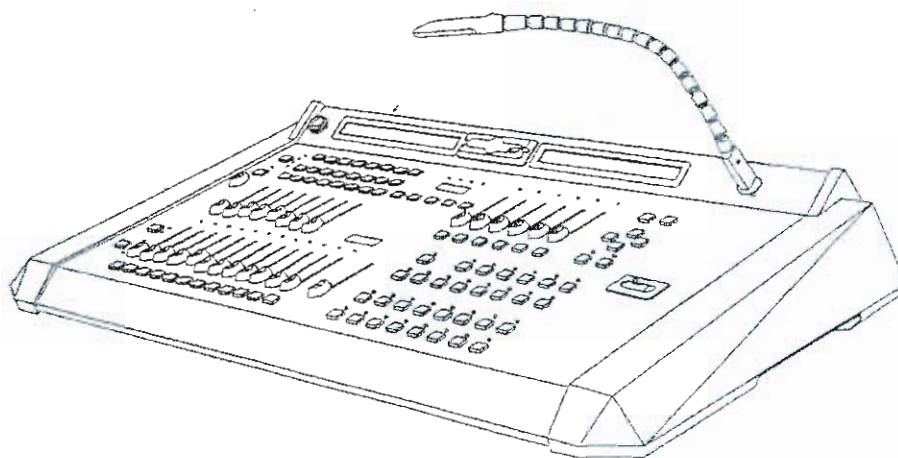


WORK ®

GALAXY



Руководство пользователя

Содержание

Введение	1
Правила безопасности	1
Информация к сведению	2
Технические характеристики	3
Знакомство	4
Базовые функции	4
Основные регуляторы	5
Установочное меню	7
Встроенная библиотека	7
Создать новое приспособление	7
Общий канал DMX	8
Общий канал DMX	8
Метка эффекта	9
Внутренняя вставка	9
Вставка панорамирования/наклона	10
Жесткий/мягкий переход	10
Название приспособления	11
Сброс/Значение для лампы	12
Конфигурация переключателя	12
Тип контроля	13
Вставка регуляторов света	15
Редактирование существующего приспособления	15
Удалить приспособление	15
Вставка	18
Канал MIDI	21
Тип строб-импульсов	21
Регулятор освещенности "гусиная шея",	22
Просмотр свободной памяти	23
Передача файла с данными	23
Загрузить файл с данными	25
Обновление программного обеспечения	26
Сохранение на плате	27
Загрузка с платы памяти	28
Запись	30
Запись шоу	30
Активные эффекты	31
Редактировать шаги	32
Время шага	33
Запись фрагмента	34
Запись сцены	32
Режим воспроизведения	36
Воспроизведение сцен/фрагментов/шоу	36
Множественное воспроизведение	37
Программы световых строб-импульсов	38
Выбор приспособления	39
Выберите приспособление	39
Группа приспособлений	39
Сервис	40
Время	40
Копировать	41
Сброс	41
Лампа	42
Применение MIDI	42

Введение

Вы приняли правильное решение, когда выбрали наш усовершенствованный интеллектуальный продукт. Каждое устройство тщательно проверяется перед поступлением в продажу. Сохраните упаковку для возможного дальнейшего использования.

Убедитесь, что устройство не повреждено, а все аксессуары присутствуют. В противном случае обратитесь к дистрибьютору.

Внимательно ознакомьтесь с руководством перед использованием инструмента и всегда держите его под рукой.

■ Правила безопасности

- Чтобы свести к минимуму угрозу удара током не оставляйте устройство под дождем или в условиях повышенной влажности.
- Не допускайте проливания жидкостей на устройство.
- Убедитесь в соответствии напряжения в стенной розетке напряжению, требуемому для устройства.
- Не включайте устройство при поврежденном кабеле питания.
- В случае нарушения функционирования немедленно выключайте устройство. Если появился дым или необычный запах, отключите устройство от сети.
- Не вскрывайте корпус устройства - внутри нет компонентов, обслуживаемых пользователем.
- Не ремонтируйте устройство самостоятельно. Обращайтесь только за квалифицированной помощью - в местные сервисные центры.

1

■ Информация к сведению

Поддерживайте устройство в сухом состоянии

Данный продукт не является водонепроницаемым и может работать с нарушениями при повышенных уровнях влажности. Ржавление может привести к невозможности восстановления повреждений.

Не роняйте устройство

Данный продукт может работать с нарушениями в результате сильных ударов или вибрации.

Держите устройство вдали от сильных магнитных полей

Не используйте или не устанавливайте данное устройство вблизи от сильных электромагнитных или магнитных полей. Сильные статические заряды или магнитные поля, генерируемые оборудованием, могут мешать работе дисплея или влиять на внутренние контуры устройства.

Очистка

Из-за тумана, дыма и пыли становится необходимым очищать корпус устройства. Используйте обычный очиститель для стекла и мягкую ткань.

Платы CF

Платы памяти при использовании могут нагреваться. Будьте осторожны при их извлечении из устройства.

! ВНИМАНИЕ Используйте только рекомендованные компактные

2

Знакомство

Базовые функции

кнопка Fixture

Эта кнопка позволяет выбирать приспособление для ручного управления. Групповая функция активируется при нажатии кнопки Fixture.

Fixture 1-16

Эти 16 кнопок используются для активирования/блокирования приспособления в программе.

Джойстик

Используется для управления панорамированием и наклоном приспособления.

PAN/TILT

Эти две кнопки используются, чтобы закрепить за джойстиком ту или иную функцию - панорамирование или наклон.

SETUP (установка)

Эта кнопка используется для доступа к меню установки.

RECORD (запись)

Эта кнопка используется для доступа к меню записи.

Курсорные кнопки

Эти четыре кнопки используются для выбора позиций в меню.

Движковые регуляторы функций 1-6

Эти шесть движковых регуляторов исполняют те же функции, что и курсорные кнопки.

Кнопки выбора со стрелкой влево/вправо

Эти две кнопки позволяют переходить по всем диалоговым рамкам, появляющимся на дисплее.

Движковые регуляторы 1-12

Эти 12 регуляторов в сочетании с кнопкой CANCEL (отмена) могут использоваться для управления 24 индивидуальными светосигнальными каналами.

5

Кнопки Flash

Эти 12 кнопок используются для выведения индивидуальных каналов на полную интенсивность. Они также используются в сочетании с кнопкой FLASH PAGE для выбора сцены или номера шага. "Фиксация" может быть активирована при удержании кнопки нажатой в течение 2 секунд.

Кнопка FLASH PAGE

В сочетании с кнопкой FLASH эта кнопка используется для перехода между четырьмя страницами для 12 сцен или между 12 шагами шоу.

Кнопка CHANNEL (канал)

Эта кнопка используется для выбора каналов, который осуществляется в двух страницах. Первая включает каналы 1-12, вторая - каналы 13-24.

Мастерский движковый регулятор

Этот регулятор пропорционально изменяет общие интенсивности всех 24 каналов.

Основной движковый регулятор

Пропорционально изменяет общий выход, за исключением тех случаев, когда активирована кнопка FLASH.

Заданные движковые регуляторы 1-8

Эти 8 движковых регуляторов используются для пропорционального изменения заданного выходного уровня.

BLACKOUT

Эта кнопка используется для активирования или блокирования выхода с пульта.

Кнопка AUDIO

Эта кнопка используется для активирования/блокирования аудио синхронизации для выбранных сцен, шоу и программ.

6

Установочное меню

Включите питание на устройстве, оно автоматически войдет в режим Fixture и загорится соответствующий светодиод. Для доступа к меню установки просто нажмите кнопку SETUP (установка) из режима Fixture. Светодиод установки будет кратковременно мигать и справа на дисплее появится диалоговая рамка установочного меню.

Установочное меню содержит 11 опций, включая Встроенную библиотеку, Вставка, Канал MIDI, Тип строоимпульса, Регулятор освещенности "гусиная шея", Просмотр свободной памяти, Передача файлов с данными, Загрузка файлов с данными, Обновление программного обеспечения, Сохранение на плате, Загрузка с платы.

■ Встроенная библиотека

В меню SETUP (установка) мигающие символы в скобках будут напоминать вам о выборе позиции для работы. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F4 для перехода на позицию Internal Library (Встроенная библиотека).

```
CONFIGURATION & SETUP MENU      esc ←
SELECT → [ INTERNAL LIBRARY    ] ok →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к меню встроенной библиотеки. Это меню состоит из трех параметров: Создание нового приспособления, Редактирование существующего приспособления и удаление приспособления.

■ Создать новое приспособление

В меню встроенной библиотеки используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5, чтобы перейти на позицию CREATE NEW FIXTURE (создать новое приспособление).

```
---- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION ----
Select ITEM ---- [ CREATE NEW FIXTURE   ]
```

Это меню позволит вам создать любое новое приспособление и задать ее конфигурацию для добавления в библиотеку. Библиотека содержит максимум 256 типов приспособлений. Позиция CREATE NEW FIXTURE (создать новое приспособление) содержит опции для определения конфигурации, включая Общий канал DMX, Метка эффекта, Внутренняя вставка, вставка панорамирования/наклона, жесткий/мягкий переход, Название приспособления, Сброс/Значение для лампы, Конфигурация переключателя, Тип контроля и Вставка регуляторов света.

Общий канал DMX

В меню CREATE NEW FIXTURE (создать новое приспособление) используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5, чтобы перейти на позицию TOTAL DMX CHANNEL (Общий канал DMX). Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам или кнопку со стрелкой влево для возвращения к предыдущему меню.

```
Select feature to configure for          esc ←  
FIXTURE NAME - [ TOTAL DMX CHANNEL ]    ok  →
```

```
Total channels occupied on dmx          esc ←  
FIXTURE NAME -      [ 1 ]                ok  →
```

Данное меню позволяет, какое количество каналов будет использоваться с новым приспособлением. Вы можете сделать выбор от 1 до 36. Вы можете изменить значение в скобках с помощью курсорных кнопок вверх/вниз или движкового регулятора F5. Выбор подтверждается нажатием кнопки со стрелкой вправо.

Метка эффекта

В меню CREATE NEW FIXTURE (создать новое приспособление) используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5, чтобы перейти на позицию LCD EFFECT LABEL (метка эффекта)

```
Select feature to configure for          esc ←  
FIXTURE NAME - [ LCD EFFECT LABEL ]      ok  →
```

Данное меню позволяет задавать перечень команд, которые будут выводиться на дисплей для нового приспособления. Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам или кнопку со стрелкой влево для возвращения в прежнее меню. На дисплее появится диалоговое окно.

```
Enter number of lcd pages                esc ←  
FIXTURE NAME -      [ 1 ]                ok  →
```

Мигающие символы в скобках напоминают вам о вводе числа страниц меню. Выберите от 1 до 5. Вы можете изменить значение курсорными кнопками вверх/вниз или движковым регулятором F5.

Подтвердите настройку, нажав кнопку со стрелкой вправо. На дисплее появится диалоговое диалоговое окно.

```
Enter the string for effects          more<->
-----                             P1
```

Каждая страница содержит шесть строк, каждая из которых содержит максимум 6 символов. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз для перехода между эффектами в библиотеке. Курсорные кнопки влево/вправо осуществляют переход между буквами. Для ввода букв по одной вы можете использовать движковый регулятор F1 в сочетании с курсорными кнопками влево/вправо. Существует встроенный словарь. Можно использовать движковые регуляторы для перехода по буквам:

```
Enter the string for effects          more<->
COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR P1
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа ко второй странице или с кнопкой влево для возвращения к прежнему меню. Сохранение выполняется автоматически.

Внутренняя вставка

В меню CREATE NEW FIXTURE (создать новое приспособление) используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5, чтобы перейти на позицию INTERNAL PATCH (внутренняя вставка).

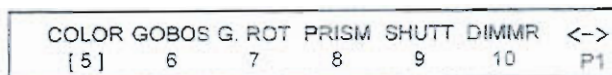
```
Select feature to configure for      esc<-
FIXTURE NAME - [ INTERNAL PATCH ]    ok ->
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо, появится предупреждающее сообщение, напоминающее о невозможности использования одного и того же канала DMX. Нажмите ОК, строка создания метки эффекта появится вновь.

```
COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR <->
[ -- ]  -    -    -    -    -    -    P1
```

В данном меню позволяет закрепить эффекты вставки в каналы DMX приспособления. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз для выбора значения или влево/вправо для перехода между эффектами. Вы также можете использовать движковые регуляторы F1-F6.

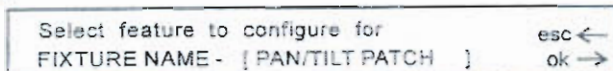
В случае:



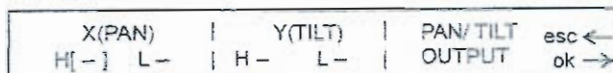
Нажатие кнопки со стрелкой вправо выполняет доступ ко второй странице, а нажатие кнопки со стрелкой влево выполняет возвращение к прежнему меню. Сохранение осуществляется автоматически.

Вставка панорамирования/наклона

В меню CREATE NEW FIXTURE (создать новое приспособление) используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5, чтобы перейти на позицию PAN/TILT PATCHN (Вставка панорамирования/наклона)



Нажмите кнопку со стрелкой вправо, появится предупреждающее сообщение, напоминающее о том, что каждый канал X или Y должны быть уникальными. Нажмите OK для подтверждения, диалоговое окно исчезнет.

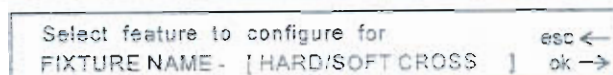


Данное меню позволяет задавать вставку панорамирования/наклона для каналов DMS приспособлений. Большая часть приспособлений позволяет осуществлять 8- и 1-битное управление. В режиме 16 бит для панорамирования и наклона требуется два канала. В режиме 8 бит только один канал используется для панорамирования или наклона, поэтому устанавливается только высшее положение. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз, чтобы задать значение, и кнопки влево/вправо для перехода между эффектами. Вы также можете использовать движковые регуляторы F1-4 для ввода значений.

Нажатие кнопки со стрелкой вправо подтверждает настройку.

Жесткий/мягкий переход

В меню CREATE NEW FIXTURE (создать новое приспособление) используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5, чтобы перейти на позицию HARD/SOFT PATCH (Жесткий/мягкий переход).



Кнопка ОК выводит строку эффектов, созданную при помощи опции Метка эффекта.

```
COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR <->
[HARD] HARD HARD HARD HARD HARD P1
```

Данное меню используется для ввода скорости, с которой приспособление будет переходить с одного эффекта на другой. Опция HARD соответствует наивысшей скорости (Время введения/выведения заблокировано). Опция SOFT соответствует скорости при активированном времени введения/выведения. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз для выбора опции и кнопки влево/вправо для перехода между эффектами. Вы также можете использовать для корректировки движковые регуляторы F1-6.

Нажатие кнопки со стрелкой вправо выполняет доступ ко второй странице, а нажатие кнопки со стрелкой влево выполняет возвращение к прежнему меню. Сохранение осуществляется автоматически.

Название приспособления

В меню CREATE NEW FIXTURE (создать новое приспособление) используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5, чтобы перейти на позицию FIXTURE NAME (название приспособления).

```
Select feature to configure for
FIXTURE NAME - [ FIXTURE NAME ]      esc ←
                                         ok  →
```

Нажатие кнопки со стрелкой вправо выполняет доступ к настройкам, появляется диалоговое окно.

```
Enter/ modify the name of the fix.:
      -EIXTURE NAME-                  esc ←
                                         ok  →
```

Данное меню используется для наименования нового приспособления. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз для прокрутки параметров из встроенного словаря, а кнопки влево/вправо для перехода по буквам. Вы можете использовать движковый регулятор F4 для выбора нужного символа. Нажатие кнопки со стрелкой вправо подтверждает ввод нового названия.

Сброс/Значение для лампы

В меню CREATE NEW FIXTURE (создать новое приспособление) используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5, чтобы перейти на позицию RESET/LAMP VALUES (Сброс/Значение для лампы).

```
Select feature to configure for          esc ←
FIXTURE NAME - [ RESET/LAMP VALUES ] ok →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо, появится предупреждающее сообщение, напоминающее о невозможности использования одного и того же канала DMX для разных эффектов. Нажмите кнопку OK для подтверждения, появится диалоговое окно.

```
RESET OFF ON | LAMP OFF ON          esc ←
[-]  -  -  |  -  -  -                ok  →
```

Это меню позволяет получить доступ к функциям удаленного сброса и удаленного включения/выключения лампы, если приспособление ими обладает. Эти настройки используются для функция сброса и лампы. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз для ввода значения, а кнопки влево/вправо для перехода между элементами. Вы также можете использовать движковые регуляторы F1-6 в сочетании в левой/правой курсорной кнопкой для ввода значений. Эти функции могут использовать идентичные или разные каналы.

В случае:

```
RESET OFF ON | LAMP OFF ON          esc ←
[12]  0  255 |  -  -  -                ok  →
```

Эти настройки указывают, что 12 канал выбран для удаленного сброса. Нажмите кнопку со стрелкой вправо для подтверждения настроек.

Конфигурация переключателя

В меню CREATE NEW FIXTURE (создать новое приспособление) используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5, чтобы перейти на позицию DIP-SWITCH CONFIG (Конфигурация переключателя).

```
Select feature to configure for          esc ←
FIXTURE NAME - [ DIP-SWITCH CONFIG. ] ok →
```

Нажмите кнопку ОК для подтверждения, появится диалоговое окно.

```
ENTER THE DIP-SWITCH CONFIGURATION  esc ←
n.dip = [ - ]    1st channel = - = -  ok  →
```

Это меню используется для выбора адресной системы, отличающейся от той, которая используется производителем. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз для выбора значения, а кнопки влево/вправо для перехода между параметрами. Вы также можете использовать для корректировки движковые регуляторы F2 и 5. Нажмите кнопку со стрелкой вправо для подтверждения настройки.

Тип контроля

В меню CREATE NEW FIXTURE (создать новое приспособление) используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5, чтобы перейти на позицию CONTROL TYPE (Тип контроля).

```
Select feature to configure for      esc ←
FIXTURE NAME- [ CONTROL TYPE ]      ok  →
```

Нажмите кнопку ОК для подтверждения, появится строка эффекта, созданная в разделе Метка эффекта.

```
COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR  <->
[ LIN ]  LIN   LIN   LIN   LIN   LIN   P1
```

В этом меню вы можете выбрать режим управления эффектами каналов. Существуют две опции: LIN (линейный) или TAB (табличный). Первая опция предусматривает пропорциональное управление, а вторая позволяет быстро вызывать заданные значения. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз для перехода между опциями, а кнопки влево/вправо для перехода между эффектами. Вы также можете использовать для настройки движковые регуляторы F 1-6.

```
COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT  ---  <->
[ TAB ]  LIN   LIN   LIN   LIN   ---  P1
```

Эти настройки указывают, что табличное управление будет использоваться только для канала COLOR (цвет).

Чтобы установить табличные параметры нажмите кнопку FUNCTION (функция), соответствующую опции COLOR (цвет). Появится диалоговое окно.

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[1]	1	0	ok →

Опция TOT.Pset указывает количество вводимых в таблицу параметров (максимум 50). Pset указывает номер текущего параметра. В случае:

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	1	0	ok →

Используйте курсорные кнопки вверх/вниз для ввода значения и кнопки влево/вправо для перехода по элементам. Вы также можете использовать движковые регуляторы F3, 5 и 6 для ввода значений.

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	2	25	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	3	99	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	4	101	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	5	250	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	6	255	ok →

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для подтверждения этих настроек и вы вернетесь в диалоговое окно со строкой эффекта.

Вставка регуляторов света

В меню CREATE NEW FIXTURE (создать новое приспособление) используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5, чтобы перейти на позицию DIMMER PATCH (Вставка регуляторов света).

```
Select feature to configure for
FIXTURE NAME - [ DIMMER PATCH ]      esc ←
                                           ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо, появится предупреждающее сообщение, напоминающее о невозможности использовать идентичные каналы для X(панорамирование), Y(наклон), сброс или лампа. Нажмите кнопку ОК для подтверждения, появится диалоговое окно.

```
Enter dimmer channel
FIXTURE NAME -      [ -- ]          esc ←
                                           ok  →
```

Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5 для перехода на канал, который вы хотите использовать для регулировки освещенности. Нажмите кнопку со стрелкой вправо для подтверждения настройки.

■ Редактирование существующего приспособления

В меню Встроенной библиотеки используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F4, чтобы перейти на позицию EDIT EXISTING FIXTURE (Редактирование существующего приспособления).

```
----- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION -----
Select ITEM ----- [ EDIT EXISTING FIXTURE ]
```

Для доступа к этому меню нажмите кнопку со стрелкой вправо, появится диалоговое окно

```
Select fixture to config. in libr.
[ BLADE 250 ]          esc ←
                                           ok  →
```

Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F4 для перехода по приспособлениям, которые требуется изменить. Как только приспособление будет выбрано, нажмите кнопку ОК для доступа к настройкам или кнопку со стрелкой влево для возвращения в прежнее меню.

Данное меню позволяет изменять параметры приспособлений, уже введенных в библиотеку. Процедура аналогична таковой для создания нового приспособления.

■ Удалить приспособление

В меню встроенной библиотеке используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5 для перехода на позицию DELETE FIXTURE (Удалить приспособление).

```
----- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION -----  
Select ITEM ----- [DELETE FIXTURE ]
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к меню, появится следующее диалоговое окно:

```
Select fixture to erase from libr.          esc ←  
          [ BLADE 250 ]                      ok  →
```

Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5 для перехода на удаляемое приспособление. Как только выбор будет сделан, нажмите кнопку ОК, появится диалоговое окно.

```
BLADE 250 - SELECTED!                       quit ←  
Do you want to erase it?                    <no>yes →
```

Если вы уверены в своем выборе, нажмите кнопку YES (да) для удаления. Нажмите кнопку со стрелкой влево для повторного входа в меню, кнопка NO (нет) (F6) возвращает в прежнее меню.

■ Совет - Сообщения об ошибках

Если описанная процедура создания нового приспособления прошла успешно, сообщения выводиться не будут, и вы сможете продолжить определение конфигурации. В случае ошибки в любом шаге, появится следующее диалоговое окно:

```
CONFIGURATION MISHMASH!                      retry ←  
Do you want to exit or retry?                exit  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой влево для просмотра всех параметров и исправьте неверные данные. Нажмите кнопку со стрелкой вправо для возвращения к прежним настройкам.

Наиболее распространенной является ошибка в назначении каналов DMX. Всегда помните, что каждый канал DMX должен быть занят.

Когда изменения были внесены в конфигурацию приспособления, которое уже имеется во встроенной лаборатории, появится следующее диалоговое окно:

```
FIXTURE NAME - ALREADY EXIST!      quit ←  
Do you want to replace it?         <no>yes →
```

Нажмите кнопку YES (да) для подтверждения изменений для существующего приспособление или кнопку NO (нет) (F6) для возвращения в прежнее меню или кнопку со стрелкой влево для повторного входа в меню изменения параметров.

Библиотека может содержать максимум 256 приспособлений. Когда вы будете пытаться ввести 257 приспособление, появится следующее сообщение:

```
ALL LIBRARY HAVE BEEN USED!      esc ←  
                                  ok  →
```

Нажмите кнопку ОК для выключения сообщения об ошибке.

Если вы хотите удалить приспособление, которое было вставлено, появится напоминающее сообщение:

```
THIS FIXTURE IS CURRENTLY USED IN  esc ←  
PATCH!                             ok  →
```

Нажмите кнопку ОК для выключения сообщения об ошибке.

Когда в библиотеке нет приспособлений, появится следующее сообщение:

```
NO FIXTURE!                        esc ←  
                                    ok  →
```

Нажмите кнопку ОК для выключения сообщения об ошибке.

■ Вставка

В меню SETUP (установка) мигающие символы в скобках напоминают о выборе позиции. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F4 для перехода к позиции PATCH (Вставка).

```
CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT → [ PATCH ]      esc ←
                          ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно, запрашивающее выбора опций: AUTO (ON) (автоматический) или MANUAL (ручной) (OFF).

```
DMX CHANNEL AUTO PATCH
SELECT → [ ON ]        esc ←
                          ok  →
```

Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5 для выбора одной из опций. В режиме автоматической вставки каналы DMX 1-479 закрепляются за приспособлениями, 480-503 - за эксплуатационными показателями, 504-511 - за строб-импульсами, 512 - за дымовой установкой. В режиме ручной вставки все каналы DMX оказываются в вашем распоряжении.

Измените ON (вкл) на OFF (выкл) или наоборот, диалоговое окно исчезнет.

```
DMX CHANNEL AUTO PATCH-ON
Do you want to change it?   quit ←
                             <no>yes →
```

or

```
DMX CHANNEL AUTO PATCH-OFF
Do you want to change it?   quit ←
                             <no>yes →
```

Нажмите кнопку со стрелкой направо (YES (да)) для подтверждения изменения режима вставки и для доступа к соответствующим настройкам. Кнопка NO (нет) (F6) выполняет возврат к предыдущему меню, а кнопка со стрелкой влево позволяет повторно войти в меню изменения параметров.

Данное GALAXY имеет 512 каналов DMX для подключения до 44 устройств, для этого потребуется выполнить операцию вставки.

■ Вставка приспособления

Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5 для перехода на параметр FIXTURE PATCH (Вставка приспособления).

```
DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON      esc ←
Select  → [ FIXTURE PATCH      ]  ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно

```
Fix.  TYPE          FROM ----  1 -- cod -- 10
[ 1 ]  ----          < DEL > TO ----  ----  ----
```

Мы советуем использовать кнопки Fixture 1-16 при закреплении приспособлений и движковый регулятор F2 для выбора типа приспособления из лаборатории. Нажатие кнопки DEL (удалить) (F4) удаляет предыдущий ввод. В режиме автоматической вставки каналы DMX, закрепляемые за приспособлением, создаются автоматически. В режиме ручной вставки используйте курсорные кнопки для назначения параметров, избегая перекрытия адресов вставки для приспособлений, что может привести к путанице.

```
Fix.  TYPE          FROM  1  1 -- cod -- 10
1 [ BLADE 250 ] < DEL > TO- 14  -----
```

В приведенном выше случае приспособлением 1 является BLADE 250. Для него требуется 14 каналов DMX, чей стартовый адрес начинается с 1. Линия в нижнем правом углу указывает на то, что процесс конфигурирования переключателя было пропущена при установке приспособления. Если для приспособления имеются переключатели, десять небольших квадратиков, соответствующих переключателям, появится вместо пунктирной строки в правом нижнем углу дисплея.

Вставка параметра

Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5 для перехода на позицию PAR PATCH (Вставка параметра).

```
DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON      esc ←
Select  → [ PAR PATCH          ]  ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно.

```
PAR DMX CHANNEL          esc ←
FROM [480] TO 503        ok  →
```

В режиме автоматической вставки каналы DMX 480-503 будут автоматически закрепляться за параметрами. В режиме ручной вставки используйте курсорные кнопки вверх/вниз и регулятор F2 для ввода значения для начального канала параметров, подтвердите настройки нажатием кнопки ОК. Существует всего 24 канала для параметров.

Вставка строб-импульсов

Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или регулятор F5 для перехода к параметру STROBE PATCH (Вставка строб-импульсов).

```
DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON  esc ←
Select  → [ STROBE PATCH    ] ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно.

```
STROBE DMX CHANNEL          esc ←
FROM [504] TO 511          ok  →
```

В режиме автоматической вставки каналы DMX 504-511 будут автоматически закреплены за параметрами. В режиме ручной вставки используйте курсорные кнопки вверх/вниз и регулятор F2 для ввода значения для стартового канала для строб-импульсов, нажмите кнопку ОК для подтверждения. Всего имеется 8 каналов для строб-импульсов - по два канала на каждый.

Вставка дымовой установки

Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или регулятор F5 для перехода к параметру SMOKE PATCH (Вставка дымовой установки).

```
DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON  esc ←
Select  → [ SMOKE PATCH     ] ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно.

```
SMOKE DMX CHANNEL          esc ←
FROM [ 512 ] TO 512        ok  →
```

В режиме автоматической вставки канал DMX 512 автоматически закрепляется за параметрами. В режиме ручной вставки используйте курсорные кнопки вверх/вниз и регулятор F2 для выбора любого канала за дымовой установкой. Нажмите кнопку ОК для подтверждения ввода.

■ Канал MIDI

В меню SETUP (установка) мигающие символы в скобках напоминают о выборе нужной позиции. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз и регулятор F4 для перехода к позиции MIDI CHANNEL (Канал MIDI).

```
CONFIGURATION & SETUP MENU  esc ←
SELECT → [ MIDI CHANNEL ]  ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно.

```
MIDI CHANNEL                esc ←
[ 1 ]                       ok  →
```

Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или регулятор F4, чтобы ввести значения для каналов MIDI 1-16. Нажмите кнопку ОК для подтверждения вводов. Кнопка ESC прерывает настройку.

■ Тип строб-импульсов

В меню SETUP (установка) мигающие символы в скобках напоминают о выборе нужной позиции. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз и регулятор F4 для перехода к позиции STROBE TYPE (Тип строб-импульсов).

```
CONFIGURATION & SETUP MENU  esc ←
SELECT → [ STROBE TYPE ]   ok  →
```

21

Нажмите кнопку ажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно.

```
STROBE TYPE                esc ←
[ SPQ-2 ]                   ok  →
```

Для типов строб-импульсов имеются две опции: SPQ-2 и SP-1500/SP-750/SP-200H. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или регулятор F4 для выбора нужной опции. Нажмите кнопку ОК для подтверждения ввода или кнопку ESC для прерывания операции.

Чтобы приспособиться к этому контроллеру вам потребуется выполнить дополнительные настройки. Для SPQ-2 выберите совпадающие адреса DMX и включите функцию переключателей 1, 2. Выключив две остальные. Для другой опции войдите в режим уплотнения DMX.

■ Регулятор освещенности "гусиная шея"

В меню SETUP (установка) мигающие символы в скобках напоминают о выборе нужной позиции. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз и регулятор F4 для перехода к позиции GOOSENECK DIMMER (регулятор освещенности "гусиная шея").

```
CONFIGURATION & SETUP MENU  esc ←
SELECT → [ GOOSENECK DIMMER ] ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно.

```
GOOSENECK DIMMER          esc ←
[ 1 ]                     ok  →
```

Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или регулятор F4 для установки значения между 0 и 16 для уменьшения яркости для переключки USB DJ. 0 дает нулевой выход (выкл), 16 дает максимальный выход. Нажмите кнопку ОК для подтверждения ввода, кнопка ESC прерывает операцию.

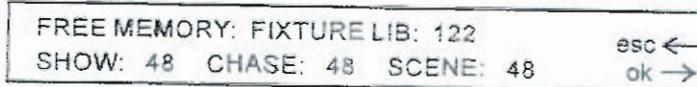
22

■ Просмотр свободной памяти

В меню SETUP (установка) мигающие символы в скобках напоминают о выборе нужной позиции. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз и регулятор F4 для перехода к позиции VIEW FREE MEMORY (просмотр свободной памяти).



Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно.



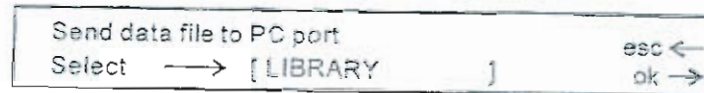
Это меню используется для проверки оставшейся памяти для новых приспособлений и записи сцен и шоу. В этом случае мы видим, что в библиотеку можно добавить еще 122 приспособления, 48 шоу, 48 фрагментов и 48 сцен. Нажатие кнопки ОК или ESC выполняет выход из меню.

■ Передача файла с данными

В меню SETUP (установка) мигающие символы в скобках напоминают о выборе нужной позиции. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз и регулятор F4 для перехода к позиции SEND DATA FILE (Передача файла с данными).



Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно.



23

Это меню позволяет передавать содержимое библиотеки, памяти и настройки на компьютер для резервного копирования через порт RS -232. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или регулятор F4 для выбора позиции для передачи. Перед нажатием кнопки со стрелкой направо для подтверждения передачи убедитесь, что устройство подсоединено к компьютеру, а компьютер имеет установленный Windows. Передача библиотеки займет до 5 минут, файлы из памяти - 12 минут, а установочный файл - несколько секунд.

Помощь - порт RS -232 и конфигурация Windows

Для подключения к компьютеру вам потребуется последовательный кабель. Подключите порт RS-232 GALAXY к одному из последовательных портов компьютера.

Вам потребуется Windows 95/98 или более поздние версии. Определите, какой из портов COM свободен. Com 1 обычно используется мышью, поэтому GALAXY рекомендуется подключать к порту COM 2.

Сначала вы должны выполнить конфигурацию Hyper Terminal. Запустите программу, щелкнув на кнопке START (пуск), затем на кнопках Программы и затем Accessories и Hyper Terminal. Если по какой либо причине эта программа не установлена в Windows, установите ее с диска. Перейдите в панель управления и выберите Добавить/удалить программы, затем Установку Windows и Связь. Следуйте указаниям на дисплее. Как только программа Hyper Terminal будет готова к запуску, вы получите запрос на выбор названия и пиктограммы. Название - GALAXY, затем выберите пиктограмму и нажмите кнопку ОК. Пропигорируйте номер телефона и другие настройке. В следующем диалоговом окне задайте скорость 38400 битов в секунду бит информации на 8, четность на нет, стоповые биты на 1, контроль потоком данных на нет. Затем щелкните на кнопке ОК. Вы войдете в панель экрана программы Hyper Terminal. Нажмите на меню Файл в левом верхнем углу экрана, затем на опции Свойства и выберите закладку Настройки. В ней выберите опцию Установка ASCII. В следующем диалоговом окне оставьте все настройки непомяченными и нажмите кнопку ОК. Закройте программу Hyper Terminal и вы получите запрос о сохранении настроек. Щелкните по кнопке YES (да) для сохранения, программа получит этикетку GALAXY.ht. Вы можете выбрать ярлык для программы, если вы будете использовать ее часто.

24

После конфигурирования вы можете использовать программу Hyper Terminal для передачи файлов с данными с устройства на жесткий диск компьютера. Подключите ПК, как описано выше. Затем вызовите программу Hyper Terminal. Щелкните на опции меню Передать и выберите опцию Захватить текст. Появится диалоговое окно, позволяющее выбрать папку и название для передаваемого файла с данными. Используйте такое имя как GALAXYlib.txt. Давайте каждый раз новое имя. Щелкните на кнопке Пуск, программа будет готова к приему данных с GALAXY.

Перейдите настройкам в меню GALAXY и выберите позиции для передачи, нажмите кнопку ОК для запуска передачи, на дисплее появится следующая информация:

```
Send data file to PC port
Select  → [ LIBRARY      ]   esc ←
                                           ok  →
```

```
Sending LIBRARY file to PC port
Please wait .....                exit →
```

Процесс передачи не рекомендуется прерывать, поскольку это может привести к проблемам. По завершении передачи на дисплее появится запрос, нажмите кнопки ОК или ESC для выхода из меню.

```
LIBRARY SEND COMPLETED!       esc ←
                                           ok  →
```

После передачи файла вы можете закрыть программу или вернуться в опцию Захватить текст и выбрать Стоп для автоматического сохранения файла.

■ Загрузить файл с данными

В меню SETUP (установка) мигающие символы в скобках напоминают о выборе позиции для работы. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F4 для перехода к позиции LOAD DATA FILE (Загрузить файл с данными).

```
CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT → [ LOAD DATA FILE ]   esc ←
                                           ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно

```
Load data file to PC port          esc ←
Select → [ LIBRARY ]             ok  →
```

Данное меню позволяет загружать библиотеку, данные из памяти и настройки с ПК через порт RS-232. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F5 для выбора файла. Как только файл будет выбран, нажмите кнопку ОК, появится диалоговое окно. GALAXY теперь готов к приему файла с ПК.

```
Loading LIBRARY file from PC port
Please wait .....                exit →
```

Затем вызовите программу Hyper Terminal. Щелкните на опции Передача в верхней линейке меню и выберите опцию Передать текстовый файл. Появится диалоговое окно, позволяющее выбрать текстовый файл, созданный при резервном копировании. Найдите папку, в которой находится файл, выберите его и нажмите кнопку Открыть. Программа начнет передачу файла. После завершения передачи появится запрос на дисплее.

```
LIBRARY RECEIVE COMPLETED!     esc ←
                                  ok  →
```

Нажмите ОК или ESC для выхода из меню. Если встретилась ошибка, на дисплее появится сообщение об ошибке. Проверьте состояние и повторите попытку. У вас уйдет примерно 5 минут для приема файла библиотеки, 10 минут для приема файлов из памяти и несколько секунд для установочного файла.

■ Обновление программного обеспечения

В меню SETUP (установка) мигающие символы в скобках напоминают о выборе позиции для работы. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F4 для перехода к позиции UPDATE SOFTWARE (обновление программного обеспечения).

```
CONFIGURATION & SETUP MENU      esc ←
SELECT → [ UPDATE SOFTWARE ]   ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, на дисплее появится индикация Ждите.

```
Updating software
Please wait .....                               exit →
```

GALAXY теперь готов к приему файла с ПК. Вызовите программу Hyper Terminal. Щелкните на опции Передача в верхней линейке меню и выберите опцию Передать текстовый файл. Появится диалоговое окно, позволяющее выбрать текстовый файл. Найдите папку, в которой находится файл, выберите его и нажмите кнопку Открыть. Программа начнет передачу файла. Передача займет около 2 минут. После завершения передачи GALAXY перезагрузится. При возникновении ошибки на дисплее будет выведено сообщение об ошибке.

Проверьте подключения и повторите вновь.

■ Сохранение на плате

В меню SETUP (установка) мигающие символы в скобках напоминают о выборе позиции для работы. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F4 для перехода к позиции SAVE TO CARD (Сохранение на плате)

```
CONFIGURATION & SETUP MENU   esc ←
SELECT → [ SAVE TO CARD     ] ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно.

```
SAVE TO CARD MENU           esc ←
Select → [ 4 ] — Fcc-2lib   ok  →
```

Данное меню позволяет выполнять резервное копирование библиотеки, данных из памяти и настроек на плату памяти. Используйте движковый регулятор F3 для выбора сектора 1-15 платы и регулятор F5 для его наименования. Курсорные кнопки влево/вправо используются для перехода по функциям, а кнопки вверх/вниз для ввода значений.

27

Кнопка ОК подтверждает настройку, появляется диалоговое окно.

```
Save data from Console to Card   esc ←
Select → [ LIBRARY             ] ok  →
```

Используйте регулятор F4 или курсорные кнопки вверх/вниз для выбора библиотеки, данных из памяти или настроек, кнопка ОК подтверждает выбор, на дисплее появляется информация об ожидании.

```
Save LIBRARY from Console to Card
Please wait .....
```

Если плата памяти не вставлена или вставлена неправильно, эта информация будет выведена на дисплей.

```
NO CARD!
PLEASE INSERT CARD AND RETRY.   esc ←
                                ok  →
```

После завершения будет получено подтверждение, нажмите кнопку ОК или ESC.

```
SAVE LIBRARY COMPLETED!       esc ←
                                ok  →
```

■ Загрузка с платы памяти

В меню SETUP (установка) мигающие символы в скобках напоминают о выборе позиции для работы. Используйте курсорные кнопки вверх/вниз или движковый регулятор F4 для перехода к позиции LOAD FROM CARD (Загрузка с платы памяти).

```
CONFIGURATION & SETUP MENU   esc ←
SELECT → [ LOAD FROM CARD    ] ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно.

```
LOAD FROM CARD MENU           esc ←
Select → [ 4 ] — Fcc-2lib     ok  →
```

28

Данное меню позволяет возвращать библиотеку, данные из памяти и настройки на GALAXY с платы памяти. Используйте регулятор F3 или курсорные кнопки вверх/вниз для выбора сектора на плате памяти, нажмите кнопку ОК для доступа к настройкам, появится диалоговое окно.

```
Load data from Card to Console          esc ←
Select → [ LIBRARY ]                   ok →
```

Используйте регулятор F4 или курсорные кнопки вверх/вниз для выбора библиотеки, данных из памяти или настроек, затем нажмите кнопку ОК для подтверждения выбора. Будьте внимательны, новый файл с платы памяти будет записан поверх существующего.

```
Load LIBRARY from Card to Console
Please wait .....
```

Если плата не вставлена или вставлена неправильно, на дисплее появится соответствующая информация.

```
NO CARD!                               esc ←
PLEASE INSERT CARD AND RETRY.           ok →
```

Плата памяти должна содержать данные с GALAXY, только потом их можно будет использовать для загрузки. В противном случае появится сообщение об ошибке и приглашение вставить другую плату.

```
CARD DATA ERROR! PLEASE INSERT ANOTHER  esc ←
CARD AND RETRY.                           ok →
```

По завершении операции появится соответствующее сообщение. Нажмите ОК или ESC для возвращения в предыдущее диалоговое окно.

```
LOAD LIBRARY COMPLETED!                esc ←
                                           ok →
```

29

■ Запись

Данный раздел подробно описывает процедуру создания сцен и шоу. Вы узнаете, как начинать запись, как создавать или сохранять шоу для выбранных приспособлений или эффектов и многое другое.

Начните запись нажатием кнопки RECORD (запись), начнет быстро мигать соответствующий светодиод. Вы получите запрос о выборе объекта для записи. В данном разделе под дисплеем мы понимаем его правую часть.

```
Select what you want to record           esc ←
                                           ok →
```

Существуют три опции для записи, включая шоу, сцену и фрагмент.

Запись шоу

Всего существует 48 шоу, каждое из которых включает максимум 48 шагов. В режиме записи нажмите кнопку SHOW (шоу), загорится соответствующий светодиод. Вы получите запрос о выборе страницы и шоу, загорится светодиод текущей страницы.

```
Select page and show number              esc ←
```

Используйте кнопки PAGE и FLASH 1-12 для выбора номера шоу, появится диалоговое окно.

```
SHOW   STEPS                             esc ←
01     [--]                               edit →
```

Используйте регулятор F2 или курсорные кнопки вверх/вниз для выбора шага. Можно выбрать максимум до 48 шагов. Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к меню редактирования. Появится диалоговое окно.

```
EDIT MENU                                esc ←
[ ACTIVE EFFECTS ]                       ok →
```

Меню редактирования содержит три опции. Включая Активные эффекты, Редактировать шаги и время шага.

30

Активные эффекты

В меню редактирования используйте движковый регулятор F4 или курсорные кнопки вверх/вниз для выбора позиции ACTIVE EFFECTS (Активные эффекты)/

```
EDIT MENU                               esc ←
[ ACTIVE EFFECTS ]                       ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам. Если вы еще не назначили приспособление для шоу, вам будет предложено выбрать активные приспособления или эффекты.

```
-----SELECT FIXTURE-----
Select active fixtures/effects
```

Используйте кнопки Fixture 1-16 для выбора приспособления. Соответствующий светодиод будет мигать кратковременно, указывая на свой выбор для шоу. Вы можете выбрать несколько приспособлений одновременно, однако только последнее, чей светодиод будет мигать, окажется активной для шоу. Используйте кнопки дисплея F 1-6, PAN (панорамирование) TILT (наклон) для активирования эффектов (соответствующих каналам DMX, закрепленным за внутренней вставкой), их светодиоды будут гореть.

```
COLOR GOBOS G.ROT PRISM SHUTT DIMMR
Select active fixtures/effects
```

Вы можете выбрать несколько приспособлений одновременно для создания группы. Можно создать всего до шести групп. Удерживая нажатой кнопку Fixture, выберите группу с помощью кнопок F1-6, загорятся соответствующие светодиоды. Затем выберите несколько подобных приспособление, их светодиоды будут мигать в унисон, указывая на то, что они находятся в идентичных группах и активированы для шоу.

```
Select other fixtures to make a group
GPR1 GPR2 GPR3 GPR4 GPR5 GPR6
```

Всегда помните, что вы должны выбирать одни и те же приспособления, иначе на дисплее будет выводиться запрос:

```
Different fixture: no effect controls
Select active fixtures/effects
```

Как только процедура будет завершена, нажмите кнопку со стрелкой влево для возвращения в меню редактирования.

Редактировать шаги

В меню редактирования используйте регулятор F4 или курсорные кнопки вверх/вниз для выбора позиции EDIT STEPS (Редактировать шаги).

```
EDIT MENU                               esc ←
[ EDIT STEPS ]                           ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам. Вам потребуется выбрать приспособление, если оно не выбрано. Используйте кнопки Fixture 1-16 для выбора. Помните, что активной остается последняя настройка. В этом случае можно установить групповую функцию.

```
COLOR GOBOS G.ROT PRISM SHUTT DIMMR  0
  0   120   0   0     0     255  999
```

Используйте регуляторы 1-6 и джойстик (панорамирование и наклон) для ввода значений. Вы можете также использовать курсорные кнопки для ввода значения при активированных кнопках F 1-6.

При нажатии кнопки STORE (сохранить) появится диалоговое окно. Продолжайте удерживать нажатой кнопку STORE (сохранить) при выборе целевого шага с помощью кнопок PAGE и FLASH 1-12 для его сохранения в качестве нового шага.

```
Select destination step
```

Нажатие кнопки STEP (шаг) позволяет для прямого вызова и редактирования шагов. Диалоговое окно предложит вам выбрать нужный шаг.

```
Select step to edit
```

Используйте кнопки PAGE и FLASH 1-12 для изменения данного шага и затем сохраните его взамен старого или в качестве нового. Когда процедура будет завершена, нажмите кнопку со стрелкой влево для возвращения в меню редактирования.

32

Время шага

В меню редактирования используйте регулятор F4 или курсорные кнопки вверх/вниз для перехода на позицию STEP'S TIME (Время шага).

```
EDIT MENU                               esc ←
[ STEP'S TIME ]                           ok  →
```

Нажмите кнопку со стрелкой вправо для доступа к настройкам, появится диалоговое окно.

```
SHOW STEP CROSS% TIME
- 1 - [ 2 ] 50 2S                               ok →
```

Эта функция позволяет задавать продолжительность и рабочее время (пересечение) для каждого шага шоу. Используйте регуляторы 2-4 или курсорные кнопки, чтобы задать значение. Значение соответствует номеру текущего шага (1-48)ю. Время варьирует между 0 и 1 минутой и 39,9 секундами. Пересечение изменяется от 0 до 100%.

Вы можете задать несколько приспособлений за один раз с помощью тех же параметров, используя группы шагов. Удерживайте нажатой кнопку STEP (шаг) и выберите несколько шагов (будут отмечены светодиадами) с помощью кнопок PAGE и FLASH 1-12.

```
SHOW STEP CROSS% TIME
- 1 - [ GR ] *** *****                               ok →
```

Задайте значения, как описано выше. ОК подтверждает ввод и выполняет возвращение в меню редактирования. Когда вы закончите редактирования, нажмите кнопку со стрелкой влево для выхода из меню. Вам будет предложено нажать кнопку ENTER для сохранения записи.

```
Show 01 will be updated!
Press ENTER to store                               <ESC> ←
```

Нажмите кнопку ENTER, все изменения, внесенные в шоу, будут сохранены в памяти. Нажатие кнопки F6 на дисплее соответствует нажатию ESC и прерывает запись. Нажатие кнопки со стрелкой влево выполняет выход с возможностью повторного входа в это меню.

33

■ Запись фрагмента.

Вы можете записать до 48 фрагментов. В режиме записи нажмите кнопку CHASE, загорится соответствующий светодиод и вам будет предложено выбрать страницу и фрагмент, Загорятся светодиоды соответствующей страницы и фрагмента.

Select page and chase number esc ←

При выборе фрагмента с помощью кнопок PAGE и FLASH 1-12 появится следующее диалоговое окно. Нажмите кнопку ESC для выхода из меню.

CHASE	STEP	CROSS%	TIME	esc ←
- 1 -	[5]	50	2S	ok →

Это меню позволяет задавать длительность шага, задавать пересечение и время для фрагмента и редактировать шаги. Используйте регуляторы 2, 4 и 5 или курсорные кнопки для ввода значений (шаг (0-48), пересечение (0-100%) и время (1-1 минута и 39.9 секунд).

Затем вы можете отредактировать шаги, начиная с первого. Используйте регуляторы CHANNEL (канал) и FLASH 1-12 для создания шага (сцены), нажмите кнопку Store (сохранить) и добавьте шаг в текущий фрагмент. Продолжайте эту операцию до сохранения всех шагов.

Нажатие кнопки STEP позволяет получить быстрый доступ к шагу. Удерживайте нажатой кнопку STEP, затем используйте кнопки PAGE и FLASH 1-12 для выбора шага для редактирования.

Как только фрагмент будет завершен, нажмите ОК для подтверждения изменений и возвращения в меню.

Теперь вы можете продолжить запись фрагментов или нажать ESC для выхода из этого меню.

34

■ Запись сцен

При выборе сцены с помощью кнопки PAGE и FLASH 1-12 появляется диалоговое окно. Нажмите кнопку ESC для выхода из меню.

SCENE	TIME	esc ←
- 1 -	[3S]	ok →

Данное меню позволяет создавать сцены освещенности и задавать время для выведения каждой сцены. Вы можете задать время от 0 до 1 минуты и 39.9 секунд, используя регулятор Г2 и курсорные кнопки вверх/вниз. Используйте кнопку CHANNEL (канал) и FLASH 1-12 для создания сцен освещенности. Затем нажмите кнопку Store (сохранить) для их сохранения в памяти. Кнопка ОК подтверждает изменения, внесенные в сцены, и возвращает вас в меню.

Выполните аналогичное в другими сценами.

Как только работа со сценами будет завершена, нажмите кнопку ESC для выхода из меню.

35

■ Режим воспроизведения

В данном разделе разъясняется, как выбрать и исполнить или ввести в режим паузы сцены, фрагменты и шоу, созданные в предыдущей главе.

Сцена - это запись выбранных уровней освещенности для каналов, фрагменты - это последовательность шагов (сцен) с учетом запрограммированной скорости перехода между ними, а шоу - это последовательность сцен для управления эффектами интеллектуального приспособления.

В данном разделе дисплеем считается левая часть дисплея.

На дисплей выводятся следующие опции:

Опция	Значение
Ep	Аббревиатура для ввода
Ch	Аббревиатура для выбора
GP&01-48	Воспроизведение и шаг 01-48
Pu&01-48	Пауза и шаг 01-48
SH&01-48	Аббревиатура для шоу 01-48
CA&01-48	Аббревиатура для фрагмента 01-48
SC&01-48	Аббревиатура для сцены 01-48

■ Воспроизведение сцен/фрагментов/шоу

Нажмите кнопку CHOOSE для вызова режима выбора, индикация Ch появится в нижней строке дисплея. Используйте кнопки Go/PAUSE для перехода по сценам, фрагментам и шоу. Затем нажмите кнопку CHOOSE для вызова режима ввода, этот режим обозначается индикацией Ep.

В режиме ввода нажмите кнопку Go для воспроизведения или PAUSE для паузы при воспроизведении.

36

■ Множественное воспроизведение

Существуют 32 заданные настройки, собранные на 4 страницах (по 8 на каждой). Это очень удобно, поскольку допускается исполнение нескольких заданных настроек одновременно. Вы можете вызвать и исполнить до 4 сцен, 4 фрагментов и 4 шоу за один раз.

Когда выбирается несколько сцен, принцип "последнее имеет преимущество" используется для контроля за приспособлениями при некотором перекрытии.

SH01	CA48	SC01	SC48	SH20	SH48	CA37	CA48
Ep01	Ch01	Go01	Go48	Pu01	Pu48	Ch01	Ep01

37

■ Программы световых строб-импульсов

Всего существует 20 программ, которые могут использоваться для управления 4 источниками световых строб-импульсов. Кнопки меню могут использоваться для перехода настройкам программы, скорости и регулятора освещенности.

В меню программы используйте курсорные кнопки вверх/вниз для выбора одной из 20 программ. В меню скорости используйте курсорные кнопки вверх/вниз для ввода значения скорости хода фрагментов. Значение 01 соответствует самой низкой скорости, а 99 - самой высокой. В меню регулятора освещенности используйте курсорные кнопки вверх/вниз для изменения интенсивности света. Значение 01 соответствует низшему выходу, а 99 - полной интенсивности.

Кнопка Full ON используется для доведения общего выхода до полной интенсивности. Эта функция активируется при нажатии кнопки и блокируется при ее высвобождении. Нажатие кнопки Stand by обеспечивает доступ в режим ожидания. Второе нажатие отменяет эту функцию.

Когда кнопки Full ON и Stand by активированы, первая имеет приоритет над второй.

38

■ Выбор приспособления

GALAXY может управлять до 16 приспособлениями, которые были назначены в режиме вставка приспособления. Вы получаете доступ к каналам приспособлений и отклик на шоу, что обеспечивает большую гибкость.

Выберите приспособление

В режиме Fixture выберите кнопку (1-16), соответствующую приспособлению, которое вы назначили в меню вставки приспособления. В верхнем правом углу дисплея указывается содержащиеся в нем эффекты и значения. Если за номером приспособления не был закреплен его тип, выбор окажется невозможным.

Используйте регуляторы 1-16, чтобы ввести значения для эффектов. Кнопки со стрелками влево и вправо позволяют переходить по страницам эффектов для приспособлений, по 6 за один раз. Когда активированы панорамирование и наклон, джойстик может использоваться для управления панорамирование (X) и наклоном (Y). Нажатие одной из кнопок F 1-6 позволяет использовать курсорные кнопки для настройки эффектов в соответствии с настройками в меню типа управления.

COLOR	GOBOS	G.ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	0
0	120	0	0	0	255	999

Группа приспособлений

Группа приспособлений активируется при нажатой кнопке Fixture. Вы можете выбрать несколько приспособлений за один раз для составления группы. Можно создать до 6 групп. При нажатии кнопки Fixture появится диалоговое окно.

```
Select other fixtures to make a group
GPR1 GPR2 GPR3 GPR4 GPR5 GPR6
```

39

Нажмите одну из кнопок F 1-6 в соответствии с номером группы при нажатой кнопке Fixture. Затем выберите несколько одинаковых приспособлений, их светодиоды начнут одновременно мигать, указывая на идентичность группы.

В режиме Fixture вызовите существующую группу, нажав кнопку F, соответствующую нужной группе.

Для удаления приспособления из группы нажмите кнопки Fixture 1-16 чтобы погасить соответствующие светодиоды.

Сервис

■ Время

Данная функция позволяет увеличивать скорость введения/выведения, заданную при записи. В результате, вы можете увеличить/уменьшить скорость воспроизведения. В режиме Fixture появляется диалоговое окно и светодиод TIME(время) начинает кратковременно мигать при нажатии одноименной кнопки.

```
--- SELECT SHOW --- SPEED%   esc ←
*01*  --  --  --  [ 25 ]      ok →
```

В этом рабочем режиме выберите режим шоу, фрагмента или сцены, используя соответствующие кнопки. Как разъяснялось выше, вы можете исполнить 4 сцены, 4 шоу и 4 фрагмента одновременно. Используйте курсорные кнопки влево/вправо для перехода между элементами и регулятор F5 или курсорные кнопки вверх/вниз для ввода значения для текущего элемента. Коэффициент увеличения скорости варьирует от 25 до 400 %. Кнопка ОК подтверждает настройку и выполняет выход из меню, кнопка ESC выполняет выход без изменения настроек.

В этом режиме вы можете получить доступ к определенным шагам фрагментов или сцен с помощью кнопок FLASH 1-12 в сочетании с кнопкой FLASH PAGE.

40

Копировать

Нажмите кнопку COPY (копировать) для доступа к функции копирования. Кратковременно будет мигать светодиод, появится диалоговое окно в правой части дисплея.

```
COPY OBJECT FROM TO          esc ←
      Show [ 1 ] 2          ok  →
```

Кнопки для фрагмента, сцены и шоу могут выполнять их копирование. Используйте регуляторы 3 и 4 и курсорные кнопки для выбора исходного и целевого элементов. Нажмите кнопку ОК, появится предупреждающее сообщение.

```
Show 02 will be updated!      quit ←
Press ENTER to store          <ESC>
```

Нажмите кнопку ENTER для подтверждения копирования и сохранения в памяти. Нажатие кнопки F6 соответствует нажатию кнопки ESC, т.е. выполняет выход без сохранения изменений. Кнопка со стрелкой влево выполняет выход с возможностью повторного входа в меню.

Сброс

Эта функция позволяет выполнить сброс с помощью GALAXY, но без привлечения приспособлений. Нажатие кнопки RESET дает доступ к функции сброса, кратковременно мигает светодиод, и появляется диалоговое окно.

```
PUSH FIXTURE'S KEYS TO SEND RESET  esc ←
                                         ok  →
```

Нажмите кнопки Fixture 1-16, будет выполнен сброс для выбранного приспособления. Перед выполнением этой функции вы должны задать параметр RESET/LAMP (сброс/лампа) в библиотеке приспособления.

41

Лампа

Эта функция позволяет включать/выключать лампу на приспособлении. Нажатие кнопки LAMP обеспечивает доступ к функции лампы. Светодиод кратковременно мигает, и появляется диалоговое окно.

```
SWITCH LAMPS BY HOLDING DOWN KEYS  esc ←
                                         ok  →
```

Для включения/выключения лампы вам следует нажать кнопки Fixture 1-16 и удерживать их нажатыми в течение нескольких секунд. Соответствующий светодиод включится, указывая, что лампа загорелась. Светодиод погаснет, указывая на то, что лампа погасла. Перед выполнением этой функции вы должны задать параметр RESET/LAMP (сброс/лампа) в библиотеке приспособления.

■ Применение MIDI

Для активирования MIDI вы должны сначала выбрать канал MIDI, идентичный таковому для клавиатуры или секвенсера MIDI.

GALAXY будет передавать и принимать Program Change (изменение программы) MIDI в соответствии с со следующей таблицей:

НОТА	ФУНКЦИЯ
0-47	Шоу 1-48
48-95	Фрагмент 1-48
96-115	Сцена 1-20
116-125	Программа строб-импульсов 1-10
126	Дым
127	Выключение света

42