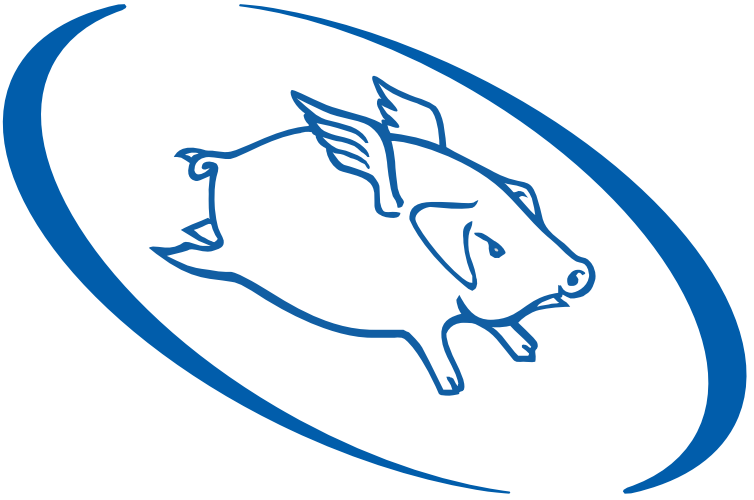


Система управления Wholehog

Руководство пользователя

Version 2.2.2-RU

Система управления Wholehog: Руководство пользователя

Flying Pig Systems

by Nick Hunt Matt Haskins
Translators: Ivan Rumyantsev, Vitaly Zagrebnev

Copyright

© High End Systems, Inc. 2002-2008, All Rights Reserved.

Изменения

Внесение изменений в информацию и спецификации, содержащиеся в этом документе, производится без уведомления. Компания High End Systems, Inc не несет никакой ответственности за любые ошибки или погрешности, которые могут быть в этом руководстве.

Торговые марки

High End Systems, логотип Flying Pig Systems, логотипы Wholehog, Wholehog II и Wholehog III являются зарегистрированными торговыми марками High End Systems, Inc, или High End Systems, Europe Ltd. Flying Pig Systems, Effects Engine и Hog являются зарегистрированными торговыми марками Flying Pig Systems.

Все другие фирменные знаки и названия продуктов, используемые в этой книге, являются торговыми марками, зарегистрированными торговыми марками, или торговыми марками их владельцев.

FCC Information

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class A digital device, pursuant to part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference, in which case the user will be required to correct the interference at his own expense.

Предупреждение о модификации продукта

Продукты High End Systems разрабатываются и изготовляются в соответствии с требованиями США и Международных правил техники безопасности. Самостоятельная модификация изделия может затронуть вопросы безопасности и сделать продукт несоответствующим требованиям безопасности.

Product Modification Warning

High End Systems products are designed and manufactured to meet the requirements of United States and International safety regulations. Modifications to the product could affect safety and render the product non-compliant to relevant safety standards.

Mise En Garde Contre La Modification Du Produit

Les produits High End Systems sont conçus et fabriqués conformément aux exigences des règlements internationaux de sécurité. Toute modification du produit peut entraîner sa non conformité aux normes de sécurité en vigueur.

Produktmodifikationswarnung

Design und Herstellung von High End Systems entsprechen den Anforderungen der U.S. Amerikanischen und internationalen Sicherheitsvorschriften. Abänderungen dieses Produktes können dessen Sicherheit beeinträchtigen und unter Umständen gegen die diesbezüglichen Sicherheitsnormen verstoßen.

Avvertenza Sulla Modifica Del Prodotto

I prodotti di High End Systems sono stati progettati e fabbricati per soddisfare i requisiti delle normative di sicurezza statunitensi ed internazionali. Qualsiasi modifica al prodotto potrebbe pregiudicare la sicurezza e rendere il prodotto non conforme agli standard di sicurezza pertinenti.

Advertencia De Modificación Del Producto

Los productos de High End Systems están diseñados y fabricados para cumplir los requisitos de las reglamentaciones de seguridad de los Estados Unidos e internacionales. Las modificaciones al producto podrían afectar la seguridad y dejar al producto fuera de conformidad con las normas de seguridad relevantes.

製品変更に対する警告

High End Systems 製品はアメリカ合衆国及び、国際安全基準の必要条件を満たすよう設計及び製造されています。この為、製品に対する変更は安全に対して影響を及ぼす場合及び、関連安全基準に満たない状態にする場合があります。

Важная информация по безопасности

Инструкции относительно длительной защиты от огня, удара током, и нанесения ранений людям находятся в Safety Information (p.474).

Пожалуй ста прочитай те все инструкции до установки и использования этого оборудования.

Important Safety Information

Instructions pertaining to continued protection against fire, electric shock, and injury to persons are found in Safety Information (p.474).

Please read all instructions prior to assembling, mounting, and operating this equipment.

Important: Informations De Sécurité

Les instructions se rapportant à la protection permanente contre les incendies, l'électrocution et aux blessures corporelles se trouvent dans Informations Importantes Sur La Sécurité (p.475).

Veuillez lire toutes les instructions avant d'assembler, de monter ou d'utiliser cet équipement.

Wichtige Sicherheitshinweise

Sicherheitsanleitungen zum Schutz gegen Feuer, elektrischen Schlag und Verletzung von Personen finden Sie in Wichtige Hinweise Für Ihre Sicherheit (p.475).

Vor der Montage, dem Zusammenbau und der Inbetriebnahme dieses Geräts alle Anleitungen sorgfältig durchlesen.

Informazioni Importanti Di Sicurezza

Le istruzioni sulla protezione da incendi, folgorazione e infortuni sono contenute nell Sezione 41.6, «Importanti Informazioni Di Sicurezza».

Si prega di leggere tutte le istruzioni prima di assemblare, montare e azionare l'apparecchiatura.

Informacion Importante De Seguridad

En el Información Importante De Seguridad (p.476) se encuentran instrucciones sobre protección continua contra incendios, descarga eléctrica y lesiones personales.

Lea, por favor, todas las instrucciones antes del ensamblaje, montaje y operación de este equipo.

重要な安全に関する情報

継続した火災、感電、及び、人の負傷からの保護に関する指示は、安全に関する情報 (p.478) を参照して下さい。

この装置を組み立て、設置、操作等を行う前に全ての指示を読んで下さい。

Гарантийная Информация

Ограниченная гарантия: Если не заявлено иначе, ваш продукт имеет годичную гарантию и ограниченную гарантию работы. Владелец обязан предоставить квитанции или счета для проверки покупки, даты, дилера или дистрибьютера. Если дату покупки нельзя определить, для определения гарантий ного периода будет использоваться дата изготовления.

Возвращение оборудования согласно гарантии для ремонта: необходимо получить авторизационный номер для возврата материала (Return Material Authorization – RMA) у вашего дилера или магазина ПРЕЖДЕ, ЧЕМ вы будете возвращать оборудование для ремонта. Изготовитель дает окончательное решение относительно того, дей ствительно ли неисправность продукта подпадает под гарантий ные обязательства.

Любой продукт или его часть, возвращаемая в High End Systems должны быть упакованы надлежащим образом, чтобы гарантировать защиту Продукта или его частей . Этот пакет должен быть ясно и заметно отмечен, на нем должно быть указано его содержимое (наименование продукта или его частей и номер RMA). Сопровождай те все случаи возврата Продукта подробным письменным описанием предполагаемой проблемы или сбоя. Адрес для возврата: 2105 Gracy Farms Lane, Austin, Texas 7875, USA.

Обратите внимание: Грузовые Рекламационные акты недей ствительны для продуктов, отправленных в нефабричных упаковочных материалах.

Фрахт: Возвращение продукта оплачивается покупателем. Отправления с указанием оплаты грузополучателем в порту назначения, не будут приняты.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ИЛИ ЗАМЕНА, ПРЕДУСМОТРЕННЫЕ НАСТОЯЩЕЙ ГАРАНТИЕЙ, ОТНОСЯТСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО К ПОТРЕБИТЕЛЬСКИМ КАЧЕСТВАМ ПРОДУКТА. HIGH END SYSTEMS, INC НЕ ДАЕТ НИКАКИХ ГАРАНТИЙ, ЯВНО ИЛИ НЕЯВНО, ОТНОСИТЕЛЬНО ЛЮБОГО ПРОДУКТА HIGH END, ОТВЕРГАЕТ ЛЮБУЮ ГАРАНТИЮ HIGH END ИЛИ ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ДОСТИЖЕНИИ СПЕЦИФИЧЕСКИХ ЦЕЛЕЙ. КОМПАНИЯ НЕ ОТВЕЧАЕТ ЗА ЛЮБОЕ КОСВЕННОЕ, НЕПРЕДВИДЕННОЕ ИЛИ СЛУЧАЙНОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ, ВКЛЮЧАЯ ПОТЕРЯННУЮ ПРИБЫЛЬ, ПОДДЕРЖАННУЮ ИЛИ ПОНЕСЕННУЮ В СВЯЗИ С ЛЮБЫМ ПРОДУКТОМ ИЛИ ВЫЗВАННУЮ ДЕФЕКТАМИ ПРОДУКТА ИЛИ ЧАСТИЧНЫМ ИЛИ ПОЛНЫМ ОТКАЗОМ ЛЮБОГО ПРОДУКТА НЕЗАВИСИМО ОТ ФОРМЫ ДЕЙСТВИЯ, КОНТРАКТА, НАРУШЕНИЯ ЗАКОННЫХ ПРАВ (ВКЛЮЧАЯ НЕБРЕЖНОСТЬ), СТРОГУЮ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ИЛИ ДРУГОЕ, И ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛИ ТАКОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ БЫЛО ПРЕДСКАЗАНО ИЛИ НЕПРЕДВИДЕННО.

Гарантия теряется при неправильном использовании продукта, его повреждении, изменении и модификации, неправильном ремонте. Эта гарантия дает Вам определенные юридические права, также Вы можете иметь и другие права, определенные в вашем регионе.

Declaration of Conformity

According to ISO/IEC Guide 22 and EN45104

Manufacturer's name:	High End Systems
Distributor's name:	High End Systems
Distributor's address:	2105 Gracy Farms Lane, Austin TX 78758, USA

Declares that the product:

Product Name:	Wholehog III
Product Number:	All
Product Options:	All

Conforms to the following EEC directives:

73/23/EEC, as amended by 93/68/EEC

89/336/EEC, as amended by 92/31/EEC and 93/68/EEC

Equipment referred to in this declaration of conformity was first manufactured in compliance with the following standards in 2002:

Safety:	EN60950:2000
EMC:	EN55103-1:1996 (E2)
	EN55103-2:1996 (E2)

I, the undersigned, hereby declare that the equipment specified above conforms to the above Directives and Standards.

Kenneth Stuart Hansen, Compliance Engineer

30 May 2002

Содержание

I: Введение 1
1: Введение 3
1.1 Семейство пультов Wholehog 3
1.2 Где начать 3
1.3 Клавиши 4
2: Пользователи, плохо знакомые с пультами динамического света 7
2.1 Пользовательский интерфейс 7
2.2 Относительно приборов интеллектуального света 8
2.3 Палитры 8
2.4 Отслеживание параметров (tracking) 9
2.4.1 Отслеживание параметров (tracking) сквозь изменения 10
2.4.2 Одновременное выполнение световых сцен 11
2.4.3 Поддержка состояния 11
2.5 Несколько воспроизведений и списков световых сцен (Cuelists) 12
2.6 HTP и LTP 12
2.7 Индивидуальное время для каждого Параметр 13
3: Пользователям Wholehog II 15
3.1 Работа с сетями 15
3.1.1 Несколько пультов в одном шоу 15
3.1.2 Несколько шоу в сети 15
3.2 Лицевая панель 16
3.2.1 Фейдеры 16
3.2.2 Trackball 16
3.2.3 Вертикальные колеса 16
3.2.4 Новые клавиши 16
3.2.5 Сенсорные экраны 17
3.3 Новые особенности воспроизведения 17
3.4 Генератор эффектов (Effects Engine) 17
3.5 Абстракция 18
3.5.1 Абсолютные единицы (real world) 18
3.5.2 Параметры 18
3.5.3 Взаимозаменяемые приборы 19
3.6 Соответствие цвета 19
3.6.1 Цветовые модели 19
3.6.2 Система соответствия цвета 21
3.7 Новые и упорядоченные функции 22
T: Обучающая программа 23
4: Быстро & Грубо - Шоу за 10 шагов 25
4.1 Шаг 1: Подключение питания 25
4.2 Шаг 2: Подключение DMX-процессор 25
4.3 Шаг 3: Запуск пульта 25
4.4 Шаг 4: Старт нового шоу 25
4.5 Шаг 5: Добавление приборов интеллектуального света 26
4.6 Шаг 6: Настройка коммутации приборов 26
4.7 Шаг 7: Назначение значений Параметры 27

4.8 Шаг 8: Запись световой сцены (cue) 28
4.9 Шаг 9: Воспроизведение световой сцены 28
4.10 Шаг 10: Изменение времени световой сцены 29
5: Краткий обзор обучающей программы 31
5.1 Введение 31
5.2 Использование программного обеспечения визуализации 31
6: Установка Пульта 33
6.1 Подключение и включение системы 33
6.2 Калибровка экранов и установка периферийных устройств 34
6.2.1 Сенсорные экраны 34
6.2.2 Внешние дисплеи 35
6.2.3 Внешняя клавиатура 36
6.3 Запуск нового шоу 37
6.4 Узнать больше 38
6.5 Если Вы застряли 38
7: Установка шоу 41
7.1 Добавление приборов интеллектуального света 41
7.2 Настройка коммутации приборов 43
7.3 Назначение пользовательских номеров 44
7.4 Автоматическое создание палитр и групп 45
7.5 Узнать больше 47
8: Программирование приборов интеллектуального света (fixture) 49
8.1 Выбор приборов интеллектуального света 50
8.1.1 Выбор оригинальных приборов интеллектуального света 50
8.1.2 Выбор нескольких приборов интеллектуального света 51
8.1.3 Снятие выделения и удаление приборов интеллектуального света в окне Programmer 51
8.2 Создание и использование групп 52
8.3 Установка значений Параметры 53
8.3.1 Назначение интенсивности 53
8.3.2 Назначение позиции 54
8.3.3 Назначение параметров цвета и формы луча 54
8.3.4 Распределение Параметры 56
8.4 Создание и использование палитр 57
8.5 Узнать больше 59
9: Запись световой сцены и настроек времени 61
9.1 Построение вида (look) 61
9.2 Запись световой сцены (cue) 61
9.3 Назначение настроек времени 62
9.4 Узнать больше 63
10: Воспроизведение 65
10.1 Воспроизведение световых сцен 65
10.2 Толкование обратной связи (feedback) 66
10.3 Узнать больше 67
11: Сохранение и завершение работы 69
11.1 Сохранение шоу 69

11.1.1 Сохранение на CD-ROM 69
11.1.2 Сохранение на Zip-диск 70
11.2 Резервное сохранение 71
11.2.1 Ручное создание резервных копий 71
11.2.2 Автоматическое создание резервной копии 71
11.3 Завершение работы 72
11.4 Узнать больше 73
R: Рекомендации 75
12: Установка системы 77
12.1 Установка пульта 77
12.1.1 Источник питания 78
12.1.2 Сенсорные экраны 78
12.1.3 Внешние дисплеи 79
12.1.4 Диммерные индикаторы 80
12.1.5 Trackball и колеса 81
12.1.6 Клавиши и кнопки 84
12.1.7 Клавиатуры 84
12.1.8 Дата и время 85
12.1.9 Принтеры 86
12.2 Установка сети 88
12.2.1 Непосредственное подключение к DMX-процессору 89
12.2.2 Подключение одного пульта к нескольким DMX-процессорам 89
12.2.3 Подключение нескольких пультов 90
12.2.4 Конфигурирование Hog iPC 90
12.2.5 Конфигурирование Hog 3PC 92
12.2.6 Расширенные сетевые установки 93
12.2.7 Несколько шоу в сети 94
12.2.8 Подключение к существующей сети 94
12.3 Работа с сетевыми процессорами 94
12.3.1 Использование средств управления лицевой панели сетевого процессора 95
12.3.2 Параметры настройки сети 96
12.3.3 Опции и установки по умолчанию 97
12.3.4 Сброс DMX-процессора 99
12.3.5 Проверка статуса DMX-процессора 99
12.4 Добавление крыльев воспроизведения 100
12.4.1 Удаление крыльев воспроизведения 100
12.5 Крылья расширения 102
12.5.1 Конфигурирование крыльев расширения 102
12.5.2 Использование крыльев расширения 103
13: Использование пульта 105
13.1 Фундаментальные понятия 105
13.1.1 Графический интерфейс пользователя 105
13.1.2 Использование сенсорных экранов 106
13.1.3 Клавиши модификации 106
13.1.4 Отмена (Undo) и повторение (Redo) 107
13.2 Работа с окнами 107
13.2.1 Открытие окон 107

13.2.2 Закрытие окон 108
13.2.3 Помещение на передний план, изменение размера и перемещение окна 109
13.2.4 Прокрутка содержимого окна 111
13.2.5 Виды рабочего стола 111
13.3 Работа с электронными таблицами 114
13.3.1 Компактный режим 115
13.3.2 Соединение частей 116
13.3.3 Вырезание, копирование и вставка 118
13.4 Работа со справочниками 119
13.4.1 Автоматическое именование элементов справочника 121
13.5 Работа с редакторами 123
13.5.1 Средства управления окна редактора 123
13.5.2 Изменение значений параметра в редакторе 125
13.6 Использование командной строки 126
13.6.1 Синтаксис командной строки 126
13.6.2 Строка состояния (Status Bar) 128
13.7 Запуск и завершение работы 129
13.7.1 Запуск 129
13.7.2 Автоматический запуск шоу 131
13.7.3 Запуск макроса 132
13.7.4 Перезапуск и завершение работы 132
13.8 Управление данными шоу 133
13.8.1 Старт нового шоу и изменение текущего шоу 134
13.8.2 Работа с файлами шоу 134
13.8.3 Резервное сохранение 135
13.8.4 Копирование файлов на CD-ROM 137
13.8.5 Сохранение и загрузка ваших установок 138
13.9 Объединение шоу 138
13.9.1 Объединение типов приборов интеллектуального света 140
13.9.2 Объединение приборов интеллектуального света 141
13.9.3 Объединение программирования 143
13.9.4 Зависимости 144
13.9.5 Использование объединения 144
14: Добавление и конфигурирование приборов интеллектуального света 147
14.1 Добавление и удаление приборов интеллектуального света (fixture) 147
14.1.1 Добавление прибора в шоу 147
14.1.2 Репликация приборов интеллектуального света 149
14.1.3 Изменение типа прибора 149
14.1.4 Удаление прибора из шоу 150
14.1.5 Автоматическое создание палитр и групп 151
14.2 Настройка коммутации световых приборов 152
14.2.1 Добавление DMX-процессоров 152
14.2.2 Выбор DMX-процессора, выхода и точки настройки коммутации 153

14.2.3 Приборы с несколькими точками настройки коммутации 156
14.2.4 Клонирование назначенных адресов DMX в другие выходы 158
14.2.5 Раскоммутация приборов интеллектуального света 159
14.3 Конфигурирование приборов интеллектуального света 161
14.3.1 Конфигурация прибора 161
14.3.2 Конфигурация параметра 165
15: Выбор приборов интеллектуального света, изменение параметров 169
15.1 Выбор приборов интеллектуального света 170
15.1.1 Выбор индивидуальных приборов интеллектуального света 170
15.1.2 Выбор нескольких приборов интеллектуального света 171
15.1.3 Выбрать все 171
15.1.4 Инвертирование выбора 172
15.1.5 Дополнительный выбор 172
15.1.6 Снятие выбора с приборов 173
15.1.7 Перевыбор приборов 174
15.2 Порядок выбора 174
15.2.1 Перемена, перестановка и переупорядочивание 174
15.3 Изменение параметров 175
15.3.1 Интенсивность (Intensity) 176
15.3.2 Позиция 178
15.3.3 Непрерывные параметры: цвет и форма луча 179
15.3.4 Дискретные параметры: цвет и форма луча 180
15.3.5 Работа с цветом 181
15.3.6 Отличное управление 186
15.3.7 Параметры касания 187
15.3.8 Копирование установок параметра 189
15.4 Распределение (Fanning) 190
15.4.1 Использование клавиши Fan 191
15.4.2 В окне Programmer 192
15.4.3 С помощью командной строки 192
15.4.4 Опции распределения 192
15.4.5 Многослойное распределение 194
15.4.6 Распределение с группировками 194
15.5 Удаление значений 196
15.5.1 Удаление всех приборов интеллектуального света из редактора 196
15.5.2 Удаление определенных типов параметра из редактора 197
15.5.3 Удаление индивидуальных параметров из редактора 197
15.6 Разделение параметров 197
16: Работа с группами (group) 199
16.1 Запись группы 200
16.1.1 Именование групп 200

16.2 Использование групп в программировании 200
16.3 Редактирование содержимого группы 201
16.3.1 Удаление приборов интеллектуального света из групп 201
16.4 Удаление групп 201
16.5 Копирование и перемещение групп 202
16.6 Вставка (Insert), объединение (Merge) и замена (Replace) 203
17: Работа с палитрами (palette) 205
17.1 Запись палитры 206
17.1.1 Именование палитры 206
17.2 Использование палитры в программировании 207
17.3 Редактирование содержимого палитры 208
17.3.1 Обновление палитр с различными типами параметров 209
17.4 Удаление палитр 210
17.5 Копирование и перемещение палитр 210
17.6 Опции записи (record options) 211
17.6.1 Содержание палитры: глобальные, для типа прибора и для прибора 211
17.6.2 Запись со специфической маской 214
17.6.3 Настройка времени палитры 215
17.6.4 Палитры ссылок 216
17.6.5 Прямые палитры 217
17.7 Insert (Вставка), Merge (Объединение) и Replace (Замена) 218
18: Расширенное программирование 219
18.1 Выбор из того, что на сцене 219
18.2 Обеспечение значений параметра в окне Programmer 220
18.2.1 Поглощение (Suck) 220
18.2.2 Использование Live и Touch 222
18.2.3 Использование Copy для переноса значений в редактор 223
18.3 Осветление и затемнение 223
18.3.1 Пользовательские настройки осветления 224
18.3.2 Затемнение (lowlight) 225
18.4 Автоматическое обновление 225
18.5 Осторожное редактирование 227
18.5.1 Изменение регулировки каналов 227
18.5.2 Режим работы 'вслепую' (blind mode) 227
18.6 Парковка (parking) 228
18.6.1 Просмотр и редактирование парковочных параметров 229
19: Работа со световыми сценами (cue) 231
19.1 Запись световой сцены 231
19.1.1 Запись в список световых сцен или на Мастер 231
19.1.2 Содержимое окна Programmer после записи световой сцены 232
19.1.3 Insert (Вставить), Merge (Объединить) и Replace (Заменить) 232

19.1.4 Нумерация световых сцен 233
19.1.5 Именование световых сцен (cue) 233
19.2 Опции записи 233
19.2.1 Запись только выбранных световых приборов 233
19.2.2 Удаление приборов интеллектуального света и значений параметров из световых сцен (cue) 234
19.3 Удаление световых сцен (cue) 234
19.4 Копирование и перемещение световых сцен 235
19.4.1 Копирование световых сцен 235
19.4.2 Перемещение световых сцен 236
19.5 Перенумерация световых сцен в пределах списка световых сцен 236
19.6 Редактирование содержимого световой сцены 238
19.6.1 Просмотр различных световых сцен (cue) в редакторе 239
19.7 Работа с отслеживанием параметров 239
19.7.1 Обратное отслеживание значений параметров при записи 240
19.7.2 Блокировка значений при прямом отслеживании параметров 241
19.7.3 Блокировка изменений при прямом отслеживании параметров при удалении световой сцены 242
19.7.4 Блокирующие световые сцены (blocking cue) 243
19.7.5 Разблокирование 244
20: Работа с настройками времени и порядком световой сцены 247
20.1 Работа с настройками времени регулирования каналов 249
20.1.1 Время регулирования каналов (Fade time) 249
20.1.2 Время задержки (Delay time) 250
20.1.3 Пути (Paths) 251
20.1.4 Назначение настройки времени световой сцены (cue) в Окне Cuelist 251
20.2 Настройка времени индивидуальных параметров 254
20.2.1 Назначение настройки времени параметра с помощью колес Колеса параметров 254
20.2.2 Назначение настроек времени параметра из командной строки 256
20.2.3 Назначение настроек времени параметра в окне редактора 257
20.2.4 Настройки времени распределения 259
20.3 Работа вызовами световой сцены (cue) 260
20.3.1 Изучение настройки времени (Learn Timing) 261
20.4 Работа с циклами и связями 263
20.4.1 Создание связи 263
20.4.2 Создание цикла (loop) 263
20.4.3 Отслеживание параметров через циклы 265
21: Работа со списками световых сцен (cuelist) 267
21.1 Создание списков световых сцен 268
21.2 Именование списков световых сцен 268
21.3 Удаление списков световых сцен 269
21.4 Копирование и перемещение списков сцен 269

21.4.1 Копирование списков световых сцен 269
21.4.2 Перемещение списков световых сцен 270
21.4.3 Insert (Вставить), Merge (Объединить) и Replace (Заменить) 270
22: Работа со сценами (scene) 271
22.1 Запись сцены 271
22.1.1 Запись в Справочник Сцены (Scene Directory) 271
22.1.2 Запись на физический мастер 272
22.1.3 Именование сцены 272
22.2 Удаление сцены 272
22.3 Копирование и перемещение сцены 273
22.4 Редактирование содержимого сцены 273
22.5 Настройки времени сцены 274
22.6 Insert (Вставить), Merge (Объединить) и Replace (Заменить) 274
23: Работа с эффектами 277
23.1 Типы эффектов 277
23.1.1 Таблицы эффектов (Effect tables) 277
23.1.2 Атрибуты эффекта 279
23.2 Применение предопределенных палитр эффекта 281
23.2.1 Регулировка предопределенных эффектов 282
23.3 Применение и редактирование эффекта 282
23.3.1 Применение эффектов с Генератором Эффектов (Effects Engine) 282
23.3.2 Применение и редактирование эффектов в Окне Programmer или редакторе 284
23.3.3 Отслеживание параметров эффектов 285
23.4 Настройка времени световых сцен (cue) и эффектов 286
23.5 Запись палитры эффекта (effect palette) 288
23.5.1 Именование палитр эффекта 289
23.6 Использование палитр эффекта в программировании 289
23.7 Редактирование палитр эффектов 290
23.8 Удаление палитр эффектов 290
23.9 Копирование и перемещение палитр эффекта 291
24: Воспроизведение списка световых сцен (cuelist) 293
24.1 Воспроизведение с физическим мастером 293
24.1.1 Прикрепление списка световых сцен к мастерам 293
24.1.2 Управление воспроизведением списка световых сцен 294
24.1.3 Снятие с воспроизведения списка световых сцен (Cuelist) на Мастере 297
24.1.4 Опции списка световых сцен (Cuelist) 301
24.2 Выполнение нескольких списков световых сцен 305
24.2.1 Использование HTP и LTP 306
24.2.2 Назначение одного списка световых сцен поверх других 307
24.2.3 Изменение приоритета списка световых сцен 308
24.2.4 Несколько списков световых сцен с эффектами 309
24.3 Воспроизведение с виртуальным мастером 310

24.3.1 Выполнение виртуальных мастеров из окна Справочника списков световых сцен Cuelist Directory 310
24.3.2 Выполнение виртуальных мастеров из Окна Cuelist 311
24.3.3 Выполнение виртуальных мастеров из командной строки 312
24.4 Разъяснение обратной связи для списков световых сцен 312
24.4.1 Инструментальные панели обратной связи управления и воспроизведения 312
24.4.2 Обратная связь со списком световых сцен (Cuelist Feedback) 314
24.4.3 Окно выхода (Output) 316
24.4.4 Окно просмотра уровней 317
24.5 Расширенное воспроизведение списка световых сцен 318
24.5.1 Перекрывание частоты списка световых сцен при воспроизведении 318
24.5.2 Перекрывание частоты эффектов световых сцен в течение воспроизведения 318
24.5.3 Ручное перекрестное регулирование каналов (Manual Crossfading) 319
24.5.4 Использование списка световых сцен (Cuelist) в качестве циклической последовательности (chase) 320
24.5.5 Списки световых сцен и отслеживание параметров 322
24.5.6 Запуск автоматических задач при выполнении световой сцены 323
25: Воспроизведение сцены (scene) 325
25.1 Воспроизведение, прикрепленное к физическому мастеру 325
25.1.1 Присоединение сцены к мастеру 325
25.1.2 Воспроизведение сцены 326
25.1.3 Снятие с воспроизведения сцены на Мастере 327
25.2 Выполнение нескольких сцен 329
25.2.1 Использование HTP и LTP 330
25.2.2 Назначение одной сцены поверх другой 330
25.2.3 Изменение приоритета сцены 331
25.2.4 Несколько сцен с эффектами 333
25.3 Воспроизведение с виртуальным мастером 333
25.3.1 Выполнение виртуальных мастеров из окна Scene Directory 333
25.3.2 Выполнение виртуальных мастеров из Окна Scene 334
25.3.3 Выполнение виртуальных мастеров сцены из командной строки 335
25.4 Разъяснение обратной связи для сцен 335
25.5 Расширенное воспроизведение сцены 336
25.5.1 Перекрытие частоты в течение воспроизведения 336
25.5.2 Режим фейдера IPCB 336

26: Работа со страницами (page) 339
26.1 Создание новой страницы 339
26.2 Смена страницы 340
26.2.1 Опции при смене страницы 341
26.2.2 Соответствие уровней при смене страницы 342
26.2.3 Восстановление деятельности при смене страниц 343
26.3 Изменение страниц 344
26.3.1 Копирование списка световых сцен (cuelist), сцен (scene) и мастеров отключения на страницу 345
26.3.2 Перемещение списка световых сцен (cuelist), сцен (scene) и мастеров отключения на страницу 345
26.3.3 Удаление списка световых сцен, сцен и мастеров отключения со страницы 346
26.3.4 Очистка списка световых сцен, сцен и мастеров отключения в странице 346
26.4 Копирование и перемещение страниц 346
26.5 Удаление страниц 347
26.6 Страница-шаблон (Template Page) 347
27: Работа со средствами управления воспроизведением 349
27.1 Главный Мастер (Grand Master) 349
27.1.1 Соответствие уровню Главного Мастера 349
27.1.2 Клавиша затемнения 350
27.2 Мастера отключения (Inhibitive master) 350
27.3 Конфигурирование средств управления воспроизведением 351
27.3.1 Конфигурирование главных средств управления 353
27.3.2 Конфигурирование основных средств управления 355
28: Работа со звуком, MIDI и таймкодом (Timecode) 357
28.1 Работа со звуком 357
28.1.1 Проигрывание звука с помощью привода компакт-дисков 358
28.2 Работа с MIDI show control (MSC) 359
28.2.1 Загрузка MSC в Wholehog 359
28.2.2 Отправка MSC от Wholehog 360
28.2.3 Использование средств MIDI для управления шоу 361
28.2.4 Отслеживание параметров (tracking) резервной копии с использованием MIDI-средств управления шоу 362
28.3 Работа с Синтаксисом MIDI 362
28.4 Загрузка таймкода (Timecode) в пульт 362
28.4.1 Подключение входа таймкода (Timecode) 363
28.4.2 Опции входа таймкода 365
28.5 Вызов световых сцен из таймкода 366
28.5.1 Редактирование значений таймкода 367
28.6 Просмотр таймкода 368
28.7 Моделирование таймкода 369
29: Автоматизация пульта с использованием макросов 371

29.1 Макрокоманды 371
29.2 Ввод макрокоманд 375
29.3 Дополнительный Синтаксис Макрокоманды 376
30: Программное обеспечение Hog 3PC 377
30.1 Установка 377
30.1.1 Распаковка 377
30.1.2 Системные требования 377
30.1.3 Установка приложения Hog 3PC 378
30.1.4 Удаление программного обеспечения 381
30.1.5 Установка аппаратного обеспечения 381
30.1.6 Поиск неисправностей при установке аппаратных средств 382
30.1.7 Конфигурация компьютера 383
30.2 Действия 384
30.2.1 Запуск приложения Hog 3PC 384
30.2.2 Выход из приложения Hog 3PC 386
30.2.3 Работа с файлами шоу Hog 3PC 387
30.2.4 Использование интерфейса Hog 3PC 388
30.3 Конфигурирование 391
30.3.1 USB DMX Widget-ов и Super Widget-ов 391
30.3.2 USB-крылья воспроизведения и расширения 392
30.3.3 USB-крылья программирования 393
30.3.4 Виртуальные фейдеры 393
30.3.5 Конфигурирование MIDI 393
30.4 Поддержка визуализатора 394
30.5 Модернизация USB DMX-виджетов 394
31: Пульт Hog iPC 397
31.1 Различия между Hog iPC и другими пультами Wholehog 397
31.1.1 Назначение DMX-адресов 397
31.1.2 Предустановки трэкбола 397
31.2 Работа с Просмотрщиком Файлов (Show Files) 398
31.2.1 Расположение Просмотрщика Файлов 398
31.2.2 Передача файлов шоу 398
31.2.3 Резервное сохранение 398
31.3 Конфигурирование внешних USB DMX-виджетов 399
31.4 MIDI и Линейный таймкод 401
31.4.1 Вход таймкода 401
31.4.2 MIDI 401
31.5 Сетевая организация с шоу Wholehog 401
32: Пульт Road Hog 403
32.1 Различия между Road Hog и другими пультами Wholehog 403
32.1.1 Назначение DMX-адресов 403
32.1.2 Предварительные установки трекбола 403
32.1.3 Индикаторы 403
32.2 Запуск пульта 404
32.3 Работа с файлами шоу 405
32.3.1 Расположение файлов шоу 405
32.3.2 Передача файлов шоу 405
32.3.3 Резервное копирование 406

32.4 MIDI и линейный таймкод 407
32.5 Восстановление системных файлов Road Hog 407
32.5.1 Восстанловление системы с внутреннего диска 407
32.5.2 Восстановление системы с USB-диска 408
32.5.3 Создание загрузочного USB Flash диска 409
A: Приложения 411
33: Visualiser Connectivity 413
33.1 Установка приложения Connectivity 413
33.2 Подключение к ESP Vision, MSD и Capture 416
33.2.1 Конфигурирование визуализаторов 416
33.2.2 Конфигурирование Network Connection (Сетевого подключения) 416
33.2.3 Конфигурирование областей (universe) визуализатора 417
33.2.4 Использование Connectivity с ESP Vision, MSD или Capture 418
33.3 Подключение к WYSIWYG 418
33.3.1 Конфигурирование Network Connection (Сетевого соединения) 418
33.3.2 Конфигурирование WYSIWYG 419
33.3.3 Дополнительные шаги для консоли редактирования WYSIWYG 421
33.3.4 Использование Connectivity с WYSIWYG 422
33.4 Поиск неисправностей 423
33.5 Контакты поддержки визуализатора 424
34: Построитель прибора интеллектуального света (Fixture Builder) 425
34.1 Работа с построителем прибора интеллектуального света 425
34.1.1 Добавление в шоу библиотек, разработанных пользователем 425
34.1.2 Создание, редактирование и удаление библиотек прибора интеллектуального света 426
34.1.3 Построение прибора 429
34.2 Обучающая программа построителя прибора интеллектуального света 433
34.2.1 Шаг 1: Создание нового прибора 434
34.2.2 Шаг 2: Введение деталей прибора 435
34.2.3 Шаг 3: Конфигурирование функций и особенностей канала 436
34.2.4 Шаг 4: Построение прибора 443
34.2.5 Шаг 5: Добавление прибора в Планировщик приборов (Fixture Schedule) 443
34.2.6 Шаг 6: Редактирование приборов интеллектуального света для определения значений по умолчанию 444
34.2.7 Шаг 7: Программирование вашего пользовательского прибора 444
35: Карта клавиатуры 447
36: Команды клавиши Pig 451
37: Обновление и обслуживание пульта 455

37.1 обновление программного обеспечения 455
37.1.1 Обновление программного обеспечения пульта 455
37.1.2 Чистая установка 455
37.1.3 Обновление программного обеспечения DMX-процессора 456
37.2 Обслуживание сенсорных экранов пультов Wholehog 457
37.3 Обслуживание лицевой панели 458
38: Получение помощи 459
38.1 Поиск неисправностей 459
38.1.1 Пульт, кажется, сломался или завис 459
38.1.2 Пульт не взаимодействует с DMX-процессорами 459
38.1.3 Пульт не стартует или завершает работу вскоре после включения 460
38.1.4 Средства управления воспроизведением ведут себя не так, как ожидается 461
38.2 Сообщение о проблемах 461
38.2.1 Сообщение о проблемах с пультом 461
38.2.2 Отчет о проблемах с Hog 3PC 462
38.2.3 Сообщение о проблемах с пользовательским руководством 463
38.2.4 О нумерации версий программного обеспечения 463
38.2.5 О бета-версии программного обеспечения 463
39: Обслуживание 465
39.1 Замена сенсорных экранов Wholehog III 465
39.2 Замена фейдеров 466
39.3 Очистка фейдеров 466
39.4 Замена трекбола 467
40: Технические спецификации 469
40.1 Пульт Wholehog III 469
40.1.1 Входные и выходные разъемы 469
40.1.2 Энергопотребление, вес и габариты 469
40.2 DMX-процессор 470
40.2.1 Входные и выходные разъемы 470
40.2.2 Энергопотребление, вес и габариты 470
40.3 MIDI/Timecode-процессор 471
40.3.1 Входный и выходные разъемы 471
40.3.2 Энергопотребление, вес и габариты 471
40.4 Блок управления, монтируемый в стойку 471
40.4.1 Входные и выходные разъемы 471
40.4.2 Энергопотребление, вес и габариты 472
40.5 Монитор сенсорного экрана 472
40.5.1 Входные и выходные разъемы 472
40.5.2 Энергопотребление, вес и габариты 472
40.5.3 Характеристики 472
41: Информация о безопасности 473
41.1 Информация о безопасности 473
41.1.1 Предупреждение: для длительной защиты от пожара 473

41.1.2 Предупреждение: для длительной защиты против удара током 473
41.2 Safety Information 474
41.2.1 Warning: For Continued Protection Against Fire 474
41.2.2 Warning: For Continued Protection Against Electric Shock 474
41.3 Informations Importantes Sur La Sécurité 475
41.3.1 Mise En Garde: Pour Une Protection Permanente Contre Les Incendies 475
41.3.2 Mise En Garde: Pour Une Protection Permanente Contre Les Chocs Électriques 475
41.4 Wichtige Hinweise Für Ihre Sicherheit 475
41.4.1 Warnung: Zum Schutz Vor Brandgefahr 475
41.4.2 Warnung: Zum Schutz Gegen Gefährliche Körperströme 476
41.5 Información Importante De Seguridad 476
41.5.1 Advertencia: Para Protección Continua Contra Incendios 476
41.5.2 Advertencia: Para La Protección Continua Contra Electrocuciones 477
41.6 Importanti Informazioni Di Sicurezza 477
41.6.1 Avvertenza: Per Prevenire Incendi 477
41.6.2 Avvertenza: Per Prevenire Le Scosse Elettriche 477
41.7 Vigtig Sikkerhedsinformation 478
41.8 安全に関する情報 478
41.8.1 警告: 火災からの継続的な保護の為に 478
41.8.2 警告: 感電に対する継続的な保護の為に 478
42: Диаграммы лицевой панели 481
Глоссарий 483
Предметный указатель 499

Список иллюстраций

3.1 Цветовое колесо HSI 20
6.1 Экран начальной загрузки 33
6.2 Экраны DMX-процессор 34
6.3 Окно запуска (Start Window) 34
6.4 Экран Калибровки 35
6.5 Область Displays панели инструментов Control Panel 36
6.6 Область Keyboard панели инструментов Control Panel 36
7.1 Окно Fixture Patch 44
7.2 The Fixture Window, showing patching 45
7.3 Окно Auto Palettes 46
8.1 Окно Programmer 49
8.2 Командная строка 50
8.3 Инструментальная панель Fixture Types Toolbar 50
8.4 Справочник группы (Group Directory) 53
8.5 Инструментальная панель Slot Toolbar для Studio Color 575 54
8.6 Инструментальная панель Slot Toolbar для Studio Spot 575 55
8.7 Инструментальная панель Fixture Control Toolbar для Studio Spot 575 56
10.1 Средства управления воспроизведением 65
11.1 Область CD Burning окна Show Manager 70
11.2 Область Current Show окна Show Manager 70
11.3 Окно Show Manager 72
11.4 Диалоговое окно завершения работы (Shut Down) 73
12.1 Список областей окон Control Panel и User Preferences 77
12.2 The Calibration Screen 78
12.3 Область Track Ball окна User Preferences 82
12.4 The On-screen Keyboard 85
12.5 Область Printers (Настройка принтера) инструментальной панели Control Panel 86
12.6 Обычная сеть с несколькими DMX-процессорами 90
12.7 Область Network панели Control Panel для Hog iPC 91
12.8 Область Network панели Control Panel для Hog 3PC 93
12.9 Область Network панели Control Panel 94
12.10 Окно Network 95
12.11 Индикаторы на DMX-процессоре 99
12.12 Подключение строки воспроизведения с крыльями и внешними дисплеями 101
12.13 Область Wings Панели управления (Control Panel) 101
12.14 Облась Virtual Faders окна User Preferences 102
13.1 Инструментальная панель управления окна (Window Control Toolbar) 109
13.2 Инструментальная панель View Toolbar 111
13.3 Справочник видов (Views Directory) 111
13.4 The Views Directory in Spreadsheet View 113
13.5 Электронная таблица с и без компактного режима 116
13.6 Электронная таблица при включенном соединении частей 117
13.7 Объединенная электронная таблица с сокращенными строками 117
13.8 Инструментальная панель Jump Toolbar 118
13.9 Типичный справочник 119

13.10 A Typical Directory in Spreadsheet View 121
13.11 Область Default Naming окна User Preferences 122
13.12 Типичный редактор 123
13.13 Командная строка 126
13.14 Строка состояния (Status Bar) 129
13.15 Окно Start 129
13.16 Область Auto Launch инструментальной панели Control Panel 131
13.17 Окно Auto Launch 132
13.18 Диалоговое окно Shut Down 133
13.19 Окно Show Manager 133
13.20 Область Auto Backup окна Show Manager 137
13.21 Область CD Burning окна Show Manager window 138
13.22 Область Source Location окна Merge Show 140
13.23 Страница Type Merge окна Merge Show 141
13.24 Страница Fixture Merge окна Merge Show 142
13.25 Область Group Merge окна Merge Show 143
14.1 Окно Fixture 147
14.2 Jryj Fixture Schedule 148
14.3 Studio Color 575 в окне Fixture до и после репликации 149
14.4 Измененный тип прибора 150
14.5 Окно Auto Palettes 151
14.6 Окно Fixture Patch 154
14.7 Вид View by DP окна Fixture 156
14.8 Примеры приборов интеллектуального света, требующих нескольких точек настройки коммутации 157
14.9 Прибор интеллектуального света с несколькими точками настройки коммутации 158
14.10 Окно Clone Universe 159
14.11 Окно Fixture 162
14.12 Окно Edit Fixtures 165
14.13 Окно Edit Fixtures с сортировкой по функциям 166
15.1 Окно Programmer 169
15.2 Инструментальная панель Select Toolbar 172
15.3 Инструментальная панель Wheels Toolbar для параметров формы луча прибора Studio Spot 575 180
15.4 Инструментальная панель Wheelsets Toolbar для Studio Spot 575 180
15.5 Инструментальная панель Slot Toolbar для Studio Spot 575 181
15.6 Инструментальная панель Colour Slots Toolbar для Studio Spot 575 181
15.7 Цветовое Колесо 183
15.8 Устройство выбора цвета Colour Picker 185
15.9 Устройство выбора Геля (Gel Picker) 186
15.10 Инструментальная панель Fanning Toolbar 194
15.11 Инструментальная панель Grouping Toolbar 195
15.12 Область Programming окна User Preferences 198
16.1 Справочник группы (Group Directory) 199
17.1 The Colour Directory 205
17.2 Пример установки параметров со ссылкой на палитру 208
17.3 Окно Palette Editor 208
17.4 Палитра с глобальными значениями параметра 212
17.5 Палитра со значениями для типа прибора 212

17.6 Палитра со значениями для прибора 213
17.7 Секция More... инструментальной панели Record Options Toolbar 213
17.8 Пример палитр, содержащих различные типы параметров 214
17.9 Инструментальная панель Record Options Toolbar 215
18.1 Окно Auto Update 226
18.2 Инструментальная панель Update Toolbar 227
18.3 Колонка Parked окна Fixture 229
18.4 Окно Parked Output 230
19.1 Окно Cue Editor 238
20.1 Настройка времени световой сцены (cue) 248
20.2 Типы путей 252
20.3 Выбор пути в Окне Cuelist 253
20.4 Настройки времени, показанные на панели инструментов Wheels Toolbar 255
20.5 Выбор Типов Параметра из Инструментальной панели Wheels Toolbar 255
20.6 Пути, показанные на Инструментальной панели Slot Toolbar 256
20.7 Инструментальная панель Paths Toolbar 256
20.8 Окно Cue Editor с выбранным регулированием каналов 258
20.9 Выбор пути в редакторе 259
20.10 Инструментальная панель Trigger Toolbar 260
20.11 A Cuelist with a Loop 264
21.1 Окно Cuelist Directory 267
21.2 Окно Cuelist 268
22.1 Окно Scene Directory 271
23.1 Таблицы эффектов 278
23.2 Справочник Effect Directory 281
23.3 Инструментальная панель Wheels Toolbar, показывающая атрибуты эффектов 282
23.4 Effects Engine 283
23.5 Управление эффектом перехода с помощью настроек времени 287
24.1 Средства управления Мастера 295
24.2 Основные средства управления воспроизведением 296
24.3 Область Cuelist Окна Playback Options 301
24.4 Строка воспроизведения Playback Bar 313
24.5 Окно Cuelist с выполняющейся световой сценой 315
24.6 Окно Output 316
24.7 Окно Levels View 317
25.1 Строка воспроизведения (Playback Bar) 335
26.1 Область Misc окна User Preferences 342
26.2 Соответствие уровней при смене страницы 343
26.3 Строка воспроизведения с Мастером 10, загруженным из страницы-шаблона 348
26.4 Строка воспроизведения с загруженной страницей-шаблоном 348
27.1 Показ мастера отключения в строке воспроизведения (Playback Bar) 351
27.2 The Master pane of the Cuelist Options window 352
27.3 Область Main Controls окна Cuelist Options 353
28.1 Область Sound панели Control Panel 357
28.2 Инструментальная панель CD Control Toolbar 358

28.3 Область MIDI окна Console Settings 360
28.4 Область Timecode окна Console Settings 364
28.5 Инструментальная панель Timecode Toolbar 368
30.1 Область Displays панели Control Panel 391
30.2 Область Widgets панели Control Panel 392
30.3 Область Virtual Faders окна User Preferences 393
31.1 Область Widgets панели Control Panel 400
32.1 Окно Start 405
34.1 Окно Create New Custom Type 428
34.2 Окно Create New Custom Type 429
34.3 Окно Fixture Builder 430
35.1 Статус клавиатуры в инструментальной панели Command Line Toolbar 447
38.1 Окно Launched Processes 460
40.1 Тыльная панель пульта 469
42.1 Секция программирования лицевой панели 481
42.2 Секция воспроизведения лицевой панели 482

Часть I. Введение

Глава 1: Введение

Wholehog был разработан для максимально удобной эксплуатации. Он предназначен как для управления большими комплексными световыми установками, так и простыми малыми. В связи с этим, время от времени, работа с пультом бывает достаточно сложной .

Это руководство было написано, чтобы помочь Вам стать опытным программистом Wholehog, на любом месте Вашей работы и любом характере световых установок.

Совет

В любое время Вы можете открыть встроенное в пульт Руководство пользователя нажатием кнопки Help на инструментальной панели Window Control Toolbar в верхнем углу правого экрана.

1.1 Семейство пультов Wholehog

В семей стве Wholehog 4 пульта: Wholehog III, Hog iPC, Road Hog и программное обеспечение для ПК Hog 3PC; все четыре выполняют Wholehog Operating Software, сокращенно – Wholehog OS. Данное руководство описывает Wholehog OS, и, в общем, предполагает, что Вы запускаете их на пульте Wholehog III. Если Вы используете другой пульт, почти все рукоовдством будет все еще обращаться к Вам и Вы можете най ти специфическую информацию по Вашему пульту здесь:

Программное обеспечение Hog 3PC (p.377)

Пульт Hog iPC (p.397)

Пульт Road Hog (p.403)

1.2 Где начать

Если Вы хотите начать дей ствовать немедленно, следуй те к разделу Быстро & Грубо – Шоу за 10 шагов (p.25). Иначе, прочтите одну из двух секций , разработанных для помощи Вам при переходе к Wholehog OS, основываясь на вашем предыдущем опыте работы с пультами:

Пользователи, плохо знакомые с пультами динамического света (p.7)

Пользователям Wholehog II (p.15)

Если Вы не использовали ранее пульт Wholehog, но работали с другими пультами управления динамическим светом, Вам будет полезно прочесть раздел Пользователи, плохо знакомые с пультами динамического света (p.7).

После этого, Вы можете или следовать к Часть T, «Обучающая программа» или просто начинать использовать пульт и использовать Часть R, «Рекомендации» при необходимости.

1.3 Клавиши

Следующие соглашения используются в тексте руководство:

Позиция (p.178)	Ссылка на другую часть руководство. В электронных версиях руководство (HTML и формат PDF) эти ссылки являются гиперссылками.
прибор интеллектуального света	Ссылка на термин в Глоссарий . В электронных версиях руководство (HTML и формат PDF) эти ссылки являются гиперссылками.
Enter	Название элемента интерфей са, типа кнопки, клавиши или окна.
[Studio Color]	Кнопка, которая имеет метку, являющуюся определенной для шоу, созданного пультом или пользователем. Скобки указывают метку, которая изменится в зависимости от вашего конкретного вида.
`10 + 12`	Текст или другая информация, которую Вы должны ввести с помощью цифровой , экранной или внешний клавиатуры.
`[пароль]`	Описание информации, которую Вы должны ввести (но не указанный текст!)
Record, Enter	Кнопки или клавиши, отделенные запятыми показывают, что необходимо последовательно нажать эти клавиши. В данном случае, нажмите клавишу Record, а затем клавишу Enter.
Open + Fixture	Кнопки или клавиши, сопровождаемые + удерживаются, в то время как происходит нажатие второй клавиши. В этом примере, удерживая клавишу Open нажмите клавишу Fixture.
Setup → Patch → Fixture Schedule	Ряд операций , которые необходимо проделать с помощью окон и инструментальных панелей .

В руководство слово ‘key’ используется, чтобы указать клавишу аппаратных средств на лицевой панели пульта Wholehog. Например: ‘press the Enter key’ (Нажмите клавишу Enter). Слово ‘button’ (кнопка), относится к ‘virtual’ (виртуальным) кнопкам, которые могут быть нажаты на сенсорных экранах или нажаты с помощью трэкбола или мыши.

Также Вы най дете важную или полезную информацию, показанную на первом плане:

Внимание

Предостережение, которое содержит информацию об опасностях для оборудования или персонала.

Важно

Важное примечание, обычно обращают Ваше внимание на ситуации, требующие повышенного внимания.

Совет

Совет для увеличения производительности Вашего труда при программировании.

Глава 2: Пользователи, плохо знакомые с пультами динамического света

Если ваш предыдущий опыт работы со световыми пультами был связан, главным образом, с 'театральными' пультами (Strand, ETC и т.д.), эта секция познакомит Вас с некоторыми фундаментальными различиями, которые Вы най дете в Wholehog Operating Software.

Когда Вы прочтете эту секцию, Вы можете также най ти полезными секции Абстракция (p.18) и Соответствие цвета (p.19).

2.1 Пользовательский интерфейс

Большинство 'театральных' пультов используют для управления командную строку. Это означает, что Вы вводите команды, используя вспомогательную клавиатуру в форме каналов с 36 по 50. Информация, отображаемая на дисплее, ограничивается чистым текстом и на одном мониторе может быть показан только один макет экрана.

Wholehog OS сильно отличается от них. Он был основан на том принципе, что Вы должны быть в состоянии видеть любую информацию о вашем запрограммированном шоу в любое время, и что Вы должны быть в состоянии непосредственно изменить эту информацию по своему желанию. В дополнение к обычной командной строке Wholehog OS использует графический интерфей с пользователя подобный интерфей су персонального компьютера. Объединенный с сенсорными экранами, этот интерфей с является очень мощным способом работы. Вы можете упорядочить многочисленные окна на экране по своему желанию и в том порядке, в каком Вам удобно видеть их на экране. Вам не нужно записывать (или запоминать), т. к. окно, которое показывает Вам, скажем, запрограммированные Вами группы , позволяет Вам выбирать нужные группы просто касаясь их на экране. Любому объекту типа световой сцены (cue), группы или приборы интеллектуального света, можно назначить свое имя для удобства идентификации.

Преимущества графического интерфей са пользователя являются далеко идущими и станут полностью очевидными, как только Вы будете более знакомыми с Wholehog III. Для получения дополнительной информации, см. Графический интерфей с пользователя (p.105) и Работа с окнами (p.107).

2.2 Относительно приборов интеллектуального света

Световые пульты прежде всего разработаны для работы с ‘обычными’ световыми приборами, которые имеют только один параметр (интенсивность) и обращение к нему происходит согласно его номеру. Это номера ‘каналов’ которыми обычно управляют последовательно в единственной последовательности, говорят от 1 до 200, и каждый из них связан с отдельным адресом DMX, и также с отдельным регулятором освещенности (диммером). С интеллектуальными световыми приборами, типа динамического света, которые имеют более чем один параметр регулирования (интенсивность, позиция, цвет и т. д.), каждый канал относится к отдельному параметр этого прибора, а не ко всему прибору. Если Вы имеете смешаную систему обычного оборудования и динамического света, эта система может стать очень запутанной .

Wholehog OS обрабатывает интеллектуальный световой прибор как отдельный объект, независимо от того сколько параметры регулирования он имеет. По умолчанию, каждый тип интеллектуального света имеет собственный диапазон нумерации, так, чтобы Вы могли обратиться к ‘Studio Spot 6’ и ‘Cyberlight 12’. Однако, приборы интеллектуального света не могут быть пронумерованы по Вашему желанию. Для получения дополнительной информации, см. Изменение номера пользователя, p.161.

Wholehog OS работает и с обычными лампами, состоящими из светильника, которым управляет регулятор освещенности, считая его особым видом прибора, известного как ‘диммерные каналы’. иммерный канал имеет только один параметр: параметр: интенсивность.

2.3 Палитры

Сложность современных световых установок, особенно с широко распространенным использованием динамического света, означает, что программирование может быть очень трудоёмким. Палитры помогают упрощать этот процесс путем создания предопределенных световых ‘элементов’ которые затем могут использоваться при необходимости. Как только Вы создали палитру из определенного набора параметров настрой ки позиции динамического света, Вы можете мгновенно повторно вызвать эти параметры настрой ки и сделать запись о них в световой сцены (cue)

Значительное преимущество палитр по сравнению с эквивалентными ‘группами’ существующими на многих пультах состоит в том, что, когда Вы делаете запись световой сцены (cue), используя палитру, световая сцена содержит ссылку на палитру, а не на значения параметр которые содержит палитра. Если позже, Вы изменяете палитру, то все световой сцены (cue), которые были зарегистрированы, используя эту палитру, также изме-

няются. Это особенно полезно, если, например, изменяется позиция объекта, который необходимо осветить и для этого использовались приборы динамического света. Палитра может быть обновлена один раз, а не в каждой световой сцене (cue). Для получения дополнительной информации, см. Работа с палитрами (palette) (p.205).

2.4 Отслеживание параметров (tracking)

Отслеживание параметров (tracking) является весьма трудным, но очень важным понятием. Когда запрограммирована некая световая сцена (cue), световой пульт может хранить информацию в одном из двух вариантов: или делает запись параметров настрой ки для всех параметры всех световых приборов в шоу, или делает запись только параметров, которые изменяются относительно предыдущей световой сцены. Второй метод и называют отслеживанием параметров (tracking). Следующий пример показывает интенсивности четырех приборов в трех световых сценах (cue):

Fixture:	1	2	3	4
Cue 1	100	0	50	50
Cue 2	50	0	100	50
Cue 3	50	100	100	50

С пультом, не обладающим функцией отслеживания параметров (tracking), световые сцены были бы записаны с уровнями каналов, как показано выше. С пультом, поддерживающим функцию отслеживания параметров, была бы записана только следующая информация:

Fixture:	1	2	3	4
Cue 1	100	0	50	50
Cue 2	50		100	
Cue 3		100		

Если интенсивность не изменилась относительно предыдущей световой сцены (cue), то для этого параметр. значение не записывается. В течение воспроизведения параметры остаются на последнем назначенном уровне; например, прибор интеллектуального света 1 (Fixture 1) остается со значением 50%-ой интенсивности в течение работы световой сцены 3 (Cue 3), потому что не было записано никакого изменения.

Итак, в течение воспроизведения есть два типа выходных параметр приборов интеллектуального света:

- Статические значения : значения, запрограммированные в текущей команде вызова программы. Статические значения иногда известны как затронутые значения.

- Отслеженные значения параметров: те значения, которые были назначены в предыдущих световых сценах (cue), но не измененные и не удаленные на выходе. Эти значения как говорят, являются 'сквозными'(tracked through) от предыдущей световой сцены (cue), в которой они были статическими значениями.

2.4.1 Отслеживание параметров (tracking) сквозь изменения

Одно из преимуществ отслеживание параметров состоит в том, что изменения могут быть 'сквозными' для нескольких световых сцен. В примере, показанном выше, если бы Вы изменили интенсивность прибора 2 (Fixture 2) в световой сцене 1 (Cue1) на 60%, это значение было бы сохранено и для световой сцены 2 (Cue2), так как световая сцена 2 (Cue2) не имеет никакой зарегистрированной информации для прибора 2 (Fixture 2). Значение изменится на 100% только в световой сцене 3 (Cue3) и с этих пор будет считаться статическим значением.

Отслеживание параметров может быть очень полезным, когда Вы хотите сделать одинаковые изменения для нескольких световых сцен (cue): например, Вы могли бы иметь несколько световых сцен (cue), которые включают прибор интеллектуального света (fixture), который всегда освещает свою часть сцены одинаково в любое время. Если Вы позже хотите изменить интенсивность этого прибора, Вы можете изменить его в первой световой сцене и это изменение подей ствует на все световые сцены до следующего статического значения. Это спасает Вас от необходимости повторно программировать изменения в каждой сетовой сцене (cue).

В то время как отслеживание параметров (tracking) может помочь ускорять модификацию световых сцен (cue), Вы можете не всегда захотеть, чтобы эти изменения были сквозными. Например, на театральном шоу, Вы вероятно не хотели бы, чтобы изменения были сквозными от одной сцены до следующей ; и на музыкальном концерте, Вам не хочется, чтобы изменения были сквозными от одной песни до другой . Чтобы предотвращать сквозной отслеживание параметров, Вы можете сделать запись блокирующей световой сцены, которая содержит статические значения для всех параметры которые имеют значения в данной точке списка световых сцен (cuelist), независимо от того, являются ли значения сквозными от предыдущих световых сцен (cue). В примере, указанном выше, новая световая сцена, световая сцена 4 (Cue4), дей ствовала бы как блокирующая команда:

Fixture:	1	2	3	4
Cue 1	100	0	50	50
Cue 2	50		100	
Cue 3		100		
Cue 4	50	100	100	50

Новая команда Cue 4, дей ствующая как окончательная, предотвращает отслеживание параметров (tracking) любых будущих изменений световых

сцен (cue) 1–3 до последующих световых сцен. Для получения большего количества информации о работе с блокирующими световыми сценами, см. Блокирующие световые сцены (blocking cue) (p.243).

2.4.2 Одновременное выполнение световых сцен

Другое преимущество отслеживания параметров (tracking) состоит в том, что одновременно можно управлять несколькими световыми сценами. Вообразите пьесу, где солнце светит в окно и характеристики освещения комнаты меняются, имитируя естественное движение солнца. Вы могли бы создать этот эффект как начальную световую сцену заката в течение 20 минут, сопровождаемый рядом легких световых сцен для приборов, включаемых в течение заката. С пультом, не обладающим функцией отслеживания параметров, это вызвало бы проблемы: что бы Вы запрограммировали в световых сценах, которые вызывают вращение света? Если бы Вы сделали запись полного состояния, то не знали бы, какой начальный уровень назначить для светового прибора, как в течение воспроизведения они постепенно уменьшаются до некоторого неопределенного уровня в течение сцены. Световая сцена для включения световых приборов была бы внезапной световой сценой и результатом было бы ступенчатое изменение интенсивности заката – не очень реалистичная картина!

Пульт с функцией отслеживания параметров позволяет Вам программировать только свет в комнате с помощью световой сцены (cue), так, чтобы световая сцена не столкнулась со световой сценой световых приборов, имитирующих закат, которые продолжают свое длительное неискаженное изменение.

Точно так же отслеживание параметров (tracking) позволяет одновременно управлять многочисленными циклическими эффектами без какого-либо конфликта. Например, Вы можете составить график простого цветового циклического эффекта с приборами интеллектуального света, чередующимися между красным и синим, и циклическим изменением интенсивности световых интеллектуальных приборов, пошагово 0%, 50% и 100% и перед началом цикла происхоидт снова переход к 0%. С отслеживанием параметров этими две циклические последовательности могут выполняться на одних и тех же приборах без возможной интерференции. Это возможно, потому что в цветвом циклической последовательности записываются только цветовые параметры интеллектуального света, а в циклической последовательности интенсивности – только параметры интенсивности.

2.4.3 Поддержка состояния

Иногда Вам необходимо воспроизвести лишь некоторые световые сцены из последовательности. Обычно это случается на репетициях, когда Вы хотите вернуться назад по секции шоу, но это может случаться и в течение работы, если исполнители делают ошибку и, например, пропускают часть шоу.

С некоторыми пультами, поддерживающими функцию отслеживания параметров (tracking), этот эффект может выполняться неправильно. Используя

наш пример выше, проходим от световой сцены 1 (Cue1) к световой сцене 3 (Cue3), пропуская световую сцену 2 (Cue2), что привело бы к значению прибора 1 (Fixture 1) 100% вместо правильных 50%, и значению прибора 3 (Fixture 3) 50% вместо правильных 100%. Это происходит потому, что значения световой сцены 1 (Cue1) распространяются без изменения и применяются к световой сцене 2 (Cue2).

Wholehog OS избегает этой проблемы с помощью поддержания состояния (state). Это означает, что всякий раз, когда Вы управляете световой сценой , пульт гарантирует, что Вы продвигаетесь далее по спектаклю, т. е. Вы имеете тот же эффект, если Вы пробежали весь список световых сцен (cuelist) до заданного пункта, независимо от того, откуда Вы фактически начинаете выполнять список световых сцен. При использовании нашего примера выше, с Wholehog OS если Вы перепрыгиваете с световой сцены 1 к световой сцене 3, пульт вычислит состояние световой сцены 3, как будто Вы воспроизвели и световую сцену 2.

2.5 Несколько воспроизведений и списков световых сцен (Cuelists)

Большинство 'театральных' пультов использует единственный список световых сцен (cuelist). Wholehog OS позволяет создавать многочисленные списки световых сцен, каждый с собственной последовательностью нумерации. Вы можете иметь одновременно несколько активных списков световых сцен, каждый на его собственном воспроизведении (playback).

Каждый из десяти воспроизведений Wholehog ('мастеров') имеет фей дер, клавиши Go, Halt/Back и Flash; Вы можете добавить дополнительные аппаратные крылья воспроизведения и использовать виртуальные мастера, чтобы обеспечить неограниченное количество одновременных воспроизведений . Для получения дополнительной информации, см. Воспроизведение списка световых сцен (cuelist) (p.293).

Страницы позволяют Вам загружать предварительно установленные списки световых сцен на мастера; см. Работа со страницами (page) (p.339).

2.6 HTP и LTP

В общем случае, театральные пульты, которые не предназначены для работы с динамическим светом, работают на основе правила Highest Takes Precedence (HTP) (Использования Наивысшего Приоритета). Это означает, что, если интенсивностью интеллектуального светового прибора управляют две различные части пульта, типа воспроизведения и субмастера, значение интенсивности прибора будет соответствовать наибольшему значению. Например, если прибор интеллектуального света 1 (Fixture 1) имеет на

воспроизведении интенсивность 50%, а в субмастере она установлена на 100%, то тогда уровень, устанавливаемый на сцене театра, будет равен 100%. Если субмастер уменьшает интенсивность до 40%, то уровень на сцене театра будет 50%, (т. е. равен уровню воспроизведения), т. к. его уровень выше и будет иметь приоритет.

В общем случае, эта система хорошо работает для световых пультов статического света, динамический же свет создает проблемы. Параметры кроме интенсивности не имеют 'высокий ' и 'низкий ' значений : красный цвет не выше или ниже чем зеленый , и панорамирование (pan) 50% не выше или ниже чем 20%. Работа с динамическим светом нуждается в новом способе разрешения приоритетов Latest Takes Precedence (LTP) (Приоритет имеет последний).

С этой системой параметры приборов интеллектуального света имеют те значения, которые были установлены для них последними. В нашем примере, перемещение субмастера на уровень 40% привело бы к уровню 40%, потому что это — последняя команда и она будет иметь приоритет. Субмастер фактически 'захватил бы' управление параметр у воспроизведения. Конечно, запуск другой световой сцены (cue) в воспроизведении может снова захватить контроль.

Многие пульты управления динамическим светом используют HTP для интенсивности и LTP для всех других параметры. По умолчанию, Wholehog OS использует LTP для всех параметры, но Вы можете назначить индивидуальные списки световых сцен (cuelists) и использовать HTP для интенсивностей (всеми другими параметры управляет принцип LTP); см. Использование HTP и LTP (p.306).

2.7 Индивидуальное время для каждого Параметр

С Wholehog OS Вы можете назначить индивидуальное время перекрестной регулировки каналов для каждого параметр каждого прибора, давая Вам полный контроль того, как каждый параметр изменяется в течение световой сцены (cue). Из-за этого световые сцены не делятся на части, как это может быть на некоторых других пультах. Wholehog OS предоставляет Вам простые способы назначить время для целой световой сцены (cue), для индивидуальных приборов интеллектуального света и типов тип параметра (интенсивность, позиция, цвет, форма луча и т. д.) так же как и для каждого параметр. Для получения дополнительной информации, см. Настрой ка времени индивидуальных параметров (p.254) и Работа с настрой ками времени регулирования каналов (p.249).

Глава 3: Пользователям Wholehog II

Если Вы являетесь опытным пользователем Wholehog II то переход к Wholehog Operating Software будет для Вас очень простым. Эта секция перечисляет главные изменения и добавления с кратким описанием, в то время как полная информация относительно каждой темы может быть най дена в Часть R, «Рекомендации» этого руководства.

3.1 Работа с сетями

В отличие от Wholehog II, пульт Wholehog III непосредственно не производит DMX-выходов. Вместо этого пульт предназначается, чтобы работать как часть сети, связанной с другими устрой ствами, которые выполняют разнообразные функции, включая генерацию DMX для связи с диммерами и приборами интеллектуального света. В простей шем случае, сетью является пульт Wholehog III связанный с DMX-процессор, который производит DMX.

Пульты Hog iPC и Road Hog имеют 4 встроенных области DMX-выходов; и Hog iPC и Hog 3PC могут использовать для этого сетевой DMX-процессоры.

Система Wholehog может состоять из нескольких комплексных сетей с несколькими Wholehog, персональными компьютерами под управлением Hog 3PC, DMX-процессоры и MIDI/Timecode-процессоры. Для получения дополнительной информации о сетях, см. Установка сети (p.88).

3.1.1 Несколько пультов в одном шоу

С использованием сети, возможно иметь несколько программистов, каждый из которых имеет пульт Wholehog воздей ствующий на один и тот же фай л шоу. Так как оба программиста воздей ствуют на одно и то же шоу, это - простая ситуация для единственного оператора, чтобы принять управление шоу по завершении программирования. Для получения дополнительной информации по использованию нескольких пультов, см. Подключение нескольких пультов (p.90).

3.1.2 Несколько шоу в сети

Аналогично сеть позволяет управлять несколькими запущенными шоу. Парк отдыха, например, может иметь несколько площадок, мест и других областей освещения, которыми нужно управлять как отдельными шоу. Каждое шоу может иметь своего оператора с пультом, в то время как 'главный ' оператор управляет всеми шоу, возможно чтобы сделать некоторые изменения в программировании. Для получения дополнительной ин-

формации об использовании нескольких шоу в одной сети, см. Несколько шоу в сети (p.94).

3.2 Лицевая панель

Лицевая панель Wholehog III на первый взгляд, не очень отличается от Wholehog II, но она включает много усовершенствований . Тыльная часть панели с сенсорными экранами может быть наклонена к стоящему экрану под более удобным углом, в то время как в ответ на обратную связь пользователя, место отдыха запястья было сделано более мягким и удобным.

3.2.1 Фейдеры

Количество мастеров было увеличено с восьми до десяти, в то время как Главный мастер и Мастер перекрестного регулирования каналов были удалены. Любой Мастер может теперь дей ствовать как Главный мастер. Для более подробной информации, см. Работа со средствами управления воспроизведением (p.349).

3.2.2 Trackball

Trackball был добавлен, чтобы сделать более легким управление панорамированием (pan) и наклоном (tilt), а также, чтобы управлять курсором на экране. Это особенно полезно с расширенными особенностями электронных таблиц Wholehog III.

3.2.3 Вертикальные колеса

IB дополнение к колесам колеса параметров , используемым в Wholehog II, Wholehog III имеет два вертикально установленных колеса. Колесо с правой стороны пульта называется I-Wheel и используется, чтобы управлять интенсивностью приборов. Колесо частоты Rate Wheel с левой стороны пульта обычно используется для ручной коррекции перекрестного регулирования каналов световой сцены (cue) или нормирования эффекта или циклической последовательности.

3.2.4 Новые клавиши

Некоторые функции, которые на Wholehog II требовали нажатия комбинации клавиш, в Wholehog III имеют собственные клавиши, как, например Fan (Распределение), Merge (Объединение), Fixture(Прибор интеллектуального света), Intensity(Интенсивность) и Back (Назад). См. Новые и упорядоченные функции (p.22).

Дополнительные кнопки располагаются по верхним и нижним сторонам сенсорных экранов. Эти Программируемые клавиши (Программируемые клавиши) копируют экранные кнопки панели, расположенные непосредственно выше или ниже Программируемых клавиш.

3.2.5 Сенсорные экраны

Два сенсорных экрана являются большими, цветными и имеют форму, улучшающую яркость и контрастность. Для получения дополнительной информации, см. Использование сенсорных экранов (p.106).

3.3 Новые особенности воспроизведения

Новые особенности воспроизведения включают:

- Десять полностью настраиваемых воспроизведений : Любой из десяти мастеров может быть назначен Главным мастером. Функции всех ассоциированных клавиш могут быть настроены.
- Мастера сцены (scene master): Сцены, которые являются отдельными световыми сценами, которые не связываны со списком световых сцен, могут быть загружены на любой из Мастеров и управляться фей дерами и клавишами.
- Мастера отключения (Inhibitive masters): Группы могут быть загружены на Мастер и их максимальной интенсивностью управляет фей дер.

3.4 Генератор эффектов (Effects Engine)

Новые особенности Генераторы эффектов включают:

- Палитры: Эффекты могут быть записаны на вложенные палитре таким образом, чтобы они обновлялись везде при изменении оригинальной палитры.
- Трансформация эффектов: Эффекты могут быть трансформированы от одного к другому. Например, круговое вращение на одной скорости в световой сцене 1 и круговом вращении на другой скорости в световой сцене 2 при перекрестном регулировании каналов скорость круга плавно увеличится, а не произой дет остановка круга и последующее постепенное нарастание скорости.

- Длина эффекта (effect length): Теперь Вы можете определить, на какую часть периода эффекта накладывается эффект.

3.5 Абстракция

Ключевая философия Wholehog OS — Вам не придется волноваться о технических особенностях, с помощью которых изготовитель осуществляет специфические возможности интеллектуальных световых приборов. Что касается Вас, прибор интеллектуального света имеет обычные параметры типа интенсивности, позиции, цвета и формы луча и именно этими параметры Вы управляете с пульта. Вы больше не должны думать в терминах DMX адресов и значений .

Это называют 'уровнем абстракции' потому что программное обеспечение дей ствует как уровень между Вами (пользователем) и аппаратными особенностями интеллектуальных световых приборов, преобразует 'абстрактные' идеи в значения интенсивности, цвета, и так далее в определенные команды, необходимые для приборов интеллектуального света, которые определены в соответствующих протоколах DMX.

3.5.1 Абсолютные единицы (real world)

параметры приборов интеллектуального света описываются в максимально возможной степени в абсолютных единицах, типа градусов при вращении и ударов в минуту для скорости циклического эффекта. Цвет может быть описан в терминах единственной цветовой модели для всех приборо интеллектуального света («голубой -сиреневый -желтый цвет» - модель CMY или оттенок-насыщенность) независимо от технических деталей того, как сам прибор создает специфический цвет. См. Соответствие цвета (p.19). Это ускоряет программирование и позволяет приборам различных типов быть выбранными и отрегулированными одновременно: например, Вы можете назначить эффект строба в 10Гц на несколько приборов различных типов, не волнуясь о различных значениях DMX, требующихся каждому прибору для достижения этого эффекта. Wholehog OS дает Вам наиболее лучшее соответствие приборов интеллектуального света; единственными ограничениями являются только непосредственно ограничения приборов.

3.5.2 Параметры

Некоторые приборы размещают более чем один параметр на один адрес DMX. Например, прибор интеллектуального света мог бы использовать значения DMX в диапазоне 0-127 для интенсивности, 128-250 для эффекта строба, и 251-255 для сброса прибора. В Wholehog II три функции интенсивности, строба и сброса управляются как один параметр, и Вы должны были, если случай но поворачиваете колесо колесо параметра слишком далеко при

наладке скорости строба, Вы могли бы дать параметру значение выше 250 и сбросить прибор.

Wholehog OS разделяет такие функции и считает их независимыми параметры, так что Вы не должны помнить специфические детали работы каждого прибора. В примере, данном выше, интенсивность, эффект строба и функция сброса являются отдельными параметры, таким образом нет никакой возможности продвижения от строба в сброс. С параметры, которые разделяют адрес DMX, измение значения одного из них, отвергает все другие значения и с тех пор сущесвует только одно значение DMX. В случае нашего примера, назначая скорость эффекта строба, мы отвергаем любое значение интенсивности; пульт покажет знак ~ вместо значения интенсивности, когда она должна случаться.

3.5.3 Взаимозаменяемые приборы

Вы можете заменить прибор интеллектуального света уже запрограммированный в шоу, прибором другого типа и Wholehog OS в максимально возможной степени преобразует запрограммированные данные для использования нового типа прибора. Если новый прибор интеллектуального света имеет более ограниченные возможности, по сравнению со старым, это обрабатывается настолько изящно насколько возможно. Больше о замене приборов интеллектуального света Вы можете узнать в разделе Изменение типа прибора (p.149).

3.6 Соответствие цвета

Приборы различных типов используют различные методы для выполнения цветового смешивания. Отправка одних и тех же значений параметр на приборы различных типов могло произвести к различнымо цвету на разных типов приборов. Например, отправка C=50%, M=50%, Y=0% будет всегда производить синий оттенок, но это будет различный синий цвет на приборах различных типов.

Обычно, Вы должны компенсировать этот эффект вручную при создании цветовых палитр «на глаз», чтобы произвести подобные цвета на всех типах приборов. Это очень трудоемкий процесс, который ограничивает Вас использованием палитр, которые Вы уже установили.

Система соответствия цвета Wholehog OS обеспечивает новый способ выбора цвета, без этих проблем.

3.6.1 Цветовые модели

Традиционно, приборы используют цветовую систему CMY (Голубой , Пурпурный , Желтый), с помощью которой они могут получить любой цвет.

С увеличивающей ся популярностью светодиодных приборов также становится обычной и цветовая система RGB (Красный , Зеленый , Синий). Эти две системы называют ‘цветовыми моделями’. Любой цвет может быть представлен одинаково хорошо с помощью любой из этих цветовых моделей — они фактически, являются просто разными способами передачи одной и той же информации. Существует множество других цветовых моделей , однако, возможно самой полезной из них (для управления цветом и освещением) является модель HSI (Оттенок, Насыщенность, Интенсивность):

Hue (Оттенок): Это – термин, используемый , чтобы определить позицию цвета в его возможном диапазоне, от красного, проходя желтый , зеленый , голубой , синий и сиреневый , и вновь возвращаясь к красному. Поскольку диапазон ‘сворачивается вокруг себя’, Вы можете визуализировать его как круг с цветами, позиционированными вокруг края, с красным наверху, зеленым ниже, синем еще ниже с промежуточными цветами между ними. Угол между 0 и 360 градусами определяет оттенок цвета: красный имеет оттенок 0 градусов, желтый имеет оттенок 60 градусов и голубой имеет оттенок 180 градусов; см. Рисунок 3.1, «Цветовое колесо HSI».

Saturation (Насыщенность): Это характеристика того, насколько цвет является ‘сильным’ или ‘бледным’ Бледные цвета имеют низкую насыщенность, в то время как сильные цвета имеют высокую насыщенность. Насыщенность определяется как процент между 0% (белым) и 100%-ыми (самая сильная насыщенность).

Intensity (Интенсивность): Это просто мера того, какое количество света испускается от 0% (черный) к 100% (самый яркый). Это соответствует диммерному управлению на большинстве типов приборов интеллектуального света.

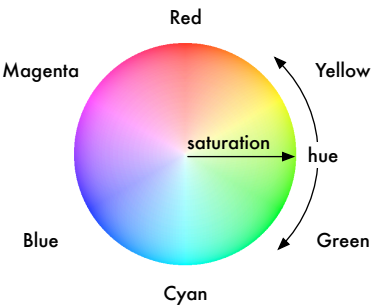


Рисунок 3.1. Цветовое колесо HSI

Этими тремя составляющими (оттенок, насыщенность и интенсивность) может быть пред-ставлен каждый возможный цвет. Поскольку большинство приборов интеллектуального цвета (Fixture) уже имеют регулятор освещенности, чтобы управлять интенсивностью, необходимо только

определить Оттенок и Насыщенность, чтобы уникально представить любой цвет.

Оттенок и насыщенность белого света

Белый цвет определяется как цвет с насыщенностью 0%; оттенок не имеет значения. Однако, и вольфрамовые и дуговые лампы обе производят 'белый ' свет, но когда Вы сравниваете их, то можете увидеть, что их цвета значительно отличаются друг от друга. Вольфрамовая лампа имеет 'более теплый ' свет с более высоким красно-желтым содержанием, в то время как дуговые лампы обычно имеют 'более холодный ' свет с большим количеством синего. Одна версия белого света не более 'правильна' чем другая, таким образом любой из них может быть выбран, чтобы быть контрольной точкой в зависимости от ситуации. В театральной среде, где вольфрамовые источники более обычны, «белый » цвет вольфрама, вероятно, будет самой лучшей основой . В других средах преобладающе используют дуговые источники и будет более удобнее использовать белую дугу; для информации относительно изменения белой точки, см. Использование соответствия цветов, p.183.

3.6.2 Система соответствия цвета

Система соответствия цвета Wholehog OS основана на библиотеке прибора (fixture library), которая содержит цветовые данные калибровки, используемые в приборах различных типов. Эта калибровка гарантирует, что приборы различных типов могут легко быть назначены на тот же самый цвет, включая и выбранное определение 'белого' цвета. Это может также использоваться для приборов интеллектуального света, которые не были откалиброваны, но цвета, которые будут произведены, не могут соответствовать цветам приборов, которые дей ствительно имеют данные калибровки.

Вы можете выбрать цвета, используя колесо параметра колеса параметров, чтобы назначить голубые, пурпурные и желтые значения или оттенок и значения насыщенности или Вы можете использовать экранное визуальное цветовое устрой ство выбора (Colour Picker); см. Устрой ство выбора цвета (Colour Picker), p.184.

Предпочтительно программировать по возможности с использованием Оттенка (Hue) и Насыщенности (Saturation). Преимущества:

- Выбор цвета с использованием Оттенка (Hue) и Насыщенности (Saturation) или устрой ства выбора цвета (Colour Picker) произведет аналогичный результат на выходе всех калиброванных типах приборов интеллектуального цвета.
- Вы может использовать распределение и эффекты для Оттенка и Насыщенности, чтобы быстро произвести привлекательный вид.
- Когда Вы используете Оттенок и Насыщенность для выбора цвета, Wholehog OS будет автоматически использовать наибо-

лее лучшие параметры настрой ки значений DMX для каждого типа приборов интеллектуального цвета, чтобы достигнуть максимальной световой эффективности каждого прибора.

- Вы может производить перекрестное регулирование каналов от насыщенного красного цвета до насыщенного зеленого цвета без изменения насыщенности. Плавное наложение будет работать через все насыщенные цвета между красным и зеленым, вместо того, чтобы избирать неожиданный путь, как может случиться при использовании программирования CMY.
- Перекрестное регулирование между цветами, зарегистрированными с использованием Оттенка и Насыщенности останется подобранным на всех приборах интеллектуального цвета в течение всего времени перехода. Это производится лучшее, является более смотрибельным при переходах цвета.

Совет

Настоятельно рекомендуется не изменять цветовую модель между HSI и CMY в пределах шоу.

3.7 Новые и упорядоченные функции

Wholehog OS упрощает, разъясняет и упорядочивает некоторые функции Wholehog II Эта таблица показывает основные изменения:

Функции Wholehog II	Функции Wholehog OS
Load (Загрузка)	Используйте Open для открытия объекта (световая сцена, палитра, и т.д.) и его непосредственного редактирования.
Clone (Клонирование)	Используйте Copy , чтобы скопировать параметры настройки между приборами интеллектуального света, так же как копирование целых объектов.
Extract (Извлечение)	Используйте Copy , чтобы скопировать параметры настройки в окно Programmer.
Active (Активный)	Используйте Live для выбора, основанного на виде сцены театра. Используйте Touch для назначения статических значений, которые находится в настоящее время на сцене театра. Используйте Suck , чтобы захватить вид, который находится в настоящее время на сцене театра.

Часть T. Обучающая программа

Обучающая программа проведет Вас через основные операции установки пульта, программирования и управления шоу. Если Вы хотите получать детальное описание того, как работать со специфическими функциями, используй те Часть R, «Рекомендации».

Обучающая программа содержит две части: Обучающая программа БЫСТРО И ГРУБО показывает Вам как создать простое шоу за 10 шагов, в то время как основная обучающая программа дает Вам более детальное введение в Wholehog III.

Глава 4: Быстро & Грубо - Шоу за 10 шагов

Отлично, Вы положили руки на пульт или компьютер с запущенным Wholehog OS, и теперь хотите увидеть, как же он правильно работает. Вы нуждаетесь в Быстрой и Грубой обучающей программе.

4.1 Шаг 1: Подключение питания

Используй те кабели IEC (Международной Электротехнической Комиссии), поставляемые в комплекте, чтобы подключить пульт и DMX-процессор к любому источнику переменного тока с напряжением от 100 до 240В.

4.2 Шаг 2: Подключение DMX-процессор

Подключите DMX-процессор к вашему пульту с помощью стандартного кроссированного Ethernet-кабеля категории 5.

4.3 Шаг 3: Запуск пульта

Включите пульт и DMX-процессор. При включении пульта появляется окно Start.

4.4 Шаг 4: Старт нового шоу

Выберите Launch New Show. Вам необходимо выбрать:

- Storage location (место хранения). Выберите местоположение, которое предлагает пульт.
- Имя шоу. Нажмите клавишу Set, чтобы поднять экранную клавиатуру для ввода текста.
- Fixture Library(Библиотеку прибора интеллектуального света). Она содержит индивидуальную информацию о приборе интеллектуального света. Выберите тот прибор, который предлагает пульт и нажмите Finish.

Wholehog OS начнет новое шоу.

4.5 Шаг 5: Добавление приборов интеллектуального света

Выберите приборы интеллектуального света (fixture) которые Вы хотите использовать в вашем шоу. Добавление прибора:

1. Setup → Patch → Fixture Schedule : откроется окно Fixture Schedule window.
2. Выберите изготовителя и нажмите на кнопку ⊞ чтобы развернуть список и увидеть индивидуальные типы приборов интеллектуального света.
3. Выберите ячей ку с маркой прибора и намите Set.
4. Введите номер прибора и нажмите Enter.
5. Повторите для всех типов приборов интеллектуального света, которые Вы хотите установить.
6. По окончании нажмите OK чтобы применить изменения и закрыть окно.

4.6 Шаг 6: Настройка коммутации приборов

Для каждого прибора:

- Fixture, [Тип прибора на Инструментальной панели], [Номер прибора] @ [Назначаемый Адрес], Enter

Например:

- Fixture, [Studio Color 575], 1 @ 1, Enter : после нажатия Fixture, появляется Fixture Types Toolbar (Инструментальная панель типов приборов интеллектуального света), из которого Вы можете выбрать необходимый тип прибора.

При настрой ке коммутации появится окно Fixture Patch Используй те его для определения следующего свободного адреса DMX (DMX address), и просмотра заполнения выходных адресов DMX (DMX universes).

Для настрой ки коммутации дял выхода, большего единицы:

- Fixture, [Тип прибора на Инструментальной панели], [Номер прибора] @ [Номер выхода]/ [Назначаемый адрес], Enter

Например:

- Fixture, [Studio Color 575], 1 @ 2/ 1, Enter

Повторите по мере необходимости и когда настрой ка коммутации будет выполнена для всех приборов интеллектуального света закрой те окно Fixture.

4.7 Шаг 7: Назначение значений Параметры

FНазначение значений параметры приборов интеллектуального света (fixture) и других производится в окне Programmer, открывающемся при нажатии Programmer на на основной панели инструментов (Main Toolbar).

Сначала назначьте интенсивность вашего прибора. Например:

- Fixture [Studio Color 575] 1 @ 60, Enter : назначает интенсивность Studio Color 1 – 60%.

Когда Вы нажимаете клавишу Fixture, появлятеся инструментальная панель типов приборов интеллектуального света (Fixture Types Toolbar). Используй те ее для выбора Studio Color 575 в этом примере.

Вы можете также отрегулировать интенсивность колесом I-Wheel на правой стороне пульта:

- Fixture [Studio Color 575] 1, Enter : выберите прибор интеллектуального света, затем переместите I-Wheel.

Теперь назначьте другие параметры:

Панорамирование (pan) и Наклон (tilt): С все еще выбранным прибором интеллектуального света переведите Trackball в режим панорамирования (pan) и наклона (tilt) нажатием верхней кнопки Trackball. Trackball загорится синим цветом и Вы можете использовать его для назначения панорамирования и наклона прибора. По окончании снова нажмите верхнюю кнопку Trackball, чтобы изменить режим трекбола на управление курсором на экране.

Цвет: НАжмите клавишу Colour (Цвет) и отрегулируете оттенок и насыщенность прибора с помощью колеса параметров (колеса параметров). Нажмите Colour снова для смешивания и использования голубого, пурпурного и желтого цветов. Вы можете также выбрать определенные цветовые предустановленные значения (slot) из Инструментальной панели Slot Toolbar на сенсорном экране.

Форма луча: Нажмите клавишу Beam Вы можете назначить фокусировку луча, эффект frost и т. д. используя колесо параметра. Вы можете выбрать

предустановленные формы луча типа гобо из Инструментальной панели Slot Toolbar.

4.8 Шаг 8: Запись световой сцены (cue)

Как только Вы назначили значения для некоторых приборов интеллектуального света, сделай те запись световой сцены (cue) на определенный мастер для воспроизведения:

- Нажмите Record, затем клавишу Choose, расположенную выше одного из мастеров.

При первой записи световой сцены (cue) на Мастер, Wholehog OS создает новый список световых сцен (Cuelist) на этом Мастере и сделает запись световой сцены (cue) как Световая сцена 1 (Cue1). Если Вы сделаете запись большего количества световых сцен в тот же самый список световых сцен (cuelist), то Wholehog OS даст каждой сцене свой номер в списке сцен.

Совет

По умолчанию, Главный Мастер находится на Мастере 1, так что лучше использовать другой Мастер для вашего списка световых сцен (cuelist). Если Вы случайно загружаете список сцен на Мастер 1, Вы можете восстановить Главный Мастер, перемещая списка сцен на другой Мастер; см. Перемещение списка световых сцен (cuelist), сцен (scene) и мастеров отключения на страницу (p.345).

4.9 Шаг 9: Воспроизведение световой сцены

1. Проверьте, что фей дер Главного Мастера (по умолчанию находящий ся Мастере 1) и мастера, на который Вы назначаете ваш список световых сцен установлены на максимум.
2. Очистите окно Programmer, чтобы гарантировать, что его выход не сталкивается с вашим видом на сцене театра нажатием клавиши Clear.
3. Нажмите клавишу Go на Мастере, на который Вы назначили запись ваших световых сцен (cue):

4.10 Шаг 10: Изменение времени световой сцены

Wholehog OS по умолчанию предоставляет световым сценам 2 секунды, после того, как они записываются в первый раз. Для изменения времени световой сцены (cue):

- Cue 1 Time 6, Enter

еперь Вы можете двигаться дальше — к полной обучающей программе в следующей секции или начать использовать пульт и использовать Часть R, «Рекомендации», чтобы ответить на ваши вопросы по ходу работы.

Глава 5: Краткий обзор обучающей программы

5.1 Введение

Следующие секции представляют Вам основные функции Wholehog OS, снабженные примерами, введенными в данный макет; показывают Вам, как создавать новые шоу; подключать приборы интеллектуального света, создавать группы и палитры; программировать световые сцены(cue), циклические последовательности и эффекты (эффект). Опытный пользователь Wholehog II может пропустить эту секцию, во-первых ссылаясь на Пользователям Wholehog II (p.15) и затем на Часть R, «Рекомендации» при необходимости.

Световая установка, рассмотренная в обучающей программе, состоит из:

1 x Wholehog III или Hog iPC или пульт. Обучающая программа также может быть применена к пультам Road Hog и Hog 3PC, но некоторые детали в них могут различаться.

1 x DP2000 DMX-процессор (DMX-процессор DP2000), непосредственно подключенный к пульту (2048 каналов)

5 x Studio Spot 575 на обратной связке

10 x Studio Color 575M на передней связке

8 x Technobeam Iris на обратной связке

16 x Диммерных каналов, с 8ю источниками на 4 панелях на каждом круговом экране связки.

5.2 Использование программного обеспечения визуализации

Вы можете использовать программное обеспечение визуализации, такие как типа Системы технического зрения экстрасенсорного восприятия (ESP Vision), MSD, WYSIWYG и Capture, чтобы работать с помощью примеров обучающей программы. Программное обеспечение позволяет Вам непосредственно видеть эффекты ваших дей ствий , не приводя к зависанию никаких приборов интеллектуального света. Фактически у Вас не должен зависнуть ни один из виртуальных приборов интеллектуального света, так как фай лы визуализации световой установки, используемые на всем протяжении обучения и примерах в этой секции, могут быть загружены с вебсай та Flying Pig Systems www.flyingpig.com. Для получения информации о конфигурировании Wholehog OS с использованием визуализаторов, см. Visualiser Connectivity (p.413)..

Глава 6: Установка Пульта

Световая система Wholehog может быть весьма сложной , с многочисленными пультами, DMX-процессоры и другими устрой ствами, объединенными в сеть. Эта обучающая программа использует в качестве базовой системы один пульт Wholehog III или Hog iPC и один DP2000 DMX-процессор.

6.1 Подключение и включение системы

1. Подключите DMX-процессор, используя кроссированный кабель категории 5, к пульту. Прямой (не кроссированный) кабель работать не будет.
2. Если Вы желаете, подключите внешнюю клавиатуру, мышь и дисплеи. Добавление мыши отключает Trackball для управления положением световых приборов (fixture).
3. Подключите DMX-процессор и пульт Wholehog к источнику переменного тока и включите их. Вы можете подключить пуль к любому источнику переменного тока напряжением от 100 до 240В.

Через несколько мгновений появляется стартовое окно Wholehog OS Startup:

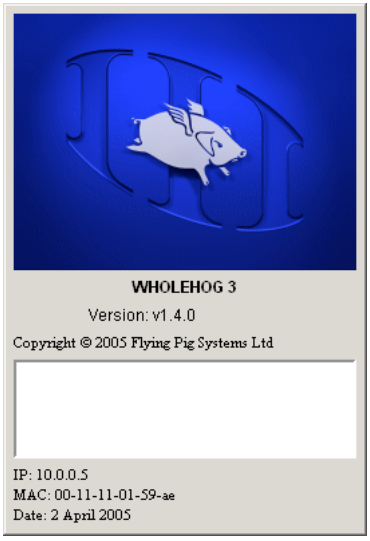


Рисунок 6.1. Экран начальной загрузки

LCD-дисплей DMX-процессор изменит свой статус Connecting - No Server на Idle - Show Server: 127.0.0.1@6600. Экран LCD останется таким, пока вы не проведете настрой ку коммутации световых приборов, тогда статус DMX-процессоризменится на Running (Запущен).

Рисунок 6.2. Экраны DMX-процессор

6.2 Калибровка экранов и установка периферийных устройств

При первом использовании пульта или при переустановке его программного обеспечения, необходимо повторно откалибровать сенсорные экраны, гарантирующие, что экранные кнопки будут точно соответствовать нажатию ваших кончиков пальцев.

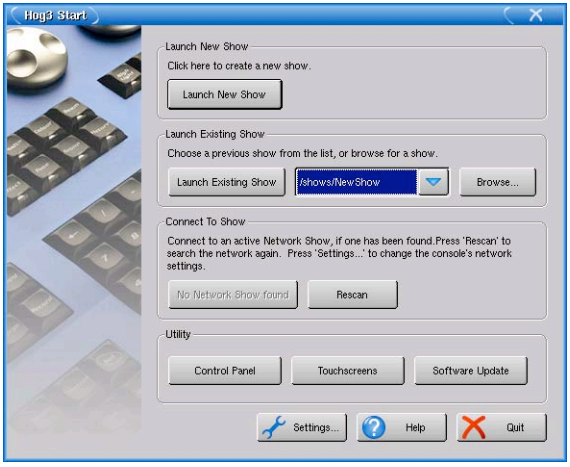


Рисунок 6.3. Окно запуска (Start Window)

6.2.1 Сенсорные экраны

1. При включении пульта появляется окно Start (см. Рисунок 6.3, «Окно запуска (Start Window)»). Нажмите кнопку Touchscreens.
2. Последовательно в каждом углу экрана появляется цель (прицел), которой Вы должны коснуться; см. Рисунок 6.4, «Экран Калибровки». Калибровка заканчивается, когда Вы сделали касания во всех четырех углах. Затем нажмите Enter , чтобы закончить.

Вы можете нажать клавишу Set , чтобы повторно провести процесс каблиб-ровки.

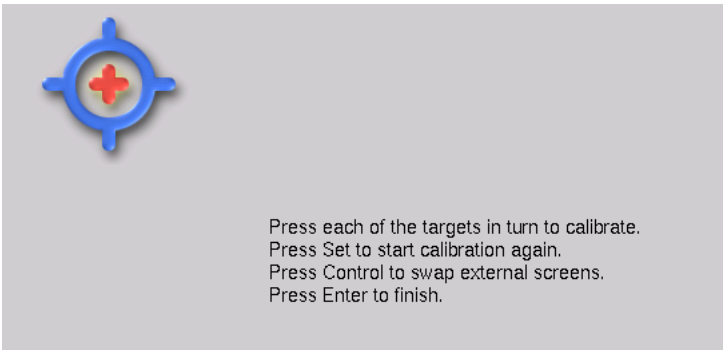


Рисунок 6.4. Экран Калибровки

6.2.2 Внешние дисплеи

Если Вы подключили внешний дисплей , чтобы дополнить сенсорные экраны пульта, Вы должны будете позволить установить разрешающую способность экрана дисплеев:

1. Control Panel → Displays : открой те панель управления (Control Panel) и выберите область Displays.
2. Выберите разрешающую способность дисплея из падающего меню; см. Рисунок 6.5, «Область Displays панели инструмен-тов Control Panel».
3. Нажмите OK : закрой те Панель управления (Control Panel).
4. Для вступления в силу параметров настрой ки экрана необхо-димо перезапустить пульт. Нажмите Quit в окне Start. Когда пульт говорит, что он безопасно выключен, выключите и включите его снова с помощью переключателя питания на тыльной стороне пульта.

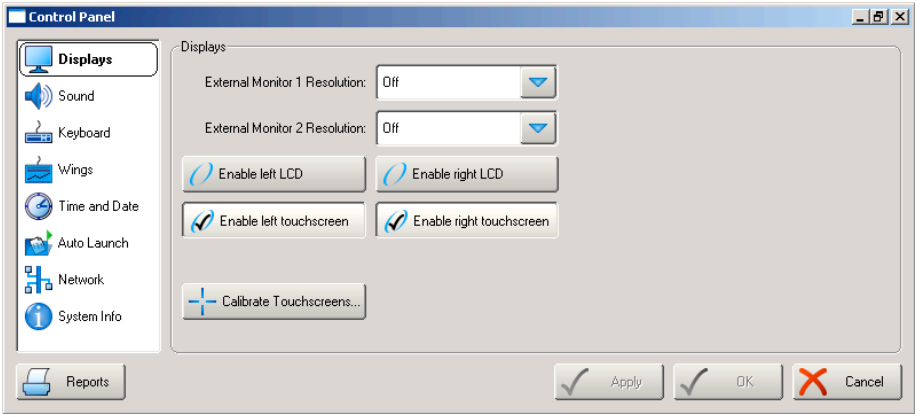


Рисунок 6.5. Область Displays панели инструментов Control Panel

6.2.3 Внешняя клавиатура

И в заключение, если Вы подключили внешнюю клавиатуру, возможно Вам необходимо сконфигурировать ее:

1. Control Panel → Keyboard : открой те панель управления (Control Panel) и выберите область Keyboard.
2. Выберите модель клавиатуры в области Keyboard; см. Рисунок 6.6, «Область Keyboard панели инструментов Control Panel».
3. Щелкните или нажмите OK.

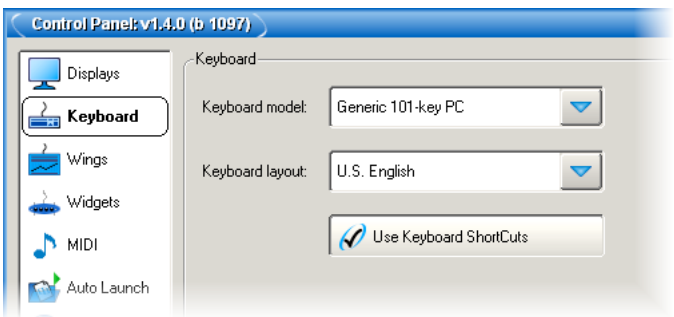


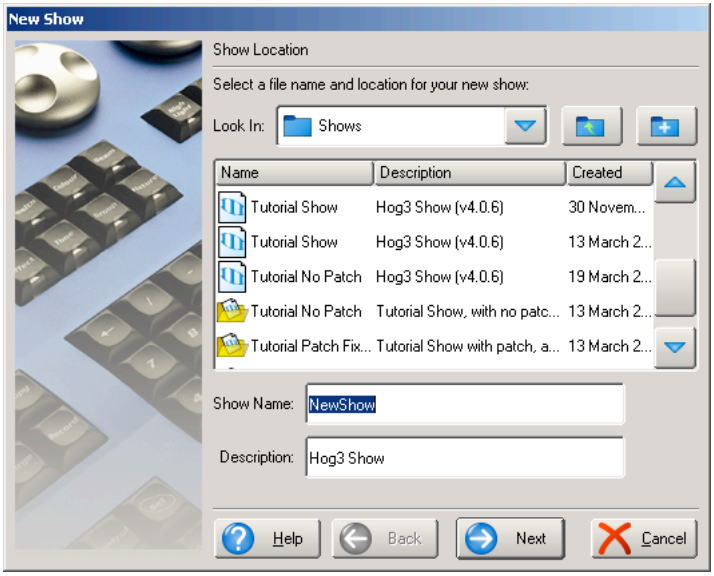
Рисунок 6.6. Область Keyboard панели инструментов Control Panel

6.3 Запуск нового шоу

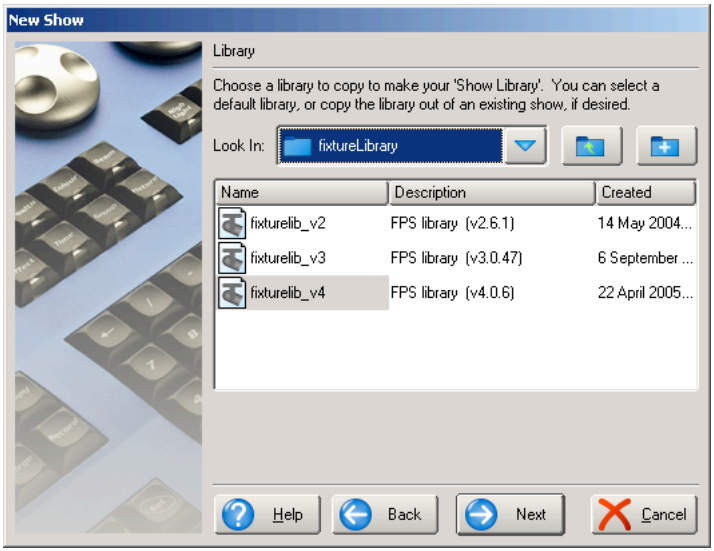
Окно Start пульта Wholehog OS (см. Рисунок 6.3, «Окно запуска (Start Window)») дает нам возможность запустить новое шоу Launch New Show, так же как и запустить уже существующее шоу или присоединиться к шоу, выполняющемуся в данное время в сети.

Для начала созданим и запустим новое шоу, следуя командам на сенсорном экране пульта, которые проведут нас через весь процесс:

1. Выберите опцию Launch New Show. Экран Show Location (Расположение шоу) позволит Вам дать имя новому шоу и выбрать его расположение:



2. Выберите библиотеку (Library), использующуюся для вашего шоу. Вы можете использовать стандартную библиотеку в папке Libraries/System/ или выбирать библиотеку из уже существующего шоу:



3. Выберите Finish. Пульт запустит новое шоу.

6.4 Узнать больше

Для получения большей информации, см. секцию Часть R, «Рекомендации» руководство:
Для: Установки питания, периферий ных устрой ств и аппаратных средств
Смотри: Установка пульта (p.77)
Для: Работы с сетями
Смотри: Установка сети (p.88)
Для: DMX-процессоры
Смотри: Работа с сетевыми процессорами (p.94)
Для: Запуск шоу
Смотри: Запуск (p.129)

6.5 Если Вы застряли

1. DMX-процессор и пульт, кажется, не общаются.

   См. Пульт не взаимодей ствует с DMX-процессорами (p.459).

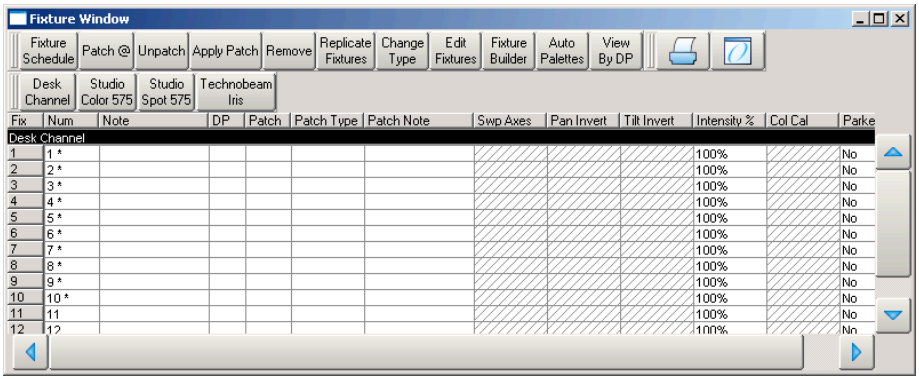
Совет

Больше информации по поиску неисправностей и о получении помощи от компании Flying Pig Systems, можно найти на Получение помощи (p.459).

Глава 7: Установка шоу

7.1 Добавление приборов интеллектуального света

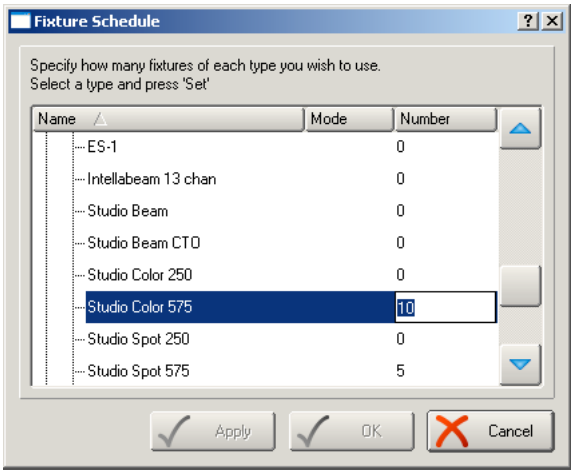
еред началом программирования Вы должны выбрать приборы (fixture), которые Вы желаете использовать в шоу и провести настрой ку коммутации в окне Fixture:



Для открытия окна Fixture:

- Setup → Patch : нажмите клавишу Setup на пульте, чтобы открыть Инструментальную панель установки (Setup Toolbar), затем нажмите Patch.

Чтобы добавлять новые приборы, открой те окно Fixture Schedule нажатием кнопки Fixture Schedule в левом верхнем углу окна Fixture:



Используй те трекбол, мышь или клавиши управления курсором (расположены ниже трекбола), чтобы управлять списком изготовителей . Используй те клавиши «вверх» и «вниз», чтобы листать список и клавиши «влево», вправо», чтобы открывать и закрывать список приборов каждого изготовителя.

1. Пролистай те список до пункта High End и открой те список нажатием на значок ⊞или с использованием правой клавиши курсора.
2. ВЫберите Studio Color 575, нажмите Set, напечатай те 10 и нажмите Enter.
3. Повторите для 5 Studio Spot 575.
4. Повторите для 8 Technobeam Iris.

Совет

Если Вы имеете внешнюю клавиатуру, Вы можете нажать H, чтобы перейти к компании High End и так далее.

Для добавления диммерных каналов:

1. Пролистай те список до пункта Generic и открой те его.
2. Выберите диммерный канал (Desk Channel). Нажмите Set, напечатай те 16 и нажмите Enter.
3. По окончании нажмите OK для принятия изменения и закрытия окна.

Совет

Диммерные каналы являются обычными приборами интеллектуального светами только имеющими параметр интенсивности, типа лампы-фары.

7.2 Настройка коммутации приборов

Теперь Вы должны назначить DMX-адрес на каждый прибор, который входит в список. Следующие фай лы с DMX-адресми используются для визуализации обучающей программы и доступны на вебсай те Flying Pig Systems. Все приборы в световой установке обучающей программы могут быть связаны с единственным DMX-выходом.

Для настрой ки коммутации световых приборов, удостоверьтесь, что открыто окно Fixture (Setup → Patch). Сначала настроим коммутацию для приборов Studio Color 575:

1. Fixture, [Studio Color 575], 1 Thru 10 : выберите приборы для назначения адресов. Клавиша Fixture находится на пульте, типы приборов интеллектуального света находятся на Инструментальной панели типов приборов (Fixture Types Toolbar) с правой стороны сенсорного экрана.
2. Patch@ : открывается окно Fixture Patch. Кнопка Patch@ расположена вверху окна Fixture.
3. В окне Fixture Patch проверьте, что высвечивается DMX-процессор 1 (DMX Processor 1) и выбран его первый выход; Рисунок 7.1, «Окно Fixture Patch».
4. 1, Enter : Studio Color с 1 по 10 последовательно получают адреса DMX с 1 по 160.

Совет

Вы можете использовать клавишу @ на пульте как ярлык для кнопки Patch@ к окне Fixture.

Аналогично настрой те коммутацию для оставшихся световых приборов:

1. Fixture, [Technobeam Iris] 1 Thru 8 @ 161, Enter : последовательное назначение DMX-адресов для приборов Technobeams с 1 по 8 на DMX-адреса с 161 по 304.
2. Fixture, [Studio Spot 575] 1 Thru 5 @ 305, Enter : последовательное назначение DMX-адресов для приборов Studio Spot 575 с 1 по 5 на DMX-адреса с 305 по 424.

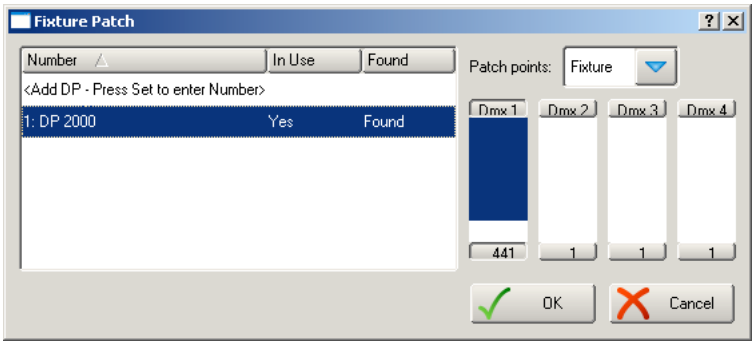


Рисунок 7.1. Окно Fixture Patch

3. Fixture, [Desk Channel] 1 Thru 16 @ 425, Enter : последовательное назначение DMX-адресов для диммерных каналов с 1 по 16 на DMX-адреса с 425 по 441.

Как только Вы закончили настрой ку коммутации, нажмите Apply Patch или закрой те окно Fixture, чтобы отправить информацию об этом DMX-процессор. Рисунок 7.2, «The Fixture Window, showing patching» показывает окончатель-ные результаты настрой ки коммутации.

7.3 Назначение пользовательских номеров

Пользовательский номер (User Number) является номером, который Вы используете, чтобы выбрать специфический прибор интеллектуального света (fixture) при программировании. По умолчанию, Wholehog OS дает каждому типу прибора его собственный диапазон номеров, таким образом может быть несколько приборов интеллектуального света, имеющих номер 1 и отличающиеся друг от друга типами. При вводе необходимо сначала выбрать тип прибора, а затем ввести его номер. Вы можете ускорить про-граммирование при применении сквозного списка пользовательских номеров так, чтобы не было необходимости повторно выбирать тип прибора.

Для изменения Номера пользователя:

1. Setup → Patch : откроеся окно Fixture.
2. Выберите ячей ку прибора интеллектуального света Num (сокращенно от User Number) нажатием на нее с помощью трекбола или мыши.
3. Нажмите Set, напечатай те новый номер и нажмите Enter.

Для изменения сразу нескольких пользовательских номеров:

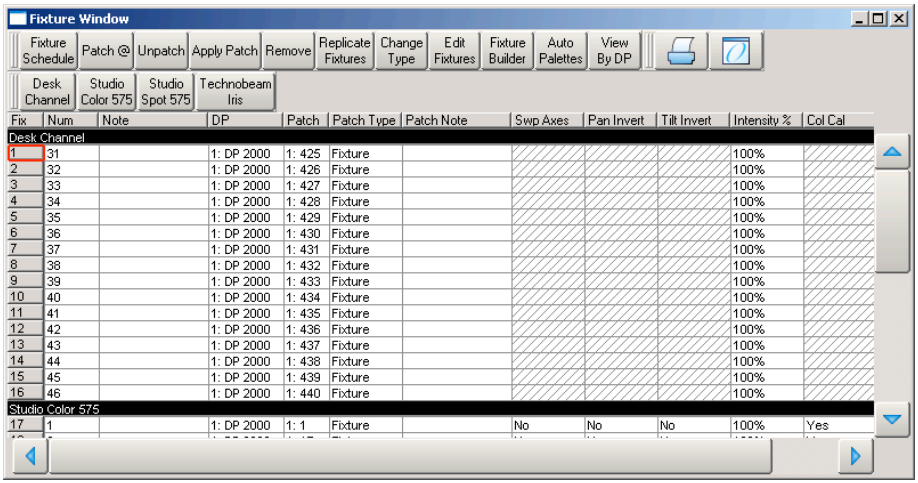


Рисунок 7.2. The Fixture Window, showing patching

1. Setup → Patch
2. Выберите диапазон ячеек Num щелкая по ним и перетаскивая.
3. Нажмите Set, напечатай те новый номер и нажмите Enterользовательские номера приборов интеллектуального света будут назначены, начиная с номера, который Вы ввели.

Если Вы желаете использовать пользовательские номера для обучающей программы, они должны быть назначены следующим образом:

Прибор интеллектуального света	Номера пользователя
Studio Colors 1-10	1-10
Studio Spots 1-5	11-15
Technobeams 1-8	21-28
Desk Channels 1-16	31-46

Помните, что везде в этом руководстве предполагается, что Вы назначаете уникальные пользовательские номера, таким образом Вы не должны определять тип прибора.

7.4 Автоматическое создание палитр и групп

Группы (group) являются предопределенными заранее выбранными приборами интеллектуального света (fixture), в то время как палитры (palette) являются предопределенными параметр настрой ки. Вместе они ускоряют

программирование и позволяют Вам создавать нужное состояние с помощью световых “строительных блоков”.

Создание ваших собственных групп и палитр описывается в Создание и использование групп (p.52) и Создание и использование палитр (p.57), но, давая вам возможность начать прямо сей час, Wholehog OS может создать начальный набор групп и палитр автоматически. Функция Auto Palettes, расположенная вверху окна Fixture втоматически создает обычный необходимый цвет и палитру формы луча и обычные группы, типа All (Все), Odd (Нечетные), Even (Четные) и так далее, основанные на приборах интеллектуального света в шоу:

1. Setup → Patch, Auto Palettes : открывается окно Auto Palettes показывая диапазон опций ; см. Рисунок 7.3, « Окно Auto Palettes».
2. Выберите Generate.
3. Закрой те окно Fixture.

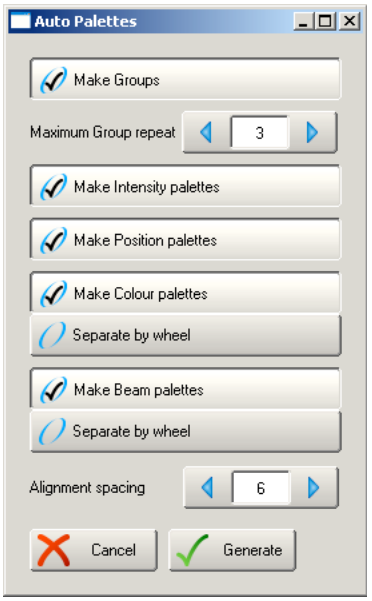


Рисунок 7.3. Окно Auto Palettes

Функция Auto Palettes имеет множество дополнительных параметров, описанных в Автоматическое создание палитр и групп (p.151).

7.5 Узнать больше

Для получения дополнительной информации, см. секцию Часть R, «Рекомендации» руководство:
Для: Добавление и настрой ка коммутации приборов интеллектуального света
См.: Добавление прибора в шоу (p.147), Настрой ка коммутации световых приборов (p.152)
Для: Конфигурирования приборов интеллектуального света
См.: Конфигурирование приборов интеллектуального света (p.161)
Для: Пользовательские номера
См.: Изменение номера пользователя, p.161
Для: Группы
См.: Работа с группами (group) (p.199)
Для: Палитры
См.: Работа с палитрами (palette) (p.205)

Глава 8: Программирование приборов интеллектуального света (fixture)

Как только Вы настроили комммутацию всех приборов интеллектуального света, Вы можете начать построение вашего шоу. Несмотря на непринужденность, с которой Вы можете программировать на Wholehog OS, желательно спланировать ваше шоу заранее, создавая стандартные блоки, чтобы ускорить фактическую запись световых сцен (cue). Помните, что существует множество параметров для обработки, чем просто интенсивность лампы при занятии на световой установке. Тщательное создание палитр (palette) и групп (group) сделает вашу структуру продуманной и позволит Вам создавать сложные уровни и виды, которые не могут быть созданы иначе.

Все манипуляции с приборами интеллектуального света производятся в окнах редактора, см. Работа с редакторами (p.123). Существуют редакторы для световых сцен (cue), палитр, и так далее, но начальное программирование Вы будете делаеть в окне Programmer; см. Рисунок 8.1, «Окно Programmer ».

Открой те окно Programmer выбрав Programmer на инструментальной панели Main Toolbar.

Пульт позволяет Вам иметь несколько одновременно открытых редакторов, например редактировать световую сцену, которую Вы предварительно записали, а также при работе в окне Programmer. Чтобы гарантировать, что ваши световые сцены редактируются в правильном редакторе, выберите Edit в верхней части окна редактора, в котором Вы хотите работать.

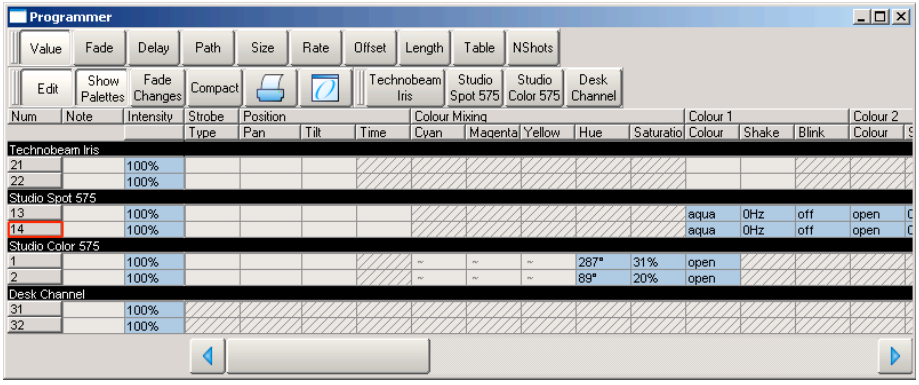


Рисунок 8.1. Окно Programmer

8.1 Выбор приборов интеллектуального света

Процесс выбора приборов интеллектуального света используется при создании всех групп (group), палитр (palette), световых сцен (cue) и сцен (scene). Существует несколько способов выбрать приборы; основные описываются здесь.

8.1.1 Выбор оригинальных приборов интеллектуального света

Вы можете выбрать прибор интеллектуального света, используя командную строку:

- Fixture [Studio Color 575] 1, Enter

Инструментальная панель командной строки показана на Рисунок 8.2, «Командная строка».

Рисунок 8.2. Командная строка

Когда Вы нажимаете клавишу Fixture на инструментальной панели типов приборов интеллектуального света (Fixture Types Toolbar)появляются все типы приборов интеллектуального света, которые были выбраны для Вашего шоу, например, в примере выше это Studio Color. См. Рисунок 8.3, «Инструментальная панель Fixture Types Toolbar».

Рисунок 8.3. Инструментальная панель Fixture Types Toolbar

В качестве альтернативы, Вы можете циклически пройти типы приборов интеллектуального света несколько раз нажимая клавишу Fixture.

Programmer будет помнить последний тип прибора, который Вы выбрали, что означает, что Вам необходимо только нажимать клавишу Fixture и выбирать тип, когда Вы желаете использовать другой тип прибора. Так:

- 2, Enter : выберите Studio Color 575 2 в пределах окна Programmer.

С номерами пользователя

Если Вы назначили ваши пользовательские номера как уникальную единственную последовательность, просто напечатай те номер пользователя прибора независимо от типа:

- 1, Enter : выберите Studio Color 1 в пределах окна Programmer.
- 21, Enter : выберите Technobeam 1 в пределах окна Programmer.

8.1.2 Выбор нескольких приборов интеллектуального света

Сначала очистите предыдущий выбор нажатием клавиши Clear.

Вы можете выбрать больше чем один прибор интеллектуального света (fixture), используя клавиши +, – и Thru:

- Fixture 1 + 5, Enter : выбор приборов интеллектуального света 1 и 5.
- Fixture 1 Thru 5, Enter : выбор приборов интеллектуального света с 1 по 5.
- Fixture 1 Thru 5 – 3, Enter : выбор приборов интеллектуального света с 1 по 5 исключая 3.

Вы можете также за один раз выбрать больше, чем один тип приборов интеллектуального света. Если Вы не назначили уникальные номера пользователя, Вам будет необходимо определить тип прибора:

- Fixture [Studio Color 575] 1 Fixture [Studio Spot 575] 2, Enter.

Или, с уникальными номерами пользователя:

- Fixture 1 + 12, Enter : выбор Studio Color 575 1 и Studio Spot 575 2.

8.1.3 Снятие выделения и удаление приборов интеллектуального света в окне Programmer

Как только Вы делаете новый выбор, выбранные Вами ранее приборы останутся в окне Programmer и обозначаются изменением цвета текста на светло-голубой . Чтобы далее сделать изменения, повторно выберите их или нажмите на номер прибора в колонке Num окна Programmer.

Вы можете очистить определенные приборы удалением их из окна Programmer:

- [Studio Color] 1 Thru 10 Knockout

Вы можете очистить все приборы в окне Programmer нажатием Clear Помните, что удаление приборов интеллектуального света или очистка в окне Programmer очищает любые установленные значения параметр. Нажмите клавишу Undo для восстановления очищенных значений .

8.2 Создание и использование групп

Группы (group) являются ярлыками выбранных за один раз нескольких приборов интеллектуального света. Они могут быть выбраны из Справочника Группы Group Directory (см. Рисунок 8.4, «Справочник группы (Group Directory)»), которую можно открыть нажатием клавиш Open + Group. Пока функция Автопалитр создаст группы, типа Все Studio Color 575 (All Studio Color 575), Нечетные Technobeam Iris и Четные Studio Spot 575 (Even Studio Spot 575), может быть полезно создать определенные группы для шоу. Для работы обучающей программы, Вы должны создать такие группы:

- Все Technobeams и Studio Spot на контровых приборах
- Technobeams 1-3 Keyboards Specials Group (специальные клавишные группы)
- Technobeams 4-5 Drum Riser Specials Group (специальные барабанные группы)
- Technobeams 6-8 Guitar Specials Group (специальные гитарные группы)
- Studio Spots 1+ 5 Vocals Specials Group (специальные вокальные группы)
- Inner Studio Colors 3-8 (внутренняя группа)
- Outer Studio Colors 1+ 2+ 9+ 10 (внешняя группа)
- All Screen desk channels (Все диммерные каналы экрана)

Для записи группы:

1. Fixture 1 Thru 3 : выбор необходимых приборов интеллектуального света в окне Programmer.
2. Record, Group : открывается окно Group Directory.
3. Выберите местоположение в окне Group Directory нажатием экранной кнопки; см. Рисунок 8.4, «Справочник группы (Group Directory)».

   В качестве альтернативы введите номер группы на вспомогательной клавиатуре и нажмите Enter.

Совет

Вы можете задать имя для вашей группы нажатием клавиши Setнепосредственно после записи группы или позже нажимая Set вместе с группой, которую Вы желаете назвать в окне Group Directory.

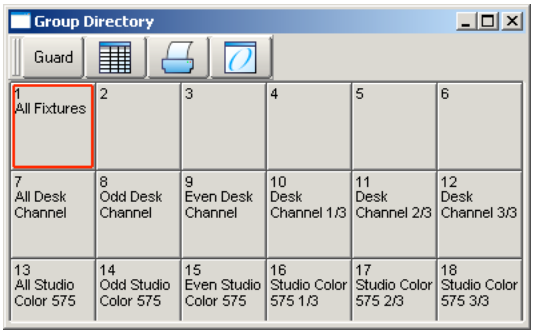


Рисунок 8.4. Справочник группы (Group Directory)

Используй те группы для выбора приборов интеллектуального света (fixture) в течение программирования. Используй те клавишу Group на пульте или кнопки в окне Group directory:

- Group 1 Enter : выбор Группы 1 в окне Programmer.

Or:

- [All Studio Color 575] Enter : выбор группы All Studio Color 575 в окне Programmer.

8.3 Установка значений Параметры

Доступ к параметры приборов интеллектуального света можно получить с помощью клавиш типа параметра: Intensity (Интенсивность), Position (Позиция), Colour (Цвет) and Beam (Форма луча). Когда Вы выбираете прибор интеллектуального света, его интенсивность может быть непосредственно назначена при использовании колеса I-Wheel на правой стороне пульта и позиция (панорамирование (pan) и наклон (tilt)) может быть назначена при использовании Trackball (когда он находится в режиме позиции).

8.3.1 Назначение интенсивности

Так же, как с использованием колеса I-Wheel, Вы можете назначить интенсивность с помощью клавиши @ и цифровой клавиатуры:

- Fixture 1 @ 5, Enter : назначание для интенсивности Прибора 1 (Fixture 1) - 50%.
- Fixture 1 @ 70, Enter : назначание для интенсивности Прибора 1 (Fixture 1) - 70%.

- Fixture 1 @ 05, Enter : назначание для интенсивности Прибора 1 (Fixture 1) - 5%.

Есть также быстрые способы назначить интенсивность прибора на 0% или 100%:

- Fixture 1 Full : назначение интенсивности прибора 1 на максимум.
- Fixture 1 Out : азначение интенсивности прибора 1 на минимум. Кнопка Out находится на главной инструментальной панели (Main Toolbar) панели внизу правого экрана.

8.3.2 Назначение позиции

Позиция (Position) может быть назначена с использованием Trackball режиме позиции или с использованием колес колеса параметров. Чтобы перевести Trackball в режим позиции переключите край нюю правую кнопку Trackball трекбол загорится синим. В качестве альтернативы нажмите клавишу Position и Вы можете управлять движением панорамирования (pan) и наклона (tilt) с помощью колес колеса параметров. Это может быть полезным для регулировки отдельно панорамирования и наклона.

Совет

Нажатие правой нижней клавиши трекбола переводит его в режим Ortho. Панорамирование (pan) и наклон (tilt) будут отрегулированы независимо, поскольку Вы перемещаете трекбол, управляя одним параметром, не нарушая другой.

8.3.3 Назначение параметров цвета и формы луча

Существуют два способа назначения параметры цвета и формы луча в зависимости от типа прибора. Некоторыми непрерывными параметрами, типа смешивания цветов, управляют колеса параметра. Некоторые параметры, типа гобо и фиксированных цветовых колес, находятся в дискретных состояниях (известные как 'предуастановленные' (slotted)). Ими управляет Инструментальная панель Slot Toolbar на правом сенсорном экране. Функции, доступные на этой инструментальной панели изменяются согласно выбранным приборам интеллектуального света; см. Рисунок 8.5, «Инструментальная панель Slot Toolbar для Studio Color 575» и Рисунок 8.6, «Инструментальная панель Slot Toolbar для Studio Spot 575».

Рисунок 8.5. Инструментальная панель Slot Toolbar для Studio Color 575

Рисунок 8.6. Инструментальная панель Slot Toolbar для Studio Spot 575

Назначение непрерывных Параметры цвета и формы луча

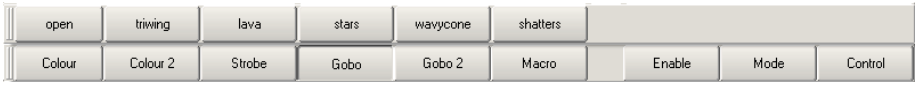
Для назначения непрерывных параметры цвета или формы луча:

1. Выберите необходимые приборы интеллектуального света (fixture).
2. Выберите или цвет (Colour) или форму луча (Beam), используя клавиши типа тип параметра используя клавиши типа параметра, расположенные ниже колес параметра. Описание выбора появятся выше колес параметра. Если количество параметров больше, чем колес параметров (Parameter Wheel), Вы можете пронумеровать страницы путем повторного нажатия клавиши типа параметра.
3. Назначьте параметры, используя колесо параметра. Некоторые параметры отдельных приборов интеллектуального света имеют несколько режимов; например, колеса гобо Studio Spot 575 могут быть режимах Slot (Предустановленные значения), Spin(Вращение) или Random (Случай ный). Режимы отображаются рядом с легендой колеса параметра, и Вы можете выбрать режим, нажимая нужную легенду:

Назначение дискретных параметров цвета и формы луча

Для назначения дискретных параметров цвета или формы луча:

1. Fixture 1 Beam : выберите необходимые приборы и тип параметра.
2. [Gobo] → [Stars] : кликните на одну из функций параметра на Инструментальной панели Slot Toolbar. Появляется подменю позиций предустановленных значений , из которого Вы можете выбрать нужное значение:



Управление функциями прибора

Вы можете управлять определенными функциями прибора типа Lamp On (Лампа включена), Lamp Off (Лампа выключена) и Reset (Сброс) на инстру-

ментальной панели Fixture Control Toolbar. Доступные функции будут зависеть от выбранного в настоящее время прибора.

Для использования инструментальной панели Fixture Control Toolbar, выберите прибор интеллектуального света (fixture) или группу (group), затем выберите Control на правой стороне Инструментальной панели Slot Toolbar и выберите нужную функцию прибора. Удостоверьтесь, что Вы восстанавливаете установки прибора до установок «холостого хода» (Fixture Idle) Отметим, что некоторые приборы требуют, чтобы команды управления были посланы в течение нескольких секунд перед восстановлением холостого режима.

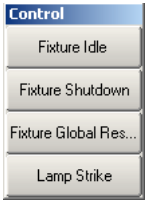


Рисунок 8.7. Инструментальная панель Fixture Control Toolbar для Studio Spot 575

Важно

Команды функций прибора могут быть помещены в окно Programmer и записаны в световой сцене (cue). Несмотря на то, что это очень мощная возможность, ее нужно использовать с осторожностью, чтобы гарантировать, что Вы случайно не включаете команды сброса прибора, например, в световой сцене (cue). Вы должны также проверить руководство пользователя прибора, поскольку некоторые из них требуют, чтобы заслонки или регуляторы освещенности были закрыты перед посылкой команд управления.

8.3.4 Распределение Параметры

ногда Вам необходимо назначить параметры со смещением сквозь несколько последовательных приборов интеллектуального света, так, чтобы значение некоторого параметра изменялось с некоторым фиксированным шагом от одного прибора до следующего. Этот эффект известен как ‘fanning’ (распределение). Например Вы можете:

- Распределить позиции приборов Studio Spot поперек театральной сцены от угла к углу.
- Распределить интенсивности диммерных каналов (100 %, 80 %, 60 %, 40 %).

Для распределения параметр:

1. Fixture 1 Thru 7 @ 50 : выбор приборов интеллектуального света и установка их интенсивности на 50 %.
2. Нажмите и удерживай те клавишу Fan перемещая колесо I-Wheel.

Чтобы распределить другие параметры, нажмите и удерживай те клавишу Fan, перемещая при этом необходимые колеса параметров (колеса параметров).

При распределении приборы используют самые высокие и самые низкие значения из диапазона, а затем разбивают этот диапазон на равные части. Значения изменяются, исходя из того, что распределение происходит всегда относительно начального значения; если не будет никакого начального значения, то параметр «распределяется» от 0.

8.4 Создание и использование палитр

Палитры являются визуальными строительными блоками каждого определенного вида на сцене, они классифицируются по четырем типам параметров: Интенсивность (Intensity), Позиция (Position), Цвет (Colour) и Форма луча (Beam). Палитры могут использоваться, чтобы применить эти строительные блоки сразу к большому количеству приборов интеллектуального света (fixture), так, например, Вы не должны повторно смешивать специфический цвет каждый раз, когда используете его в шоу.

Когда Вы делаете запись световой сцены (cue) или сцены (scene) после установки значений параметров прибора с использованием палитры, Wholehog OS сохраняет ссылку на палитру, а не числовое значение. Только когда Вы воспроизводите световую сцену (cue) или сцену (scene), пульт ищет числовое значение в палитре. Это означает, что, если, например, Вы передумали об определенной позиции (возможно, потому что барабанный подъемник приходит в движение на авансцене), при обновлении палитры Вы, в дей ствительности, автоматически Вы обновите каждую световую сцену, использующую эту палитру. Это очень мощная возможность, поскольку Вы можете легко сделать нужные изменения, которые являются глобальными для всего Вашего шоу.

Примеры возможных палитр для световой установки обучающей программы:

- Position palette (палитра Позиции): All Technobeams on Keyboards (Все приборы Technobeams на клавишные)
- Position palette(палитра Позиции): All Technobeams on Drums (Все приборы Technobeams на барабаны)
- Position palette (палитра Позиции): All Technobeams on Vocals (Все приборы Technobeams на вокал)
- Position palette (палитра Позиции): All Technobeams on Guitar (Все Technobeams на гитары)
- Colour palette (палитра цвета): All Studio Colors at Magenta (Все приборы Studio Color испускают сиреневый цвет).

Палитры сохраняются в окнах Справочника палитры (Palette Directory), которые могут быть открыты нажатием клавиши Open и клавиши, ассоциированной с данным типом параметра: Intensity, Position, Colour, Beam.

Например, для записи палитры позиции:

1. Позиционируем приборы Technobeams на барабанный подъемник, получая доступ одновременно к каждому прибору и перемещая это в заданную позицию.
2. Record Position : открывается Справочник Позиции (Position Directory).
3. [Palette 2] : выберите местоположение в справочнике нажатием экранной кнопки.

Или, с использованием командной строки:

- Record Position 2, Enter

Если Вы не учитываете местоположение палитры:

- Record Position, Enter

Палитра будет записана в следующем доступном местоположении.

Совет

Вы можете дать имя Вашей палитре нажатием клавиши Set непосредственно после записи или позднее нажатием клавиши Set вместе с палитрой, которой Вы желаете дать имя в справочнике палитры (palette directory).

Чтобы использовать палитру, выберите ее из окна справочника. Палитра непосредственно затронет выбранные текущие приборы, если только она содержит информацию о параметре для выбранных приборов интеллектуального света (fixture). Палитра, которая задает для всех приборов Studio Color насыщенный красный цвет, немедленно применит это значение к любым приборам Studio Color, которые находятся в текущем выборе.

Например:

1. Open + Colour : открывается окно Colour Directory.
2. [Studio Color 575] 3 Thru 5 : выбор приборов интеллектуального света.
3. [Palette 2] : выберите палитру из окна Colour Directory.

8.5 Узнать больше

Для получения дополнительной информации, см. секцию Часть R, «Рекомендации» руководство:
Для: Окно Programmer
См.: Выбор приборов интеллектуального света, изменение параметров (p.169)
Для: Редакторы
См.: Работа с редакторами (p.123)
Для: Выбор приборов интеллектуального света
См.: Выбор приборов интеллектуального света (p.170)
Для: Группы
См.: Работа с группами (group) (p.199)
Для: Установка параметров
См.: Изменение параметров (p.175)
Для: Палитры
См.: Работа с палитрами (palette) (p.205)
Для: Распределение
См.: Распределение (Fanning) (p.190)

Глава 9: Запись световой сцены и настроек времени

9.1 Построение вида (look)

Как только Вы создали 'строительные блоки' для вашего шоу, Вы можете начать строить световые сцены (cue) при смешанном выборе групп, палитр и индивидуальных параметров прибора. Например:

- [Technobeams Drums] Full, Position [Drums], Colour [Blue], Enter

Эта команда устанавливает группу Technobeams Drum на максимальную интенсивность, устанавливает в позицию Drum согласно палитре и применяет к ним синюю цветовую палитру. Помните, что части этой команды, которые показываются в [скобках] — это определенные пользователем ярлыки; в данном случае это имена групп (group) и палитр (palette).

9.2 Запись световой сцены (cue)

Теперь, когда Вы выбрали приборы (fixture) и назначили интенсивность (Intensity), позицию (Position), цвет (Colour) и форма луча (Beam), Вы можете сделать запись вашей первой световой сцены (cue). Для простого программирования, пульт позволяет Вам быстро сделать запись световых сцен на один из мастеров воспроизведения (Playback master), готовых к немедленному воспроизведению:

- Record, Choose : нажмите клавишу Choose для Мастера, который Вы выбрали:

Это создает новую световую сцену в новом списке световых сцен (cuelist) на выбранном Мастере. Далее Вы можете аналогично задавать состояние в окне Programmer и сделать запись новых световых сцен (cue); пульт автоматически увеличит номер световой сцены (cue) и будет хранить их в

выбранном списке световых сцен (cuelist). Если Вы желаете начать новый список световых сцен, просто выберите новый мастер.

Помните, когда Вы делаете запись световой сцены (cue), значения остаются в Окне Programmer, но при этом изменяют цвета фона с синего на серый . Это указывает, что содержимое Окна Programmer доступно для того, чтобы делать запись другого списка световых сцен (cuelist), но не для этого списка. Вы можете сохранять значения в Окне Programmer, чтобы использовать их как базу для следующей световой сцены (cue) в том же самом списке, но из-за отслеживания параметров (tracking), записаны будут только измененные значения параметра. Для краткого обзора отслеживания параметров см. Отслеживание параметров (tracking) (p.9).

Совет

Вы можете очистить приборы и их значения в Окне Programmer между записью каждой световой сцены (cue) нажатием клавиши Clear.

9.3 Назначение настроек времени

Когда Вы делаете запись световой сцены (cue), время перекрестного регулирования для нее назначается по умолчанию. Вы можете изменить значение времени (настрой ки времени) по умолчанию в области Default Timing окна User Preferences (Предустановки пользователя).

In Time - время входа, т. е. время, за которое изменяются параметры прибора при увеличении его интенсивности. Out Time - время выхода — это время, в течение которого интенсивность прибора уменьшается. Световая сцена с различными временами In и Out как говорят, имеет разбиение регулирования каналов (split fade).

Для изменения настроек времени световой сцены (cue):

1. Нажмите клавишу Choose Мастера, на который назначена световая сцена.
2. Cue 1 Time 10, Enter : установление времени In и Out световой сцены (cue) 1 (Cue 1) на выбранном мастере в 10 секунд.

Для создания расщепленного постепенного изменения с различными временами In и Out:

1. Нажмите клавишу Choose Мастера, на который назначена световая сцена.
2. Cue 1 Time 10 / 20, Enter : установление времени In 10 секунд, а времени Out на 20 секунд для световой сцены (cue) 1 (Cue 1) на выбранном мастере.

9.4 Узнать больше

Для получения дополнительной информации, см. секцию Часть R, «Рекомендации» руководство:
Для: СВетовые сцены
См.: Работа со световыми сценами (cue) (p.231)
Для: настроек времени световой сцены (cue)
См.: Работа с настрой ками времени и порядком световой сцены (p.247)
Для: Списка световых сцен (Cuelists)
См.: Работа со списками световых сцен (cuelist) (p.267)
Для: Эффекты
См.: Работа с эффектами (p.277)

Глава 10: Воспроизведение

10.1 Воспроизведение световых сцен

Когда Вы сделали запись ваших световых сцен (cue), пульт автоматически создает новый список световых сцен (cuelist) на выбранном Мастере, таким образом Вы можете теперь непосредственно управлять вашими световыми сценами с помощью этого Мастера. Средства управления воспроизведением для каждого Мастера показаны на Рисунок 10.1, «Средства управления воспроизведением».

Рисунок 10.1. Средства управления воспроизведением

Управление работой воспроизведения происходит следующим образом:

- Go (Начать): если Мастер является неактивным, нажатие этой клавиши будет отправлять на выход текущую световую сцену (cue) из ее списка световых сцен на сцене театра. Если мастер уже является активным, тогда нажатие клавиши Go приводит к выполненю следующей световой сцены из списка, за исключением паузы перекрестного регулирования, контей нер с которой будет перезапущен (см. Halt/Back ниже).
- Halt/Back (Стоп/Назад): пауза любого запущенного перекрестного регулирования каналов. Если ни одно перекрестное регулирование каналов на запущено, тогда произой дет постепенный переход назад к предыдущей световой сцене.

- Fader (Фей дер): управляет интенсивностью прибора под управлением этого Мастера.
- Flash (Вспышка): на мгновение делает максимальной интенсивность прибора, который управляется этим мастером.

Вы можете также управлять запущенной световой сценой используя основные средства управления, расположенных справа от десяти мастеров. Основные средства управления работают одинаково, вне зависимости от выбранного Мастера. Выберите клавишу Choose расположенную выше Мастера. Клавиша осветится синим цветом, показывая выбранный мастер.

Вы можете увеличить или уменьшать частоту выполняющей ся световой сцены (cue), нажимая и удерживая клавишу Choose мастера и регулируя левое колесо колесо параметра.В качестве альтернативы, Вы можете использовать колесо частоты (Rate Wheel), расположенное с левой стороны пульта, чтобы на мгновение корректировать частоту световой сцены (cue).

Как только список световых сцен достигает конца, он будет начат с первой световой сцены в списке.

Совет

Окно Programmer будет иметь приоритет над значениями параметров приборов интеллектуального света подающимися на выход мастера. Нажмите Clear, чтобы удалить содержимое Окна Programmer для обеспечения того, чтобы выход на сцене театра не зависел от текущего содержимого Окна Programmer.

10.2 Толкование обратной связи (feedback)

Существует несколько путей , с помощью которых пульт показывает Вам статус работающих световых сцен (cue). Индикаторы клавиши управления воспроизведением показывают информацию об обратной связи:

- Клавиша Go (зеленая): Когда она постоянно горит, это означает что идет процесс перекрестного регулирования каналов. Его вспыхивание указывает, что перекрестное регулирование было приостановлено.
- Клавиша Halt/Back (красная): Когда она постоянно горит, это указывает, что этот мастер управляет всеми параметрами, кроме интенсивности. Его вспыхивание указывает, что его управление было перехвачено другими мастерами.
- Клавиша Flash (красная): Когда она постоянно горит, это указывает, что этот мастер управляет интенсивностью прибора. Его вспыхивание указывает, что его управление интенсивности было перехвачено световыми сценами на других мастерах.

Область Воспроизведения (Playback Bar), расположенная на дисплее непосредственно выше мастеров, показывает детали выполнения списка световых сцен на каждом Мастере:

Основная информация, показанная в области воспроизведения:

- Если Мастер пуст, показывается его номер.
- Номер и имя списка световых сцен.
- Текущая световая сцена (cue) и ее полное время. Когда световая сцена выполняется, это значение показывается зеленым текстом и время считается в обратном порядке.
- Следующие несколько световых сцен (cue) и их время. Если Вы хотите увидеть больше световых сцен, кликните и перетащите вершину области воспроизведения (Playback Bar) вверх, чтобы увеличить ее размер.
- Главный уровень в процентах. Если Мастер установлен на уровне ниже 100%, то красная область указывает приблизительный уровень.

Для получения дополнительной информации об области воспроизведения, см. Инструментальные панели обратной связи управления и воспроизведения (p.312).

10.3 Узнать больше

Для получения дополнительной информации, см. секцию Часть R, «Рекомендации» руководства пользователя.
Для: Воспроизведения списка световых сцен
См.: Воспроизведение списка световых сцен (cuelist) (p.293)
Для: Перекрывание частоты.
См.: Перекрывание частоты списка световых сцен при воспроизведении (p.318)

Глава 11: Сохранение и завершение работы

11.1 Сохранение шоу

Данные вашего шоу могут быть сохранены на внутренний жесткий диск Wholehog в указанном Вами месте, которое Вы выбираете при создании шоу. Пульт сохраняет изменения на диск по ходу их внесения, т. к. в случае сбоя питания внутренняя батарея гарантирует сохранность всех данных прежде чем пульт завершает работу.

11.1.1 Сохранение на CD-ROM

Для сохранения копии вашего текущего шоу на CD-ROM используй те область File Browser (Просмотр фай лов) окна Show Manager; см. Рисунок 11.2, «Область Current Show окна Show Manager»:

1. Setup → Shows → CD Burning
2. В левой части списка фай лов перей дите к папками, содержищим шоу, которое вы хотите записать на диск. Выберите и нажмите Add to CD. В качестве альтернативы перетащите в фай лы в правую часть списка CD Master (МАстер создания компакт-диска).
3. Повторите эту операцию для всех шоу, которые Вы хотите сохранить на CD.
4. Вставьте чистый диск и выберите Burn.

Для остановки прожига фай лов или для нового выбора для другого CD-ROM выберите Clear CD Master.

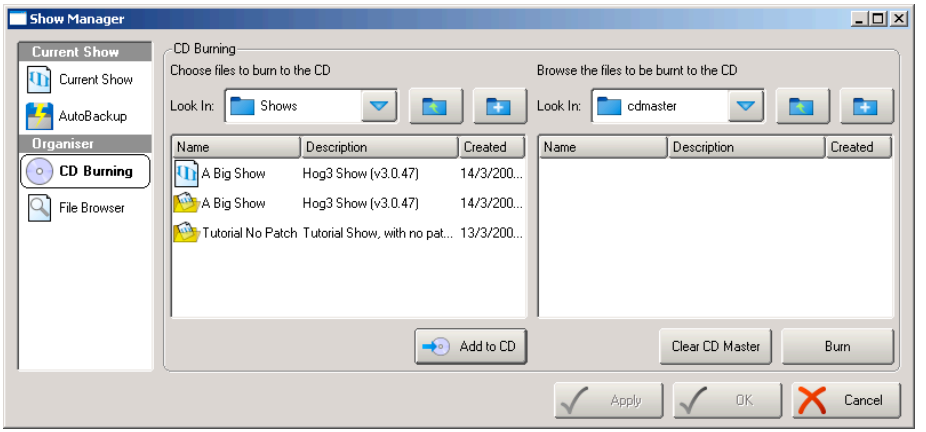


Рисунок 11.1. Область CD Burning окна Show Manager

11.1.2 Сохранение на Zip-диск

Для сохранения копии вашего текущего шоу на Zip-диск используй те область Current Show (Текущее шоу)окна Show Manager; см. Рисунок 11.2, «Область Current Show окна Show Manager»:

1. Вставьте Zip-диск в дисковод, расположенный под передней частью пульта.
2. Setup → Shows → Current Show
3. Нашмите кнопку Backup.
4. Выберите расположение, имя фай ла и описание для сохраняемого фай ла шоу.

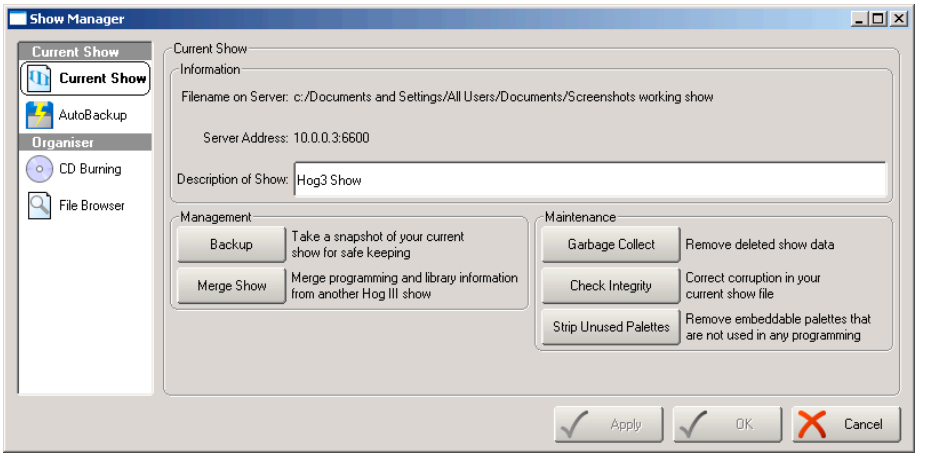


Рисунок 11.2. Область Current Show окна Show Manager

11.2 Резервное сохранение

Регулярное резервное сохранение — хорошая практика. Вы можете делать резервные копии вручную, или Вы можете поручить пульту автоматически делать резервные копии, используя функцию Auto Backup.

11.2.1 Ручное создание резервных копий

Используй те область Current Show окна Show Manager, чтобы сохранить копию вашего текущего шоу в другом месте на жестком диске пульта:

1. Setup → Shows → Current Show
2. Нажмите Backup.
3. Выберите местоположение. Копия вашего шоу будет сохранена с дополнением '_bck' к имени фай ла.

11.2.2 Автоматическое создание резервной копии

Функция пульта Auto Backup автоматически создает резервную копию с заданным интервалом; по умолчанию, каждые 20 минут. Вы можете определить местоположение и имя резервных копий , а также определить, сколько копий пульт должен сохранить; по умолчанию – последние три. Для задей ствования функции Auto Backup:

1. Setup → Shows → Auto Backup : открой те область Auto Backup окна Shows; см. Рисунок 11.3, «Окно Show Manager».
2. Нажмите Enable Auto Backup.
3. Нажмите Browse для установки местоположения.
4. Выберите OK для применения и закрытия.

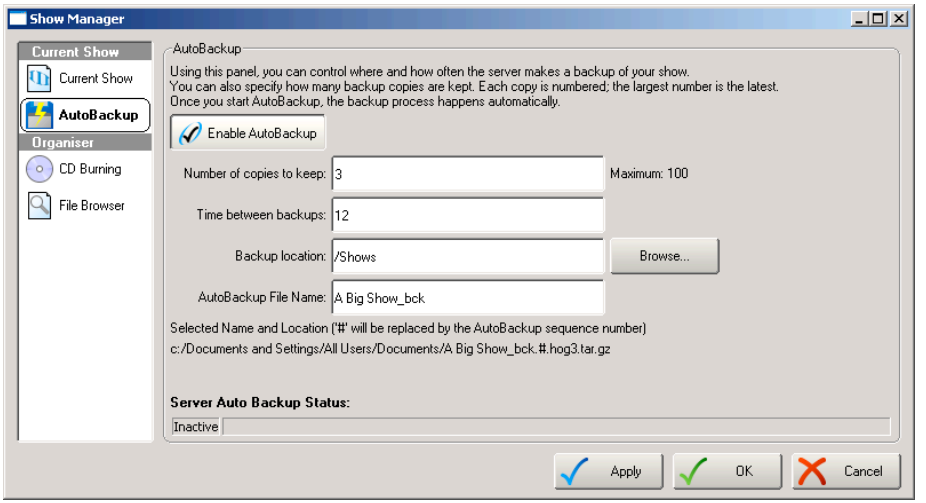


Рисунок 11.3. Окно Show Manager

11.3 Завершение работы

Для завершения работы пульта:

- Setup → Quit : кнопка Quit вляется последней с правой стороны Инструментальной панели Setup Toolbar.

Открывается диалоговое окно завершения работы (см. Рисунок 11.4, «Диалоговое окно завершения работы (Shut Down)»), со следующими опциями:

- Shut Down (Завершение работы): нажатие на эту кнопку полностью завершает работу Wholehog.
- Restart Console (Перезапуск пульта): нажатие на эту кнопку вызовет перезапуск пульта и приведет к появлению окна Start.
- Log Off (Выход из системы): произой дет закрытие вашего текущего рабочего стола, Окна Programmer и выходных экранов, а также текущего фай ла шоу. Пульт останется включенным и запущенным, готовым для входа и управления Вами или другим пользователем.
- Cancel (Отмена): отменяет команду выхода.

Во всех случаях кроме отмены, данные вашего шоу автоматически сохраняются на диск.

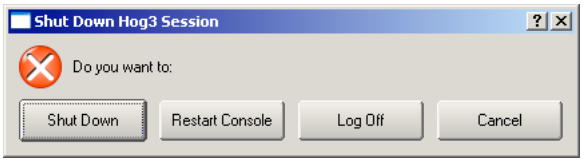


Рисунок 11.4. Диалоговое окно завершения работы (Shut Down)

11.4 Узнать больше

Для получения дополнительной информации, см. секцию Часть R, «Рекомендации» руководства пользователя:
Для: Сохранения шоу
См.: Управление данными шоу (p.133)
Для: Завершения работы
См.: Перезапуск и завершение работы (p.132)

Часть R. Рекомендации

Эта часть руководства подробно описывает как работать с Wholehog III. Однако возможно использовать Рекомендации и как ссылку, т. к. они были специально разработаны для отыскания специфических особенностей работы пульта по мере необходимости. Если Вы хотите управлять пультом только с использованием основных операций , установленных на пульте, программировать и запускать шоу, используй те Часть T, «Обучающая программа».

Глава 12: Установка системы

12.1 Установка пульта

Множество аспектов Wholehog Operating Software конфигурируются в Control Panel (Панели управления)и окне User Preferences (Установки пользователя). Параметры настрой ки в Control Panel обращаются к аппаратным средствам пульта, в то время как параметры в окне User Preferences являются определенными для текущего шоу. Чтобы открыть эти окна, нажмите Setup и затем или Control Panel или Preferences на инструментальной панели внизу правого сенсорного экрана.

И окно Control Panel и окно User Preferences имеют несколько областей , группируя их содержание согласно выполняемой функции. Выберите нужную область окна с помощью списка с левой стороны окна, см. Рисунок 12.1, «Список областей окон Control Panel и User Preferences».

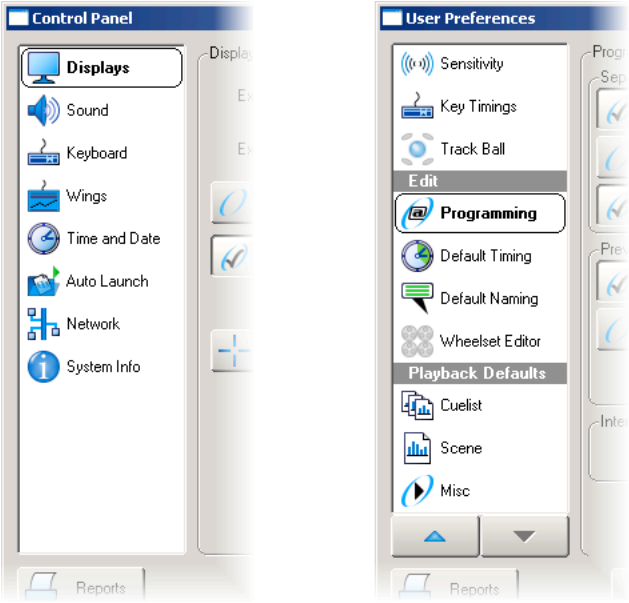


Рисунок 12.1. Список областей окон Control Panel и User Preferences

Совет

Пользовательские параметры настройки сохраняются как часть файла шоу. Вы можете также независимо сохранить их и загрузить в другой пульт или шоу; см. Сохранение и загрузка ваших установок (p.138). Параметры настройки

Панели управления уникальны для пульта и должны конфигурироваться на каждом пульте.

12.1.1 Источник питания

Вы можете подключить Wholehog к любому источнику переменного тока с напряжением от 100 до 240В. В случае сбоя питания, Wholehog III использует встроенную батарею для сохранения данных шоу на свой жесткий диск и завершения работы пульта.

12.1.2 Сенсорные экраны

Два больших экрана являются сенсорными, таким образом Вы можете получить доступ к кнопкам и данным непосредственно при их касании. Для информации относительно обслуживания сенсорных экранов, см. Обслуживание сенсорных экранов пультов Wholehog (p.457).

Калибровка

Сенсорные экраны периодически необходимо калибровать, чтобы гарантировать, что Ваше нажатие правильно интерпретируется экраном дисплея. Чтобы повторно откалибровать экран при запуске пульта выберите Touchscreens в окне Start.

Вы можете также откалибровать сенсорные экраны в любое время нажатием кнопки Calibrate Touch Screens в области Displays Панели управления (Control Panel).

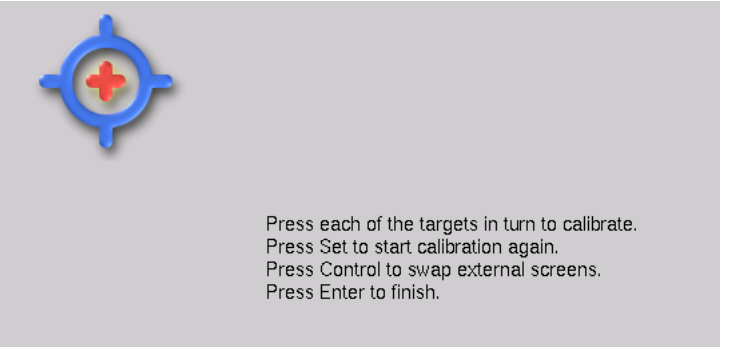


Рисунок 12.2. The Calibration Screen

Яркость

Вы можете отрегулировать яркость сенсорных экранов при удерживании клавиши Setup и регулировке колес параметра, маркированных Left Backlight или Right Backlight.

Совет

Если Вы находите, что графические символы на экранах слишком ярки, Вы можете изменить цветовую схему пульта на более темную с помощью Setup → Preferences → Appearance.

Время выключения подсветки

Лампы подсветки, которые освещают сенсорные экраны, автоматически выключаются через некоторое время, если пульт не используется, для увеличения их срока службы. Вы можете отрегулировать время перед выключением подсветки с помощью области Appearance окна User Preferences:

1. Setup → Preferences → Appearance
2. Отрегулируй те значение времени выключения подсветки (Backlight Off), которое расположено в низу области или с помощью нажатия стрелок, чтобы увеличить или уменьшить значение, или кликая на значение, нажимая Set и печатая новое значение параметра.
3. Выберите OK для применения параметров и закрытия.

Совет

Если дисплей Wholehog III находится в спящем режиме, Вы можете «разбудить» его нажатием любой клавиши. Это хорошая идея для использования клавиши Pig (клавиши с изображением поросенка), поскольку это предотвратит Вас от случайного изменения любых данных в пределах шоу.

Отключение сенсорных экранов

Вы можете отключить сенсорное дей ствие экранов или полностью отключить их с помощью области Displays Панели управления (Control Panel):

1. Setup → Control Panel → Displays
2. Нажмите кнопки для включения или отключения функций сенсорного дей ствия или LCD.
3. Выберите OK для применения параметров и закрытия.

12.1.3 Внешние дисплеи

Вы можете подключить два внешних дисплея к пульту Wholehog III используя стандартные разъемы VGA. Поддерживаемые разрешения экрана:

- 800x600
- 1024x768
- 1280x1024

Для использования внешних дисплеев, Вы должны включить их и установить разрешение экрана в области Displays Control Panel:

- Setup → Control Panel → Displays

Вам необходимо перезапустить пульт, чтобы изменения вступили в силу и мониторы сделались доступными для работы; см. Перезапуск и завершение работы (p.132).

Внешние сенсорные экраны

Вы можете использовать внешние сенсорные экраны, подключаемые к Wholehog III, с помощью одного из портов USB. Пульт Wholehog III поддерживает несколько моделей марки Elo как показано в следующей таблице. Компания High End System предоставляет сенсорные экраны размером 12" и 17" (номера #7408002 и #61040021). Вы можете получить больше информации, обратившись к сай ту www.highend.com/products/controllers/touchscreenmonitor.asp.

Размер	Модель ELO	Описание
17"	ET1725L-7CWF-1-G	Серия AccuTouch 2216
17"	ET1725L-7UWF-1	Серия Accutouch 3000
17"	ET1739L-8CWA-3-G	Серия IntelliTouch 2700
12"	ET1229L-7UWA-1	Серия Accutouch 3000
12"	ET1215L-7CWA-1-G	Серия AccuTouch 1000
12"	ET1229L-8UWA-1	Серия IntelliTouch 2500
12"	ET1229L-7CWA-1-ZBD-G	Серия AccuTouch 2216

Как и в случае с любым внешним дисплеем, Вы должны сделать доступными внешние сенсорные экраны с помощью Панели управления (Control Panel); см. Внешние дисплеи (p.79). исплей будет автоматически обнаружен пультом и должен быть откалиброван таким же образом, как и встроенные сенсорные экраны пульта; см. Калибровка, p.78. Если Вы имеете два внешних сенсорных дисплея, указатель мыши может первоначально появиться на другом дисплее, чем тот, который Вы нажали. Если это случается, нажмите в течение калибровки клавишу Control, чтобы поменять местами сенсорные экраны.

12.1.4 Диммерные индикаторы

Вы можете отрегулировать яркость диммерных индикаторов удерживая клавишу Setup и регулируя третье колесо параметров. Вы можете также использовать четвертое (под правой рукой) колесо параметра, чтобы отрегулировать яркость светодиодов на клавишах лицевой панели.

По умолчанию, диммерные индикаторы горят белым цветом, в то время как пульт использует и переход к минимум цвета во время бездей ствия пульта. Время выключения определяется в разделе Время выключения

подсветки, p.79. Если Вы предпочитаете, чтобы диммерная подсветка всегда была синей , Вы можете выбрать Use Blue Desklights в области Appearance окна User Preferences.

12.1.5 Trackball и колеса

Wholehog III имеет множество средств управления, которые обеспечивают ввод непрерывных, а не дискретных значений : Trackball (TРекбол), I-Wheel, Rate Wheel (Колесо частоты), и четыре Колеса параметров.

Trackball имеет два режимаs:

- Режим Указателя (Pointer mode): управляет курсором как мышь на персональном компьютере.
- Режим Позиции (Position Mode): управляет позицией (панорамирование (pan) и наклон (tilt)) приборов интеллектуального света. В этом режиме Trackball освещается синим светом.

Вы можете перключаться между этими двумя режимами нажатием верхней правой клавиши трекбола. Вы также можете заблокировать Trackball в одном или другом режиме в области Track Ball окна User Preferences:

1. Setup → Preferences → Trackball
2. Выберите Pointer или Position в выпадающем меню, чтобы зафиксировать Trackballв этом режиме. Выберите Toggles для возврата способности изменения режимов с помощью правой верхней кнопки трекбола.
3. Выберите OK, чтобы применить параметры и закрыть окно.

Совет

Удостоверьтесь, что Вы подключили внешнюю мышь, если блокируете Trackball в режиме позициии и Вы не хотите управлять курсором на экране только нажатием на сенсорные экраны.

Клавиши трекбола

Вы можете конфигурировать функции этих четырех клавиш, расположенных выше и ниже трекбола, согласно текущему режиму (указатель или позиция); это известно как 'mapping' (расположение на карте). Например, в режиме указателя Вы можете иметь следующую карту: Щелчок правой кнопкой (Right Click), Щелчок левой кнопкой (Left Click), Отразить (Flip) и Режим шара (Ball mode). В режиме позиции: Отразить (Flip), Следующий (Next), Прямой переключатель (Ortho Toggle) и Режим шара (Ball mode). Карта клавиш трекбола может быть назначена в области Track Ball окна User Preferences; см. Рисунок 12.3, «Область Track Ball окна User Preferences».

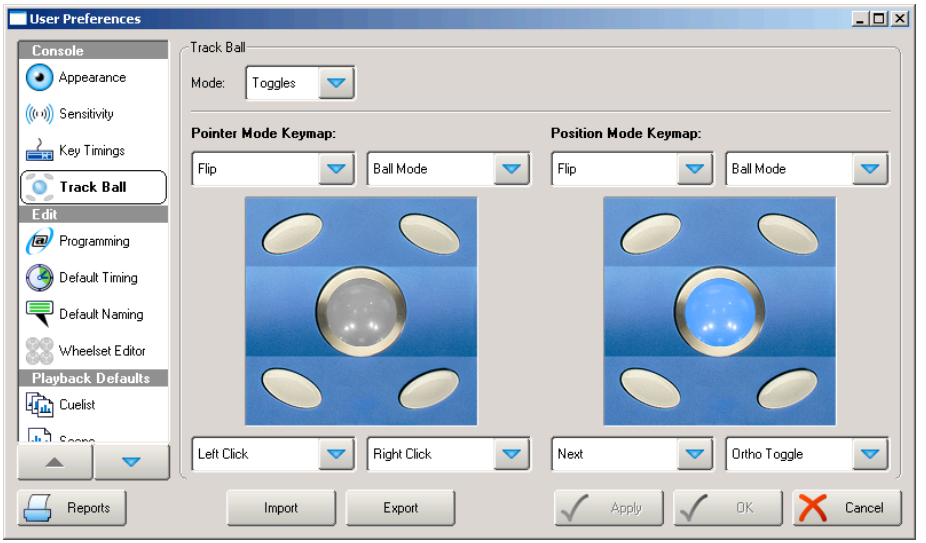


Рисунок 12.3. Область Track Ball окна User Preferences

Доступны следующие навигационные функции:

- Ball Mode (Режим Шара): переключает Trackball между режимами указателя и позиции.
- Ortho Toggle: переключает Trackball между режимами Прямой (Ortho) и Нормальный (Normal). Когда в режиме позиции включен режим Ortho, Trackball будет управлять только панорамированием (pan) или наклоном (tilt), но не обоими параметрами одновременно. Это может быть полезно для того, чтобы точно установить прибор интеллектуального света.
- Right Click (Щелчок правой кнопкой): режим аналогичен щелчку правой кнопки мыши. Он обычно используется, чтобы пролистать контекстное меню с командами, типа копии и вставки.
- Left Click (Щелчок левой кнопкой): то же самое, что и щелчок левой кнопки мыши.
- Shuffle (Перестановка): перетасовывает указатель через окна, выводя нужное окно на первый план (в отличие от перетасовывания на инструментальной панели Window Control Toolbar, которое перетасовывает вид экрана).
- Swap to Screen (Смена экрана): перемещает указатель между экранами (полезно в случае наличия внешних экранов, чтобы быстро перемещаться между ними).

- Set (Установка): то же самое, что и клавиша Setно расположенная ближе на трекболе для более быстрого редактирования ячей ки.

Кроме того, доступны следующие функции прибора:

- Next (Следующий): дополнительный выбор следующего прибора в текущем выборе. См. Дополнительный выбор (p.172).
- Back (Назад): дополнительный выбор предыдущего прибора в текущем выборе. См. Дополнительный выбор (p.172).
- Select All (Выбрать все): выделяет все приборы, находящиеся в настоящее время в Окне Programmer. См. Выбрать все (p.171).
- Flip (Зеркальное отражение): изменяет панорамирование (pan) и наклон (tilt) головного динамического прибора, чтобы указать на ту же самую позицию на сцене театра, но с другого конца ее диапазона движения. См. Зеркальное отражение (Flip), p.178.

Настрой ки по умолчанию для клавишей трекбола:

Клаивша трекбола	РЕжим указателя	РЕжим позиции
верхняя левая	отражение	отражение
верхняя правая	режим шара	режим шара
левая нижняя	щелчок левой кнопкой	следующий
правая нижняя	щелчок правой кнопкой	прямой переключатель

Trackball, Колесо параметра чувствительность колеса I-Wheel

Чувствительность трекбола, находящегося в режиме позиции, колеса I-Wheel и колеса Колеса параметров могут быть отрегулированы в области Sensitivity окна User Preferences.

Чувствительность определяет, сколько значений изменения параметра будет воспринято контроллером при движении колеса на определенное расстояние. Например, установка меньшей чувствительности колеса колеса параметров будет означать, что Вам необходимо дольше поворачивать колесо, чтобы изменить управляемое значение. Высокая чувствительность будет означать, что Вы должны только немного переместить колесо, чтобы получить то же самое изменение значения.

Использование внешней мыши

Вы можете также использовать внешнюю мышь или трекбол чтобы дополнить встроенный Trackball. Он будет всегда управлять указателем мыши на экране, независимо от установленного режима трекбола.

Внешняя мышь подключается к порту PS/2 и Вы можете отрегулировать его чувствительность в области Sensitivity окна User Preferences. Скорость

двой ного щелчка мыши и трекбола может быть назначена в области Key Timings окна User Preferences.

12.1.6 Клавиши и кнопки

В руководство слово 'клавиша' используется, чтобы указать кнопку на лицевой панели Wholehog III. Например: 'нажмите клавишу Enter'. Слово 'кнопка' относится к 'виртуальным' кнопкам, которые могут быть нажаты на сенсорных экранах или с помощью трекбола или мыши.

Вы можете отрегулировать различные настрой ки времени клавиш в области Key Timings окна User Preferences:

Установка	Функция
Задержка повтора клавиши	Когда Вы удерживаете клавишу, это время задержки перед повтором действия этой клавиши.
Период повтора клавиши	Когда Вы удерживаете клавишу, это время между повторениями.
Время двойного нажатия клавиши	Когда Вы дважды нажимаете на клавишу в течение этого времени, Wholehog III интерпретирует это как двойное нажатие.

Помните, что эти настрой ки времени относятся только к физическим клавишам на лицевой панели пульта, а не к экранным кнопкам.

Совет

Двойной нажим клавиши является часто более коротким способом открыть окно, связанное с клавишей; например, двойной нажим клавиши Beam (Форма луча) откроет окно справочника. Если Вы предпочитаете не использовать двойное нажатие, назначьте время двойного нажима равное нулю.

12.1.7 Клавиатуры

Использование внешней клавиатуры

Вы можете подключить внешнюю клавиатуру к Wholehog III через стандартный разъем PS/2 пульта или через один из портов USB. Выберите модель клавиатуры и назначьте расположение символов на клавиатуре согласно языку клавиатуры, которую Вы подключили в области Keyboard инструментальной панели Control Panel.

Вы можете отрегулировать настрой ки времени времени для Задержки повтора (Repeat Delay), Периода повтора (Repeat Period) и Двой ного нажатия (Double Press) в области Key Timings окна User Preferences.

Совет

Вы можете использовать внешнюю клавиатуру, чтобы управлять многими функциями Wholehog III, такими как ввод чисел и текста; см. Карта клавиатуры (p.447). Это особенно полезно, если Вы используете стоечную версию пульта.

Использование экранной клавиатуры

Вы можете использовать экранную клавиатуру для ввода текста при отсутствии внешней клавиатуры; см. Рисунок 12.4, «The On-screen Keyboard». При вызове для вставки текста нажмите клавишу Set, чтобы запустить клавиатуру сенсорного экрана. Вы можете использовать клавишу с изображением поросенка (Pig)как клавишу 'shift' для заглавных букв. Нажмите клавишу Enter, когда Вы закончите печатать.

Чтобы закрывать экранную клавиатуру, не делая никаких изменений нажмите Set вместо Enter.

Рисунок 12.4. The On-screen Keyboard

12.1.8 Дата и время

Пульт имеет встроенные часы. Назначьте дату, время и часовой пояс в области Time and Date инструментальной панели Control Panel. Вы можете также назначить формат, в котором отображаются дата и время.

Вы должны будете перезапустить Wholehog OS и его выполняющееся в данный момент шоу для вступления в силу изменения даты и времени; см. Перезапуск и завершение работы (p.132).

12.1.9 Принтеры

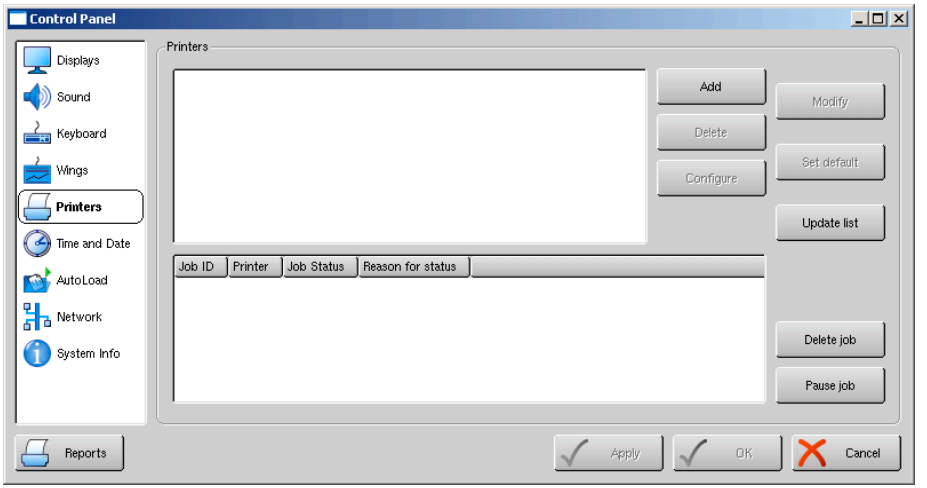


Рисунок 12.5. Область Printers (Настройка принтера) инструментальной панели Control Panel

Добавление принтера

Вы можете подключить принтер непосредственно к порту USB пульта Wholehog III или к сети с использованием концентратора (hub) или коммутатора (switch). Сетевые принтеры могут использоваться всеми пультами в сети.

Если Вы не уверены, поддерживается ли ваш принтер Wholehog III, , следуй те указанным ниже шагам до Страницы 5 и проверьте список доступных изготовителей принтеров и моделей . Как только Вы будете уверены, что ваш принтер поддерживается подключите его к порту USB или к сети и настрой те:

1. Setup → Control Panel → Printers : открывается область Printers (см. Рисунок 12.5, «Область Printers (Настрой ка принтера) инструментальной панели Control Panel»).
2. Щелкните на Add. Вы будете управлять установкой принтера с помощью процедуры установки.
3. Страница 1: Введите имя принтера, местоположение и описание. Имя используется когда Вы выбираете принтер, чтобы распечатать. Местоположение и описание — это информация только для пользователей , дополнительная.
4. Страница 2: Выберите тип связи: сеть или USB.
5. Страница 3 (только для сетевых принтеров): Выберите тип связи по сети, которую Вы используете, чтобы соединиться с вашим сетевым принтером. Если принтер подключается к компьютеру с ОС Microsoft Windows и разделяется в сети,

выберите опцию SMB. Если ваш принтер является совместимым с Hewlett-Packard JetDirect или AppSocket, выберите эту опцию. Если ваш принтер имеет поддержку IPP, Вы можете использовать IPP. Если и IPP и AppSocket/HP JetDirect доступны, попробуй те сначала опцию AppSocket/HP JetDirect.

6. Страница 4 (только для сетевых принтеров): Введите сетевой адрес вашего принтера. Для разделяемых принтеров Windows, Вы, возможно, должны ввести имя пользователя и пароль в форме: `user:password@printserver.mynetwork`.
7. Страница 5: Выберите изготовителя и модель вашего принтера.
8. Страница 6: Проверьте, что вся показанная информация правильна. Если это так, нажмите Finish для добавления вашего нового принтера.

По возвращению к панели конфигурации, Вы должны увидеть ваш новый принтер, показанный в списке принтера. Если это не так, нажмите на кнопку Update List. Если принтер все еще не отображается в списке, попробуй - те установить принтер снова, тщательно проверяя правильность ввода сетевого адреса принтера.

Совет

Любой принтер, который работает под управлением ОС Linux, должен работать с Wholehog III. Вы можете проверить проблемы совместимости на www.linuxprinting.org.

Установка принтера по умолчанию

Вы можете назначить принтер по умолчанию из Control Panel:

- Setup → Control Panel → Printers : открой те область Printers; см. Рисунок 12.5, «Область Printers (Настрой ка принтера) инструментальной панели Control Panel».

Чтобы назначать принтер как используемый по умолчанию для автоматичсекого отображение его при печати, выберите принтер в списке установленных принтеров и нажмите Set Default.

Выберите настрой ки по умолчанию (размер бумаги, источник бумаги и т. д.) для принтера, выберите его в списке и нажмите Configure для открытия окна Printer Properties. Доступные опции будут зависеть от модели принтера; см. документацию принтера для поформа лучаения большей информации. Как только Вы установили опции, нажмите OK.

Изменение Принтера

Вы можете изменить принтер с помощью Control Panel:

1. Setup → Control Panel → Printers : откроется область Printers; см. Рисунок 12.5, «Область Printers (Настрой ка принтера) инструментальной панели Control Panel».
2. Выберите принтер из списка, который Вы хотите изменить.
3. Нажмите Modify. Вы будете управлять с помощью опций , которые являются аналогичными опциями Добавление принтера, p.86 за исключением того, что Вы не можете изменить имя принтера.

Удаление принтера

Для удаления принтера:

1. Setup → Control Panel → Printers : откроется область Printers; см. Рисунок 12.5, «Область Printers (Настрой ка принтера) инструментальной панели Control Panel».
2. Выберите из списка принтер, который Вы хотите удалить.
3. Нажмите Delete.

Важно

Вы не можете отменить удаление принтера.

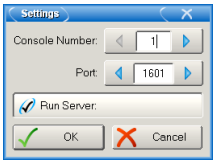
12.2 Установка сети

Wholehog III использует стандарт 100 Base-T Ethernet для подключения различных компонентов системы в единое целое. Самая простая система состоит из пульта и DMX-процессора, который генерирует четыре выхода DMX, чтобы соединиться со световой установкой . Немного более сложной является система с одним пультом и несколькими DMX-процессорами, связанными вместе коммутатором Ethernet. Большие системы могут иметь несколько пультов, процессоров DMX, процессоров MIDI/Timecode и других сетевых устрой ств, управляя большими световыми установками.

По умолчанию, пульт Wholehog III ведет себя как сервер и сетевое устрой - ство, как, например, DMX-процессоры, MIDI/Timecode-процессоры и другое пульты являются клиентами и узлами. Все устрой ства должны работать через один и тот же порт и каждое устрой ство должно иметь свой уникальный номер.

Вы можете задать эти установки для пульта из окна Start, котрое появляется при запуске:

1. Нажмите Settings для открытия окна Settings.



2. Установите номер пульта, номер порта и запустите опцию сервера как необходимо. Для системы, состоящей из одного пульта, номер пульта должен быть установлен на 1. Номер используемого порта должен быть одинаков для всех устрой ств, использующихся с этим пультом. Вы должны выбрать опцию Run Server дя пульта, чтобы он дей ствовал как сервер и загружал шоу.

Для получения большей информации относительно установки номера порта для других устрой ств, см. Параметры настрой ки сети (p.96).

12.2.1 Непосредственное подключение к DMX-процессору

Если Вы имеете один пульт и DMX-процессор, Вы должны соединить их с использованием кабеля типа «витая пара» категории 5. Обратите внимание на то, что некроссированный кабель не будет работать (все другие сетевые устрой ства, использующие коммутаторы и концентраторы, работают с использованием некроссированного кабеля). Вы должны использовать только кабель категории 5.

Гарантируй те, что оба устрой ства используют один и тот же номер порта; см. Параметры настрой ки сети (p.96). Не требуется конфигурирование сети для Wholehog III и DMX-процессор, т. к. они конфигурируют себя автоматически.

12.2.2 Подключение одного пульта к нескольким DMX-процессорам

Если Вы имеете один пульт и несколько DMX-процессоров, Вы должны связать их вместе с помощью коммутатора Ethernet (Ethernet Switch), используя нескроссированный кабель категории 5; см. Рисунок 12.6, «Обычная сеть с несколькими DMX-процессорами».

Гарантируй те, что оба устрой ства используют один и тот же номер порта; см. Параметры настрой ки сети (p.96). Не требуется конфигурирование сети для Wholehog III и DMX-процессоры, т. к. они конфигурируют себя автоматически.

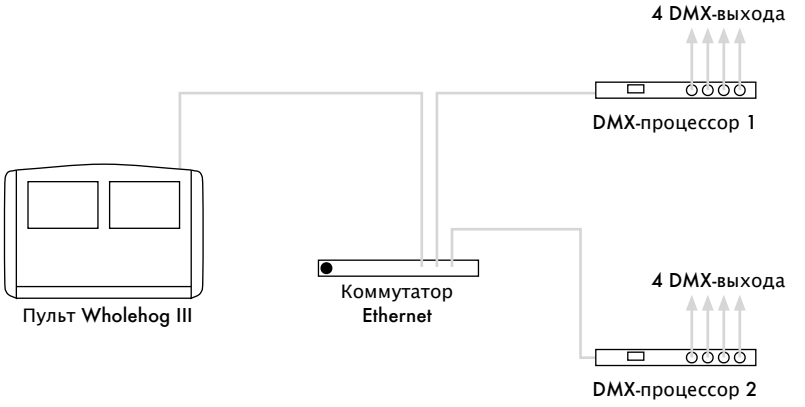


Рисунок 12.6. Обычная сеть с несколькими DMX-процессорами

12.2.3 Подключение нескольких пультов

Если ваша система состоит из нескольких пультов (пульт Wholehog III, пульт Hog iPC, пульт Road Hog и/или компьютер Hog 3PC) вы можете запустить один пульт в качестве сервера, а пульты с другими номерами считать клиентами. Клиентские пульты регистрируются в шоу, которое запущено на серверном пульте, и могут получать доступ ко всем сетевым устрой ствам, подключенным к запущенному шоу. Все системы пультов должны быть запущены на одном и том же номере порта и иметь уникальные номера пульта.

Вы должны связать все пульты и сетевые устрой ства с помощью коммутатора Ethernet, используя сертифицированный некроссированный кабель категории 5. Для получения информации о подключении к сетевому шоу, см. Подключение к шоу (Connect to Show), p.130.

12.2.4 Конфигурирование Hog iPC

Пульт Hog iPC использует два различных сетевых адаптера. Один из них используется, когда нежелательна работа с внешними сетями, другой – для внешних сетевых подключений . Если не най дено ни одного допустимого внешнего сетевого подключения, пульт Hog iPC автоматически закольцуется через через адаптер обратной связи Hog iPC.

Для выбора сетевого адаптера:

1. Setup → Control Panel → Network : откроется область Network панели Control Panel; см. Рисунок 12.7, «Область Network панели Control Panel для Hog iPC».
2. Выберите сетевой адаптер из выпадающего меню:

- Hog iPC Loopback Adapter (Hog iPC адаптер обратной связи): относится к внутреннему подключению. Это подключение используется, когда вместе с пультом не должны использоваться внешние сетевые устрой ства. Этот адаптер конфигурируется автоматически и не может быть изменен.
- PRO/100 VE Network Connection: относится к сетевому подключению через внешний порт Ethernet. Это подключение используется, когда вместе с пультом должно использоваться внешнее сетевое устрой ство. Этот адаптер может быть сконфигурирован для сложных сетевых ситуаций . В большинстве случаев лучше всего работает опция 'obtain an IP address using DHCP' (Получить IP-адрес с использованием DHCP).

3. После выбора и конфигурирования адаптера, убедитесь, что кнопка Use This Adaptor for Show нажата для выбора активного сетевого адаптера.

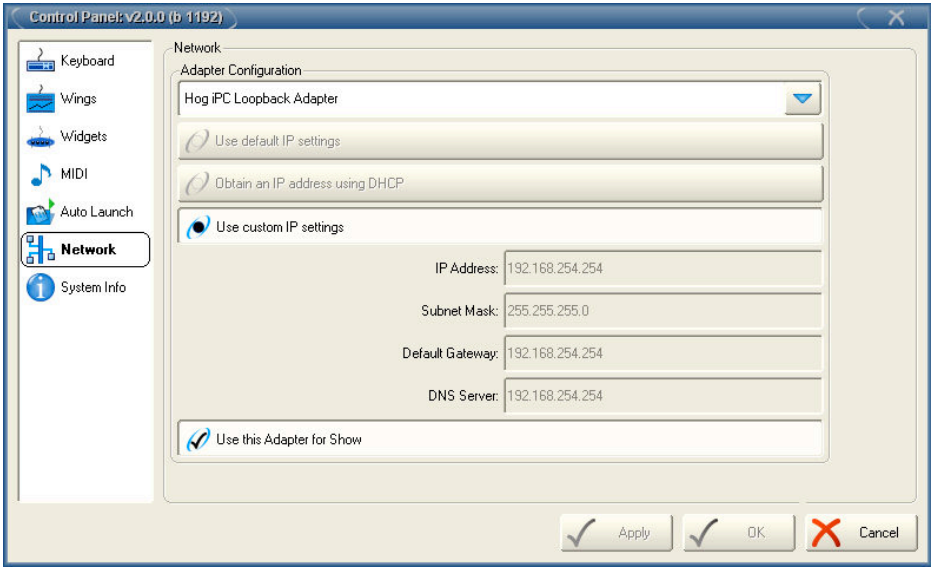


Рисунок 12.7. Область Network панели Control Panel для Hog iPC

12.2.5 Конфигурирование Hog 3PC

Компьютер с запущенным программным обеспечением Hog 3PC может использовать несколько сетевых адаптеров. Вы можете установить настрой ки для каждого из них, и выбрать один для использования с Hog 3PC:

1. Setup → Control Panel → Network : открывается область Network панели Control Panel; см. Рисунок 12.8, «Область Network панели Control Panel для Hog 3PC».
2. Выберите сетевой адаптер из выпадающего меню. Типы адаптера и описания будут меняться в зависимости от конфигурации вашего компьютера, однако, наиболее общие опции выбора включают:
   - 10/100 integrated controller (интегрированный контроллер 10/100 Mbit/c): относится к сетевому Ethernet-подключению в вашем компьютере. Это подключение используется, когда сетевой кабель подключен к компьютеру.
   - WLAN: обычно относится к беспроводному сетевому адаптеру или устрой ству. Это соединение используется, когда происходит подключение к беспроводной сети.
   - Loopback Adapter (Адаптер обратной связи): относится к внутреннему подключению. Это подключение используется, если недоступна как проводная, так и беспроводная сеть.
3. После выбора и конфигурирования адаптера, убедитесь, что кнопка Use This Adaptor for Show нажата для выбора активного сетевого адаптера.

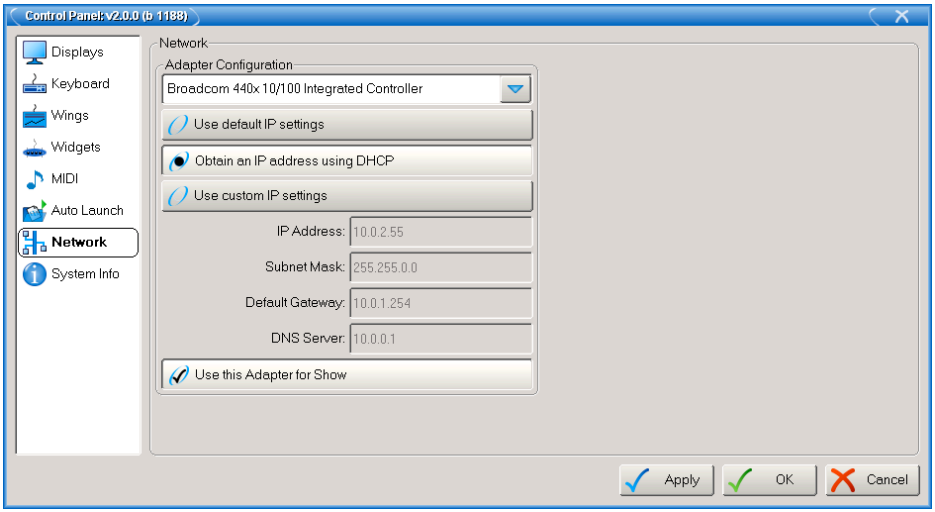


Рисунок 12.8. Область Network панели Control Panel для Hog 3PC

Совет

При первом запуске Hog 3PC после установки, он выбирает сетевой адаптер автоматически. Если этот адаптер уже используется другой системой, произойдет ошибка сокета. Для решения этой проблемы выберите другой сетевой адаптер в панели управления.

12.2.6 Расширенные сетевые установки

В то время как большинство пользователей использует автоматическое конфигурирование работы Wholehog III в сети с запущенным DHCP-сервером, вы можете вручную сконфигурировать настрой ки сети. Основные указания вы най дете в этом руководстве, но если вы планируете слоожную сеть, пожалуй ста свяжитесь с компанией Flying Pig Systems для получения дополнительных советов и попощи.

По умолчанию, пульт дей ствует как DHCP-сервер, выдавая IP-адреса DMX-процессоры, пультам системы и другим сетевым устрой ствам. Если необходимо, сетевое устрой ство может быть сконфигурировано таким образом, чтобы его IP-адрес назначался пользователем (это известно как 'статический ' адрес). ВЫ можете задать пользовательские IP-настрой ки и диапазон DHCP в области Network панели Control Panel; см. Рисунок 12.9, «Область Network панели Control Panel». При ручной установке IP-адресов вы должны назначить уникальный адрес каждому устрой ству в пределах системы.

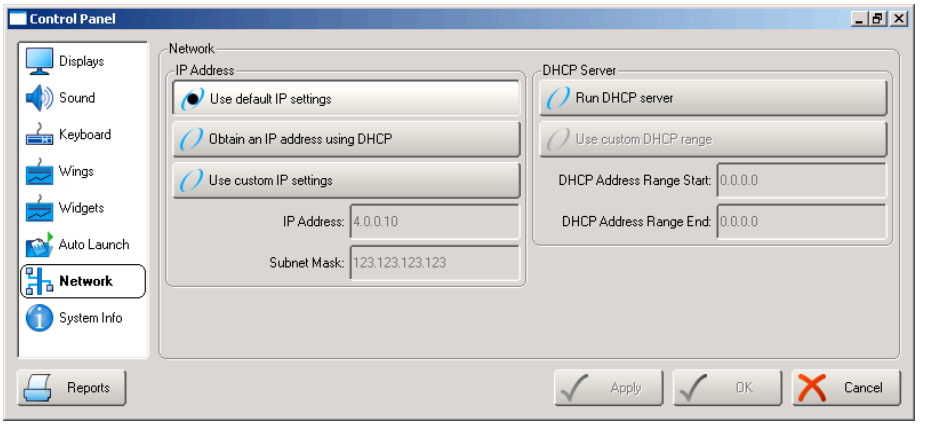


Рисунок 12.9. Область Network панели Control Panel

12.2.7 Несколько шоу в сети

Если Вы хотите запустить несколько шоу в сети, Вы должны выбрать номер порта для каждого шоу. Номер порта по умолчанию – 6600, таким образом второе шоу может иметь номер 6601, третье 6602, и так далее. Вы должны назначить номер порта для каждого пульта и сетевого устрой ства, согласно шоу, в котором они используются:

12.2.8 Подключение к существующей сети

Вы можете подсоединить пульт к существующей сети стандарта Ethernet. Вой дите в контакт с администратором сети, чтобы получить правильные параметры настрой ки.

Важно

Вы должны отключить DHCP-сервер пульта перед подключением к существующей компьютерной сети, иначе может произойти конфликт с сетевыми настройками существующей сети.

12.3 Работа с сетевыми процессорами

Существуют два типа сетевых процессоров: DMX-процессор обеспечивает четыре DMX-выхода, в то время как MIDI/Timecode-процессор обеспечивает тай мкоды входов и выходов; см. Работа со звуком, MIDI и тай мкодом (Timecode) (p.357). сетевой процессор нуждается в источнике питания переменного тока с напряжением от 100 до 240 В.

Вы можете управлять функциями сетевого процессора или непосредственно с его лицевой панели, или удаленно с пульта:

1. Setup → Network : откроется окно Network.
2. В окне Network Вы можете назначить Номер Сети (Network Number) для любого сетевого процессора, подключенного к сети.
3. Чтобы установить другие функции, выберите сетевой процессор в левой колонке и нажмите на кнопку Settings.

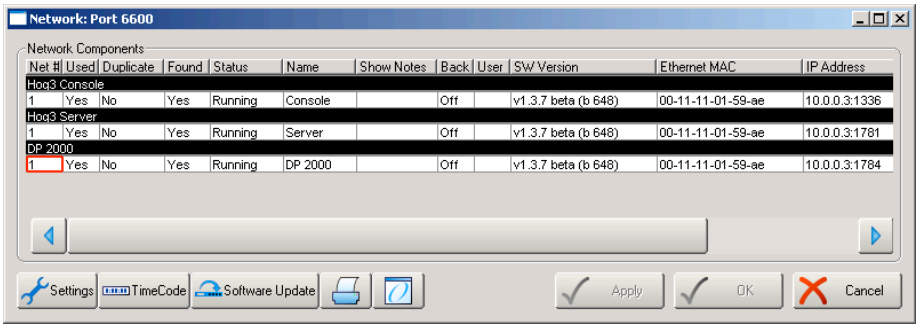


Рисунок 12.10. Окно Network

12.3.1 Использование средств управления лицевой панели сетевого процессора

В окончании этой секции, руководство предполагает, что Вы используете средства управления лицевой панели сетевого процессора. Навигация через экраны:

<	Перемещение курсора по опциям назад.
●	Выбор опции, выделенной в настоящее время на первый план, курсором.
>	Переместите курсор по опциям вперед.

Меню использует следующие соглашения:

OK	Подтверждение изменения и возврат к предыдущему экрану.
Cancel	Отказ от изменения и возврат к предыдущему экрану.
Close	Возврат к предыдущему экрану.

Назначение числовых значений :

1. Переместить курсор на значение, которое Вы хотите изменить.
2. Нажмите клавишу ● и первая цифра номера будет выдвинута на первый план.

3. Используй те клавишу ● , чтобы изменить значение, и клавиши ➤ и ➢, чтобы выбрать другую цифру числа.
4. Когда Вы закончите, нажимай те ➢ о тех пор, пока будет снято выделение со всех цифр. Вы можете тогда использовать клавиши ➤ и ➢ для выбора опций обычным способом.

12.3.2 Параметры настройки сети

Простая сеть, состоящая только из пульта и DMX-процессор будет конфигурироваться автоматически. Если Вы имеете более сложную сеть, Вы, возможно, должны изменить некоторые из параметров настрой ки сети. См. Установка сети (p.88).

Проверка и установка номера сети

Номер сети показывается на основном экране DMX-процессора в правом верхнем углу. Для назначения номера сети:

1. Main → Network : переместитесь к экрану Network Configuration.
2. Назначьте номер сети — любое число между 01 и 99.
3. OK : возврат к экрану Main.

Установка номера порта

Для назначения номера порта:

1. Main → Network : переместитесь к экрану Network Configuration.
2. Назначьте требуемый номер порта.
3. OK : - возврат к основному экрану.

Проверка и установка адресов IP

По умолчанию, Процессоры DMX используют DHCP (протокол динамического выбора хост-машины) для получения IP-адреса автоматически от пультов Wholehog. Вы можете выключить эту опцию на экране IP Config:

1. Main → Network → IP Status → IP Config : переместитесь к экрану IP Config.
2. Установите DHCP On (включено) или DHCP Off (Выключено).
3. OK : возвратитесь к экрану IP Status.
4. Close : возврат к экрану Network Configuration.
5. OK : возврат к экрану Main.

6. Main → Control Panel : переместитесь к Панели управления (Control Panel).
7. Hard Reset : DMX-процессорнуждается в полной перезагрузке для вступления изменений в силу.

Вы можете захотеть назначить 'статический ' адрес IP, возможно если система Wholehog разделяет сеть с устрой ствами типа персональных компьютеров. Вы должны вой ти в контакт с вашим системным администратором, чтобы определить оптимальные параметры настрой ки вашей сети.

Для назначения статического IP-адреса:

1. Main → Network → IP Status → IP Config : переместитесь к экрану IP Config.
2. Установите DHCP Off (Выключено).
3. Установите необходимый IP-адрес и маску подсети (Subnet Mask).
4. OK : возврат к экрану IP Status.
5. Close : возврат к экрану Network Configuration.
6. OK : возврат к эурану Main.
7. Main → Control Panel : переместитесь к Control Panel.
8. Hard Reset : DMX-процессор нуждается в полной перезагрузке для вступления изменений в силу.

12.3.3 Опции и установки по умолчанию

DMX-процессоримеет различные опции и средства управления, назначенные в экране Control Panel:

- Main → Control Panel

Вы можете вернуть все параметры настрой ки в их значения по умолчанию при выборе пункта Set to Defaults.

Совет

Заблокированный статус (Locked Status), PIN-код, Время выключения подсветки (Backlight Off) и параметры безопасности, описанные ниже, устанавливаются для Процессора DMX, а не для шоу. Изменение шоу не будет влиять на эти параметры настройки.

Блокировка средств управления DMX-процессора

Вы можете использовать функцию блокировки, чтобы блокировать средства управления DMX-процессора. Код по умолчанию - 1234; новый код может быть назначен на Wholehog с помощью Setup → Network на инструментальной

панели Setup Toolbar. Выберите необходимый DMX-процессор в окне сети и щелкните Settings. Измените PIN-код и нажмите OK, чтобы применить параметры и закрыть окно.

Для локальной блокировки DMX-процессора:

- В Control Panel выберите Lock : появляется окно Enter PIN to Unlock.

Для локальной разблокировки DMX-процессора:

- Введите выбранный вами PIN-код из 4 цифр, и переместите курсор вправо дял подтверждения. Номер кода по умолчанию будет 1234, если Вы не изменили его на ваш собственный .

Вы можете удаленно заблокировать и разблокировать с пульта с помощью окна DMX Processor Settings для каждого определенного DMX-процессора:

1. Setup → Network : кнопку Network Вы можете най ти Инструментальной панели Setup Toolbar.
2. Выберите требуемый DMX-процессор в окне Network и щелкните Settings для открытия окна DMX Processor Settings.
3. аблокируй те или разблокируй те DMX-процессор и щелкните OK , чтобы применить их и закрыть окно.

Важно

Удостоверьтесь, что Вы сохранили запись вашего кода блокировки под рукой, если ваш DMX-процессор располагается далеко от пульта. DMX-процессор не может быть разблокирован без него или оператора пульта.

Время выключения подсветки

Выбор Backlight на Control Panel открывает экран, где Вы можете назначить время, по истечении которого гаснет лампа подсветки. Установка пареметра в значение Permanent заставляет индикатор гореть постоянно.

Безопасность

Функция Безопасность (Watchdog) автоматически перезапускает DMX-процессор , если его программное обеспечение прекращает работать по некоторым причинам. Эта функция включена по умолчанию, и вообще лучше ее оставить включенной . Однако, если Вы подозреваете, что DMX-процессор работает неправильно, Вы можете захотеть выключить этот режим, чтобы увидеть любые сообщения об ошибках перед перезапуском пульта:

1. В Control Panel выберите Watchdog.
2. Снимите галочку в пункте Watchdog и выберите OK.

12.3.4 Сброс DMX-процессора

Существует два типа сброса: программный и аппаратный . Soft Reset (Программный сброс) сбрасывает DMX-процессор так, чтобы он повторно инициализировал соединение с сетью. Hard Reset (Аппаратный сброс) соответствует выключению и повторному включению DMX-процессора. Вы можете сделать оба типа сброса с помощью Control Panel. Дополнительно, вы можете сбросить DMX-процессор с помощью щелчка правой кнопки мыши на этой записи в окне Network пульта (Setup → Network) и выберите Reset Node.

12.3.5 Проверка статуса DMX-процессора

Контрольные лампы на передней панели DMX-процессора показывают его статус в сети (см. Рисунок 12.11, «Индикаторы на DMX-процессоре»):

- 100base-T: установленная связь - 100Mbps (стандарт Fast Ethernet).
- 10base-T: установленная связь - только 10Mbps, потому что партнер связи (обычно коммутатор или концентратор) не поддерживает сеть стандарта Fast Ethernet. Рекомендуется использовать стандарт Fast Ethernet.
- Full Duplex (Полнодуплексный): установленная связь является полнодуплексной : оба партнера могут передавать информацию одновременно. Это происходит только когда партнер связи является пультом, ПК или коммутатором/маршрутизатором сети стандарта Ethernet. Полнодуплексный режим не может быть установлен с медленным концентратором/репитером.
- Collision (Коллизия): Коллизии в сети (столкновение кадров) являются нормальным явлением. Однако чрезмерное их количество может означать перегрузку сети или проблему надежности или несовместимости партнера связи.
- Transmit (Передача): DMX-процессор передает данные.
- Receive (Прием): DMX-процессор принимает данные.
- Link (Связь): связь была установлена. Помните, что это - связь на уровне аппаратных средств; это не обязательно указывает, что пульт успешно общается с Процессором DMX.

Рисунок 12.11. Индикаторы на DMX-процессоре

12.4 Добавление крыльев воспроизведения

Вы можете увеличить количество физических мастеров добавлением Крыльев воспроизведения (Playback Wings) или Крыльев расширения (Expansion wings) к пульту. Строка воспроизведения покажет какие крылья подключены к пульту, а какие нет, Вы можете закрепить ее внизу ближай - шего внешнего дисплея, чтобы помочь идентификации в течение воспроизведения; см. Рисунок 12.12, «Подключение строки воспроизведения с крыльями и внешними дисплеями».

Для прикрепления крыла воспроизведения или крыла расширения:

1. подключите его к пульту через свободный порт USB
2. Setup → Control Panel → Wings : открывается область Wings окна Панели управления (Control Panel) (см. Рисунок 12.13, «Область Wings Панели управления (Control Panel)»).
3. Прикрепите крыло к одной из строк воспроизведения (playback bar) путем выбора уникального идентификатора (ID number) крыла из падающего меню на этой строке воспроизведения.
4. Если Вы имеете более, чем одно крыло, Вы можете идентифицировать их с помощью нажатия кнопки Beacon для присваивания строке воспроизведения. Индикаторы крыла при этом будут вспыхивать.
5. Для уверенности в том, что строка воспроизведения является видимой , выберите ее кнопку Display.

12.4.1 Удаление крыльев воспроизведения

Для удавления крыла проще всего отключить его от разъема USB. Строка воспроизведения (Playback Bar) будут продолжать отображаться на экране до тех пор, пока Вы не скроете ее (с помощью снятия выбора с кнопки Display в области Wings ПАнели управления); это позволит продолжить программу без прикрепленного крыла воспроизведения.

Если Вы удаляете крыло воспроизведения в то время, как списки световых сцен, сцены или группы были загружены на его мастера, то пульт будет рассматривать их, как будто из фей дер установлен в максимальное значение. Если Вы хотите уменьшить уровень фей дера до нуля без повторного подключения крыла воспроизведения, Вы можете использовать область Virtual Faders окна User Preferences (см. Рисунок 12.14, «Облась Virtual Faders окна User Preferences»):

- Setup → Preferences → Virtual Faders

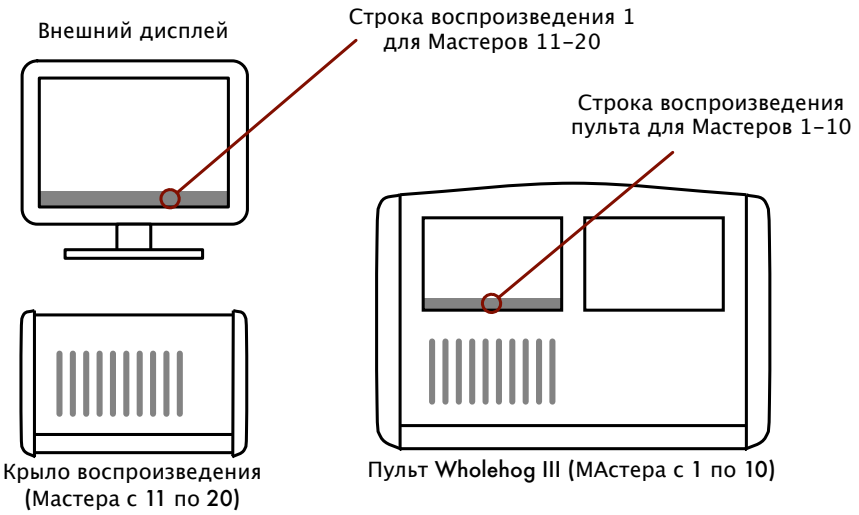


Рисунок 12.12. Подключение строки воспроизведения с крыльями и внешними дисплеями

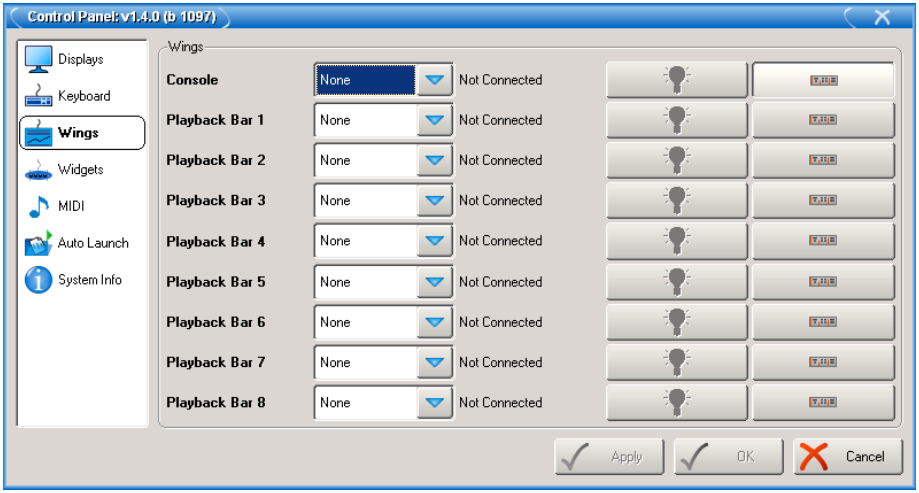


Рисунок 12.13. Область Wings Панели управления (Control Panel)

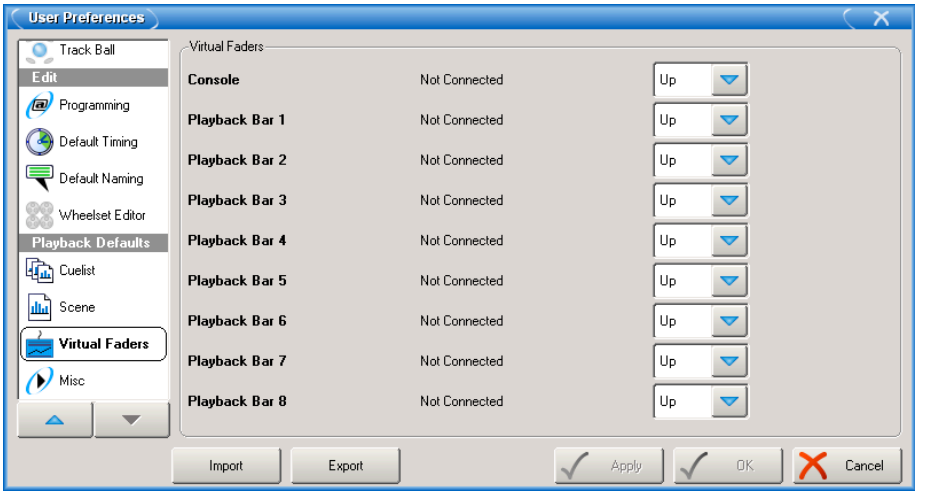


Рисунок 12.14. Область Virtual Faders окна User Preferences

12.5 Крылья расширения

Полноразмерное крыло расширения Wholehog представляет собой USB-устрой ство с 40 мастерами (20 с фей дерами и 20 без). LCD-экраны показывают Playback Bar с информацией о назначенных списках световых сцен, сценах и группах. Крыло расширения (Expansion Wing) подключается аналогично любому крылу воспроизведения; см. Добавление крыльев воспроизведения (p.100).

12.5.1 Конфигурирование крыльев расширения

Многие параметры настрой ки крыла расширения Wholehog, такие как контраст LCD-экрана, лампа подсветки, индикаторы и светодиоды могут быть отрегулированы непосредственно на крыле с использованием меню Expansion Wing Configuration. Вы можете отобразить Configuration Menu непосредственно используя фронтальную панель крыла расширения:

1. Нажмите и удерживай те Pig + Enable на крыле расширения. В левой нижней части LCD-дисплея отобразится меню конфигурации (Configuration Menu) и зажгутся все светодиод-ные индикаторы на пульте.
2. Откорректируй те фей деры ниже для каждого элемента, чтобы сконфигурируй те установку.
3. Отпустите Pig + Enable для выхода из Configuration Menu.

Все параметры настрой ки крыла расширения будут сохранены для данного крыла до тех пор, пока не будут откорректированы снова.

12.5.2 Использование крыльев расширения

Центральная секция крыла расширения имеет большинство тех же самых клавиш, что и центральные клавиши управления на пульте. Верхняя клавиша этой секции обозначена как Enable. Эта клавиша включает и выключает центральные органы управления воспроизведением и клавиши Choose для крыла расширения. Эти функциональные возможности позволяют использовать индивидуальные мастера с клавишами Go, Halt/Back, и Flash не беспокоясь о случай ной отмене выбранного мастера. Клавиша Enable зажжет свой индикатор зеленым светом, когда она доступна и красным светом, когда недоступна.

Остальная часть клавиш и фей деров на крыле расширения ведет себя аналогично мастерам на пульте. Вы можете конфигурировать уровень виртуальных фей деров 20 мастеров, не имеющих фей деров, вверху крыла расширения в области Virtual Faders окна Preferences:

- Setup → Preferences → Virtual Faders

Смотрите Рисунок 12.14, «Облась Virtual Faders окна User Preferences».

Глава 13: Использование пульта

13.1 Фундаментальные понятия

Wholehog Operating Software имеет два метода для ввода информации в пульт: командная строка и графический интерфей с пользователя (GUI) на сенсорных экранах. Многие обычные операции на пульте могут быть сделаны более, чем одним способом и поскольку Вы все больше знакомитесь с Wholehog III, Вы разработаете ваши собственные предпочтительные методы.

13.1.1 Графический интерфейс пользователя

Графический интерфей с пользователя Wholehog OS налогичен пользовательскому интерфей су MS Windows и персональных компьютеров Макинтош, каждая секция пульта (окно Programmer, дисплей Output и т. д.) отображается в окне, которое может быть помещено в любое место на сенсорных экранах или внешних дисплеях. Главные особенности графического интерфей са пользователя (GUI):

- Вы может работать с экранными средствами управления и окнами, используя сенсорный экран или указатель мыши, которым управляет встроенный Trackballили внешняя мышь. Шелчок левой кнопки мыши является аналогом касания экрана и используется для того, чтобы выбрать или активизировать средство управления, в то время как щелчок правой кнопки мыши отображает контекстное меню или опции меню.
- Программируемые клавиши (Программируемые клавиши) , смежные с сенсорными экранами, обеспечивают другой метод вызова функций , изменяясь, чтобы соответствовать той инструментальной панели (toolbar), которая прикрепляется на соответствующем краю экрана.
- графическая среда обладает гибкими настрой ками, давая Вам полный контроль над пультом и индивидуальное расположение окна. Например, Вы можете перестроить заголовки колонок в окнах списка (например окна Cuelist и Programmer), чтобы расположить информацию согласно ее приоритету для определенного шоу или пользователя. Показанная информация может также быть отсортирована или отфильтрована. Когда пользователь выходит из системы, его параметры настрой ки сохраняются и восстанавливаются при повторном входе.

13.1.2 Использование сенсорных экранов

Вы можете использовать ваш палец на сенсорных экранах аналогично тому, как Вы используете мышь: нажим сенсорного экрана эквивалентен щелчку мыши. Вы можете также использовать магнитный карандаш или перо PDA, которые более чувствительны, чем палец.

Если сенсорные экраны не реагируют на нажатия или делают неточные выборы, Вы можете перекалибровать их. См. Калибровка, p.78.

Совет

Вы можете хранить ваш магнитный карандаш и другие полезные безделушки для отдыха руки впереди пульта.

13.1.3 Клавиши модификации

Клавиши модификации могут быть нажаты одновременно с другими клавишами пульта для расширирения его функций ; они работают подобно клавишам Shift и Ctrl персонального компьютера. Клавиши Open, Delete, Backspace, Set, Cue и Move иногда используются как клавиши модификации в то время как клавиша с изображением поросенка (Pig) всегда является клавишей модификации (см. ниже).

В руководстве пользователя использование клавиши модификации отображается так:

- Open + Fixture : удерживая клавишу Open нажать клавишу Fixture.

Клавиша с изображением поросенка Pig

Большинство клавиш модификации Wholehog OS меет функции, которые касаются специфических задач, но клавиша Pig является универсальным модификатором, который является контекстно-зависимым. Это обычно обеспечивает улучшенные функции, типа улучшеннного управления с колесами параметра или визуальным вырезанием и вставкой с клавишами Delete и Copy. Например:

1. Pig + I-Wheel : изменение колеса к пропорциональному режиму интенсивности.
2. Pig + Record : информация о вставках в текущем местоположении.

Команды клавиши Pig (p.451)содержат полный полный список команд, которые используют клавишу Pig.

13.1.4 Отмена (Undo) и повторение (Redo)

Кнопка Undoнаходится на Инструментальной панели Main Toolbar внизу справа сенсорного экрана. Подобно команде отмены последнего дей ствия, существующей в компьютерных приложениях, функция undo отменяет последнюю команду, введенную пользователем, отменяя их всякий раз, когда нажимается эта кнопка. Ее применение глобально: работая таким образом Вы можете полностью отменить все команды в хронологическом порядке и, в итоге, прий ти к тому состоянию, которое было при Вашем входе в пульт (в общем случае, когда Вы запустили пульт).

Нажатие кнопки Pig вместе с кнопкой Undo , восстановит последнюю отмененную команду. Напротив, если Вы возвратились назад на несколько команд, Вы можете восстановить их применяя несолько раз команду Undo.

Что Вы можете и не можете отменить

Возможность отмены и повторного восстановления команд работает с данными вашего шоу, но, в общем, неприменимо для других вещей . Команда Undo недоступна для:

- изменения выбранных приборов интеллектуального света (fixture) в Окне Programmer. Однако, выбор может измениться как побочный эффект отмененного дей ствия.
- изменения параметров настрой ки Панели управления (Control Panel) и других вещей , не связанных непосредственно с вашим запрограммированным шоу.
- изменения положения окна и вида и т. п.

Если отмена дей ствия недоступна, Вас будут всегда просить подтвердить важные изменения перед их выполнением.

13.2 Работа с окнами

13.2.1 Открытие окон

Окно может быть открыто четырьмя способами:

- Из Инструментальной панели: некоторые окна могут иметь специализированную кнопку, которая может быть нажата; например, окно Programmer.

- С помощью клавиши Open: чтобы открыть окно, используй те клавиши пульта, удерживая Open нажмите клавишу или кнопку, ассоциированную с окном. Например:
    - Open + Position : открывается окно Position Directory.
    - Open + List : открывается окно Cuelist Directory.
    - Open + Choose : открывает окно Cuelist для выбранного мастера.

  Вы можете также удерживать клавишу Open, чтобы получить доступ ко второму уровню основной инструментальной панели с кнопками для многих из окон пульта, типа окон Output и Parked.
- Из командной строки: Вы можете определить окно, которое будет открыто, используя командную строку и затем нажмите клавишу Open. Например:
    - Position 5 Open : открывает окно редактора для Палитры Позиции 5.
    - Cue 4 / 8 Open : открывает окно редактора для Световой сцены (cue) 8 в списке команд на Мастере 4.
- Двой ное нажатие клавиши: Вы можете также открыть некоторые окна двой ным нажатием соответствующей клавиши:
    - Position, Position : открывает окно Position Directory.

Совет

Если Вы предпочитаете не использовать двойное нажатие для открытия окна — назначьте нулевое время двойного нажатия для отключения; см. Клавиши и кнопки (p.84).

13.2.2 Закрытие окон

Окно может быть закрыто с использованием кнопки окна Close (отмеченна крестом), расположенную в правом верхнем углу строки заголовка окна, нажатием Open + Backspace, или с помощью кнопки Close на Инструментальной панели Window Control Toolbar.

13.2.3 Помещение на передний план, изменение размера и перемещение окна

Вы можете открыть любое число окон, но Вы можете работать только поочередно в каждом окне. Работа в окне перемещает его на передний план (щелчком по окну или нажимом сенсорного экрана в пределах окна или используя кнопку Focus на Инструментальной панели Window Control Toolbar). Строка заголовка окна при этом будет окрашена ярким синим цветом, чтобы показать, что окно является активным; иначе оно является темно-синим.

Окна и инструментальные панели могут размещаться в любом месте сенсорных экранов пульта или на дополнительных внешних дисплеях.

Вы можете переместить и изменить размеры окон, используя клавиши и кнопки или при использовании мыши или трекбола.

Использование клавиш и кнопок

Инструментальная панель Window Control Toolbar находится сверху правого сенсорного экрана, и обеспечивает быстрый и легкий способ управления окнами; см. Рисунок 13.1, «Инструментальная панель управления окна (Window Control Toolbar)». Его функции также доступны как ярлыки клавиш.

Рисунок 13.1. Инструментальная панель управления окна (Window Control Toolbar)

Кнопка	Функция	Сокращение
	Page Up, Page Down, Page Left и Page Right - листание текущего выбранного окна. Курсор не перемещается.	Open + [клавиша курсора]
	Split создает копию выбранного окна. Это используется, если Вам необходимо просмотреть две части одного окна одновременно.	Open + [слэш]
	Size Размер вращается сквозь диапазон установленных позиций и изменяет размер выбранного окна в пределах его текущего экрана. Опции: полноэкранный (Full screen), верхняя (top), нижняя (bottom), левая (left), и правая (right) половина и четверть экрана. Удерживание клавиши Pig при нататой клавише Size вращает опции в обратном порядке.	Open + [плюс] или [минус]
	Move Screen перемещает выбранное окно между сенсорными экранами и внешними дисплеями.	Open + @
	Maximise переключают размер текущего выбранного окна между полным экраном и его предыдущим размером.	Open + Full
	Focus переключается между окнами в круговом порядке, выделяя каждое окно по очереди.	Open + Thru
	Lock блокирует позицию и размер всех окон, изменяемых трекболом или мышью (но не кнопками на панели). Нажмите снова, чтобы разблокировать.	Open + .
	Close закрывает окно, расположенное поверх других окон.	Open + Backspace

Использование мыши или трекбола

Для перемещения окна щелкните по строке заголовка и, удерживая нажатой клавишу мыши, переместите окно в нужное место. Перемещение инструментальной панели производится щелчком по ее левому краю и, удерживая, перемещают в новое место.

Размеры окна могут быть изменены щелчком и удерживанием за углы, пока не появляется изменяющая размеры стрелка. Затем Вы переместить угол, чтобы сделать окно больше или меньше.

Помните, что Вы можете использовать только мышь или трекбол для перемещения и изменения размеров окон, если Вы разблокировали их с кнопкой Lock на Инструментальной панели Window Control Toolbar. Хранение заблокированных окон полезно при использовании сенсорных экранов, так, чтобы Вы случай но не перетащили или изменили размеры окон с их областями заголовка или границами. Вы можете перемещать и изменять размеры окон с помощью кнопок на инструментальной панели.

13.2.4 Прокрутка содержимого окна

Если содержимое окна является слишком большим, чтобы умещаться в окне, по правому и нижнему краю появляются полосы прокрутки. Вы можете просмотреть содержимое окна при нажиме или щелчке и медленном движении 'бегунка' полосы прокрутки или при нажатии или щелчке мышью на стрелки на концах полос прокрутки.

Кроме того, Вы можете листать содержание окна при удерживании клавиши Open и используя трекбол Trackball, I-Wheel или колеса параметров для прокрутки.

13.2.5 Виды рабочего стола

Рисунок 13.2. Инструментальная панель View Toolbar

Виды рабочего стола позволяют Вам сохранять размещение окон для быстрого доступа к ним, таким образом Вы не должны повторно открывать и перестраивать окна, чтобы выполнять определенные задачи. Например, Вы можете создать вид программирования, который показывает группу, палитру и справочники эффектов наряду с окном ProgrammerВид воспроизведения может показывать сисок световых сцен (cuelist), справочник сцен и окно Output.

Виды рабочего стола управляются Инструментальной панелью View Toolbar, находящей ся вверху левого сенсорного экрана (см. Рисунок 13.2, «Инструментальная панель View Toolbar») и Views Directory (см. Рисунок 13.3, «Справочник видов (Views Directory)»). Вы можете открыть Справочник видов (Views Directory) удерживая клавишу Open и нажимая кнопку View на инструментальной панели View Toolbar.

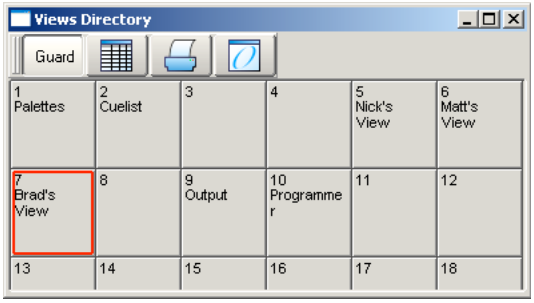


Рисунок 13.3. Справочник видов (Views Directory)

Совет

Когда Вы создаете новое шоу, оно автоматически содержит виды рабочего стола для палитр, списков световых сцен (cuelist), выхода и окна Programmer.

Запись вида рабочего стола

Для этого используем Инструментальную панель View Toolbar:

1. Упорядочите окна пульта в нужном порядке.
2. Удерживая клавишу Record нажмите одну из пронумерованных кнопок на Инструментальной панели View Toolbar.

Именование вида рабочего стола

Для задания имени вида рабочего стола используем инструментальную панель View Toolbar:

1. Нажмите клавишу Set вместе с соответствующей кнопкой на Инструментальной панели View Toolbar. Открывется Окно Quickname.
2. Введите имя и нажмите на OK.

Для задания имени с использованием Views Directory:

1. Open + View : открывается Справочник видов Views Directory.
2. Выбрать кнопку для вида, который Вы хотите назвать. Удостоверьтесь, что кнопка Guard отжата, иначе Вы активизируете вид вместо того, чтобы только выбрать его.
3. Нажмите клавишу Set. Откроется окно Quickname.
4. Введите имя и нажмите на OK.

Совет

Вы можете также назначить имена вида и добавить комментарии к ним, в виде электронной таблицы в Справочнике видов (Views Directory). См. Опции вида рабочего стола, p.113.

Повторный вызов вида рабочего стола

Вы можете повторно вызвать вид рабочего стола двумя способами:

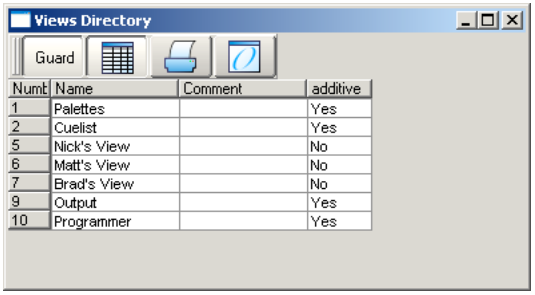
- Из инструментальной панели View Toolbar : расположена вверху левого экрана. Каждый вид имеет собственную кнопку и загружается на десяти страницах на инструментальную панель. Вы можете загрузить следующую страницу при нажатии кнопки Next в конце правой стороны инструментальной панели, в то время как нажатие Pig + Next загружает предыдущую страницу.
- С помощью окна Views Directory: нажмите кнопку вида в окне Views Directory. Удостоверьтесь, что кнопка Guard не отжата,

иначе Вы только выберете вид, вместо того, чтобы активизировать его.

Опции вида рабочего стола

По умолчанию, когда Вы повторно вызываете один вид рабочего стола, он заменяет предыдущий , так, чтобы все окна, не входящие в текущий вид, закрылись. Однако, Вы можете установить виды так, чтобы они вместо этого были объединены:

1. Open + View : открывается Спраовчник видов (Views Directory).
2. Выбрать электронную таблицу Справочника видов, см. Работа со справочниками (p.119).
3. Выбрать ячей ку нужного вида рабочего стола в колонке Additive.
4. Нажмите клавишу Set, чтобы переключиться между Yes и No.



Numt	Name	Comment	additive
1	Palettes		Yes
2	Cuelist		Yes
5	Nick's View		No
6	Matt's View		No
7	Brad's View		No
9	Output		Yes
10	Programmer		Yes

Рисунок 13.4. The Views Directory in Spreadsheet View

Удаление вида рабочего стола

Для удаления вида рабочего стола используй те Инструментальную панель View Toolbar:

1. Удерживая клавишу Delete, нажмите соответствующую кнопку на Инструментальной панели View Toolbar.
2. Нажмите OK для подтверждения.

Удаление вида, используя Views Directory:

1. Open + View : открывается Views Directory.
2. Проверьте, что кнопка Guard справочника отжата, так, чтобы Вы могли выбрать кнопки в пределах справочника, не активизируя их.
3. Нажмите соответствующую кнопку справочника и затем клавишу Delete.

4. Нажмите OK, чтобы подтвердить удаление.

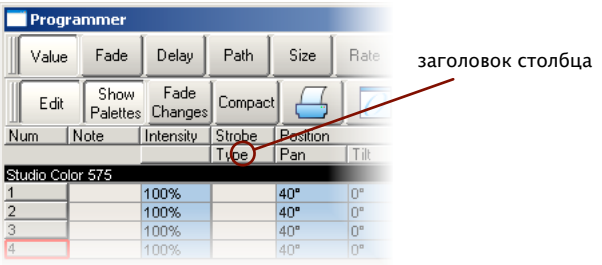
Совет

Если Вы предпочитаете, чтобы в дальнейшем у Вас не спрашивали подтверждения действия удаления, выберите Don't Ask Me Again в окне подтверждения. Вы можете вновь включить подтверждение, выполнив Setup → Preferences → Programming и выбрать Confirm before deleting directory items (Подтверждение) перед удалением элементов справочника..

13.3 Работа с электронными таблицами

Множество окон Wholehog OS отображают информацию, такую как значения параметров, настрой ки времени и т. д.) в виде электронной таблицы. Все они работают следующим образом:

- Для изменения размеров колонки: Поместите курсор по правому краю заголовка колонки. Курсор изменится на симметричную стрелку. Перетащите ее, чтобы изменить размеры колонки.



- Для перемещения колонки: Кликните и перетащите заголовок колонки.
- Для сокрытия колонки: Щелчок правой кнопкой мыши на заголовке колонки и выберите Hide.
- Для показа скрытой колонки: Щелчок правой кнопки на заголовке колонки и выберите имя колонки в меню.
- Для сортировки электронной таблицы: Щелчок правой кнопкой мыши на заголовке колонки и выберите Sort для сортировки электронной таблицы по значению параметров в этой колонке. Выберите Sort снова для изменения направления сортировки. Вы можете также щелкнуть правой кнопкой на заголовке колонки и выбрать Sub-sort , чтобы назначить второй уровень сортировки. Например, если Вы сортируете окно Fixture

по типам приборов интеллектуального света, и второй уровень сортировки выбирается как Patch, то тогда все диммерные каналы (Desktop Channels) будут показаны отсортированы по назначенным им адресам DMX.

- Для выделения всех ячеек в колонке: Двой ной щелчок на заголовке колонки вверху электронной таблицы.
- Для выбора ячей ки: Щелкните или нажмите на ячей ку. Вы можете использовать клавиши курсора, расположенные ниже трекбола, чтобы изменить выбор ячей ки. Если ячей ка будет доступна для редактирования, она будет иметь красную границу.
- Для выбора диапазона ячеек: Вы можете щелкнуть или нажать по первой ячей ке выделяемого диапазона и, не отпуская клавишу мышщи, переместить указатель мыши к последней ячей ке выделяемого диапазона. В качестве альтернативы, Вы можете щелкнуть на первой ячей ке, нажать и удерживать клавишу Thru и щелкнуть на последней т ячей ке; это удобно использовать, если Вы хотите выделить большой диапазон и для этого необходима прокрутка окна.
- Для редактирования содержимого ячеек: Щелкните или нажмите на ячей ке и нажмите клавишу Setили выполните двой ной щелчок на ячей ке. Напечатай те новое значение и нажмите Enter. Это работает как для одинственной ячей ки, так и для диапазона ячеек. Ячей ки, которые являются доступными для редактирования, имеют при выборе красную границу.

13.3.1 Компактный режим

В окне редактора, типа окна Programmer, Вы можете использовать компактный режим, чтобы сэкономить пространство и получить большую информацию в пределах экрана, без необходимости пролистывания; см. Рисунок 13.5, «Электронная таблица с и без компактного режима». В компактном режиме приборы имеют только колонки для тех фактических параметров, которыми они обладают, а не для всех возможных параметров любого прибора. Пульт использует пространство шоу более эффективно при наличии нескольких колонок для типов прибора с немногими параметрами, типа диммерных каналов.

Вы можете включать и выключать компактный режим с помощью кнопки Compact на инструментальной панели окна.

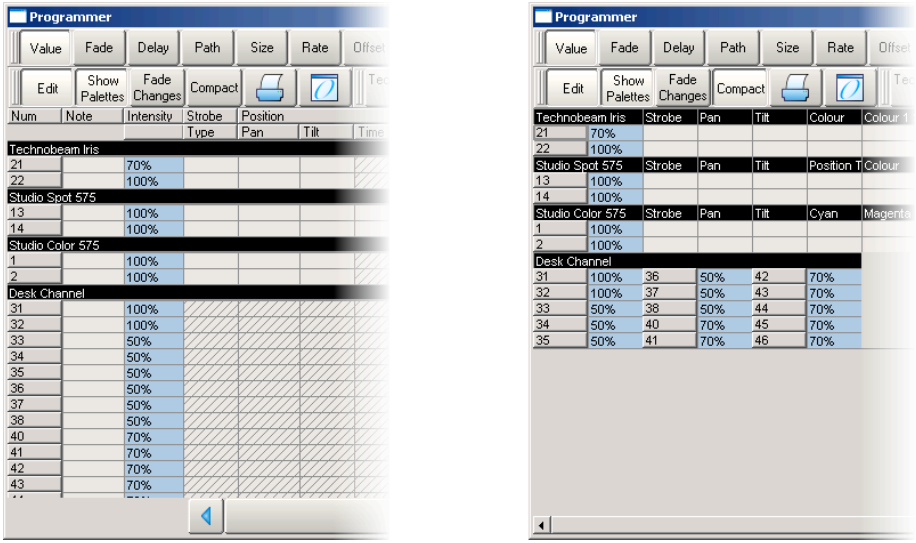


Рисунок 13.5. Электронная таблица с и без компактного режима

Помните, что Вы не можете сортировать электронную таблицу, которая находится в компактном режиме.

13.3.2 Соединение частей

В окнах, типа окна Programmer, часто полезно приборы одного типа отображать вместе; это известно как 'aggregation' (соединение частей). Электронная таблица фактически становится списком приборов интеллектуального света в порядке типов прибора, с заголовками в списке, отделяющем каждый тип прибора; см. Рисунок 13.6, «Электронная таблица при включенном соединении частей ».

Для использования соединения частей :

1. Удостоверьтесь, что электронная таблица отсортирована по типам приборов интеллектуального света: щелкните правой кнопкой по колонке Type и выберите Sort. Если колонка Type не видна, щелкните правой кнопкой по любому заголовку столбца и выберите Type.
2. Нажмите чтобы открыть окно Configuration.
3. Выберите Enable Aggregation.
4. Нажмите OK.

Помните, что соединение частей всегда включено, если электронная таблица находится в компактном режиме; см. Компактный режим (p.115).

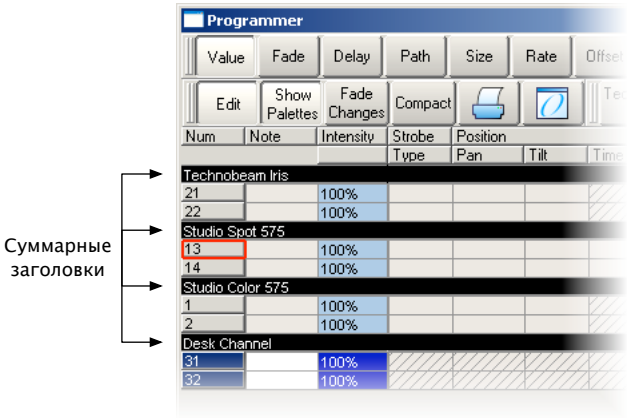


Рисунок 13.6. Электронная таблица при включенном соединении частей

Совет

Соединение частей включено по умолчанию во всех редакторах типа окна Programmer.

Свертывание соединенных секций

Вы можете свернуть соединенные секции, чтобы скрыть все строки в этой секции; см. Рисунок 13.7, «Объединенная электронная таблица с сокращенными строками». Для сворачивания составной секции, щелкните правой кнопкой по черной полосе заголовка и выберите Collapse.

Чтобы развернуть секцию соединения частей снова, щелкните правой кнопкой по черному заголовку секции и выберите Expand.

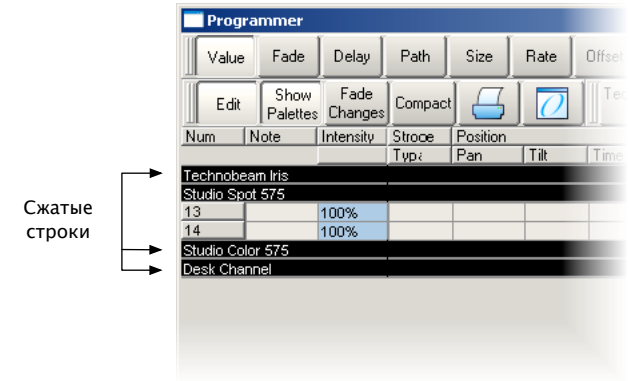


Рисунок 13.7. Объединенная электронная таблица с сокращенными строками

Приоритет соединенных секций

Вы можете изменить позицию соединенных частей секции в списке при изменении его приоритета. Подъем приоритета секции заставит часть подняться выше в электронной таблице.

Для перемещения составных строк вверх или вниз согласно приоритету, щелкните правой кнопкой на черную область заголовка секции и затем выберите Raise Priority (Повышение приоритета) или Lower Priority(Уменьшение приоритета).

Переход между соединенными секциями

Вы можете быстро привнести соединенные секции в вид, используя Инструментальную панель перехода (Jump Toolbar), расположенную на верхнем правом углу окна электронной таблицы, см. Рисунок 13.8, «Инструментальная панель Jump Toolbar». Она имеет кнопку для каждой секции соединения частей ; щелчок кнопкой будет пролистывать список, чтобы привнести секцию в вид.

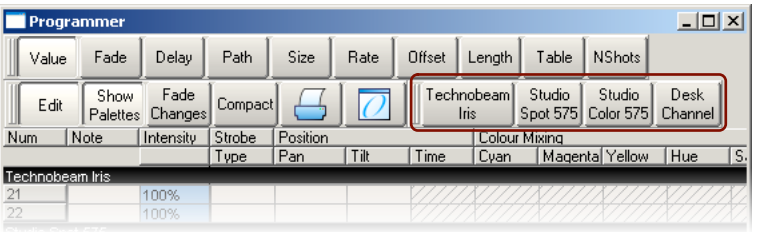


Рисунок 13.8. Инструментальная панель Jump Toolbar

Для того, чтобы сделать инструментальную панель перехода доступной :

1. Нажмите для открытия окна Configuration.
2. Выберите Enable Jump Toolbar.
3. Щелкните на Apply.

Совет

Инструментальная панель перехода включена по умолчанию во всех редакторах, типа окна Programmer.

13.3.3 Вырезание, копирование и вставка

Вы можете скопировать и вставить содержимое выбранных ячеек:

- Щелкните правой кнопкой и выберите Copy или Paste в контекстном меню.

Или:

- Pig + Copy : копировать.
- Pig + Record : вставить.

13.4 Работа со справочниками

Окна справочников дают Вам быстрый доступ к группам, палитрам, сценам, спискам световых сцен и так далее, и они все работают, по сути, одинаково.

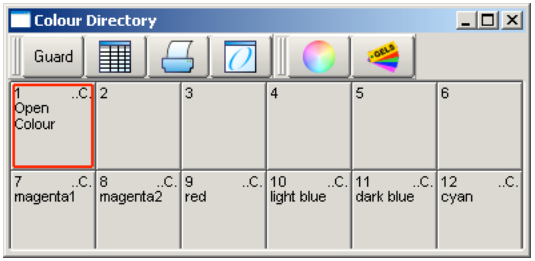


Рисунок 13.9. Типичный справочник

Рисунок 13.9, «Типичный справочник» показывает типичный справочник. Основная часть окна заполнена большими кнопками, используемыми, чтобы получить доступ к группе, палитре, сцене, списку световых сцен (cuelist) или странице, так же как и для показа их имен и некоторой другой ключевой информации:

На дисплее	Применяется к	Описание
. . C .	Palettes (Палитры)	Показывает типы параметров, записанные в палитре. I = intensity (Интенсивность), P = position (Позиция), C = colour (Цвет), B = beam (Форма луча), E = effect (Эффект), T = time (Время). См. Запись со специфической маской (p.214).
DIR	Палитрам	Палитра является прямой палитрой. См. Прямые палитры (p.217).
REF	Палитрам	Палитра содержит ссылки на другие палитры. См. Палитры ссылок (p.216).
HI	Палитрам	Палитра является Палитрой подсветки. См. Пользовательские настройки осветления (p.224).
LO	Палитрам	Палитра является Палитрой затемнения. См. Пользовательские настройки осветления (p.224).
C	Спискам световых сцен	Список сцен является сценами, запускаемыми автоматически в указанной последовательности. См. Использование списка световых сцен (Cuelst) на ее ответ или нескольких последовательности (chase) (p.320).
TC	Спискам световых сцен	Таймкод списка сцен активен. См. Работа со звуком, MIDI и таймкодом (Timecode) (p.357).
T	Страницам	Страница является страницей-шаблоном. См. Страница-шаблон (Template Page) (p.347).
RA	Страницам	Странице сопоставлена макрокоманда Restore Activity. См. Восстановление деятельности при смене страниц (p.343).

Вы можете переименовать выбранную кнопку (с красной границей) нажатием клавиши Set. Вы можете также удерживая Set нажать любую кнопку, чтобы переименовать ее.

Вверху окна есть четыре кнопки, выполняющие одинаковые функции во всех справочниках:

	Переключатели вида электронной таблицы, разрешая Вам редактировать атрибуты элементов в справочнике, типа их имен. См. Работа с электронными таблицами (p.114) и Рисунок 13.10, «A Typical Directory in Spreadsheet View».
	Отчеты. Позволяет Вам печатать содержание окна.
	Configure. Конфигурирование. Позволяет Вам управлять различными аспектами показа информации в окне справочника.
Guard	Когда эта кнопка отжата, нажатие кнопки справочника не активизирует его. Вместо этого происходит выбор элемента и вставка его в командную строку.

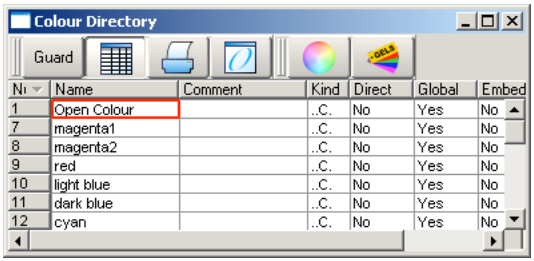


Рисунок 13.10. A Typical Directory in Spreadsheet View

Совет

Вы можете отвергнуть эффект кнопки Guard при удерживании клавиши Pig во время нажатия кнопки справочника.

13.4.1 Автоматическое именование элементов справочника

Когда Вы создаете или копируете элемент справочника, пульт автоматически генерирует имя для нового элемента. Например, если у Вас две палитры позиции и Вы создаете третью, то новая палитра будет зарегистрирована в местоположении 3 в справочнике и названа 'Position 3' (Позиция 3). Если Вы скопируете эту палитру позиции, то копия будет зарегистрирована в местоположенib 4 в справочнике и названа 'Copy of Position 3' (Копия Позиции 3).

Вы можете настроить способ автоматической генерации этих имен в области Default Naming окна User Preferences; см. Рисунок 13.11, «Область Default Naming окна User Preferences». Для открытия области Default Naming:

- Setup → Preferences → Default Naming

Для пользовательского генерирования меток:

1. Щелкните или нажмите на текстовом поле для необходимого типа справочника (группа, интенсивность, позиция и так далее). Метки используются для того, чтобы при создании нового элемента справочника для записи или для копирования, они обрабатываются в отдельных текстовых полях.
2. Set, `[текст новой метки]`, Enter : напечатай те нужную Вам метку.
3. В качестве альтернативы, щелкните или нажмите на стрелке в конце правой границы текстового поля, чтобы получить список полезных меток. Нажмите на нужной метке.

Вы можете использовать специальные тэги, имеющиеся в пульте, чтобы вставлять нужный текст в поле имени, согласно имени справочника и его расположения в справочнике:

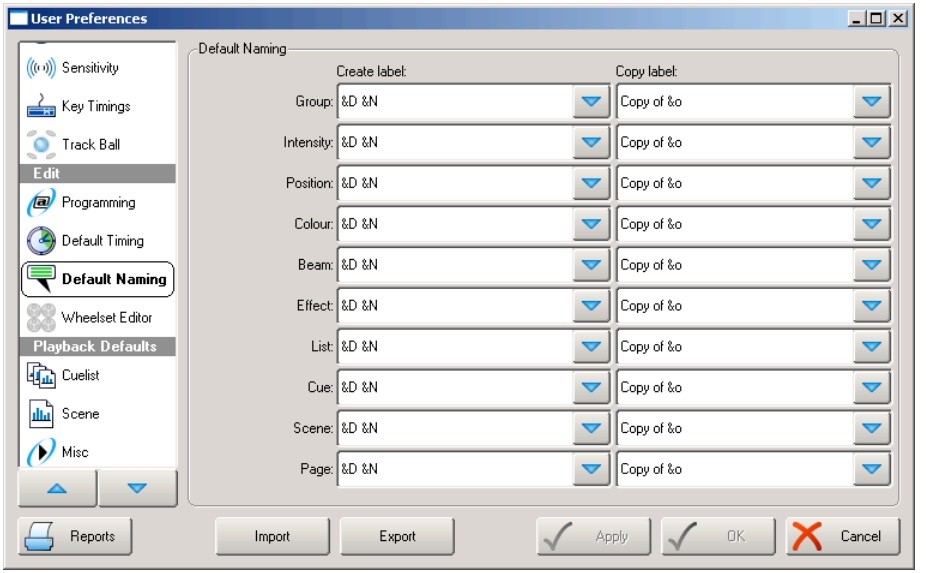


Рисунок 13.11. Область Default Naming окна User Preferences

- &d: имя справочника
- &D: имя справочника (динамическое)
- &n: номер справочника
- &N: номер справочника (динамический)
- &o: первоначальный текст. Используется при копировании элемента справочника; первоначальный текст является именем элемента, который был скопирован.

Тэги в нижнем регистре разрешаются только однажды, когда имя применяется, в то время как заглавные тэги остаются нерешенными, пока имя не показывается (известное как 'динамическое'). Так, нажимая Set и вводя имя цветовой палитры 3 как '&d &n' назначит имя 'Colour 3'. Если Вы назначете имя как '&D &N', то имя будет также обозначено как 'Colour 3'. Различие состоит в том, что перемещение этой палитры в позицию 4 автоматически исправит имя на 'Colour 4'.

13.5 Работа с редакторами

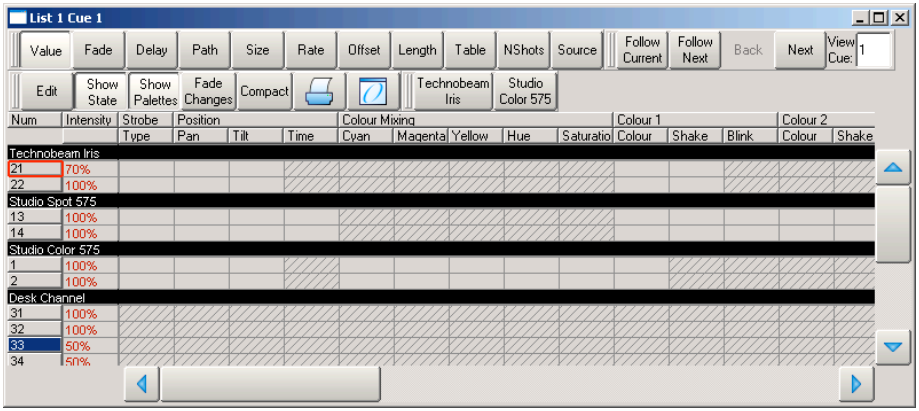


Рисунок 13.12. Типичный редактор

Редакторы являются окнами, в которых Вы можете рассмотреть и назначить значения параметров приборов интеллектуального света (fixture). Есть редакторы для световых сцен (cue), сцен (scene) и палитр (palette), и окно Programmer также является редактором. Редактирование значенияй параметра работает, по существу, одинаково для всех приборов; см. Выбор приборов интеллектуального света, изменение параметров (p.169).

Вы можете открыть окно редактора для любой световой сцены (cue), сцены (scene) или палитры (palette) при удерживании клавиши Open и выборе этой команды из окна справочника. В качестве альтернативы, Вы можете использовать командную сттроку:

- Cue 1 Open : открывается редактор для Световой сцены 1 (cue 1) и делает ее доступной для редактирования.

13.5.1 Средства управления окна редактора

Основная часть окна редактора показывает значения параметров приборов интеллектуального света в виде электронной таблицы, каждый ряд которого представляет отдельный прибор интеллектуального света; см. Работа с электронными таблицами (p.114).

Вверху окна есть три инструментальных панели с кнопками: инструментальная панель Editor Values Toolbar, Инструментальная панель Редактора Editor Toolbar, и Инструментальная панель Перехода Jump Toolbar. Следующие секции описывают кнопки, которые являются обычными для всех редакторов; некоторые редакторы имеют дополнительные кнопки, которые

являются определенными для данного типа редактора, они описываются в соответствующей части руководства.

Инструментальная панель Editor Values Toolbar

Инструментальная панель Editor Values Toolbar имеет кнопки для: Value (Значение), Fade (Регулировка каналов), Delay (Задержка), Path (Путь), Size (Размер), Rate (Частота), Offset (Точка начала движения), Length (Длина), Table (Таблица), and N Shot. Используй те эти кнопки, чтобы показать различные виды информации, ассоциированные с параметрами приборов интеллектуального света; см. Работа с настрой ками времени регулирования каналов (p.249).

Инструментальная панель Editor Toolbar

Инструментальная панель Editor Toolbar имеет следующие кнопки:

Кнопка	Цель
Edit	Нажмите ее для возможности редактирования содержимого редактора, а не только для просмотра. Команды, доступные в командной строке или использование колес параметра и колеса I-Wheel, отправляются для редактирования в доступный редактор.
Show State	В редакторах световых сцен (cue), нажмите эту кнопку, чтобы увидеть все параметры, которые появятся на сцене театра, включая те, которые прослеживаются и от более ранних световых сцен (cue) программ в списке световых сцен. С выключенным Show State (Показ состояния) показываются только статические значения, фактически записанные в световой сцене.
Show Palettes	Нажмите кнопку Show Palettes , чтобы увидеть имя палитры, а не значение параметра; см. Работа с палитрами (palette) (p.205).
Fade Changes	Нажмите эту кнопку, чтобы изменить значения параметра в редакторе постепенных изменений, а не моментальное значение на сцене театра; см. Изменение регулировки каналов (p.227).
Compact	Нажмите эту кнопку для включения и выключения компактного режима. Компактный режим отображает подробную информацию в редакторе без необходимости пролистывать страницы. Однако, колонка для специфического параметра будет не обязательно отображаться на всех типах приборов интеллектуального света, таким образом делая сортировку невозможной.
	Отчеты. Позволяет Вам печатать содержание окна.
	Configure. Конфигурирование. Позволяет Вам управлять различными аспектами того, как окно редактора показывает информацию.

Инструментальная панель перехода Jump Toolbar

Инструментальная панель Jump Toolbar имеет кнопку для каждого типа прибора, находящегося в настоящее время в редакторе, разрешая Вам быстро переходить к значениям параметра нужного типа прибора. Инструментальная

панель Jump Toolbar появляется только при включенном соединении частей ; см. Соединение частей (p.116).

13.5.2 Изменение значений параметра в редакторе

Чтобы сделать изменения в содержимом редактора, Вы должны выбрать его кнопку Edit Вы можете иметь до восьми открытых редакторов, но только один из них является доступным для редактирования одновременно; колеса параметров, колесо I-Wheel командная строка — все управляют содержимым активного окна. Если Вы имеете несколько редакторов, открытых сразу, Вы можете использовать кнопку Edit, чтобы определить, каким редактором Вы управляете (даже если его окно и не находится на переднем плане) или 'заблокировать' редактор, чтобы предотвратить случай ные изменения.

Совет

Когда Вы открываете редактор, все приборы интеллектуального света, находящиеся в нем, автоматичсеки выбираются. Это помогает быстро редактировать световые сцены и палитры

После того как Вы закончили редактировать световую сцену (cue), сцену (scene) или палитру (palette), нажмите клавишу Update (Обновить) для применя изменений . Пока Вы не сделаете это, изменения не будут доступными. Исключение — ситуация, когда Вы работаете в окне Programmer, тогда клавиша Update выполняет функцию Auto Update (Автоматическое обновление); см. Автоматическое обновление (p.225).

Если Вы удерживаете клавишу Update то появится Инструментальная панель Update ToolbarЭто позволяет Вам выбирать, какие типы параметра будут записаны, должны ли изменения распространяться на другие приборы и нужно ли допускать ссылки при записи палитр. См. Блокировка значений при прямом отслеживании параметров (p.241) и Палитры ссылок (p.216).

Если Вы закроете редактор без обновления, то Вас спросят, хотите ли Вы сохранить изменения или отказываетесь от них или отменить закрытие редактора.

Совет

Имя текущего доступного для редактирования редактора показывается в Инструментальной панели Command Line Toolbar; см. Рисунок 13.13, «Командная строка». По умолчанию, это окно Programmer. Имя редактируемого элемента появляется в строке заголовка окна редактирования.

13.6 Использование командной строки

Wholehog OS имеет два фундаментальных подхода к программированию: первый использует экранный , графический подход, в то время как другой использует командную строку. Графический подход легок в обучении, потому что Вы можете видеть доступные опции на экране, но имеет тенденцию быть медленнее. Командная строка тяжела для обучения, потому что Вы должны изучить команды, но быстрее, как только Вы изучаете их и это позволяет Вам делать сложные операции в одном дей ствии. Часто Вы можете скомбинировать элементы двух подходов.

Рисунок 13.13. Командная строка

Команды, которые Вы вводите, появляются на инструментальной панели Command Line Toolbar внизу правого сенсорного экрана; см. Рисунок 13.13, «Командная строка». Вы создаете команду как ряд нажатий клавиши и команда начинает дей ствовать когда Вы нажимаете Enter. Вы можете использовать клавишу Backspace , чтобы удалить по очереди каждую часть команды, если Вы делаете ошибку при ее печати. Двой ное нажатие клавиши Backspace полностью очищает командную строку.

Команду отправляют в доступный в настоящее время редактор для редактирования; нажмите Edit в окне редактора, чтобы сделать ее доступной для редактирования редактором.

13.6.1 Синтаксис командной строки

Команды редактирования показывают все используемые данные в общей структуре синтаксиса. Клавиша мастеринга командной строки понимает, что синтаксис является одинаковым для различных команд и других типов данных шоу.

Основные структуры: Source (Источник), Mask (Маска), Command (Команда), Options (Опции), Destination (Адресат).

- Source (Источник): источник является объектом в пределах шоу, из которого Вы хотите взять данные. Это может быть палитра, сцена, световая сцена, или доступный для редактирования редактор. С большинством команд исходный объект не изменяется.
- Mask (Маска): Маска является фильтром для отображения только некоторых данных объекта. Существуют два типа маски: маска прибора определяет только данные для определенных приборов интеллектуального света (например Cyberlight 1); маска вида определяет только данные для

определенных видов (например Colour, Beam). Если не определена никакая маска, будет использоваться маска, назначенная по умолчанию.

- Command (Команда): Команда является операцией , которую Вы хотите выполнить. Команды включают Copy (Копия), Record (Запись), Delete (Удаление), Move (Перемещение), Merge (Объединение), Knockout (Нокаут). Некоторые из них, чтобы быть определенными, нуждаются только в источнике, другие — в адресате, но они все имеют одну и ту же синтаксическую форму.
- Options (Опции): поведение некоторых команд (например Record (Запись)) может быть изменено с помощью опций . Они обычно появляются на всплывающей инструментальной панели при нажатии командной клавиши.
- Destination (Адресат): адресат является объектом, который будет затронут командой . Это может быть палитра, световая сцена, сцена или доступный для редактирования редактор. Если адресат уже существует и дей ствие не определено, то Вас будут спрашивать, что должен сделать пульт.

Некоторые примеры синтаксиса командной строки показаны ниже. Помните, что окончание ввода команды отмечается нажатием клавиши Enter, которая говорит пульту, что необходимо выполнить команду.

Источник	Маска	Команда	Опции	Адресат	Комментарии
		Record		Position 1	Делает запись позиции палитры в местоположении 1 в позиции справочника палитры. Отсутствует источник, так что принимается содержимое текущего редактора.
		Record	Replace	Position 1	Опция Replace (на инструментальной панели Record Options Toolbar) гарантирует, что новая палитра заменяет предварительно записанную палитру.
Position 1		Copy		Position 2	Команда Copy (Копия) берет Позицию 1 палитры как ее источник.
Position 1		Move	Replace	Position 2	Этот пример объединяет использование источника и опций записи.
	Group 2	Record		Position 3	Здесь Группа 2 действует как маска для записи команды, так, чтобы только приборы интеллектуального света Группы 2 были зарегистрированы в Позицию 3 палитры.
Cue 1	Group 3	Copy	Position	Cue 5	Здесь значения параметра приборов интеллектуального света в Группе 3 копируются из световой сцены (cue) 1 в световую сцену 5. Опция Position применяется к средствам команды Copy, которые включают только параметры позиционирования.

Необходимо понять, что командная строка использует стандартный синтаксис с различными частями в определенном порядке. Зная это, Вы будете в состоянии расширить множество примеров синтаксиса командной строки в этом руководстве, чтобы сделать то, что Вам необходимо.

Совет

Текст командной строки становится красным, если Ваш синтаксис неверен.

13.6.2 Строка состояния (Status Bar)

Справа от командной строки находится Строка состояния (Status Bar); см. Рисунок 13.14, «Строка состояния (Status Bar)».

Рисунок 13.14. Строка состояния (Status Bar)

Строка состояния (Status Bar) дает Вам следующую информацию о статусе пульта, слева направо:

Описание	Пример
РЕжим трекбола	--- (указатель) POS (позиция) POS, ortho (прямой режим)
Имя текущей страницы	Page 1
Текущий редактор	Programmer Cue 3
Текущий выбранный мастер	Master 4
Статус сети	Сеть функционирует нормально. Существуют проблемы с сетью.
Текущее время в часах и минутах.	16:28

13.7 Запуск и завершение работы

13.7.1 Запуск

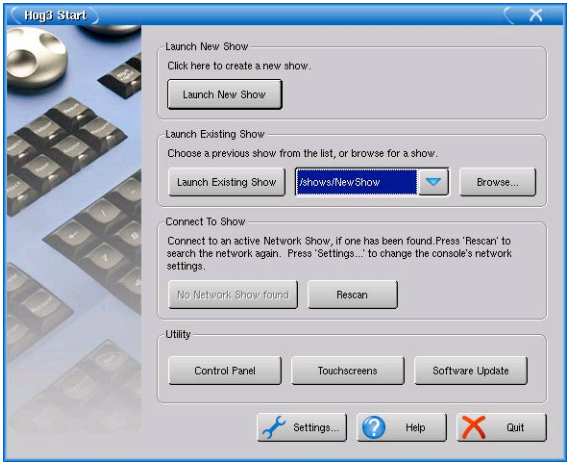


Рисунок 13.15. Окно Start

Когда Вы включаете пульт, появляется окно Start; см. Рисунок 13.15, «Окно Start». Вы можете Запустить новое шоу (Launch New Show), Запустить созданное ранее шоу (Launch Existing Show) или Подключиться к шоу (Connect to Show).

Launch New Show

Выбор этого пункта запустить экран нового шоу и Вас попросят ввести следующую информацию:

- Местоположение хранения (A storage location): Выберите местоположение на жестком диске пульта, где Вы хотели бы хранить шоу. Вы не можете выбрать Zip-диск или CD-ROM.
- Имя шоу (The show name): Может быть произвольным. Если Вы не подсоединяли клавиатуру, нажмите Set чтобы открыть экранную клавиатуру.
- Библиотека прибора (A fixture library): Выберите библиотеку, чтобы использовать ее как библиотеку прибора интеллектуального света. Библиотека содержит информацию о различных типах приборов интеллектуального света, необходимую Wholehog OS. По причинам совместимости доступны несколько версий библиотеки — желательно выбирать самую новую версию библиотеки при старте нового шоу.

Launch Existing Show

Используй те падающее меню, чтобы выбрать из списка недавно используемых шоу и затем нажмите Launch Existing Show. В качестве альтернативы используй те кнопку Browse для просмотра и выбора нужного шоу из всех доступных, включая шоу, сохраненные на Zip-диске или CD-ROM.

Подключение к шоу (Connect to Show)

Для подключения к шоу, уже выполняющемуся в сети, выберите секцию Connect to Show.

Если никакое шоу не показывается, но Вы уверены, что оно выполняется в сети, это может происходить потому что:

- ваш пульт имеет неправильный адрес порта сети. Нажмите на кнопку Settings и отрегулируй те номер порта.
- ваш пульт имеет неправильные параметры настрой ки сети. Нажмите кнопку Control Panel на Инструментальной панели Startup Toolbar запуска внизу экрана, и отрегулируй те параметры настрой ки в области Network; см. Установка сети (p.88).

При совместной работе нескольких пультов над одним шоу, Вы можете идентифицировать каждый пульт с отдельным номером. Номера могут быть назначены в секции Settings окна Start.

Совет

В чем различие между запуском или стартом нового шоу и подключением к уже работающему шоу? Обычно ваш пульт запускается как 'сервер шоу'. Когда Вы подключаетесь к уже выполняющемуся шоу, сервер не запускается; вместо этого Вы используете сервер удаленного пульта.

13.7.2 Автоматический запуск шоу

Вы можете поручить Wholehog OS автоматически запускать шоу при старте:

1. Setup → Control Panel → Auto Launch : см. Рисунок 13.16, «Область Auto Launch инструментальной панели Control Panel».
2. Выберите Enable Auto Launch.
3. Выберите фай л шоу для запуска.
4. Назначить время задержки перед автоматичсеким запуском выбранного шоу.

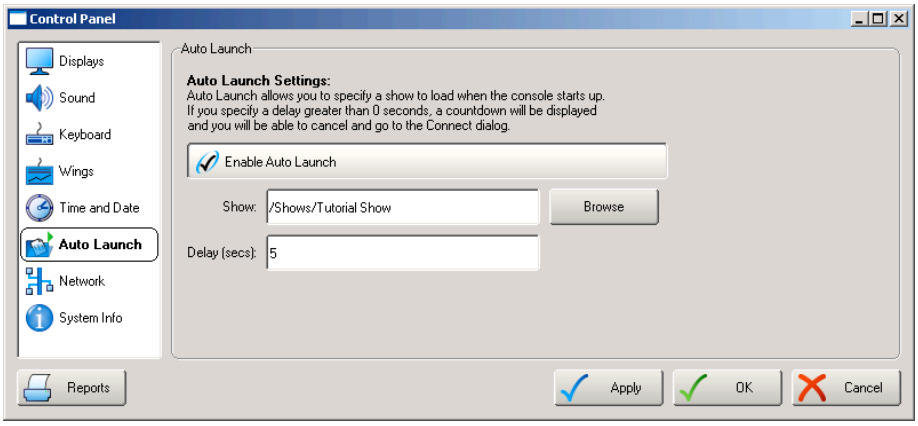


Рисунок 13.16. Область Auto Launch инструментальной панели Control Panel

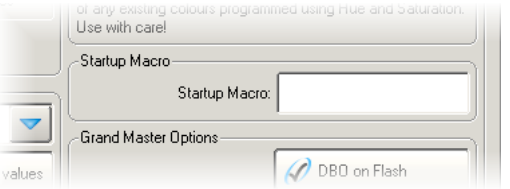
При запуске, окно скажет Вам, что шоу будет запущено автоматически после назначенной задержки; см. Рисунок 13.17, «Окно Auto Launch». Щелкните Launch Now (Запустить сей час), чтобы игнорировать остающуюся задержку и запускать шоу немедленно. Щелкните Cancel (Отмена) чтобы возвратиться к окну Start. Если Вы определили задержку 0 секунд, окно задержки не будет показано.

Рисунок 13.17. Окно Auto Launch

13.7.3 Запуск макроса

Вы можете назначить макрокоманду, которая выполняется при запуске шоу. Вы можете использовать ее, чтобы автоматизировать разнообразие задач, типа выбора вида, изменение страниц, старт воспроизведения списка световых сцен (cuelist) на мастерах и т. д. Макрокоманда запуска назначается в области Misc окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Misc



Для изучения деталей синтаксиса макрокоманды, см. Автоматизация пульта с использованием макросов (p.371).

13.7.4 Перезапуск и завершение работы

Для выключения выберите Setup → Quit. Кнопка Quit располагается в правом конце инструментальной панели Setup Toolbar. Открывается диалоговое окно Shut Down (см. Рисунок 13.18, «Диалоговое окно Shut Down»), со следующими опциями:

- Завершение работы (Shut Down): выключение полностью выключает Wholehog.
- Перезапуск пульта (Restart Console): перезапуск походит на выключение пульта и повторное включение и приводит Вас к окну Start.
- Завершение сеанса (Log Off): выход закрывает ваш текущий рабочий стол, Окно Programmer и экраны выхода, так же как и закрытие текущего фай ла шоу. Пульт остается включенным и управление возвращается к окну Start.
- Cancel (Отмена): отменяет команду выхода.

Во всех случаях данные вашего шоу автоматически сохраняются на диск.

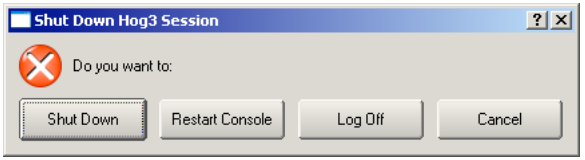


Рисунок 13.18. Диалоговое окно Shut Down

13.8 Управление данными шоу

Данные вашего шоу сохраняются на внутреннем жестком диске в местоположении, которое Вы выбрали при создании шоу. Фай лы шоу и папки располагаются в папке Shows, библиотеки – в папке Libraries.

Пульт сохраняет изменения на диск, поэтому в случае сбоя питания, внутренняя батарея гарантирует, что все сохранения завершатся до выключения пульта.

Вы можете использовать окно Show Manager (см. Рисунок 13.19, «Окно Show Manager») , чтобы увидеть детали шоу на пульте и можеет создать резервную копию, скопировать или удалить их. Для открытия менеджера шоу (Show Manager):

- Setup → Shows

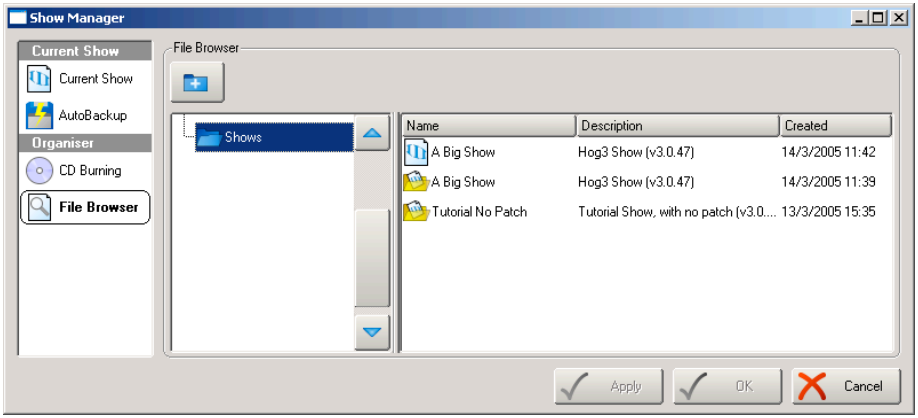


Рисунок 13.19. Окно Show Manager

13.8.1 Старт нового шоу и изменение текущего шоу

Чтобы изменять текущее шоу или начать новое, вый дите из системы и вой дите снова:

1. Setup → Quit
2. Выберите Log Off.
3. В окне Start или запустите новое шоу или просмотрите, чтобы запустить существующее; см. Запуск и завершение работы (p.129).

13.8.2 Работа с файлами шоу

Просмотр файлов

Вы можете просмотреть и организовать фай лы шоу и библиотеки в области File Browser окна Show Manager; см. Рисунок 13.19, «Окно Show Manager». С левой стороны находится список основных папок пульта и приводы Zip и CVD Wholehog III. Нажатие на одного из них покажет его содержимое в виде списка в правом окне.

Браузер показывает имя, описание, дату создания и время фай ла, так же как номер версии библиотеки, использующуюся при создании шоу, в круглых скобках. Если шоу отмечается как измененное, то библиотека была изменена с помощью слияния библиотек.

Перемещение, копирование, удаление и переименование шоу

Для перемещения, копирования или переименования шоу используй те область File Browser окна Show Manager.

Для перемещения фай ла шоу:

- Перетащите и оставьте фай лы в нужное место в левой части списка папок. Обычно эта операция проводится с помощью мыши или трекбола — это намного проще, чем использование сенсорного экрана.

Для копирования фай ла шоу:

- Претащите и оставьте фай лы, удерживая клавишу Pig (или клавишу Control на внешней клавиатуре).

Для удаления фай ла шоу:

- Щелкните правой кнопкой мыши на фай ле шоу и выберите Delete в контекстном меню.Вас будут просить подтвердить дей ствие.

Для переименования фай ла шоу:

- Щелкните правой кнопкой на фай ле шоу и выберите Rename в контекстном меню. Напечатай те на новое имя и нажмите Enter.

Совет

Вы можете также скопировать и вставить файлы с помощью щелчка правой кнопкой мыши и выбора пункта Copy (Копирование) или Paste (Вставить) из контекстного меню.

Создание новых папок

Вы можете создать подпапки в папках Show и Libraries для более удобной организации своей работы:

1. Нажмите на папку, в которой Вы хотите создать новую папку.
2. Щелкните на кнопке .
3. Введите имя папки и нажмите Enter.

Помните, что Вы не можете создавать папки на CD-ROM.

Совет

Вы можете также создать новую папку в существующей с помощью щелчка на ней правой кнопкой и используя контекстное меню.

Извлечение дисков

Вы не можете извлечь Zip-диск или CD-диск из приводов пульта, если они используются в настоящий момент. Перед извлечением, удостоверьтесь, что Вы не выбрали папку дисков в File Browser. Если диск не извлекается, проверьте, что Вы не просматриваете его содержимое в другом месте и что пульт в настоящее время не получает к нему доступ.

13.8.3 Резервное сохранение

Это хорошая практика для регулярного резервного сохранения вашего шоу. Вы можете делать это вручную, сохраняя резервную копию вашего шоу на жестком диске пульта или на CD-ROM или Zip-диске. В качестве альтернативы Вы можете поручить Wholehog OS создавать резервные фай лы шоу и сохранять их на их жесткий диск автоматически с определенными интервалами.

Wholehog OS создает резервные копии фай лов в ином формате, чем нормальные фай лы шоу. Фай л шоу фактически состоит из многих папок и фай лов, хотя обычно Вы не будете знать об этом, поскольку пульт заставляет шоу появляться как единственный фай л. Фай л с резервной копией является

одним сжатым фай лом, который содержит все фай лы и папки, которые составляют данные шоу и Вы должны всегда использовать фай л с резервной копией , чтобы переместить шоу с одного пульта на другой . Функция резервного сохранения пульта создает этот тип единственного сжатого фай ла.

Совет

Вы должны регулярно создавать резервную копию вашего шоу на внешнем носителе (Zip-диск или компакт-диск), так же как на внутреннем жестком диске пульта, так, чтобы не все ваши резервные копии находились в одном месте.

Ручное создание резервной копии

Используй те область Current Show окна Show Manager, чтобы сохранить копию вашего текущего шоу в другом месте на жестком диске:

1. Setup → Shows → Current Show
2. Нажмите Backup.
3. Выберите местоположение. Копия вашего шоу будет сохранена с добавлением '_bck' к имени фай ла.

Для резервного сохранения на Zip-диск выберите Zip-диск как местоположение для сохранения фай ла. Для резервного сохранения на CD-диск, сохраните сначала копию на жесткий диск и затем скопируй те ее на компакт-диск; см. Копирование фай лов на CD-ROM (p.137).

Использование автоматического создания резервной копии

Вы можете заставить пульт делать резервные копии автоматически с использованием функции Auto Backup (Автоматическое резервное сохранение). Это сделает возможным автоматическое резервное сохранение с указанным интервалом, по умолчанию равным 20 минутам. Для использования функции автоматического резервного сохранения (Auto Backup):

1. Setup → Shows → Auto Backup : see Рисунок 13.20, «Область Auto Backup окна Show Manager».
2. Нажмите Enable Auto Backup.
3. Выберите номер копии для сохранения. Пульт автоматически удаляет наиболее старые копии по мере создания новых, для сохранения общего количества заданных резервных копий .
4. Выберите интервал времени между резервными копиями, местоположение резервной копии и имя фай ла для резервных копий .
5. Выберите Apply для начала резервного копирования.

Статус автоматического резервирования показывается внизу области Auto Backup вместе со временем до следующей резервной копии и прогресс создания резервной копии (в процессе создания).

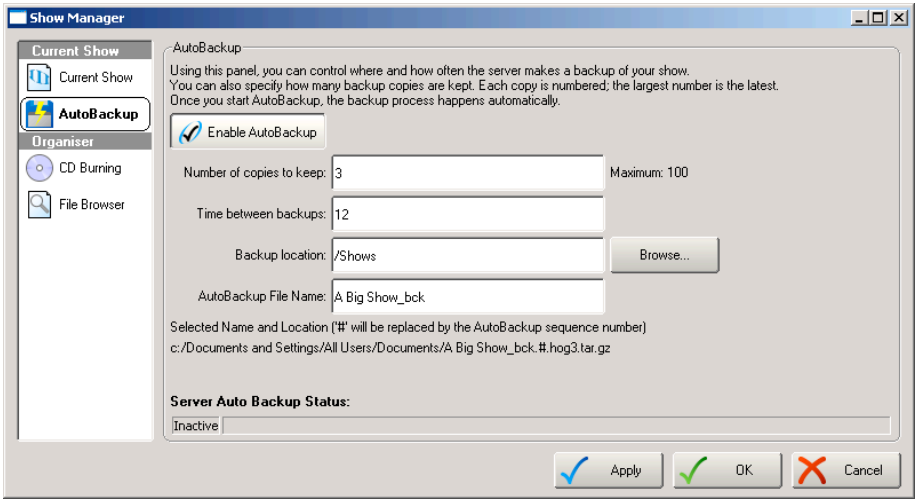


Рисунок 13.20. Область Auto Backup окна Show Manager

13.8.4 Копирование файлов на CD-ROM

Для копирования шоу на компакт-диск как архив или для передачи на другой пульт:

1. Setup → Shows → CD Burning : см. Рисунок 13.21, «Область CD Burning окна Show Manager window».
2. Выберите файл, который будет скопирован, в левом списке и щелкните кнопку Add to CD, чтобы переместить его в правый список. Вас могут попросить копировать шоу перед добавлением его в список; нажмите OK, чтобы согласиться на это.
3. Повторите это для всех файлов, которые Вы хотите скопировать на компакт-диск.
4. Вставьте записываемый компакт-диск в привод компакт-дисков, расположенный на передней стороне пульта.
5. Нажмите кнопку Burn и затем кнопку Start Burn в окне CD Burning. Окно покажет прогресс операции записи.

Совет

Вы можете использовать функцию «перетащить и оставить» для перемещения файлов в список CD Master. Помните, что файлы будут всегда только копироваться, а не перемещаться.

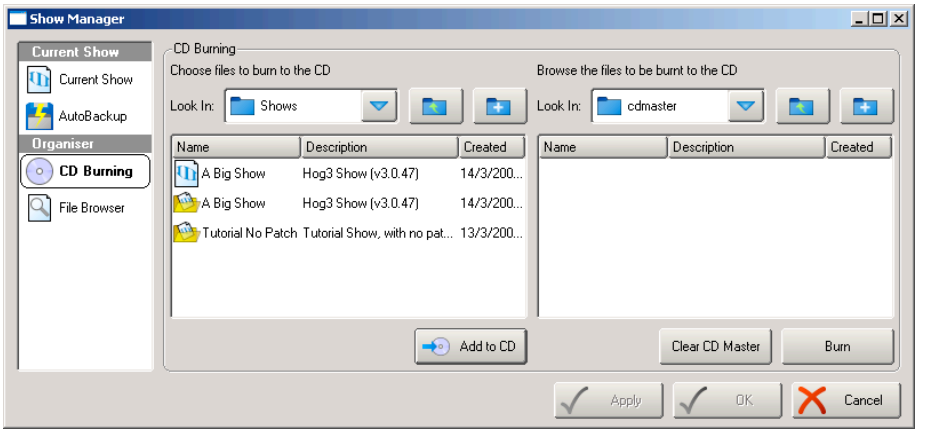


Рисунок 13.21. Область CD Burning окна Show Manager window

13.8.5 Сохранение и загрузка ваших установок

Ваши параметры настрой ки в окне User Preferences сохраняются как часть фай ла шоу. Это означает, что параметры настрой ки применяются всякий раз, когда запускается фай л шоу, даже если это происходит на другом пульте.

Вы можете сохранить ваши параметры настрой ки как отдельный фай л, так, чтобы Вы могли позже загрузить их в любое шоу. Для сохранения ваших настроек:

1. Setup → Preferences : открывается окно User Preferences.
2. Нажмите на кнопку Export и выберите местоположение, чтобы сохранить фай л с вашими настрой ками. Вы можете сохранить его непосредственно на жесткий диск пульта или на Zip-диск или сохранить на жесткий диск пульта для дальней -шего копирования на CD-ROM; см. Копирование фай лов на CD-ROM (p.137).

Для загрузки ваших установок в текущее шоу:

1. Setup → Preferences : открывается окно User Preferences.
2. Нажмите на кнопку Import, просмотрите местоположение ваших фай лов настрой ки и выберите фай л настрой ки для импорта.

13.9 Объединение шоу

Объединение шоу позволяет Вам взять типы приборов интеллектуального света, приборы, и программные ассоциации, связанные с приборами из дру-

гого шоу и объединить их вместе в вашем шоу. Шоу, в настоящее время загруженное на пульт, известно как текущее шоу, а шоу, из которого Вы берете данные, называется исходным шоу.

Вы можете также объединить библиотеку прибора (Fixture Library) с текущим шоу; это полезно, если Вы хотите использовать обновленную библиотеку прибора, чтобы использовать в своих интересах расширенные или более свежие возможности прибора. Если Вы сделаете это, то можно объединить только типы приборов интеллектуального света с отсутствующими приборами интеллектуального света или запрограммированными в фай ле библиотеки.

Важно

Вы не можете объединить информацию между библиотеками или шоу, созданными с использованием библиотек с различными номерами версии библиотеки. Например, шоу, созданное с использованием библиотеки версии 2 не может быть объединено с шоу, созданное с использованием библиотеки версии 3 или 4.

Для выбора шоу или приборов интеллектуального света для объединения:

1. Setup → Shows → Current Show : откроется область Current Show (текущее шоу) окна Show Manager.
2. Нажмите Merge (Объединить), которое управляет процессом объединения. Откроется окно Merge Show; см. Рисунок 13.22, «Область Source Location окна Merge Show».
3. Выберите исходный фай л шоу или библиотеку. Помните, что, если Вы выбрали фай л резервной копии (.bck), это может занять некоторое время для загрузки, поскольку пульт должен распаковать фай л, чтобы прочитать его содержание.
4. Как только Вы выбрали шоу или библиотеку, Вам будут предложены возможные опции объединения: Объединение типов приборов интеллектуального света (Merging Fixture Types), Объединение приборов интеллектуального света (Merging Fixtures) и Объединение программирования (Merging Programming).

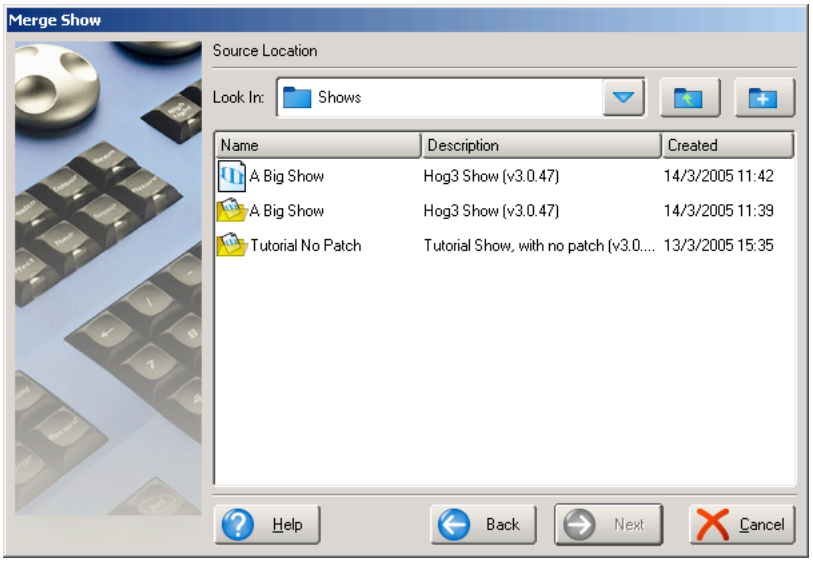


Рисунок 13.22. Область Source Location окна Merge Show

Совет

Если Вы хотите получить последние типы приборов интеллектуального света, Вы можете загрузить файл библиотеки с вебсайта Flying Pig Systems (www.flyingpig.com) и поместить их на записываемый компакт-диск или Zip-диск, чтобы загрузить в пульт.

13.9.1 Объединение типов приборов интеллектуального света

Как только Вы выбрали шоу или библиотеку, Wholehog OS сравнивает библиотеки и создает список типов, которые изменились; см. Рисунок 13.23, «Страница Type Merge окна Merge Show».

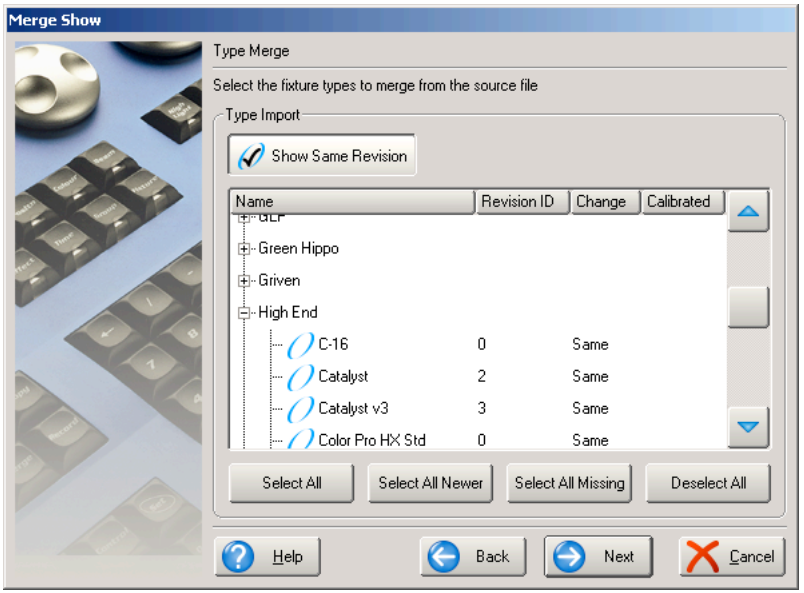


Рисунок 13.23. Страница Type Merge окна Merge Show

Расширяющееся дерево показывает типы объединения и их различия:

- Newer (Более новый): тип прибора в библиотеке исходных модулей является более новой версией .
- Older (Старше): тип в библиотеке исходных модулей является более старой версией .
- Not In Show (Не в шоу): тип находится в библиотеке исходных модулей , но не в текущей библиотеке.

Если Вы хотите увидеть все типы приборов интеллектуального света, а не только те, которые изменились, нажмите Show Same Revision.

Выберите типы приборов интеллектуального света для объединения нажатием на их флажки, или при использовании кнопок Select All (Выбрать все), Select All Newer (Выбрать все новые) или Select All Missing (Выбрать все пропущенные). Кнопка Deselect All позволяет Вам очистить текущий выбор и начать снова. Если Вы объединяете библиотеки, нажмите Merge, чтобы начать объединение. Иначе, нажмите Next для продолжения слияния данных шоу.

13.9.2 Объединение приборов интеллектуального света

После выбора объединения типов приборов интеллектуального света, Вы можете объединить приборы, используемые в двух шоу; см. Рисунок 13.24, «Страница Fixture Merge окна Merge Show». Если Вы не захотите объединять приборы, то не сможете объединить любое программирование.

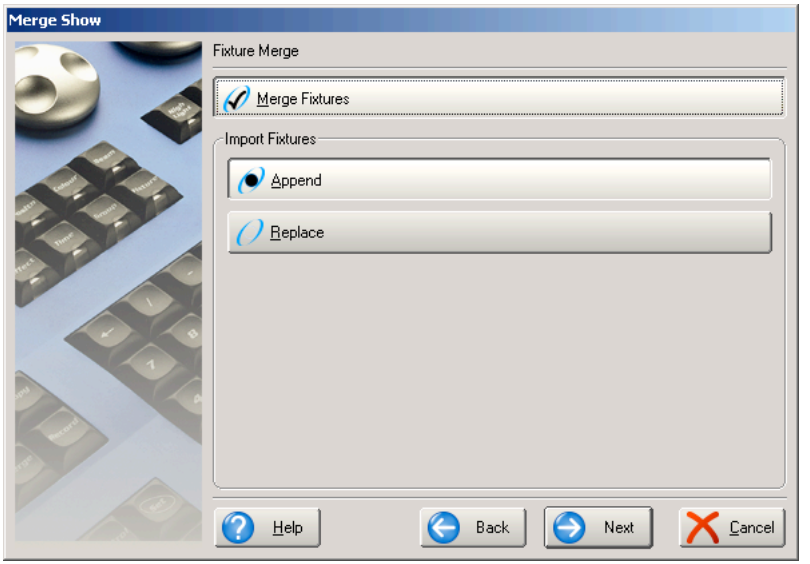


Рисунок 13.24. Страница Fixture Merge окна Merge Show

Существуют две опции слияния приборов интеллектуального света:

Append (Добавление): добавление приборов интеллектуального света (fixture) добавит копию всех приборов интеллектуального света из исходного шоу в текущее шоу. Любое программирование, которое объединяется из исходного шоу, будет использовать добавленные приборы и все программирование, и в текущем шоу продолжит использовать те же самые приборы как и прежде.

Replace (Замена): замена приборов интеллектуального света проведет соответствие приборов исходного шоу с приборами в текущем шоу, если они будут иметь одинаковый тип и номер пользователя. Если приборы уже существуют, прибор интеллектуального света в текущем шоу заменяется прибором из исходного шоу и все программирование в источнике и текущем шоу использует тот прибор интеллектуального света, который объединяется. Если никакого конфликта не происходит, исходный прибор интеллектуального света применяется к текущему шоу, как показано выше.

Важно

Если Вы объединяете прибор интеллектуального света и затем программирование, потому что и исходное шоу и текущее используют один и тот же прибор, то любое программирование из исходного шоу, запишется поверх программирования в текущем шоу.

13.9.3 Объединение программирования

После объединения приборов интеллектуального света, Вы можете объединить программирование (группы (group), палитры (palette), списки световых сцен (cuelist) и световые сцены (cue), сцены (scene), страницы (page) и виды (view)) из исходного шоу; см. Рисунок 13.25, «Область Group Merge окна Merge Show».

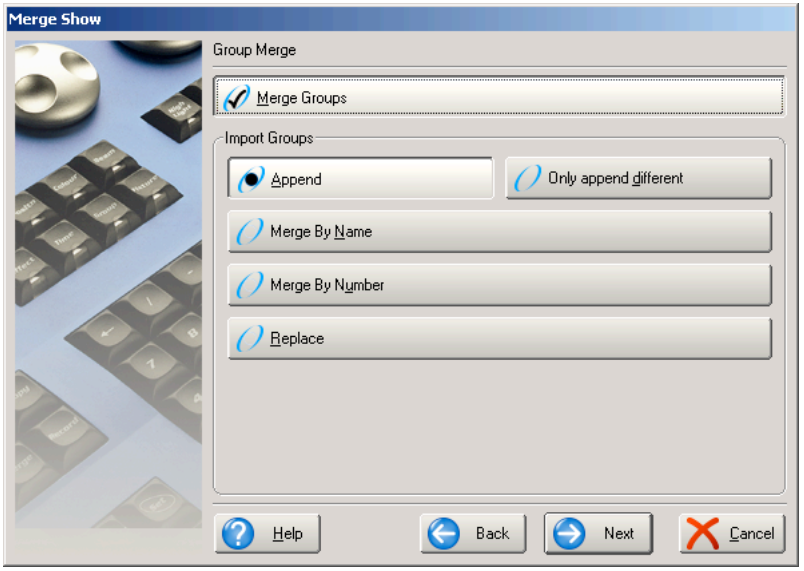


Рисунок 13.25. Область Group Merge окна Merge Show

После объединения групп, политр, списков световых сцен и световых сцен, сцен и видов, доступны следующий опции:

- Append (Добавление): добавляет все программирование из исходного шоу в текущее шоу.
- Append Different (Добавление различных): если программирование с тем же самым именем не может быть най дено в текущем шоу, добавляется программирование из исходного шоу.
- Merge By Name (Объединение по имени): если программирование с тем же самым именем находится в текущем шоу, произой дет объединение программирования от источника в текущее шоу. Если будут какие-нибудь столкновения, то исходное программирование запишется поверх текущего программирования. Эта опция недоступна при объединении видов.
- Merge By Number (Объединение по номеру): является аналогичным Merge By Name, но соответствие происходит по номеру. Эта опция недоступна при объединении видов.

- Replace (Замена): если программирование с тем же самым номером находится в текущем шоу, то происходит запись поверх с программированием из исходного шоу. Если состояние отсутствует, исходное программирование применяется к текущему шоу.

Совет

Вы не можете заменить палитры на текущем шоу, потому что Вы можете заменить палитру с такими параметрами, которые не поддерживаются приборами интеллектуального света в текущем шоу.

13.9.4 Зависимости

Для объединения определенных частей шоу, Вы должны объединить следующие части:

- Для объединения групп (group), Вы должны объединить приборы (fixture).
- Для объединения палитр, Вы должны объединить приборы.
- Для объединения списков световых сцен (cuelist) и световых сцен (cue), Вы должны объединить палитры.
- Для объединения сцен (scene), Вы должны объединить палитры (palette).
- Для объединения страниц (page), Вы должны объединить списки световых сцен (cuelist) и сцены (scene).

13.9.5 Использование объединения

Пример 1: Вы запрограммировали ваше шоу на двух отдельных пультах (возможно один управляет приборами динамического света и другой – обычным) и Вы хотите объединить шоу для воспроизведения на одном пульте. Каждый фай л шоу содержит одинаковую палитру и структуру световых сцен, но они только управляют своими собственными приборами интеллектуального света.

В этом случае, используй те методы Append приборов интеллектуального света и Merge By Name для всего программирования.

Пример 2: Вы имеете два шоу, запрограммированные с использованием одной и той же световой установки, которые Вы теперь хотите объединить. Каждое шоу содержит одинаковые световые приборы.

В этом случае, используй те методы Replace и Append Different для всего программирования (предполагается, что все программирование имеет уникальные имена).

Пример 3: Вы должны добавить прибор интеллектуального света, который не находится в текущей библиотеке.

В этом случае, добавьте новый фай л библиотеки от Flying Pig Systems и объединить новый прибор интеллектуального света.

Глава 14: Добавление и конфигурирование приборов интеллектуального света

14.1 Добавление и удаление приборов интеллектуального света (fixture)

Добавление, удаление, дублирование и изменение типа прибора происходит в окне Fixture; см. Рисунок 14.1, «Окно Fixture». Для открытия окна Fixture:

- Setup → Patch

Or:

- Open + Fixture

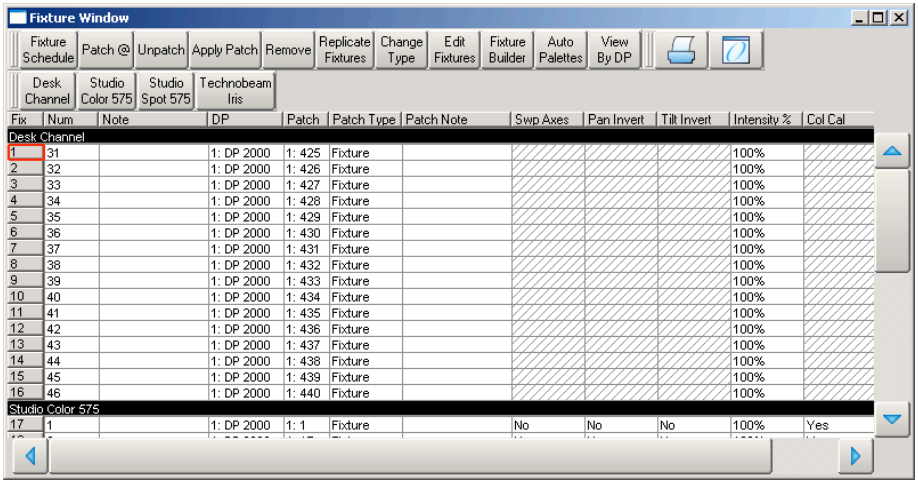


Рисунок 14.1. Окно Fixture

14.1.1 Добавление прибора в шоу

Для добавления прибора используется диалоговое окно Fixture Schedule в пределах окна Fixture; см. Рисунок 14.2, «Jryj Fixture Schedule». Колонка Number (Номер) показывает номер текущего прибора в шоу. При выборе типа прибора показываются дополнительные опции.

Для добавления прибора:

1. Setup → Patch → Fixture : открывается окно Fixture.

2. Нажмите кнопку Fixture Schedule в левом верхнем углу окна Fixture. Окно Fixture Schedule откроется со списком приборов интеллектуального света в текущей библиотеке приборов; см. Рисунок 14.2, «Jryj Fixture Schedule». Каждый прибор интеллектуального света вносится в список с его изготовителем, в то время как диммерные каналы (обычные приборы, но только с регулировкой интенсивности типа parcans) и регуляторы освещенности в виде скроллера вносятся в список под названием Generic.
3. Используй те четыре клавиши курсора (расположенные ниже трекбола), чтобы переместиться к типу прибора, который Вы хотите добавить. Клавиши 'вверх' и 'вниз' просматривают список, в то время как клавиши влево и вправо открывают вложенные списки.
4. Set, [номер требуемого прибора], Enter : назначьте количество этих типов приборов интеллектуального света в шоу.
5. Повторите для всех требуемых типов приборов интеллектуального света. Вы можете добавить их и позднее.
6. По окончании выбора нажмите OK.

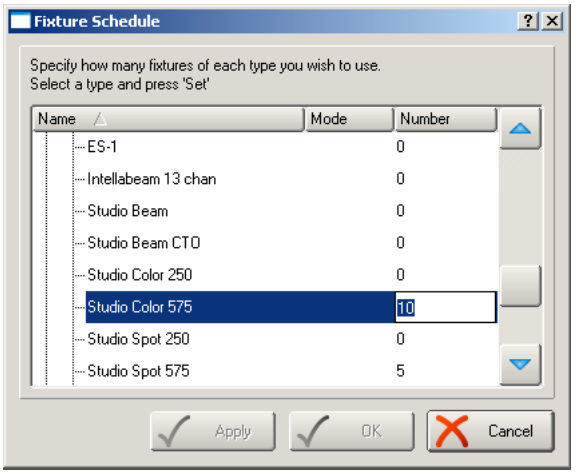


Рисунок 14.2. Jryj Fixture Schedule

Совет

Если тип прибора, который Вы хотите использовать, не появляется в списке, проверьте, что Вы имеете последнюю версию библиотеки прибора от Flying Pig Systems (www.flyingpig.com); см. Объединение шоу (p.138).

14.1.2 Репликация приборов интеллектуального света

Вы можете расширить ваше шоу, чтобы использовать большую световую установку, используя функцию Replicate Fixture прибора. Это дей ствие создаст копии приборов интеллектуального света, включая все их программирование. Для репликации приборов интеллектуального света:

1. Setup → Patch : откроется окно Fixture.
2. Выберите один или более приборов интеллектуального света в окне Fixture при нажатии на его пронумерованную кнопку в левой колонке.
3. Нажмите кнопку Replicate Fixture, расположенную на инструментальной панели вверху окна Fixture.

Рисунок 14.3, «Studio Color 575 в окне Fixture до и после репликации» показаны содержимое окна Fixture до и после реплицирования приборов интеллектуального света.

Новые приборы являются точной копией оригиналов и будут добавлены к каждой палитре, световой сцене (cue) и сцене (scene), которые содержат программирование для первоначального прибора. Ячей ка комментария показывает Вам, какого прибора является эта копия. Новым приборам интеллектуального света дают номера пользователя, которые нумеруются последовательно, начиная с номеров первоначальных приборов, но они не получают адресов DMX и не добавляются к любым группам. Рядом с номерами пользователя появляется звездочка, которая говорит о наличии конфликтов с уже существующими номерами.

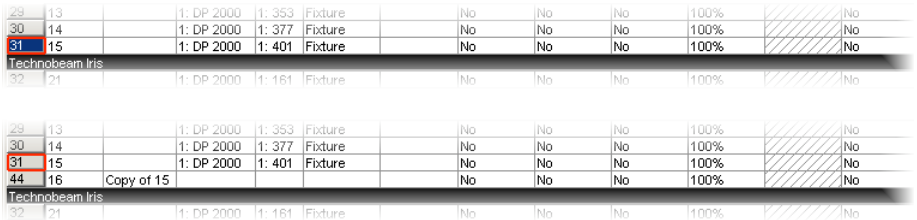


Рисунок 14.3. Studio Color 575 в окне Fixture до и после репликации

14.1.3 Изменение типа прибора

Иногда полезно изменить тип прибора, например из-за промышленных изменений , где один прибор интеллектуального света одного типа заменяется прибором другого типа или потому что изменяется световая установка, возможно при добавлении скроллера к диммерным каналам прибора, таких как лампы с параболическим рефлектором.

Для изменения типа прибора:

1. Setup → Patch

2. Выберите прибор интеллектуального света, который Вы хотите изменить нажатием на пронумерованную кнопку в левой колонке.
3. Нажмите кнопку Change Type и выберите новый тип прибора из списка.
4. Wholehog OS не может изменить тип прибора, пока у него настроена коммутация. Вас будут спрашивать, хотите ли Вы раскоммутировать приборы; не забывай те повторно настроить коммутацию впоследствии.

Рисунок 14.4, «Измененный тип прибора» показывает содержимое окна Fixture до и после изменения типа прибора.

Важно

Изменение типа прибора может вызвать двусмысленности в уже существующем программировании. Пока Wholehog OS транслирует все данные в абсолютных единицах, включая цвет и форму луча, между функциями приборов интеллектуального света, он не может отметить выполнение более высокого блока спецификации с большим количеством функций по сравнению с более низким блоком спецификации.

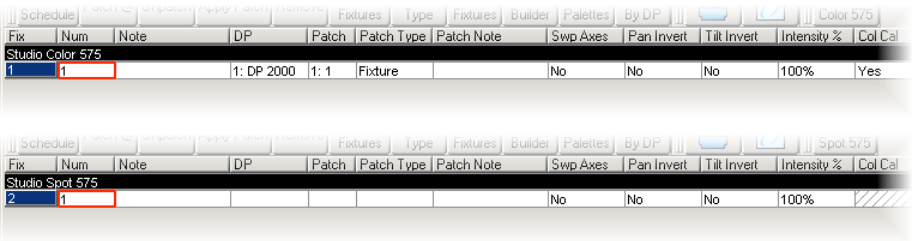


Рисунок 14.4. Измененный тип прибора

14.1.4 Удаление прибора из шоу

Для удаления прибора:

1. Setup → Patch : открывается окно Fixture.
2. Fixture 1 Remove : Выберите прибор(ы) интеллектуального света, которые Вы хотите удалить, и нажмите Remove.
3. Вас будут просить подтвердить удаление. Выберите OK.

Важно

Если Вы удалите прибор интеллектуального света, все связанное с ним программирование в группах, палитрах, световых сценах и так далее будут удалены из шоу. Чтобы сделать недоступным прибор интеллектуального света при сохранении его программирования, раскоммутируйте его; см. Раскоммутация приборов интеллектуального света (p.159).

14.1.5 Автоматическое создание палитр и групп

Wholehog OS может автоматически создавать группы (group) и палитры (palette), основанные на приборах интеллектуального светах в вашем шоу. Это быстро и дает Вам ряд 'строительных блоков' для начала программирования. Используй те функцию Auto Palettes:

1. Setup → Patch : открывается окно Fixture.
2. Нажмите на кнопку Auto Palettes, расположенную на инструментальной панели вверху окна Fixture и выберите опции в окне Auto Palettes; см. Рисунок 14.5, «Окно Auto Palettes».
3. Нажмите Generate.

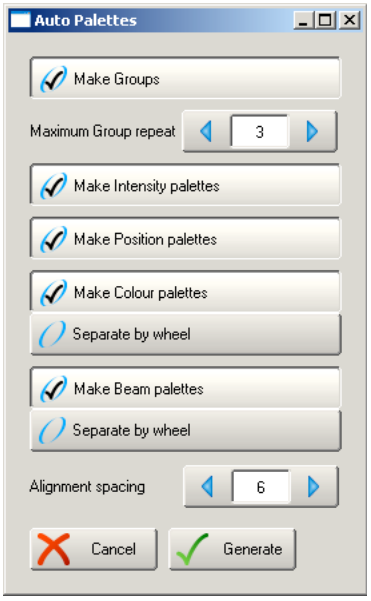


Рисунок 14.5. Окно Auto Palettes

Пульт может автоматически создавать:

- Группы (Groups_: Если кнопка Make Groups будет отжата, то пульт создаст группы для каждого типа прибора. Вы можете определить повторное кратное число для создаваемых групп. Например, со значения 3 Группы 1 будут содержать приборы 1, 4, 7, 10 …, Группы 2 приборы 2, 5, 8, 11…, Группы 3 приборы 3, 6, 9, 12…
- Палитры Интенсивности (Intensity Palettes): Если кнопка Make Intensity Palettes будет отжата, то пульт создаст палитры интенсивности.

- Палитры Позиции (Position Palettes): Если кнопка Make Position Palettes будет отжата, то пульт создаст палитры позиции.
- Цветовые Палитры (Colour Palettes): Если кнопка Make Colour Palettes будет отжата, то пульт создаст цветовые палитры. Если Вы нажмете смежную кнопку Separate by Wheel, то пульт создаст отдельные цветовые палитры для каждого цветового колеса в приборе интеллектуального света, которые имеют больше чем одно цветовое колесо. Это гарантирует, что Вы можете использовать палитры, чтобы запрограммировать виды, которые используют оба колеса одновременно, без палитр, находящихся в противоречии друг с другом.
- Палитры формы луча (Beam Palettes): Если кнопка Make Beam Palettes будет отжата, то пульт создаст палитры формы луча. Если Вы нажмете смежную кнопку Separate by Wheel, то пульт создаст отдельные палитры формы луча для каждого колеса эффекта формы луча в приборах, которые имеют больше чем одно колесо эффекта. Это гарантирует, что Вы можете использовать палитры, чтобы запрограммировать виды, которые используют оба колеса одновременно, без палитр, находящихся в противоречии друг с другом.

Окно Auto Palettes также позволяет Вам выбирать интервал выравнивания окна справочника палитр. Выравнивание средств управления определяет, сколько палитр одновременно отображается в окне справочника; например 6 на половине экрана, 12 на всем экране.

Для получения дополнительной информации о группах и палитрах, см. Работа с группами (group) (p.199) and Работа с палитрами (palette) (p.205).

14.2 Настройка коммутации световых приборов

Как только приборы были добавлены в шоу, для них необходимо просвести настрой ку коммутации для назначения DMX-адресов. На предыдущих пультах, таких, как Wholehog II это был случай ный выбор одного из нескольких DMX-выходов и назначение начального адреса между 1 и 512. Из-за возможности сетевого использования Wholehog OS, приборы назначаются на DMX-процессор так же как DMX-выход и адрес.

14.2.1 Добавление DMX-процессоров

Wholehog OS автоматически обнаруживает и подключает любой подключенный DMX-процессоры, таким образом Вы не должны добавлять их вручную. Если Вы хотите настроить коммутацию для приборов интеллектуального света на процессорах DMX, которые в настоящее время не связаны

с пультом, Вы можете добавить процессоры DMX к шоу без физического к ним подключения:

1. Setup → Patch → Patch@ : откроется окно Fixture Patch. Кнопка Patch@ находится на инструментальной панели вверху окна Fixture.
2. Щелкните Add DP в списке процессоров DMX и нажмите Set.
3. [номер DMX-процессора], Enter : напечатай те в номер DMX-процессора..
4. OK : закроется окно Fixture Patch.

14.2.2 Выбор DMX-процессора, выхода и точки настройки коммутации

Множество приборов интеллектуального света (fixture), таких как динамический свет, используют несколько каналов DMX, чтобы управлять их различными параметрами. Вообще, эти каналы DMX находятся в непрерывном числовом диапазоне, и первый из них называется 'стартовый адрес') — он является адресом DMX, который Вы назначаете в течение процесса настрой ки коммутации. Wholehog OS использует информацию о приборе интеллектуального света, содержащуюся в библиотеке приборов (Fixture Library) для вычисления, сколько каналов DMX используется тем или иным прибором, и в соответствии с этим определяют стартовые адреса, которые Вы используете.

Для настрой ки коммутации приборов интеллектуального света:

1. Setup → Patch : откроется окно Fixture.
2. Выберите прибор интеллектуального света кликанием на нем мышью, затем выберите Patch@ чтобы открыть окно Fixture Patch. См. Рисунок 14.6, «Окно Fixture Patch».
3. Выберите DMX-процессор в списке в левой части окна. Если не отображается ни одного DMX-процессора, или Вы хотите настроить коммутацию на процессоре, которого нет в списке, Вы должны добавить его. См. Добавление DMX-процессоров (p.152).
4. Щелкните или нажмите на показанную один из четырех DMX-выходов, чтобы выбрать выход для назначения адресов. Дисплей в графической форме показывает количество уже занятых адресов. Напечатай те номер стартового адреса DMX для прибора; внизу каждой области показывается следующий свободный адрес.
5. Щелкните OK или нажмите Enter.
6. Если Вы закончили настрой ку коммутации, нажмите Apply Patch или закрой те окно Fixture, чтобы послать информацию о назначенных адресах процессорам DMX.

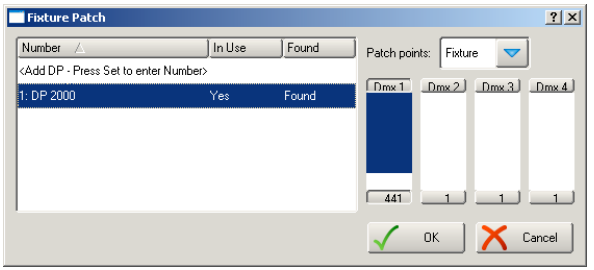


Рисунок 14.6. Окно Fixture Patch

Вы можете также использовать вспомогательную клавиатуру для настрой ки коммутации приборов интеллектуального света. Например, для назначения Studio Color 1 на DMX-процессор 2, выход 4 по адресу 17:

- Fixture 1 @ 2/4/17 Enter

Чтобы настроить коммутацию для следующих приборов интеллектуального света на том же самом DMX-процессоре и выходе, Вы можете использовать сокращенную запись:

- Fixture 2 @ 33 Enter

Для настрой ки коммутации приборов интеллектуального света в следующем доступном адресе на том же самом процессоре DMX и выходе:

- Fixture 3 @ Enter

И снова, если Вы закончили настрой ку коммутации, нажмите Apply Patch (Применить настрой ку коммутации) или закрой те окно Fixture, чтобы послать информацию о назначенных адресах процессорам DMX.

Настройка коммутации нескольких световых приборов

Если Вы выберете несколько приборов интеллектуального света и настроете для них коммутацию, то Wholehog OS разместит их в непрерывном диапазоне адресов DMX, назначая адрес DMX каждого прибора так, чтобы они следовали друг за другом.

Например, чтобы настроить коммутацию для пяти приборов Studio Color, начиная с адреса 1:

1. Open + Fixture : откроется окно Fixture
2. Fixture 1 Thru 5 Patch@ 1, Enter : Вы можете использовать клавишу @ как альтернативу кнопке Patch@.

Studio Color с 1 по 5 будут теперь иметь возрастающие DMX-адреса 1:1, 1:17, 1:33, 1:49 и 1:65. Помните, что выбранные приборы не должны быть из непрерывного диапазона и они могут иметь различные типы.

Совет

Когда Вы настраиваете коммутацию приборов интеллектуального света, Wholehog OS принимает во внимание порядок выбора, так, чтобы команда Fixture 1 Thru 10 @ 1 настраивала коммутацию приборов интеллектуального света, начиная с Прибора 1 (Fixture 1) и далее по возрастанию, в то время как команда Fixture 10 Thru 1 @ 1 назначит адреса DMX начиная с Прибора 10 и далее по убыванию.

Настройка коммутации приборов интеллектуального света по многочисленным адресам

Вы можете назначить несколько различных адресов DMX одному прибору интеллектуального света; это может быть полезно при работе с диммерными каналами, если Вы хотите, чтобы один диммерный канал управлял несколькими диммерными каналами. Это известно как 'программная настрой ка коммутации'.

Для назначения прибору второго адреса DMX, выберите прибор интеллектуального света снова и назначьте адрес, как было описано выше. В качестве альтернативы, Вы можете использовать командную строку:

- Fixture [Desk Channel] 1 @ 2/1/1 + 4/2/5, Enter : назначает адрес DMX для диммерного канала на DMX-процессор 22, выход 1, адрес 1 и на DMX-процессор 4, выход 2, адрес 5.

Аналогично Вы можете многократно настраивать коммутацию приборов интеллектуального света, чтобы заполнить указанный диапазон адресов DMX. Это может быть полезным, если Вы хотите применить программное назначение адресов DMX диммерного канала к непрерывному ряду адресов DMX диммера.

- Fixture [Диммерный канал] 1 @ 1 Thru 10, Enter : настраивает коммутацию диммерного канала на каждый адрес между 1 и 10.

Совет

Вы не должны настраивать коммутацию приборов интеллектуального света прежде, чем Вы начинаете программировать. Как только приборы будут настроены, они могут быть запрограммированы. Однако, без настройки коммутации, выходы DMX будут недоступны.

Поиск неиспользованных адресов DMX

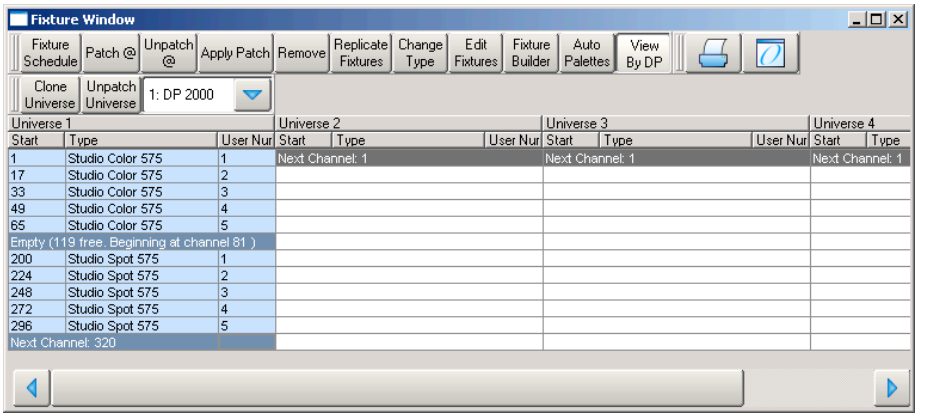


Рисунок 14.7. Вид View by DP окна Fixture

Вы можете видеть краткий обзор всех приборов интеллектуального света с назначенными DMX-адресами в окне Fixture при использовании View by DP; см. Рисунок 14.7, «Вид View by DP окна Fixture». Этот вид показывает электронную таблицу со стартовым адресом, типом прибора и номером пользователя для каждого выхода DMX. Дополнительные строки показывают, где имеется доступное пространство адресов DMX. Это полезно, когда Вы настраиваете коммутацию дополнительных приборов интеллектуального света, и Вы должны знать, какие диапазоны адресов DMX свободны. Для показа этого вида:

- Setup → Patch → View by DP : кнопка View by DP находится на инструментальной панели вверху окна Fixture.

Нажмите на кнопку View by DP снова, чтобы вернуть окно Fixture в привычный вид.

14.2.3 Приборы с несколькими точками настройки коммутации

Некоторые типы приборов интеллектуального света состоят из нескольких отдельных элементов, работающих вместе, каждый из которых имеет собственный адрес DMX. Примером этого является прожектор с параболическим рефлектором (parcan) со скроллером, с которым Вы хотите работать как с отдельным прибором интеллектуального света ('свет, который может изменять яркость и окраску') но физически он состоит из управляемой регулятором освещенности лампы и цветового скроллера. Точно так же некоторые приборы динамического света типа Vari*Lite VL5 состоят из перемещающей ся головки с собственной управляющей системой , поданной внешним диммером. См. Рисунок 14.8, «Примеры приборов интеллектуального света, требующих нескольких точек настрой ки коммутации».

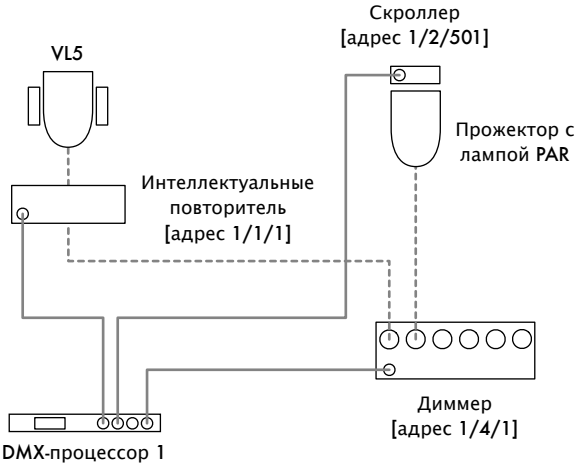
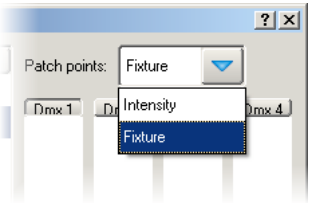


Рисунок 14.8. Примеры приборов интеллектуального света, требующих нескольких точек настройки коммутации

Такие приборы, которые имеют два или больше стартовых адреса DMX, могут быть несмежными по значениям, могут находиться на различных выходах и процессорах DMX. Wholehog OS трактует такие приборы как 'Patch Points'(Точка настрой ки коммутации) и к ним можно обратиться отдельно в окне Fixture Patch.

Например, чтобы настроить коммутацию для прибора интеллектуального света со скроллером (тип прибора 'Scroller Dimmer') показан на Рисунок 14.8, «Примеры приборов интеллектуального света, требующих нескольких точек настрой ки коммутации»:

1. Setup → Patch : открывается окно Fixture.
2. Fixture [Scroller Dimmer] 1 @ : открывается окно Fixture Patch.
3. Выберите точку настрой ки коммутации прибора интеллектуального света (для скроллера) из раскрывающегося списка в верхнем правом углу окна Fixture Patch:



4. Щелкните DMX 2 для выбора второго выхода DMX.
5. [501] Enter : Введите DMX-адрес для скроллера.

6. Fixture [Scroller Dimmer] 1 @ : снова открывается окно Fixture Patch.
7. Щелкните DMX 2 для выбора второго выхода DMX.
8. Выберите Intensity (для диммера) из раскрывающегося списка.
9. [2] Enter : Введите адрес DMX для диммера.
10. Щелкните на Apply Patch или закрой те окно Fixture, чтобы послать информацию о назначенных адресах процессорам DMX.

В окне Fixture эти типы приборов интеллектуального света охватят больше чем один ряд – один для каждой точки назначенных адресов DMX; см. Рисунок 14.9, «Прибор интеллектуального света с несколькими точками настрой ки коммутации».

Рисунок 14.9. Прибор интеллектуального света с несколькими точками настройки коммутации

14.2.4 Клонирование назначенных адресов DMX в другие выходы

Клонирование адресов DMX копирует приборы и связанную с ними информацию о назначенных адресах DMX из одного выхода DMX в другой . Выбранный прибор интеллектуального света из-за этого будет управлять повторяющимися местоположениями назначенных адресов DMX в нескольких выходах.

Для клонирования назначенных адресов DMX из одного выхода в другой :

1. Setup → Patch → View by DP : откроется окно Fixture с видом View by DP.
2. Выберите область для клонирования нажатием на колонке электронной таблицы. Выбранная область выделяется синим цветом.
3. Нажмите Clone Universe. Откроется окно Clone Universe; см. Рисунок 14.10, «Окно Clone Universe».
4. У Вас будут спрашивать об адресате DMX-процессора и выходе. Вы можете создать новый DMX-процессор, если Вы хотите клонировать область на Процессоре DMX, который в настоящее время на подключен к пульту, и Вы можете определить смещение для назначенных адресов DMX, чтобы позиционировать их по-другому в области. Нажмите OK по окончании.
5. Нажмите Apply Patch или закрой те окно Fixture , чтобы послать информацию о назначенных адресах процессорам DMX.

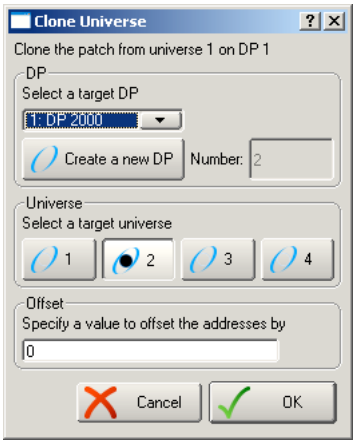


Рисунок 14.10. Окно Clone Universe

Если клонирование будет перезаписывать информацию в точке назначения, у Вас будут просить подтверждение. Пульт только раскоммутирует предыдущие приборы интеллектуального света, которые находятся на пути новых приборов; остальная часть адресов выхода останется нетронутой .

Совет

Вы можете также переместить назначенные адреса DMX из одного выхода в другой при клонировании назначенных адресов DMX на новый выход и затем раскоммутации на старом выходе; см. Раскоммутация приборов интеллектуального света (p.159).

14.2.5 Раскоммутация приборов интеллектуального света

Вы можете раскоммутировать приборы интеллектуального света, чтобы повторно настроить коммутацию с другим стартовым адресом или остановить без изменений выходы DMX, посылаемые этими приборами. Раскоммутация не уничтожает существующее программирование в группах, палитрах, световых сценах и так далее.

Есть два способа раскоммутации. Раскоммутация применительно к приборам интеллектуального света удаляет всю информацию об адресах DMX для выбранного прибора, даже если он имеет несколько стартовых адресов или несколько точек коммутации. Раскоммутация по стартовому адресу относится только к определенным стартовым адресам, при этом все другие стартовые адреса остаются неизменными и связанными с незатронутыми приборами интеллектуального светам.

Раскоммутация применительно к световым приборам

Для этого проделай те следующие дей ствия:

1. Setup → Patch : откроется окно Fixture.
2. Выберите прибор интеллектуального света нажатием на него, затем нажмите Unpatch (Раскоммутировать) вверху окна Fixture. Это дей ствие отменяет назначенные адреса DMX для прибора, но оставляет все программирование для незатронутых прибора.
3. Нажмите Apply Patch или закрой те окно Fixture, чтобы послать информацию о назначенных адресах процессорам DMX.

Или, при использовании командной строки:

1. Setup → Patch : откроется окно Fixture.
2. Fixture 1 Pig + @, Enter
3. Нажмите Apply Patch или закрой те окно Fixture, чтобы послать информацию о назначенных адресах процессорам DMX.

Раскоммутация по DMX-адресу

Для отмены специфических стартовых адресов DMX Вам необходимо изменить вид окна Fixture на View by DP.:

1. Setup → Patch : открывается окно Fixture.
2. View by DP : вид окна Fixture изменится на View by DP.

Когда выбран режим View by DP, становится доступной кнопка UnpatchAt, расположенная на верхней инструментальной панели окна Fixture. Для раскомммутации со стартового адреса 200 в текущем выходе адресов DMX (выдвинуто на первый план и выделена синим цветом):

- UnpatchAt 200

Для отмены нескольких стартовых адресов:

- UnpatchAt 1/2/200 + 2/3/300

Для отмены диапазона стартовых адресов:

- UnpatchAt 200 Thru 300 : отмена назначения всех стартовых адресов DMX, находящихся в диапазоне между 200 и 300.

Для отмены назначения стартовых адресов для всего выхода:

1. Щелкните или нажмите на области, в которой Вы хотите отменить все стартовые адреса DMX.
2. Нажмите Unpatch Universe вверху окна Fixture.

Щелкните на Apply Patch или закрой те окно Fixture, чтобы послать информацию о назначенных адресах процессорам DMX.

14.3 Конфигурирование приборов интеллектуального света

Каждый прибор интеллектуального света имеет разнообразные параметры настрой ки, которые управляют им как трактует их Wholehog OS. Параметры настрой ки, которые управляют поведением прибора интеллектуального света в целом, формируются в окне Fixture, в то время как параметры настрой ки, которые являются определенными для индивидуальных дей ствий , формируются в окне Edit Fixtures.

14.3.1 Конфигурация прибора

Для открытия окна Fixture (Рисунок 14.11, «Окно Fixture»):

- Setup → Patch

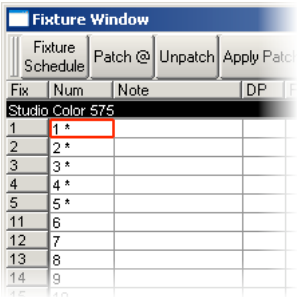
Or:

- Open + Fixture

В окне Fixture Вы можете увидеть, но не изменить тип прибора и протокол связи для каждого прибора. Для показа этих колонок щелкните правой кнопкой мыши на любом заголовке колонки и выберите Type или Protocol.

Изменение номера пользователя

Номер пользователя является номером, который Вы используете, чтобы выбрать специфический прибор интеллектуального света при программировании. По умолчанию, Wholehog OS дает каждому типу прибора его собственный диапазон номеров пользователя, так, чтобы могло существовать несколько приборов интеллектуального света, имеющих номер 1, но относящихся к различным типам. Если дело обстоит так, номер прибора имеет звездочку рядом с ним в окне Fixture:



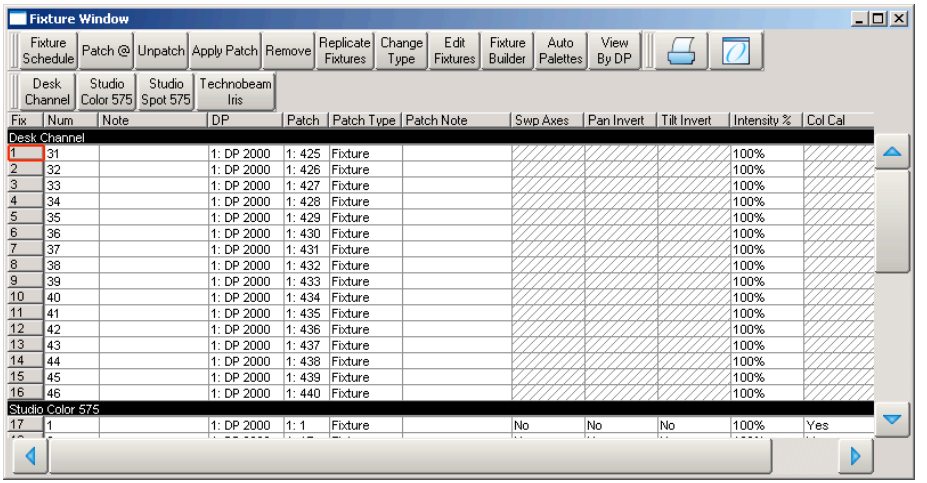


Рисунок 14.11. Окно Fixture

Для изменения номера пользователя:

1. Open + Fixture
2. Выбрать ячей ку Num (сокращенно от User Number).
3. Set, [новый номер], Enter

Для изменения сразу нескольких номеров пользователя:

1. Open + Fixture
2. Выберите диапазон ячеек номеров пользователя нажатием или при щелчком и затем перемещением.
3. Set, [новый номер], Enter : назначает диапазон номеров пользователя, начинающихся с номера, который Вы вводите.

Совет

Вы можете перенумеровать приборы в вашем шоу так, чтобы каждый имел уникальный номер независимо от его типа. При выполнении этого Вам не нужно определять тип прибора при выборе приборов интеллектуального света, это может ускорить программирование. См. Выбор приборов интеллектуального света (p.170).

Примечания

Примечания могут использоваться для прикрепления комментария к прибору интеллектуального света, например, его местоположение или назначение.

Для добавления примечания:

1. Open + Fixture
2. Выберите ячей ку Note прибора.
3. Set [текст примечания] Enter : Напечатай те текст примеча- ния.

Совет

Примечания прибора могут быть показаны в редакторах, типа Окна Programmer, но эта опция по умолчанию выключена. Чтобы показывать примечания, щелкните правой кнопкой на любом заголовке колонки в редакторе и выберите Note.

Примечания по настройке коммутации

Примечания о настрой ке коммутации (Patch Note) могут использоваться, чтобы прикрепить комментарий к прибору интеллектуального света относительно назначенных ему адресов DMX.

Для этого:

1. Open + Fixture
2. Выберите ячей ку Patch Note прибора.
3. Set [текст примечания] Enter : Напечатай те пекст примеча- ния.

Инвертирование и смена осей панорамирования и наклона

В зависимости от ориентации прибора в световой установке, Вы можете захотеть инвертировать или сменить оси его панорамирования (pan) и наклона (tilt). Например, инвертируя панорамирование (pan) можно гарантировать, что при перемещении трекбола влево, прибор интеллектуального света подстроится под оператора и будет перемещаться тоже влево относительно оператора (а не влево относительно своего положения!)

Точно так же, если блоки подстраиваются лицом к сцене, вместо того, чтобы стоять лицом вверх или вниз к сцене, то смена осей сохранит одинаковое движение Трекбола и прибора. Это также гарантирует, что приборы интеллектуаль-ного света, собранные в группах, будут осуществлять движение в том же направлении, в котором перемещается Trackball.

Приборы, которые подстраиваются в других позициях, например стоящие на полу сцены в противоположных частях, тогда могут потребоваться комбинации смены и инвертирования (или панорамирования (pan) или наклона (tilt) или оба вместе).

Для инвертирования осей :

1. Open + Fixture

2. Пролистай те до нужного прибора и выберите или его ячей ку Pan Invert или Tilt Invert.
3. Нажмите Set, и выберите Yes для инвертирования оси.

Для смены осей :

1. Open + Fixture
2. Пролистай те до нужного прибора и выберите ячей ку SwpAxes.
3. Нажмите Set, и выберите Swap для смены осей .

Пропорциональная настройка коммутации

Вы можете использовать пропорциональную настрой ку коммутации, чтобы изменить выходное значение интенсивности прибора интеллектуального света, относительно значения интенсивности, которое было запрограммированно. Все значения интенсивности для прибора уменьшаются пропорционально так, чтобы с пропорциональной настрой кой коммутации 80%, запрограммированная интенсивность в 100% была бы на выходе равна 80%, и один из выходов в 50% иметь, соответственно, значение 40%. Вы можете использовать это, чтобы ограничить максимальную интенсивность прибора так, чтобы она никогда не выходила бы за пределы 80%, например, при назначении пропорциональной настрой ки коммутации на 80%.

Для назначения пропорциональной настрой ки коммутации:

1. Open + Fixture
2. Выберите ячей ку Intensity % для требуемого прибора.
3. Set, [процент], Enter : введите процент.
4. Для возвращения пропорциональной настрой ки коммутации к нормальному виду назначьте значение на 100%.

Вы можете назначить пропорциональную настрой ку коммутации выше 100%. Например, если Вы установите процент равный 200%, значение интенсивности, которое будет посылаться с пульта на прибор будет в два раза выше, чем было запрограммировано. Запрограммированные уровни выше 50% не будут, как это ни прискорбно, давать увеличение интенсивности прибора выше 100%.

Помните, что если Вы пропорционально настраиваете коммутацию прибора интеллектуального света, его интенсивность будет все еще отображаться на пульте в диапазоне от 0 до 100%, даже в том случае, если значение выхода будет изменяться в диапазоне, определенном пропорциональной настрой ке коммутации.

Цветовая калибровка

Окно Fixture имеет колонку, помеченную как Col Cal, которая показывает, имеет ли прибор интеллектуального света цветовые данные калибровки в библиотеке прибора. Вы не можете редактировать эту колонку, но полезно проверить, является ли прибор интеллектуального света откалиброванным, когда работаете с устрой ством выбора цвета (Colour Picker); см. Работа с цветом (p.181).

14.3.2 Конфигурация параметра

Вы можете сконфигурировать параметры настрой ки, которые являются определенными для индивидуальных параметров в окне Edit Fixtures (Рисунок 14.12, «Окно Edit Fixtures»):

- Setup → Patch → Edit Fixtures

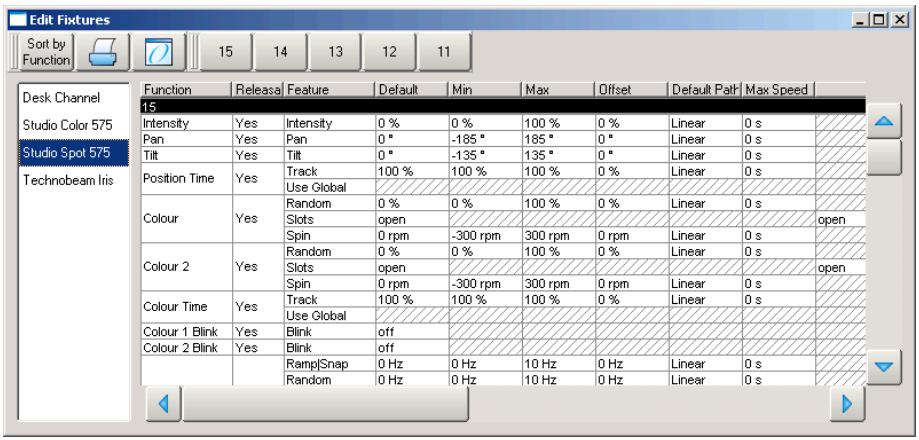


Рисунок 14.12. Окно Edit Fixtures

Вы можете выбрать тип прибора из списка в левой стороне окна. Основная часть окна тогда покажет конфигурируемые параметры настрой ки для каждого прибора этого типа. Пронумерованные кнопки на инструментальной панели Jump Toolbar вверху окна, позволяют быстро перей ти к нужному типу приборов интеллектуального света.

Нажатие кнопки Sort by Function (Сортировка по функциям) вверху окна, изменяет вид таким образом, чтобы основной список собрал в группу каждый параметр для всех приборов того типа, который выбран в списке. Это часто самый легкий способ работать в окне, поскольку Вы можете легко щелкнуть мышью или выделить и затем переместить для выбора диапазона ячеек для редактирования. Например, Вы можете назначить в одном дей ствии значение по умолчанию для параметра панорамирования (pan) всех приборов интеллектуального света в шоу типа Studio Color 575; см. Рисунок 14.13, «Окно Edit Fixtures с сортировкой по функциям».

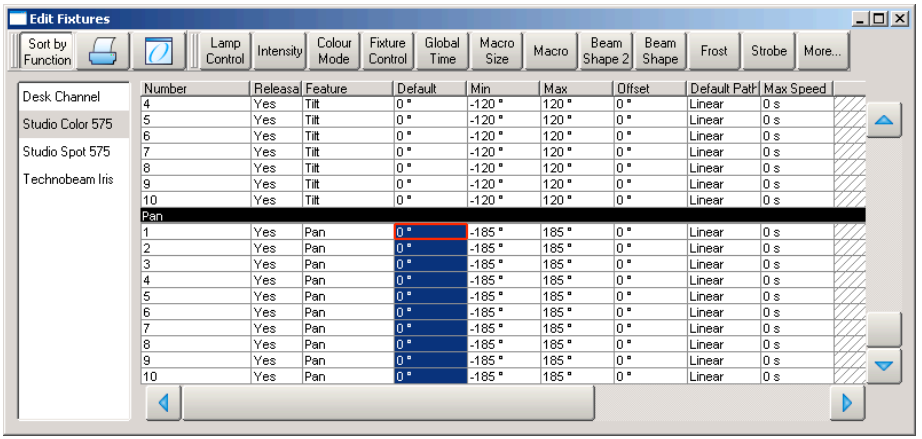


Рисунок 14.13. Окно Edit Fixtures с сортировкой по функциям

Назначение минимальных и максимальных значений параметров

Когда приборы размещаются близко к препятствиям, типа тросов или декораций , может быть важно ограничить их движение, чтобы предотвратить случай ное повреждение, особенно когда прибор интеллектуального света находится вне поля зрения оператора. Однако, другие функции могут также быть ограничены, например оборудование дома или политика использования события стробоскопического освещения.

Помните, что границы могут быть назначены только для непрерывных параметров, а не для дискретных.

Для назначения пределов параметров:

1. Setup → Patch → Edit Fixtures
2. Выберите ячей ку Minimum параметра, который Вы желаете ограничить.
3. Set, [новое значение], Enter : Введите значение как абсолютную единицу. В случае панорамирования (pan) и наклона (tilt) это будет положительное или отрицательное количество градусов от позиции прибора по умолчанию.
4. Повторите для назначения значения Maximum.

Назначение пользовательского значения по умолчанию

Значение по умолчанию является значением, которое принимает параметр, если не назначено любое другое значение при воспроизведении или редактировании. Прибор интеллектуального света также использует значение по умолчанию при запуске пульта.

Для назначения пользовательского значения по умолчанию:

1. Setup → Patch → Edit Fixtures
2. Выберите ячей ку Default (По умолчанию) нужного параметра.
3. Set, [новое значение], Enter : введите значение в абсолютных единицах.

Назначение точки начала движения параметра

Это установка позволяет Вам устанавливать смещение диапазона значений , в котором изменяется параметр. Например, если один прибор интеллектуального света зависает под углом к плоскости, так, чтобы он имел другую центральную точку панорамирования (pan), отличную от других приборов в этой плоскости, тогда Вы можете назначить смещение так, чтобы прибор интеллектуального света, казалось, распологается на одной оси с точкой зрения программирования и дей ствия.

Для назначения точки начала движения параметра:

1. Setup → Patch → Edit Fixtures
2. Выберите ячей ку Offset нужного параметра.
3. Set, [новое значение], Enter : Введите значение как абсолютную единицу.

Важно

Применение точки начала движения к параметру после того, как Вы запрограммировали его значения в вашем шоу, будет означать, что запрограммированные значения будут также смещены.

Именование предустановленных значений

Некоторые параметры приборов интеллектуального света являются непрерывными переменными, например смешивание цвета CMY. С другой стороны некоторые параметры, например гобо или колеса цветов, работают в дискретных значениях или ‘предустановленных значениях’.

Библиотека прибора, загружалась в Wholehog OS, определяет предустановленные значения приборов по умолчанию, показанные на инструментальной панели Slot Toolbar, , в палитрах и Окне Programmer. Когда используются пользовательские значения гобо или цвета, Вы можете настроить фай л шоу так, чтобы показать подходящее имя для каждого предустановленного значения гобо или цвета, выбранного из библиотеки прибора.

Для именования предустановленного параметра:

1. Setup → Patch → Edit Fixtures
2. Для необходимого прибора, пролистай те справа и выбирите ячей ку Slot для нужного параметра..

3. Нажмите Set, выберите нужное имя предустановленного значения из списка, и нажмите Enter.

Снятие с воспроизведения параметров

Параметры прибора перемещаются в значения по умолчанию при снятии с воспроизведения. Вы можете препятствовать определенным параметрам приборов интеллектуального света возвращаться в значения по умолчанию, так, чтобы они сохраняли свои текущие значения, пока им не будут назначены новые запрограммированные значения:

1. Setup → Patch → Edit Fixtures : откроется окно Edit Fixtures.
2. Нажмите на ячей ку Releasable для необходимого параметра прибора.
3. Нажмите клавишу Set чтобы параметр прибора быть снят с воспроизведения или нет.

Глава 15: Выбор приборов интеллектуального света, изменение параметров

Вы можете выбрать приборы и изменить их параметры в Окне Programmer. После того, как они были записаны в палитрах (palette), световых сценах (cue) и сценах (scene), они могут быть отрегулированы в редакторах. Редактор Programmer и другие редакторы работают, по существу, одинаково; для краткого обзора редакторов см. Работа с редакторами (p.123).

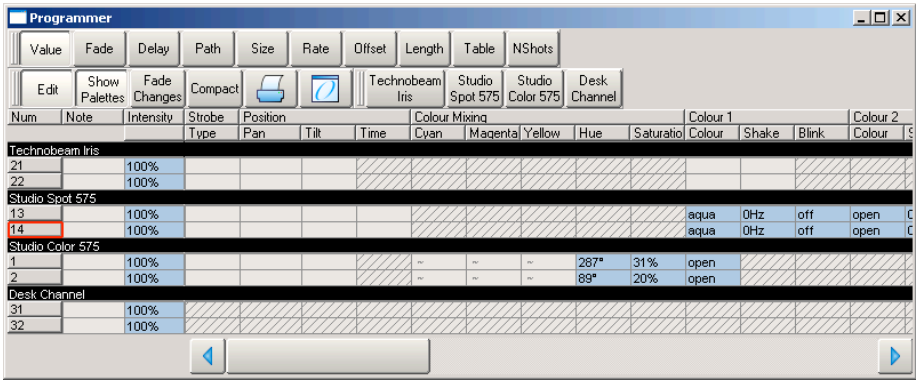


Рисунок 15.1. Окно Programmer

Для открытия окна Programmer:

- Выберите Programmer из панели инструментов Main Toolbar.

Для открытия других редакторов:

- Выберите нужную палитру, световую сцену или сцену и нажмите Open. Нажмите кнопку Edit в окне редактора для изменения, а не только для просмотра значения параметра.

Если у Вас открыты сразу несколько редакторов, то только один из них будет получать команды из командной строки (т. е. являться активным); используй те кнопку Edit в каждом окне редактора, чтобы выбрать нужный редактор. Когда Вы открываете редактор клавишей Open, он автоматически становится редактором, доступным для редактирования.

Совет

Чтобы просто открыть редакторы (для просмотра, а не для редактирования) выполните Setup → Preferences → Programming → Preview Editors и выберите Open As Inactive.

15.1 Выбор приборов интеллектуального света

На Wholehog OS Вы выбираете приборы и диммерные каналы, используя командную строку с цифровой клавиатурой , или визуально в редакторе. Для краткого обзора командной строки, см. Использование командной строки (p.126).

15.1.1 Выбор индивидуальных приборов интеллектуального света

Чтобы визуально выбрать прибор интеллектуального света в окне редактора, нажмите на его номер в колонке Num электронной таблицы.

Чтобы выбирать прибор интеллектуального света в командной строке, Вы должны вы-брать тип прибора вместе с его номером. Например, чтобы выбрать Studio Color номер 1:

- Fixture, [Studio Color 575], 1 : когда Вы нажимаете клавишу Fixture, внизу правого сенсорного экрана появляются типы доступных приборов интеллектуального света, где Вы можете выбрать [Studio Color 575]:

Wholehog OS запоминает тип последнего выбранного прибора. Если, например, были выбраны Studio Color, все номера приборов, введенные из командной строки, будут относится к приборам Studio Color до тех пор, пока не будет выбран новый тип прибора.

Совет

Повторное нажатие клавиши Fixture циклически будет проходить по всем доступным типам приборов интеллектуального света.

Если Вы назначили ваши номера пользователя (User number) как неповторимую отдельную последовательность, просто напечатай те пользовательский номер прибора независимо от типа. Например, использование обучающей программы показывает прибор интеллектуального света и номера пользователя:

- 1, Enter : выбирает первый прибор Studio Color.
- 21, Enter : выбирает первый прибор Technobeam.

Для назначения номеров пользователя, см. Изменение номера пользователя, p.161.

Помните, что в этом руководстве примеры предполагают, что Вы назначили номера пользователя так, чтобы они были уникальны. Показанный синтаксис не включает выбор типа прибора.

15.1.2 Выбор нескольких приборов интеллектуального света

Вы можете выбрать более, чем один прибор интеллектуального света данного типа, используя клавиши +, – и Thru. Например:

- Fixture 1 + 5, Enter : выбор приборов интеллектуального света 1 и 5.
- Fixture 1 Thru 5, Enter : выбор приборов интеллектуального света с 1 по 5.
- 1 Thru 5 – 4 : Выбор приборов интеллектуального света с 1 по 5, но не 4.
- 1 Thru 5 + 7 : выбор с 1 по 5 и также 7.
- 5 Thru Enter : выбор начиная с прибора 5 до последнего прибора текущего типа.
- Thru Enter : выделяет все приборы текущего типа.

Вы можете также выбрать больше чем один прибор интеллектуального света из диапазона типов приборов, например Studio Spot 1 и Studio Color 6:

- Fixture [Studio Spot 575] 1 Fixture [Studio Color 575] 6, Enter

Помните, что выборы являются накопляемыми; выстраивай те полный выбор до того, как Вы будете использовать его, чтобы выполнить дей ствие на выбранных приборах интеллектуального света. После этого, последующие выборы не начинаются ни с чего, если Вы не используете + или – чтобы добавить или вычесть приборы из предыдущего выбора.

Совет

Для выбора всех световых приборов определенного типа нажмите клавишу Fixture, затем Pig + [Fixture type] (Тип светового прибора) на панели инструментов, расположенной внизу правого сенсорного экрана.

15.1.3 Выбрать все

Вы можете выбрать все прибора в Окне Programmer, используя кнопку All на Инструментальной панели Select Toolbar. Например:

1. Studio Colors с 1 по 5 находятся в Окне Programmer, но не выбраны.

2. Main Toolbar → Select : открывается инструментальная панель Select Toolbar; см. Рисунок 15.2, «Инструментальная панель Select Toolbar».
3. All : теперь выбраны приборы Studio Color с 1 по 5.

Или с ярлыками клавиш:

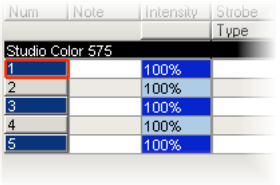
- Next + Back : удерживая Next нажмите Back.

Рисунок 15.2. Инструментальная панель Select Toolbar

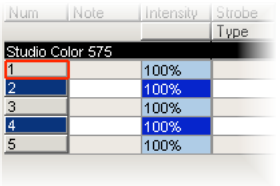
15.1.4 Инвертирование выбора

Вы можете инвертировать текущий выбор, так, чтобы приборы, которые не были предварительно выбраны в редакторе, стали новым выбором. Например:

1. Studio Colors с 1 по 5 находятся в Окне Programmer.
2. Fixture 1 + 3 + 5 : выбор Studio Colors 1, 3 и 5:



3. Main Toolbar → Select : открывается инструментальная панель Select Toolbar; см. Рисунок 15.2, «Инструментальная панель Select Toolbar».
4. Invert : теперь выбраны Studio Colors 2 и 4:



15.1.5 Дополнительный выбор

Вы можете сделать дополнительный выбор внутри текущего выбора, используя клавиши Next и Back и кнопки Odd (нечетные), Even (четные) и Random (Произвольные) на инструментальной панели Select Toolbar:

- Main Toolbar → Select

Random (Случай ный): кнопка Random выбирает единственный прибор интеллектуального света наугад из текущего активного выбора в Окне Programmer.

Even (Четный) и Odd (Нечетный): кнопки Even а Odd на инструментальной панели Select Toolbar выбирают четные и нечетные приборы из текущего выбора, согласно Порядок выбора (p.174). Помните, что порядок выбора не связан с номерами пользователя приборов интеллектуального света, таким образом дополнительный выбор, произведенный кнопкой Odd может содержать приборы, имеющие четные номера.

Next (Следующий) и Back (Назад): Эти кнопки на пульте выбирают единственный прибор интеллектуального света внутри текущего выбора. Неоднократное нажатие Next или Back вызывает перемещение в текущем выборе вперед или назад, в порядке, определенном в Порядок выбора (p.174).

Для выбора четных или нечетных световых приборов в текущей выборке, основанной на пользовательском номере светового прибора, используй те Pig + Even или Pig + Odd.

Совет

Когда Trackball находится в режиме позиции (Position), левая нижняя клавиша трекбола также действует как клавиша Next. Это позволит очень быстро работать внутри выбора приборов интеллектуального света, назначающих их позицию.

15.1.6 Снятие выбора с приборов

Для снятия выбора со всех приборов интеллектуального света, нажмите клавишу Backspace при пустой командной строке. Вы можете также использовать следующий синтаксис командной строки:

- Fixture 0 Enter : снимает выбор со всех приборов интеллектуального света.

Для снятия выделения с определенных приборов интеллектуального света, используется клавиша –:

- – Fixture 1 : снимает выделение с прибора Fixture 1.

В качестве альтернативы Вы можете снять выделение с прибора визуально в окне Programmer или редакторе при нажатии на его номер в колонке Num.

15.1.7 Перевыбор приборов

Вы можете повторно вызвать последний дополнительный выбор, сделанный перед снятием выделения с приборов интеллектуального света нажимая клавишу Previous на инструментальной панели Select Toolbar.

15.2 Порядок выбора

Порядок, в котором Вы выбираете приборы, существенен в управлении, например, при распределении и применении к ним эффектов; см. Распределение (Fanning) (p.190) и Работа с эффектами (p.277). Например, применение распределения или эффекта после выбора приборов интеллектуального света с 1 по 5 может оказаться отличным, чем если бы Вы выбрали приборы 1 + 3 + 2 + 4 + 5.

Порядок выбора уместен при программировании и записывается как часть групп (group), но это не записывается в палитрах (palette), световых сценах (cue) или сценах (scene).

Совет

Поскольку пульт делает запись порядка выбора как часть группы, Вы можете выбрать группу и использовать клавиши Next и Back, которые осуществляют дополнительный выбор приборов интеллектуального света в специфическом порядке. При управлении порядком выбора, когда Вы делаете запись группы, Вы можете затем работать с серией приборов интеллектуального света в этом порядке, они физически позиционируются в световую установку, вместо числового порядка.

15.2.1 Перемена, перестановка и переупорядочивание

Вы можете изменить порядок выбора приборов интеллектуального света несколькими способами. Кнопки Reverse (Реверс), Shuffle (Перестановка) и Reorder (Переупорядочивание) находятся на Инструментальной панели Select Toolbar и Fanning Toolbar:

- Main Toolbar → Select : откроется инструментальная панель Select Toolbar.

Reverse (Реверс): полностью изменяет последовательность выбора, так, чтобы последний выбранный прибор стал первым. Например, выбор прибора 1-5 становится 5-1.

Shuffle (Перестановка): рандомизирует порядок текущего выбора. Например, выбор прибора 1-5 становится 3 + 5 + 2 + 1 + 4.

Reorder (Переупорядочивание): сортирует порядок выбора в соответствии с порядком номера пользователя. Например, выбор прибора 3 + 5 + 2 + 1 + 4 становится 1-5.

Совет

Кнопки Reverse, Shuffle и Reorder могут также быть найдены на Инструментальной панели Fanning Toolbar, которую Вы можете открыть нажатием и удержанием клавиши Fan. См. Распределение (Fanning) (p.190).

15.3 Изменение параметров

Как только приборы будут выбраны в пределах редактора, Вы можете изменить их параметры. Wholehog OS классифицирует параметры по четырем типам: интенсивность (Intensity), позиция (Position), цвет (Colour) и форма луча (Beam). Есть также три специальных типа: эффект (Effect), время (Time) и управление (Control).

Wholehog обеспечивает несколько способов регулировки различных типов параметра:

- Командная строка: Используется для интенсивности и выбора палитр.
- Колесо I-Wheel: Используется для интенсивности.
- Trackball: Используется для позиции (панорамирования (pan) и наклона (tilt)). Используй те верхнюю правую клавишу трекбола для переключения трекбола между режимами управления указателем на экране и позицией выбранных приборов интеллектуального света.
- Колеса параметра: Используются для интенсивности, позиции, цвета, формы луча, эффектов, времени и управления. Для изменения типа параметра, которым в настоящее время управляют колеса параметра, выберите клавишу одного из типов параметра на лицевой панели: Intensity (Интенсивность), Position (Позиция), Color (Цвет), Beam (Форма луча), Effect (Эффект), Time (Время) и Control (Управление). Intensity, Position, Colour, Beam, Effect, Time and Control.

  Если прибор интеллектуального света имеет больше параметров специфического типа чем имеется колес параметра, Вы можете нажать клавиши типа параметра, чтобы пролистать параметры.
- Инструментальная панель Slot Toolbar: Используется для параметров, которые имеют дискретные, а не непрерывные

значения, типа позиций цветового колеса. Это дает Вам контроль за нажатием кнопки возможных значений .

Инструментальная панель Slot Toolbar также имеет кнопки, чтобы получить доступ к функциям управления: Enable (Доступно), Mode (Режим) и Control (Управление).

- Электронная таблица: Вы можете непосредственно редактировать значения параметров в редакторе в виде электронной таблицы. Нажмите на ячей ку, нажмите Set, напечатай те значения и нажмите Enter.
- Устрой ство выбора цвета (Colour Picker): Вы можете назначить значения оттенок и насыщенность для цвета, используемого прибором интеллектуального света с помощью Устрой ства выбора цвета (Colour Picker). См. Устрой ство выбора цвета (Colour Picker), p.184.
- Устрой ство выбора геля (Gel Picker): Вы можете назначить цвет приборов интеллектуального света соответствовать цветовому фильтру из диапазонов различных изготовителей , используя Устрой ство выбора геля (Gel Picker). См. Устрой ство выбора геля (Gel Picker), p.186.

15.3.1 Интенсивность (Intensity)

Интенсивности приборов интеллектуального света могут быть назначены или на вспомогательной клавиатуре или при использовании колеса I-Wheel, а также колес параметра и при редактировании непосредственно в электронной таблице редактора.

С клавишей @

Для назначения интенсивности с использованием клавиши @ и цифровой клавиатуры:

- Fixture 4 @ 70, Enter : Назначает интенсивность прибора 4 на 70 %.
- Fixture 4 @ 5, Enter : Назначает интенсивность прибора 4 на 50 % (не на 5%).
- Fixture 4 @ 05, Enter : Назначает интенсивность прибора 4 на 05 %.

Для назнаения интенсивности прибора на максимум или на ноль:

- Fixture 4 Full : Назначает интенсивность прибора 4 на 100%.

- Fixture 4 Out : Назначает интенсивность прибора 4 на 0%. Кнопка Out находится на главной инструментальной панели Main Toolbar.

Интенсивность прибора может быть изменена относительно его текущего уровня, например:

- Fixture 4 @ + 5, Enter : Увеличение интенсивности прибора 4 на 5%.
- Fixture 4 @ – 10, Enter : Уменьшение интенсивности прибора 4 на 10 %.

Интенсивность прибора может быть пропорционально масштабирована, например:

- Fixture 4 @ / 70, Enter : Пропорционально масштабирует интенсивность прибора 4 на 70 % от его первоначального значения.
- Fixture 4 @ / 120, Enter : Масштабирует интенсивность прибора 4 на 120 % от его первоначального значения.

С колесом I-Wheel

Перемещение колеса I-Wheel изменяет уровень выбранных приборов интеллектуального света. При выборе нескольких приборов и при наладке уровней , колесо поддерживает относительные различия между ними, так, чтобы все интенсивности изменились на одинаковое значение. Например, если прибор 1 (Fixture 1) установлен на 10%, Fixture 2 на 50% и колесо увеличивает значение на 10%, то Fixture 1 переместится на 20%, а Fixture 2 – на 60 %.

При удержании клавиши Pig (клавиша с изображением поросенка) и использовании колеса, интенсивности будут увеличены или уменьшены в пропорции к их первоначальному уровню. Например, если прибор 1 установлен на 10%, прибор 2 на 50%, и колесо увеличивает значение на 10%, то прибор 1 переместится в значение 11%, а 2 – в значение 55%.

Клавиши Nudge Up и Nudge Down, расположенные выше и ниже колеса I-Wheel, могут использоваться, чтобы увеличить и уменьшить интенсивность на предварительно установленное количество процентов. Размер приращения по умолчанию – 10%, но Вы можете изменить это в области Programming окна User Preferences.

Remainder Dim

Кнопка Rem Dim на инструментальной панели Main Toolbar используется, чтобы обнулить интенсивность любых невыбранных приборов интеллектуального света в текущем редакторе, имеющие в настоящее время интен-

сивность выше нуля. Вы можете использовать кнопку Undo, чтобы сделать отмену команды Rem Dim.

15.3.2 Позиция

Использование трекбола

Для переключения трекбола из режима управления курсором к управлению позицией прибора, нажмите верхнюю правую клавишу выбора, смежную с трекболом. При управлении позицией приборам трекбол будет гореть синим цветом и может использоваться в двух режимах. Для смены режима нажмите правую нижнюю клавишу трекбола..

- Режим Позиции (Position Mode): Режим по умолчанию, панорамирование (pan) и наклон (tilt) прибора следует за движением трекбола.
- Ортогональный режим (Ortho Mode): режим Ortho помогает точному позиционированию приборов интеллектуального света, запрещая панорамирование (pan), но изменяя наклон (tilt) или наоборот.

Строка состояния Status Bar в конце правой стороны Инструментальной панели Command Line Toolbar показывает, когда Trackball находится в Режиме Позиции ('POS') и когда он находится в Режиме Ortho ('POS, ortho').

Вы можете назначить путь, по которому перемещается прибор относительно трекбола. См. Инвертирование и смена осей панорамирования и наклона, p.163.

Совет

Внешняя мышь всегда управляет курсором на экране, таким образом Вы можете держать Trackball в режиме позиции для экономии времени на смену режимов при программировании.

Использование колес параметра

Параметры панорамирования (pan) и наклона (tilta также регулируются с помощью колес параметра после отжатия клавиши Position и могут использоваться как альтернатива трекболу.

Зеркальное отражение (Flip)

У некоторых приборов динамического света есть более чем одна комбинация панорамирования и наклона, которые в итоге приводят к некоторой форме луча, освещающего ту же самую точку на сцене театра. Вы можете захотеть изменить используемую комбинацию панорамирования (pan) и наклона (tilt), например для уверенности, что прибор интеллектуального света избирает самый прямой маршрут при изменении позиции.

Функция зеркального отражения (Flip) циклически по очереди повторяет возможные комбинации выбранных приборов интеллектуального света. Чтобы сделать это, выберите один или несколько приборов интеллектуального света и нажмите Flip на инструментальной панели Main Toolbar.

Удерживание клавиши с изображением поросенка Pig при нажатии Flip заставляет циклически проходить все возможные комбинации пути.

Совет

Когда Trackball находится в режиме позиции, верхняя левая клавиша трекбола также действует как клавиша Flip и используется для быстрого доступа при позиционировании приборов интеллектуального света.

15.3.3 Непрерывные параметры: цвет и форма луча

Параметры цвет (Colour) и форма луча (Beam) могут иметь любые дискретные (известные как 'slotted') или непрерывные значения. Примером дискретного параметра является гобо и цветовые колеса в приборах динамического света, которые могут иметь значения типа Gobo 1 или Colour 3. Примерами непрерывных параметров является цвет, смешиваемый средствами управления в приборах динамического света, ирисовые диафрагмы и строб с изменяемой скоростью; они могут быть назначены в процентах или реальных величинах. Иногда полезно использовать дискретные параметры как непрерывные; например, Вы можете захотеть поручить значениям гобо или цветового колесо создать специфический эффект между двумя позициями. Wholehog OS позволяет Вам обрабатывать такие параметры или как дискретные или непрерывные, при назначении их значений .

Для управления непрерывными параметрами цвета и форма луча:

1. Нажмите соответствующую клавишу типа параметра: : Colour (Цвет) или Beam (Форма луча). Инструментальная панель Wheels Toolbar показывает доступные параметры и их текущие значения; см. Рисунок 15.3, «Инструментальная панель Wheels Toolbar для параметров формы луча прибора Studio Spot 575».
2. Если выбранный прибор интеллектуального света будет иметь больше параметров выбранного типа, чем количество колес, то откроется инструментальная панель Wheelsets Toolbar; см. Рисунок 15.4, «Инструментальная панель Wheelsets Toolbar для Studio Spot 575». Страница показывает доступные параметры при повторном нажиме клавиши параметра или выборе кнопки на инструментальной панели.
3. Отрегулируй те значение параметра, используя колеса параметра.

Рисунок 15.3. Инструментальная панель Wheels Toolbar для параметров формы луча прибора Studio Spot 575

Рисунок 15.4. Инструментальная панель Wheelsets Toolbar для Studio Spot 575

Некоторые параметры, которые появляются на колесах параметра, имеют больше чем один режим. Эти режимы показываются в виде списка на инструментальной панели Wheels Toolbar, и Вы можете выбрать режимы нажатием на кнопку колеса на инструментальной панели.

Моментальный снимок отдельного значения

Когда Вы имеете несколько выбранных приборов интеллектуального света, Вы можете сде-лать все значения параметра одинаковыми и равными значению первого прибора:

- Нажмите и удерживай те клавишу / при вращении соответствующего колеса параметра.

Переход к конечным значениям (endstop)

Вы можете назначить конечное значение параметра:

- Нажмите и удерживай те клавишу + и отрегулируй те соответствующее колесо параметра по часовой стрелке, чтобы назначить параметр на его максимальное значение, и против часовой стрелки — на минимальное.

Инвертирование значения параметра

Некоторые параметры имеют симметричные значения; например, скорость вращения гобо. Вы можете инвертировать такие параметры таким образом, чтобы они имели то же самое значение, но обратное по знаку. В случае вращения гобо, это изменяет направление на противоположное при сохранении текущей скорости. Для инвертирования параметра:

- Нажмите и удерживай те клавишу – и отрегулируй те соответствующее колесо па-раметра.

15.3.4 Дискретные параметры: цвет и форма луча

Для управления дискретными параметрами цвета и формы луча типа гобо и цветовых колес:

1. Нажмите соответствующую клавишу типа параметра: : Colour (Цвет) или Beam (Форма луча). Инструментальная панель Slot Toolbar покажет доступные параметры; см. Рисунок 15.5, «Инструментальная панель Slot Toolbar для Studio Spot 575».
2. Нажмите на требуемый параметр и открывающаяся дополнительная инструментальная панель покажет доступные предустановленные значения; см. Рисунок 15.6, «Инструментальная панель Colour Slots Toolbar для Studio Spot 575».
3. Выберите дискретный параметр из доступных позиций .

Рисунок 15.5. Инструментальная панель Slot Toolbar для Studio Spot 575

Рисунок 15.6. Инструментальная панель Colour Slots Toolbar для Studio Spot 575

15.3.5 Работа с цветом

Приборы, которые используют для получения цвета из непрерывной цветовой палитры, создают цвет по-разному. Существуют две основных системы:

- CMY: эта система используется большинством приборов динамического света, которые используют непрерывное цветовое смешивание; цветом управляют три параметра: Голубой (C), Сиреневый (M) и Желтый (Y). Приборы, которые используют начало системы CMY для создании белого индикатора, затем отфильтровывают нежелательные цвета, чтобы оставить нужный цвет; более высокие значения параметра производят больший эффект фильтрования. Так, чтобы установка их всех на 100 % производила бы черный цвет. Чтобы избежать траты впустую световой интенсивность приборов интеллектуального света, Вы должны всегда держать по край ней мере один из параметров CMY на 0%, устанавливая другие два на более высокие значения и поформа лучаать более влажные цвета. Например, значения 0%C, 0%M, 20%Y произведут бледный желтый оттенок, в то время как 0%C, 100%M, 0%Y произведут полностью насыщенный сиреневый цвет. Смешивание двух цветов произведет и другие оттенки, таким образом 50%C, 0%M, 50%Y в результате даст зеленый цвет средней насыщенности.
- RGB: эта система используется главным образом в приборах интеллектуального светами, основанными на светодиодах. Цветом управляют три параметра: Красный (R), Зеленый (G)

и Синий (B); если значения этих параметров равны 0% прибор интеллектуального света не производит никакого свеа, чем выше значение этих параметров, тем больше общее количество света. Если эти три параметра имеют равные значения, то результатом будет белый цвет (в рамках используемых технологий); используй те один или два параметра, чтобы поформа лучаить цвет, который Вы хотите, и затем добавляй - ете другой (ие), чтобы донасытить его. Например, значения 0%R, 0%G, 100%B произведут яркий насыщенный синий цвет, в то время как 80%R, 80%G, 100%B произведут яркий синий оттенок. 50%R, 100%G, 100%B произведут голубой цвет средней насыщенности.

В то время как Wholehog OS позволяет Вам непосредственно управлять параметрами CMY или RGB приборов интеллектуального света, этот метод имеет несколько недостатков:

- И в RGB и в CMY трудно запомнить, какая комбинация параметров настрой ки даст нужный цвет.
- В обеих системах параметры цвета и интенсивности приборов интеллектуального света,связаны между собой . В системе CMY, значение всех трех параметров выше 0% излишне уменьшают выход света; в системе RGB приборы часто не обеспечивают отдельный параметр интенсивности, таким образом Вы должны управлять им вместе с цветовыми параметрами. Однако, держать отдельно цвет и интенсивность обычно намного удобнее при программировании.
- Другие цветовые системы вместе с другими используемыми типами ламп, мешают соответствию цветов между приборами интеллектуального светами различных типов. Кроме того, с течением времени лампы выгорают и цвета имеют тенденцию изменяться, что в итоге приводит к постепенному искажению цветов.

Wholehog OS решает эти проблемы с помощью представления третьей цветовой системы: оттенок и насыщенность (HS). С системой HS цвет прибора определяется двумя параметрами:

- Hue (Оттенок): позиция цвета в возможном диапазоне цветов, от красного, проходя желтый , зеленый , голубой , синий и сиреневый , и наконец возвращаясь к красному. Визуально такой диапазон можно представить как круг с цветами, позиционированными вокруг края, с красным наверху, зеленым справа внизу, синим еще ниже и промежуточных цветах между ними. Угол между 0 и 360 градусами определяет оттенок цвета: красный имеет оттенок 0 градусов, желтый имеет оттенок 60 градусов и голубой имеет оттенок 180 градусов. См. Рисунок 15.7, «Цветовое Колесо».

- Saturation (Насыщенность): насколько цвет ‘сильный ’ или ‘бледный ’ Бледные цвета имеют низкую насыщенность, в то время как сильные цвета имеют высокую насыщенность. Насыщенность определяется как процент между 0% (белыми) и 100%-ным (самая сильная насыщенность).

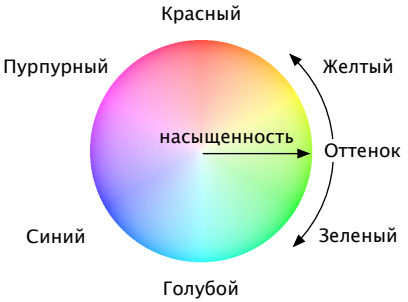


Рисунок 15.7. Цветовое Колесо

Когда Вы программируете с параметрами HS, Wholehog OS сохраняет все значения как HS и преобразовывает их в CMY или RGB как требуется при посылке данных DMX на приборым. Как часть этого процесса, пульт в состоянии соответствовать цветам других типов приборов интеллектуального света; см. Использование соответствия цветов, p.183.

Параметры Hue (оттенок) и Saturation (насыщенность) с непрерывным цветовым смешиванием управляются таким же образом, как и другие непрерывные параметры; см. Непрерывные параметры: цвет и форма луча (p.179). Вы можете также использовать Устрой ство выбора цвета (Colour Picker) и устрой ство выбора геля (Gel Picker); см. Устрой ство выбора цвета (Colour Picker), p.184 и Устрой ство выбора геля (Gel Picker), p.186.

Использование соответствия цветов

Одним из преимуществ системы цвета HS в Wholehog OS является ее способностью сохранять соотношение цветов в различных типах приборов интеллектуального света. Назначение параметров Hue и Saturation в двух различных типах приборов, визуально установит их в один цвет (в пределах ограничений приборов), но это может привести к различным значениям DMX, посылаемых каждому прибору. Кроме того они поддерживают состояние перекрестного регулирования каналов, гарантируя даже одинаковое постепенное изменение цвета.

Для работы соответствия цветов необходимо откалибровать приборы и занести эти значения в библиотеку прибора (Fixture Library); Вы можете проверить это в окне Fixture:

- Setup → Patch

Если прибор интеллектуального света имеет значение Yes в колонке Col Cal, это означает, что он имеет цветовую калибровку. Приборы, которые не калибруются, будут использовать стандартный DMX, использующий карту для определения оттенка и насыщенности.

Различные типы приборов интеллектуального света имеют различные цвета для представления 'белого' цвета, вследствии различных типов используемых ламп. Вольфрамовые лампы имеют 'более теплый ' цвет с более высоким красно-желтым содержанием, в то время как дуговые лампы обычно имеют 'холодный ' белый цвет с большим содержание синего. Одна версия белого цвета не более правильна, чем другая, однако должен существовать один согласованный белый цвет для всех приборов интеллектуального света, которые должны выдавать одинаковый цвет при параметре Saturation равным 0%. Wholehog OS позволяет Вам назначать точку белого цвета как на вольфрамовых лампах (Tungsten) или как на дуговых (Arc):

1. Setup → Preferences → Misc
2. Выберите между значениями Arc и Tungsten.

В театральной среде, где вольфрамовые источники используются более широко, значение точки белого Tungsten, вероятно, будет самым лучшим выбором. В других средах, преобладающе используются дуговые лампы, поэтому необходимо выбрать значение Arc.

Важно

Перед назначением цвета для приборов интеллектуального света, используя Оттенок и Насыщенность, удостоверьтесь, что Вы выбрали предпочтительную точку белого цвета. Изменение точки белого после начала программирования изменит вид предварительно запрограммированных цветов.

Устройство выбора цвета (Colour Picker)

Вы можете использовать Устрой ство выбора цвета (Colour Picker), чтобы графически выбрать значения Оттенка и Насыщенности. Для открытия Colour Picker:

- Удерживая нажатой клавишу Open выберите HS Picker.

или:

- Pig + Open + Colour

Есть также кнопка для открытия Устрой ства выбора цвета в окне (Colour Picker) в окне Colour Directory.

Устрой ство выбора цвета изменит дисплей согласно выбранному прибору:

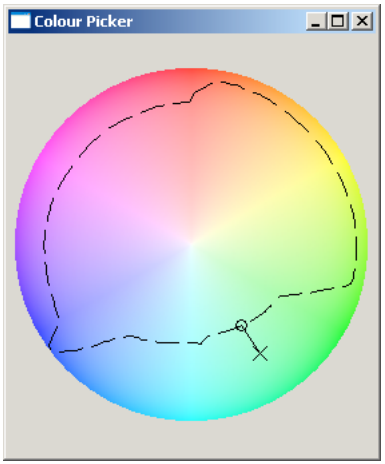


Рисунок 15.8. Устройство выбора цвета Colour Picker

- Без выбранных приборов интеллектуального света, Вы видите только цветовое колесо с насыщенными цветами вокруг внешней стороны и более бледными цветами к центру.
- Если выбраны откалиброванные приборы, на цветовом колесе будет добавлена пунктирная линия. Она показывает границы CMYK прибора или диапазон цветов, который может отобразить прибор. Чтобы выбрать любой цвет в пределах этого диапазона, просто нажмите на него. Новый выбор будет отмечен добавлением креста и круга. Если Вы выбираете цвет вне границ CMYK прибора, один маркер ('X') указывает цвет, который был выбран, в то время как другой маркер ('O') указывает самый близкий цвет, который прибор может отобразить. К этим двум маркерам привязана линия, чтобы показать, что они связаны.
- Приборы, которые не имеют возможности смешения цветов, не появляются в Устрой стве выбора цвета (Colour Picker).
- Если Вы имеете несколько различных выбранных типов приборов интеллектуального света, линии на устрой стве выбора цвета изменяют отображаемый диапазон цветов, которые могут отобразить все выбранные приборы (показан точечной линией), так же как и диапазон цветов, который может отобразить по край ней мере один прибор интеллектуального света (показан штриховой линией). Когда Вы выбираете цвет, отображается отдельный маркер ('X'), который связан связывается с несколькими маркерами 'O', по одному для каждого типа прибора.
- Устрой ство выбора цвета также показывает границы CMYK и маркеры для приборов интеллектуального света, которые

находятся в настоящее время в редакторе, но не выбраны. Они показаны серым цветом.

- Приборы, которые не имеют цветовой калибровки, используют стандартный метод HS и устрой ство выбора цвета появляется без любых пунктирных линий .

Устройство выбора геля (Gel Picker)

Вы можете использовать Устрой ство выбора геля (Gel Picker), чтобы выбрать цвета, соответствующие традиционным гелям. Нажатие на кнопку в Gel Picker устанавливает параметры Hue и Saturation для выбранных приборов интеллектуального света на значения, которые соответствуют выбранному цвету настолько близко, насколько возможно.

Вы можете выбрать цвета из диапазонов Lee, Rosco E-Color, Rosco Supergel, GamColor, используя кнопки на инструментальной панели вверху окна. Вы можете также выбрать, со-ответствие гелю, поскольку это появилось в Par 64 или подобно обычному вольфрамовомеу источнику, или в Sourse 4, который имеет немного более синий световой выход.

Также есть кнопка для открытия Устрой ства выбора геля (Gel Picker) в окне Colour Directory.

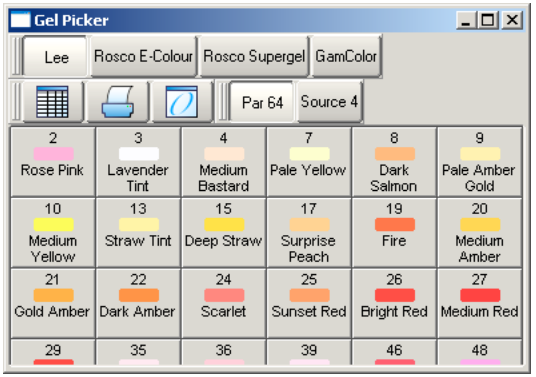


Рисунок 15.9. Устройство выбора Геля (Gel Picker)

Помните, что цвета Устрой ства выбора геля не являются палитрами и не будут внедрены в программирование; они – просто ярлыки соответствующих значений HS. Цвета устрой ства выбора геля являются более близким соответствием для применения цвета у калиброванных приборов интеллектуального света, чем не у калиброванных.

15.3.6 Отличное управление

Удерживание клавиши с изображением поросенка Pig при перемещении колеса кодера позволяет отлично регулировать выбранный текущий пара-

метр, так, чтобы каждый повo-рот колеса изменял небольшое количество значения параметра. Это полезно для точной корректировки значений .

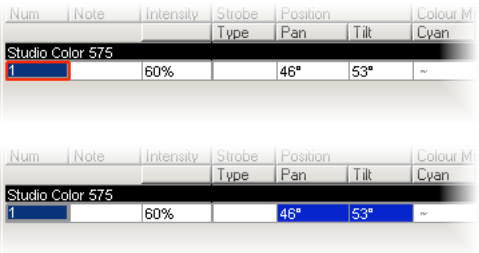
15.3.7 Параметры касания

Когда Вы начинаете делать запись вашего программирования как световой сцены (cue), Вы увидите, что сохраняются только те параметры, значения которых Вы назначили. Они называются 'статическими значениями'. Это важно, потому что значения в списке световых сцен сохраняются до их явного изменения. Это позволяет взаимодей ствовать разным воспроизведениям для создания единого театрального вида. Для полного объяснения отслеживания параметров (tracking), см. Отслеживание параметров (tracking) (p.9).

Однако Вы будете иногда захотеть гарантировать сохранение текущих значений в световой сцене (cue) или палитре. Чтобы сделать это, Вы можете Коснуться их:

- Чтобы коснуться всех параметров текущего выбора просто нажмите клавишу Touch на инструментальной панели Main Toolbar.
- Чтобы коснуться только параметров специфического вида, нажмите соответствующую клавишу типа параметра, а затем клавишу Touch. например:
    - Position Touch : касается всех параметров позиции выбранных приборов интеллектуального света.
- Чтобы коснуться одного параметра, Вы можете удерживать клавишу Touch при небольшом перемещении колеса параметра. Текущее значение будет затронуто без модификации с помощью колеса параметра.

Нетронутые значения появляются в редакторе с белым фоном. Как только Вы коснулись значений параметра, они доступны для записи таким же образом как и любое значение, которое Вы назначили. Они показываются с синим фоном, указывая, что они были изменены:

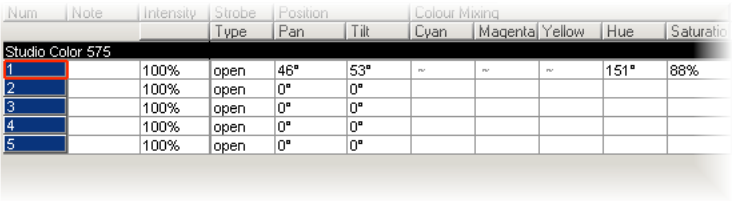


Использование сочетания клавиш Pig +

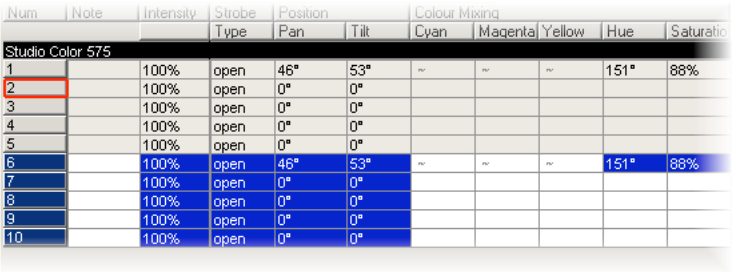
Вы можете перенести значения параметра в редактор, не касаясь их, а используя комбинацию клавиш Pig + Touch. Т. к. параметры не были затронуты, они не будут записаны как часть содержимого редактора. Это может быть полезно, если Вы хотите иметь значения параметра в редакторе, чтобы скопировать их на другие приборы.

Например, скопировать значение параметра из приборов интеллектуального света 1-5, кото-рые находятся на сцене театра в приборы 6-10 в текущем редакторе:

1. 1 Thru 5 Pig + Touch : выбор приборов интеллектуального света 1-5 и перенос их значений в редактор, не касаясь их:



2. Copy 6 Thru 10, Enter : копирование значения параметра в приборы 6-10:



3. Record : запись содержимого редактора с приборами интеллектуального светами 6-10, но не 1-5.

Если бы вышеупомянутый пример использовал Touch вместо комбинации клавиш Pig + Touch, то Вы должны были бы снять касание или убрать приборы 1-5 из командной строки перед записью.

Совет

Значения с темным или светло-голубым фоном в Окне Programmer или редакторе являются записываемыми, в то время как с белым или серым фоном не являются записываемыми.

15.3.8 Копирование установок параметра

Вы можете скопировать значения параметра одного прибора на другой . Это было известно как имитация на Wholehog II.

Важно

Если Вы копируете установки параметра между приборами интеллектуального света различных типов, то будут скопированы только те параметры, которые есть у обоих приборов.

Использование командной строки

Для копирования из текущего выбора:

- Copy 8 Enter : копирование параметров текущего выбора на прибор интеллектуального света 8.

Для копирования из указанных приборов интеллектуального света:

- Fixture 1 Thru 4 Copy 8 Thru 11, Enter : копирование установленных параметров приборов 1-4 на приборы 8-11.

Для копирования значения параметра светового прибора одной группы и применения его для светового прибора из другой группы в пределах редактора:

- Group 1 Copy Fixture Group 2 Enter : копирует значение параметра светового прибора группы 1 для применения его к световому прибору из группы 2.

Вы можете добавить параметр, местоположение и маски адресата к любой копируемой команде:

- 1 Thru 4 Intensity Copy List 3 Cue 1 Fixture 8 Thru 11, Enter : копирует интенсивности приборов интеллектуального света 1 - 4 в текущем выборе на приборы 8 - 11 в световой сцене (cue) 1 из списка команд 3.

Вы можете использовать Copy чтобы полностью изменить порядок параметров. Например, если прибор интеллектуального света 1 имеет значение 10%, прибор интеллектуального света 2 - 20%, и прибор интеллектуального света 3 - 30%:

- 1 Thru 3 Copy 3 Thru 1 Enter : приборы теперь будут иметь значения 30%, 20% и 10% соответственно.

Совет

Когда Вы нажимаете клавишу Copy в командной строке появляется ‘Copy to’ (Копировать в). Это полезное напоминание синтаксиса команды копии.

В окне Programmer или Окне редактора

Вы можете скопировать данные прибора при использовании команд копирования (Copy) и вставки (Paste): щелкните правой кнопкой мыши или кнопкой трекбола на нужной ячей ке(ках) в окне редактора и выберите из меню пункты Copy или Paste.

В качестве альтернативы, используй те клавишу Pig, чтобы скопировать и вставить выбранные ячей ки:

- Pig + Copy : копирование
- Pig + Record : вставка

Опции копирования

По умолчанию при копировании значения параметра из одного прибора в другой , пульт скопирует данные включая любые ссылки на палитры (palette). Вы можете вместо ссылки на палитру, установить статические значения внутри палитры, на которую происходит ссылка при копировании:

1. Fixture 1 : выбор прибора, который Вы хотите скопировать.
2. Copy → More : нажмите кнопку More на инструментальной панели Copy.
3. Allow Refs : снимите выделение кнопкой Allow Refs.
4. 8 : выбор прибора в который необходимо скопировать.
5. Enter : копирование параметров прибора 1 в прибор интеллектуального света 8, преобразовывая любые ссылки палитры в статические значения.

Совет

Вы может скопировать прибор интеллектуального света сам в себя с помощью кнопки Allow Refs, которая снимает выделение, чтобы преобразовать ссылки палитры в статические значения.

15.4 Распределение (Fanning)

Распределение позволяет Вам назначать параметр для нескольких приборов интеллектуального света, так, чтобы значения параметра располагались одинаково. Например, если Вы имеете пять приборов интеллектуального света с 50% интенсивностью, Вы можете использовать распределение для назначения интенсивности в 30, 40, 50, 60 и 70% для этих приборов интеллектуального света. Помните, что в этом примере среднее значение состояния пяти приборов одинаковое, а изменяются больше всего значения конеч-

ных приборов, в то время как другие значения изменяются пропорционально (см. примеры).

Вы можете распределить любые значения, включая параметры и настрой ки времени. Например, Вы можете использовать распределение позиции: предположим, что Вы имеете семь приборов динамического света, расположенных на заднем плане театральной сцены и обращенные на авансцену к аудитории. Вы можете распределить параметры панорамирования (pan) так, чтобы средний прибор интеллектуального света все еще указывал на авансцену, а другие поворачивались в правую и левую стороны театральной сцены.

Порядок выбора прибора существенен при распределении; см. Порядок выбора (p.174). Изменение значения при распределении всегда происходит относительно его текущего значения; если не будет указано никакого текущего значения, то распределение будет происходить от значения параметра по умолчанию.

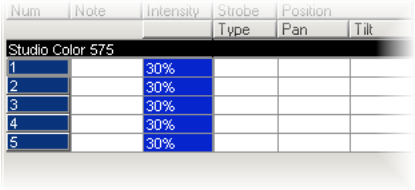
Совет

Выбор начального или ‘базового’значения важен при распределении, поскольку значения параметра не могут быть ниже 0% или выше 100%. Удостоверьтесь, что Вы оставляете достаточный диапазон значений для распределения.

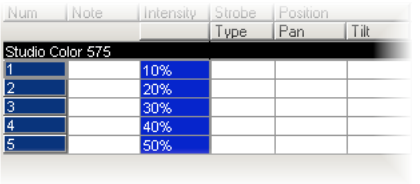
15.4.1 Использование клавиши Fan

Для распределения параметра:

1. 1 Thru 5 @ 30, Enter : выберите приборы и назначьте их интенсивность на 30 %:



2. Нажмите и удерживай те клавишу Fan медленно перемещая колесо I-Wheel. Приборы с обоих концов диапазона будут иметь значения 10% и 50%, остальные приборы равномерно принимают значения в заданном интервале:



15.4.2 В окне Programmer

Для распределения параметра:

1. Выбрать диапазон ячеек, например ячей ки интенсивности Studio Color с 1 по 5.
2. Set 10 Thru 50, Enter : приборы с обоих концов диапазона будут иметь значения 10% и 50%, остальные приборы равномерно принимают значения в заданном интервале.

Вы можете также сделать обратное распределение; продолжение вышеупомянутого примера:

- Set 50 Thru 10, Enter : Studio Color 1 имеет интенсивность 50%, а Studio Color 5 – 10%.

Вы можете сразу распределить несколько колонок; одновременно распределяя, например, панорамирование (pan) и наклон (tilt).

15.4.3 С помощью командной строки

Для распределения интенсивности с помощью командной строки:

- 1 Thru 5 @ 10 Thru 50, Enter : приборы с обоих концов диапазона будут иметь значения 10% и 50%, остальные приборы равномерно принимают значения в заданном интервале.

Вы можете также сделать обратное распределение:

- 1 Thru 5 @ 50 Thru 10, Enter : прибор интеллектуального света 1 имеет интенсивность 50%, а прибор интеллектуального света 5 — 10%.

15.4.4 Опции распределения

По умолчанию, распределение регулирует значения параметра пропорционально от центравыбранного прибора. Вы можете выполнять распределение различными способами:

- Fan Normal (Обыкновенное распределение): : Как описано выше, средний прибор интеллектуального света остается неизменным, в то время как значения первых и последних приборов интеллектуального света изменяются больше всего в противоположных направлениях. Например:

До распределения:	30	30	30	30	30
После распределения:	10	20	30	40	50

- Fan From Start (Распределение от начала): первый прибор интеллектуального света в порядке выбора остается неизменным, в то время как последний больше всего изменяет свое значение. Например:

До распределения:	30	30	30	30	30
После распределения:	30	40	50	60	70

- Fan From End (Распределение с конца): значение последнего прибора в порядке выбора остается неизменным, в то время как у первого значение изменяется больше всего. Например:

До распределения:	30	30	30	30	30
После распределения:	70	60	50	40	30

- Fan To Centre (Распределение от центра): значение среднего прибора остается неизменным, в то время как значения первого и последнего приборов интеллектуального света изменяют больше всего, в одинаковом направлении. Например:

До распределения:	30	30	30	30	30
После распределения:	50	40	30	40	50

Вы можете установить режим распределения с помощью инструментальной панели Fanning Toolbar:

- Нажмите и удерживай те клавишу Fan до отображения инструментальной панели Fanning Toolbar; см. Рисунок 15.10, «Инструментальная панель Fanning Toolbar».

Все последующие распределения будут следовать за текущим выбранным режимом распределения до очистки редактора.

Рисунок 15.10. Инструментальная панель Fanning Toolbar

15.4.5 Многослойное распределение

С помощью командной строки Вы можете вводить многослойное распределение:

- `1 Thru 9 @ 10 Thru 50 Thru 10` : приборы с обоих концов диапазона принимают значение 10%, средний — 50%, другие — между ними:

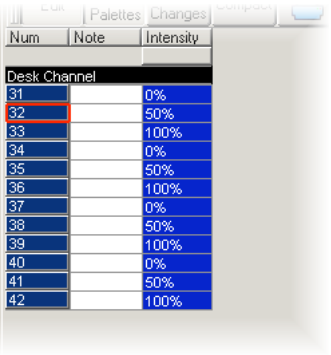
10	20	30	40	50	40	30	20	10

Вы можете распределить столько частей , сколько необходимо, отделяя значения клавишей Thru. Помните, что многослойное распределение работает только в командной строке, не при редактировании значений в электронной таблице.

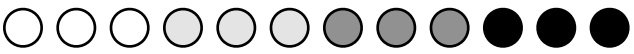
15.4.6 Распределение с группировками

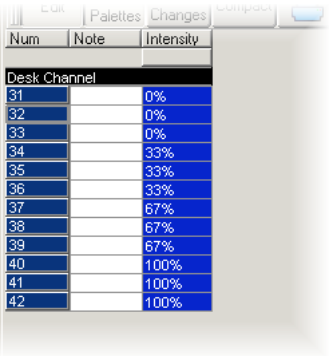
Группировка позволяет Вам управлять путем распределения параметров, чтобы создать сложные образцы. Вы можете сгруппировать приборы двумя способами:

- Repeat (Повторение): повторение номеров приборов интеллектуального света, значения которых распределяются прежде, чем повторяется распределение. Например, распределение выбранных двенадцати приборов интеллектуального света с тремя повторениями привело бы к четырем идентичным образцам распределения (или ‘частям’), каждая с тремя приборами интеллектуального света:



- Buddying: Номер buddying помещает световые приборы в ‘бригады’, все члены которой имеют одинаковые значения. Например, распределение выбранных двенадцати приборов интеллектуального света со значением buddying равным трем, привело бы к тому, что приборы 1 – 3 имели бы одинаковыве значения параметра, приборы 4 – 6 тоже и т. д.:





Вы можете объединять повторения и buddying , чтобы очень просто создать сложные образцы. Повторения и buddying выбираются в инструментальной панели Grouping Toolbar: нажмите Grouping на инструментальной панели Main Toolbar. Инструментальная панель останется открытой , чтобы позволить Вам объединять Группировку и Buddying; нажмите Enter или нажмите на кнопку Close инструментальной панели после окончания выбора.

Рисунок 15.11. Инструментальная панель Grouping Toolbar

Инструментальная панель показывает текущее повторение и размер buddying и имеет кнопки, чтобы увеличить и уменьшить повторение и buddying. Есть также ярлыки для повторений 0, 2, 3, 4 и 8, и No Buddying.

Помните, что группировка и buddying используются только в течение распределения; информация о группировке и buddying не записывается в световые сцены (cue) и палитры (palette), но записываются получающиеся значения параметров.

Совет

По умолчанию опции группировки и помещения в "бригады" (buddying) сохраняются даже после нажатия клавиши Clear. Для их сброса при нажатии клавиши Clear используйте опцию Setup → Preferences → Programming.

15.5 Удаление значений

Как и назначение значений параметров, Вы будете иногда захотеть удалить значения па-раметров из редакторов. Например:

- Вы больше не хотите использовать специфический прибор интеллектуального света в световой сцене (cue), сцене (scene) или палитре (palette).
- Вы решаете получить цвет от нескольких приборов, которыми управляет другой список световых сцен (cuelist) на другом воспроизведении. Чтобы сделать это, Вы должны удалить цветовые значения параметра, так, чтобы они не управляли цветовыми параметрами согласно правилу LTP. См. HTP и LTP (p.12).

Совет

Если Вы хотите очистить все содержимое редактора, используйте клавишу Clear.

15.5.1 Удаление всех приборов интеллектуального света из редактора

Для удаления выбранных приборов интеллектуального света из редактора, нажмите кнопку Knockout на инструментальной панели Main Toolbar. Например:

- Fixture 1 Thru 5 Knockout : удаляет приборы с 1 по 5 из редактора.
- Group 2 Knockout : удаляет все приборы в Группе 2 из редактора.

15.5.2 Удаление определенных типов параметра из редактора

Вы можете удалить определенные типы параметра из выбранных в редакторе приборов интеллектуального света:

- Colour, Knockout : Выберите тип параметра и нажмите Knockout

15.5.3 Удаление индивидуальных параметров из редактора

Вы можете удалить индивидуальные параметры из выбранных в редакторе приборов интеллектуального света:

- Удерживая клавишу Knockout переместите нужное колесо параметра или нажмите нужную кнопку на инструментальной панели Slot Toolbar.
- Удерживая клавишу Backspace переместите нужное колесо параметра.
- Backspace + Colour : удерживая клавишу Backspace нажмите нужную клавишу типа параметра; это дает сделанную без посторонней помощи операцию.
- Вы может удалить значения из выдвинутых в настоящее время на первый план ячеек в Окне Programmer при нажатии Pig + Backspace.

15.6 Разделение параметров

При записи световой сцены (cue), сцены (scene) или палитры (palette), Wholehog OS записывает только те параметры, которые были были изменены или затронуты, начиная с последней световой сцены. См. Отслеживание параметров (tracking) (p.9) и Работа с отслеживанием параметров (p.239).

Однако, некоторые типы параметра обрабатываются как отдельный ‘признак’, прибора интеллектуального света, так например, когда Вы касаетесь одного из трех цветовых пара-метров прибора, смешивающего цвета (голубой , пурпурный или желтый), другие два автоматически затрагиваются или в их текущем значении воспроизведения, или в их значениях по умолчанию.

При большинстве применений это обеспечивает желаемые результаты, но могут быть ситуации, в которых Вы хотите разделить связанные параметры, например отдельно управлять параметрами голубого, пурпурного и желтого цветов.

По умолчанию, Wholehog OS связывает вместе все параметры позиции и все параметры цвета. Вы можете отделить связанные типы параметра в области Programming окна User Preferences:

1. Setup → Preferences → Programming
2. Переключите разделение параметров между вкл. и выкл. нажатием кнопки типа параметра; см. Рисунок 15.12, «Область Programming окна User Preferences».

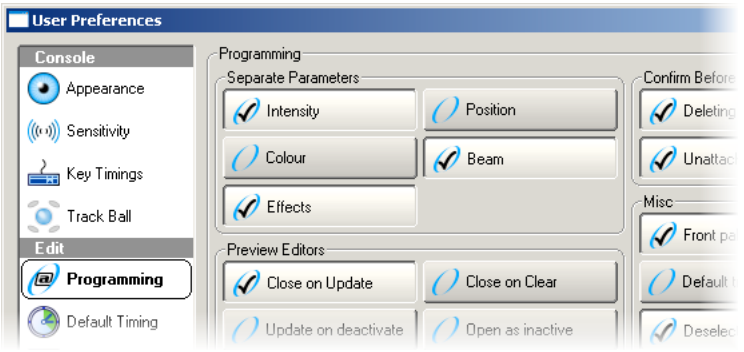


Рисунок 15.12. Область Programming окна User Preferences

Глава 16: Работа с группами (group)

Группы являются заранее записанными выборами приборов интеллектуального света с информацией о порядке выбора. Они сохраняются в Справочнике Группы (Group Directory); для общей информации относительно работы со справочниками, см. Работа со справочниками (p.119). Группы позволяют осуществлять быстрый выбор нескольких приборов интеллектуального света и, как обычный выбор приборов, группы могут быть объединены и управляться разнообразными способами.

Помните, что информация о группе используется только для того, чтобы делать выбор приборов интеллектуального света в редакторах и не записывается в палитры (palette), световые сцены (cue) или сцены (scene).

Для открытия справочника группы (Group Directory):

- Open + Group

Или:

- Group, Group

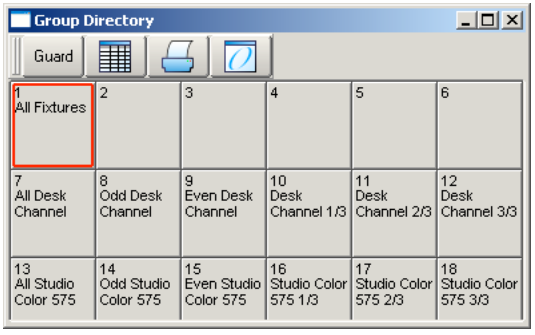


Рисунок 16.1. Справочник группы (Group Directory)

Совет

Wholehog OS может автоматически генерировать полезный набор групп, основанных на приборах интеллектуального света на вашем шоу: см. Автоматическое создание палитр и групп (p.151).

16.1 Запись группы

При записи группы записывается только активный выбор прибора, а не все приборы, находящиеся в настоящее время в редакторе. Для записи группы:

1. Выберите нужные приборы в Окне Programmer или редакторе.
2. Record, Group : открывается окно Group Directory.
3. Выберите местоположение адресата в окне Group Directory.
4. В качестве альтернативы введите номер на вспомогательной клавиатуре и нажмите Enter.
5. Если местоположение адресата уже используется, то Вас будут просить выбрать опцию: Вставка (Insert), объединение (Merge) и замена (Replace) (p.203).

Когда Вы делаете запись группы, записывается также и порядок группы. Это используется при распределении и управлении эффектами, а также кнопок Next и Back; см. Порядок выбора (p.174), Распределение (Fanning) (p.190) and Работа с эффектами (p.277).

16.1.1 Именование групп

Вы можете дать группе имя, которое будет показано в окне Group Directory:

1. Open + Group : откроется окно Group Directory.
2. Выбериет группу для именования.
3. Set [имя] Enter : напечатай те имя.

Совет

Вы можете назвать группу, световую сцену (cue), сцену или палитру немедленно после ее записи нажатием клавиши Set. Откроется окно Quickname и Вы можете ввести имя и выбрать OK.

16.2 Использование групп в программировании

Вы можете использовать группы таким же образом, что и использовать выбор приборов интеллектуального света, например:

- Group 1, Enter : выбор всех приборов интеллектуального света в Группе 1.

- Group 1 @ 50, Enter : выделяет все приборы в Группе 1 и устанавливает их интенсивность на 50 %.
- Group 1 + Fixture 3 @ 50, Enter : Вы можете смешивать выбранные группы и приборы.

Один особенно полезный синтаксис для использования с группами клавиши /:

- Group 1 / Group 3 : выбрать только приборы, которые находятся в обеих группах.

16.3 Редактирование содержимого группы

Чтобы редактировать содержимое группы, выберите группу в пределах окна Programmer или редактора, сделай те изменения в выборе и повторно сделай те запись группы. Wholehog OS попросит, чтобы Вы выбрали из Вставка (Insert), объединение (Merge) и замена (Replace) (p.203). Выберите Replace, чтобы обновить группу с новым выбором.

16.3.1 Удаление приборов интеллектуального света из групп

Вы можете удалить приборы, которые выбраны в настоящее время в окне Programmer или редакторе из предварительно записанной группы. Если Вы в редакторе Programmer выбрали прибор интеллектуального света, который не входит ни в одну группу, то прибор интеллектуального света игнорируется.

Например, если Вы имеете группу, содержащую приборы с 1 по 5 и Вы хотите удалить Прибор интеллектуального света 2 (Fixture 2):

1. Fixture 2, Enter : выбор прибора, который Вы хотите удалить.
2. Record, Remove : кнопка Remove находится на Инструментальной панели Record Options Toolbar внизу правого экрана.
3. Group 5, Enter : удаляет Прибор интеллектуального света 2 из Группы 5.

16.4 Удаление групп

Для удаление группы:

1. Group 1 Delete : удаление группы 1.

2. Щелкните OK для подтверждения удаления.

Или из справочника групп:

1. Нажмите и удерживай те Delete при выборе группы, которую необходимо удалить из справочника.
2. Отпустите клавишу Delete. Появится диалоговое окно с просьбой подтвердить удаление.
3. Щелкните OK.

Вы можете также удалить несколько групп сразу:

1. Group 1 Thru 5 Delete : удаляет группы 1 - 5.
2. Щелкните OK, чтобы подтвердить удаление.

Или из справочника групп:

1. Нажмите и удерживай те Delete при выборе всех групп, которые необходимо удалить из справочника.
2. Отпустите клавишу Delete. Появится диалоговое окно с просьбой подтвердить удаление.
3. Щелкните OK.

Совет

Если Вы предпочитаете не подтверждать действие удаления, выберите Don't Ask Me Again в окне подтверждения. Вы можете вновь сделать доступным режим подтверждения введя команду Setup → Preferences → Programming и выберите Confirm before deleting directory items.

16.5 Копирование и перемещение групп

Для создания копии группы:

- Group 1 Copy Group 2 Enter : копирует содержание Группы 1 в Группу 2.

Точно так же для перемещения группы в новое местоположение:

- Group 1 Move Group 2 Enter : перемещение Группы 1 в Группу 2.

Если группа назначения уже существует, то Вас будут просить выбрать опцию: Вставка (Insert), объединение (Merge) и замена (Replace) (p.203).

Для копирования значения параметра светового прибора из одной группы для применения к световому прибору другой группы в пределах редактора:

- Group 1 Copy Fixture Group 2 Enter : копирование значения параметра светового прибора из группы 1 для назначения световому прибору из группы 2.

Аналогично с использованием опций маски:

- Group 1 Intensity Copy Fixture Group 2 Enter : копирование значений интенсивности световых приборов группы 1 для назначения световым приборам группы 2.

16.6 Вставка (Insert), объединение (Merge) и замена (Replace)

При записи или копировании группы, если группа назначения уже существует, Вам будет необьходимо выбрать одну из трех опций : Вставить (Insert), Объединить (Merge) и Заменить (Replace).

Если Вы перемещаете группу, доступна только опция Insert.

- Insert: создает новую группу назначения. Новая группа будет назначена на свободное местоположение как раз перед первым выбранным объектом, используя номер с точкой в случае необходимости.
- Merge: Включает новую информацию в группу назначения.
- Replace: Записывает информацию поверх существующей группы.

Совет

Если Вы знаете, что Вы собираетесь делать запись, копирование или перемещение группы в существующее место назначения. Вы можете предварительно выбрать Вставку, Объединение или Замену в инструментальной панели Record Options Toolbar. Она появляется после того, как Вы нажимаете кнопки Record, Copy или Move.

Глава 17: Работа с палитрами (palette)

Палитры позволяют записывать параметры интенсивности, позиции, цвета и формы луча как легкодоступные 'строительные блоки', которые используются при программировании. Палитры сохраняются в справочнике, к которому получают доступ при удержании клавиши Open и клавиши типа параметра:

- Open + Colour : открывается справочник Colour Directory.

В качестве альтернативы:

- Colour, Colour

Для общей информации относительно работы со справочниками, см. Работа со справочниками (p.119).

Рисунок 17.1. The Colour Directory

Когда Вы используете палитру для назначения значений параметра в окне Programmer, и затем записываете содержимое окна Programmer как сцену (scene) или световую сцену (cue), Wholehog OS записывает ссылки на палитру, а не числовые значения параметров. В течение воспроизведения, пульт обращается к значениям параметра, сохраненным в палитры, когда ему необходимы выходные данные для театральной сцены. Из-за этих ссылок, когда Вы изменяете содержимое палитры, световой сцены (cue) и сцены (scene), которые были запрограммированы с использованием этой палитры, будут автоматичсеки обновлены с новыми значениями параметров. Световая сцена (cue), как говорят, 'ссылается' на палитру. Это - очень мощная особенность, которая позволяет Вам делать глобальные изменения в шоу очень просто и быстро, вместо того, чтобы повторно программировать каждую световую сцену индивидуально.

Если Вы желаете создать палитру, которая является только инструментом программирования и в которой более поздние изменения не будут вызывать обновление световых сцен (cue), сцен (scene) и других палитр (palette), то Вы можете использовать прямые палитры (direct palette). С прямыми палитрами фактические значения параметра помещаются в световые сцены (cue), а не в виде ссылок. См. Прямые палитры (p.217).

Совет

Wholehog OS может автоматически генерировать полезный набор палитр, основанных на приборах интеллектуального светах в вашем шоу: см. Автоматическое создание палитр и групп (p.151).

17.1 Запись палитры

По умолчанию, Wholehog OS записывает только параметры одного типа (интенсивность, позиция, цвет, форма луча) в палитру. Палитры каждого типа поддерживаются в соответствующем справочнике. Вы можете произвольно сделать запись более чем одного типа параметра в палитре; см. Запись со специфической маской (p.214).

Также по умолчанию, Wholehog OS записывает соответствующие значения параметра всех приборов интеллектуального света в Окне Programmer или редакторе, а не только выбранных приборов. Для того, чтобы сделать запись только выбранных приборов, см. Запись только выбранных приборов интеллектуального света, p.215.

Для записи, например, палитры позиции (position palette):

1. В Окне Programmer или редакторе, назначьте параметры позиции нужных приборов интеллектуального света, которые Вы хотите иметь в палитре.
2. Record Position : открывается Справочник Позиции (Position Directory).
3. [Palette 2] : выберите местоположение в справочнике.

Или, при использовании командной строки:

- Record Position 2 Enter

Если Вы не учитываете местоположение палитры:

- Record Position, Enter

палитра будет записана в следующем доступном местоположении.

Если палитра адресата уже будет существовать, то Вас попросят выбрать опцию: Insert (Вставка), Merge (Объединение) и Replace (Замена) (p.218).

17.1.1 Именование палитры

Вы можете дать палитре имя, которое будет показано в Справочнике Палитры (Palette Directory):

1. Open + Position : открывается Справочник Позиции (Position Directory).
2. Проверьте, что выбрана кнопка Guard, для того, чтобы Вы случай но не активизировали палитру при нажатии ее кнопки в справочнике.
3. Выберите палитру, которая будет названа при нажиме ее кнопки в справочнике.
4. Set [имя] Enter : напечатай те имя.

Совет

Чтобы назвать палитру сразу же после ее записи, нажмите клавишу Set откроется окно Quickname. Введите имя палитры и выберите OK.

17.2 Использование палитры в программировании

В окне Programmer или редакторе, Вы можете применить палитру при выборе ее окна Справочника. Палитра будет применена к текущим выбранным приборам интеллектуального света до тех пор, пока она содержит информацию о параметрах для выбранных приборов интеллектуального света. Назначение значения параметра создает ссылку на палитру. Палитра, которая назначает всем приборам Studio Color в световой установке насыщенный красный цвет, поэтому применит это немедленно к любым приборам Studio Color, которые находятся в текущем выборе; показана на рис. Рисунок 17.2, «Пример установки параметров со ссылкой на палитру».

Например:

1. Open + Colour : откроется окно Colour Directory.
2. 3 Thru 5 : выбор приборов интеллектуального света.
3. [Colour 2] : выбор палитры из окна Colour Directory.

Или, при использовании командной строки:

- 3 Thru 5 Colour 2 Enter

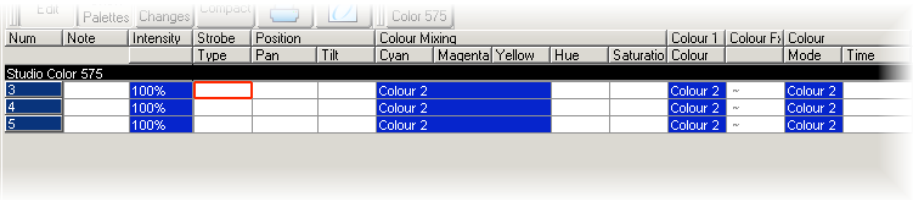


Рисунок 17.2. Пример установки параметров со ссылкой на палитру

17.3 Редактирование содержимого палитры

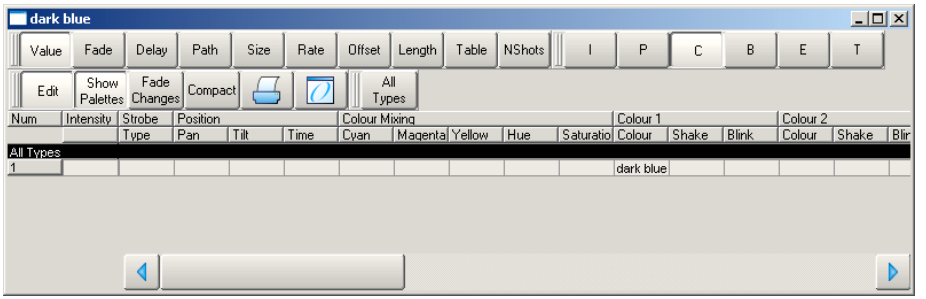


Рисунок 17.3. Окно Palette Editor

Вы можете изменить значения параметра, которые применяются при ссылке на палитру в течение воспроизведения при редактировании содержимого палитры в окне редактора, см. рис. Рисунок 17.3, «Окно Palette Editor». Например, чтобы открыть Color Palette 2 для редактирования:

1. Open + Colour : открывается Справочник цвета (Colour Directory).
2. Open + [Colour 2] : открывает редактор палитры для Цветовой Палитры 2 (Colour Palette 2).
3. В качестве альтернативы при использовании командной строки: : Colour 2 Open
4. Нажмите кнопку Edit в окне редактора, чтобы выбрать его как ваш текущий редактор.

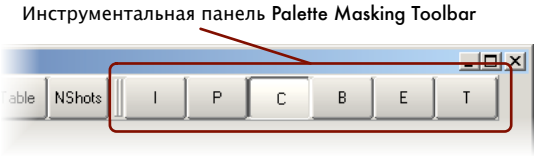
В пределах редактора Вы можете назначить параметры и настрой ки времени прибора таким же образом, что и в Окне Programmer; см. Настрой ка времени индивидуальных параметров (p.254). Нажмите Update после редактирования для сохранения изменений в палитре. Для получения дополнительной информации по работе с редакторами, см. Работа с редакторами (p.123).

Совет

Когда Вы открываете палитру для редактирования, Вам может показаться, что Вы видите только один прибор интеллектуального света, хотя записывали несколько. Это происходит из-за того, что палитры могут быть 'глобальными', — с отдельным набором значений параметра, которые могут быть применены на любые приборы; см. Содержание палитры: глобальные, для типа прибора и для прибора (p.211).

17.3.1 Обновление палитр с различными типами параметров

Палитры содержат один или более типов параметра. Если Вы редактируете палитру и добавляете значения для типа параметров, которых нет в палитре и затем обновляете палитру, то эти значения не будут сохранены. Если Вы хотите изменить типы параметров, которые содержит палитра, Вы должны выбрать тип из Инструментальной панели Palette Masking Toolbar:



Например, предположим, что Вы хотите добавить гобо (параметр формы луча) к существующей Цветовой Палитре 2 (Colour Palette 2):

1. Open + Colour : открывается Справочник цвета (Colour Directory).
2. Open + [Colour 2] : открывается редактор палитры для Цветовой Палитры 2.
3. Нажмите кнопку Edit в окне редактора, чтобы выбрать ее как ваш текущий редактор.
4. Выберите кнопку B (Beam) на Инструментальной панели Palette Masking Toolbar.
5. Отредактируй те значения параметра прибора, чтобы назначить необходимый параметр гобо.
6. Нажмите Update для сохранения изменений .

Совет

Вы можете также использовать Palette Masking Toolbar для быстрого удаления всех значений специфического типа параметра из палитры при снятии выделения соответствующей кнопкой перед обновлением.

17.4 Удаление палитр

Важно

Удаление палитры удалит все ссылки на нее, которые были записаны в световых сценах (cue), сценах (scene) и других палитрах и заменит ссылки числовыми значениями параметров. Создание новой палитры в том же самом местоположении не будет заменять собой удаленные ссылки.

Для удаления палитры из командной строки:

1. Colour 1 Delete : удаляет Цветовую Палитру 1.
2. Щелкните OK чтобы подтвердить удаление.

Или из справочника палитры:

1. Нажмите и удерживай те клавишу Delete при выборе палитры, которая будет удалена из справочника.
2. Отпустите клавишу Delete. Появится диалоговое окно с подтверждением удаления.
3. Щелкните OK.

Совет

Если Вы предпочитаете не подтверждать действие удаления, выберите Don't Ask Me Again окне подтверждения. Вы можете вновь сделать доступным режим подтверждения введя команду Setup → Preferences → Programming и выберите Confirm before deleting directory items.

17.5 Копирование и перемещение палитр

Для создания копии палитры в новом местоположении:

1. Open + Colour : открывается Справочник Позиции.
2. Проверьте, что выбрана кнопка Guard, для того, чтобы Вы случай но не активизировали палитру при нажатии ее кнопки в справочнике.
3. Выберите палитру, которую Вы хотите переместить, нажимая ее кнопку в справочнике.
4. Нажмите и удерживай те клавишу Copy.
5. Нажмите кнопку местоположения в справочнике, куда Вы хотите скопировать палитру.

Или, при использовании командной строки:

- Colour 2 Copy Colour 3 Enter : копирует содержание Цветовой Палитры 2 в Цветовую Палитру 3.
- Colour 2 Group 5 Copy Colour 3 Enter : копирует приборы, которые входят в Цветовую палитру 2 и Группу 5 в Цветовую палитру 3.

Аналогично для перемещения палитры в новое местоположение:

- Colour 2 Move Colour 3 Enter : перемещение содержимого Цветовой Палитры 2 в Цветовую палитру 3, оставляя Цветовую палитру 2 пустой .

Если палитра адресата уже существует, то Вас будут просить выбрать опцию: Insert (Вставка), Merge (Объединение) и Replace (Замена) (p.218).

Совет

Ссылки на палитры относятся к палитре, а не к ее местоположению в справочнике. Если Вы перемещаете или копируете палитру с местоположения 3 в местоположение 4, ссылки на палитру остаются действующими в ее новом местоположении, а не относятся к другой палитре, которую Вы помещаете в местоположение 3.

17.6 Опции записи (record options)

17.6.1 Содержание палитры: глобальные, для типа прибора и для прибора

Когда Вы делаете запись палитры, значения параметра могут быть записаны как глобальные, как для типа прибора или как для прибора. Эти три вида работают по-разному при применении палитры к приборам интеллектуального света при программировании:

- Глобальные (Global): значения параметра палитры применяются ко всем выбранным приборам интеллектуального света, которые имеют этот параметр. Например, цветовая палитра, содержащая оттенок и параметры насыщенности применяется ко всем выбранным приборам интеллектуального света, которые имеют оттенок и насыщенность.
- Для типа прибора (Per Fixture Type): значения параметра палитры применяются ко всем приборами этого типа. Например, палитра, содержащая значения параметра для Studio Color 575 будет применена только к выбранным приборам Studio Color 575.

- Для прибора (Per Fixture): значения параметра палитры применяются только на определенные приборы, которые находятся и в палитре и выбраны в редакторе. Например, палитра, содержащая значения параметра для Studio Color 575 1 будет применена только для этого прибора (и только тогда, если он будет выбран).

По умолчанию, следующие правила определяют запись палитры:

1. Палитры позиции всегда зарегистрируются для приборов интеллектуального света.
2. Если все записываемые приборы имеют одинаковые значения параметра, то палитра запишется как Глобальная.
3. Иначе палитра запишется как для прибора.

В редакторе палитр значения параметра в Глобальной палитре появятся как All Types(Все Типы). Точно так же палитра со значениями для типа прибора покажет сгруппированные типы приборов; см. Рисунок 17.4, «Палитра с глобальными значениями параметра», Рисунок 17.5, «Палитра со значениями для типа прибора» и Рисунок 17.6, «Палитра со значениями для прибора». Удостоверьтесь, что Вы включили соединение частей ; см. Соединение частей (p.116).

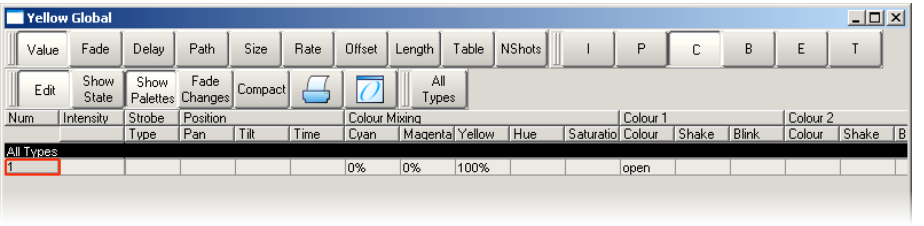


Рисунок 17.4. Палитра с глобальными значениями параметра

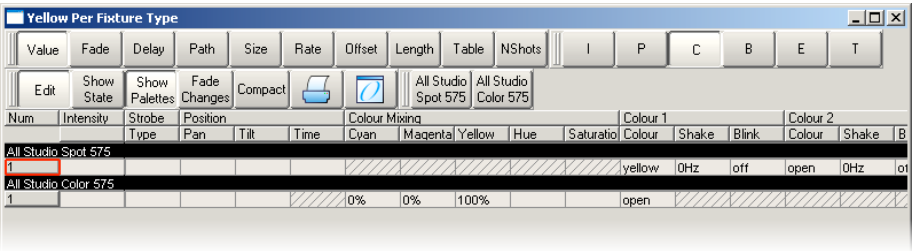


Рисунок 17.5. Палитра со значениями для типа прибора

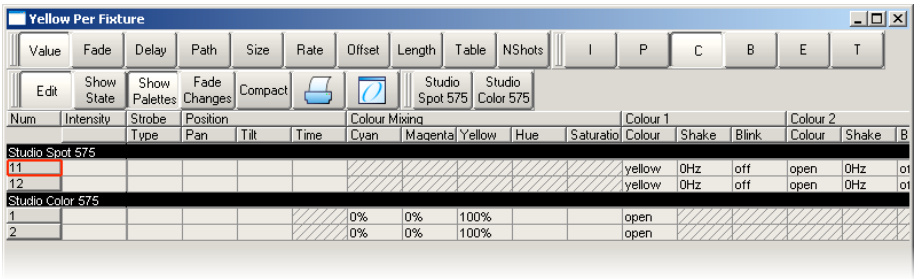


Рисунок 17.6. Палитра со значениями для прибора

Вы можете перекрыть настрой ки по умолчанию, используя инструменталь-ную панель опций записи (Record Options Toolbar); например сделать запись значения параметра отдельного прибора как для прибора:

1. Назначьте необходимые параметры прибора.
2. Нажмите Record.
3. Внизу правого сенсорного экрана появляется инструменталь-ная панель Record Options Toolbar. Выберите More, затем Per Fixture; см. Рисунок 17.7, «Секция More... инструментальной панели Record Options Toolbar».
4. Нажмите клавишу для выбора типа палитры, например Colour. Откроется Справочник палитры (Palette Directory).
5. Выберите местоположение палитры нажимая на нее в окне Palette Directory.

Рисунок 17.7. Секция More... инструментальной панели Record Options Toolbar

Аналогично, чтобы вызвать палитру с одним прибором каждого типа, кото-рый будет записан как 'Для типа прибора', а не как 'Для прибора', исполь-зуй те кнопку Per Fixture Type на инструментальной панели Record Options Toolbar.

Принуждение палитры быть в значении 'Для типа прибора' может быть полезным, если Вам нужна палитра, которая содержит программирование для более чем одного типа прибора, но чтобы Вы могли обратиться к любому прибору типа, включенного в палитру. Например, Вы хотите создать ‘крас-ную’ палитру, которая может быть применена и к Studio Color и к Studio Spot. Если Вы выберете первый прибор Studio Spot и сделаете его красным, затем выберите первый Studio Color и также сделаете его красным (с другими значениями параметра) и запишите это как палитру, то по умолча-нию будет применен режим 'Для прибора' и можно будет работать только с этими двумя приборами интеллектуального света. Однако, если Вы при записи выберете режим 'Для типа прибора' (Per fixture type), то тогда па-

литра будет работать для всех Studio Spot и всех Studio Color, назначая им те же значения, которые использовались при создании палитры.

17.6.2 Запись со специфической маской

Записанные палитры Wholehog OS имеют уровни маскирования; маска определяет, какие типы параметра выбранных приборов интеллектуального света включаются в палитру. По умолчанию палитры делают запись только значений интенсивности, позиции, цвета или формы луча согласно типу палитры (то есть, они скрывают (маскируют) другие типы параметров). Вы можете удалить маски, чтобы сделать запись более чем одного типа параметра в палитре, например комбинируя цвет и информацию о форме луча в одну палитру.

Справочник Палитры (Palette Directory) покажет типы параметра, включенные в каждую палитру, обозначенную I для интенсивности, P для позиции, C для цвета, и B для формы луча; см. Рисунок 17.8, «Пример палитр, содержащих различные типы параметров».

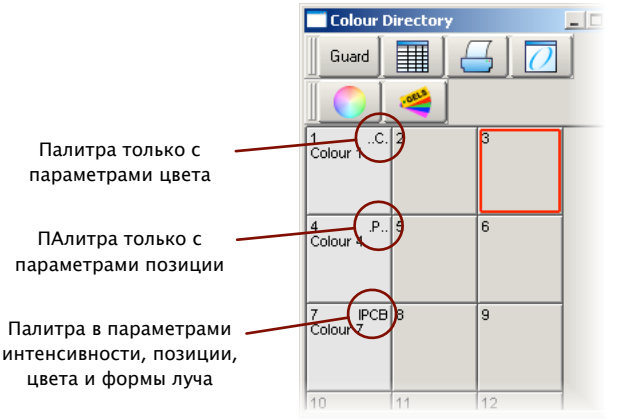


Рисунок 17.8. Пример палитр, содержащих различные типы параметров

Маскирование с использованием инструментальной панели Record Options Toolbar

Для определения маскирования при записи палитры используется Инструментальная панель Record Options Toolbar:

1. Назначьте требуемые параметры приборов интеллектуального света.
2. Нажмите Record. Внизу правого сенсорного экрана появится инструментальная панель Record Options Toolbar; см. Рисунок 17.9, «Инструментальная панель Record Options Toolbar».
3. Выберите типы параметров, которые будут включены в палитру при переключении между вкл. или выкл. кнопок Use

I для интенсивности, Use P для позиции, Use C для цвета, Use B для формы луча, Use E для эффектов, Use T для настроек времени.

4. Нажмите клавишу для выбора типа палитры, например Colour. Открывается справочник Palette Directory.
5. Выберите местоположение палитры в окне Palette Directory.

Рисунок 17.9. Инструментальная панель Record Options Toolbar

Маскирование с использованием командной строки

При записи палитры с использованием командной строки выберите параметры, включаемые в паляитру перед использованием команды Record:

- Colour Position Record Colour 3 Enter : записывает параметры цвета и позиции с помощью окна Programmer или редактора в Цветовую Палитру 3.

Запись только выбранных приборов интеллектуального света

По умолчанию записываются все приборы, находящиеся в настоящее время в Окне Programmer или редакторе. Для записи только выбранных приборов интеллектуального света:

1. Fixture 2 : выберите прибор(ы) интеллектуального света для которого Вы хотите сделать запись в палитре.
2. Record
3. На инструментальной панели Record Options Toolbar выберите : More → Selected
4. Position, Enter : записываются только значения позиции прибора 2 в следующую доступную палитру позиции, а не значения всех приборов интеллектуального света в Окне Programmer.

17.6.3 Настройка времени палитры

Настрой ки времени параметра (timings), которые были назначены в Окне Programmer или редакторе, могут быть записаны при записи палитры и применены при использовании палитры. По умолчанию, параметры настрой - ки времени не включаются в палитру; чтобы включить их, Вы должны включить время при снятии маскирования с него в течение записи; см. Маскирование с использованием инструментальной панели Record Options Toolbar, p.214.

Вы можете также назначить полные настрой ки времени (timings) палитры при записи палитры. Например, чтобы сделать запись цветовой палитры со временем регулирования каналов (fade time) 6 секунд:

1. Назначьте нужные параметры приборов интеллектуального света.
2. Time 6 Enter : назначает время регулировки каналов на 6 секунд.
3. Colour Time Record Colour 2 Enter : сделай те запись цвета и информации о параметрах настрой ки времени в Цветовую Палитру 2.

Вы можете также редактировать настрой ку времени в редакторе палитры. См. Редактирование содержимого палитры (p.208).

17.6.4 Палитры ссылок

Когда Вы записываете световую сцену (cue) с использованием палитры, записывается ссылка на палитру вместо числовых значений параметров. Точно так же Вы можете сделать запись палитры, используя другие палитры, так, чтобы новая палитра содержала ссылки, а не числовые значения. Палитра, записанная таким образом известна как палитра ссылок и отмечается в окне справочника палитры (Palette Directory) знаком .

Палитры ссылки полезны, когда Вы хотите создать палитры для использования их как простые 'строительные блоки', из которых можно строить более сложные стандартные блоки. Например, Вы можете создать палитру позиции, которая направляет приборы Studio Spot 575 на ведущего певца и далее создать палитры, которые позиционируют другие приборы на оставшихся членов группы Вы можете создать палитру позиции 'All Band' с одним прибором интеллектуального света, освещающим каждого члена группы, в котором каждый прибор интеллектуального света ссылается на другую палитру, вместо того, чтобы иметь непосредственно значения параметра. Если в дальшей шем барабанщик перемещается, Вы можете отрегулировать палитру позиции, которая сосредотачивается на нем и изменение коснется не только всех сцен (scene) и световых сцен (cue), запрограммированных с этой палитрой , но также и всего программирования, сделанного палитрой 'All Band'.

По умолчанию, палитры не записываются как палитры ссылки; любые параметры прибора, назначенные при использовании другой палитры записываются как числовые значения. Если Вы хотите сделать запись палитры как палитру ссылки, выберите опцию записи Allow Refs:

1. Назначьте нужные параметры приборов интеллектуального света.
2. Нажмите Record.

3. Внизу правого сенсорного экрана появляется Инструментальная панель Record Options Toolbar. Выберите More, затем нажмите кнопку Allow Refs.
4. Нажмите клавишу выбора типа палитры, например Colour. Откроется Palette Directory.
5. Выберите местоположение палитры нажимая его в окне Palette Directory.

17.6.5 Прямые палитры

Обычно, когда Вы используете палитру для назначения значения параметра для записи в световую сцену (cue) или сцену (scene), вставляется ссылка на палитру, а не числовые значения. Чтобы вставлять числовые значения вместо ссылок, используй те прямые палитры. Световые сцены (cue) и сцены (scene), записанные при использовании прямых палитр, не будут обновляться, если палитра будет позже изменена, потому что они содержат обычные значения параметра, а не ссылки на палитру.

Вы можете использовать палитру как прямую палитру как одноразовое основание при про-граммировании или Вы можете поручить ей всегда дей ствовать как прямая палитра; прямую палитру показывает символ DIR в окне Справочника.

Для временного использования существующей палитры как прямой палитры, при ее запросе в Окне Programmer или редакторе:

- 1 @ Colour 1 : клавиша @ указывает, что палитра должна использоваться в прямом режиме.

Длч создания прямой палитры:

1. Назначьте нужные приборы.
2. Record, More : кнопка More находится на Инструментальной панели Record Options Toolbarвнизу правого экрана.
3. As Direct
4. [Position 2], Enter : выберите местоположение палитры.

Для преобразования существующей палитры к прямой палитре:

1. Open + Colour : откроется соответствующий Справочник палитры (Palette Directory).
2. Установить окно справочника в виде электронной таблицы нажимая кнопку .
3. Выберите ячей ку Is Direct для палитры, которую Вы хотите изменить и нажмите Set, чтобы переключить значение на Yes.

Помните, что преобразование палитры на прямую палитру не будет изменять никакого про-граммирования, сделанного ранее при использовании палитры; световые сцены (cue) и сцены (scene), записанные ранее, будут все еще содержать ссылки на палитру. Эффект будет применем только при последующем программировании.

17.7 Insert (Вставка), Merge (Объединение) и Replace (Замена)

При записи или при копировании палитры, если местоположение палитры уже содержит данные, Вы столкнетесь с опциями записи Insert, Merge и Replace.

Если Вы перемещаете палитру, доступна только опция Insert.

- Insert (Вставка): создает новую палитру адресата. Новая палитра будет назначена на свободное местоположение как раз перед первым выбором, в случае необходимости используя точку в номере.
- Merge (Объединение): включает новую информацию в палитру адресата. Если одни и те же приборы и параметры находятся в обеих палитрах, то новые значения заменят старые.
- Replace (Замена): записывает информацию палитры поверх адресата.

Совет

Если Вы знаете, что собираетесь записывать, копировать или перемещать палитру на уже занятое место, Вы можете осуществлить предварительный выбор опций записи на Инструментальной панели Record Options Toolbar. Она появляется после того как Вы нажимаете клавишу Record, Copy или Move.

Глава 18: Расширенное программирование

18.1 Выбор из того, что на сцене

Вы можете выбрать приборы из тех, что находятся на сцене театра, используя клавишу Live. Приборы, как говорят, находятся на сцене, если их интенсивность не равна нулю. Например:

- Live Enter : выделяет все приборы, которые находятся на сцене театра.

Вы можете применить маску к выбору. Это позволяет Вам выделять все приборы, которые находятся на сцене театра и назначить им специфические значения или палитры. Например:

- Live @ 50 : выбор приборов, которые находятся на сцене с интенсивностью в 50 %.
- Live @ 50 Thru 80 : выбор приборов, которые находятся на сцене с интенсивностью от 50% до 80%.
- Live @ 0 : выбор приборов, которые находятся на сцене с интенсивностью в 0 %.

Использование палитры как маски:

- Live [Blue] : выбор приборов интеллектуального света, которые находятся на сцене театра и имеют установленную ‘синюю’ палитру.

Вы можете использовать клавиши Live и / вместе, чтобы выбрать приборы, которые находятся на сцене и в указанном выборе приборов интеллектуального света:

- Live / 1 Thru 5 выбирает приборы, которые находятся в диапазоне 1 – 5 и которые находятся на сцене театра.
- Live / Group 1 выбор приборов интеллектуального света, которые находятся в Группе 1 и которые находятся на сцене театра.

Помните, что во всех вышеупомянутых примерах, клавиша Live используется только для выбранных приборов интеллектуального света; она дей – ствительно не изменяет значения в Окне Programmer или редакторе.

18.2 Обеспечение значений параметра в окне Programmer

Иногда Вы заканчиваете сценический вид или световую сцену (cue), сцену (scene) или палитру (palette), которую хотите многократно использовать в дальней шем при программировании. Существуют различные пути, с помощью которых Вы можете поместить эти приборы и значения параметров в окно Programmer или редактор.

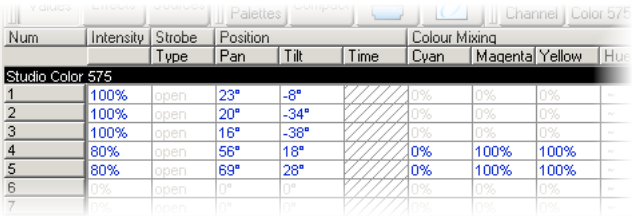
18.2.1 Поглощение (Suck)

Вы можете использовать Suck , чтобы назначить значения параметров приборам интеллектуального света, которые в настоящее время находятся 'на сцене театра'. При этом не назначаются значения по умолчанию, или если они принадлежат приборам интеллектуального света с нулевым значением интенсивности. Это помогает гарантировать, что у Вас нет избыточных значений в световых сценах (cue), которые позже могут вызвать проблемы при блокировании значений , для которых применяется отслеживание параметров (tracking). Кнопка Suck располагается на инструментальной панели Main Toolbar.

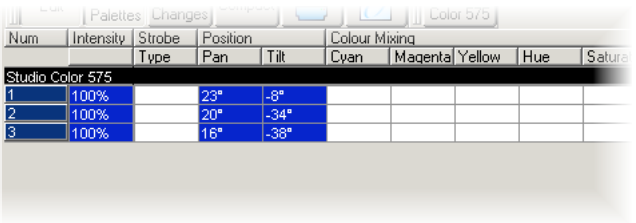
Вы должны выбрать приборы перед использованием команды Suck. Например, если Группа 3 содержит Studio Color 575 с 1 по 3:

- Group 3 Suck : назначает приборы в Группе 3 на их текущие значения на сцене:

Выход



Окно Programmer

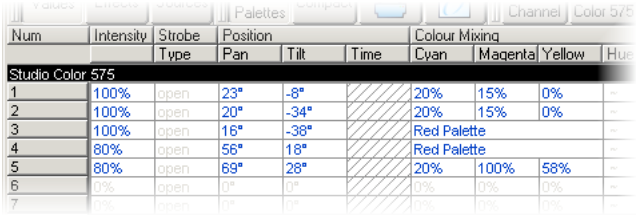


Точно так же Вы можете применить это к палитрам (palette), сценам (scene) и световым сценах (cue), используя клавишу Live для определения приборов

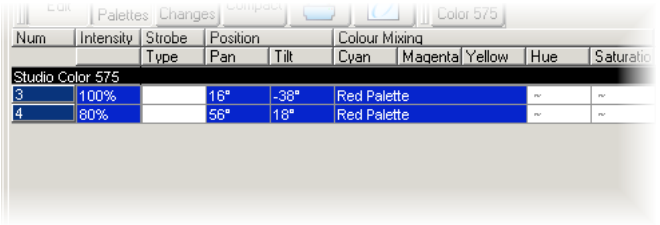
интеллектуального света и значений их параметров, которые находятся на сцене:

- Live [Red Palette], Suck : приборы на сцене назначенные на палитру Red Palette переносятся в окно Programmer:

Выход



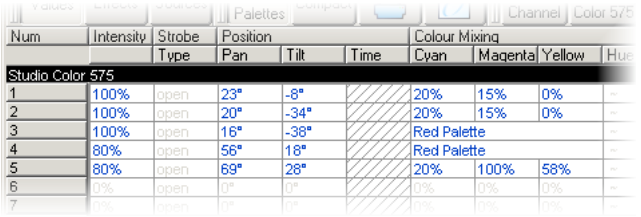
Окно Programmer



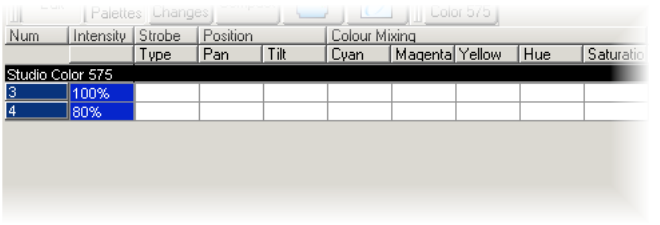
Или Вы можете использовать маску, чтобы перенести специфические значения типа параметров из определенных палитр, находящихся на сцене. Например, чтобы перенести значения интенсивности [Red Palette] в редактор:

- Live [Red Palette], Intensity Suck : значения интенсивности приборов интеллектуального света на сцене, назначенные на Red Palette переносятся в окно Programmer:

Выход



Окно Programmer



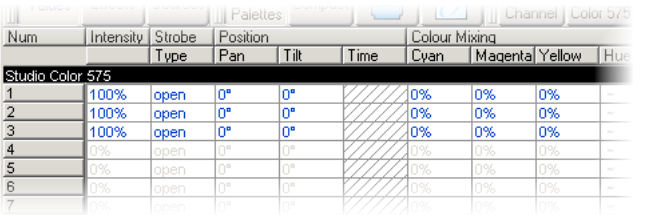
18.2.2 Использование Live и Touch

Совместное использование команд Live и Touch касается всех параметров, принадлежащих приборам, которые имеют ненулевую интенсивность на сцене театра, включая параметры в их значениях по умолчанию. Это подобно использованию , за исключением того, что все значения будут вовлечены в окно Programmer или редактор. включая всех их значения по умолчанию. Кнопка Touch располагается на инструментальной панели. Main Toolbar.

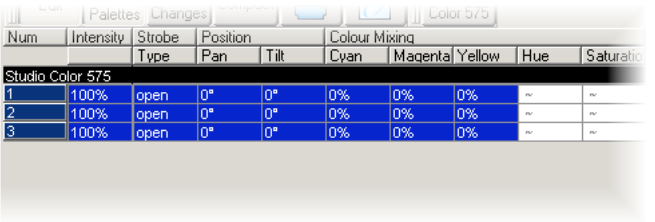
Например, если приборы Studio Color 575 с 1 по 3 имеют выходную интенсивность 100%:

- Live Touch : переносит все параметры приборов Studio Color 575 с 1 по 3 в окно Programmer, не только значения интенсивности (как Suck):

Выход



Окно Programmer

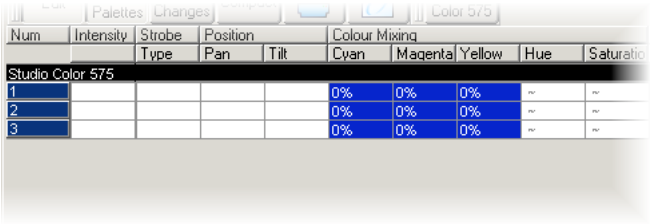


Вы можете выбрать типы параметра для касания:

- Live Colour Touch : будут затронуты только цветовые параметры:

Выход

Окно Programmer



18.2.3 Использование Copy для переноса значений в редактор

Вы можете перенести значения параметра из палитры (palette), сцены (scene) или световой сцены (cue) в редактор, типа окна Programmer используя Copy:

- Cue 1 Copy, Enter : копирует содержание Световой сцены (cue) 1 из текущего выбранного списка световых сцен (cuelist) в текущий редактор.

Вы можете выбрать, какие приборы или типы параметров копируются в окно Programmer. Например:

- Cue 1 Position Copy, Enter : копируются только значения позиции из Световой сцены (cue) 1 в текущий редактор.

18.3 Осветление и затемнение

Нажатие клавиши Highlight (Осветление) временно назначает у всех выбранных приборов интеллектуального света режим 'открытого белого луча', с максимальной интенсивностью и всеми другими параметрами в их значении по умолчанию. Эта функция может быть полезна, когда Вы хотите видеть форму луча прибора неизменным на сцене театра, например, при назначении позиций центра. Выдвиньте на первый план только изменения выходных значений параметра, не в текущей световой сцене или в окне Programmer или редакторе. Осветление имеет наивысший приоритет при определении пультом выходных значений параметра.

Осветление останется активным, пока Вы снова не нажмете клавишу Highlight, Вы можете использовать клавиши Next и Back для осветления каждого включенного прибора в текущем выборе.

Вы можете снять с воспроизведения осветление каждого параметра при наладке его значения в Окне Programmer или редакторе, разрешая Вам изменить параметры, при хранении параметров формы луча прибора, настолько видимого, насколько возможно. Например, предположим, что Вы имеете прибор Studio Spot 575 тонко освещающий часть театральной сцены,

установленными с параметрами темно-синего разорванного гобо, смягченного использованием параметра рассеяния света и с ирисовой диафрагмой , управляющей формой луча. Часть установок, которые освещает Studio Spot, была перемещена и Вы должны перефокусировать приборы при сохранении остального состояния освещения на сцене театра для продолжения репетиции. Для этого используется осветление:

1. Выберите Studio Spot в Окне Programmer.
2. Нажмите клавишу Highlight. Studio Spot сохранит свою позицию на сцене, но интенсивность станет максимальной , цвет белым, откроются гобо и эффект рассеяния света (frost) и ирисовая диафрагма устанавливается на 100%, так, чтобы Вы могли видеть ясную постоянную форму луча на сцене.
3. Отрегулируй те параметры панорамирования (pan) и наклона (tilt), чтобы позиционировать Studio Spot как требуется.
4. Отрегулируй те параметр ирисовой диафрагмы для задания правильного размера формы луча.
5. Нажмите клавишу Highlight снова, чтобы убрать цвет, гобо и параметры рассеяния света подсветки, чтобы они вернулись к оригинальным запрограммированным значениям. Значения для панорамирования (pan), наклона (tilt) и ирисовой диафрагмы сохраняют свои новые значения в окне Programmer.
6. Нажмите Update и OK, чтобы сделать запись изменений в соответствующей световой сцене (cue); см. Автоматическое обновление (p.225).

18.3.1 Пользовательские настройки осветления

По умолчанию, осветление (Highlight) включает на интенсивность на максимум, оставляя цвета и параметры формы луча в их значениях по умолчанию. Однако, Вы можете использовать палитру, чтобы назначить значения осветления для каждого параметра каждого прибора. Это может быть полезным, поскольку значения осветления по умолчанию для некоторых параметров могут быть не теми, которыми вам нужно; например, Вы можете захотеть, чтобы используемые настрой ки увеличения (zoom), фокуса и ирисовой диафрагмы не изменялись осветлением так, чтобы Вы могли видеть запрограммированный размер формы луча и качество края.

Для назначения существующей ранее палитры как палитры осветления, щелкните правой кнопкой мыши на справочнике палитр и выберите ее как палитру освещения (Highlight palette). Палитра осветления обозначается знаком в окне справочника палитры.

Совет

Вы можете использовать маскИрование при создании палитры осветления, чтобы гарантировать, что включаются все типы обязательного параметра; см. Запись со специфической маской (p.214).

18.3.2 Затемнение (lowlight)

По умолчанию, параметры не выбранных приборов интеллектуального света при использовании осветления остаются с текущими выходными значениями. Вы можете настроить выходные значения этих параметров в течение осветления путем создания палитры затемнения (Lowlight palette). Например, Вы можете создать палитру затемнения, которая устанавливает интенсивность всех приборов интеллектуального света на 30%, давая выдвинутому на первый план прибору интеллектуального света бОльший контраст.

Помните, что затемнение затрагивает только значения параметров невыбранных приборов интеллектуального света в текущем редакторе. Значения параметров, являющиеся выходными при воспроизведении не будут затронуты.

Для назначения существующей ранее палитры как палитры затемнения, щелкните правой кнопкой мыши на палитре в справочнике палитр выберите ее как палитру затемнения. Палитра затемнения отмечается значком LO в окне справочника палитры.

Совет

Вы можете использовать маскИрование, при создании палитры затемнения, чтобы гарантировать, что включены все типы обязательного параметра; см. Запись со специфической маской (p.214).

18.4 Автоматическое обновление

Когда Вы программируете сложное шоу, вид на театральную сцену может быть создан с помощью списка световых сцен (cuelist) и сцен (scene) на нескольких мастерах. Вы можете изменить вид при назначении значений параметра прибора в Окне Programmer, но трудно догадаться, какая световая сцена или сцена вносят какой вклад в общее освещение театральной сцены. Особенность автоматического обновления (Auto Update) Wholehog OS автоматически предлагает, чтобы соответствующие световые сцены (cue), палитры и сцены (scene) объединяли изменения, разрешая Вам выбрать, как выполняется обновление.

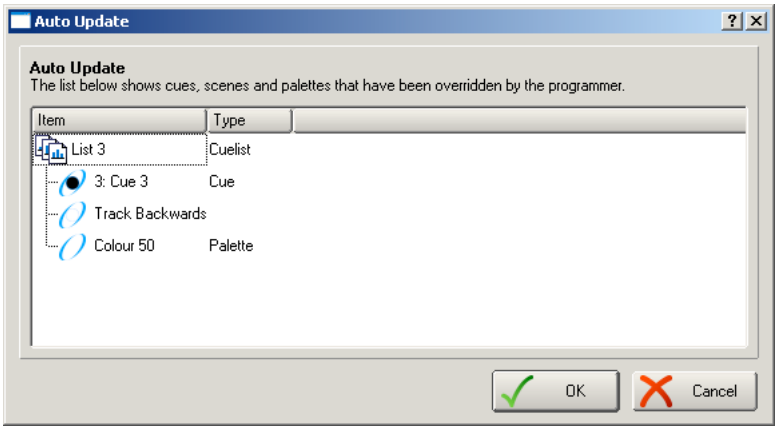


Рисунок 18.1. Окно Auto Update

Когда Вы закончили редактирование в Окне Programmer Programmer, Вы можете объединить значения параметров в текущую выполняющуюся световую сцену (cue), палитру (palette) и сцену (scene) при нажатии клавиши Update. Открывается окно Auto Update , показывая, какие списки световых сцен, световые сцены, палитры и сцены вносят свой вклад в вид на сцене театра так, чтобы Вы могли выбрать нужные из них для обновления.

Для списка световых сцен Вы имеете несколько возможностей :

- Или обновлять текущую световую сцену (cue) в списке сцен (cuelist), или сделать обратное отслеживание параметров (backward tracking) программирования так, чтобы новые значения объединились в последнюю световую сцену (cue) со статическими значениями для этого параметра; см. Обратное отслеживание значений параметров при записи (p.240).
- Если Вы имеете существующее программирование, которое обращается к палитре, Вы можете захотеть обновить палитру вместо добавления значения нового параметра в световую сцену. В этом случае сначала будут выполнены эти обновления, после этого что-нибудь в Окне Programmer будет использоваться для обновления выбранных световых сцен или обратного отслеживание параметров (tracking).

Для сцен (scene) существует опция для объединения программирования в сцену (scene) или в палитру (palette), которые упоминаются в той сцене.

Как только Вы выбрали ваши опции, нажмите OK, чтобы выполнить обновление. Помните, что значения параметра остаются в Окне Programmer.

Совет

Если на сцене нет никакого воспроизведения, когда Вы нажимаете Update, то окно Auto Update не будет появляться и нажатие клавиши Update игнорируется.

Когда Вы нажимаете клавишу Update, появляется инструментальная панель Update Toolbar; см. Рисунок 18.2, «Инструментальная панель Update Toolbar». This allows you to select which типы параметров are updated, whether changes should track forwards, and whether references should be allowed when updating palettes. See Запись со специфической маской (p.214), Блокировка значений при прямом отслеживании параметров (p.241) и Палитры ссылок (p.216).

Рисунок 18.2. Инструментальная панель Update Toolbar

18.5 Осторожное редактирование

Часто полезно осторожно сделать изменения значений параметров или, вообще, отказаться от них на сцене театра, например, в течение репетиции или работы. Для этого используй те функции Wholehog OS Fade Changes (Изменение регулировки каналов) и Blind (Режим работы «вслепую»).

18.5.1 Изменение регулировки каналов

Если Вы выберете кнопку Fade Changes в окне редактора, то любые изменения, которые Вы делаете, появлются на сцене с текущими параметрами настрой ки времени для измененных параметров. Например, если Вы имеете значения интенсивности в Окне Programmer со временем регулировки каналов, равным 10 секундам, Вы выделяете все приборы и нажимаете @ 0 Enter, все приборы постепенно изменяют свою интенсивность до нуля в течение 10 секунд. Это полезно для того, чтобы делать изменения на лету в течение работы.

Параметры, которые не имеют значений регулировки времени в Окне Programmer, будут иметь значение регулировки каналов по умолчанию. Эти значения Вы можете назначить в области Default Timing окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Default Timing

Нажмите кнопку Fade Changes снова, чтобы вернуться к имеющимся значениям параметра немедленно появляющихся на выходе.

Чтобы рассматривать и назначать значения времени для параметров, см. Настрой ка времени индивидуальных параметров (p.254).

18.5.2 Режим работы 'вслепую' (blind mode)

'Слепой ' режим позволяет Вам продолжить программирование и редактирование световых сцен (cue), групп (group), палитр (palette) и сцен (scene) не изменяя значений параметров приборов, установленных на сцене театра.

Клавиша Blind располагается выше трекбола; при работе в «слепом» режиме, освещается калвиша Blind.

Помните, что когда Вы выключаете 'слепой ' режим все значения параметров, которые Вы изменили в Окне Programmer или редакторе, немедленно появляются на сцене театра.

Чтобы изящно вый ти из 'слепого' режима, удерживай те клавишу Pig при нажатии Blind; параметры параметры постепенно изменятся на новые значения со временем регулирования каналов, назначенного Вами или установленного по умолчанию. В качестве альтернативы, выберите Fade Changes в редакторе, который Вы используете для включения и выключения 'слепого' режима.

Совет

Использование комбинации клавиш Pig + Blind на Wholehog OS квивалентно использованию клавиши Try Cue на Wholehog II.

Использование слепого режима при редактировании

При редактировании световой сцены (cue) или сцены (scene), которая находится в настоящее время на сцене театра, нажатие кнопки Edit в окне редактора, автоматически выберет режим Blind по умолчанию. Вы можете перекрыть состояние по умолчанию двумя другими опциями Blind Mode:

- Through (Через): Клавиша Blind будет вспыхивать. Нажмите ее один раз для переключения между сделанными изменениями и первоначальными значениями приборов, расположенных на сцене театра.
- Asserted (Назначенный): Любые результаты редактирования немедленно отображаются на приборах театральной сцены.

Для изменения состояния по умолчанию слепого режима:

1. Setup → Preferences → Programming
2. Выберите необходимое состояние из выпадающего меню и нажмите OK.

18.6 Парковка (parking)

Иногда полезно заблокировать определенные значения параметров приборов независимо от программирования, воспроизведения и главного мастера. Например, Вы могли бы захотеть заблокировать специфические диммеры на определенном уровне как рабочий свет, или указать прибор интеллектуального света, которые обеспечивают свет для обслуживания, пока проходит

репетиция или программирование. Парковка также полезна для того, чтобы иметь дело со сбоем прибора, блокируя его панорамирование (pan) и наклон (tilt) так, чтобы он не шумел во время перемещения в течение шоу.

Парковка удерживает параметры прибора на сцене театра, но все еще позволяет Вам редактировать данные в Окне Programmer или других редакторах.

Для парковки значений параметра прибора:

1. Fixture 1 @ 50 : Выберите прибор(ы) интеллектуального света и назначьте параметр(ы), которые Вы желаете заблокировать.
2. More → Park : выберите Park из опций More инструментальной панели Main Toolbar.

Для отмены блокировки прибора, выберите приборы, установите любые значения для заблокированных параметров и удерживай те клавишу Pig при нажатой клавише Park.

Команды блокирования и разблокирования примут маску параметра в командной строке, например:

- Position Park : парковка только позиционирует параметры выбранных приборов интеллектуального света.

18.6.1 Просмотр и редактирование парковочных параметров

Вы можете просмотреть параметры каких приборов были запаркованы в окне Fixture и окне Output, Вы можете смотреть и редактировать параметры парковки в окне Parked Output.

Окно Fixture

Для просмотра, какие приборы имеют запаркованные параметры в окне Fixture:

- Open + Fixture : открывается окно Fixture; см. Рисунок 18.3, «Колонка Parked окна Fixture».

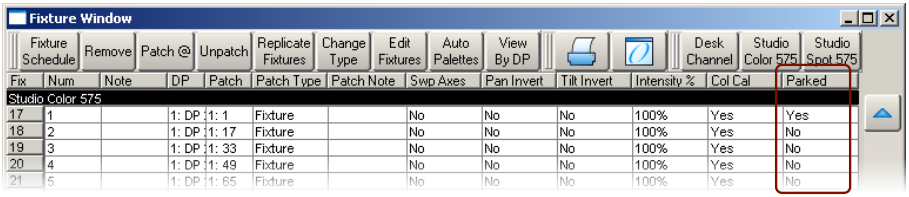
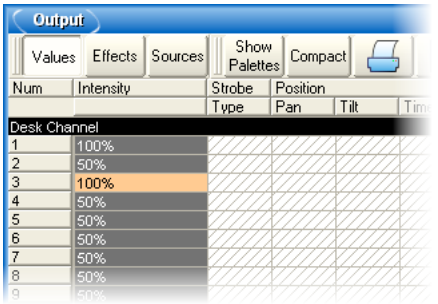
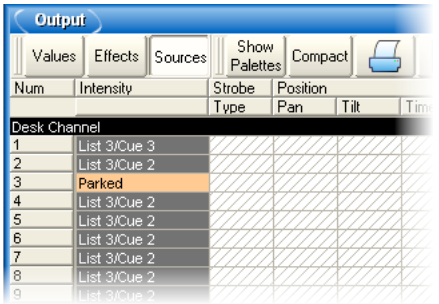


Рисунок 18.3. Колонка Parked окна Fixture

Окно Output

Значения парковочных параметров отображаются в окне Output оранжевым текстом синим текстом. Когда выбран просмотр выходного окна Source, отображается слово 'Parked'





Окно Parked Output

Вы можете рассмотреть и изменить парковочные параметры настрой ки приборов интеллектуального света в окне Parked Output; см. Рисунок 18.4, «Окно Parked Output». Для открытия окна Parked Output:

- Open + Parked : кнопка Parked находится на инструментальной панели, которая появляется, когда Вы нажимаете клавишу Open.

В пределах этого окна Вы можете редактировать значения параметра таким же образом как и в любом редакторе. Вы можете вывести из строя приборы или значения параметра, чтобы остановить их парковку или чтобы добавить или изменить значения параметра, чтобы запарковать их.

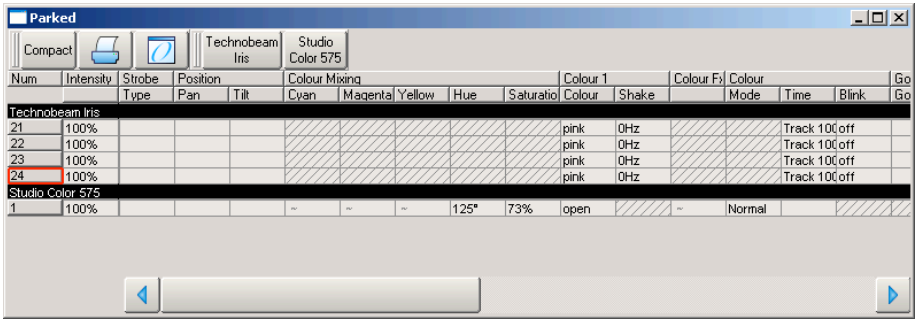


Рисунок 18.4. Окно Parked Output

Глава 19: Работа со световыми сценами (cue)

Каждой световой сцене (cue), созданной на Wholehog OS рисваивается номер и она назначается в список световых сцен (cuelist). Номер световой сцены (cue) является определенным для определенного списка световых сцен, но не для всего пульта, таким образом может быть Световая сцена 1 для Cuelists 1, 2 и 3. Для получения большей информации о списках световых сцен, см. Работа со списками световых сцен (cuelist) (p.267).

Вы можете обратиться к световой сцене в ее списке световых сцен или Мастеру, на котором она находится в настоящее время:

- List 1 Cue 2 : обращение к Световой сцене (cue) 2 (Cue 2) из списка команд 1 (Cuelist 1).
- В качестве альтернативы, Вы можете использовать клавишу / : List 1 / 2
- Cue 1 / 2 : обращение к Световой сцене (cue) 2 на Мастере 1.
- Cue 1 : если Вы не определяете список световых сцен или Мастера, принимается Мастер, выбранный в настоящее время.

19.1 Запись световой сцены

Для записи вида, созданного в Окне Programmer или редакторе как световой сцены в пределах списка световых сцен (cuelist), Вы должны определить нужный список световых сцен и номер сцены в этом списке. Если указанный список световых сцен не существует, то Wholehog OS создает ее автоматически.

Например, чтобы сделать запись Световой сцены (cue) 4 в Cuelist 2:

- Record List 2 Cue 4 Enter

19.1.1 Запись в список световых сцен или на Мастер

При записи световой сцены (cue) Вы можете выбрать Мастер, а не список световых сцен (cuelist). Это запишет световую сцену в список световых сцен, который в настоящее время назначен на данный Мастер, или создаст новый список световых сцен, если такового не существует. Например:

1. Нажмите клавишу Choose, расположенную выше Мастера с номером 10. Клавиша Choose осветится, показывая, что Мастер 10 является выбранным Мастером.

2. Record 1 Enter : запись световой сцены (cue) 1 в список световых сцен (cuelist), прикрепленный к Мастеру 10, создавая его в случае необходимости.

Для записи большего количества световых сцен (cue):

- Record 1 . 5 Enter : вставляет новую световую сцену (cue) с номером 1.5 в список световых сцен (cuelist) на выбранном Мастере.
- Record Enter : добавляет световую сцену (cue) в конце списка команд (cuelist), на выбранном Мастере.
- Record Choose : добавляет световую сцену в конец списка сцен на выбранном Мастере. Это позволяет текущему Мастеру оставаться выбранным при записи световых сцен на другие Мастера.

19.1.2 Содержимое окна Programmer после записи световой сцены

огда Вы делаете запись световой сцены (cue), значения остаются в Окне Programmer, , но изменяют цвет фона с синего на серый . Это указывает, что значения параметра в Programmer больше не затронуты, , и также доступны для того, чтобы делать запись в другого списка световых сцен (а не в тот же самый). Вы можете хранить значения в Окне Programmer , чтобы использовать их как базу для следующей световой сцены (cue) в том же самом списке, но из-за отслеживания параметров (tracking), будут записаны только измененные значения. Для краткого обзора отслеживание параметров (tracking), см. Отслеживание параметров (tracking) (p.9).

19.1.3 Insert (Вставить), Merge (Объединить) и Replace (Заменить)

При записи, корпировании или перемещии световой сцены (cue), если конечное местоположение уже существует, Вам будет необходимо выбрать одну из трех опций : Вставить (Insert), Объединить (Merge) и Заменить (Replace).

- Insert (Вставка): создает новую световую сцену в месте назначения. Новая сцена будет назначена на свободное место ниже последней существующей световой сцены, используя номер с точкой в случае необходимости.
- Merge (Объединение): Включает новую информацию в существующую световую сцену (cue). Если в обеих командах присутствуют одни и те же приборы с одинаковыми параметрами, то приоритет будут иметь новые объединяемые значения.
- Replace (Замена): Записывает информацию поверх существующей световой сцены (cue).

Если Вы копируете световую сцену (cue), доступны все три опции. Если Вы перемещаете световую сцену (cue), доступна только опция Insert.

Совет

Если Вы знаете, что Вы собираетесь делать запись, копировать или перемещать световую сцену (cue) в существующее место назначения, Вы можете предварительно выбрать Вставку, Объединение или Замену в инструментальной панели Record Options Toolbar. Она появляется после того, как Вы нажимаете кнопки Record, Copy или Move.

19.1.4 Нумерация световых сцен

Если Вы не учитываете номер световой сцены (cue) при ее записи, то Wholehog OS даст световой сцене (cue) следующий номер в списке. Если Вы определяете номер световой сцены, Вы можете использовать номера с пятью цифрами перед запятой и четырьмя цифрами после запятой ; например: 11111.1111. Это может быть полезным при вставке световой сцены (cue) между уже записанными ранее сценами.

Позднее, Вы можете перенумеровать полный список световых сцен; см. Перенумерация световых сцен в пределах списка световых сцен (p.236).

19.1.5 Именование световых сцен (cue)

Вы можете дать световой сцене (cue) имя, которое будет показано в окне Cuelist и в строке воспроизведения (Playback Bar):

1. Open + Choose : открывает окно Cuelist выбранного Мастера.
2. Выберит ячей ку Name световой сцены (cue).
3. Set [имя] Enter : напечатай те имя.

Совет

Чтобы назвать световую сцену (cue) сразу после ее записи, нажмите клавишу Set. Это откроет окно Quickname. Введите имя световой сцены и выберите OK.

19.2 Опции записи

19.2.1 Запись только выбранных световых приборов

Обычно запись световой сцены (cue) делает полную запись содержимого Окна Programmer или редактора, но Вы можете захотеть делать запись только выбранных в настоящее время приборов интеллектуального света. Например:

1. Выберите приборы которые Вы хотите записать.
2. Record, More : кнопка More находится на Инструментальной панели Record Options Toolbar внизу правого экрана.
3. Selected : нажмите Selected на инструментальной панели Record Options Toolbar.
4. Choose : записываются выбранные приборы как новая световая сцена в списке команд на выбранном Мастере.

19.2.2 Удаление приборов интеллектуального света и значений параметров из световых сцен (cue)

Вы можете очистить содержимое Окна Programmer или редактора от предварительно записанной световой сцены (cue). Например, Вы, возможно, сделали изменения в световой сцене (cue), и хотите, чтобы изменения распространились на последующие световые сцены (см. Отслеживание параметров (tracking) (p.9) для объяснения отслеживания параметров). Для удаления значений параметра:

1. Убедитесь, что параметры, которые Вы хотите удалить, находятся в Окне Programmer. Значения параметров не имеют значение, важно только то, что параметры имеют значения.
2. Record, Remove : кнопка Remove находится на инструментальной панели Record Options Toolbar внизу правого экрана.
3. Cue 5, Enter : удаляет выбранные значения параметра из Световой сцены 5.

Для удаления целого прибора убедитесь, что выбраны все его параметры. Вы можете сделать это при выборе прибора и нажатии кнопки Touch на инструментальной панели Main Toolbar.

19.3 Удаление световых сцен (cue)

Для удаления световой сцены (cue):

1. Cue 1 Delete : удаляет световую сцену (cue) 1 в списке сцен 1 (cuelist 1).
2. Щелкните OK, чтобы подтвердить удаление.

Или:

1. List 1 Cue 1 Delete : удаляет световую сцену (cue) 1 в списке сцен 1 (cuelist 1).

2. Щелкните OK, чтобы подтвердить удаление.

Совет

Если Вы предпочитаете не подтверждать действие удаления, выберите Don't Ask Me Again в окне подтверждения. Вы можете вновь сделать доступным режим подтверждения введя команду Setup → Preferences → Programming и выберите Confirm before deleting directory items.

Вы можете удалить диапазон световых сцен (cue):

1. List 1 Cue 1 Thru 4 Delete : удаляет Световой сцены с 1 по 4 в списке сцен 1.
2. Щелкните OK, чтобы подтвердить удаление.

Совет

Для удаления 'только световой сцены'(cue) так, чтобы изменения, вызванные удалением световой сцены не были распространены на более поздние световые сцены, см. Блокировка изменений при прямом отслеживании параметров при удалении световой сцены (p.242).

19.4 Копирование и перемещение световых сцен

Совет

Копирование или перемещение световых сцен (cue) затрагивает только статические значения; световая сцена, которую Вы желаете скопировать/переместить, может также содержать значения, полученные в результате отслеживания параметров, которые и создают текущее сценическое состояние. Если Вы желаете скопировать этот вид, а не только сделать изменения в текущей световой сцене (cue), используйте Copy и Move вместе с State; см. Использование состояния, p.244.

19.4.1 Копирование световых сцен

Для создания копии световой сцены (cue) в пределах того же самого списка световых сцен:

1. Убедитесь, что список сцен (cuelist), с которым Вы хотите работать, находится на выбранном Мастере.
2. Cue 1 Copy Cue 2 Enter : копирует содержимое Световой сцены (cue) 1 в Световую сцену 2.

Скопировать в список световых сцен, кроме выбранной , или скопировать между списками сцен определяется в списке сцен клавишей List. Например:

- List 1 Cue 1 Copy List 2 Cue 2 Enter : копирует содержимое Световой сцены 1 из списка световых сцен 1 в световую сцену 2 списка световых сцен 2.

Для копирования диапазона световых сцен (cue):

- List 1 Cue 1 Thru 4 Copy List 2 Cue 2 Enter : копирует содержимое световых сцен (cue) с 1 по 4 из списка сцен 1 в список световых сцен Cuelist 2, начиная с Световой сцены 2.

Если световые сцены уже существуют в месте назначения, то Вас будут просить выбрать опцию: Insert (Вставить), Merge (Объединить) и Replace (Заменить) (p.232).

19.4.2 Перемещение световых сцен

Для перемещения световой сцены (cue) в новое местоположение:

- Cue 1 Move Cue 2 Enter : перемещение световой сцены (cue) 1 в Световую сцену 2, фактически удаляя Световую сцену 1.

Точно так же перемещение между списками световых сцен:

- List 1 Cue 1 Move List 2 Cue 2 Enter : перемещение световой сцены 1 из списка световых сцен 1 в световую сцену 2 из списка сцен 2, фактически удаляя Световую сцену 1 из списка сцен 1.

Для перемещения диапазона световых сцен (cue):

- List 1 Cue 1 Thru 4 Move List 2 Cue 2 Enter : перемещение световых сцен с 1 по 4 из списка световых сцен 1 в список световых сцен 2, начиная со световой сцены 2.

Если световые сцены уже существуют в месте назначения, то Вас будут просить выбрать опцию: Insert (Вставить), Merge (Объединить) и Replace (Заменить) (p.232).

19.5 Перенумерация световых сцен в пределах списка световых сцен

Если ваш список световых сцен имеет множество световых сцен (cue) с точками в именах (1.2, 1.5, 2.5, и т. д.) или если часть световых сцен была удалена, Вы можете перенумеровать световые сцены (cue) так, чтобы все они имени номера из целых чисел. Вы можете перенумеровать список све-

товых сцен с помощью кнопки Renumber; нажмите More на инструментальной панели Main Toolbar:

- Renumber, Choose : перенумерация световых сцен в списке световых сцен (cuelist) на выбранном Мастере, начиная с 1 и с шагом 1.
- List 1 Cue 3 Thru Renumber, Enter : перенумерация всех световых сцен (cue), начиная со сцены 3 в списке световых сцен 1, начиная со сцены 3 с шагом 1.
- List 1 Cue 3 Thru 10 Renumber, Enter : перенумерация световых сцен (cue) с 3 по 10 в списке сцен Cuelist 1, начиная со сцены 3 и заканчивая сценой 10, с другими номерами световых сцен (cue) равномерно расположенными между ними.

В качестве альтернативы, Вы можете определить диапазон новых номеров, которые будут заданы:

- List 1 Cue 3 Renumber 5, Enter : перенумерация световой сцены 3 в сцену 5 в списке cuelist 1.
- List 1 Cue 3 Thru 10 Renumber 20, Enter : перенумерация световых сцен (cue) с 3 по 10 в списке cuelist 1 с новыми номерами, начинающимися с 20. Остальная часть новых номеров будет иметь тот же самый порядок и располагаться как прежде.
- List 1 Cue 3 Thru 10 Renumber 20 Thru 30, Enter : перенумерация световых сцен (cue) с 3 по 10 в списке cuelist 1, начиная с 20, заканчивая 30, с другими номерами световых сцен (cue), расположенных равномерно между ними.

Помните, что изменение нумерации не перемещает световой сцены (cue) в пределах списка световых сцен; если Вы будете пробовать перенумеровать световую сцену 5 как световую сцену 3, то Вы получите сообщение об ошибке. Для этого Вы должны использовать Move; см. Копирование и перемещение световых сцен (p.235).

Важно

Использование Renumber затронет колонку номеров и числовые записи в колонке Name. Кроме того, перенумерация не будет перезаписывать макросы или связи, которые относятся к перенумерованным световым сценам; Вы должны будете обновить их вручную.

19.6 Редактирование содержимого световой сцены

Вы можете редактировать содержимое световой сцены (cue) в окне редактора: см. Рисунок 19.1, «Окно Cue Editor». Чтобы открыть текущую световую сцену (cue) выбранного Мастера:

- Cue, Open

Или:

- Cue, Cue

Чтобы открыть определенную световую сцену (cue) в определенном списке световых сцен, например Световую сцену 2 из списка Cuelist 1:

1. Open + List : открывается окно Cuelist Directory.
2. Open + [Cuelist 1] : открывается окно Cuelist для Cuelist 1.
3. Open + [Cue 2] : открывается редактор световых сцен (Cue Editor) для Cue 2.

В качестве альтернативы, при использовании командной строки:

- List 1 Cue 2 Open

Вы можете также предварительно просмотреть световую сцену (cue), используя View Cue в окне Cuelist; однако, Вы будете должны нажать кнопку Edit в окне Cue Editor, чтобы выбрать его в качестве текущего редактора, чтобы сделать любые изменения.

Если редактируемая световая сцена будет на сцене, то выбор Edit задействует 'слепой ' режим (blind mode) до обновления изменений , или с Edit снимается выделение, см. Режим работы 'вслепую' (blind mode) (p.227). Вы можете оставить другой режим нажимая клавишу Blind.

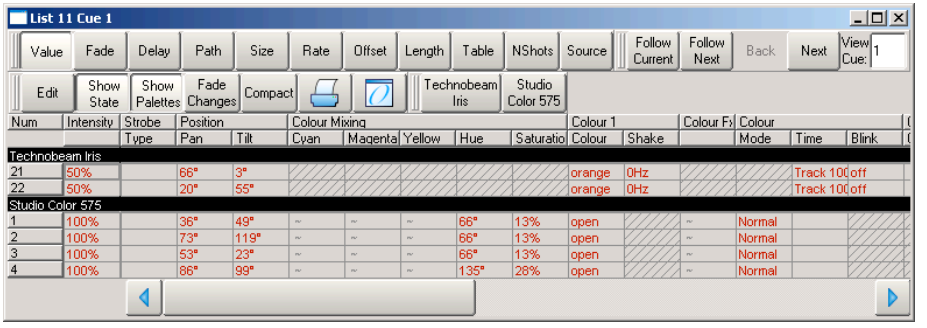


Рисунок 19.1. Окно Cue Editor

В пределах редактора, Вы можете назначить параметры прибора и настрой ки времени таким же образом, как и в Окне Programmer. См. Выбор приборов интеллектуального света, изменение параметров (p.169). Как только Вы сделали изменения убедитесь, что нажали клавишу Update для их сохранения. Редактор Световых сцен (Cue Editor) тогда автоматически закроется.

19.6.1 Просмотр различных световых сцен (cue) в редакторе

В дополнение к обычным функциям, доступным во всех редакторах, описанных в Работа с редакторами (p.123), окно Cue Editor имеет средства управления, которые позволяют Вам выбирать, какая световая сцена отображается:

- Next (Вперед) и Back (Назад): Кнопки Next и Back позволят Вам легко перемещаться по командам выхзова программ в списке команд, чтобы рассмотреть или отредактировать их.
- View Cue (Просмотр световой сцены): Вы можете перей ти к другой световой сцене (cue), печатая ее номер в поле View Cue и нажимая клавишу Enter.
- Follow Current (Отслеживать текущую): Если Вы выберете кнопку Follow Current, то окно Cue Editor удет всегда показывать текущую световую сцену (cue), которая воспроизводится. Если Вы используете Next, Back или View Cue, чтобы просмотреть другую световую сцену (cue), или если Вы редактируете текущую световую сцену (cue), то фукнция Follow Current является недоступной .
- Follow Next (Отслеживать следующую): Это походе на Foolow Current, за исключением того, что показывается следующая световая сцена, а не текущая. Когда проигрывается последняя световая сцена, показывается первая сцена в списке сцен.

Совет

Так же как и кнопки в окне Cue Editor, Вы можете также перемещаться по световым сценам (cue), используя клавиши Next и Back при удерживании клавиши Cue.

19.7 Работа с отслеживанием параметров

Wholehog OS является пультом, поддерживающим режим отслеживание параметров (tracking), который дает немного очень мощных дополнительных возможностей . Отслеживание параметров (tracking) может добавить сложностей в работе, но Wholehog OS имеет несколько функций , которые делают работу с отслеживание параметров (tracking) значительно проще.

Для детального обсуждения отслеживание параметров (tracking), см.Отслеживание параметров (tracking) (p.9).

19.7.1 Обратное отслеживание значений параметров при записи

Вы можете использовать особенность Track Backwards (обратное отслеживание параметров) когда записываете световую сцену (cue), чтобы назначить значения параметров на последнюю существующую световую сцену, а не на записанную. Например, предположим, что Вы имеете ряд световых сцен со значениями интенсивности для трех приборов интеллектуального света:

Fixture:	1	2	3
Cue 1	50	50	50
Cue 2	60	60	
Cue 3	70		

Если Вы назначаете интенсивность всех трех приборов интеллектуального света на 100% и записываете с объединением в Световую сцену 3 (см. Insert (Вставить), Merge (Объединить) и Replace (Заменить) (p.232) для того, чтобы делать запись со объединением), Вы получили бы следующие значения:

Fixture:	1	2	3
Cue 1	50	50	50
Cue 2	60	60	
Cue 3	100	100	100

Однако, если бы Вы сделали ту же самую вещь с использованием Track Backwards, то результьат был бы таким:

Fixture:	1	2	3
Cue 1	50	50	100
Cue 2	60	100	
Cue 3	100		

Значение 100% было бы применено к последней световой сцене (cue), в которой параметр интенсивности имеет какие-либо значения.

Если параметры Вашего обратного отслеживание параметров не имеют значений с начала списка световых сцен, значение добавляется к первой световой сцене в списке световых сцен.

Чтобы сделать запись световой сцены (cue) с опцией Track Backwards, выберите кнопку Backwards на Инструментальной панели Record Options Toolbar, которая появляется после того, как Вы нажимаете клавишу Record:

1. Fixture 1 Thru 3 @ 100 Enter.
2. Record Cue 3

3. Выберите Track Backwards на инструментальной панели Record Options Toolbar.
4. Enter

Совет

Вы можете также использовать опцию Track Backwards при обновлении световой сцены (cue), используя Автоматическое обновление Auto Update; см. Автоматическое обновление (p.225).

19.7.2 Блокировка значений при прямом отслеживании параметров

Когда Вы вставляете новую световую сцену (cue) в список световых сцен или производите объединение изменений в существующей световой сцене (cue), эффект прямого отслеживание параметров изменяет значения параметров в более поздних световых сценах в спсике световых сцен. Например, ваш список сцен (cuelist) содержит световые сцены cue 1 – 4, и Световая сцена 1 имеет значение прибора 1 – 30% так, чтобы это значение имело прямое отслеживание параметров через последующие световые сцены (cue):

Fixture:	1	2	3
Cue 1	30	50	100
Cue 2		100	60
Cue 3			50
Cue 4		40	

Теперь Вы вставляете Световую сцену 2.5 со значением Прибора 1 равным 100%. Поскольку световые сцены 3 и 4 не изменяют интенсивность Прибора 1, она останется в 100% значении для остальной части списка световых сцен:

Fixture:	1	2	3
Cue 1	30	50	100
Cue 2		100	60
Cue 2.5	100		
Cue 3			50
Cue 4		40	

Вы можете захотеть сделать запись новой световой сцены (cue) так, чтобы значения параметров в новой световой сцене (cue) возвратились к их первоначальному значению в следующей световой сцене так, чтобы вставленная световая сцена не изменила первоначальные виды из-за отслеживания параметров:

Fixture:	1	2	3
Cue 1	30	50	100
Cue 2		100	60
Cue 2.5	100		
Cue 3	30		50
Cue 4		40	

Пульт Wholehog OS позволяет Вам делать запись световой сцены (cue) между другими световыми сценами, не разрушая существующих значений из-за отслеживания параметров. Чтобы сделать это, сделай те запись вставленной световой сцены с отменой прямого отслеживания параметров при снятии выделения с кнопки Forward на Инструментальной панели Record Options Toolbar, которая появляется после нажатия клавиши Record. Например:

1. Нажмите клавишу Record.
2. Снимите выделение Forward на Инструментальной панелиRecord Options Toolbar.
3. Cue 2.5 Enter : вставка Световой сцены 2.5 в список световых сцен на выбранном Мастере.

Это иногда называется запись 'только световой сцены', поскольку изменения затрагивают только записываемую световую сцену и не прослеживают ее значения в последующих световых сценах. Помните, что Вы можете выключить прямое отслеживание параметров только когда вставляете новую световую сцену в список световых сцен или когда производите объединение значений в световой сцене, но не когда добавляете новые сцены в конец списка сцен.

Важно

При записи или объединении в режиме 'cue only' (только световая сцена), любые значения параметров, предварительно не существовавших в списке световых сцен (отмечены индикатором 'Off') будут помещены в следующую световую сцену для этих параметров. Эта индикация "Off" вернет значение параметра назад, к его предыдущему состоянию (как будто бы оно не было запрограммировано в списке).

19.7.3 Блокировка изменений при прямом отслеживании параметров при удалении световой сцены

Когда Вы удаляете световую сцену (cue), это может иметь неожиданные последствия для более поздних световых сцен в списке сцен, если удаленная световая сцена содержала значения параметра, которые подвергались прямому отслеживанию параметров, чтобы внести свой вклад в состояние более поздних световых сцен. Например, Вы имеете следующие световые сцены (cue):

Fixture:	1	2	3
Cue 1	30	50	100
Cue 2	100	80	60
Cue 3			50
Cue 4		40	

Если Вы теперь удалите Световую сцену 2, то Прибор интеллектуального света 1 получит от Световой сцены 1 через Световые сцены 3 и 4 значения в 30%, вместо того, чтобы иметь ожидаемые 100% для Световых сцен 3 и 4:

Fixture:	1	2	3
Cue 1	30	50	100
Cue 3			50
Cue 4		40	

Вы можете предотвратить этот случай при удалении световой сцены (cue) с помощью режима 'только световая сцена', которая добавляет любые значения, предварительно распространяемые через удаленные световой сцены в следующую световую сцену:

Fixture:	1	2	3
Cue 1	30	50	100
Cue 3	100	80	50
Cue 4		40	

Для удаления световой сцены (cue), не используя прямой отслеживание параметров (tracking):

1. List 1 Cue 3 : выберите световую сцену (cue), которая будет удалена.
2. Нажмите и удерживай те клавишу Delete. Появляется Инструментальная панель Record Options Toolbar.
3. Снимите выделение Forward на инструментальной панели Record Options Toolbar.
4. Отпустите клавишу Delete.

19.7.4 Блокирующие световые сцены (blocking cue)

Блокирующие световые сцены предотвращают изменения, сделанные ранее в списке сцен при отслеживание параметров к последующим световым сценам в списке сцен. См. Отслеживание параметров (tracking) сквозь изменения (p.10).

Использование состояния

Вы можете создать блокирующие световые сцены, используя кнопку State (Состояние) на Инструментальной панели Record Options Toolbar. Например, предположим, что Вы имеете следующие световой сцены (cue):

Fixture:	1	2	3
Cue 1	30	50	100
Cue 2		100	60
Cue 3			50
Cue 4		40	

Для превращения Световой сцены (cue) 4 в блокирующую, Вы копируете ее саму в себя ‘с состоянием’:

1. Cue 4 Copy State Cue 4 Enter : кнопка State находится на Инструментальной панели Record Options Toolbar, которая появляется при нажатии Copy.
2. Выберите Replace.

Теперь значения таковы:

Fixture:	1	2	3
Cue 1	30	50	100
Cue 2		100	60
Cue 3			50
Cue 4	30	40	50

Из-за отслеживания параметров, когда Вы копируете световую сцену (cue) в другое местоположение, Вы копируете только статические значения, таким образом Вы не создаете новую световую сцену (cue), что фактически представляет сценический вид, который Вы получили бы при запуске первоначальной световой сцены.

Для копирования с статических и отслеженных значений , Вы можете использовать Copy и State:

- List 1 Cue 5 Copy State List 2 Cue 1 Enter : создает новую световую сцену (cue) в списке Cuelist 2, который является состоянием Световой сцены 5 в списке Cuelist 1.

19.7.5 Разблокирование

Разблокирование удаляет избыточные статические значения параметров. Значение параметра избыточно в световой сцене, если оно равно значению этого же самого параметра в предыдущей световой сцене (cue) в том же самом списке сцен. Например:

Канал:	1	2	3	4
Cue 1	100	0	50	50
Cue 2	50		100	
Cue 3	50	100	100	50

В этом списке световых сцен значения для каналов 1, 3 и 4 избыточны в световой сцене 3. После разблокирования значения в списке сцен были бы такими:

Канал:	1	2	3	4
Cue 1	100	0	50	50
Cue 2	50		100	
Cue 3		100		

Чтобы разблокировать световую сцену, используй те кнопку Unblock на инструментальная панели Main Toolbar:

- Cue 3 Unblock, Enter : разблокируй те световую сцену (cue) 3 на выбранный в настоящее время Мастер.
- List 1 Cue 3 Unblock, Enter : разблокировка световой сцены 3 из списка cuelist 1.
- Cue 1 Thru 10 Colour Unblock, Enter : разблокировка только цветовые параметров в световых сценах 1 - 10 из списка сцен на текущем Мастере.
- List 1 Cue 3 Group 10 Colour Unblock, Enter : разблокируются только цветовые параметры приборов интеллектуального света в Группе 3, в световой сцене 3 из списка cuelist 1.

Для разблокирования всего списка световых сцен:

- List 1 Unblock, Enter

Или на Мастере:

- Unblock Choose

Совет

азблокирование повинуется связям параметров, предварительно назначенных в Setup → Preferences → Programming. Например, если параметры позиционирования не разделены и Панорамирование (pan) блокируется, а наклон (tilt) нет, то Панорамирование не будет разблокировано. Больше о связанных функциях, см. Разделение параметров (p.197)

Важно

Разблокирование удалит значения параметров из блокированных световых сцен, таким образом любые будущие изменения последующих световых сцен (cue) будут прослеживаться через целый список команд.

Глава 20: Работа с настройками времени и порядком световой сцены

Вы можете управлять тремя аспектами настроек времени и порядка световых сцен:

- скорость и способ, с помощью которого происходит переход значений параметра, при воспроизведении световой сцены (cue). См. Работа с настрой ками времени регулирования каналов (p.249).
- способом вызова световой сцены (cue). См. Работа вызовами световой сцены (cue) (p.260).
- порядком, в котором воспроизводятся световые сцены (cue) в списке сцен. См. Работа с циклами и связями (p.263).

Другие типы значений настроек времени:

- Fade time (Время регулировки каналов): время, котоое требуется параметрам прибора, чтобы измениться от начального значения до их значения в воспроизводящей ся световой сцене (cue). Вы можете назначить отдельно время регулирования каналов для световой сцены (cue), или иметь отдельное время входа (fade-in) и время выхода (fade-out). Время входа является временем регулировки каналов для параметров, принадлежащих приборам, которые увеличивают свою интенсивность, в то время как время выхода является временем регулировки каналов для параметров, принадлежащих приборам, которые уменьшают интенсивность.
- Delay time (Время задержки): время между вызывом световой сцены (cue) и началом изменений значений параметров. Как и с временем регулировки каналов, Вы можете назначить отдельное время задержки, или иметь отдельные задержки для входа и выхода. Время задержки входа – это задержка между вызовом световой сцены (cue) и началом увеличения интенсивности параметров, принадлежащими приборам интеллектуального света, в то время как время задержки выхода — это задержка между вызовом световой сцены (cue) и началом уменьшения интенсивности параметров, принадлежащими приборам интеллектуального света.
- Path (Путь): как значения параметра изменяются в течение регулировки каналов. Самый простой путь является прямой линией , так, чтобы значение параметра изменялось гладко и равномерно в течение регулировки каналов, но Вы можете использовать пути, которые заставляют изменения происходить по различным правилам.

Различные типы вызовов значений :

- Wait time (Время ожидания): время между предыдущей вызываемой световой сценой и текущей вызываемой светвоой сценой .
- Follow-on time (Последующее время): время с окончания предыдущей световой сцены (cue) до текущей вызываемой световой сцены (cue).
- Timecode (Тай мкод): определенное значение тай мкода оценивает, когда световая сцена вызывается; см. Вызов световых сцен из тай мкода (p.366).

Рисунок 20.1, «Настрой ка времени световой сцены (cue)» показывает, как основные виды настроек времени и вызываемых значений управляют воспроизведением световых сцен (cue).

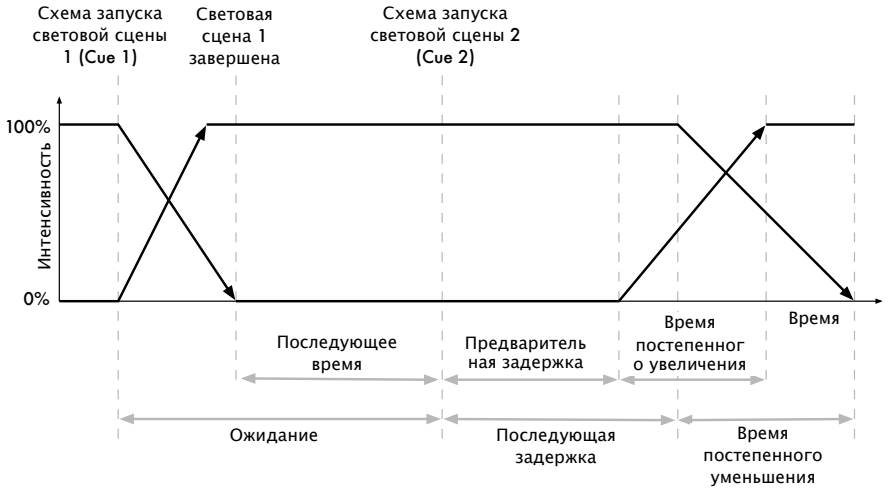


Рисунок 20.1. Настройка времени световой сцены (cue)

Wholehog OS позволяет Вам назначать настрой ки времени для каждого параметра каждого прибора в световой сцене (cue), сцене (scene) или палитре (palette). Часто Вы можете захотеть назначить одно и то же значение на каждый параметр прибора; это описывается в Работа с настрой ками времени регулирования каналов (p.249). Назначение времени настрой ки для индивидуальных параметров описывается в Настрой ка времени индивидуальных параметров (p.254).

20.1 Работа с настройками времени регулирования каналов

Вы можете назначить время регулировки каналов, задержки и paths для световых сцен. Вы можете отдельно назначить значения регулирования каналов, задержки и пути для световой сцены (cue).

Световые сцены (cue) записываются без назначенной информации о времени, которое установлено по умолчанию; оно может быть отрегулировано в области Default Timing окна User Preferences.

20.1.1 Время регулирования каналов (Fade time)

Для записи световой сцены (cue) со временем регулирования каналов, отличного от времени, установленного по умолчанию:

1. Создай те желаемый вид для световой сцены (cue) в Окне Programmer.
2. Fixture Enter : выделите все приборы, находящиеся в Окне Programmer.
3. Time 7 Enter : назначает время регулировки каналов на 7 секунд.
4. Record Cue 1 Enter : записывает световую сцену (cue) на текущий Мастер.

Для назначения времени более чем 1 минута, введите количество минут и количество секунд:

- Time 140 Enter : выберите время регулирования каналов в 1 минуту 40 секунд.

Для изменения времени уже записанной световой сцены (cue):

1. Cuelist 1 : выберите cuelist, если нужный список световых сцен или Мастер не являются уже выбранными.
2. Cue 2 Time 7 Enter : назначает время регулширования каналов на 7 секунд.

Различное время входа (fade-in) и время выхода (fade-out)

Вы можете назначить различное время входа и время выхода (известные как ‘split time’) использованием клавиши /. Например:

1. Создай те желаемый вид для световой сцены (cue) в Окне Programmer.

2. Fixture Enter : выделение всех приборов интеллектуального света, находящихся в настоящее время в окне Programmer.
3. Time 7 / 10 Enter : выбор времени постепенного увеличения 7 секунд, и времени постепенного уменьшения 10 секунд.
4. Record : сделай те запись световой сцены (cue) на выбранный Мастер.

Важно

Wholehog OS определяет время входа и время выхода не так, как они используюется в других пультах. Некоторые пульты используют время входа (fade-in) и время выхода (fade-out) только для параметров интенсивностии имеет и имеют отдельное время для всех других параметров; Wholehog OS имеет время входа и время выхода для каждого отдельного параметра. Кроме того, на некоторых пультах время входа применяется, когда заканчивается световая сцена (cue) так, чтобы время входа световой сцены (cue) 2 вступило в силу при регулировании каналов от светвоой сцены 2 к световой сцене 3, а не (как в Wholehog OS) от световой сцены (cue) 1 к световой сцене (cue) 2.

Время регулирования каналов с масками

Вы можете сделать запись времен регулирования каналов с маской . Например:

- Cue 1 Fixture 1 + 2 Colour Time 4 Enter : устанавливает время регулирования каналов для значений параметров цвета приборов 1 и 2 в световой сцене (cue) 1.

Совет

Если Вы хотите назначить индивидуальное время для нескольких приборов интеллектуального света или параметров приборов, Вы можете редактировать их в окне Cue Editor при нажатии на его кнопку Fade; см. Настройка времени индивидуальных параметров (p.254).

20.1.2 Время задержки (Delay time)

Вы можете создать задержку между вызовом световой сцены (cue) и временами регулирования каналов, начинающими выполняться по истечении времени задержки:

1. List 1 Open : откроется список световых сцен.
2. Выберите ячей ку Delay и нажмите Set.
3. 5, Enter : введите время задержки. Как и с временами регулирования каналов, Вы можете назначить отдельные времена задержки для предварительных и последующих частей световой сцены (cue), например 3/5.

В качестве альтернативы, Вы можете использовать командную строку, дважды нажимая клавишу Time, чтобы назначить время задержки:

- Cue 2 Time Time 5 Enter

Совет

Помните, что время Задержки (Delay time) не должно быть перепутано с временем ожидания (Wait time); см. Работа вызовами световой сцены (cue) (p.260).

20.1.3 Пути (Paths)

Путь определяют пути изменения значений параметров в течение световой сцены (cue). Например, с самым простым (линей ным) путем, параметр интенсивности меняется от от его начального значения до конечного по прямой линии. Доступные пути показаны на Рисунок 20.2, «Типы путей ».

Для выбора пути световой сцены (cue):

1. List 1 Open : откроется окно Cuelist.
2. Выберите ячей нку Path нужной световой сцены (cue) и нажмите Set. Откроется окно Crossfade Paths.
3. Выберите тип пути для начальной и конечной частей световой сцены (cue).
4. Нажмите OK

Совет

Форма путей, описанных выше применяется при назначении световой сцены (cue). Когда она заканчивается, путь эффектно меняет свое направление на обратное. Например, атрибуты пути ‘Start’ будут зафиксированы на начало световой сцены (cue), но будут зафиксированы и в конце этой световой сцены (т. е. вести себя как путь ‘End’).

20.1.4 Назначение настройки времени световой сцены (cue) в Окне Cuelist

Вы можете редактировать время регулировки каналов или время задержки в окне Cuelist. Назначение времени регулировки каналов или времени задержки здесь назначает новые значения на все параметры всех приборов интеллектуального света в световой сцене (cue).

1. Open + Choose : открой те список световых сцен нужного Мастера.
2. Щелкните в ячей ке Fade Time или Delay Time нужной световой сцены (cue) и нажмите Set.
3. Напечатай те значения времени и нажмите Enter.

Путь	Описание
Default (По умолчанию)	Использование пути по умолчанию, определенного в библиотеке прибора. Представляет собой линейную функцию Linear для непрерывных параметров и Start для дискретных параметров.
Linear (Линейный)	Равномерная частота регулирования каналов в течение световой сцены (cue).
Start	Фиксирует изменения в начале световой сцены (cue)
End	Фиксирует изменения в конце световой сцены (cue).
Over (Над)	Параметры выходят за установленные пределы и затем возвращаются обратно.
Under (Под)	Параметры сначала перемещаются в противоположном направлении, а затем возвращаются к нужному значению.
Damped (Заглушенный)	Параметры изменяются более медленно в начале и конце световой сцены чем в середине.
Brake (Торможение)	Параметры изменяются более медленно в конце световой сцены.
Accelerate (Ускорение)	Параметры изменяются более медленно в начале световой сцены.
Shake (Толчок)	В течение световой сцены (cue) параметры постепенно изменяются хаотически, пилообразно.

Рисунок 20.2. Типы путей

При вводе значения времени, они должны быть указаны в форме:

`[часы] h [минуты] m [секунды] s / [часы] h [минуты] m [секунды] s`

Например:

- `2s` : 2 секунды на увеличение и уменьшение.

- `2s/5s` : 2 екунды на увеличение, 5 секунд на уменьшение.
- `1m` : 1 минута на увеличение и уменьшение.
- `1m10s` : 1 1 минута и 10 секунд на увеличение и уменьшение.
- `1h10m30s/1h` : 1 час 10 минут и 30 секунд на увеличение и 1 час на уменьшение.

Используй те кнопки H, M и S , которые появляются при редактировании ячеек времени регулирования каналов или времени задержки для ввода текста H, M. и S в ячей ку. В качестве альтернативы, Вы можете использовать внешнюю клавиатуру.

Помните, что, если Вы вводите `140`, время будет равно 1 минуте и 40 секундам, а не 140 секундам (2 минуты 20 секунд).

Для назначения путей непосредственно в окне Cuelist:

1. Щелкните в ячей ке Path для нужной световой сцены (cue) и нажмите Set.
2. Выберите путь из показанного списка; см. Рисунок 20.3, «Выбор пути в Окне Cuelist».

   Путь In применяется, когда прибор интеллектуального света увеличивает интенсивность в течение перекрестного регулирования каналов, путь Out — когда прибор интеллектуального света уменьшает интенсивность.
3. Нажмите OK.

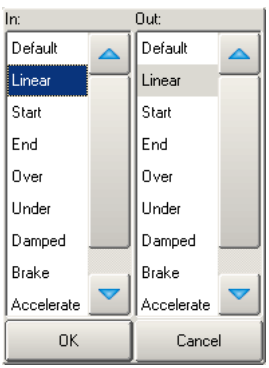


Рисунок 20.3. Выбор пути в Окне Cuelist

Другие типы путей объясняются в Пути (Paths) (p.251).

20.2 Настройка времени индивидуальных параметров

Когда Вы делаете запись световой сцены (cue), время регулирования каналов для всех параметров прибора в световой сцене назначаются по умолчанию (значения задержки и пути). Аналогично, когда Вы назначаете настрой ки времени на световую сцену после записи, значения настрой ки времени применяются ко всем параметрам прибора в световой сцене (cue). Однако, Вы можете назначить отдельные значения для регулировки каналов, задержки или пути в Окне Programmer и эти параметры настрой ки включаются, когда Вы делаете запись световых сцен (cue), сцен (scene) и (произвольно) палитры (palette). Вы можете также назначить настрой ки времени для параметров в световых сценах, сценах и редакторах палитры. Помните, что Вы можете назначить настрой ки времени только для параметров, которые имеют значения в редакторе.

Для отображения параметров времени регулирования каналов, времени задержки или путей в редакторе, выберите клавиши Fade, Delay или Path в левой верхней части окна редактора.

Вы можете назначить индивидуальные настрой ки времени параметров, используя колеса параметров, , командную строку или непосредственно в окнах редактора. Вы можете также назначить настрой ки времени всех параметров прибора, используя колеса колеса параметров или командную строку.

Важно

Если Вы назначаете индивидуальные настройки времени для параметров и впоследствии назначаете полное время световой сцены (cue), то настройки времени индивидуальных параметров будут заменены полным временем световой сцены (cue).

20.2.1 Назначение настройки времени параметра с помощью колес Колеса параметров

Для назначения времени регулирования каналов и времени задержки для всех параметров прибора:

1. Выберите приборы, на которые Вы хотите назначить настрой ки времени, удостоверяясь, что они имеют установленные значения параметров.
2. Нажмите клавишу Time.
3. Инструментальная панель Wheels Toolbar покажет доступные типы настроек времени (timings) (Fade In (время входа), Fade Out (время выхода), Delay In (Предвательгная задержка) и Delay Out (Последующая задержка)), вместе с их текущими

параметрами настрой ки; см. Рисунок 20.4, «Настрой ки времени, показанные на панели инструментов Wheels Toolbar».

4. Используй те колеса колеса параметров, чтобы назначить необходимые параметры Fade In, Fade Out, Delay In и Delay Out.

Помните, что, если Вы хотите увидеть настрой ки времени, назначенные Вами в редакторе, Вы можете выбрать просмотр Fade или Delay, используя кнопки в левой верхней части окна редактирования. Эти виды не должны быть задей ствованы при назначении настроек времени, как бы то ни было.

Рисунок 20.4. Настройки времени, показанные на панели инструментов Wheels Toolbar

Для назначения времени регулирования каналов и времени задержки для определенных типов параметра:

1. Выберите приборы, на которые Вы хотите назначить настрой - ки времени, удостоверяясь, что они имеют установленные значения параметров.
2. Нажмите клавишу Time.
3. Инструментальная панель Wheels Toolbar покажет доступные типы настроек времени.
4. Нажмите Fade In, Fade Out, Delay In или Delay Out и выберите типы параметра; см. Рисунок 20.5, «Выбор Типов Параметра из Инструментальной панели Wheels Toolbar».
5. Используй те колеса колеса параметров, чтобы назначить необходимые настрой ки времени (timing).

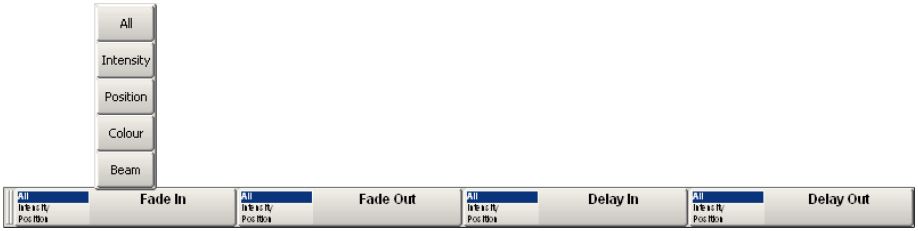


Рисунок 20.5. Выбор Типов Параметра из Инструментальной панели Wheels Toolbar

Для назначения пути для всех параметров прибора:

1. Выберите прибор интеллектуального света для которого Вы хотите назначить путь, удостоверяясь, что они имеют установленные значения параметров.
2. Нажмите клавишу Time.

3. Инструментальная панель Slot Toolbar покажет кнопки для All, In и Out; см. Рисунок 20.6, «Пути, показанные на Инструментальной панели Slot Toolbar».

4. Выберите In для назначения пути, применяемого к параметрам, когда прибор интеллектуального света, которому они принадлежат, плавно увеличивает свою интенсивность в течение перекрестного регулирования каналов. Выберите Out для назначения пути, применяемого к параметрам, когда прибор интеллектуального света, которому они принадлежат, плавно уменьшает свою интенсивность в течение перекрестного регулирования каналов. ВЫберите All для назначения пути, применяемого к параметрам, когда прибор интеллектуального света, которому они принадлежат, независимо от того, увеличивается ли их интенсивность или уменьшается.

   Откроется Инструментальная панель Paths Toolbar; см. Рисунок 20.7, «Инструментальная панель Paths Toolbar».

5. Выберите нужный путь из Инструментальной панели Paths Toolbar. Различные типы путей объясняются в пункте Пути (Paths) (p.251).

Рисунок 20.6. Пути, показанные на Инструментальной панели Slot Toolbar

Рисунок 20.7. Инструментальная панель Paths Toolbar

20.2.2 Назначение настроек времени параметра из командной строки

Для назначения времени регулирования каналов для всех параметров прибора:

1. Fixture 1 : выберите приборы, на которые Вы хотите назначить время, удостоверяясь, что они имеют установленные значения параметров.
2. Time 4, Enter : назначает время регулирования каналов на 4 секунды.

Для назначения отдельного времени входа и времени выхода:

1. Fixture 1 : выберите приборы, на которые Вы хотите назначить время, убеждаясь, что они имеют установленные значения параметров.
2. Time 4 / 7, Enter : назначает время входа (Fade In) на 4 секунды и времени выхода (Fade Out) на 7 секунд.

Для назначения времени регулирования каналов для специфического типа параметра:

1. Fixture 1 : выберите нужные приборы.
2. Colour Time 4, Enter : назначает время регулирования каналов цветовых параметров на 4 секунды.

Чтобы назначать время задержки, дважды нажмите клавишу Time:

1. Fixture 1 : выберите нужные приборы.
2. Time Time 2, Enter : двой ное нажатие Time назначает время задержки.

Чтобы назначать путь, нажмите клавишу Time три раза:

1. Fixture 1 : выберите нужные приборы.
2. Time Time Time 2, Enter : введите номер, чтобы представить путь.

Выберите путь при вводе номера; карта соответствует тому порядку, в котором они появляются на инструментальной панели пути, начиная с нуля для пути по умолчанию.

20.2.3 Назначение настроек времени параметра в окне редактора

Назначать время регулирования каналов или время задержки непосредственно в электронной таблице редактора:

1. Просмотрите необходимые типы настроек времени нажатием кнопок Fade или Delay в левой верхней части окна редактора.
2. Щелкните в ячей ке необходимого параметра или кликните и перетащите для выбора диапазона ячеек.
3. Нажмите Set.
4. Напечатай те значения времени и нажмите Enter.

При вводе значения времени, необходимо придерживаться формата:

- `[часы] h [минуты] m [секунды] s / [часы] h [минуты] m [секунды] s`

Например:

- `2s` : 2 секунды на увеличение и уменьшение.
- `2s/5s` : 2 секунды на увеличение, 5 секунд на уменьшение.
- `1m` : 1 минута на увеличение и уменьшение.

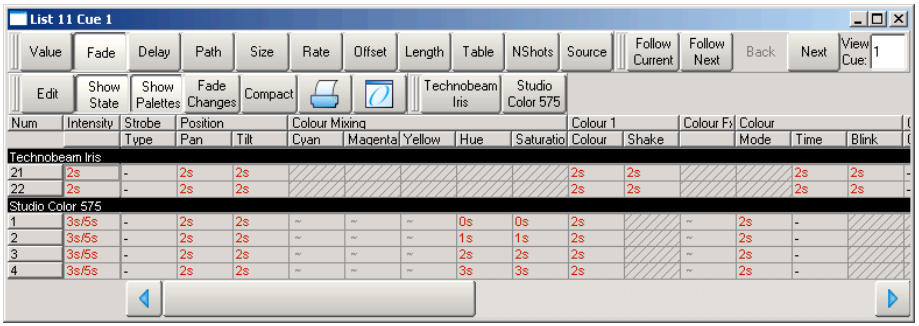


Рисунок 20.8. Окно Cue Editor с выбранным регулированием каналов

- `1m10s` : 1 минута и 10 секунд на увеличение и уменьшение.
- `1h10m30s/1h` : 1 час 10 минут и 30 секунд на вход и 1 час на выход.

Используй те кнопки H, M и S, которые появляются при редактировании ячеек времени регулирования каналов или времени задержки для ввода текста H, M. и S в ячей ку. В качестве альтернативы, Вы можете использовать внешнюю клавиатуру.

Совет

Если Вы вводите `120`, это будет интерпретировано как 1 минута и 20 секунд, а не как 120 секунд (2 минуты). Если Вы хотите, чтобы пульт интерпретировал число 120 как 120 секунд, введите `120s`.

Для назначения пути непосредственно в электронной таблице редактора:

1. Нажмите кнопку Path в левом верхнем углу окна редактора.
2. Щелкните в ячей ке для нужного параметра, или перетащи-тедля выбора диапазона ячеек.
3. Нажмите Set.
4. Выберите путь из показанного списка; см. Рисунок 20.9, «Выбор пути в редакторе».

   Путь In применяется, когда прибор интеллектуального света увеличивает интенсивность в течение перекрестного регулирования каналов а путь Out, когда прибор интеллектуального света уменьшает интенсивность.
5. Нажмите OK.

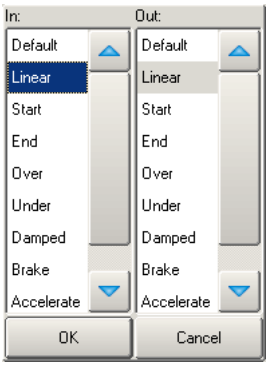


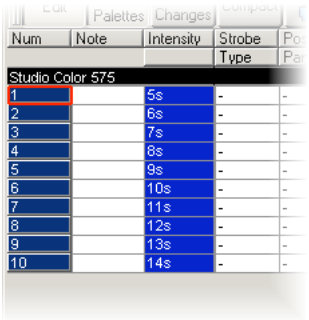
Рисунок 20.9. Выбор пути в редакторе

Различные типы путей объясняются в разделе Пути (Paths) (p.251).

20.2.4 Настройки времени распределения

Вы можете настроить время распределения сквозь несколько приборов интеллектуального света, так же, как Вы можете распределить цвет или позицию. Например, чтобы настроить время распределения сквозь 10 приборов интеллектуального света:

- Fixture 1 Thru 10 Time 5 Thru 14 Enter : распределяет время регулирования каналов для приборов с 1 по 10 между 5 и 14 секундами:



Аналогично, Вы Вы можете распределить время задержки:

- Fixture 1 Thru 5 Time Time 5 Thru 10 Enter : распределяет время задержки приборов интеллектуального света с 1 по 5 между 5 и 10 секундами.

Больше о распределении, включая распределение с использованием колес колеса параметров и виде электронной таблицы, см. Распределение (Fanning) (p.190).

20.3 Работа вызовами световой сцены (cue)

Wholehog OS обеспечивает несколько способов вызвать световую сцену (cue) в дополнение к ручному управлению клавишей Go. Для назначения вызова световой сцены (cue):

1. List 1 Open : открытие списка команд (cuelist).
2. Выберите ячей ку Wait для нужной световой сцены (cue), и нажмите Set.
3. Ниже ячей ки Wait появляется инструментальная панель Trigger Toolbar; см. Рисунок 20.10, «Инструментальная панель Trigger Toolbar». Выберите из нее опцию.

Рисунок 20.10. Инструментальная панель Trigger Toolbar

Опции вызова:

- Halt (Остановка): Когда список световых сцен (cuelist) достигает остановки (Halt) — это прекращает выполнение световой сцены (cue) и ждет нажатия клавиши Go. Halt показывает пустую ячей ку Wait и это является вызовом световой сцены (cue) по умолчанию.
- Wait (Ожидание): время ожидания — это время между вызовом предыдущей световой сцены (cue) (или автоматически или при нажатии Go) и следующей световой сцены, которая будет вызвана. Это не нужно путать с Задержкой , которая является временем между вызываемой световой сценой (после Wait, если оно есть) и стартом регулирования каналов. Время ожидания планирует световую сцену (cue) в пределах списка сцен, тогда как время Задержки планирует регулировку каналов каждого параметра в пределах световой сцены (cue). Световая сцена может содержать несколько времен задержек, но может иметь только одно время ожидания. См. Рисунок 20.1, «Настрой ка времени световой сцены (cue)».

  Ожидание показывается на дисплее как значение времени в ячей ке Wait.

- Follow (Следующий): Опция вызывает следующую световую сцену (cue), как только предыдущая световая сцена закончила все свое время регулирования каналов и время задержки. Вы можете ввести время после нажатия кнопки Follow, которая определяет время между предыдущим завершением световой сцены (cue) и следующей ся вызываемой световой сценой . См. Рисунок 20.1, «Настрой ка времени световой сцены (cue)».

  Опция Follow отображается в окне Cuelist как 'Follow + [время]'.

  Время Follow не нужно путать с временем ожидания. Время Follow управляет временем между концом одной световой сцены (cue) и вызовом следующей , в то время как время ожидания управляет временем между вызовом одной световой сцены (cue) и вызова следующей .

- Timecode (Тай мкод): световая сцена вызывается, когда получает значение timecode. См. Работа со звуком, MIDI и тай мкодом (Timecode) (p.357). Значение timecode будет показано в ячей ке ожидания.

- Manual (Ручной): ручная световая сцена может быть вызвана только нажатием клавиши Go. Это останавливает выполнение списка световых сцен до нажатия клавиши Go, независимо от времени ожидания, задержки или тай мкода, которые могут иметь более поздние световой сцены (cue) в списке.

  Ручные световой сцены полезны, потому что слово 'Manual' , показанное в окне Cuelist, напоминает оператору, что он должен нажать клавишу Go. Они также полезны для предотвращения времени, записанного в колонку Wait при использовании Изучение настрой ки времени (Learn Timing) (p.261).

20.3.1 Изучение настройки времени (Learn Timing)

Вы можете использовать Learn Timing для назначения значений настроек времени вызова световой сцены при выполнении световой сцены (cue) однократным нажатием клавиши Go. Пульт может или назначить время ожидания для репликации Вашеих настроек времени или назначить вызов световой сцены для значения кадра, управляющего тай мкодом.

Для использования Learn Timing с тай мкодом:

1. Open, Choose : открывается окно Cuelist необходимого списка световых сцен (cuelist).
2. Options → Cuelist Options : откроется область Cuelist окна Options списка световых сцен.
3. Выберите Enable Timecode и выберите источник тай мкода. Закрой те окно Options.

4. В окне Cuelist щелкните View Timecode. Открывается инструментальная панель Timecode Toolbar.
5. Если ваш источник тай мкода в настоящее время не запущен, щелчок Simulate на инструментальной панели Timecode Toolbar, заставляет пульт создать источник тай мкода. Появляются средства управления тай мкодом.
6. В окне Cuelist выберите Learn Timing.
7. Для начала тай мкода нажмите клавишу Go, когда тай мкод достигает времени, когда Вы хотите, чтобы запустилась каждая световая сцена. Значение кадра тай мкода появится в ячей ке Wait для каждой световой сцены (cue).
8. После окончания снимите выделение с Learn Timing.

еперь, когда Вы управляете тай мкодом, световые сцены будут вызваны, когда тай мкод достигает назначенного кадра каждой световой сцены (cue). Для получения дополнительной информации о тай мкоде, см. Работа со звуком, MIDI и тай мкодом (Timecode) (p.357).

Для использования Learn Timing без тай мкода:

1. Open, Choose : откроется окно Cuelist необходимого списка световых сцен.
2. Убедитесь, что Enable Timecode не выбран.
3. Выберите Learn Timing.
4. Нажмите клавишуGo, чтобы запустить первую световую сцену (cue) и снова запустить последующие световые сцены (cue) после необходимого интервала времени. Значение времени, эквивалентное продолжительности между нажатием клавиш Go появляется в ячей ке Wait для каждой световой сцены (cue).
5. По окончании снимите выделение с Learn Timing.

Теперь, когда Вы запускаете первую световую сцену (cue), последующие световые сцены (cue) будут запускаться с теми же самыми интервалами как тогда, когда Вы управляли ими вручную.

Совет

Learn Timing будет только устанавливать вызов световой сцены (cue), которая в настоящее время установлена на Halt — то есть, значение в ячейке Wait отсутствует. Для удаления существующего времени ожидания из световых сцен (cue), выберите ячейку(ки) Wait и нажмите Set. Выберите Halt из инструментальной панели.

20.4 Работа с циклами и связями

Обычно световой сцены (cue) в списке команд будут переиграны в числовом порядке, но Вы можете использовать связи, чтобы изменить это. Связи могут использоваться, чтобы перей ти к другим точкам в списке команд или создать циклы.

В отличие от некоторых пультов, Wholehog OS создает связь как специальный тип световой сцены (cue), а не как атрибут обычной световой сцены (cue). Поскольку это - отдельный пункт в списке команд, Вы можете переместить световой сцены (cue) в пределах списка, не нарушая связь.

Совет

Когда список световых сцен выполняется до конца, он по умолчанию будет связан назад с первой световой сценой, таким образом нет никакой потребности вставлять связь.

20.4.1 Создание связи

Для создания связи:

1. Open + [Cuelist 1] : откроется окно Cuelist.
2. Воспроизведите световую сцену (cue) в списке до текущей световой сцены (отображается -> в колонке Wait) , т. е. до той сцены, перед которой Вы хотите вставить связь.
3. Кликните на кнопку Insert Link в окне. Связь со световой сценой будет вставлена после текущей световой сцены (cue).
4. Выберите ячей ку Fade связи.
5. Set [номер световой сцены] Enter : назначьте номер световой сцены (cue), которая будет связана с ней .

Вы можете удалить связи световой сцены (cue) таким же образом, как любой другой тип световой сцены (cue). Например:

- Cue 3.5 Delete

20.4.2 Создание цикла (loop)

Для создания цикла Вы должны иметь две вещи:

- связь, которая указывает на световую сцену (cue), располагающуюся ранее в списке световых сцен.
- Все световой сцены (cue) в цикле (между сценой со связью и самой сценой) должны быть назначены с вызовом ожидания

(Wait) или следующий (Follow); см. Работа вызовами световой сцены (cue) (p.260).

Wholehog OS признает это как цикл; см. Рисунок 20.11, «A Cuelist with a Loop».

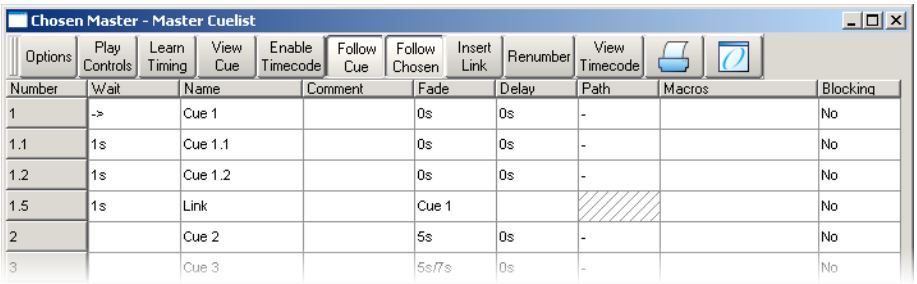


Рисунок 20.11. A Cuelist with a Loop

Выход из циклов

Вы можете определить, когда выполнение цикла будет остановлено и начнут выполняться следующие после цикла световые сцены (cue). Опции:

- Forever (Навсегда): Цикл будет работать неопределенное количество времени, пока Вы не нажмете клавишу Go.
- Count (Счет): список световых сцен будет циклически воспроизводиться указанное количество раз. Назначение счетчика равным нулю заставит список световых сцен игнорировать связь.
- Timed: список световых сцен будет циклически выполняться пока не истекает назначенный период времени.
- Timecode: список световых сцен будет циклически выполняться, пока не будет достигнут назначенный кадр тай мкода.

Для назначения поведения цикла:

1. Open + [Cuelist 1] : откроется окно Cuelist.
2. Выберите ячей ку связанной световой сцены Delay и нажмите Set.
3. Выберите опцию из Инструментальной панели Loops Toolbar:

4. Если Вы выбрали Count, Timed или Timecode, введите значение счета, времени или кадра тай мкода. Помните, что Вы можете видеть кнопку Special... на Инструментальной панели

Loops Toolbar – это зарезервируется для будущего использования.

Вы можете также сконфигурировать то, что случается, когда Вы нажимаете клавишу Go в течение цикла; см. Дей ствия клавиши Go при выполнении цикла, p.303.

20.4.3 Отслеживание параметров через циклы

По умолчанию особенность Wholehog OS Поддержка состояния (p.11) гарантирует, что когда Вы используете связи, чтобы изменить порядок воспроизведения световых сцен (cue), световой сцены (cue) появляются на сцене театра, как будто они были воспроизведены в том порядке, как они появляются в списке световых сцен.

Иногда, однако, Вы можете захотеть произвести отслеживание параметров через связи, а не поддерживать состояние. Например, Вы создаете цикл, где в первый раз необходимо, чтобы четыре прибора появлялись по одному, а в остальные разы Вы хотите, чтобы они чередовали цвет между красным и синим. Чтобы сделать это, Вы могли бы составить график:

Cue	Fixture 1		Fixture 2		Fixture 3		Fixture 4	
	Int.	Colour	Int.	Colour	Int.	Colour	Int.	Colour
1	50%	Red		Blue		Red		Blue
2	↓	Blue	50%	Red		Blue		Red
3	↓	Red	↓	Blue	50%	Red		Blue
4	↓	Blue	↓	Red	↓	Blue	50%	Red
5	Link to Cue 1							

Идея в том, что интенсивность следующего прибора переносится со значением 50% в каждую световую сцену (cue) и что эти значения тогда прослеживаются через продолжительность цикла (показано стрелками). Однако из-за функции Maintain State, когда список световых сцен возвращается назад к световой сцене cue 1, Wholehog OS сделает световую сцену 1 видом, поскольку это имело бы место, если бы Вы управляли списком сцен в заданном порядке. Результат состоит в том, что приборы со 2 по 4 будут выдавать выходные значения, также, как если бы они были в первом цикле.

Чтобы останавливать этот случай , Вы должны сделать доступным режим Track Through Loops в окне Cuelist Options:

1. Open List 1 : открывается окно cuelist.
2. Нажмите Options и выберите Track Through Loops.

Помните, что отслеживание параметров через циклы (Track Through Loops) также применяется, когда список световых сцен автоматически возвращается назад к началу списка после того, как Вы воспроизводите последнюю световую сцену (cue) в списке.

Важно

Опция Track Through Loops обращается к целому списку световых сцен. Использование этого может иметь непреднамеренные последствия при воспроизведении других световых сцен (cue) на выходе списка сцен из последовательности.

Глава 21: Работа со списками световых сцен (cuelist)

Списки световых сцен являются списками световых сцен, обычно используемых, чтобы воспроизвести световые сцены (cue) в определенном порядке. Номер световой сцены является определенным для каждого списка, а не для всего пульта, таким образом может быть световая сцена 1 (cue 1) для списков сцен 1, 2 и 3 (cuelist 1, cuelist 2, cuelist 3). Списки световых сцен поддерживаются в Справочнике списков сцен (Cuelist Directory) (Рисунок 21.1, «Окно Cuelist Directory»), и можно копировать или перемещать световые сцены (cue) между списками сцен; см. Копирование и перемещение световых сцен (p.235).

Для открытия Cuelist Directory:

- Open + List

Альтернативно:

- List, List

Для общей информации относительно работы со справочниками, см. Работа со справочниками (p.119).

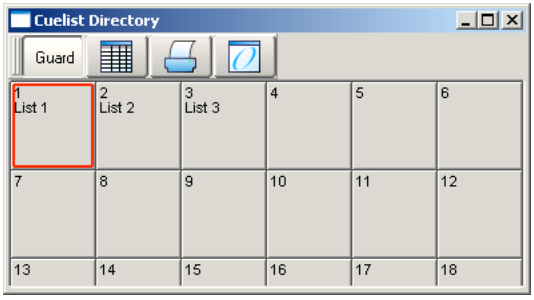


Рисунок 21.1. Окно Cuelist Directory

Для открытия списка световых сцен (Рисунок 21.2, «Окно Cuelist»):

- Open + [Cuelist 1] : выберите список световых сцен из Справочника Cuelist Directory.

Или с помощью командной строки:

- List 1 Open

Or:

- Open + Choose : выберите мастер со списком световых сцен.

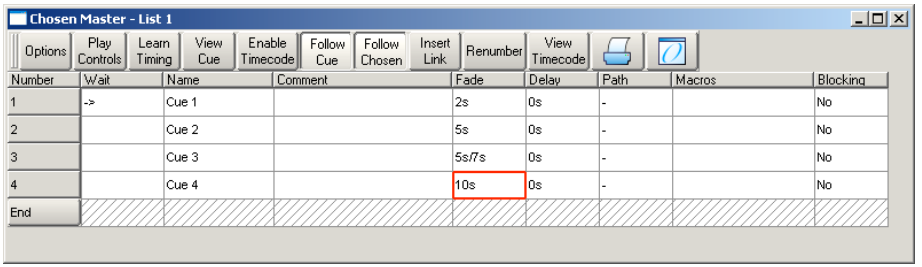


Рисунок 21.2. Окно Cuelist

Совет

Окна Cuelist могут быть установлены, чтобы всегда показывать один и тот же список световых сцен или следовать за выбранным в настоящее время Мастером: см. Обратная связь со списком световых сцен (Cuelist Feedback) (p.314).

21.1 Создание списков световых сцен

Списки световых сцен создаются автоматически при записи световой сцены на пустом месте в Справочнике (Cuelist Directory), или Мастере, который не имеет никакого прикрепленного списка световых сцен. См. Запись световой сцены (p.231).

21.2 Именование списков световых сцен

Вы можете назвать список команд:

1. Open + List : открывается Cuelist Directory.
2. Проверьте, что выбрана кнопка Guard, чтобы Вы случай но не активизировали список световых сцен при нажатии его кнопки в справочнике.
3. Выберите список световых сцен (cuelist).
4. Set [имя] Enter : напечатай те имя.

Совет

Вы можете переименовать список команд, когда он прикреплен к Мастеру нажимая Set + Choose.

21.3 Удаление списков световых сцен

Для удаления списка световых сцен (cuelist):

1. List 1 Delete : удаление cuelist 1.
2. Щелкните OK для подтверждения удаления.

Или из Справочника списков сцен:

1. Open + List : открывается Справочник списков световых сцен.
2. Проверьте, что выбрана кнопка Guard, чтобы Вы случай но не активизировали список световых сцен при нажатии его кнопки в справочнике.
3. Delete, [Cuelist 1] : удаление списка световых сцен 1. Вас будут просить подтвердить дей ствие.

Совет

Если Вы предпочитаете не подтверждать действие удаления, выберите Don't Ask Me Again в окне подтверждения. Вы можете вновь сделать доступным режим подтверждения введя команду Setup → Preferences → Programming и выберите Confirm before deleting directory items.

Совет

Чтобы отделить список световых сцен от его Мастера вместо того, чтобы удалить его полностью из файла шоу, удерживайте Delete при нажатии кнопки Choose Мастера. Это отделяет список световых сцен от Мастера, но не из Справочника списка команд.

21.4 Копирование и перемещение списков сцен

Списки световых сцен могут быть скопированы и перемещены в пределах Справочника списка световых сцен (Cuelist Directory). Для открытия Cuelist Directory:

- Open + List

21.4.1 Копирование списков световых сцен

Для создания копии списка световых сцен:

- List 1 Copy List 2 Enter : копирует список cuelist 1 в список cuelist 2.

Если список световых сцен адресата уже существует, то Вас будут просить выбрать опцию: Insert (Вставить), Merge (Объединить) и Replace (Заменить) (p.270).

21.4.2 Перемещение списков световых сцен

Для перемещения списка световых сцен (cuelist) в новое место в пределах Справочника списка сцен Cuelist Directory:

- List 1 Move List 2 Enter : перемещение списка сцен 1 в список световых сцен 2.

Если список световых сцен адресата уже существует, то Вас будут просить выбрать опцию: Insert (Вставить), Merge (Объединить) и Replace (Заменить) (p.270).

21.4.3 Insert (Вставить), Merge (Объединить) и Replace (Заменить)

При копировании или перемещении списка световых сцен, если конечное местоположение уже существует, Вам будет необходимо выбрать одну из трех опций : Вставить (Insert), Объединить (Merge) и Заменить (Replace):

- Insert (Вставка): создает новый список световых сцен в месте назначения. Новый список световых сцен будет назначен на свободное место только после первого выбора, используя номер с точкой при необходимости.
- Merge (Объединение): Включает новую информацию в существующий список световых сцен. Если в обеих списках командах присутствуют световой сцены (cue) с одинаковыми номерами, новые значения параметров световой сцены (cue) заменят собой старые.
- Replace (Замена): Записывает информацию поверх существующего списка команд.

Если Вы копируете список световых сцен, доступны все три опции. Если Вы перемещаете список сцен, доступна только опция Insert.

Совет

Если Вы знаете, что Вы собираетесь копировать или перемещать список световых сцен в существующее место назначения, Вы можете предварительно выбрать Вставку, Объединение или Замену в инструментальной панели Record Options Toolbar. Она появляется после того, как Вы нажимаете кнопки Record, Copy или Move.

Глава 22: Работа со сценами (scene)

Сцена является отдельной световой сценой с полными особенностями настрой ки времени, которая не принадлежит списку световых сцен. Сцены могут использоваться, чтобы хранить отдельный вид, который может быть использован при более позднем программировании или для воспроизведения нескольких простых видов непосредственно с физических или виртуальных мастеров.

Сцены хранятся в Справочнике Сцен (Scene Directory): см. Рисунок 22.1, «Окно Scene Directory». Для общей информации относительно работы со справочниками, см. Работа со справочниками (p.119). Для открытия Справочника сцен (Scene Directory):

- Open + Scene : открывается Справочник сцен (Scene Directory).

См. также Воспроизведение сцены (scene) (p.325).

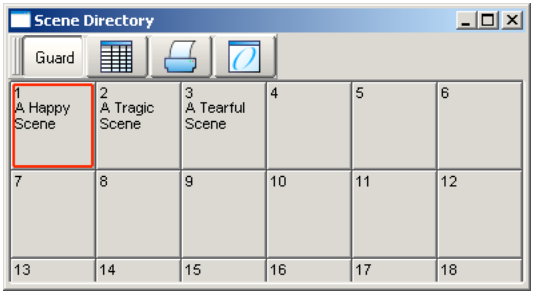


Рисунок 22.1. Окно Scene Directory

22.1 Запись сцены

Вы можете сделать запись сцен или непосредственно на физический Мастер для немедленного воспроизведения или в Scene Directory.

22.1.1 Запись в Справочник Сцены (Scene Directory)

Для записи сцены:

1. Создай те вид для сцены в Окне Programmer или редакторе.
2. Record, Scene : открывается окно Scene Directory.
3. Выберите местоположение адресата в окне Scene Directory.

4. В качестве альтернативы введите номер на вспомогательной клавиатуре и нажмите Enter.

22.1.2 Запись на физический мастер

Вы можете сделать запись сцены непосредственно на физический Мастер. Wholehog OS автоматически поместит ее в следующее доступное местоположение в Справочнике Сцены (Scene Directory):

1. Создай те вид для сцены в Окне Programmer или редакторе.
2. Record, Scene
3. Нажмите клавишу Choose , расположенную выше необходимого Мастера.

22.1.3 Именование сцены

Вы можете дать сцене имя, которое будет показано в окне Scene Directory:

1. Open + Scene : открывается Scene Directory.
2. Проверьте, что кнопка Guard выбрана, чтобы Вы случай но не активизировали сцену, при нажатии ее кнопки в справочнике.
3. Выберите сцену.
4. Set [имя] Enter : напечатай те имя.

Совет

Для задания имени непосредственно после записи сцены, нажмите клавишу Set — откроется окно Quickname. Введите имя сцены и выберите OK.

22.2 Удаление сцены

Для удаления сцены:

1. Scene 1 Delete
2. Щелкните OK для подтверждения удаления.

Совет

Если Вы предпочитаете не подтверждать действие удаления, выберите Don't Ask Me Again в окне подтверждения. Вы можете вновь сделать доступным режим подтверждения введя команду Setup → Preferences → Programming и выберите Confirm before deleting directory items.

Вы можете удалить диапазон сцен:

1. Scene 1 Thru 4 Delete : удаляет сцены с 1 по 4.
2. Щелкните OK, чтобы подтвердить удаление.

Совет

Чтобы отделить сцену от ее Мастера, а не полностью удалить, удерживая Delete нажмите на кнопку Choose Мастера. Это удаляет сцену от Мастера, но не из справочника сцены.

22.3 Копирование и перемещение сцены

Для копирования сцены:

- Scene 1 Copy Scene 2 Enter : копирует содержимое Сцены 1 в Сцену 2.

Точно так же для перемещения сцены в новое местоположение:

- Scene 1 Move Scene 2 Enter : перемещение Сцены 1 в Сцену 2, фактически удаляя Сцену 1.

Если сцена, куда происходит перемещение, уже существует, то Вас будут просить выбрать опцию: Insert (Вставить), Merge (Объединить) и Replace (Заменить) (p.274).

22.4 Редактирование содержимого сцены

Вы можете отредактировать содержимое сцены в окне редактора. Например, чтобы открыть Сцену 1 для редактирования:

1. Open + Scene : открывается Scene Directory.
2. Open + [Scene 1] : открывает редактор сцены для Сцены 1.
3. В качестве альтернативы можно использовать командную строку: : Scene 1 Open
4. Нажмите кнопку Edit в окне редактора, чтобы выбрать его в качестве текущего редактора.

В пределах редактора, Вы можете назначить параметры и настрой ки времени прибора аналогично, как в Окне Programmer; см. Выбор приборов ин-

теллектуального света, изменение параметров (p.169). Для общей информации относительно работы с редакторами, см. Работа с редакторами (p.123).

22.5 Настройки времени сцены

Настрой ки времени сцены куправляют постепенным увеличением и задержкой сцены при ее выполнении на Мастере; см. Воспроизведение сцены (scene) (p.325).

ы назначаете и редактируете настрой ки времени сцены таким же образом, как и у световых сцен (cue); см. Работа с настрой ками времени регулирования каналов (p.249). Вы можете назначить настрой ки времени сцены в Окне Programmer перед записью сцены или позже в редакторе сцены. Вы можете также назначить время постепенного изменения сцены с помощью командной строки. Например, чтобы задать для Сцены 1 время постепенного изменения 6 секунд:

- Scene 1 Time 6 Enter

Вы можете также сделать запись времени постепенного изменения с маской . Например:

- Scene 1 Fixture 1 + 2 Colour Time 4 Enter : устанавливает время постепенного изменения для значений параметров цвета приборов интеллектуального света 1 и 2 в Сцене 1.

22.6 Insert (Вставить), Merge (Объединить) и Replace (Заменить)

При записи, копировании или перемещенаа сцены, если конечное местоположение уже существует, Вам будет необходимо выбрать одну из трех опций : Вставить (Insert), Объединить (Merge) и Заменить (Replace).

- Insert (Вставка): создает новую сцену в месте назначения. Новая сцена будет назначена на свободное место только после первого выбора, используя номер с точкой при необходимости.
- Merge (Объединить): Включает новую информацию в существующую сцену. Если в обеих сценах присутствуют приборы с одинаковыми параметрами, новые значения параметров заменят собой старые.
- Replace (Заменить): Записывает информацию поверх существующей сцены.

Если Вы копируете сцену, доступны все три опции. Если Вы перемещаете сцену, доступна только опция Insert.

Совет

Если Вы знаете, что Вы собираетесь записывать, копировать или перемещать сцену в существующее место назначения, Вы можете предварительно выбрать Вставку, Объединение или Замену в инструментальной панели Record Options Toolbar. Она появляется после того, как Вы нажимаете кнопки Record, Copy или Move.

Глава 23: Работа с эффектами

Вы можете использовать эффекты, чтобы создать повторяющиеся изменения или 'движение' значений параметров приборов интеллектуального света. Эффекты записываются как часть световой сцены (cue), сцен (scene) и палитр (palette).

Эффекты применяются к параметрам, используя таблицы эффекта, которые применяют математические функции (типа синуса или тангенса) к значениям во времени. Каждый параметр, к которому применяется эффект, имеет пять атрибутов эффектов: таблица (table), размер (size), частота (rate), точка начала движения (offset) и длина (length); см. Типы эффектов (p.277). Кроме того, таблица эффектов имеет собственные параметры настрой ки времени для регулирования каналов, задержки и пути.

Существует три способа применения эффектов:

- Предопределенные Палитры Эффектов (Predefined Effect Palettes): диапазон предварительно запрограммированных эффектов находится в Справочнике Эффектов (Effect Directory), который может быть быстро отредактирован или применен.
- Генератор эффектов (The Effects Engine): Вы можете назначить и редактировать значения эффектов для текущих выбранных приборов интеллектуального света в Генераторе Эффектов (Effects Engine). Effects Engine часто более удобен, чтобы назначить и редактировать эффекты, поскольку позволяет Вам видеть все атрибуты эффектов, не имея необходимость переключать дисплей редактора на дисплей различных атрибутов эффектов.
- Применение эффектов в редакторах (Applying Effects in Editors): Вы можете назначить и редактировать значения эффектов для определенных параметров приборов интеллектуального света в редакторах, типа Окна Programmer, так же, как Вы делаете с другими значениями параметра.

23.1 Типы эффектов

23.1.1 Таблицы эффектов (Effect tables)

Вы можете выбрать тип эффекта из таблицы эффекта, которая применяет математическую функцию (типа синуса или тангенса) к значениям параметра. Доступные таблицы, как и значения параметров, изменяются в течение долгого времени, как показано на Рисунок 23.1, «Таблицы эффектов».

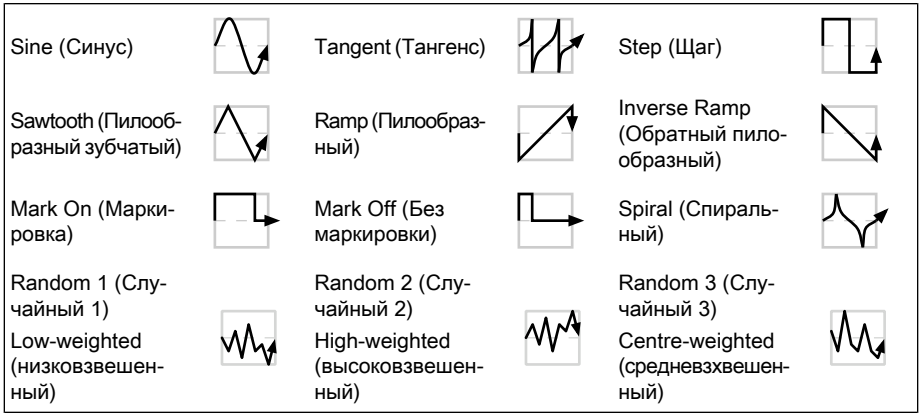


Рисунок 23.1. Таблицы эффектов

Помните, что таблица эффектов изменяет значение параметра с любой стороны его основного уровня, представленного пунктиром на диаграммах. Три типа случай ной таблицы имеют различный вес, смещая случай ные значения параметров к низкой , высокой или средней части возможного диапазона.

Использование таблиц эффектов

Список, приведенный ниже, показывает примеры комбинаций в использовании таблиц эффектов:

- Круговое Движение (Circular Motion): таблица Sine применяется к панорамированию и наклону (tilt), с наклоном, имеющим точку начала движения (Offset) в 90 градусов.
- Движение по квадрату (Square Motion): Зубчатая пилообразная таблица применяется к панорамированию и наклону, с наклоном, имеющим точку начала движения в 90 градусов.
- Движение Кан-кана (Can-Can Motion): таблица Step применяется к панорамированию, таблица Sine применяется к наклону.
- Полет в движении (Fly In Motion): таблица Step применяется к панорамированию (pan), таблица Ramp к наклону (tilt).
- Эффект цветного голубого шага (Blue Step Colour Effect): Таблица Mark On применяется к синему и пурпурному цвету.
- Ирисовый циклический эффект (Iris Chase): Таблица Sawtooth применяется к ирисовой диафрагме.

Совет

Вы можете создавать множество полезных комбинаций из этих таблиц, используя предопределенные палитры эффектов; см. Применение предопределенных палитр эффекта (p.281).

23.1.2 Атрибуты эффекта

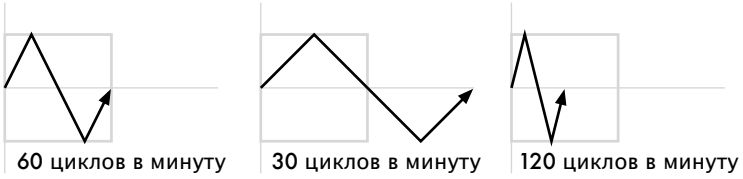
Появлением таблицы эффекта можно управлять с помощью комбинации корректировок ее атрибутов: частоты, размера, точки начала движения, длины и N-shot.

Частота эффекта

Частота эффекта управляет скоростью эффекта в циклах в минуту.

Регулировка частоты эффекта глобально увеличит или уменьшит количество завершенных циклов в минуту. При объединении эффектов, Вы можете использовать атрибут частота для построения определенного вида. Например, если Вы создаете эффект, в котором прибор интеллектуального света выполняет круговое движение, постепенно появляющееся на первом цикле, то в конце второго цикла эффект параметра интенсивности должен составлять ровно половину от частоты параметров позиции.

Следующая диаграмма показывает, как значение параметра, назначенного на зубчатую пилообразную таблицу изменяется в течение долгого времени, с различными значениями частоты:



Размер эффекта (size)

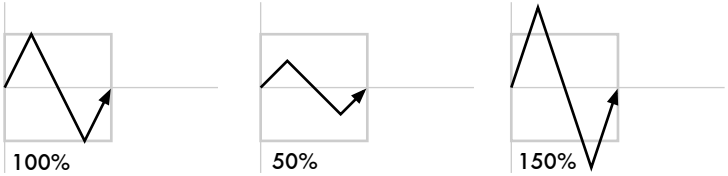
Это диапазон, в котором изменяется значение параметра. Он описывается в терминах соответствующих параметров, например градусы для параметров позиции, или дискретных значений для дискретных цветовых параметров.

Например, применение синусоидальной волны с размером по умолчанию 5Hz к основной частоте строба со значением 5Hz будет варьировать его от 0Hz до 10Hz. Вы можете уменьшить этот диапазон при регулировке размера: 2Hz даст диапазон между 3Hz и 7Hz.

При объединении эффектов, регулировка специфических параметров эффекта изменит вид эффекта. Например, циклический эффект включая эффект синуса на панорамировании и наклоне может быть изменен, чтобы быть

похожим на эллипс при изменении размера панорамирования (pan) или наклона (tilt).

Следующая диаграмма показывает, как значение параметра с назначенным зубчатым пилообразным эффектом изменяется в течение долгого времени с различными значениями размера:

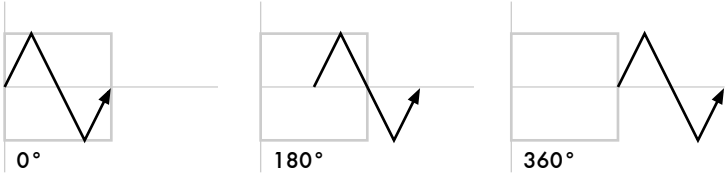


Точка начала движения эффекта (offset)

Точка начала движения (offset) устанавливает начало эффекта и точку окончания для каждого эффекта, таким образом они могут быть ступенчатыми. Назначается в градусах.

Например, чтобы создать рябь интенсивности сквозь диапазон приборов интеллектуального света, разделите 360 градусов на количество приборов и назначьте точку начала движения каждого прибора на это значение. Например, с шестью приборами интеллектуального света точка начлаа движения (offset) будет равняться 0, 60, 120, 180, 240, 300 градусов. Самый легкий способ сделать это — использовать распределение; см. Распределение (Fanning) (p.190).

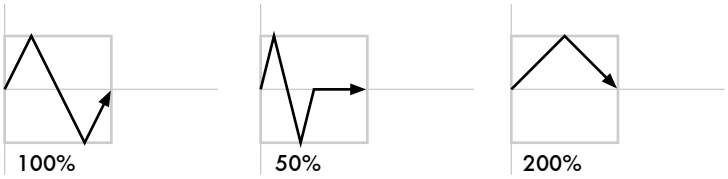
Следующая диаграмма показывает, как значение параметра, назначенного на зубчатую пилообразную таблицу изменяется в течение долгого времени,с различными значениями точки начала движения (offset):



Длина эффекта (length)

Длина является пропорцией периода эффекта, в течение которого он активен. Назначается в процентах.

Следующая диаграмма показывает, как значение параметра с назначенным зубчатым пилообразным эффектом изменяется в течение долгого времени с различными значениями длины:



N Shot

Это количество повторений эффекта перед окончанием. Черточка (—) в ячей ке N Shot обозначает, что эффект будет работать бесконечно.

23.2 Применение предопределенных палитр эффекта

Вы можете быстро применить эффекты к текущему выбору, используя предопределенные палитры эффекта в Справочнике эффектов (Effect Directory); см. Рисунок 23.2, «Справочник Effect Directory». Палитры эффектов для параметров функций , не доступных в текущем выборе будут обозначены серым цветом; например, палитра Iris Step (Шаг ирисовой диафрагмы) не доступна для приборов Studio Color 575, поскольку они не имеют этого параметра.

Для открытия Справочника эффектов (Effect Directory):

- Open + Effect

Or:

- Effect, Effect

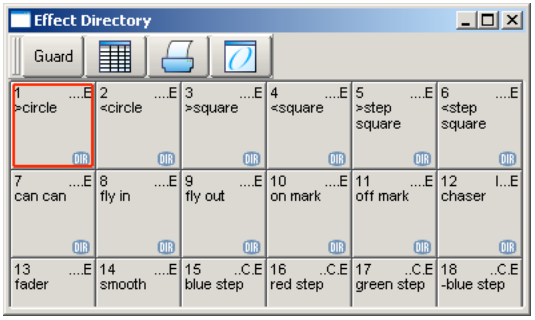


Рисунок 23.2. Справочник Effect Directory

Для применении палитры эффектов:

1. 1 Thru 5 @ 50 Enter : выбор необходимых приборов интеллектуального света и назначение значений интенсивности
2. Effect 13 Enter : назначает палитру эффектов 13. Приборы Studio Color с 1 по 5, постепенно изменяют интенсивность между 0 и 100%.

Вы можете также выбрать палитру эффектов нажатием или щелчком мыши по ее кнопке в окне Effect Directory.

23.2.1 Регулировка предопределенных эффектов

Как только Вы применили предопределенную палитру эффектов к выбранным приборам интеллектуального светам, Вы можете изменять атрибуты (Rate (Частота), Size (Размер), Offset (Точка начала движения) и Length (Длина)) используя колеса колеса параметров; для объяснения других атрибутов, см. Атрибуты эффекта (p.279). Инструментальная панель Wheels Toolbar показывает текущие значения параметра, назначаемые каждым колесом всякий раз, когда выберается клавиша Effect; см. Рисунок 23.3, «Инструментальная панель Wheels Toolbar, показывающая атрибуты эффектов». Для большего количества информации относительно атрибутов эффектов см. Типы эффектов (p.277).

Рисунок 23.3. Инструментальная панель Wheels Toolbar, показывающая атрибуты эффектов

23.3 Применение и редактирование эффекта

23.3.1 Применение эффектов с Генератором Эффектов (Effects Engine)

Для применения эффекта:

1. В Окне Programmer или редакторе, выберите необходимые приборы и назначенные им базовые значения параметров. Эти параметры настрой ки будут параметрами, 'лежащими в основе' состояния эффекта: например, центральная позиция прибора, совершающего круговые движения. Одновременно происходит пульсация интенсивности между значениями 0% и 100% для чего необходимо использовать базовое значение 50%, чтобы использовать полную длину эффекта.
2. Open + Effect : откроется Генератор Эффектов (Effects Engine) и Справочник эффектов (Effect Directory); см. Рисунок 23.4, «Effects Engine» и Рисунок 23.2, «Справочник Effect Directory».

3. В Генераторе Эффектов (Effects Engine), выберите ячей ки Table для параметров приборов интеллектуального света, к которым Вы хотите применить эффект.
4. Нажмите Set, выберите таблицу эффекта из меню и нажмите Enter.

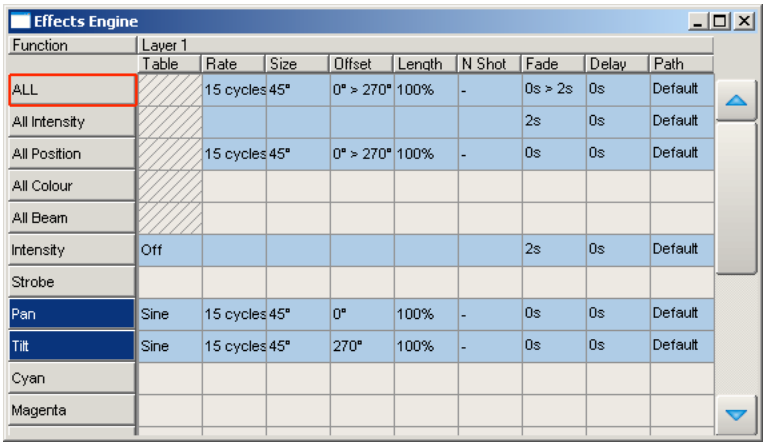


Рисунок 23.4. Effects Engine

Как только назначается таблица эффекта, Вы можете изменить атрибуты эффекта или в момент редактирования значений в электронной таблице или при использовании колес параметра, когда выбрана клавиша Effect.

Совет

Вы можете быстро редактировать атрибуты только одного типа параметра (All Intensity (Вся интенсивность), All Position (Все позиции), All Colour (Все цвета), All Beam (Все формы луча)) или для всех параметров в пределах верхних пяти строк Effects Engine.

Для редактирования значения в электронной таблице:

1. Выберите ячей ки для параметров, которые Вы хотите отредактировать и нажмите Set.
2. Напечатай те новое значение и нажмите Enter.

Или, при использовании колес колеса параметров:

1. Нажмите клавишу Effect.
2. Выберите индивидуальные параметры, которые Вы хотите отредактировать в левой стороне колонки Function окна Effects Engine.

3. Отрегулируй те Size (Размер), Rate (Частоту), Offset (Точку начала движения) и Length (Длину) параметра как необходимо.

Помните, что колеса колеса параметров управляют только текущей строкой эффектов, выбранной для использования кнопками в колонке Function. Имеются кнопки для всех типов параметра, для всей интенсивности, всего цвета, всей позиции, всей формы луча и для каждого типа параметра в отдельности; см. Рисунок 23.4, «Effects Engine».

Совет

Все атрибуты эффекта могут быть распределены с использованием клавиши Fan и колеса колеса параметров; не забудьте сначала выбрать требуемые типы параметров в колонке Effects Engine Function. Вы можете также ввести значение, скажем, 50 Thru 80 в ячейке окна Effects Engine. См. Распределение (Fanning) (p.190).

23.3.2 Применение и редактирование эффектов в Окне Programmer или редакторе

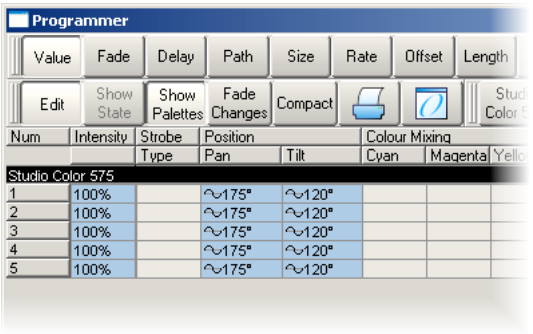
Эффекты могут быть назначены непосредственно на определенные приборы и их атрибуты в Окне Programmer. Это полезно, когда Вы хотите сделать небольшие изменения, не открывая Генератор Эффектов (Effects Engine). Типы эффекта назначаются и редактируются при установке вида Table, в то время как атрибуты эффекта могут быть отрегулированы по Size, Rate, Offset, Length, Table и N Shot. Виды выбираются кнопками вверху окна Programmer или редактора.

Например, чтобы создать круговой эффект с точкой начала движения, используя приборы, стоящие на сцене:

1. Main Toolbar → Programmer : открывается окно Programmer.
2. 1 Thru 5 Position Suck : поглощает информацию позиции приборов интеллектуального света с 1 по 5, которые являются в настоящее время дей ствующими на сцене.
3. Table : выберите вид Table в Окне Programmer; ; будут прочитаны колонки панорамирования (pan) и наклона (tilt) [Off].
4. Выделите все ячей ки панорамирования (pan) и наклона (tilt) выбранных приборов интеллектуального света, используя щелчок мыши и перетаскивание.
5. Set → Sine, Enter : выберите таблицу Синуса (Sine) из раскрывающегося меню и подтвердите нажатием Enter.
6. Выберите Offset : (Точка начала движения): выберите вид Точки начала движения в Окне Programmer; колонки панорамирования (pan) и наклона (tilt) будут прочитаны [0-Deg].
7. Выделите все ячей ки панорамирования (pan) и наклона (Tilt) выбранных приборов интеллектуального света.

8. Set 1 Thru 288 Enter : точка начала движения панорамирования (pan) и наклона (tilt) будет одинаковой сквозь приборы.

Как только Вы применили эффект к параметру, его значение появляется в виде Value окна Programmer или редакторе с символом эффекта перед значением:



Совет

При назначении параметров эффекта, типа Точки начала движения (Offset), помните, что значения 0 и 360 градусов - одно и то же. Распределение точки начала движения диапазона прибора от 0 до 360 градусов будет означать, что первые и последние приборы будут иметь одинаковое значение точки начала движения.

23.3.3 Отслеживание параметров эффектов

По умолчанию, значения эффектов подвергаются отслеживанию параметров через последующие световые сцены (cue) до достижения нового специфического значения параметра. Вы можете переключать эффекты: вкл. и выкл., заставить их подвергаться отслеживание параметров в колонке Table Генератора эффектов (Effects Engine), окне Programmer или редакторе.

Например, в Окне Programmer:

1. Выберите вид Table.
2. Выберите ячей ку параметра, для которого Вы хотите выключить эффект или разрешить отслеживание параметров (tracking) и нажмите Set.
3. Выберите Off или Track из падающего меню.

23.4 Настройка времени световых сцен (cue) и эффектов

Когда Вы делаете запись световой сцены (cue), сцены (scene) или палитры (palette), которые включают в себя значения эффектов, каждое значение параметра прибора производит регулировку каналов, задержку и путь обычным способом; см. Настрой ка времени индивидуальных параметров (p.254). Эти настрой ки времени управляют тем, как изменяются значения параметров приборов интеллектуального света от его начала до основного значения в световой сцене (cue) или сцене (scene), как они воспроизводятся.

Вы можете назначить отдельные настрой ки времени эффектов (регулирование каналов, задержка и путь) для управления тем, как изменяется движение эффектов при воспроизведении световой сцены (cue) или сцены (scene). Рисунок 23.5, «Управление эффектом перехода с помощью настроек времени» показывает, как различные значения настроек времени управляя параметрами с применением эффекта Step (Шаг) вызывают изменения в течение воспроизведения световой сцены (cue).

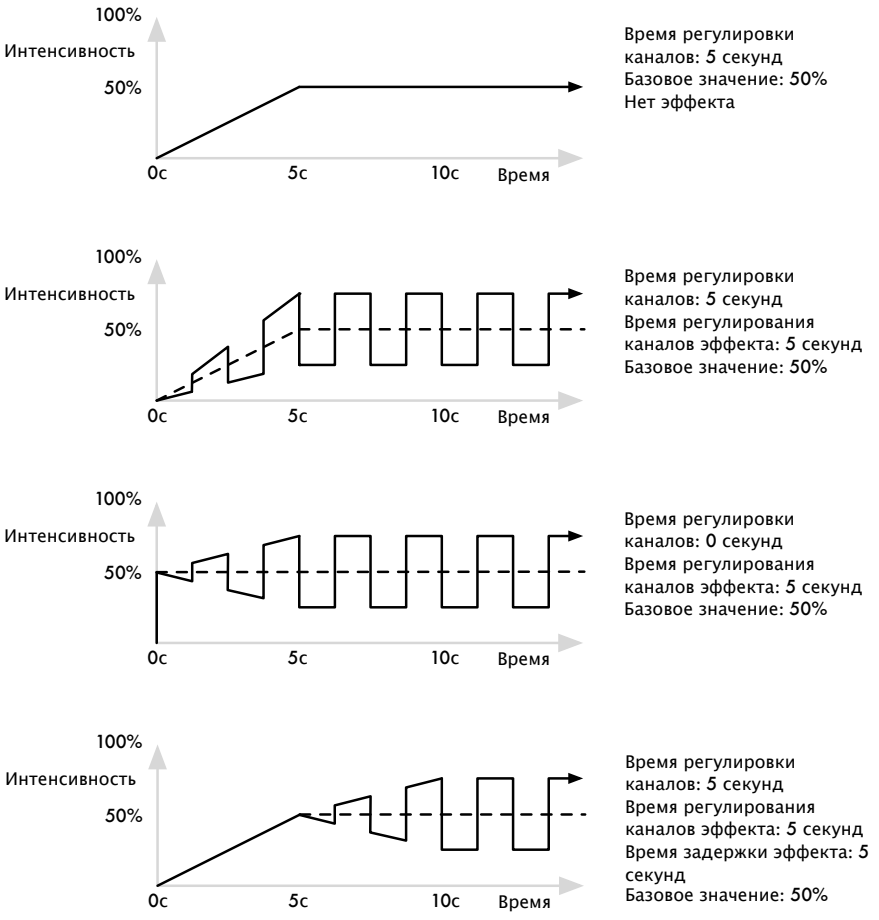


Рисунок 23.5. Управление эффектом перехода с помощью настроек времени

Вы можете назначить время регулирования каналов эффекта, используя командную строку:

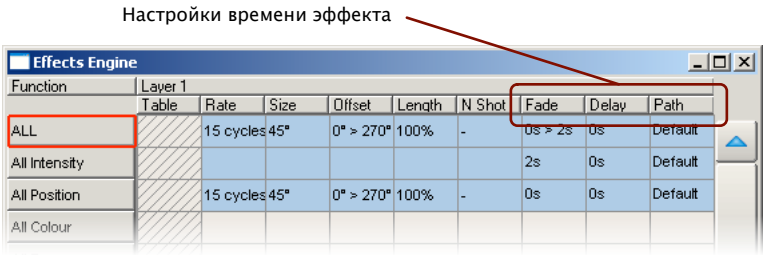
1. Fixture 1 : выбор приборов интеллектуального света, на которые Вы хотите назначить время эффекта, удостоверяясь, что они имеют установленные значения параметров.
2. Effect Time 4, Enter : назначает время настроек времени эффекта на 4 секунды.

Для назначения времени задержки эффекта:

1. Fixture 1 : выберите нужный прибор(ы) интеллектуального света.

2. Effect Time Time 2, Enter : нажмите Time дважды для назначения времени задержки.

Вы можете также просмотреть и назначить значение настрой ки времени эффекта в окне Effects Engine:



23.5 Запись палитры эффекта (effect palette)

Вы можете сделать запись любой комбинации значений параметра эффекта в палитру:

1. В Окне Programmer или редакторе выберите приборы и назначьте требуемые эффекты. Вы можете сделать это непосредственно в редакторе или при использовании генератора эффектов (Effects Engine).
2. Record, Effect : открывается окно Effect Directory.
3. Выберите местоположение нажатием кнопки в окне Effect Directory.

Эти команды сделают запись только тех параметров, которые были затронуты в окне Effect, и не включают базовые значения параметров. Чтобы включить базовую интенсивность, позицию, цвет, форму луча и информацию о времени, используй те функцию маски:

1. Выберите приборы и назначьте нужную таблицу эффекта.
2. Record, Effect
3. Выберите Mask из Инструментальной панели Record Options Toolbar, и выберите типы параметра, для которых Вы желаете сделать запись: Use I для интенсивности, Use P для позиции, Use C для цвета, Use B для формы луча и Use T для значений времени.

   Больше о использовании масок при записи палитр, см. Запись со специфической маской (p.214).

4. Выберите местоположение в окне Effect Directory.

23.5.1 Именование палитр эффекта

Вы можете дать имя палитре эффекта, которое будет показано в Справочнике эффектов (Effect Directory):

1. Open + Effect : открывается Effect Directory.
2. Проверьте, что кнопка Guard выбрана, чтобы Вы случай но не активизировали палитру при нажатии ее кнопки в справочнике.
3. Выберите палитру, которая будет названа.
4. Set [имя] Enter : напечатай те имя.

Совет

Чтобы назвать палитру эффекта сразу после записи, нажмите клавишу Set. Откроется окно Quickname. Введите имя палитры и выберите OK.

23.6 Использование палитр эффекта в программировании

В окне Programmer или редакторе, Вы можете применить эффекты путем их выбора из Справочника Эффектов (Effect Directory). ффект будет применен к текущему выбранному прибору интеллектуального света, если он содержит информацию о параметрах для выбранных приборов интеллектуального света. Эффект Step для ирисовой диафрагмы не существует, поэтому не может быть применен к прибору, который не имеет функции ирисовой диафрагмы. По умолчанию, предопределенные палитры эффекта являются прямыми; см. Прямые палитры (p.217).

Например:

1. Open + Effect : открывается окно Effect Directory.
2. 1 Thru 5 : выберите приборы интеллектуального света.
3. [Effect 1] : выбор эффекта из окна Effect Directory.

Или, при использовании командной строки:

- 1 Thru 5 Effect 1 Enter

23.7 Редактирование палитр эффектов

Вы можете отредактировать палитру эффекта, открыв ее в окне редактора; редактировать ее содержание также просто, как и значения параметров в любых редакторах. См. Применение и редактирование эффектов в Окне Programmer или редакторе (p.284).

Для открытия эффекта в редакторе:

1. Open + Effect : откроется окно Effect Directory.
2. Open + [Effect 1] : откроется редактор для [Effect 1].

Вы можете выбрать вид редактора (Table, Size, Rate, Offset, Length, N Shot) , в котором Вы желаете редактировать. Также удостоверьтесь, что редактор активен (выбрана его кнопка Edit.

Вы можете также открыть палитру эффектов с командной строки. Например:

- Effect 1 Open

23.8 Удаление палитр эффектов

Для удаления палитры эффектов используй те командную строку:

1. Effect 1 Delete : удаляет палитру эффекта 1.
2. Нажмите OK, чтобы подтвердить удаление.

Или, из Справочника эффектов (Effect Directory):

1. Нажмите и удерживай те клавишу Delete при выборе палитры, которая будет удалена из справочника.
2. Отпустите клавишу Delete. Покажется диалоговое окно с просьбой подтвердить удаление.
3. Щелкните OK.

Совет

Если Вы предпочитаете не подтверждать действие удаления, выберите Don't Ask Me Again в окне подтверждения. Вы можете вновь сделать доступным режим подтверждения введя команду Setup → Preferences → Programming и выбрите Confirm before deleting directory items.

23.9 Копирование и перемещение палитр эффекта

Для создания копии палитры эффектов в новом местоположении:

- Effect 1 Copy; Effect; 2 Enter : копирует содержимое палитры эффекта 1 в палитру эффекта 2.
- Effect; 1 Position; 2 Copy Effect 2 Enter : копирует приборы, которые являются в дей ствительности Палитрой 1 в Позиции 2 в Палитру эффектов 2.

Аналогично для перемещения палитры эффекта в новое местоположение:

- Effect; 1 Move Effect; 2 Enter : перемещает содержимое Палитры Эффекта 1 в Палитру 2 оставляя Палитру 1 пустой .

Если палитра эффекта, в которую происходит перемещение или копирование уже существовует, то Вас будут просить выбрать опцию: Insert (Вставка), Merge (Объединение) и Replace (Замена) (p.218).

Глава 24: Воспроизведение списка световых сцен (cuelist)

Для воспроизведения списка световых сцен (cuelist), он должен быть присоединен к Мастеру. Мастера могут быть или физические, использующие фей деры и средства управления на лицевой панели пульта, или виртуальные, использующие экранные мастера управления.

24.1 Воспроизведение с физическим мастером

Пульт Wholehog OS имеет десять физических мастеров, к которым для воспроизведения может быть присоединен список световых сцен (cuelist). Вы можете переместить список световых сцен с одного мастера на другой или скопировать его, чтобы создать копию списка сцен на новом Мастере. При подключении воспроизведения или крыльев расширения Вы можете добавить физические мастера к системе Wholehog OS.

24.1.1 Прикрепление списка световых сцен к мастерам

Списки световых сцен (Cuelist) автоматически прикрепляются к Мастеру, когда Вы создаете их с использованием синтаксиса Record, Choose; см. Запись в список световых сцен или на Мастер (p.231). Или, для прикрепления списка сцен (cuelist) к Мастеру:

- List 1 Move Choose : прикрепление списка сцен 1 (Cuelist 1) к выбранному Мастеру.

Совет

Вы можете ссылаться несколькими списками сцен на различные мастера с использованием страниц, см. Работа со страницами (page) (p.339).

Перемещение и копирование списков световых сцен между мастерами

Перемещение списка световых сцен (cuelist) между мастерами открепляет его от первоначального Мастера. Копирование списка сцен между мастерами оставит список световых сцен в его первоначальном местоположении и прикрепит копию этого списка к новому месту.

Для перемещения списка световых сцен (cuelist):

1. Нажмите клавишу Choose мастера, к которому прикреплен список световых сцен, который Вы хотите переместить.
2. Move

3. Нажмите клавишу Choose Мастера, к которому Вы хотите прикрепить список световых сцен.

Для копирования (т. е. дублирования) списка световых сцен (cuelist):

1. Нажмите клавишу Choose мастера, к которому прикреплен список световых сцен, который Вы хотите скопировать.
2. Copy
3. Нажмите клавишу Choose Мастера, к которому Вы хотите прикрепить список световых сцен.

Открепление списка световых сцен (Cuelist) от Мастера

Для открепения списка сцен от Мастера:

- Delete + Choose : отделяет список световых сцен (cuelist) от выбранного Мастера.

Помните, что эта операция не приведет к удалению списка сцен или удаления его из Справочника — только открепление от Мастера.

24.1.2 Управление воспроизведением списка световых сцен

После того, как список световых сцен был прикреплен к Мастеру, он может быть воспроизведен с использованием управляющих средств Мастера или с помощью основных средств управления.

Средства управления Мастера

Каждый из десяти мастеров имеет клавиши Choose (Выбрать), Go (Начать), Halt/Back (Стоп/Назад) и Flash (Вспышка), также как и фей дер; см. Рисунок 24.1, «Средства управления Мастера».

Рисунок 24.1. Средства управления Мастера

По умолчанию, средства управления работают следующим образом:

- Choose (Выбор): позволяет выбирать Мастер. Если горит синий индикатор, то этот Мастер является выбранным и Вы можете использовать основные средства управления воспроизведением, чтобы управлять этим Мастером.
- Go (Начать): если списко световых сцен (cuelist) является неактивным, нажатие клавиши Go активизирует его на сцене театра. Если список световых сцен уже активен, нажатие Go апустит сдледующую световую сцену (cue) или произведет рестарт приостановленного регулирования каналов (см. Halt/Back ниже).
- Halt/Back (Стоп/Назад): пауза любого запущенного процесса регулировки каналов. Если активные регулировки каналов отсутствуют, нажатие клавиш Halt/Back запустит процесс регулировки каналов предыдущей световой сцены (cue).
- Fader (Фей дер): управляет интенсивностью приборов интеллектуального света (fixtures), находящихся под управлением этого воспроизведения. Если фей дер установлен на 100%, приборы появляются на сцене театра с их запрограммированными интенсивностями. Если уровень фей дера уменьшается, то пропорционально уменьшается и интенсивность приборов интеллектуального света (fixture).
- Flash (Вспышка): на мгновение устанавливает интенсивность приборов интеллектуального света, находящихся под управалением этого воспроизведения на их полные запрограммиро-

ванные значения, как будто фей дер был установлен на максимум.

Вы можете настроить функции главных средств управления так, чтобы удовлетворить требования любого пользователя или специфического шоу; см. Конфигурирование средств управления воспроизведением (p.351).

Совет

Нажатие или щелчок мышью на Область Воспроизведения (Playback Bar) эквивалентны нажатию клавиши Choose Мастера.

Основные средства управления

Основные средства управления воспроизведением, находящиеся справа от мастеров (см. Рисунок 24.2, «Основные средства управления воспроизведением») работают с выбранным в настоящее время Мастером. Вы можете также использовать эти средства с другим Мастером при удержании нужной клавиши Choose при нажатии клавиши основных средств управления.

Рисунок 24.2. Основные средства управления воспроизведением

Основные клавиши управления воспроизведением:

- Assert (Назначение): подтверждает управление параметрами прибора (fixture) выбранного Мастера, если другие мастера взяли управление солгасно правилу «Последний имеет приоритет»; см. Назначение одного списка световых сцен поверх других (p.307).

- Release (Снятие с воспроизведения): снимает с воспроизведения параметры прибора, управляемого выбранным Мастером, делая список световых сцен (cuelist) неактивным; см. Снятие с воспроизведения списка световых сцен (Cuelist) на Мастере (p.297).
- Goto (Перей ти в): Вы можете использовать клавишу Goto с командной строки, чтобы перей ти в указанную световую сцену (Cue) в выбранном списке команд (cuelist). Например:
    - Goto 3, Enter : список световых сцен (cuelist) на выбранном Мастере воспроизводит световую сцену 3 (cue 3).
- Skip Forward/Skip Back (Пропустить и перей ти вперед/Пропустить и перей ти назад): перепрыгивает вперед или назад по выбранныму списку световых сцен (cuelist) через одну световую сцену (cue). Информация о настрой ках времени световой сцены (cue) не будет использована — световая сцена немедленно появляется на сцене театра.
- Halt/Back (Стоп/Назад): пауза любого выполняемого перекрестного регулирования каналов на выбранном мастере. Если перекрестное регулирование каналов отсутствует, нажатие клавиши Halt/Back начнет регулировку каналов предыдущей световой сцены (cue).
- Go (Начать): если выбранный список световых сцен (cuelist) является неактивным, нажатие клавиши Go активизирует его на сцене театра. Если список световых сцен уже активен, нажатие Go запустит сдледующую световую сцену (cue) или произведет рестарт приостановленного регулирования каналов (см. выше Halt/Back).

24.1.3 Снятие с воспроизведения списка световых сцен (Cuelist) на Мастере

Вы можете удалить вид списка световых сцен с театральной сцены, так, чтобы управление всеми параметрами приборов интеллектуального света было сохранено и фактически выключало выход списка команд (cuelist); это явление известно как снятие с воспроизведения списка световых сцен (cuelist).

Для снятия с воспроизведения списка команд на Мастере:

- Release : снятие с воспроизведения выбранного в настоящее время Мастера.

Or:

- Release + Choose : используй те клавишу Choose того Мастера, с которого Вы желаете снять с воспроизведения список световых сцен.

Нажатие клавиши Go после снятия с воспроизведения списка команд (cuelist), возобновит воспроизведение с текущей световой сцены (cue). Существующий список световых сцен при снятии с воспроизведения возвращаются к началу, см. Сброс списков световых сцен при снятии с воспроизведения, p.300.

Совет

Вы можете снять с воспроизведения все воспроизведения сразу нажатием Pig + Release.

Если Вы не имеете никаких других списков команд (cuelist), сцен (scene) или активных групп (group), то когда Вы снимаете с воспроизведения список световых сцен, то при этом возвращаете все значения параметров приборов интеллектуального света (fixture) в их значения по умолчанию.Значения параметров по умолчанию будут определены в Библиотеке Прибора (Fixture Library); Вы можете изменить их в окне Edit Fixtures, см. Назначение пользовательского значения по умолчанию, p.166.

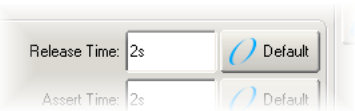
Если Вы имеете другие списки команд (cuelist), сцены или активные группы, то управление параметрами приборов может быть передано одному из них при снятии с воспроизведения списка сцен; см. Выполнение нескольких списков световых сцен (p.305).

Время снятия с воспроизведения (release time)

Когда Вы снимаете с воспроизведения список световых сцен (cuelist) и параметры прибора возвращаются в их значения по умолчанию, они делают это в течение времени снятия с воспроизведения (release time) и это изменение может быть видимым, если Вы имеете приборы, которые являются дей ствующими в настоящий момент на сцене театра (то есть с интенсивностями выше нуля). Для назначения времени снятия с воспроизведения списка световых сцен (cuelist):

1. Open + Choose : откроется окно Cuelist для списка световых сцен на выбранном Мастере.
2. Options → Cuelist : откроется окно Options и выберите область Cuelist.

   В качестве альтернативы, нажмите Pig + Choose для открытия окна Options для выбранного Мастера.
3. Выберите ячей ку Release Time:



4. Set 5, Enter : назначьте нужное время снятия с воспроизведения.

Вы можете также установить время снятия с воспроизведения по умолчанию для всех недавно созданных списков команд (cuelist) в области Cuelist окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

Совет

Если Вы назначили время снятия с воспроизведения для списка команд и Вы хотите вернуться ко времени снятия с воспроизведения по умолчанию, нажмите кнопку Default, находящуюся рядом с ячейкой Release Time.

Автоматическое снятие с воспроизведения

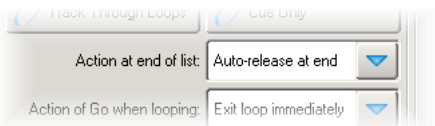
Вы можете использовать опцию автоматического снятия с воспроизведения, чтобы восстановить параметры прибора в их значения по умолчанию в конце шоу или оставить управление параметрами для использования другим списком световых сцен (cuelist), когда отсутствует необходимость в данном списке сцен.

Существуют две опции Auto Release (Автоматического снятия с воспроизведения) для списков световых сцен (cuelist):

- Auto-release at End (Автоматическое снятие с воспроизведения в Конце): Используй те эту опцию, чтобы автоматически снять с воспроизведения список световых сцен (Cuelist) при завершении регулирования каналов и времени задержки последней сцены (cue).
- Add Release End Cue (Добавление снятия с воспроизведения в конец световой сцены (cue)): После выполнения последней световой сцены (cue) другое нажатие клавиши Go снимает с воспроизведения список световых сцен (cuelist) вместо того, чтобы снова запустить первую световую сцену.

Вы можете назначить опцию автоматического снятия с воспроизведения в окне Playback Options каждого списка команд (cuelist):

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Выбрать нужную опцию снятия с воспроизведения из меню Action at End of List:



Вы можете также назначить опции Auto Release по умолчанию для новых списков световых сцен (cuelist) в меню Action at End of List в области Cuelist окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

Сброс списков световых сцен при снятии с воспроизведения

Вы можете назначить сброс списка световых сцен (cuelist) при снятии с воспроизведения, таким образом он продолжит выполнение с первой световой сцены (cue) при нажатии клавиши Go. Вы можете назначить сброс при снятии с воспроизведения (Reset on Release) в окне Playback Options каждого списка световых сцен:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Выберите Reset on Release:

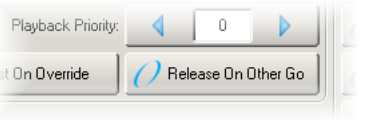
В качестве альтернативы, Вы можете включать Reset on Release для всех новых списков световых сцен в области Cuelist окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

Снятие с воспроизведения при нажатии другой клавиши Go

При выполнении нескольких списков световых сцен в одном шоу, см. Выполнение нескольких списков световых сцен (p.305), Вы можете захотеть, чтобы список световых сцен (cuelist) снимался с воспроизведения, когда вызывается другой список сцен. Это фактически дает списку сцен (cuelist) самый низкий приоритет воспроизведения; больше о приоритете воспроизведения, см. Изменение приоритета списка световых сцен (p.308). Вы можете установить опцию Release on Other Go в окне Playback Options каждого списка световых сцен (cuelist):

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Выберите Release on Other Go:



В качестве альтернативы, Вы можете включать опцию Release on Other Go для всех новых списков команд (cuelist) в области Cuelist окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

24.1.4 Опции списка световых сцен (Cuelist)

Вы можете формировать различные опции, которые определяют приоритет списка световых сцен (cuelist), настрой ки времени и другие свой ства, которые определяют как воспроизводится данный список сцен, в окне Playback Options каждого списка сцен (cuelist):

1. Open + Choose : откроется окно Cuelist выбранного Мастера.
2. Options → Cuelist : откроется область Cuelist окна Cuelist Options.

Совет

Вы можете быстро открыть окно Playback Options списка световых сцен (cuelist), прикрепленного к Мастеру, если удерживая клавишу Pig нажмите клавишу Choose нужного мастера.

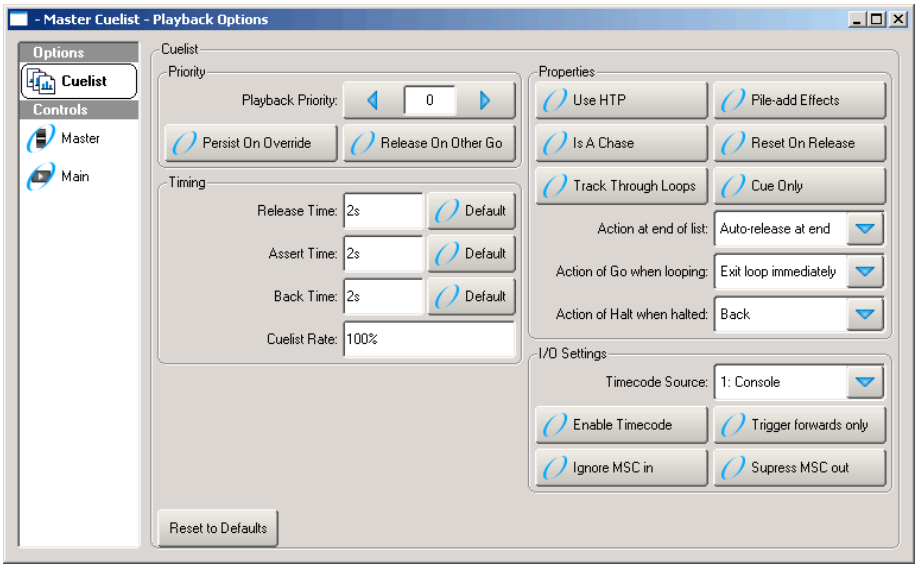


Рисунок 24.3. Область Cuelist Окна Playback Options

Вы можете сконфигурировать установки по умолчанию для новых списков световых сцен (cuelist) в области Playback Defaults окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Playback Defaults

Вы можете также настроить функцию средств управления каждого Мастера и основных средств управления; см. Конфигурирование средств управления воспроизведением (p.351).

Совет

Вы можете вернуть все параметры настройки в области Cuelist окна Playback Defaults нажатием кнопки Reset to Defaults (Сброс к параметрам по умолчанию) в левом нижнем углу окна.

Настройки времени списка световых сцен и установки частоты

Вы можете назначить несколько параметров настрой ки, которые управляют настрой ками времени списка световых сцен (cuelist):

Функция настройки времени	По умолчанию	Примечание
Release Time (Время снятия с воспроизведения)	2s	Это время, за которое значения параметра возвращаются к их значениям по умолчанию при снятии с воспроизведения списка команд; см. Снятие с воспроизведения списка световых сцен (Cuelist) на Мастере (p.297).
Assert Time (Время назначения)	2s	Время, за которое параметры возвращаются к их значениям, определенным в списке сцен (cuelist) при утверждении списка сцен; см. Назначение одного списка световых сцен поверх других (p.307).
Back Time (Время отката)	2s	Время, за которое список световых сцен возвращается назад к предыдущей световой сцене (cue), при двойном нажатии клавиши Halt (первый раз - чтобы остановить список световых сцен (cuelist), второй раз - чтобы вернуть его назад).
Cuelist Rate (Частота списка световых сцен)	100%	Частота пропорциональности списка световых сцен по умолчанию. Частота световых сцен 50% удвоит все настройки времени, частота 200% уменьшит настройки времени всех световых сцен вдвое.

Совет

Если Вы назначили время снятия с воспроизведения, назначения или отката назад для списка световых сцен (cuelist) и Вы хотите вернуться к значениям времени по умолчанию, нажмите кнопку Default, находящуюся рядом с соответствующей ячейкой.

Сворачивание списка световых сцен (Cuelist Wrapping)

Сворачивание решает, что случается со списком световых сцен (cuelist), когда он достигает заключительной световой сцены (cue). Конфигурирование сворачивания происходит с помощью меню Action at End of List:

- Wrap to beginning of list (Сворачивание к началу списка): Нажатие клавиши Go после достижения заключительной световой

сцены (cue), отправляет список световых сцен к первой сцене.

- Add release end cue (Добавление снятия с воспроизведения как последней команды): Нажатие Go после достижения заключительной световой сцены (cue), снимает список с воспроизведения и отправляет его к первой световой сцене (cue).
- Auto-release at end (Автоматическое снятие с воспроизведения в конце): список световых сцен (cuelist) снимается с воспроизведения, как только последняя световая сцена в списке закончила свое регулирование каналов и времена задержек.
- Don't allow wrapping (Не разрешать сворачивание): список световых сцен (cuelist) остается на заключительной световой сцене (cue) пока он не будет снят с воспроизведения или отправлен назад.

Действия клавиши Go при выполнении цикла

Когда список световых сцен (cuelist) выполняет в виде непрерывного цикла с использованием команды связи, Вы можете конфигурировать эффект от нажатия клавиши Go используя меню Action of Go When Looping:

Действие	Примечания
Exit loop immediately (Немедленный выход из цикла)	Переход списка световых сцен к команде связи в конце цикла. Используйте время ожидания в световой сцене (cue) после команды связи, если Вы хотите перейти в эту световую сцену автоматически при выходе из цикла.
Exit loop at end (Выход из цикла по окончании)	Позволяет циклу переходить к последней световой сцене перед переходом к команде связи в конце цикла. Используйте время ожидания в световой сцене (cue) после команды связи, если Вы хотите перейти в эту световую сцену автоматически, при выходе из цикла.
Restart (Перезапуск)	Немедленный переход к первой световой сцене (cue) в цикле.
Stop at next (Остановить и перейте к следующей)	Остановка при выполнении следующей световой сцены (cue) в цикле.
Ignore (Игнорировать)	Игнорирует любое нажатие клавиши Go в течение цикла и нажатия в течение активного времени ожидания выполнения.

Для получения дополнительной информации о циклах, см. Работа с циклами и связями (p.263).

Действия клавиши Halt при остановке

По умолчанию, нажатие клавиши Halt (Остановка), означает, что световая сцена останавливает выполнение списка сцен и возвращается назад к световой сцене (cue) в течение назначенного времени отката, см. Настрой ки времени списка световых сцен и установки частоты, p.302. Вы можете изменить это дей ствие с помощью меню Action of Halt When Halted:

Действие	Примечания
None (Отсутствует)	Текущая световая сцена остается остановленной.
Resume (Возобновить)	Текущая световая сцена продолжает регулировку каналов.
Release (Снятие с воспроизведения)	Список световых сцен снимается с воспроизведения. см. Снятие с воспроизведения списка световых сцен (Cuelist) на Мастере (p.297).

Конфигурирование действия фейдера

Вы можете сконфигурировать фей дер Мастера для выполнения определенных дей ствий . Они конфигурируются в области Master окна списка световых сцен Playback Options:

- Go Off Zero (Уходить на ноль): список световых сцен вызывается, когда фей дер перемещается в значение 'ноль', как будто Вы нажали клавишу Go.
- Release At Zero (Снятие с воспроизведения в нуле): снятие с воспроизведения списка световых сцен (cuelist) происходит, когда фей дер возвращается в значение 'ноль'; см. Снятие с воспроизведения списка световых сцен (Cuelist) на Мастере (p.297).

Конфигурирование действия клавиши Flash

Вы можете сконфигурировать уровень и дей ствия клавиши Flash:

Установка	По умол-чанию	Примечания
Flash on/Flash off	On	Установите значение 'off', чтобы предотвратить случайное вспыхивание содержимого списка световых сцен. Когда установлено значение 'on', нажатие клавиши Flash будет вызывать повышение интенсивности списка световых сцен до их запрограммированных значений вне зависимости от позиции фейдера.
Level (Уровень)	100%	Пропорция запрограммированной интенсивности, до которой вспыхивает содержимое списка сцен. Если запрограммирован уровень 60%, а уровень вспышки установлен на 50%, интенсивность вспыхивания составит 30%.
Solo	Off	Высвечивает содержимое списка световых сцен (cuelist) на полном запрограммированном уровне, при отправке нулевой выходной интенсивности всем другим мастерам (включая виртуальные).
Latch (Защелка)	Off	При установке значения 'on' клавиша Flash остается нажатой, как будто она удерживается, до следующего нажатия.
Go on flash	Off	Вызов списка световых сцен происходит при нажатии на клавишу Flash, как будто бы Вы нажали клавишу Go.
Release on flash (Снятие с воспроизведения при вспышке)	Off	Снятие с воспроизведения списка команд происходит при нажатии на клавишу Flash.

24.2 Выполнение нескольких списков световых сцен

Поскольку Wholehog OS может одновременно управлять десятью списками световых сцен (cuelist) на мастерах (и большим количеством при использовании виртуальных мастеров и крыльев воспроизведения), возникает вопрос, какой Мастер фактически управляет специфическими параметрами прибора. Чтобы решать, какой Мастер имеет приоритет, Wholehog OS применяет следующие правила:

- Для параметров интенсивности: по умолчанию, параметрами интенсивности управляют на основании правила «Приоритет имеет последний » (Latest Takes Precedence - LTP), поэтому значение параметра интенсивности, который появляется в нескольких списках световых сцен, на выходе будет равно значению интенсивности списка сцен с самым высоким приоритетом воспроизведения; см. Изменение приоритета списка световых сцен (p.308). Кроме того, Вы можете назначить опции списка сцен так, чтобы Мастер дей ствовал на основании правила «Приоритет имеет самый высокий » (Highest Takers Precedence - HTP); это означает, что, если несколько мастеров используют программирование для одного и того же параметра

интенсивности, самый высокий запрограммированный уровень будет являться выходом на сцене театра. Для полного обсуждения правил HTP и LTP, см. HTP и LTP (p.12).

- Для параметров позиции, цвета и формы луча: Wholehog OS взаимодей ствует с параметрами позиции, цветом и формой луча согласно правилу LTP. Если несколько мастеров используют программирование для одного и того же параметра, то в качестве выходного значения будет использоваться значение от последнего активизированного мастера. Параметры, которые запрограммированные на отдельном Мастере, останутся в прежних значениях. Когда Вы снимаете с воспроизведения последний активизированный Мастер, управление будет возвращено предыдущему активизированному Мастеру. В качестве альтернативы, Вы можете назначать параметры предыдущего активизированного Мастера так, чтобы они перекрывали параметры последнего активизированного Мастера; см. Назначение одного списка световых сцен поверх других (p.307). Вы можете препятствовать параметру (LTP) быть перекрытым дей ствиями мастера или назначениями при предоставлении его списку команд высокого приоритета воспроизведения; см. Изменение приоритета списка световых сцен (p.308).

Совет

Окно Programmer, или текущий редактор с выключенным 'слепым' режимом (blind mode), будут всегда иметь приоритет над всеми реальными и виртуальными мастерами.

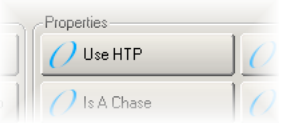
24.2.1 Использование HTP и LTP

Вы можете переключать приоритеты списков световых сцен от LTP к HTP, позволяя запрограммированным параметрам интенсивности использовать выход более высокого уровня, а не последнего активизированного. Например, Вы можете иметь ряд последовательностей интенсивности, которые должны постепенно появиться на виде сцены, не блокируя информацию интенсивности первоначального вида; или при путешествии с дым-машинами, Вы можете захотеть вручную увеличить уровень дыма, запрограммированного в главном списке световых сцен (cuelist), чтобы справиться с изменениями в кондиционировании воздуха или размере места встречи в определенных точках шоу.

Для полного объяснения LTP, см. HTP и LTP (p.12).

Для назначения приоритета списка световых сцен на HTP:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Выберите Use HTP:



В качестве альтернативы, Вы можете включить Use HTP для всех новых списков световых сцен в области Cuelist окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

Важно

Если Вы имеете Мастер, использующий правило HTP с фейдером (то есть с интенсивностью выше нуля), то использование команды Release (Снятие с воспроизведения) или Pig + Release не влияет на параметры интенсивности. Чтобы снять с воспроизведения интенсивности мастеров HTP, переместите фейдер в нулевое положение. Больше о снятии с воспроизведения списков световых сцен, см. Снятие с воспроизведения списка световых сцен (Cuelist) на Мастере (p.297).

24.2.2 Назначение одного списка световых сцен поверх других

Если Вы имеете несколько одновременно активных списков световых сцен (cuelist), управление параметрами прибора, запрограммированных в одном из списков сцен может быть перехвачено другим списком сцен (cuelist), который также имеет программирование для того же самого параметра прибора. Например, если Cuelist 1 имеет программирование для диммерных каналов 1-3, и Cuelist 2 имеет программирование для диммерных каналов 3-6, то выполнение световой сцены (cue) из списка световых сцен Cuelist 2 перекроет интенсивность диммерного канала 3.

Вы можете захотеть вернуть управление диммерным каналом 3 в Cuelist 1 без запуска световой сцены (cue) в Cuelist 1; это известно как «назначение» (Assert) Cuelist 1. Назначение списка световых сцен (cuelist) помещает все параметры прибора (fixture) в их запрограммированные значения в списке световых сцен (cuelist).

Для назначения параметров последовательности световых сцен, прикрепленной , например, к Мастеру 3, нажмите и удерживай те клавишу Choose Мастера 3 и нажмите клавишу Assert.

Время назначения (Assert Time)

Когда Вы назначаете список световых сцен (cuelist), параметры, которые были назначены, будут заменены их новыми значениями за время назначения. По умолчанию оно равно 2 секундам, но Вы можете назначить свои предпочтительные значения времени назначения для каждого списка световых сцен (cuelist):

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Выберите ячей ку Assert Time:

3. Set 5, Enter : изменение времени назначения на 5 секунд.

В качестве альтернативы, Вы можете назначить Assert Time для всех новых списков команд (cuelist) в области Cuelist окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

Совет

Если Вы задали время назначения для списка световых сцен (cuelist) и хотите вернуть его значение ко времени по умолчанию, нажмите кнопку Default, расположенную рядом с ячейкой Assert Time.

24.2.3 Изменение приоритета списка световых сцен

Согласно правилу LTP, новое дей ствие определяет значение параметра прибора; см. Выполнение нескольких списков световых сцен (p.305). Однако, Вы можете отменрить этот приоритет назначая для списка световых сцен (cuelist) другие приоритеты, так, чтобы списки сцен с более высоким приоритетом имели приоритет над остальными списками с более незким приоритетом. Если их приоритет равен, то для определения приоритета списка световых сцен и, следовательно, для определения значений параметров приборов будет испольоваться правило LTP.

По умолчанию, приоритет списка световых сцен (cuelist) равен 0. Вы можете увеличивать значение приоритета с шагом 10. Например, если приоритет списка сцен, прикрепленного к Мастеру 5 имеет значение по умолчанию (0), а приоритет Мастера 4 равен 50, то нажатие клавиши Go на Мастере 5 не будет перехватывать управление параметрами, в настоящее время активными на Мастере 4. Наоборот, Вы можете установить отрицательное значение приоритета так, если список световых сцен (cuelist) на Мастере 3 будет иметь приоритет -50, то общие параметры на Мастере 5 перекроют Мастер 3.

Для изменения приоритета списка световых сцен:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Выберите ячей ку Playback Priority:

3. Set 50, Enter : изменение приоритета на значение 50.

В качестве альтернативы, Вы можете назначить Приоритет Воспроизведения (Playback Priority) для всех новых списков команд (cuelist) в области Cuelist окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

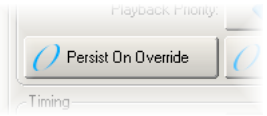
Когда два или более списков световых сцен (cuelist) имеют одинаковый приоритет, применяется правило LTP.

Настаивать на перекрытии

Wholehog OS автоматически снимает с воспроизведения списки световых сцен (cuelist), когда все их содержимое параметров перекрывается другим списком сцен. Однако, иногда полезно вернуться к виду, создаваемому списком световых сцен тогда, когда все значения были уже сняты с воспроизведения; в этом случае Вы можете использовать опцию Persist on Override (Настаивать на перекрытии). Когда эта опция активизируется, список световых сцен, управление которого была перекрыт, не будет автоматически снят с воспроизведения и останется активным, когда список световых сцен, перехвативший управление, будет позже снят с воспроизведения.

Для включения опции Persist on Override для списка световых сцен:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Выберите Persist on Override:



В качестве альтернативы, Вы можете назначить опцию Persist on Override для всех новых списков световых сцен (cuelist) в области Cuelist окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Cuelist

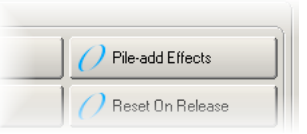
24.2.4 Несколько списков световых сцен с эффектами

Если список световых сцен (cuelist) содержит параметры, которые управляют различными эффектами, когда другой список световых сцен или сцена

(scene) изменяют основные значения этих параметров, эффект продолжает работать. Используй те опции Pile-Add FX (Накопление и добавление эффектов), чтобы позволить второму списку световых сцен или сцене перекрывать эффект так же как и базовые значения.

Например, чтобы позволить списку световых сцен (cuelist) на Мастере 10 перекрывать эффекты, работающие на других мастерах:

1. Open + Choose : открывается окно Cuelist для Мастера 10.
2. Options : откроется окно Playback Options для списков сцен.
3. Выберите область Cuelist и выберите Pile-Add FX:



24.3 Воспроизведение с виртуальным мастером

Вы можете выполнять список световых сцен (cuelist), не назначая его на физический Мастер, а используя виртуальные мастера. Виртуальные мастера всегда находятся в максимальной интенсивности, таким образом, интенсивность приборов интеллектуального света (fixture) такая же, как и запрограммирована в световых сценах (cue). В любой момент может быть задействовано практически неограниченное количество виртуальных мастеров, которые управляют различными списками световых сцен.

Вы можете управлять виртуальными мастерами из окна Cuelist Directory, из окна Cuelist или из командной строки.

Совет

Вы можете нажать List + Release для снятия с воспроизведения всех выполняющихся списков световых сцен на виртуальных мастерах.

24.3.1 Выполнение виртуальных мастеров из окна Справочника списков световых сцен Cuelist Directory

Вы можете выполнять виртуальные мастера списков световых сцен из окна Cuelist Directory:

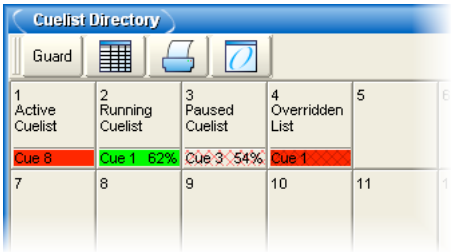
- Open + List

Или:

- List, List

Чтобы выполнить список световых сцен (cuelist), удостоверьтесь, что кнопка Guard в окне Cuelist Directory отжата. Тогда нажмите кнопку списка световых сцен (cuelist) в справочнике и он начнет выполняться, как будто бы была нажата кнопка Go на физическом Мастере. Удерживание вашего пальца на кнопке списка сцен (cuelist) является эквивалентом удерживания клавиши Choose Мастера, тогда Вы можете использовать центральные средства управления воспроизведения.

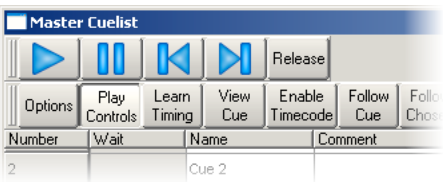
Кнопки списка световых сцен в справочнике окрашиваются красными, чтобы указать, что они в настоящее время находятся на сцене театра и изменяются на зеленый , когда запускается перекрестное регулирование каналов:



24.3.2 Выполнение виртуальных мастеров из Окна Cuelist

Для запуска виртуального мастера списка световых сцен (cuelist) из окна Cuelist:

1. Open + List : открывается окно Cuelist Directory.
2. Проверьте, что кнопка Guard отжата.
3. Open + [List 1] : открой те необходимый список световых сцен.
4. Нажмите кнопку Play Controls к окне Cuelist. Появятся экранные средства управления воспроизведением:



Средства управления (слева направо): кнопки Go, Halt/Back, Skip Back, Skip Forward, и Release. Они функционируют таким же образом как их эквиваленты на лицевой панели; см. Основные средства управления, p.296.

24.3.3 Выполнение виртуальных мастеров из командной строки

Для выполнения списка команд (cuelist) на виртуальном Мастере из командной строки:

- List 1, Enter : посылает команду Go (Начать) к списку световых сцен 1 (cuelist 1).

24.4 Разъяснение обратной связи для списков световых сцен

Есть несколько путей , которыми Вы можете узнать статус выходных значений пульта:

- Статус мастера отображается индикаторами клавиш управления воспроизведением и экранной областью воспроизведения (Playback Bar).
- Вы может использовать окно Cuelist, чтобы следовать за продвижением выполнения списка световых сцен (cuelist).
- полное значение выходных параметров всех приборов интеллектуального света (fixture) показываются в окне Output и полная выходная интенсивность всех приборов интеллектуального света показывается в окне Levels View.

24.4.1 Инструментальные панели обратной связи управления и воспроизведения

Индикаторы управления воспроизведением

Индикаторы средств управления воспроизведением дают информацию о статусе списка световых сцен (cuelist):

- клавиша Go (зеленая): Когда индикатор непрерывно горит это показывает, что происходит регулирование каналов. Когда индикатор вспыхивает, это указывает, что регулирование каналов было приостановлено.
- клавиша Halt/Back (красная): Когда индикатор непрерывно горит это показывает, что это воспроизведение управляет всеми параметрами кроме интенсивности. Когда индикатор вспыхивает, это указывает, что его управление параметрами было перехвачено другими воспроизведениями.
- клавиша Flash (красная): Когда индикатор непрерывно горит это показывает, что это воспроизведение управляет интенсивностью. Когда индикатор вспыхивает, это указывает, что его управление интенсивности было перехвачено другими воспроизведениями.

The Playback Bar

Рисунок 24.4. Строка воспроизведения Playback Bar

Строка воспроизведения (Playback Bar) асполагается внизу левого сенсорного экрана, предоставляя обратную связь для каждого Мастера; см. Рисунок 24.4, «Строка воспроизведения Playback Bar». Для каждого Мастера, Playback Bar показывает следующую информацию:

- Если Мастер пуст, показывается его номер. Мастера пульта нумеруются с 1 до 10, в то время как мастера на крыльях воспроизведения обозначаются от 1/1 до 1/10 для первого крыла, от 2/1 до 2/10 для второго крыла и так далее.
- номер и имя списка световых сцен (cuelist). Они показываются синим цветом, если Мастер был отложен после изменения страницы; см. Опции при смене страницы (p.341).Имя и номер окрашиваются лавандовым цветом, если Мастер будет от страницы шаблона; см. Страница-шаблон (Template Page) (p.347).
- текущая световая сцена и ее полное время. При выполнении световой сцены (cue) эта информация показывается текстом зеленого цвета и время отсчитывается в обратном порядке. Если список световых сцен (cuelist) был снят с воспроизведения, то отображается ...., со следующей световой сценой , показанной ниже.
- следующие несколько световых сцен (cue) и время. Если Вы хотите видеть больше световых сцен (cue), перетащите вершину Строки Воспроизведения (Playback Bar) вверх, чтобы сделать ее больше.
- лавный уровень в процентах. Если уровень Мастера ниже 100%, то показывается красная область, указывающая уровень. Это возможно для позиции физического фей дера в отличие от уровня мастера списка световых сцен (cuelist), когда вертикальная область будет синей ; см. Соответствие уровней при смене страницы (p.342).
- является ли список световых сцен последовательностью. Если это так, то показывается его частота в ударах в минуту; см. Использование списка световых сцен (Cuelist) в качестве циклической последовательности (chase) (p.320).
- различные опции, установленные для списка световых сцен (cuelist). Используемые символы показывают ниже.

Символ	Описание
	Список световых сцен работает согласно правилу HTP.
	Список световых сцен установлен в значение Persist on Override. См. Изменение приоритета списка световых сцен (p.308).
	Список сцен установлен в режим Release on Other Go. См. Снятие с воспроизведения при нажатии другой клавиши Go, p.300.
	Список световых сцен имеет высокий приоритет. См. Изменение приоритета списка световых сцен (p.308).
	Список световых сцен имеет низкий приоритет. См. Изменение приоритета списка световых сцен (p.308).
	Сцена использует Мастера как фейдер IPCB. См. Режим фейдера IPCB (p.336). Помните, что это применяется только к сценам (scene).
	Список сцен использует мастер как фейдер с ручным управлением, См. Ручное перекрестное регулирование каналов (Manual Crossfading) (p.319).

Использование строки воспроизведения (Playback Bar) с крыльями воспроизведения

Подключены Ваши крылья воспроизведения или нет, с использованием области Wings панели Control Panel могут быть отображены несколько строк воспроизведения. Вы можете перетащить их и закрепить их на краю внешнего дисплея, расположенного рядом с крылом, сделать систему перекрестных ссылок на экране дисплея и это позволит легче управлять крыльями воспроизведения.

Если ваш внешний дисплей имеет разрешение больше, чем 1024x768, Вы можете перетащить окончание Строки Воспроизведения (Playback Bar), чтобы ‘растянуть’ ее для лучшего управления крылом.

Для получения большей информации относительно добавления и установки крыльев воспроизведения, см. Добавление крыльев воспроизведения (p.100).

24.4.2 Обратная связь со списком световых сцен (Cuelist Feedback)

Вы можете подробно рассмотреть выполнение световых сцен отдельного списка световых сцен при открытии окна Cuelist (см. Рисунок 24.5, «Окно Cuelist с выполняющей ся световой сценой »):

- Open + Choose

Или:

- Двой ной щелчок на Строке Воспроизведения (Playback Bar) выше нужного списка команд (cuelist).

Или:

- Open + [List 1] : выберите список световых сцен из справочника (Cuelist Directory).

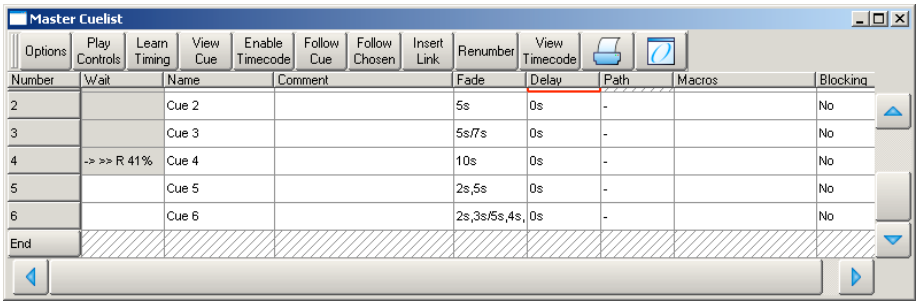


Рисунок 24.5. Окно Cuelist с выполняющейся световой сценой

Текущая световая сцена показывается стрелкой в колонке Wait списка сцен (cuelist), при вызове стрелка становится зеленой и на экране появляется символ R (от слова «Running» – выполнение); прогресс выполнения световой сцены (cue) обозначается процентом в той же самой колонке. Приостановка световой сцены (cue) покажет красную стрелку и символ H (Halted – остановлена).

Настройка обратной связи со списком световых сцен

Есть несколько опций вида, выбираемых кнопками вверху окна Cuelist:

- Play Controls (Средства управления воспроизведением): показывают альтернативные средства управления воспроизведением вверху окна Cuelist. Они полезны для выполнения виртуальных мастеров, см. Выполнение виртуальных мастеров из Окна Cuelist (p.311).
- View Cue (Вид световой сцены): открывает текущую световую сцену (cue) (как обозначено стрелкой в ждущей ся колонке) в редакторе.
- Follow Cue (Следовать за световой сценой): выбор Follow Cue вверху окна Cuelist покажет список световых сцен, с помощью которого можео держать текущую световую сцену (cue) в поле зрения при воспроизведении команд.
- Follow Chosen (Следовать за выбранным): в течение воспроизведения, Вы можете не захотеть иметь многочисленные открытые окна Cuelist. Выбор Follow Chosen вверху любого окна Cuelist заставит Wholehog OS автоматически показывать список световых сцен (cuelist) выбранного в настоящее время Мастера. Если режим Follow Chosen выключен, независимо от выбранного мастера в окне будет показан один и тот же список световых сцен.
- View Timecode (Просмотр тай мкода): включение/выключение показа информации о тай мкодах.

24.4.3 Окно выхода (Output)

Окно Output (Выход) показывает выходные значения всех параметров, которыми управляет Wholehog OS со всех списков световых сцен (действительных и виртуальных), сцен (scene), Окна Programmer и других редакторов и парковочных параметров. Это обеспечивает точную индикацию статуса разделяемых значений параметров, при одновременном выполнении нескольких списков световых сцен; см. Рисунок 24.6, «Окно Output».

Для открытия окна Output:

- Нажмите и удерживайте клавишу **Open**, затем выберите **Output** на инструментальной панели Main Toolbar.

Или:

- Выберите **Output** из инструментальной панели View Toolbar вверху левого сенсорного окна.

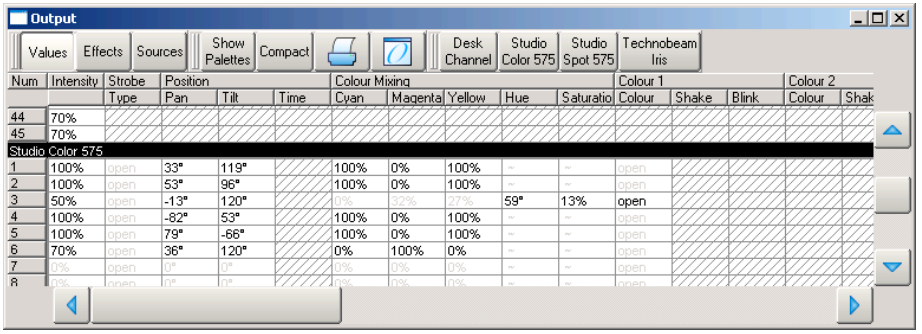


Рисунок 24.6. Окно Output

Окно Output по умолчанию показывает непосредственные значения параметра; Вы можете конфигурировать их с помощью кнопок вверху окна, чтобы показать выходную информацию следующими способами:

- Значения (Values): показывает непосредственные значения параметра.
- Эффекты (Effects): показывает базовые значения перед применением эффекта, наряду с индикацией процента цикла эффекта.
- Источники (Sources): показывает источник, который в настоящее время управляет параметром, например, окно Programmer или номер световой сцены (cue) и список световых сцен (cuelist).
- Показ палитр (Show Palettes): как и с источниками, показывает палитру, которая поставляет значение параметра.

- Компактный (Compact): Уплотняет отображаемую информацию в окне; см. Компактный режим (p.115).

24.4.4 Окно просмотра уровней

Окно Levels View (Просмотр уровней) показывает выходное значение всех интенсивностей , которыми управляет Wholehog OS со всех списков световых сцен (cuelist) – дей ствительных и виртуальных, сцен, Окна Programmer и других редакторов и парковочных параметров. Это обеспечивает точная индикация статуса разделяемых значений интенсивности, когда одновременно выполняются несколько списков световых сцен; см. Рисунок 24.7, «Окно Levels View».

Для открытия окна Levels View:

- Нажмите и удерживай те клавишу **Open**, затем выберите **Levels** из инструментальной панели Main Toolbar.

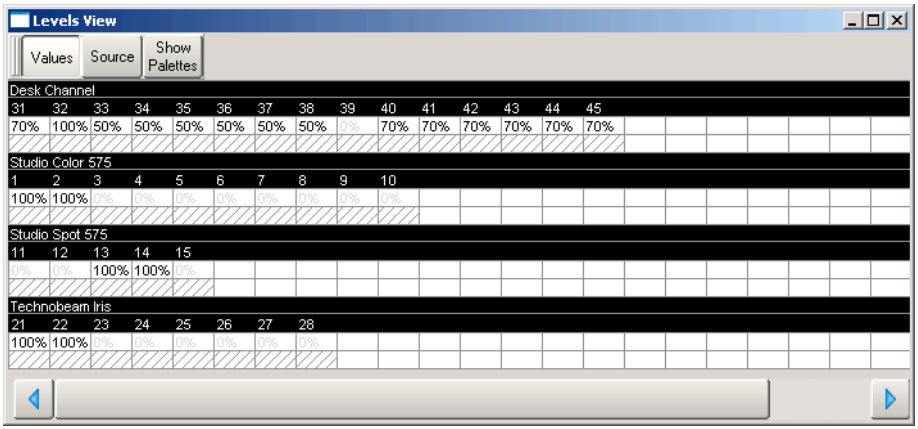


Рисунок 24.7. Окно Levels View

Окно Levels View по умолчанию показывает непосредственные значения интенсивности; Вы можете конфигурировать их с помощью кнопок вверху окна, чтобы показать выходную информацию следующими способами:

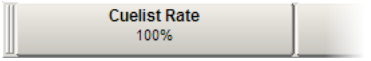
- Значения (Values): показывает непосредственные значения параметра.
- Источник (Source): показывает источник, который в настоящее время управляет интенсивностью, например, окно Programmer или номер световой сцены (cue) и список световых сцен (cuelist).
- Показ палитр (Show Palettes): как и источник, показывает палитру, которая поставляет значение параметра.

24.5 Расширенное воспроизведение списка световых сцен

24.5.1 Перекрывание частоты списка световых сцен при воспроизведении

Вы можете изменить все частоты настроек времени текущего выбранного списка световых сцен (cuelist) двумя способами:

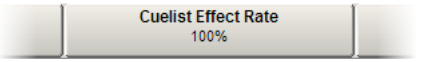
- С помощью колеса частоты (Rate Wheel): подпружиненное в центре колесо с левой стороны пульта позволяет частоте по-степенно изменяться для мгновенного увеличения или уменьшения скорости перекрестного регулирования каналов.
- С помощью колеса параметров Колесо параметра под левой рукой : Когда Вы удерживаете клавишу Choose, Вы можете использовать левое колесо колесо параметра, чтобы управлять частотой перекрестного регулирования каналов выбранного мастера. Эта измененная частота сохранится, пока Вы не сде-лаете другое изменение. Также Вы можете установить эту частоту в окне Cuelist Options, а также Вы можете установить частоту по умочанию, прпименяемую к новому списку световых сцен , устанавливаемую по умолчанию в Setup → Preferences → Cuelist.



Уровень частоты показывается в виде процентов со значением по умолчанию, равным 100%. список световых сцен выполняет световую сцену (cue) с длительностью в 10 секунд и закончит световую сцену (cue) через 5 секунд с ускоренной частотой в 200%, или за 20 секунд с замедленной частотой 50%.

24.5.2 Перекрывание частоты эффектов световых сцен в течение воспроизведения

Вы можете изменить тай минги эффектов для всех эффектов в текущем выбранном списке световых сцен или выбранной сцене с двумя колесо параметра удерживая Choose. Установка этой частоты увеличит или уменьшит частоту всех эффектов в пределах назначенного списка световых сцен или сцены. Эта измененная частота будет сохранена до тех пор, пока Вы не внесете новые изменения. Также Вы можете установить эту частоту в окне Cuelist Options, а также установить частоту по умолчанию для нового списка световых сцен в Setup → Preferences → Cuelist.



Уровень Частоты эффектов списка световых сцен (Cuelist Effect Rate) будет отображаться в процентах со значением по умолчанию равным 100%. Запрограммированная частота запущенных эффектов будет ускорена при значениях частоты выше 100% и замедлена при частотах ниже 100%.

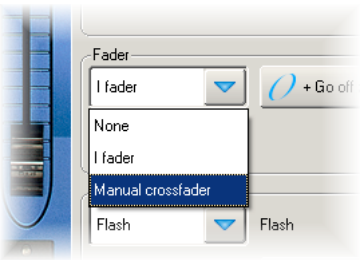
24.5.3 Ручное перекрестное регулирование каналов (Manual Crossfading)

Вы можете назначить ручное управление для любого списка световых сцен (cuelist), разрешая Вам выполять перекрестное ругулирование каналов от одной световой сцены (cue) к другой с помощью фей дера. Как только выбрана опция Manual Fade, фей дер Мастера больше не будет управлять интенсивностью, а будет управлять перекрестным регулированием каналов от текущей световой сцены (cue) до следующей ; начиная с момента начала движения фей дера до момента его остановки фей дера у противоположного конца.

Если Вы выбираете режим Manual Fader, когда фей дер установлен в позицию 50%, ручное регулирование каналов не разрешается до тех пор, пока фей дер не переместится в конечное положение и остановится, дальней шее перемещение из конечного пункта позволит последовательно вручную работать со списком световых сцен.

Для назначения функции ручного регулирования каналов для списков команд:

1. Open + Choose → Options → Master
2. Выберите из менюManual Crossfader пункт Fader:



Режим Manual crossfade будет показан в строке воспроизведения Playback Bar выше выбранного Мастера как .

Совет

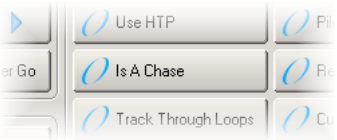
В ручном режиме Вы все еще можете запускать световые сцены (cue) по времени, нажимая клавишу Go Мастера. Помните, что Вы не имеете специального фейдера для управления интенсивностью и случайное перемещение фейдера запустит ручное выполнение следующей световой сцены (cue).

24.5.4 Использование списка световых сцен (Cuelist) в качестве циклической последовательности (chase)

Вы можете использовать список световых сцен (cuelist) для создания циклической последовательности (chase). При этом игнорируются все установки времени и каждая световая сцена становится шагом в циклической последовательности, где частота устанавливается в Ударах В Минуту (BMP).

Для использования списка команд как циклической последовательности:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Выберите Is a Chase:



Строка Воспроизведения (Playback Bar) показывает Chase (Циклическая последовательность) и ее частоту (которая по умолчанию установлена на 120 bpm):

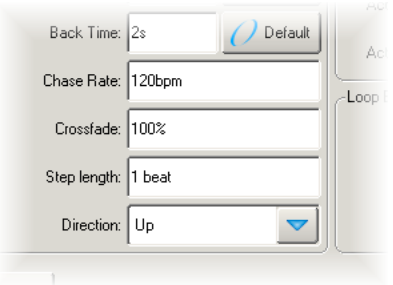
Каждый шаг световой сцены (cue) по умолчанию эквивалентен «удару», так, для того, чтобы установить циклическую последовательность, которая выполняется каждую секунду, необходимо установить частоту, равную 60 bpm. Удерживая клавишу Choose Мастера Вы можете изменить частоту последовательности и время перекрестного регулирования каналов с помощью колес колеса параметров:

Когда Вы выбираете опцию Is a Chase в области Cuelist окна Playback Options , появляются следующие опции последовательности:

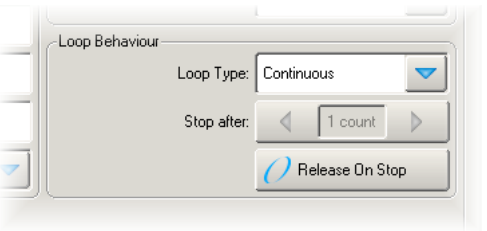
- Chase Rate (Частота циклической последовательности): скорость выполнения последовательности, определенная в Ударах В Минуту (bpm).
- Crossfade (Перекрестное регулирование каналов): сумма каждого шага, для которого активно перекрестное регулирование каналов в процентах.
- Step Length (Длина шага): по умолчанию каждый шаг световой сцены (cue) является эквивалентом «удару». Это полезно,

когда Вы вводите частоту, используя Синхронизацию Сигнала (Tap Sync), но затем хотите, чтобы шаг циклической последовательности уменьшился наполовину или удвоился. Больше информации о Синхронизации Сигнала (Tap Sync), см. Согласование частоты циклической последовательности (chase rate) с Синхронизацией Сигнала (Tap Sync), p.322.

- Direction (Направление): доступны четыре направления: Up (Вверх) – шаг вверх к следующему номеру световой сцены (cue), Down (Вниз) – Шаг вниз к предыдущему номеру световой сцены (cue); Random (Случай ный) – переход к случай – ному номеру световой сцены (cue); Bounce (Срыв) – шаг вверх, затем вниз по номерам световой сцены (cue).



Вы можете также сконфигурировать следующие типы циклов в области Cuelist окна Playback Options:



- Continuous (Непрерывное): циклическая последовательность пошагово выполняется до тех пор, пока не будет приостановлена или снята с воспроизведения.
- Stop On Last (Остановка на последней): циклическая последовательность останавливается на последней световой сцене (cue) в списке сцен (cuelist), пока не будет снят с воспроизведения или будет вызвана снова нажатием клавиши Go.
- Release On Last (Снятие с воспроизведения на последней): циклическая последовательность снимается с воспроизведения, когда она достигает заключительного шага.

- Stop On First (Остановка на первой): преследование заканчивает один цикл и останавливается на первой световой сцене пока не будет вызвана снова.

Если выбирается какой -нибудь тип цикла кроме непрерывного, тогда Вы можете назначить количество циклов, которые завершает циклическая последовательность (chase), перед тем, как будет задей ствовано поведение цикла. Выбор Release on Stop снимает с воспроизведения циклическую последовательность списка световых сцен (cuelist) или когда она останавливается из-за задей ствованного поведения цикла или из-за ручной остановки с использованием клавиши Halt.

Совет

Быстрый доступ к Опциям воспроизведения (Playback Options) Мастера можно получить, удерживая клавишу Pig и нажимая клавишу Choose Мастера.

Согласование частоты циклической последовательности (chase rate) с Синхронизацией Сигнала (Tap Sync)

Циклическое выполнение списка световых сцен может быть вручную синхронизировано с 'ударами', такими как часть музыки, используя Синхронизацию Сигнала (Tap Sync). Однажды синхронизированный Wholehog OS поддерживает частоту циклической последовательности и назначает ее как новую частоту.

Чтобы отрегулировать частоту циклической последовательности (chase) с использованием Синхронизации Сигнала, удерживая клавишу Choose Мастера, на который назначена последовательность, несколько раз нажмите клавишу Go мастера в такт с ритмом музыки. Wholehog OS по этим нажатиям изучит скорость циклической последовательности, минимум по двум 'ударам'; после этого Вы можете освободить клавишу Choose.

Помните, что Вы можете использовать Синхронизацию Сигнала только с циклическими последовательностями, загруженными на физические мастера, а не на виртуальные.

24.5.5 Списки световых сцен и отслеживание параметров

Вы можете определить, как список световых сцен (cuelist) имеет дело с отслеживанием параметров в области Cuelist окна Playback Options (см. Рисунок 24.3, «Область Cuelist Окна Playback Options»):

- Open + Choose → Options → Cuelist

Опции::

Опция	По умолчанию	Примечания
Только световая сцена	Выкл.	Используйте это, чтобы управлять списком световых сцен без отслеживания параметров. . Любой параметр, который не имеет значения в световой сцене, перейдет в значение по умолчанию, вместо того, чтобы происходило отслеживание параметров от предыдущих световых сцен.
Track Through Loops (Отследивание параметров через циклы)	Off (Выкл.)	Определяет, подвергаются ли значения параметров отслеживанию от окончания предыдущего цикла до возврата к началу. См. Отслеживание параметров через циклы (p.265).

24.5.6 Запуск автоматических задач при выполнении световой сцены

ы можете использовать Trigger Macros (Макрокоманду запуска), чтобы выполнять разнообразные задачи при выполнении световой сцены (cue). Макрокоманды являются простыми текстовыми командами, помещенными в ячей ку Macro:

1. Open + Choose : открывается окно Cuelist.
2. Выберите ячей ку Macro для нужной световой сцены (cue), и нажмите Set.
3. Напечатай те макрокоманду и нажмите Enter.

Для полного описания доступных макрокоманд, см. Автоматизация пульта с использованием макросов (p.371).

Совет

Вы можете показать список доступных команд на пульте при выборе ячейки Macro в окне Cuelist и нажатии клавиши Set.

Совет

Вы можете сделать доступным запуск макроса, происходящего при использовании клавиши Back, чтобы вернуться назад по списку световых сцен. См. Конфигурирование главных средств управления (p.353).

Глава 25: Воспроизведение сцены (scene)

Для воспроизведения сцены она должна быть присоединена к мастеру. Мастера могут быть или физическими, использующими фей деры и средства управления на лицевой панели пульта, или виртуальными, использующими экранные средства управления мастерами.

25.1 Воспроизведение, прикрепленное к физическому мастеру

Пульт Wholehog OS имеет десять физических мастеров, к которым могут быть прикреплены сцены для воспроизведения. Вы можете также перемещать сцены между мастерами или скопировать их так, чтобы Вы создали копию сцены на новом Мастере. При присоединении воспроизведения или крыльев расширения Вы можете добавить больше физических мастеров к системам Wholehog OS.

25.1.1 Присоединение сцены к мастеру

Для прикрепления сцены к Мастеру:

- Scene 1 Move, Choose

В качестве альтернативы, Вы можете выбрать сцену из Справочника Сцен (Scene Directory):

- [Scene 1] Move, Choose

Имя сцены и уровень фей дера показываются в строке воспроизведения (Playback Bar), расположенной непосредственно выше Мастера:

Перемещение и копирование сцен между мастерами

Перемещение сцены (scene) между мастерами отделяет ее от первоначального Мастера. Копирование сцены между мастерами оставляет сцену на своем первоначальном месте и прикрепляет копию сцены к другому мастеру.

To move a scene:

1. Нажмите клавишу Choose Мастера, из которого Вы хотите переместить сцену.

2. Move
3. Нажмите клавишу Choose Мастера, на который Вы хотите переместить сцену.

Для копирования (а также дублирования) сцены:

1. Нажмите клавишу Choose, из которого Вы хотите скопировать сцену.
2. Copy
3. Нажмите клавишу Choose Мастера, на который Вы хотите переместить копию сцены.

Открепление сцены от мастера

Для открепления сцены от Мастера:

- Delete + Choose : открепление сцены от выбранного Мастера.

Помните, что это дей ствие непосредственно не удаляет сцену и не удаляет сцену из справочника сцен, только открепляет от Мастера.

25.1.2 Воспроизведение сцены

Для воспроизведения сцены нажмите клавишу Go:

Сцена постепенно появится в течение времени, определенного при записи сцены и дей ствиями фей дера как мастер отключения (inhibitive master) для сцены. Если фей дер находится в значении ниже 100%, то нажатие клавиши Flash мгновенно увеличивает параметры интенсивности в сцене до максимума, как если бы фей дер был помещен в значение 100%.

Вы можете также проигрывать сцену назад, используя клавишу Go основных средств управления воспроизведением, расположенных справа от мастеров (см. Рисунок 24.2, «Основные средства управления воспроизведением»). Эти средства управления работают с выбранным в настоящее время Мастером; Вы можете также использовать их с другим Мастером при удерживании клавиши Choose основных средств управления нужного Мастера. См. Управление воспроизведением списка световых сцен (p.294).

Совет

Вы можете сконфигурировать путь работы средств управления воспроизведением, например задать уровень, который будет установлен для сцены при нажатии клавиши Flash или полностью отключить его. См. Конфигурирование средств управления воспроизведением (p.351).

25.1.3 Снятие с воспроизведения сцены на Мастере

Вы можете удалить вид сцены со сцены театра так, чтобы он перестал контролировать все параметры приборов интеллектуального света и фактически выключал выходные значения на сцене; это известно как снятие с воспроизведения (releasing).

Для снятия с воспроизведения сцены на Мастере:

- Release : снимает с воспроизведения выбранный в настоящее время Мастер.

Или:

- Release + Choose : используй те клавишу Choose Мастера со сценой , который Вы желаете снять с воспроизведения.

Совет

Вы можете снять с воспроизведения все воспроизведения сразу нажатием сочетания клавиш Pig + Release.

Если Вы не имеете других списков команд (cuelist), сцен или активных групп при снятии с воспроизведения сцены (scene), то при снятии с воспроизведения все параметры приборов интеллектуального света будут возвращены в их значения по умолчанию. Значения параметров приборов интеллектуального света по умолчанию будут определены в Библиотеке приборов интеллектуального света (Fixture Library) при создании прибора; Вы можете изменить значения по умолчанию в окне Edit Fixtures, см. Назначение пользовательского значения по умолчанию, p.166.

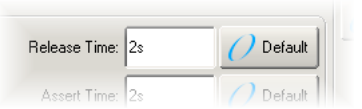
Если Вы имеете другой список световых сцен (cuelist), сцену (scene) или активные группы, то управление параметрами приборов интеллектуального света может быть передано одному из них при снятии сцены с воспроизведения; см. Выполнение нескольких сцен (p.329).

Время снятия с воспроизведения (Release Time)

Когда Вы снимаете сцену (scene) с воспроизведения и параметры прибора возвращаются в значения по умолчанию, этот процесс происходит в течение времени, которое называется временем снятия с воспроизведения (Release Time). Это изменение может быть видимым, если Вы имеете приборы, которые являются явно дей ствующими на сцене театра (то есть с интенсив-

ностями выше нуля). Для назначения времени снятия с воспроизведения сцены:

1. Open + Choose : откроется окно Scene для сцены на выбранном Мастере.
2. Options → Scene : открой те окно Options и выберите область Scene.
3. Выберите ячей ку Release Time:



4. Set 5, Enter : назначьте желаемое время снятия с воспроизведения.

Вы можете также установить время снятия с воспроизведения по умолчанию для всех недавно созданных сцен (scene) в области Scene окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Scene

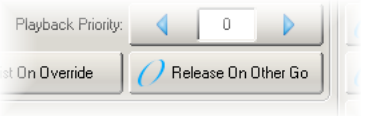
Совет

Если Вы назначили время снятия с воспроизведения для сцены (scene) и Вы хотите вернуться ко времени снятия с воспроизведения по умолчанию, нажмите кнопку Default, смежную с ячейкой Release Time.

Снятие с воспроизведения при нажатии другой клавиши Go

При выполнении нескольких списков команд или сцен (scene) в одном шоу, Вы можете захотеть, чтобы сцена была снята с воспроизведения когда запускается другая сцена или список световых сцен. Это фактически дает сцене (scene) самый низкий приоритет воспроизведения; больше о приоритете воспроизведения, см. Изменение приоритета сцены (p.331). Вы можете установить опцию Release on Other Go (Снятие с воспроизведения при нажатии другой клавиши Go) в окне Scene каждого окна сцены:

1. Open + Choose → Options → Scene
2. Выберите Release on Other Go:



В качестве альтернативы, Вы можете включать опцию Release on Other Go для всех новых сцен в области Scene окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Scene

25.2 Выполнение нескольких сцен

Поскольку Wholehog OS может одновременно управлять десятью сценами (scene) или списками световых сцен (cuelist) на мастерах (и больше при использовании виртуальных мастеров и крыльев воспроизведения), возникает вопрос относительно того, кто из мастеров фактически управляет специфическими параметрами прибора. Чтобы решать, какой Мастер имеет больший приоритет, Wholehog OS применяет следующие правила:

- Для параметров интенсивности: по умолчанию, параметрами интенсивности управляют на основании правила 'Приоритет имеет последний ' (Latest Takes Precedence - LTP), поэтому значение параметра интенсивности, которое появляется в нескольких сценах, на выходе будет равно значению интенсивности сцены с самым высоким приоритетом воспроизведения; см. Изменение приоритета сцены (p.331). Кроме того, Вы можете назначить опции сцены так, чтобы Мастер дей ствовал на основании правила 'Приоритет имеет самый высокий ' (Highest Takers Precedence - HTP); это означает, что, если несколько мастеров используют программирование для одного и того же параметра интенсивности, самый высокий запрограммированный уровень будет являться выходом на сцене театра. Для полного обсуждения правил HTP и LTP, см. HTP и LTP (p.12).
- Для параметров позиции, цвета и формы луча: Wholehog OS взаимодей ствует с параметрами позиции, цветом и формой луча огласно правилу LTP. Если несколько мастеров используют программирование для одного и того же параметра, то в качестве выходного значения будет использоваться значение от последнего активизированного мастера. Параметры, которые запрограммированные на отдельном Мастере, останутся в прежних значениях. Когда Вы снимаете с воспроизведения последний активизированный Мастер, управление будет возвращено предыдущему активизированному Мастеру. В качестве альтернативы, Вы можете назначать параметры предыдущего активизированного Мастера так, чтобы они блокировали параметры последнего активизированного Мастера; см. Назначение одной сцены поверх другой (p.330). Вы можете препятствовать параметру (LTP) быть блокированным дей - ствиями мастера или назначениями при предоставлении его списку команд высокого приоритета воспроизведения; см. Изменение приоритета сцены (p.331).

Совет

Окно Programmerили текущий редактор с выключенным слепым режимом, будут всегда иметь приоритет над всеми реальными и виртуальными мастерами.

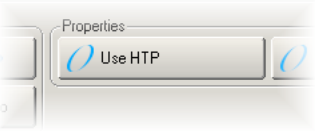
25.2.1 Использование HTP и LTP

Вы можете переключать приоритеты сцены (scene) от LTP к HTP, позволяя запрограммированным параметрам интенсивности использовать выход более высокого уровня, а не последнего активизированного. Например, когда Вы путешествуете с дым-машинами, Вы можете захотеть вручную увеличить уровень дыма, создавая для этого сцену с более высоким уровнем дыма, чем был запрограммирован в главном списке световых сцен (cuelist), чтобы справиться с изменениями в кондиционировании воздуха или размере места встречи в определенных точках шоу.

Для полного объяснения LTP, см. HTP и LTP (p.12).

Для назначения приоритета сцены на HTP:

1. Open + Choose → Options → Scene
2. Выберите Use HTP:



В качестве альтернативы, Вы можете включить использование HTP (Use HTP) для всех новых сцен (scene) в области Scene окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Scene

25.2.2 Назначение одной сцены поверх другой

Если Вы имеете несколько одновременно активных списков световых сцен (cuelist) или сцен (scene), управление параметрами прибора, запрограммированных в одном из списков команд или сцен, может быть перекрыто другим списком команд (cuelist) или сценой , которые также имеют программирование для того же самого параметра прибора. Например, присваивание обоим сценам правила LTP, если Scene 1 (Сцена 1) имеет программирование для диммерных каналов 1-3 и Scene 2 (Сцена 2) имеет программирование для диммерных каналов 3-6, то выполнение световых сцен (cue) (cue) из Сцены 2 перекроет управление интенсивностью диммерного канала 3.

Вы можете захотеть вернуть управление диммерным каналом 3 в Сцену 1 без запуска Сцены 1; это известно как назначение Сцены 1. Назначение

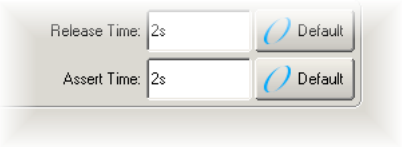
сцены помещает все параметры прибора (fixture) в их запрограммированные значения в этой сцене.

Например, для назначения параметров сцены, прикрепленой к Мастеру 3, нажмите и удерживай те клавишу Assert (Назначение) и нажмите клавишу Choose Мастера 3.

Время назначения (Assert Time)

Когда Вы назначаете сцену (scene), параметры, которые были утверждены, будут заменены их новыми значениями за время назначения. По умолчанию оно равно 2 секундам, но Вы можете установить свое предпочтительное время назначения для каждой сцены:

1. Open + Choose → Options → Scene
2. Выберите ячей ку Assert Time:



3. Set 5, Enter : изменение времени назначения на 5 секунд.

В качестве альтернативы, Вы можете установить время назначения (Assert Time) для всех новых сцен в области Scene окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Scene

Совет

Если Вы установили время назначения для сцены (scene) и хотите вернуть его значение ко времени по умолчанию, нажмите кнопку Default, расположенную рядом с ячейкой Assert Time.

25.2.3 Изменение приоритета сцены

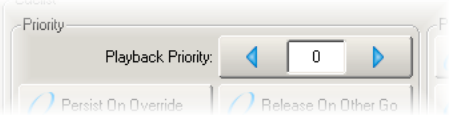
Согласно правилу LTP, более новое дей ствие определяет значение параметра прибора; см. Выполнение нескольких сцен (p.329). Однако, Вы можете отменрить этот приоритет назначая для сцен (scene) другие приоритеты, так, чтобы сцены с более высоким приоритетом имели приоритет над остальными сценами с низким приоритетом. Если их приоритет равен, то для определения приоритета сцен и, следовательно, для определения значений параметров приборов будет использоваться правило LTP.

По умолчанию, приоритет сцены (scene) равен 0. Вы можете увеличивать значение приоритета с шагом 10. Например, если приоритет сцены, прикрепленной к Мастеру 9 имеет приоритет по умолчанию (0), а приоритет Мастера

8 равен 50, то нажатие клавиши Go на Мастере 9 не будет перехватывать управление параметрами, в настоящее время активными на Мастере 8. Наоборот, Вы можете установить отрицательное значение приоритета так, чтобы если сцена (scene) на Мастере 10 будет иметь приоритет -50, то общие параметры на Мастере 9 перехватят управление у Мастера 10.

Для изменения приоритета сцены:

1. Open + Choose → Options → Scene
2. Выберите ячей ку Playback Priority:



3. Set 50, Enter : изменение приоритета на значение 50.

В качестве альтернативы, Вы можете назначить Приоритет Воспроизведения (Playback Priority) для всех новых сцен в области Scene окна User Preferences:

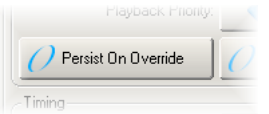
- Setup → Preferences → Scene

Настаивать на перекрытии

Wholehog OS автоматически снимает с воспроизведения сцены (scene), когда все содержимое их параметров перекрывается другой сценой или списком световых сцен. Однако, иногда полезно вернуться к виду, создаваемому списком световых сцен или сценой , когда все значерния были уже сняты с воспроизведения; в этом случае Вы можете использовать опцию Persist on Override (Настаивать на перехвате). Когда эта опция активизируется, сцена, у которой было перехвачено управление, не будет автоматически сниматься с воспроизведения и останется активной , когда сцена, перехватившая управление, будет позже снята с воспроизведения.

Для включения опции Persist on Override для сцены:

1. Open + Choose → Options → Scene
2. Выберите Persist on Override:



В качестве альтернативы, Вы можете назначить опцию Persist on Override для всех новых сцен в области Scene окна User Preferences:

- Setup → Preferences → Scene

25.2.4 Несколько сцен с эффектами

Если сцена (scene) содержит параметры, которые управляют различными эффектами, то когда другой список световых сцен или сцена изменяют основные значения этих параметров, эффект продолжает работать. Используй те опцию Pile-Add FX Накопление и добавление эффектов), чтобы позволить списку команд или сцене перекрывать эффект так же как и базовые значения.

Например, чтобы позволить сцене на Мастере 10 переркывать эффекты, выполняющиеся на Мастере 9:

1. Open + Choose : откроется окно Scene для Мастера 10.
2. Options : откроется окно Scene Options для сцены.
3. ВЫберите область Scene и выберите Pile-Add FX.

25.3 Воспроизведение с виртуальным мастером

Вы можете выполнять сцены, не назначая их на физический Мастер, а использовать виртуальные мастера, выполняя их из Справочника сцен (Scene Directory). иртуальные мастера всегда находятся в максимальной интенсивности, таким образом, интенсивность приборов интеллектуального света (fixture) такая же, как и записана в сцене. Практически неограниченное количество виртуальных мастеров могут выполнять различные сцены, дей ствующие одновременно.

Вы можете управлять виртуальными мастерами из окна Scene Directory или из командной строки.

Совет

Вы можете нажать Scene + Release для снятия с воспроизведения всех выполняющихся сцен, воспроизводящихся на виртуальных мастерах.

25.3.1 Выполнение виртуальных мастеров из окна Scene Directory

Вы можете выполнять виртуальные мастера сцен из окна Scene Directory:

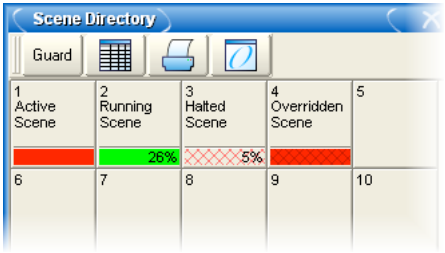
- Open + Scene

Или:

- Scene, Scene

Чтобы выполнить сцену, удостоверьтесь, что кнопка Guard в окне Scene Directory отжата. Тогда нажмите кнопку сцены в справочнике и начнется воспроизведение на сцене театра, как будто бы была нажата кнопка Go на физическом Мастере. Удерживание вашего пальца на кнопке сцены (scene) является эквивалентом удерживания клавиши Choose Мастера, и тогда Вы можете использовать центральные средства управления воспроизведения.

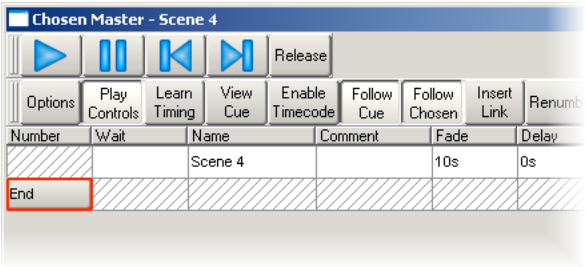
Кнопки сцен в справочнике окрашиваются красными, чтобы указать, что они в настоящее время находятся на сцене театра и изменяются на зеленый , когда происходит регулировка каналов сцены:



25.3.2 Выполнение виртуальных мастеров из Окна Scene

Для запуска виртуального мастера сцены из окна Scene:

1. Open + Scene : открывается окно Scene Directory.
2. Проверьте, что кнопкаGuard отжата.
3. Open + [Scene 4] : открой те необходимую сцену.
4. Нажмите кнопку Play Controls в окне Scene. Появятся экранные средства управления воспроизведением:



Средства управления (слева направо): кнопки Go, Halt/Back, Skip Back, Skip Forward и Release. Они функционируют таким же образом как их эквиваленты на лицевой панели; см. Основные средства управления, p.296. Помните, что кнопки Skip Back и Skip Forward не используются со сценами.

25.3.3 Выполнение виртуальных мастеров сцены из командной строки

Для выполнения сцены (scene) на виртуальном Мастере из командной строки:

- Scene 1, Enter : посылает команду Go (Начать) сцене 1.

25.4 Разъяснение обратной связи для сцен

Есть несколько путей , которыми Вы можете показать статус выходов пульта. Эта секция описывает информацию, показанную в строке воспроизведения (Playback Bar) для сцен; индикаторы управления воспроизведением на лицевой панели пульта и окно Output (Выход), работают для сцен также, как и для списков световых сцен (cuelist) и описываются в Разъяснение обратной связи для списков световых сцен (p.312).

Рисунок 25.1. Строка воспроизведения (Playback Bar)

Выше мастеров на экране располагается строка статуса, отображающая обратную связь для каждого Мастера; см. Рисунок 25.1, «Строка воспроизведения (Playback Bar)». Для сцены она показывает:

- имя сцены и время.
- Если сцена была снята с воспроизведения, то отображается .....
- главный уровень в процентах. Если уровень Мастера ниже 100%, то показывается красная область, указывающая уровень. Это возможно для позиции физического фей дера в отличие от уровня мастера сцены (scene), когда вертикальная область будет синей ; см. Соответствие уровней при смене страницы (p.342).
- различные опции, установленные для сцены. Используемые символы отображаются ниже.

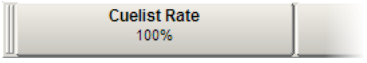
Символ	Описание
	Сцена работает согласно правилу HTP.
	Сцена установлена в режим Persist on Override. См. Изменение приоритета сцены (p.331).
	Сцена установлена в режим Release on Other Go (Снятие с воспроизведения при нажатии другой клавиши Go). См. Снятие с воспроизведения при нажатии другой клавиши Go, p.328.
	Сцена имеет высокий приоритет. См. Изменение приоритета сцены (p.331).
	Сцена имеет низкий приоритет. См. Изменение приоритета сцены (p.331).
	Сцена использует Мастера как фейдер IPCB. См. Режим фейдера IPCB (p.336).

25.5 Расширенное воспроизведение сцены

25.5.1 Перекрытие частоты в течение воспроизведения

Вы можете изменить все частоты настроек времени текущей выбранной сцены двумя способами:

- С помощью колеса Rate Wheel: подпружиненное в центре колесо с левой стороны пульта позволяет частоте постепенно изменяться для мгновенного увеличения или уменьшения скорости регулировки каналов сцены.
- С помощью колеса параметров под левой рукой : Когда Вы удерживаете клавишу Choose, Вы можете использовать левое колесо параметра, чтобы управлять частотой перекрестного регулирования каналов выбранного мастера. Эта измененная частота сохранится, пока Вы не сделаете другое изменение.



Уровень частоты показывается в виде процентов со значением по умолчанию, равным 100%. Сцена с установленным временем регулирования каналов в 10 секунд завершится за 5 секунд с установленной частотй в 200%, или за 20 секунд с частотой 50%.

25.5.2 Режим фейдера IPCB

Вы можете отключить выходные значения любых параметров интенсивности, позиции, цвета или формы луча в любой другой сцене или списке световых сцен (cuelist) при использовании сцены как фей дера IPCB. Напри-

мер, при путешествии со световой установкой , расстояние между театральной сценой и местом установки приборов интеллектуального света (FOH) может мениться, поэтому, приведем это, возможно, в качестве примера, Вы можете захотеть ограничить уровень этих приборов интеллектуального света, чтобы поддержать сбалансированнность вида на сцене театра.

Для создания Мастера отключения (inhibitive master), использующего функцию фей дера IPCB:

1. Открой те Окно Programmer из Инструментальной панели Main Toolbar. В окне Programmer выберите приборы (fixtures) и параметры, которые Вы желаете отключить, затем назначьте максимальный уровень отключения.
2. Record Scene 1 Enter : сделай те запись сцены.
3. Scene 1 Move Choose : поместите сцену на свободный Мастер.
4. Pig + Choose → Playback Options : откроется окно опций Мастера сцены.
5. В области Master выберите IPCB Crossfaderиз падающего меню Fader.

После создания Вы можете откллючить значения параметров, содержащихся в сцене фей дера IPCB, при регулировке уровня фей дера сцены.

Глава 26: Работа со страницами (page)

Страницы позволяют Вам предопределять макеты списков световых сцен (cuelist), сцен (scene) и мастеров отключения (inhibitive master) так, чтобы они могли быть быстро загружены на доступные мастера для воспроизведения.

Например, для концерта, списки световых сцен могут быть организованы так, чтобы одна страница соответствовала одной песне, чтобы перед каждым выполнением существовала возможность перестроить страницы, чтобы отразить текущий порядок исполнения песен. Один список световых сцен (cuelist) может использоваться несколько раз в пределах страницы или на нескольких страницах или он может быть использован только на одной странице. Страница-шаблон может быть настроена на определенные мастера, чтобы они были одинаковыми на каждой странице.

Доступ к страницам можно получить с помощью Справочника Страницы (Page Directory):

- Open + Page

Или:

- Page, Page

Для общей информации относительно работы со справочниками, см. Работа со справочниками (p.119).

26.1 Создание новой страницы

Выбор страницы, которая в настоящее время не существует, автоматически создаст пустую страницу и загрузит ее на мастера. Списки световых сцен (cuelist), сцены (scene) и мастера отключения (inhibitive master) могут быть назначены на мастера недавно созданной страницы.

Для создания новой страницы:

1. Open + Page : открывается Справочник Страницы (Page Directory).
2. Удостоверьтесь, что кнопка Guard не выбрана в справочнике страницы (Page Directory), иначе Вы будете не в состоянии создать новую страницу, используя этот метод.
3. Нажмите кнопку в Справочнике Страницы (Page Directory), де Вы хотите создать новую страницу. Создается новая пустая страница.

4. Set [имя] Enter : задание имени страницы.

Или, при использовании командной строки:

1. Page [номер] Enter : создается новая пустая страница.
2. Set [имя] Enter : задание имени страницы.

Важно

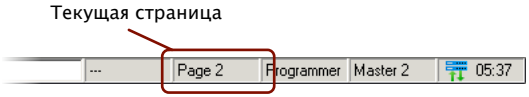
Когда Вы создаете новую пустую страницу, она автоматически загружается на физические мастера воспроизведения. По умолчанию, любой список световых сцен (cuelist), сцена (scene) и мастер отключения, которые были предварительно загружены на данных мастерах, будут сняты с воспроизведения и их содержимое больше не будет являться выходными значениями пульта. Вы можете изменить это поведение; см. Опции при смене страницы (p.341).

26.2 Смена страницы

Смена страницы загружает другой набор списков световых сцен (cuelist), сцен (scene) и/или мастеров отключения (inhibitive master) на физические мастера воспроизведения. Вы можете сделать это несколькими способами:

- Нажмите клавишу Next Page, чтобы перей ти на следующую страницу в Page Directory.Для перехода на предыдущую страницу удерживая клавишу с изображением поросенка (Pig) и нажмите Next Page.
- Используя командную строку: : Page [номер] Enter.
- Выберите нужную страницу в окне Page Directory. Проверьте, что кнопка Guard в окне справочника не выбрана.
- Используя макрокоманду в пределах списка световых сцен (cuelist); см. Автоматизация пульта с использованием макросов (p.371).

Текущая страница показывается в строке статуса в с правой стороне в конце Инструментальной панели Command Line Toolbar:



Совет

Вы можете управлять тем, какая страница загружается следующей, используя Next Page для смены страницы при наличии страниц в нужном порядке в

Справочнике Страницы (Page Directory). См. Копирование и перемещение страниц (p.346).

26.2.1 Опции при смене страницы

При смене страницы существует три опции для того, чтобы определить, что произой дет с любыми активными в настоящее время списками световых сцен (cuelist), сценами (scene) или мастерами отключения (inhibitive master), которые являются все еще активными:

- Release All (Снять с воспроизведения все): нимаются с воспроизведения все списки сцен (cuelist), сцены (scene) и мастера отключения (inhibitive master) старой страницы и заменяют их на списки команд новой страницы.
- Hold Over If Active (Отложить, если активный): сохраняет активные списки световых сцен, сцены и мастера отключения старой страницы на их Мастере, пока Вы не снимите их с воспроизведения. Тогда они заменяются содержимым новой страницы на этом Мастере.
- Leave In Background (Уход в фоновый режим): оставляет старый список световых сцен (cuelist), сцену (scene) и/или мастер отключения (inhibitive master) активным в фоновом режиме и прикреплять к Мастеру новый . Чтобы добраться до элемента, находящегося в фоновом режиме, вернитесь к станице, на которой он находится.

Совет

Вы можете думать о смене страницы, используя опцию Leave In Background являющуюся подобным наличию одной очень длинной страницы и как о перемещении мастеров, чтобы ‘смотреть’ а другие ее секции.

Следующая опция, Remember Fader Values, (Запоминать значения фей дера), позволяет уровням фей дера страницы оставаться в той позиции, в которой они были при последней загруженной странице. Если физические фей деры перемещаются от этих позиций , появляется синяя строка соответствия; см. Соответствие уровней при смене страницы (p.342).

По умолчанию, опции Release All и Remember Fader Values выбраны для новых страниц, но Вы можете изменить это в окне User Preferences:

- Setup → Preferences → Misc : см. Рисунок 26.1, «Область Misc окна User Preferences».

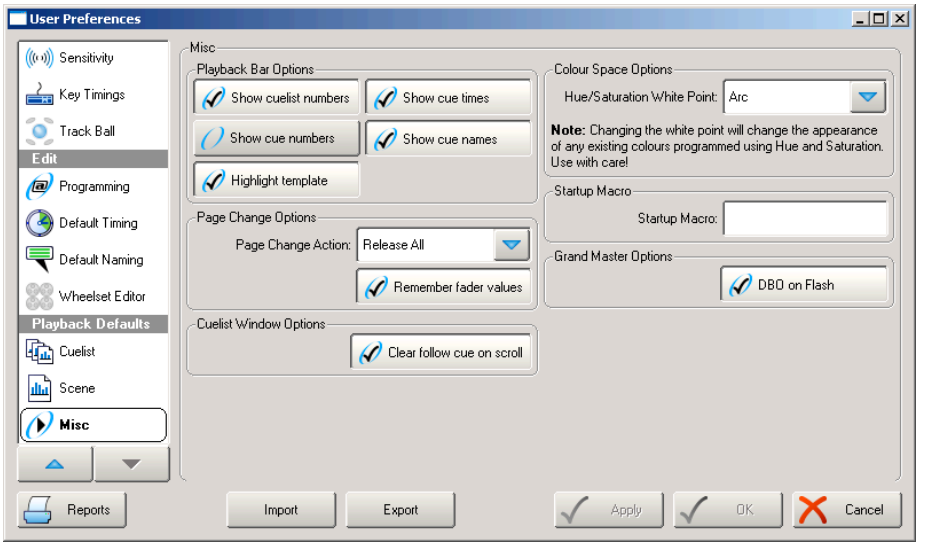


Рисунок 26.1. Область Misc окна User Preferences

Если Вы хотите приостановить специфический список световых сцен (cuelist), сцену (scene) или мастер отключения (inhibitive master) при изменении страницы, удерживай те клавишу Choose мастера при смене страницы. Имя элемента в строке воспроизведения (Playback Bar) будет иметь синий фон, чтобы указать, что он находится в режиме приостановки.

Чтобы удалить приостановку мастера, просто снимите его с воспроизведения и список световых сцен (cuelist), сцена (scene) или мастер отключения для этого Мастера на новой странице заменит его (если будет один).

26.2.2 Соответствие уровней при смене страницы

Когда Вы производите смену страницы, используя способ Leave In Background, (Уход в форновый режим), возможна ситуация, когда фактическая позиция физических главных фей деров отличается от главного уровня списка команд (cuelist). Например, это случается, если фей дер установлен на 100% во время выполнения Страницы 1 (Page 1), затем происходит переход к Странице 2 (Page 2) и уменьшение уровня Мастера до 50 %, а затем возвращаетесь к Странице 1; см. Рисунок 26.2, «Соответствие уровней при смене страницы».

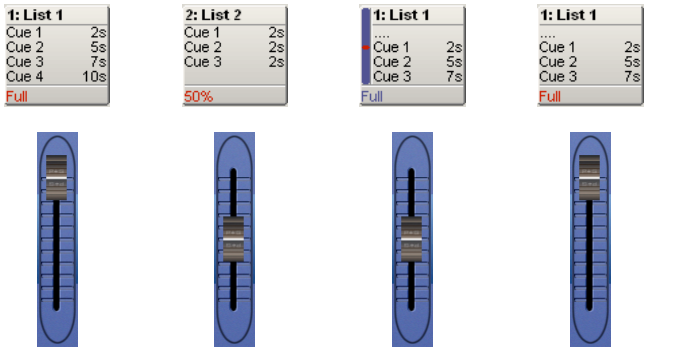


Рисунок 26.2. Соответствие уровней при смене страницы

Если это случается, то главный уровень списка световых сцен (cuelist) будет показан в строке воспроизведения синим цветом вместе с красной точкой , указывающей физическую позицию фей дера. Для повторного соответствия уровней переместите фей дер, пока он не окажется на том же самом уровне, что и синяя строка; в этой точке фей дер возьмет под свой контроль главный уровень списка световых сцен (cuelist) нормальным способом.

26.2.3 Восстановление деятельности при смене страниц

Вы можете запускать световой сцены (cue) чтобы проследовать и назначить специфические уровни фей дера на мастера при при смене страниц. Для этого используется Restore Activity. (Восстановление деятельности). Для использования Вы захватываете необходимые дей ствия как макрокоманду, которая позже выполняется при загрузке страницы.

Для захвата деятельности страницы:

1. Page + Open : открывается Page Directory.
2. Проследуй те на нужную страницу и назначьте деятельность страницы: Вы можете воспроизвести списки световых сцен (cuelist) и сцены (scene) и установить уровни фей дера. Например, Master 1 Go, Master 4 at 50%, Master 8 at 25%.
3. Выберите Capture Activity из Справочника Страницы (Page Directory), чтобы сохранить деятельность как макрокоманду для страницы.

Для непосредственного редактирования макрокоманды страницы:

1. Page + Open : открывается Page Directory.
2. Выберите для смены вида на вид электронной таблицы.
3. Выберите ячейку Macro и нажмите клавишу Set. Напечатайте в макрокоманде то, что необходимо и нажмите Enter.

Для детального описания синтаксиса макрокоманды, см. Автоматизация пульта с использованием макросов (p.371).

Совет

Вы можете отобразить список доступных макрокоманд пульта, выбирая ячейку Macro и нажав клавишу Set.

Для очистки макрокоманды:

1. Page + Open : открывается Page Directory.
2. Снимите выделение с чтобы изменить вид на кнопки.
3. Щелкните правой кнопкой мыши на странице и выберите Clear Activity Macros (Очистить деятельность макроса) из контекстного меню.

Точно так же Вы можете сделать доступным или недоступным Восстановление активности (Restore Activity), не удаляя макрокоманду щелчком правой кнопкой на странице и выбором соответствующего пункта из контестного меню. Значок будет являться напоминанием что включено Восстановление деятельности (Restore Activity).

26.3 Изменение страниц

Вы можете скопировать или переместить списки световых сцен (cuelist), сцены (scene) и мастера отключения (inhibitive master) в страницу, или удалить их, так же как и очистить целую страницу. Если Вы изменяете назначение списка световых сцен, сцены или мастера отключения на текущей странице, то то назначение будет автоматически записано как часть страницы. Изменения, сделанные в списке световых сцен, сцене или мастере отключения (типа редактирования их содержимого) будут применены к этому элементу, но не к странице.

26.3.1 Копирование списка световых сцен (cuelist), сцен (scene) и мастеров отключения на страницу

Копирование списка световых сцен (cuelist) на страницу создает новый список световых сцен, который является независимым от того, чьей копией он является. Любые изменения, сделанные в этом новом списке сцен не будут влиять на оригинал. Для копирования существующего списка световых сцен (cuelist) на страницу:

- List 2 Copy Choose : копирование списка сцен (Cuelist 2) на выбранный Мастер.

Вы можете также скопировать список световых сцен (cuelist) от одного Мастера к другому:

1. Choose : нажмите клавишу Choose, на который назначен список световых сцен (cuelist), который Вы хотите скопировать.
2. Copy
3. Choose : нажмите клавишу Choose, в который Вы хотите скопировать список световых сцен (cuelist).

Вы можете скопировать сцены (scene) и мастера отключения (inhibitive master) таким же образом.

26.3.2 Перемещение списка световых сцен (cuelist), сцен (scene) и мастеров отключения на страницу

Перемещение списка световых сцен (cuelist) на страницу не создает новый список сцен, таким образом изменения, сделанные в списке световых сцен, затронут все другие случаи использования этого списка световых сцен на других страницах. Для перемещения существующего списка световых сцен в страницу:

- List 2 Move Choose : перемещение списка команд 2 (cuelist 2) на выбранный мастер.

Вы можете также переместить список световых сцен от одного Мастера к другому:

1. Choose + Move : нажмите клавишу Choose Мастера, на который назначен список световых сцен (cuelist), который Вы хотите переместить.
2. Choose : нажмите клавишу Choose Мастера, в который Вы хотите переместить список световых сцен (cuelist).

Вы можете переместить сцены (scene) и мастера отключения (inhibitive master) таким же образом.

26.3.3 Удаление списка световых сцен, сцен и мастеров отключения со страницы

Для удаления списка световых сцен (cuelist), сцен (scene) и мастеров отключения со страницы (page):

- Delete + Choose

Помните, что эта операция только удалит элемент от Мастера; элемент не будет самостоятельно удален из шоу.

26.3.4 Очистка списка световых сцен, сцен и мастеров отключения в странице

Для очистки списка световых сцен (cuelist), сцен (scene) и мастеров отключения в странице (page):

1. Open + Page : откроется окно Page Directory.
2. Нажмите Clear Current Page в Справочнике Page Directory.

Помните, что очистка текущей страницы удалит элементы от мастеров; сами элементы не будут удалены из шоу.

Важно

Когда Вы очищаете текущую страницу, любые списки световых сцен (cuelist), сцены (scene) и мастера отключения (inhibitive master), которые были предварительно загружены на физические мастера, будут сняты с воспроизведения и их содержимое больше не будет являться выходным значением пульта.

26.4 Копирование и перемещение страниц

Вы можете скопировать и переместить страницы:

1. Open + Page : откроется Page Directory.
2. Удостоверьтесь, что кнопка Guard отжата, иначе нажимая кнопку в справочникеВы активизирует страницу, вместо того, чтобы только выбрать ее.
3. [Page 1] Copy [Page 3] : копирование Страницы 1 в Страницу 3.

Аналогично с использованием командной строки:

- Page 2 Move Page 4,Enter : перемещение Страницы 2 в Страницу 4.

Совет

Порядок страниц в справочнике определяет, какую страницу Вы получаете при смене страниц, используя клавишу Next Page (Следующая страница). Вы можете скопировать и переместить ваши страницы так, чтобы они появились в нужном порядке относительно вашего шоу. Вы можете тогда пройти через выполнение, используя клавишу Next Page вместо того, чтобы выбирать их из справочника.

26.5 Удаление страниц

Для удаления страницы:

1. Page 1 Delete
2. Щелкните OK для подтверждения удаления.

Вы можете удалить диапазон страниц:

1. Page 1 Thru 4 Delete
2. Щелкните OK для подтверждения удаления.

Помните, что Вы не можете удалить текущую страницу. Удаление страницы не удаляет списки световых сцен (cuelist) или сцены (scene) из шоу.

Совет

Если Вы предпочитаете не подтверждать действие удаления, выберите Don't Ask Me Again в окне подтверждения. Вы можете вновь сделать доступным режим подтверждения введя команду Setup → Preferences → Programming и выберите Confirm before deleting directory items.

26.6 Страница-шаблон (Template Page)

Страница-шаблон определяет, какие списки световых сцен (cuelist) появятся на определенных мастерах для каждой страницы, физически не имея необходимости загружать их на те же самые мастера на всех страницах. Например, Вы можете иметь первичный список сцен, содержащий чаще всего используемые световой сцены (cue) в шоу, который Вы хотите иметь доступным на одном и том же Мастере, независимо от того, на какой странице он находится. Когда Вы перемещаете этот список световых сцен (cuelist) на Мастер на странице-шаблоне, он проявляется на том же самом Мастере на всех страницах. Если нормальная страница и страница-шаблон будут иметь список световых сцен на одном и том же Мастере, то список световых сцен

нормальной страницы отвергнет список световых сцен страницы-шаблона.

Для превращения страницы в страницу-шаблон:

1. Open + Page : открывается окно Page Directory.
2. Щелкните правой кнопкой на странице и выберите в меню пункт Set As Template Page из меню.

Для выключения страницы-шаблона щелкните правой кнопкой на странице-шаблоне и выберите пункт меню Clear Template Page Страница-шаблон может быть только быть одна; назначение новой страницы-шаблона восстановит предыдущую страницу как обычную страницу. Страница-шаблон отмечена в окне справочника символом T.

Так как страница-шаблон обычно не касается специфической части вашей продукции (например, песни), страницы-шаблоны никогда не загружаются с помощью клавиши Next Page (Следующая страница). При циклическом прохождении страниц с этой клавишей , страница-шаблон будет пропущена. Вы можете всегда непосредственно загружать страницу-шаблон, используя или справочник страниц (Page Directory) или командную строку.

Списки световых сцен (Cuelist), сцены (scene) и мастера отключения (inhibitive master), которые появляются на Мастере страницы, потому что они происходят из страницы-шаблона, по умолчанию показываются синим цветом в строке воспроизведения (Playback Bar); см. Рисунок 26.3, «Строка воспроизведения с Мастером 10, загруженным из страницы-шаблона». Вы можете выключить это с помощью выбора в Setup → Preferences → Misc Highlight Template.

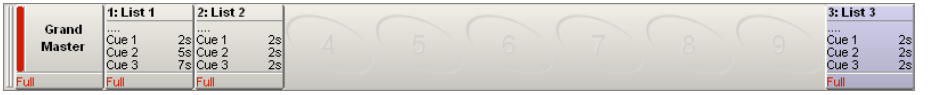


Рисунок 26.3. Строка воспроизведения с Мастером 10, загруженным из страницы-шаблона

сли страница-шаблон является текущей страницей , вся строка воспроизведения, включая пустые мастера, также покажется синим цветом; см. Рисунок 26.4, «Строка воспроизведения с загруженной страницей -шаблоном».

Рисунок 26.4. Строка воспроизведения с загруженной страницей-шаблоном

Глава 27: Работа со средствами управления воспроизведением

27.1 Главный Мастер (Grand Master)

Главный Мастер отключает интенсивности всех приборов интеллектуального света на пульте, включая те, которые находятся в окне Programmer, за исключением тех, которые были закреплены (с помощью парковки). По умолчанию, он 'проживает' на Мастере 1 каждой страницы мастеров, но Вы можете загрузить список световых сцен (cuelist), сцену (scene) или мастер отключения (inhibitive master) на Мастер 1 таким же образом как и на любой другой Мастер; см. Работа со страницами (page) (p.339).

Клавиша Flash , расположенная ниже фей дера Главного Мастера, дей ствует как незапираю-щаяся клавиша затемнения. Ее нажатие временно уменьшит выходные интенсивности всех приборов интеллектуального света до 0%, за исключением любых параметров интенсивности, которые были закреплены (с помощью парковки); см. Парковка (parking) (p.228). Когда Вы отпускаете клавишу, интенсивности приборов интеллектуального света восстанавливаются.

Вы можете также управлять Главным Мастером, используя клавишу GM. Удерживай те клавишу GM и поверните первое колесо параметра или колесо I-Wheel. Это позволяет Вам получать быстрый доступ к Главному Мастеру, когда нормальный Мастер заменяет его на текущей странице. Индикатор клавиши GM показывает состояние Главного Мастера:

- Выкл. Главный мастер в значении 100%.
- Вкл. Главный мастер в значении 0%.
- Медленно вспыхивает-: Уровень Главного Мастера - между 0 и 100%.

27.1.1 Соответствие уровню Главного Мастера

Если Вы используете клавишу GM, чтобы изменить уровень Главного Мастера, это дает возможность позиции физического фей дера отличаться от уровня Главного Мастера. Если это случается, то уровень Главного Мастера будет отображаться в строке воспроизведения (Playback Bar) синим цветом с красной точкой , показывающей уровень физического фей дера. Чтобы повторно соответствовать уровню, перемещай те фей дер до тех пор, пока его уровень не будет на том же уровне, что и синяя область; в этой точке фей дер возьмет под свой контроль уровень Главного Мастера нормальным способом.

Для объяснения соответствия уровням фей дера, см. Соответствие уровней при смене страницы (p.342).

27.1.2 Клавиша затемнения

Клавиша Flash, расположенная ниже Главного Мастера, дей ствует как кнопка затемнения. Вы можете отключить эту функцию:

1. Setup → Preferences → Misc
2. Под Grand Master Options снимите выделение с DBO on Flash.

27.2 Мастера отключения (Inhibitive master)

Мастера отключения позволяют Вам ограничивать интенсивность группы приборов интеллектуального света. Если мастер отключения имеет полный уровень, то приборы, которыми он управляет, будут на уровне, определенном при воспроизведении, окне Programmer и так далее. Как только уровень мастера отключения уменьшается, интенсивности приборов интеллектуального света будут пропорционально уменьшены. Например, если Вы будете иметь четыре прибора со значениями 0%, 50%, 80% и 100% в световой сцене (cue), которые являются выходными значениями и эти приборы находятся также на Мастере отключения, тогда уровни изменятся следующим образом:

Fixture:	1	2	3	4
Мастер на 100%	0	50	80	100
Мастер на 50%	0	25	40	50
Мастер на 0%	0	0	0	0

Нажатие клавиши Flash на мастере отключения является аналогичным уменьшению уровня фей дера до 0%, уменьшая интенсивности всех приборов, находящихся на мастере отключения до 0%. Значения интенсивности восстанавливаются, когда клавиша Flash освобождается.

Для создания Мастера отключения:

1. Сделай те запись группы, содержащей необходимые приборы. См. Запись группы (p.200).
2. Group, Group : открывается Group Directory.
3. Выберите необходимую группу. Убедитесь, что Вы не выбрали группу в Окне Programmer или редакторе, сделай те доступной кнопку Guard в Group Directory, или нажмите и удерживай те клавишу Pig при выборе группы.
4. Move, Choose : переместите группу в необходимый Мастер.

Или, с использованием командной строки:

1. Сделать запись группы, содержащей необходимые приборы.
2. Group [номер группы] Move Choose

Строка воспроизведения (Playback Bar) показывает имя группы выше выбранного Мастера. Когда главный уровень меньше 100%, Playback Bar также покажет область, обозначающую уровень. При нажатии клавиши Flash строка воспроизведения покажет BO; см. Рисунок 27.1, «Показ мастера отключения в строке воспроизведения (Playback Bar)».

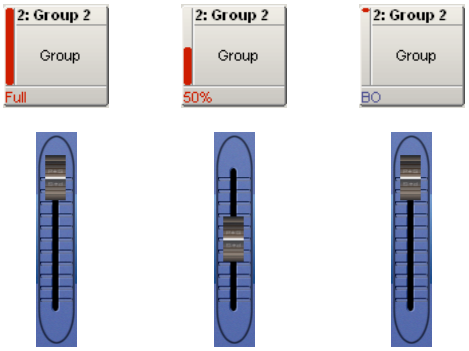


Рисунок 27.1. Показ мастера отключения в строке воспроизведения (Playback Bar)

27.3 Конфигурирование средств управления воспроизведением

Для каждого списка световых сцен (cuelist) и сцены (scene) Вы можете сконфигурировать управление работой средств воспроизведения. Например Вы можете:

- Назначить клавише Go мастера, чтобы она утверждала выбранный список световых сцен (cuelist) более 3 секунд.
- Назначить основной клавише Halt/Back останавливать выбранный список световых сцен (cuelist) с опцией 'Release if already halted' (Снять с воспроизведения уже остановленные).
- Назначить фей дер как ручное управление перекрестным регулированием каналов, а не фей дером интенсивности.
- Назначить клавишу Flash только вспыхивать до 50% и затем начать световую сцену.

Для назначения функции каждого средства управления, вместе с любыми связанными опциями:

1. Open + Choose : открывается окно Cuelist.
2. Options : открывается окно Options для списка световых сцен.
3. Под Controls, выберите область Master или Main Controls; см. Рисунок 27.2, «The Master pane of the Cuelist Options window» и Рисунок 27.3, «Область Main Controls окна Cuelist Options».
4. Выберите дей ствие, которым Вы хотите управлять из соответствующего выпадающего списка вместе с любыми опциями.
5. Нажмите OK по окончании.

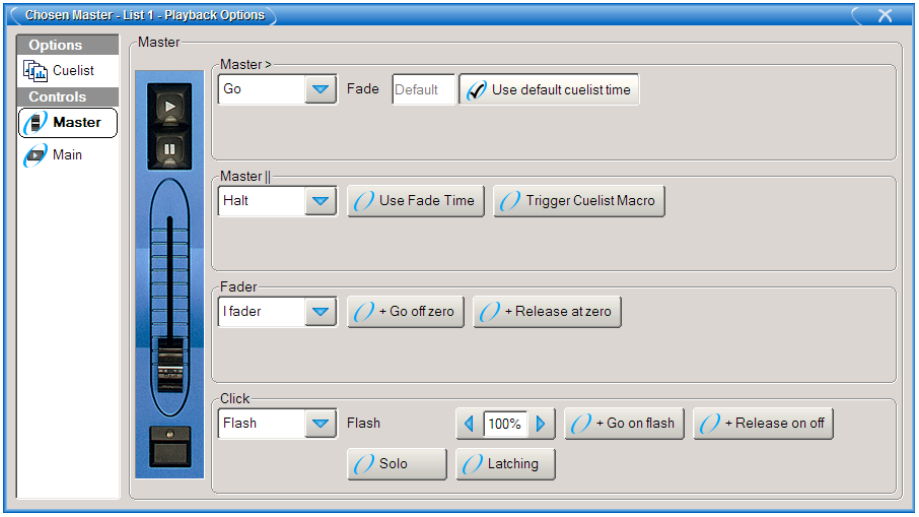


Рисунок 27.2. The Master pane of the Cuelist Options window

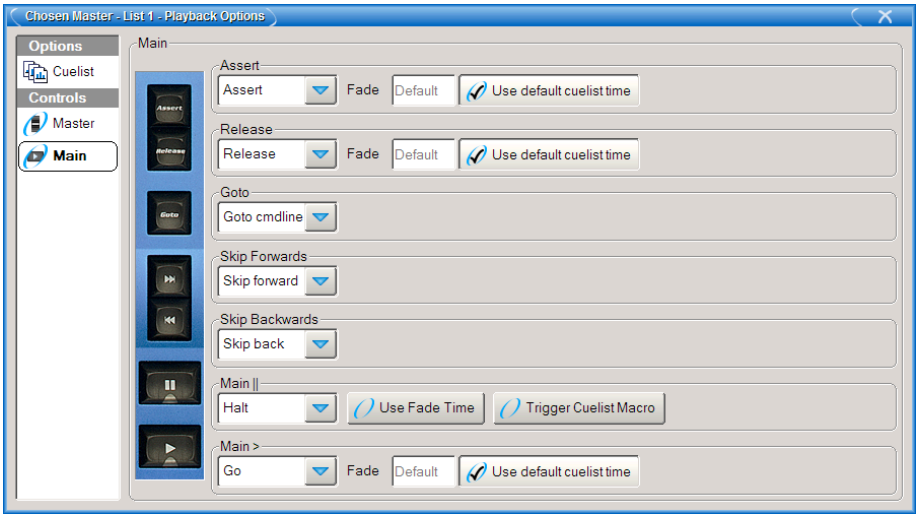


Рисунок 27.3. Область Main Controls окна Cuelist Options

27.3.1 Конфигурирование главных средств управления

Когда Вы конфигурируете главные средства управления, эти параметры настрой ки являются частью списка световых сцен (cuelist) и будут применены к Мастеру при включении данного списка сцен. Опции конфигурирования для главных средств управления показываются в следующих таблицах:

Клавиши Master Go и Master Halt	
Функция	Опции и примечания
None (Нет)	Средства управления недоступны
Assert (Утверждение)	Назначает Мастера. Снимите выделение с опции Use default cuelist time, введите ваше собственное время назначения для Мастера, перекрывая время назначения списка световых сцен (cuelist).
Release (Снятие с воспроизведения)	Снятие с воспроизведения Мастера. Снимите выделение с опции Use default cuelist time, введите ваше собственное время снятия с воспроизведения для Мастера, перекрывая время снятия с воспроизведения списка световых сцен (cuelist).
Go (Начать)	Запускает мастер. Снимите выделение с опции Use default cuelist time, введите ваше собственное время регулирования каналов (fade time) для Мастера, перекрывая время списка световых сцен (cuelist).
Halt (Остановка)	Останавливает мастер, останавливает любые выполняемые регулировки каналов. Select Use Fade Time to use the previous cue's fade time when going backwards instead of the cuelist's Back Time. Выберите Trigger Cuelist Macro для запуска предыдущего макроса световой сцены при движении назад.
Back (Назад)	Вызывает реверс текущего выполняющегося перекрестного регулирования каналов. Снимите выделение с опции Use default cuelist time, введите ваше собственное время обратного хода для Мастера, перекрывая время обратного хода списка световых сцен (cuelist).
Restart (Перезапуск)	Переходит к первой световой сцене (cue) в списке сцен.
Goto cmdline	Вводит команду Goto в командную строку так, чтобы Вы могли ввести номер световой сцены (cue) и нажать Enter, чтобы перейти в эту световую сцену (cue).
Goto (Перейти к)	Введите номер световой сцены (cue), чтобы перейти в ячейку Target Cue. Снимите выделение с опции Use default cuelist time введите ваше собственное время регулирования каналов для Мастера, блокируя время регулирования каналов световых сцен.
Skip forward (Перескочить вперед)	Немедленно перейти в следующую световую сцену (cue).
Skip back (Перескочить назад)	Немедленно перейти в предыдущую световую сцену (cue).

Фейдер	
Функция	Опции и примечания
None (Нет)	Средства управления недоступны
I Fader	Фейдер управляет интенсивностями приборов интеллектуального света, являющимися выходом Мастера. Нажмите Go Off Zero, чтобы перейти в следующую световую сцену, когда фейдер перемещается выше нуля. Нажмите Release At Zero, чтобы снять с воспроизведения Мастер, когда фейдер перемещается вниз в нулевое положение.
Manual crossfader	Фейдер вручную управляет световыми сценами: перемещение фейдера до основания "подбирает" следующую световую сцену, затем перемещение его вверх запускает перекрестное регулирование каналов.

Клавиша Flash	
Функция	Опции и примечания
None (нет)	Средства воспроизведения недоступны
Flash (Вспышка)	Клавиша Flash увеличивает интенсивности прибора интеллектуального света, которыми в настоящее время управляет Мастер, до их максимального уровня, определенного световой сценой (cuelist) или сценой (scene) на Мастере. Это эквивалентно мгновенному движению фейдера на максимум. Вы можете ввести процентный уровень для функции Flash. Если он будет меньше чем 100%, то интенсивности прибора интеллектуального света будут пропорционально уменьшены при нажатии клавиши Flash. Нажмите Go On Flash, чтобы перейти к Мастеру, когда нажата клавиша Flash. Нажмите Release on Off для снятия с воспроизведения мастера, когда клавиша Flash отпускается. Нажмите Solo, чтобы обнулить выходные значения всех других мастеров при нажатии клавиши Flash. Если Вы выбираете Latching, действие клавиши Flash поддерживается до тех пор, пока она не нажимается второй раз.

27.3.2 Конфигурирование основных средств управления

Когда Вы конфигурируете основные средства управления воспроизведением, эти параметры настрой ки являются частью списка световых сцен (cuelist) и будут применены при нажатии клавиши Choose мастера, на котором находится данный список сцен. Опции конфигурирования для основных управляющих клавиш показываются в следующей таблице:

Клавиши Assert (Утверждение), Release (Снятие с воспроизведения), Goto (Перейти), Skip Forwards (Перескочить вперед), Skip Backwards (Перескочить назад), основная клавиша Halt (Остановка) и основная клавиша Go (Начать)	
Функция	Опции и примечания
None (Нет)	Средства управления недоступны
Assert (Утверждение)	Назначает выбранный Мастер. Снимите выделение с опции Use default cuelist time, введите ваше собственное время назначения для Мастера, перекрывая время назначения списка световых сцен.
Release (Снятие с воспроизведения)	Снимает с воспроизведения выбранный Мастер. Снимите выделение с опции Use default cuelist time , введите ваше собственное время снятия с воспроизведения для Мастера, перекрывая время снятия с воспроизведения списка световых сцен (cuelist).
Go (Начать)	Запускает выбранный мастер. Снимите выделение с опции Use default cuelist time, введите ваше собственное время регулирования каналов (fade time) для Мастера, перекрывая время списка световых сцен (cuelist).
Halt (Остановка)	Останавливает выбранный мастер, останавливает любые регулировки каналов, которые выполняются.
Back (Назад)	Вызывает реверс текущего выполняющегося перекрестного регулирования каналов выбранного мастера. Снимите выделение с опции Use default cuelist time, введите ваше собственное время обратного хода для Мастера, перекрывая время обратного хода списка световых сцен (cuelist).
Restart (Перезапуск)	Переходит к первой световой сцене (cue) в списке световых сцен (cuelist) выбранного мастера.
Goto cmdline	Вводит команду Goto в командную строку так, чтобы Вы могли ввести номер световой сцены (cue) и нажать Enter, чтобы перейти в эту световую сцену (cue) выбранного мастера.
Goto (Перейти к)	Введите номер световой сцены (cue), чтобы перейти в ячейку Target Cue. Снимите выделение с опции Use default cuelist time, введите ваше собственное время регулирования каналов для Мастера, перекрывая время регулирования каналов световой сцены.
Skip forward (Перескочить вперед)	Немедленно перейти в следующую световую сцену (cue) выбранного мастера.
Skip back (ПЕрескочить назад)	Немедленно перейти в предыдущую световую сцену (cue) выбранного мастера.

Глава 28: Работа со звуком, MIDI и таймкодом (Timecode)

Пульт Wholehog III позволяет Вам использовать входные и выходные звуковые сигналы, включая проигрывание аудио с помощью встроенного привода компакт-дисков. С Wholehog III, Hog iPC и Hog 3PC Вы можете также вызывать световые сцены (cue) из MIDI Show Control (Управление MIDI-шоу) и отправлять ему данные и Вы можете доставить в пульт тай мкоды и вызвать световые сцены (cue) из них и выдавать выходные сигналы в другой точке сети. Wholehog OS поддерживает тай мкоды MIDI, линей ные тай мкоды (Linear Timecode) и Видео-тай мкоды (VITC).

Для использования MIDI с Hog 3PC Вам необходимо будет иметь MIDI-интерфей с, подключенный к Вашему ПК.

28.1 Работа со звуком

Wholehog III поддерживает несколько звуковых входов и выходов, которые все управляются с помощью панели Sound Панели Управления (Control Panel); см. Рисунок 28.1, «Область Sound панели Control Panel». Для того, чтобы открыть Control Panel:

- Setup → Control Panel

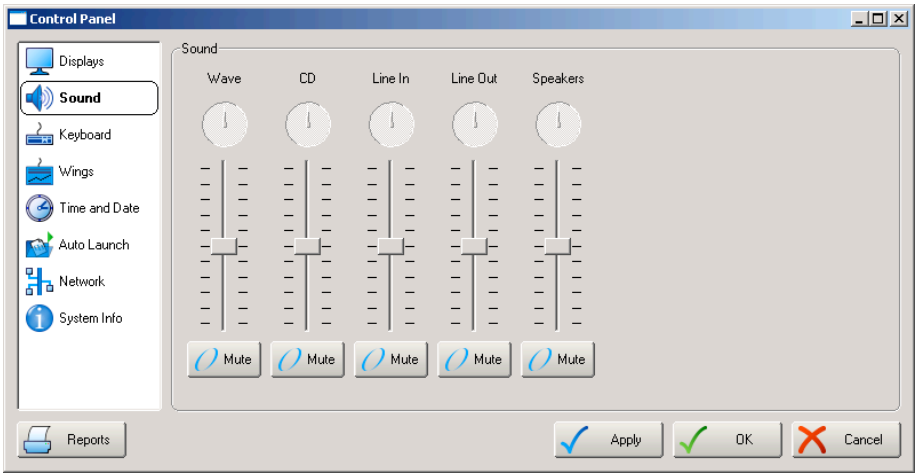


Рисунок 28.1. Область Sound панели Control Panel

В панели Sound Вы можете установить уровень громкости, панорамирование (pan) между левым и правым каналами и отключить каждый вход и выход пульта:

- Wave: сзвуки пульта, типа гудков.
- CD: встроенный привод компакт-дисков.
- Line In: 3.5 мм стереомини-джек линей ного входа на тыльной панели пульта.
- Line Out: 3.5 мм стерео мини-джек линей ного выхода на тыльной панели пульта.
- Speakers: встроенные динамики пульта.

Все входы можно направить на выходы, согласно назначенным уровням в Панели управления Control Panel.

28.1.1 Проигрывание звука с помощью привода компакт-дисков

Вы можете управлять воспроизведением звука из встроенного в пульт привода компакт-дисков, с помощью экранных средств управления, расположенных на панели инструментов управления CD (CD Control Toolbar); см. Рисунок 28.2, «Инструментальная панель CD Control Toolbar».

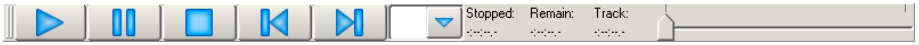


Рисунок 28.2. Инструментальная панель CD Control Toolbar

Для открытия инструментальной панели CD Control Toolbar:

- Open + CD Tools : кнопка CD Tools появляется на инструментальной панели внизу правого экрана когда Вы нажимаете клавишу Open.

Инструментальная панель CD Control Toolbar показывает информацию о времени трека и имеет средства управления для:

- Воспроизвести
- Пауза
- Стоп
- Перескочить вперед
- Перескочить назад
- Выпадающий список треков
- Playing/Paused : текущее время трека
- Remain : время, оставшееся до конца трека
- Track : полное время трека
- слай дер, который показывает текущую позицию воспроизведения в пределах трека. Вы можете отрегулировать воспроизведение или приостановить позицию, перемещая слай дер.

Вы можете использовать макрос для управления приводом компакт-дисков при запуске шоу, смене страницы или воспроизведении световой сцены (cue) или сцены, см. Автоматизация пульта с использованием макросов (p.371).

Вы можете также использовать привод для компакт-дисков как источник для тай мкода; см. Использование компакт-диска, p.365.

28.2 Работа с MIDI show control (MSC)

Вы можете использовать MIDI Show Control (MSC) для управления Wholehog III, , Hog iPC и Hog 3PC. MIDI Show Control является технологией , которая позволяет Вам управлять всеми элементами работы (освещение, звук, видео, пиротехника, эффекты и так далее) с помощью единственного контроллера. Эта технология использует разновидность известного стандарта MIDI, чтобы передавать информацию световых сцен между контроллером шоу и контроллерами, определенными для каждого элемента работы. Вы можете использовать Wholehog как световой контроллер в системе управления шоу MSC, получая команды от контроллера шоу; Вы можете также использовать Wholehog III как контроллер шоу, посылая команды MSC другим контроллерам.

Для получения дополнительной информации о MSC, см. www.midi.org. Кроме того, книга Джона Хантингтона (J. Huntington) Control Systems for Live Entertainment (Системы управления для «живых» развлечений) содержит техническую информацию, руководство по проектированию систем управления шоу и социологические исследования по использованию систем управления шоу.

28.2.1 Загрузка MSC в Wholehog

Для загрузки MSC в пульт Wholehog III, Hog iPC или Hog 3PC:

1. Подключите контроллер MSC к MIDI-входу пульта или MIDI/Timecode-процессор, связанного с пультом по сети.
2. Setup → Network : открывается окно Network.
3. В списке выберите пульт или MIDI/Timecode-процессор.
4. Settings : открывается окно Settings; см. Рисунок 28.3, «Область MIDI окна Console Settings».
5. В области MIDI включите MSC нажатием на переключатель.
6. Выберите Device ID (Идентификатор устрой ства).
7. Выберите Format ID (Идентификатор формата).

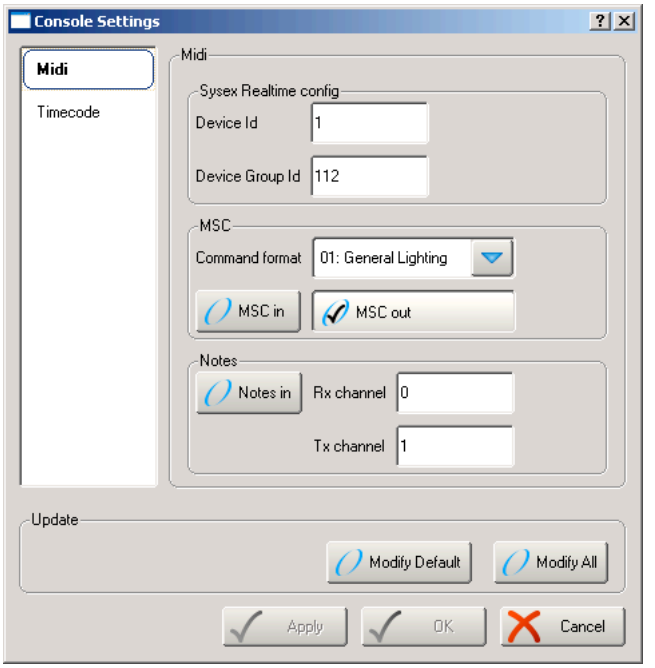


Рисунок 28.3. Область MIDI окна Console Settings

Совет

Вы можете сделать доступными входящие команды MSC для индивидуального списка световых сцен (cuelist) используйте опции списка световых сцен; см. Использование средств MIDI для управления шоу (p.361).

28.2.2 Отправка MSC от Wholehog

Для отправки MSC от Wholehog III, Hog iPC или пульта Hog 3PC:

1. Подключите устрой ство MSC к MIDI-выходу или на пульте или на MIDI/Timecode-процессор, соединенном с пультом по сети.
2. Setup → Network : открывается окно Network.
3. В списке выберите пульт или MIDI/Timecode-процессор.
4. Settings : открывается окно Settings.
5. В области MIDI включите MSC-выход.

Совет

Вы можете сделать доступными входящие команды MSC для индивидуального списка световых сцен (cuelist) используя опции списка световых сцен; см. Использование средств MIDI для управления шоу (p.361).

28.2.3 Использование средств MIDI для управления шоу

Wholehog OS распознает и отправляет следующие команды MSC:

Команда Wholehog OS	Команда MSC	Данные MSC
Go (Начать)	0x1 GO	номер световой сцены (cue) (cue number), номер списка световых сцен (cuelist number)
Halt (Остановка)	0x2 STOP	номер списка световых сцен (cuelist number)
Resume (Продолжить)	0x3 RESUME	номер списка световых сцен (cuelist number)
Skip Forward (Перескочить вперед)	0x4 TIMED_GO	time=0, номер световой сцены (cue number), номер списка световых сцен (cuelist number)
Skip Back (Перескочить назад)	0x4 TIMED_GO	time=0, номер световой сцены (cue number), номер списка световых сцен (cuelist number)
Release (Снятие с воспроизведения)	0xb GO_OFF	номер списка световых сцен (cuelist number)
Change Page (Сменить страницу)	0x1d OPEN_CUE_PATH	номер страницы

MIDI-средства управления шоу по умолчанию доступны для всех списков световых сцен (cuelist) и сцен (scene). Вы можете назначить список световых сцен (cuelist) или сцену (scene) игнорировать поступающие команды MSC:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Выберите Ignore MSC In (Игнорировать входящие команды MSC).

Аналогично Вы можете предотвратить использование MIDI-команд управления шоу для списка световых сцен (cuelist), посылаемых из пульта:

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Выберите Suppress MSC Out (Подавление выходных команд MSC).

Совет

MSC не различает световой сцены (cue) и сцены (scene), как это делает Wholehog OS , таким образом отсутствуют команды MSC для управления сценами. Чтобы работать со сценами, Вы можете послать команду MSC с значением CUE_PATH 5. Wholehog OS обработает номер световой сцены (cue) как номер сцены (scene).

28.2.4 Отслеживание параметров (tracking) резервной копии с использованием MIDI-средств управления шоу

Одним из важней ших применений MIDI-средств управления шоу, состоит в подчиненном ('slave') использовании одного пульта по отношению к другому как отслеживателя резервной копии:

1. Загрузить фай л шоу на оба пульта.
2. Подключить MIDI-выход главного пульта к MIDI-входу подчиненного пульта.
3. Включить MSC Out (выход MSC) на главном пульте; см. Отправка MSC от Wholehog (p.360).
4. Включить MSC In (вход MSC) на подчиненном пульте; см. Загрузка MSC в Wholehog (p.359).

Когда Вы проигрываете световой сцены (cue) и сцены (scene) на главном пульте, они будут также проигрываться и на подчиненном пульте.

28.3 Работа с Синтаксисом MIDI

Вы можете отправить синтаксис MIDI от пультов Wholehog III, Hog iPC или Hog 3PC или от сетевого MIDI/Timecode-процессор с использованием макрокоманд, когда Вы запускаете шоу, заменяете страницу или проигрываете световую сцену (cue) или сцену (scene). См. Автоматизация пульта с использованием макросов (p.371).

28.4 Загрузка таймкода (Timecode) в пульт

Вы можете загрузить тай мкод в пульт несколькими способами:

Тип таймкода	Используемый вход
Таймкод MIDI	MIDI-вход пульта
	MIDI-вход на MIDI/Timecode-процессор в сети.
Линейный таймкод	Linear Timecode USB Widget подключается в USB-порт пульта.
	LTC-вход на MIDI/Timecode-процессор в сети.
	Разъем Audio CD привода компакт-дисков пульта.
Видео таймкод	Вход VITC на MIDI/Timecode-процессор в сети.

Тай мкод, загруженный в пульт или MIDI/Timecode-процессор автоматически распределяется по всей сети и может использоваться любыми другими

пультами или может быть взят из выходов MIDI, LTC или VITC MODI/Timecode процессора.

Совет

Вы можете иметь несколько таймкодов, одновременно запущенных в сети. Однако MIDI/Timecode-процессоры могут только иметь одновременно только один активный источник таймкода.

28.4.1 Подключение входа таймкода (Timecode)

Подключение к MIDI/Timecode-процессор

Для соединения с источником тай мкода MIDI/Timecode-процессора:

1. Подключите MIDI/Timecode-процессор к сети. Для этого Вам необходимо использовать коммутатор Ethernet; см. Установка сети (p.88).
2. Подключите источник тай мкода к соответствующему входу: MIDI-входу MIDI/Timecode-процессора или к LTC-входу, или к VITC-входу.
3. Setup → Network : открывается окно Network.
4. Выберите MIDI/Timecode-процессор в списке.
5. Settings : открывается окно Settings.
6. В области Timecode, выберите входной источник и любые необходимые опции; см. Опции входа тай мкода (p.365).

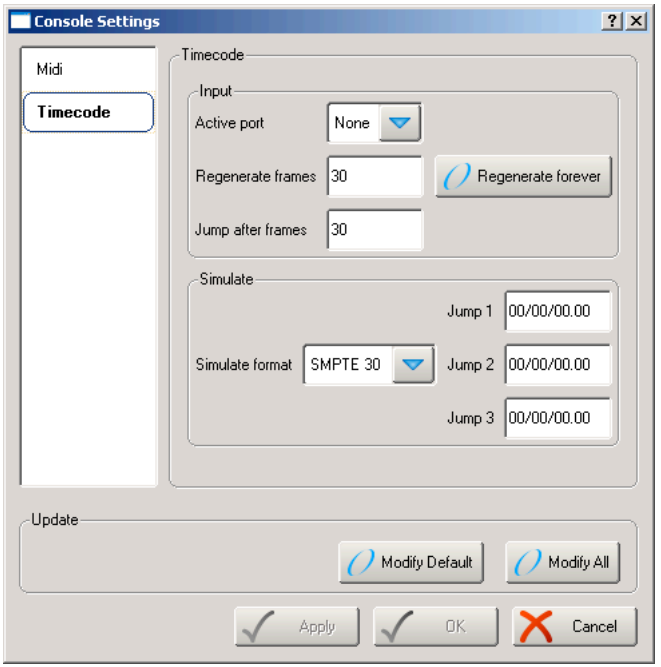


Рисунок 28.4. Область Timecode окна Console Settings

Подключение к пульту

Для подключения источника тай мкода к пульту:

1. Если Вы используете MIDI Timecode, подключите источник ко входу MIDI In на тыльной панели.
2. Если Вы используете Линей ный Timecode:
   a. Подключите Linear Timecode USB Widget к USB-порту пульта.
   b. Подключите источник тай мкода к Widget-входу. Это стандартный 3-пиновый XLR коннектор.
3. Setup → Network : открывается окно Network.
4. В списке выберите пульт или MIDI/Timecode-процессор.
5. Settings : открывается окно Settings.
6. В области Timecode, выберите входной источник и любые необходимые опции; см. Опции входа тай мкода (p.365).

Использование компакт-диска

Wholehog OS может использовать время записи на CD как источник тай м-кода:

1. Поместите аудио-CD в CD-привод пульта.
2. Setup → Network : открывается окно Network.
3. В списке выберите пульт.
4. Settings : открывается окно Settings.
5. В области Timecode, выберите CD как входной источник и назначьте любые необходимые опции; см. Опции входа тай мкода (p.365).

Компакт-диск отправит свое время записи точно так же, как и любой другой источник тай мкода, при проигрывании его с использованием средств управления компакт-дисками, см. Проигрывание звука с помощью привода компакт-дисков (p.358). Помните, что аудио CD будет выдавать зхвуковой сигнал на динамики пульта и порт звукового выхода согласно параметрам настрой ки в области Sound панели Control Panel; см. Работа со звуком (p.357).

28.4.2 Опции входа таймкода

Вы можете назначить различные опции для входа тай мкода в области Timecode, LTC и VITC окна Settings. Общие параметры для входа тай мкода:

Установки	По умолчанию	Примечания
Active Port	None	Активный вход таймкода для пульта или MIDI/Timecode-процессора. Возможные значения:None (Отсутствует), LTC, MIDI, CD (только пульт), VITC (только MIDI/Timecode-процессор).
Regenerate Frames (Восстановление кадров)	30	Если вход таймкода остановлен, пульт или MIDI/Timecode-процессор восстановит таймкод для этого номера кадра. Используйте это для защиты против кратких прерываний в сигнале таймкода.
Regenerate Forever (Всегда восстанавливать)	Выкл.	Таймкод будет восстанавливаться неограниченно.

Опции линей ного тай мкода:

Установка	По умолчанию	Примечания
Output Gain (Выходное усиление)	0dB	Усиление выходного сигнала LTC.

Опции видео тай мкода:

Установка	По умолчанию	Примечания
Input Format (Входной формат)	PAL	формат PAL или NTSC.
Readline1	10	The video line where the timecode to be read is encoded.
Writeline1 (Линия чтения)	10	Видео-линия, в которой кодируется считываемый тайм-код.
Burn In Window: Visible (Прожиг в окне: Видимый)	Выкл.	Показывает значение таймкода в выходном видеоизображении.
Line (Строка)	20	Вертикальная позиция таймкода в видеоизображении.
Column (Столбец)	40	Горизонтальная позиция таймкода в видеоизображении.

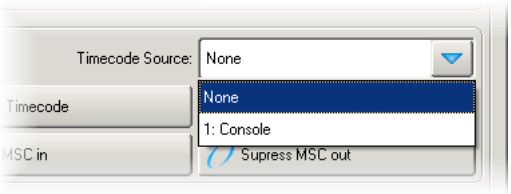
Совет

Вы можете сконфигурировать MIDI/Timecode-процессор, используя его собственный дисплей и средства управления, а не с пульта, используя окно Network. Все параметры настройки доступны по адресу Main → IO Config. Для получения общей информации о работе с MIDI/Timecode-процессорами, см. Работа с сетевыми процессорами (p.94).

28.5 Вызов световых сцен из таймкода

Вы можете выбрать источник тай мкода для каждого списка световых сцен (cuelist), и затем задать значения тай мкода (timecode) световым сценам (cue) в пределах списка, чтобы определить, когда они должны быть вызваны. Для выбора источника:

1. Open → Choose : открывается окно Cuelist.
2. Options → Cuelist : переход в область Cuelist окна Playback Options.
3. Выберите источник тай мкода из раскрывающегося списка:



4. Убедитесь, что выбрана кнопка Enable Timecode.

Совет

В окне Cuelist есть кнопка Enable Timecode , таким образом Вы можете легко сделать доступным и недоступным таймкод в течение программирования и воспроизведения, не открывая каждый раз окно Playback Options.

Для вызова световой сцены (cue) из тай мкода:

1. Open → Choose : открывается окно Cuelist.
2. Выберите ячей ку Wait для новой световой сцены и нажмите Set.
3. Из инструментальной панели выберите Timecode.
4. Введите значение тай мкода в часах, минутах, секундах и кадрах в формате hh/mm/ss.ff, затем нажмите Enter.

Так же как вводя вручную значения тай мкода, Вы можете использовать обучающую функцию настрой ки времени Wholehog OS, чтобы быстро связать значения тай мкода со световыми сценами; см. Изучение настрой ки времени (Learn Timing) (p.261).

По умолчанию, список световых сцен (cuelist) будет следовать за поступающим тай мкодом, даже если тай мкод перескакивает вперед или назад; это – полезное поведение как, например, Вы могли бы 'перемотать' тай мкод в течение репетиций , чтобы повторить часть шоу, и список световых сцен (cuelist) автоматически перей дет в правильную световую сцену (cue). Иногда Вы можете захотеть предотвратить возврат назад списка световых сцен (cuelist), если тай мкод следует назад. Вы можете сделать это с использованием Trigger Forwards Only (Вызов только находящихся впереди):

1. Open + Choose → Options → Cuelist
2. Выберите Trigger Forwards Only.

28.5.1 Редактирование значений таймкода

Для изменения значения тай мкода используется вызов световой сцены:

1. Open → Choose : открывается окно Cuelist.
2. Выберите ячей ку Wait для световой сцены (cue) и нажмите Set.
3. Выберите Timecode из инструментальной панели.
4. Введите значение тай мкода в часах, минутах, секундах и кадрах в виде hh/mm/ss.ff, и нажмите Enter.

Иногда Вам будет необходимо изменить значение тай мкода для одной сцены, а затем изменить значение тай мкода на ту же величину и для некоторой последовательности световых сцен, сохранив при этом их относи-

тельные тай минги. Например, Вы можете иметь серию световых сцен, каждая из которых вызывается тай мкодом через одну секунду после предыдущей световой сцены. Если значение тай мкода первой вызываемой сцены необходимо увеличить на 12 кадров, Вы можете захотеть сделать это и для всей последовательности световых сцен, чтобы сохранить это разделение в 1 секунду. Wholehog OS позволяет сделать это очень легко:

1. Open → Choose : открывается окно Cuelist.
2. Щелкните и перетащите для выбора ячеек Wait необходимого диапазона световых сцен, которые Вы хотите отредактировать.
3. Нажмите клавишу Set.
4. Отредактируй те значение тай мкода в первой ячей ке и нажмите Enter. Все выбранные значения тай мкода будут отрегулированы на одну и ту же величину времени, прибавленную и вычтенную из первого значения.

28.6 Просмотр таймкода

Вы можете просмотреть тай мкод, сгенерированный любым источником в Инструментальной панели Timecode Toolbar:

1. Setup → Network : открывается окно Network.
2. Выберите узел сети, типа пульта или MIDI/Timecode-процессора..
3. Нажмите Timecode Toolbar. Откроется инструментальная панель Timecode Toolbar; см. Рисунок 28.5, «Инструментальная панель Timecode Toolbar».

Если Вы имеете список световых сцен (cuelist) с выбранным источником тай мкода, Вы можете также открыть Инструментальную панель Timecode Toolbar с кнопкой View Timecode в окне Cuelist.

Инструментальная панель Timecode Toolbar показывает входное (Input) значение тай мкода timecode value (что физически достигает узла) и Current Текущее) значение. Текущее значение является равным входному значению, когда выбран реальный порт входа или моделируемое значение в режиме моделирования; см. Моделирование тай мкода (p.369). Текущее значение является тем, которое представляется остальной части сети.

Рисунок 28.5. Инструментальная панель Timecode Toolbar

28.7 Моделирование таймкода

Вы можете временно моделировать источник тай мкода, если фактический источник недоступен в течение программирования. Моделированием тай - мкода управляют из Инструментальной панели Timecode Toolbar:

1. Open → Choose : открывается окно Cuelist.
2. Нажмите View Timecode для открытия Timecode Toolbar.
3. Нажмите Simulate, чтобы показать средства управления моделированием тай мкода.

Для установки моделирования тай мкода:

1. Configure → Timecode : открывается область Timecode окна Console Settings.

   Или:

   Нажмите кнопку Configure на инструментальной панели Timecode Toolbar.
2. Выберите формат тай мкода для моделирования из списка: SMPTE 30, NTSC 30, EBU 25, Film 24.
3. Если требуется, назначьте до трех точек перехода (Jump point). Это значения тай мкода, к которым Вы можете перей ти прямо от кнопок на Инструментальной панели Timecode Toolbar.
4. Нажмите Close для завершения.

Вы можете управлять моделированием тай мкода из Инструментальной панели Timecode Toolbar с помощью кнопок Go, Stop, и трех кнопок Jump.

Глава 29: Автоматизация пульта с использованием макросов

Вы можете использовать макросы для автоматизации задач на пульте. Задачи, которые могут быть автоматизированы, включают в себя:

- Начало, Остановку, Утверждение, Снятие с воспроизведения и регулирование каналов мастеров.
- Начало, Остановку, Утверждение и Снятие с воспроизведения списков световых сцен (Cuelist).
- Начало, Остановку, Утверждение и Снятие с воспроизведения сцен (scene).

Вы можете иметь макросы, выполняющиеся во время:

- Запуска шоу; см. Запуск макроса (p.132).
- Загрузки страницы; см. Восстановление деятельности при смене страниц (p.343).
- Проигрывании сцены или световой сцены (cue); см. Запуск автоматических задач при выполнении световой сцены (p.323).

29.1 Макрокоманды

Макросы являются текстовыми командами, которые Вы печатаете или помещаете в ячей ку макроса; используемый синтаксис является одинаковым в каждом случае:

Управление мастерами			
Макрос	Синтаксис	Пример	Комментарии
Go Master (Запуск мастера)	GM[мастер]/[световая сцена]	GM1/3	Используйте символ '*' для текущего выбранного мастера. Если Вы опустите номер световой сцены (cue), запустится следующая световая сцена.
Go Master	GM[диапазон]	GM2>7	Запускает следующую световую сцену на диапазоне мастеров.
Halt Master (Остановка мастера)	HM[мастер или диапазон]	HM1,3:HM2>7	
Assert Master (Утверждение мастера)	AM[мастер или диапазон]	AM1:AM2>7	
Release Master (Снятие с воспроизведения мастера)	RM[мастер или диапазон]	RM1:RM2>7	
Release All (Снять с воспроизведения все)	RA	RA	Соответствует Pig + Release.
Release Others (Снять с воспроизведения других)	RO	RO	Снятие с воспроизведения всех мастеров, исключая тот, который с макросом.
Fade Master (Регулирование каналов мастера_	FM[мастер]/[уровень]	FM2/50	Фейдер Мастера 2 установлен на 50%.
Choose Master (Выбор мастера)	CM[мастер]	CM1	

Управление списками световых сцен (Cuelist)			
Макрос	Синтаксис	Пример	Комментарии
Go Cuelist (Запустить список световых сцен)	GL[список]/[световая сцена]	GL1.5, GL2/5	Если Вы опускаете номер световой сцены (cue), запускается следующая световая сцена.
Halt Cuelist (Остановка списка световых сцен)	HL[список]	HL1,6	
Assert Cuelist (Утверждение списка световых сцен)	AL[список]	AL10	
Release Cuelist (Снятие с воспроизведения списка световых сцен)	RL[список]	RL4,7,9	

Управление сценами (scene)			
Макрос	Синтаксис	Пример	Комментарии
Go Scene (Запуск сцены)	GS[сцена]	GS12	
Halt Scene (Остановка сцены)	HS[сцена]	HS4	
Assert Scene (Утверждение сцены)	AS[сцена]	AS1	
Release Scene (Снятие сцены с воспроизведения)	RS[сцена]	RS6,20	

Управление страницами (pages) и видами (views)			
Макрос	Синтаксис	Пример	Комментарии
Change Page (Смена страницы)	`CP[страница]`	`CP3`	
Next Page (Следующая страница)	`CP+`	`CP+`	Переход к следующей странице в Справочнике страниц (Page Directory), пропуская страницы-шаблоны и пустые страницы.
Previous Page (Предыдущая страница)	`CP-`	`CP-`	Переход к предыдущей странице в Справочнике страниц (Page Directory), пропуская страницы-шаблоны и пустые страницы.
Recall View (Повторный вызов вида)	`RV[вид]`	`RV2`	

Управление приводом CD-ROM			
Макрос	Синтаксис	Пример	Комментарии
Go CD (Запуск CD)	`GCD[трек]`	`GCD3`	Проигрывание с использованием встроенного привода CD. Вы можете определить номер трека, иначе CD не будет делать паузу при приостановке или проигрывание начнется с начала CD.
Halt CD (Остановка CD)	`HCD`	`HCD`	Пауза при воспроизведении CD, CD не будет делать паузу при приостановке или, запуская CD, сразу же становится на паузу.
Release CD (Снятие CD с воспроизведения)	`RCD`	`RCD`	Останавливает CD.
Next CD Track (Следующий трек CD)	`NCD`	`NCD`	
Previous CD Track (Предыдущий трек CD)	`PCD`	`PCD`	

Управление таймкодом			
Макрос	Синтаксис	Пример	Комментарии
Enable Timecode (Таймкод доступен)	ET[список световых сцен]	ET2	Делает доступным таймкод для выбранного списка световых сцен (cuelist).
Disable Timecode (Таймкод недоступен)	DT[cuelist]	DT2	
Open Timecode Toolbar (Открытие инструментальной панели таймкода)	OT	OT	

Отправка строк MIDI		
Макрос	Синтаксис	Пример
MIDI String (Строка MIDI)	MS[номер узла]/[сообщение MIDI]	MSh1/90473F
Номер узла пишется с 'h' для пульта, с 'i' для MIDI/Timecode-процессора и его сетевой номер. Сообщения MIDI имеют шестнадцатеричный формат.		

Управление сетевыми устройствами			
Макрос	Синтаксис	Пример	Комментарии
Reset Node (Сброс узла)	RN[тип устройства][сетевой номер]	RNH3	Сброс выбранного сетевого устройства, такого как DMX-процессор. Для различных типов устройств используются следующие символьные коды: H для WholeHog, D для DMX-процессор и I для MIDI/Timecode-процессора.

Совет

Вы можете показать и выбирать из списка доступные макрокоманды на пульте при отборе ячейки Macro и нажатия клавиши Set.

29.2 Ввод макрокоманд

Для ввода макрокоманды в ячей ку Macro:

1. Выберите ячей ку Macro и нажмите Set.
2. Выберите команду из выпадающего меню.
3. Введите необходимую информацию для макрокоманды, напр-миер, номер мастера.

4. Нажмите Enter, чтобы закончить или выбрать другую макрокоманду и повторения шагов 1-3. Если Вы добавляете следующую макрокоманду, символ ':' будет введен автоматически.

В качестве альтернативы:

1. Выберите ячей ку Macro и нажмите Set.
2. Введите макрокоманду вручную, используя клавиатуру.
3. Нажмите Enter для окончания.

Помните, что, если Вы вводите неверную команду, то тогда ячей ка останется пустой при нажатии Вами клавиши Enter.

29.3 Дополнительный Синтаксис Макрокоманды

В пределах макрокоманды Вы можете определить несколько целей , отделенные запятыми:

```
RS6,20
```

или диапазон со знаком 'больше':

```
HM2>7
```

Вы можете иметь несколько макрокоманд в одной световой сцене (cue), отделяя их двоеточиями:

```
HM1,3:HM2>7
```

Вы можете также послать команды указанному сетевому устрой ству, используя `H` (Hog) для обращения к пульту, `D` для обращения к процессору DMX и `IOP` ДЛя обращения к процессору MIDI/Timecode. Например:

`GM1H2` : Запуск мастера 1 на пульте под номером 2.

`RND3` : сброс DMX-процессора под номером 3.

Глава 30: Программное обеспечение Hog 3PC

30.1 Установка

30.1.1 Распаковка

Если Вы заказывали USB DMX Widget или DMX Super Widget, Вы должны были получить:

- USB DMX widget или Super Widget (Super Widget требует электропитания и блок питания поставляется в комплекте)
- USB кабель
- Инсталляционный компакт-диск с программным обеспечением Hog 3PC

Если Вы заказывали USB Wing, Вы долдны были получить:

- USB- крыло воспроизведения или программирования
- Защитную крышку для крыла
- USB кабель
- Блок питания с кабелем IEC
- Светодиоды в защитном мешочке

Если Вы заказывали LTC Widget, Вы должны были получить:

- USB LTC widget
- USB кабель

30.1.2 Системные требования

Чтобы гарантировать успешную работу программного обеспечения Hog 3PC на персональном компьютере, проверьте вашу системы на соответствие следующим минимальным спецификациям:

- Процессор Pentium III или совместимый с тактовой частотой 1 ГГц или выше
- Операционная система Microsoft Windows XP® (Home or Professional) (service pack 2 или более новый)
- 256MB оперативной памяти
- 200MB свободного места на жестком диске

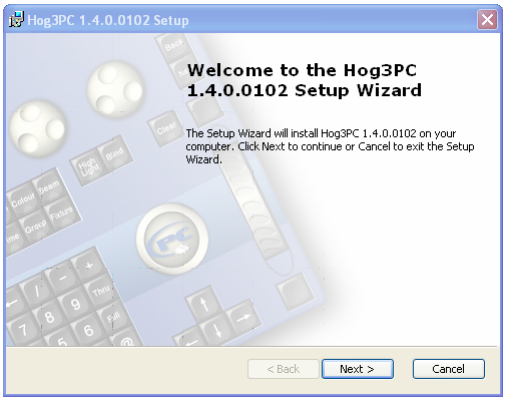
- монитор с разрешением 1024×768 или выше

Для больших шоу желательно использование более мощного процессора. Пожалуй ста, удостоверьтесь, что Вы используете самую последнюю версию драй вера для Вашего видеоадаптера.

30.1.3 Установка приложения Hog 3PC

Программное обеспечение для системы Hog 3PC находится на компакт-диске, поставляемом вместе с устрой ством. Вы можете также загрузить последнюю версию программного обеспечения с вебсай та компании Flying Pig Systems www.flyingpig.com. Для установки программного обеспечения:

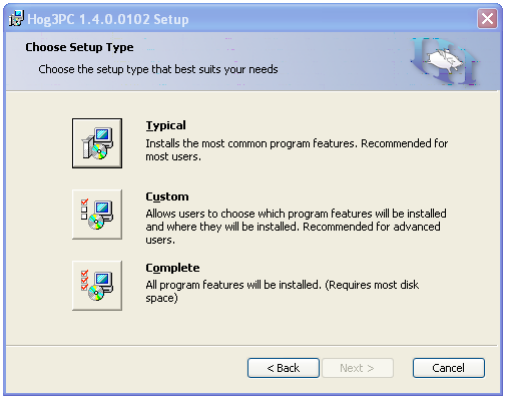
1. После установки компакт-диска в привод двой ным щелчком щелкните по фай лу Hog3PC_x-x-x-x.msi для запуска мастера установки, где x-x-x-x — номер сборки. Инсталлятор Hog 3PC проверит вашу операционную систему и версию установщика Windows и затем покажет начальный экран.



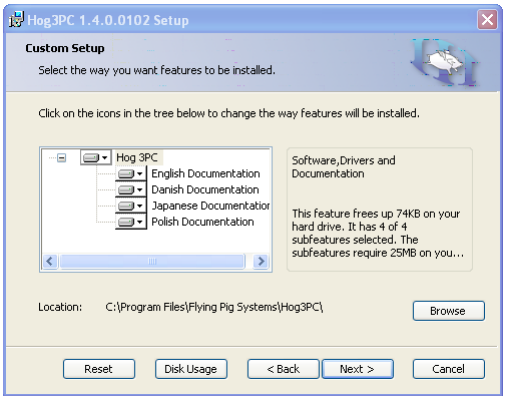
2. Убедитесь, что USB-устрой ства Flying Pig Systems (такие как виджеты или крылья) отключены от вашего компьютера и щелкните по кнопке Next для продолжения.

3. Мастер установки показывает Лицензионное соглашение конечного пользователя. После того, как вы выбираете I accept the terms in the License Agreement (Я принимаю условия лицензионного соглашения), вы можете щелкнуть по кнопке Next для продолжения.

4. Вы можете выбрать предпочитаемый тип установки. Щелкните по вашему выбору и затем по кнопке Next для продолжения.



5. По умолчанию, программное обеспечение будет установлено в папку 'C:₩Program Files₩Flying Pig Systems₩Hog3PC₩'. Если Вы выбираете Custom (Выборочная) или Complete Setup (Полная установка), вы можете использовать кнопку Browse для выбора другого мастоположения приложения.
6. Если выбран пункт Custom Setup (Выборочная установка), вы можете также выбрать устанавливаемый язык помощи, такой же, как и приложения Visualizer Connectivity. По умолчанию все пункты являются выбранными для установки.
7. После выбора диска и компонентов для установки щелкните по кнопке Next для продолжения установки.



8. Вывод экрана Ready to Install (Готовность к установке) с командами о начале или отмене установки.
9. Заключительный экран подтверждает, что приложение успешно установлено и требует перезагрузки вашего компьютера.

Группа Hog 3PC будет добавлена в папку Programs (Программы) в меню Пуск, с иконкой запуска приложения Hog 3PC и просмотра установленной документации. Ярлык приложения Hog 3PC также появится на вашем рабочем столе.

Дополнительно к приложению Hog 3PC группа Hog 3PC содержит Hog 3PC Widget Upgrader и это руководство.

Компакт-диск Hog 3PC также содержит установщики для приложения Wholehog Visualizer Connectivity и программное обеспечение для установки пульта Wholehog 3.

30.1.4 Удаление программного обеспечения

Вы можете удалить приложение Hog 3PC с вашего компьютера с использованием утилиты Установка и удаление программ, находящей ся по Панели управления Windows:

1. В меню Windows Пуск выберите Панель управления и двой ным щелчком открой те утилиту Установка и удаление программ.
2. Выберите 'Hog 3PC' в списке установленных программ и щелкните по кнопке Изменить/Удалить.
3. Выберите Remove, щелкните Next и следуй те инструкциям на экране до завершения удаления программного обеспечения Hog 3PC.

30.1.5 Установка аппаратного обеспечения

Установка аппаратного обеспечения должна быть выполнена только после установки программного обеспечения Hog 3PC на ваш компьютер. Пожалуй ста, примите к сведению следующую важную информацию перед подключением ваших аппаратных средств:

USB DMX-виджет

Являясь мощными потребителями энергии USB DMX-виджеты несовместимы с концентраторами USB с шинным подключением. Если виджет подключен через концентратор, включенный в шину USB, Windows отобразит сообщение о нехватке доступного напряжения для запуска виджета. Всегда подключай те виджет непосредственно к компьютеру или к автономному концентратору.

Совет

Super Widget поставляется с собственным блоком питания, поэтому вы можете подключить его в шинный USB-концентратор.

USB LTC-виджет

LTC-виджет является маломощным USB-устрой ством и может быть использован как с шинным концентратором, так и с автономным USB-концентратором.

USB Super Widget

USB Super Widget – это самостоятельно включаемое устрой ство, требующее использования прилагаемого блока питания. Устрой ство может использовать как питание по ишне USB, так и источник питания концентратора USB.

USB-крылья

USB крылья программирования и воспроизведения могут быть использованы с и без поставляемых внешних блоков питания. Если внешний блок питания не используется, то светодиодные индикаторы и внутренний USB-концентратор не функционируют и затемнение светодиодов будет недоступно. Все остальные функции останутся неизменными. Крыло USB Expansion является самовключаемым и требует внешнего источника энергии.

Если внутренний концентратор активен (с подклюбченным внешним блоком питания), то он работает как внутренний концентратор с источником питания. Поэтому возможно подключение мощных USB-устрой ств к внутреннему концентратору, таких как USB DMX-виджет или других крыльев.

USB-крылья являются чрезвычай но энергопотребляемыми USB-устрой -ствами, если используются без внешнего блока питания, поэтому они не должны подключаться концентратору USB, питаемому по шине без подключенного внешнего блока питания.

Используй те кабели, идущими в комплекте, для подключения USB-устрой ств Flying Pig Systems к вашему компьютеру. Операционная система Windows автоматически обнаружит и установит новое аппаратное обеспечение. Этот процесс может занять несколько секунд, но не требует от вас ввода любых данных. Если дело обстоит так, вы можете игнорировать следующую секцию по поиску неисправностей .

30.1.6 Поиск неисправностей при установке аппаратных средств

- Если вы видите следующее диалоговое окно, вы можете игнорировать предупреждение и щелкнуть Next или Finish для завершения установки.

- Если операционная система Windows отображает полное диалоговое окно мастера ‘new hardware’ (а не только диалоговое окно, показанное выше), это свидетельствует о необнаружении FPS USB драй веров. Если это случается, отсоедините USB-

устрой ство, деинсталлируй те программное обеспечение Hog 3PC и повторно запустите программу установки, проверьте, что опция 'USB Device Drivers' выбрана в течение процесса установки. Затем повторно подключите USB-устрой ство.

- Если Мастер установки нового аппаратного обеспечения вновь появляется на экране, выберите 'Поиск подходящего драй вера для моего устрой ства'. На следующем экране выберите 'Определить местоположение' и щелкните на кнопке Next. Это дей ствие покажет диалоговое окно выбора местоположения драй вера. Вам необходимо ввести 'C:₩Windows₩Inf', где 'C:₩Windows' - это папка с установленной операционной системой (обычно как указано выше или 'C:₩Winnt'). Теперь операционная система Windows должна обнаружить драй веры и закончить установку аппаратных средств.

30.1.7 Конфигурация компьютера

Hog 3PC требует Windows XP SP2 или более новую версию для гарантии надлежащих сетевых функциональных возможностей . Начиная с Wholehog 3 операционная система может использовать несколько процессов, взаимодей ствующих с помощью сокетов TCP/IP, некоторые конфигурации Windows вашего компьютера могут предотвратить взаимодей ствие процессов Hog 3PC между собой .

Невыполнение системных требований Windows XP SP2 или более старшей версии, нехватка доступных сетевых подключений или нескольких активных сетевых подключений и/или установки фай рволла могут привести к ошибкам связи с Hog 3PC. Эти ошибки связи обычно приводят к неоднократному появлению всплывающего окна 'Scanning port 6600' в окне его состояния. Если любое из указанных выше условий предотвращает использование Hog 3PC, проверьте следующие настрой ки:

Сетевой адаптер

Проверьте настрой ки сетевых адаптеров в области Network панели Control Panel Убедитесь, что необходимый сетевой адаптер доступен, см. Конфигурирование Hog 3PC (p.92)

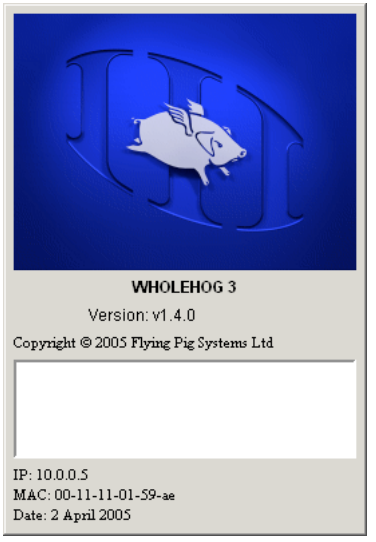
Файрволл

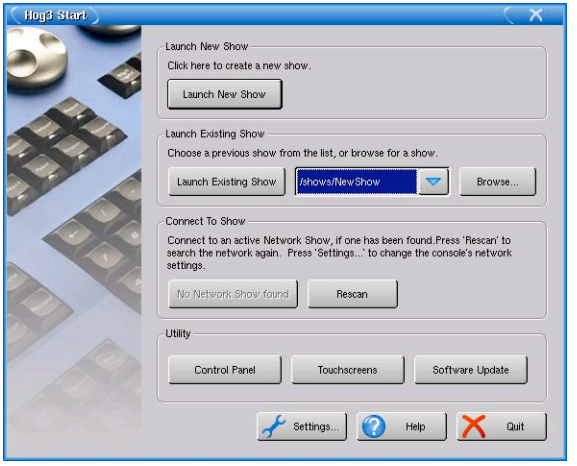
В том случае, если у вас запущен фай рволшл Windows XP или другого производителя, он может блокировать соединения TCP/IP. Часто Вым можете добавить исключения непосредственно для процессов Hog 3PC, или добавить исключения для трафика с определенным IP-адресом отправителя и получателя (оба находятся на одной локальной машине). Для получения большей информации обратитесь к документации на ваше средство межсетевой защиты.

30.2 Действия

30.2.1 Запуск приложения Hog 3PC

Для запуска приложения щелкните на значке Hog 3PC в стартовом меню Windows. Открываются экран-заставка и стартовое окно. В стартовом окне вы можете выбрать Launch New Show (Запуск нового шоу), Launch Existing Show (Запуск существующего шоу) или Connect to Show (Подключиться к шоу).

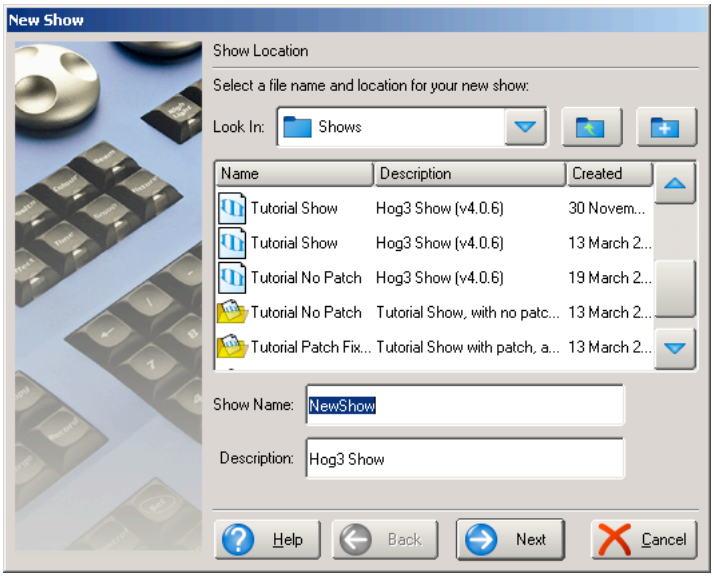




Запуск существующего шоу или подключение к уже запущенному шоу выполняются на Hog 3PC точно также как и на пультах Wholehog; см. Launch Existing Show, p.130 и Подключение к шоу (Connect to Show), p.130 соответственно. Запуск нового шоу на Hog 3PC немного отличается, а именно:

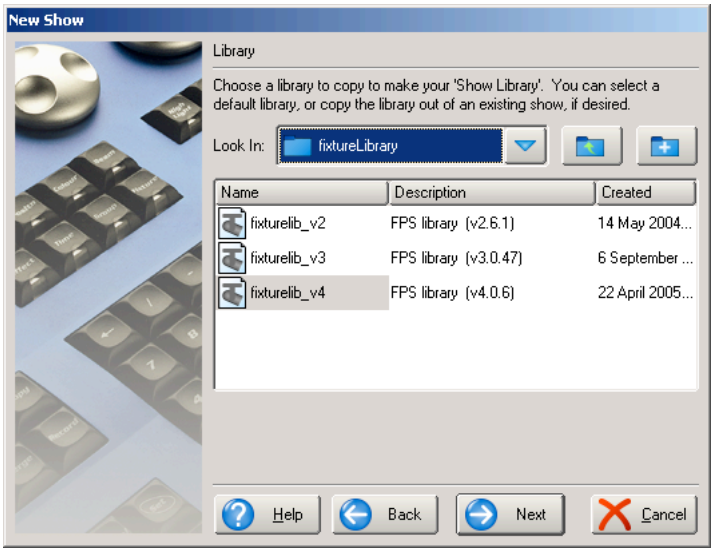
Запуск нового шоу

Выберите Launch New Show для открытия окна New Show window:



Введите следующую информацию:

- Место хранения: Выберите место на жестком диске, где бы вы хотели сохранить ваше шоу. По умолчанию шоу сохраняется по адресу: C:₩Documents and Settings₩user_name₩Мои документы₩Flying Pig Systems₩Hog 3PC₩Shows.
- Имя шоу: Введите имя фай ла шоу. Оно может быть любой нужной вам длины.
- Бибилотека приборов интеллектуального света: Выберите библиотеку для использования в качестве библиотеки прибора интеллектуального света. Библиотека содержит информацию о различных типах приборов интеллектуального света, которая необходима программному обеспечению Hog 3PC. Так как некоторые версии библиотек совместимы между собой , то может быть доступно несколько версий . Но рекомендуется при запуске нового шоу всегда выбирать самую последнюю версию библиотеки.



Щелкните Finish для создания и запуска нового шоу.

30.2.2 Выход из приложения Hog 3PC

Для выхода из приложения:

1. Щелкните правой кнопкой мыши на лицевой панели Hog 3PC или любого экрана дисплея для отображения контекстного меню. Выберите Quit.

   Или:

   Setup → Quit : затем нажмите кнопку Quit (Выход) на инструментальной панели Main Toolbar.

2. В диалоговом окне выберите Quit для выхода из Hog 3PC, или Log Off для выхода из текущего шоу и возврата к стартовому окну, где вы можете выбрать другое шоу для загрузки.

Совет

Данные вашего шоу созраняются в указанном вами при создании файла шоу месте. Начиная с Hog 3PC изменения на диск сохраняются по мере их возникновения, поэтому при выходе из шоу не возникает окно с подтверждением выхода и с необходимостью сохранения изменений.

30.2.3 Работа с файлами шоу Hog 3PC

Создание

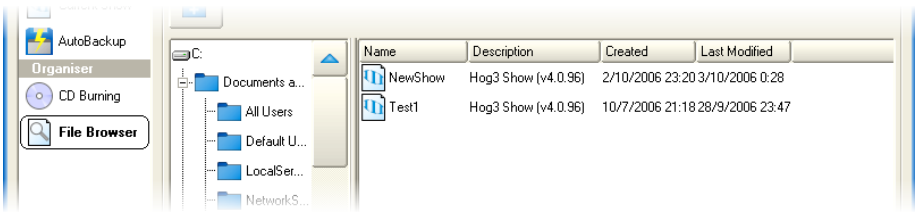
По умолчанию, все фай лы шоу Hog 3PC сохраняются по следующему адресу: C:₩Documents and Settings₩user_name₩Мои документы₩Flying Pig Systems₩Hog 3PC₩Shows. Однако вы можете изменить место сохранения фай лов шоу на любое другое на вашем компьютере при создании нового фай ла шоу.

Важно

Изменение или замена иерархии, данных или других файлов в пределах папки Файла шоу может привести к разрушению файла шоу и сделать его непригодным для работы.

Передача

Фай л шоу Wholehog представляет собой папку, содержащую несколько подпапок и фай лов. В пределах приложения Hog 3PC эта папка с шоу показана как один фай л шоу Wholehog со значком Wholehog:



При просмотре папок шоу внутри Hog 3PC, вам будут доступны только подпапки и фай лы, составляющие ваше шоу.

Важно

Изменение или замена иерархии, данных или других файлов в пределах папки Файла шоу может привести к разрушению файла шоу и сделать его непригодным для работы.

Папки шоу не могут быть загружены непосредственно в пульты Wholehog III, Hog iPC или Road Hog; должны использоваться резервные копии. При передаче фай лов шоу между системами не копируй те папки шоу стандартными средствами Windows. Вместо этого используй те программу резервного копирования приложения Wholehog OS и затем передавай те фай л с резервной копией пульту или иной Hog 3PC-системе с помощью CD-ROM или внешнего привода; см. Резервное копирование, p.388 ниже.

Резервное копирование

Для предотвращения проблем, возникающих при передаче файлов шоу Wholehog из Hog 3PC на другие Wholehog-системы, всегда создавай те резервную копию файла шоу с использованием процедуры резервного копирования Wholehog OS. Эта процедура создает один сжатый файл, содержащий все папки и файлы, входящие в это шоу.

Для создания резервной копии вашего файла шоу в пределах приложения Wholehog OS, используй те область File Browser окна Show Manager для сохранения и создания резервной копии текущего шоу в другом месте жесткого диска или внешнего привода:

1. Setup → Shows → Current Show
2. Щелкните Backup.
3. Просмотрите место на жестком диске или внешнем диске для сохранения файла с резервной копией .
4. Щелкните OK. Копия вашего шоу будет сохранена в файле с расширением '_bckf'.

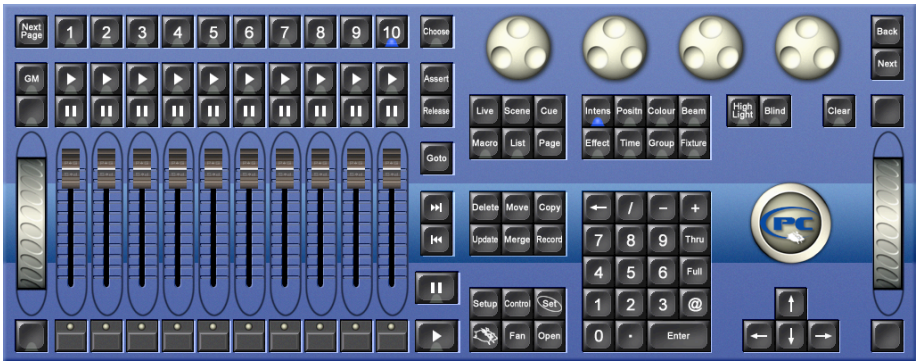
Файл с резервной копией также может быть записан на компакт-диск или внешний привод и передан другой системе Wholehog, не описаясь разрушения файла шоу. Файл с резервной копией может также быть полезен, если вы хотите отправить шоу по электронной почте.

30.2.4 Использование интерфейса Hog 3PC

окна Hog 3PC

При открытии Hog 3PC одновременно с экраном-заставкой будет отображено окно Start. Как только будет открыт или загружен файл шоу, по умолчанию отобразятся два экрана the two Hog 3PC. Вы можете изменить их положение и размеры также как вы меняете размеры других окон Windows. Для изменения размеров поместите ваш указатель мыши на угол окна так, чтобы отобразился значок изменения размеров. Щелкните и перетащите для изменения размеров окна. Для перемещения окна щелкните на заголовке окна (располагается вверху каждого окна) и перетащите окно в нужное место экрана.

ИНтерфейс лицевой панели



Вид лицевой панели Hog 3PC и ее поведение аналогично пульту Wholehog III. Щелчок на кнопке эмулирует нажатие клавиши на пульте. Вы можете также щелкнуть и перетащить различные рукоятки и фей деры. Дополнительно, когда вы щелкаете или перетаскиваете трекбол, он будет освещен синим светом и ваша мышь будет управлять панорамированием и наклоном выбранных приборов интеллектуального света.

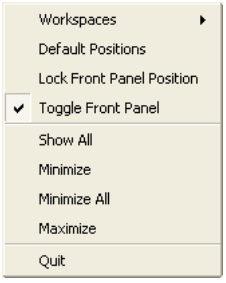
Чтобы удерживая одну клавишу, сделать выбор другой клавиши, просто нажмите и удерживай те клавишу Shift на клавиатуре компьютера, а затем щелкните на нужной клавише. Пока вы удерживаете клавишу shift, эта клавиша и все последующие будут считаться удерживаемыми. Затем вы можете щелкнуть на любой другой клавивише, кнопке, ячей ке или рукоятке для получения доступа к функциям.

Контекстное меню

Когда вы щелкаете правой кнопкой мыши в приложении Hog 3PC, в большинстве случаев отображаеются следующие опции:

- Workspaces (Рабочие области): открываются подменю, с помощью которых вы можете отобразить различные части лицевой панели.
- Default Positions (Позиции по умолчанию): восстановление всех экранов Hog 3PC в их начальных позициях на рабочем столе Windows.
- Lock Front Panel Position (Блокировка позиции лицевой панели): отключает возможность перемещения лицевой панели Hog 3PC по рабочему столу Windows.
- Toggle Front Panel (Переключение лицевой панели): ВКлючает/выключает лицевую панель.
- Show All (Показать все): восстанавливает все экраны Hog 3PC в их предыдущих размерах.

- Minimize (Свернуть): сворачивает текущий экран Hog 3PC.
- Minimize All (Свернуть все): сворачивает все экраны Hog 3PC.
- Maximize (Развернуть): разворачивает текущий экран Hog 3PC и скрывает строку заголовка.
- Quit (Выход): отображает диалоговое окно выхода из приложения Hog 3PC.



Отображение четырех окон Hog 3PC

По умолчанию, на дисплее отображаются только два окна Hog 3PC. Однако, программное обеспечение Hog 3PC поддерживает отображение на дисплее трех и четырех окон. Для открытия этих окон:

1. Setup → Control Panel → Displays : открывается область Displays панели Control Panel; см. Рисунок 30.1, «Область Displays панели Control Panel».
2. Установите разрешение внешнего монитора 1 (External Monitor 1) и внешнего монитора 2 (External Monitor 2) (которые соответствуют двум внешним дисплеям на пульте Wholehog III).
3. Выберите OK.

Помните, что настрой ки панели управления являются спецификациями системы, поэтому номера экранов будут сохраняться независимо от загруженного фай ла шоу.

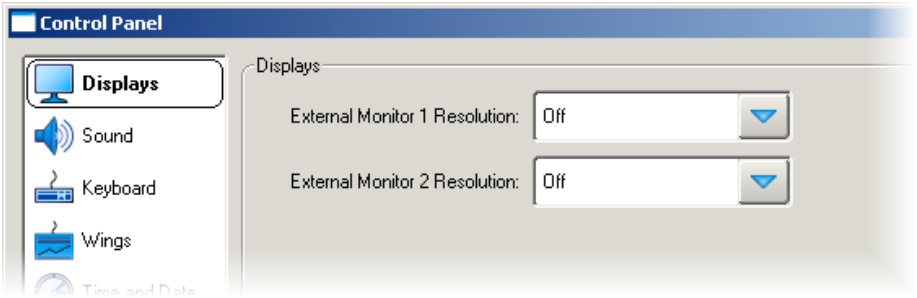


Рисунок 30.1. Область Displays панели Control Panel

30.3 Конфигурирование

30.3.1 USB DMX Widget-ов и Super Widget-ов

Программное обеспечение Hog 3PC может поддерживать до восьми областей DMX-выходов через USB-устрой ства. Вы можете подключить любую комбинацию USB DMX Super Widget-ов или USB DMX Widget-ов ко всем 8 DMX-выходам. Дополнительно, возможно неограниченное число DMX-выходов с использованием Wholehog DMX-процессоры.

При использовании внутренних DMX-выходов или внешних USB DMX Widget-ов или Super Widget-ов, взамен прямого Ethernet-подключения пульта Wholehog III к Wholehog III DMX-процессоры, программное обеспечение Hog 3PC использует два 'virtual' (виртуальных) DMX-процессоры, которым назначаются DMX-адреса и DMX-выходы, которые затем заканчиваются внешними USB DMX-виджетами или Super Widget'ами. Каждый выход USB-виджета или Super Widget'a может быть обозначен как выход DMX-процессор #1 или DMX-процессор #2, используя вкладку Widgets Wholehog III Панели управления (Control Panel). Внешние DMX-процессоры могут быть обозначены, начиная с DMX-процессор #3. См. Настрой ка коммутации световых приборов (p.152) для получения более подробной информации назначении DMX-адресов приборам интеллектуального света к DMX-процессоры для DMX-выходов.

Перед началом конфигурирования подключенных виджетов, убедитесь, что USB DMX Widget или Super Widget подключен к USB-порту компьютера. Индикатор Link на виджете должен гореть и мигать каждые 2 секунды, подтверждая, что что функционирует нормально.

Для конфигурирование виджетов:

1. Setup → Control Panel → Widgets : открывается область Widgets панели Control Panel; см. Рисунок 30.2, «Область Widgets панели Control Panel».

2. Приложение Hog 3PC обеспечивает по одному порту каждого из DMX-выходов на первых двух DP на фай л шоу. Для конфигурирования виджетов на других выходных портах DMX-процессор, щелкните на поле, связанном с портом и выбертте виджет из появляющегося списка серий ных номеров. Порты Super Widget'a будут появляться с серий ными номерами, сопровождающимися номерами выходов.
3. Щелкните Apply или OK для подтверждения выбора. У виджетов, которые были подключены, теперь должны загореться индикаторы Active, DMX OK и TX Mode.

Единственный виджет или единственный порт Super Widget одновременно может быть подключен только к одному порту. Если виджет, который уже был подключен к одному порту подключается ко второму порту, он будет автоматически отключен от первого порта.

Некоторые серий ные номера виджетов могут появиться, написанные красным шрифтом. Это означает, что USB DMX Widget несовместим с Hog 3PC и должен быть модернизирован; см. Модернизация USB DMX-виджетов (p.394).

Совет

Вы можете идентифицировать, какой виджет подключен к порту, выбрав кнопку Beacon справа от порта. Виджет будет подключен к этому порту и световой индикатор будет мигать в течение нескольких секунд.

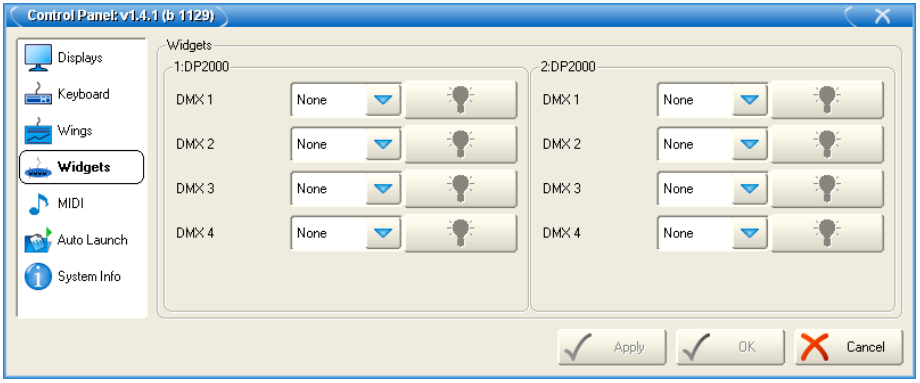


Рисунок 30.2. Область Widgets панели Control Panel

30.3.2 USB-крылья воспроизведения и расширения

Вы можете подключить несколько USB крыльев воспроизведения и крыльев расширения (Expansion Wings) к компьютеру Hog 3PC. Для получения информации о конфигурировании крыльев, см. Добавление крыльев воспроизведения (p.100).

30.3.3 USB-крылья программирования

Для крыльев программирования не требуется конфигурирование. Однажды подключенное, оно начинает подражать функциям программирования пульта Wholehog.

30.3.4 Виртуальные фейдеры

Вы можете определить настрой ки по умолчанию для фей деров строки воспроизведения, когда никакие связанные аппаратные средства не подключены. Это можео сделать с помощью вкладки Virtual Faders окна User Preferences; см. Рисунок 30.3, «Область Virtual Faders окна User Preferences». Эти настрой ки позхволяют вам определять виртуальные фей деры как вверх или вниз и ассоциировать их с текущим фай лом шоу. Установки не изменяют позицию Главного Мастера (Grand Master), который всегда полагают установленным на максимальное зщначение до тех пор, пока его не изменит сам пользователь.

При подключенных аппаратных средствах эти настрой ки отключаются и игнорируются.

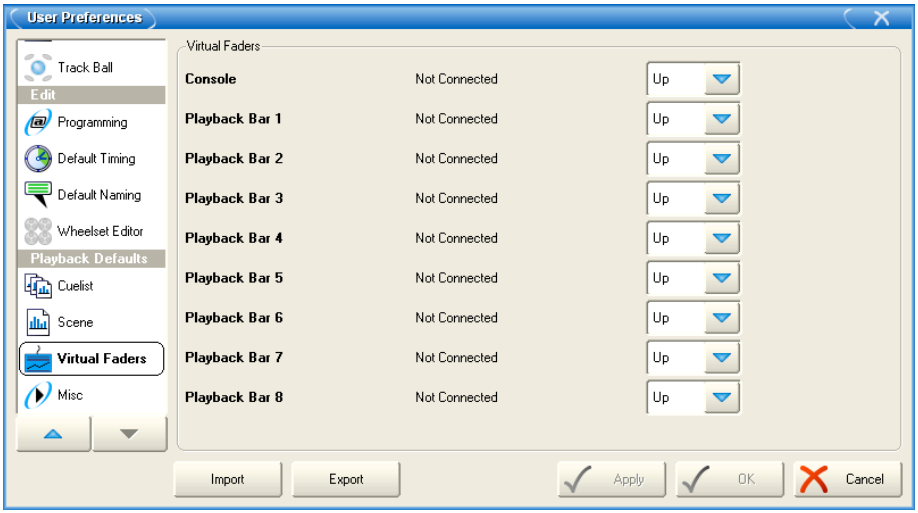
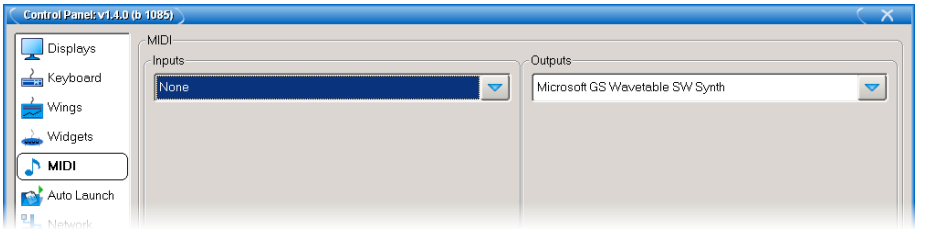


Рисунок 30.3. Область Virtual Faders окна User Preferences

30.3.5 Конфигурирование MIDI

Вы можете конфигурировать входные и выходные MIDI-устрой ства с помощью Hog 3PC, используя вкладку MIDI панели Control Panel. Сначала установите ваше MIDI-устрой ство и связанные с ним драй веры для Windows согласно инструкциям изготовителя. Как только аппаратная часть будет долждны образом сконфигурирована в Windows, она будет доступна в выпажающем меню Control Panel:



30.4 Поддержка визуализатора

Вы можете визуализировать выход Hog 3PC с использованием поддерживаемого визуализатора (такого как ESP Vision или WYSIWYG), запущенного на том же самом компьютере. Вам необходимо будет установить приложение Wholehog Connectivity; оно устанавливается автоматически с Hog 3PC, если его выбор не отменен при выборе Ручной установки (Custom Setup). Для установки и использования приложения Wholehog Connectivity, см. Visualiser Connectivity (p.413).

Совет

Когда програмное обеспечение Wholehog III непосредственно связано с визуализатором, запущенным на том же самом компьютере, ваш компьютер может иметь меньшуу скорость отклика, т. к. выполняет запущенное программное обеспечение Wholehog III. Это нормально, так как обе программы совместно используют ресурсы компьютера.

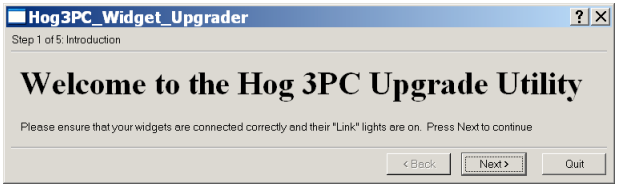
30.5 Модернизация USB DMX-виджетов

Многие USB DMX-виджетов (с одним выходом) совместимы только с Hog 2PC. Эти виджеты необходимо модернизировать для совместимости с Hog 3PC. Пожалуй ста, свяжитесь с дилером High End Systems для оценки и выяснения деталей . При покупке вы должны предоставить серий ный номер вашего виджета и ID-номер. Как только вы купили обновление, вы получите комплект модернизации (Upgrade Kit) для каждого USB DMX Widget. Этот пакет содержит маркировку, программное и аппаратное обеспечение и уникальный код авторизации, совместимый только с указанным серий ным номером виджета.

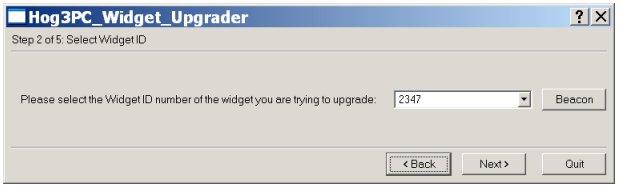
После получения пакета обноления, проделай те следующие шаги для модернизации вашего USB DMX Widgeta:

1. Установите Hog 3PC с прилагаемого компакт-диска.

2. Подключите ваш USB DMX Widget(ы), которые соответствуют серий ным номерам на на прилагаемом листе авторизации.
3. В Windows запустите приложение Hog 3PC Widget Upgrader из стартового меню Hog 3PC.

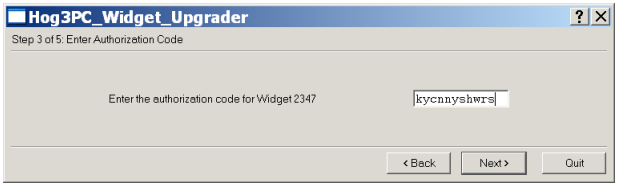


4. После подтверждения, что виджет подключен должным образом и после того, как загорится индикатор Link, нажмите Next.
5. Выберите ID-номер Widgeta для модернизации из выпажающего меню. Чтобы подтвердить выбранный виджет, нажмите кнопку Beacon до вспыхивания индикатора на виджете.



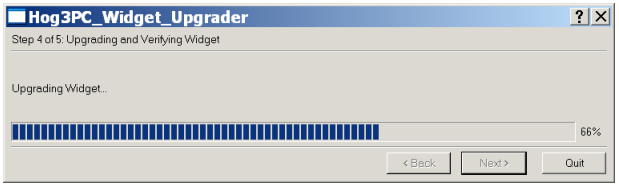
Если выпадающее меню показывает 'No DMX Widgets found!' (DMX-виджеты не най дены!), проверьте ваши USB-соединения. Нажмите Next для продолжения и перехода к следующему шагу.

6. Введите код авторизации для выбранного виджета и нажмите Next. Код авторизации поставляется вместе с комплектом модернизации Hog 3PC Widget Upgrade Kit.

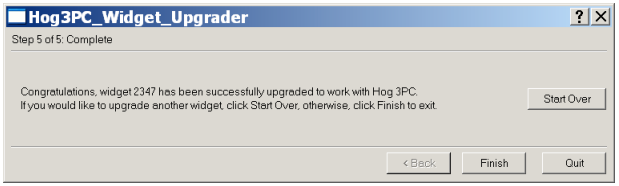


Если код некорректен, на дисплее отобразится сообщение об ошибке. Щелкните OK, чтобы закрыть сообщение и повторно введите авторизационный код. Коды уникальны для каждого USB DMX-виджета и не будут функционировать, если они не соответствуют ожидаемому серий ному номеру и ID-номеру виджета.

7. Процесс модернизации занимает несколько секунд.



8. После полного завершения процесса, виджет будет полностью модернизирован. После этого вы можете выбрать Start Over для модернизации другого виджета или нажмите Finish или Quit для выхода из приложения. В случае ошибки будет отбражено соответсвующее сообщение. Пожалуй ста свяжитесь со службой поддержки High End Systems для получения дополнительной помощи; см. Сообщение о проблемах (p.461).



Глава 31: Пульт Hog iPC

31.1 Различия между Hog iPC и другими пультами Wholehog

Hog iPC оптимизирован для работы с приложением Wholehog. Фай лы шоу Wholehog полностью совместимы с фай лами шоу, запрограммированными на других пультах Wholehog OS, но не совместимы с классическими операционными системами Wholehog II (такими как Hog 2PC).

Хотя лицевая панель пульта Hog iPC очень похожа на пульт Wholehog III, его возможности изменяются несколькими определенными способами.

31.1.1 Назначение DMX-адресов

При использовании внутренних DMX-выходов или внешних USB DMX-виджетов или Super Widget'ов взамен прямого Ethernet-подключения к DMX-процессоры, Wholehog OS использует два 'виртуальных' DMX-процессоры, которым и назначаются DMX-адреса.

Четыре внутренних DMX-выхода пульта Hog iPC предварительно конфигурируются в приложении Wholehog. Каждый из четырех выходов соответствует первым четырем DMX-выходам DP #1 в пределах Wholehog OS. Любые внешние USB-виджеты или Super Widget'ы могут быть обозначены как DP #2, используя вкладку Widgets панели Control Panel. См. Настрой ка коммутации световых приборов (p.152) для получения более подробной информации о назначении DMX-адресов приборам интеллектуального света к DP для DMX-выхода.

Если Вы подключаете внешние DMX-процессоры, они должны быть сконфигурированы, начиная с DP #3; см. Добавление DMX-процессоров (p.152).

31.1.2 Предустановки трэкбола

Любые изменения Вы можете сделать с помощью трэкбола, работающего в режиме pointer mode в окне User Preferences, две нижние кнопки которого будут игнорироваться. Они всегда будут вести себя как варианты нажатия левой и правой кнопки в режиме указателя (pointer mode). Однако Вы все еще можете изменить это, но только находясь в режиме шара (ball mode).

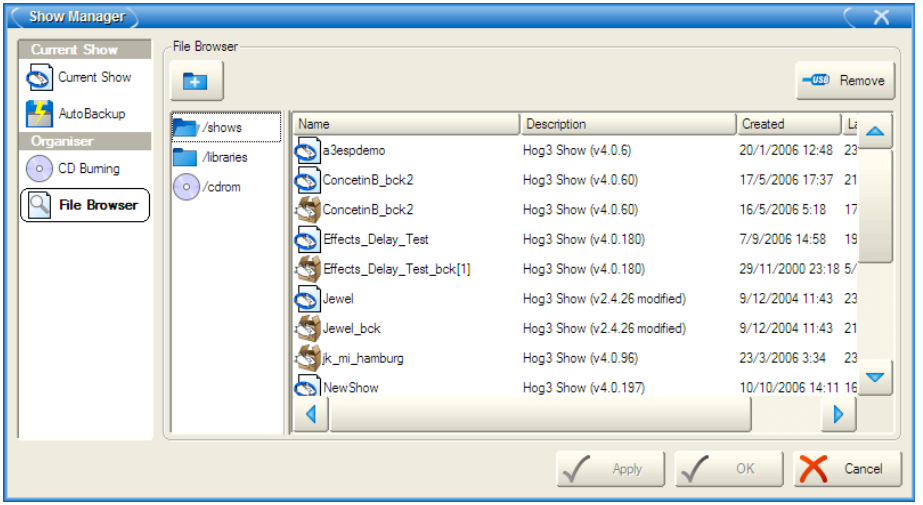
31.2 Работа с Просмотрщиком Файлов (Show Files)

31.2.1 Расположение Просмотрщика Файлов

Все шоу, сохраненные в пульте Hog iPC хранятся в папке 'Hog3PC Shows'. Вы можете создать новую подпапку с использованием области File Management панели Configuration Panel Hog iPC или в окне New Show.

31.2.2 Передача файлов шоу

Фай л шоу Wholehog фактически представляет собой папку, содержащую несколько подпапок и фай лов. В пределах приложения Wholehog и панели Configuration Panel Hog iPC эта папка шоу отображается как один фай л шоу Wholehog со значком Wholehog.



Если Вы скопируете этот фай л на внешний носитель, Вы будете иметь доступ к подпапкам и фай лам, составляющим Ваше шоу.

Важно

Изменение информации или изменение иерархии любых файлов в пределах папки с файлом шоу Wholehog разрушает файл шоу.

31.2.3 Резервное сохранение

Для предотвращения проблем при передаче фай ла шоу Wholehog от пульта Hog iPC к другой Wholehog системе, всегда создавай те резервную копию фай ла шоу с использованием процедуры резервного копирования Wholehog

OS. Эта процедура резервного копирования создает единственный сжатый фай л, который содержит все подпапки и фай лы, которые входят в Wholehog фай л шоу.

Для создания резервной копии Вашего фай ла шоу в пределах Wholehog OS, используй те область File Browser окна Show Manager для сохранения резервной копии текущего шоу в другом местоположении на жестком диске или внешнем USB-устрой стве хранения:

1. Setup → Shows → Current Show
2. Нажмите Backup.
3. Пролистай те до местоположения папки Вашего фай ла шоу на жестком диске и щелчком мыши выберите ее. Здесь же Вы можете изменить имя папки с Вашим шоу.
4. Нажмите OK. Копия Вашего шоу будет сохранена в фай ле с расширением _bckf и с именем шоу.

Фай л с резервной копией может быть записан на CD или скопирован на внешний носитель с использованием области File Browser окна Show Manager, и передан другому Wholehog пульту без ошибок и искажений . Фай л с резервной копией также полезен, если Вам необходимо передать его по электронной почте.

31.3 Конфигурирование внешних USB DMX-виджетов

Пульт Hog iPC может поддерживать до восьми областей с использованием USB DMX-виджетов и Super Widget'ов. Четыре из них являются внутренними. Вы можете подключить до четырех внешних USB DMX-виджетов (каждый в своей области) или один USB DMX Super Widget (четыре области) для добавления дополнительных областей .

Перед началом конфигурирования подключенных виджетов, удостоверьтесь, что USB DMX Widget или Super Widget подключен к USB-порту пульта. Индикатор Link на виджете должен гореть и мигать каждые две секунды, показывая тем самым, что устрой ство функционирует нормально.

Для конфигурирования виджетов:

1. Setup → Control Panel → Widgets : открывается область Widgets панели Control Panel; см. Рисунок 31.1, «Область Widgets панели Control Panel». Wholehog OS обеспечивает один порт для каждого из DMX-выходов на первых двух DP в фай ле шоу.

Совет

Вы можете также получить доступ к панели Control Panel из окна Start.

2. Для конфигурирования виджета на выходном порту DP, щелкните на ячей ку, связаннную с этим портом и выберите виджет из списка доступных серий ных номеров. Порты Super Widget'a появляются с серий ным номером, следующим за номером порта выхода. Единственный виджет или единственный выход Super Widget'a может быть в одно и то же время связан только с одним портом. Если виджет уже подключен ко второму порту, это автоматически отключает его от первого порта.

   Некоторые серий ные номера виджета могут быть высвечены красным текстом. Это показывает, что USB DMX-виджет несовместим к текущей версией программного обеспечения Wholehog и должен быть обновлен. Пожалуй ста, вой дите в контакт с HES для обновления информации.

Совет

Вы можете идентифицировать, какой виджет подключен к порту, выбрав кнопку Beacon справа от порта. Индикатор виджета, подключенного к этому порту, вспыхнет на несколько секунд.

3. Щелкните OK. У виджетов, которые были подключены, теперь должны загореться индикаторы Active, DMX OK и TX Mode.

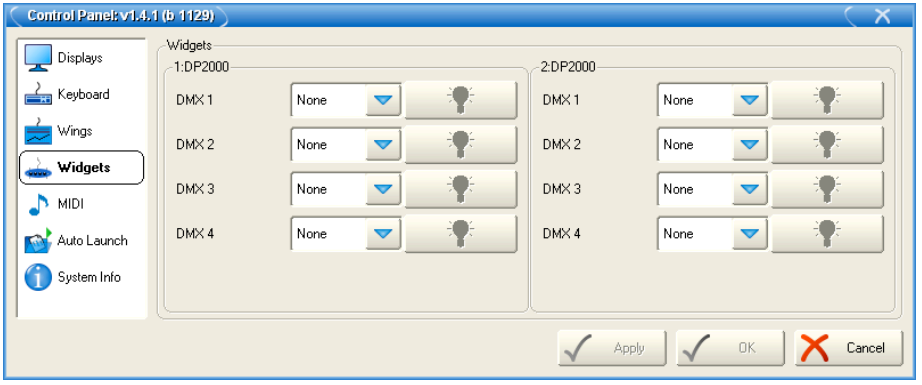


Рисунок 31.1. Область Widgets панели Control Panel

31.4 MIDI и Линейный таймкод

Пульт Hog iPC имеет SMPTE-вход, также как и вход и выход MIDI и сквозные порты. Оба, и MIDI и SMPTE, конфигурируются автоматически аппаратным обеспечением Hog iPC. См. Работа со звуком, MIDI и тай мкодом (Timecode) (p.357) для получения большей информации по использованию MIDI и тай мкода. Дополнительно Hog iPC поддерживает использование Wholehog III MIDI/Timecode-процессор для входов и выходов дополнительного тай мкода; см. Работа с сетевыми процессорами (p.94).

31.4.1 Вход таймкода

Пульт Hog iPC поддерживает только один вход тай мкода: или в формате SMPTE или в формате MIDI с использованием внутренних связей . Другие формате тай мкода, доступные в пределах Wholehog OS, требуют использования MIDI/Timecode-процессор.

31.4.2 MIDI

Вы можете наблюдать деятельность MIDI IN и MIDI OUT на двух верхних индикаторах, расположенных на тыльной стороне пульта. Индикаторы будут вспыхивать, указывая каждый раз о приходе или отправке MIDI-сообщения. Функциональные возможности MIDI в пределах пульта Hog iPC такие же, что и у Wholehog OS.

31.5 Сетевая организация с шоу Wholehog

Приложение Wholehog может подключаться в качестве клиента к другому Wholehog OS-шоу с использованием сети Ethernet. Дополнительно, приложение Wholehog может работать в качестве сервера и позволять другим пультам Wholehog OS подключаться к нему в качестве клиентов с помощью сети Ethernet. См. Установка сети (p.88) для получения информациии о конфигурировании сети.

Глава 32: Пульт Road Hog

32.1 Различия между Road Hog и другими пультами Wholehog

Road Hog работает с приложением Wholehog и фай лы шоу полностью совместимы с фай лами шоу, запрограммированными в других Wholehog-системах, но не совместимы с системой управления Wholehog 2.

Хотя лицевая панель пульта Road Hog очень похожа на пульт Wholehog III, эта совместимость имеет несколько специфических черт.

32.1.1 Назначение DMX-адресов

Четыре внутренних DMX-выхода пульта Road Hog могут быть предварительно сконфигурированы с помощью приложения Wholehog. Каждый из четырех выходов назначены первым четырем DMX-выходам DP #1 в пределах Wholehog OS. Программное обеспечение применяет один 'виртуальный ' DP при назначении DMX-адресов каждому из четырех выходов. См. Настрой ка коммутации световых приборов (p.152) для получения более подробной информации о назначении DMX-адресов приборам интеллектуального света DP для DMX-выходов.

32.1.2 Предварительные установки трекбола

Любые изменения Вы можете делать, используя трекбол в режиме указателя, в этом случае две нижние кнопки окна User Preferences будут игнорироваться. Они всегда будут соответствовать левому и правому щелчку в режиме указателя. Однако Вы все еще можете изменить эти кнопки в режиме 'шара'.

32.1.3 Индикаторы

Как и Wholehog III, Road Hog имеет индикаторы подсветки на лицевой стороне пульта. Также он имеет и рабочие индикаторы, которые освещают Ваши рабочие листы на лицевой панели пульта и синие маркеры по сторонам пульта.

Индикаторы подсветки

Вы можете изменить только яркость индикаторов подсветки, удерживая клавишу Setup и регулируя третье колесо параметров колесо параметра. По умолчанию, индикаторы подсветки пульта автоматически выключаются после некоторого неактивного периода. Этот период определяется временем Desk and Worklight Off в области Appearance окна User Preferences. Также

Вы можете использовать четвертое (с правой стороны) колесо колесо параметра для регулировки яркости светодиодных индикаторов клавиш на лицевой панели.

Рабочие индикаторы

Белые рабочие индикаторы на лицевой стороне пульта Road Hog обеспечивают подсветку рабочих документов и поверхности стола. Вы можете изменить яркость рабочих индикаторов, удерживая клавишу Setup и регулируя второе колесо параметров колесо параметра.По умолчанию, индикаторы подсветки пульта автоматически выключаются после некоторого неактивного периода. Этот период определяется временем Desk and Worklight Off в области Appearance окна User Preferences. Рабочие индикаторы также могут быть быстро включены или выключены снажатием Pig + Setup. Синие маркерные огни по сторонам лицевой панели пульта всегда включены при работающем пульте.

32.2 Запуск пульта

Для запуска пульта Road Hog:

1. Подключите пульт к источнику переменного тока с напряжением от 100 до 240 В.
2. Проверьте, что переключатель AC power на тыльной стороне пульта находится в положении On.
3. В течение загрузки пульта проигрывается стартовая анимационная заставка. По окончании анимации отобразится окна Start; см. Рисунок 32.1, «Окно Start».

Совет

Касание экрана в любом месте или щелчок мышью в течении проигрывания анимационной заставки, прекращает анимацию и отображает окно Start.

Помните, что включение переключателя AC power вызывает закрузку пульта без необходимости нажатия кнопки Power⏻. Однако, если пульт был выключен с помощью программного обеспечения и переключатель AC power остался во включенном положении, то нажатие на кнопку включения ⏻ вверху пульта приведет к началу загрузки пульта.

В окне Start Вы можете выбрать Launch New Show or Launch Existing Show.

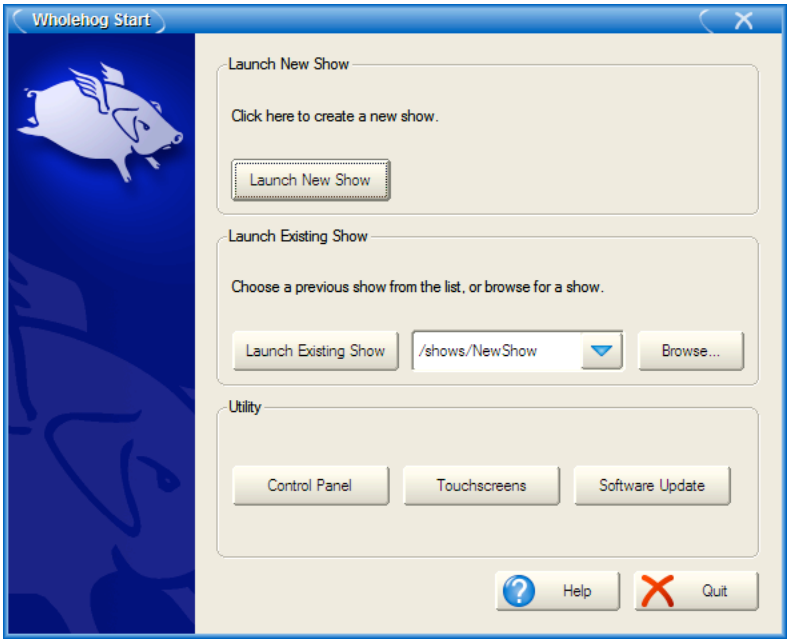


Рисунок 32.1. Окно Start

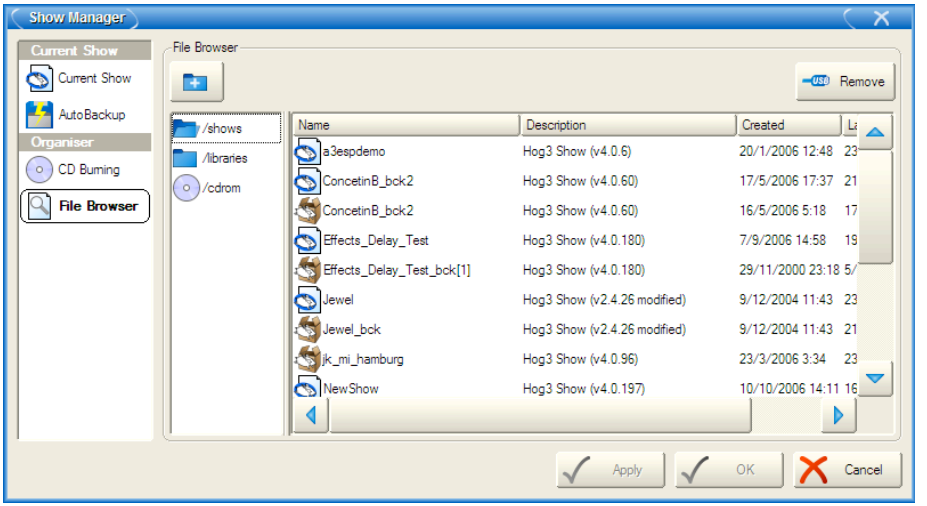
32.3 Работа с файлами шоу

32.3.1 Расположение файлов шоу

Все шоу, хранящиеся в пульте Road Hog сохраняются в папке ‘Shows’. Вы можете создать новую подпапку в окне New Show.

32.3.2 Передача файлов шоу

Фай лы шоу Wholehog фактически представляют собой папку, содержащую подпапки и фай лы. В пределах Wholehog OS, эта папка шоу отображается как единственный фай л шоу Wholehog со значком Wholehog.



Если Вы копируете этот фай л на внешний носитель, Вы должны иметь доступ к подпапкам и фай лам, из которых состоит Ваше шоу.

Важно

Видоизменение или изменение порядка файлов в пределах папки с файлами шоу Wholehog приведет к разрушению файла шоу.

32.3.3 Резервное копирование

Для предотвращения проблем, связанных с передачей фай ла шоу Wholehog от одного пульта Road Hog к другой Wholehog-системе, всегда создавай те резервную копию фай лов шоу с использованием процедуры резервного копирования Wholehog OS. Эта процедура создает один сжатый фай л, содержащий все подпапки и фай лы, составляющие Ваш фай л шоу Wholehog.

Для создания резервной копии Вашего фай ла шоу, используй те область File Browser окна Show Manager для сохранения резервной копии текущего шоу в другом месте на жестком диске или внешнем USB-носителе:

1. Setup → Shows → Current Show
2. Нажмите Backup.
3. Листая, выберите местоположение папки с Вашим фай лом шоу на жестком диске и щелкните в нужном местоположении. Здесь же, если это необходимо, Вы можете изменить имя папки с Вашим шоу.
4. Нажмите OK. Копия Вашего шоу будет сохранена в фай ле с расширением _bckf и указанным Вами именем.

Фай л с резервной копией может быть скопирован на внешний носитель с использованием области File Browser окна Shows и передан другому пульту Wholehog без опасности повреждения фай ла шоу. Фай л с резервной копией также может использоваться для передачи его по электронной почте.

32.4 MIDI и линейный таймкод

Пульт Road Hog поддерживает только один вход тай мкода в формате SMPTE через внешний USB SMPTE Widget. Другие форматы тай мкода, поддерживаемые в Wholehog OS, не поддерживаются Road Hog. См. Работа со звуком, MIDI и тай мкодом (Timecode) (p.357) для получения большей информации об использовании тай мкода.

В настоящий момент MIDI не поддерживается пультом Road Hog.

32.5 Восстановление системных файлов Road Hog

Утилита Road Hog System Restore позволяет восстановить программное обеспечение из некоторого места на внутреннем жестком диске или с внешнего USB-диска.

32.5.1 Восстанловление системы с внутреннего диска

Пульт Road Hog включает алгоритм восстановления системы, с помощью которого Вы можете восстановить оригинальное программное обеспечение и образ XP пульта. Защищенная облатсь на жестком диске хранит фай лы, необходимые для хранения фай лов для чистого восстановления программного обеспечения пульта Road Hog. Последняя версия программного обеспечения доступна по адресу www.flyingpig.com.

Для восстановления фай ловой системы с жесткого диска, необходимо:

- USB-клавиатура.

Для восстановления системных фай лов:

1. Подключите USB-клавиатуру к пульту.
2. Когда система начинает загружаться, нажмите любую клавишу на клавиатуре в тот момент, когда на дисплее отобразится менеджер загрузки. Помните, это этот экран отображается только 1 секунду в течение процесса загрузки.

3. Выберите Road Hog System Restore на экране менеджера загрузки и нажмите Enter на клавиатуре. Выбор Road Hog Console вызовет нормальную загрузку пульта.
4. Экран восстановления предложит Вам выбор двух пунктов: Partial recovery (Частичное восстановление) или Exit (Выход). Процесс частичного восстановления переустановит XP-образ программного обеспечения Wholehog без удаления Ваших фай лов шоу.
5. Пульт немедленно начнет процедуру восстановления. Процесс восстановления может занять 10-15 минут и после окончания вызовет автоматическую перезагрузку пульта. Не касай тесь никаких клавиш или переключателей и не пытай тесь прервать процедуру восстановления. Если процесс по каким-либо причинам прервался, просто перезагрузите пуль и начните с Шага 1, чтобы гарантировать полное восстановление пульта Road Hog.

32.5.2 Восстановление системы с USB-диска

Алгоритм восстановления системы пульта Road Hog может восстановить оригинальное программное обеспечение или обновить XP-образ с внешнего USB-диска (Flash, CD, ZIP). Последнюю версию программного обеспечения можно най ти по адресу: www.flyingpig.com.

Для восстановления Вашей фай ловой системы с USB-диска, Вам необходимо:

- Road Hog образ System Restore (восстановления системы) на USB-диске (flash, CD, или Zip-диск). Образ должен быть в формате ISO и развернут на компакт-диск или загрузочный flash-диск; см. Создание загрузочного USB Flash диска (p.409).
- USB-клавиатура.

Для восстановления стстемных фай лов:

1. Подключите USB-клавиатуру к пульту.
2. Подключите USB-диск, содержащий образ для восстановления системы.
3. Как только система начнет загрузку, нажмите клавишу F8 на клавиатуре для отображения экрана выбора устрой ства загрузки.
4. Выберите устрой ство USB, содержащее образ системных фай лов для восстановления из списка.
5. Экран восстановления предложит выбор полного (Full) восстановления или частичного (Partial). Полное восстановление уничтожит фай лы шоу на жестком диске, а частичное нет.

Важно

Процесс полного восстановления удалит все данные с жесткого диска Road Hog, включая файлы шоу. Процесс частичного восстановления переустановит образ XP и программное обеспечение Wholehog без стирания файлов шоу.

6. Пульт немедленно начнет процесс восстановления. Процесс может продолжаться 10 – 15 минут, по окончании произой дет автоматическая перезагрузка пульта и завершение восстановления. Не нажимай те никакие клавиши и не прерывай те процесс восстановления. Если процесс восстановления все же был прерван, просто перезагрузите пульт и вернитесь к шагу 1 до полного завершения процесса восстановленияRoad Hog.
7. Как только система будет восстановлена и пуль перезагрузится, удалите USB-диск восстановления и поместите в безопасное место.

Восстановление конфигурации сенсорных экранов после полного восстановления

После завершения процесса полного восстановления системы, Вы должны откалибровать сенсорные экраны:

1. Setup → Control Panel → Displays : открывается область Displays панели управления Control Panel.
2. Нажмите кнопку Calibrate Touch Screens и следуй те инструкциям на экране.
3. Setup → Quit → Shut Down. После завершения работы перезагрузите пульт для подтверждения калибровки сенсорных экранов.

32.5.3 Создание загрузочного USB Flash диска

Алгоритм Road Hog восстановления системы пульта также содержит утилиту для создания загрузочного USB flash диска с или без образа для восстановления.

Важно

Этот процесс удалит все файлы с USB flash диска.

Для создания загрузочного flash-диска вам необходимо:

- Road Hog системный flash-диск или другой совместимый загрузочный flash-диск, объемом более 500Mb.
- USB-клавиатура.

Для создания загрузочного flash-диска:

1. Подключите USB-клавиатуру к пульту.
2. Удостоверьтесь, что USB flash-диск не подключен к пульту.
3. Как только начнется загрузка пульта, при появлении менеджера загрузки нажмите любую клавишу на клавиатуре. Помните, что этот экран отображается около 1 секунды в течение процессса загрузки.
4. Выберите в менеджере загрузки Road Hog System Restore и нажмите Enter на клавиатуре. Выбор Road Hog Console вызовет нормальную загрузку пульта.
5. Отобразится экран восстановления, в нижней части экрана выберите Make Bootable Flash Drive.
6. Вставьте USB-диск и выберите его в выпадающем меню для создания загрузочного диска.
7. Для размещения текущего образа XP от этого пульта Road Hog на flash-диск, выберите Add Restore Files to the Flash Drive.
8. Нажмите Select для создания загрузочного образа на USB-диске. Этот процесс удалит все фай лы с USB flash-диска.
9. После завершения выберите на экране загрузки Exit для загрузки пульта.
10. Как только был создан загрузочный USB flash-диск, Вы можете, используя компьютер, распаковать образ ISO с сай та www.flyingpig.com, содержащий последний Road Hog-образ.

Часть A. Приложения

Глава 33: Visualiser Connectivity

Пульты Wholehog III, Hog iPC и Hog 3PC способны подключиться к визаулизаторам, непосредственно связанным с сетью Wholehog. В настоящее время поддерживаются и ESP Vision, WYSIWYG, MSD и Capture. Приложение Wholehog III Connectivity должно быть установлено на компьютере визуализации для функционирования процесса подключения.

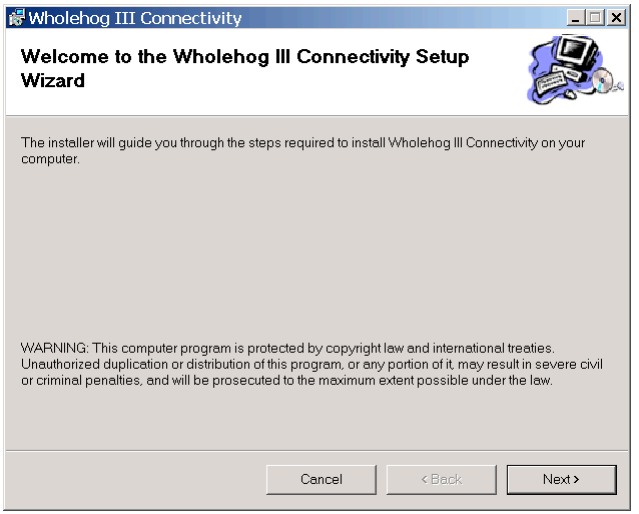
Эта секция описывает основную информацию, необходимую для установки приложения Wholehog III Connectivity на вашем компьютере визуализации, а также для конфигурирования приложения. Для более подробного использования визуализатора, пожалуй ста вой дите в контакт с изготовителем визуализатора; см. Контакты поддержки визуализатора (p.424).

33.1 Установка приложения Connectivity

Загрузите текущее приложение Wholehog III Connectivity installation с веб-сай та Flying Pig Systems: www.flyingpig.com. Альтернативно, инсталляционный компакт-диск Wholehog III или загруженный образ ISO (версия 1.3.8 или выше) содержит приложение Wholehog III Connectivity в папке VIZSETUP.

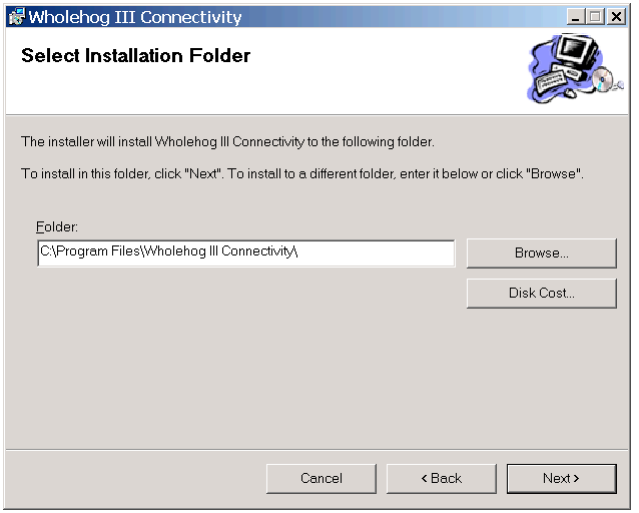
Для установки приложение Connectivity:

1. Автоматическая установка:
   a. Вставьте компакт-диск в ваш PC.
   b. Автоматически запустится мастер установки.
2. Ручная установка:
   a. Вставьте компакт-диск в ваш PC.
   b. Выполните двой ной щелчок на фай ле setup.msi для запуска Мастера установки.
3. Нажмите **Next** для начала процесса инсталляции.

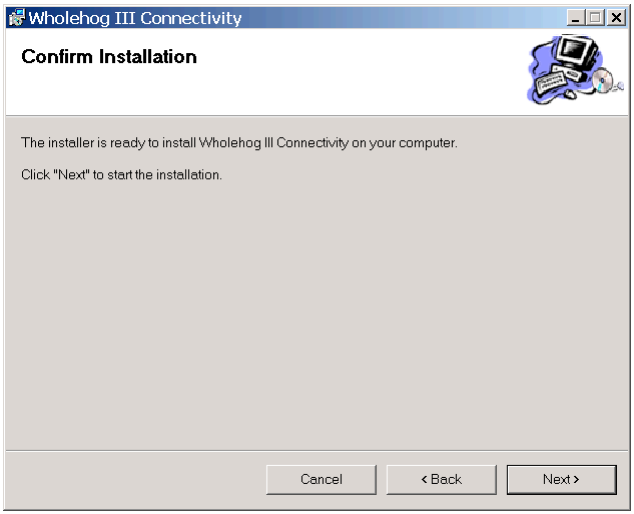


4. Выберите папку для установки. По умолчанию программное обеспечение будет установлено по адресу `C:\Program Files\Wholehog III Connectivity\`.

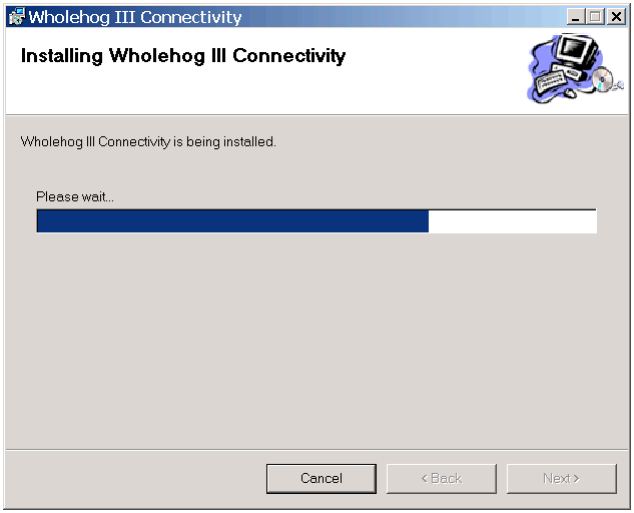
   Вы можете выбрать другую папку для установки приложения. Нажмите **Next** для продолжения установки.



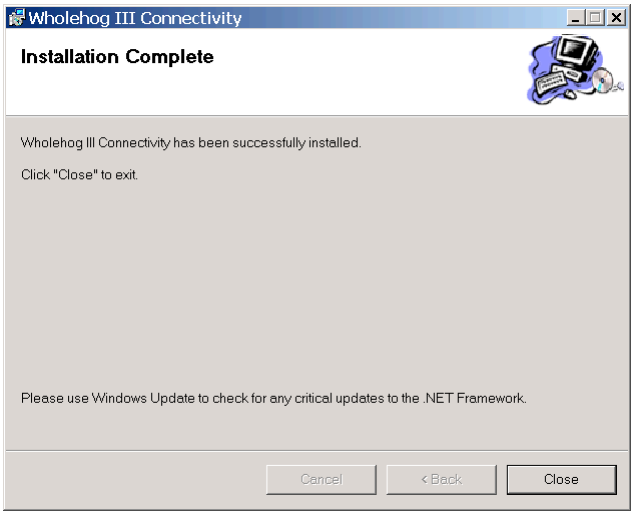
5. Подтвердите установку: после проверки наличия необходимого дискового пространства для установки, инсталляция может успешно начаться. Нажмите **Next** для начала установки.



6. Инсталляция: в течение инсталляции будут показываться строка статуса:



7. Завершение инсталляции: когда инсталляция завершится, нажмите Close для выхода из инсталлятора.



33.2 Подключение к ESP Vision, MSD и Capture

Визуализатор Wholehog III Connectivity для поддерживает несколько зависимых DMX-процессоров по количеству выходов, поддерживаемых вашим визуализатором и/или вашей лицензией . Свяжитесь с производителем визуализатора для получения обновленной информации.

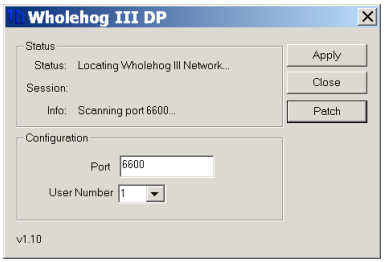
33.2.1 Конфигурирование визуализаторов

Най дите в документации, пригалаемой к вашему визуализатору, информацию о конфигурировани DMX-входа через приложение визуализации Wholehog III Visualiser Connectivity. Большинство визуализаторов требуют выбрать источник входа и он должен быть нанесен на карту Wholehog III Connectivity.

33.2.2 Конфигурирование Network Connection (Сетевого подключения)

As the visualiser application opens, the Wholehog III DP window will be opened on the bottom right of your visualiser computer screen:

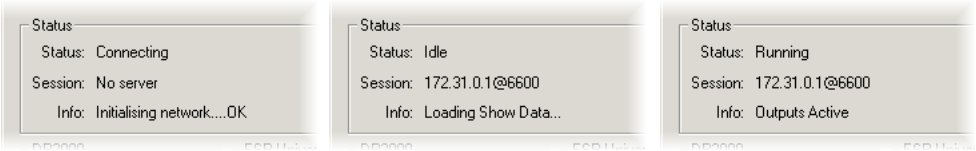
Как только открывается приложение визуализатора, в правой нижней части экрана вашего компьютера визуализации откроется окно Wholehog III DP:



Логотип Wholehog III также будет помещен в панель задач Windows при запуске приложения:

Если Вы закроете диалоговое окно, то Wholehog III DP продолжит свою работу и двой ным щелчком на его иконке в панели задач Вы вновь можете открыть диалоговое окно.

Когда в сети обнаруживается сервер Wholehog поле Status изменится на Connecting (Подключение), Idle (неактивный) и, наконец, Running (Запущен):



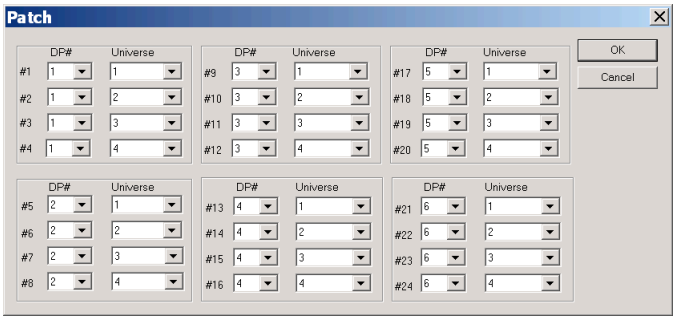
Поля Session и Info будут содержать дополнительную сетевую информацию.

Приложение Wholehog III DP может быть сконфигурировано аналогично фактическому DMX-процессору. Вы можете назначить сетевой порт (network port) Wholehog и сетевой номер (Net number) для приложения. Поле Port (Порт) должно быть назначено на тот же самый порт, что и ваш сетевой пульт Wholehog. Поле Number содержит сеетвой номер и подобно номеру в правом верхнем углу на DMX-процессоре.

Назначьте уникальный номер для сетевого устрой ства, который не используется другими устрой ствами в сети Wholehog. Нажмите Apply (Применить) после внесения изменений .

33.2.3 Конфигурирование областей (universe) визуализатора

В окне Wholehog III DP на вашем компьютере визуализации нажмите кнопку Patch, чтобы открыть окно Patch. Используя это окно, Вы можете подключить любой из 24 выходов DMX в пределах вашего визуализатора к любому DMX-процессору и выходу из вашего шоу Wholehog. Например, чтобы назначить выход 3 визуализатора для ответа DMX из выхода 3 второго DMX-процессора, просто выберите DP# 2, Universe 3 в колонке #3. Нажмите OK после завершения внесения исправлений .



33.2.4 Использование Connectivity с ESP Vision, MSD или Capture

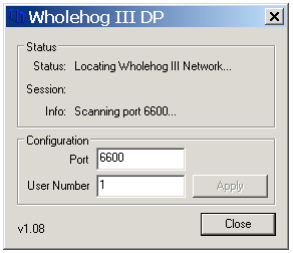
Как только вышеупомянутая конфигурация завершена, начинается установка соединения между Wholehog и визуализатором. Вы можете закрыть окно Wholehog III DP и установка соединения продожится до тех пор, пока эмблема Wholehog III останется в панели задач:

33.3 Подключение к WYSIWYG

Приложение Wholehog III для WYSIWYG поддерживает несколько DP с номерами каналов, поддерживаемых вашим программным ключом WYSIWYG. Свяжитесь с WYSIWYG для поформа лучаения дополнительной информации.

33.3.1 Конфигурирование Network Connection (Сетевого соединения)

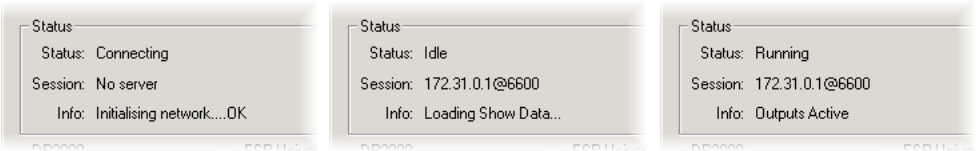
Когда WYSIWYG запущен, будет запущено окно Wholehog III DP, которое откроется в нижней правой части вашего экрана компьютера визуализатора:



Логотип Wholehog III также будет помещен в панель задач Windows при запуске приложения:

Если Вы закроете диалоговое окно, то Wholehog III DP продолжит свою работу и двой ным щелчком на его иконке в панели задач Вы вновь можете открыть диалоговое окно.

Когда в сети обнаруживается сервер Wholehog, поле Status изменится на Connecting (Подключение), Idle (Неактивный), и, наконец, на Running (Запущен):



Поля Session и Info будут содержать дополнительную сетевую информацию.

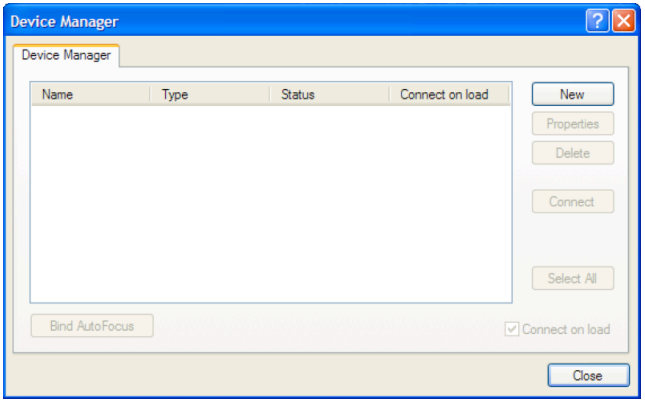
Приложение Wholehog III DP может быть сконфигурировано аналогично фактическому DMX-процессору. Вы можете назначить сетевой порт (network port) Wholehog и сетевой номер (Net number) для приложения. Поле Port должно быть назначено на тот же самый порт, что и ваш сетевой пульт Wholehog. Поле User Number (Номер пользователя) содержит сетевой номер и подобно номеру в правом верхнем углу на DMX-процессоре.

Назначьте User Number (Номер пользователя) - уникальный номер сетевого устрой ства, который не используется другими устрой ствами в сети Wholehog.

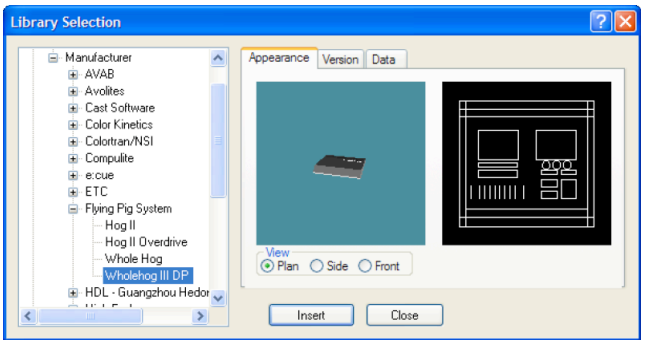
33.3.2 Конфигурирование WYSIWYG

Для конфигурирования WYSIWYG:

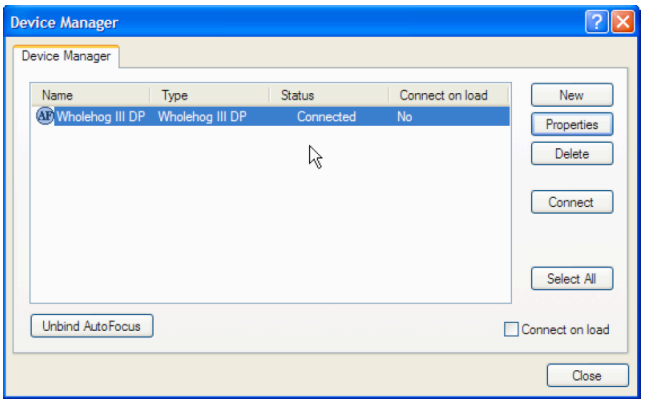
1. В WYSIWYG открой те Менеджер устрой ств (Device Manager):
   : Live → Device Manager



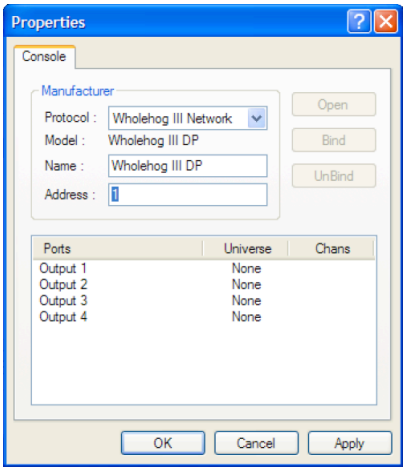
2. Щелкните на New для добавления дополнительных устрой ств. Выберите Wholehog III DP в качестве нового устрой ства:



3. Окно устрой ств показывает Wholehog III DP:

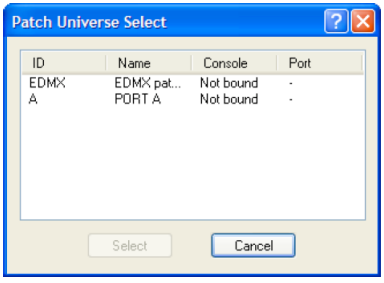


Дважды щелкните на устрой стве или выберите его и нажмите Properties (Свой ства). Открывается окно Properties:



4. В поле Address (Адрес) введите номер DP, используемый для назначения DMX-адресов пульта Wholehog. Щелкните OK для закрытия окна.

5. Свяжите порты с выходами вашего шоу WYSIWYG; проконсультируй тесь с документацией WYSIWYG для более детальных инструкций .

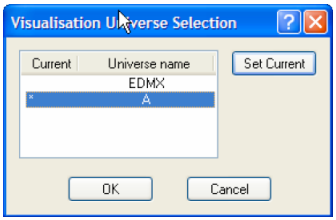


6. Как только выходы будут связаны, Вы можете подключиться к Wholehog III DP. Повторите вышеуказанные шаги для каждого DMX-процессора, используемого в вашем фай ле шоу Wholehog.

33.3.3 Дополнительные шаги для консоли редактирования WYSIWYG

При использовании некоторых версий консоли редактирования (CE) WYSIWYG, возможно одновременно непосредственно подключить к системе Wholehog только один выход визуализации. Если ваша версия CE ограничена одним выходом, то Вы должны определить, какой выход является активным в пределах фай ла WYSIWYG:

1. При открытом фай ле WYSIWYG перей дите в Live Module и выберите Edit → Universes.
2. Откроется окно Visualisation Universe Selection. Это окно пока- жет все сконфигурированные в настоящее время выходы в пределах вашего рисунка. Используй те это окно, чтобы вы- брать выход, который Вы желаете визуализировать с пульта.



33.3.4 Использование Connectivity с WYSIWYG

Как только вышеупомянутая конфигурация завершена, начинается установка соединения между Wholehog и WYSIWYG. Вы можете закрыть окно Wholehog III DP и установка соединения продожится до тех пор, пока эмблема Wholehog III останется в панели задач:

Особенность автофокуса

WYSIWYG может послать информацию обратно вашему пульту Wholehog, чтобы позволить световым приборам быть автоматически позиционирован- ными в специфическое местоположение на сцене театра, вместо того, чтобы индивидуально позиционировать приборы с использованием средств управления пульта. Обратитесь к руководству пользователя WYSIWYG для более подробной детализации относительно особенности автофокуса.

Когда доступен автофокус WYSIWYG, выбор и отмена выбора приборов ин- теллектуального света в WYSIWYG сделает то же самое на вашем пульте. Вы можете также использовать функции в WYSIWYG, чтобы назначить значения интенсивности, ирисовой диафрагмы, панорамирования (pan), на- клона (tilt), и смешиваемого цвета CMY в активном редакторе или окне Programmer на пульте Wholehog.

Помните, что особенность автофокуса требует, чтобы фай лы шоу Wholehog использовали версию библиотеки прибора (Fixture Library) 2.5 или выше.

33.4 Поиск неисправностей

1. При запуске визуализатора появляется сообщение: `Error loading <path>/lxhog3dp.dll or hog3.dll` appears.

   Местоположение драй вера не определяется. Повторно запустите установку.

2. Windows 98 или ME не могут запустить инсталлятор msi.

   Загрузите и установите обновление Windows Installer 2.0 от Microsoft и повторно запустите установку Wholehog III Connectivity.

3. Окно Wholehog III DP не открывается при запуске визуализатора.

   Повторно запустите инсталлятор.

4. Окно Wholehog III DP всегда говорит: `Locating Wholehog III Network…`

   Проверьте соответствующие настрой ки порта на пульте. Проверьте коннекторы Ethernet. Проверьте, что в сети есть только один DHCP-сервер. Перезагрузьте компьютер визуализатора.

5. Окно Wholehog III DP показывает: `Connection Error` (Ошибка связи) при попытке соединения.

   Проверьте параметры настрой ки сети на пульте Wholehog и на компьютере визуализатора. Перезагрузите компьютер визуализатора.

6. Окно Wholehog III DP показывает `Couldn't get file handle` (Не могу поформа лучаить описание фай ла) при попытке соединения.

   Проверьте, не работает ли другой визуализатор на том же самом компьютере. Перезагрузите компьютер визуализатора.

7. Окно Wholehog III DP показывает `Loader version is old (need x.y.z)` (Загруженная версия устарела, необходима ...) при попытке соединяться.

   Вы должны обновить приложение Connectivity. Проверьте www.flyingpig.com для получения последней версии.

8. Нет видимых приборов интеллектуального света на выходе в визуализаторе.

   Проверьте, что уровень Главного Мастера выше нуля. Несколько раз нажмите клавишу Blind для учтвержденгия содержимого Окна Programmer.

9. WYSIWYG показывает: `Could not connect the following consoles: Wholehog III DP.`

   Проверьте, что окно Wholehog III DP показывает, что произошло соединение с пультом и ег выполнение. Проверьте, что адрес в окне

Properties на WYSIWYG соответствует DMX-процессору в вашем шоу Wholehog и что другое устрой ство не подключено с этим номером.

10. WYSIWYG автофокус, кажется, не функционирует.

    Проверьте, что шоу Wholehog использует версию 2.5 или выше библиотеки прибора интеллектуального света (Fixture Library). Проверьте и сверьте с образцом библиотеки прибора WYSIWYG.

33.5 Контакты поддержки визуализатора

ESP Vision: www.espvision.com

WYSIWYG/Cast: www.castlighting.com

MSD: www.martin.com

Capture: www.capturesweden.com

Глава 34: Построитель прибора интеллектуального света (Fixture Builder)

Построитель прибора дает возможность пользователям создавать свои собственные библиотеки прибора или «с нуля» или на основе существующих библиотек в пределах пульта. Построитель прибора должен использовать только в критических случаях, когда необходима новая библиотека и отсутствует время для общения в службу поддержки High End Systems. Лучше, если Вы связываетесь с support@flyingpig.com, чтобы запросить должным образом построенные библиотеки прибора.

Утилита построителя прибора рекомендуется только для опытных программистов с обширной осветительной аппаратурой и знанием пульта Wholehog Operating Software. Знание DMX-протокола приборов интеллектуального света существенно для создания пользовательской библиотеки. Данное руководство пользователя только приблизительно объясняет использование построителя прибора, но никоим образом не предназначено быть полным руководством по созданию пользовательских библиотек. Убедительно просим пользователей связаться со службой поддержки, чтобы строить библиотеки должным образом и установить их в программное обеспечение.

34.1 Работа с построителем прибора интеллектуального света

Построитель прибора позволяет пользователям создавать «с нуля» базовые библиотеки прибора. Использование построителя требует всестороннего знания протокола прибора так же как и стандартных принципов построения библиотек, используемых в системах Wholehog OS. Утилита построителя прибора не дает полного доступа ко всем возможностям библиотек, построенных компанией High End Systems и поэтому должна использоваться толькося в критических ситуациях. Пожалуй ста помните, что пользовательские библиотеки становятся частью фай ла шоу, в котором они были созданы и могут быть объединены с фай лами шоу.

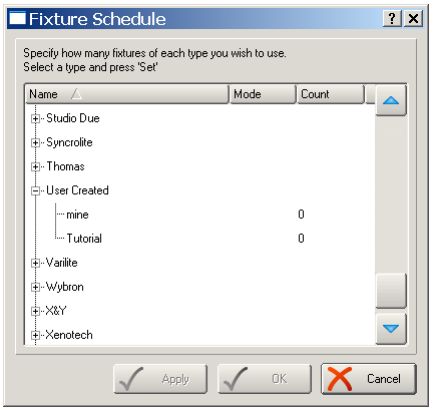
Библиотеки могут быть построены «с нуля» или могут быть скопированы с существующих приборов интеллектуального света в пределах библиотеки (при использовании библиотек V4). При копировании существующей библиотеки многие из уникальных заводских элементов библиотеки удаляются для совместимости с утилитой построителя. Новая библиотека прибора не может вести себя точно так же, как библиотека, чьей копией она является.

34.1.1 Добавление в шоу библиотек, разработанных пользователем

Как только библиотеки были построены в пределах построителя прибора, они сохраняются в пределах фай ла шоу. Вы можете добавить эти приборы

в ваше шоу аналогично как и существующие прибора в пределах выбранной библиотеки:

1. В окне Fixture открой те Fixture Schedule.
2. Пролистай те вниз до пункта **User Created** (Созданные пользователем) и открой те, чтобы увидеть все библиотеки, созданные пользователем:



3. Добавьте, настрой те коммутацию и запрограммируй те пользовательские библиотеки аналогично существующим библиотекам.

Как только создается прибор интеллектуального света, он ведет себя точно так же, как и встроенные библиотеки прибора:

- Вы можете объединить пользовательские библиотеки из одного шоу в другое, используя функцию Merge Show.
- Вы можете использовать окно Edit Fixtures, чтобы отрегулировать значения по умолчанию и далее настроить разработанные пользователем библиотеки.
- Вы можете реплицировать и перемещать в и из созданных пользователем приборов интеллектуального света.
- Вы должны отправить шоу, содержащее ваши пользовательские приборы, по адресу support@flyingpig.com, таким образом они могут быть добавлены к будущим встроенным библиотекам.

34.1.2 Создание, редактирование и удаление библиотек прибора интеллектуального света

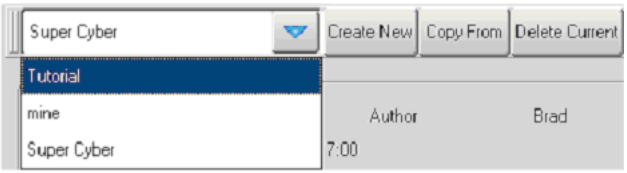
Вы можете создать, редактировать и удалять библиотеки прибора в окне Fixture Builder:

- Setup → Patch → Fixture Builder : открывается окно Fixture Builder.

Выберите опцию из кнопок вверху окна:

Опции:

- Create New (Создать новый): создает новый прибор интеллектуального света «с нуля». См. Создание новой библиотеки прибора интеллектуального света 'с нуля', p.427.
- Copy From (Копировать из): создает новые приборы, основанные на существующих приборах интеллектуального света в пределах библиотеки прибора. См. Создание новой библиотеки прибора интеллектуального света с использованием существующей библиотеки, p.428.
- Delete Current (Удаление текущей): удаляет разработанную пользователем библиотеку, овыбранную в раскрывающемся списке.
- Для редактирования любых существующих пользовательских библиотек, выберите ее из раскрывающегося списка:



Создание новой библиотеки прибора интеллектуального света 'с нуля'

Когда Вы нажимаете кнопку Create New, открывается окно Create New Custom Type (Создать новый пользовательский тип); см. Рисунок 34.1, «Окно Create New Custom Type».

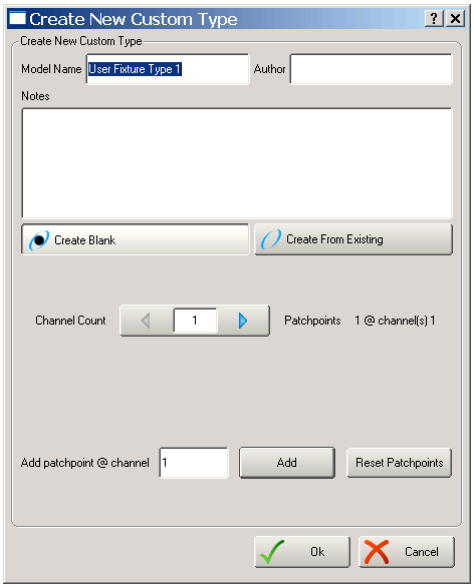


Рисунок 34.1. Окно Create New Custom Type

В пределах этого окна Вы можете определить имя модели (Model Name), Автора (Author) и ввести некоторые примечания (Note). Вы можете также захотеть создавать «с нуля» или на основе существующих внутри этого окна. В ячей ку Channel Count (Счетчик канала) введите общее количество каналов DMX, используемых прибором интеллектуального света. В ячей ке Add Patchpoint @ Channel введите номер канала DMX, чтобы определить новую точку назначения DMX-адресов. Точка назначения DMX-адресов использу-ется для создания приборов интеллектуального света с возможностью двух адресов DMX (подобно типу прибора: диммер со скроллером). Когда в дальней шем прибор интеллектуального света получат адреса DMX в окне Patch, Вы будете в состоянии назначить этому прибору интеллектуального света два дискретных DMX-адреса, определенных как стартовую точку для каждого в пределах этого окна (1-й канал автоматически определяется как первая точка назначения DMX-адресов). В настоящее время доступна только одна дополнительная точка назначения адресов DMX. Выберите OK, чтобы заполнить информацию о библиотеке и начать процесс построения. см. Построение прибора (p.429).

Создание новой библиотеки прибора интеллектуального света с использованием существующей библиотеки

Когда Вы нажимаете кнопку Copy From (Копировать Из), открывается окно Create New Custom Type; см. Рисунок 34.2, «Окно Create New Custom Type».

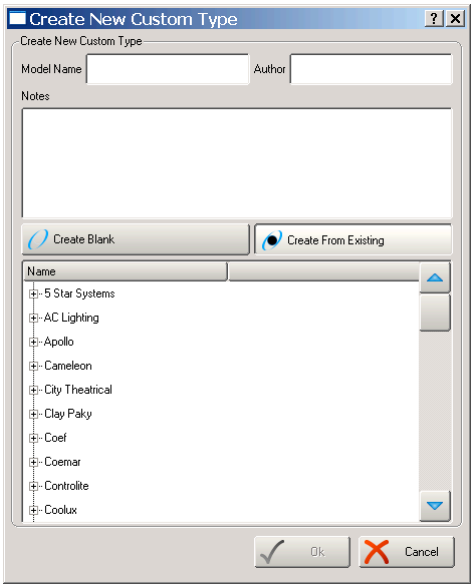


Рисунок 34.2. Окно Create New Custom Type

В пределах этого окна Вы можете определить имя модели (Model Name), Автора (Author) и ввести некоторые примечания (Note). Будет показана библиотека, загруженная в настоящее время в пределах шоу. Выберите изготовителя и прибор интеллектуального света, чтобы скопировать существующую библиотеку в построительн прибора. Выберите OK, чтобы заполнить информацию о библиотеке и начать процесс построения. см. Построение прибора (p.429).

34.1.3 Построение прибора

Как только Вы добавили библиотеку прибора, созданную «с нуля» или из копии, Вы будете видеть DMX-каналы в производителе прибора (Fixture builder):

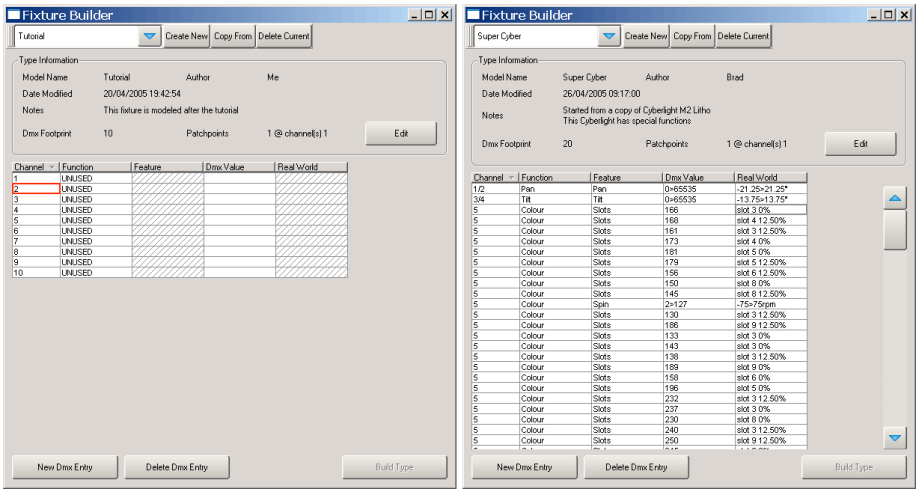


Рисунок 34.3. Окно Fixture Builder

Используй те DMX-протокол прибора для редактирования ячей ки, чтобы построить пользовательскую библиотеку. Различные ячей ки и их использование:

Типы информации

- Model Name (Имя модели): имя, назначенное этой библиотеке.
- Author (Автор): автор библиотеки.
- Date Modified (Дата модификации): дата последней модификации этой библиотеки.
- Notes (Примечания): любые примечания, введенные автором.
- DMX Footprint (Площадь DMX): общее количество каналов DMX, используемых этим прибором интеллектуального светам.
- Patchpoints (Точки коммутации): общее количество уникальных точек коммутации и их расположение для этого прибора.
- Edit (Редактирование): нажмите эту кнопку, чтобы редактировать информацию об этой библиотеке.

Channel (Канал)

Эта ячей ка представляет номер канала DMX в протоколе прибора. Может быть несколько записей для одного канала, каждый из которых определен для различных функций или особенностей . Обычно каждое значение DMX или диапазон, определенный в соответствии с DMX-протоколом прибора, приводит к дополнительному входу DMX для того же самого канала DMX.

Используй те кнопку New DMX Entry (Новая запись DMX), чтобы добавить дополнительные пустые строки для выбранного в настоящее время канала DMX, и кнопку Delete DMX Entry (Удаление записи DMX), чтобы удалить нежелательные строки.

16-разрядные функциональные возможности DMX могут быть определены при объединении двух каналов DMX с одинаковой функцией и особенностью. Выберите ячей ку канала DMX, нажмите Set и напечатай те в двух каналах DMX, которые будут объединены (разделенные символом / на вспомогательной клавиатуре пульта). Например, чтобы объединить каналы DMX 3 и 4 для создния 16-разрядной функциональной возможности DMX, введите значение 3/4 в ячей ке Channel для каналов 3 и 4. Объединенные каналы не должны быть последовательными (например, 3/8 - правильная запись).

Function (Функция)

Эта ячей ка представляет функцию или параметр, использующий ся для доступа к этому каналу. Функция определяется как имя параметра, показываемое при программировании прибора. Примеры функций включают: интенсивность (intensity), панорамирование (pan) (pan), наклон (tilt) (tilt), гобо (gobo), голубой (cyan), и т. д. Функции выбираются из диалогового окна, которое сортировано по следующим видам: Unused (Неиспользуемые), Intensity (Интенсивность), Position (Позиция), Colour (Цвет), Beam (Форма луча) и Control (Управление). Большинство функций также имеет подкатегории, называемые особенностью.

Feature (Особенность)

Особенность определяется как подклассификация функции. Например, функция гобо может иметь предустановленные значения, вращение и случай ные особенности. Все особенности в пределах функции являются взаимоисключающими. Другими словами, каждая особенность является уникальным поведением функции, и две особенности не могут быть применены одновременно. Каждая особенность может иметь свое собственное значение DMX или диапазон значений . Тип функции, определенной в ячей ке Function, определяет, какие особенности явля-ются доступными в ячей ке Feature. Например, выбор функции Strobe (Строб) приведет к выбору 13 особенностей , включая: заслонки, частоту, зубчатый пилообразный сигнал, случай ный и т.д. Множество функций имеют предопределенные особенности, которые не могут быть изменены (Интенсивность (Intensity), Панорамирование (pan), Голубой (cyan) и т. д).

При построении библиотеки прибора, Вы определяете особенность как подмножество специфической функции и ассоциируете их с определенными значениями или диапазоном DMX. Функция гобо могла бы иметь шесть предустановленных особенностей (один для каждого гобо), одну особенность вращения (spin) и одну случай ную особенность (random). Каждые из этих записей должны быть нанесены на карту соответствия значений DMX со-

гласно DMX-протоколу прибора. Отдельный канал DMX может иметь несколько различных функций и особенностей , каждый со своими собственными уникальными значениями или диапазоном значений DMX.

DMX value (Значение DMX)

Эта область используется, чтобы определить точное значение DMX или диапазона значений , используемых функцией и особенностью канала DMX. Записи в этой области могут быть отдельным значением DMX или диапазоном значений . Диапазоны могут быть введены с помощью клавиши Thru на вспомогательной клавиатуре пульта. Например, запись 0>255 привела бы к полному диапазону для 8-битного канала DMX. Диапазоны DMX могут быть инвертированы, если, например: 255>0 для соответствия реальному мировому диапазону, которому они соответствуют. Если функция определяется как 16-разрядная функция DMX, то значения DMX и диапазоны могут быть между 0 и 65535.

Если значение DMX будет вне допустимого диапазона DMX, то будет автоматичсеки использовано минимальное или максимальное значение (запись 0>500 станет 0>255).

Real World (Абсолютные единицы)

Эта область определяет ярлык, значение или диапазон, который отображается на пульте при использовании функции и особенности. Выбранная функция и особенность автоматически определят тип значения, доступного в пределах этой области. Например, функция интенсивности (Intensity) будет всегда показываться в процентном виде, в то время как панорамирование (pan) или наклон (tilt) будут всегда показываться в градусах, а частота строба в герцах (Гц). Вы можете ввести отдельное значение или диапазон значений (0>260°) используя клавишу Thru на вспомогательной клавиатуре пульта. Диапазон Real World будет нанесен на карту непосредственно в соответствии с диапазоном значений DMX. Помните, что если вводится отдельное значение (100%) для соответствующего диапазона значений DMX (0>255), то Вы не будете в состоянии отрегулировать параметр в пределах определенного диапазона.

При определении значений в абсолютных единицах для функции/особенности, Вы можете просто ввести числовое значение (0>100) и и автоматически будет определен предопределенный тип единицы измерения (для интенсивности это появилось бы как процент, для позиции как градусы, для строба как герцы); Вы не должны вводить тип единицы измерения. Также, если зачение Real World будет вне диапазона пульта, то автоматически подставится минимальное или максимальное значение (запись 0>200% станет 0>100%).

Множество особенностей также позволяют использовать отрицательные значения параметров. При определении значений в абсолютных единицах для вращения гобо, например, Вы можете ввести -50>50rpm. rpm. Этот диапазон будет нанесен на карту непосредственно на соответствующий

диапазон значений DMX, так, если бы диапазон значений DMX был 0>255, , то абсолютное значение 0 rpm будет равно значению DMX 128 (положительные значения оборотов в минуту (rpm) будут нанесены на карту выше значения 128, а отрицательные – ниже). С некоторыми значениями Real world могут использоваться и дробные числа (22.5>99.7rpm).

В случае особенностей , определенных как предустановленные значения (гобо или цвета), становится доступным дополнительное всплывающее поле при выборе ячей ки Real World. Это диалоговое окно позволит Вам выбирать имя для гобо или цвета из предопределенного списка имен. Записи предустановленных значений появятся на инструментальной панели Slot Toolbar в течение программирования. Дополнительно Вы можете определить точку начала движения для имени предустановленного значения (в области внизу диалогового окна). Эта точка начала движения определяет диапазон, используемый функцией , при вызове номеров значений с помощью колеса кодирования. Оставление этого поля пустям, приведет к значению по умолчанию (0%).

Дополнительные выборы функции/особенности могут привести к различным выбранным значениям Real World в диалоговом окне. Например, функция строба и особенность 'заслонки' (shutter) позволют значениям Real World быть ‘open’ (открыты) или ‘closed’ (закрыты).

34.2 Обучающая программа построителя прибора интеллектуального света

Эта обучающая программа проведет Вас через весь процесс построения пользовательской библиотеки Fixture Library для фиктивного прибора. Следуй те по указанным шагам, чтобы создать пользовательскую библиотеку прибора.

Фиктивный протокол 575			
Канал	Цель	Значение	Описание
1	Intensity (Интенсивность)	от 0 до 255	0 - минимум 255 - максимум
2	Pan Coarse (Грубое панорамирование)	от 0 до 255	панорамирование на 540 градусов
3	Pan Fine (Точное панорамирование)	от 0 до 255	
4	Tilt Coarse (Грубый наклон)	от 0 до 255	наклон на 270 градусов
5	Tilt Fine (Точный наклон)	от 0 до 255	
6	Cyan (Голубой)	от 0 до 255	0 - максимум, 255 - минимум
7	Magenta (Пурпурный)	от 0 до 255	0 - максимум, 255 - минимум
8	Yellow (Желтый)	от 0 до 255	0 - максимум, 255 - минимум
9	Gobo	0	Open (Открыто)
		20-30	Gobo 1 (закрытие)
		31-40	Gobo 2 (пузыри)
		41-50	Gobo 3 (конус)
		51-60	Gobo 4 (звездообразный)
		100-150	вращение колеса гобо вперед увеличивает скорость от медленной к быстрой
		151-200	
		201-255	вращение колеса гобо назад увеличивает скорость от медленной к быстрой
			случайное изменение гобо от медленного к быстрому
10	Shutter (заслонки)	0	Closed (Закрыты)
		1-127	линейный строб от медленного к быстрому
		128-200	случайный строб от медленного к быстрому
		201-210	сброс прибора
		221-230	поджиг лампы
		231-240	завершение работы прибора
		241-250	выключение лампы
		255	открыты

34.2.1 Шаг 1: Создание нового прибора

Для создания нового прибора:

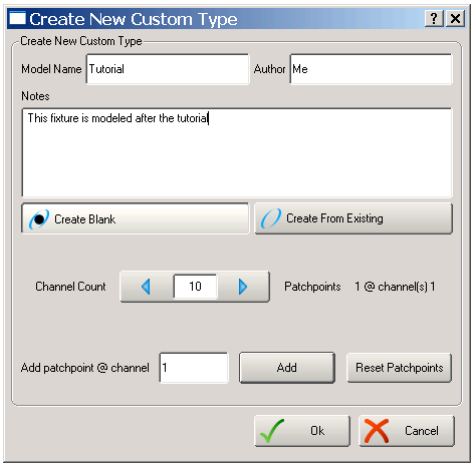
1. Setup → Patch : открывается окно Fixture.
2. Нажмите кнопку Fixture Builder.
3. Щелкните OK на предупреждающем диалоговом окне.

4. Нажмите кнопку Create New. Откроется окно Create New Custom Type.

34.2.2 Шаг 2: Введение деталей прибора

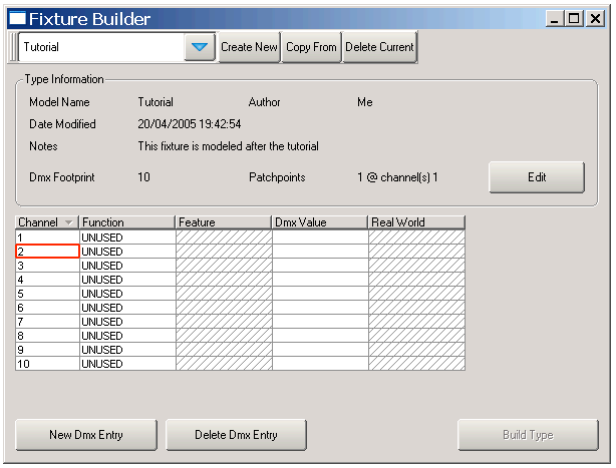
Введите Model Name (Имя модели), Author (Автор) и Notes (Примечания) щелчком в каждой ячей ке и нажатии клвиши Set:

1. Имя модели: : `Tutorial` (Обучающая)
2. Введите ваше имя в ячей ке Author.
3. Введите любые примечания.
4. Отрегулируй те счетчик канала для соответствия с протоко-
лом : 10 каналов.



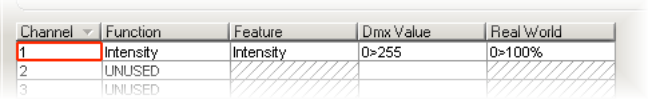
5. Щелкните OK , чтобы закрыть это окно и начать создание прибора.

Будет показан пустой новый прибор интеллектуального света:



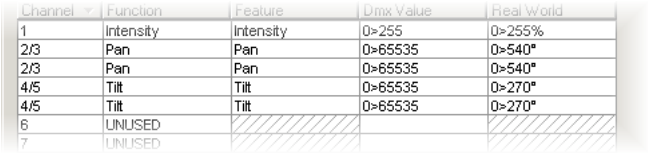
34.2.3 Шаг 3: Конфигурирование функций и особенностей канала

Интенсивность



1. Выберите ячей ку Function (Функция) для канала 1 и нажмите Set. Появляется диалоговое окно со списком видов функций .
2. Выберите Intensity (Интенсивность) в левой колонке, чтобы показать список подвидов функции Интенсивности.
3. Выберите Intensity как желательная функция. Окно закроется и Вы увидите ин-тенсивность, назначенную как функция и показанную для канала 1. Помните, что колонка особенности автоматически заполнится 'Intensity'.
4. Выберите ячей ку DMX value (Значение DMX) для канала 1 и нажмите Set. Введите диапазон значений DMX для канала интенсивности (0>255) и нажмите Enter.
5. Выберите ячей ку значений Real World для канала 1 и нажмите Set. Введите значение в абсолютных единицах, которое будет показано в процентах (0>100) и нажмите Enter.

Панорамирование (pan) и наклон (tilt) (16 бит)



Channel	Function	Feature	Dmx Value	Real World
1	Intensity	Intensity	0>255	0>255%
2/3	Pan	Pan	0>65535	0>540°
2/3	Pan	Pan	0>65535	0>540°
4/5	Tilt	Tilt	0>65535	0>270°
4/5	Tilt	Tilt	0>65535	0>270°
6	UNUSED			
7	UNUSED			

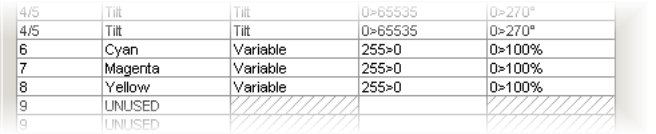
Определите 16-битные каналы для панорамирования (pan) и наклона (tilt):

1. Выберите ячей ку Channel (Канал) для Канала 2 и нажмите Set. Введите 2/3, чтобы указать что каналы 2 и 3 объединены, чтобы создать отдельный 16-разрядный прибор интеллектуального света.
2. Выберите ячей ку Channel (Канал) для Канала 3 и нажмите Set. Введите 2/3, чтобы указать что каналы 2 и 3 объединены, чтобы создать отдельный 16-разрядный прибор интеллектуального света.
3. Повторить вышеуказанные шаги для каналов 4 и 5.

Сконфигурируй те функции панорамирования (pan) и наклона (tilt):

1. Выберите ячей ку Function для первого 2/3 канала и нажмите Set. Появится диалоговое окно со списком видов категорий функции.
2. Выберите Position (Позиция) в левой колонке, чтобы показать список подкатегорий функции Position.
3. Выберите Pan (Панорамирование) как желательную функцию. Окно закроется и Вы увидите панорамирование (pan), назначенную как функцию и показанную для канала 1. Помните, что колонка особенности автоматически заполнится 'Pan'.
4. Выбрать ячей ку DMX value (Значение DMX) для канала 2/3 и нажмите Set. Введите диапазон значений DMX для канала интенсивности (0>65535) и нажмите Enter.
5. Выберите ячей ку значений Real World для канала 2/3 и нажмите Set. Введите значение в абсолютных единицах, которое будет показано в градусах (-270>270°) и нажмите Enter. Это реальное мировое значение нанесет на карту 540 градусов движения через диапазон DMX, таким образом середина диапазона (34768) равна 0°. Помните, что Вы можете вместо этого ввести 0>540° если необходимо, но тогда это будет отличаться от существующих приборов интеллектуального света, поскольку значение 0° равнялось бы значению DMX 0.
6. Повторить вышеуказанные шаги для канала 2/3.
7. Повторить вышеуказанные шаги для наклона (tilt) для двух каналов 4/5.

Голубой, пурпурный, желтый



4/5	Tilt	Tilt	0>65535	0>270°
4/5	Tilt	Tilt	0>65535	0>270°
6	Cyan	Variable	255>0	0>100%
7	Magenta	Variable	255>0	0>100%
8	Yellow	Variable	255>0	0>100%
9	UNUSED			
9	UNUSED			

1. Выберите ячей ку Function для канала 6 и нажмите Set. Появится диалоговое окно со списком видов категорий функции.
2. Выберите Colour (Цвет) в левой колонке, чтобы показать список подкатегорий функции Colour.
3. Выберите Cyan (Голубой) как желательную функцию. Окно закроется и Вы увидите Cyan, назначенный как функция и показанный для канала 6. Помните, что колонка особенности автоматически заполнится ‘variable’ (переменный).
4. Выберите ячей ку DMX value (Значение DMX) для канала 6 и нажмите Set. Введите диапазон значений DMX для канала Cyan (255>0) и нажмите Enter. Помните, что значения DMX инвертированы, потому что протокол показывает 0 как полный цвет и 255 как отсутствие цвета.
5. Выберите ячей ку значений Real World для канала 6 и нажмите Set. Введите значение в абсолютных единицах, которое будет показано в процентах (0>100) и нажмите Enter.
6. Повторить вышеуказанные шаги для функции Magenta (Пурпурный) на канале 7 и для цвета Yellow (Желтый) на канале 8.

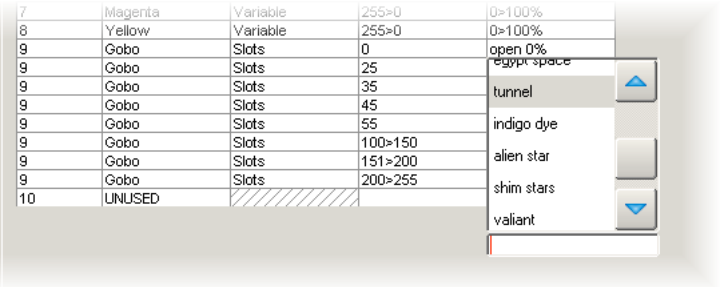
Gobo Wheel (Колесо гобо)

Так как протокол DMX вносит в список 8 дискретных значений или диапазонов DMX, используемые каналом 9, число записей DMX должно быть увеличено для этого канала:

1. Выберите ячей ку Channel для канала 9.
2. Нажмите кнопку New DMX Entry (Новая запись DMX), чтобы добавить дополнительную запись DMX для канала 9.
3. Повторить вышеуказанные шаги до достижения 8 записей для этого канала:

7	Magenta	Variable	255>0	0>100%
8	Yellow	Variable	255>0	0>100%
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			
10	UNUSED			

Определите каждую запись DMX для предустановленных значений :



1. Выберите ячей ку Function для пустой записи DMX канала 9 и нажмите Set. Появится диалоговое окно со списком видов категорий функции.
2. Выберите Beam (Форма луча) в левой колонке, чтобы показать список подкатегорий функции Beam.
3. Выберите Gobo (Гобо) как желательную функцию. Окно закроется и Вы увидите Gobo, назначенный как функция и особенность для канала 9. Помните, что колонка особенности автоматически заполнится ‘slots’ (предустановленные значения).
4. Выбрать ячей ку DMX value (Значение DMX) для этой записи DMX и нажмите Set. Введите диапазон значений DMX для первого значения гобо (0) и нажмите Enter.
5. Выберите ячей ку значений Real World для записи DMX и нажмите Set. Диалоговое окно покажет список имен предустановленных значений . Выберите нужное имя и нажмите Enter.
6. Повторить вышеуказанные шаги для других записей DMX для каждого гобо в протоколе.

Определите каждую запись DMX для вращений (spin):

7	Magenta	Variable	255>0	0>100%
8	Yellow	Variable	255>0	0>100%
9	Gobo	Slots	0	open 0%
9	Gobo	Spin	100>200	-100>100rpm
9	UNUSED			
9	UNUSED			
9	UNUSED			

1. Выберите ячей ку Function для пустой записи DMX канала 9 и нажмите Set. Появится диалоговое окно со списком видов категорий функции.
2. Выберите Beam (Форма луча) в левой колонке, чтобы показать список подкатегорий функции Beam.
3. Выберите Gobo (Гобо) как желательную функцию. Окно закроется и Вы увидите Gobo, назначенный как функция и особенность для канала 9. Помните, что колонка особенности автоматически заполнится 'slots' (предустановленные значения). Выберите эту ячей ку и нажмите Set. Выберите Spin (Вращение) из диалогового окна.
4. Выбрать ячей ку DMX value (Значение DMX) для этой записи DMX и нажмите Set. Введите диапазон значений DMX для вращения гобо согласно протоколу DMX (100>200) и нажмите Enter.
5. Выберите ячей ку значений Real World для записи DMX и нажмите Set. Введите значение в абсолютных единицах, показываемое в оборотах в минуту (-100>100rpm) и нажмите Enter.
6. Повторить вышеуказанные шаги для случай ных частей вращения, используя другие значения DMX протокола для канала 9.

Strobe/Control channel (Канал Строба/Управления)

9	Gobo	Random	201>255	0>100%
9	Gobo	Slots	55	radial 0%
10	Lamp Control	Strike	225	
10	Fixture Control	Shutdown	235	
10	Fixture Control	Global Reset	205	
10	Strobe	Random	200>128	0>30Hz
10	Strobe	Rate	1>127	0>30Hz
10	Strobe	Shutter	0	closed
10	Lamp Control	Douse	245	
10	Strobe	Shutter	255	open

Количество записей DMX должно быть увеличено для этого канала:

1. Выберите ячей ку Channel для канала 10.
2. Нажмите кнопку New DMX Entry (Новая запись DMX), чтобы добавить дополнительную запись DMX для канала 10.

3. Повторить вышеуказанные шаги до достижения 8 записей для этого канала.

Определите каждую запись DMX для стробов:

1. Выберите ячей ку Function для пустой записи DMX канала 10 и нажмите Set. Появится диалоговое окно со списком видов категорий функции.
2. Выберите Intensity (Интенсивность) в левой колонке, чтобы показать список подкатегорий функции Intensity.
3. Выберите Strobe (Строб) как желательную функцию. Окно закроется и Вы увидите Strobe, назначенный как функция для канала 10. Помните, что колонка особенности автоматически заполнится 'Shutter' (заслонки).
4. Выбрать ячей ку DMX value (Значение DMX) для этой записи DMX и нажмите Set. Введите значение DMX для открытых заслонок согласно протоколу DMX (0) и нажмите Enter.
5. Выберите ячей ку значений Real World для записи DMX и нажмите Set. Диалоговое окно покажет список опций заслонок. Выберите опцию 'open' (открыты) и нажмите Enter.
6. Повторите вышеуказанные шаги для закрытых заслонок ('closed') доступных у прибора.
7. Выберите ячей ку Function для пустой записи DMX канала 10 и нажмите Set. Появится диалоговое окно со списком видов категорий функции.
8. Выберите Intensity (Интенсивность) в левой колонке, чтобы показать список подкатегорий функции Intensity.
9. Выберите Strobe (Строб) как желательную функцию. Окно закроется и Вы увидите Strobe, назначенный как функция для канала 10. Помните, что колонка особенности автоматически заполнится 'Shutter' (заслонка). Выберите эту ячей ку и нажмите Set. Выберите Rate (частота) из диалогового окна.
10. Выбрать ячей ку DMX value (Значение DMX) для этой записи DMX и нажмите Set. Введите диапазон DMX для линей ного строба (Linear Strobe) согласно протоколу DMX (1>127) и нажмите Enter.
11. Выберите ячей ку значений Real World для записи DMX и нажмите Set. Введите значение в абсолютных единицах, показываемое в герцах (Hz) (0>30hz) и нажмите Enter.
12. Повторите шаги 8-11 для случай ного строба доступного у прибора.

Команды управления прибором интеллектуального света от канала строба:

1. Выберите ячей ку Function для пустой записи DMX канала 10 и нажмите Set. Появится диалоговое окно со списком видов категорий функции.
2. Выберите Control (Управление) в левой колонке, чтобы показать список подкатегорий функции Control.
3. Выберите Fixture Control (Управление прибором интеллектуального света) как желательную функцию. Окно закроется и Вы увидите Fixture Control, назначенный как функция для канала 10. Помните, что колонка особенности автоматически заполнится 'Idle' (Не работает). Выберите эту ячей ку и нажмите Set. Выберите Global Reset (Общий сброс) из диалогового окна.
4. Выбрать ячей ку DMX value (Значение DMX) для этой записи DMX и нажмите Set. Введите DMX для сброса прибора интеллектуальногго света согласно протоколу DMX (205) и нажмите Enter.
5. Повторите вышеуказанные шаги для способности завершения работы (shutdown) прибора.

Помните, что значения Real World не применимы к функции управления.

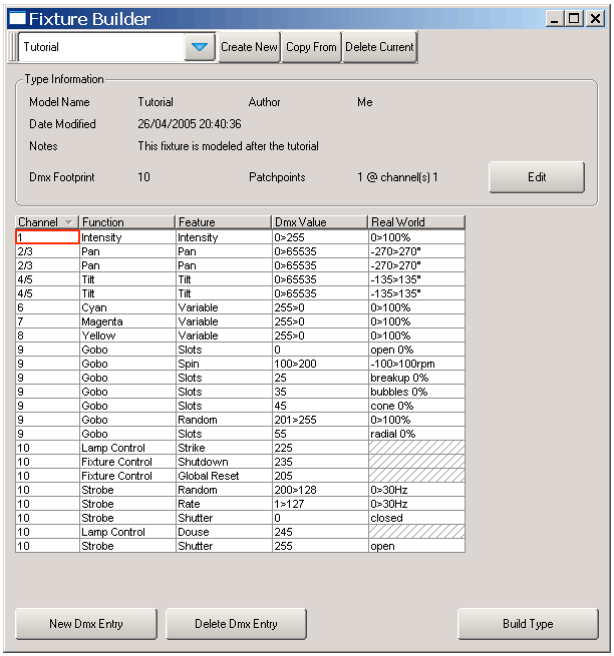
Команды управления лампой от канала строба:

1. Выберите ячей ку Function для пустой записи DMX канала 10 и нажмите Set. Появится диалоговое окно со списком видов категорий функции.
2. Выберите Control (Управление) в левой колонке, чтобы показать список подкатегорий функции Control.
3. Выберите Lamp Control (Управление лампой) как желательную функцию. Окно закроется и Вы увидите Lamp Control, назначенный как функция для канала 10. Помните, что колонка особенности автоматически заполнится 'Strike' (Поджиг). Выберите эту ячей ку и нажмите Set. Выберите Douse (Выключение) из диалогового окна.
4. Выбрать ячей ку DMX value (Значение DMX) для этой записи DMX и нажмите Set. Введите DMX для гашения лампы согласно протоколу DMX (245) и нажмите Enter.
5. Повторите вышеуказанные шаги для способности strike lamp (поджиг лампы) прибора.

Помните, что значения в абсолютных единицах неприменимы для функций управления лампой .

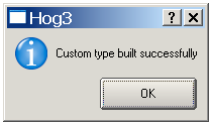
34.2.4 Шаг 4: Построение прибора

Ваш прибор интеллектуального света должен быть подобен примеру ниже:



Для построения прибора:

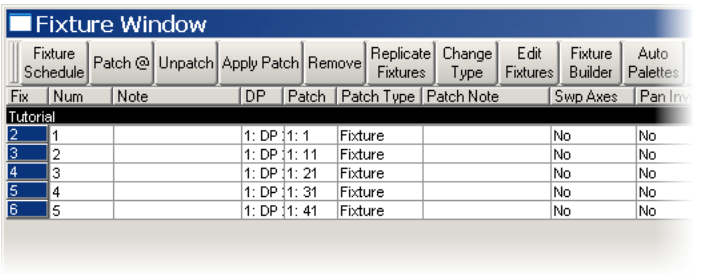
1. Нажмите кнопку Build Type, чтобы построить библиотеку прибора.
2. Если обнаруживаются какие-либо ошибки, появляется диалоговое окно с объяснениями ошибки. Сделай те исправления и попробуй те построить снова.
3. Диалоговое окно подтвердит успешное построение библиотеки:



34.2.5 Шаг 5: Добавление прибора в Планировщик приборов (Fixture Schedule)

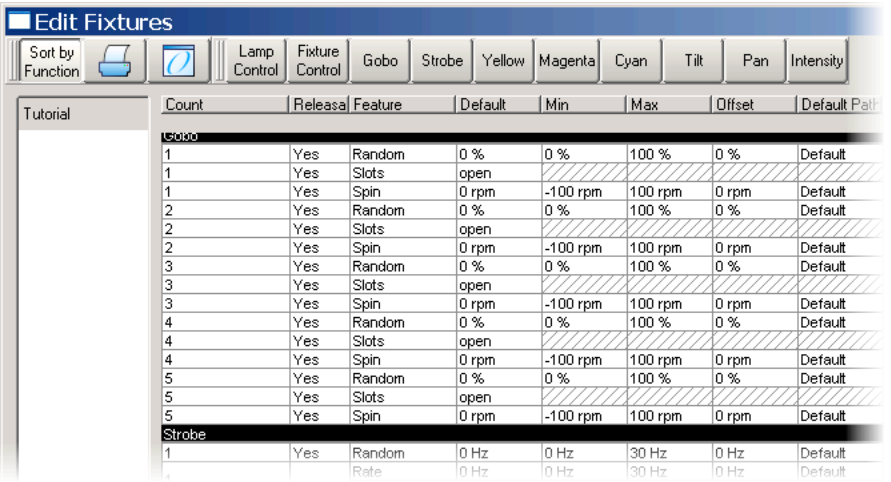
1. Открой те окно Fixture Schedule и пролистай те список изготовителей до пункта User Created (Созданный пользователем).

2. Выберите ваш новый прибор интеллектуального света и нажмите Set. Введите номера приборов интеллектуального света, которые используются в шоу.
3. Нажмите OK и настрой те коммутацию приборов интеллектуального света, смену осей и так далее, как обычно:



34.2.6 Шаг 6: Редактирование приборов интеллектуального света для определения значений по умолчанию

Чтобы определить значения по умолчанию для вашего нового прибора, Вы можете редактировать значения по умолчанию для каждого параметра в окне Edit Fixtures:



34.2.7 Шаг 7: Программирование вашего пользовательского прибора

При программировании прибора с помощью обучающей программы, примите во внимание следующее:

- Панорамирование (pan) и Наклон (tilt) являются 16-разрядными значениями DMX, но появляются как отдельный параметр (и используют 2 канала DMX каждый).
- Функции Cyan, Magenta и Yellow по правилам должны быть инвертированы относительно значений DMX (с помощью значений Real World).
- Предустановленные значения гобо появляются на инструментальной панели Slot toolbar.
- Функции вращения гобо (Gobo spin) и Случай ный (Random) появляются на кодированном колесе гобо.
- Различные типы параметров, которые управляют каналом 10: заслонки (shutter), строб (stribe), управление прибором интеллектуального света (fixture control) и управление лампой (lamp control). Обратите внимание, что каждый параметр появляется как уникальная функция, хотя они все имеют выходные значения на одном и том же канале DMX.

Глава 35: Карта клавиатуры

Вы можете использовать внешнюю клавиатуру, чтобы управлять многими функциями Wholehog OS. Это особенно полезно, если Вы используете Hog 3PC или Блок, монтируемый в стой ку версии пульта.

Вы можете включить и выключить горячие клавиши клавиатуры, используя клавиши Pause или Break на клавиатуре компьютера. Когда горячие клавиши доступны (это известно как режим карты), клавиатура компьютера используется согласно карте горячих клавиш; если они недоступны, возможен ввод текста с помощью компьютерной клавиатуры. Текущий статус показывается в инструментальной панели Command Line Toolbar; см. Рисунок 35.1, «Статус клавиатуры в инструментальной панели Command Line Toolbar». Когда это возможно, Wholehog OS интеллектуально отключает горячик клавиши, когда ожидается ввод текста (после нажатия клавиши Set или двой ного щелчка на ячей ке). По завершении сеанса ввода текста, горячие клавиши автоматически становятся доступными.

По умолчанию, в начале нового шоу горячие клавиши недоступны. Когда они недоступны, только клавиша, отведенная для клавиши Set остается функциональной для быстрой маркировки от внешней клавиатуры.

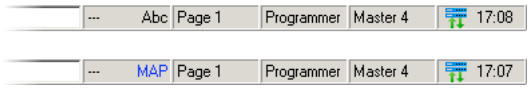


Рисунок 35.1. Статус клавиатуры в инструментальной панели Command Line Toolbar

Следующие таблицы показывают, как клавиши наносят на карту функций Wholehog OS:

Функция	Нажатие клавиши	Функция	Нажатие клавиши
Переключение горячих клавиш	Pause или Break	Main GO (Главная кнопка Go)	} или] или Space (пробел)
Pig	CTRL	Main Pause (Главная кнопка Pause)	{ или [
Open (Открыть)	ESC или O	Skip Fwd (Перепрыгнуть вперед)	K
Set (Установить)	NumLock или Insert	Skip Back (Перепрыгнуть назад)	J
Intensity (Интенсивность)	F11	Goto (Перейти к)	G
Position (Позиция)	F2	Release (Снять с воспроизведения)	Z
Colour (Цвет)	F3	Pig + Release	ALT + Z
Beam (Форма луча)	F4	Assert (Утверждение)	A
Effects (Эффекты)	F7	Next Page (Следующая страница)	: или ;
Macro (Макрос)	F5	@	' или @
Group (Группа)	F1	Full (Полный)	~ или #
Fixture (Прибор интеллектуального света)	F12	Thru	* или X
Scene (Сцена)	F9	Minus (-)	- или _
Cue (Световая сцена)	F10	Plus (+)	= или +
List (Список)	F8	slash (/)	/ или ?
Page (Страница)	F6	Point (.)	. или >
Record (Запись)	R	Choose Master 1-10	ALT + 1 - 0
Merge (Объединить)	E	GO Master 1-10	TAB + 1 - 0
Move (Переместить)	M	Pause Master 1-10	Backspace + 1-0
Copy (Копировать)	P	Undo (Отмена последней команды)	CTRL + Z
Delete (Удалить)	D or Delete	Redo (Повтор последней команды)	CTRL + Y
Update (Обновление)	U	Visual Cut (Вмзуальное вырезание)	CTRL + X
Live ('Живой'_)	V	Visual Copy	CTRL + C
Time (Время)	T	Visual Paste (Визуальная вставка)	CTRL + V
Setup (Установка)	S	Visual Select Range (Визуальный выбор диапазона)	CTRL + cursors
Control (Управление)	L	Backspace (Стирание последнего символа)	backspace
Fan (Распределение)	F	Enter (Ввод)	Enter
Highlight (Осветление)	H	GM	\ и или |

Функция	Нажатие клавиши	Функция	Нажатие клавиши
Blind ('Слепой' режим)	B	Central Choose (Центральная клавиша Choose)	ALT + -
Clear (Очистка)	C	Bottom Right toolbar (Правая нижняя инструментальная панель)	TAB + F1 - F12
Next (Следующий)	N	Top Left toolbar (Верхняя левая инструментальная панель)	Shift + F1 - F12
Back (Назад)	Y	Top Right toolbar (Правая верхняя инструментальная панель)	ALT + F1 - F12

Глава 36: Команды клавиши Pig

Клавиша Pig – основная клавиша модификации Wholehog OS; и может использоваться для изменения или расширения многих команд пульта. Следующие таблицы перечисляют ее использование с клавишами, кнопками и с другими средствами управления.

Клавиша Pig с клавишами и кнопками	
Использование	Результат
Pig + @	При настройке коммутации, удаляет адреса DMX для выбранных приборов интеллектуального света.
Pig + Backspace	Удаляет значения из подсвеченных в настоящее время ячеек в Окне Programmer или редакторе.
Pig + Blind	При работе в 'слепом' режиме параметры будут постепенно меняться к их новым значениям за указанное время или время регулирования каналов по умолчанию, вместо того, чтобы фиксировать их новые значения.
Pig + Choose	Открывает опции воспроизведения для списка световых сцен (cuelist) на выбранном Мастере.
Pig + Copy	Копирует содержимое выбранных в настоящее время ячеек.
Pig + Flip	При использовании Зеркалирования (Flip) , приборы интеллектуального света циклически повторяют зеркально отраженные позиции, проходя их в обратном порядке. Прямой порядок задается в режиме Flip без нажатия клавиши Pig.
Pig + Go	Эквивалентно нажатию клавиши Go на всех мастерах.
Pig + Next (на инструментальной панели View Toolbar)	Изменяет вид на предыдущий вид, а не на следующий.
Pig + Next Page	Изменяет страницу на предыдущую, а не на следующую.
Pig + Open + Backspace	Открывает окно Launched Processes.
Pig + Open + Colour	Открывает Устройство выбора цвета (Colour Picker), а не Справочник цветов (Colour Directory).
Pig + Park	Отменяет парковку выбранного прибора, вместо того, чтобы ввести ее.
Pig + Record	Производит вставку в выбранные ячейки.
Pig + Release	Снимает с воспроизведения все мастера.
Pig + Setup	Включает и выключает рабочий свет (только Road Hog).
Pig + Size (on the Window Control Toolbar)	Циклически проходит возможные размеры окна в обратном порядке.
Pig + Touch	Отменяет касание определенных параметров и приборов интеллектуального света, вместо того, чтобы коснуться их.
Pig + Undo	Восстанавливает последнее отмененное действие.
Pig с клавишами стрелок	Расширяет выбранные ячейки или пункты в древовидном меню в электронных таблицах и справочниках.
Pig когда нажата клавиша в справочнике	Отменяет эффект кнопки Guard.

Клавиша Pig с другими средствами управления	
Использование	Результат
Pig при ввоже текста с экранной клавиатуры	Действует как клавиша Shift, т. е. символы печатаются в верхнем регистре.
Pig с колесом I-Wheel	Интенсивности увеличиваются или уменьшаются пропорционально их индивидуальному уровню, а не просто увеличиваются и уменьшаются на определенные значения. Например, если прибор интеллектуального света 1 имеет интенсивность 10%, 2 - 50% и колесо увеличивается на 10%, то прибор интеллектуального света 1 переместится в значение 11%, а 2 - в 55%.
Pig с колесом колеса параметров	Позволяет тонко регулировать параметры так, чтобы каждый поворот колеса изменял значение параметра на меньшее количество, делая проще точные корректировки.
Pig при перетаскивании файлов в области File Browser окна Show Manager	Копирует перетаскиваемые файлы, вместо того, чтобы переместить их.
Pig при запуске пульта	Открывает меню загрузки.

Глава 37: Обновление и обслуживание пульта

37.1 обновление программного обеспечения

37.1.1 Обновление программного обеспечения пульта

Программное обеспечение Wholehog может быть легко обновлено на пульте Wholehog III с помощью фай ла fpspkg и других системах Wholehog OS с помощью фай лов msi.

Для обновления программного обеспечения с помощью фай ла fpspkg или msi, загруженного с web-сай та Flying Pig Systems (www.flyingpig.com):

1. Проверьте, что фай л имеет имя gut_x.x.x._(Build xx).fpspkg или Hog3PC-Win32-golden_x-x-x-xx.msi.
2. Скопируй те этот фай л на внешний носитель: компакт-диск, zip-диск или USB флэш-диск (помните, что флэш-диски не поддерживаются текущей версией пульта Wholehog III).
3. Запустите программное обеспечение Wholehog.
4. При появлении окна Start нажмите кнопку Software, расположенную в нижней части окна.
5. Установите компакт-диск, zip-диск или флэш-диск, содержащий фай л обновления.
6. Выберите, соответственно, CD-ROM или Zip в качестве источника фай ла с обновлением.
7. Выберите фай л, содержащий обновленную версию программного обеспечения и нажмите OK.
8. Wholehog OS продолжит работу над обновлением программного обеспечения без взаимодей ствия с пользователем. Помните, что этот процесс может занять несколько минут. После завершения обновления Wholehog OS будет перезапущен.

37.1.2 Чистая установка

Вы можете иногда делать 'чистую установку' программного обеспечения, которое полностью заменяет программное обеспечение вместо того, чтобы только модернизировать части, измененные в поной версии. Этот вариант не рекомендуется, если Вы не имели проблем с пультом и чистую установку Вам делали сотрудники службы технической поддержки компании Flying Pig Systems.

При использовании пульта Road Hog, ссылка Восстановление системных фай лов Road Hog (p.407) отображает инструкции по восстановлению. Информация, представленная ниже, детализирует выполнение чистой установки на пульт Wholehog III или Блок, монтируемый в стой ку.

Важно

Перед установкой нового программного обеспечения, убедитесь, что данные вашего шоу скопированы. Полная устанановка (Full Install) удалит все данные с жесткого диска пульта.

Для того, чтобы сделать чистую установку:

1. Убедитесь, что ваши данные скопированы на CD-ROM или zip-диск. См. Резервное сохранение (p.135).
2. Перезапустите пульт, удерживая клавишу Pig до появления меню загрузки.
3. Поместите компакт диск в привод пульта и закрой те его.
4. Используй те клавиши-стрелки вверх и вниз, чтобы выбрать в меню пункт Full Install и нажмите Enter.
5. Инсталляция происходит без взаимодей ствия с пользователем. Помните, что это зай мет несколько минут.

Иногда может быть необходимо обновить базовую систему ввода-вывода (BIOS) пульта, которая является программным обеспечением, сохраненным в памяти, которая запускает пульт. Это может быть сделано при выборе опции из меню загрузки, которая прочитает базовую систему ввода-вывода (BIOS) с CD-ROM. Вы должны делать это только когда явно поформа лучаили такие указания и необходимо с осторожностью следовать всем указаниям, поскольку неправильная установка BIOS может сделать пульт непригодным к работе.

37.1.3 Обновление программного обеспечения DMX-процессора

Обычно обновление программного обеспечения пульта также обновляет программное обеспечение связанных сетевых процессоров. В случае необходимости, Вы можете обновить программное обеспечение вручную:

1. Setup → Network : открывается окно Network.
2. Нажмите кнопку Software Update.
3. Откроется окно и покажет список DMX-процессоров, программное обеспечение которых не соответствует пульту. Нажмите на флажки тех DMX-процессоров, которых Вы хотите обновить и нажмите Reload.

4. Пульт обновит программное обеспечение. Ждите несколько минут, пока все DMX-процессоры не покажутся как най денные в окне Network.

Иногда, если пульт и сетевой процессор управляются различными версиями программного обеспечения, пульт не может увидеть сетевой процессор в сети. Чтобы преодолеть это, Вы можете вынудить сетевой процессор обновить свое программное обеспечение с пульта:

1. Выключите основной источник питания сетевого процессора. Проверьте, что он связан с пультом по сети.
2. Включите сетевой процессор при удерживании клавиши ◄ на лицевой панели сетевого процессора.
3. Сетевой процессор загрузит свое программное обеспечение с пульта.

37.2 Обслуживание сенсорных экранов пультов Wholehog

Сенсорные экраны и жидкокристаллические дисплеи (LCD) требуют некоторой осторожности при использовании, что гарантирует их долговечность:

- не позволй те прикасаться к экрану острым объектам. Объекты, типа конца карандаша со стирательной резинкой могут являться альтернативой кончиков пальцев.
- Если Вам необходимо очистить экраны, используй те мягкую сухую безворсовую ткань; не используй те растворители, химические или абразивные материалы.
- рабочая температура жидкокристаллического монитора должна быть между 0 и 45 градусов Цельсия (32 - 113 Фаренгей та).
- Вы должны избегать попадания на экран LCD-дисплея прямого солнечного света. Длительное воздей ствие солнечных лучей может привести к потемнению экрана и для возвращения к нормальному режиму может потребоваться несколько часов. Если это случается, Вы можете использовать Внешние дисплеи (p.79) и Trackball и колеса (p.81) вместо этого. Чтобы избегать этого, помещай те Wholehog III в тени при программировании на открытом воздухе.

37.3 Обслуживание лицевой панели

Лицевая панель не нуждается в специфическом обслуживании для гарантии долговечности свыше очевидного. Вы можете чистить ее мягкой сухой безворсовой тканью; не используй те растворители, химические или абразивные материалы. Не позволяй те жидкости, грязи, или другим сомнительным веществам попадать на пульт.

В случае попадания на пульт жидкости немедленно отключите главный источник питания и проконсультируй тесь с ближай шим агентом службы технической поддержки. Некоторые контактные источники описаны в этом руководстве.

Глава 38: Получение помощи

Вы можете открыть встроенное в Wholehog OS Руководство пользователя нажатием кнопки Help на инструментальной панели Window Control Toolbar вверху правого экрана. Откроется часть руководства, которая соответствует содержимому окна, находящегося на первом плане.

Если у Вас проблемы с пультом, попробуй те использовать руководство по устранению неисправностей , описаннное ниже. Если Вы не можете исправить проблему, или Вы думаете, что она возникает потому, что пульт не работает должным образом, пожалуй ста свяжитесь с нами по адресу support@flyingpig.com, после рекомендаций , описанных в Сообщение о проблемах с пультом (p.461).

38.1 Поиск неисправностей

38.1.1 Пульт, кажется, сломался или завис

Wholehog OS выполняется как совокупность отдельных 'процессов' , которые могут запускаться и останавливаться индивидуально. Часто когда пульт, казалось, сломался или завис, на самом деле проблему вызывает только один процесс, в то время как остальная часть процессов работает нормально. В частности, редактор или рабочий стол могут выходить из строя, в то время как воспроизведение продолжается обычным образом. Поэтому, перед перезапуском всего пульта, Вы должны убедиться, может ли проблема быть исправлена при перезапуске индивидуального процесса:

1. Pig + Open + Backspace : открывается окно Launched Processes; см. Рисунок 38.1, «Окно Launched Processes».
2. Уничтожьте процессы, которые не отвечают щелчком на них правой кнопкой мыши и выбор из списка Kill.
3. Перезапустите процесс щелчком правой кнопки мыши и выбором пункта Restart. Исключением является процесс Editor (Редактор), который исчезает при уничтожении; Вы можете перезапустить его при повторном открытии Окне Programmer или окна редактора.

38.1.2 Пульт не взаимодействует с DMX-процессорами

1. Проверьте, что дисплей DMX-процессора показывает 'Outputs Active' (Выход активен). Если это не так, то смотрите, находится ли он в процессе получения данных шоу или соединения, или произошла поломка. В случае поломки перезапустите

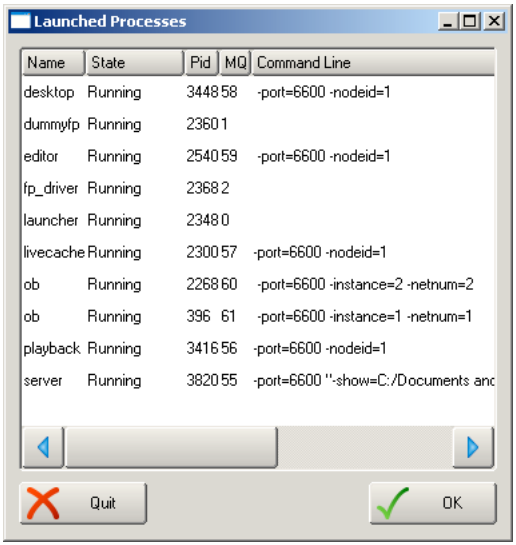


Рисунок 38.1. Окно Launched Processes

пульт путем отключения его от электрической сети, некоторого времени ожидания и повторного включения в сеть.

2. Проверьте кабель локальной сети. Если DMX-процессор непосредственно связан с пультом, то необходимо использовать кроссированный кабель RJ45. Если DMX-процессор связывается через коммутатор или концентратор, тогда должен использоваться обычный некроссированный кабель RJ-45. Индикатор Link (Связь) будет гореть на DMX-процессоре, если связь была установлена правильно.
3. Проверить параметры настрой ки сети. DMX-процессор и пульт должны находиться в одной подсети.
4. Проверить установку номера порта. DMX-процессор и пульт должны иметь одинаковые значения номера порта (Port Number). См. Параметры настрой ки сети (p.96) и Установка сети (p.88).
5. Проверьте программное обеспечение. DMX-процессор и пульт должны управляться одной и той же версией программного обеспечения; см. Обновление программного обеспечения DMX-процессора (p.456).

38.1.3 Пульт не стартует или завершает работу вскоре после включения

- Если пульт подвело обновление программного обеспечения, он может вой ти в состояние, в котором не может нормально функционировать и поэтому немедленно переходит на экран

завершения работы. Необходима полная повторная установка программного обеспечения; см. Чистая установка (p.455).

38.1.4 Средства управления воспроизведением ведут себя не так, как ожидается

- Провьте, что средства управления воспроизведением не были нанесены на карту с другим функционалом, по сравнению с их нормальными функциями. См. Конфигурирование средств управления воспроизведением (p.351).

38.2 Сообщение о проблемах

При сообщении о проблемах с пультом (известные как “баги”) важно, чтобы информация, которую Вы сообщаете, является ясной и детальной насколько это возможно, чтобы гарантировать, что проблема может быть устранена. Пожалуй ста следуй те за рекомендациями ниже.

Пожалуй ста сообщите о багах:

support@flyingpig.com

телефон круглосуточной поддержки: + 1-800-890-8989

http://forums.highend.com

38.2.1 Сообщение о проблемах с пультом

Пожалуй ста включите следующую информацию в ваше сообщение об ошибке:

1. Аппаратные блоки, которые обозначили проблему, включая номер версии исполь-зуемого программного обеспечения.
2. Предпринятые дей ствия, которые вызвали проблему, во-первых, включая, повторяется ли проблема при повторном использовании тех же самых дей ствий .
3. Симптомы проблемы.
4. Сетевая конфигурация системы
    - Тип и номер используемых систем пульта Wholehog
    - количество DMX-процессоров и MIDI/Timecode-процессоров.
    - Какие используются маршрутизаторы/концен-траторы.

- Другие компьютеры или приложения (типа Artnet, ETCNet, Web-серверы и так далее), которые используют ту же самую сеть.

Как только Вы сообщили о проблеме, группа технической поддержки компании Flying Pig Systems может попросить Вас разъяснить некоторые детали и получить дополнительную информацию. Обычно это заканчивается запросом копии шоу, следовательно, резервная копия шоу должна быть передана на ПК и отправлена электронной почтой по адресу support@flyingpig.com.

Совет

Номер версии программного обеспечения, установленного на вашем пульте, может быть найден в области System Info окна Control Panel.

38.2.2 Отчет о проблемах с Hog 3PC

В случае отказа Hog 3PC важно обеспечить максимальный объем информации. Различные конфигурации компьютеров, другие приложения и дополнительное аппаратное обеспечение могут привести к неожиданным результатам. При сообщении об ошибках, пожалуй ста, подготовьте следующую информацию:

- Имя
- Дата
- Версию программного обеспечения и номер сборки Hog 3PC
- Операционная система
- Спецификацию компьютера (аппаратный и программный состав)
- Номера дисплеев
- Подключенные USB-устрой ства
- Сетевые устрой ства
- Другие запущенные приложения
- Детальное описание проблоемы, включая инструкции для воспроизведения (если возможно) и точный использовавший ся синтаксис
- Список любых ошибок, сообщаемых программным обеспечением

Если в Hog 3PC возникает неисправность или поломка, создается фай л с расширением .dmp, находящий ся в папке приложения, например 'C:₩Program Files₩Flying Pig Systems₩Hog3PC' (если Вы выбрали путь, предлашгаемый

по умолчанию при установке Hog 3PC). Пожалуй ста, отправьте этот dmp-фай л вместе с сообщением об ошибке по адресу support@flyingpig.com.

38.2.3 Сообщение о проблемах с пользовательским руководством

Пожалуй ста включите следующую информацию в ваше сообщение об ошибке:

1. Характер проблемы:
    - Недостающая информация.
    - Неправильная информация.
    - Неясная или неоднозначная информация.
    - Невозможность най ти информацию в индексе.
2. Номер секции, в которой обнаружены проблемы.
3. Номер версии руководства. В печатном или PDF-руководстве, Вы можете най ти этот номер на титульном листе в начале руководства. Онлай новая справка, встроенная в пульт, отображает номер версии на главной странице содержания; Вы можете перей ти на эту страницу при щелчке 'home' внизу любой страницы.

38.2.4 О нумерации версий программного обеспечения

Номер версии программного обеспечения состоит из четырех частей : главный номер вер-сии, младший номер версии, текущий номер выпуска и номер сборки (built). Например:

1.3.8 (772) : 1 - старший номер версии , 3 - младший номер версии, 8 - текущий выпуск и 772 - номер сборки

38.2.5 О бета-версии программного обеспечения

При разработке новой версии Wholehog OS компания High End Systems полагается на вклад пользователей пульта. Если Вы заинтересованы в лучшем изучении Программы Испытаний ПО High End Systems (High End Systems Software Testing Program), пожалуй ста посетите сай т www.flyingpig.com.

Глава 39: Обслуживание

Этот пульт должен обслуживаться квалифицированным персоналом. Информация в этой секции предназначается для только помощи квалифицированному персоналу. Для поформа лучаения информации относительно обслуживания пульта, см. Обновление и обслуживание пульта (p.455).

39.1 Замена сенсорных экранов Wholehog III

Внимание

Всегда завершайте работу и отключайте электропитание перед удалением лицевой панели.

Поврежденные сенсорные экраны легко заменяются:

1. Приведя LCD-экран в вертикальное положение выверните 6 винтов, используя 4-мм ключ Аллена.
2. Тщательно удалите LCD-панель и полосы программируемых клавиш.
3. Приведя LCD-экран в горизонтальное (плоское) положение, удалите 4 барашковых винта панели, которая будет заменена.
4. Отключите кабель сенсорного экрана от центрального разъема.
5. Очень тщательно снимите сенсорный экран, оставляя разъем программируемых клавиш на месте.
6. Замените сенсорный экран новым, удостоверяясь, путем нажима панели вправо, что панель правильно выровнена.
7. Замените и мягко прижать барашковые винты и повторно подключить кабель, гарантируя правильное выравнивание штырька.
8. Приведите LCD-экран в вертикальную позицию и убедитесь в соответствии положений экрана и программируемых клавиш.
9. Замените и закрутите шесть винтов, начиная со средней пары.
10. Откалибруй те сенсорный экран. См. Сенсорные экраны (p.78).

39.2 Замена фейдеров

Внимание

Всегда завершайте работу и отключайте электропитание перед удалением лицевой панели.

Поврежденные или грязные фей деры легко заменяются:

1. Удалить кнопки колес параметра, используя 2-мм ключ Аллена, установочный винт.
2. Снимите кноки фей дера и установите фей дер в значение 50%.
3. С помощью 4-мм ключа Аллена удалите четыре винта и аккуратно поднимите лицевую панель. Помните, что лицевая панель является преднамеренно вогнутой .
4. Мягко отключите микропроволочный вывод фей дера и поднимите фей дер, чтобы отключить его от разъема PCB.
5. Очистите фей дер, если необходимо. См. Очистка фей деров (p.466)
6. Подгоните новый фей дер под свое место, убеждаясь, что он расположен в плоскости, напротив разъема PCB; это является критическим.
7. Повторно подключите микропроволочный вывод фей дера и позиционируй те фей дер в положение 50%.
8. Соберите систему, проделав шаги с 3 по 1.

39.3 Очистка фейдеров

Фей деры часто заменяют без необходимости, хотя все, что им нужно — это очистка:

1. Удалить грязный фей дер. См. Замена фей деров (p.466).
2. далите верхний крей цкопфный винт (располагается дальше всего от микропроволочного вывода) с использованием маленькой отвертки Philips.
3. Удалите верхнюю торцевую крышку.
4. Очень тщательно выдвиньте цельный механический узел из другого узла в нижний конец.

5. Очень тщательно выдвиньте узел трека из заднего конца.
6. WВытерите треки и контактные щетки сухой чистой тканью. Не используй те растворители.
7. Повторно вставьте узел трека.
8. Очень тщательно повторно вставьте механический узел.
9. одгоните верхнюю торцевую крышку, замените и заверните винт.
10. Заменить очищенный фей дер. См. Замена фей деров (p.466).

39.4 Замена трекбола

Внимание

Всегда завершайте работу и отключайте электропитание перед удалением лицевой панели.

Для замены трекбола:

1. Удалите лицевую панель. См. Замена фей деров (p.466) шаги с 1 по 3.
2. Вытащите шарик из его оправы.
3. Отключите кабельный узел от разъема PCB трекбола.
4. Повторно подключите и замените трекбол на новый .

Важно

Единственный случай, в котором должен быть удален разъем PCB самой лицевой панели — это получить доступ к устройствам хранения, расположенным внизу; данная процедура не описывается в этом руководстве.

Глава 40: Технические спецификации

40.1 Пульт Wholehog III

40.1.1 Входные и выходные разъемы

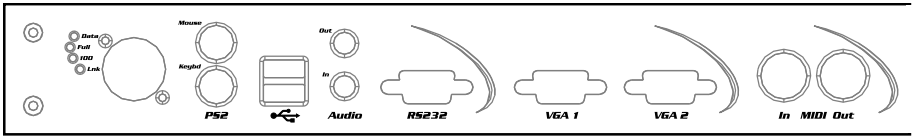


Рисунок 40.1. Тыльная панель пульта

Справа налево, рассматривая пульт с тыльной стороны:

Mains in:	Коннектор IEC 320 (5A/250V поддерживаемый кабель) 100-240V, 50/60Hz, максимум 2A 100-240V, 50/60Hz, 2A максимум 2 x 5x20mm 5A T - плавкие предохранители
MIDI in & out (Вход и выход MIDI):	Полностью совместимые с цифровым интерфейсом музыкальных инструментов (MIDI) порты ввода и вывода
Выход VGA (VGA out):	15-контактный разъем двойной плотности типа D BM/PC-совместимые VGA/SVGA выход аналогового дисплея (x2)
RS232:	Порт отладки используется только при сервисных или заводских работах
Audio in & out: (Вход и выход аудио)	3.5 мм стереоджек Совместимый с Soundblaster линейный звуковой вход и выход
USB:	Полностью совместимые порты USB 2.0 (x2)
Keyboard & mouse: (Клавиатура и мышь)	5-контактный разъем типа mini-DIN IBM/PC PS2 совместимая клавиатура и мышь
Ethernet:	Neutrik Ethercon или стандартный RJ45 Полностью совместимый со стандартами 10base-T и 100base-TX порт

40.1.2 Энергопотребление, вес и габариты

Мощность:	75 Вт
Вес:	22.5 кг
Габариты:	760 мм (ширина) x 580mm (высота) x 110mm (толщина), занимаемая площадь меньше

40.2 DMX-процессор

40.2.1 Входные и выходные разъемы

Mains in:	Коннектор IEC 320 (5A/250V поддерживаемый кабель) 100-240V, 50/60Hz, максимум 0,2A 1 x 5x20mm 1A T плавкие предохранители
DMX out (Выход DMX):	Neutrik 5-контактный разъем XLR типа 'мама' Изолированные, полудуплексные выходы DMX512 (x4)
Ethernet:	RJ45 Полностью совместимый порт с 10base-T или 100base-TX

40.2.2 Энергопотребление, вес и габариты

Мощность:	10 Вт
Вес:	1.2 кг
Габариты:	480 мм (ширина) x 118 мм (высота) x 45 мм (толщина) при установке в стойку занимаемая высота 1U, совместимый со стандартной 19” стойкой

40.3 MIDI/Timecode-процессор

40.3.1 Входный и выходные разъемы

Mains in:	Коннектор IEC 320 (5A/250V поддерживаемый кабель) 100-240V, 50/60Hz, максимум 0,2A 1 x 5x20mm 1A T плавкие предохранители
MIDI In, Out and Thru:	5-контактный разъем DIN Полностью совместимые с цифровым интерфейсом музыкальных инструментов (MIDI) порты ввода и вывода
RS232:	9-контактный разъем 'папа' типа D
VITC in & out:	BNC Входы и выходы VITC (Вертикальные интервальные порты временного кода)
LTC in & out:	Neutrik 3-контактный разъем XLR типа 'мама' (вход) и типа 'папа' (выход) Линейные порты ввода и вывода временнОго кода
Ethernet:	RJ45 Полностью совместимый порт с 10base-T или 100base-TX

40.3.2 Энергопотребление, вес и габариты

Мощность:	10 Вт
Вес:	1.2 кг
Габариты:	480 мм (ширина) x 118 мм (высота) x 45 мм (толщина) при установке в стойку занимаемая высота 1U, совместимый со стандартной 19” стойкой

40.4 Блок управления, монтируемый в стойку

40.4.1 Входные и выходные разъемы

Mains in:	Коннектор IEC 320 (5A/250V поддерживаемый кабель) 100-240V, 50/60Hz, максимум 1A 2 x 5x20mm 5A T плавкие предохранители

Другие разъемы и внешний вид являются аналогичными пульту Wholehog III; см. Пульт Wholehog III (p.469).

40.4.2 Энергопотребление, вес и габариты

Мощность:	60 Вт
Вес:	3.7 кг
Габариты:	483 мм (ширина) x 349 мм (высота) x 45 мм (толщина) при установке в стойку занимаемая высота 1U, совместимый со стандартной 19” стойкой

40.5 Монитор сенсорного экрана

40.5.1 Входные и выходные разъемы

Mains in:	Внешний блок питания с разъемом IEC 320. 100-240V, 50/60Hz, максимум 1,5 A
Analogue video in (Аналоговый видеовход):	15-контактный двойной плотности типа D
Digital video in (Цифровой видеовход):	разъем DVI-D
USB:	входная розетка USB типа B

40.5.2 Энергопотребление, вес и габариты

Мощность:	45 Вт
Вес:	9.8 кг
Габариты:	434 мм (ширина) x 238 мм (высота) x 430 мм (толщина)

40.5.3 Характеристики

Дисплей:	диагональ 17.0" активноматричный TFT LCD
Истинное разрешение:	1280 x 1024
Входная частота:	31.5 - 80 кГц (строчная), 56-75 Гц (вертикальная)
Контраст:	450:1 (обычно)
Угол обзора:	160 x 160 градусов (обычно)
Время отклика:	16 ms (обычно)
Яркость:	205 кд/м2 (обычно)

Глава 41: Информация о безопасности

41.1 Информация о безопасности

41.1.1 Предупреждение: для длительной защиты от пожара

- Это оборудование предназначено для подключения к ответвлению, имеющему максимальную защиту от перегрузки в 20A.

41.1.2 Предупреждение: для длительной защиты против удара током

1. Если это оборудование было получено без сетевого шнура, подключите соответствующий сетевой шнур согласно следующему коду:
    - коричневый цвет - напряжение
    - синий - ноль
    - зеленый /желтый - земля
2. Поскольку цвета проводов сетевого шнура, указанные выше, могут не соответствовать цветным маркировкам, идентифицирующим провода в вашей электрической сети, продолжите следующим образом:
    - провод, который окрашен зеленым и желтым цветом, должен быть связан с терминалом в розетке, имеющим маркировку E или символом земли ⏚, или окрашен зеленым цветом или зеленым с желтым.
    - провод, окрашенный синим цветом, должен быть связан с терминалом, который отмечен символом N или окрашен черным цветом.
    - провод, который окрашен коричневым цветом, должен быть связан с терминалом, который отмечается с символом L или окрашен красным цветом.
3. Оборудование класса I. Это оборудование должно быть заземлено.

4. Оборудование подходит только для сухих помещений . Не работай те на оборудовании в дождь или в условиях повышенной влажности.
5. Отключай те электропитание перед обслуживанием.
6. Доверьте обслуживание компетентному персоналу; внутри оборудования нет частей , обслуживаемых пользователем.

41.2 Safety Information

41.2.1 Warning: For Continued Protection Against Fire

- This equipment for connection to branch circuit having a maximum overload protection of 20 A.

41.2.2 Warning: For Continued Protection Against Electric Shock

1. If this equipment was received without a line cord plug, attach the appropriate line cord plug according to the following code:
    - brown - live
    - blue - neutral
    - green/yellow - earth
2. As the colours of the cores in the mains lead of this equipment may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
    - the core which is coloured green and yellow must be connected to the terminal in the plug which is marked with the letter E or by the earth symbol ⏚, or coloured green or green and yellow.
    - the core which is coloured blue must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured black.
    - the core which is coloured brown must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured red.
3. Class I equipment. This equipment must be earthed.
4. Equipment suitable for dry locations only. Do not expose this equipment to rain or moisture.

5. Disconnect power before servicing.
6. Refer servicing to qualified personnel; no user serviceable parts inside.

41.3 Informations Importantes Sur La Sécurité

41.3.1 Mise En Garde: Pour Une Protection Permanente Contre Les Incendies

- Cet appareil comporte une protection de 20 A contre les surcharges électrique.

41.3.2 Mise En Garde: Pour Une Protection Permanente Contre Les Chocs Électriques

1. Si cet équipement est livré sans prise sur le câble d'alimentation, veuillez connecter la prise de courant selon le code suivant:
    - marron - phase
    - bleu - neutre
    - vert/jaune - terre
2. Débrancher le courant avant d'effectuer des réparations.
3. Cet équipement doit être uniquement utilisé dans des endroits secs. Ne pas l'exposer à la pluie ou l'humidité.
4. À l'intérieur de l'équipement il n'y a pas de pièces remplaçables par l'utilisateur. Confiez l'entretien à un personnel qualifié.
5. Equipement de Classe I. Cet équipement doit être mis à la terre.

41.4 Wichtige Hinweise Für Ihre Sicherheit

41.4.1 Warnung: Zum Schutz Vor Brandgefahr

- Dieses Gerät darf nur an eine Zweigleitung mit einem Überlastungsschutz von höchstens 20 A angeschlossen werden.

41.4.2 Warnung: Zum Schutz Gegen Gefährliche Körperströme

1. Wenn dieses Gerät ohne einen Netzkabelstecker erhalten wurde, ist der entsprechende Netzkabelstecker entsprechend dem folgenden Code anzubringen:
    - Braun – Unter Spannung stehend
    - Blau – Neutral
    - Grün/Gelb – Erde
2. Da die Farben der Leitungen im Hauptanschluss möglicherweise nicht mit den farbigen Markierungen die die Anschlussklemmen identifizieren übereinstimmen, fahren sie wie folgt fort:
    - Die Grün und Gelb gefärbte Leitung muss im Stecker mit der mit dem Buchstaben E oder dem Erde Symbol markierten ⏚, oder der Grün und Gelb gefärbten Anschlussklemme verbunden werden.
    - Die blau gefärbte Leitung muss mit der mit dem Buchstaben N oder der Schwarz gefärbten Anschlussklemme verbunden werden.
    - Die Braun gefärbte Leitgun muss mit der mit dem Buchstaben L markierten oder rot gefärbten Anschlussklemme verbunden werden.
3. Dieses Gerät gehört zur Klasse I. Dieses Gerät muß geerdet werden.
4. Diese Geräte sind nur zum Einbau in trockenen Lagen bestimmt und müssen vor Regen und Feuchtigkeit geschützt werden.
5. Vor Wartungsarbeiten stets den Netzstecker ziehen.
6. Servicearbeiten sollten nur von Fachpersonal ausgeführt werden. Das Gerät enthält keine wartungsbedürftigen Teile.

41.5 Información Importante De Seguridad

41.5.1 Advertencia: Para Protección Continua Contra Incendios

- Este equipo debe conectarse a un circuito que tenga una protección máxima contra las sobrecargas de 20 A.

41.5.2 Advertencia: Para La Protección Continua Contra Electrocuciones

1. Si se recibió este equipo sin el enchufe de alimentacion, monte usted el enchufe correcto según el clave siguente:
    - moreno - vivo
    - azul - neutral
    - verde/amarillo - tierra
2. Desconecte el suministro de energía antes de prestar servicio de reparación.
3. Este equipo se adecua a lugares secos solamente. no lo exponga a la lluvia o humedad.
4. Derive el servicio de reparación de este equipo al personal calificado. El interior no contiene repuestos que puedan ser reparados por el usuario.
5. Equipo de Clase I. Este equipo debe conectarse a la tierra.

41.6 Importanti Informazioni Di Sicurezza

41.6.1 Avvertenza: Per Prevenire Incendi

- Questa apparecchiatura e' da collegarsi ad un circuito con una protezzione da sovraccarico massima di 20 amperes.

41.6.2 Avvertenza: Per Prevenire Le Scosse Elettriche

1. Se questa apparecchiatura è stata consegnata senza una spina del cavo di alimentazione, collegare la spina appropriata del cavo di alimentazione in base ai seguenti codici:
    - marrone - sotto tensione
    - blu - neutro
    - verde/giallo - terra
2. Disinnestare la corrente prima di eseguire qualsiasi riparazione.
3. Questa apparecchiatura e' da usarsi in ambienti secchi. Non e' da essere esposta ne alla pioggia ne all' umidita'.
4. Per qualsiasi riparazione rivolgersi al personale specializzato. L' utente non deve riparare nessuna parte dentro l' unita'.

5. Aparecchio di Classe I. Questa apparecchiatura deve essere messa a terra.

41.7 Vigtig Sikkerhedsinformation

Advarsel: Beskyttelse mod elektrisk chock.

VIGTIGT! LEDEREN MED GUL/GROEN ISOLATION MAA KUN TILSLUTTES KLEMME MAERKET ⏚ ELLER ⏚.

41.8 安全に関する情報

41.8.1 警告: 火災からの継続的な保護の為に

- この装置には分岐回線への接続の為の最大 20 A の過負荷防止機構を持っています。

41.8.2 警告: 感電に対する継続的な保護の為に

1. プラグの付いていない状態でこの装置を受け取った場合は、以下のコード表にしたがって、適切にプラグを取り付けて下さい。:
    - Brown（茶色） - Live（ライブ）
    - Blue（青） - Neutral（ニュートラル）
    - Green/Yellow（緑/黄色） - Earth（アース）
2. ここで説明されている各部品に関する色があなたの持っているプラグの端末の色と対応していない場合があります。以下にしたがって接続して下さい。:
    - Green/Yellow（緑/黄色）のケーブルを、プラグの端末に E もしくは アースのシンボル ⏚ の表記のある物に接続するか、Green/Yellow（緑/黄色）の物に接続して下さい。
    - Blue（青）のケーブルを、プラグの端末に N が表記された物もしくは 黒に塗られた物に接続して下さい。
    - Brown（茶色）のケーブルを、プラグの端末に L が表記された物もしくは 赤に塗られた物に接続して下さい。

3. この装置は Class I 機器です。この為この装置はアースしなければなりません。
4. この装置は乾燥した状態でのみ使用出来ます。この装置を雨又は湿気にさらさないで下さい。
5. 修理点検を行う場合は事前に電源を切り離して下さい。
6. 整備点検の項目 は資格を持った技師の為の物です。;ユーザーによって修理点検を行えるパーツは存在していません。

Глава 42: Диаграммы лицевой панели

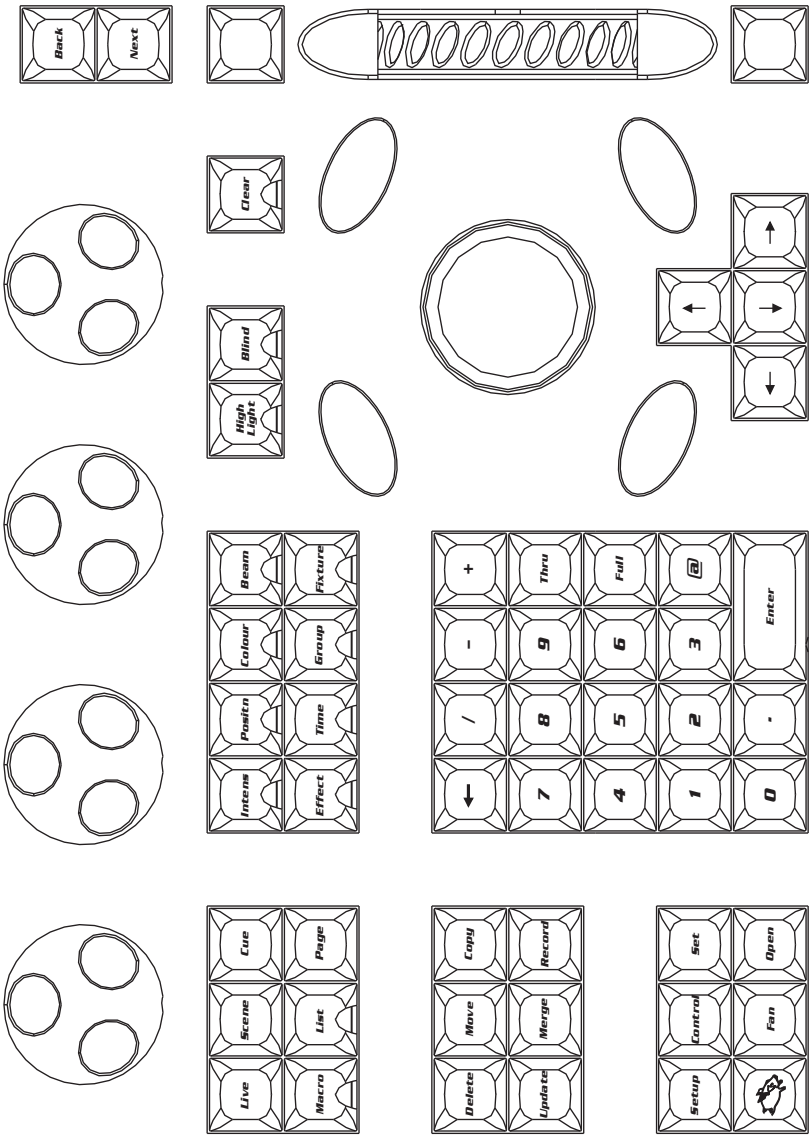


Рисунок 42.1. Секция программирования лицевой панели

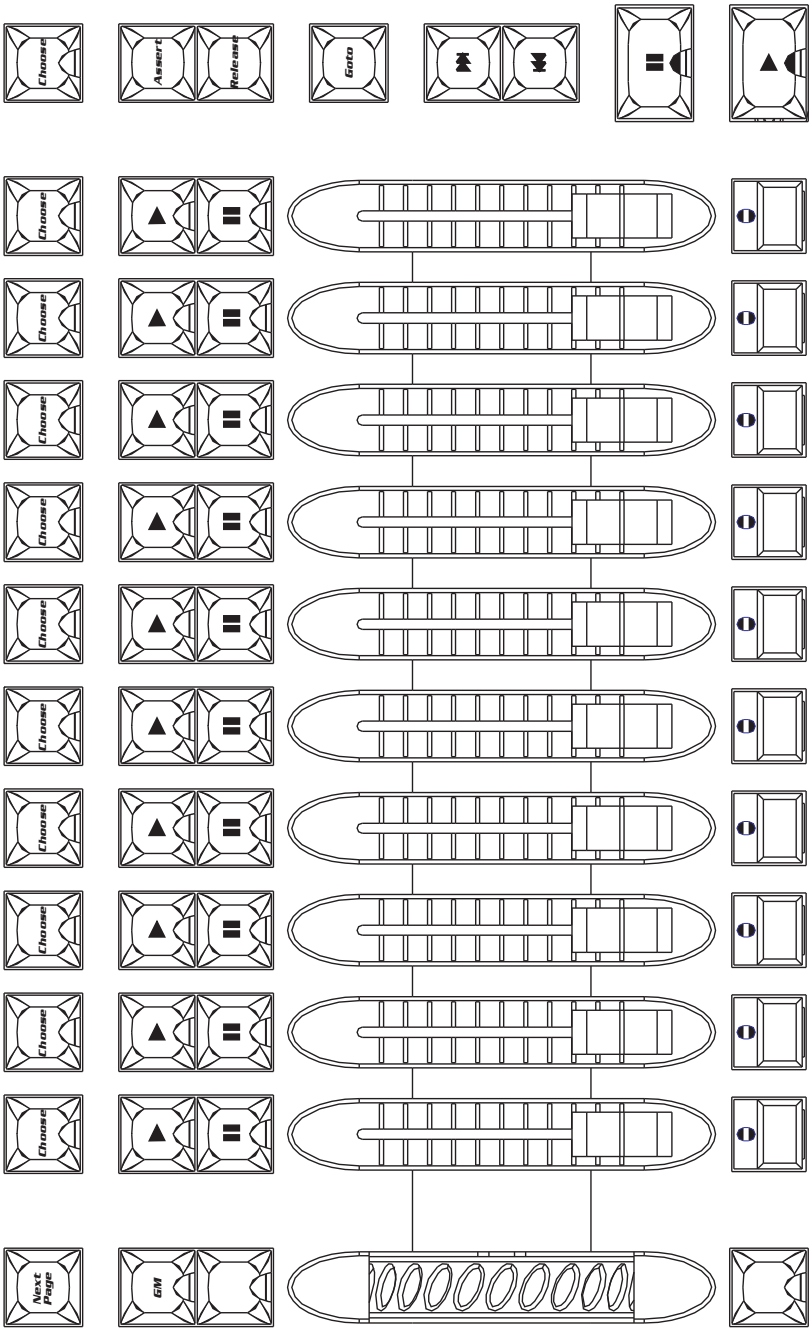


Рисунок 42.2. Секция воспроизведения лицевой панели

Глоссарий

1

10 Base-T	Старый стандарт Ethernet, работающий медленнее (10 Мбит/с), чем стандарт 100Base-T, используемый компонентами Wholehog. Если к пульту будет подключено оборудование, поддерживающее этот медленный стандарт, то компоненты Wholehog автоматически обнаружат это и переключатся на эту более медленную скорость. Однако это не рекомендуется для Вашей сети. См. также 100 Base-T.
100 Base-T	Стандарт Ethernet, поддерживающий скорости передачи до 100 Мбит/с. Все компоненты Wholehog поддерживают этот стандарт Ethernet и удовлетворяют все релевантные стандарты, таким образом сетевое оборудование, разработанное для 100Base-T должно быть совместимым с Wholehog. См. также 10 Base-T.

A

кнопка @	Имеет значение 'в' и может использоваться для того, чтобы назначить уровни или для исправления с помощью вспомогательной клавиатуры.
abstraction layer (уровень абстракции)	Wholehog OS отделяет ('абстрагирует') пользователя от деталей того, как именно функционирует прибор. Например, большинство значений выражается в абсолютных значениях, типа градусов для вращения, а не значений DMX.
accessories (Аксессуары)	Расширения пульта или сети, могут располагаться на крыльях расширения, на DMX-процессорах. См. также playback wing, widget, DMX-процессор.
address (адрес)	См. DMX address.
attribute (атрибуты)	См. параметр.
automated light (автоматический свет)	См. fixture.

B

beam	Распределение и качество формы луча прибора. Такие качества могут быть изменены с помощью введения па-

раметров, типа гобо, вращения гобо, мягких или острых граней , ирисовой диафрагмы и диффузии.
См. также gobo, iris, diffusion.

blocking cue — Блокирующая световая сцена, предотвращает изменения, сделанные в более ранних световых сценах от отслеживания параметров к более поздним световым сценам.
См. также tracking.

board — См. console.

booting up — См. start up.

brightness (яркость) — См. intensity .

buddying — В течение распределения, buddying содержит приборы в 'бригадах', которые имеют одинаковое значение параметра.
См. также fanning.

button — Кнопка. Экранное средство управления с помощью щелчка мыши или трекбола или непосредственно при нажатии их на сенсорных экранах. В этом руководстве слово 'клавиша' (key) зарезервируется для кнопок аппаратных средств на лицевой панели пульта.

C

cell — Ячей ка. Отдельный прямоугольник в электронной таблице, содержащий значение.
См. также spreadsheet.

chase — Ряд световых сцен (cue), которые выполняются автоматически, связанные атрибутами задержки и связью.
См. также cue, cuelist.

chroma — См. hue.

colour — Цвет прибора, полученный с помощью цветового колеса, строки геля или смешивания цветов. Цвет может иметь три атрибута: интенсивность (intensity), оттенок (hue) и насыщенность (saturation).
См. также intensity , hue, saturation.

command line — Командная строка. Метод ввода информации в Окне Programmer, использующий числовую вспомогательную клавиатуру и кнопку @.
См. также Programmer.

console — Пульт. Пользовательский интерфей с системы управления светом. Пульт Wholehog является одним компонентом сети, которая может включать другой пульт Wholehog,

	крылья расширения, внешние устрой ства, автономные редакторы и визуализаторы, наряду с диммерами и приборами интеллектуального света. См. также visualiser, playback wing.
console identifying number	Идентификационный номер пульта – номер, который идентифицирует пульт при работе в сети
conversion curve	Кривая изменения – кривая, которая определяет отношения между составленным графиком значения параметра и значениями DMX, отправленными диммеру или прибору. Конверсионные кривые похожи на диммерные кривые или профили других пультов и не должны быть перепутаны с путями (path). Кривые изменения являются свой ствами прибора, в то время как путь является свой ством световой сцены (cue). См. также path .
crossfade	Перекрестное регулирование каналов – переход между двумя световыми сценами.
cross-over cable	Кроссированный кабель. Когда Вы непосредственно подключаете вместе два компонента Wholehog (или компьютера), Вы должны использовать специальный тип кабеля Ethernet, называющий ся кроссированным кабелем. Он отличается от обычного типа кабеля Ethernet, использующегося с концентраторами и коммутаторами (см. ниже). Кроссированный кабелем снабжается каждый пультом и DMX-процессор. См. также Ethernet.
cue	Световая сцена. Вид на сцене театра, достигнутый с помощью манипуляций параметрами приборов, записанных как часть списка световых сцен (cuelist). Световая сцена требует запускающего механизма (trigger) – ручного или автоматического, и имеет атрибуты, например, регулирование каналов (fade), время ожидания (wait time), время задержки (delay time). См. также scene, fade time, wait time, delay time.
cuelist	Список световых сцен. Группа световых сцен, которые выполняются в определенном порядке последовательно или даже одновременно. Они могут быть автоматически связаны, чтобы сформировать последовательность или могут быть вызваны вручную. Списки световых сцен управляются с помощью Мастера.

D

default	По умолчанию. Значение, которое используется Wholehog OS, если не назначено другого значения. Например, есть

	время регулирования каналов, которое используется по умолчанию когда Вы делаете запись световой сцены (cue), не определяя явно время регулирования каналов. Вы можете определить значения по умолчанию для многих случаев.
default value	Значение параметра, которое не было отрегулировано пользователем. Это значение назначается Библиотекой прибора (Fixture Library) и может не всегда равняться нулю. Например, значение по умолчанию, Shutter Open /Strobe Off (Заслонка открыта/Строб закрыт) может иметь значение Open (Открыта). См. также touched value, tracking.
delay time	Время задержки. Время ожидания пульта перед стартом перекрестного регулирования каналов световой сцены. См. также wait time, crossfade, path .
desk	См. console.
desk channel	Диммерный канал. Отдельные обычные световые приборы, которые имеют только управление уровнем интенсивности с помощью регулятора освещенности, определяются как диммерные каналы Wholehog OS. В отличие от этого, автоматизированные световые приборы упоминаются как приборы интеллектуального света (fixture). См. также fixture.
desktop view	Вид рабочего стола. Определенное пользователем расположение окон, к которым можно получить доступ с помощью отдельной кнопки, нажимаемой на Инструментальной панели View Toolbar.
DHCP	Динамический Протокол Конфигурации Хоста (DHCP) является путем для компьютера, с помощью которого он запрашивает главный компьютер сети относительно назначения ему IP-адреса при соединении. Этот путь формируют множество существующих сетей и Wholehog OS поддерживает эту систему. Вы должны связаться с администратором сети относительно получения дополнительной информации. См. также Ethernet, IP address.
diffusion	Диффузия. Параметр, который определяет качество луча, позволяя лучу смягчаться или удлиняться. Не путай те с фокусом луча, в котором регулируется край луча.
dimmer curve	См. conversion curve.
directory	Справочник. Окно, которое показывает палитры (palette), сцены (scene) или группы (group). См. также palette.

DMX — Сокращение от DMX 512, DMX является протоколом связи, обычно имеющим обыкновение соединять световые пульты с приборами и регуляторами освещенности.

DMX address — Число между 1 и 512, которое идентифицирует управляемый параметр прибора интеллектуального света. Каждый прибор интеллектуального света или группа регуляторов освещенности имеют 'стартовый адрес' — первый из диапазона адресов DMX, которые использует этот прибор.

DMX universe — Область DMX. Отдельный выход DMX с 512 каналами известен как одна область DMX. Сеть Wholehog может поддерживать несколько областей , каждая с адресами приборов интеллектуального света между 1 и 512.
См. также DMX-процессор.

DMX-процессор — Девятнадцатилюй мовая стой ка, в которую установлен узел сети, который распределяет 1 или 4 выхода DMX. В пределах сети управление светом могут осуществлять несколько DMX-процессоров.
См. также node.

down time — См. out time.

E

editor — Редактор. Окно для редактирования содержимого световых сцен (cue), сцен (scene), групп (group) или палитр (palette).
См. также Programmer.

effects engine — Генератор эффектов. Генератор эффектов Wholehog OS обеспечивает возможность создания последовательности движений . Генератор содержит библиотеки форм, учитываемые при создании пользовательских эффектов.

encoder wheel — См. Колесо параметра.

Ethernet — Определенный способ соединения в сеть компьютерного оборудования. Включает в себя разнообразие стандартов.
См. также 10 Base-T, 100 Base-T, IP address, hub.

F

fade time — Время регулирования каналов. Время, в течение которого происходит перекрестное регулирование каналов приборов интеллектуального света между уровнями параметров двух световых сцен - одной входной и одной выходной .
См. также split fade, in time, out time.

fanning	Распределение. Путь быстрого назначения параметров прибора для равномерного разделения диапазона значений . Например, Вы можете использовать распределение, чтобы назначить интенсивности 10 приборов на 10%, 20%... 90%, 100% за одну операцию. См. также buddying.
fixture	Прибор интеллектуального света. Фонарь, инструмент, лампа или блок динамического света. В этом руководстве слово 'прибор интеллектуального света' используется, чтобы обозначить автоматизированный световой прибор, в противоположность 'традиционным', которыми обычно управляют регуляторы освещенности и которые назначаются в Wholehog OS как диммерные каналы.
fixture library	Библиотека прибора интеллектуального света. Фай л данных, который содержит детали параметров прибора, требующий ся, чтобы Wholehog OS 'понял', как работает прибор интеллектуального света и что он может сделать. Библиотеки прибора являются важной частью создания и функционирования уровня абстракции пульта. См. также abstraction layer (уровень абстракции).
focus	Фокус. Позиция формы светового луча прибора в пределах пространства или поверхности, которую он освещает. Не путай те с качеством края луча.
function	См. параметр.

G

gamut	Границы CMYK. Диапазон цветов, который способен создать прибор интеллектуального света. Каждый тип прибора интеллектуального света имеет свои собственные границы CMYK.
gang	См. buddying.
gobo	Гобо. Изображение, помещаемый в пределах оптической системы прибора, спроецированного на объект освещения. Также известно как образец (pattern).
graphical user interface	Графический интерфей с пользователя. Способ отображения информации, позволяющий пользователю работать с ней в визуальной форме. Большинство персональных компьютеров использует графический интерфей с пользователя с окнами, кнопками и указателями. См. также command line.
group	Группа. Способ сохранения и быстрого повторного вызова выбранных приборов интеллектуального света.
GUI	См. graphical user interface.

H

hard command См. hard value.

hard value Статическое значение. Выход Мастера с выполняющимся списком световых сцен (cuelist) является объединением статических и программируемых значений параметра. Статические значения – это те, которые находятся в текущей световой сцене (cue), в то время как программируемые значения – те, которые прослеживаются от предыдущих световых сцен.
См. также tracking.

HTP Приоритет имеет наибольший . В этой системе дей – ствий , самое высокое значение параметра является тем значением, которое поступает на выход. Прибор интеллекту–ального света может входить в состав двух световых сцен на разных пультам и будет учтен только самый высокий уровень из этих двух. HTP уместен только для управления параметрами интенсивности, где идея о ‘самом высоком’ имеет значение.
См. также LTP.

hub Концентратор. Если Вы хотите соединить вместе более чем два компонента Wholehog, то для этого необходимо специальное оборудование, называемое концентратором или коммутатором Ethernet. Помните, что, при соединении компонентов Wholehog концентратором или коммутатором, Вы должны использовать обычный кабель Ethernet и некроссированный кабель, идущий в комплекте с пультом.
См. также Ethernet.

hue Оттенок. Цвет (пигмент) элемента в цветовой нотации.
См. также saturation, intensity .

I

I–Wheel Колесо I–Wheel с правой стороны пульта используется, чтобы управлять интенсивностью приборов интеллектуального света.

in time Время входа. Время регулирования канала входящей световой сцены (cue) в течение перекрестного регулирования каналов. Все приборы, которые увеличивают интенсивность, делают это за время входа.
См. также split fade, path , fade time.

inhibitive master Мастер отключения. Мастер, который устанавливает максимальный уровень для группы приборов. Если Ма–

стер имеет значение 80%, то приборы никогда не будут иметь уровень выше 80% на выходе пульта.

instrument — См. fixture.

intelligent light — См. fixture.

intensity — Интенсивность. Яркость прибора, выраженная в процентах. Также является частью метода HSB при определении цвета.
См. также hue, saturation.

IP address — В сети Ethernet каждый компонент Wholehog имеет адрес, называемый IP-адресом, используемым, чтобы идентифицировать его в сети. Обычно Вы можете использовать адреса по умолчанию, но если Вы подключаетесь к существующей сети, Вы, возможно, должны определить другой адрес, согласно принципу конфигурирования вашей сети.
См. также Ethernet.

iris — Ирисовая диафрагма. Переменная маска, размещенная в пределах оптической системы прибора интеллектуального света, позволяющая создавать и управлять лучом конической формы. Не перепутай те с увеличением.
См. также zoom.

K

key — Клавиша. Физическая кнопка на лицевой панели пульта. Это руководство резервирует слово 'кнопка' для кнопок, которые появляются на экране.

knocking out — См. knockout.

knockout — Процесс удаления прибора из окна Programmer, так, чтобы они не были записаны в световой сцене (cue).

L

level — См. intensity .

look — Вид. 'Картинка', на сцене театра, обычно создаваемая в Окне Programmer. Как только Вы создали вид, Вы можете записать его как сцену (scene) или световую сцену (cue).
См. также cue, scene.

LTP — Приоритет имеет последний . В этой системе операций , самая последняя команда является той , которая назначает итоговое значение параметра прибора интеллектулаьного света. Световая сцена, которая выполняется на одном Мастере, может взять под свой контроль прибор, установленный в световой сцене на другом Мастере.

	См. также HTP.
luminaire	См. fixture.

M

maintain state	Поддержание состояния. Особенность Maintain State пульта Wholehog OS, устраняет обычную проблему с отслеживанием параметров (tracking), при котором воспроизведение световых сцен не в установленном порядке приводит к неправильным световым состояниям на сцене театра. См. также tracking.
mask	Маска. Метод выбора информации, специфлизированной для палитры, прибора интеллектуального света, световой сцены (cue), сцены (scene) или группы, при записи, при создании выборов, при редактировании или при программировании. Типичные маски являются масками параметра: интенсивность, позиция, цвет и форма луча.
master	Мастер включает клавиши Go, Pause, Flash, Choose, так же как и фей дер. Один списокк световых сцен (cuelist), который выполняется на одном Мастере в одно время. Списки световых сцен не должны постоянно сохраняться на определенных мастерах и могут располагаться в справочнике списка световых сцен (Cuelist Directory). См. также cuelist.
memory	См. cue.
MIDI	Цифровой интерфей с музыкальных инструментов. Позволяет взаимодей ствовать данными музыкальных нот, программ и времени между электронными инструментами и другими устрой ствами, типа световых пультов. См. также timecode.
MIDI Show Control	Подмножество MIDI, используемое в индустрии развлечений для интегрированного управления светом, звуком и механикой сцены.
MIDI/Timecode-процессор	MIDI/Timecode-процессор используется, чтобы передать сигналы MIDI и тай мкоды в сеть и из сети. Процессоры поддерживают MIDI, MIDI show control, MIDI Timecode, Linear Timecode и Video Timecode. См. также timecode.
modifier	Модификатор. Клавиша, которая используется вместе с другими клавишами или кнопками, изменяя ее эффект. Например, клавиша Pig. См. также клавиша Pig.
moving light	См. fixture.

multicast — Сетевой протокол или язык, используемый компьютерами, чтобы взаимодей ствовать друг с другом по сети Ethernet. Wholehog OS использует этот стандартный протокол, что означает, что он может безопасно быть безопасно связан с другими компьютерами в сети не вызывая конфликтов. Для критических ситуаций в шоу Вы должны управлять Wholehog в его собственной независимой сети.
См. также Ethernet.

N

сетевой процессор — Сетевой процесор. Устрой ство в сети, типа DMX-процессора или MIDI/Timecode-процессора, который общается входящими и выходными данными с пультами Wholehog в сети.
См. также DMX-процессор, MIDI/Timecode-процессор.

node — Узлы сети являются элементами оборудования, связанного с сетью. Пульты, DMX-процессоры и системы Hog 3PC являются узлами сети.
См. также DMX-процессор, console.

O

on stage — The output of the console; more specifically, the fixtures that have non-zero intensities.

out time — Выход пульта; более определенно — прибор, который имеет ненулевое значение интенсивности.
См. также split fade, path , fade time.

P

page — Предустановленное расположение списков световых сцен, постоянно находящихся на мастерах. Страницы могут быть изменены, разрешая мастерам использоваться многими списками световых сцен.

palette — Палитры. Сохраненные установки параметров, таких как позиция (position) для одного или нескольких приборов интеллектуального света. Приборы различных производителей или типов могут использовать одну и ту же палитру.
См. также directory.

pan — Палитра. Сохраненная установка параметра, типа фокуса, для одного или более приборов интеллектуального света. Приборы могут быть различны по типу или тип может разделять одну и ту же палитру.

параметр	Параметр. Управляемое свой ство света, производимого прибором интеллектуального света. Например, прожектор с линзой Френеля имеет один атрибут: интенсивность. Динамические световые приборы имеют параметры панорамирования, наклона и, возможно, цвета, формы луча и так далее.
Колесо параметра	Колесо Параметра. Колесо, которое облегчает управление параметрами световых приборов. Колеса Параметра являются чувствительными световыми приборами: после загрузки из библиотеки прибора, параметры логически распределяются по колесам.
patch	Настрой ка коммутации. Назначение DMX-адресов световым приборам. См. также DMX.
patch point	Точка коммутации. Набор информации, который определяет, где происходит настрой ка коммутации прибора интеллектуального света, включая адрес DMX, выход DMX и DMX-процессор. Некоторые приборы имеют несколько точек коммутации. См. также DMX, DMX address, universe, DMX-процессор.
path	Путь. Способ определения пути, по которому изменяется параметр в течение времени регулирования каналов. Вы можете назначить путь, который , например, внесет «изюминку» в прибор интеллектуального света при старте регулирования каналов к его финальному значению. Пути не нужно путать с кривой изменения (conversion curve); пути являются свой ствами световой сцены (cue), в то время как кривые изменения — свой - ствами приборов интеллектуального света. См. также fade time, conversion curve.
pattern	См. gobo.
peripherals	См. accessories (Аксессуары).
клавиша Pig	Клавиша с изображением поросенка. Кнопка с символом летящего поросенка является клавишей -модификатором и может использоваться вместе с другими клавишами, чтобы изменить их функцию.
pile on	Нагромождение. Система, в которой новые объекты добавляются к предыдущим, вместо того, чтобы заменить их. Wholehog OS может нагромоздить виды рабочего стола так, чтобы новые окна открывались не закрывая предыдущих видов. См. также desktop view.
playback	См. master.

playback wing — Крыло воспроизведения. Аксессуар Wholehog, который увеличиваеют количество доступным мастеров. См. также master.

plotting — Процесс записи световых сцен для воспроизведения. См. также Programmer.

point number — Номер с десятичной точкой . Световым сценам первоначально дают целые номера, но номер с точкой может использоваться, чтобы вставить световую сцену: например, cue 2.5 — световая сцена между 2 и 3. Такая световая сцена известна как световая сцена с точкой .

port number — Номер порта. В компьютерной сети номер порта определяет тип сетевого трафика. В случае сетей Wholehog каждое шоу, выполняющееся в сети, имеет собственный номер порта так, чтобы пульт мог идентифицировать и соединиться с нужным шоу.

position — Позиция. Позиция формы светового луча прибора в пределах пространства или на освещаемой поверхности. В большинстве приборов интеллектуального света позиция определяется параметрами наклона и панорамирования.

preset — См. palette.

profile — См. conversion curve.

Programmer — Окно Programmer Окно, где создаются и редактируются данные световой сцены (cue) и сцены (scene). Окно Programmer имеет приоритет над всеми командами, посланными световому прибору из других мест пульта.

R

rate — См. fade time.

Rate Wheel — Колесо частоты. Колесо с подпружиненным центром на левой стороне пульта. Используется для регулировки частоты регулирования каналов.

remainder dim — Используется после выбора приборов или группы приборов, устанавливая все остающиеся приборы на нулевой уровень интенсивности.

S

saturation — Насыщенность. Количество пигмента в записи цвета. См. также hue, intensity .

scene — Отдельный сценический вид, который не имеет атрибутов световой сцены и не является частью списка све-

	товых сцен (cuelist). Сцена может быть загружена на Мастер или вызвана кнопкой Go. См. также cue, cuelist.
selection order	Порядок выбора. Порядок, в котором пользователь выбирает приборы в Окне Programmer или редакторе. Wholehog OS запоминает его и может применить распределение или эффекты согласно месту прибора в последовательности. Последовательность записывается как часть группы и палитры. См. также group, palette.
server	См. show server.
shape generator	См. effects engine.
show server	Сервер шоу. Wholehog, который является 'собственником' шоу. Другие пульты могут присоединиться к шоу, но первоначальный пульт, который создал шоу, останется сервером шоу.
slot	Отдельный шаг в диапазоне параметра, типа позиции колеса гобо.
SMPTE	Форма кода времени, который может использоваться, чтобы синхронизировать операции различных контроллеров, например синхронизируя свет и воспроизведение видео.
Программируемая клавиша	Программируемая клавиша. Программируемые клавиши являются рядом клавиш, расположенными выше и ниже сенсорных экранов. Они подражают функциям инструментальных панелей , закрепленных по краю экранов. См. также toolbar.
soft параметр value	См. tracked value.
speed	См. fade time.
split fade	Разбиение регулирования каналов. Перекрестное регулирования каналов, в котором приходящие и уходящие световые сцены (cue) имеют различное время время, вызывая дисбаланс или нарушение конфигурации регулирования каналов. См. также crossfade, in time, out time.
spreadsheet	Электронная таблица. Способ показа значений в сетке. Окна редактора Wholehog OS используют электронную таблицу, чтобы показать значения параметра.
start up	Запуск. Процесс, который проходит пульт при включении.

submaster — См. scene.

switch — См. hub.

system zone — См. hub.

T

TCP/IP — Сетевой протокол или язык, используемый компьютерами, чтобы общаться друг с другом в сети Ethernet. Wholehog OS использует этот стандартный протокол, что означает, что он может быть безопасно связан с другими компьютерными сетями и не будет с ними конфликтовать. В случае ситуаций , критических для шоу, Вы должны управлять Wholehog в его собственной независимой сети.
См. также Ethernet.

toolbar — Инструментальная панель. Длинное тонкое окно с рядом кнопок, находящееся вверху или у края экрана. Когда она находится в этом положении, говорят, что инструментальная панель 'закреплена'.
См. также Программируемая клавиша.

touch screens — Сенсорный экран. Два LCD-экрана на пульте, которые показывают и позволяют пользователю работать с информацией .

touched value — Затронутое значение. Значение параметра, которое было назначено или отредактировано пользователем. Значения, которые не затрагиваются, остаются в их значении по умолчанию.
См. также default value, tracking.

tilt — Наклон. Один из параметров вместе с панорамированием, которое определяет направление перемещения прибора по вертикали.

timecode — Тай мкод. Метод синхронизации пульта с другими источниками воспроизведения, типа музыки, видео или фильма. Wholehog OS поддерживает MIDI, Linear Timecode и Video Timecode.
См. также MIDI, SMPTE, video timecode.

timing — Настрой ка времени. Световые сцены (cue) имеют несколько значений , которые управляют настрой кой времени: регулирование каналов, ожидание, задержка и путь.
См. также fade time, wait time, delay time, path .

tracked value — Отслеженные значения. Выход мастера, управляющего списком световых сцен (cuelist), является соединением статических и отслеженных значений параметра. Статические значения - это те, которые находятся в текущей

	световой сцене (cue), в то время как отслеженные значения – те, которые зависят от предыдущих световых сцен. См. также tracking.
tracking	Отслеживание параметров. Метод взаимодей ствия со списком световых сцен (cuelist), который не делает запись информации в световой сцене (cue), если только она не изменяется от предыдущей световой сцены. Это позволяет нескольким спискам световых сцен выполняться одновременно без конфликтов. См. также hard value, tracked value, touched value, default value.

U

UDP	Сетевой протокол или язык, используемый компьютерами для общения друг с другом по Ethernet. Wholehog OS использует этот стандартный протокол, что означает, что он может быть безопасно связан с другими компьютерными сетями без каких-либо конфликтов. В случае ситуаций , критических для шоу, Вы должны управлять Wholehog в его собственной независимой сети. См. также Ethernet.
universe	См. DMX universe.
up time	См. in time.
USB	Универсальная Последовательная Шина: средство подключения компьютерных периферий ных устрой ств, типа клавиатуры и мыши. Wholehog также использует USB, чтобы подключать крылья расширения. См. также playback wing.

V

video timecode	Форма тай мкода, которая внедряется в видеосигнал. См. также timecode.
virtual master	Виртуальный Мастер. Средство выполнения списка световых сцен (cuelist), не прикрепляя его к физическому мастеру на пульте. См. также cuelist, master.
visualiser	Компьютер, работающий в реальном времени, который осуществляет рендеринг пакетов, позволяющий окну Programmer создавать освещение перед фактическим его получением в нужном месте.

W

wait time — Время ожидания. Время между предыдущей вызванной световой сценой и текущей , управляемой автоматически. Не путай те с временем задержки.
См. также delay time.

white point — Точка белого света. Определяет белый свет, используемый цветовой калибровочной системой Wholehog OS для соответствия цветов различных приборов с лампами различных типов (вольфрамовыми или дуговыми).

widget — Устрой ство, которое позволяет осуществлять связь аксессуаров с пультом или ПК через USB. Такие аксессуары могут располагаться от панели управления входами до DMX-выходов.
См. также universe, USB.

Z

zip disk — Zip-диск похож на гибкий диск, но имеет намного более высокую емкость. Они могут использоваться для хранения, копирования и перемещения фай лов шоу.

zip drive — Привод zip-дисков. Устрой ство, позволяющее Wholehog III читать и записывать zip-диски. Вы пожете подключить к пультам Hog iPC и Road Hog внешний zip-привод, а также и к ПК, запуская Hog 3PC через USB.

zoom — Увеличение. Позволяет отрегулировать размер формы лучаа/изображения, при поддержке его центра.
См. также iris.

@ клавиша, 176

A

Apply Patch, 153
Assert, 307, 330
Assert Time, 307, 331
Auto Launch, 131
Auto Palettes, 151
Auto Update, 225

B

Back Time, 302
Back клввиша, 172
Beacon, 100
buddying, с распределением, 194

C

CD-ROM
  использование с тай мкодом, 365
CMY, 19
CMY-цвет, 181
Capture Activity, 343
Collapse соединенных секций , 117
Colour Picker, 21
Control Panel, 77
  Displays, 79
  Keyboard, 84–85
  Network, 130
  Printers, 86
  System Info, 461
  Time and Date, 85
Cue Only, 322
Cuelist Directory, 119
Cuelist Rate, 318
copying
  палитр, 210

D

DHCP, 96
DHCP сервер, 93
DMX, 15
DMX адрес, 18
DMX-адрес, 153
DMX-виджеты
  конфигурирование Hog 3PC, 391
  конфигурирование на Hog iPC, 399
  установка с Hog 3PC, 381
DMX-выход, 153
DMX-процессор, 15, 88
  IP-адрес, 96
  Безопасность, 98
  Время выключения подсветки, 98
  блокирование средств управления, 97
  выбор при настрой ке коммутации, 153
  добавление для настрой ки коммутации, 152
  использование, 94
  номер порта, 96
  номер сети, 96
  обновление программного обеспечения, 456
  основной источник энергии, 94
  сброс, 99
  статус, 99
  техническая спецификация, 470
Delay кнопка, 123

E

ESP Vision
  программное обеспечение визуализации, 413
Edit кнопка, 125
  и командная строка, 126
Editor Toolbar, 124
Editor Values Toolbar, 124
Effect Directory, 119
Enable Aggregation, 116
Enable Jump Toolbar, 118
Enable Timecode, 366
Ethernet, 88
  коммутатор, 89
Even кнопка, 172
Export
  предварительные установки, 138
effects
  кан-кан, 278

F

Fade Changes, 227
Fade кнопка, 123
Fanning Toolbar, 174
File Browser, 134
Fixture Schedule window, 147
Fixture окно, 147
Follow Chosen, 315
Follow Cue, 315
Follow Current, 239

Follow Next, 239

G

Group Directory, 119
Guard кнопка, 123

H

HSI, 19
HTP, 12, 305–306, 329
  scene, 330
Hog 3PC
  виджеты, 394
  виртуальные фей деры, 393
  выход, 386
  запсук нового шоу, 385
  запуск, 384
  интерфей с, 388
  конфигурирование MIDI, 393
  конфигурирование в сети, 92
  конфигурирование виджетов, 391
  конфигурирование компьютера, 383
  крылья программирования, 393
  модернизация виджетов, 394
  назначение DMX-адресов, 391
  окна, 388, 390
  передача фай лов шоу, 387
  поддержка визуализатора, 394
  резервное копирование, 388
  сеть, 383
  системные требования, 377
  создание фай ла шоу, 387
  удаление программного обеспечения, 381
  установка, 377
  установка аппаратного обеспечения, 381
  фай рволлы, 383
Hog iPC, 397
  MIDI, 401
  Трэкбол, 397
  конфигурирование в сети, 90
  конфигурирование виджетов, 399
  назначение DMX-адресов, 397, 399
  резервное сохранение, 398
  сетевая организация, 401
  тай мкод, 401
  шоу, 398
Hold Over If Active, 341

I

I-Wheel, 16, 177
  чувствительность, 83
IP адрес
  статический , 93
IP-адрес
  DMX-процессор, 96
Ignore MSC In, 361
Import
  предварительные установки, 138
iPC (См. Hog iPC)
installing software, 455

J

Jump Toolbar, 118, 124

K

keys
  Next, 172

L

LTP, 12, 305–306, 329
  сцены, 330
Launch New Show
  Hog 3PC, 385
Leave In Background, 341
  соответствие уровней мастера, 342
Linear Timecode USB Widget, 362
Lower Priority, 118

M

MIDI, 357
  использование с тай мкодом, 362
  на Hog 3PC, 393
  на Hog iPC, 401
  на Road Hog, 407
  отправка стандартного синтаксиса, 362
  показ средств управления, 359
MIDI/Timecode-процессор, 88
  использование, 94
  использование с тай мкодом, 362
  основной источник энергии, 94
  подключение, 363
  техническая спецификация, 471
MSC, 359

N

Next клавиша, 172

O

Odd кнопка, 172

P

Palette Directory, 119
Path кнопка, 123
Playback Bar, 313, 335, 342, 349
  отображение, 100
Playback Priority, 308
  сцены, 331
Preferences, 77
  Console, 84
Prev кнопка, 172
Programmer, 123, 169
  привидение к значениям со сцены, 220
  содержимое после записи, 232

R

RGB, 19
RGB-цвет, 181
Raise Priority, 118
Rate Wheel, 16, 318, 336
Record Options Toolbar, 214
  с группами, 203
  с палитрами, 218
  с палитрами эффектов, 288
  со световыми сценами, 232
  со списками световых сцен, 270
  со сценами, 274
Release
  сцены, 327
Release All, 341
Release Time, 298
  сцены, 327
Release on Other Go, 300
  сцены, 328
Remember Fader Values, 341
Reorder кнопка, 174
Restore Activity, 343
Reverse кнопка, 174
Road Hog, 403
  MIDI, 407
  Трекбол, 403
  восстановление системных фай лов, 407
  запуск, 404
  индикаторы, 403
  назначение DMX-адресов, 403
  резервное копирование, 406
  тай мкод, 407
  шоу, 405
Run Server, 88

S

SMPTE (См. timecode)
Scene Directory, 119
Select Toolbar, 172
Show Manager, 133
Show Palettes кнопка, 123
Shuffle кнопка, 174
Source кнопка, 123
Start окно, 129
Status Bar, 128
Suppress MSC Out, 361
scene
  release, 327
split times, 249

T

Track Through Loops, 322
Trackball, 16, 163, 178
  замена, 467
  использование для панорамирования и наклона, 178
  каков текущий режим?, 128
  клавиши, 81
  режимы, 81
  чувствительность, 83
Trigger Forwards Only, 366
toolbars
  Playback Bar, 313

U

USB DMX-виджет
  модернизация, 394
  установка с Hog 3PC, 381
USB LTC виджет
  установка с Hog 3PC, 381
USB Super widget
  установка с Hog 3PC, 381
USB-крылья
  установка с Hog 3PC, 382
Update клавиша, 125

User Preferences, 77
  Console, 78–81, 83–84
  Edit, 177, 197, 249
  Playback Defaults, 183, 341

V

Value кнопка, 123
View Cue, 239
View Toolbar, 111
View by DP, 156
Views Directory, 111, 119
Vision
  программное обеспечение визуализации, 413

W

WYSIWYG
  программное обеспечение визуализации, 413
Wholehog
  обновление программного обеспечения, 455
Wholehog II, 15
Wholehog III
  технические спецификации, 469
  чистая установка программного обеспечения, 455
Window Control Toolbar, 109

A

Абсолютные единицы, 18
Автоматическое снятие с воспроизведения, 299
Активный , 22
абстракция, 18
автоматическое резервное сохранение, 135
аудио (См. звук)

Б

Блок управления, монтируемый в стойку
  техническая спецификация, 471
баги
  сообщение, 461
базовые приборы интеллектуального света, 147
батарея, 78
библиотека
  выбранная, 130
  объединение, 138
  статус слияния, 134
библиотека прибора интеллектуального света, 130
блокирование
  удаление блокирования, 244
блокирующие, 243
  световые сцены, 10

B

Время выключения подсветки
  DMX-процессоры, 98
  сенсорные экраны пульта, 79
Время задержки (Delay time), 250
Время регулирования каналов, 249
видео тай мкод (См. тай мкод)
виджеты
  конфигурирование Hog 3PC, 391
  конфигурирование на Hog iPC, 399
  модернизация, 394
  установка с Hog 3PC, 381
виды (См. виды рабочего стола)
виды рабочего стола, 111
  запись, 112
  именование, 112
  опции, 113
  повторный вызов, 112
  удаление, 113
виртуальные мастера, 17, 310, 333
виртуальные фей деры, 100
  on Hog 3PC, 393
вложенные палитры, 205
внешние
  дисплеи, 79
внешний
  мышь, 83
  сенсорные экраны, 80
внешняя
  клавиатура, 84
воспроизведение, 12
  используя страницы, 339
  конфигурирование средств управления, 351
  приоритет, 305, 329
  списков световых сцен, 293
  сцен, 325
воспроизведения, 17
восстановление

системных фай лов на Road Hog, 407
время
установка часов пульта, 85
время задержки, 247
распределение, 259
время ожидания, 247, 260
время регулирования каналов
перекрытие в течение воспроизведения сцены, 336
время регулировки каналов, 247
перекрывание в течение воспроизведения, 318
перекрытие в течение воспроизведения, 326
по уморлчаниют, 249
с масками, 250
время эффекта
перекрывание в течение воспроизведения, 318
вставка, 118
выбор приборов интеллектуального света, 170
выбранные приборы интеллектуального света
из тех, что на сцене, 219
выбрать все, 81, 171
вызовы, 260
выключение пульта (См. завершение работы)
вырезание, 118
выход, 132
Hog 3PC, 386
раскоммутация, 160
выходы
клонирование, 158

Г

Главный мастер, 349
откреплять, 349
глобальные
палитры, 211
глоссарий , 4, 483
головные телефоны, 357
графический интерфей с пользователя, 105, 388
графический интерфей с пользхователя, 7
группировки (См. распределение)
группы, 199
автоматичсекое создание, 151
запись, 200
именование, 200
использование, 200
копирование, 202
перемещение, 202
редактирование содержимого, 201
удаление, 201
удаление приборов интеллектуального света, 201

Д

Дей ствия клавиши Go при выполнении цикла, 303
Диммерные индикаторы, 80
дата
создание, фай ла шоу, 134
установка часов пульта, 85
дата создания, 134
диаграммы
лицевой панели, 481
диаграммы лицевой панели, 481
диммерные каналы, 8, 147
дисковод Zip-дисков, 130
дискретные значения параметров (См. предустановленные значения)
дисплеи, 78
дисплеи, внешние, 79
дополнительный выбор приборов интеллектуального света, 172

Е

единицы
абсолютные, 18

З

Загрузка, 22
Запуск нового шоу, 130
Запуск созданного ранее шоу, 130
автоматический , 131
завершение работы, 132
Hog 3PC, 386
завершение сеанса, 132
закрепление окон, 109
замена
сенсорных экранов, 465
трекбола, 467
фей деров, 466

запись
видов рабочего стола, 112
группы, 200
компакт-дисков, 137
палитр эффектов, 288
палитры, 206
параметров настроек времени, 254
прямых палитр, 217
световых сцен, 231
с помощью состояния, 244
с только выбранными приборами, 233
со временем задержки, 250
со временем регулировки каналов, 249
удаление значений параметров, 234
связи световых сцен, 263
списков световых сцен, 268
страниц, 339
сцены, 271
эффектов, 282
запуск, 129
Road Hog, 404
запуск макроса, 132
запуск нового шоу, 134
затемнение, 225
затронутые значения, 232
затронутые параметры
с помощью Live, 222
звук, 357
зеркальное отражение, 81, 178
значения параметров по умолчанию, 166

И

Извлечение, 22
Инвертирование выбранных приборов интеллектуального света, 172
Инвертирование панорамирования и наклона, 163
Интенсивность, 19
изменение текущего шоу, 134
изучение настроек времени, 261
именование
видов рабочего стола, 112
группы, 200
палитры, 206
предустановленные значения, 167
световых сцен, 233
списков световых сцен, 268
сцен, 272
шоу, 130, 134
эффектов, 289
инвертирование значения параметра, 180
индикаторы
на Road Hog, 403
индикаторы подсветки
на Road Hog, 403
инструментальные панели, 105
CD Control Toolbar, 358
Editor Toolbar, 124
Editor Values Toolbar, 124
Fanning Toolbar, 174, 192
Jump Toolbar, 124
Playback Bar, 335, 342, 349
Record Options Toolbar
с группами, 203
с палитрами, 218
с палитрами эффектов, 288
со световыми сценами, 232
со списками световых сцен, 270
со сценами, 274
Select Toolbar, 172
Slot Toolbar, 167
Status Bar, 128
View Toolbar, 111
интенсивность
изменение значений , 176
интерфей с (См. графический интерфей с пользователя)
информация о безопасности, 473
источник питания, 78

К

Клонирование, 22
калибровка
цвета, 21, 183
калибровка сенсорных экранов, 78
калибровка цвета, 21, 183
клавиатура
внешняя, 84
горячие клавиши, 447
экранная, 85
клавиша, 4
время двой ного нажатия, 84
задержка повтора, 84
период повтора, 84
клавиша Choose, 293–294, 325
клавиша Flash, 294

клавиша Go, 294
клавиша Goto, 296
клавиша Halt/Back, 294
клавиша Live, 219, 222
клавиша Next Page, 340
клавиша Open, 107
клавиша Pig, 106, 188
  для копирования и вставки, 118
  для отличного управления значениями параметров, 186
  когда используются справочники, 119
  при использовании видов рабочего стола, 112
  распаковка параметров, 228
  с колесом I-Wheel, 177
  список команд, 451
клавиша Release, 297
клавиша Set, 85
клавиша Skip Back, 296
клавиша Skip Forward, 296
клавиша Update
  Auto Update, 225
клавиша затемнения, 350
клавиши
  @, 176
  Back, 172, 239
  Blind, 227
  Choose, 293–294, 325
  Effect, 282
  Fan, 191
  Flash, 294
  Go, 294
  Goto, 296
  Halt/Back, 294
  Highlight, 223
  Live, 219, 222
  Next, 239
  Next Page, 340
  Open, 107
  Pig, 106, 188, 228, 451 (См. клавиша Pig)
  Release, 297, 327
  Set, 85
  Skip Back, 296
  Skip Forward, 296
  Time, 254
  Trackball, 81
  Update, 125, 225
  затемнения, 350
  значение индикаторов, 312
  курсора, 147
  модификации, 106
  новые, 16
  программируемые (См. Программируемые клавиши)
клавиши курсора, 147
клавиши модификации, 106
клавиши стрелок (См. клавиши, курсор)
клонирование (См. копирование значений параметров приборов интеллектуального света)
клонирование настроек коммутации, 158
кнопка, 4
кнопка All, 171
кнопка Allow Refs
  при записи политр, 216
кнопка Back, 239
кнопка Backwards, 240
кнопка Forward, 241–242
кнопка Global
  при записи палитры, 211
кнопка Guard, 119, 310, 333
кнопка Help, 119, 123
кнопка Insert
  с группами, 203
  с палитрами, 218
  со световыми сценами, 232
  со списками световых сцен, 270
  со сценами, 274
кнопка Knockout, 196
кнопка Merge
  с группами, 203
  с палитрами, 218
  со световыми сценами, 232
  со списками световых сцен, 270
  со сценами, 274
кнопка Next, 239
кнопка Per Fixture
  при записи палитры, 211
кнопка Per Fixture Type
  при записи палитры, 211
кнопка Rem Dim, 177
кнопка Replace
  с группами, 203
  с палитрами, 218
  со световыми сценами, 232
  со списками световых сцен, 270
  со сценами, 274
кнопка State, 244
кнопка Suck, 220

кнопка Unblock, 244
кнопка flash
  защелкнуть, 304
  перей ти к вспышке, 304
  снятие с воспроизведения на вспышке, 304
  соло, 304
  уровень вспышки, 304
колесо
  I-Wheel, 16
  Rate Wheel, 16
колесо параметра, 178
  чувствительность, 83
колесо параметров, 179
командная строка, 7, 126
  синтаксис, 126
комментарий к макросу (См. макрос)
коммутатор, Ethernet, 89
коммутация
  раскоммутация, 159
компактный режим (электронные таблицы), 115
конечные
  значения параметров, 180
концентратор (См. коммутатор)
копирование, 118
  групп, 202
  значений параметров в редактор, 223
  значений параметров приборов интеллектуального света, 189
  мастера сцены, 325
  мастеров отключения в страницы, 345
  приборовы интеллектуального света, 149
  световых сцен, 235
  списков световых сцен, 269
  списков световых сцен на страницу, 345
  страниц, 346
  сцен, 273
  сцен на страницы, 345
  шоу, 134
  эффектов, 291
кроссированный кабель, Ethernet, 89
крыло воспроизведения, 314
  удаление, 100
крыло расширения
  добавление, 102
  использование, 103
  конфигурирование, 102
крылья
  воспроизведения, 314
  добавление воспроизведения, 100
  добавление расширения, 102
  использование расширения, 103
  конфигурирование расширения, 102
  программирования, 393
  удаление воспроизведения, 100
  установка с Hog 3PC, 382
крылья воспроизведения
  добавление, 100

Л

линей ный тай мкод (См. тай мкод)
  усиление, 365
лицевая панель, 16
  очистка, 458

M

Монитор сенсорного экрана
  техническая спецификация, 472
макрос
  при выполнении световой сцены, 323
  при запуске шоу, 132
  при смене страницы, 343
  синтаксис команды, 371
маршрутизатор (См. коммутатор)
маска
  при записи палитр, 214
  при записи палитр эффектов, 288
  синтаксис, 126
маскирование
  при записи времени регулировки каналов, 250
мастер сцены
  копирование, 325
  перемещение, 325
мастера, 12, 16–17
  Главный мастер, 349
  виртуальные, 17, 293, 325, 333
  виртуальный , 310
  каков текущий выбранный мастер?, 128
  отключения, 326, 350
  приборы интеллектулаьного света, 17
  страниц, 339
  физические, 293, 325
мастера отключения, 326, 350
  копирование в страницы, 345

перемещение в страницы, 345
удаление из страниц, 346
мастера приборов интеллектуального света, 17
монитор (См. дисплей)
мышь, 83

H

Назначение DMX-адресов
Hog 3PC, 391
Настаивать на перекрытии, 309, 332
Насыщенность, 19, 181
Номер сети, 96, 152
назад, 81
назначение DMX-адресов
Hog iPC, 397, 399
Road Hog, 403
наклон (См. позиция)
накопление и добавление эффектов, 309, 333
настрой ка времени
для индивидуальных параметры, 13
эффектов, 286
настрой ка коммутации, 152
добавление DMX-процессоров, 152
клонирование, 158
нескольких приборов одновременно, 154
несколько точек настрой ки коммутации, 156
поиск неиспользованных адресов, 156
приборов по нескольким адресам, 155
пропорциональная, 164
настрой ки времени, 247
распределения, 259
сцен, 274
несколько
пультов в сети, 15
точек настрой ки коммутации, 156
шоу в сети, 15, 94
новое
шоу, 130
шоу (Hog 3PC), 385
новое шоу, запуск, 134
новые
особенности воспроизведения, 17
номер пользователя
изменение, 161
номер порта, 94, 130
DMX-процессор, 96
пульта, 88, 90
номер пульта, 88, 90
нумерация
световых сцен, 233
(См. также перенумерация)
нумерация версий , программное обеспечение, 463

O

Окно Edit Fixtures, 165
Окно Fixture, 161
Окно Fixture Patch, 153
Окно Programmer
очистка содержимого, 196
Оттенок, 19, 181
обновление
программного обеспечения, 455
типов приборов, 138
обновление программного обеспечения, 455
обновременное выполнение
световые сцены, 11
обратная связь
список световых сцен, 314
обратное отслеживание параметров, 240
обслуживание, 465
объединение шоу, 138
одновременно
эффекты, 17
окна
Cuelist, 267
Edit Fixtures, 165
Fixture, 147, 161
Fixture Patch, 153
Fixture Schedule, 147
Launched Processes, 459
Levels View, 317
Output, 316
Parked Output, 229
Show Manager, 133
закрепление, 109
закрытие, 108
изменение размеров, 109
на Hog 3PC, 388, 390
открытие, 107
перемещение, 109
помещение на первый план, 109
прокрутка содержимого, 111

редактора, 123
справочников, 119
электронные таблицы, 114
окно
Fixture, вид View by DP, 156
окно Levels View, 317
окно Output, 316
окно Parked Output, 229
осветление, 223
пользовательское, 224
основной источник питания, 78
остановка, 260
Дей ствия клавиши Halt при остановке, 303
отключение, 336
отличное управление значениями параметров, 186
отмена, 107
отслеженные значения, 9
отслеживание параметров, 9, 11, 187, 197, 244
Cue Only, 322
Track Through Loops, 322
Блокировка значений при прямом отслеживании параметров , 241
блокирование значений при прямом отследивании параметров, 242
обратного трекинга, 240
резервной копии, 362
через циклы, 265
очистка
лицевой панели, 458
сенсорных экранов, 457
фей деров, 466

П

Параметры касания, 187
Помощь
Введение, 3
Программируемые клавиши, 16, 105
Прожиг CD, 137
палитры, 8, 119, 205
автоматическое именование, 121
автоматичсекое создание, 151
глобальные, 211
запись, 206
запись с маской , 214
запись с настрой ками времени, 215
имена по умолчанию, 121
именование, 206
использование в программировании, 207
копирование, 210
перемещение, 210
показ предварительных установок для редакторов, 123
прямые, 217
редактирование содержимого, 208
ссылок, 216
типы содержимого, 211
удаление, 210
эффект, 288
эффекты, 17
палитры затемнения, 119
палитры ссылок, 216
панели инструментов
Window Control Toolbar, 109
панель инструментов
Record Options Toolbar, 214
панорамирование (См. позиция)
папки
создание, 135
параметр, 8, 18
настрой ка времени, 13
параметры
значение точки начала движения, 167
значения по умолчанию, 166
изменение значений , 175
именование предустановленных значений , 167
минимальные и максимальные значения, 166
настрой ки времени, 254
разделение, 197
создание не снимаемых с воспроизведения, 168
удаление значений из редактора, 197
параметры касания
с клавишей Pig, 188
параметры по умолчанию, 297, 327
параметрыпараметры
настрой ка времени, 254
парковка, 228
перевыбор приборов интеллектуального света, 174
перезапуск, 132
процессов, 459
переименование
шоу, 134

переключение макросов, 323
перекрестное регулирование каналов
ручное, 319
перекрывание частоты, 318, 326
перемещение
групп, 202
мастера сцены, 325
мастеров отключения в страницы, 345
палитр, 210
световых сцен, 236
списков световых сцен, 270
списков световых сцен в страницы, 345
страниц, 346
сцен, 273
сцен в страницы, 345
шоу, 134
эффектов, 291
перенумерация
списков световых сцен, 236
перестановка, 81
повтор, с распределением, 194
поддержка, 459
поддержка состояния, 11, 265
позиция
зеркальное отражение, 178
изменение значений , 178
поиск неисправностей , 459
установка аппаратных средств Hog 3PC , 382
политры осветления, 119
пользовательский интефей с, 7
помощь
быстрое обучение, 25
клавиша в этом руководство, 4
полная обучающая программа, 31
получение помощи, 459
порядок выбора, 174, 199
последующее время, 247
последующие, 260
построитель прибора интеллектуального света, 425
предварительные установки
загрузка и сохранение, 138
предварительные установки, пользователь, 77
предустановленные значения, 180
именование, 167
приборы интеллектуального света, 8
Инвертирование панорамирования и наклона, 163
базовый , 147
взаимозаменяемость, 19
выбор, 170
выбор из того, что на сцене, 219
выбрать все, 171
добавление, 147
дополнительный выбор, 172
изменение типа, 149
инвертирование выбора, 172
клонирование настроек коммутации, 158
конфигурирование, 161
копирование, 149
копирование значений параметров, 189
настрой ка времени, 254
настрой ка коммутации, 152
номер пользователя, 161
перевыбор, 174
порядок выбора, 174
построитель прибора интеллектуального света, 425
примечания, 162
примечания по настрой ке коммутации, 163
пропорциональная настрой ка коммутации, 164
протокол, 161
раскоммутация, 159
режимы, 147
реплицирование, 149
смена осей , 163
снятие выбора, 173
создание дубликатов, 149
тип, 161
удаление, 150
удаление из редактора, 196
привод CD-ROM, 130, 133
воспроизведение аудио, 357
извлечение диска, 135
создание CD, 137
привод Zip-дисков, 133
извлечение диска, 135
принтер по умолчанию, 87
принтеры
добавление, 86
изменение, 87
удаление, 88
установка по умолчанию, 87

приоритет соединенных секций , 118
приоритет списков световых сцен, 308
приоритет сцен, 331
проблемы
  решение, 459
  сообщение, 461
программная настрой ка коммутации, 155
программное обеспечение
  вета-версия, 463
  нумерование версий , 463
  обновление, 455
  чистая установка, 455
программное обеспечение визуализатора
  использование с Hog 3PC, 394
программное обеспечение визуализации
  использование с Wholehog, 413
прокрутка содержимого окна, 111
пропорциональная настрой ка коммута-
ции, 164
протокол
  прибора интеллектуального света, 161
процессы
  перезапуск, 459
прямое отслеживание параметров, 241-
242
прямой режим, 81
прямые палитры, 119, 217
пульт, 397, 403
  (См. также Hog iPC)
  (См. также Road Hog)
  обновление программного обеспечения,
  455
  сообщение о проблемах, 461
  технические спецификации, 469
  чистая установка программного обеспе-
  чения, 455
пульт Wholehog
  сообщение о проблемах, 461
пульты
  несколько, в сети, 15
пути, 247, 251

P

Разделение параметров, 197
Руководство пользователя
  сообщение о проблемах, 463
работа с сетями, 15
рабочие индикаторы, на Road Hog, 403
разблокирование, 244
раскоммутация, 159
  по DMX-адресу, 160
распределение, 190, 259
  в виде электронной таблицы, 192
  инструментальная панель Fanning
  Toolbar, 192
  многослой ное, 194
  опции, 192
  с группировками, 194
  с клавишей Fan, 191
  с помощью командной строки, 192
  эффектов, 282
редактирование
  времени световых сцен, 251
  параметры настроек времени в свето-
  вой сцене, 254
  содердимого палитры, 208
  содержимого группы, 201
  содержимого световой сцены, 238
  содержимого сцен, 273
  эффектов, 282, 290
редакторы, 123
  блокирование, 125
  каков текущий редактор?, 128
  очистка содержимого, 196
  привидение к значениям со сцены, 220
режим позиции (См. Trackball)
режим указателя (См. Trackball)
режим шара, 81
резервная копия
  отслеживание параметров, 362
резервное копирование
  на Hog 3PC, 388
  на Road Hog, 406
резервное сохранение, 78, 135
  на Hog iPC, 398
репликация приборов интеллектуального
света, 149
ручное
  перекрестное регулирование каналов,
  319
ручные световые сцены, 260

C

Соответствие уровней , 349
с помощью состояния, 244
свертывание
  свертывание секций , 117
световые сцены

Обратное отслеживание значений параметров при записи, 240
воспроизведение некоторых сцен из последовательности, 11
время ожидания, 260
время редактирования, 251
вызов, 260
вызов из тай мкода, 366
запись, 231
с помощью состояния, 244
с только выбранными приборами, 233
со временем задержки, 250
со временем регулировки каналов, 249
удаление значений параметров, 234
изучение настроек времени, 261
именование, 233
копирование, 235
настрой ки времени, 247
нумерация, 233
одновременное выполнение, 11
перемещение, 236
порядок, 263
последующие, 260
прямое отследивание параметров при вставке, 241
прямое отслеживание параметров при удалении, 242
пути, 251
редактирование параметров настроек времени, 254
редактирование содержимого, 238
ручные, 260
связывание, 263
удаление, 234
циклические, 263
части, 13
световых сцен с точками в номерах, 233
связи (См. связь световых сцен-)
связь световых сцен, 263
сенсорные экраны, 16–17, 106
Время выключения подсветки, 79
Яркость, 78
внешний , 80
замена, 465
калибровка, 78
недоступность, 79
очистка, 457
эксплуатация, 457
сервер шоу, 130
сетевая организация
на Hog iPC, 401
сетевой процессор, 88
использование, 94
основной источник энергии, 94
сеть, 88
отправка тай мкода, 362
подключение к существующей , 94
с Hog 3PC, 383
статус, 99
символы, 4
синтаксис, 126
синхронизация сигнала, 322
сквозное отслеживание, 187
сквозными, 10
следующий , 81
'слепой ' режим, 227
смена осей , 163
смена экрана, 81
снятие выбора с приборов интеллектуального света, 173
снятие с воспроизведения параметров, 168
снятие с воспроизведения световой сцены, 299
соединение
Переход между соединенными секциями, 118
приоритет секций , 118
соединение частей (электронные таблицы), 116
создание
папок, 135
списков световых сцен, 268
страниц, 339
эффектов, 282
соответствие уровней , 342
соответствие цвета, 19, 183
спецификации, 469
списки световых сцен, 12, 267
воспроизведение, 293
именование, 268
использование как циклической последовательности, 320
конфигурирование средств управления воспроизведением, 351
копирование, 269
копирование на страницу, 345
несколько, 305
опции, 301

перемещение, 270
перемещение в страницу, 345
перенумерация, 236
порядок световых сцен, 263
создание, 268
статус, 312
страницы, 339
удаление, 269
удаление из страниц, 346
список световых сцен
обратная связь, 314
сворачивание, 302
частота по умолчанию, 302
справочники, 119, 135 (См. папки)
автоматическое именование элементов, 121
имена элементов по умолчанию, 121
средства MIDI для управления шоу, 361
средства управления MIDI шоу
для отслеживания параметров резервной копии, 362
средства управления шоу
MIDI, 361
статические значения, 9–10, 187, 244
статические команды (См. статические значения)
статический IP адрес, 93
страница-шаблон, 347
страницы, 12, 339
какова текущая страница?, 128
копирование, 346
копирование мастеров отключения в, 345
копирование списка световых сцен в, 345
копирование сцен в, 345
очистка, 346
перемещение, 346
перемещение мастеров отключения в, 345
перемещение списков световых сцен в , 345
перемещение сцен в, 345
смена, 340
создание, 339
удаление, 347
удаление мастеров отключения из, 346
удаление списков световых сцен из, 346
удаление сцен из, 346
шаблон, 347
страницы-шаблоны, 119
сцена
мастера, 17
сцены, 271
воспроизведение, 325
запись, 271
именование, 272
конфигурирование средств управления воспроизведением, 351
копирование, 273
копирование на страницы, 345
настрой ки времени, 274
несколько, 329
перемещение, 273
перемещениев страницы, 345
редактирование содержимого, 273
статус, 335
удаление, 272
удаление из страниц, 346

T

ТРэкбол
Hog iPC, 397
Трекбол
Road Hog, 403
таблицы
эффектов, 277
тай мкод, 260, 357
восстановление, 365
вызов световых сцен, 366
моделирование, 369
на Hog iPC, 401
на Road Hog, 407
опции, 365
просмотр, 368
редактирование значений , 367
точки прыжка, 369
театр
световые пульты, 7
театральный
световые пульты, 12
техническая поддержка, 459
технические спецификации, 469
тип
прибора интеллектуального света, 161
типы параметров, 175
удаление из редактора, 197
типы приборов, обновление, 138

точка белого, 183
точка белого света, 21
точки настрой ки коммутации, несколько, 156
точки прыжка
в тай мкоде, 369

У

Устрой ство выбора цвета (Colour Picker), 184
удаление
видов рабочего стола, 113
групп, 201
палитр, 210
приборов интеллектуального света из групп, 201
световых сцен, 234
связи световых сцен, 263
списков световых сцен, 269
страниц, 347
сцен, 272
шоу, 134
эффектов, 290
удаление работающих процессов, 459
установка, 81

Ф

фай рволлы
с Hog 3PC, 383
фей дер, 16
снятие с воспроизведения в нуле, 304
уходить на ноль, 304
фей дер IPCB, 336
фей деры
виртуальные, 100
замена, 466
очистка, 466
форма луча
изменение значений , 179–180

Ц

цвет
изменение значений , 179–180
цветовая температура, 21
цветовые модели, 19, 181
цветовые схемы, 78
циклические последовательности
использование списка световых сцен как, 320
конфигурирование средств управления воспроизведением, 351
установка частоты с синхронизацией сигнала, 322
циклы, 263
дей ствия клавиши Go, 263
отслеживание параметров через, 265

Ч

частота перекрывания, 318
частота сцены
перекрытие в течение воспроизведения сцены, 336
часы, пульт, 85, 128

Ш

шоу
автоматический запуск, 131
дата создания, 134
запуск нового, 130, 134
запуск нового (Hog 3PC), 385
запуск ранее созданного, 130
изменение текущего, 134
именование, 134
имя, 130
копирование, 134
на Hog iPC, 398
на Road Hog, 405
несколько в сети, 94
несколько, в сети, 15
обновление типов приборов, 138
объединение, 138
переименование, 134
перемещение, 134
подключение к запущеннному, 130
резервное сохранение, 135
удаление, 134
управление, 133

Э

экранная клавиатура, 85
эксплуатация, 465
лицевой панели, 458
электронные таблицы, 114
компактный режим, 115
соединение частей , 116

эффекты, 277
n-shot, 279
в полете, 278
генератор, 282
длина, 279
именование, 289
ирисовый циклический , 278
использование в окне Programming, 289
копирование, 291
круговые, 278
настрой ка времени, 286
одновременно, 17
палитр, 288
перемещение, 291
по квадрату, 278
предопределенные, 281
размер, 279
распределение, 282
редактирование, 282, 290
таблицы, 277
точка начала движения, 279
удаление, 290
частота, 279

Я

Яркость
сенсорные экраны, 78
яркость
Диммерные индикаторы, 80