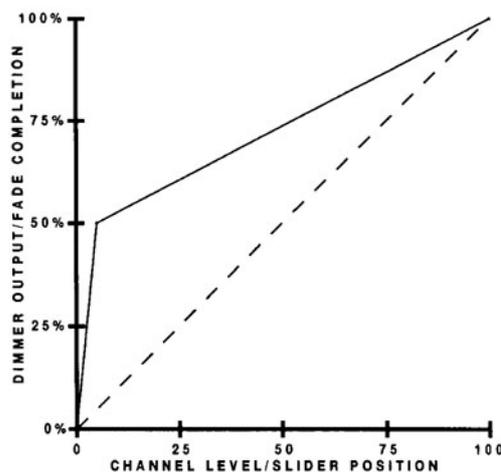


Late Rise

Поздний подъем



Filament Pre-heat



Cold Cathode

Ниточный предварительный прогрев

РИСУНОК 18.2, ПРИМЕРЫ ПРОФИЛЕЙ

Холодный катод

ГЛАВА 19: Дополнительные Цветовые картины

Основываясь на основе записи разных каналов на различных уровнях, Сигналам на пульте Innovator могут быть также назначены номера дополнительных параметров. Глава 8 данного руководства представляет основы создания сигналов с временем постепенного изменения. В этом разделе, Мы также просмотрим следующие функции дополнительных сигналов.

- Следование
- Макрокоманды
- Время задержки
- имена
- Сплит время постепенного изменения
- Связи
- Эффекты

Следование сигнала

Следование, назначенное на Цветовая картина, приводит к тому, что следующий Цветовая картина в последовательности начинает работать без нажатия на кнопку [GO]. Свойство следования в действительности назначенное время задержки с автоматическим выполнением для следующего сигнала. Количество времени, которое, Вы определите для свойства следования определяет, когда следующий Цветовая картина начнет автоматически работать. Время следования, назначенное на Цветовая картина начинает отсчет после нажатия на клавишу [GO]. После завершения времени следования, начинается выполнение следующего сигнала

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Вы должны назначить параметр следования для сигнала перед сигналом, который Вы хотите, чтобы начался автоматически. Следование - по существу это отсчет вниз для автоматического выполнения следующего сигнала в последовательности сигналов.

Время следования может быть от 0 - 999.9 секунд с интервалом 0.1 секунда. Время следования ноль позволяет двум последовательным сигналам, выполняться одновременно. Нет ограничений к количеству сигналов, которым может быть назначено время следования.

ПРИМЕР: назначать параметр следования сигналу

[RECORD CUE] [#] [FOLLOW] [#] [TIME] [#] etc. [ENTER]

- или -

[CUE] [#] [FOLLOW] [#] [ENTER]

(Назначит параметр следования выполняемому сигналу).

ПРИМЕР: Назначить параметр следования текущему предварительно просматриваемому сигналу

[FOLLOW] [#] ENTER

Время следования показывается в рамке фейдера воспроизведения ниже верхнего и нижнего времени. Если Вы нажмете на клавишу [GO] во время отсчета времени следования вниз, то следование будет отменено и немедленно начнется выполнение следующего сигнала.

ПРИМЕЧАНИЕ: Параметр следования сигнала игнорируются, когда Цветовая картина назначен на субмастер.

Время задержки

Вы можете назначить время задержки сигналу для задержки начала постепенного изменения на определенное Вами количество времени. Когда Вы назначаете сигналу время задержки, нажатие кнопки [GO] начнет отсчет вниз времени задержки на самом нижнем фейдере воспроизведения, Когда Время задержки достигает нуля, постепенное изменение продолжится с того же фейдера воспроизведения с назначенным на него временем. На дисплеях списка треков и воспроизведения появится колонка задержки и покажет время задержки назначенное каждому сигналу или части сигнала.

СОВЕТ: Сплит задержки (с разбиением) особенно полезны, когда Вы хотите сделать задержку освещения, увеличивающегося на одной стороне сцены от освещения, уменьшающегося на другой стороне сцены или наоборот.

Вы можете назначить время задержки, когда Вы делаете запись сигнала, или Вы можете добавить время задержки к существующему сигналу.

ПРИМЕР: назначить время задержки на дисплеях сцены, предварительного просмотра, воспроизведения, списка треков или списка сигналов.

[RECORD CUE] [#] [TIME] [#] [DELAY] [#] [ENTER]

- или -

[CUE] [#] [DELAY] [#] [ENTER] (добавляет задержку к существующему сигналу.)

ПРИМЕР: назначить отдельные времена задержек на разбиение сигналов

[CUE] [#] [DELAY] [#] [+] [#] [ENTER]

ПРИМЕР: Для стирания существующей задержки определите параметр времени равным нулю

[CUE] [#] [DELAY] [0] [ENTER]

Обратите внимание, что при назначении параметра следования на Цветовая картина, время следования задерживает выполнение следующего сигнала, начинающегося от последнего сигнала. Вместо использования времени следования в качестве задержки, Вы можете установить параметр следования на нуль и после этого назначить время задержки для следующего сигнала.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Задержка принадлежит “текущему” сигналу, в то время как время следования относится к следующему сигналу. Технически следующий Цветовая картина не начинается во время обратного отсчета следования, но следующий Цветовая картина уже начинается во время обратного отсчета времени задержки.

Разбиение постепенных изменений (SPLIT)

Разбиение постепенных изменений, это изменения которые имеют отдельное время «вверх» и «вниз». В командной строке, время продолжительности работы вверх и вниз разделяются знаком «+». Время выполнения вверх (первый номер в команде) это время постепенного изменения для тех каналов, которые переходят на более низкий уровень.

Разбиение постепенного изменения запускается на отдельных половинах фейдера. В рамке фейдера воспроизведения, индикация UP показывает фейдер с верхней частью постепенного изменения. Индикация DOWN показывает фейдер с нижней частью постепенного изменения. Для осуществления ручного управления временем постепенного изменения, необходимо осуществить «согласование и захват» ручки фейдера воспроизведения.

ПРИМЕР: назначить время разбиения текущему сигналу на дисплеях сцены, предварительного просмотра, списка сигналов или воспроизведения

[TIME] [#] [AND] [#] [ENTER]

Макрокоманды сигнала

Вы можете назначить макрокоманду сигналу или его части для автоматического выполнения функций во время выполнения сигнала. После нажатия на клавишу **(MORE)** используйте функциональную клавишу **(MACRO)** на дисплее предварительного просмотра. После начала постепенного изменения сигнала начнут выполняться определенные макрокоманды. Это означает, что макрокоманда сигнала будет исполняться после всех завершения параметров следования и задержек. Эта функция очень полезная для перепрограммирования субмасетров или для захвата определенных каналов на трек бол для управления главным сигналом. Другое полезное применение это назначение управления интенсивностью в макрокоманде для сигнала или эффекта, которые требуются в каждом представлении Это приведет к тому, что когда Цветовая картина начнется, интенсивность всегда будет готова на трекболе.

ПРИМЕР: назначить макрокоманду сигналу или части сигнала с использованием дисплея предварительного просмотра

[CUE] [#] (MACRO) [#] [ENTER] (Назначает макрокоманду сигнала на существующий Цветовая картина.)

ПРИМЕР: Стереть макрокоманду из сигнала

[CUE] [#] (MACRO) [ENTER] (нет указанного номера).

Имена сигнала

Вы можете назначать любому сигналу имя длительностью до 16 символов. Имя появится на дисплеях сцены, предварительного просмотра, списка сигналов и воспроизведения. Используйте кнопки BUMP и наборную панель с номерами для ввода знаков имени. Кнопки BUMP также автоматически входят в режим букв при нажатии на функциональную клавишу **(NAME)**. Она появляется каждый раз при нажатии на клавиши **[RECORD CUE]** или **[CUE]**. Каждый Цветовая картина может иметь только одно имя. Вы можете использовать имена сигналов в команде «Go To» (перейти к) или других командах вместо определенных номеров (смотри главу 11 Имена)

ПРИМЕР: Назначить сигналу имя

[RECORD CUE] [#] [PART] [#] (NAME CUE) [имя] [ENTER]

- или -

[CUE] [#] (NAME CUE) [имя] [ENTER] (Назначает имя существующему сигналу.)

ПРИМЕР: Стереть имя сигнала

[CUE] [#] (NAME CUE) [ENTER] (Не указывайте имя)

Связи сигналов

Вы можете выполнять поиски исходя из их нормальной нумерации путем назначения связей сигналам. При нажатии на клавишу GO, вместо выполнения следующего сигнала с более высоким номером произойдет скачок на Цветовая картина, указанный назначением режима связи. Далее последовательность выполнения продолжается от этого сигнала, до тех пор, пока режимом связи не будет указан другой Цветовая картина вне последовательности.

ПРИМЕР: назначить Связь сигналу на дисплеях сцены, предварительного просмотра, списка сигналов, воспроизведения или списка треков.

1. **[CUE] [#] [LINK] [# определенного сигнала] [ENTER]** (назначает связь выполняемому сигналу.)

2. **[LINK] [# определенного сигнала] [ENTER]** (Назначает текущему сигналу на дисплее)

Циклическая связь

В предшествующих Примерах, Все связи имели определенный Цветовая картина, который имеет более высокий номер, чем Цветовая картина, назначенный связь.. Но если Вы хотите сделать связь с более ранним сигналом? Это позволяет создать циклические связи.

ПРИМЕР: Используя пример выше, чтобы назначить Цветовая картина 8 как Цветовая картина назначения вместо сигнала 21:

[CUE] [10] [LINK] [8] [ENTER] (создает цикл, который работает бесконечно)

Последовательность выполнения сигналов может быть : 7, 8, 9, 10 (Связи) , 8, 9, 10 (повторение Связи), 8, 9, 10 (повторение связи), 8, 9, 10 (повторение Связи(), 8, и так далее до бесконечности.

СОВЕТ: Циклические связи обычно выполняются на фейдерах C/D так, чтобы оставить открытыми фейдеры A / B. Это позволяет запустить циклические связи в любое время а также удалить их в любое время.

Уровни трекинга в командах связи

При использовании связи к сигналу, который имеет программный уровень трекинга, просходят определенные состояния. «Взгляд» сцены, созданный последовательностью сигналов, обычно представляет собой комбинацию жестких уровней (те изменения, которые назначены в этом определенном сигнале) и програмных уровней (те Цветовые картины, которые проследованы (трекинг) от предыдущих сигналов) При выполнении связи, оказывается влияние только на уровни жестких каналов (без трекинга. Назначения програмных уровней трекинга остаются на своем текущем уровне при выполнении связи. В этом случае «взгляд» сцены будет отличаться при работе сигнала посредством связи вместо нормального течения последовательности сигналов.

ПРИМЕР: На дисплее списка треков:

1. Назначить уровень 10 % канал 1 в сигнале 1.

2. Взять канал 2 в сигнале 2 на 20 %. (канал 1 будет отслежен на 10 %.)

3. Взять канал 3 в сигнале 3 на 30 %. (Канал 2 будет отслежен на 20%, канал 1 будет отслежен на 10%)

4. Связать Цветовая картина 1 с сигналом 3

5. Начать с сигнала 0, нажать на Go (будет запущен Цветовая картина 1((дисплей сцены покажет канал 1 на 10% красным цветом)

6. Нажать Go. (Будет запущен Цветовая картина 3) (Дисплей сцены покажет канал 1 на 10% серым цветом и канал 3 на 30%. канал 2 на сцене читаться не будет.)

В предыдущем примере, канал 2 не читается на сцене потому, что канал в котором происходит изменение уровня не будет выполняться. Для того, чтобы избежать изменения первоначального «взгляда» сцены назначенного сигнала, Вы должны сделать все выполняемые уровни жесткими в сигналах с назначенными связями. Основываясь на примере выше, для сохранения взгляда сцены назначьте свойства очистки сигналу 3. Это позволит назначить жесткие уровни на все каналы.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : Когда Вы назначаете связь к назначенному сигналу, который имеет про-

граммный уровень трекинга (включая нулевой трекинг) воздействуют только жесткие уровни Назначение сигнала добавляет свой жесткий уровень к формированию «взгляда» сцены. Для замены формирования взгляда сцены назначенным сигналом, назначьте свойства очистки назначенному сигналу. ПРИМЕЧАНИЕ: Если Вы используете возвратную связь для возврата к нормальной последовательности сигнала, то применяются те же правила (происходит изменение только жестких уровней). Вам может быть необходимо назначить свойства очистки к следующему сигналу в последовательности для полной замены взгляда сцены при возврате к оригинальной последовательности.

Назначение эффектов сигналам

Назначенные сигналам эффекты появляются в соответствующей колонке на дисплее воспроизведения и списка сигналов. При назначении эффекта сигналу, верхнее время продолжительности сигнала является временем в течение которого происходит постепенное изменение эффекта. Эффект остается на сцене до тех пор, пока не будет выполняться команда следующего сигнала. Эффект постепенно изменяется во время нижнего времени продолжительности.

ПРИМЕР: назначать Эффект сигналу

[RECORD CUE] [#] [EFFECT] [#] [ENTER]

- или -

[CUE] [#] [EFFECT] [#] [ENTER] (Назначает Эффект существующему сигналу.)

Уровни Каналов могут быть также изменены эффектами сигналов. Эффект может быть назначен на часть сигнала, если Вы хотите сохранить время постепенное изменение Эффекта отдельно от времени синхронизации других изменений уровня каналов.

Эффекты в сигналах прекращает немедленно свою работу при выполнении команды **[LOAD]** или **[HOLD]** или **[BACK]**. Для повторного выполнения эффекта сигнала начните работу в предшествующем сигнале и нажмите на клавишу **[GO]**

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО : При регистрации сигнала, группы или Субмастера вживую со сцены с работающими эффектами, уберите эффект на сцене с помощью фейдера воспроизведения или субмастера перед выполнением команды записи. Команда записи вживую запишет мгновенное изображение сцены и поэтому запишет уровни каналов от эффекта, если он остался запущенным.

ГЛАВА 20: Опции дополнительных программных вставок (патчирования)

Профили диммера

Когда Вы назначаете диммеру пользовательский профиль, он изменяет стандартную кривую постепенного изменения диммера. Если Вы назначаете профили на диммеры, то профили диммера используются каждый раз при управлении диммерами уровнями каналов. Прямое управление диммеров всегда обходит любые профили диммеров. Назначения профилей димменов показывается в четвертой колонке дисплея патча.

ПРИМЕР: назначать профиль на диммер на дисплее патча :

[DIMMER] [#] [PROFILE] [#] [ENTER]

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: Для получения дополнительной информации о профилях, смотрите главу 18, Профили.

Пропорциональные Уровни

Когда Вы назначаете диммеру пропорциональный, это ограничивает максимальный выход диммера на указанный процент. Например, диммеру которому назначен пропорциональный уровень 50%, никогда не превышает выход 50 %, даже, когда канал, управляющий этим диммером находится в полном режиме. В этом случае, уровень полных каналов обеспечивает 50 %выхода диммера. Тот же самый канал на 50 % обеспечит выход диммера на 25 %. Назначенная входная кривая диммера уменьшается пропорционально до назначенного уровня. Назначенный пропорциональный уровень показывается в третьей колонке дисплея патча.

ПРИМЕР: назначить пропорциональный уровень диммеру на дисплее патча :

[DIMMER] [#] [AT] [#] [ENTER] (Определяет пропорциональность диммера к уровню.)

NON - DIM диммеры (виртуальные NON-DIM)

На дисплее патча, Вы можете заставить любой диммер работать как NON DIM созданием профиля, который выводит диммер на полный в некоторой точке во время постепенного изменения. Это

означает, что текущий выход диммера на сцене становится нулевым до тех пор, пока уровень диммера в результате постепенного изменения не достигнет уровня срабатывания, в точке в которой выход диммера немедленно не перейдет на полный. Это полезное свойство для практического освещения на Вашей установке такие как настольные лампы или другие источники освещения, которые по действию должны включаться. Тем не менее помните, что необходимо, чтобы в сигнале диммер был записан на полный режим FULL.

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда Вы назначаете виртуальный NON DIM на пульте, это не оказывает никакого эффекта на установки на Вашей стойке диммеров. В общем говоря, Цветовая картина диммера с пульта назначает профиль, который делает переход на полный в точке срабатывания. Выход диммера продолжает регулироваться напряжением если стойка диммера регулирует выходное напряжение диммеров. По этой причине, установки виртуальных NON DIM не рекомендуется использовать для моторов, балласта и других индуктивных нагрузок. Для этих нагрузок должны быть использованы установки действительного NON DIM на стойке диммеров. Для получения более полной информации обращайтесь к руководству стойки диммеров.

Автоматизированные Устройства

Автоматизированные Устройства и подвижные прожекторы описываются в главах 23 и 24 данного руководства.

ГЛАВА 21: Макрокоманды

Макрокоманда это серия нажатий клавиши, которую Вы записываете для выполнения комплексной команды с помощью нажатия единственной клавиши макрокоманды. Макрокоманды особенно полезны для выполнения часто используемой последовательности команд. Вы можете использовать Макрокоманду для перехода сигнала на нуль, перезагрузки субмастера или даже установки определенного «взгляда» на сцену.

Клавиши макрокоманд

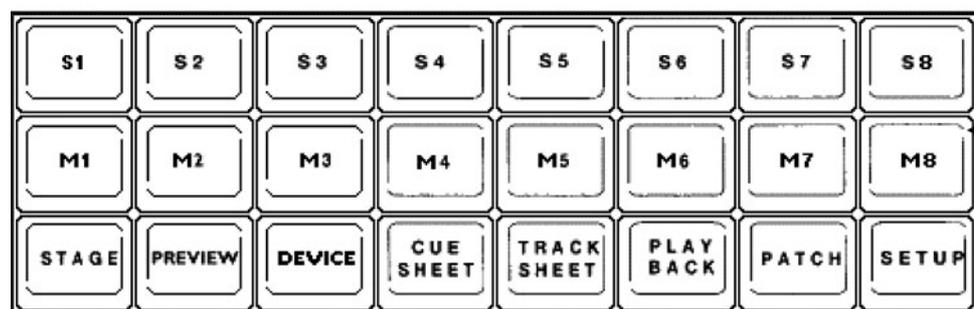


РИСУНОК 20.1, КЛАВИШИ макрокоманд (центральный ряд на наборной панели дисплея)

Запись макрокоманд

Вы можете создавать макрокоманду, нажатием функциональной клавиши (**MACRO**) дисплея установки. Макрокоманда может последовательность нажатия как жестких клавиш так и функциональных, но не может записать фейдер или функции трекбола. Макрокоманда может содержать до 128 нажатий клавиш. Вы можете собирать макрокоманды в одну используя другую макрокоманду и вся она будет выполняться одним нажатием клавиши.

Макрокоманды в буквальности записываются как последовательность нажатия клавиш. Вы можете записать команду установки уровня как [1] [THRU] [10] [AT] [FULL], Макрокоманда будет работать на любом дисплее, в котором доступен синтаксис команд. Если Вы хотите, чтобы макрокоманда работала только в определенном дисплее, например дисплее сцены, то нажмите в качестве первой команды клавишу дисплея.

Знайте, что различные дисплеи могут интерпретировать одни и те же нажатия клавиши по-разному. Например, команда [12 [AT] [5] [ENTER] имеет различные результаты на дисплеях сцены и патча. На дисплее сцены эта команда устанавливает канал 12 на 50%, в то время как на дисплее патча, эта команда вставляет канал 12 на диммер 5. Именно поэтому макрокоманду обычно выполняют нажатием клавиши дисплея.

ПРИМЕР: создавать и записать Макрокоманду 1 «живой», чтобы выполнять ее клавише [M1] на дисплее установки

1. (MACRO) (Открывает поддисплей Макрокоманды.)
2. [1] (Начинает запись макрокоманды.)
3. [M1] (завершает запись макрокоманды)

ПРИМЕР: Для создания макрокоманды **загрузка сигнала 5** с дисплея установки.

1. [1] (Для начала записи)
2. [STAGE] (вход на дисплей сцены, мигает индикация «Recording Macro #» (запись номера макрокоманды))
2. [LOAD] [5] [ENTER]
3. Нажать ту же самую клавишу [M#] (заканчивается запись макрокоманды. Мигание сообщения прекращается)

Пролистывание макрокоманд

На верхней панели пульта управления имеются восемь черных клавиш макрокоманд с маркировкой [M1] - [M8], Innovator имеет до 500 возможных макрокоманд. Все они размещаются на страницах по восемь макрокоманд. В любое время, с помощью клавиш макрокоманд можно обратиться к одиночной странице. Текущая страница макрокоманд показывается на функциональной клавише макро с назначение (MP #).

ПРИМЕР: Для изменения текущей страницы макрокоманд на страницу 3 на дисплее сцены. (MP #) командная строка высвечивает «Macro Page»

[3] [ENTER] функциональная клавиша меняет свое значение на (MP3)

Запись макрокоманд в реальном времени.

В дополнение к простой записи нажатий клавиш, Innovator позволяет запись макрокоманд в “реальном времени” Эта функция может быть очень полезна при построении специальных типов эффекта и последующем воспроизведении их как макрокоманд. Это бывает гораздо удобнее, чем выполнять построение нужных эффектов. Например кнопки BUMP могут быть использованы для возмущения каналов в определенном порядке с определенной временной последовательностью для создания эффекта.

ПРИМЕР: сделать запись Макрокоманды в “реальном времени”, используя кнопки BUMP на дисплее установки:

1. (MACRO) (Открывает под дисплей Макро)
2. [2] (дает доступ к записи в реальном времени и осуществляет ее.)
3. Используйте кнопки стрелок [вверх] или [вниз] и затем [ENTER] (Включает или выключает назначенную запись)
4. [1] (Начинает запись макрокоманды).
5. [STAGE] (Это позволяет Вам просмотреть то, что Вы записываете)
6. (Нажмите клавиши BUMP в нужном порядке и времени (записывает возмущения в реальном времени)
7. [M#] (Запись на нужную клавишу макрокоманды.)

Воспроизведение макрокоманды в реальном времени.

После записи макрокоманды в реальном времени, Вы должны Innovator, для воспроизведения макрокоманды в реальном времени. Для воспроизведения в реальном времени используется следующий метод:

ПРИМЕР: Для воспроизведения макрокоманды в реальном времени

(MACRO) (Открывает под дисплей макрокоманд)

[6] (Доступ к времени выполнения)

Используйте кнопки стрелок [вверх] или [вниз] и затем [ENTER] (Включает или выключает назначенное исполнение)

Просмотр Макрокоманд

Вы можете просматривать содержание записанных макрокоманд (последовательность нажатия клавиш) используя для этого функциональную клавишу (MACRO) на дисплее установки. Функциональная клавиша (MACRO) открывает под дисплей макрокоманд с дисплея установки и показывает содержание выбранной макрокоманды как последовательность нажатия клавиш.

ПРИМЕР: Для просмотра содержания Макрокоманды 5, на дисплее установки:

(MACRO) [4] (Выбирает селектор «Macro Command» на дисплее)

[5] [ENTER] (макрокоманда 5 предоставляется для просмотра.)

ПРИМЕР: Для просмотра макрокоманды в реальном времени с под дисплея Макро на дисплее установки

(MACRO) (Открывается под дисплей Макро)

[5] [ENTER]

Используйте кнопки стрелок [вверх] или [вниз] и затем [ENTER] (Включает или выключает время индикации)

Теперь Вы можете просмотреть времена шагов макрокоманды в реальном времени.

Вы можете также просмотреть времена макро, шагов на дисплее Макрокоманд одним из трех способов:

- Последняя ссылка высвечивает время между нажатиями клавиш в Макрокоманде.
- Начальная ссылка высвечивает общее время работы необходимое для полного выполнения макрокоманды.
- не назначено Ссылки только на последовательность нажатия клавиш

Редактирование Макрокоманд

Макрокоманды могут быть отредактированы одним из трех способов

- Вставка , • изменение , • стирание

Вы можете вставить шаг в макрокоманду с под дисплея макро на дисплее установки.

ПРИМЕР: вставить шаг в Макрокоманду с под дисплея макро на дисплее установки

(MACRO) (Открывает Под-дисплей макро.)

Используйте клавиши со стрелками (Выбор части макрокоманды для редактирования.)

[7] (Позволяет вставить шаг макрокоманды)

(Вставьте нажатие клавиши.) (Выполнение вставки)

Вы можете изменить шаг макрокоманды путем выбора макрокоманды и изменения его содержания на поддисплее Макро на дисплее установки.

ПРИМЕР: Для изменения шаг в Макрокоманде под дисплея макро на дисплее установки.:

(MACRO) (Открывает Под-дисплей макро.)

Используйте клавиши со стрелками (Выбор части макрокоманды для редактирования.)

[8] (Позволяет изменить шаг макрокоманды)

(Вставьте новое нажатие клавиши.) (Выполнение изменения)

Вы можете стереть шаг макрокоманды путем выбора макрокоманды и изменения его содержания на поддисплее Макро на дисплее установки.

ПРИМЕР: Для стирания шаг в Макрокоманде под дисплея макро на дисплее установки.:

(MACRO) (Открывает Под-дисплей макро.)

Используйте клавиши со стрелками (Выбор части макрокоманды для редактирования.)

[9] (Позволяет стереть шаг макрокоманды)

ГЛАВА 22: Управление скоростью постепенных изменений с помощью колесика

Когда Вы воспроизводите Цветовые картины на фейдерах воспроизведения, Вы можете использовать клавишу [RATE] пары фейдера для назначения управления скоростью постепенного изменения сигнала на трек бол и для появления внизу ЖКД колесика. Когда управление скоростью находится на колесике или трекболе, перемещение трек бола или индивидуального колесика увеличивает время постепенного изменения (медленное уменьшение скорости постепенного изменения или эффекта). Оставшееся время постепенного изменения показывается на ЖКД (смотри рисунок 22.1 ниже)



РИСУНОК 22.1 ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИХ ДИСПЛЕЙ ЗАМЕНЫ СКОРОСТИ

Изменение скорости постепенного изменения сигналов

При работе на фейдере воспроизведения назначенного сигнала, Вы можете отрегулировать время постепенного изменения используя клавишу [RATE] для этого фейдера. Колесико также поможет Вам отрегулировать время вверх и вниз для индивидуального фейдера. Трекбол может отрегулировать оба.

ПРИМЕР: Для регулировки скорости сигнала постепенно изменяемого в настоящее время на фейдер воспроизведения.

1. [RATE]

2. Отрегулируйте скорость с помощью трекбола или колесика путем увеличения или уменьшения времени постепенного изменения.

3. [CLEAR] или [RATE] (Снимает управление скоростью с трекбола и колесика.)

При использовании трекбола как в Примере выше, Вы увеличиваете или уменьшаете постепенное изменение время активного постепенного изменения пропорционально. Когда Вы снимаете управление скоростью с помощью клавиш [CLEAR] или [RATE], , отрегулированные времена постепенное изменение останутся для постепенного изменения. Вы можете вновь отрегулировать скорость захватывая управление скоростью таким же образом.

ГЛАВА 23: Подвижные прожектора

Краткий обзор

Специальная функция пульта управления Innovator, это то, что в дополнение к операциям традиционного освещения сцены диммерами, он обеспечит специальную установку функций управления для простого управления «Интеллектуальными устройствами освещения». Innovator обеспечивает 512 каналов зарезервированных специальных каналов исключительно для управления подвижными прожекторами и другими Автоматизированными Устройствами Освещения, отделенных от каналов управления сцены. Богатый язык описания устройств (DDL) был разработан для Innovator, и дает возможность управления DMX фактически любым автоматизированным устройством. Многие популярные устройства уже определены в постоянной памяти пульта (библиотека устройств). Доступ к устройствам может быть просто осуществлен с использованием меню и дисплея пульта.

Автоматизированные осветительные устройства, подвижные прожектора, скроллеры - все эти устройства могут управляться с помощью Innovator . ЧРЕЗВЫЧАЙНО важно, прежде, чем Вы попытаетесь использовать автоматизированное устройство освещения, внимательно прочитайте его инструкцию по эксплуатации устройством. Наиболее важные области следующие:

Требования по питанию: Некоторые устройства требуют напряжения сети переменного тока 120 В или нуждаются в постоянном источнике питания.

возможности сигнала: Большинство новых театров сконструированы с условиями разводки DMX 512 к местам размещения . Однако, важно заметить, что DMX 512 имеет ограничений по количеству ответвлений которые могут располагаться в линии без сигнала с усилением

Индивидуальные свойства что делает ваше устройство ? Некоторые цветные скроллеры используют только два канала, один для цвета и другой для скорости. Это может быть противопоставлено полностью автоматизированным модулям, которые могут иметь наклона, приближение, ускорение, цвет, интенсивность, характеристики (и многое другое)

Требования по установке простое размещение, так как большинство этих устройств перемещается или по крайней мере перемещает луч света

Индивидуальные свойства устройства и DMX 512

Как было упомянуто, различные типы подвижных прожекторов имеют различные свойства. Важно иметь базисное понимание того, как DMX посылает данные на эти устройства так, чтобы Вы как оператор могли достичь нужного дизайна освещения. . При использовании DMX для адресации только диммеров, число 512 означает , что может быть адресовано до 512 диммеров на один поток данных. С Подвижными прожекторами и другими автоматизированными устройствами освещения, это соотношение изменяется, так как одиночное устройство нуждается в ряде каналов данных для своей работы. Пример, показанный ниже - движущийся прожектор, который использует 2 DMX канала для PAN, 2 DMX канала для НАКЛОНА (TILT), 1 DMX канал для Цвета, 1 DMX канал для GOBO (экран для регулировки освещения) и наконец 1 DMX канал для интенсивности света. Начальный адрес для этого простого устройства - 60

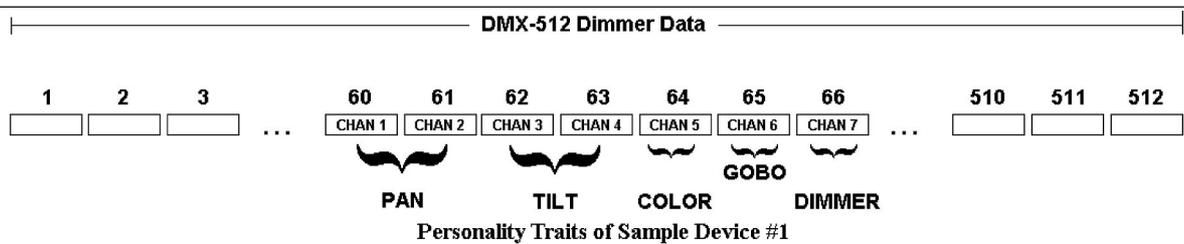


РИСУНОК 23.1 ИЛЛЮСТРАЦИЯ ПРИМЕРА СВОЙСТВ ПОДВИЖНОГО ПРОЖЕКТОРА И ОТНОШЕНИЕ К DMX.

Индустрия освещения не стандартизировала имена, ни порядок множества различных свойств для подвижных прожекторов. Это снова усиливает важность понимания вашего подвижного прожектора, его свойства и требования к работе.

Начальное Назначение

Прежде, чем Innovator сможет управлять Интеллектуальным Устройством Освещения, необходимо вначале знать, каким устройством Вы собираетесь управлять. Эти начальные назначения созданы в подменю дисплея установки. Для просмотра этого дисплея нажмите жесткую клавишу [SETUP] и после этого функциональную клавишу (DEVICE) [S4]. Это действие выведет на текущий видеомонитор под дисплей назначения устройства. (рисунок 23.1). Вы должны иметь некоторое представление и подвижных прожекторах, которые Вы собираетесь использовать. Особенно Вам необходимо знать какие порт данных DMX от Innovator Вы будете использовать на устройства и второе, как установить начальную адресацию для этого устройства. ,

ПРИМЕЧАНИЕ: При изготовлении начальных назначений устройства Innovator будет искать первый возможный который не используется диммером сцены. Если Вы планируете использовать порт передачи данных, полностью отдельный от порта передачи данных диммера, то переходите на дисплей ПАТЧА, и «очистите» эту таблицу патча. После этого Innovator начнет делать назначение на этот порт.

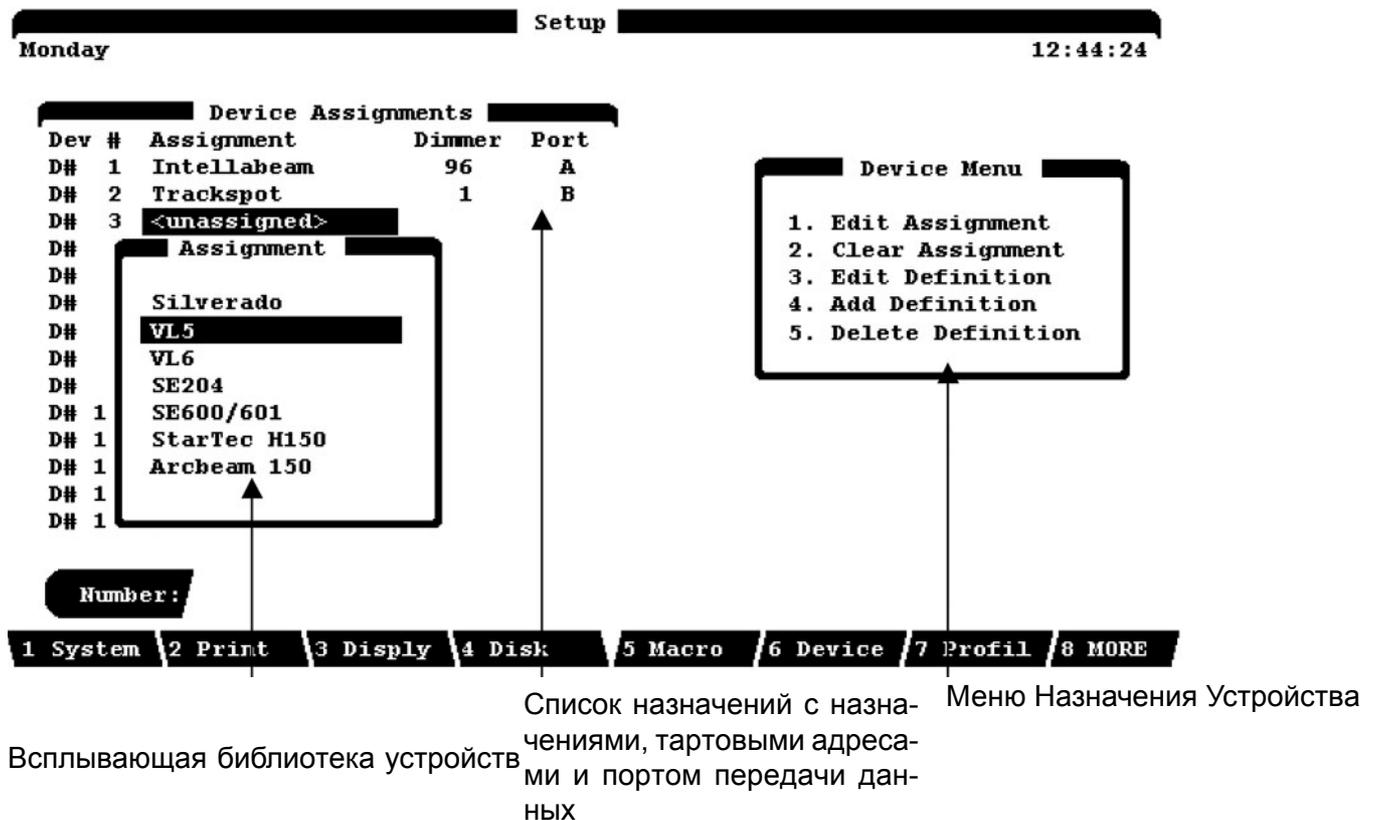


РИСУНОК 23.1 ДИСПЛЕЙ НАЗНАЧЕНИЯ УСТРОЙСТВА - ПОД-МЕНЮ ДИСПЛЕЯ УСТАНОВКИ

Назначение устройства

Интеллектуальным устройствам должны быть номера устройства. Для этих устройств зарезервировано до 512 каналов. Выберите **[SETUP]**, **(DEVICE)**, обратите внимание на “ Меню Устройства ”, и на выборы, описанные ниже

- 1. Edit Assignment** *используется для назначения устройства начального номера диммера и порта*
- 2. Clear Assignment** *Используйте для стирания подсвеченного назначения устройства*
- 3. Edit Definition** *Используйте для выбора библиотеки устройств для редактирования назначения устройства.*
- 4. Add Definition** *Используйте для начала процедуры для добавления нового устройства в библиотеку*
- 5. Delete Definition** *Используйте для начала процедуры для стирания устройства из библиотеки.*

ПРИМЕР: Назначение подвижного прожектора

1. **[SETUP]** (войдите в дисплей установки)
2. **(DEVICE)** (войдите в под дисплей устройства.)
3. стрелки [вверх] [вниз] [влево] [вправо] (используйте курсорные клавиши для подсвечивания нужного номера устройства.)
4. **[1]** (Выберите назначение редактирования из меню устройства, включая для этого всплывающее меню юстройства)
5. Стрелки [вверх] [вниз] (прокручивайте меню до тех пор пока Вы не найдете, что Вы исправляете в Автоматизированном Устройстве. Если Вы не находите это, то Вы можете добавить новое определение устройства. Для уточнения обращайтесь к разделу **Добавление определения устройства** позже в этом разделе).
6. **[ENTER]** (для подтверждения выбора)

При выполнении назначения в первый раз, Innovator просматривал его на таблице патча и назначил подвижный прожектор на адрес первого диммера, который не был назначен на канал сцены. Это может быть не тот адрес, который Вы хотите. Если это не тот адрес, то следующим шагом сделайте будет установка начального адреса. В этом шаге должны быть сделаны два решения. Во первых, какой порт данный будет использоваться, во вторых каким будет начальный адрес выбранного устройства.

ПРИМЕР: Назначение начального адреса и порта

1. стрелки [вверх] [вниз] [влево] [вправо] (используйте курсорные клавиши для подсвечивания номера диммера нужного устройства.)
 2. **[#]** (Напечатайте нужный стартовый адрес.)
 3. **[ENTER]** (подтвердите назначение.)
- Затем при необходимости измените назначение порта.
1. стрелки [вверх] [вниз] [влево] [вправо] (используйте курсорные клавиши для подсвечивания буквы порта нужного устройства.)
 2. **[A]** **[B]** или **[C]** (Напечатайте нужный порт , используя алфавитные клавиши **BUMP**)

Очистка Назначения Устройства

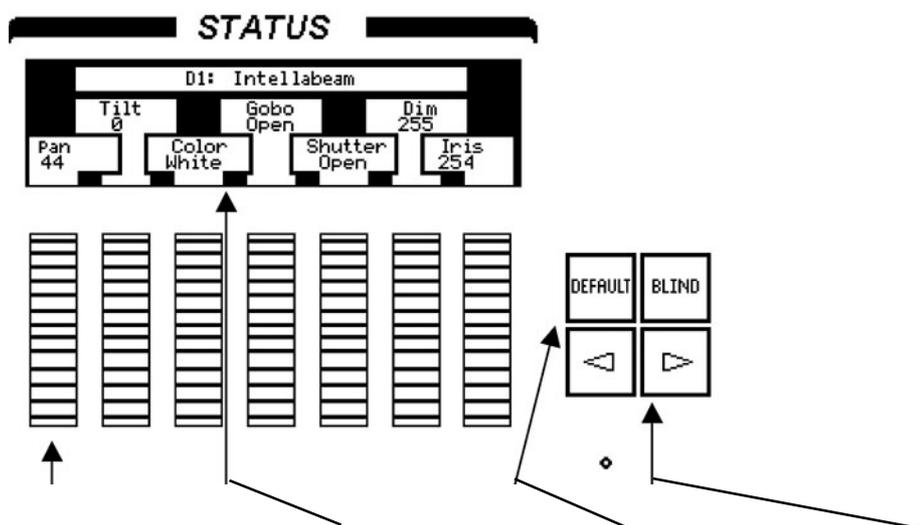
Учитывая то, что от шоу к шоу, соответствующие назначения освещения изменяются, а адресация автоматизированных устройств освещения имеет тенденцию к большему постоянству. Поэтому, когда Вы очищаете память пульта или патчи пульта, назначения подвижных прожекторов не очищаются. Эти назначения очищаются только с экрана назначения устройства.

ПРИМЕР: Очистка Назначений

1. **[SETUP]** (переместитесь на дисплей установки.)
2. **(DEVICE)** (переместитесь на под дисплей назначения устройства)
3. стрелки [вверх] [вниз] [влево] [вправо] (используйте курсорные клавиши для подсвечивания нужного устройства.)
4. **[2]** (очистка назначения).

Управление пультом устройства

Секция устройства на пульте Innovator позволяет обеспечивать управление уникальными функциями устройств автоматизированного освещения. Для активации устройства просто выберите кнопку [DEVICE] на наборной панели вместе с номером устройства и после этого нажмите на клавишу [ENTER]. При активации, индивидуальные свойства, назначенные устройству показываются на ЖКД по семь за один раз с текущей величиной, высвечиваемой цифрами или как метка. Для модификации свойства, просто поверните прокрутку модификации для увеличения величины вверх или вниз.



Прокрутка свойства ЖКД дисплей установка по умолчанию Прокрутка ЖКД

РСУНОК 23.2 ПУЛЬТ УПРАВЛЕНИЯ УСТРОЙСТВОМ

Так как некоторые устройства имеют больше чем семь свойств, то с помощью кнопок влево и вправо расположенных рядом с прокруткой, Вы можете просмотреть их. После того, на дисплее будет показано последнее свойство, дисплей более не будет прокручиваться.

Свойства могут быть назначены на любую ось трекбола (Для этой функции обычно используются панорамирование, и Наклон). Если это именно так, то эти свойства будут изменяться всякий раз, при работе с трекболом

Язык описания устройств

Язык описания устройств (DDL) используется для описания свойств объектов, которые будут управляться пультом Innovator. Устройства могут включать в себя комбинацию интеллектуальных осветительных приборов, дымовых устройств, традиционный цветной скроллер или просто серию каналов диммера. С помощью DDL Innovator может сопоставить индивидуальные атрибуты или свойства с описательными метками скорее чем простые номера каналов как если бы Вы работали со стандартной панели освещения.

Определения Устройства могут быть запрограммированы непосредственно в пульт на под-дисплей назначения устройства дисплея установки или с файлов ASCII text, содержащих описание DDL. Ниже приводится таблица, показывающая множество опций возможных для программирования описания устройства. Это поможет Вам понять как Innovator общается с отдельными устройствами автоматизированного освещения.

Ключевое слово	допустимое значение	Описание
Device		
Устройство	16 символов текстовой строки	Определяет название устройства.
Trait		
свойство	8 символов текстовой строки	Определяет текстовую метку свойства.
Type		
Печать	Объединение, Конечное Объединение, Непрерывный, Индексированный	Определяет тип свойства.
Channel		
Канал	1 - 256	Определяет смещение канала свойства

Size.		
Размер	8Bit, 16Bit	Определяет свойство как 8 битное или 16 битное. используется только в непрерывном типе
Invert.		
Инвертировать	Да, Нет	Заставляет джойстик или колесико работать наоборот по отношению к нормальному положению при управлении свойством,
X-axis		
Ось X	Да, Нет	Назначает свойство на горизонтальное перемещение джойстика
Y-axis		
Ось Y	Да, Нет	Назначает свойство на вертикальное перемещение джойстика
Black		
черный	Да, Нет	Назначает свойство на кнопку Blackout.
BoValue	8 Бит : 0 - 255 16 Бит : 0 - 65,535	Определяет значение, при котором на свойство назначается
кнопка Blackout		
Master	Да, Нет	Назначает свойство на Главное колесо
Default		
По умолчанию	8 Бит: 0 - 255 16 Бит: 0 - 65,535	Определяет значение, при котором на свойство назначается
кнопка по умолчанию		
Maximum		
Максимум	8 Бит: 0 - 255 16 Бит: 0 - 65,535	Определяет максимальное значение последовательного свойства
Minimum		
Минимум	8 Бита: 0 - 255 16 Бита: 0 - 65,535	Определяет минимальное значение последовательного свойства
Index		
Индекс	8 символос текстовой строки, затем запятая и после значение в диапазоне 0 - 255.	Определяет текстовую метку и ее величину входного индекса на проиндексированном типе свойства
End		
Конец	Нет	определяет конец файла, требуется только для входных файлов RS-232

Добавление определений устройства

Помните, что те устройства, которые Вы будете использовать уже определены Innovator. Если нет или если Вы хотите создать ноое устройство, скажем многократное дымовое устройство или другое устройство, вам необходимо использовать режим установки определения устройства. Из него Вы можете ввести уникальное имя устройства и после этого определить свойства для каждого канала. После выбора «Add Definition» (добавление устройства) может быть введено имя нового устройства с использованием алфавитной числовой клавиатуры кнопок Vumps субмастера или с помощью внешней клавиатуры, подключенной сзади пульта и после этого нажмите на клавишу [ENTER].

Вы можете добавить личные свойства. Вы можете выбрать при необходимости между свойствами продолжения, индексирования, объединения и окончания объединения.

Последовательные свойства: Эти свойства постепенно перемещают от минимальной величины к максимальной.

Индексированные свойства: Это те свойства, которые не перемещаются последовательно. Вместо этого на каждый индекс назначается дискретная величина с уникальным уровнем. Они наиболее часто используются для описания положения каждого предмета такого например как Gobo или цветные колеса.

Свойства объединения: Это те свойства, которые состоят из комбинации последовательных и индексированных свойств. Примером объединения может быть цветное колесо, которое используется с последовательным диапазоном величины DMX 512 для спиц и с дискретной величиной для фиксированного цветового положения. Свойство конца объединения используется для метки окончания структуры объединения. Например, если Вы определили цветное колесо как описано выше, Вы можете вначале вставить свойство объединения и после вставить свойство последовательности и дискретности и при необходимости в конце поставить свойство конца объединения.

Несколько атрибутов могут быть назначены на свойства, после определения типа.

Метка свойства: метка может быть длиной до восьми символов. Для выбора формы имеется 512

таблицы ввода меток. Но не все определены заранее. Имеющиеся могут быть выбраны последовательно любой из команд вставок из дисплея меню определения с использованием курсорных клавиш для подсвечивания имени метки.

После выбора метки нажмите на клавишу [ENTER]. Дисплей сменится на дисплей установки для этого определенного свойства, где Вы можете найти уточнения по свойству. Также может быть изменена сама метка из таблицы. Выберите 1Modify Attribute до тех пор, пока окошко с меткой не будет подсвечено и после этого введите новое имя с использованием численно цифровой клавиатуры кнопок BUMP или с внешней клавиатуры. Обратите внимание, что смена содержания метки изменит метку для любого другого свойства любого устройства с использованием этой таблицы ввода. И наконец новая метка может быть создана выбором «New». Будет выбрана пустая ячейка в таблице и она будет готова для редактирования на дисплее

После того, как метка была выбрана, могут быть отредактированы другие параметры свойства. Используйте курсорные клавиши для их просмотра. В действительности первый параметр показывает тип свойства не может быть отредактирован. Он показывается только для представления.

Параметры для последовательных свойств: смещение Канала, Размер Данных, инвертирование, Оси X, Y ось, Затемнение, По умолчанию, Максимум и Минимум.

Параметры для Индексированных свойств: Канал, Ось X, Y ось, Затемнение, по умолчанию, Число Индексов, Метка индекса и величина индекса.

Далее следует обсуждение каждого типа параметра .

Смещение Канала: определяет, какой канал потока DMX 512 может быть использован для этого свойства. черты. Это относительная величина, который добавляется к основному адресу устройства после его назначения на кнопку Fixture.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если устройство 1 назначено на канала 20 DMX, 512 и свойство назначено на канал 1, это будет означать, что назначение сделано на канал 20 а не 21. Размер данных определяет, будет ли свойство использовать поток данных DMX 512 1 байтный или 2 байтный. Вы должны выбрать « 8 Бит» или « 16 Бит» Чаще всего для устройство высокого разрешения панорамирования и наклона выбирается 16 бит

Инвертная ось X/Y: Иногда бывает хорошо иметь возможность инвертировать последовательные свойства такие как панорамирование так, чтобы оно двигалось в том же направлении, что и движение трекбола. Выберите Yes, если Вы хотите инвертировать свойство. Если свойство назначено на ось X или Y, выберите Yes для этих параметров. Более чем одно свойство устройства может быть назначено на любую ось и одно устройство может быть назначено на обе оси.

Затемнение: Если активирован параметр Blackout , свойство будет отрегулировано на назначенное значение блокировки в любом месте нажатия на клавишу затемнения Blackout.

Значения по умолчанию: При первом выборе устройства, это свойство может иметь любое значение. Значения по умолчанию для каждого свойства могут быть назначены так, чтобы нажатие кнопки по умолчанию будет немедленно приводить к значениям по умолчанию, когда бы не было активно устройство.

Максимумы и Минимумы: Последовательным свойствам могут быть назначены максимальное и минимальное значения. Это полезно когда устройство не использует полный диапазон значений DMX 512 . Также полезно, когда последовательное свойство является частью объединения.

значения индексов: Индексированные свойства сделаны из индексированных значений. Каждому индексированному значению может быть назначена определенная метка, также как и каждое свойство может быть назначено на определенную метку. Сначала введите количество индексов, которые будут использоваться свойством и после этого введите в каждый уровень и величину для каждого индекса. Любые из этих величин могут быть изменены в любое время. Метка индекса использует отдельную таблицу с 512 ячейками ввода из таблицы свойств.

ПРИМЕР: Добавьте определение

1. [SETUP]

2. (DEVICE)

3. [4]

4. введите имя устройства, используя численно буквенные клавиши BUMP субмастера.

ПРИМЕЧАНИЕ: Удерживайте клавиши BUMP для получения дополнительных символов.

5. [ENTER]

6. Используя меню определения, Вы можете соответственно изменять или вставлять свойства

7. Используя клавиши курсора подсветите атрибуты и выберите [ENTER] для редактирования.

8. Выберите [CLEAR], для возврата к предыдущему экрану.

Редактирование Устройств.

Определения устройств могут быть отредактированы на пульте. Выбором [Edit Definition] может быть назначена последовательность для редактирования устройств. После того, как это было выбрано, появится библиотека устройств для выбора включения работы определенного устройства. После выбора устройства появится меню для его редактирования. Обратите внимание на описание меню устройства ниже.

1. **Modify Trait** Это изменить определенное свойство для выбранного устройства
2. **Insert Pan** Это поставит свойство панорамирования в подсвеченное положение
3. **Insert Tilt** Это поставит свойство наклона в подсвеченное положение
4. **Insert Continuous** Это поставит последовательное свойство в подсвеченное положение
5. **Insert Indexed** Это поставит свойство индекса в подсвеченное положение
6. **Insert Union** Это поставит свойство объединения в подсвеченное положение
7. **Insert Combined Trait** Это поставит свойство комбинирования в подсвеченное положение
8. **Delete Trait** Это сотрет подсвеченное свойство.

ПРИМЕЧАНИЕ: Для более детального объяснения обратитесь к разделу Добавление определения устройств выше.

ПРИМЕР: Редактирование определения

1. **[SETUP]**
2. **(DEVICE)**
3. **[3]** редактирование определения
4. Используйте курсорные клавиши для подсветки устройства для редактирования и нажмите на [ENTER]
5. Используйте курсорные клавиши для подсветки свойства для редактирования и нажмите на [ENTER]
6. Используйте курсорные клавиши для подсветки параметра свойства для редактирования
7. Выберите [1] для изменения свойства
8. Используйте пронумерованные клавиши или клавиши курсора вверх и вниз для изменения фразы.
9. [ENTER]

Начните использовать Ваши автоматизированные устройства

Нужно очень много знать и понимать, чтобы наиболее эффективно использовать подвижные прожекторы и другие автоматизированные устройства освещения. В данной главе лучше всего делается обзор Автоматизированных Устройств и то как они откликаются на мощные функции Innovator/ . Лучший учитель - практика). И в установке режимов подвижных прожекторов и в дальнейшем их использовании.

Глава 24: Программирование подвижных прожекторов.

Дисплей устройства

После назначения автоматизированных устройств, они начнут появляться в различных дисплеях. Вы можете просмотреть одновременно до 5 устройств на дисплее устройства. Особенно важно заметить цвет имени свойства устройства. Во всех моделях, только свойства, показанные ярким белым, записаны в Вашем сигнале, группе и субмастере. Вы можете отрегулировать свойство без выбора его записи. Как и в случае перемещения и копирования сигнала с уровнем трекинга, где «взгляд» Цветовая картина может изменяться при его перемещении или перенумеровании. Так, тоже, может появляться позиция, цвет или скорость Автоматизированного Устройства.

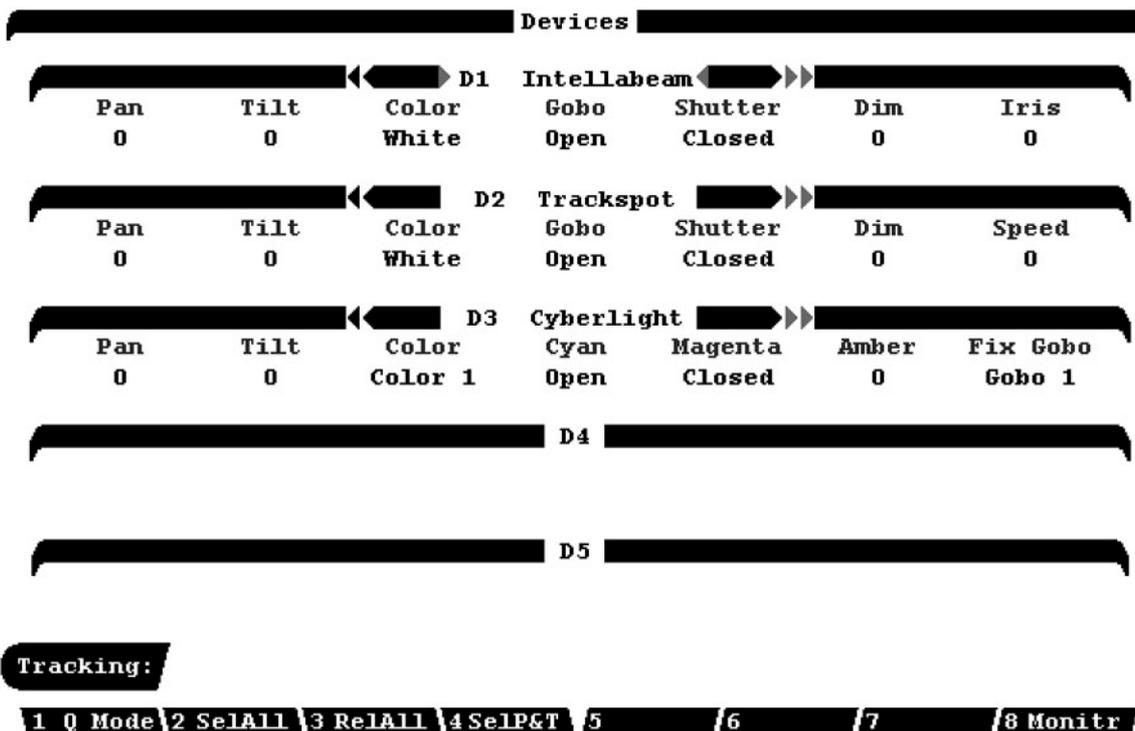


РИСУНОК 24.1 ПРИМЕР ДИСПЛЕЯ УСТРОЙСТВА

Субмастера

Субмастера в Innovator могут делать запись статических взглядов от последовательных и подвижных прожекторов. Они очень динамичны по своей природе и позволяют пользователю программировать определенные свойства подвижных прожекторов. Например, Вы можете запрограммировать субмастер чтобы он оказывал влияние только на цвет, положение и специально созданные палитры эффектов. Эти палитры могут быть использованы для изменения свойств устройств, которые были автоматизированы автофейдером. Вы также можете сделать скачок этих свойств сигналам, и таким образом могут быть созданы очень сложные шоу. Важно помнить, что, если Вы назначаете подвижные прожектора на субмастер с определенным «взглядом», положением или цветом, этот субмастер должен быть воспроизведен в полном режиме последовательно для показа «взгляда». Величина меньшая чем полная, будет изменять данные для автоматизированного устройства и давать различные результаты.

ПРИМЕР: Программирование субмастера 1 с позицией с использованием одного устройства

1. **[DEVICE][1] [ENTER]** (выбирает устройство 1 и высвечивает его на ЖКД)
 2. **[DEFAULT]**
(Это позиционирует устройство в середине его панорамирования и наклона, открывает заслонку и выводит диммер на полный)
 3. Позиционируйте устройство как Вам необходимо используя для этого трекболл
(Проверьте дисплей устройства для определения свойств устройства и выберите для записи)
 4. **[RECORD SUB] [1] [ENTER]**
(Субмастер 1 записывается с активными свойствами.)
- ПРИМЕР: Сделайте запись установки свойств цвета устройства в субмастер 2)
1. **[DEVICE]** (Войдите в дисплей устройства.)
 2. **(RELALL)** (Освободите все свойства от записи и обратите внимание на то, что цвет свойств стал серым)
 3. Используйте трекболл для размещения курсора на свойстве COLOUR (цвет)
 4. **[CHANCE]** (Обратите внимание, что свойство цвета стало белым.)
 5. **[DEVICE][#] [AND] [#] [ENTER]** (Активизирует нужные устройства на ЖКД)
 6. При необходимости используйте колесики
 7. **[RECORD SUB] [2] [ENTER]** (Завершает запись этой комбинации цвета.)

ПРИМЕЧАНИЕ: пример выше может быть использован для GOBO, и другого эффекта типа стробов или спиц

Группы

Любое устройство или определенные свойства устройства могут быть запрограммированы как группа. С примерами данными в разделе субмастера пользователь может создавать порции, цвета, Gobo и эффекты такие как стробирование или скроллинг, для того, чтобы использовать их как строительные блоки для сигналов или эффектов. Важно помнить, что если Вы назначите подвижные прожекторы на группу с определенным взглядом, позицией или цветом, эта группа должны быть вызвана на полном уровне. Величина меньшая полного уровня будет изменять данные идущие на автоматизированные устройства и таким образом давать различные результаты.

ПРИМЕР: Программирование группы 1 с позицией, использующей одно устройство.

1. [DEVICE] [1] [ENTER] (Выбор Устройства #1 на ЖКД.)
2. [DEFAULT] (перемещение устройства 1 на позицию по умолчанию.)
3. Позиционирование устройство как Вам необходимо с использование трекбола
4. Повторите шаги с 1 по 4 по мере необходимости для всех нужных устройств
5. **[RECORD GROUP] [1] [ENTER]**

ПРИМЕР: Сделайте запись установки свойств цвета устройства в группу 12)

- 1 [DEVICE] (Войдите в дисплей устройства.)
2. (RELALL) (Освободите все свойства от записи и обратите внимание на то, что цвет свойств стал серым)
3. Используйте трекбол для размещения курсора на свойстве COLOUR (цвет)
4. [CHANCE] (Обратите внимание, что свойство цвета стало белым.)
5. **[DEVICE][#] [AND] [#] [ENTER]** (Активизирует нужные устройства на ЖКД)
6. При необходимости используйте колесики
7. **[RECORD GROUP] [12] [ENTER]** (Завершает запись этой комбинации цвета.)

В приведенных выше примерах точка фокусировки может быть установлена и использована в сигналах, субмастерах и эффектах, так, что если сцена изменилась, новые точки могут быть установлены сигналами, субмастерами и эффектами. Так что в этом случае можно относительно легко перестроить шоу, основанное на новых указаниях и планах.

Эффекты

Эффекты могут быть использованы для управления автоматизированными устройствами и их любыми свойствами. Эффекты установлены так, что могут позволить пользователю ввести субмастера, свойства устройств и каналы в элементах по 10 шагов. Для уточнения смотрите главу программирования в главе 15 :Эффекты.

Живые Цветовые картины на сцене.

С использованием последовательных каналов сцены легко программировать Цветовые картины живую на сцене. Таким образом Вы можете просмотреть определенный «взгляд» и после сохранить его. То же самое истинно и для автоматизированных устройств освещения. Вызываете ли Вы и устанавливаете индивидуальные устройства или группу устройств, всегда обратите внимание на следующие темы:

Выбор свойства записываются только Выбранные свойства, Невыбранные свойства игнорируются.

Режим слежения (трекинга): Как с последовательным освещением сцены, уровней или позиций может следить от сигнала к сигналу.

синхронизация : В дополнение к нормальному времени постепенного изменения Вы также имеете возможность изменить скорость некоторых частей Автоматизированных устройств.

Цветовые картины ожидания: При использовании автоматизированных устройств, у вас может возникнуть желание использовать большее количество связующих сигналов.

Очень полезно создать ваши «строительные блоки» групп и субмастеров для записи сигналов сцены.

