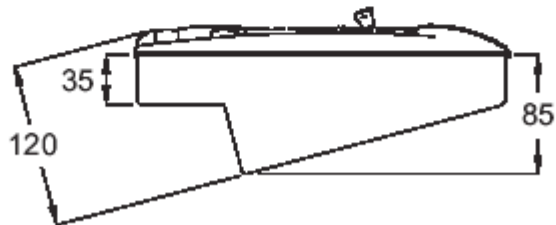
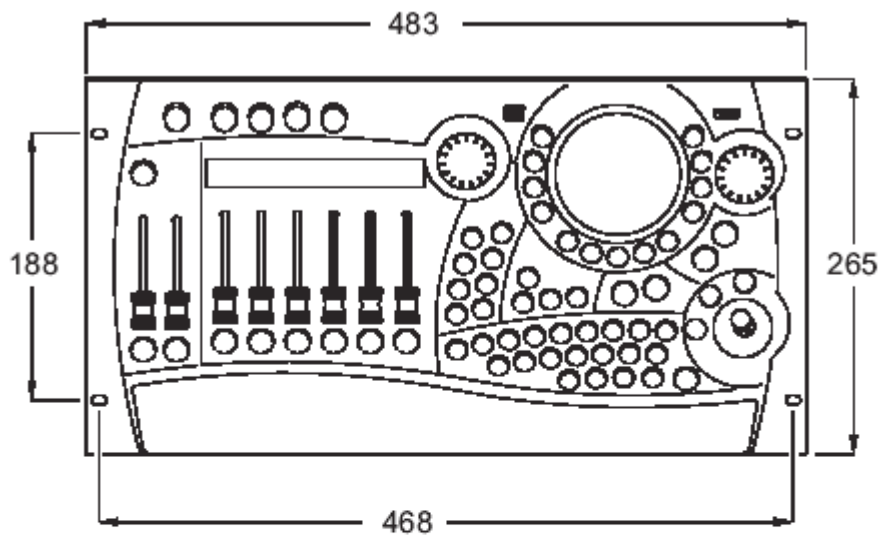


# Xciter

руководство пользователя





**Размеры даны в миллиметрах:**

© 2003 - 2005 Martin Professional A/S, Дания. © 2005 Группа компаний A&T Trade, Россия

Все права зарезервированы. Ни какая часть данного руководства не может быть воспроизведена в той или иной форме и тем или иным способом без письменного разрешения Martin Professional A/S, Дания и A&T Trade Inc.

Отпечатано в России.

P/N 35000119, Rev. A

## Содержание

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Глава 1. Введение</b> .....                               | <b>7</b>  |
| 1.1 Сокращения, используемые в данном руководстве .....      | 7         |
| 1.2 Меры предосторожности .....                              | 8         |
| <b>Глава 2. Подготовка к работе</b> .....                    | <b>10</b> |
| 2.1 Оборудование .....                                       | 10        |
| 2.1.1 Подача напряжения .....                                | 10        |
| 2.1.2 Подключение DMX-устройств .....                        | 10        |
| 2.1.2.1 Устройства .....                                     | 11        |
|  |           |
| 2.1.3 Подключение MIDI-устройств .....                       | 11        |
| 2.1.4 Подключение аудиоустройств .....                       | 11        |
| 2.1.5 Разъём I2C .....                                       | 12        |
| 2.1.6 USB подключение к компьютеру .....                     | 12        |
| 2.1.7 Освещение пульта или Littlite .....                    | 12        |
| 2.2 Программное обеспечение .....                            | 12        |
| <b>Глава 3. Философия Xciter</b> .....                       | <b>16</b> |
| 3.1 Элементы создаваемого Xciter шоу .....                   | 16        |
| 3.1.1 Сцена .....  | 16        |
| 3.2 Способы запуска элементов шоу .....                      | 17        |
| 3.2.1 Программа (Cue) .....                                  | 17        |
| 3.2.2 Воспроизведение .....                                  | 17        |
| 3.2.3 Перечень программ (Cue List) .....                     | 18        |
| 3.3 Инструменты обеспечения гибкости шоу .....               | 19        |
| 3.3.1 Генератор эффектов (Effect Generator) .....            | 19        |
| 3.3.2 Макросы эффекта .....                                  | 19        |
| 3.3.3 Пресет (Preset) .....                                  | 19        |
| 3.4 Поведение элементов шоу .....                            | 20        |
| 3.4.1 Иерархия процессов .....                               | 20        |
| 3.4.2 Каналы диммера - НТР .....                             | 21        |
| 3.4.3 Transparency (прозрачность) .....                      | 21        |
| 3.4.4 Default (по умолчанию) .....                           | 21        |
| 3.4.5 Фоновая сцена .....                                    | 22        |
| 3.5 Прозрачность секвенции между программами .....           | 22        |
| <b>Глава 4. Включение / выключение питания</b> .....         | <b>24</b> |
| 4.1 Включение электропитания .....                           | 24        |
| 4.2 Выключение электропитания .....                          | 24        |
| <b>Раздел 5. Работа с джойстиком</b> .....                   | <b>26</b> |
| 5.1 Работа в программаторе .....                             | 26        |
| 5.2 Работа в программе (режим прогона) .....                 | 26        |
| <b>Раздел 6. Работа с освещением пульта</b> .....            | <b>28</b> |
| <b>Раздел 7. Множественные шоу</b> .....                     | <b>28</b> |
| 7.1 Выбор шоу .....  | 28        |
| 7.2 Удаление шоу .....                                       | 28        |
| <b>Раздел 8. Меню настроек (Setup menu)</b> .....            | <b>30</b> |
| 8.1 Библиотека устройств .....                               | 31        |
| 8.1.1 Создание нового описания устройства .....              | 31        |
| 8.1.2 Редактирование существующего описания устройства ..... | 34        |
| 8.1.3 Удаление описания устройства .....                     | 34        |
| 8.2 Патч (составление перечня соединений) .....              | 35        |
| 8.2.1 Выбор патча .....                                      | 35        |
| 8.2.2 Копирование патча .....                                | 36        |
| 8.2.3 Физические каналы и каналы управления .....            | 37        |
| 8.2.4 Приборы/Устройства .....                               | 37        |
| 8.2.5 Патч соединений диммера .....                          | 40        |
| 8.2.6 Патч DA .....  | 48        |
| 8.3 Автоматический запуск .....                              | 50        |
| 8.4 Пользовательский режим .....                             | 51        |

|   |           |
|---|-----------|
| 8.4.1 Разные режимы для разных людей .....                                  | 51        |
| 8.4.2 Смена пользовательских режимов .....                                  | 51        |
| <b>8.4.3 Пароль .....</b>   | <b>52</b> |
| <b>8.5 Диспетчер файлов .....</b>   | <b>53</b> |
| 8.5.1 Дефрагментация .....  | 53        |
| 8.5.2 Format flash (полное форматирование) .....                            | 53        |
| <b>8.6 . Настройка интерфейса (расширенные настройки) .....</b>             | <b>54</b> |
| 8.6.1 Параметры времени DMX .....   | 54        |
| 8.6.2 Связь клавиши MIDI .....  | 54        |
| 8.6.3 Поведение Midi PB .....   | 55        |
| <b>8.7 Калибровка джойстика .....</b>                                       | <b>57</b> |
| <b>8.8 Тестирование .....</b>   | <b>58</b> |
| 8.8.1 Тестирование клавиши /фейдер .....                                    | 58        |
| 8.8.2 Другие тестирования .....   | 59        |
| <b>Глава 9. Программные свойства .....</b>                                  | <b>60</b> |
| <b>9.1 Выбор устройства .....</b>   | <b>60</b> |
| <b>9.2 Выбор нескольких устройств .....</b>                                 | <b>60</b> |
| <b>9.3 Выбор поведения .....</b>  | <b>60</b> |
| 9.3.1 Включение .....   | 60        |
| 9.3.2 Исключение .....  | 60        |
| <b>9.4 Группы устройств .....</b>   | <b>61</b> |
| <b>9.5 Сведения о приборах и диммерах .....</b>                             | <b>61</b> |
| <b>9.6 Программатор .....</b>   | <b>61</b> |
| 9.6.1 «Активные» каналы против «прозрачных» .....                           | 61        |
| 9.6.2 Управление каналами управления (logical channel) .....                | 62        |
| 9.6.3 Переключение между DMX и процентными значениями. ....                 | 62        |
| 9.6.4 Индикаторы состояния каналов .....                                    | 62        |
| 9.6.5 Двухуровневое программирование .....                                  | 63        |
| 9.6.6 Пресеты .....   | 64        |
| 9.6.7 Функция отмены .....  | 64        |
| <b>9.7 Редактор сцен/секвенций .....</b>                                    | <b>64</b> |
| 9.7.1 Переключение DMX / процентного дисплея .....                          | 65        |
| 9.7.2 Вставка, добавление и изменение сцен .....                            | 65        |
| 9.7.3 Изменение сцены и времени перехода .....                              | 66        |
| 9.7.4 Кривая перехода .....   | 67        |
| 9.7.5 Предварительный просмотр секвенции .....                              | 68        |
| 9.7.6 Управление работой лампы .....  | 68        |
| 9.7.7 Инвертирование .....  | 69        |
| 9.7.8 Регулятор веера (Fan control) .....                                   | 69        |
| 9.7.9 Копирование / Вставка .....   | 70        |
| .....   | 70        |
| <b>Раздел 10. Генератор эффектов .....</b>                                  | <b>72</b> |
| <b>10.1 Добавление эффектов к каналам управления .....</b>                  | <b>72</b> |
| <b>10.2 Параметры эффекта .....</b>   | <b>73</b> |
| <b>10.3 Основные формы .....</b>  | <b>75</b> |
| <b>10.4 Режим bounce (отскок) и реверса .....</b>                           | <b>76</b> |
| <b>10.5 Синхронизация каналов управления .....</b>                          | <b>77</b> |
| <b>10.6 Использование модулирующих генераторов (генераторы 1 - 5). ....</b> | <b>77</b> |
| <b>10.7 Использование генераторов BPM (генераторы 251 - 255) .....</b>      | <b>78</b> |
| <b>10.8 Использование аудио функции .....</b>                               | <b>78</b> |
| <b>10.9 Использование функции MIDI .....</b>                                | <b>79</b> |
| <b>10.10 Использование Мастер функции. ....</b>                             | <b>79</b> |
| <b>10.11 Использование функции BPM .....</b>                                | <b>79</b> |
| <b>Раздел 11. Примеры генератора эффектов .....</b>                         | <b>82</b> |
| <b>11.1 Создание круга .....</b>  | <b>82</b> |
| <b>11.2 Создание чейза диммера .....</b>                                    | <b>83</b> |
| <b>11.3 Создание цветового чейза .....</b>                                  | <b>84</b> |
| <b>Раздел 12. Макросы эффекта .....</b>                                     | <b>86</b> |
| <b>12.1 Создание макроса эффекта .....</b>                                  | <b>86</b> |
| <b>12.2 Вызов макроса эффекта .....</b>                                     | <b>86</b> |
| <b>12.3 Это надо знать .....</b>  | <b>86</b> |
| <b>Глава 13. Сохранение в памяти .....</b>                                  | <b>88</b> |
| <b>13.1 Сохранить как новую секвенцию .....</b>                             | <b>88</b> |
| 13.1.1 Непосредственное назначение на программу. ....                       | 88        |
| 13.1.2 Прямое назначение на фейдер воспроизведения .....                    | 88        |
| 13.1.3 Сохранение в перечень, последующее назначение .....                  | 89        |
| <b>13.2 Сохранение как фоновой сцены .....</b>                              | <b>89</b> |
| 13.2.1 Непосредственное назначение на программу. ....                       | 89        |

|                                    |   |            |
|------------------------------------|---|------------|
| 13.2.2                             | Сохранение в перечень, последующее назначение .....                     | 89         |
| <b>13.3</b>                        | <b>Сохранение как пресета .....</b>                                     | <b>89</b>  |
| <b>13.4</b>                        | <b>Обновление .....</b>   | <b>90</b>  |
| <b>Раздел 14.</b>                  | <b>Редактирование существующих элементов .....</b>                      | <b>92</b>  |
| <b>14.1</b>                        | <b>Меню редактирования по умолчанию .....</b>                           | <b>92</b>  |
| 14.1.1                             | Редактирование секвенции .....  | 92         |
| 14.1.2                             | Редактирование фоновой сцены .....                                      | 92         |
| 14.1.3                             | Редактирование пресета .....  | 92         |
| <b>14.2.</b>                       | <b>Быстрое редактирование .....</b>                                     | <b>92</b>  |
| 14.2.1                             | Быстрое редактирование секвенции .....                                  | 92         |
| 14.2.2                             | Быстрое редактирование фоновой сцены .....                              | 93         |
| 14.2.3                             | Быстрое редактирование секвенции воспроизведения .....                  | 93         |
| <b>Глава 15.</b>                   | <b>Выполнение заданных различными режимами параметров .....</b>         | <b>94</b>  |
| <b>15.1</b>                        | <b>Работа с программой в основном режиме (режим воспроизведения) ..</b> | <b>94</b>  |
| 15.1.1                             | Включение – выключение секвенций .....                                  | 94         |
| 15.1.2                             | Режим срабатывания и пошаговый режим работы секвенции .....             | 95         |
| <b>15.2</b>                        | <b>Работа с программой в расширенном режиме (режим воспроизведения)</b> | <b>97</b>  |
| 15.2.1                             | Добавление сцены программы (фоновой сцены) .....                        | 97         |
| 15.2.2                             | Добавление секвенции .....  | 98         |
| 15.2.3                             | Удаление из программы отдельных элементов .....                         | 98         |
| 15.2.4                             | Назначение секвенций на фейдеры .....                                   | 98         |
| 15.2.5                             | Соединение банка подпрограмм с ведущей программой .....                 | 99         |
| <b>15.3</b>                        | <b>Сохранение настроек режима воспроизведения .....</b>                 | <b>100</b> |
| <b>15.4</b>                        | <b>Средства управления подпрограммами .....</b>                         | <b>100</b> |
| 15.4.1                             | Включение и ввод доминирующих подпрограмм .....                         | 100        |
| 15.4.2                             | Запуск секвенции и пошаговые режимы .....                               | 101        |
| 15.4.3                             | Захват значения .....   | 101        |
| 15.4.4                             | Функция автоматической блокировки .....                                 | 101        |
| <b>15.5</b>                        | <b>Перечни программ .....</b>   | <b>101</b> |
| 15.5.1                             | Выбор перечня программы .....   | 101        |
| 15.5.2                             | Создание нового перечня программ .....                                  | 102        |
| 15.5.3                             | Запуск перечня программ .....   | 103        |
| 15.5.4                             | Очистка перечня воспроизведения .....                                   | 103        |
| 15.5.5                             | Редактирование существующего перечня программ. ....                     | 103        |
| <b>Глава 16.</b>                   | <b>Функции прямого манипулирования .....</b>                            | <b>106</b> |
| <b>16.1</b>                        | <b>Управление питчем и замирианием .....</b>                            | <b>106</b> |
| <b>16.2</b>                        | <b>Функции Master, Master Flash и Black Out .....</b>                   | <b>106</b> |
| <b>16.3</b>                        | <b>Кнопки DA: SMK, STRB, EXT1 и EXT2 .....</b>                          | <b>106</b> |
| <b>Глава 17.</b>                   | <b>Программное обеспечение для ПК .....</b>                             | <b>108</b> |
| 17.1                               | Запуск приложения .....   | 108        |
| <b>17.2</b>                        | <b>Firmware (вшитое програмное обеспечение) .....</b>                   | <b>108</b> |
| <b>17.3</b>                        | <b>Библиотека .....</b>   | <b>109</b> |
| 17.3.1                             | Добавление описания устройства .....                                    | 109        |
| 17.3.2                             | Удаление описания устройства .....                                      | 110        |
| 17.3.3                             | Экспорт в библиотеку .....  | 110        |
| <b>17.4</b>                        | <b>Резервное сохранение / Восстановление .....</b>                      | <b>110</b> |
| 17.4.1                             | Резервное сохранение .....  | 111        |
| 17.4.2                             | Восстановление .....  | 111        |
| <b>17.5</b>                        | <b>Автономные функции (Offline features) .....</b>                      | <b>111</b> |
| <b>Спецификация – Xciter .....</b> |   | <b>112</b> |



# Глава 1. Введение

Спасибо Вам за выбор устройства Martin Xciter. Вместе с этим руководством, Вам предлагается DVD диск с видео и анимацией. На нем представлен обзор и использование функций Xciter, а также простые и понятные примеры. Поэтому рекомендуется просмотреть этот диск перед началом работы.

Xciter представляет собой практичный инструмент управления светом для Ди-Джеев и операторов света. Данный световой контроллер позволяет операторам непосредственно управлять световым шоу при помощи простых в обращении кнопок и фейдеров, создавая самые неожиданные световые эффекты. Это устройство идеально подходит для клубов, частых выступлений в разных местах – при этом Xciter предоставляет в Ваше распоряжение возможности программирования воспроизведения и непосредственного управления световым шоу.

Прямой доступ к средствам управления питчем, функцией «замирания», миганием, полным затемнением, основному фейдеру и многим другим функциям являются стандартным решением. Усовершенствованный генератор эффекта позволяет добавить сногшибательные эффекты к любому параметру. Такие функции, как работа со стробоскопами, дымовыми эффектами и тому подобным, могут быть назначены на любую из четырёх программируемых кнопок, обеспечивая тем самым персонализированное, понятное управление. Назначьте эффекты, сцены или диммеры на любые из шести фейдеров и флэш-кнопок, и вы получите к ним прямой доступ во время выступления. Держите руку на пульсе, уменьшая или увеличивая скорость шоу с 5-кратной динамикой её изменения при помощи удобного питч-фейдера.

При помощи пульта Xciter вы можете управлять 40 устройствами с 48 каналами DMX на каждом – до 512 каналов в сумме. Одновременно может работать до 160 программ по 4 секвенции в каждой. Секвенции могут включаться на основе внутреннего сигнала синхронизации, вручную или при помощи звукового сигнала или BPM. Во время воспроизведения может быть выполнен ручной запуск до 6 доминантных сцен.

Также прибор оснащён двадцатью кнопками общего назначения, таким образом, оператор может выбирать программы и приборы напрямую. Пульт Xciter имеет джойстик для ручного управления поворотом/наклоном приборов. Используйте регулятор вентилятора, для создания завораживающего разложения цветов на панорамировании / наклоне или любом канале также как и при касании фейдера. Xciter может сохранять до 160 пресетов, которые могут быть использованы на любом параметре для создания светового шоу. В число других функций входит прямой доступ к каналам диммера, регулировка общей яркости света при помощи основного (Мастер) фейдера, а также простое управление диммерами общего назначения.

С Xciter будет очень просто разобраться, его функциональные возможности легко читаются: жидкокристаллический дисплей, на котором высвечивается меню шоу, диалоговые сообщения и маркировка фейдеров, имеет подсветку голубого цвета. В этом же цвете выполнено поворотное колесо, при помощи которого очень удобно перелистывать страницы меню. Подключите Ваш персональный компьютер непосредственно к пульта Xciter при помощи USB-соединения, и вы сможете обновить библиотеки приборов, экспортировать/импортировать шоу для их редактирования или сохранения.

В комплект поставки Xciter входит следующее:

- Руководство пользователя на английском языке
- 5-метровый провод с 3-контактными разъёмами XLR
- XLR-разъём заглушка
- 3-жильный 1,5-метровый силовой кабель с вилкой стандарта IEC
- 1 метровой кабель USB.
- 1 диск DVD с программным обеспечением.

## 1.1 Сокращения, используемые в данном руководстве

[X] Кнопка с маркировкой «X»

{X} Программная кнопка с маркировкой «X»

PG Кнопка переключения групп/перелистывания страниц

MATRIX Числовые и буквенные кнопки

ARROW Кнопки перехода вперёд и назад со стрелками влево и вправо, изображёнными на них

DA Кнопки прямого доступа

MF Основной (мастер) фейдер

SMF Фейдер субмастера

MB Кнопка основного ввода

SMB Кнопка вспомогательного ввода

LCD1 Основной дисплей

LCD2 Дисплей фейдеров

SCR1 Колесо, имеющееся рядом с основным дисплеем  
SCR2 Колесо, имеющееся рядом с дисплеем фейдеров  
CS Сцена программы  
PB Воспроизведение  
SEQ Секвенция

## 1.2 Меры предосторожности

Данное устройство не предназначено для использования в домашних условиях.

Пользуйтесь устройством только в соответствии с данным руководством.

Не подвергайте устройство воздействию воды или влаги.

Убедитесь в надёжности заземления.

Не включайте прибор в электрическую сеть, если на нём отсутствует крышка корпуса.

Незамедлительно ремонтируйте или заменяйте повреждённые сетевые провода.

Внутри устройства нет деталей, обслуживаемых пользователем; за сервисным сопровождением обращайтесь к квалифицированному техническому персоналу.

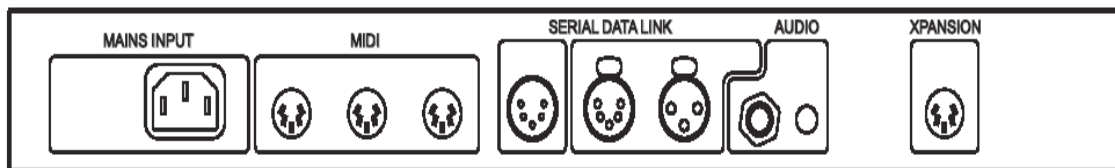




# Глава 2. Подготовка к работе

## 2.1 Оборудование

Большинство подключений для оборудования расположены на задней панели консоли.



### 2.1.1 Поддача напряжения

Пульту Xciter не требуется блок питания. Его можно подключать непосредственно к источнику напряжения со следующим диапазоном значений:

- 90 Вольт – 260 Вольт переменного тока
- 50 Гц – 60 Гц

Предупреждение! Во избежание поражения электрическим током, прибор следует заземлить.

#### 2.1.1.1 Установка вилки на шнур питания

Источник питания должен быть снабжён системой защиты от перегрузок и обрывов в заземлении.

**Внимание!** Перед началом использования, убедитесь в исправности сетевых кабелей и соответствии параметрам электросети всех подключаемых к ней устройств.

Xciter поступает в продажу с 3-жильным 1,5-метровым проводом с разъёмом стандарта IEC. Может потребоваться установка вилки с заземлением, которая будет соответствовать используемым розеткам. Обратитесь за помощью к опытному электрику, если у вас возникнут какие-либо сомнения по правильности подключения.

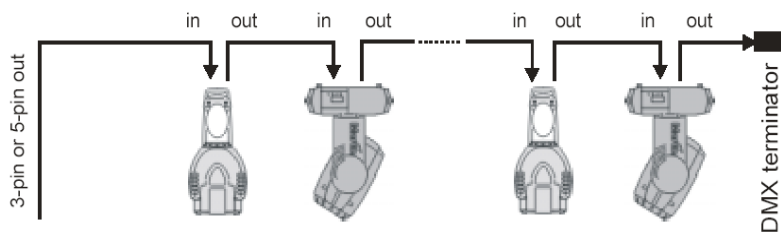
Следуя инструкциям производителя вилки, соедините соответствующие жилы с контактами заземления, напряжения и нейтрали. Следующая ниже таблица, иллюстрирует наиболее распространённые схемы подключения.

| Провод (EU)    | Провод (US) | Контакт    |
|----------------|-------------|------------|
| Коричневый     | Чёрный      | Напряжение |
| Синий          | Белый       | Нейтраль   |
| Жёлтый/зелёный | Зелёный     | Заземление |

### 2.1.2 Подключение DMX-устройств

Xciter способен работать в сети передачи данных, использующей протокол DMX-512. За задней стенке пульта вы обнаружите один 5-контактный входной разъём, один 3-контактный выходной разъём и один 5-контактный выходной разъём. 3-контактный и 5-контактный выходные разъёмы принадлежат одной DMX-системе, но они оба буферизованы. Это значит, что их можно использовать совместно без необходимости менять настройки DMX.

### 2.1.2.1 Устройства



### 2.1.2.2 Режим входа DMX

Вход DMX - НТР микширован (НТР - наивысшее преимущество) с выходом DMX. Вы можете использовать вход DMX для подключения к Xciter общего пульта светорежиссера. Таким образом, вы можете управлять с Xciter общим освещением или диммерами и общим пультом светорежиссера одновременно в одной области. НТР на этом подключении означает, что дека с более высоким значением на одном и том же канале DMX берет на себя управление этим каналом.



### 2.1.3 Подключение MIDI-устройств

Если вы хотите, чтобы вашим шоу управляло MIDI-устройство, вы можете подключить его к входному MIDI-разъёму. Вы можете также выполнить сквозное подключение через разъем MIDI- thru.

Xciter допускает следующие команды MIDI:

- Включение и выключение Ноты для активации воспроизведения и программ.
- Включение и выключение Ноты для дистанционного нажатия и отпускания клавиши на передней панели за исключением клавиши питания.

При нажатии кнопки программы или пуска при назначенной на нее команды MIDI, Xciter осуществляет посыл команд через выходной разъем MIDI. Таким образом можно использовать MIDI для ведущего / ведомого подключения нескольких консолей без необходимости подключения DMX сплиттеров. Однако помните, что Xciter допускает только те команды MIDI, которые указаны выше, и которые полезны только для операций включения / выключения, но не для линейной регулировки фейдеров.

### 2.1.4 Подключение аудиоустройств

У этого пульта также имеются функции срабатывания на звуковой сигнал. Если звуковой сигнал не подаётся на пульт напрямую, то для этого предусмотрен встроенный микрофон. Мы рекомендуем использовать прямой звуковой сигнал для получения результатов лучшего качества. Вы можете подключить аудио источник к моно разъёму 6,3 мм. При использовании линейного сигнала, встроенный микрофон отключается.

Используйте стандартные источники звуковых сигналов вроде выходов с предусилителей звуковых микшеров. Если вы желаете обеспечить себя ещё большими возможностями управления сигналом срабатывания, вы можете установить эквалайзер между источником звукового сигнала и световым пультом.

Внимание! НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ выходной сигнал с усилителя, т.к. такой сигнал может повредить пульт.

## 2.1. 5 Разъём I2C

Используйте этот разъём для подключения к пульту вспомогательного оборудования.

Если вы обратите внимание, то увидите, что порт расширения I2C очень похож на порт MIDI. Подача MIDI- сигнала на этот порт не повредит пульт.

Внимание! Используйте вспомогательное оборудование только производства компании Martin. Не подключайте устройства других производителей, они могут повредить пульт.

## 2.1.6 USB подключение к компьютеру

Для подключения Xciter к настольному или переносному компьютеру, необходимо наличие кабеля с USB-A на USB-B. USB подключение используется для загрузки нового программного обеспечения, загрузки и обновления назначений прибора или резервного сохранения / восстановления шоу. Далее в руководстве дается описание использования PC приложений, поставляемых вместе с Xciter.

## 2.1.7 Освещение пульта или Littlite

Разъём USB-A на передней панели должен быть использован только для подачи питания на освещение пульта.

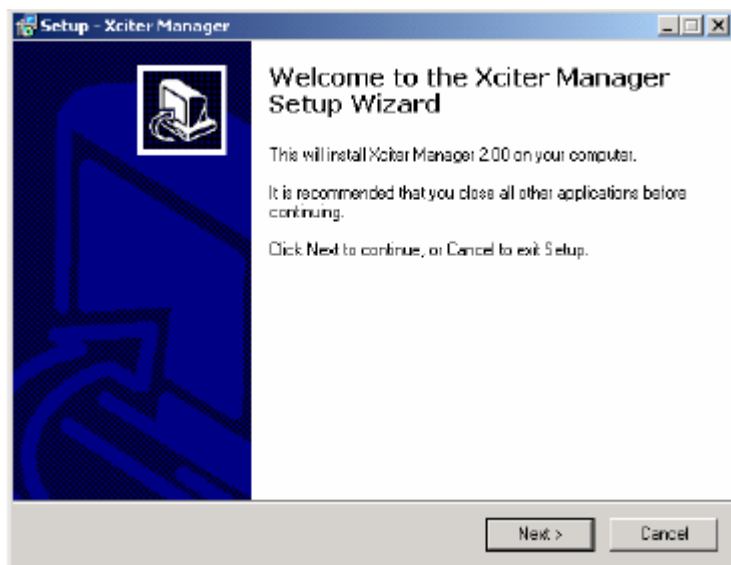
Внимание: с этой точки может быть снято максимум 315 мА. Проверьте спецификацию освещения пульта.

## 2.2 Программное обеспечение

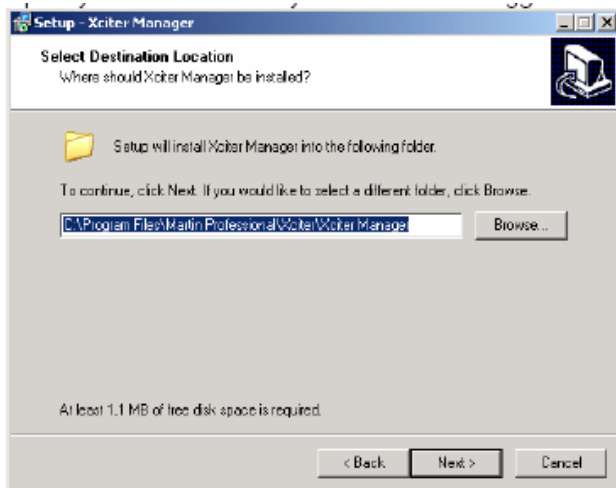
Перед тем, как Xciter сможет работать с настольным или переносным компьютером, необходимо установить USB драйверы и приложения на компьютер. Они находятся на диске, поставляемом с Xciter.

Также рекомендуется загрузить последние обновления с веб сайта Martin по адресу <http://www.martin.com>

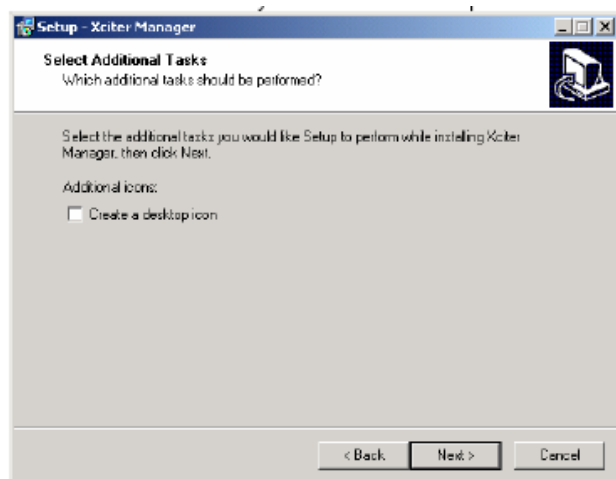
1. При наличии установленной предыдущей версии программного обеспечения, проверьте, чтобы Xciter не был подключен к USB порту при установке программного обеспечения.
2. Запустите файл **setup.exe** для запуска мастера установки.
3. Щелкните на экране кнопку **next** (далее)



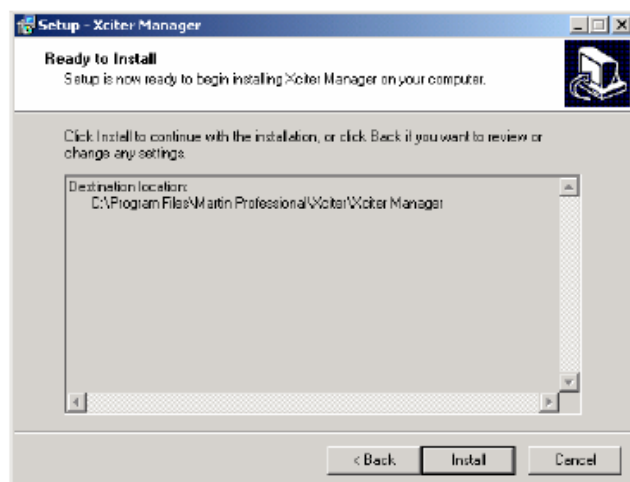
4. Укажите директорию для установки, или используйте предложенную. Щелкните **next**.



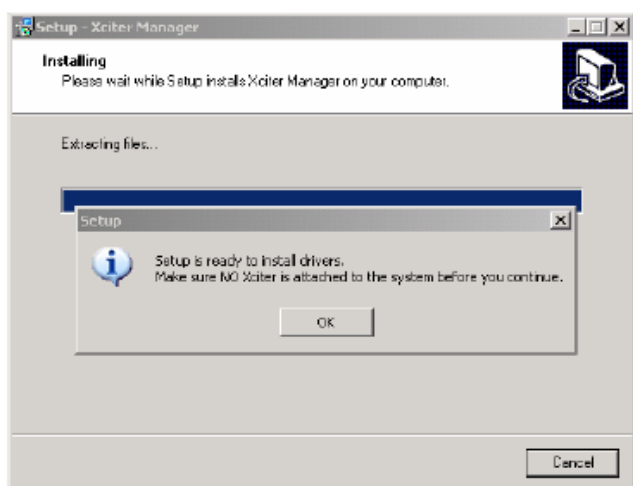
5. Установите при необходимости флажок для создания иконки на рабочем столе. Щелкните **next**.



6. Щелкните **install** для подтверждения.



7. После завершения копирования всех необходимых файлов, на дисплее высвечивается следующее сообщение. При наличии предыдущей инсталляции, проверьте, чтобы в этот момент, Xciter не был подключен к компьютеру.



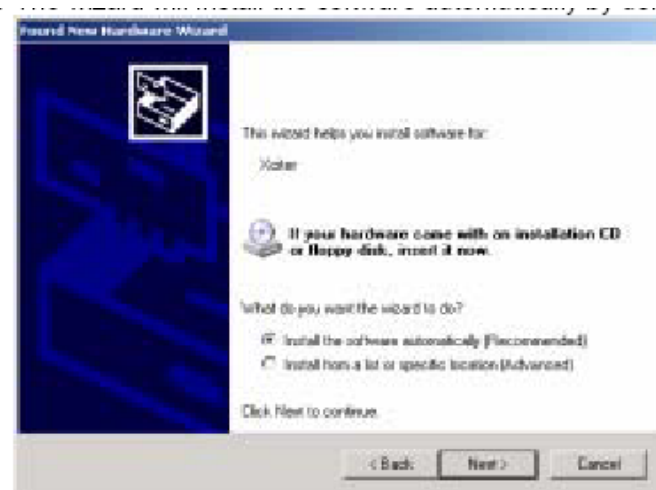
8. Нажмите **Finish** для выхода из мастера установки.



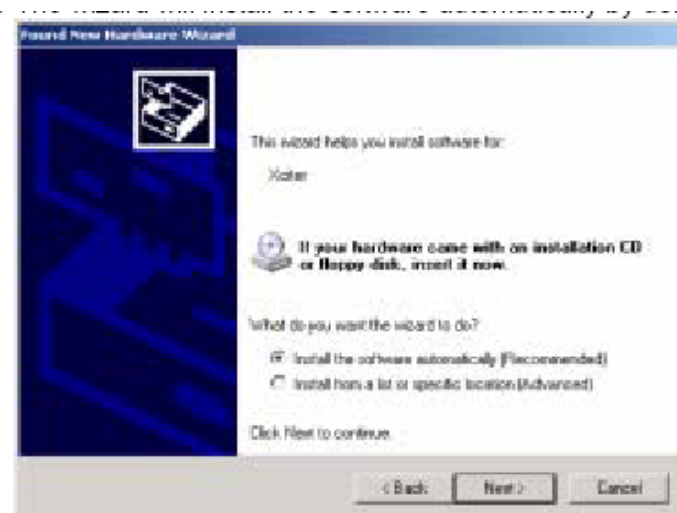
9. Включите питание Xciter. Подождите, пока не завершится загрузка и не появится начальное окно. Обычно на это требуется несколько секунд.
- Примечание:** При ошибке предыдущего обновления, дисплей может остаться темным. Однако, даже если это и произошло, вы по-прежнему можете выполнить новое обновление.
10. Для подключения Xciter к компьютеру, используйте кабель USB.
- Внимание:** для подключения Xciter к компьютеру, используйте только разъем USB-B (расположен в центре вверху на передней панели). Разъем USB-A (расположен в верхнем правом углу передней панели) используется только для подачи напряжения 5В на USB пульта освещения.
11. Операционная система автоматически определяет Xciter и появляется мастер установки оборудования. Если мастер запрашивает подключение к Windows Update для выполнения поиска программного обеспечения, выберите опцию «Не сейчас» и нажмите **Далее**.



12. Мастер выполнит автоматическую установку программного обеспечения по умолчанию. Сохраните эту опцию и нажмите **Далее**.



При успешной установке программного обеспечения, мастер установит и зарегистрирует все необходимые файлы. Для выхода из мастера, нажмите **Finish**



# Глава 3. Философия Xciter

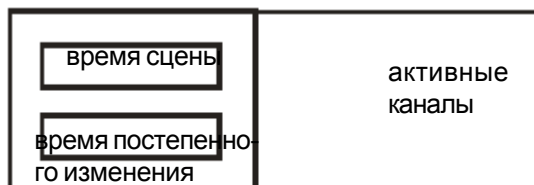
В данном разделе дается описание продукта и основных концепций, необходимых для его лучшего понятия. Настоятельно рекомендуется просмотреть DVD диск, поставляемый вместе с Xciter. На нем имеются тренировочные секвенции, которые дадут более ясное представление о продукте и работе с ним.

## 3.1 Элементы создаваемого Xciter шоу

Наиболее основные элементы шоу - это сцены и секвенции.

### 3.1.1 Сцена

Сцена



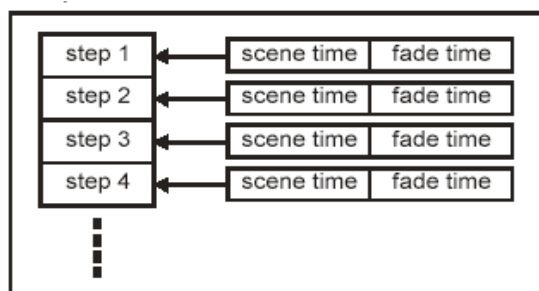
Сцена - это отдельно взятый вид аппаратуры освещения. Сцена включает все логические каналы, запрограммированные для создания вида (смотрите раздел 8.2.3. в данном руководстве. В этом разделе дается описание логических и физических каналов). Далее в этом руководстве дается описание всего необходимого для программирования всех каналов внутри вида. Необходимо будет запрограммировать только те каналы, которые вы хотите изменить, так называемые активные каналы. Остальные каналы остаются неактивными (прозрачными).

Сцена имеет два ограничивающих параметра: Время Сцены (Scene Time - ST) и Время постепенного изменения (Fade Time - FT). Эти параметры определяют переход от предыдущей к текущей сцене. Если не используется перечень программ (cue list), то время сцены не имеет значения. Таким образом, при вызове сцены вручную с помощью кнопки программы, время постепенного изменения определяет скорость перехода от предыдущей сцены к выбранной.

Xciter хранить столько сцен, сколько позволяет объем памяти. Максимальное количество сцен может отличаться в зависимости от их содержания (количество активных каналов.)

### 3.1.2 Секвенция

Секвенция



scene time - время сцены

fade time - время постепенного изменения

Секвенция состоит из ряда последовательных шагов. Несмотря на то, что секвенции могут содержать множество шагов (до 99), тем не менее, вы можете сохранить и секвенцию, состоящую всего лишь из одного шага. При сохранении для воспроизведения одиночной сцены, в реальности сохраняется секвенция, состоящая из одного шага.

Каждый шаг в секвенции имеет ограничивающие параметры, определяющие переход от одного шага к следующему: Время Сцены (Scene Time - ST) и Время постепенного изменения (Fade Time - FT). Время постепенного изменения определяет какое время требуется для того, чтобы шаг достиг своей оконча-



тельной величины (то есть достиг запрограммированного вида). Время сцены - это общая длительность шага, включая время постепенного изменения. Регулировка времени сцены позволяет ускорить или замедлить секвенцию. Временные параметры могут регулировать как в общем, что означает, что каждый шаг получает одинаковые параметры, или локально, что означает, что для каждого шага могут устанавливаться различные временные интервалы.

Световой пульт способен хранить то количество секвенций, которое позволит его память. Прежде всего, это зависит от содержимого секвенции (количество шагов и количество активных каналов).

## 3.2 Способы запуска элементов шоу

Сцены и секвенции весьма просто создаются с использованием интуитивных функций программирования консоли.

- Сцена включает отдельный вид
- Секвенция может содержать до 99 видов, называемых шагами.

В этом разделе дается описание того, каким образом, множество функций воспроизведения Xciter собирают эти основные элементы в мощные и многофункциональные конструкции. Имеется множество способов создания и воспроизведения шоу. Со временем, вы сами выберите способ воспроизведения созданного содержания.

### 3.2.1 Программа (Cue)

CUE



Программа - это контейнер для объединения нескольких элементов шоу в нужной последовательности для запуска и одновременного прогона (параллельно). Xciter позволяет объединить в программу одну фоновую сцену и четыре секвенции. С помощью 8 кнопок страниц и 20 цифровых кнопок, можно запустить до 160 программ напрямую с панели управления.

Программа имеет широкий диапазон функций воспроизведения:

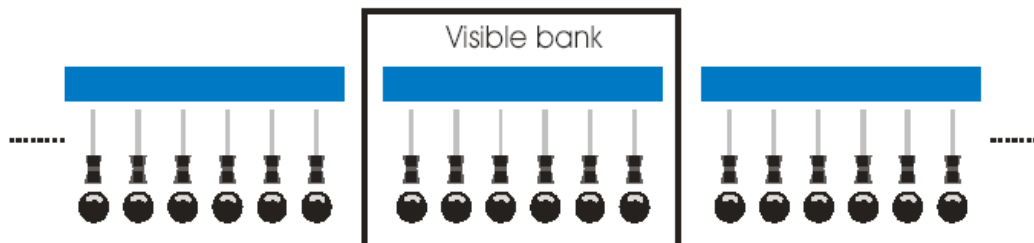
- Активация / деактивация фоновой сцены
  - Активация / деактивация каждой сцены по отдельности.
  - Запуск секвенции: внутренний, ручной, аудио, BPM.
  - Режим прогона секвенции: вперед, назад, отражение, случайное, одноразовая заморозка и одноразовое отпускание.
  - Полные установки аудио.
  - Быстрая связь с банком воспроизведения.
  - Назначение фоновых сцен, воспроизведение сцен и секвенций в живую.
- Описание всех этих функций дается далее.

### 3.2.2 Воспроизведение

При наличии программы, можно запустить и прогнать до 5 элементов шоу одновременно с использованием правой стороны пульта. Также имеется множество регуляторов шоу с четырьмя секвенциями, которые вы можете запустить / остановить индивидуально в каждой программе. Однако, для многих пользователей, могут найти, что регуляторы на левой стороне пульта - более интересны.

Xciter может содержать до 160 банков 6 фейдеров воспроизведения. За один раз может быть виден только один банк (6 фейдеров), как показано ниже. С помощью этих регуляторов можно запустить другие 6 секвенций поверх любого содержимого в программе. Секвенции, запускаемые с помощью фейдеров воспроизведения имеют более высокий приоритет, чем текущее содержимое в программе, что означает, что основные каналы будут заменены, за исключением каналов диммера, имеющими НТР. Подробное описание этого процесса дается далее.

видимый банк



### 3.2.3 Перечень программ (Cue List)

Перечень программ

|           |        |            |
|-----------|--------|------------|
| Программа | шаг 1  | опции шага |
| Программа | шаг 2  | опции шага |
| Программа | шаг 99 | опции шага |

Перечень программ служит для автоматического или полуавтоматического воспроизведения в зависимости от наличия оператора. Перечень программ идеален при работе на пульте недостаточного хорошо подготовленного оператора.

Перечень программ может содержать до 99 шагов. Каждый шаг в перечне программ передается к существующей программе, которая может быть вызвана вручную. Все это похоже на секвенции, но на более высоком уровне. Именно поэтому, перечень программ также называется автоматизированным шоу.

Поведение шоу определяется опциями шага:

- WAIT (ожидание)
- FOLLOW (следование)
- GOTO (переход к)
- LOOP (цикл)
- LAMP\_ON (включение лампы)
- LAMP\_RESET (обнуление лампы)
- LAMP\_OFF (выключение лампы)
- GO (запуск)

Далее в руководстве опции шага и перечни программ будут рассмотрены более подробно.

## 3.3 Инструменты обеспечения гибкости шоу

### 3.3.1 Генератор эффектов (Effect Generator)

При работе с Xciter в вашем распоряжении оказывается 255 генераторов эффектов. Гибкий генератор эффектов Xciter лучше всего работает в сочетании с высокопроизводительной функцией микширования, это значит, что Xciter будет выполнять микширование в соответствии с параметрами и скоростью, заданными эффектом. Кроме всего этого, генератор эффектов не ограничивается функцией поворота/наклона; он может работать по любому активированному каналу управления в сцене.

Несколько основных функций генератора эффектов:

- Переменная скорость и параметры хода.
- Переменная задержка по каналам.
- Переменная задержка по приборам.
- Множество используемых форм волн: синусоидальные, треугольные, пилообразные и т.д.
- Отражение, реверс, реверс + отражение
- генератор модуляции
- Функция аудио модуляции.
- ВРМ адаптивные генераторы

Генератор эффектов и его параметры будут рассмотрены более подробно далее.

### 3.3.2 Макросы эффекта

В предыдущем разделе было дано краткое описание генератора эффектов. Этот генератор также предоставляет ряд параметров, делающих его чрезвычайно гибким инструментом, но при этом относительно медленным в том случае, если вы хотите всего лишь создать простые эффекты, или вам необходимо быстро создать более сложный эффект. Макросы эффекта позволяют сохранить параметры эффекта в виде пресета для последующего вызова.

**Пример:** в фоновой сцене был создан эффект, который вы хотите использовать вновь. Без макроса эффекта, вам надо было бы либо вызвать сделанную ранее сцену и начать построение с нее, либо вспомнить все параметры для воссоздания эффекта из скретча.

**Заметьте,** что макросы эффекта не сохраняют информацию прибора. Это означает, что задержка на приборах не сохраняется. При добавлении макро эффекта в сцену, Xciter применяет все эффекты, сохраненные перед этим, но без задержки на выбранных приборах. В этом случае необходимо самостоятельно установить задержку прибора. Далее в руководстве дается подробное описание этого процесса.

### 3.3.3 Пресет (Preset)

Работать с пресетами особенно удобно в тех случаях, когда вы вносите существенные изменения в расстановку световых приборов на площадке. Пресеты представляют собой запрограммированные значения, которые вы можете использовать в своих сценах. Когда вы меняете что-то на площадке (например, переставляете световой прибор в другое место), вам не нужно изменять или перепрограммировать сцены и секвенции. Вам всего лишь нужно изменить пресет. Все сцены, в которых этот пресет используются, будут немедленно изменены. Хотя в работе с пресетами требуется некоторый опыт, лучше всего научиться работать с ними, т.к. они существенно облегчат вам жизнь при изменении настроек и конфигурации сценической площадки. Xciter может хранить до 160 пресетов.

### 3.4 Поведение элементов шоу

Запущенная сцена или секвенция называется процессом. Вы можете не видеть ее, но во время программирования или создания шоу, Xciter запускает несколько процессов параллельно (фоновые сцены, секвенции, фейдеры воспроизведения, программы, кнопки прямого доступа, процедуры по работе с лампами и так далее)

Далее дается описание поведения элементов шоу внутри шоу.

#### 3.4.1 Иерархия процессов

Пульт Xciter способен выполнять несколько действий одновременно (сцены программ, секвенции, подпрограммы, сцены блока программирования, сцены прямого доступа, процедуры по работе с лампами и т.д.). Это значит, что несколько сцен одновременно будут пытаться оказать своё воздействие на исходящий DMX-сигнал. Но здесь следует обратить внимание на то, эти сцены принадлежат к разным уровням приоритета.

Наибольший приоритет

|   |                          |  |
|---|--------------------------|--|
| 8 | Системные функции        | Включение/выключение ламп, обнуление ламп          |
| 7 | Прямой доступ            | Дым-машины, стробоскопы, extra 1, extra 2          |
| 6 | Программатор, включен    | Активные каналы в редакторе сцен, сохранено        |
| 5 | Программатор, выключен   | Временные активные каналы в редакторе, не сохранен |
| 4 | Подавляющие подпрограммы | Сцены, активированные фейдерами во время шоу       |
| 2 | Секвенции                | Секвенции A, B, C, D в программе                   |
| 1 | Программа                | Статичная сцена в программе                        |
| 0 | По умолчанию             | Сцена по умолчанию, другие процессы не работают    |

Наименьший приоритет

**Пример:** Вы запрограммировали некоторые значения параметров PAN и TILT и открытый диммер для некоторого прибора в фоновой сцене. При активации фоновой сцены в шоу, вы выбираете тот же прибор и перемещаете джойстик. Таким образом, вы устанавливаете значения параметров PAN и TILT в программатор на слоях 5 и 6. Эти слои имеют более высокий приоритет (смотрите таблицу приоритета), и таким образом вы отменяете значения PAN и TILT, указанные в фоновой сцене. Эта операция также называется ручной отменой прибора.

| DIM   | PAN | TILT | COLW |                         |
|-------|-----|------|------|-------------------------|
| ---   | 80  | 100  | ---  | активный программатор   |
| ---   | --- | ---  | ---  | неактивный программатор |
| 255   | 128 | 24   | ---  | фоновая сцена           |
| <hr/> |     |      |      |                         |
| 255   | 80  | 100  | ---  | результат на DMX        |

**Пример 2:** вы запрограммировали параметр значения цвета в фоновую сцену. Во время шоу, вы можете отменить этот цвет с помощью фейдера воспроизведения, так как он работает с более высоким приоритетом.

| DIM   | PAN | TILT | COLW |                                  |
|-------|-----|------|------|----------------------------------|
| ---   | --- | ---  | 60   | Фейдер воспроизведения на полной |
| 255   | 128 | 24   | 45   | Фоновая сцена                    |
| <hr/> |     |      |      |                                  |
| 255   | 128 | 24   | 60   | результат на DMX                 |

### 3.4.2 Каналы диммера - НТР

Каналы диммера включают каналы прибора с меткой DIM и все каналы устройств диммера. Они не следуют описанной выше схеме приоритета. Они являются НТР (самый высокий приоритет исполнения). Это означает, что наивысшие значения, подаются на выход DMX, независимо от приоритета выполняемого процесса.

**Пример 1:** вы установили диммер на конкретный прибор для его полного открытия в фоновой сцене. Он не сможет быть закрыт с помощью фейдера воспроизведения. Это может быть сделано только посредством другой фоновой сцены.

### 3.4.3 Transparency (прозрачность)

При программировании сцены или секвенции на Xciter, вы можете сохранить только логические каналы, используемые для программирования вида, то есть так называемые активные каналы. При запуске этой сцены или секвенции в шоу, процесс может добавлять одинаковые каналы на выходе, если только более высокий процесс не использует их (смотрите Приоритет процесса). Другие каналы остаются прозрачными; процесс не использует их. Прозрачность имеет важное последствие: Прозрачные каналы процесса не отменяют каналы с более низким приоритетом.

**Пример:** фоновая сцена программы 1 устанавливает некоторые приборы в определенную позицию с открытыми диммерами. Секвенция В с программы 1 запускает цветовое преследование на одинаковых приборах, а остальные каналы остаются прозрачными. В результате получается, что на выходе DMX имеется позиция и значения диммера с фоновой сцены и цветовое преследование, так как секвенция отменяет только каналы цвета.

| DIM   | PAN | TILT | COLW |                  |
|-------|-----|------|------|------------------|
| ---   | --- | ---  | ---  | Секвенция А      |
| ---   | --- | ---  | 120  | Секвенция В      |
| ---   | --- | ---  | ---  | Секвенция С      |
| ---   | --- | ---  | ---  | Секвенция D      |
| 255   | 128 | 128  | ---  | Фоновая сцена    |
| <hr/> |     |      |      |                  |
| 255   | 128 | 128  | 120  | Результат на DMX |

### 3.4.4 Default (по умолчанию)

Слой По умолчанию запущен всегда. Когда конкретный логический канала прозрачен во всех процес-



- SEQ1 начнет прогон на слое A.
- SEQ3 начнет прогон на слое B
- BG1 начнет прогон на уровне фоновой сцены.

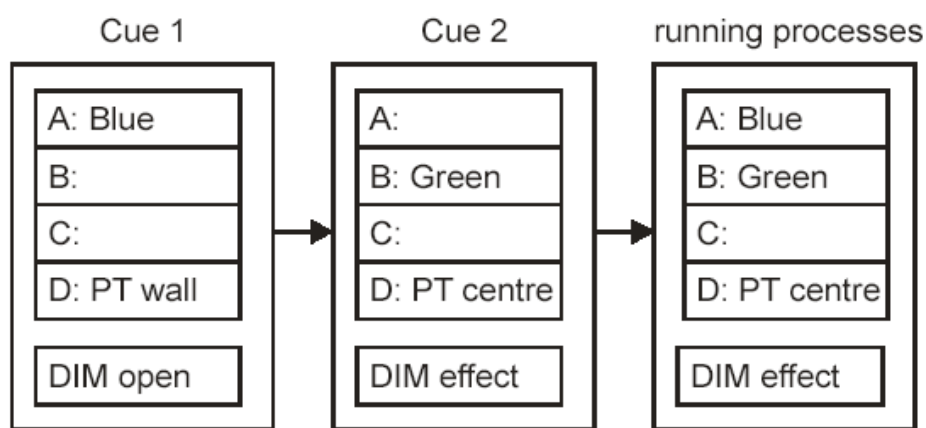
Запустите программу 2:

- На слое A нет секвенций; будет продолжен прогон SEQ1 из программы 1
- SEQ2 начнет прогон на слое B.
- SEQ4 заменит SEQ3 из программы 1, так как они обе расположены на слое D.
- BG2 объединяется с BG1

Следующие процессы запускаются как результат следования программы 1 за программой 2.

- SEQ 1 прогоняется на слое A.
- SEQ 2 прогоняется на слое B.
- SEQ 3 прогоняется на слое D.
- Прогоняется объединенный вид BG1 и BG2.

В результате прозрачности секвенции, необходимо оставаться постоянным при назначении секвенций на программы. Посмотрите следующие примеры:



Программа 1: диммер открыт, голубой цвет и PT (панорамирование / наклон) на стене.

Программа 2: Диммер с эффектом, зеленый цвет и панорамирование / наклон в центре танц пола.

Следование программы 2 за программой 1 дает следующий вид:

- эффект диммера, так как он был размещен в фоновых сценах в обеих программах.
- Центр PT, так как информация PAN и TILT была установлена в секвенции D в обеих программах. На более высоком уровне нет секвенции, которая могла бы отменить PAN и TILT в этой точке.
- Цвет представляет проблему. После нажатия программы 2, он не переходит на зеленый, так как продолжает работать голубая секвенция на слое A. Зеленый цвет становится видимым только в момент отключения секвенции A с голубым цветом. Это происходит потому, что слой A имеет более высокий приоритет.

**Совет 1:** Помните, что каналы диммера являются каналами НТР. Принцип НТР состоит в том, что бы не беспокоить вас, если вы всегда устанавливаете информацию диммера на одинаковый уровень приоритета, как показано в примере выше.

**Совет 2:** Для устранения трудностей, связанных с прозрачностью секвенции, устанавливайте порядок секвенций следующим образом:

- A: интенсивность (диммер, затвор)
- B: цвет (цветовое колесо, CMY, RGB)
- C: пучок (колесо гобо, колесо анимации, ирис, зум, призма, заморозка)
- D: фокус (панорамирование, наклон)

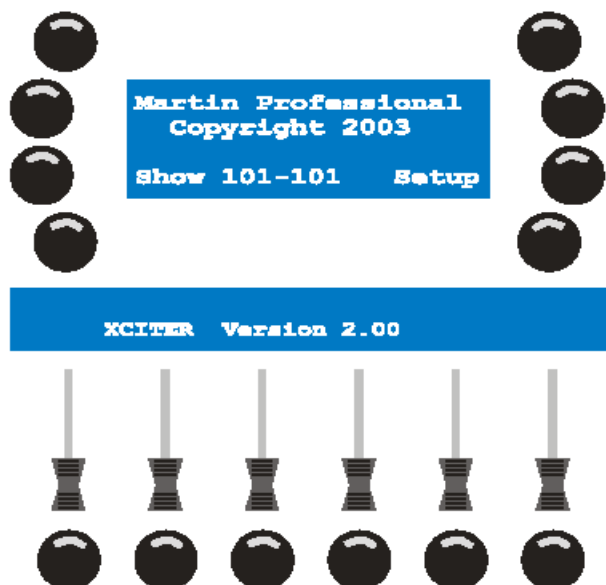
## Глава 4. Включение / выключение питания

### 4.1 Включение электропитания

1 Убедитесь в том, что на Xciter поступает напряжение.

2 Нажмите кнопку [ON].

На LCD1 и LCD2 появятся окна заставок.



### 4.2 Выключение электропитания

Выключение питания на Xciter, в целях безопасности, производится с 2-секундной задержкой. Это значит, что вам придётся удерживать кнопку [ON] в течение 2 секунд.

Нажмите и удерживайте кнопку [ON] в течение двух секунд.





## Раздел 5. Работа с джойстиком

При первом включении Xciter, необходимо выполнить калибровку джойстика в меню установок.

1. Нажмите {Joystick} в меню установок.
2. Передвиньте джойстик по кругу вокруг ограничителей пару раз.
3. Нажмите [STORE] для сохранения калибровки.
4. Нажмите на любую кнопку для продолжения. Xciter возвращается в меню установки.

### 5.1 Работа в программаторе

Самоцентрирующийся джойстик Xciter всегда работает в относительном режиме.

При нажатии на джойстик в определенном направлении, луч будет перемещаться в этом направлении и чем дальше перемещается джойстик от центра, тем быстрее будет перемещаться луч.

Иногда, отдельные приборы группы размещены по разному, так что при работе с джойстиком, лучи перемещаются в различных направлениях. Эту проблему можно решить с помощью инверсии PAN, инверсии TILT и раскочки PT.

Нажмите [PAN] и [TILT] для активации / деактивации джойстика в программаторе. Эти кнопки также могут быть использованы для блокировки действия панорамирования и наклона джойстика.

Для переключения между грубым и точным перемещением используйте [C/F].

На джойстите также имеется встроенная кнопка. Нажмите на джойстик вниз для возвращения прибора в начальное положение (библиотека по умолчанию для PAN и TILT)/

### 5.2 Работа в программе (режим прогона)

В режиме прогона программы, кнопка [C/F] становится кнопкой записи BPM. Нажмите на эту кнопку в определенном темпе, и секвенции будут следовать этому темпу в режиме BPM.

Кнопка [TILT] становится кнопкой шага. При нажатии на эту кнопку в ручном режиме, секвенция переходит на шаг.



## Раздел 6. Работа с освещением пульта

При установке освещения пульта, можно отрегулировать его интенсивность нажатием и удерживанием кнопки [SHIFT] при вращении верхнего левого правого колеса.

## Раздел 7. Множественные шоу

Теоретически Xciter может сохранять до 160 шоу. В реальности, количество сохраненных шоу зависит от содержания каждого шоу. То есть фактически, зависит от количества программ в каждом шоу. При первом включении Xciter, после запуска, загружается шоу 101. Номер текущего шоу видео на информационном экране. Номер, следующий после номера шоу, показывает текущий патч, добавляемый к шоу. Также к текущему шоу может быть добавлен и другой патч.

### 7.1 Выбор шоу

1. Нажмите {Show} на экране ввода.
2. Выберите шоу, используя клавиши страниц 1 - 8 для выбора первой цифры и клавиши общего назначения 1 - 20 для второй и третьей цифры в номер шоу. **Например:** 102.



3. Нажмите [ENT] для подтверждения или [ESC] для отмены и возврата к оригинальному шоу.
4. При подтверждении, Xciter загружает выбранное шоу и возвращается к экрану ввода. Если перед этим не был выбран другой патч для шоу, Xciter использует такой же номер патча, что и номер выбранного шоу.



### 7.2 Удаление шоу

1. Нажмите {show} на экране ввода
2. Используйте клавиши 1 - 8 и клавиши общего назначения 1 - 20 для выбора номера стираемого шоу. **Пример:** 102



3. Нажмите [CLEAR]



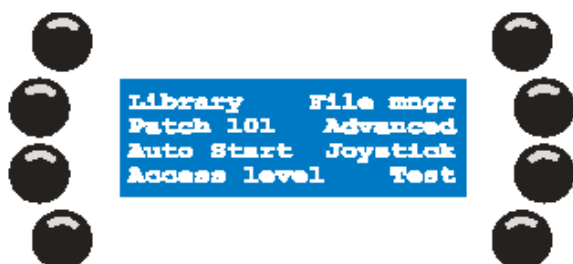
4. Нажмите {Yes} для подтверждения или {No} для отмены.

5. Нажмите [ESC] для возврата на экран ввода.

## Раздел 8. Меню настроек (Setup menu)

Перейти в меню настроек можно только из стартового меню. Если Xciter не находится в режиме программирования, то появится запрос на введение пароля {X512} для перехода в этом режим. Вам потребуется ввести этот пароль для перехода в меню настроек.

Нажмите кнопку {Setup} на экране ввода



## 8.1 Библиотека устройств

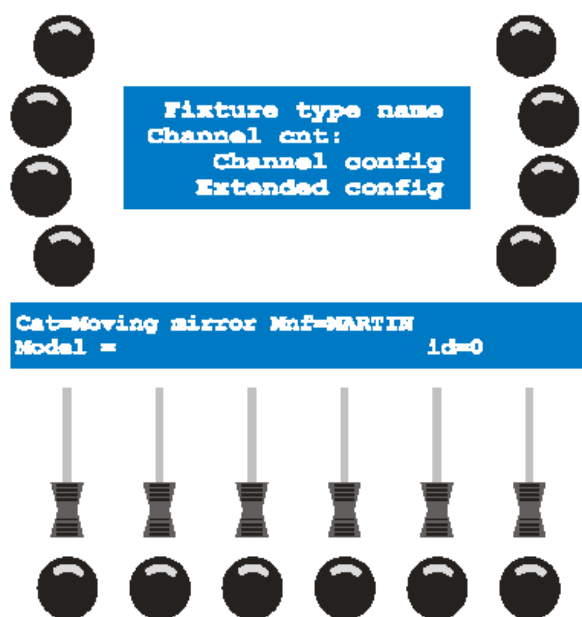
Пульт Xciter поставляется с уже установленной библиотекой, в которой содержится множество наиболее распространённых световых приборов. Пульту требуется эта библиотека приборов для получения доступа к их внутренним каналам управления (диммерам, шторкам, колёсам светофильтров, колёсам гобо, колёсам эффектов, функциям поворота, наклона...). В библиотеке может содержаться максимум 1000 описаний световых приборов. Также вы можете добавлять, удалять и редактировать описания приборов.

1. В меню настроек нажмите {Library}.
2. Выберите категорию приборов (**Например**, moving mirror).
3. Выберите производителя (**Например**, Martin).

### 8.1.1 Создание нового описания устройства

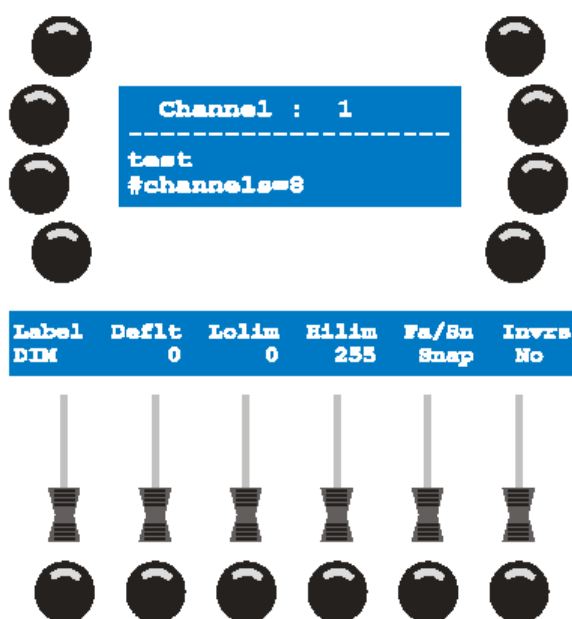
Прежде всего, вам потребуется выбрать папки категории (Category) и производителя (Manufacturer), где вы будете создавать новое описание.

1. Нажмите [LOAD] для загрузки описания светового прибора.
2. Xciter вызовет редактор описаний приборов.



3. Нажмите {Fixture type name} для ввода названия описания. Для перемещения курсора воспользуйтесь кнопками ARROW или колесом SCR1. Используйте кнопки 1-10 для ввода чисел и кнопки общего назначения 11-19 для ввода букв. Нажмите [ENT] для подтверждения или [ESC] для отмены выполнения операции.
4. Нажмите {Channels: xx} для установки номера внутреннего канала управления. Для изменения значения используйте кнопки ARROW или колесо SCR1. Введите новое значение при помощи кнопок [CLEAR] и универсальных кнопок 1-10. Нажмите [ENT] для подтверждения или [ESC] для отмены выполнения операции.
5. Нажмите {Channel Config} для выполнения настройки конфигурации внутренних каналов управления. Параметры, определяющие внутренние каналы управления

- **Label** - выбор одного из предустановленных имен.
  - **Deflt** - или значение по умолчанию, используемое на слое по умолчанию, при запуске шоу Xciter. Это значение появляется на DMX в том случае, когда к значению не применяются никакие другие процессы.
  - **Lolim** - или нижний предел, которое Xciter выводит на любой физический канал, установленный на внутренний канал управления, даже при программировании более низкого значения.
  - **Hilim** - или верхний предел, которое Xciter выводит на любой физический канала, установленный на этот внутренний канал управления, даже при программировании более высокого значения.
    - В режиме **Fa/Sn** или режиме постепенного изменения / снимка по умолчанию, устанавливается режим канала при его первой активации в программаторе. Если вы установите наиболее употребительный режим, используемый для этого типа канала, это позволит сэкономить некоторое время при программировании.
  - **InvrS** или инверсия, выполняется или не выполняется инверсия значения перед его выходом с DMX.
- Пример:** Диммер прибора открывается на 0 и закрывается на 255 вместо наоборот. При инвертировании канала, он будет инвертирован дважды, что даст нормальное управление каналом.



- Для выбора канала используйте кнопки ARROW или колесо SCR1.
- Нажмите [EDIT], чтобы настроить параметры выбранных каналов.
- При помощи фейдеров SMF 1-6 измените параметры выбранных каналов.
- При помощи кнопки SMB можно переключать положения "coarse" (грубо) и "fine" (точно) (MSB и LSB). В верхнем регистре указывается канал грубой настройки, в нижнем регистре канал точной настройки.
- Нажмите кнопку [STORE] для сохранения параметров для выбранного канала.
- Повторите шаги 4a-4e, пока не настроите все каналы управления. Убедитесь в том, что вы выполнили настройку всех необходимых каналов управления, перед тем как выходить из редактора описаний приборов.
- Нажмите [ESC] для перехода назад в редактор описаний приборов.
- Нажмите {Advanced Config} для перехода в развёрнутое меню конфигурации.

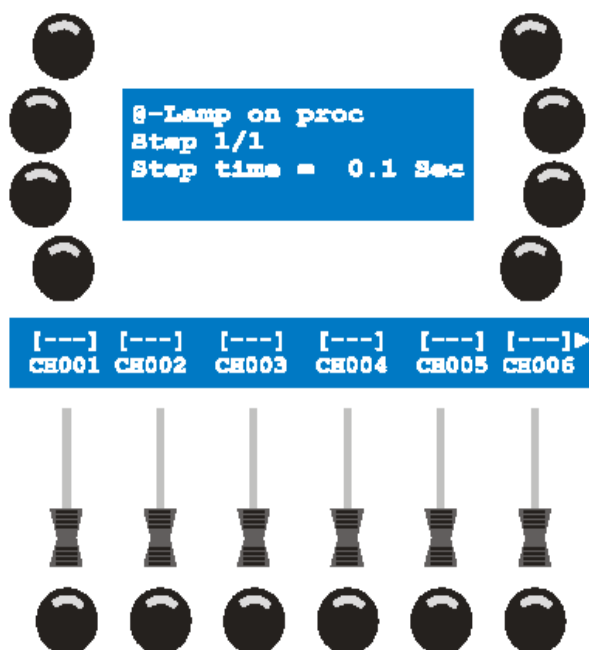




9. Параметры включения/выключения лампы (Lamp On, Lamp Off) и обнуления (Reset) программируются тем же способом. Возьмём в качестве примера параметр “Lamp on”.

10. Нажмите программную кнопку, соответствующую выбранному вами параметру.

11. Нажмите [LOAD] для перехода к параметру “Lamp on”. Xciter автоматически добавит первый шаг. При редактировании описания прибора, можно также нажать [EDIT] для изменения существующей процедуры или нажать [CLEAR] для ее стирания. Xciter запросит в этом случае подтверждения. Нажмите {Yes} для подтверждения или {No} для отмены.



a. При помощи фейдеров SMF 1-6 настройте внутренние каналы управления для текущего шага.

Используйте колесо SCR2 для просмотра каналов в случае, если их больше шести.

b. Нажмите {Step time}, для того чтобы установить время длительности шага.

c. Нажмите [LOAD], если вам требуется добавить ещё один шаг для данного параметра.

d. Повторите шаги 9a-9c, пока полностью не запрограммируете этот параметр.

e. Нажмите [ESC] для возвращения в меню развёрнутой конфигурации.

12. Нажмите {Shut close} для настройки значения закрывания шторы. Это то значение, которое будет применено к шторке, когда мастер-фейдер опустится ниже отметки в 3%. Это очень удобно в том случае, когда прибор имеет шторку, но не имеет диммера. При интенсивности мастер фейдера 0%, шторка закрывается полностью.

Для изменения значения используйте правое колесо или клавиши со стрелками. Для ввода нового значения используйте клавиши [CLEAR] и универсальные клавиши 1 - 10. Нажмите [ENT] для подтверждения или [ESC] для отмены выполнения операции и возвращения к предыдущему значению.

13. Нажмите [ESC] для возвращения в редактор описания прибора.

14 . Нажмите вновь [ESC] для выхода из редактора описания прибора.

Xciter сделает запрос о сохранении нового описания прибора.

Нажмите {Yes} для соглашения, или {No} для отказа.

## 8.1.2 Редактирование существующего описания устройства

Прежде всего, вам потребуется найти нужное описание в папке категории прибора и его производителя.

1. Выберите необходимое для редактирования описание.

2. Нажмите [EDIT] для выполнения редактирования выбранного описания прибора. Для редактирования описания используйте те же действия, что описаны в разделе 8.1.1.

Xciter не позволит вам редактировать критически важные параметры описания прибора (к примеру счетчик канала), если это описание уже используется в патче.

## 8.1.3 Удаление описания устройства

Прежде всего, вам потребуется найти нужное описание в папке категории прибора и его производителя.

1. Выберите описание, которое вы собираетесь удалить.

2. Нажмите [CLEAR] для удаления выбранного описания прибора. Xciter запросит подтверждение выполнения действия. Нажмите [Yes] для подтверждения или [No] для отмены выполнения операции.

Xciter не позволит вам удалить описание прибора, если оно уже используется в патче.

## 8.2. Патч (составление перечня соединений)

Прежде чем вы приступите к программированию, пульту Xciter потребуется узнать, какие устройства подключены к его цепям DMX и как ему следует ими управлять. Вот для чего нужны патчи. Включить устройство в патч, значит подключить его к средствам управления пульта Xciter с тем, чтобы таким устройством можно было манипулировать при помощи этих средств управления.

Средства управления Xciter делятся на три группы, при помощи которых можно управлять:

- 20-ю приборами
- 20-ю диммерами
- 4-мя устройствами прямого доступа

Нажмите {Patch} в меню настроек для перехода в меню патчей.



### 8.2.1 Выбор патча

Так как Xciter может хранить до 160 патчей, то каждое шоу имеет свой собственный назначенный патч. Xciter устанавливает по одному патчу на шоу по умолчанию. Это означает, что при выборе другого номера патча, Xciter использует патч для текущего шоу. Номер патча по умолчанию такой же как и номер шоу на вводном экране.

При использовании в нескольких шоу одинакового светового оборудования, можно использовать для этих шоу одинаковые патчи. Xciter позволяет делать повторное использование одного патча в нескольких шоу путем его переназначения.

**Пример:** Текущее шоу 102. По умолчанию оно имеет назначенный патч 102. Мы хотим использовать на этом шоу патч 101 (такой же патч, что и на шоу 101).

1. Нажмите {Patch#} в меню патча. По умолчанию, патч имеет тот же номер, что и выбранное шоу.



2. Для выбора патча 101 используются клавиши 1 - 8 и универсальные цифровые клавиши 1 - 20. В нашем примере, патч 101 уже имеет содержимое. Если патч не имеет содержимого, Xciter предоставляет опцию для копирования содержимого текущего патча в другой. Описание операции копирования дается далее.



3. Нажмите [ENT] для подтверждения номера нового патча или [ESC] для отмены и возврата к предыдущему номеру патча.

## 8.2.2 Копирование патча

**Пример:** Текущее шоу - 102. Мы хотим скопировать содержимое патча 101 в патч 102. Эта функция удобна в том случае, если мы хотим, чтобы в шоу 102 использовался тот же патч, что и в шоу 101, но с небольшими изменениями.

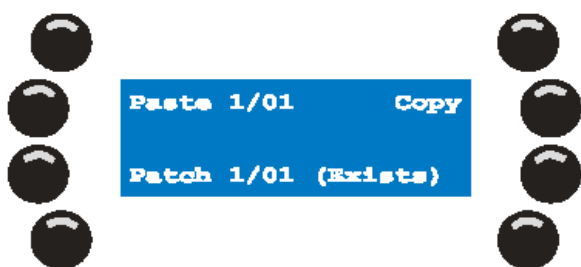
1. Нажмите {Patch#} в меню патча. Патч имеет тот же номер, что и выбранное шоу (по умолчанию).



2. Для выбора патча 101 используются клавиши 1-8 и универсальные клавиши 1-20. В нашем примере, патч 101 уже имеет содержание.

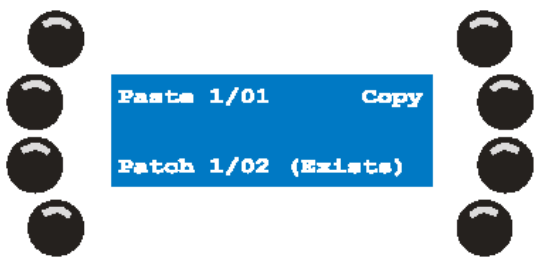


3. Нажмите {Copy} для копирования содержимого патча 101 в буфер обмена.



4. Для выбора патча 101 используются клавиши 1-8 и универсальные клавиши 1-20. В нашем примере, патч 102 - пустой.

Нажмите {Paste 1/01} для вклеивания содержимого из буфера обмена в патч 102.



5. Нажмите [ENT] для подтверждения и возврата в меню патча. При нажатии в этой точке [ESC], патч копируется, не перезагружается. Новый патч по-прежнему показывается как пустой до тех пор, пока вы не выйдите и не перезагрузите меню патча.

### 8.2.3 Физические каналы и каналы управления

Вы столкнётесь с такими терминами как “physical channel” (физический канал) и “Logical channel” (логический канал). Для того чтобы лучше разобраться с данным руководством, вам потребуется разобраться в том, что эти термины значат.

Физические каналы или каналы DMX представляют собой каналы в том виде, в котором они появляются в цепи DMX. Они начинаются с канала под номером 1 и заканчиваются каналом 512. Канал 0 зарезервирован для специального назначения, не описываемое в данном руководстве.

Логический канала (далее в руководстве - канал управления) - это каналы, используемые для управления конкретным прибором (или группой приборов, если они имеют одинаковый адрес DMX).

Из соображений удобства, при упоминании в канала в руководстве, он обычно относится к каналам управления, используемым для управления выбранным прибором. Если нет опасности путаницы, данное руководство определяет к какому типу относится канал:

**Например:** первый диммер (CH001) располагается по каналу 480.

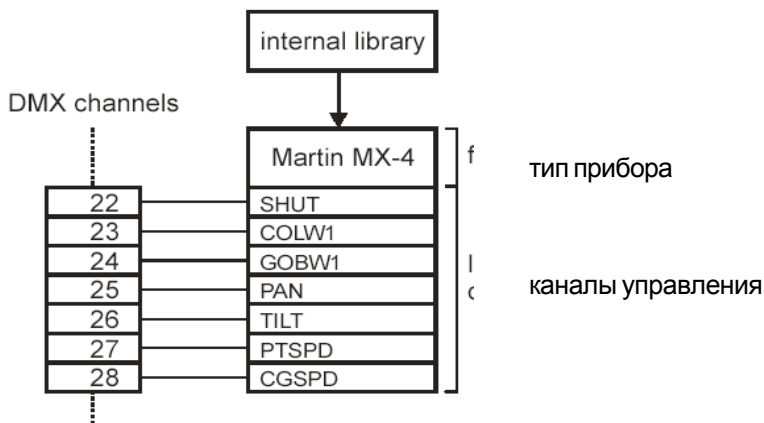
В этом руководстве мы будем постоянно говорить о выбранных устройствах и каналах управления, которые используются для управления отдельными функциями этих устройств. Мы редко подразумеваем каналы как таковые на выходе DMX.

**Например:** используйте фейдер 1 для установки значения 128 для CH001.

В приведенном выше примере, канал управления прибора CH001 установлен на физический канал 480 на контроллере.

### 8.2.4 Приборы/Устройства

Каждый тип приборов использует собственный набор каналов управления, которые заданы в описании на этот прибор.



Внутренние каналы управления имеют последовательные адреса DMX, таким образом, прибор займёт определённое место в цепи DMX, начиная со стартового адреса, который вы определите для него в

патче. Занятое место непосредственно связано с числом внутренних каналов.

Отдельный тип приборов может использовать не более 48 каналов управления. Хотя вам не следует забывать, что общее максимальное количество каналов составляет 512 (для одной полной цепи DMX).

**Пример:** вы не можете прописать в патч с 48 каналами 40 устройств, т.к. в этом случае вам понадобится 1920 физических каналов DMX.

Благодаря интерактивным функциям и понятному пользовательскому интерфейсу, вы легко сможете подключить устройства, не боясь наложений.

1. Нажмите {Fixture Patch} в меню патчей. Xciter попросит вас выбрать номер прибора.
2. Для переключения между первой страницей прибора (приборы 1 - 20) и второй (приборы 21 - 40), используйте [FIXT]. Текущая страница отображается на экране фейдера. На странице прибора 1, кнопка FIXT горит, на странице 2 - она мигает.

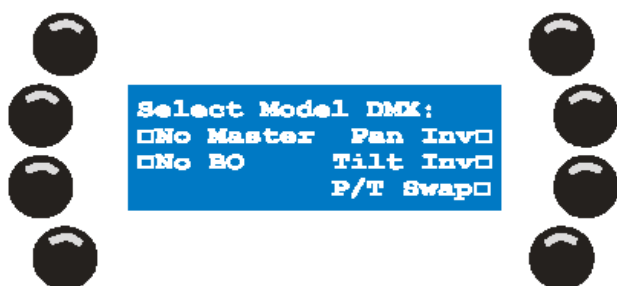
Когда вы выбираете номер прибора, у вас есть два варианта: либо этот номер не занят (не скоммутирован), либо занят (уже используется в патче). Светящаяся кнопка обозначит номер включённого в патч прибора. Вы можете в любое время отредактировать данные патча. Обратите внимание на то, что некоторые изменения этих данных могут повредить шоу, которое в этот момент загружено в память.

**Пример:** если вы отключите прибор в патче от средств управления, он в шоу больше работать не будет. Тем не менее, вы можете переназначать адреса приборов, не вредя шоу, с учётом того, что вы при этом измените адреса на самих приборах, которые вы используете.

### 8.2.4.1 Включение в патч нового номера устройства

**Например:** Вы хотите включить в патч четыре прибора MX-4 на клавиши управления 1 - 4, начиная с физического адреса 1.

1. Выберите номера прибора с помощью универсальных клавиш 1 - 20. **Например:** 1, 2, 3 и 4.

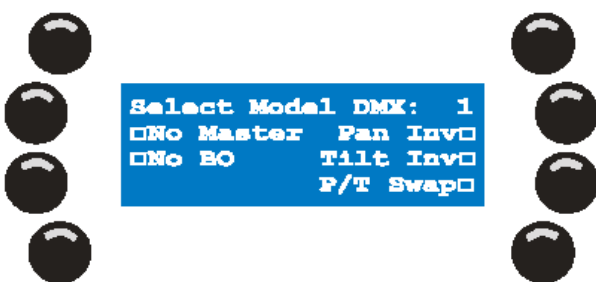


2. Нажмите {Select Model} для просмотра библиотеки приборов модели. Выберите производителя прибора, **например**, Martin. Выберите категорию приборов, **например**, Moving Mirror. Выберите из перечня тип прибора, **например**, MX4 6CH. Нажмите [ENT] для подтверждения сделанного выбора. На дисплее фейдера отобразится текущая выбранная модель. Для добавления в патч этой же модели дополнительных устройств, необходимо вновь выбрать модель. Xciter сохраняет последнюю выбранную модель в памяти.

3. Нажмите {DMX}

Xciter автоматически определяет первое свободное место в цепи DMX и предлагает его в качестве стартового адреса. Для установки нужного значения используйте верхнее правое колесо прокрутки. Также можно нажать [CLEAR] для очистки текущего значения и ввода нового значения с помощью универсальных цифровых клавиш 1 - 10.

**Пример 1:**



4. Нажмите [ENT] для подтверждения DMX адреса. После этого Xciter вставит прибор после выбранного номера, начиная с указанного DMX адреса. Также будет учтен порядок выбора.

Установки переключателя (Dipswitch) на дисплее фейдера удобно использовать для адресации приборов на установку освещения. Для вращения дисплея Dipswitch, нажмите на кнопку, расположенную под установками Dipswitch.

Если в библиотеке Xciter нет нужного типа прибора, то можно воспользоваться редактором библиотеки для создания типа прибора на лету или использовать PC приложения для загрузки через USB

5. В зависимости от положения в пространстве на монтажной конструкции внесённого в патч прибора, вы можете инвертировать (inverse) горизонтальное, вертикальное направления движения (Pan/Tilt) или поменять эти параметры местами (swap). Этими установками легче всего управлять с помощью джойстика. Как будет показано далее в руководстве, вы по-прежнему сможете инвертировать каналы для шоу в программаторе.

Нажмите имеющиеся рядом с соответствующими опциями программные кнопки для их включения/выключения.



6. Вы можете исключить устройство из основного микса (мастера) и/или отключить функцию затемнения. Исключение прибора из мастера означает, что диммер или шторка этого прибора не будут управляться при помощи основного фейдера. Отключение команды затемнения (Blackout) говорит о том, что кнопка Blackout не будет действовать на диммер или шторку данного прибора.

Нажмите программную кнопку, имеющуюся рядом с выбранной опцией для её включения/выключения. Вы можете определить статус каждой опции, посмотрев на квадратик, расположенный рядом с ней. Закрашенный квадратик говорит о том, что опция включена, а пустой квадрат о том, что она выключена.

7. Повторите шаги с 1 по 5, пока не внесёте в патч все установленные приборы.

8. Нажмите STORE для сохранения изменений. Если Xciter определит наличие изменений, он сделает запрос и попросит нажать любую клавишу для продолжения.

9. Нажмите [ESC] для выхода из операции назначения прибора на патч. Если Xciter определит изменения в несохраненном патче, он сделает запрос на сохранение этих изменений. Нажмите {Yes} для сохранения и выхода или {no} для выхода без сохранений изменений.



#### 8.2.4.2 Редактирование включенного в перечень номера устройства

1. Выберите внесенный в патч прибор с помощью универсальных цифровых клавиш.

**Например:** номер прибора 4.

Индикатор у кнопки 4 начнёт мигать, указывая на то, что выбран прибор под номером 4.

Xciter выведет на дисплей сведения о патче.



2. В зависимости от положения в пространстве на монтажной конструкции внесённого в патч прибора, вы можете инвертировать (inverse) горизонтальное, вертикальное направления движения (Pan/Tilt) или поменять эти параметры местами (swap). Этими установками легче всего управлять с помощью джойстика. Как будет показано далее в руководстве, вы по-прежнему сможете инвертировать каналы для шоу в программаторе.

Нажмите имеющиеся рядом с соответствующими опциями программные кнопки для их включения/выключения.

3. Вы можете исключить устройство из основного микса (мастера) и/или отключить функцию затемнения. Исключение прибора из мастера означает, что диммер или шторка этого прибора не будут управляться при помощи основного фейдера. Отключение команды затемнения (Blackout) говорит о том, что кнопка Blackout не будет действовать на диммер или шторку данного прибора.

Нажмите программную кнопку, имеющуюся рядом с выбранной опцией для её включения/выключения. Вы можете определить статус каждой опции, посмотрев на квадратик, расположенный рядом с ней. Закрашенный квадратик говорит о том, что опция включена, а пустой квадрат о том, что она выключена.

4. Повторите шаги с 1 по 3, для редактирования других приборов.

5. Нажмите STORE для сохранения изменений. Если Xciter определит наличие изменений, он сделает запрос и попросит нажать любую клавишу для продолжения.

6. Нажмите [ESC] для выхода из операции назначения прибора на патч. Если Xciter определит изменения в несохраненном патче, он сделает запрос на сохранение этих изменений. Нажмите {Yes} для сохранения и выхода или {no} для выхода без сохранений изменений.

### 8.2.4.3 Удаление данных из патча

Если вы хотите присвоить выбранному номеру прибора другой тип прибора, вам потребуется сначала стереть содержимое этого номера. Если вы совсем удалите прибор из патча, этот прибор больше не будет принимать участие в шоу.

1. Нажмите и удерживайте CLEAR одновременно с нажатием универсальной цифровой клавиши, содержимое которой вы хотите очистить.

2. Отпустите CLEAR для остановки стирания прибора из патча.

3. Если вы хотите стереть другой прибор, повторите шаги 1 - 2.

4. Нажмите STORE для сохранения изменений. Если Xciter определит наличие изменений, он сделает запрос и попросит нажать любую клавишу для продолжения.

5. Нажмите [ESC] для выхода из операции назначения прибора на патч. Если Xciter определит изменения в несохраненном патче, он сделает запрос на сохранение этих изменений. Нажмите {Yes} для сохранения и выхода или {no} для выхода без сохранений изменений.

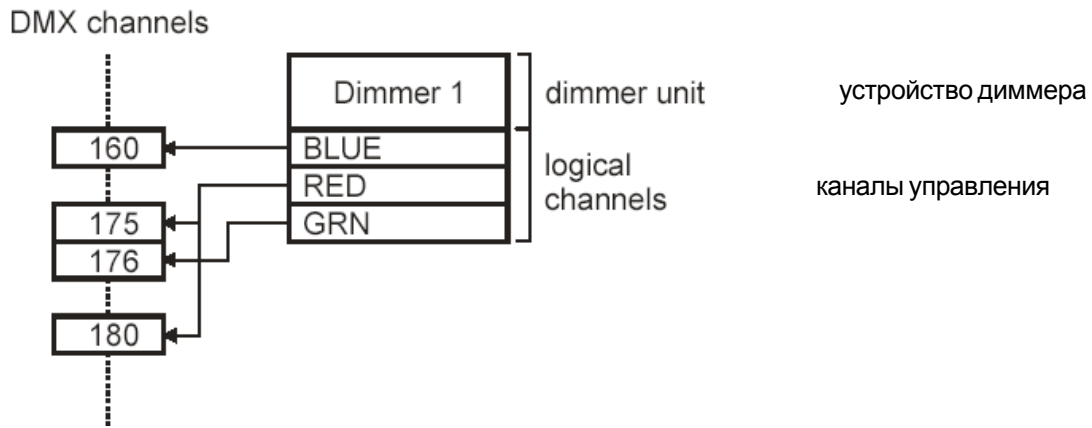
### 8.2.5 Патч соединений диммера

Xciter позволяет использовать до 20 диммерных устройств. Отдельный прибор может содержать до 48 каналов управления диммером. Если сравнить световые приборы и диммеры, вы заметите, что основная разница между ними заключается в каналах управления:

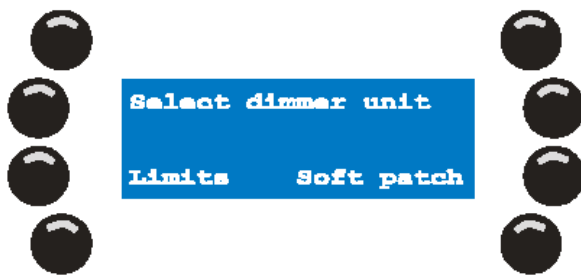
- Канал управления светового прибора оперирует только одним каналом DMX. Канал управления диммера может оперировать несколькими физическими каналами.
- Физические каналы управления световых приборов имеют последовательную нумерацию адресов DMX в патче. Каналы DMX, которые вы присваиваете в патче каналам управления диммером, не обязательно должны иметь последовательную нумерацию; они могут располагаться в любом месте цепи DMX, при условии, что эти места не заняты другими патчами.
- Каналы управления световых приборов имеют заданную производителем маркировку. Маркировка диммерных каналов управления определяется пользователем.

**Примечание:** каналы управления в диммере все имеют наивысший приоритет (НТР)





1. Нажмите {Dimmer Patch} в меню патча. Будет предложено выбрать устройство диммера.



2. Выберите устройство диммера с помощью универсальных цифровых клавиш. **Пример: 1**



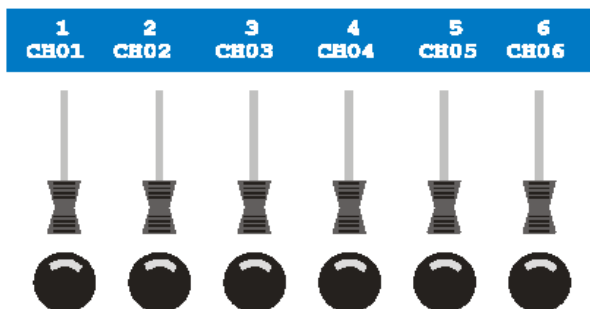
3. Нажмите {Channel count}

Для регулировки текущего значения используется верхнее правое колесо прокрутки. Для очистки текущего значения нажмите [CLEAR] и введите новое значение с помощью универсальных цифровых клавиш 1 - 10 (клавиша 10 используется для ввода нуля).

**Пример: 6**

Нажмите [ENT] для подтверждения введенного значения или [ESC] для возврата без ввода значения. Мы нажали [ENT].

При нажатии [ENT], Xciter генерирует для каналов управления 6 имен канала по умолчанию.



4. Нажмите {DMX}

Для регулировки текущего значения используется верхнее правое колесо прокрутки. Для очистки

текущего значения нажмите [CLEAR] и введите новое значение с помощью универсальных цифровых клавиш 1 - 10 (клавиша 10 используется для ввода нуля).

**Пример: 10**

Нажмите [ENT] для подтверждения введенного значения или [ESC] для возврата без ввода значения. Мы нажали [ENT].

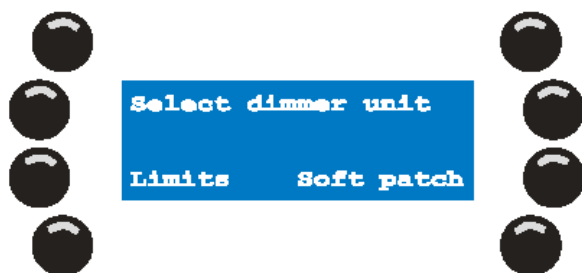
При нажатии [ENT], Xciter добавляет 6 каналов управления на физические каналы (DMX) с 101 до 106.

5. Нажмите [ESC] для выхода патча соединения диммера. Xciter сделает запрос о сохранении любых выполненных изменений. Нажмите {Yes} для сохранения или {No} для выхода без сохранения.

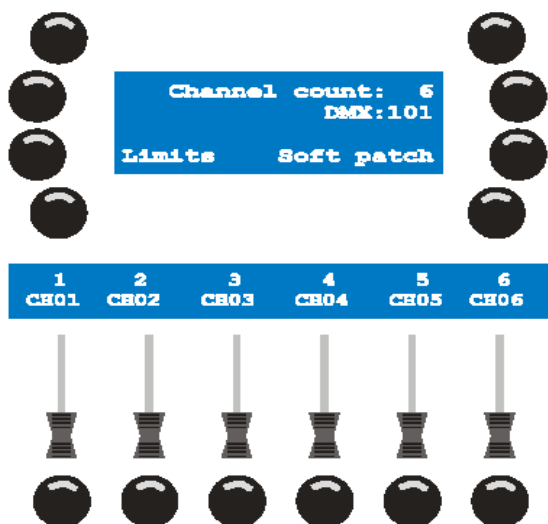
В разделах ниже дается описание расширенных возможностей патча соединения диммера.

### 8.2.5.1 Изменение маркировок по умолчанию

1. Нажмите {Dimmer Patch} в меню патча. Будет предложено выбрать устройство диммера



2. Выберите устройство диммера с помощью универсальных цифровых клавиш. **Пример: 1**



Если первый пример был выполнен правильно, то устройство диммера должно иметь 6 каналов управления, назначенных на физические каналы 101 - 106 с именами по умолчанию CH01 - CH06

3. Нажмите на кнопку, расположенную под изменяемым именем канала. **Например CH01**

Под первым знаком имени канала замигает курсор.

Для перемещения курсора используется верхнее правое колесо прокрутки и клавиши со стрелками.

Для удаления знака около курсора, используйте [CLEAR]. Для вставки знака перед курсором, используется [LOAD]. Для ввода цифр используются универсальные цифровые клавиши 1 - 10 (10 для ввода нуля) и для ввода букв используются клавиши 11 - 20. [SHIFT] выполняет переключение между верхним и нижним регистрами.

4. Нажмите [ENT] для подтверждения нового имени или [ESC] чтобы оставить его без изменения.

5. Повторите шаги 3 и 4 для изменения остальных имен.

6. Нажмите [ESC] для выхода патча соединения диммера. Xciter сделает запрос о сохранении любых выполненных изменений. Нажмите {Yes} для сохранения или {No} для выхода без сохранения.

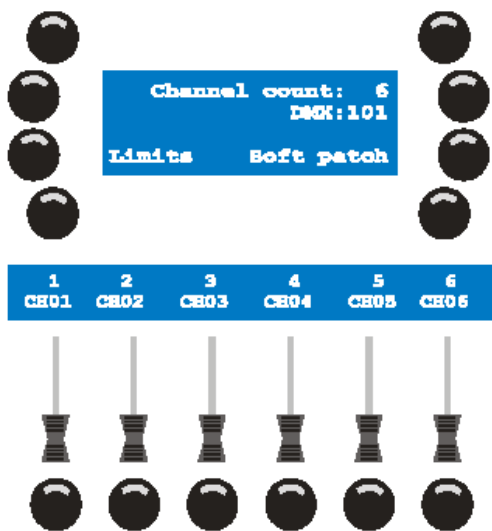
### 8.2.5.2 Создание или редактирование настроек диммеров

В первом примере раздела патча диммера, было показано, как просто подключить патч устройства диммера из 6 каналов. Далее дается информация о программных патчах, содержащих расширенные функции патча диммера. Из введения в данный раздел, вы помните, что одиночный канал управления (фейдер) в устройстве диммера может регулировать несколько каналов на цепи DMX. В следующем примере будет показано, как добавить второй физический канал (DMX) к каналу управления (фейдеру).

1. Нажмите {Dimmer Patch}. Вам будет предложено выбрать устройство диммера.



2. Используйте клавиши MATRIX для выбора устройства диммера. **Пример: 1**



Если все было сделано правильно, то устройство диммера 1 должно по-прежнему иметь 6 каналов управления подключенных к физическим каналам со 101 по 106.

Если устройство диммера имеет более 6 каналов управления или фейдеров, вы можете просмотреть другие страницы каналов с помощью центрального верхнего колеса прокрутки. При нажатии на кнопку под именем канала, обратите внимание, что справа на основном дисплее отображается список физических каналов, добавленных к выбранному каналу управления. Если перед этим не было использовано программного патча, то в списке должен быть только один физический канал. При наличии на фейдере более 6 физических каналов, используйте верхнее правое колесо для прокрутки списка вверх и вниз.

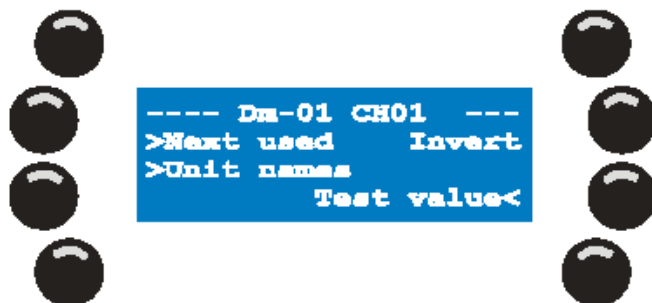
3. Нажмите на кнопку под именем канала управления, который вы хотите изменить. **Например** CH01
4. Для удаления физического канала (DMX) из каналов управления, удерживайте клавишу [CLEAR] и нажмите программные клавиши для всех физических каналов, которые вы хотите удалить из канала управления. Канал управления (текущий выбранный фейдер) после сохранения изменений патча диммера более не будет управлять этими каналами.
5. Для добавления физических (DMX) каналов к каналу управления (фейдеру), выполните шаги с а) по

d), перечисленные ниже.

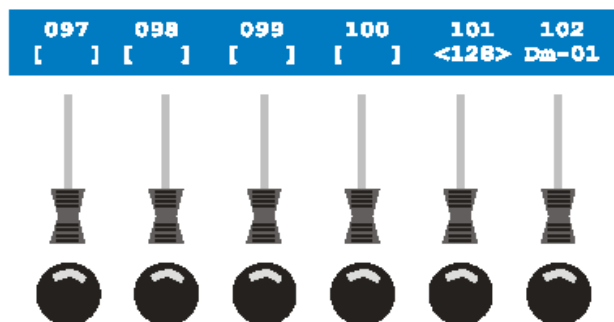
а) Нажмите [EDIT]

Хсiтер выводит цепь DMX на экран фейдера. Отображается первый физический канал, добавленный на канал управления. **Например:** 101.

Хсiтер также отправляет тестовое значение по умолчанию (если не было сделано изменения, то оно составляет 128) на все физические каналы, назначенные на выбранный канал управления.



На основном дисплее отображается редактируемый канал управления с именем CH01 устройства диммера 01

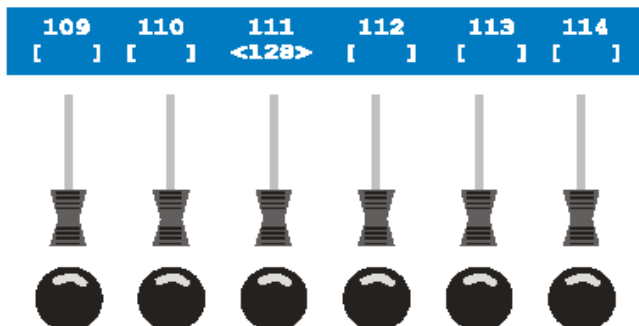


В верхней строке дисплея фейдера отображаются адреса DMX. Во второй строке отображается состояние этих физических каналов.

б) Для просмотра физических каналов цепи DMX используйте центральное верхнее колесо. **Например:** прокрутите для просмотра канала 11.

с) Для добавления физического канала к каналу управления, нажмите на кнопку, расположенную под его адресом DMX.

**Пример:** 111. Хсiтер устанавливает по умолчанию на DMX адрес тестовое значение 128. В нашем примере, оба физических канала на адресах 101 и 111 должны иметь значение 128.



d) Нажмите [STORE] или [ESC] для добавления всех заново выбранных физических каналов к каналу управления. При этом произойдет возврат к предыдущему диалогу, где вы сможете выбрать для редактирования другой канал управления. Обратите внимание, что физический канал 111 был добавлен к перечню канала управления CH01

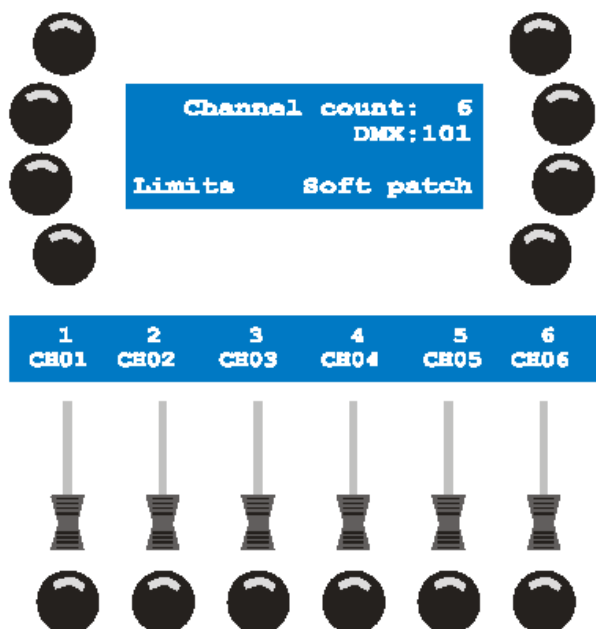
### 8.2.5.3 Програмный патч, расширенные установки.

В предыдущем примере была затронута только малая часть программного патча. В данном разделе дается описание расширенных установок программного патча.

1. Нажмите {Dimmer Patch} в меню патча. Будет предложено выбрать устройство диммера.



2. Выберите устройство диммера при помощи кнопок MATRIX *Пример: 1*



Если все было сделано правильно, то устройство диммера 1 должно по-прежнему иметь 6 каналов управления подключенных к физическим каналам со 101 по 106.

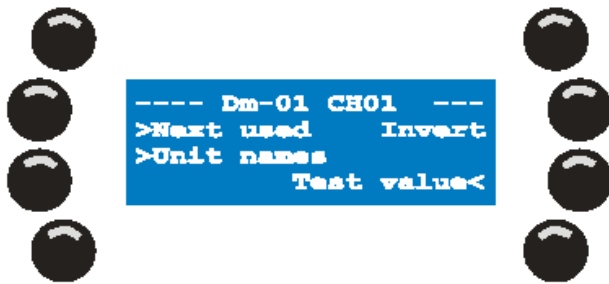
Если устройство диммера имеет более 6 каналов управления или фейдеров, вы можете просмотреть другие страницы каналов с помощью центрального верхнего колеса прокрутки. При нажатии на кнопку под именем канала, обратите внимание, что справа на основном дисплее отображается список физических каналов, добавленных к выбранному каналу управления. Если перед этим не было использовано программного патча, то в списке должен быть только один физический канал. При наличии на фейдере более 6 физических каналов, используйте верхнее правое колесо для прокрутки списка вверх и вниз.

3. Нажмите на кнопку под именем канала управления, который вы хотите изменить. *Например* CH01

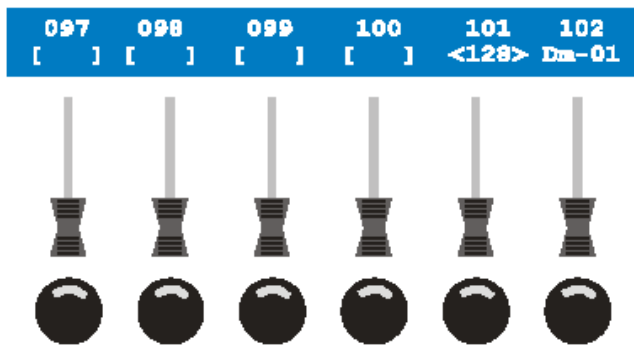
4. Нажмите [EDIT] для изменения канала управления.

Xciter выводит цепь DMX на экран фейдера. Отображается первый физический канал, добавленный на канал управления. *Например:* 101.

Xciter также отправляет тестовое значение по умолчанию (если не было сделано изменения, то оно составляет 128) на все физические каналы, назначенные на выбранный канал управления.



На основном дисплее отображается редактируемый канал управления с именем CH01 устройства диммера 01



В верхней строке дисплея фейдера отображаются адреса DMX. Во второй строке отображается состояние этих физических каналов.

5. По умолчанию режим канала управления устанавливается на постепенное изменение. Это удобно для установки по умолчанию режима fade/snap в патч для облегчения программирования, особенно в том случае, если вы всегда программируете канал в одинаковом режиме. Более подробное описание режимов fade/snap дается в разделе 9.6 «Программатор» на стр. 64.

Для конфигурирования режима по умолчанию канала управления:

а) удерживайте кнопку [SHIFT] и нажмите на кнопку, расположенную под физическим каналом. **Пример** Сделайте это для канала 101.



Канал не патчирован



Канал патчирован по умолчанию в режиме постепенного изменения



Канал патчирован по умолчанию в режиме снимка (snap)

По умолчанию режим fade / snap является общим для всех физических каналов внутри выбранного канала управления, так что необходимо выполнить эту операцию только на одном из физических каналов. Все другие DMX каналы внутри выбранного канала управления будут установлены на такой же режим.

**Примечание:** Физический канал должен быть патчирован перед установкой этого режима.

6. Некоторые модели диммера могут иметь инвертированные каналы. Для возможности осуществления нормального управления с пульта, можно инвертировать отдельные физические каналы. Для инвертирования канала, выполните следующие действия:

а) Удерживайте {Invert}, нажимая при этом на кнопку под адресом физического канала, который вы хотите инвертировать. **Например** Выполните эту операцию для канала 101.



Инвертированный канал

**Примечание:** Физический канал должен быть патчирован перед установкой этого режима.

7. Каждый физический канал имеет три параметра:

- **Тестовое значение:** Это значение не оказывает влияния на программирование. Это всего лишь значение, которое подается на выход DMX для тестирования точности прибора. Оно удобно при патчировании оборудования PAR cans. Так как Xciter подает тестовое значение на выход, вы можете увидеть какой PAR патчирован на выбранном фейдере. С помощью этого параметра можно установить интенсивность диммера при его тестировании. Нами этот параметр был установлен на 128, так как большинство людей используют 110 PAR лампы на 220V блоках диммера.

- **Верхние пределы:** по умолчанию, это значение установлено на 255, наивысшее значение для физического канала. При установке этого параметра на более низкое значение для конкретного физического канала, Xciter не будет подавать наивысшее значение на выход на этот канала, даже при установке канала управления (фейдера) на наивысшее значение. Это удобно для предупреждения перехода 220V блока диммера на 110V.

- **Нижние пределы:** По умолчанию, это значение устанавливается на 0, самое низкое возможное значение для физического канала. При установке этого параметра на более высокое значение для конкретного физического канала, Xciter не будет подавать наименьшее значение на выход на этот канала, даже при установке канала управления (фейдера) на более низкое значение. Это удобно для установок напряжения разогрева на лампах PAR.

Для установки этих параметров выполните следующие действия:

а) Нажмите {Test value}, {High limits} или {Low limits} для переключения между различными отображаемыми параметрами. **Пример:** нажмите на программную клавишу до тех пор, пока не увидите индикацию «Low limits». Это означает, что на дисплее отображаются нижние пределы патчированных каналов.

б) Отрегулируйте значения с помощью фейдера. **Например:** Установите нижний предел канала 101 на 30.

8. Для облегчения навигации и отображения дополнительной информации на дисплее, в диалоговом окне имеется несколько дополнительных инструментов.

С помощью {Next used} выполняется прямой переход ко всем физическим каналам, подключенным к выбранному каналу управления.

С помощью {Unit names} или {Channel names} выполняется переключение дисплея между именами устройств и каналов. Заметьте, что на дисплее фейдера также отображаются устройства из прибора и DA патчи по мере просмотра цепи DMX.

#### 8.2.5.4 Программные патчи, Ограничения

В предыдущем примере программного патча было дано определение ограничений канала. Помните, что при добавлении физического канала, на дисплее фейдера появляются тестовые значения и ограничения по умолчанию. В этом разделе дается описание дополнительной функции патча диммера, позволяющей выполнить установку этих значений по умолчанию. Это позволяет уменьшить работу при программно патчировании множества каналов. Имейте также в виду, что эти же значения по умолчанию используются и при патчировании одиночных каналов (смотрите пример 1 в патче диммера).

**Пример:** При использовании 110M PAR устройства на диммере 220V. Хотя вы можете установить ограничения в программном патче, безопаснее все же выполнить их установку с использованием этой приоритетной опции ограничения для патчирования. Это даст уверенность в том, что все физические каналы, патч которых будет выполнен позже, будут установлены на правильные ограничения.

**Внимание:** При выходе из патча диммера, ограничения по умолчанию возвращаются к системным установкам по умолчанию (верхний 255, нижний 0, тестовое значение 128). Поэтому необходимо установить их на нужные значения по умолчанию при последующем возврате к патчу диммера и использованию значений по умолчанию, отличных от системных.

1. Нажмите {Limits} в меню патча диммера.



2. Нажмите программную клавишу рядом с изменяемым параметром.

3. Для регулировки текущего значения используется верхнее правое колесо прокрутки. Для очистки текущего значения нажмите [CLEAR] и введите новое значение с помощью клавиш MATRIX 1 - 10 (для ввода значения 0 используется 10).

Нажмите [ENT] для принятия нового значения, [ESC] для возврата к предыдущему значению.

4. Для установки другого параметра, повторите шаги 2 и 3.

В противном случае, нажмите [ENT] или [ESC] для выхода из диалогового окна ограничений и возврата к патчу диммера.

## 8.2.6 Патч DA

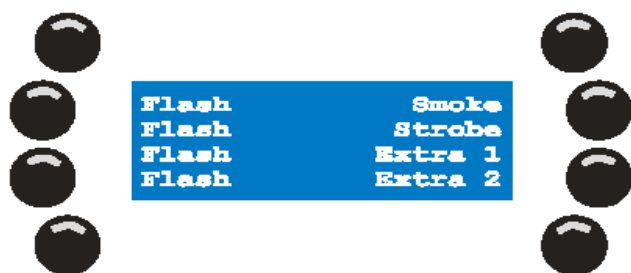
Аббревиатура DA означает Direct Access (Прямой Доступ). На вашем пульте имеется четыре кнопки DA. Патч DA позволяет программировать статичную сцену по каждой из этих кнопок. Xciter предупредит вас в случае, если вы попытаетесь использовать каналы, занятые другими устройствами, хотя и позволит внести их в патч.

Сцены DA не могут использоваться блоком программирования. Основное назначение кнопок DA, это непосредственное управление такими приборами, как дымовые машины и стробоскопы. Если вы желаете сделать работу дым-машины частью сцен и секвенций, вам понадобится внести её в патч в качестве самостоятельного устройства (или диммера).

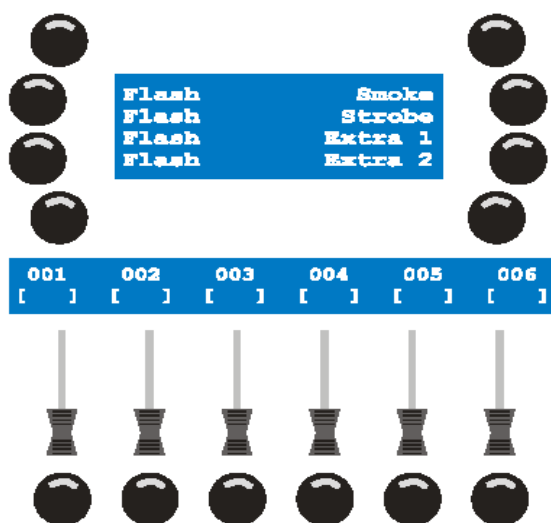
Опытные пользователи найдут удобным управлять приборами на самом низком уровне. **Пример:** вам требуется настроить все устройства на определённый цвет.

Обратите внимание, что если вы измените DMX-адреса DA-устройств, вам также потребуется внести соответствующие изменения в DA-сцены, использующие эти устройства.

1. В меню патча нажмите {Direct Access}. На дисплее Xciter появится меню DA-патча.



2. Нажмите программную кнопку справа той сцены DA, которые вы хотите отредактировать. **Пример:** {Smoke}, Xciter отобразит надпись на LCD2, очень похожую на такую же надпись, используемую в блоке программирования.



4. При помощи кнопок ARROW или верхнего правого колеса просмотрите 512 DMX-каналов и найдите те, которые заняты вашим устройством. **Например:** Управляемая через DMX дым машина на каналах 500



и 501.

6. В соответствии с инструкцией, вы можете ввести патч на две установки значения на кнопку: значение ON и OFF. Значение ON появляется при нажатии на кнопку DA. Значение OFF появляется при отпуске кнопки. При вводе патча, по умолчанию показывается значение ON. Нажмите {ON values} или

{OFF values} для переключения дисплея между значениями ON  и OFF .

5. Кнопка под адресом DMX используется для удаления / добавления физического канала в / из патча. По умолчанию, значение ON канала составляет 255, а значение OFF - 0. **Например:** Добавьте каналы 501 и 502. Для изменения значений используются фейдеры. Для точной установки значения, удерживайте кнопку во время вращения центрального верхнего колеса прокрутки.

6. Для кнопки DA имеется два рабочих режима: переключение и вспышка. По умолчанию установлен режим вспышки. В этом режиме значение ON появляется в течение времени удержания кнопки DA. При отпуске кнопки появляется значение OFF. В режиме переключения, возможно переключение между значениями ON и OFF при каждом нажатии на кнопку DA. Нажмите {Toggle} или {Flash} для изменения режима.

7. Нажмите кнопку [ESC] для перехода назад в меню патча DA.

8. Данная процедура одинакова для всех кнопок прямого доступа (DA). Или нажмите вновь на кнопку [ESC] для возврата в меню патча. После нажатия [ESC] будет сделан запрос о сохранении изменений в таблице патча. Нажмите {Yes} для сохранения и выхода, или {No} для выхода без сохранения изменений.

### 8.3. Автоматический запуск

Если включена функция автоматического запуска, Xciter запустит определённую программу или перечень программ по завершении процесса первоначальной загрузки. Вместе с функцией автоматического запуска предусматривается использование опции автоматического поджига. Если эта опция включена, то производится поджиг ламп по всем приборам в соответствии с параметрами процедуры включения ламп в режиме первоначального пуска, эта процедура выполняется перед запуском программы или перечня программ.

**Пример:** предположим, что оператор опаздывает на представление. Тогда другой персонал, не знакомый с пультом, сможет выполнить поджиг ламп и начать небольшое шоу, используя данную функцию автоматического запуска.

1. Нажмите кнопку {Auto Start} в меню настроек.



2. Используя кнопки PG + MATRIX, выберите программу, либо нажмите [CL] и, используя кнопки PG + MATRIX, выберите перечень программ.

3. Нажмите [ENT] для подтверждения или [ESC] для отмены.

После нажатия [ENT] будет выведено сообщение «Auto start settings stored! Press any key!» (Установки автоматического запуска сохранены. Нажмите любую клавишу)

Нажмите на любую клавишу для продолжения.

4. Нажмите [ESC] для выхода из диалогового окна автоматического запуска и возвращения в меню настроек.

## 8.4. Пользовательский режим

Пользовательский режим определяет, каким образом осуществляется доступ к пульту. Существует три пользовательских режима.

1. Режим программирования
2. Режим оператора
3. Учебный режим

### 8.4.1 Разные режимы для разных людей

#### 8.4.1.1 Режим программирования

В этом режиме предоставляется доступ ко всем функциям пульта Xciter.

#### 8.4.1.2 Режим оператора (пуск)

Вам предоставляется доступ ко всем функциям воспроизведения.

Следующие функции отключены. Нажатие отключенных кнопок не будет производить какого-либо действия.

- Вы не можете менять данные, заложенные в шоу. Кнопки [Edit] и [Store] отключены.

**Пример:** даже если вы являетесь программистом пульта Xciter, вы сможете спокойно и безопасно работать в этом режиме.

**Пример:** штатный DJ прекрасно знаком с пультом и вы хотите, чтобы он смог использовать его с максимальными возможностями.

#### 8.4.1.3 Учебный режим

В этом режиме предоставляется ограниченный доступ к функциям воспроизведения, и вы не сможете выполнять редактирование или сохранение. Это самый безопасный пользовательский режим.

Отключены следующие функции. Нажатие отключенных кнопок не будет производить какого-либо действия. Вы не можете:

- Менять данные, заложенные в шоу. Кнопки [Edit] и [Store] отключены.
- Выполнять подавление действий приборов вручную. Кнопки [Fix], [Dim], [Clear] и [Load] отключены.
- Запускать/останавливать секвенции или менять режим воспроизведения секвенций.

Программные кнопки дисплея LCD1 отключены.

**Пример:** во время проведения выставки вы желаете обеспечить интерактивность процесса знакомства публики с данным пультом. Но не все посетители выставки понимают что-либо в особенностях работы со светом, управлении световым пультом.

**Пример:** вы работаете с приглашённым DJ, который совершенно незнаком с пультом.

### 8.4.2 Смена пользовательских режимов

#### 8.4.2.1 Переход от режима программирования к другим режимам

В режиме программирования, Xciter предоставляет немедленный доступ к меню настроек.

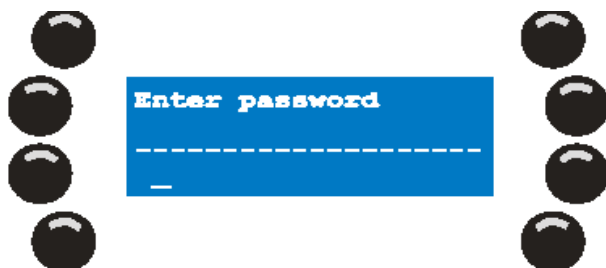
1. В режиме настроек нажмите кнопку {Access level}.



2. Нажмите кнопку {Operator} для включения режима оператора.
  3. Нажмите кнопку {Dummy} для включения учебного режима.
  4. Нажмите [STORE] для сохранения нового пользовательского режима
  5. Нажмите кнопку [ESC], если вы собираетесь покинуть пользовательский режим, не внося каких-либо изменений.
- Установив тот или иной пользовательский режим, вы вернётесь к стартовым окнам в заданном режиме.

#### 8.4.2.2 Переход от других режимов к режиму программирования

При работе в пользовательском режиме при попытке входа в меню настроек будет запрошен администраторский пароль. Пароль - X512



1. Для перемещения курсора используйте клавиши со стрелками и верхнее правое колесо. Для ввода пароля используйте числовые и буквенные кнопки MATRIX. Используйте [SHIFT] для переключения между верхним и нижним регистрами. Для стирания знака после курсором используется [CLEAR]. Для вставки знака перед курсором используется клавиша [LOAD].
2. Нажмите [ENT] для подтверждения или [ESC] для отмены выполненных действий.  
Если вы ввели правильный пароль, Xciter переключится в режим программирования и войдёт в меню настроек.
3. Нажмите {Access level} в меню установок.
4. Нажмите {Programmer} для переключения в режим программирования.  
Нажмите {Operator} для переключения в режим оператора.  
Нажмите {Dummy} для переключения в учебный режим.
5. Нажмите [STORE] для сохранения нового пользовательского режима.

#### 8.4.3 Пароль

## Пароль - X512

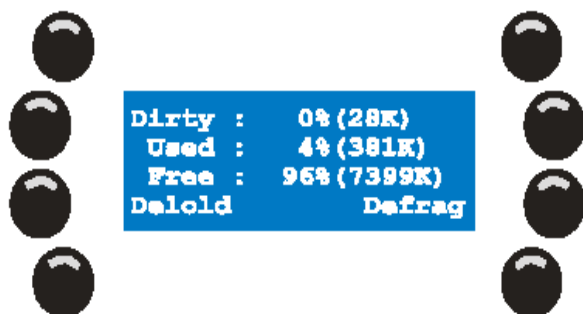
## 8.5 Диспетчер файлов

Xciter имеет собственную файловую систему, сохраняемую в FLASH памяти и не нуждающейся в резервном питании. Файловая система облегчает передачу отдельных файлов на компьютер. Также удаляются поврежденные файлы при перезагрузке Xciter. Поврежденные файлы чаще всего появляются в результате отключения питания при сохранении. Что особенно важно, так это то, что при ошибке питания, вы можете потерять только один файл (одну сцену, одну секвенцию или одно описание прибора и так далее).

### 8.5.1 Дефрагментация

Дефрагментация файловой системы выполняется автоматически, но мы рекомендуем время от времени выполнять очистку файловой системы самостоятельно.

1. Нажмите {File mngr} в меню настроек. Xciter выполнит сканирование файловой системы. После завершения, выветится следующее диалоговое окно.



2. Нажмите {Defrag} для очистки пространства и освобождения памяти.

3. Нажмите [ESC] для выхода из меню.

### 8.5.2 Format flash (полное форматирование)

Функция полного форматирования позволяет стереть все файлы на Xciter включая библиотеку приборов и общие настройки. Операционная система при этом остается.

1. Нажмите {File mngr} в меню настроек. Xciter выполнит сканирование системы. После завершения отобразится следующее диалоговое окно



2. Нажмите [CLEAR] для просмотра функций стирания.

3. Нажмите [ESC] для выхода без стирания чего-либо.

4. Нажмите [Format flash} для стирания всех данных.

Xciter запросит подтверждения

Нажмите {Yes} для стирания.

Нажмите {No} для отмены.

## 8.6 . Настройка интерфейса (расширенные настройки)

**Внимание! Только для опытных пользователей!**

Нажмите кнопку {Advanced} в меню настроек для перехода к меню расширенных настроек.



Нажмите [ESC] для выхода из меню.

### 8.6.1 Параметры времени DMX

Стандартная частота обновления DMX-данных пульта Xciter составляет 33 Гц. Некоторые световые приборы могут не работать с такой частотой. В этом случае потребуется снизить частоту обновления.

1. Нажмите кнопку {DMX Config} в меню интерфейса.



2. Нажмите кнопку {MMB} для настройки длительности параметра Mark Before Break.

При помощи кнопок ARROW и верхнего правого колеса измените значение.

Нажмите [ENT] для сохранения нового значения, [ESC] для отклонения этого значения и возврата к предыдущему.

3. Нажмите {BREAK} для настройки длительности параметра Break.

При помощи кнопок ARROW и колеса верхнего правого колеса измените значение.

Нажмите [ENT] для сохранения нового значения, [ESC] для отклонения этого значения и возврата к предыдущему.

4. Нажмите {MAB} для настройки длительности параметра Mark After Break.

При помощи кнопок ARROW и колеса SCR1 измените значение.

Нажмите [ENT] для сохранения нового значения, [ESC] для отклонения этого значения и возврата к предыдущему.

5. Нажмите {CHSPACE} для настройки параметра длины между каналами.

При помощи кнопок ARROW и колеса SCR1 измените значение.

Нажмите [ENT] для сохранения нового значения, [ESC] для отклонения этого значения и возврата к предыдущему.

6. Нажмите [STORE] для сохранения новых установок DMX.

Подтверждением нового значения будет сообщение DMX config stored! Press any key! (установки DMX сохранены. Нажмите любую клавишу)

Нажмите любую клавишу для продолжения.

7. Нажмите [ESC] для возврата в меню расширенной настройки .

### 8.6.2 Связь клавиши MIDI

Сделанные здесь установки MIDI не похожи на те, которые вы делаете во время воспроизведения.

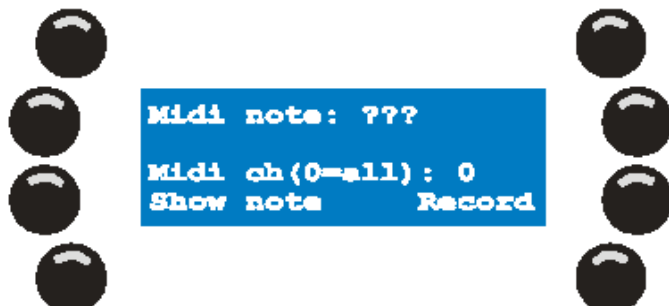
Эти установки удобны только при подключении MIDI устройства к MIDI входу Xciter или при использовании MIDI для ведущего / ведомого пультов.

Ноты MIDI могут управлять любой клавишей на передней панели, за исключением кнопки питания.

Далее дается описание создания связи между нотами MIDI и клавишами. В расширенном меню воспроизведения создаются связи между нотами MIDI и программами или нотами MIDI и воспроизведением. Команды MIDI, устанавливаемые в этом диалоге имеют приоритетное значение над командами программы или воспроизведения.

Резервный файл с заводскими установками по умолчанию поставляется вместе с компьютерным приложением и включает связь клавиши MIDI по умолчанию.

1. Нажмите {Midi-key assoc} в меню расширенных настроек



2. Нота может быть введена двумя способами

1. Посыл ноты через вход MIDI. **Например:** нажмите на клавишу на MIDI клавиатуре.

2. Ввод номера канала и ноты самостоятельно.

а) нажмите {Midi note}

б) отрегулируйте текущее значение с помощью верхнего правого колеса прокрутки. Для очистки текущего значения используйте клавишу [CLEAR]. Для ввода нового значения используйте клавиши MATRIX (1-10). Нажмите [ENT] для подтверждения или [ESC] для отмены.

с) После нажатия [ENT] Xciter покажет текущее соответствие клавиши на эту ноту MIDI. При отсутствии соответствия клавиши на эту ноту, появится сообщение 'Assoc.key: None'.

д) Нажмите {Midi ch(0=all)}. Перепишите текущее значение и введите новое с помощью клавиш MATRIX (1-10).

Нажмите [ENT] для подтверждения или [ESC] для отмены.

**Примечание:** Если вы оставляете midi канал на 0, связанная клавиша будет откликаться на определенную ноту, поступающую со всех каналов MIDI

3. Нажмите {record} после нажатия на клавишу передней панели. После нажатия, эта клавиша передней панели связывается с нотой MIDI в верхней линии.

4. Нажмите {Show note} после нажатия на клавишу передней панели для просмотра ноты, соответствующей этой клавише.

5. Нажмите [ESC] для выхода из диалогового окна связи клавиши MIDI

При наличии изменений, Xciter сделает запрос на сохранение изменений.

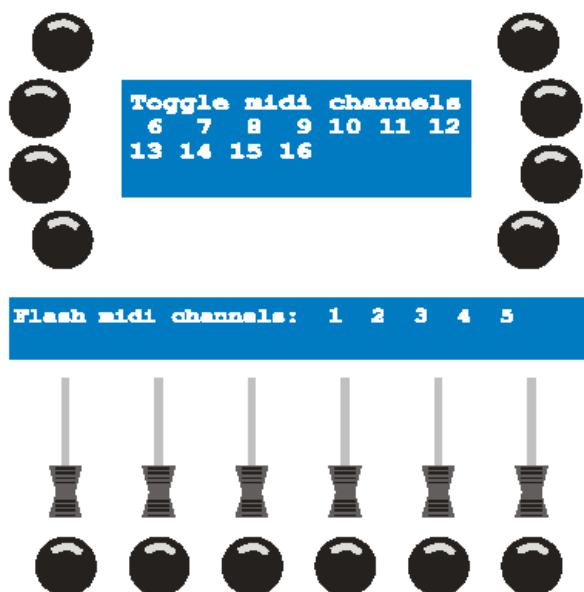
Нажмите {Yes} для сохранения и выхода или {No} для выхода без сохранения.

### 8.6.3 Поведение Midi PB

В предыдущем разделе было показано, что практически любая клавишана передней панели, может быть связана с нотой MIDI. Далее будет показано, что к ноте MIDI могут быть также привязаны фейдеры программы и воспроизведения. При поступлении на пульт некоторой ноты, она запускает программу или назначенную на нее секвенцию воспроизведения. Для фейдеров воспроизведения можно установить режим переключения или кратковременного действия секвенции воспроизведения.

**Например:** MIDI каналы 1 - 5 устанавливаются на режим кратковременного действия, а MIDI каналы 6 - 16 на режим переключения. Нота, поступающая на каналы 1 - 5 будет кратковременно запускать связанную с ней секвенцию воспроизведения. Если та же самая нота поступает на каналы 6 - 16, она будет переключать ту же самую секвенцию воспроизведения.

1. Нажмите {Midi PB behavior} в расширенном меню настроек.



2. При нажатии на клавиши MATRIX 1 - 16 можно установить режим каждого MIDI канала на кратковременное включение или переключение. При установке конкретного MIDI канала на кратковременное включение, подсветка соответствующей цифровой клавиши мигает. При установке канала на режим переключения, подсветка клавиши горит постоянно.

**Пример:** Нажмите на клавиши MATRIX до тех пор, пока клавиши 1-5 не будут мигать, а клавиши 6 - 16 гореть постоянно.

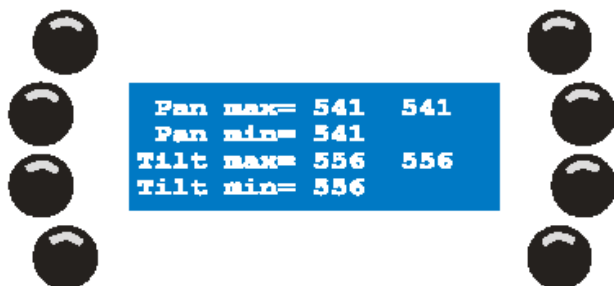
3. Нажмите [ESC] для выхода из этого диалога. При наличии изменений, Xciter сделает запрос на сохранение изменений. Нажмите {Yes} для сохранения и выхода или {No} для выхода без сохранения.



## 8.7 Калибровка джойстика

При работе с джойстиком, посылаемые им значения могут иметь небольшой сдвиг из-за изношенности компонентов. Эта проблема решается посредством инструмента калибровки джойстика.

1. Нажмите {Joystick} в меню настроек для доступа к инструменту калибровки.



2. Передвиньте джойстик на максимальные значения круговым движением пару раз.
3. Нажмите [STORE] для сохранения данных калибровки. Xciter даст подтверждение сообщением 'Limits saved! Press any key! (Ограничения сохранены. Нажмите любую клавишу)
4. Нажмите любую клавишу для продолжения. Xciter вернется в меню настроек.

## 8.8 Тестирование

Нажмите {Test} в меню установок



### 8.8.1 Тестирование клавиши /фейдер

**Внимание:** перед входом отключите световое оборудование от DMX.

Важно: При входе в режиме тестирования клавиши /фейдера, Xciter посылает на все каналы DMX образец параметра. Это не приведет к повреждению прибора, но может дать неправильное их поведение.

Нажмите {Key/Fader test} в меню тестирования



Может быть выполнено несколько тестов.

#### 8.8.1.1 Тестирование клавиши

Можно выполнить тестирование всех клавиш за исключением клавиши питания и [ESC]. Работа этих клавиш очевидна, так как они используются для включения питания пульта и выхода после выполнения тестов.

Для правильного выполнения теста, необходимо нажать все клавиши как минимум один раз. На правильно работающей клавише должна включиться подсветка (исключение составляет нажатие джойстика). В нижней строке главного дисплея, должны появиться два различных кода клавиши: один при нажатии (и удерживании) кнопки и другой после ее отпускания. Код клавиши отображается в двух форматах: первое значение - десятичное, второе шестнадцатеричное.

Колесо также дает при вращении по часовой стрелке и против два различных кода клавиши.

#### 8.8.1.2 Тестирование фейдера и джойстика

Передвиньте все фейдеры на крайнее положение (полностью вверх и вниз) как минимум один раз. Их значения отображаются на дисплее фейдера. Нормально работающий фейдер должен вывести на дисплей значение 0 при полном опускании вниз и значение 255 при полном поднятии вверх. Фейдер должен изменять только свои соответствующие значения. Если на него оказываются воздействие другие значения, то возможно проблема заключается в оборудовании передней панели. Резкий скачок в значениях может указывать на наличие механической изношенности или наличия грязи в соответствующем фейдере.

Для дополнительного тестирования фейдера высоты тона, установите его в центральное положение. В этом случае значение высоты тона должно быть 128+ 5.

Медленно передвиньте джойстик в крайнее положение. На дисплее фейдера будет видно постепенное изменение значения панорамирования и наклона. Резкий скачок значения может указывать на наличие механической изношенности или грязи. Значения панорамирования / наклона могут отличаться на разных пультах. Также эти значения зависят от жесткости нажатия на пластик. Диапазон значений составляет от 40 до 220.

### **8.8.1.3 Тестирование DMX**

Не расстраивайтесь, если во второй строке диалогового окна тестирования клавиши / фейдера, появится индикация «DMX:Bad». Xciter имеет встроенное устройство тестирования кабеля DMX. Для тестирования кабеля необходимо подключить выход DMX ко входу DMX. Xciter сообщит о плохом или хорошем состоянии кабеля. Эта функция работает только для 5-ти контактных непересекающихся кабелей DMX. Для тестирования других кабелей, необходимо сделать некоторые преобразования.

### **8.8.2 Другие тестирования**

Другие тестирования используются для отладки. В данном руководстве не дается их описание.

# Глава 9. Программные свойства

Прежде чем вы перейдёте к программированию, вам следует убедиться в том, что установленные вами приборы подключены к средствам управления пульта Xciter. Если они не подключены, смотрите раздел Патчи на странице 38.

Имеется два основных способа программирования. Можно выполнять программирование исходя из установок по умолчанию (в этом случае программа не запускается). Можно также программировать во время шоу.

## 9.1 Выбор устройства

Xciter позволяет использовать световые приборы с движущимся лучом света и диммеры в одних сценах одновременно. Таким образом, вы сможете переключаться между страницами приборов и диммеров беспрепятственно, не теряя настройки приборов и каналов.

1. Для выбора светового прибора, нажмите кнопку [FIX] (приборы с подвижным лучом света).

Для выбора диммера, нажмите кнопку [DIM] (световые приборы общего назначения).

2. Используйте [FIX] для переключения между страницами прибора. Если кнопка [FIX] горит, то это означает, что вы находитесь на странице один (приборы 1 - 20). Если кнопка мигает, то это означает, что вы находитесь на странице два (приборы 21 - 40).

2. Используйте кнопки MATRIX для пошагового выбора/отмены выбора устройств.

Xciter сохраняет порядок, в котором производится выбор. При удерживании клавиши [SHIFT] во время выбора прибора, Xciter сохраняет фокусировку на первом выбранном приборе. Далее из этого руководства вы узнаете, что Xciter также сохраняет этот порядок в группах.

## 9.2 Выбор нескольких устройств

Вместо того чтобы выбирать каждое устройство отдельно, вы можете выбрать определённый спектр устройств. Эта функция имеет смысл, если вы используете в одном блоке приборы одного типа с последовательной нумерацией.

1. Если вы не вошли ещё в программатор, то нажмите кнопку [FIX] один раз, чтобы его вызвать, или нажмите [DIM] для выбора диммеров.

2. Нажмите кнопку [FIX] ещё раз для переключения между страницами прибора. Если [FIX] горит, то это означает, что вы находитесь на странице 1 (приборы 1 - 20), если мигает, то это означает, что вы находитесь на странице 2 (приборы 21 - 40).

3. Удерживайте цифровую клавишу первого номера прибора в диапазоне.

4. Нажмите цифровую клавишу последнего номера прибора в диапазоне. Цифровые клавиши выбранного диапазона начинают мигать.

Xciter сохраняет фокусировку на первом выбранном приборе.

## 9.3 Выбор поведения

В зависимости от статуса программирования или редактирования, выбор прибора может приобретать различное поведение.

### 9.3.1 Включение

Это поведение проявляется при начале со скрэтча или наличии уже сохранённых изменений в программаторе после нажатия [STORE].

Каждый новый номер добавляется в текущий выбор.

**Например:** при начале программирования, вы берёте все приборы, которые хотите использовать в сцене и открываете их диммеры и шторки.

### 9.3.2 Исключение

Это поведение проявляется во время регулировки чего-либо в программаторе. При выполнении изменений в сцене, [STORE] начинает мигать.

Каждый новый выбор отключает предыдущий. Для вызова поведения исключения нажмите [STORE] для сохранения сцены и в программаторе и подтверждения изменений.

**Например:** При регулировке панорамирования / наклона каждого прибора по отдельности для регулировки их фокусировки на одной точке (на солисте) сцены. После окончания позиционирования одного из приборов и выбора другого, Xciter автоматически отключает выбор предыдущего. Таким образом, вы не сможете испортить панорамирование / наклон, если забыли отключить предыдущий прибор.

## 9.4 Группы устройств

Для того чтобы облегчить выбор устройств, вы можете создать 8 групп световых приборов с подвижным лучом света и 8 групп приборов общего назначения.

В группе сохраняется не только информация о выбранных устройствах, но и порядок их выбора. Это говорит о том, что вам теперь не нужно каждый раз запоминать порядок расстановки устройств при создании эффектов с задержкой исполнения по приборам (волновые эффекты).

1. Нажмите кнопку [FIX] для выбора приборов (интеллектуальное освещение) или [DMX] для выбора диммеров (общее освещение)
2. Выберите приборы или диммеры
3. Удерживая [SHIFT] нажмите кнопку группы.
4. Отпустите [SHIFT]

## 9.5 Сведения о приборах и диммерах

Если вы забыли назначение какого прибора / диммера было сделано на кнопку, Xciter выведет эту информацию во время программирования.

1. Нажмите и удерживайте [SHIFT], нажмите и удерживайте [FIX], отпустите [SHIFT].

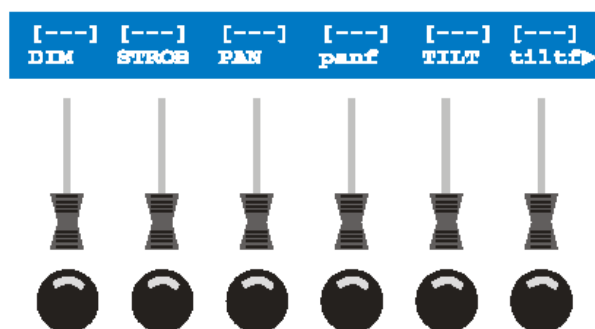
Xciter выведет последовательность выбора на основном дисплее.

Также будут подсвечены цифровые клавиши, на которые установлены приборы.

2. Нажмите одну из подсвеченных цифровых клавиш, чтобы просмотреть информацию о соответствующем этому сочетанию приборе.
3. Отпустите кнопку [ESC] для выхода из данного режима.

## 9.6 Программатор

Если вы выбираете, как минимум, одно устройство, на дисплей LCD2 выводится программатор. Вы будете пользоваться этим блоком при создании сцен и при ручном управлении приборами во время шоу.



### 9.6.1 «Активные» каналы против «прозрачных»

В тот момент, когда вы вносите изменения по каналу управления, он становится активным. Нетронутые каналы продолжают оставаться прозрачными. Активные каналы находятся либо в режиме фейда (fade), либо в режиме мгновенного перехода (snap). «В режиме фейда» значит, что поканальные значения постепенно меняются от сцены к сцене в соответствии с параметрами времени, заданными редактором сцен. «Режим мгновенного перехода» означает, что значения канала меняются немедленно при переходе от одной сцены к другой. Эти режимы будут описаны подробно в разделе описания редактора.

Только активные каналы сцены могут оказывать влияние на выходной сигнал DMX. Будет ли на самом деле менять активный канал сигнал DMX, зависит от уровня приоритета.

При сохранении сцены Xciter сохраняет только активные каналы, то есть те каналы, которые были изменены в программаторе, и те которые имеют значение выше вместо [---].

## 9.6.2 Управление каналами управления (logical channel)

Если количество каналов управления прибора или устройства диммера больше шести, то для их просмотра используйте центральное верхнее колесо прокрутки. Подробную информацию смотрите на стр. 63 в разделе «Выбор прибора».

Для изменения значений каналов управления используйте фейдеры, расположенные под метками соответствующих каналов. Для точной подстройки значения, удерживайте кнопку под фейдером и вращайте центральное верхнее колесо.

При первой активации канала управления, его значение по умолчанию берется из библиотеки. Канал также имеет стандартную настройку. В зависимости от настройки в библиотеке, он будет находиться либо в режиме фейд, либо в режиме мгновенного перехода. Для переключения режима канала, или перевода его в прозрачный режим, нажмите кнопку. Таким образом, вы можете вновь сделать канал прозрачным при его случайной активации или в том случае, когда решите, что он более не нужен в программе.

## 9.6.3 Переключение между DMX и процентными значениями.

Xciter может переключаться на отображение на дисплее фейдера либо DMX, либо процентного значения. Это особенно удобно для просмотра значений каналов управления в программаторе, но также может быть использовано для других параметров, таких как регуляторы эффектов и вентилятора.

В программаторе или патче, просто нажмите на верхнюю левую программную клавишу главного дисплея. На дисплее фейдера будет выполнено переключение отображения значений. При процентном отображении, в верхнем углу появится значок %.

## 9.6.4 Индикаторы состояния каналов

При помощи этих индикаторов очень легко определять состояние канала управления.

В программаторе вы можете установить для каждого канала состояние «прозрачный» (transparent), режим фейда (fade) или режим мгновенного перехода (snap) нажатием специального переключателя/кнопки (bounce), имеющимся под каналом управления.



Прозрачный канал



Активный канал в положении snap



Активный канал в положении fade



инвертированные каналы



Активный канал с применением эффекта



Активный канал в положении fade со ссылкой на пресет 15



Значение канала выходит за рамки библиотеки. Значение не поступит на DMX-выход.

**Пример:** вы видите, что каким-то прибором воспроизводится эффект, но определить, с какого источника он поступает, вы не можете. При помощи данных индикаторов у вас есть возможность немедленно локализовать эту проблему. Просмотрите приборы один за другим и обратите внимание на индикаторы каналов.

**Пример:** вы создали секвенцию и выполняете её предварительный просмотр. Вы заметили, что один из диммеров не выполняет свою работу. Просто выберите этот прибор и пройдите каждый шаг секвенции.

Опять же, очень просто локализовать проблему, если следить за состоянием индикаторов при просмотре сцен.

## 9.6.5 Двухуровневое программирование

При выборе одного или более приборов, Xciter отображает программатор на LCD2. В реальности программатор имеет два уровня, хотя на дисплее можно видеть только верхний уровень. Верхний - это так называемый активный уровень, а нижний - неактивный уровень

У активного уровня больший приоритет, чем у неактивного. Xciter будет сохранять только активные каналы на активном уровне. Только активный уровень программатора отображается на дисплее LCD2. Если вы один раз нажмёте кнопку [CLEAR], вы сделаете все каналы активного уровня прозрачными. каналы в неактивном уровне останутся. Каналы в неактивном уровне не сохраняются, но вы по-прежнему можете видеть их значения на выходе, так как неактивный уровень имеет более высокий приоритет, чем элементы шоу.

Если вы нажмёте кнопку [CLEAR] дважды, не внося изменений в значения каналов управления между нажатиями, вы сделаете оба уровня прозрачными.возвращаясь к шоу или установкам по умолчанию.

• Удерживайте кнопку [EDIT] при нажатой [CLEAR]. В этом случае, вы не только сделаете оба уровня прозрачными, но также сможете очистить все параметры, относящиеся к каналам, такие как эффекты и пресеты. Эти параметры будут возвращены при повторной активации канала.

Нажмите [LOAD] для перевода всех значений неактивного уровня на активный, для перевода их наверх.

**Пример:** вам требуется сделать программу по смене цветов, но вам нужно сохранить значения только каналов, отвечающих за цвет.

1. Выберите прибор, с которым будете работать.

|                    | Прибор 1 | Прибор 2   | Прибор 3 | Прибор 4   |                             |
|--------------------|----------|------------|----------|------------|-----------------------------|
| Активный уровень   | [--] DIM | [--] COLW1 | [--] DIM | [--] COLW1 | Активные каналы сохраняются |
| Неактивный уровень | [--] DIM | [--] COLW1 | [--] DIM | [--] COLW1 |                             |

2. Вам нужно видеть цвета во время программирования, следовательно, диммеры нужно открыть.

|                    | Прибор 1  | Прибор 2   | Прибор 3  | Прибор 4   |                             |
|--------------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------------------------|
| Активный уровень   | <255> DIM | [--] COLW1 | <255> DIM | [--] COLW1 | Активные каналы сохраняются |
| Неактивный уровень | <255> DIM | [--] COLW1 | <255> DIM | [--] COLW1 |                             |

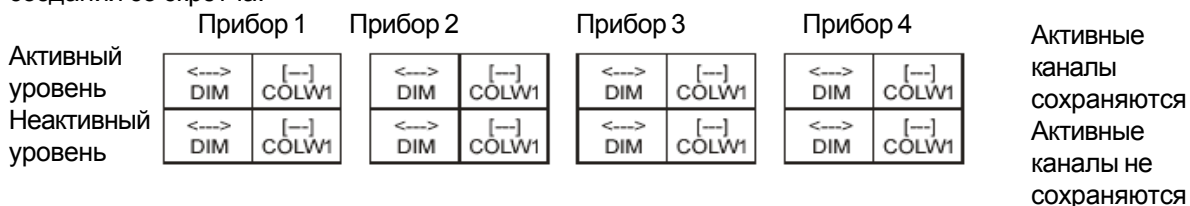
3. Но вам не нужно сохранять значения диммеров. Вы нажимаете кнопку [CLEAR] один раз, чтобы сделать активный уровень прозрачным. Параметры диммеров больше не хранятся в памяти, но они остаются открытыми, так как их значения всё ещё остаются на неактивном уровне.

|                    | Прибор 1  | Прибор 2   | Прибор 3  | Прибор 4   |                             |
|--------------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------------------------|
| Активный уровень   | <---> DIM | [--] COLW1 | <---> DIM | [--] COLW1 | Активные каналы сохраняются |
| Неактивный уровень | <255> DIM | [--] COLW1 | <255> DIM | [--] COLW1 |                             |

4. При изменении значений цветов, Xciter помещает эти значения на оба уровня. Цветовые значения сохраняются в памяти, т.к. они постоянно располагаются на активном уровне.

|                    | Прибор 1  | Прибор 2    | Прибор 3  | Прибор 4    |                             |
|--------------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------------------------|
| Активный уровень   | <---> DIM | [040] COLW1 | <---> DIM | [040] COLW1 | Активные каналы сохраняются |
| Неактивный уровень | <255> DIM | [040] COLW1 | <255> DIM | [040] COLW1 |                             |

5. Когда вы завершите работу, нажмите кнопку [CLEAR] два раза, для того чтобы очистить оба уровня программатора, вернув, таким образом, управление другим процессам шоу (см. иерархию процессов на стр. 21). Также можно нажать на клавишу [ESC] для выхода из программатора и возврата к началу создания со скрэтча.



## 9.6.6 Пресеты

Очевидно, что если вы хотите использовать пресеты, вначале необходимо их запрограммировать. Пресеты - это просто модель, которую вы создаете в программаторе. После прочтения этого раздела, вы сможете сами создать модель. Но необходимо сохранить эту модель именно как пресет. (смотрите раздел «Сохранить как пресет» на странице 92). Например, необходимо сохранить модель с каналами PAN и TILT в пресете 101.

1. Выберите один или более приборов. Смотрите раздел «Выбор прибора» и «Выбор группы устройств»
2. Для активизации нужных каналов коснитесь соответствующего фейдера или нажмите на соответствующую кнопку. **Например:** нажмите один раз на кнопку под PAN и TILT.
3. Удерживайте кнопку под каналом, на который вы хотите назначить пресет.

Используйте клавиши страниц и клавиши MATRIX для выбора номера и страницы пресета.

**Например:** Нажмите и удерживайте кнопку под каналом PAN при нажатой клавише страницы 1 и клавиши MATRIX 1 для вызова пресета 101. Отпустите кнопку. Сделайте то же самое для канала TILT. При выборе пресета, не запрограммированного для канала управления, на канал подается нулевое значение.

Если вы хотите отключить пресет на конкретном канале, необходимо нажать соответствующую кнопку до тех пор, пока канал не станет прозрачным (на индикаторе высветится индикация [---]). Затем вновь дотронуться до фейдера для его повторной активации в качестве обычного канала без пресета.

Для отключения всех режимов пресета в программаторе, можно удерживать клавишу [EDIT] при нажатой клавише [CLEAR]. Все значения, режимы пресета, параметры эффекта при этом будут очищены из программатора и можно начинать работу с самого начала, со скрэтча.

## 9.6.7 Функция отмены

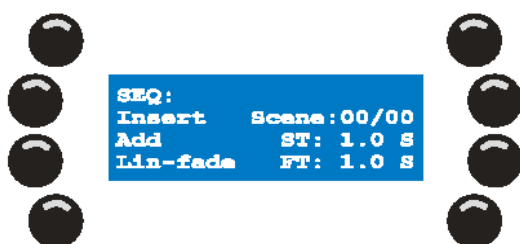
В следующем разделе будет показано, что редактор автоматически сохраняет изменения при переходе на следующий шаг. Функция отмены может быть использована при случайно изменении значения при касании фейдера или его отпуске. Функция отмены позволяет вызвать последние сохраненные значения. Просто нажмите клавишу [CL]; кнопка перечня программ работает как кнопка отмены в режиме программатора.

## 9.7 Редактор сцен/секвенций

Когда вы выбираете то или иное устройство или редактируете сцену, на экране LCD1 появляется редактор сцен/секвенций.

Как вы могли понять из названия, для создания сцен и секвенций используется один и тот же редактор. Редактор сцен превращается в редактор секвенций в тот момент, когда вы создаёте несколько сцен.

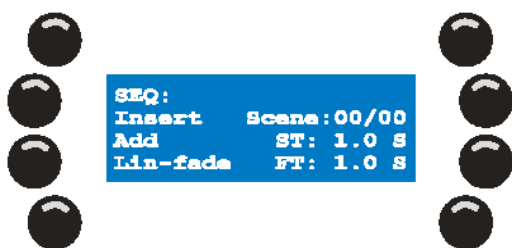
На самом деле редактор использует два окна. Одно окно содержит самые необходимые функции, которые необходимы для создания сцен, а другое окно содержит в себе расширенные функции. Вы можете переключаться между этими окнами при помощи кнопки [\*].





Вот перечень основных функций, которые понадобятся для создания сцены:

- Вставка сцен впереди текущей сцены (Insert scenes before current)
- Вставка сцен позади последней сцены (Add scenes behind last)
- Изменение параметров сцены и времени фейда (Modify scene and fade time)
- Изменение кривой фейда (Midify fade curve)
- Переключение дисплея DMX / процентов.



Перечень расширенных функций редактора:

- Эффекты (Effects)
- Макросы эффекта.
- Регулятор вентилятора.
- Функции копирования / вставки.
- Инвертирование каналов управления (Invert logical channel).
- Предварительный просмотр секвенции (Invert logical channel).
- Функции управления работой лампы (Lamp procedures)
  - o Включение лампы (Lamp on)
  - o Выключение лампы (Lamp off)
  - o Обнуление параметров (Reset)

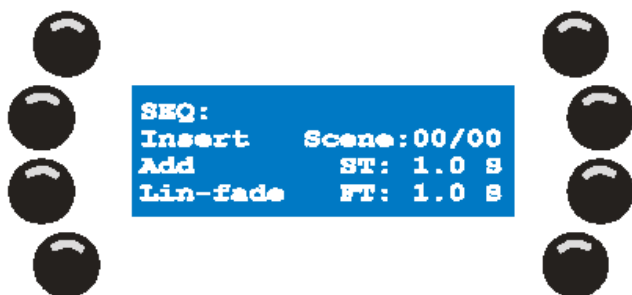
### 9.7.1 Переключение DMX / процентного дисплея

Нажмите на верхнюю левую программную клавишу в редакторе для переключения программатора между DMX и процентным отображением значений. При отображении процентных значений, в верхнем углу дисплея фейдера появляется индикация символа %.

### 9.7.2 Вставка, добавление и изменение сцен

Когда вы начинаете работу с самого начала, в редакторе отсутствуют какие-либо сцены. Счётчик сцен установлен на отметке 00/00.

1. Создайте в программаторе первую сцену. Если вы еще не знаете как использовать программатор, то самое время посмотреть раздел на странице 64.
2. Нажмите {Add} для блокировки первой сцены в редакторе.



Показания счетчика сцен увеличатся на 01/01. Первое значение показывает текущий выбранный шаг. Второе значение показывает общее количество шагов. Xciter не позволит вам сохранить незаполненную сцену (все каналы прозрачны). Если вам требуется создать только одну сцену, пропустите следующие шаги. В момент добавления второй сцены редактор сцен превратится в редактор секвенций. Это не должно вас беспокоить, т.к. оба редактора, по сути, одно и то же.

3. Если вы хотите создать секвенцию, просто измените текущую модель.

При активном программаторе, Xciter сохраняет последние используемые значения всех каналов. Это очень удобно, так как вам потребуется делать только небольшие изменения от шага к шагу.

**Пример:** Передвиньте цветовое колесо на одну позицию дальше.

Заметьте, что вы можете очистить программатор в любой точке, если захотите сделать полностью отличающуюся модель. Смотрите раздел «Программатор» на стр. 64.

4. Нажмите кнопку {Add} для того чтобы вставить новый шаг позади последнего, или нажмите кнопку {Insert} для вставки нового шага перед текущим шагом. Обратите внимание на то, что значение счётчика сцен увеличится. Для того чтобы облегчить процесс программирования, Xciter копирует предыдущую сцену во вновь созданный шаг, сохраняя, таким образом, значения в программаторе. Нет необходимости в постоянном нажатии на клавишу [STORE].

5. Повторите шаги 3 и 4 до тех пор пока не будут созданы все шаги, необходимые для секвенции. Если вы довольны получившейся секвенцией, то пропустите следующие шаги.

Несомненно, что вы можете продолжить редактирование столько, сколько надо. **Например:** если вы просмотрели секвенцию и не полностью удовлетворены ей.

1. Для перехода на нужный шаг для редактирования используйте клавиши со стрелками. После того, как нужный шаг найден, можно сделать с ним несколько вещей.

При просмотре шагов секвенции, эти шаги также выводятся на DMX, даже если вы не выполняете программирование с запуском программ. Это происходит из-за того, что программатор имеет более высокий приоритет, чем любые элементы шоу, работающего в настоящий момент. Подробности смотрите в разделе «Философия Xciter».

При выборе прибора перед прокручиванием, можно также пошагово просмотреть все значения каналов управления. Это идеально подходит для устранения неполадок секвенции.

2. Возможно изменение модели в программаторе. При переходе на следующий шаг, изменения автоматически сохраняются.

Для добавления копии текущего шага после последнего шага, нажмите {Add}.

Для вставки копии текущего шага перед текущим шагом, нажмите {Insert}.

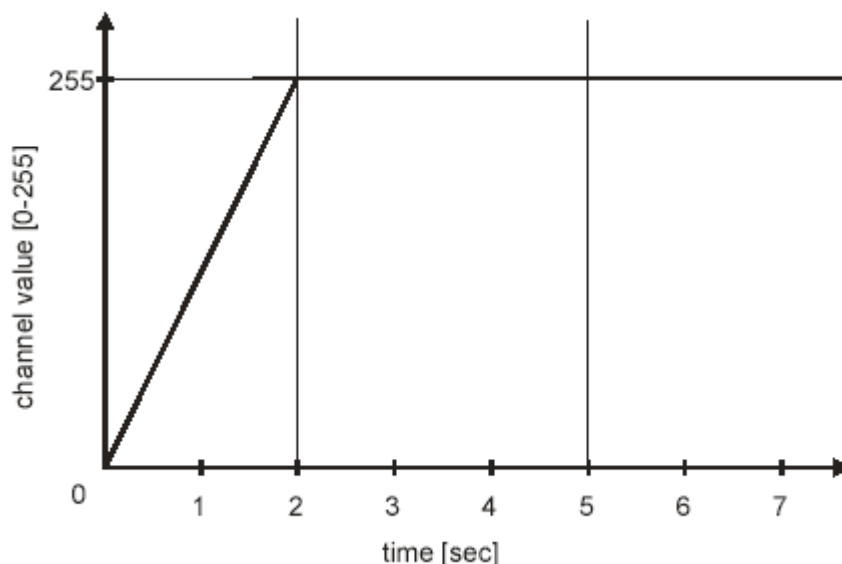
Для стирания текущего шага, удерживайте [SHIFT] при нажатой клавише [CLEAR].

**Внимание:** В этой точке, созданные сцены или секвенции еще не сохраняются в памяти; они по-прежнему находятся внутри редактора и могут быть потеряны без сохранения. Смотрите раздел «Сохранение в памяти» на стр. 91

### 9.7.3 Изменение сцены и времени перехода

Очень часто вам будет требоваться использование определённых параметров времени в сцене или шаге, которые позволят выполнять переходы от одной сцены к другой постепенно. Обратите внимание на следующую ниже иллюстрацию.

В данном примере время сцены составляет 5 секунд, а время перехода (фейда) 2 секунды.



Время сцены определяет продолжительность действия сцены до её переключения на следующую сцену. Это время имеет смысл только в тех случаях, когда переход между сценами выполняется автоматически (в секвенциях и перечнях программ). Время перехода определяет длительность достижения активным каналом установленного для него конечного значения. При выполнении каналом перехода, он проходит через все DMX-значения, находящиеся в промежутке между стартовым и конечным значением. Конечно, время перехода будет работать только в том случае, если по данному каналу установлена функция фейда (fade).

Это значит, что вы можете отменить функции перехода отдельных каналов в сцене, установив опцию мгновенного перехода (snap).

Если вы выполняете программирование с самого начала, Xciter устанавливает исходные параметры времени (ST = 0,1 сек., FT = 0,0 сек).

1. Для изменения параметров времени сцены, нажмите кнопку {ST: 1.0 S}.
2. Используйте верхнее правое колесо SCR1 для изменения значения. Введите новое значение, используя кнопку [CLEAR] и кнопки MATRIX -10.
3. Нажмите кнопку [ENT] для подтверждения или кнопку [ESC] для отмены выполненных действий и возврата к предыдущему значению.
4. Для изменения времени перехода, нажмите кнопку {FT: 1.0 S}.
5. Используйте кнопки ARROW или колесо SCR1 для изменения значения. Введите новое значение, используя кнопку [CLEAR] и кнопки MATRIX -10.
6. Нажмите кнопку [ENT] для подтверждения или кнопку [ESC] для отмены выполненных действий и возврата к предыдущему значению.

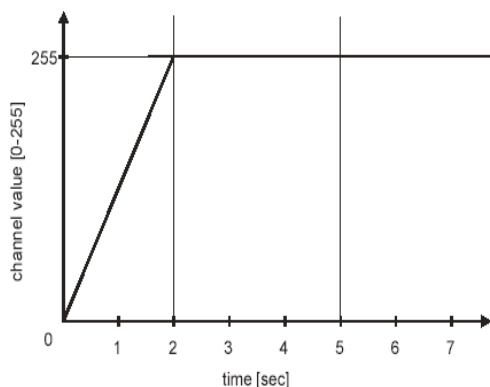
Обратите внимание, что, выбирая параметр времени, перед этим параметром появляется надпись **G**, которая говорит о том, что вы собираетесь изменять общий параметр времени (**global timing**). Этот параметр задаёт одинаковые значения времени для всех сцен, локальные значения времени каждой сцены будут переписаны.

В редакторе вы также можете установить локальные значения времени для каждой сцены. Это можно сделать нажатием и удержанием кнопки [SHIFT] с последующим выбором параметра времени. Обратите внимание, что перед значением данного параметра появляется буква **L**, которая говорит о том, что вы собираетесь изменять локальный параметр времени (**local timing**) текущей сцены.

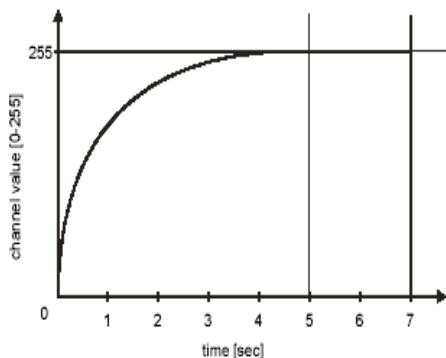
## 9.7.4 Кривая перехода

Xciter может выполнять переход между сценами тремя способами:

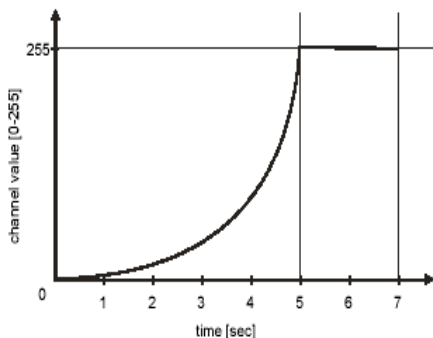
- По линейному закону



- По логарифмическому закону



- По экспоненте

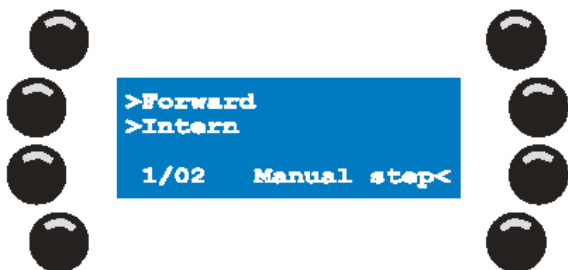


Для переключения между кривыми перехода используется нижняя левая программная клавиша.

### 9.7.5 Предварительный просмотр секвенции

Используйте функцию предварительного просмотра для воспроизведения секвенции в редакторе перед её сохранением в памяти.

1. Нажмите кнопку {Preview} для входа в диалоговый режим предварительного просмотра.



Секвенция начнёт воспроизводиться с высоким уровнем приоритета. Счётчик сцен укажет номер текущей сцены. Начиная с этого момента, у вас есть несколько опций по запуску секвенции.

2. Для переключения режима прогона, нажмите первую программную клавишу слева.

Для переключения режима запуска, нажмите вторую программную клавишу слева.

Для пошагового просмотра секвенции вручную, нажмите {Manual step}.

Некоторые из режимов запуска имеют дополнительные опции.

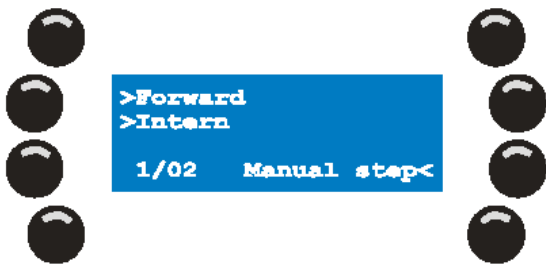
При активации аудио запуска, верхнее левое колесо используется для выбора 4-х полосного пропускного фильтра.

При активации BPM запуска, верхнее левое колесо регулирует количество биений на запуск.

### 9.7.6 Управление работой лампы

Среди параметров управления работой лампы вы встретите функцию поджига (lamp on), гашения (lamp off) и обнуления значений (reset). Эти функции (макросы) следует установить в описании устройства; в противном случае, они не будут работать при вызове.

1. Нажмите кнопку {Lamp } для входа в меню параметров управления работой лампы.



2. Выберите {Lamp On} для выполнения поджига ламп выбранных устройств.

Выберите {Lamp Off} для выполнения гашения ламп выбранных устройств.

Выберите {Reset} для выполнения обнуления значений выбранных устройств.

3. Нажмите [ESC] для выхода из меню управления работой лампы.

## 9.7.7 Инвертирование

Вы уже видели, что возможно инвертирование каналов управления в описании прибора. Это аппаратный параметр установленного прибора и следовательно общая установка. Однако возможна установка инвертирования каналов в пределах каждой сцены.

1. Удерживайте {Invert} в расширенном меню функций при нажатой клавише под инвертируемым каналом управления.

Xciter инвертирует канал в программаторе. Этот эффект особенно заметен при установке значения канала, отличным от центрального. Индикаторы в программаторе также инвертируются.

2. Отпустите {Invert}.

**Например:** Имеется 8 приборов одинакового типа. Выберите все приборы и активизируйте их каналы панорамирования и наклона. Оставьте четные приборы без изменения. Выберите нечетные приборы и инвертируйте канал панорамирования в программаторе. Выберите вновь все приборы и отрегулируйте значение панорамирования. Нечетные приборы должны выполнять панорамирование в направлении, обратном четным приборам.

Приведенный выше пример демонстрирует основное назначение функции инвертирования; создание пересекающегося эффекта на панорамировании за несколько секунд. Эта функция очевидна на всех каналах, а также полностью поддерживает 16-ти битные приборы.

## 9.7.8 Регулятор веера (Fan control)

Регулятор веера - это удобный инструмент для быстрого создания привлекательного эффекта.

**Например:** Хотя вы и можете создать разворот на всех каналах, регулятор веера чаще всего используется для создания разворотов на панорамировании и наклоне. Для получения наилучших результатов используйте приборы одинаковой модели, помещенные в прямую линию.

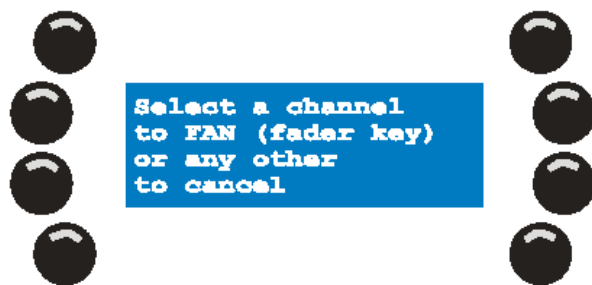
1. Выберите приборы, которые вы хотите развернуть.

Xciter переведет вас в редактор и программатор.

2. Откройте диммер и шторку для просмотра луча.

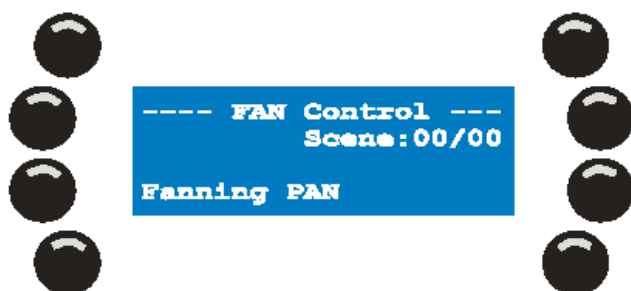
3. Активируйте каналы PAN и TILT и позиционируйте их таким образом, чтобы получить четкую проекцию на полу.

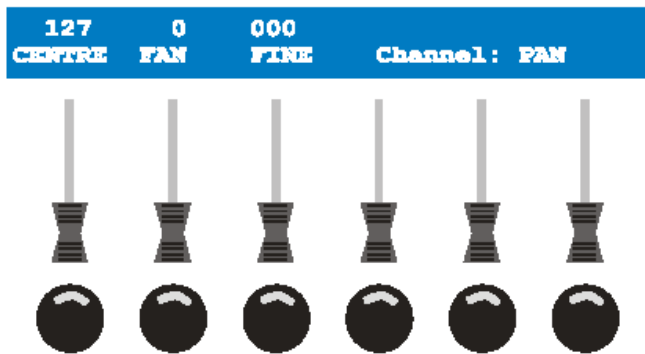
4. Нажмите {FAN - Ctrl} в расширенном меню редактора.



5. Нажмите кнопку канала, значения которого вы собираетесь разворачивать по выбранным приборам.

**Например:** Нажмите кнопку под каналом PAN





Вы перейдете в диалоговое окно регулятора веера. Для разворачивания имеется три параметра.

1. Параметр CENTRE позволяет отрегулировать основное значение канала. В нашем примере одно должно быть в центральной позиции разворота.
2. Параметр FAN определяет насколько канал распространяется на выбранные приборы.
3. Параметр FINE используется для точной подстройки распространения при работе с 16-ти битным каналом.

6. Параметр FAN имеет дополнительную функцию для быстрого программирования. Нажмите кнопку под параметром FAN для инвертирования действия параметра. Перед FAN появляется символ A (-) и значение FINE, показывающее, инвертированы каналы или нет. **Пример:** нажмите на кнопку под FAN пару раз и удостоверьтесь в эффекте разворачивания.

7. После того, как вы будете удовлетворены полученной моделью, нажмите [ESC] для выхода из диалогового окна и возврата в редакто сцены / секвенции.

*Примечание:* Так же как и обсуждаемая в предыдущем разделе, функция инвертирования, эта функция позволяет создать перекрестные секвенции за доли секунды. Если вы хотите создать перекрестную секвенцию, вам необходимо выйти из диалогового окна и добавить первый шаг секвенции, и далее вернуться в диалоговое окно для инвертирования разворачивания и вновь выхода для добавления инвертированного шага.

## 9.7.9 Копирование / Вставка

Функция копирования / вставки удобна при наличии части модели, появляющейся в нескольких сценах. Буфер обмена Xciter позволяет сохранить одиночную модель и повторно использовать при необходимости. Содержимое буфера обмена сохраняется даже после выхода из программатора. Стирается только при отключении питания пульта.

### 9.7.9.1 Копирование сцены в буфер обмена

8. Создайте в программаторе модель, который вы хотели бы скопировать в другие сцены
9. Нажмите кнопку {copy/Paste} в расширенном диалоговом окне.



10. Xciter скопирует содержимое текущей модели в буфер обмена.

### 9.7.9.2 Вклеивание сцены из буфера обмена.

Вы сможете использовать эту модель из буфера обмена в любой ситуации при работе с программатором. Ниже перечислены опции вклеивания.

Заметьте, что вы не должны вновь делать выбор приборов, которые были включены во взгляд в буфере обмена. Xciter автоматически выполняет их выбор при вклеивании.

1. Нажмите кнопку {copy/Paste} в расширенном диалоговом окне.



2. Выберите одну из следующих опций вклеивания.

- Нажмите {Add} для добавления модели в буфере обмена в текущую модель. Если канал управления уже имеет значение в текущей модели, это значение не будет заменено значением модели из буфера обмена.
- Нажмите {Replace} для замены текущей модели моделью из буфера обмена. Текущая модель будет удалена.
- Нажмите {Add eff} для добавления всех параметров эффекта из буфера обмена в текущую модель. Каналы управления, которые уже имеют параметры эффекта будут оставлены неизменными.
- Нажмите {Rpl eff} для замены только параметров эффекта текущей модели параметрами эффекта из буфера обмена.
- Нажмите {Clear} для убирания значений канала из модели буфера обмена внутри программатора. Параметры эффекта останутся. Это удобно в том случае, когда вы хотите удалить все каналы, но при этом хотите некоторые отключить, и сохранить некоторые запущенные эффекты.
- Нажмите {Clr eff} если вы хотите очистить все параметры эффекта, представленные в модели буфера обмена. Это удобно в том случае, когда вы хотите вернуть статичную модель буфера обмена.
- Модификатор All имеет значение только при создании или редактировании секвенции. При удерживании All и нажатии одной из предыдущей функций, эта функция будет применена ко всем сценам в секвенции.

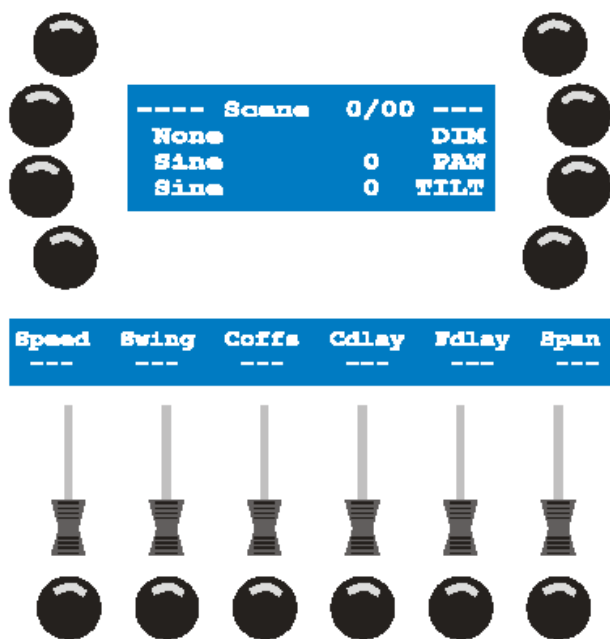
**Пример:** вы выполняете воспроизведение секвенции, и хотели бы установить диммер на полную во всех шагах. Эта функция позволяет легко и просто выполнить. Просто выберите все приборы, для которых необходим открытый диммер и просто установите канала DIM на полную. Скопируйте эту модель в буфер обмена. Теперь отредактируйте секвенцию и перейдите в диалоговое окно копирования / вклеивания. Просто удерживайте {All} при нажатой {Add} для добавления модели из буфера обмена с установленным на полную каналом DIM во все шаги секвенции.

## Раздел 10. Генератор эффектов

Из всех функций программирования в Xciter, генератор эффекта представляет собой наиважнейший инструмент. Вы можете установить до 255 различных эффектов на одиночную сцену. Эти генераторы эффекта не программируются предварительно. Если вы хотите использовать предварительно запрограммированные эффекты, смотрите раздел «Макросы эффекта» на стр. 89.

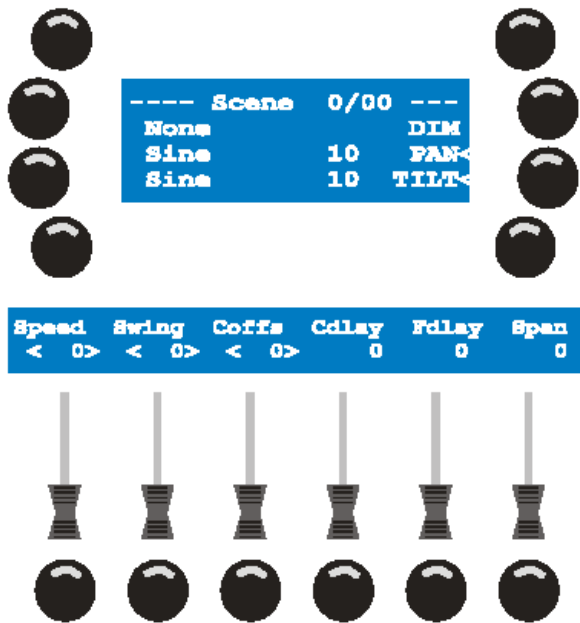
### 10.1 Добавление эффектов к каналам управления

1. Выберите нужный прибор для добавления к нему эффекта. **Например:** Martin MX-10 13ch.
  2. Откройте диммер и активируйте каналы, на который вы хотите дать эффект **Например:** PAN и TILT
  3. Перейдите в расширенное меню редактирования и нажмите {effects}
- Xciter представляет список всех активированных каналов. Если вы не активируете какой-либо из каналов управления, вы не сможете увидеть его в перечне. Вы не сможете установить эффект на прозрачный канал, так как он просто не представлен в списке.



4. Вы можете выбрать / отменить выбор каналов управления с помощью программных клавиш рядом с метками. Выбранный канал показывается с символом (<). Если каналов более 3, используйте клавиши со стрелками или верхнее правое колесо для просмотра перечня.
  5. Нажмите [EDIT] для назначения номера генератора на выбранный канал (<). Xciter предложит выбрать номер генератора. Значение выбора номера будет описано далее.
  6. Для регулировки значения используйте верхнее правое колесо. Или нажмите [CLEAR] до тех пор пока значение не станет равным 0 и используйте клавиши MATRIX 1 - 10 для ввода нового значения. **Например:** выберите номер генератора эффекта 10.
  7. Нажмите [ENT] для подтверждения нового значения или [ESC] для отмены и возврата к предыдущему значению.
- Xciter отобразит новый статус каналов на главном дисплее; он покажет, синусоиду, запущенную на генераторе эффекта 10, оказывающую воздействие на каналы PAN и TILT





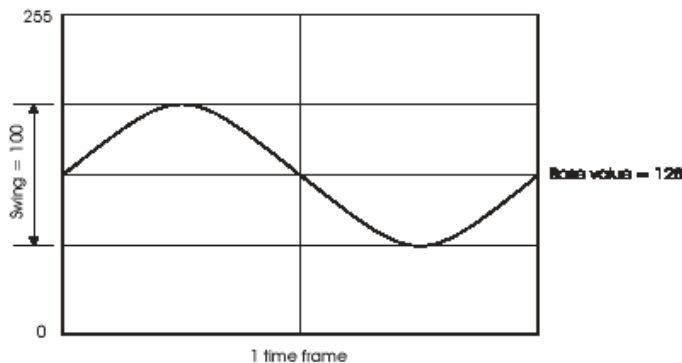
- Для регулировки параметров эффектов используйте фейдеры. Помните о том, что точная подстройка параметров осуществляется при нажатии на кнопку и вращении центрального верхнего колеса.
9. После того, как нужные установки сделаны, нажмите [ESC] для выхода из диалогового окна и возврата в редактор сцены / секвенции или перехода к следующему разделу для дополнительных функций.
10. Повторите предыдущие шаги для добавления эффекта к другим активным каналам.
- Для добавления эффекта к еще неактивированному каналу, вернитесь в редакто, активируйте канал в программаторе и вернитесь в диалоговое окно эффекта.

## 10.2 Параметры эффекта

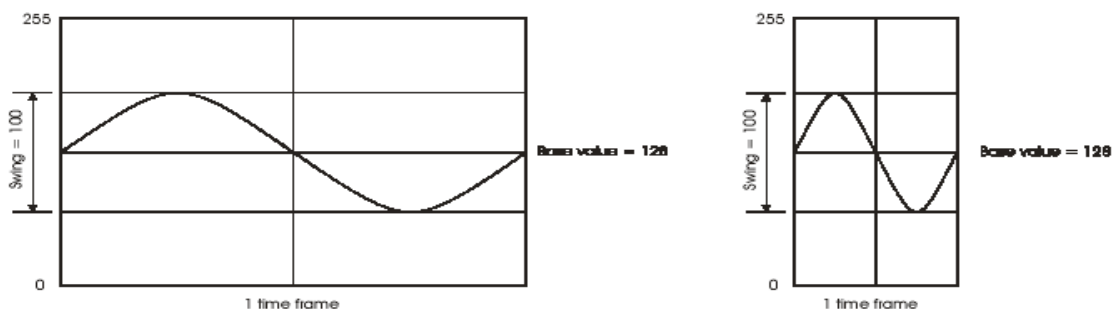
Для описания параметров эффекта лучше всего подходит вращение на два или более прибора. Сделайте вращение как описано в разделе «Примеры генератора эффекта» на стр. 85. Рекомендуется использовать приборы сканеры.

В этом разделе дается теоретический подход к параметрам эффектов.

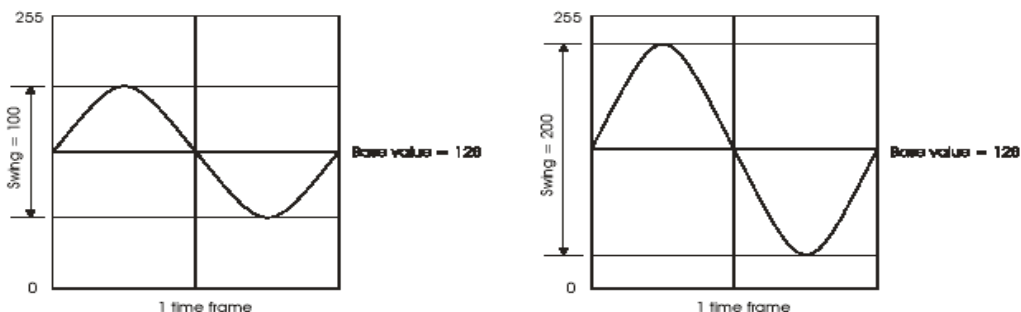
- **Форма.** Основная форма для создания вращения - это синусоида. Форма - это форма волны добавляемая поверх основного значения, установленного в программаторе. Эта форма выполняет ритмичное изменение значений канала управления. В реальности она автоматически выполняет то же, что вы делаете в программаторе: изменяет значение канала. Но значение изменяется в соответствии с этой постоянной характеристикой в течение конкретного временного интервала.



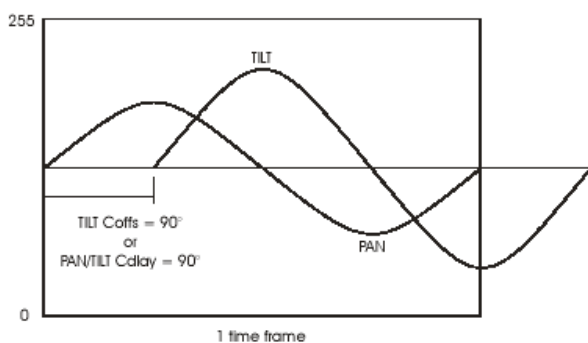
- **Скорость.** Параметр скорости позволяет регулировать временной интервал. Чем ниже значение, тем больше времени требуется для полного завершения цикла характеристики. Таким образом, движение замедляется.



• **Размах.** Параметр размаха устанавливает область, которую форма покрывает на канале. Также этот параметр называется амплитудой эффекта.

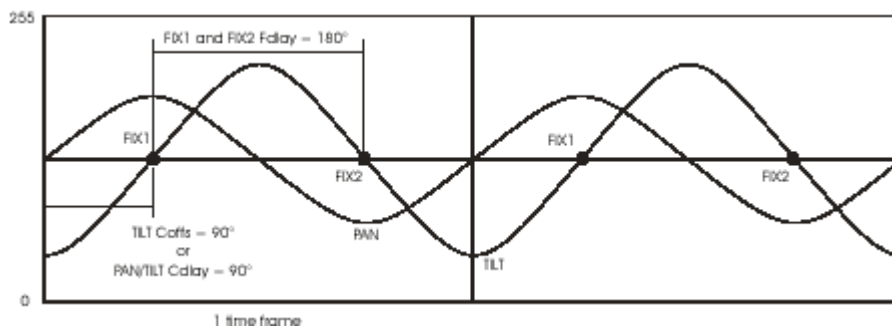


• **Coffs and Cdelay:** Это параметр имеет значение только при наличии двух или более каналов, для которых надо выполнить задержку относительно друг друга. Значения этих каналов отображаются в градусах. **Coffs** - используется для точной настройки отдельных каналов. Он будет работать только при выборе одного канала. **Cdelay** - это более простой способ установки равной **Coffs** между двумя или более каналами. При установке размаха и скорости эффекта, приборы по-прежнему сохраняют перемещение по диагонали. Эффект **Coffs** становится более видимым при медленном подъеме параметра **Cdelay** от 0 до 90. Вы заметите, что линия становится шире до тех пор, пока не превратится в круг на значении 90 градусов. Это происходит потому, что была создана задержка между параметрами PAN и TILT



**Примечание:** большинство сканеров не дают безупречные круги, так как они генерируют больший эффект панорамирования, чем наклона. На проецируемую форму также оказывает влияния и угол проецирования.

• **Fdelay и Span:** этот параметр имеет значение только при наличии множества приборов с одинаковым эффектом. При установке параметра **Fdelay** на 0, все приборы получают от генератора эффекта одинаковые значения. В нашем случае, они все находятся в одинаковой точке на круге. При наличии задержки между приборами, созданной **Fdelay**, приборы будут находиться в различных позициях на форме эффекта. Следовательно их лучи будут находиться в различных позициях на созданном круге.



**Span** будет разделять выбранные приборы равномерно по количеству указанных градусов. Просто установите значение и нажмите кнопку **Span** для выполнения подсчета. Под **Fdelay** вы увидите окончательную задержку прибора. Установите опцию **Span** на полную (360°) для разделения приборов равномерно на всем эффекте.

Опции Speed, Swing, Coffs могут быть установлены в режим постепенного и мгновенного перехода. Для переключения используется кнопка, расположенная под параметром. Рекомендуется оставить их в режиме по умолчанию (fade), так как Xciter может создавать плавные переходы между эффектами, обеспечивая таким образом, достаточно длинное время постепенного изменения в редакторе перед сохранением сцены.

Создание своих собственных эффектов может быть очень утомительными. Для экономии усилий при программировании, просмотрите раздел о макросах эффектов на стр. 89.

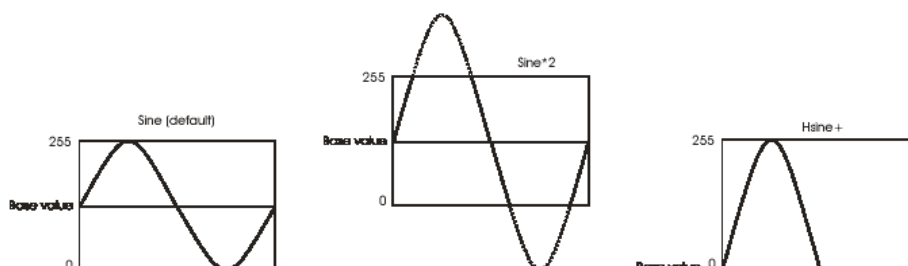
### 10.3 Основные формы

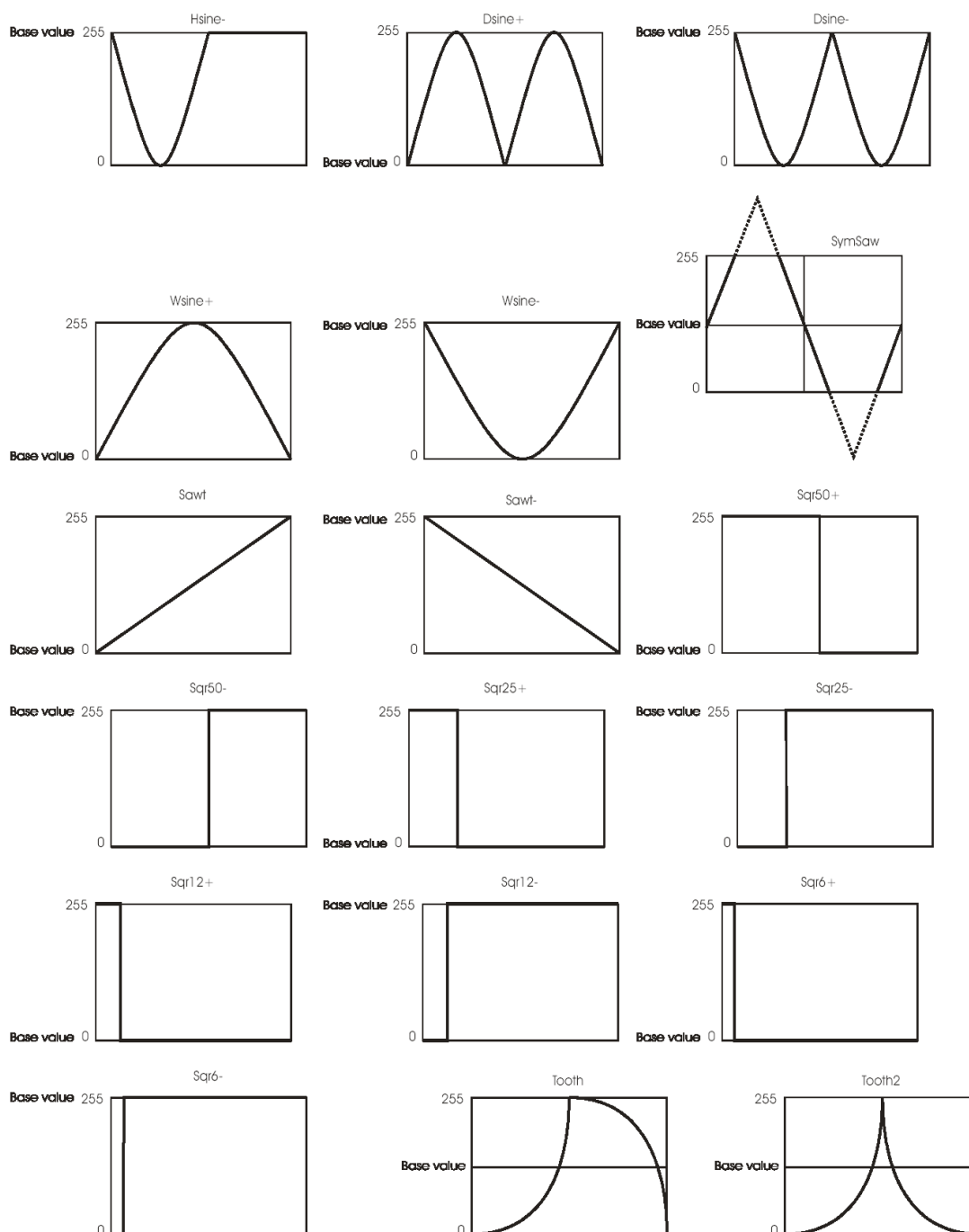
Сам по себе генератор эффекта может создавать только самые основные формы. Как вы помните из введения, вы можете установить эти формы на любой из каналов управления для создания более сложных эффектов. Все это значительно расширяет возможности управления приборами.

Перед началом экспериментирования с формами, необходимо сделать назначение генератора эффекта на канал управления. Возьмите пример PAN/TILT из раздела «Добавление эффектов на канал управления» на стр. 75. Проверьте, чтобы обе опции PAN и TILT были выбраны.

1. Синусоидальная форма устанавливается на канал по умолчанию. Просто нажмите левую программную клавишу рядом с именем формы для перехода в перечень доступных форм.
2. Нажмите правую программную клавишу для выбора формы. Xciter устанавливает новую выбранную форму на канал. Эффект на выходе может быть просмотрен сразу же.
3. Повторите шаги 1-2 для экспериментирования с некоторыми другими формами. Можно также установить на каждый отдельный канал разные формы. Просто выберите канал и нажмите на левую программную клавишу рядом с именем формы. Проверьте, чтобы остальные каналы в этот момент не были выбраны, в противном случае, к ним будет применена та же форма.

Далее дается перечень основных форм. В зависимости от выбранной формы, генератор эффекта добавляет форму симметрично вокруг основного значения. Другие формы включаются на верх или ниже основного значения. Если форма превышает максимальное значение DMX (255 для 8-бит), то она ограничивается. Величина ограничения зависит от основного значения канала, установленного в программаторе и выбранной формы. Каждый график представляет один временной интервал формы при полном размахе. Основное значение каждого графика выбрано таким образом, чтобы получить как можно меньшее ограничение.





## 10.4 Режим bounce (отскок) и реверса

Перед использованием этой функции, необходимо сделать назначение генератора эффекта на канал управления. Возьмите пример PAN/TILT из раздела «Добавление эффектов на канал управления» на стр. 75. Проверьте, чтобы обе опции PAN и TILT были выбраны.

1. Удерживайте нажатой клавишу [SHIFT] вместе с программной клавишей, расположенной рядом с именем формы (по умолчанию синусоида). При этом выполнится переключение генератора эффекта на этом канале на другой режим. Текущий режим обозначается с помощью следующих символов:

- Нет символа: генератор эффекта работает в прямом режиме (по умолчанию)
- ^: генератор эффекта находится в режима отскока. Это приводит к тому, что форма эффекта прогоняет-

ся вперед и назад вместо повтора с начала. **Пример:** Можно создать круг и установить генератор эффекта на режим отскока. Это приведет к тому, что круг будет прогоняться вперед и назад с некоторой точки вместо вращения.

- <: генератор эффекта запущен в реверсном режиме. Генератор эффекта будет циклически проходить форму эффекта в другую сторону. **Например:** При первом создании круга, световой поток вращается по часовой стрелке. При установке генератора эффекта в реверсный режим, он будет вращаться против часовой стрелки.

- { : генератор эффекта находится в режиме реверсного отскока. Это представляет собой комбинацию двух описанных выше режимов. В некоторых случаях, это может дать неожиданный эффект. **Например:** Имеются два луча от двух приборов работающих в режиме отскока друг за другом, но вы хотите, чтобы лучи работали в режиме отскока противоположно. Для этого, выберите вначале первый прибор и установите генератор эффекта в режим ^ . Затем выберите другой прибор и установите генератор в режим {.

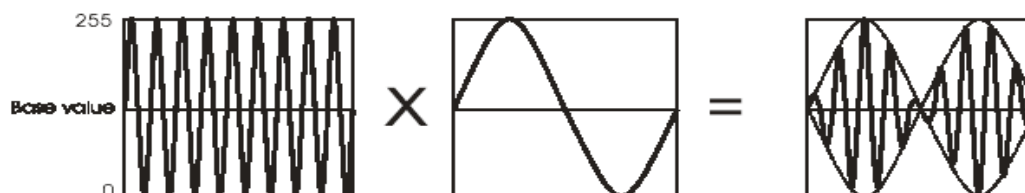
2. Теперь можно попробовать объединить режимы, описанные выше на разных каналах. **Например:** отмените выбор канала TILT для переключения режимов только на каналы PAN  
Как видите, виртуально возможности неограничены.

## 10.5 Синхронизация каналов управления

Все параметры, кроме параметра скорости, который является функцией генератора эффекта, могут быть даны в различных значениях для каждого канала. Более того, каналы управления, имеющие одинаковый номер генератора эффекта - синхронизированы. Лучшим примером является круг. Если вы хотите создать круг, необходимо синхронизировать каналы PAN и TILT и сделать задержку 90°. Если генераторы эффекта не синхронизированы, то может произойти сдвиг в задержке и перемещение более не будет кругом. Другим примером может служить «падение диммера» при котором необходима точная задержка канала DIM с TILT. В таких случаях, необходимо назначить одинаковый номер генератора эффекта на все каналы, включенный в эффект для обеспечения синхронизации.

## 10.6 Использование модулирующих генераторов (генераторы 1 - 5).

Генераторы 1 - 5 - это специальные генераторы, которые могут быть применены поверх любого другого генератора (6 - 250). Они могут изменять амплитуду других генераторов на определенный коэффициент.



В качестве примера, будет создавать круг, перемещающийся внутрь и наружу. Помните о том, что вы можете создать подобное сложное движение в одиночной сцене.

3. Сделайте круг, как описано в разделе «Примеры генератора эффекта» на стр. 85, но не нажимайте клавишу [ESC] для выхода из диалога эффекта.

4. На PAN и TILT в генераторе 10 должна быть запущена синусоидальная волна.

5. Проверьте, чтобы PAN и TILT были по-прежнему выбраны (рядом с ними должна находиться индикация <).

6. Нажмите на левую программную клавишу рядом с PAN или TILT для перехода в перечень форм и выберите из списка Gen-1. Если генератор номер 1 перед этим не использовался, приборы остановят вращение.

7. Отмените выбор PAN и TILT так как в противном случае, их параметры эффекта будут переписаны.

8. Необходимо назначить один из специальных генераторов (1 - 5) на канал управления. Сам канал не будет участвовать в эффекте, так что вам необходимо только установить скорость этого генератора. Используйте с генератором эффекта тот канал, который вы обычно не используете, например STROBE или SHUT. Канал необходим только для работы этого специального генератора. **Например:** выберите канал SHUT или STROBE и назначьте на него генератор 1.

9. Для этого генератора рекомендуется установить низкое значение скорости (Speed). **Например:** 10. Прибор вновь начнет вращение, но на этот раз, круг будет становиться то больше, то меньше в соответствии со скоростью генератор 1.

Скорость генератора 10 устанавливает скорость самого круга. Параметр размаха устанавливает максимальный размер круга.

Скорость генератора 1 устанавливает коэффициент изменения.

Также имеются другие функции, которые позволяют сделать сложные и неожиданные эффекты. Количество вариаций огромно. Вот несколько советов.

- Установите модулирующий генератор только на PAN или TILT и оставьте на другом канале базовую синусоидальную форму.
- Установите PAN или TILT или оба на режим отскока (bounce).
- Использование двух различных модулирующих генераторов на PAN и TILT позволит использовать различные скорости.

## 10.7 Использование генераторов BPM (генераторы 251 - 255)

Генераторы в диапазоне от 251 до 255 устанавливают свою скорость в соответствии с темпом или ритмом, введенным с помощью кнопки [C/F] (смотрите раздел по работе с джойстиком). Параметр скорости, устанавливаемый фейдером не оказывает воздействия на все. Каждый генератор в диапазоне от 251 до 255 устанавливает свою отличную скорость. Генератор 251 делит записанный коэффициент BPM на 1, генератор 252 делит его на 2, генератор 253 делит его на 4, генератор 254 делит его на 8, и наконец генератор 255 делит его на 16.

1. Сделайте круг, как описано на странице 85, но назначьте генератор эффекта 253 вместо 10. И не выходите из диалогового окна эффекта.

2. Нажмите кнопку [C/F] с различной скоростью и посмотрите что получится.

Кроме этого пример с кругом, можно попробовать также использовать генератор ВРС на преследовании диммера. Хитрость заключается в выборе генератора BPM (251 - 255) который следует за лучшим записанным BPM. Вы заметите, что это также зависит от используемой модели эффекта.

## 10.8 Использование аудио функции

Генератор эффекта Xciter позволяет установить на канал прибора аудио сигнал. Так как аудио изменяется быстро, рекомендуется использовать канал быстрого прибора, например диммер. Для использования этой функции необходимо подать линейный аудио сигнал (1/4 дюймовый джек, идущий с аудио микшера).

1. Установите режим преследования диммера, как описано в разделе «Примеры генератора эффекта» на стр. 86. Но не выходите из диалогового окна эффектов.

2. На DIM в генераторе 11 должна быть запущена квадратичная волна.

3. Проверьте, чтобы DIM был по-прежнему выбран (рядом с каналом должен находиться значок <)

4. Нажмите на левую программную клавишу, расположенную рядом с DIM для перехода к перечню форм и выберите из списка AudioS. При выборе новой формы, оригинальное преследование диммера из примера прекратится.

5. Проверьте наличие цикла биений или музыки с устойчивым биением для демонстрации эффекта.

6. Постепенно увеличьте параметр размаха с помощью соответствующего фейдера и посмотрите результата. Чем больший размах вы даете, тем шире будут открываться диммеры. С помощью размаха устанавливается аудио громкость для этого канала в диапазоне от 0 до 100%. Диммер открывается при наличии аудио биений.

7. Установите Fdelay или задержку прибора на очень низкое значение, например 4 и посмотрите результат. При поступлении биений, диммеры должны открываться с очень маленькой задержкой на прибор. Помните о том, что у вас имеется 4 аудио диапазона. Эти же самые диапазоны встречаются в перечне форм.

- AudioS @ 60Hz
- AudioL @ 400Hz
- AudioM @ 1.2kHz
- AudioH @ 12.5kHz

## 10.9 Использование функции MIDI

Вы можете установить значение ноты MIDI на канал управления. Для использования этой функции необходимо установить устройство, которое может посылать ноты MIDI на Xciter (смотрите раздел MIDI подключения). **Например:** midi клавиатура.

1. Установите режим преследования диммера, как описано в разделе «Примеры генератора эффекта» на стр. 86. Но не выходите из диалогового окна эффектов.

2. На DIM в генераторе 11 должна быть запущена квадратичная волна.

3. Проверьте, чтобы DIM был по-прежнему выбран (рядом с каналом должен находиться значок <)

4. Нажмите на левую программную клавишу, расположенную рядом с DIM для перехода к перечню форм и выберите из списка один из каналов MIDI. Если вы хотите, чтобы все каналы управления реагировали на ноту, поступающую от любого канала midi, выберите опцию midi-all.

**Например:** Выберите Midi -all.

При выборе новой формы, оригинальное преследование диммера из примера прекратится.

5. Нажмите на клавиши на midi клавиатуре слева направо и посмотрите что происходит. Диммер будет открываться постепенно. В зависимости от размера клавиатуры, нота midi может начинаться с 0, а может и нет. Если нет, то вы не сможете закрыть диммер полностью.

## 10.10 Использование Мастер функции.

При нормальных условиях, можно использовать мастер кнопку интенсивности для создания вспышки при низкой установке мастер фейдера. Генератор эффекта предлагает дополнительную функцию, которую можно добавить к некоторому значению поверх базового значения при нажатии на мастер кнопку.

**Пример:** Имеется сцена с открытой шторкой и диммером на 50%. При нажатии на мастер кнопку, диммеры работают на полную и получается стробирующий свет.

1. Выберите как минимум 2 прибора одинакового типа.

2. Откройте диммер (DIM) и шторку (SHUT или STROB)

3. Установите DIM на 50%, а шторку (SHUT или STROB) оставьте открытой.

4. Перейдите в диалоговое окно эффекта из расширенного меню редактора сцены.

5. Выберите DIM и SHUT (или STROB) канал и назначьте на него номер генератора 11.

6. Нажмите программную клавишу слева от любого канала для перехода в перечень форм.

7. Выберите из перечня Mast+

8. Нажмите [CLEAR] для отмены выбора всех каналов. Выберите только канал DIM и установите его размах на 255.

9. Нажмите [CLEAR] для отмены выбора всех каналов. Выберите только канал SHUT (или STROBE) и установите его размах на значение, обычно используемое для стробирования.

10. Нажмите мастер кнопку и посмотрите, что получилось.

## 10.11 Использование функции BPM

Выше уже были рассмотрены BPM и модулирующие генераторы. Эта функция объединяет их. При выборе одной из форм BPM на канале, генератор, назначенный на это канал будет модулироваться генератором BPM (генератор 251 - 255).

1. Сделайте круг, как описано в разделе «Примеры генератора эффекта» на стр. 85. Но не выходите из диалогового окна эффектов.

2. На PAN и TILT в генераторе 11 должна быть запущена синусоидальная волна.

3. Проверьте, чтобы PAN и TILT был по-прежнему выбран (рядом с каналом должен находиться значок <)

4. Нажмите на левую программную клавишу, расположенную рядом с PAN и TILT для перехода к перечню форм и выберите из списка Vrm/2. Прибор начнет уменьшать и увеличивать круг.

5. Нажмите на кнопку [C/F] с различной скоростью и посмотрите что происходит.

Вы сделали нечто похожее на пример модулирующего генератора, но при этом вам не надо использовать одинаковые каналы для работы модулирующего генератора. Вам необходимо только выбрать эти специальные формы. Основная разница заключается в установке скорости. В модулирующих генераторах вы должны устанавливать постоянную скорость. При добавлении BPM формы, вы тотчас же получаете модулирующий генератор с зависимой от BPM скоростью. Ниже показана установка скорости различных форм BPM:

- Vrm/2: записанная скорость BPM делится на 2
- Vrm/4: записанная скорость BPM делится на 4
- Vrm/8: записанная скорость BPM делится на 8
- Vrm/16: записанная скорость BPM делится на 16







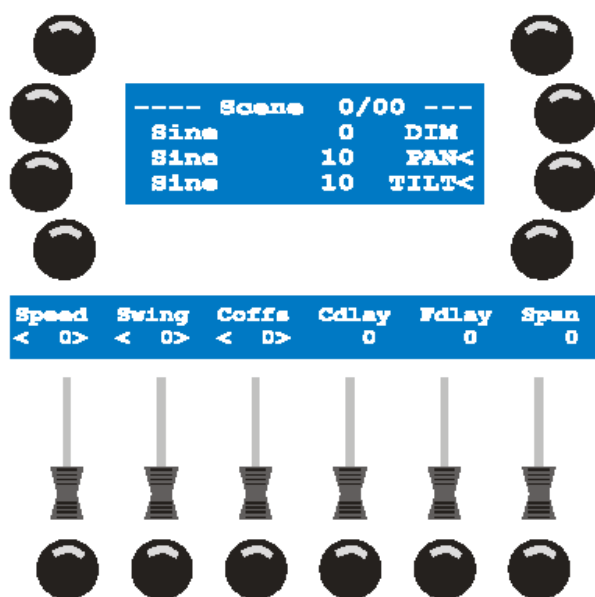
## Раздел 11. Примеры генератора эффектов

Одной из наиболее мощных функций Xciter является его генератор эффекта. В сцене или шаге может быть использовано до 255 генераторов эффекта. Они могут быть добавлены на любой канал управления. В следующих примерах будет показано создание диммера и цветового отслеживания в одиночной сцене. Некоторые из этих отслеживаний будут практически невозможны для создания с секвенициями. Параметры эффекта, позволят полностью отладить эффект или настроить существующий эффект, так что он будет иметь полностью отличающееся поведение. И конечно же вы сможете по-прежнему использовать секвенции для создания весьма специфических отслеживаний, как например движение вокруг стола.

### 11.1 Создание круга

1. Выберите как минимум 2 прибора одинакового типа
2. Проверьте, чтобы лучи выбранных приборов были видны.
3. Откройте диммер (DIM) и шторку (SHUT или STROB)
4. Активируйте каналы PAN и TILT и отрегулируйте их для создания четкой проекции (например, на пол). При сведении всех лучей в одну точку, вы сможете получить лучший результат. Также рекомендуется использовать приборы с движущимся зеркалом, а не с движущимся корпусом. Движущийся корпус при наклоне от вертикальной позиции дает фигуру в виде восьмерки.
5. Войдите в диалоговое окно эффекта из расширенного меню редактора сцены.
6. Выберите каналы PAN и TILT и назначьте на них генератор номер 10.

При назначении одинакового номера генератора на группу каналов, как PAN и TILT в данном примере, эти каналы будут иметь одинаковую скорость. Это также означает, что они всегда будут запускаться синхронно, что необходимо для создания круга. При назначении на PAN и TILT разных номеров генератора, вы добавляете к ним различные скорости. Это необходимо сделать для создания фигуры наподобие восьмерки.



7. Установите значение «Speed» (скорость) на 20 и значение «Swing» (размах) на 50. Это позволит приборам переместить в линию.

Параметр «Speed» определяет скорость перемещения. При увеличении скорости, приборы будут двигаться быстрее. При уменьшении они будут двигаться более медленно.

8. Параметр «Swing» определяет насколько далеко приборы перемещаются от одного края к другому вокруг основной позиции. При увеличении размаха, приборы будут перемещаться дальше от основной позиции. При уменьшении, они будут перемещаться ближе к основной позиции.

9. Установите опцию «Cdelay» или задержку канала на 90 градусов. Это позволит приборам перемещаться по кругу. Этот параметр работает только при выборе нескольких каналов, как pan и tilt в данном примере. С помощью опции «Cdelay» можно создать задержку между каналами вместо установки задержки для каждого канала по отдельности с помощью опции «Coffs».

10. Установите опцию «Fdelay» или задержку прибора на 180 градусов. Это приведет к перемещению каждого прибора на другую часть круга. «Fdelay» работает только при наличии нескольких выбранных приборов.

11. В большинстве случаев, желательно выполнить задержку приборов с равным интервалом на протяжении эффекта. Лучшим инструментом для этого является Span. Возможна установка span в диапазоне от 0 - 359 градусов. Установите это значение на 359 градусов, если хотите чтобы приборы были задержаны на протяжении всего эффекта. Нажмите на кнопку под span для добавления эффекта. Xciter рассчитывает задержку прибора и добавляет ее к Fdelay.

12. Нажмите [ESC] для выхода из диалога.

Конечно же вы по-прежнему сможете изменить базовое значение канала во время работы эффекта. Для панорамирования и наклона можно использовать джойстик при включенном диалоге генератора эффекта. Для регулировки базового значения других каналов, необходимо нажать на [ESC] для возврата в программатор. Для регулировки эффекта канала можно вернуться в диалоговое окно эффекта. Фактически, вы можете легко переключаться между диалоговым окном эффекта и программатором до тех пор, пока не получите нужный результат.

## 11.2 Создание чейза диммера

1. Выберите как минимум 2 прибора одинакового типа

2. Откройте диммер (DIM) и шторку (SHUT или STROB)

3. Закройте вновь диммер (DIM), но оставьте открытыми опцию шторки (SHUT или STROB), так как эффект ложится поверх них. Будет использоваться положительное направление квадратичной волны (SQR25).

4. Войдите в диалоговое окно эффекта из расширенного меню редактора сцены.

5. Выберите канал DIM и назначьте на него генератор номер 10.

6. На левой стороне вы увидите текущую форму, которая будет запущена поверх канала DIM. Это «синусоида по умолчанию». Нажмите на программную клавишу рядом с ней. Xciter показывает перечень возможных форм.

7. Используйте SCR1 для просмотра перечня до тех пор, пока не найдете опцию Sqr25. Выберите ее нажатием на соответствующую программную клавишу на правой стороне.

8. Установите значение «Speed» (скорость) на 40, а значение «Swing» (размах) на 255. Диммеры при этом будут включаться и выключаться.

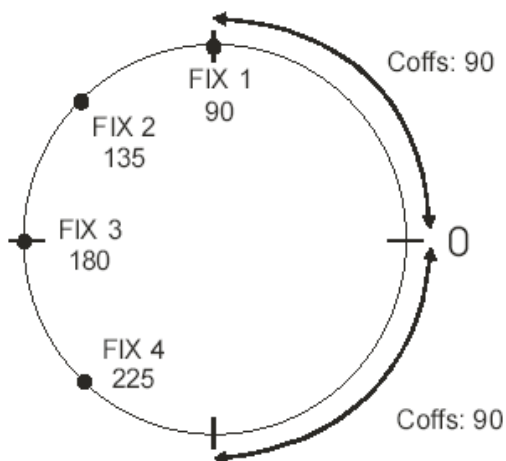
Параметр Скорости определяет скорость вспыхивания. Параметр Размах определяет максимальную интенсивность диммера. В отличие от примера с кругом, форма Sqr50 будет только перемещать канала на одно крайнее положение (в положительном направлении). При увеличении размаха, диммер при вспышке будет открываться больше. При уменьшении, диммер будет открываться меньше.

9. Установите опцию «Fdelay» или задержку прибора на 30 градусов. Это дает задержку между вспыхиваниями диммеров. Этот параметр работает только при выборе нескольких устройств. При наличии паузы генератора эффекта, вы можете создать чейз диммера за несколько секунд. Но более всего вы сможете постоянно изменять поведение чейза с помощью этого параметра. **Например:** установите значение выше для создания более редких вспышек.

10. В большинстве случаев, желательно выполнить задержку приборов с равным интервалом на протяжении эффекта. Лучшим инструментом для этого является Span. Возможна установка span в диапазоне от 0 - 359 градусов. Установите это значение на 359 градусов, если хотите чтобы приборы были задержаны на протяжении всего эффекта. Нажмите на кнопку под span для добавления эффекта. Xciter рассчитывает задержку прибора и добавляет ее к Fdelay.

11. Если приборы установлены или подвешены в ряд, можно сделать устройство сканера. Для получения этого эффекта, установите генератор эффекта в режим отскока. удерживайте кнопку SHIFT и нажмите программную кнопку, расположенную рядом с формой (Sqr25).

12. При использовании режима отскока (bounce), и отсутствии равного распределения приборов на протяжении эффекта, вы можете увидеть брешь в чейзе диммера. Xciter имеет решение для этой проблемы. Установите опцию Coffs на 90 градусов и удерживая кнопку SHIFT нажмите кнопку Полный свет под параметром Span. Это действие приведет к тому, что приборы будут распределены симметрично вокруг нулевой точки эффекта (смотрите следующую иллюстрацию). Повторите шаг 12 до тех пор, пока не получите хороший результат.



13. Нажмите [ESC] для выхода из диалога.

### 11.3 Создание цветового чейза

1. Выберите как минимум 2 прибора одинакового типа
  2. Активируйте цветовое колесо (COLW1). Перейдете к первому цвету колеса, который вы хотите использовать. Если у цветового колеса имеется область выбора цвета, рекомендуется использовать эту область.
  3. Войдите в диалоговое окно эффекта из расширенного меню редактора сцены.
  4. Выберите канал COLW1 и назначьте на него генератор номер 12.
  5. На левой стороне вы увидите текущую форму, которая будет запущена поверх канала COLW1. Это «синусоида по умолчанию». Нажмите на программную клавишу рядом с ней. Xciter показывает перечень возможных форм.
  6. Используйте SCR1 для просмотра перечня до тех пор, пока не найдете опцию Sawnt. Выберите ее нажатием на соответствующую программную клавишу на правой стороне.
  7. Установите значение «Speed» (скорость) на 20, а значение «Swing» (размах) на 40. Это позволит сделать на приборах последовательное изменение некоторых цветов на их цветовых колесах. Параметр Скорости определяет скорость чейза. Чем выше его значение, тем быстрее идет последовательное изменение. Параметр Размах определяет количество цветов начиная с начального. Так же как и Sqr25, пилообразная и треугольная волны доходят только до положительных крайних значений, установленных опцией размаха.
  9. Опция Fdlay или задержка прибора позволяет дать цветовому чейзу некоторое поведение. Попробуйте некоторые значения и посмотрите что получится. Нам кажется, что низкие задержки прибора дают более приятные чейзы.
- Имеется еще один хороший эффект - это замена цвета. Способ установки похож на описанный выше. Но необходимо использовать квадратичную волну Sqr50. Установите очень низкое значение размаха (50), так чтобы можно было выполнить только переключение между двумя цветами.



## Раздел 12. Макросы эффекта

В предыдущих двух разделах было дано описание генератора эффекта. Объединение всех этих основных форм для получения привлекательного результата может быть довольно утомительным занятием. Также много времени займет конфигурация всех параметров эффекта каждый раз при создании новой сцены.

В этом разделе дается описание макросов эффекта Xciter. Эти макросы эффектов похожи на пресеты, но не для каналов, а для параметров эффекта. При повторном использовании одинакового типа эффекта много раз, можно сохранить его в виде макроса и при необходимости вызвать. Это освобождает вас от выполнения следующих задач:

- Назначение генераторов эффекта.
- выбор форм
- Регулировка параметров
- Точная подстройка

Xciter поставляется с предварительно загруженными макросами эффекта. При их потере, можно восстановить их, загрузив резервный файл с заводскими установками по умолчанию.

### 12.1 Создание макроса эффекта

1. Создайте круг, как описано в разделе выше, но не нажимайте [ESC] для выхода из диалогового окна эффекта.

2. На PAN и TILT в генераторе 11 должна быть запущена синусоидальная волна.

3. В диалоговом окне эффекта, выберите все каналы, которые вы хотите сохранить в макросе эффекта с помощью программных клавиш, расположенных с правой стороны. Выбранные каналы обозначаются индикацией <

4. Удерживайте [SHIFT] при нажатии на клавишу [STORE].

Xciter предложит ввести имя макроса.

5. С помощью клавиш ARROW и верхнего правого колеса переместите курсор. Используйте клавиши MATRIX 11 - 20 для ввода букв и клавиши MATRIX 1- 10 для ввода цифр (10 используется для ввода 0). Для стирания знаков и вставки пробелов используются клавиши [CLEAR] и [LOAD]

6. Нажмите [ENT] для сохранения макроса, [ESC] для отмены.

### 12.2 Вызов макроса эффекта

1. Нажмите {Eff, macro} в расширенном меню редактора сцены / секвенции.

Xciter представит полный перечень макросов эффекта.

2. Для просмотра перечня используйте верхнее правое колесо.

Найдите нужный макрос эффекта.

3. Нажмите на программную клавишу, расположенную с правой стороны от имени макроса для его выбора.

**Примечание:** Устройства, которые вы выбираете при вызове макроса могут быть не теми же, которые вы использовали при создании макроса. Xciter ищет каналы управления соответствующие сохраненным в макросе.

### 12.3 Это надо знать

Макрос эффекта сохраняет только параметры эффекта на базе канала управления. Он не сохраняет информацию о приборе, такую как порядок подключения прибора и задержку прибора, так как является независимым от него.

После вызова макроса, может быть по-прежнему выполнена точная подстройка путем нажатия {Effects} в расширенном меню редактора сцены / секвенции. **Пример:** Вы можете вновь сделать назначение задержки прибора, так как макрос эффекта не сохраняет эту информацию.

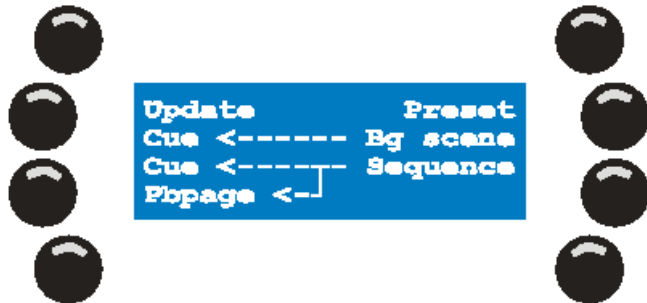
Макрос эффекта также может сохранять каналы без параметров эффекта. Для этого необходимо выбрать их в диалоговом меню эффекта перед сохранением. Это очень удобно для более быстрого программирования. **Например:** При включении в макрос диммера, нет необходимости открывать диммер (шторку) перед вызовом макроса.



## Глава 13. Сохранение в памяти

Вы наверняка заметите, что функция сохранения в память не всегда работает при первом нажатии кнопки [STORE]. Причина этого абсолютно очевидная. Если вы вносите какие-либо изменения в сцену и нажимаете кнопку сохранения, эта сцена обновляется и фиксируется в редакторе. И в этом случае вам потребуется нажать кнопку сохранения повторно для перехода к функции сохранения непосредственно в память.

На главном дисплее появляется меню сохранения.



Xciter предлагает две опции для сохранения работы. Они зависят от того, как вы планируете использовать пульт.

1. Большинство людей хотят сохранить элемент шоу и назначить его сразу же на кнопку программы или фейдер воспроизведения. При наличии множества различных элементов, это самый простой и быстрый способ работы.
2. В некоторых редких случаях, имеется шоу, в котором постоянно используется одна или более сцен. В этом случае, лучше всего сохранить эту сцену один раз в памяти и затем назначить ее на кнопки программы или фейдеры.

### 13.1 Сохранить как новую секвенцию

#### 13.1.1 Непосредственное назначение на программу.

1. В диалоговом окне сохранения, нажмите на программную клавишу {Cue} со стрелкой, идущей от {Sequence}
2. Для выбора кнопки программы, на которой вы хотите сохранить секвенцию, используйте клавиши страницы и клавиши MATRIX. Xciter отобразит текущую сцену BG на дисплее фейдера и текущую секвенцию на главном дисплее.
3. Используйте программные клавиши рядос со слотами A, B, C или D для выбора пустого слота секвенции.
4. Нажмите [ENT] для подтверждения. Xciter предложит имя по умолчанию. Если это имя вас устраивает, нажмите вновь [ENT] для подтверждения. Или удерживайте [CLEAR] до тех пор, пока все знаки не будут стерты. Используйте клавиши MATRIX для ввода нового имени. Нажмите [ENT] для подтверждения нового имени.

После подтверждения, Xciter сохраняет все сцены в редакторе на секвенцию в памяти и назначает ее на выбранную кнопку программы и слот секвенции.

При использовании в шоу одинаковой секвенции несколько раз, сохраните и назначьте ее только один раз. Вы можете назначить ее на другие программные кнопки в режиме прогона (смотрите раздел «Расширенное диалоговое окно программы» в главе «Функции режима прогона» на стр. 99). Если вместо этого, вы сохраните и назначите одинаковую секвенцию на несколько кнопок, то Xciter сохранит новый файл для каждой из этих кнопок, что приведет к излишнему расходу памяти.

#### 13.1.2 Прямое назначение на фейдер воспроизведения

1. В диалоговом окне сохранения, нажмите программную клавишу {Pbpage}, со стрелкой, идущей от {Sequence}
2. Для просмотра страниц воспроизведения используйте центральное верхнее колесо. На главном дисплее высвечивается номер текущей страницы.
3. Нажмите на кнопку Полный Свет под пустым фейдером воспроизведения для выбора позиции.
4. Нажмите [ENT] для подтверждения. Xciter предложит имя по умолчанию. Если это имя вас устраивает, нажмите вновь [ENT] для подтверждения. Или удерживайте [CLEAR] до тех пор, пока все знаки



не будут стерты. Для ввода нового имени используйте клавиши MATRIX. Нажмите [ENT] для подтверждения нового имени.

После подтверждения, Xciter сохранит все сцены в редакторе секвенции в памяти и назначит ее на выбранный фейдер воспроизведения.

При использовании в шоу одинаковой секвенции несколько раз, сохраните и назначьте ее только один раз. Вы можете назначить ее на другой фейдер в режиме прогона (смотрите раздел «Расширенное диалоговое окно программы» в главе «Функции режима прогона» на стр. 99). Если вместо этого, вы сохраните и назначите одинаковую секвенцию на несколько фейдеров, то Xciter сохранит новый файл для каждого из этих фейдеров, что приведет к излишнему расходу памяти.

### 13.1.3 Сохранение в перечень, последующее назначение

1. Нажмите в диалоговом окне сохранения {sequence}

Xciter предложит ввести имя.

2. С помощью клавиш ARROW и верхнего правого колеса переместите курсор. Используйте клавиши MATRIX 11 - 20 для ввода букв и клавиши MATRIX 1- 10 для ввода цифр (10 используется для ввода 0). Для стирания знаков и вставки пробелов используются клавиши [CLEAR] и [LOAD]

6. Нажмите [ENT] для сохранения макроса, [ESC] для отмены. Xciter сохранит все сцены в редакторе секвенции в памяти.

Для назначения уже сохраненной фоновой сцены, смотрите раздел «Расширенное диалоговое окно программы» в главе «Функции режима прогона» на стр. 99). И вновь этот способ удобен только в том случае, если вы хотите повторно использовать эту сцену на нескольких кнопках программы или фейдера. Если нет, сделайте прямое назначение для более быстрого и простого программирования

## 13.2 Сохранение как фоновой сцены

### 13.2.1 Непосредственное назначение на программу.

1. В диалоговом окне сохранения, нажмите на программную клавишу {Cue} со стрелкой, идущей от {Bg scene}

2. Для выбора кнопки программы, на которой вы хотите сохранить фоновую сцену, используйте клавиши страницы и клавиши MATRIX. Xciter отобразит текущую сцену BG на дисплее фейдера и текущую секвенцию на главном дисплее.

3. Нажмите [ENT] для подтверждения. Xciter предложит имя по умолчанию. Если это имя вас устраивает, нажмите вновь [ENT] для подтверждения. Или удерживайте [CLEAR] до тех пор, пока все знаки не будут стерты. Используйте клавиши MATRIX для ввода нового имени. Нажмите [ENT] для подтверждения нового имени.

После подтверждения, Xciter сохраняет текущую сцену в памяти и назначает ее на выбранную кнопку программы.

При использовании в шоу одинаковой фоновой сцены несколько раз, сохраните и назначьте ее только один раз. Вы можете назначить ее на другие программные кнопки в режиме прогона (смотрите раздел «Расширенное диалоговое окно программы» в главе «Функции режима прогона» на стр. 99). Если вместо этого, вы сохраните и назначите одинаковую сцену на несколько кнопок, то Xciter сохранит новый файл для каждой из этих кнопок, что приведет к излишнему расходу памяти.

### 13.2.2 Сохранение в перечень, последующее назначение

1. Нажмите в диалоговом окне сохранения {Bg scene}

Xciter предложит ввести имя.

2. С помощью клавиш ARROW и верхнего правого колеса переместите курсор. Используйте клавиши MATRIX 11 - 20 для ввода букв и клавиши MATRIX 1- 10 для ввода цифр (10 используется для ввода 0). Для стирания знаков и вставки пробелов используются клавиши [CLEAR] и [LOAD]

3. Нажмите [ENT] для сохранения макроса, [ESC] для отмены. Xciter сохранит все сцены в редакторе секвенции в памяти.

Для назначения уже сохраненной секвенции, смотрите раздел «Расширенное диалоговое окно программы» в главе «Функции режима прогона» на стр. 99). И вновь этот способ удобен только в том случае, если вы хотите повторно использовать эту секвенцию на нескольких кнопках программы или фейдера. Если нет, сделайте прямое назначение для более быстрого и простого программирования

## 13.3 Сохранение как пресета

1. В диалоговом окне сохранения, нажмите {Preset}.

Xciter предложит выбрать номер пресета.

2. Для выбора номера пресета, используйте клавиши страницы и клавиши MATRIX. Xciter отобразит

выбранный пресет на главном дисплее. Первая цифра обозначает страницу, вторая и третья - это сам пресет. Подсвеченные кнопки уже имеют назначенные на них пресеты.

3. Нажмите [ENT] для подтверждения. После подтверждения, Xciter сохраняет в памяти все значения в текущей сцене как пресет.

## 13.4 Обновление

При редактировании сцен или секвенций, вы можете только сделать их обновление, но не сохранять как новые элементы.

Нажмите {Update} в диалоговом окне сохранения для обновления отредактированной сцены, секвенции или пресета.

Эта опция доступна только при редактировании существующих тем.



## Раздел 14. Редактирование существующих элементов

С целью обеспечения сохранности вашего шоу, Xciter предоставляет возможность создания клона сцены или секвенции, которую вы собираетесь редактировать. В процессе редактирования вы будете изменять этот клон, а не оригинал. Xciter заменит оригинал отредактированным материалом, если вы выберете функцию "update" в меню сохранения (Store).

Имеется два способа редактирования элементов. Вы можете либо использовать меню редактирования по умолчанию (на вводном экране), либо использовать функцию быстрого редактирования во время шоу. Пресеты могут быть отредактированы только на вводном экране. Элементы шоу, на вводном экране могут быть только стерты.

### 14.1 Меню редактирования по умолчанию

Для вызова меню редактирования нажмите кнопку [EDIT]



#### 14.1.1 Редактирование секвенции

1. Нажмите кнопку {Sequence}.

На дисплее будет указан перечень секвенций, если таковые имеются в памяти.

2. При помощи колеса SCR1 (верхнее правое колесо) пролистайте перечень и выберите секвенцию, которую вы будете редактировать. Нажмите программную кнопку, расположенную рядом с выбранной секвенцией.

3. Нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим редактирования секвенции. Xciter изготовит клон этой секвенции и поместит его в редактор.

Нажмите кнопку [CLEAR] чтобы удалить секвенцию. Xciter запросит подтверждение выполнения этого действия.

#### 14.1.2 Редактирование фоновой сцены

1. Нажмите кнопку {BG Scene}.

На дисплее будет указан перечень фоновых сцен, если таковые имеются в памяти.

2. При помощи колеса SCR1 (верхнее правое колесо) пролистайте перечень и выберите сцену, которую вы будете редактировать. Нажмите программную кнопку, расположенную рядом с выбранной сценой.

3. Нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим редактирования сцены. Xciter изготовит клон этой секвенции и поместит его в редактор.

Нажмите кнопку [CLEAR] чтобы удалить сцену. Xciter запросит подтверждение выполнения этого действия.

#### 14.1.3 Редактирование пресета

1. Нажмите кнопку {Preset}.

2. Для выбора пресета для редактирования используйте клавиши страниц и клавиши MATRIX.

3. Нажмите кнопку [EDIT] для начала редактирования или [ESC] для отмены.

Нажмите кнопку [CLEAR] чтобы удалить сцену. Xciter запросит подтверждение выполнения этого действия.

### 14.2. Быстрое редактирование

Для использования функции быстрого редактирования, необходимо находиться в режиме программы с запущенной программой.

#### 14.2.1 Быстрое редактирование секвенции

1. Запустите программу (см. функции режима запуска (run)).
2. Перейдите в основной диалоговый режим работы с программой (см. функции режима запуска (run)). Так чтобы было видно четыре секвенции.
3. Нажмите и удерживайте кнопку [EDIT]; нажмите программную кнопку, расположенную слева от обозначения секвенции; Эта програмная кнопка обычно используется для активации / деактивации секвенции.

### **14.2.2 Быстрое редактирование фоновой сцены**

1. Запустите программу (см. функции режима запуска (run)).
2. Перейдите в расширенный диалоговый режим работы с программой (см. функции режима запуска (run)). Так чтобы было видно фоновую сцену.
3. Нажмите и удерживайте кнопку [EDIT]; нажмите программную кнопку, расположенную слева от обозначения фоновой сцены; Эта програмная кнопка обычно используется для активации / деактивации фоновой сцены.

### **14.2.3 Быстрое редактирование секвенции воспроизведения**

1. Прокрутите банки воспроизведения до тех пор, пока не увидите нужное воспроизведение (подпрограмму) для редактирования
2. Нажмите и удерживайте кнопку [EDIT]; нажмите кнопку Полный Свет , расположенную под соответствующей подпрограммой); Эта клавиша обычно используется для полного включения воспроизведения.

# Глава 15. Выполнение заданных различными режимами параметров

Прежде чем мы продолжим рассказ о функциях режима воспроизведения, убедитесь в том, что у вас запрограммировано несколько секвенций, сцен программ и сцен подпрограмм. Как минимум, вам потребуется по 5 таких параметров, чтобы изучение имеющихся ниже примеров прошло должным образом.

## 15.1 Работа с программой в основном режиме (режим воспроизведения)

1. Нажмите кнопку [CUE], находясь в стартовом окне.

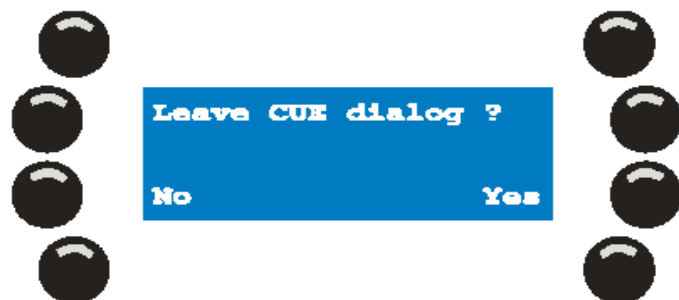
Если в этот момент вы находитесь в программаторе, вам понадобится нажать сначала кнопку [ESC] для выхода из него.

Xciter попросит выбрать программу и выведет на дисплей LCD2 настройки подпрограммы.

2. Используйте кнопки PG для выбора нужной страницы программ и кнопки MATRIX для ввода номера программы. Окно основного режима появится первым. Оно покажет вам секвенции, которые в данный момент назначены в выбранную программу. Данное диалоговое окно также предоставит вам средства управления, которые понадобятся вам для управления секвенциями в реальном времени.



3. Нажмите кнопку [CUE] снова, если желаете покинуть режим работы с программой.



Перед выходом, Xciter сделает запрос на подтверждение. Нажмите {Yes} для выхода или {No}, чтобы остаться.

Xciter прекратит выполнение всех процессов (работу программ, секвенций, доминирующих подпрограмм) и перейдет в исходный режим.

### 15.1.1 Включение – выключение секвенций

Вы можете включать и выключать каждую секвенцию отдельно. Выключение секвенции значит, что вы временно исключаете её из программы, но выключение секвенции - временное и при следующем входе в режим программы, она включается. Для предупреждения этого, можно сохранить статус включения / выключения секвенции внутри программы, нажатием на кнопку [STORE] в диалоговом окне программы.

Нажмите программную кнопку слева от секвенции для её включения или выключения. Мигающая программная клавиша обозначает запущенную секвенцию. Постоянно горящая клавиша обозначает выключенную секвенцию. Негорящая программная клавиша обозначает, что секвенция незапущена.

**Пример:** сцена программы производит включение диммера с белым светом. У вас на уровне «В» работает цветовой чейз. У этого чейза приоритет выше, чем у сцены программы (см. иерархию процессов).

Таким образом, выбранный цвет будет виден. Если вы отключите цветовой чейз, сцена программы возобладает над каналами цвета и установит по ним значения белого света.

## 15.1.2 Режим срабатывания и пошаговый режим работы секвенции

Режимы срабатывания (trigger) и пошаговый режим (step) для каждой секвенции видны всегда. Обратите внимание на индикаторы, расположенные справа от каждой секвенции.

Триггерные индикаторы:

I: Внутренний

M: Ручной

A: Аудио

B: Удары в минуту

Индикаторы пошагового режима:

>: Вперёд

| : заморозка одного снимка

• : отпускание одного снимка

<: Назад

^: Вперёд-назад

?: Беспорядочно

Может использоваться любое сочетание команд триггерного и пошагового режимов.

**Например:** по умолчанию вы видите сочетание 'I>', что означает «внутренний, вперёд».

Вы можете менять настройки триггерного и пошагового режимов каждой секвенции во время выступления.

1. Нажмите программную кнопку права от обозначения секвенции, которую вы собираетесь изменить. Xciter выведет на дисплей диалоговое окно триггерного и пошагового режимов.



2. Выберите какой-нибудь другой триггер (элемент срабатывания) при помощи программных кнопок, расположенных слева.

Вторая програмная кнопка слева переключает триггер между режимами Manual и None

3. Выберите другой пошаговый режим при помощи программных кнопок, расположенных справа.

Первая програмная клавиша переключает режим между Вперед, заморозка одного снимка и отпускание одного снимка.

3. Нажмите кнопку [ENT] для сохранения выбранных настроек.

Нажмите [ESC] для возвращения к предыдущим настройкам. Xciter вернётся к основному диалоговому окну.

При переключении между триггерами и режимами, эффект становится сразу видимым. В отличие от статуса включения /выключения секвенции, эти установки постоянно сохраняются в программе после нажатия клавиши [ENT] в диалоговом окне.

### 15.1.2.1 Триггер Internal

Xciter будет пользоваться собственным блоком синхронизации при запуске секвенций. Это значит, что секвенции будут запускаться автоматически в соответствии с заданными параметрами длительности сцен и переходов (фейдов).

### 15.1.2.2 Триггер Manual

Все секвенции, которым будет присвоен триггер Manual, перейдут в режим «разового шага» (single step) при нажатии клавиши [TILT] (смотрите раздел по работе с джойстиком). В данном режиме не воспринимается время ожидания сцены (wait time); для выполнения переходов между сценами используется только параметр времени перехода (fade time).

### 15.1.2.3 Нет триггера

Режим триггера отключается. Секвенция остается на текущем шаге, до тех пор, пока не будет вновь активирована или перехвачена секвенцией с другой программы.

### 15.1.2.4 Триггер BPM

Xciter запускает секвенцию автоматически, но вы определяете скорость или темп триггера, выраженные в BPM (биений в минуту)



1. Наступите несколько раз на [C/F] для записи нового коэффициента BPM. По умолчанию используется значение 60BPM или 1 удар в секунду.
2. Для установки счетчика биений используются клавиши MATRIX 1-15. Это значение определяет количество биений перед запуском. В этом случае, он в реальности определяет BPM для создания более медленной скорости.

### 15.1.2.5 Триггер Audio

Если вы выбираете данный элемент срабатывания, секвенция будет реагировать на удары, поступающие с четырехполосного звукового фильтра. На дисплее появится диалоговое окно триггера Audio. В этом окне вы сможете выбрать число ударов, которое должно поступить перед включением секвенции, а также на какой диапазон частот должен реагировать триггер. Уровни звукового сигнала устанавливаются в расширенном диалоговом окне программы.



1. Используйте кнопки MATRIX1-15 для выбора числа ударов. Это значение определяет количество биений перед запуском. В этом случае, он в реальности определяет биения от аудио фильтра для создания более медленной скорости
2. Используйте клавиши MATRIX 17 - 20 для выбора /отмены выбора полос в аудио фильтре. Рядом с аудио опцией появляется индикация S,L,M и H для обозначения выбранной полосы частот. Лучший результат получится при выборе только одной аудио полосы частот.

### 15.1.2.6 Пошаговый режим заморозки одного снимка

Xciter будет пользоваться собственным блоком синхронизации при запуске секвенций. Это значит, что секвенции будут запускаться автоматически в соответствии с заданными параметрами длительности сцен и переходов (фейдов). Вместо циклического возврата к первому шагу, он останавливается на последнем.

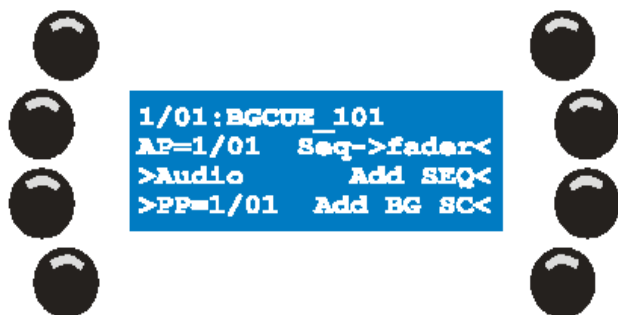
### 15.1.2.7 Пошаговый режим отпускания одного снимка

Xciter будет пользоваться собственным блоком синхронизации при запуске секвенций. Вместо циклического возврата к первому шагу, он отключается после последнего шага.



## 15.2 Работа с программой в расширенном режиме (режим воспроизведения)

Используйте кнопку [ • ] для переключения между основным и расширенным диалоговыми окнами.



В расширенном диалоговом окне отображается дополнительная информация о программе и подпрограммах (воспроизведение):

- На первой строке вы видите название и номер выбранной в настоящий момент программы. Первое число, это номер страницы, второе число, номер программы.
- Далее рядом с номером программы вы видите имя фоновой сцены, если таковая назначена.

**Например:** BGCUE\_01

- Надпись «AP» обозначает банк подпрограммы, который в данный момент высвечивается.
  - Надпись «PP» обозначает банк подпрограммы, который в данный момент подключен к программе.
- Кроме этой дополнительной информации в расширенном диалоговом окне содержатся функции управления программой и подпрограммой:
- Включение/выключение сцен программ.
  - Привязка банка подпрограммы (воспроизведения) к программе.
  - Звуковые настройки.
  - Назначение сцен подпрограмм в банки и присвоение их фейдерам.
  - Добавление или замещение секвенций.
  - Добавление или замещение фоновой сцены.

Xciter сохраняет секвенции и фоновые сцены в больших внутренних перечнях (см. философию Xciter). Вам понадобится назначать эти программы на кнопки программ (Cue) и фейдеры воспроизведения (подпрограмм/Playback) в режиме воспроизведения (run). Для этих целей и создано расширенное диалоговое окно программ.

Вам не нужно будет переключаться в основное окно для выбора других программ. В расширенном окне вы также сможете пользоваться кнопками PG и Matrix для выбора и составления других программ.

### 15.2.1 Добавление сцены программы (фоновой сцены)

При обычных условиях, вы сохраняете сцены и назначаете их непосредственно на кнопку программы. В таких случаях, эта опция не так важна. Но она может оставаться по-прежнему полезной, если вы хотите назначить существующую фоновую сцену на множество программ.

1. Нажмите кнопку {Add BG} в расширенном диалоговом окне. На экране появится перечень фоновых сцен.
2. При помощи колеса SCR1(верхнее правое колесо) выберите сцену, которую вы собираетесь добавить. Для выбора сцены нажмите программную кнопку, расположенную рядом с ней.
3. Нажмите [ENT] для подтверждения или [ESC] для отмены выполненных действий. Прибор вернётся к расширенному окну

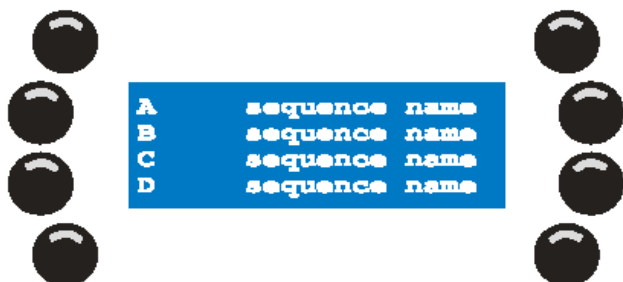
По умолчанию фоновая сцена отключена. Нажмите на верхнюю левую программную клавишу (рядом с именем сцены) для ее включения / отключения.

Как и с секвенцией, статус включения / выключения является временным, что означает, что при следующем входе в режим программы, сцена будет по умолчанию выключена. Для предотвращения этого, вы можете сохранить статус включения / выключения фоновой сцены в программе нажатием на кнопку [STORE].

## 15.2.2 Добавление секвенции

При нормальных условиях, вы сохраняете секвенции и назначаете их непосредственно на кнопку программы. В таких случаях, эта опция не так важна. Но она может быть удобна, если вы хотите назначить существующую секвенцию на множество программ.

1. Нажмите кнопку {Add Seq}, находясь в расширенном диалоговом окне. На дисплее появится перечень секвенций.



2. При помощи колеса SCR1 выберите секвенцию, которую вы собираетесь добавить. Для выбора секвенции нажмите программную кнопку, расположенную рядом с ней.

3. Выберите уровень, на котором вы собираетесь установить выбранную секвенцию, нажатием кнопки {A}, {B}, {C} или {D}. Прибор вернётся к расширенному окну и запустит секвенцию.

Если вы желаете назначить в программу ещё одну секвенцию, вам потребуется нажать кнопку [•], чтобы повторно войти в расширенное диалоговое окно и повторить шаги 1-3.

**Секвенция активируется по умолчанию.**

## 15.2.3 Удаление из программы отдельных элементов

В расширенном диалоговом окне вы можете удалять из программ только сцены программ и секвенции. В этом случае исключается возможность непреднамеренного удаления сцен программ и секвенций во время воспроизведения.

1. Находясь в расширенном диалоговом окне, нажмите кнопку [CLEAR].



2. Нажмите кнопку {A}, {B}, {C} или {D} для того чтобы убрать отдельную секвенцию с определённого уровня.

Нажмите {BG Scene} для удаления лишь фоновой сцены.

Нажмите {All Sec} для того чтобы убрать все четыре секвенции с уровней A, B, C и D.

Нажмите [ESC] для возвращения в базовое/основное окно, ничего не удаляя.

## 15.2.4 Назначение секвенций на фейдеры

При нормальном условии, вы сохраняете секвенции и назначаете их напрямую на фейдер. В таких случаях, эта опция не так важна. Но она может быть удобна, если вы хотите назначить существующую секвенцию на множество фейдеров.

1. Находясь в расширенном окне, нажмите кнопку {Seq -> Fader}. На экране появится перечень сцен подпрограммы.

2. При помощи кнопок верхнего правого колеса выберите сцену, которую вы хотите назначить.

3. Нажмите на программную кнопку справа от имени сцены для ее выбора.

4. С помощью центрального верхнего колеса прокрутите страницу подпрограмм с некоторыми неиспользуемыми фейдерами. Вы можете также использовать клавиши страниц и клавиши MATRIX для прямого выбора страницы подпрограммы.

5. Нажмите на кнопку Полный Свет, расположенную под фейдером, которая должна запустить выбранную секвенцию во время шоу.
6. Для удаления секвенции из фейдера, нажмите и удерживайте [CLEAR] при нажатой клавише Полный свет, расположенной под фейдером. Секвенция исчезнет из фейдера, но при этом она не будет стерта из памяти. Она может быть вновь использована позже. Для полного удаления, смотрите раздел «Редактирование существующей секвенции» на стр. 95.
7. Повторите шаги 2 - 6 до тех пор, пока не завершите управление банками подпрограмм.
8. Нажмите [ESC] для выхода из менеджера фейдера подпрограммы. Если были сделаны какие-либо изменения, Xciter сообщит об этом и сделает запрос на сохранение изменений.
9. Нажмите {Yes} для сохранения и выхода или нажмите [No] для выхода без сохранения.

## 15.2.5 Соединение банка подпрограмм с ведущей программой

Доминирующие подпрограммы не зависят от основных программ. Это значит, что какая бы программа не работала, в вашем распоряжении всегда один и тот же банк подпрограмм. Хотя в некоторых случаях, когда вы вызываете какую-то программу, появляется необходимость в быстром доступе к определённому банку. Прежде чем вы начнёте пользоваться данной функцией, вам потребуется назначить сцены подпрограмм в банки и присвоить их фейдерам.

**Пример:** если вы запустите программу под какую-нибудь медленную музыку, вам понадобится доминирующая подпрограмма, которая будет работать с зеркальным шаром. Вы можете присвоить данной программе некий банк подпрограмм. Когда вы запустите программу, Xciter перейдёт к банку, который вы назначили. Вы всё ещё сможете просматривать и другие банки. Если вы желаете вернуться к банку, который связан с данной программой, нажмите кнопку соответствующей программы снова.

1. Убедитесь в том, что вы находитесь в расширенном диалоговом окне.
2. При помощи кнопок ARROW или колеса SCR2 (центральное верхнее колесо) выберите банк подпрограмм, который вы собираетесь прикрепить.

Надпись «AP» (Активный Банк Подпрограммы) указывает номер банка подпрограмм, который в настоящий момент отображается на дисплее.

3. Нажмите кнопку {PP}, чтобы прикрепить выбранный в настоящий момент банк к текущей программе. Если вы намереваетесь сохранить выполненные настройки, вам понадобится сохранить настройки режима воспроизведения.

### 15.2.5.1 Аудио настройки

Аудио настройки носят общий характер, это говорит о том, что они одинаковы для всех секвенций и программ. Все секвенции, которые вы настраиваете на работу с триггером Audio, начинают реагировать на данные настройки.

В верхнем левом углу дисплея вы увидите обозначения режимов работы с графическим анализатором. Вы сможете переключаться между параметрами Signal (S) и Differential (D) при помощи программных кнопок, расположенных рядом с этими параметрами. Режим Signal означает, что вы наблюдаете действительную амплитуду поступающего с аудио фильтра сигнала. Режим Differential означает, что вы наблюдаете разности в амплитуде пиков сигналов. Наипростейшим способом установки звуковых порогов является использование графического анализатора в режиме Differential.

В верхнем правом углу дисплея вы увидите значение уровня выбранного в настоящий момент параметра.

На нижней строке указаны обозначения параметров:

- S= Sub (60 Гц)
- L= Low (400 Гц)
- M= Mid (1,5 КГц)
- H= High (12,5 КГц)

На второй строке снизу вы заметите счётчики ударов (битов) для каждой полосы частот. Значение счётчика будет возрастать на единицу при каждом поступлении звукового бита по его полосе частот. Обращайте внимание на счётчики при настройке звуковых порогов.

1. Нажмите кнопку {Audio}.



2. Нажмите [CLEAR], [LOAD], [•] и [EDIT], чтобы выбрать нужную полосу частот. Нажмите кнопку [STORE] для выполнения настройки уровня громкости.
3. Используйте колесо SCR1 (правое верхнее колесо) для настройки значения.
4. Повторите шаги 2 и 3, пока не настроите все полосы частот.
5. Нажмите кнопку [ENT] для подтверждения или кнопку [ESC] для отмены выполнения операции. Xciter вернётся к расширенному диалоговому окну.

## 15.3 Сохранение настроек режима воспроизведения

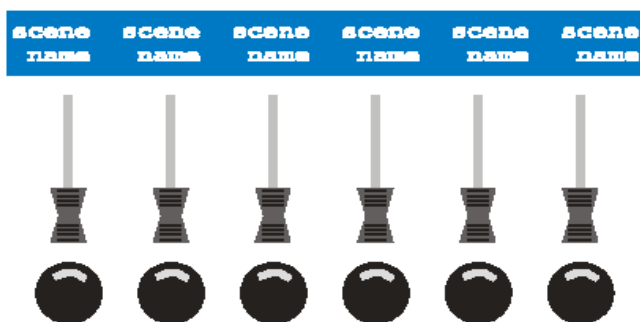
В некоторых случаях необходимо подробно сохранить изменения для некоторых установок каждой программы. Если этого не сделать, то эти эти установки будут потеряны при следующем входе в режим программы. Нажмите кнопку [STORE], находясь в базовом или расширенном диалоговом окне, чтобы сохранить текущие настройки режима воспроизведения. Будут сохранены следующие параметры:

- Активное/неактивное состояние для каждой секвенции.
- Активное / неактивное состояние фоновой сцены
- Привязка к странице подпрограммы.

## 15.4 Средства управления подпрограммами

Работая с программой (в режиме воспроизведения), Xciter отображает средства управления подпрограммой на дисплее LCD фейдера. В число средств управления подпрограммой входят:

- SMF 1-6 - шесть фейдеров под дисплеем
- SMB 1-6 - шесть кнопок полного света
- SCR2 Центральное верхнее колесо
- LCD2 - сам дисплей фейдера



Первое, что бросается в глаза, это обозначения. Это, на самом деле, названия сцен подпрограмм. Хотя вы можете вводить названия длиной до 15 знаков, 5 из них обрезаются при выводе на дисплей расположенный над фейдерами. То есть мы бы рекомендовали бы давать сценам подпрограмм соответствующие названия длиной в 10 знаков.

### 15.4.1 Включение и ввод доминирующих подпрограмм

С помощью шести фейдеров, расположенных под дисплеем фейдера, вы можете сделать перекрещивание до шести секвенций с фоновой сценой и секвенциями, запущенными в программе. То, что вы пересекаете, не обязательно должно быть полной секвенцией. **Например:** Вы хотите, чтобы вместе с кнопкой Полного Света вспыхивала лампа PAR. Просто запрограммируйте одну шаговую секвенцию с каналом диммера, открытым на полную (255 или 100%). Установите время постепенного изменения на 0 для постоянной работы и сохраните секвенцию непосредственно на фейдер воспроизведения (подпрограммы). Информация по программированию пульта дается в разделе Программные функции на стр. 63.

1. При помощи колеса SCR2 (центральное верхнее колесо) просмотрите банки подпрограмм.
2. Переместите фейдер SMF (выше отметки в 3%) с тем, чтобы активировать подпрограмму и отрегулировать параметры её влияния на выходной сигнал. Чем выше вы перемещаете фейдер, тем больше воздействие сцены подпрограммы на общий выходной сигнал. Светодиодный индикатор соответствующей кнопки SMB загорится, указывая на то, что подпрограмма активирована и зафиксирована.
3. Нажмите кнопку SMB (полный свет), чтобы ввести и вывести доминирующую подпрограмму.

## 15.4.2 Запуск секвенции и пошаговые режимы

Режим подпрограммы секвенции может быть установлен таким же образом, что и секвенции внутри программы. Нажмите и удерживайте [SHIFT] при нажатой кнопке Полный свет, расположенной под подпрограммой секвенции, которую вы хотите сконфигурировать. Появится такое же диалоговое окно, что при запуске Секвенции и пошаговом режиме программы.

## 15.4.3 Захват значения

Часто кажется, что фейдеры не отвечают сразу же. Это может быть в том случае, когда действительное значение фейдера выше или ниже текущего интенсивного значения секвенции. Это может произойти при прокручивании страниц или возврате из программатора (ручное аннулирование прибора).

Необходимо вновь вернуть текущую интенсивность на регулятор усиления. Это также называется захватом текущего значения.

Вначале это может выглядеть досадно, но это та самая функция, которая предотвращает случайную активацию подпрограмм при возврате из программатора.

## 15.4.4 Функция автоматической блокировки

В тот момент, когда вы активируете подпрограмму, она автоматически фиксируется в её текущем положении. Фиксируется, это значит, что подпрограмма не будет далее пролистываться с другими неактивными подпрограммами.

В тот момент, когда вы деактивируете подпрограмму, она также и разблокируется.

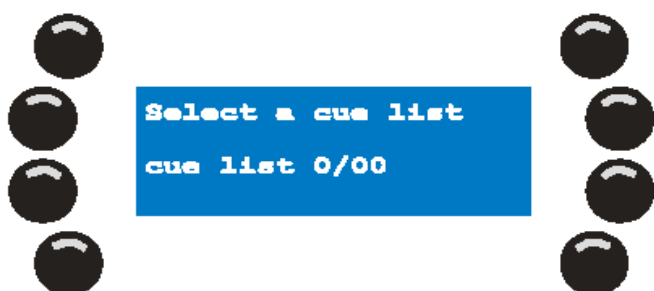
## 15.5 Перечни программ

Основное назначение перечней программ состоит в автоматическом запуске программ. Перечни программ особенно удобны при автономной работе пульта. Перечень программ использует те же программы, которые вы обычно запускаете с помощью кнопок программы. Для управления процессом автоматизации шоу можно использовать следующие опции. Перечень программ может включать до 99 шагов.

- WAIT with WT x S: Xciter ожидает x секунд перед запуском программы внутри текущего шага. Время ожидания может составлять максимум 6553,5 секунд
- FOLLOW with FT x S: Xciter запускает программу внутри текущего шага сразу и сопровождает ее на x секунд перед выполнением следующего шага. Он добавляет FT (время следования) к ST (время сцены) фоновой сцены внутри программы.
- GO: Xciter ждет нажатия правой клавиши со стрелкой перед запуском программы внутри текущего шага.
- GOTO with To = x: Xciter переходит на шаг x перечня программы. При размещении этой функции в конце перечня программы на To=1, этот перечень будет прокручиваться бесконечно.
- LOOP with Loopcount = x and To = y: Xciter переходит на шаг y перечня программ x раз перед выполнением основных шагов.
- LAMP\_ON: выполнение процедуры включения лампы для всех подключенных приборов.
- LAMP\_RESET: Выполнение процедуры обнуления для всех подключенных приборов.
- LAMP\_OFF: Выполнение процедуры выключения лампы для всех подключенных приборов.

### 15.5.1 Выбор перечня программы

1. При нажатии кнопки [CL], Xciter производит вход в режим перечня программ и выводит на дисплей базовое (основное) диалоговое окно перечня программ.



2. Для выбора перечня программ используйте клавиши страниц и клавиши MATRIX. На основном дисплее появляется номер перечня программ. Первая цифра - это номер программы, вторая - номер перечня программы на этой странице. Xciter выводит индикацию «List Empty» в том случае, если перечень программ пустой или «contains list», если он имеет содержание. Перечень программ с содержанием также имеет светящуюся клавишу с номером. При выборе перечня программ, его страница и клавиша с номером начинают мигать.

С этого момента имеется четыре опции:

- Создание нового перечня программ. Для этого необходимо выбрать пустой перечень программ.
- Запуск перечня программ. Эта опция доступна только в том случае, если был выбран перечень программ с содержанием.
- Редактирование существующего перечня программ. Для этого необходимо выбрать перечень программ с содержанием.
- Очистка перечня программ. Эта опция доступна только в том случае, если был выбран перечень программ с содержанием.

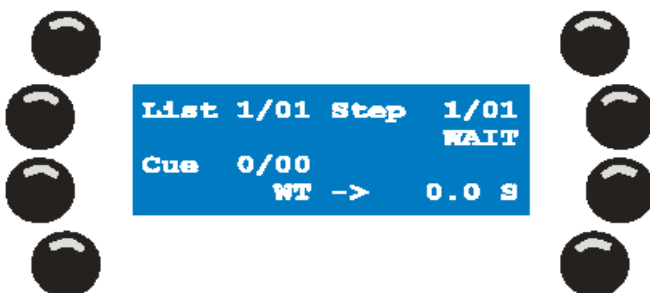
3. Нажмите [ESC] если хотите вновь выйти из режима перечня программ.

## 15.5.2 Создание нового перечня программ

1. Проверьте, чтобы был выбран пустой перечень. **Например:** выберите перечень программ 1/01
2. Нажмите [EDIT] для вызова редактора перечня программ.



3. Нажмите [LOAD] для добавления шага за последним.



Xciter добавляет пустой в перечень с опцией WAIT по умолчанию.

4. Нажмите клавишу страницы, а затем клавиши MATRIX для выбора программы, которую вы хотите добавить к этому шагу. **Пример:** выберите программу 1/01.

5. С помощью второй программной клавиши с правой стороны сделайте переключение между опциями шага: WAIT, FOLLOW, GOTO, LOOP, LAMP\_ON, LAMP\_RESET, LAMP\_OFF и GO. **Например:** Выберите опцию WAIT.

6. В зависимости от выбранной опции шага, вы можете установить различные параметры. Например WAIT идет с параметром времени ожидания (WT).

7. Нажмите программную клавишу рядом со значением параметра для его регулировки. **Например:** Нажмите {WT -> 0.0S}.

Для увеличения / уменьшения значения используйте верхнее правое колесо.

Для ввода полностью нового значения, удерживайте клавишу [CLEAR] до тех пор, пока значение не станет равным 0.0. Используйте клавиши MATRIX для ввода нового значения (10 используется для ввода 0). **Например:** введите 10 секунд.

8. Нажмите [ENT] для подтверждения или [ESC] для того, чтобы оставить значение неизменным.

9. Повторите шаги 3 - 8 до тех пор, пока не добавите все необходимые шаги.

10. Нажмите [STORE] для сохранения перечня программ в памяти. Нажмите на любую клавишу для подтверждения следующего сообщения.

11. Нажмите [ESC] для выхода из редактора перечня программ. Xciter вернется к выбору перечня программ, в котором вы сможете запустить перечень программ.

### 15.5.3 Запуск перечня программ

1. Проверьте, чтобы был выбран перечень с содержанием.
2. нажмите [CL] для запуска перечня.



После запуска перечня программ, на главном дисплее появится следующая информация.

- List: текущий перечень программ (тот, который вы уже выбрали для запуска)
- PP: страница подпрограммы, отображаемая на дисплее фейдера.
- Step: текущий шаг в перечне программ вместе с параметрами, расположенными с правой стороны. •
- Cue: программа, добавленная к текущему шагу.

3. Все переходы между шагами выполняются автоматически, за исключением шагов с опцией «GO». При появлении во второй строке дисплея надписи GO, Xciter ожидает действия со стороны пользователя. Правая клавиша со стрелкой начинает мигать. Нажмите эту кнопку для выполнения следующего шага.

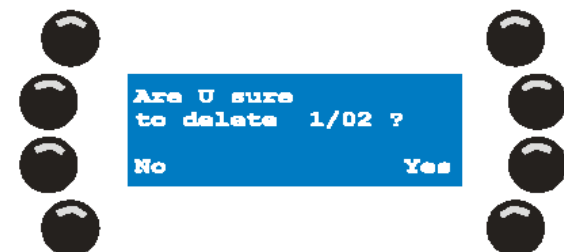
4. Нажмите [CL] в любой момент для остановки автоматизированного шоу и возврата к выбору перечня программ для запуска другого перечня.

Заметьте, что подпрограммы также доступны во время автоматизированного шоу. Так как программы запускаются в перечне, связанные страницы подпрограмм также будут привлечены. Для просмотра страниц вручную используйте клавиши MATRIX или центральное верхнее колесо.

При наличии нескольких запускаемых аудио секвенций в программах или подпрограммах, вы сможете получить доступ к аудио установкам с помощью [\*]. Аудио установки регулируются таким же образом, что и в режиме программы.

### 15.5.4 Очистка перечня воспроизведения

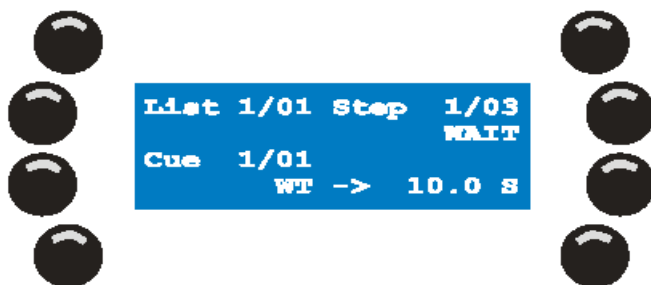
1. Проверьте, чтобы был выбран перечень с содержанием.
2. Нажмите [CLEAR] для стирания всех шагов в перечне.



3. Нажмите [Yes] для подтверждения, [No] для отмены. Xciter вернется к выбору перечня программ.

### 15.5.5 Редактирование существующего перечня программ.

1. Проверьте, чтобы был выбран перечень с содержанием. **Например:** выберите перечень программ 1/01
2. Нажмите [EDIT] для вызова редактора перечня программ.



3. Для просмотра существующих шагов используйте клавиши со стрелками или верхнее правое колесо.
4. Для создания нового шага после последнего, нажмите [LOAD] и затем выполните шаги 5 - 10.  
Для вставки шага перед текущим шагом, удерживайте клавишу [SHIFT] при нажатой [LOAD] и выполните шаги 5 - 10.  
Для стирания текущего шага, нажмите [CLEAR]. Переходите к шагу 10.
5. Нажмите клавишу страницы, а затем клавиши MATRIX для выбора программы, которую вы хотите добавить к этому шагу. **Например:** выберите программу 1/01
5. С помощью второй программной клавиши с правой стороны сделайте переключение между опциями шага: WAIT, FOLLOW, GOTO, LOOP, LAMP\_ON, LAMP\_RESET, LAMP\_OFF и GO. **Например:** Выберите опцию WAIT.
6. В зависимости от выбранной опции шага, вы можете установить различные параметры. Например WAIT идет с параметром времени ожидания (WT).
7. Нажмите программную клавишу рядом со значением параметра для его регулировки. **Например:** Нажмите {WT -> 0.0S}.
- Для увеличения / уменьшения значения используйте верхнее правое колесо.
- Для ввода полностью нового значения, удерживайте клавишу [CLEAR] до тех пор, пока значение не станет равным 0.0. Используйте клавиши MATRIX для ввода нового значения (10 используется для ввода 0). **Например:** введите 10 секунд.
8. Нажмите [ENT] для подтверждения или [ESC] для того, чтобы оставить значение неизменным.
9. Перейдите к шагу 3 до тех пор, пока не будет отредактирован весь перечень.
10. Нажмите [STORE] для сохранения перечня программ в памяти. Нажмите на любую клавишу для подтверждения следующего сообщения.
11. Нажмите [ESC] для выхода из редактора перечня программ. Xciter вернется к выбору перечня программ, в котором вы сможете запустить перечень программ.





# Глава 16. Функции прямого манипулирования

## 16.1 Управление питчем и замиранием

Второй фейдер слева, который может фиксироваться в среднем положении, является фейдером регулировки питча (высоты тона). При помощи этого фейдера вы можете управлять любыми параметрами времени (относительными) во время воспроизведения программ и при их программировании. В число параметров времени входят: длительность сцены, длительность перехода и скорость работы всех движков эффектов.

Когда фейдер находится в среднем положении (чувствуется щелчок), Xciter работает с исходными параметрами времени, установленными вами.

Нажмите кнопку [Freeze] для того чтобы незамедлительно остановить все работающие секвенции и эффекты. Отпустите для возобновления работы.

## 16.2 Функции Master, Master Flash и Black Out

Первый фейдер слева отвечает за основную регулировку уровня яркости. Используйте его для настройки относительной яркости свечения приборов и диммеров общего назначения. При работе с устройствами, не оснащёнными диммерами, Xciter предусматривает использование функции переменного значения закрытия шторы (см. библиотеку/library). Это значение передаётся на приборы указанного типа в тот момент, когда основной регулятор яркости свечения опускается ниже отметки 3%.

Нажмите кнопку [MB], для того чтобы на всех приборах и диммерах был моментально установлен их максимальный уровень яркости.

Нажмите кнопку [BO], чтобы погасить (затемнить) все приборы и диммеры.

Помните, что у вас есть возможность исключить определённые приборы из основного пакета управления и блока затемнения (см. раздел «Патч»). Приборы, у которых данные параметры установлены в патче, не реагируют на команды основного (мастер) фейдера и/или команды затемнения.

## 16.3 Кнопки DA: SMK, STRB, EXT1 и EXT2

Для настройки кнопок DA (см. раздел «Патч») требуется некоторый опыт в том смысле, что вам необходимо знать, что подключено к физическим DMX-каналам.

**Пример:** для программирования параметров прямого доступа к управляемым по протоколу DMX дымовым машинам, вам необходимо знать свойства и особенности их коммутации в цепи DMX. Помните, что у сцены DA очень высокий уровень приоритета, он даже выше, чем у программатора.

**Пример:** если вы активируете все каналы в сцене DA, эта сцена, когда вы её запустите, будет доминировать над всем в режиме воспроизведения.

- Нажмите кнопку DA, чтобы активировать сцену DA, присвоенную ей.

Сцена будет оставаться активной, пока вы удерживаете данную кнопку.

- Нажмите и удерживайте кнопку [SHIFT], нажмите кнопку DA и отпустите кнопку [SHIFT], чтобы зафиксировать сцену DA.

Нажмите кнопку DA снова, чтобы отменить действие сцены DA.



# Глава 17. Программное обеспечение для ПК

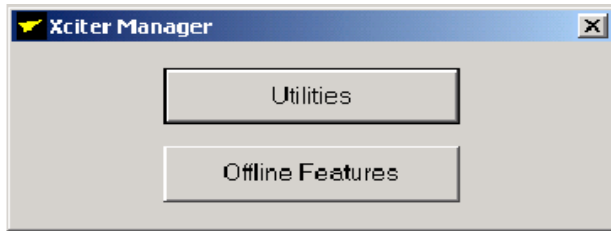
## 17.1 Запуск приложения

Щелкните два раза на иконке Martin «Xciter manager» на рабочем столе для запуска приложения.



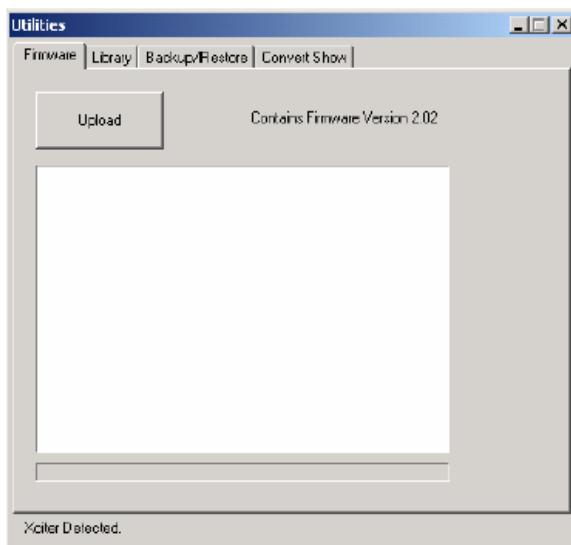
Xciter Manager

Будет предложено выбрать одну из двух опций.



## 17.2 Firmware (вшитое программное обеспечение)

1. Убедитесь в том, что Xciter подключен к компьютеру.
2. Проверьте, чтобы на Xciter была выполнена начальная загрузка.
3. Выберите раздел utilities (утилиты)
4. Перейдите на закладку страницы «Firmware»



5. Нажмите на кнопку «Upload». PC приложение начнет проверку памяти на предмет несовпадения. Если загружаемое программное обеспечение такое же, как и установленное на Xciter, то обновление пульта выполняться не будет. В противном случае, начнется обновление программного обеспечения пульта.
6. Не отключайте пульт, до тех пор, пока PC приложение не даст сообщение об успешном обновлении или ошибке. После успешного завершения обновления Xciter автоматически перезагрузится.

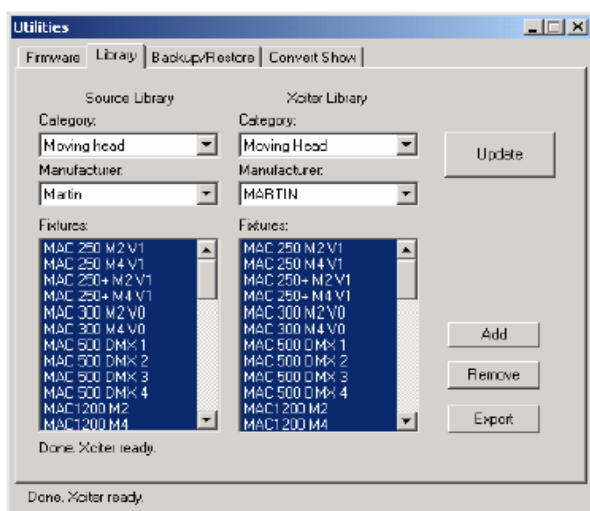
**Примечание:** Процесс обновления занимает более 5 минут.

**ВАЖНО:**

- Мы рекомендуем производить обновление программно-аппаратной части Xciter в условиях обеспечения надёжной подачи электропитания. Если во время обновления подача электропитания на Xciter будет прервана, возможно, что пульт больше не будет работать.
- После сбоя при проведении обновления НЕ ПРОИЗВОДИТЕ перезагрузку пульта, т.к. подобное действие может вывести пульт из строя.
- НЕ СЛЕДУЕТ производить загрузку одного и того же обновления снова и снова. Подобные действия способны повредить аппаратную часть пульта.

## 17.3 Библиотека

1. Убедитесь в том, что Xciter подключен к компьютеру.
2. Проверьте, чтобы на Xciter была выполнена начальная загрузка.
3. Выберите раздел *utilites* (утилиты)
4. Перейдите на закладку страницы «Library»



Xciter начнет загрузку перечня библиотек из Xciter. Это займет некоторое время, зависящее от количества приборов в библиотеке.

### 17.3.1 Добавление описания устройства

1. Выберите категорию и производителя из библиотеки Xciter. Выберите описание прибора в левом окне.
2. Нажмите кнопку с надписью “Add” для того чтобы добавить выбранное описание(я) в правое окно. Если данное описание прибора уже имеется в библиотеке, программа выдаст соответствующее предупреждение. Нажмите кнопку “Yes”, для того чтобы переписать имеющееся описание, или кнопку “No” для того чтобы отменить выполнение данной операции.
3. Повторите шаги 1 - 3 до тех пор, пока не будут добавлены все нужные назначения приборов. Рекомендуется не переполнять память ненужными приборами. Чрезмерно длинный перечень приборов приведет к замедлению работы с приложением библиотеки.
4. Нажмите «Update» для начала загрузки назначений на Xciter. После успешного завершения обновления, Xciter вновь загрузит перечень библиотеки.

### 17.3.2 Удаление описания устройства

1. Выберите категорию и производителя из библиотеки Xciter. Выберите описание прибора в левом окне.  
2. Нажмите кнопку с надписью "Remove" для того чтобы добавить выбранное описание(я) в правое окно. Если данное описание прибора уже имеется в библиотеке, программа выдаст соответствующее предупреждение.

Нажмите кнопку "Yes", для того чтобы переписать имеющееся описание, или кнопку "No" для того чтобы отменить выполнение данной операции.

Нажмите «Yes to all» для удаления всех назначений. Сообщение более не появится.

Нажмите «Cancel» если вы хотите выйти без удаления назначений.

3. Повторите шаги 1 - 3 до тех пор, пока не будут удалены все нужные назначения приборов.

4. Нажмите «Update» для начала удалений назначений с Xciter. После успешного завершения обновления, Xciter вновь загрузит перечень библиотеки.

### 17.3.3 Экспорт в библиотеку

У вас есть возможность экспорта описания прибора из внутренней библиотеки Xciter в библиотеку компьютера.

1. Выберите описание прибора, которое вы будете экспортировать.

2. Нажмите кнопку с надписью "Export".

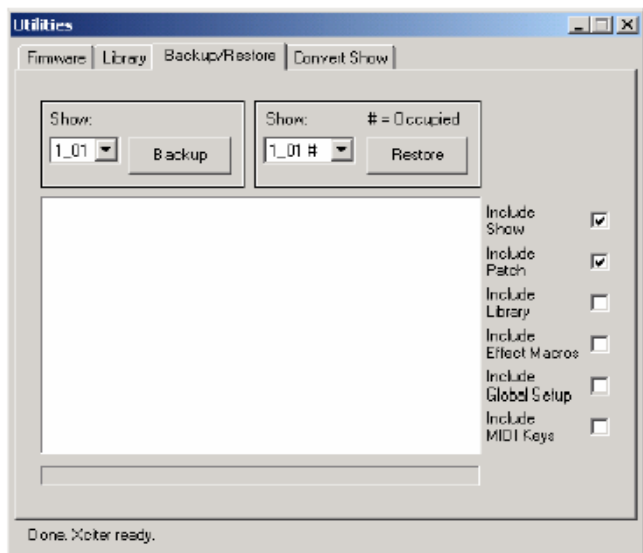
Приложение поместит описания приборов в папку "library". НИЧЕГО не меняйте в структуре этой папки. В противном случае, менеджер библиотеки не сможет работать должным образом и вам понадобится переустановка программного обеспечения.

## 17.4 Резервное сохранение / Восстановление

Используйте данное приложение для резервного сохранения всей структуры данных пульта Xciter на вашем компьютере. Если что-то случится с вашим шоу, вы сможете его восстановить, используя последнюю резервную копию.

1. Убедитесь в том, что Xciter подключен к вашему ПК.

2. Запустите приложение "Backup / Restore".



## 17.4.1 Резервное сохранение

1. Выберите шоу, для которого вы хотите сделать резервное сохранение из ниспадающего списка, расположенного рядом с кнопкой backup (резервное сохранение). Отображаются только шоу с содержанием.
2. Нажмите на кнопку «Backup».
3. Появится диалоговое окно. По умолчанию, для имени, система использует дату и время. Это имя может быть изменено.
4. Нажмите «Save» для продолжения или «Cancel» для остановки процесса.
5. Приложение начнет резервное сохранение файлы. Не прерывайте этот процесс до тех пор, пока приложение не выдаст сообщение об успешном сохранении, в противном случае, сохраняемые файлы могут быть повреждены.

**Примечание:** По умолчанию, файл сохраняется в папке «Мои документы».

**Примечание:** Файлы шоу и патча сохраняются по умолчанию. Вы можете выбрать информацию, включаемую в резервный файл отключив / включив опции, расположенные с правой стороны окна приложения.

## 17.4.2 Восстановление

1. Выберите шоу из ниспадающего списка, расположенного рядом с кнопкой restore (восстановление). Шоу с содержанием будут помечены значком #.
2. Нажмите на кнопку «Restore». Если выбранное шоу уже имеет содержание, приложение сделает запрос о его замене.
3. Нажмите «Yes» для подтверждения или «No» для остановки процесса.
4. Появится диалоговое окно. Отображается содержимое последней выбранной папки. Выберите файл резервного сохранения, который вы хотите восстановить.
5. Нажмите «Open» для использования этого файла или «Cancel» для остановки процесса. Если резервный файл был сделан в другой версии приложения, то могут быть сделаны некоторые преобразования.
6. Приложение начнет восстановление. Не прерывайте этот процесс, до тех пор, пока приложение не сообщит об успешном завершении восстановления, в противном случае, восстановление может быть неполным и шоу будет повреждено.

**Примечание:** Файлы шоу и патча восстанавливаются по умолчанию. Вы можете выбрать информацию, включаемую в восстановление отключив / включив опции, расположенные с правой стороны окна приложения.

## 17.5 Автономные функции (Offline features)

Автономные функции являются удобным инструментом для просмотра выхода DMX и информации экспорта с пульта.

1. Проверьте, чтобы Xciter был подключен к компьютеру.
2. Проверьте, чтобы была сделана начальная загрузка Xciter
3. Выберите раздел автономных функций.
4. Попробуйте различные инструменты, расположенные на странице.

# Спецификация – Xciter

## Габариты

Дина x Ширина x Высота: 483 x 265 x 120 мм

Масса: 4,65 кг

## Питание мощности

Рабочий диапазон: 90 - 250 В (переменный ток), 50-60 Гц

Максимальная мощность: 15 Вт

## Производительность обработки данных

Микроконтроллер Infineon класса High-End, 40 МГц

Оперативная память 2 Мб

Накопительная память 8 Мб

Отдельный процессор для обслуживания процессов ввода/вывода

## Интерфейсы

1 x DMX in (вход) (5P XLR «папа»)

1 x DMX out (выход) (3 & 5P XLR «мама»)

1 x MIDI in (вход) (DIN5 «мама»)

1 x MIDI out (выход) (DIN5 «мама»)

1 x MIDI through (сквозн.) (DIN5 «мама»)

1 x USB slave port (USB B)

1 x audio in (аудио вход) (5 мм моно джек)

1 x Встроенный микрофон

1 x IIC порт расширения (DIN5 «мама»)

## Средства управления

Кнопка включения питания с функцией 2-секундной задержки

Основной фейдер для регулировки общего уровня яркости света

Основная кнопка функции Flash

Кнопка общего затемнения (Black-out)

Фейдер Pitch с фиксацией в центральном положении, служит для регулировки параметров времени секвенции во время воспроизведения

Кнопка замирания Freeze

Шесть фейдеров и флэш-кнопок для управления параметрами и непосредственного доступа к сценам во время воспроизведения

Программируемые кнопки для работы с дым-машинами (smoke), стробоскопами (strobe) и другими приборами (extra 1 и 2)

ЖК-дисплей, 40 x 2 символа, с подсветкой синего цвета, служит для отображения меню и диалоговых окон

Колесо джойстика для листания страниц фейдеров

ЖК-дисплей, 20 x 4 символа, с подсветкой синего цвета, служит для отображения меню и диалоговых окон

Восемь программных кнопок для выбора элементов управления на дисплее

Колесо джойстика для листания перечней и входных данных

Кнопки ESC и ENTER для работы с меню и диалоговыми окнами

Кнопка Dim для выполнения непосредственного доступа к каналам диммеров

Кнопка Fix управления приборами

Кнопка Cue для запуска отдельных программ

Кнопка Cue list включения перечней программ

Восемь кнопок Page для выбора страниц программ и групп приборов

20 кнопок общего назначения для выбора программ, приборов и входных данных

Кнопка Shift для доступа ко вторым функциям отдельных кнопок

Кнопки Previous и Next, используемые в пошаговых действиях, для ввода данных, навигации

Джойстик управления поворотом/наклоном со встроенной кнопкой переключения режимов coarse/fine (грубо/точно)

Кнопка Pan exclude (исключение поворота)

Кнопка Tilt exclude (исключение наклона)

Кнопка Home для установки всех приборов в исходное положение

Мягкая подложка под кисть руки

Разъём USB A под настольное освещение

Разъём USB B для подключения к ПК

## Средства программирования



20 приборов по 48 каналов (максимум) – общее число каналов 512  
40 диммеров по 48 каналов (максимум) - общее число каналов 512  
Встроенная библиотека приборов Martin  
Редактор для создания ваших собственных профилей приборов  
160 программ по 4 одновременно работающих секвенции  
До 160 перечней программ (функции go, chase, wait)  
Встроенная функция диммера  
Эффекты поворота/наклона с эффектами синхронизации  
Относительный и абсолютный режимы работы  
Шесть доминирующих сцен, вводимых вручную во время воспроизведения шоу  
20 пресетов  
Режимы включения секвенций: по внутреннему блоку синхронизации, вручную, по звуку (4-полосные, настраиваемые уровни), BPM (с режимом записи)  
Дополнительные функции для работы с секвенциями: forward, backward, bounce, random (вперёд, назад, вперёд-назад, беспорядочно)  
Функция автоматического запуска с включением ламп  
Возможность экспорта/импорта шоу, библиотек посредством USB-соединения с ПК

#### **Комплектация**

Руководство пользователя  
5-метровый кабель с 3-контактным разъёмом XLR  
Разъём-заглушка XLR  
3-контактный 1,5-метровый сетевой кабель IEC  
Информация для оформления заказов  
Xciter ctrl; 90-260V, 50-60Hz: P/N 90736000