ГЛАВА 1: СОЗДАНИЕ СТРАНИЦ ПРИБОРОВ (ПАТЧ) :

Первоначальный момент в работе с Sunlite – это создание страниц приборов. Эта функция служит для загрузки в меню программы необходимых вам приборов. Для этого:

1. Выбрать в строке ярлыков Создать (Create a new page)





3. В этом меню можно пойти двумя путями – либо создать свой прибор с нуля (А), либо воспользоваться библиотекой приборов (В). Мы воспользуемся вариантом В.

New page with Scanlibrary wizard (Step 1/9)	
Welcome to the Scanlibrary wizard ! This wizard builds a new page using your moving lights and creates preprogrammed buttons. Click on Explore and choose a moving light definition file. Then click on NEXT to continue.	Explore
С Назад Дал	anlibrary editor A ее > Отмена

4. Здесь находим нужный прибор. Например: Martin – Mac 250. В данном случае – Martin – марка производителя, Mac 250 – модель светового прибора.

Открыть				? 🔀
Папка:	CanLibrary	•	+ 🗈 💣 📰+	
Недавние документы Рабочий стол Мои документы	Generic varied Abstract AC Lighting ACDC Acme Active Color Systems Actor Mate Advanced Lighting Sys Actor Light Aldabra Alkalite Aldo Light	American DJ American Pro Anolis Antari Antari ArcLuce ArcLuce ArcLuce ArcDite Atrolite AVR ledion System Ayrton Big Dipper	 botex Chauvet Chroma-Q chuangyilight Cindy Light Clay Paky Coef Coer Color Kinetics Contest Crealed Deliya 	Dts Duni Elati Eleki Elimi Elite Enta Eurc Eurc Eurc Eurc Eurc Erca EvL Exce
Мой компьютер Сетевое окружение	Имя файла: Тип файлов: Scan L	.ibrary (*.ssl)		Открыть Отмена

Выбираем папку Martin

Открыть				? 🛛
Папка:	CanLibrary	<u>.</u>	+ 🗈 💣 📰 •	
Недавние документы Рабочий стол Мои документы	 hengyuan High End Highvalue Light Hollywood Pro Lighting HQ Power HuiHong Hy Leite Icon iSolution I-Vision Jb lighting JB System Jolly 	Joye Lagotronics Laserworld Light sky Lobo Electronic Look Solutions Lyt-or Mac mah MAD MARK MARK Martin MBT	Medialas Mega lite Microh Milano Lite Mobil-tech Movec Movec Movitec Neo Neon Nicols Night Sun Night Sun NJD	Cody Coma Coma Copti Cop
Мой компьютер Сетевое окружение	 Имя файла: Тип файлов: Scan L Гол 	ibrary (*.ssl) ыко чтение	•	открыть Отмена

Далее – **Мас 250**

Открыть			? 🛛
Папка:	Martin	•	- 🗈 📸 📰 -
Недавние документы Рабочий стол Мои документы	Acrobat CX Ego Exterior JEM Mac 250 Mac 300 Mac 500 Mac 550 Mac 600 Mac 700 Mac 1200 Mac 2000	MANIA MiniMac MX Pal 1200 Robocolor Roboscan218 Roboscan 518 Roboscan 812 Roboscan 918 Roboscan Pro 1220 Roboscap SCX	ALIEN 02.ssl ATOMIC 3000.ssl ATOMIC COLOR.ssl CENTREPIECE V1.ssl CENTREPIECE V1.ssl FIBER SOURCE CMY 1 FIBER SOURCE QFX 1 FIBER
Мой компьютер	<		<u> </u>
Сетевое окружение	Имя файла: Тип файлов:	Scan Library (*.ssl) Г Только чтение	 Открыть Отмена

Открываются несколько вариантов драйверов для **Martin – Mac 250**. В нашем случае выбираем **Martin – Mac 250 V1-M4.ssl**. **M4** означает раскладку каналов в прошивке прибора. Это частный случай, т.к. для некоторых приборов драйвер существует в единственном числе. Если заранее точно неизвестно, действуем методом подбора.

Открыть								? 🔀
Папка:	🗀 Mac 250		•	¢	£	d 🗉	-	
Недавние документы Рабочий стол Мои документы	MAC 250 ENTO MAC 250 ENTO MAC 250 ENTO MAC 250 KRYF MAC 250 KRYF MAC 250 V1 - 1 MAC 250 WAS MAC 250 WAS MAC 250 + V1 MAC 250 + V1	DUR 14CH.ssl DUR 15CH.ssl DUR 18CH.ssl TON 14CH.ssl TON 17CH.ssl M1.ssl M2.ssl M4.ssl H 13CH.ssl H 19CH.ssl - M1.ssl - M2.ssl	I MAC 250+ V1 - M MAC 250+ V1 - M	13.ssl 14.ssl				
Сетевое окружение	Имя файла: Тип файлов:	Scan Library	(*.ssl) 'ение			•		Открыть Отмена



6. Здесь указываем стартовый адрес (С) и количество приборов (D).

New page with Scanlibrary wizard (Step	2/9) 🔀
Enter the DMX starting address, the number of fixtuclick on NEXT to continue.	ures and the moving shortcut keys. Then
Starting DMX address 1	Interface 1
Number of fixtures	End DMX address 52
Matrix 🗖	Keyboard mode
Shortcuts qwer	qwerty (international)
Type : Head Number of channels : 13 Resolution : 16 bits (4 DMX channels)	
Note: The shortcut keys allow you to move each fi	xture using the mouse.
	(Назад Далее > Отмена

5.





< Назад

Далее >

Отмена





 New page with Scanlibrary wizard (Step 9/9)

 Thank you, just click on FINISH to validate the new page !

 Page name

 MAC 250 V1 - M4

 Note:

 If you want to add a new fixture in this page, you can choose the "Insert Fixture" function in the page parameters.

На этом создание страницы приборов заканчивается. Все готово к работе. Вы увидите, как на экране отобразится меню управления для **Martin – Mac 250 V1-M4**. Одновременно могут работать несколько страниц приборов, но при создании последующей страницы нужно учитывать последовательность задания стартового адреса. Например: страница **Martin – Mac 250 V1-M4** имеет «адресное пространство» от 1 до 52:

Kunlite 2004	Copyright (c) Nic	olaudie 1989-2007	Web site v	www.nicolaudie.com
Controller Page	Button Windows	Language ?		
🎦 🖻 📓	sce 🗾 🚾 🔚 🔊		II 💸 🗊	
Pages	\frown	>	K I MAC 2	50 ¥1 - M4
	250 V1 - M4 (1-52)			💶 C 🖫 🛴
			INIT	
			@Circ	le 1
			≪	

И при создании последующей страницы необходимо будет указать стартовый адрес больше «52».

8. <u>Удаление страницы приборов</u>. Щелчок правой кнопкой мыши на строку названия страницы и выбор параметра – УДАЛИТЬ.

📶 Sunlite 2004 🛛 Copy	rright (c) Nicolaudie 1989-2007 W					
Controller Page Butto	n Windows Language ?					
i 🛍 🚅 🔚 🔊 💷 🔳	🗉 🚾 🚰 🔊 🚛 🎬 📟 🎇 🔀 🏢					
Pages	×					
+ MAC 250 V1	- M4 (1-52)					
	Display the page					
	Rename					
@	Delete					
	Regenerate pre-programmed buttons					
B	Settings					
	Arrange buttons					
	Live toolbar Page 🔹 🕨					
	Button toolbar					
	Live toolbar Page					
	Live toolbar Button					
	Scene-fade toolbar					
	Groups					

Далее появится запрос на сохранение в архив вашей страницы:



Желательно сохранить, выбрав из списка необходимую страницу:



Она запишется в директорию Санлайта,

Сохранить как						? 🔀
Папка:	SL2004		*	🕈 🖻 🖶	 •	
Недавние документы Рабочий стол Мои документы	CSL EasyView_dat EasyViewLibra Light_data Multimedia_da SAVE ScanLibrary ShapeLibrary temp_restore	a ry ta				
	Имя файла:	MAC 250 V1 - M4	4	•	Cox	ранить
окружение	Тип файла:	Page archive file	s (*.spa)	•	-01	мена

откуда вы всегда сможете её извлечь:





ГЛАВА 2: УПРАВЛЕНИЕ «ВЖИВУЮ» (LIVE CONTROL)

Перед вами на экране:

название страницы приборов слева Martin – Mac 250 V1-M4, управление - справа.



Кликаем один раз по кнопке «CENTRE» (Scene)



после чего все приборы страницы Martin – Mac 250 V1-M4 должны выйти в центральное положение и открыть луч без GOBO и других масок.

Далее, пользуясь функциями: - «захват луча» (Switch)





- Gobo (Switch)



- фокусировка Gobo (Switch)



- вращение Gobo (Switch)

🏹 💁 💽 Un 💓

- призма (Switch)

OTGOBO

(1)



- управление шторками (Shutter) (Switch)



и т.п. добиваемся необходимой «картинки». А при помощи функций (Scene) @Circle 1 Здесь выбирается макрос движения добавляем движение, скорость которого регулируется бегунком в полосе прокрутки. Попрактикуйтесь с вышеперечисленными функциями прежде, чем приступать к следующему этапу.

ГЛАВА 3: СОЗДАНИЕ КНОПОК (SWITCH)

Кнопка (Switch) представляет собой фильтр или маску, может содержать данные о положении луча прибора, наложении - цвета (COLOUR), трафарета (GOBO), призмы (PRIZM – утроение луча), эффекта мерцания (STROBO) и т.д. Также <u>Switch</u> может содержать внутренний цикл – программу, но об этом потом.

Шаг 1: Создание кнопки «с нуля»:

Нажать в строке ярлыков «Создать новую кнопку» (Create a new switch button)



подридшемся orue выбрат

о появившемся окне выорать		
🖬 New Switch : MAC 250 V1 - M4 🛛 🔀		
Enter the name of the button CMEHa цвета!!!	Ввести]
Choose how you would like the new button :	название кнопки	
C As you see now		
Include the current scene : I N I T		
\square Include the activated switchs :		
Include the manual settings coming from the channel-page visualization		
Link the Dimmer function to all the channels of the page		
Easy Step I Link the EasyStep furthion to all the channels of the page		
OK + Edit OK Cancel		

Открылось окно «Редактирования» (Edit) нашей будущей кнопки в странице Martin – Mac 250 V1-M4



В нижней части окна расположена раскладка функций приборов



В данном случае наш прибор имеет 13 каналов управления. Его поле выделено одним цветом



Так как у нас 4 прибора, то таких полей – 4 (у каждого свой цвет).

Над полем каналов прибора находятся переключатели, активирующие каждую функцию к редактированию

l	2	з	4	5	6	7	Θ	9	10	11	12	13
N	N	Ð	Ð	Ð	Ð	Ū.	٦Ų	Ū.	٩Ų	Ð	٩Ų.	Ū.
off	off	off	off	off	off	off	off	off	off	off	off	off

Наводим на нужный переключатель и кликаем 1 раз (в нашем случае на канал цвета)



Далее, передвигая мышкой фэйдер, изменяем значение канала, добиваясь нужного цвета.



И так для всех приборов.

Чтобы отключить канал, при необходимости, щелкаем один раз



Далее наводим на переключатель нужного канала и снова щелкаем один раз правой кнопкой мыши.

После того, как нужный результат достигнут, закрываем окно «Редактирования» и при запросе на сохранение даем положительный ответ.



Кнопка (**Switch**) «Смена цвета !!!» создана:

Теперь у нас есть Кнопка (**Switch**) с необходимым набором функций (в данном случае – цвета).

Активируется одним кликом, так же и отключается.

Чтобы редактировать кнопку:

1. Делаем её активной



2. В поле ярлыков выбираем

Kunlite 2004	Copyright (c) Nicolaudie 1989-2007	Web site w
Controller Page	Button Window nguage ?	
i 🛍 🚘 🖬 🔊		1 🕈 🖇 🗊
: Pages	× 1 MAE 250 V1 - M4	8

3. Открывается уже известное нам окно «Редактирование» (**Edit**). В нем производим необходимые изменения, сохраняем и выходим.

Чтобы удалить кнопку:

1. Делаем её активной



Kunlite 2004	Copy , (c) Nic	olaudie 1989-20	07 Website v
Controller Page	Button Windows	Language ?	
1 🚔 🖬 🏂	🗉 🗾 🚾 🔚 🏊		🗙 🔢 🗞 🍯
: Pages	×	MAC 250 V1 -	M4

3. Удаляем



Шаг 2: Создание кнопки «Из того, что видишь»:

Сначала вы действуете как в главе «Управление вживую» (Live control). Создаете картинку.

Затем нажимаете в строке ярлыков «Создать новую кнопку» (Create a new switch button)



В появившемся окне выбрать



При этом вы подключаете в Кнопку динамическую составляющую (А) и маски (В)



Кнопка «Из того, что видишь» создана. Редактирование и удаление производится так же, как и в вышеперечисленных случаях.

ГЛАВА 4: СОЗДАНИЕ СЦЕН (SCENE)

Сцена (**Scene**), как и Кнопка (**Switch**), может содержать все вышеперечисленные функции. Также может содержать программы из нескольких шагов.

Одинаково с Кнопками могут создаваться «с нуля» или «из того, что видишь».

1. В меню ярлыков выбираем

K Sunlite 2004	Copyright (c) Nicolaudie 1989-2007	Web site
: Controller	Button Windows Language ?	
i 🖄 🚅 🖬 🏂	sce 📕 🚾 🐻 🔊 🗛 🖓 🖓 🚾 🖓 🗙	1 🛄 💸 🐬
: Pages	× 1 MAC 250 V1 - M4	

2.

🚾 New Scene : MAC 250 V1 - M4 🛛 🛛 🔀			
Enter the name of the button Scene 1			
Choose how you would like the new button : Empty			
C Equal to Center C As you see now			
Include the current scene : I N I T Include the activated switchs :			
Include the manual settings coming from the channel-page visualization			
Link the Dimmer function to all the channels of the page			
Easy Step I Link the East of function to all the channels of the page			
OK + Edit OK Cancel			

- 3. Редактируем
- 4. Сохраняем и выходим
- 5. Готово



<u>Удаление:</u> активация нужной сцены-> **Button** -> **Delete**.

<u>Изменение функций Сцены</u> (Scene):

Активируем нужную сцену

	3 MAC 250 V1 - M4
	🔢 📰 🖸 🔛 其 Display KEYBOARD ac
	INIT
	@Circle 1
_	Center
<	Scene 1
	stage 1 !!!!
	😔 @Light beam ON
	В поле ярлыков выбираем
	Sunlite 2004 Copyright (c) Nicolaudie 1989-2007 Web site 🗤
	Controller Page Button Windows
	i 🖆 😹 📕 鱦 💻 🚥 📅 🏧 👫 🎦 🔛 🖉 🕷 🚿
	Pages X MAC 250 VI - M4

В открывшемся окне находим необходимое (например, ПЛАВНОЕ ВКЛЮЧЕНИЕ – ВЫКЛЮЧЕНИЕ СЦЕНЫ **FADE TIME**)

Button Settings	" Scene 1 "	×
📑 General 🛛 🎧 Trigge	er 🕜 Time 😤 Dimmer / Speed 📧 Scene 👀	9
Fade		
Time before Fa	ade In 000.00.00	
Time of Fade I	In 000.05.00	
Time before Fa	ade Out 000.00.00	
Time of Fade (Out 000.05.00	
	OK Cancel	

НА ЭТОМ ПОКА ВСЁ.

В дальнейшем рассмотрим создание Шоу (**Cycle**) из Сцен (**Scene**), программы из нескольких шагов внутри Сцены (**Scene**) и Кнопки (**Switch**), «Чейзеров» и редактирование траекторий движения. А также изучим работу с приложением **Scan Library Editor**.

А пока качайте Sunlite - <u>http://narod.ru/disk/3626740000/sun_2004.exe.html</u>, включайте визуализатор



и вперед!!! Удачи☺

Miller-set@yandex.ru Михаил Голубь

Глава 5: Создание цикла внутри кнопки (Switch).

В процессе создания светового шоу может потребоваться автоматическая смена какого-либо фильтра (маски) – цвета, гобо, шторок диммера и т.д. Для этого сделаем **Кнопку (Switch)** и создадим внутри кнопки несколько шагов.

1. На странице приборов (в данном случае – Robe Spot 150_XT 8 bits) создадим новую **Кнопку** (или **Переключение**, или **Switch**).



Назовем ее «смена зеленый-синий»

📕 Новое переключение	×
SPOT 150_XT 8 BI	rs
Введите имя кнопки	смена зеленый-синий
Выберите, устраивает ли вас	: новая кнопка
Как теперь вы видите	
📗 Включить текущую с	цену I N I Т
🔲 Включить активирова	инные переключатели
Включить ручные уст визуализации канала	ановки, получаемые при и страницы и но Dimmer(Perулятор
света)ко всем кана	лам этои страницы
Спорти Подключить функц каналам этой стран	цию EasyStep ко всем ы
ОК + Изменить	ОК Отмена

Отмечаем «Пусто», чтобы создавать кнопку с нуля, и нажимаем «ОК + Изменить». Открывается окно редактирования нашей кнопки.

2. Функция Easy Step

Подключим функцию Easy Step. Именно с ее помощью создается цикл внутри отдельной Кнопки

(Switch). Для этого: один клик левой кнопкой мыши по значку в левой средней части экрана



и теперь также одним кликом отмечаем нужную функцию в каждом приборе – в данном случае ЦВЕТ:



Если вдруг ошиблись, один клик по функции



и далее – на тот канал, который надо отменить, жмем ПРАВОЙ кнопкой мыши.



Теперь выбираем движением фэйдеров «СИНИЙ» цвет на выделенных каналах.

Теперь нам надо создать второй шаг нашей программы.

Для этого в левой верхней части экрана есть меню, в котором:

- Добавляется новый шаг
- Копируется текущий шаг
- Удаляется текущий шаг
- Вставляется скопированный шаг

- Задается время перехода между шагами (при работе с





Зададим **Длительность шага** «4 секунды» и нажмем один раз на клавишу добавления шага. Получаем:



Теперь у нас есть второй шаг. Его параметры идентичны первому. Отредактируем его, изменив параметры цвета на «ЗЕЛЕНЫЙ».



После этого закрываем окно редактирования, обязательно сохраняя изменения.

3. ЗАПУСК:



задаем нашим приборам любое движение или статичное положение без каких-либо фильтров



активируем созданную Кнопку



Видим, что параллельно движению (или статике) будет происходить цикличная смена цвета «СИНИЙ-ЗЕЛЕНЫЙ»:



4. Заключение:

Эта кнопка является **ФИЛЬТРОМ**, хотя и более сложным, поэтому ее можно совмещать с другими фильтрами, добиваясь необходимого результата (с гобо, шторками, призмой и т.д.).

Внутри программы при помощи **Easy Step** можно работать с любыми функциями приборов, здесь все зависит только от фантазии.

Редактирование осуществляется так же, как и для обычных Кнопок.

5. Дополнение:

Функции **Easy Step** может быть двух видов:

- с плавным переходом между шагами



(указывается время перехода при редактировании)

- без плавного перехода между шагами

.(НЕ указывается время перехода при редактировании)

Допустим, для смены гобо или цвета на колесе с набором дихроичных стекол, при прописывании shutter лучше использовать **Easy Step** без плавного перехода между шагами, а при управлении диммерами, CMYK смешением цвета – с плавным переходом.

Здесь не существует каких-либо ограничений по использованию того или иного режима программирования.

Абсолютно по такому же принципу создаются шаги и внутри Сцены (Scene).

Глава 5.1: Chaser (Switch).

Эту функцию можно использовать к примеру для создания эффекта ПОПЕРЕМЕННОГО открытия шторок на группе приборов.

Новое переключение × . SPOT 150_XT 8 BITS 🎑 1 😱 1-24 Chaser 001 Введите имя кнопки Выбе устраивает ли вас новая кнопка Пусто! 🔘 Как теперь вы видите 🔲 Включить текущую сцену I N I Т 🔲 Включить активированные переключатели 🔲 Включить ручные установки, получаемые при визуализации канала и страницы Подключить функцию Dimmer(Регулятор света)ко всем каналам этой страницы Подключитьф ию EasyStep ко всем ницы каналам этой ОК + Изменить OK Отмена

Для начала создадим Кнопку (Switch) и назовем ее «Chaser 001»:

Попадаем в режим редактирования. Выбираем закладку «Чейзер»



Активизируем чейзер нажатием кнопки:



У меня четыре прибора и я хочу, чтобы на них поочередно открывался Shutter с 1-го по 4-й. Т. е. мне нужно управлять 4 каналами.

Для этого в поле выбираем нужное значение:



Ставим режим ручного управления скоростью:



ОБЪЯВЛЕНИЕ КАНАЛА РАБОЧИМ В ЧЕЙЗЕРЕ для четырех приборов

Один клик левой кнопкой мыши:



Далее один клик левой кнопкой мыши на функцию Shutter 1-го прибора:



Теперь один клик левой кнопкой мыши:



Далее один клик левой кнопкой мыши на функцию Shutter 2-го прибора:



И так далее для всех четырех приборов.





Обратите внимание, что значок (Shutter закрыт) будет сменяться на (Shutter открыт) попеременно по всем отмеченным приборам. Если сменяется каким-нибудь другим – то значение канала подгоняется соответствующим фэйдером.

Отрегулируем скорость перехода:



Выходим, сохраняясь.

Запускаем сцену или движение и включаем наш чейзер:









Вот один из примеров использования функции **CHASER**.

Глава 6: Редактирование СВОЙСТВ кнопки (Switch) и сцены (Scene).

В этой главе мы рассмотрим основные параметры Кнопок и Сцен.

ПРИМЕР 1: используя все ту же страницу приборов (Robe Spot 150_XT 8 bits), создадим на ней кнопку цвета «Желтый» и отредактируем ее свойства.

🚾 Новое переключение	×
SPOT 150_XT 8 BITS	
🦽 🧭 1 😡 1-24	
Введите имя кнопки Желтый	
Выберите, устраивает ли вас новая кнопка • Пусто!	
С Как теперь вы видите	
🔲 Включить текущую сцену I N I T	
📝 Включить активированные переключатели	
Включить ручные установки, получаемые при визуализации канала и страницы	
📔 🗶 🗖 Подключить функцию Dimmer(Регулятор света)ко всем каналам этой страницы	
Easy Step Подключить функцию EasyStep ко всем каналам этой страницы	
ОК + Изменить ОК Отмена	

В окне редактирования



Теперь выбираем значение мастера, равное значению «Желтый» функции прибора:



Желтый

Актив

и кликаем в остальных приборах левой кнопкой один раз



Выходим из меню редактирования, сохраняясь.

7

Теперь в главном меню у нас появилась новая кнопка:

\sim	•				
	🌠 Sunlite Suite	Copyrigi	nt (c) Nico	laudie 198	9-27 78
	Контроллер	Страница	Кнопка	OKHA R	?
ируем ее и жмем	i 🔓 🙆 🖪		ing ing		Las e

мена зеленый-синий

Открывается окно:		
Кнопка Настройки	" Желтый "	x
Общие	Имя Желтый	 Защита кнопки (не забудьте активизировать средства защиты в исходных параметрах) !!! Заблокировать RESET SWITCH"
Запуск	۲	двоиным щелчком по этои кнопке
 Запуск Время По особому заказу 	Сцена Сцена Переключение Frost	
Кнопка	S Gam Ci Gobo	olor 💌
Регулятор света / Скорость Переключение		
		ОК Отмена

Здесь мы можем нашу Кнопку сделать Сценой:

кнопка настроики	желтыи	
Общие Общие Общие Запуск 	Имя Желтый	 Защита кнопки (не забудьте активизировать средства защиты в исходных параметрах) !!! Заблокировать RESET SWITCH" двойным щелчком по этой кнопке
 Запуск Время По особому заказу 	Вид Сцена Сцена Переключение Госиз Frost	
Кнопка Скорость Переключение	Gam Colo Gobo	
		ОК Отмена

V

но этого мы делать не будем.

Вместо этого зададим нашей кнопке информативности, произведя несложную операцию:





Вот и готово. Индивидуальная настройка Кнопки «желтый» завершена.

ПРИМЕР 2: создадим Сцену (Scene) «Забор» с плавным выходом.

Открываем шторки:



Напраляем вручную:



Чтобы получился :



«забор»

Теперь:		
🔣 Sunlite Suite	Copyright	(c) Nicolaudie 1989
Контроллер	Страница	ка Окна Яз
i 🔓 🙆 🖪		📶 🚮 📅 🍗
Е Страницы	До	бавить новую сцену

R

		-
🚾 Новая сцена	<u>×</u>	
SPOT 150_XT 8	BITS	
Введите имя кнопки	Забор	
Выберите, устраивает ли О Пусто!	вас новая кнопка	
О РавноЦентр		
🙃 Как теперь вы видите		
Включить текущун	о сцену І N І Т	
🔽 Включить активир	ованные переключатели	
 ✓ Х-Ү 1 ✓ Затвор Откры ✓ Х-Ү 2 ✓ Х-Ү 3 	✔ X-Y 4 тый	
Включить ручные визуализации кана	установки, получаемые при ла и страницы	
📔 🛛 Подключить фу света)ко всем к	нкцию Dimmer(Регулятор аналам этой страницы	
Еазу Step Подключить фу каналам этой ст	нкцию EasyStep ко всем раницы	
ОК + Изменить	ОК Отмена	
\$ SPOT 150_XT 8 BIT5		
😫 😫 📰 🛐 😩	其 Активирование дисплея	"КЛАВИАТУРА" 💌
INIT		
Забор		
ht (c) Nicolaudia 1000-000	19. Wab cita <u>uuuu sisalaad</u> i	
ne (c) Nicolaudie 1989-200	o web site www.nicolaudi	
	ar 🐨 🧰 🐨 🚝 👖	
	× 186	

Попадаем в меню свойств Сцены «Забор». Выбираем подменю «Сцена»:

Кнопка Настройки	" Забор "
Общие 🔗	Защита кнопки (не забудьте активизировать средства защиты в исходных параметрах) !!! Забор
Запуск 🤇	Вид Сцена Переключение
Кнопка Регулятор грета / Скороду все Сцена	Focus Frost Gam Color Gobo
	ОК Отмена

В открывшемся ставим галочку в окошке и задаем время «входа» и «выхода». В данном случае оставляем параметры без изменения:

Кнопка Настройки	" Забор "		×
Общие	*	Г Ктепенное изменение света (Затухание)	
Запуск	۲	Время до усиления 000.00.00	
🛯 🦓 Запуск		Время усиления	• • •
Время По особому заказу		Время до ослабления	
		Время ослабления	
Кнопка	۲		
Регулятор света / Скорость <u>sccj</u> Сцена			
		ОК	Отмена

Теперь при активации сцены «Забор» лучи буду плавно вставать в свою позицию.

Глава 7: Scan library editor (программа-редактор приборов)

Зачастую возникает необходимость отредактировать прошивку приборов или создать прибор с нуля. Для этого используется программа **Scan library editor**.

В меню Sunlit'а выбираем иконку:



Открывается окно программы Scan library editor

Wy fixture1.ssl - ScanLibrary 2006 Copyright (c) Nicolaudie 1989-2008 Web site www.nicolaudie.com				_ 🗆 🗙
Файл Окна Опции Язык ?				
🛍 😅 🖬 🖨 🗔 🚳 🛛 🖬				
Новая библиотека; можно добавить или создать новые каналы и заданные значения для того, чтобы ваш осветительный вместе с программой	прибор дейс	твовал безу	пречно	×
Количество каналов : 4 Количество каналов : 4	Угол л	іуча : 16 [.]		
Тип библиотеки : Верхняя часть Наклон : 300°				
# Ид и наименование канала Уровень и наименования предварительно заданных значений		Ваданные (Количест	значения Г во), New (Н	Vumber ювые),
1 Pan X	-	0	NEW	
2 Tilt Y	*	0	NEW EDIT	
3 Color	×	0	NEW EDIT	
4 Gobo	*	0	NEW EDIT	

Теперь рассмотрим основные моменты, с которыми приходится сталкиваться при работе со световыми приборами.

Пример 1: Есть голова. Все что знаем – что прибор на лампе msd 250.

Действуем так:

Задаем количество каналов – 16, кликая мышкой один раз в поле:



Количество каналов	×
Количество каналов	
16	
ОК ОТМена	

После этого окно редактора нам показывает раскладку на 16 каналов. Следующим шагом будет задание рабочего диапазона в каждом канале.

Жмем:

	• 111		
#	ид и наименование канала	Уровень и наименования предварительно заданных значений	Ва ные значения Number В Новое предвал
1	Pan X		

Открывается окно, в котором выбираем:

Ры Канал 1 : Х		×
Вид повреждения	·	
No effect	Отсутствие светов	
	отсутствие влияния на эфф	
Иконка		
	vo icon 💌	Выберите иконку для меня
Уровень DMX		
предварительно		наименование
Первый DMX-уровень	, <u> </u>	для меня
Последний DMX-уров	ень	
Значение DMX-уровн умолчанию	я по 127 💌	
🔲 Предварительно	заданные значение по умолч	анию
🥅 Показать регулят	rop Dimmer	
П Автоматически со	оздать следующее предвари	тельно з.
П Автоматический	туск палитры иккни	
\langle	ОК	Отмена

После чего появляется значение:

#	ид и наименование канала	Уровень и наименования предварительно заданных значений	Ваданные значе (Количество), М	ения Number New (Новые),
1	Pan X	127 (0 ->255)		

И эту операцию производим над всеми 16-ю каналами. По завершению – сохраняем наш прибор. Пусть будет LITEHEAD16:

<u>И</u> мя файла:	LITEHEAD16	•	Со <u>х</u> ранить
<u>Т</u> ип файла:	ScanLibrary Document (*.ssl)	•	Отмена

Закрываем редактор и выходим.

В меню Sunlite создаем новую страницу приборов, используя наш LITEHEAD16 в количестве 1 шт на адресе «1».

Включаем голову, выставляем адрес «1». В меню прибора поджигаем лампу, в случае, если она не зажглась автоматически. Подсоединяем DMX кабель.

На экране следующее:



Теперь, когда страница функций нашего прибора создана, сам прибор с подожженной лампой соединен с Sunlite, можно приступать к «прощупыванию» каналов.

Для этого активируем любую функцию и входим в режим редактирования:

	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	Цвет 218Multi1	
	🛃 Центр	
1		



В режиме редактирования отображается следующее:

) Общее вре	емя : 01	1s00															
Γ	Easy Step	1 127	2 127	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
	Easy Step	50	50	¶∕ off	.¶ off	.¶⁄ off	.『 off	기 off	.『 off	¶⁄ off	.¶⁄ off	.『Y off	.『 off	.¶ off	.¶ off	.『Y off	¶∕ off	
	COPY	LI1 X*/	LI1 Y*/	LII Col	LI1 Gob	LII	LII	LII	LII	LII	LII	LII	LII	LII	LII	LII	LII	
	on 👍				8													
	oF ₀			Î				-Î-		Î							Î	
																	╞	
			J															
																	┢	
			₩	¥	Å	Å	Å	Å	Å	Å	₩.	Å	Å	Å	Å	Å	₩.	

Кликаем один раз в поле мастера и выделяем все каналы:



И теперь, двигая фэйдеры, смотрим, как реагирует прибор, и записываем начальный и конечный параметр срабатывания каждого гобо, цвета, диммера, строба и т.д. **Например**: гобо «точки» «срабатывает» от 35 до 55 на своем канале.

После того, как все параметры записаны, выходим из редактирования не сохраняясь. Снова открываем **Scan library editor**, загружаем наш LITEHEAD16 и приступаем к внесению записанных параметров.

Например: мы получили раскладку по цветам:

0 -15 белый 16- 30 желтый 31- 45 красный 46- 60 синий

201-215 смена цвета влево 216-230 смена вправо

и знаем, что цвет – эт	о 7-й канал.	Значит:				
7	127	(0 ->255)	• 1	NEW	EDIT	
Вместо знака «?» выб	бираем значо	ок «цвет», предварительно сняв его с нев	зерного канала	ı.		
Называем этот канал:	COLOR.					
И кликаем по значку:						Ľ
7 Color	127	(0 -≻255)	• 1	NEW	EDIT	
D						

В открывшемся окне вносим первое и последнее значение цвета «белый» :

🦲 Канал 7 : Color	×
Вид повреждения Иконка цвета В результате данного эффекта дорлжна показываться иконка выбранного цвета. Нужно только выбрать иконку.	Выбираем иконк эффекта
Иконка Соют Выберите иконку для меня	Выбираем иконк данного цвета
Уровень DMX Название White Выберите предварительно Первый DMX-уровень 15 Последний DMX-уровень 15 Значение DMX-уровня по 7 умолчанию	начальный параметр
 Предварительно заданные значение по умолчанию Показать регулятор Dimmer 	Конечный параметр
 Автоматически создать следующее предварительно з. Автоматический пуск палитры иконский ОК Отмена 	



В открывшемся окне задаем параметры следующего цвета («желтый»):

Kанал 7 : Color 🛛 🗙 🗙
Вид повреждения
В результате данного эффекта дорлжна показываться иконка выбранного цвета. Нужно только выбрать иконку.
Иконка
Союг Союг Союг Союг Союг Союг Союг Союг
Уровень DMX
Название предварительно Первый DMX-уровень 16 ▼ Выберите для меня Последний DMX-уровень 30 ▼
Значение DMX-уровня по 23 💌
Предварительно заданные значение по умолчанию
Показать регулятор Dimmer
🔲 Автоматически создать следующее предварительно з-
🗖 Автоматический пуск палитры иконок
ОК Отмена

Осталось прописать все значения по всем каналам. Процесс займет много времени, но в отсутствии инструкции к прибору это единственный возможный вариант.

Иногда бывает и брэндовые приборы не слушаются драйверов. В этом случае поступаете также: загружаете сначала в Sunlite, нащупываете несовпадение, записываете, открываете Scan library Editor и исправляете.

Пример 2:

Глава 8: Создание блока программ - Цикла (Cycle) 🔤

В блок программ можно включить сколько угодно составляющих, которые могут быть как фильтром, статикой, так и макросом движения, которые в свою очередь могут быть как **Кнопкой** (Switch), так и Сценой (Scene).

Рассмотрим на частном случае возможность применения Цикла.

1. У нас есть готовые макросы движения:



из которых мы и будем формировать наш Цикл.

В меню Санлайта выбираем «создать кнопку нового цикла»:

1	Sunlite Suite	Copyrigh	nt (c) Nicolaudie	1989-200	8 W	/eb si	ite w
-	Контроллер	Страница	Кнопка	Язык	?		
0.000	🔓 🙆 📓	1		1	100	.the	

После чего в поле управления нашей страницы появляется:





2. Теперь будем производить запись в Цикл 1 необходимых компонентов, для чего в поле макросов выберем «Круговое движение»:



Сразу в меню «Цикла» отобразится строка состояния и пойдет отсчет времени с момента активации макроса.

Теперь жмем макрос «Квадрат» - и видим, как в меню «Цикла» добавится вторая строка и также пойдет отсчет времени.

В момент добавления нового шага отсчет времени предыдущего останавливается, и то время, что набежало в строке состояния будет тем периодом, в течение которого будет впоследствии выполнятся данный шаг:

: цикл				×	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Play 🚺 Stop 🧲) 00m03s56 Ци	кл1			Меню цикла
म्म् 😐 🐰 🗋	1 📔 2.18 👃	1 1 1			17/
Кнопка @Круг 1 @Квадрат	Относительн 000m 03s 56 000m 03s 36	ВК Пере, On On	а усил 🛛 Усиление	e Пe	
·					· J
4. Останавлива цикл	аем запись пу	тем нажати	я на клавишу:	x	
Play 🚺 Ştop) 00m03s56 Ци	кл1			
म् ।	2.18	1 1 1			
Кнопка @Круг 1 @Квадрат	Относительн 000m 03s 56 000m 03s 36	ВК Пере, On On	д усил Усиление	e Пe	

۴	ton young on the second	падо, поовп	чилды	п шаг дэннэгс	m 50 ceny	цщ
	Цикл					×
	Play 🚺 🛛 Stop 🙆	00m00s00	1			
	म् 🔸 🗎	2.18	1 \$	1 🖬 🕻	5	
	Кнопка	Относительн	BK	Перед усил	Усиление	Пе
	@Kpyr 1	000m 03s 56	On			
	@Квадрат	000m 03s 36	On			



израть упорый рымола DMY



Теперь проделываем то же со вторым шагом и получаем в результате:

On

Цикл	×
Play 🚺 Stop 🧲	00m30s00 Цикл 1
म् 🔸 🕻) 📔 218 👃 🕇 🞍 🕈 🔚 🕐
Кнопка	Относительн В Перед усил Усиление Пе
@Круг 1	000m 30s 00
@Квадрат	000m 30s 00 🗸 🔊 n

000m 03s 36

Сохраняем изменения:

@Квадрат

: Цикл					×
Play 🚺 Stop 🔵	00m30s00 Цик	л 1			
ग्म् 😐 🐰 🛍	218	1		5	
Кнопка	Относительн	BK	Перед усил	Усиление	Πε
@Kpyr 1	000m 30s 00	On		-	
@Квадрат	000m 30s 00	On			

5. Вызываем «**Цикл 1**» - активизируется блок программ. Его состояние будет отображаться в меню цикла.

Останавливать и возобновлять выполнение цикла – кнопками Play Stop C соответственно. Полная деактивация цикла происходит при нажатии на кнопоку INIT (Scene):



У нас есть готовый цикл. Попробуйте добавить шаги или удалить имеющиеся, изменить время и т.д. Также попробуйте создать цикл из какого-нибудь количества **Scene**, причем задав в этих сценах «Плавный переход».

Глава 9: Горячие клавиши (Hot keys)

Один из важнейших моментов в управлении функциями Санлайта – назначение горячих клавиш. Это делается при помощи удержания клавиши «**Ctrl**» и последующего нажатия на одну из кнопок клавиатуры.

Например, назначим на кнопку «**Z**» функцию стробирования на данной странице приборов.

Для этого актучвируем ее одним кликом мыши:



Теперь нажимаем Ctrl+Z и видим, что на иконке стробирования отобразилась «**Z**» синего цвета:



Обращайте внимание на язык раскладки клавиатуры при назначении клавиш! Если назначили клавишу Кириллицей, то и срабатывать кнопки будут только в Кириллице.

Если же назначали Латинскими – то отзываться функции будут только при Латинской раскладке! Также не забываем про CAPSLOCK. *Мы получили первый вариант использования назначения **Hot keys**: при однократном нажатии на кнопку клавиатуры («**Z**») ВКЛЮЧАЕТСЯ ранее назначенная функция («**Стробирование**»). А при повторном нажатии – ОТКЛЮЧАЕТСЯ. (Режим **TOGGLE**)

Активируем снова «**Стробирование**» путем нажатия «**Z**». Теперь еще раз жмем Ctrl+Z, чтобы отобразилась «**Z**» зеленого цвета:



*Мы получили второй вариант использования назначения **Hot keys**: при однократном нажатии на кнопку клавиатуры («**Z**») ВКЛЮЧАЕТСЯ ранее назначенная функция («**Стробирование**») и при ОТПУСКАНИИ – ОТКЛЮЧАЕТСЯ. (Режим **FLASH**).

Для снятия назначения «Горячей клавиши» необходимо войти в меню данной функции:



Кнопка Настройки	"Затвор Стробоскопический источник света"
Общие	 Защита кнопки (не забудьте активизировать средства защиты в исходных параметрах) !!! Затвор Стробоскопически Заблокировать RESET SWITCH"
Запуск Запуск Эвремя По особому заказу	Вид С Сцена С Переключение Icon Iris Lee Filter Others Prism Rotation
Кнопка	Shutter Zoom
Регулятор света / Скорость Переключение	
	ОК Отмена

Снять галочку:

Кнопка Настройки	"Затвор С Соскопический источник света "	×
Общие	Запунку Клавиша запуска По Режим вспышек	
Общие	Запуск	
Запуск	Вход DMX (*) Режим вспышек	
👌 Запуск	Канал Нота МІDІ (Цифровой инт)	
Время	🗖 Входные порты (*) 💽 ? Г Режим вспышек	
	Активное состояние лишь при показе страницы	
Кнопка	🔕 🦳 Активирование только при выборе страницы	
Регулятор света / Скорость	(*) some versions may not be able to run this function	
<u>ял</u> Переключение		
	ОК Отмена	

Вот и готово.

ВАЖНО:

На одной странице приборов на одну кнопку можно назначать только одну функцию.

Если у Вас несколько страниц динамических приборов, то можно на всех страницах, например, на кнопку «1» повесить «Круговое движение». И тогда, при нажатии «1» одновременно произойдет включение назначенной функции на всех страницах.

Глава 10: Панель управления работой в реальном времени:

	Sunlite Suite	Copyrig	.) Nicol	laudie 1	989
445	Контроллер	Страница	Кнопка	Окна	Язы
*****	🔓 🙆 🖪		ani lavi	600 1	

-	Новая страница	Alt+N	
0	Открыть архив	Alt+O	r o otte
B	Сохранить архив		I 88115
	Копировать		
1	Переименовать		рамирование Движение 1
9	Удалить		
	Создать заново программируемые кнопки		
1	Настройки		<u></u> 3h
	Упорядочить расположение кнопок	×	
	Панель управления работой в реальном масштабе времени Стра	эница 🕨	
	Показать	•	Панель кнопок
~	Показать страницу		Панель управления работой в реальном масштабе времени Страница
	Печать	•	Панель управления работой в реальном масштабе времени Кнопка
	Предварительный просмотр	×	Панель инструментов "Сцена - Затухание"
	Export the fixtures list		

Выбираем каждую из позиций и получаем:

SPOT 150_XT 8 BITS ×
😝 📑 🎫 🇊 😩 其 Активирование дисплея "КЛАВИАТУРА" 💌

Здесь, я думаю, объяснения не требуются. Подключаемся – и вперед.