

FROG 2



РУКОВОДСТВО ПО БЫСТРОМУ СТАРТУ FROG 2

Если для питания консоли используется мобильный или временный трехфазный источник питания, мы рекомендуем, чтобы штепсель питания консоли был отсоединен до подключения или отключения этого источника. Если консоль будет подключена к двум различным фазам, произойдет серьезное повреждение.

Этот прибор разработан для использования только в качестве световой консоли, он не предназначен для любого другого назначения. Он должен быть использован только квалифицированным, обученным персоналом или под его непосредственным руководством.

Zero88 оставляет за собой право вносить изменения в описанное в данном руководстве оборудование без предварительного уведомления

Федеральная комиссия по связи (ФКС)

Это оборудование протестировано, и оно соответствует ограничениям для цифровых устройств Класса А, в соответствии с частью 15 правил ФКС. Эти ограничения разработаны для обеспечения разумной защиты от вредных помех при работе оборудования в коммерческой среде.

Этот прибор генерирует, использует и может излучать энергию в виде радиоволн и, если он не смонтирован и не используется в соответствии с инструкциями руководства, может вызывать губительные помехи в радиосвязи. Эксплуатация данного оборудования в жилой зоне может вызвать недопустимые помехи, в этом случае пользователь должен будет устранить помехи за свой счет.

Document Ref : IM 8245

Issue 3 – April 2008

Software Version 3.0

© Zero 88 2008

Zero 88

Usk House
Llantarnam Park
Cwmbran
NP44 3HD
United Kingdom

Тел.: +44 (0)1633 838088 *

Факс: +44 (0)1633 867880

e-mail: sales@zero88.com

Web: www.zero88.com

* Круглосуточный автоответчик

1. Введение

Это руководство предназначено для того, чтобы дать вам представление о шагах, необходимых для подготовки консоли к программированию. Это не значит, что оно заменяет руководство по эксплуатации, но вполне сможет служить пошаговой инструкцией по первоначальной установке. По мере углубления Вашего опыта работы с консолью Вы сможете найти свой собственный способ конфигурирования консоли.

2. Начало работы

Перед включением консоли необходимо подсоединить к ней все периферийное оборудование, которое Вы будете использовать. Консоль осуществляет поддержку PS2- или USB-клавиатуры и мыши, двух VGA-мониторов (или сенсорных экранов) и освещения консоли (Littlelite) при помощи 3-контактного разъема XLR. Они должны быть подсоединены до включения питания, т.к. подсоединение уже после включения питания может привести к повреждению ПО или оборудования.

Подключив все необходимое периферийное оборудование, включите консоль, используя выключатель на задней панели. У внешнего источника питания имеется отдельный выключатель, так что, если Вы не наблюдаете немедленной реакции, проверьте, что оба выключателя питания находятся в положении ON, а к внешнему блоку питания подключен провод.

При включении консоли, запускается загрузочная подпрограмма, и по истечении короткого промежутка времени Вам будет показан основное окно, как показано ниже:



3. Установка консоли

Перед тем, как Вы начнете программировать сцены и т.д., Вам потребуется произвести установку консоли.

Нажмите кнопку SETUP для отображения окна Setup Window на сенсорном экране или мониторе.

Режим Setup предназначен для того, чтобы дать Вам возможность доступа к ключевым установкам Frog 2, и чтобы у Вас не было необходимости входить в режим установок во время представления. Однако этот режим используется также для сохранения и загрузки файлов шоу и обновления программного обеспечения консоли.

4. Добавление приборов

После входа в окно Setup первая задача, которую Вам необходимо выполнить – произвести при-

вязку приборов из Вашего комплекта в соответствии с имеющейся таблицей приборов. Эта операция объясняет консоли, сколько приборов каждой модели Вы имеете, позволяя консоли загрузить корректные параметры в память.

Нажмите кнопку [Add Fixtures] на сенсорном экране. На нем отобразится окно Fixture Schedule (таблица приборов):



Левый столбец в этом окне позволяет Вам выбирать производителя прибора.

Прокрутите список или используйте клавиши управления курсором для выбора требуемого производителя (например, MARTIN).

Нажмите кнопку с правой стрелкой для перемещения курсора к прибору в правом столбце.

Прокрутите список или используйте клавиши управления курсором для выбора требуемой модели прибора (например, MAC 250).

Нажмите кнопку SET для ввода значения в поле количества (Qty). Введите количество требуемых приборов, затем нажмите кнопку ENTER.

Вы можете затем повторить вышеописанную процедуру для добавления других приборов в ваш комплект.

После добавления в таблицу всех требуемых приборов нажмите кнопку [OK]. Затем Вы будете возвращены в область Patch окна Setup.

Замечание – Модели приборов

Если требуемая модель прибора отсутствует в библиотеке приборов, сохраненной в консоли, Вы можете импортировать модель прибора – см. подробности в главе «Установка» Руководства по эксплуатации.

5. Привязка приборов к каналам

После добавления световых приборов в таблицу следующим шагом является их привязка к каналам.

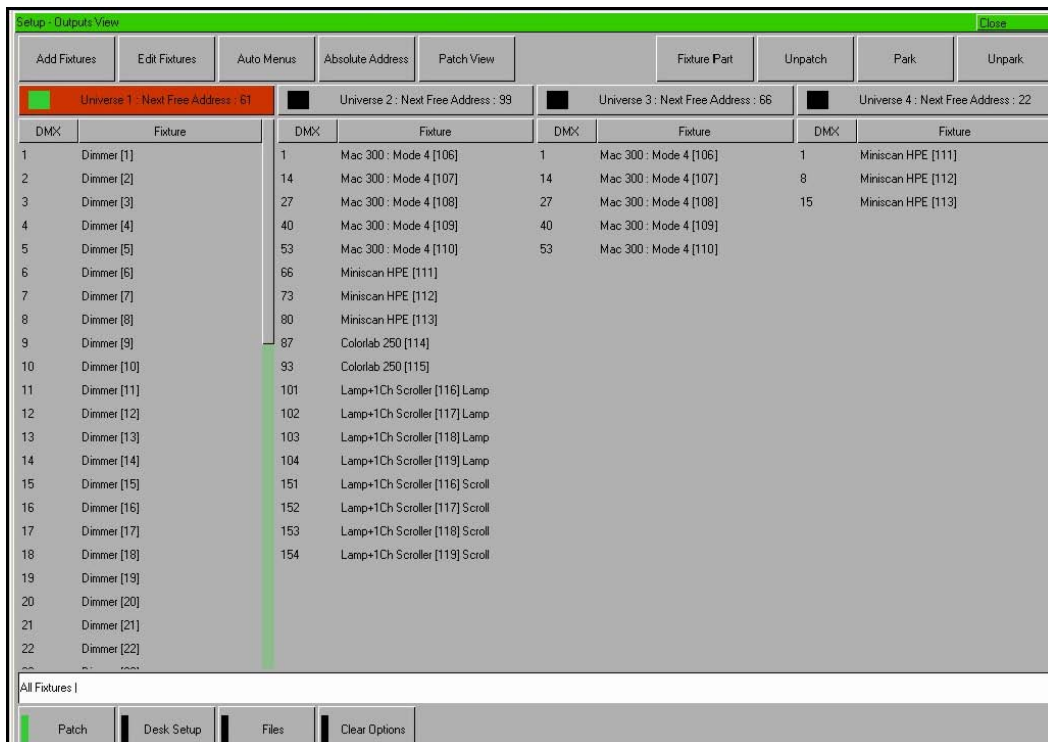
Привязка рассказывает консоли, какой прибор располагается по какому стартовому DMX-адресу.

Консоль Frog 2 имеет четыре выходных DMX-шины, пронумерованные от 1 до 4.

Очень важно убедиться, что вы привязали световые приборы к правильной DMX-шине.

Окно привязок может отображать привязку в трех различных видах на экране монитора (Outputs - выходы, Fixtures – приборы и Channels - каналы). Вид по умолчанию – вид Outputs (см. ниже).

Выберите вид Outputs окна привязок и выберите DMX-шину, с которой хотите работать, кликнув на соответствующую шину в окне Patch Window:



5.1 Привязка к каналам групп световых приборов

Для привязки целой группы световых приборов (например, всех MAC 250) последовательно, начиная со стартового адреса, нажмите кнопку GROUP, выберите группу в панели инструментов на сенсорном экране, нажмите кнопку «@», введите стартовый DMX-адрес и нажмите ENTER.

Например: GROUP [MAC 250] @ 101 ENTER

5.2 Привязка индивидуальных световых приборов

Для привязки индивидуальных приборов (например, первого MAC 500) к определенному стартовому адресу нажмите кнопку GROUP, выберите группу из панели инструментов на сенсорном экране, выберите требуемый прибор, нажмите кнопку «@», введите стартовый DMX-адрес и нажмите ENTER.

Например: GROUP [MAC 500] 1 @ 274 ENTER

5.3 Привязка по номеру прибора

Если Вы присвоили каждому световому прибору индивидуальный номер в окне Edit Fixtures, Вы можете пропустить часть команды, касающуюся выбора группы и просто адресоваться к приборам по их индивидуальным номерам.

Например: 301 @ 146 ENTER

5.4 Привязка к определенной шине

Световые приборы могут также быть привязаны к определенной шине путем включения номера шины в команду. Например, для привязки приборов MAC 250 к Шине 3 по адресу 201 введите следующую команду:

GROUP [MAC 250] @ 3/201 ENTER

5.5 Снятие привязки приборов

Если при привязке к каналам происходит ошибка, для отмены команды привязки к каналам вместо ENTER может быть использована программная клавиша [Unpatch]. Например:

GROUP [MAC 250] 1 THRU 5 @ 1 UNPATCH

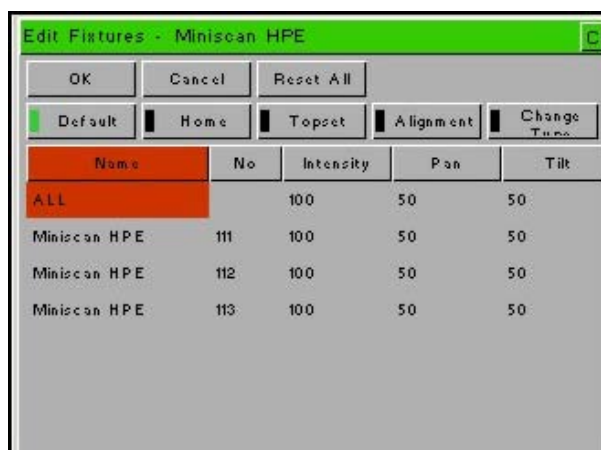
6. Редактирование световых приборов

Окно Edit Fixtures позволяет Вам выполнить следующие действия над приборами в таблице приборов:

- Наименование отдельных приборов
- Присваивание номеров пользовательских приборов
- Редактирование значений параметров по умолчанию
- Редактирование «домашних» значений параметров
- Редактирование максимальных значений параметров
- Редактирование ориентации Pan и Tilt световых приборов
- Изменение модели светового прибора
- Функции привязки к каналам

6.1 Окно Edit Fixtures

Нажмите кнопку [Edit Fixtures] на сенсорном экране или мониторе. На сенсорном экране и мониторе отобразится окно Edit Fixtures:



Для производства изменений в отдельных приборах или целой группе приборов, в первую очередь, выберите группу приборов.

Имя группы отобразится в заголовке окна. Нажимайте кнопку GROUP до тех пор, пока требуемая группа не отобразится в заголовке окна сенсорного экрана. Теперь все приборы из этой группы отображаются в окне Edit Fixtures.

Используйте программные кнопки [Default], [Home], [Topset] и т.д. для отображения данных требуемых приборов.

Используйте клавиши управления курсором для перемещения к индивидуальному полю для редактирования или используйте строку ALL для редактирования всех приборов в группе выбора. Нажмите SET для входа в поле, отредактируйте значение, затем нажмите ENTER. После произведения всех изменений нажмите кнопку [OK] для возврата к окну Patch.

6.2 Присваивание имен приборам

Используйте клавиши управления курсором для перемещения курсора в столбец Name требуемого прибора и затем нажмите кнопку SET. Введите имя прибора при помощи внешней клавиатуры, затем нажмите кнопку ENTER.

6.3 Нумерация приборов

Каждый прибор имеет свой собственный номер. По умолчанию, первый прибор в каждой группе имеет номер 1, затем номера последовательно возрастают в соответствии с количеством световых приборов в группе.

Стоит потратить определенное количество времени, обдумав нумерацию Ваших приборов. Один из методов нумерации световых приборов состоит в том, чтобы дать каждой группе приборов индивидуальный стартовый номер.

Строка ALL позволяет Вам производить изменения, которые действуют на всю группу приборов.

Используйте клавиши управления курсором для перемещения курсора в строку «ALL» и столбец «No» и затем нажмите кнопку SET. Введите номер для первого светового прибора в группе и нажмите ENTER.

Например, выберите группу приборов «MAC 500» и введите 501 в строке «All» и столбце «No». Приборы MAC 500 будут пронумерованы 501, 502, 503 и т.д.

6.4 Редактирование значений по умолчанию, «домашних» и максимальных значений

Нажмите кнопку [Default] / [Home] / [Topset]. Используйте клавиши со стрелками для перемещения курсора в требуемый столбец выбранного светового прибора и затем нажмите кнопку SET. Введите требуемое значение, используя внешнюю клавиатуру или номерную клавиатуру на лицевой панели консоли, затем нажмите ENTER.

6.5 Ориентация световых приборов

Нажмите кнопку [Alignment]. Используйте клавиши со стрелками для перемещения курсора в требуемый столбец выбранного светового прибора и затем нажмите кнопку SET. Используйте клавиши со стрелками для перемещения к столбцу «Invert P», «Invert T» или «P/T Swap» требуемого прибора и затем нажмите кнопку SET. Используйте левую и правую стрелки для переключения между значениями. Нажмите кнопку ENTER.

6.6 Изменение модели светового прибора

Нажмите кнопку [Change Type]. Выберите кнопку [Change] для требуемого прибора или кнопку [Change] в строке «ALL» для изменения всех выбранных приборов.

Выберите производителя, модель прибора и его режим (при необходимости) при помощи сенсорного экрана или всплывающего окна на мониторе и подтвердите операцию изменения модели.

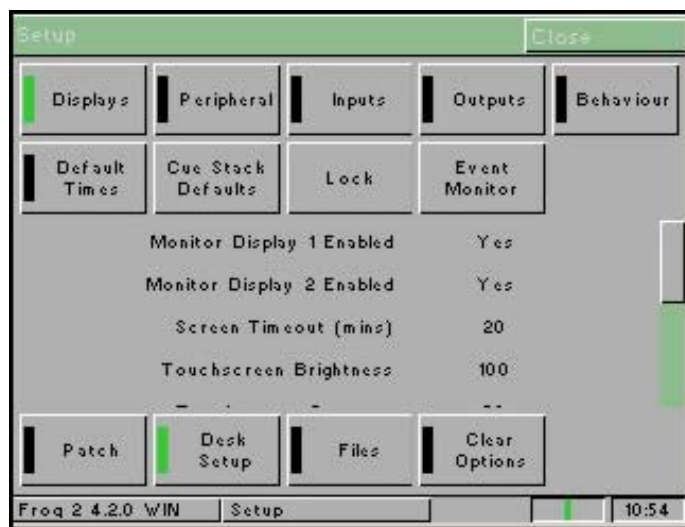
6.7 Функции привязки к каналам

Нажмите кнопку [Patch]. Теперь Вы можете осуществить привязку к каналам, произвести перепривязку или снять привязку для выбранных приборов. Подробности по доступным функциям привязки смотрите в секции «Установка» Руководства по эксплуатации.

7. Установка консоли

Функция установки консоли (Desk Setup) позволяет Вам конфигурировать или настроить на собственный вкус установки консоли в соответствии с Вашими собственными требованиями.

Эта функция поделена на несколько различных секций, доступ к которым производится путем нажатия соответствующей программной кнопки на сенсорном экране:



Перечень параметров установки консоли приведен ниже. За подробностями по различным параметрам обращайтесь к главе «Установка» в Руководстве по эксплуатации.

- **Displays (дисплей)** – Отображает, какие подключены мониторы; регулирует тайм-аут, яркость и контрастность сенсорных экранов; производит перекалибровку сенсорных экранов; регулирует яркость лампы консоли.
- **Peripheral (периферийное оборудование)** – Позволяет мыши или трекболу управлять параметрами положения pan и tilt; отображает программную клавиатуру на сенсорном экране; регулирует чувствительность колес.
- **Inputs (входы)** – Устанавливает тайм-код по SMPTE и MIDI Timecode; конфигурирует CAN-порт; устанавливает время; устанавливает дату.
- **Outputs (выходы)** – Привязывает DMX-шину к выходному DMX-разъему.
- **Behaviour (поведение)** – Содержит отдельные настройки параметров; Page Holdover if Active; Confirm Overwrites; действия определяемых пользователем фейдеров и кнопок; связывает определяемые пользователем фейдеры страницы воспроизведения.
- **Default Times (время по умолчанию)** – Устанавливает время задержки и перехода по умолчанию для каждого атрибута (интенсивность, цвет, форма луча, положение) для всех вновь записываемых сцен.
- **Cue Stack Defaults (значения по умолчанию для стека сцен)** – Устанавливает параметры по умолчанию для всех новых стеков, включая модификаторы timecode и chase
- **Lock (блокировка)** – Блокирует консоль, изменяет код блокировки (PIN).
- **Event Monitor (мониторинг событий)** – Отображает каждое действие лицевой панели (движение слайдера, нажатие кнопки и т.д.)

8. Сохранение шоу

Консоль Frog 2 через определенные интервалы времени будет сохранять шоу автоматически в свою внутреннюю память.

Возможно производить резервные копирования данных шоу на USB-носитель (например флэш-карту, поставляемую с Вашим Frog 2) или на записываемый CD.

Нажмите кнопку [Files] на сенсорном экране или на мониторе.

Нажмите кнопку [Save Show] для входа в окно Save Show.

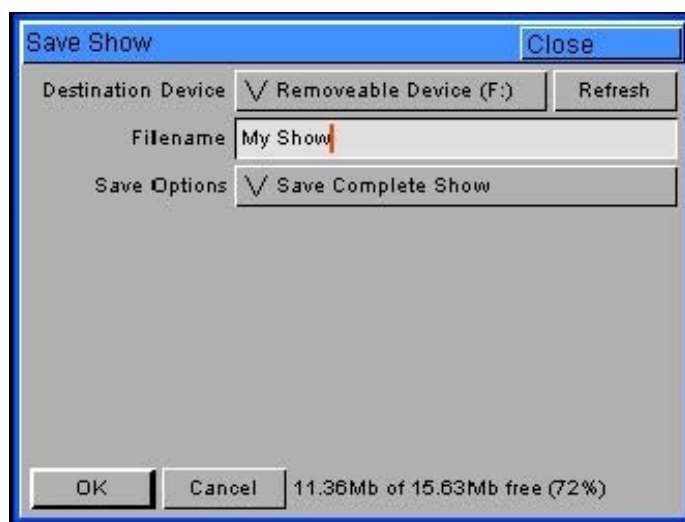
Нажмите кнопку устройства назначения (Destination Device) для выбора требуемого устройства.

Наберите имя шоу в поле имени файла (Filename).

Убедитесь, что Вы выбрали корректный параметр сохранения (по умолчанию = Save Complete Show – сохранить полное шоу).

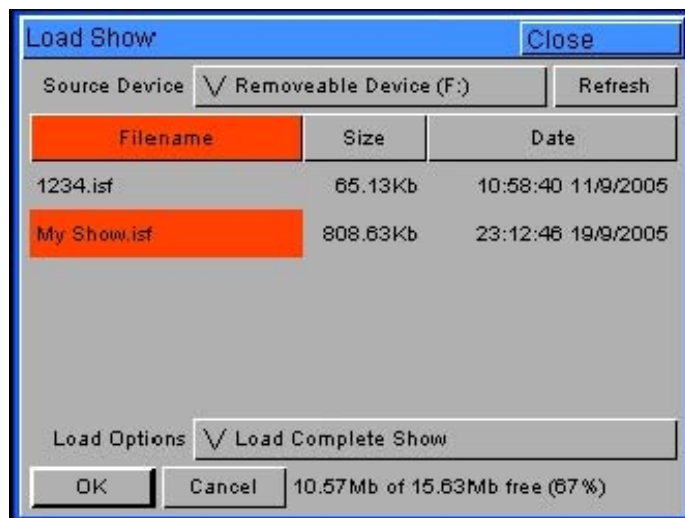
Нажмите кнопку [OK].

По истечении нескольких секунд шоу будет сохранено.



9. Загрузка шоу

Шоу могут быть загружены в Frog 2 либо с CD, либо с USB-носителя. Вставьте или подсоедините носитель, содержащий шоу. Нажмите кнопку [Files] на сенсорном экране или мониторе. Нажмите кнопку [Load Show] для входа в окно Load Show. Нажмите кнопку устройства источника (Source Device) для выбора требуемого устройства. На сенсорном экране появится список файлов шоу, хранящихся на данном носителе. Используя клавиши управления курсором, выберите файл шоу, который Вы желаете загрузить. Убедитесь, что Вы выбрали корректный параметр загрузки (по умолчанию = Load Complete Show – загрузить полное шоу). Нажмите кнопку [OK] для загрузки шоу. Консоль загрузит шоу в память, и Вы будете возвращены в основное окно.



10. Функции очистки

Эта секция позволяет Вам очищать (удалять) различные компоненты, из которых состоит файл шоу (т.е. стеки, группы, палитры, пользовательские фейдеры и кнопки и т.д.). Подробную информацию смотрите в разделе «Установка» Руководства по эксплуатации.

11. Выход из режима установки

После того, как Вы закончили изменения установок нажмите кнопку [Close] в верхнем правом углу окна Setup screen для выхода из режима установок. Вы будете возвращены в основное окно.

12. Окно программирования (Program Window)

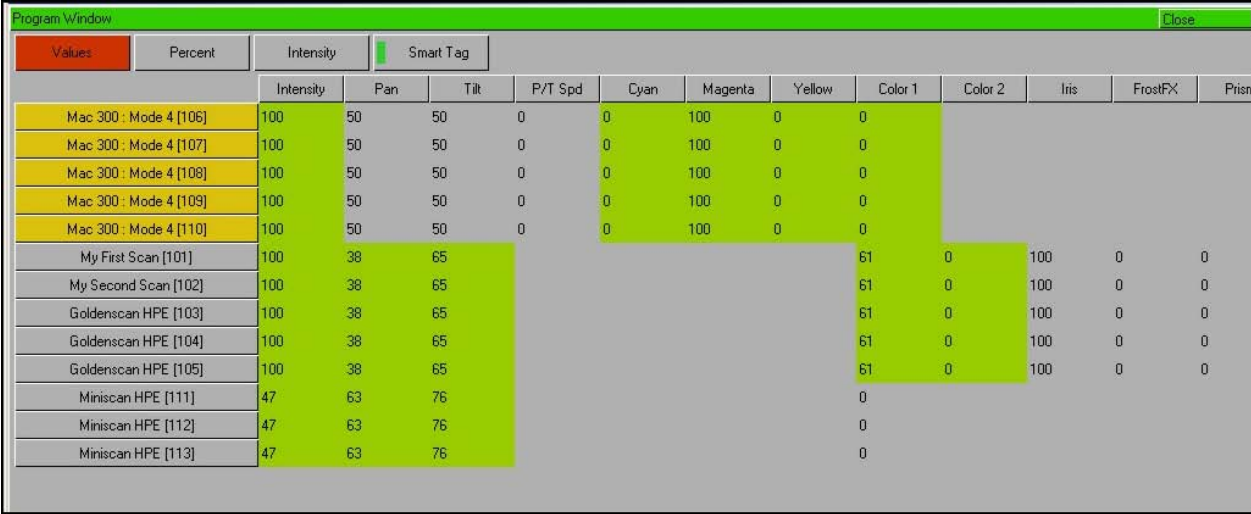
Окно программирования является центром возможностей программирования консоли Frog 2.

Рекомендуется, чтобы при программировании сцен, палитр, пользовательских фейдеров, пользовательских кнопок и т.д. окно Program Window отображалось на одном из мониторов.

Для отображения окна Program Window на мониторе нажмите кнопку [Program Window] на сенсорном экране.

При выборе световых приборов и регулировке их параметров при помощи колес соответствующая информация будет отображаться в окне Program Window.

Данные параметров световых приборов, отображаемые в окне Program Window могут быть затем при необходимости записаны в сцены, палитры, пользовательские фейдеры, пользовательские кнопки.



The screenshot shows the 'Program Window' interface with a table of lighting fixture parameters. The table has columns for 'Values', 'Percent', 'Intensity', 'Smart Tag', 'Intensity', 'Pan', 'Tilt', 'P/T Spd', 'Cyan', 'Magenta', 'Yellow', 'Color 1', 'Color 2', 'Iris', 'FrostFX', and 'Prism'. The first five rows are highlighted in yellow, indicating they are currently selected. The 'Smart Tag' column has a green bar next to the first five rows. The 'Intensity' column has a green bar next to the first five rows. The 'Pan' column has a green bar next to the first five rows. The 'Tilt' column has a green bar next to the first five rows. The 'P/T Spd' column has a green bar next to the first five rows. The 'Cyan' column has a green bar next to the first five rows. The 'Magenta' column has a green bar next to the first five rows. The 'Yellow' column has a green bar next to the first five rows. The 'Color 1' column has a green bar next to the first five rows. The 'Color 2' column has a green bar next to the first five rows. The 'Iris' column has a green bar next to the first five rows. The 'FrostFX' column has a green bar next to the first five rows. The 'Prism' column has a green bar next to the first five rows.

Values	Percent	Intensity	Smart Tag	Intensity	Pan	Tilt	P/T Spd	Cyan	Magenta	Yellow	Color 1	Color 2	Iris	FrostFX	Prism
Mac 300 : Mode 4 [106]		100		50	50	0	0	0	100	0	0				
Mac 300 : Mode 4 [107]		100		50	50	0	0	0	100	0	0				
Mac 300 : Mode 4 [108]		100		50	50	0	0	0	100	0	0				
Mac 300 : Mode 4 [109]		100		50	50	0	0	0	100	0	0				
Mac 300 : Mode 4 [110]		100		50	50	0	0	0	100	0	0				
My First Scan [101]		100		38	65						61	0	100	0	0
My Second Scan [102]		100		38	65						61	0	100	0	0
Goldenscan HPE [103]		100		38	65						61	0	100	0	0
Goldenscan HPE [104]		100		38	65						61	0	100	0	0
Goldenscan HPE [105]		100		38	65						61	0	100	0	0
Miniscan HPE [111]		47		63	76						0				
Miniscan HPE [112]		47		63	76						0				
Miniscan HPE [113]		47		63	76						0				

Световые приборы и значения их параметров показываются в виде таблицы. Приборы, выбранные в настоящий момент, подсвечены желтым цветом. Маркированные параметры приборов имеют зеленый фон, а немаркированные – серый.

13. Управление световыми приборами

После того, как Вы добавили приборы в таблицу, привязали их к DMX-адресам, изменили значения по умолчанию (при необходимости) и вышли из режима установки, Вы готовы управлять световыми приборами.

13.1 Выбор приборов

Самый простой способ выбрать группу приборов – через мастер-группы (Master Groups), которые создаются автоматически при добавлении приборов в таблицу.

Нажмите кнопку GROUP. Мастер-группы будут показаны в панели инструментов над командной строкой на сенсорном экране. Выберите требуемую группу нажатием одной из программных кнопок на сенсорном экране (например, Goldenscan HPE).



13.2 Перевод приборов «домашнее» состояние

Самый простой способ увидеть, какими приборами Вы управляете, – перевести их в «домашнее» состояние. Это переведет их положение (Pan и Tilt) в 50%, диммер – в 100% с открытым лучом (без гобо или эффектов).

Удерживайте нажатой кнопку SHIFT и затем нажмите кнопку HIGHLIGHT. Эта операция переведет все приборы в выбранной группе в их «домашнее» состояние и автоматически промаркирует все параметры световых приборов.

13.3 Управление параметрами световых приборов

Каждая модель светового прибора имеет свой собственный набор параметров (интенсивность, цвет, гобо, , pan, tilt и т.д.), которые классифицируются и группируются вместе в различные атрибуты (Position – положение, Colour – цвет, Beam – луч).

После того, как выбраны прибор или группа приборов, можно использовать кнопки атрибутов или колеса управления для регулировки выходных уровней параметров.

13.4 Управление интенсивностью

Параметр интенсивности выбранных приборов может управляться вводом команд непосредственно через номерную клавиатуру или с использованием соответствующего колеса управления.

13.4.1 Прямые команды

Уровни интенсивности для всей группы приборов могут быть установлены при помощи использования следующих команд:

GROUP <select group> @ N ENTER устанавливает уровень интенсивности N %.

GROUP <select group> FULL ENTER устанавливает уровень интенсивности 100 %.

Уровни интенсивности также могут быть установлены для отдельных приборов или нескольких приборов в группе. В первую очередь, выберите группу и затем используйте любую из следующих команд:

1 @ N ENTER устанавливает уровень интенсивности Прибора 1 в N %.

1 FULL ENTER устанавливает уровень интенсивности Прибора 1 в 100%.

2 + 3 @ N ENTER устанавливает уровень интенсивности Приборов 2 и 3 в N %.

2 + 3 FULL ENTER устанавливает уровень интенсивности Приборов 2 и 3 в 100 %.

5 THRU 10 @ N ENTER устанавливает уровень интенсивности Приборов 5–10 в N %.

5 THRU 10 FULL ENTER устанавливает уровень интенсивности Приборов 5–10 в 100 %.

13.4.2 Использование колеса управления

Канал интенсивности светового прибора может быть также отрегулирован при помощи колеса управления.

В первую очередь, выберите требуемые приборы, как это описано выше, и затем нажмите кнопку атрибута POSITION (если еще не выбрана). Параметр интенсивности привязан к второму колесу управления.

Используйте колесо управления для регулировки уровня интенсивности. Выходное значение отображается на сенсорном экране над соответствующим колесом управления.

Совет – Нет выдачи интенсивности?

Если при вводе любой из описанных выше команд или регулировке колеса управления не происходит изменения уровня выходной интенсивности, убедитесь, что фейдер GRAND MASTER находится в максимальном положении и что выключена кнопка BLACKOUT. Если выбранные приборы имеют параметр Shutter (заслонка), убедитесь, что заслонка открыта. Убедитесь, что кнопка High-light не выбрана.

13.5 Управление параметрами цвета, формы луча и положения

Параметры цвета, формы луча и положения выбранных приборов управляются при помощи колес управления. В первую очередь, выберите приборы и нажмите одну из кнопок атрибутов (POSITION – положение, COLOUR – цвет или BEAM – луч).

Соответствующие параметры для световых приборов привязаны к колесам управления. Они отображаются в нижней части сенсорного экрана.

В примере ниже выбран атрибут COLOUR (цвет), а колесам управления присвоены параметры прибора Cyan, Magenta и Yellow.

Если световой прибор имеет более чем три управляемых параметра для выбранного атрибута, нажатие на кнопку атрибута приводит к выбору следующей группы параметров.



13.6 Значения параметров

Значения параметров приборов отображаются на сенсорном экране и в окне Program Window. Они могут быть показаны в процентах, в значениях DMX или в именах элементов параметров (если определены в описании прибора).

Нажмите программную кнопку [Percent] на сенсорном экране. Отобразится выпадающее меню с вариантами Percent, DMX, Details (%), Details (DMX). Выберите требуемое значение.

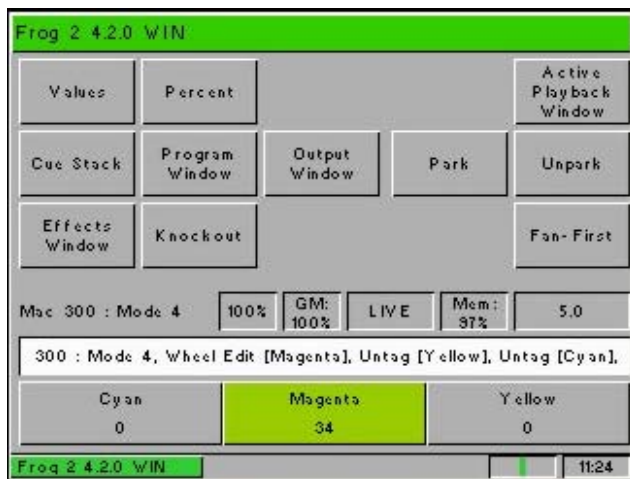
13.7 Маркировка параметров

В консоли Frog 2 параметры световых приборов должны быть «промаркированы» для того, чтобы быть сохраненными при программировании сцен, палитр, пользовательских фейдеров и пользовательских кнопок.

Статус маркировки каждого параметра прибора показывается на сенсорном экране и в окне Program Window при помощи цвета – серый показывает, что параметр немаркирован, зеленый показывает, что параметр маркирован.

Если значение параметра изменено командой, движением колеса управления или непосредственно в окне программирования, он будет промаркирован автоматически.

Также возможно промаркировать или снять маркировку с параметров прибора вручную при помощи сенсорного экрана, нажав на имя параметра.



14. Сцены

После того, как Вы создали картину, и она визуально понравилась Вам, можно затем записать ее в сцену.

Если Вы желаете видеть сцены по мере записи, то отобразите окно **Cue Stack Window** на один из мониторов. Нажмите кнопку [Cue Stack] на сенсорном экране.

14.1 Выбор стека сцен

Сцены могут быть запрограммированы в любой из 1000 пользовательских стеков. Выберите Page 1 в секции воспроизведения, используя кнопки PAGE+ и PAGE-. Нажмите кнопку Stack SELECT над стеком, который Вы желаете запрограммировать. В кнопке SELECT будет светиться светодиод, показывая, что этот стек является активным.

14.2 Запись сцены

Для записи маркированных параметров в следующую доступную сцену с целым номером из выбранного стека просто введите следующую команду:

RECORD ENTER

Если Вы желаете записать данные приборов в конкретную сцену, отличную от следующей доступной сцены, то введите следующую команду:

RECORD N ENTER (N = номер сцены)

Если Вы желаете записать данные приборов в конкретный стек и конкретную сцену, отличную от следующей доступной сцены текущего стека, то введите следующую команду:

RECORD S/C ENTER (S = номер стека, C = номер сцены)

После записи сцены командная строка на сенсорном экране будет очищена, приборы останутся выбранными, но параметры будут немаркированными.

Последующие сцены могут затем быть выстроены и записаны, используя тот же метод. По мере того, как Вы наберетесь опыта в обращении с консолью, Вы определите наиболее эффективный способ программирования Ваших сцен.

Замечание – Окно параметров записи

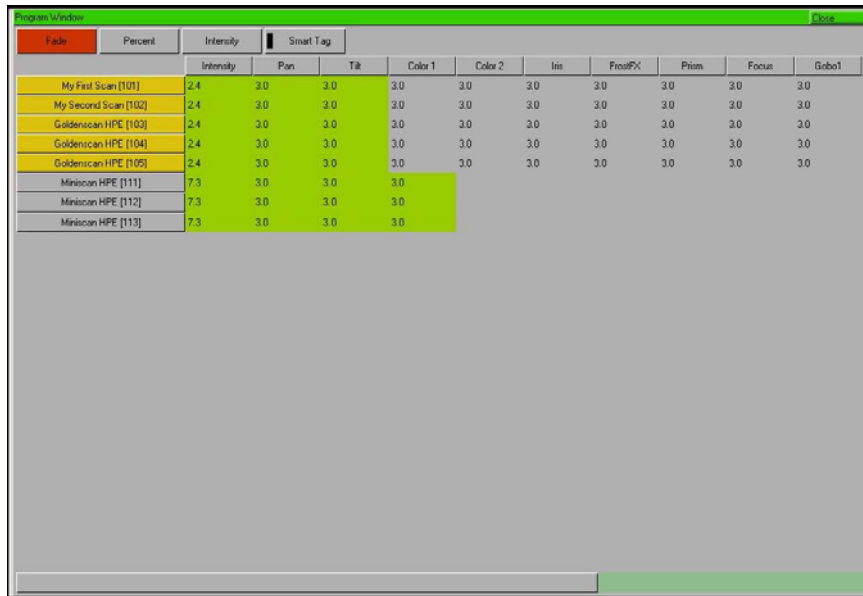
При нажатии кнопки RECORD на сенсорном экране отобразится окно параметров записи. Это окно позволяет Вам определить, какие данные записать – см. подробности в главе «Программирование» Руководства по эксплуатации.

14.3 Регулировка времени перехода и задержки

По аналогии того, как в сцены записываются актуальные значения уровней каналов, каждый параметр световых приборов также имеет свои собственные времена перехода и задержки.

По умолчанию, времена перехода и задержки для параметров интенсивности, цвета, формы луча и положения определены в установках консоли и могут быть, при необходимости, скорректированы перед программированием Ваших сцен.

Времена переходов и задержек параметров отображаются на страницах Fade и Delay окна программирования. Для просмотра времен переходов и задержек параметров приборов в окне программирования нажмите программную кнопку [Values] и затем выберите [Fade] или [Delay] из выпадающего меню.



	Intensity	Pan	Tilt	Color 1	Color 2	Int	FrontFX	Prism	Focus	Gobo1
My First Scan [101]	2.4	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
My Second Scan [102]	2.4	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
GoldenScan HPE [103]	2.4	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
GoldenScan HPE [104]	2.4	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
GoldenScan HPE [105]	2.4	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
Miniscan HPE [111]	7.3	3.0	3.0	3.0						
Miniscan HPE [112]	7.3	3.0	3.0	3.0						
Miniscan HPE [113]	7.3	3.0	3.0	3.0						

Окно программирования – страница переходов

На странице Fade (переходы), текущие времена переходов для каждого параметра прибора показаны в табличной форме (см. пример выше).

Времена переходов можно откорректировать, используя колеса управления точно так же, как и при регулировании выходных значений, либо же они могут быть отредактированы непосредственно в окне программирования.

Используйте клавиши управления курсором для выбора поля в таблице. Нажмите кнопку SET, введите время перехода, используя номерную клавиатуру или внешнюю клавиатуру, затем нажмите ENTER.

Времена задержек редактируются точно так же, как и времена переходов.

Замечание – Времена переходов и задержек

Времена переходов и задержек для всех параметров, запрограммированных в сцене также можно откорректировать глобально из окна стека Cue Stack Window. Дальнейшие подробности см. в главе «Программирование» Руководства по эксплуатации.

14.4 Редактирование сцен

Чтобы отредактировать сцену, самый простой способ – загрузить ее в окно программирования, введя следующую команду:

LOAD S/C ENTER (S = номер стека, C = номер сцены)

Это действие загрузит сцену в окно программирования и выдаст запрограммированные DMX-значения. Затем Вы можете выбрать приборы и произвести изменения уровней параметров приборов, а также времен перехода и задержки точно таким же образом, как и при записи сцены (см. выше).

Для записи изменений сцены, нажмите кнопку UPDATE.

14.5 Именованые сцен

Выберите требуемую сцену в окне стека и нажмите кнопку SET или введите следующую команду:

SET S/C ENTER (S = номер стека, C = номер сцены)

Наберите имя, используя внешнюю клавиатуру, и затем нажмите ENTER для завершения.

14.6 Воспроизведение сцен

Перед воспроизведением запрограммированных сцен в стеке важно очистить окно программирования, нажав кнопку CLEAR. Это действие удалит незаписанные команды и переведет приборы в состояние по умолчанию, за исключением интенсивности, которая останется на уровне 0%.

Для последовательного воспроизведения сцен в стеке, в первую очередь, выберите требуемую страницу воспроизведения, используя кнопки PAGE+ и PAGE-.

Нажмите кнопку GO для выбранного воспроизведения и выведите мастер-фейдер на полное значение. Эти команды можно выполнить в любом порядке, т.к. в этот момент ручные переходы запрещены.

Нажатие кнопки GO включит переход на всех параметрах, но уровень каналов интенсивности будет определяться мастер-фейдером.

Для вывода следующей сцены в стеке просто нажмите снова кнопку GO.

Для вывода конкретной сцены в стеке используйте клавиши курсора для выбора следующей сцены в окне Cue Stack Window (показана желтой полосой), затем нажмите кнопку GO.

После того, как Вы закончили воспроизведение сцен, важно покинуть стек. Это действие вернет все задействованные в нем приборы в их значения по умолчанию или в значения, в которых они были до того, как начал исполняться стек. Заметьте, что это резкая функция.

Выберите стек, используя кнопку SELECT, затем нажмите кнопку RELEASE.

15. Палитры

Frog 2 обеспечивает пользователя четырьмя наборами из 200 палитр. Палитры хранятся с номинальными заголовками Position (положение), Beam (луч), Colour (цвет) и Effects (эффекты).

Все палитры могут содержать любую комбинацию параметров интенсивности, цвета, формы, луча и эффектов. Например, палитра цвета может содержать интенсивность и цвет, палитра форм лучей может содержать форму луча и положение и т.д..

15.1 Окно палитр

Каждый набор палитр имеет свое собственное окно палитр. Для отображения окна палитр на мониторе удерживайте нажатой кнопку SHIFT и затем нажмите кнопку соответствующего атрибута (POSITION, COLOUR, BEAM или EFFECTS).

Окно палитр содержит программные кнопки для каждой из 200 палитр. Каждая программная кнопка содержит следующую информацию:

Номер палитры (1 – 200), флаг статуса (* = незапрограммирована), набор из флагов содержимого, показывающий какие атрибуты запрограммированы в палитре (I = интенсивность, C = цвет, B = форма луча, P = положение, E = эффекты) и имя, если определено.

Пример окна палитр цветов:

Colour Palettes										Close
1 C [White]	2 C [Red]	3 C [Orange]	4 C [Yellow]	5 C [Green]	6 C [Blue]	7 C [Violet]	8 C [Cyan]	9 C [Magenta]	10 C [Pink]	
11 C [Blue]	12 C [Blue 108]	13 C [CTC 5500-2500K]	14 C [Cyan]	15 C [Green]	16 C [Green 206]	17 C [Magenta]	18 C [Orange]	19 C [Pink]	20 C [Pink 312]	
21 C [Red]	22 C [Red 308]	23 C [UV]	24 C [Violet]	25 C [White]	26 C [Yellow]	27 *	28 *	29 *	30 *	
31 C My GoldenScan Palette	32 C Red 308	33 *	34 *	35 *	36 *	37 *	38 *	39 *	40 C Colour 40	
41 C My GoldenScan Palette	42 C Red 308	43 *	44 *	45 *	46 *	47 *	48 *	49 *	50 *	
51 *	52 *	53 *	54 *	55 *	56 *	57 *	58 *	59 *	60 *	
61 *	62 *	63 *	64 *	65 *	66 *	67 *	68 *	69 *	70 *	
71 *	72 *	73 *	74 *	75 *	76 *	77 *	78 *	79 *	80 *	
81 *	82 *	83 *	84 *	85 *	86 *	87 *	88 *	89 *	90 *	
91 *	92 *	93 *	94 *	95 *	96 *	97 *	98 *	99 *	100 *	
Available			Not Available				Unprogrammed			

15.2 Запись палитр

Программирование палитры является простой операцией, и оно очень похоже на программирование сцены.

Выстройте значение приборов, как это требуется, убедитесь, что корректные параметры промаркированы. Для записи данных в качестве цветовой палитры введите следующую команду:

RECORD COLOUR N ENTER (N = palette number).

Если Вы желаете записать атрибуты, отличные от тех, которые по умолчанию определены для палитры, их нужно выбрать в окне Record Options Window на сенсорном экране до нажатия кнопки ENTER. Для данных в качестве палитр формы луча, положения или эффектов просто замените слово COLOUR в приведенной выше команде словами BEAM, POSITION или EFFECTS.

15.3 Именованние палитр

Для присвоения палитре имени введите любую из следующих команд:

COLOUR N SET или SET COLOUR N ENTER

Наберите имя, используя внешнюю клавиатуру, и затем нажмите ENTER для подтверждения.

15.4 Выведение палитр

Для применения или вывода палитры, выберите прибор или группу приборов и затем введите одну из следующих команд:

COLOUR N ENTER Резко переходит к значениям палитры

COLOUR N TIME ENTER Плавно переходит к значениям за время, определенное пользовательским фейдером времени

COLOUR N TIME X ENTER Плавно переходит к значениям за X секунд

Если какой-либо из выбранных приборов не запрограммирован в текущий момент в применяемой палитре, но существуют один или несколько приборов той же модели, которые запрограммированы, прибор будет использованы значения, запрограммированные для первого прибора этой же модели.

Если данные приборов в окне программирования затем записаны в сцену, пользовательский фейдер или пользовательскую кнопку, консоль запишет ссылку на палитру, отличную от действующего значения параметра.

16. Определяемые пользователем фейдеры

Консоль содержит 100 страниц из 10 определяемых пользователем фейдеров, со связанными с ними флэш-кнопками.

Пользовательские фейдеры можно привязать к группам, палитрам, сценам, параметрам приборов или данным каналов. Также их можно связать со специальными функциями Time, Override или Virtual Playback Master.

16.1 Окно пользовательских фейдеров/кнопок

Для отображения окна пользовательских фейдеров/кнопок на мониторе удерживайте нажатой кнопку SHIFT и нажмите одну из флэш-кнопок пользовательских фейдеров.

Окно пользовательских фейдеров/кнопок показывает информацию по текущей странице пользовательских фейдеров и кнопок, которая выводится на индикаторе PAGE DISPLAY на лицевой панели.

Каждый из пользовательских фейдеров имеет кнопку в окне пользовательских фейдеров. Каждая из этих кнопок показывает номер пользовательского фейдера, объект, связанный с фейдером и другую информацию, в зависимости от того, что в настоящий момент связано данным пользовательским фейдером.

16.2 Окно настроек пользовательских фейдеров

Для отображения окна настроек пользовательских фейдеров на сенсорном экране удерживайте нажатой кнопку SETUP и затем нажмите одну из флэш-кнопок пользовательских фейдеров. Это окно позволяет пользователю установить различные параметры для отдельных фейдеров.

16.3 Привязка пользовательских фейдеров

В этом руководстве по быстрому старту мы только рассмотрим запись данных каналов в пользовательский фейдер. Подробности по другим объектам, которые могут быть привязаны к пользовательским фейдерам, см. в главе «Определяемые пользователем фейдеры» Руководства по эксплуатации.

Запись данных каналов в пользовательский фейдер является простой – в первую очередь, выставьте требуемые уровни приборов, убедитесь, что корректные параметры промаркированы, и затем введите следующую команду:

RECORD <UDF> (<UDF> = нажмите флэш-кнопку требуемого пользовательского фейдера).

16.4 Выведение пользовательских фейдеров

Данные привязанные к пользовательским фейдерам могут быть выведены либо путем полного выведения фейдера, либо путем нажатия флэш-кнопки соответствующего фейдера.

Действие флэш-кнопки может быть установлено либо в режим вспышки, либо в режим запираания в окне настроек пользовательских фейдеров – дальнейшие подробности см. в главе «Определяемые пользователем фейдеры» Руководства по эксплуатации.

16.5 Очистка пользовательских фейдеров

Для очистки пользовательского фейдера (т.е. удаления данных, связанных с ним), введите следующую команду:

DEL <UDF> (<UDF> = нажмите флэш-кнопку требуемого пользовательского фейдера).

17. Определяемые пользователем кнопки

Консоль содержит 100 страниц из 20 определяемых пользователем кнопок.

Определяемые пользователем кнопки могут быть привязаны к группам, отдельным приборам, палитрам, сценам или данным каналов.

17.1 Окно пользовательских фейдеров/кнопок

Для отображения окна пользовательских фейдеров/кнопок на мониторе удерживайте нажатой кнопку SHIFT и нажмите одну из пользовательских кнопок.

Окно пользовательских фейдеров/кнопок показывает информацию по текущей странице пользовательских фейдеров и кнопок, которая выводится на индикаторе PAGE DISPLAY на лицевой панели.

Каждая из пользовательских кнопок имеет соответствующую кнопку в этом окне. Каждая из этих кнопок показывает номер пользовательской кнопки и объект, связанный с ней (если пользовательская кнопка запрограммирована).

Это окно используется для информации, так что пользователь может видеть, что присвоено каждой пользовательской кнопке на текущей странице. Выбор программной кнопки при помощи мыши эквивалентен нажатию на соответствующую пользовательскую кнопку на лицевой панели консоли.

17.2 Окно настроек пользовательских кнопок

Для отображения окна настроек пользовательских кнопок на сенсорном экране удерживайте нажатой кнопку SETUP и затем нажмите одну из пользовательских кнопок. Это окно позволяет пользователю установить различные параметры для отдельных пользовательских кнопок – дальнейшие подробности см. в главе «Определяемые пользователем кнопки» Руководства по эксплуатации.

17.3 Привязка пользовательских кнопок

В этом руководстве по быстрому старту мы рассмотрим только запись данных каналов в пользовательскую кнопку. Подробности по другим объектам, которые могут быть привязаны к пользовательским кнопкам, см. в главе «Определяемые пользователем кнопки» Руководства по эксплуатации.

Выставьте требуемые уровни приборов, убедитесь, что корректные параметры промаркированы, и затем введите следующую команду:

RECORD <UDK> (<UDK> = нажмите требуемую пользовательскую кнопку на лицевой панели).

17.4 Выведение пользовательских кнопок

Данные привязанные к пользовательским кнопкам могут быть выведены либо путем нажатия пользовательской кнопки на лицевой панели, либо путем нажатия мышью соответствующей программной кнопки в окне пользовательских фейдеров/кнопок на мониторе.

Действие пользовательской кнопки может быть установлено либо в режим вспышки, либо в режим запираения в окне настроек пользовательских кнопок – дальнейшие подробности см. в главе «Определяемые пользователем кнопки» Руководства по эксплуатации

17.5 Очистка пользовательских кнопок

Для очистки пользовательских кнопки (т.е. удаления данных, связанных с ней), введите следующую команду:

DEL <UDK> (<UDK> = нажмите требуемую пользовательскую кнопку на лицевой панели).

18. Группы

Frog 2 поддерживает 200 определяемых пользователем групп. Группы чаще всего используются при выборе приборов и программировании данных, которые необходимо записать в сцены, палитры и т.д. Группы могут быть также сопоставлены пользовательским фейдерам и пользовательским кнопкам.

18.1 Окно групп

Для отображения окна групп на мониторе удерживайте нажатой кнопку SHIFT и затем нажмите кнопку GROUP. Окно групп содержит программные кнопки для каждой из 200 групп. Каждая программная кнопка содержит номер группы (1 – 200) и ее имя (если определено).

18.2 Мастер-группы

Как часть процесса установки, при добавлении приборов в таблицу консоль автоматически генерирует мастер-группу для каждой отдельной модели приборов, содержащихся в таблице приборов. Также она создает дополнительную мастер-группу, содержащую все приборы – группу «ALL FIXTURES».

Мастер группы отображаются в панели инструментов на сенсорном экране всякий раз, когда Вы выбираете кнопку GROUP. К мастер-группам нельзя обращаться по номеру группы, и они не показываются в окне групп.

18.3 Автоматические группы

В режиме Setup имеется функция для генерирования набора автоматических групп, основанных на моделях приборов в таблице. Консоль генерирует группу для каждой из мастер-групп, а также «четные» и «нечетные» группы для каждой модели приборов.

Для создания автоматических групп, в первую очередь, войдите в SETUP, нажмите программную кнопку [Auto Menus] на сенсорном экране, выберите функцию [Create Auto Groups], затем выйдите из Setup.

К автоматическим группам можно обращаться по номеру группы, и они показываются в окне групп.

18.4 Определяемые пользователем группы

Вы можете создать Ваши собственные группы световых приборов, например, Floor MAC 500, FОН MAC 500 и т.д.

Определяемые пользователем группы могут быть составлены из всех приборов одной модели или являться комбинацией различных моделей приборов.

Просто выберите приборы, которые, Вы желаете, чтобы они были в группе, и затем введите команду:

RECORD GROUP N ENTER (N = номер группы)

К определяемым пользователем группам можно обращаться по номеру группы, и они показываются в окне групп.