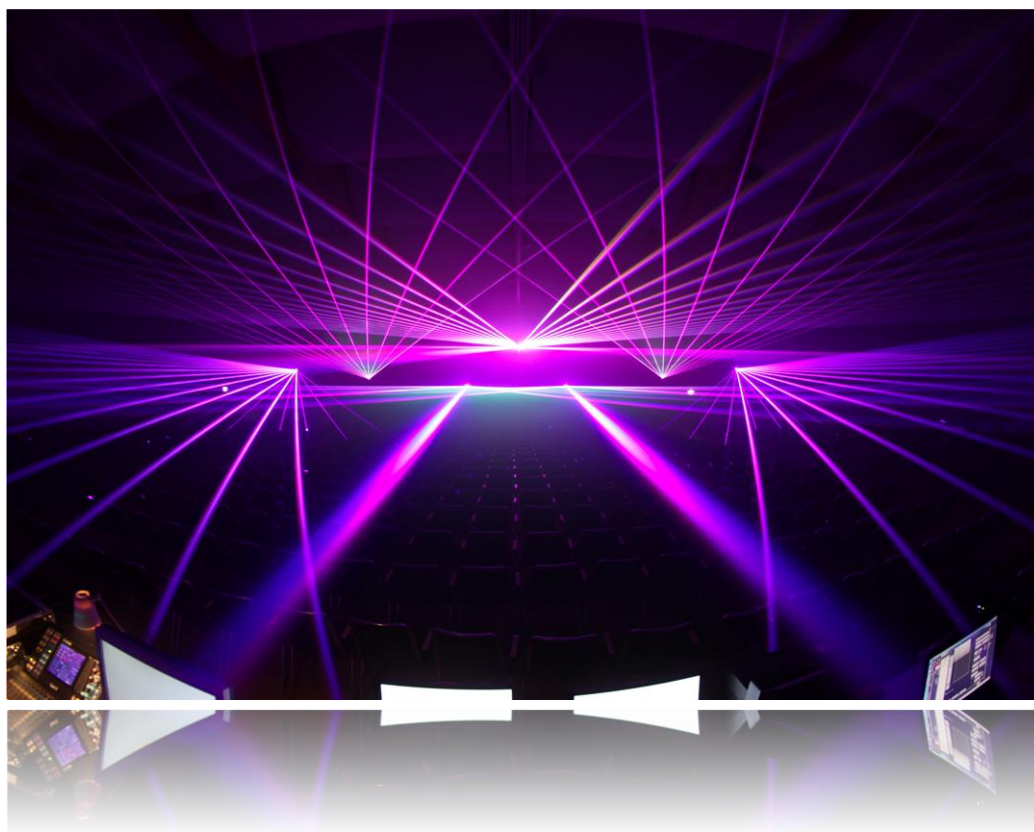


Руководство пользователя

PHOENIX⁴ **LIVE**



Версия: 4.0– 17.10.2011

авторские права принадлежат PHOENIX Showcontroller GmbH & Co.KG - Boris Bollinger –ГЕРМАНИЯ

Оглавление

Введение	3
Требования к системе	4
Установка программного обеспечения	7
PHOENIX Micro- USB интерфейс	9
Установка сетевого интерфейса PHOENIX	11
Запуск PHOENIX ⁴	13
Настройки лазерного проектора	15
Зоны проекции	18
Зоны безопасности	20
Настройки сканера	21
Настройки цветов	23
Быстрый запуск PHOENIX ⁴ LIVE	25
Графический интерфейс PHOENIX ⁴ LIVE	27
Построение лазерных анимаций	37
Свойства мультфильма	41
Манипуляции с кривыми	49
Эффекты в деталях	50
BasicPictureEditor	59
DMX/MIDI IN/Out	64
SMS4Laser	67
MediaConverter Live version	71
Опция PHOENIX ⁴ LIVE Mobile	78
Описание меню	79
Советы, приемы и решение проблем	80

Введение

Программное обеспечение

PHOENIX⁴ LIVE задумывался и программировался для лазер-жokeев в клубах, и для дискотек, а также для LIVE-исполнителей на рейвах и концертах. Вся структура и философия PHOENIX в течение нескольких лет превратилась в весьма мощную программу управления лазером, которая сразу положительно выделяется на фоне многих других программных решений на рынке. При этом особое внимание было направлено на простое и интуитивно понятное руководство пользователя, которое даже неопытным пользователям позволит освоить программное обеспечение менее чем за 1 час. Даже без этой инструкции любой свето-жокей уже через несколько минут сможет продемонстрировать лазерное LIVE-шоу, синхронизированное с музыкальным рядом.

Аппаратное обеспечение

Для PHOENIX⁴ LIVE был специально разработан удобный USB-интерфейс, который подходит для всех одно- и многоцветных стандартных лазерных проекторов стандарта ILDA (с цветосмещением RGB). Не имеет значения, произведен ли лазер в США, Китае или Европе – важно лишь, что он изготовлен в 100% соответствии со стандартом ILDA. Интерфейс micro-USB выдает XY-сигнал и 3 цвета + интенсивность. Кроме того, каналы DMX-In и DMX-Out, соответственно ввод и вывод могут быть реализованы при помощи кабельного переходника, который доступно для приобретения дополнительно.

Из-за ограниченных возможностей цветопередачи micro-USB интерфейса например газовый лазер с цветными кристаллами или лазер со множеством диодов могут правильно срабатывать лишь частично! Для такого круга покупателей больше подходят сетевые интерфейсы PHOENIX. Эти интерфейсы выдают 6 цветных каналов + интенсивность. В то время как сканеры с вариантом micro-USB управляются 12 битами, сетевой интерфейс в состоянии обрабатывать 16-битное разрешение, что может выражаться в более тонкой настройке воспроизводимых фигур. Также по причине более удобного использования интерфейсов LAN - которые также хорошо управляются через W-LAN - для многих пользователей оправдывает себя переход на более профессиональное решение.

Общее: На нашем сайте www.phoenix-showcontroller.de Вы всегда найдете актуальную информацию, бесплатные обновления и рекомендации для PHOENIX⁴ LIVE. Поэтому перед каждой новой инсталляцией Вам следует загрузить себе свежий пакет PHOENIX⁴, чтобы программа изначально была в обновленном состоянии.

Чтобы получать последние новости и обновления к продуктам PHOENIX⁴, Вы можете подписаться на наш информационный бюллетень "Вестник обновлений" („UpdateAlarm,“). Для этого Вам нужно перейти по указанной ссылке и ввести Ваш адрес электронной почты:

<http://www.phoenix-showcontroller.de/support/update-lasersoftware/>

На форуме www.laserfreak.net организован форум для PHOENIX⁴ и подфорумы PHOENIX⁴, на которых Вы можете обмениваться мнениями с другими пользователями PHOENIX⁴. Мы с радостью поможем Вам в любое время, если Вы обратитесь со своим вопросом, идеей или даже критикой по электронной почте: support@phoenix-showcontroller.de. Кроме этого, мы постоянно предлагаем обучение, а также вводный курс по сети Интернет (PCRemoteControl). Следите за объявлениями на указанном выше форуме и время от времени заходите на наш сайт. Для персонального обучения и консультаций, пожалуйста, обращайтесь напрямую по электронной почте или телефону.

Требования к аппаратному обеспечению

Все параметры являются минимальными требованиями и рекомендованы в качестве оптимальных только для версии опубликованной до 01.04.2010! Мы постоянно развиваем свой продукт и это приводит к повышению требований.

Состояние: 01.04.2010

- ПК с операционной системой Windows: Windows XP, VISTA или Windows 7 (32 бита и 64 бита) (без официальной поддержки виртуальной среды и платформы Mac)
- минимум 2 ГГц (рекомендуем: DualCore 2x2 ГГц), оперативная память 2 ГБ RAM (рекомендуем 4 ГБ), жёсткий диск 10 ГБ, видеокарта 128 МБ (рекомендуем 256 МБ) с OpenGL и DirectX (9.0 или выше)
- монитор 15" с минимальным разрешением XGA (1024x768) (рекомендуем. 1240x1024)
- Клавиатура, мышь (рекомендуем сенсорный экран)

Дополнительно:

- внешний DMX-контроллер
- Midi-прибор, например MIDI-клавиатура, MIDI- контроллер и т.д.
- Akai APC 40 (<http://www.akaipro.com/apc40>)
- ProLight Laser Harfe (<http://www.laser-harp.com/>)
- джойстики
- сенсорный экран

Сигнал ILDA / План подключения интерфейса
(для сетевых интерфейсов PHOENIX)

Имя сигнала	Вывод	Примечание
X+	1	-5 до +5 вольт
Y+	2	-5 до +5 вольт
Яркость / Затемнение +	3	0 вольт до 5 вольт
Блокировка A	4	Связана с выводом 17 в карте интерфейса
Красный+	5	0 вольт до 5 вольт
Зеленый+	6	0 вольт до 5 вольт
Синий+	7	0 вольт до 5 вольт
Густой синий+	8	0 вольт до 5 вольт
Желтый+	9	0 вольт до 5 вольт
Голубой+	10	0 вольт до 5 вольт
DMX-out +	11	Выход DMX +сигнал
	12	
Прерыватель	13	0 вольт / +5 вольт
X	14	-5 вольт до +5 вольт
Y	15	-5 вольт до +5 вольт
Яркость / Затемнение	16	Заземление
Блокировка B	17	Связана с выводом 4 в карте интерфейса
Красный	18	Заземление
Зеленый	19	Заземление
Синий	20	Заземление
Густой синий	21	Заземление
Желтый	22	Заземление
Голубой	23	Заземление
DMX-out minus	24	Выход DMX минус

Для интерфейса PHOENIX Micro-USB:

Имя сигнала	Вывод	Примечание
X+	1	-5 до +5 вольт
Y+	2	-5 до +5 вольт
Яркость / Затемнение+	3	0 вольт до 5 вольт
Блокировка А	4	Связана с выводом 17 в карте интерфейса
Красный+	5	0 вольт до 5 вольт
Зеленый+	6	0 вольт до 5 вольт
Синий+	7	0 вольт до 5 вольт
	8	
	9	
DMX-in +	10	Вход DMX сигнал плюс
DMX-out +	11	Выход DMX сигнал плюс
	12	
Прерыватель	13	0V /+5 вольт
X	14	-5 до +5 вольт
Y	15	-5 до +5 вольт
Яркость / Затемнение	16	Заземление
Блокировка В	17	Связана с выводом 4 в карте интерфейса
Красный	18	Заземление
Зеленый	19	Заземление
Синий	20	Заземление
	21	
	22	
DMX-in	23	Вход DMX сигнал минус
DMX-out	24	Выход DMX сигнал минус
Заземление (и для DMX !)	25	Заземление (для ЛАЗЕРА и DMX)

УСТАНОВКА

Примечание: Пожалуйста, подключайте USB-интерфейс только после успешной установки программного обеспечения **RHOENIX4 LIVE**, так как соответствующие драйверы доступны для аппаратного обеспечения лишь после установки..

Программное обеспечение

Запустите компакт-диск или загрузите последний образ CD с сайта www.phoenix-showcontroller.de и соответственно распакуйте ZIP-архив, запустите находящийся в папке файл „Setup.exe“.

Следуйте указаниям стандартного Мастера установки Windows и установите программное обеспечение на Ваш жесткий диск. По окончании установки Вы можете запустить программное обеспечение с Вашего рабочего стола с помощью ярлыка „RHOENIX Showcontroller„.

Примечание: Если у Вас версии Windows Vista или / и Windows 7, то программное обеспечение следует запускать под учетной записью Администратора. Пожалуйста, в появившемся окне контроля учётных записей пользователей подтвердите действие кнопкой "Да".

Ярлык Phoenix на рабочем столе предназначен для запуска программы с правами администратора.

Расширение монитора

Если у Вас Windows 7 и Vista также проверьте настройки расширения монитора. В них **ни в коем случае не должно было быть установлено увеличение**. Это может привести к смещению поверхностных элементов в PHOENIX4 LIVE и PHOENIX4 PRO/PROPLUS и тем самым затруднить эксплуатацию.

Windows 7

Откройте настройки разрешения экрана, поочередно нажав кнопку "Пуск", затем "Панель управления", и наконец "Настройка разрешения экрана" в разделе "Оформление и персонализация".

Выберите там следующие настройки: **Разрешение - 100% (стандарт)**. Текст и другие элементы отображаются в стандартном размере.

Нажмите на „Применить“. Соответственно Вам следует закрыть все программы и выйти из Windows, чтобы изменения отобразились. Данные изменения вступят в силу при следующем запуске Windows.

Windows Vista

Откройте настройки разрешения экрана, поочередно нажав кнопку "Пуск", затем "Панель управления", нажмите на "Оформление и персонализация" и затем на "Применить". Нажмите в левой части на „Применить кегль шрифта (DPI)“. Если система запросит у Вас пароль администратора или подтверждение, введите пароль и соответственно подтверждение.

Выполните в диалоговом окне Масштабирование DPI следующие действия: Нажмите на **Стандартное масштабирование (96 DPI)**— появится более подробная информация.

Затем нажмите ОК. Чтобы изменения отобразились, закройте все программы и перезапустите Windows.

б) аппаратное обеспечение

Устанавливайте интерфейс только ПОСЛЕ успешной установки программного обеспечения! Установите интерфейс PHOENIX MICRO-USB.



1. Подключите USB-кабель к устройству, другой конец кабеля присоедините к ПК. Откроется окно Мастера установки Windows.
2. На вопрос «Установить соединение с Windows Update для поиска обновлений программного обеспечения» на этот раз ответьте, выбрав „Нет“, и затем нажмите „Дальше >“
3. На следующий вопрос „Как Вы желаете продолжить?“, ответьте, выбрав опцию „Установка выбранных компонентов программного обеспечения (для продвинутых пользователей)“, и затем нажмите „Дальше >“
4. Установите галочку напротив „Из файла...“, и нажмите кнопку „Обзор...“. В открывшемся затем окне перейдите к папке „...\\Programme\\PHOENIXShowcontroller\\InterfaceDriver s\\Live_USBProDriver“ и нажмите „Открыть...“. Вслед за этим нажмите „Дальше >“



6. Теперь интерфейс установлен и наконец, может использоваться.

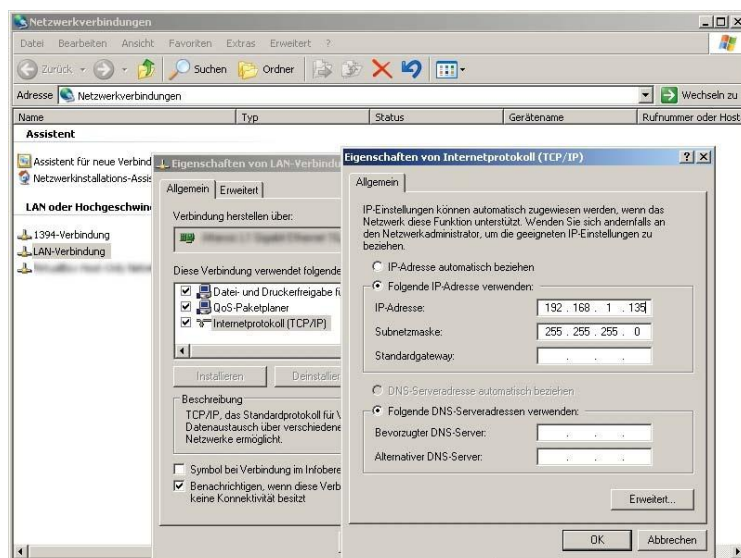


7. Кроме того, Вы получите уведомление о том, что установка прошла успешно и можете закрыть Мастер установки аппаратного обеспечения, нажав на кнопку „Готово“.

Использование сетевого интерфейса PHOENIX

Сетевой интерфейс PHOENIX не требует специальной установки. Как только Вы установите сетевое подключение, сеть будет либо обнаружена автоматически, либо Вам потребуются вручную ввести соответствующий статический IP-адрес для соединения. Это зависит от настроек, которые Вы можете изменить через настройки Web-браузера.

Чтобы присвоить сетевому интерфейсу PHOENIX статический IP-адрес, поступите следующим образом:

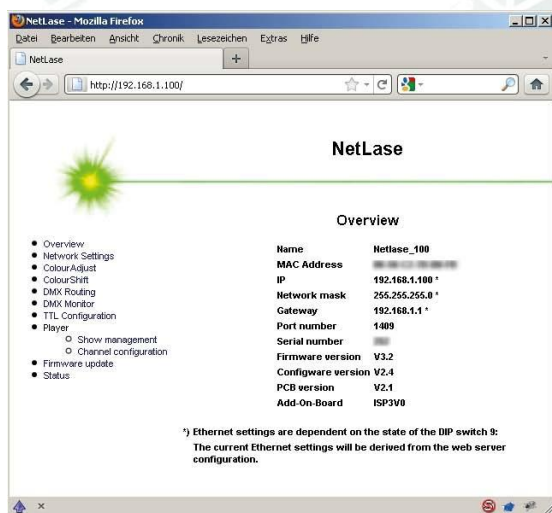


1) Изначально и Ваш ПК должен получить статический IP-адрес, чтобы затем его мог запросить сетевой интерфейс. Он должен входить тот же „круг IP“, что и затем сетевой интерфейс. Установите для Вашего ПК IP-адрес 192.168.1.135 (например) и маску подсети 255.255.255.0. (Оставшиеся поля, такие как DNS или WINS оставьте пустыми!)

2) Сетевой интерфейс PHOENIX стандартно преднастроен на IP-адрес 192.168.1.100. Этот IP-адрес Вы, само собой, можете затем изменить через настройки Web-браузера.

Теперь подключите к Вашему ПК сетевой кабель. При этом не имеет значения, используете ли Вы традиционный сетевой кабель или кроссоверный сетевой кабель. Сетевая карта автоматически распознает соответствующий тип соединения (AutoMDI/MDIX). Другой конец сетевого кабеля подключите к сетевому интерфейсу.

Откройте Ваш Web-браузер и введите в строку адреса 192.168.1.100.

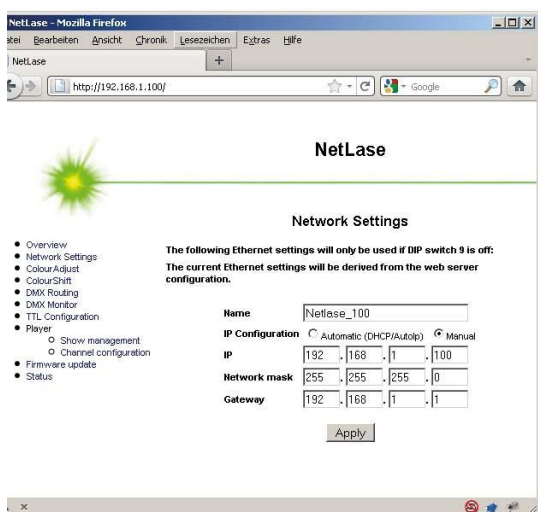


Откроется web-интерфейс...здесь в меню навигации слева выберите пункт „Сетевые настройки“.

Затем в правой части страницы Вы сможете изменить IP-адрес интерфейса. После успешного изменения настроек, Вы должны сбросить карту (т.е. отключить сетевой интерфейс от электросети), подождать 10 сек. и затем снова подключить питание.

Готово. Теперь карта сконфигурирована на новый IP-адрес.

3) Если Ваш сетевой интерфейс и Ваш ПК находятся в одной и той же сети, то PHOENIX самостоятельно найдет сетевой интерфейс и при необходимости отобразит в настройках Управление интерфейсами (Remapp Interface) и в Проверить аппаратное обеспечение (HardwareCheck!) Если этого не происходит, то перепроверьте, пожалуйста, еще раз сетевые настройки Вашего ПК и сетевой карты. Также включите в Windows 7 Управление сетями и общим доступом - >Расширенные настройки доступа-> Параметры подключения к сети.



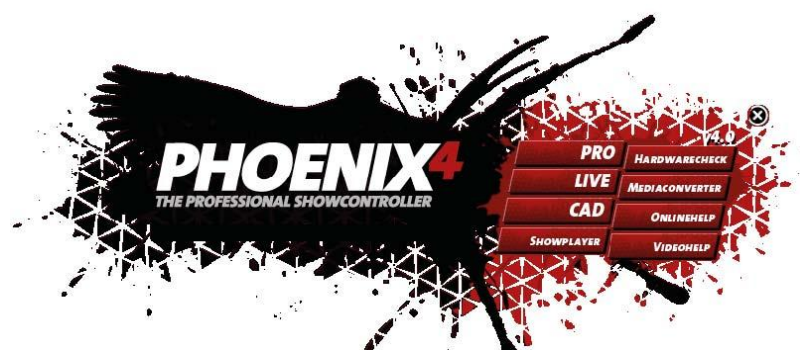
Примечание: Нет никаких препятствий, чтобы одновременно подключить к одному ПК и сетевой интерфейс (Netlase),и USB-карты (Phoenix Micro-USB) и одновременно использовать их.

Запуск PHOENIX4

После установки Вы можете запустить PHOENIX4 LIVE, нажав на ярлык „Phoenix Showcontroller“, на рабочем столе. Теперь присоедините маленький оранжевый USB ключ доступа к Вашему ПК. На нем содержится Ваша лицензия, и он должен быть подключен к компьютеру на протяжении всего сеанса работы с программным обеспечением. Извлечение USB ключа доступа при открытой программе приведет к тому, что через несколько секунд появится предупреждение, а затем программа будет закрыта.



Следите за сохранностью USB ключа с лицензией. Его утрата как следствие повлечет за собой необходимость повторной покупки программного обеспечения, соответственно лицензии. После подключения USB ключ будет обнаружен как „HID – Human Interface Device“ и установится самостоятельно, Вам не потребуется устанавливать какие-либо драйверы.



Главное меню PHOENIX4 открывается после запуска программы с помощью ярлыка программы. В зависимости от того, установлена ли Вами полная версия PHOENIX4 или лишь пакет PHOENIX4 LIVE, отобразится соответствующий экран выбора программы.

Выбор программы при запуске:

PHOENIX4 PRO: Запускает PHOENIX4 PRO/PROPLUS – Showcontroller

PHOENIX4 LIVE: Запускает PHOENIX4 LIVE

PHOENIX4 CAD: Запускает 3D Picture Editor для рисования собственной графики / логотипов и т.д.

Showplayer: Органайзер для запуска шоу (только для пользователей PHOENIX4 PRO/PRO PLUS)

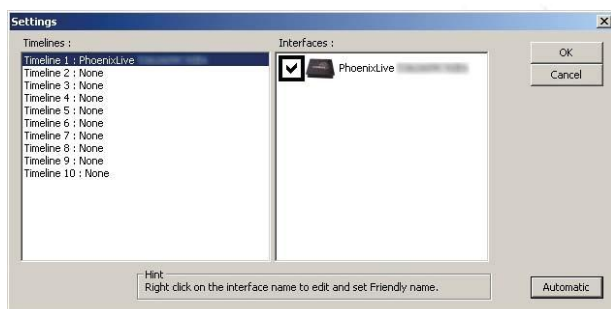
HardwareCheck: Запускает программу проверки аппаратной функции интерфейса PHOENIX4

MEDIACONVERTER: Приобретаемая дополнительно программа для автоматического переноса цветных графиков

OnlineHelp: Программа для запуска центра дистанционного обслуживания (Пожалуйста, предварительно установите контакт)

Videohelp: Запускает различные видео-уроки для продуктов PHOENIX4

Выбор интерфейса



При запуске программы PHOENIX4 LIVE или PHOENIX4 PRO автоматически PHOENIX4 распознает, какие интерфейсы и в каком количестве подключены к ПК. Откроется окно "Настройки" для установления в программном обеспечении связи между интерфейсами аппаратного обеспечения и осями времени или лазерами. В левом списке Вы найдете оси времени, которые в программе в дальнейшем будут соответствовать осям времени или лазерам. В правом списке представлены интерфейсы, которые были обнаружены Phoenix. Если они маркированы красным, перечеркнутым кружком, то это значит, что они уже были подключены при предыдущем запуске программы и теперь уже не могут быть подключены. Установление связи между интерфейсами и осью времени произойдет автоматически, если Вы нажмете кнопку "Автоматически" („Automatic“) внизу справа.

Для присвоения вручную, сперва нажимаете на одну из осей времени в левом списке и затем установите связь этой оси или лазера с соответствующим интерфейсом поставив галочку. При этом ось времени может быть привязана к 1 и более интерфейсам. Благодаря этому виду группировки все интерфейсы связанные с определенной осью времени впоследствии получат один и тот же сигнал и аналогичный выход (например, применение в качестве спутника).

Связь будет устанавливаться при всех последующих запусках программы, если только Вы не увеличите или не сократите количество присоединенных интерфейсов. В этом случае при следующем запуске программы появится диалоговое окно настройки, в котором отразятся изменившиеся настройки осей времени.

Собственное имя интерфейсу (например, "Главный проектор - центр") можно присвоить, дважды щелкнув по записи интерфейса в окне справа. В любой момент его можно изменить вновь вызвав окно настроек, в настройках PHOENIX4 в пункте меню Опции > Управление интерфейсами („Optionen>Remap Interfaces„) программного обеспечения.



При выборе интерфейса из списка справа Вы можете настроить для него дополнительные опции. Справа внизу можно быстро и просто отобразить проекцию – например, при обратном действии, применении лазера в качестве спутника. Далее Вы можете дополнительно активировать для интерфейса функцию DMX выхода, а также DMX входа, чтобы управлять PHOENIX4 LIVE с помощью внешнего DMX контроллера.

Примечание: PHOENIX4-Showcontroller в настоящий момент может управлять не более чем 32 интерфейсами (с лицензией PHOENIX4 PROPLUS). В PHOENIX4 LIVE Вы можете применить максимум 8 интерфейсов.

Настройки лазерного проектора

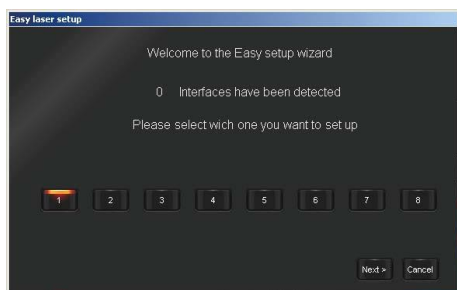
Настройка лазерного проектора в PHOENIX4 LIVE

Любой лазерный проектор для оптимальной проекции лазера в зависимости от аппаратного обеспечения требует разных настроек. Начиная с оптимизации параметров сканера и заканчивая настройкой смещения цветов и зон проекции со стороны программного обеспечения. Параметры сканера задают оптимальные для прикладной задачи (графическое / лучевое лазерное шоу) настройки маленьких зеркал в корпусе проектора, которые вращаются и отражают лазерный луч. Настройки сканера наряду с его скоростью (скорость сканера - в тыс. точек в секунду („kpps“)) содержат, в том числе и другие важные параметры касательно задержки времени на углах (важно для "острых" углов) и т.д. Поскольку элементы аппаратного обеспечения могут быть закреплены различным образом, здесь очень сложно выделить стандартные значения для настроек сканера! У каждого производителя разные значения! Установленные при поставке товара значения выбраны таким образом, чтобы Ваши сканеры не были повреждены. Однако это также значит и то, что они не соответствуют оптимальным значениям для Вашего сканера. Поэтому, чтобы обеспечить наилучшие результаты проекции, Вам нужно единожды установить для Вашего проектора эти значения.

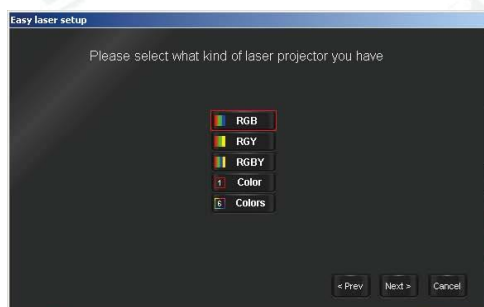
Настройки для отдельных цветов лазерного проектора также чрезвычайно важны. Решающим при этом может стать указание типа проектора (RGB, RGY, RGBY, Single Color и SixColor) и связанное с этим распределение цветов для цветного проецирования анимации. Таким же образом можно выравнивать оттенки цвета, с помощью диодов разной силы или ограничения отдельных цветов в мощности Вашей проекции. Не в последнюю очередь, пусковое напряжение может быть настроено таким образом, что цвета будут равномерно плавно высвечиваться, затемняться и переходить из одного в другой.

Здесь также должны быть непременно установлены отдельные проекционные зоны для каждого используемого Вами лазера по величине, позиции и мощности проекции. Они устанавливаются, с какой размерностью и с какой мощностью отображаются анимации. Единожды корректно установленные, анимации ориентируются на эти зоны проекции. Присвоение анимаций к зонам проекции производится в окне обработки анимаций. Эти основные настройки представлены PHOENIX4 LIVE в „EasySetup“ в нескольких шагах.

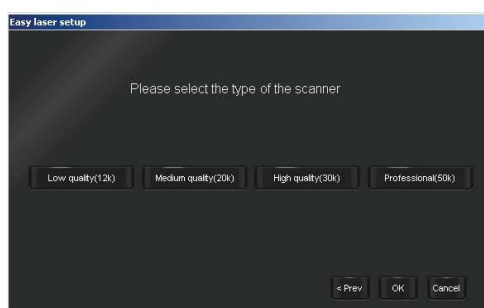
После присоединения новых интерфейсов и запуска PHOENIX4 LIVE из окна запуска программы, сначала открывается диалоговое окно „Настройки“, („Settings,“) для указания интерфейсов. В штатном режиме для подтверждения достаточно лишь нажать кнопку „Автоматически,“ („Automatic,“) и закрыть окно кнопкой "OK".



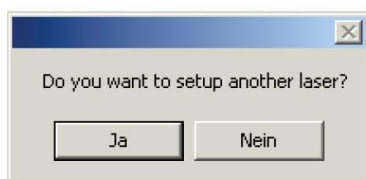
Затем перед Вами появится следующее окно „EasySetup,“. Здесь, в первую очередь, единожды выберите лазерный проектор, который впоследствии Вы хотите настроить. Номер соответствует оси времени, к которой в окне управления интерфейсами настроек присвоены один или несколько интерфейсов. Для продолжения нажмите на „Дальше >,“ („Next>,“).



В следующем окне укажите Ваш тип проектора. Выберите его, нажав соответствующую кнопку! Это важно, так как иначе при проекции цветных анимаций не все цвета передадутся корректно или же вовсе не передадутся. На выбор представлены RGB, RGY, RGBY, 1Color и 6Color. Чтобы перейти к следующей настройке нажмите кнопку „Дальше >“, („Next>“).

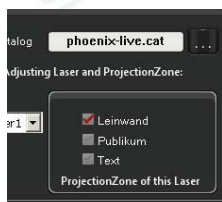


При выборе типа сканера Вы задаете сразу несколько настроек, которые оказывают существенное влияние на качество проекции. Однако, щёлкнув мышью по кнопке устанавливайте здесь лишь ту настройку, которая на самом деле соответствует применяемому аппаратному обеспечению сканера. Неправильная настройка может повредить Ваш сканер. Мы не принимаем на себя ответственность за ошибочную настройку. В случае возникновения сомнений обратитесь к руководству или запросите информацию у производителя лазерного проектора о применяемом аппаратном обеспечении.

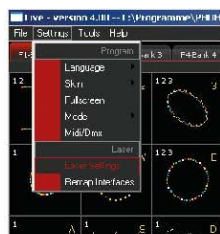


После завершения указанных настроек для выбранного в начале лазерного проектора (или лазерных проекторов) нажимаете кнопку "OK". В следующем открывшемся диалоговом окне Вы можете задать, хотели бы ли Вы применять заданные настройки и для последующих проекторов. Если Вы присвоили последующие интерфейсы к иным осям времени, то нажмите да (ja), выберите соответствующие и снова проведите быструю установку (EasySetup). В ином случае Вы нажмите "нет" („Nein,“) и теперь можете начинать использовать Ваш Live-Performance.

Зоны проекции



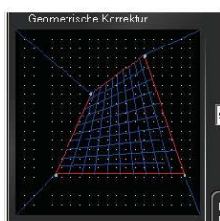
Зона проекции - это область проекции, в котором должна отображаться соответствующие лазерные проекции. PHOENIX4 LIVE позволяет настроить соответственно 3 стороны света для каждого из 8 лазерных проекторов. Указанная сторона света очень важны. Она задает величину, положение и коррекцию искажений. Анимации будут привязаны или уже привязаны к этим зонам проекции и руководствуются выбранными в них настройками. При изменении места мероприятия, нужно лишь подогнать стороны света и все анимации автоматически отобразятся правильно! Без настройки различных сторон света нужно было бы заново настраивать каждую отдельную (!) анимацию.



Эти настройки Вы найдете в „Настройках“ („Settings“) в разделе „Настройки лазера“ („Laser Settings“) в верхней строчке меню. Типичная зона проекции для проекционного экрана в помещении (при наличии) – "Проекционный экран" („Leinwand“).



Чтобы получить превосходную проекцию картинки на стене, для всех зон проекции, наряду с величиной, а также положением, вращением, могут быть настроены кадрирование (обрезание) и инверсия. Именно при использовании экрана очень важно точно подогнать значения "Кадрирования", чтобы лазерная проекция или отдельные лазерные лучи ни в коем случае не были видимы за пределами экрана! Кадрирование обеспечивает обрезание проекции, как только она выходит за пределы экрана. Поэтому для каждой из 4 сторон (верх, низ, право, лево) есть настройка кадрирования.



Если проекция должна отображаться в наклонной плоскости, то 4 точками коррекции искажения может быть установлена геометрическая коррекция. Это способствует тому, что проекция, например, круг - вопреки искажению – появится точно на плоскости проекции. Настройка осуществляется посредством геометрической координатной сетки. Она может быть немного смещена по углам во время проекции фигуры или пробной картинки, чтобы подогнать проекцию к плоскости проецирования.



В нижней части есть чекбоксы для отражения (инверсии) проекции относительно оси (X/Y). В нижней части есть чекбоксы для отражения (инверсии) проекции относительно оси (X/Y). В зависимости от того, применяется ли проекция на экран или же проекция на просвет, или крепится проектор к твердой поверхности или подвешивается, проекция анимаций и надписей может быть корректно сориентирована и отображена. "Ограничение изменения масштаба" („Zoom begrenzung,“) предотвращает выход анимации за пределы установленной зоны проекции из-за эффекта изменения масштаба, и этот параметр по умолчанию активен.



С помощью чекбоксов расположенных внизу по отдельности можно ТОЛЬКО для предварительного просмотра анимаций – образцов анимаций и предварительного просмотра 3D– также отражение вокруг оси. Таким образом, для каждого места проекции может быть подобран предварительный просмотр и сориентирован на

Установленные значения соответственно задаются в активной на текущий момент зоне проекции (в данном случае "Проекционный экран" („Leinwand“)). Все настройки зон проекции обеспечиваются автоматически при записи LiveShow и будут доступны после перезапуска PHOENIX4 LIVE и соответственно загрузки LiveShow.

Установите таким же образом все 3 зоны проекции для всех 8 лазерных проекторов – если они есть.



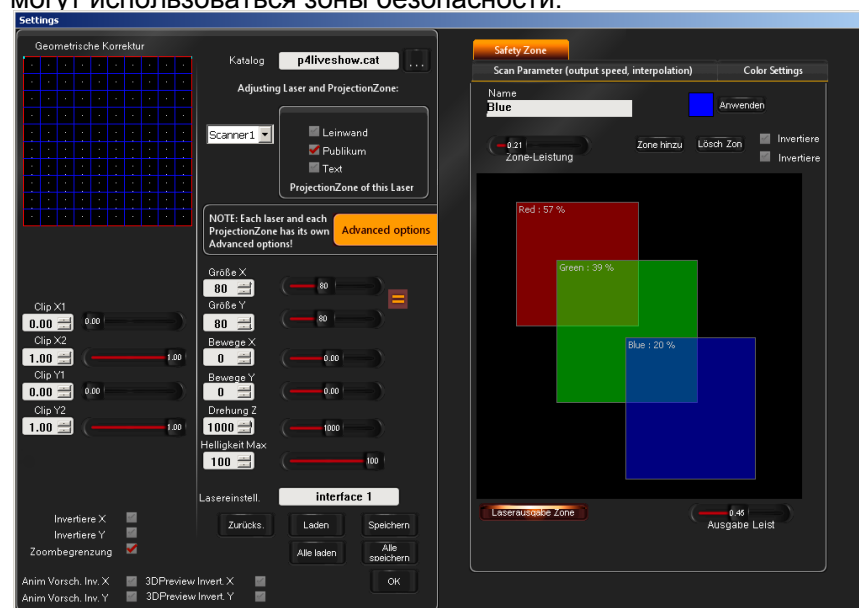
Все параметры „Настроек лазера„ („Laser Settings„) обеспечиваются при сохранении LiveShow. Их можно дополнительно записать отдельно, чтобы удовлетворить потребности разных мест проведения мероприятия или перенести настройки на другие компьютеры. Кнопкой "Загрузить" („Laden“) и "Сохранить" („Speichern„) справа внизу, можно сохранить настройки „Настройки лазера“ („Laser Settings„) – включая 3 настройки зон проекции – для каждого лазерного проектора в отдельности. Если использовать кнопки „Загрузить все„ („Alle laden„) и „Сохранить все„ („Alle speichern„), то сохраняются „Настройки лазера„ („Laser Settings„) сразу для всех 8 лазеров.

Настройки безопасности / зоны безопасности

Безопасность на лазерных шоу превыше всего! По этой причине сначала обязательно нужно задать несколько важных настроек. Наряду с установкой лазерного проектора на высоте не менее 2,70 м (в зависимости от предписаний ответственных ведомств эта величина также может варьироваться или же сканирование зрителей может быть полностью запрещено!) к обязательным стандартным настройкам относятся безопасное расстояние безопасные по отношению к публике установки! Получите относящуюся к этому информацию непосредственно на месте у ответственных за это ведомств и лиц.

Чтобы сделать возможной безопасную эксплуатацию нужно получить функции с сайта программного обеспечения. Тем не менее, сначала они должны быть установлены и не активны по умолчанию. В конечном счёте, нет стандартной ситуации организации мероприятия. К мероприятиям по обеспечению безопасности относятся уже упомянутой выше настройки кадрирования. Их нужно применять, например, также для сканирования зрителей, чтобы при необходимости соблюдать минимальную дистанцию до публики.

Чтобы сократить интенсивность проекции в определенных областях, но всё же полностью не отключать, могут использоваться зоны безопасности.



Для этого перейдите в „Настройки лазера“, нажмите „Расширенные опции“ и затем на вкладке „Зона безопасности“.

Здесь Вы можете установить до 32 индивидуальных зон, для которых в отдельности может быть задана интенсивность проекции. Черная область соответствует максимальной величине проекции (не величину зон проекции).

Нажатием на кнопку „Зону вперед“, („Zone hinzu,“) зона безопасности размещается на максимальной величине проекции. Нажатием на зону проекции можно подобрать интенсивность для этой области с помощью регулятора „Мощность зоны,“ („Zone-Leistung“).

Значение 1.00 означает, что эта зона пропускает проекцию на 100%. Посредством уменьшения значения интенсивность проекции также сокращается для защищаемой области. Величина цветной зоны безопасности может быть подобрана к защищаемой площади с помощью растягивания за углы. Чтобы лучше отличать друг от друга несколько зон безопасности, можно их раскрасить и присвоить им имена. Нажатием на цветную область в верхней правой части окна устанавливается цвет, а щелчок по клавише "Применить" („Anwenden,“) назначает его активной (выбранной зоне безопасности). Если Вы введете имя в белое текстовое поле, оно также появится на соответствующей зоне. Кроме того, для зоны безопасности возможна инверсия по осям X и Y. Более не нужные зоны безопасности снова удаляются нажатием на „Удалить зону,“ („Lösche Zone,“). Накладывающиеся друг на друга зоны безопасности действуют аддитивно. При этом происходит многократное сокращение. Таким образом, область обрезания на 50% двух накладывающихся друг на друга зон безопасности соответственно пересечения множеств составит 25% (50% от 50%). С помощью кнопки „Зона лазерной проекции,“ („Laserausgabe Zone,“) зоны под областью зон безопасности могут видимо проецироваться над лазером. С помощью регулятора „Мощность проекции,“ („Ausgabe Leistung,“) настраивается применяемая для нее интенсивность.

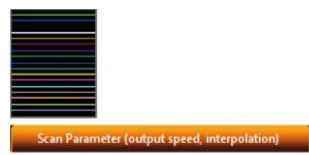
Настройки сканера



Для настройки сканеров Вам нужно нажатием на желтую кнопку открыть „Расширенные опции“. Они появятся в виде меню сбоку.

Регулировку сканеров лучше всего производить на пробных картинках в телевизионных испытательных таблицах. Вы найдете некоторые из них на вкладке к „Настройки цвета“, в правой нижней части.

Активируйте проекцию пробной картинку установив галочку напротив „Проецировать пробную картинку,“ и Вы нажатием на пробную картинку. Пробные картинки превосходно подходят для разнообразного контроля и проверки настроек и нужно их выбирать в зависимости от случая применения.



В качестве первой, к примеру, подходит пробная картинка с пестрыми линиями.



Следом перейдите на вкладку „Параметры сканера“ („Scan Parameter“).

В самом конце страницы устанавливаются минимальная и максимальная скорость сканера. Задайте ее, перед тем как продолжить установку прочих параметров. Максимальная скорость сканирования зависит от мощности Вашей системы. Даже если Вы зададите лазер со сканерами 50К, это не означает, что эти значения будут достигнуты для всех величин проекции на длительную перспективу.

Минимальная скорость сканирования при эксплуатации не должна быть ниже порогового значения 10 тыс. точек в секунду (Kpps), так как при длительном пребывании в зоне действия сканера возрастает интенсивность проекции и это может привести к созданию угрозы для окружения.



В предварительных настройках сканера в середине правой стороны уже предустановлены хорошие настройки для соответствующей мощности сканера. Используйте здесь только предустановленное значение, которое соответствует мощности Ваших сканеров! Мы не принимаем на себя ответственность за нанесение ущерба или к создание угрозы, возникшие в результате ошибочной настройки.

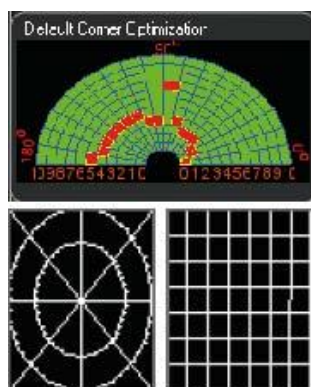


Теперь с помощью регуляторов справа Вы можете задать более тонкие настройки.

Посредством видимой (!) лазерной проекции настройте картинку таким образом, чтобы она имела оптимальный вид, и на концах линий не было видно отклонений. Самого большого эффекта Вы достигнете корректировкой значений “Специальное предварительное затемнение” (“ExtraPreblanking”) и “Специальное последующее затемнение” (“ExtraPostblanking”).



Если Вы наведете курсор мышки на кнопку информации Info, то появится информационный график, который подробнее разъяснит настройки, осуществляемые при помощи регуляторов.



Кроме того, есть настройки оптимизации для числа точек кривых и углов во всех фигурах анимации. Они позволяют более четко отображать углы и кривые фигур и, следовательно, более детализировано. За счет увеличения количества точек фигуры также достигают большей яркости. Однако преувеличение чаще всего приводит к мерцанию анимации!

В качестве пробной картинки для настройки оптимизации углов в особенности подходят собственный себя особенно круги окруженные прямоугольником и координатная сетка.

Настройки цветов

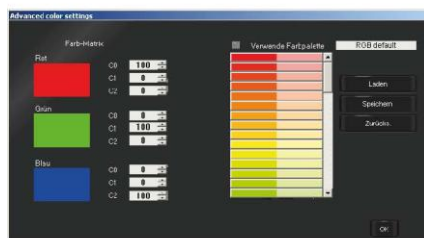


Настройки цветов распространяются на лазерные проекторы и не зависят от зон проекции.

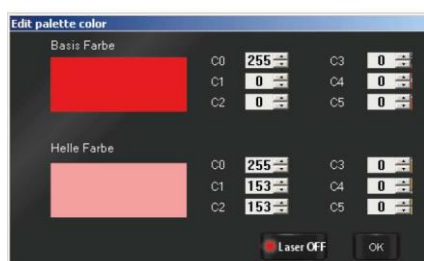
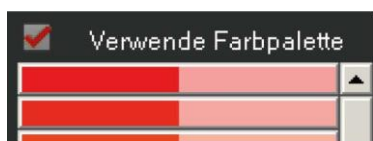
Настройки цветов также приведены в „Настройках лазера“ („Laser Settings“) в разделе „Расширенные настройки“, на вкладке „Настройки цветов“, („Color Settings“).



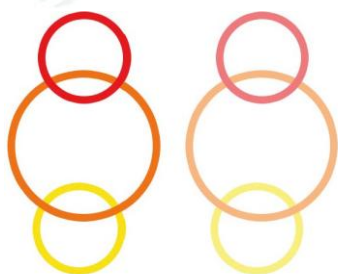
Смешение цветов достаточно быстро регулируется на основании типа проектора. Посредством выбора типа все цвета передаются и проецируются правильно. На выбор Вам предлагаются RGB, RGY, RGBY, 1 Color и 6 Color.



Чтобы более точно настроить цвета, после выбора типа проектора Вы можете вызывать кнопкой „Расширенные настройки цветов“. Здесь можно произвести смешение цветов посредством матрицы оттенков. Цветные области слева соответствуют применяемым в анимациях цветам. Соответственно с помощью 3 полей ввода справа от них в диапазоне от 0 до 100% задается, какая производительность диодов будет использоваться при смешении цветных областей. Исходя из этого автоматически рассчитываются все промежуточные цвета. Еще более точно оттенки цветов могут задаваться посредством палитры цветов. Рекомендуем использовать ее, прежде всего, для настройки 6-тицветных лазерных проекторов. Для этого должен быть активен чекбокс над шкалой цвета. Тогда для передачи цветов будет использоваться таблица цветов.



Затем двойным щелчком по настраиваемой шкале цвета перейдите к диалоговому окну для настройки 6 цветов. Для 3-хцветных проекторов здесь имеют значение лишь цвета C0-C2. Кроме того, здесь нужно настроить основной цвет, а также более светлый цвет. Оттенки устанавливаются в диапазоне от 0 до 255 в полях ввода рядом. Каждое значение C (Color) соответствует настройке одного диода. Чтобы иметь возможность настроить эту точную градацию, проецируется специальная пробная картинка, если лазер включен кнопкой „Вкл./выкл. лазер“, („Laser On/Off,“) лазер ON включается (если Master Laser ON).



Эта пробная картинка показывает дважды по 3 кольца, меньшие из которых представляют предыдущий и следующий цвета соответственно. Для больших колец в центре задайте цвет, который может быть изменен с помощью полей ввода. Нужно настроить большие кольца на цвет, который представлен на цветных областях. Левое большое кольцо предназначено для сильного основного цвета, правое большое кольцо для более светлого соответствия. После тонкой настройки цветов снова закройте окно с помощью кнопки "ОК".

Теперь Вам нужно провести эту настройку для каждой шкалы цвета.



Следующей возможностью повлиять на передачу цветов являются регуляторы минимальной и максимальной производительности передачи.



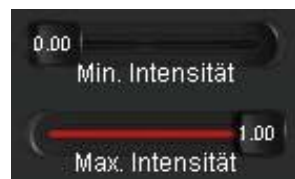
С помощью отдельного для каждого цвета (Красный – Зеленый – Синий (R-G-B)) регуляторов "Максимум" („Maximum„) вводится ограничение максимальной производительности передачи. Оно может применяться, например, для уменьшения общей производительности передачи или чтобы сократить производительность доминантного цвета при искажении цветопередачи. Значение 1.00 соответствует 100% возможной производительности передачи. Уменьшение значения, например, на 0.50 означает сокращение производительности этого цвета примерно 50%.



С помощью регуляторов "Минимум" („Minimum„) можно варьировать исходную производительность передачи. Не каждый установленный диод начинает показывать уже при 1% видимой передачи. Поэтому здесь можно установить исходную освещенность. Прежде всего, при хорошей настройке сказывается при мягком "Высветлить / затемнить цвет" („Farb-Ein/-Ausfaden").



Рекомендуем при подгонке использовать одну или несколько пробных картинок. Сначала нужно выбрать пробную картинку для отображения. Затем настроить все регуляторы "Максимум" („Maximum„) на значение равное 0. Теперь нужно друг за другом увеличивать значения отдельных регуляторов минимума до тех пор, пока не появится цветная проекция тестовой картинки, отвечающая требованиям. Для „Минимум Красного“ („Minimum R“) это был бы красный цвет. Затем значение, именно при котором проекция видна, снова сокращайте до тех пор, пока проекция снова не исчезает. Значит, это – корректная настройка значения для регулятора "Минимум" („Minimum„) этого цвета.



Освещенность некоторых лазерных проекторов управляется отдельным значением „Яркость“ („Intensity“). Чаще всего это характерно для одноцветных лазерных проекторов.

Чтобы задать для них минимальную мощность для запуска стартовую или максимальную производительность передачи, помимо регуляторов минимума и максимума отдельного цвета присутствует управление значением „Яркость“, („Intensity“). С его помощью регулируются начальная и конечная освещенность как при цветах.

Быстрый запуск PHOENIX4 LIVE

После расположения лазерной аппаратуры можно начинать обслуживание.



Чтобы активировать лазерную проекцию прежде всего следует однократно нажать главный выключатель „Лазер ВКЛ/ВЫКЛ“ („LaserON/OFF“). Тем самым включается лазерная проекция для (маленького черного Micro-USB) интерфейса.



Теперь можно кликнуть на один из образцов анимаций, чтобы спроецировать ее на лазер. Активная анимация на фоне прочих выделяется цветным обрамлением. Уже при наведении курсора мыши на анимацию появится небольшой динамический предварительный просмотр на образце. В Вашем распоряжении 40 анимаций в каждом банке данных.



22 анимации переключаются с помощью нажатия на вкладку. Соответственно отображаются 11 позиций. На последней вкладке „Таб 1 / Таб 2,“ („Tab 1 / Tab 2,“) можно переключаться туда-сюда между анимациями 1-11 и 12-22.



Посредством регуляторов эффекта можно напрямую манипулировать активной анимацией. В Вашем распоряжении регуляторы эффектов стробоскопа, скорости, ротации цветов, вращений, движения и zoom.



Если Вы присоединили более одного лазера, Вы даже можете присвоить спецэффекты каждому индивидуально настроенному лазеру в отдельности. Для этого активируете одну из кнопок над регуляторами эффекта и настройте применяемый эффект. С помощью маленькой кнопки в виде замка Вы можете выбрать эффект манипуляции для всех лазеров одновременно. При применении нескольких индивидуально настроенных проекторов, анимация может проецироваться также на нескольких лазерах. Присвоение нужно провести просто выбрав проецирующий лазер. Информация об актуальном присвоении лазера Вы найдете рядом с белыми номерами в левом верхнем углу среди образцов анимаций.



В правой части в Ваше распоряжение представлены прочие функции анимаций, такие как одновременная проекция, задержка и вспышка, а также эффекты перехода.



Если Вы нажмете правой кнопкой мыши на образец анимации, то отобразятся другие настраиваемые опции, для импорта и экспорта, для изменения графики, для смещения и для обработки анимаций.



Графический интерфейс PHOENIX4 LIVE



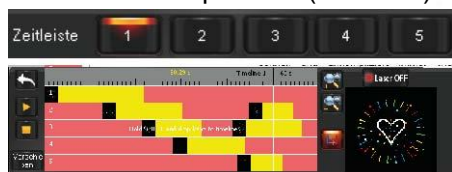
1. Банк данных анимаций

В каждом "банке" („Bank“) могут быть сохранены долазерных 40 анимаций. Простым щелчком правой кнопки мыши по имени банка анимации можно изменить. Банки данных лазера также можно вызвать клавишами клавиатуры F1-F11. Банки данных также переключаются посредством контроллера DMX / Midi.

2. Лазерные анимации

Каждый образец может сохранять и вызывать анимации, бегущие строки, команды DMX-выхода и фигуры любого типа. Нажав на него правой кнопки мыши, будут доступны такие функции как Копировать / Вставить, Удалить, Изменить, Импорт и Экспорт и т.д.

3. Кнопки оси времени (Timeline)



С помощью 5 кнопок шкалы времени можно записать анимации сграфического интерфейса один из 5 анимационных слоев и воспроизвести. Для этого нужно нажать кнопку „Shift“, регулировки шкалы времени или удерживать клавишу "Shift" на клавиатуре. Затем сграфического интерфейса анимацию можно „перетащить“, удерживая кнопку мыши на один из слоев шкалы времени и – как при отдельных фигурах – изменить продолжительность воспроизведения переместив стартовую и конечную точку анимации. Рядом в правой части представлен предварительный промотр проекции фигуры. Ее можно добавить к имеющейся проекции включив кнопку „Лазер ВКЛ/ВЫКЛ“ („Laser ON/OFF“) сверху. Остальное „Оси времени“, позволяет выбрать и загрузить через меню (Опции > Оси времени ((Options>Timelines))).



На 5 кнопках заданного времени могут быть сохранены настройки ползунковых регуляторов эффекта. Выделение заданного времени очень полезно в специальных случаях, чтобы всегда быстро и просто всегда вызывать например: анимация должна сопровождаться эффектом стробоскопа, который затем применяется в нужный момент на короткое время. Для этого регулятор первого эффекта (стробоскоп) устанавливается в соответствующую позицию и затем для сохранения правой кнопкой мыши минимум на 2 сек. удерживайте нажатой кнопку заданного времени. Затем посредством кнопки Задержка / Вспышка (Hold / Flash) можно, наконец, выбрать, должны ли сохраненные настройки „бегунка“, быть обязательны или применяться только на время запуска.



Вращающийся регулятор поверх регулятора показывает интенсивность синусоидальных волн эффектов. Этот эффект будет виден ТОЛЬКО тогда, когда соответствующий регулятор эффекта находится в „области синусоидального движения,“! Она отличается от одного регулятора эффекта к другому (смотрите 5-ый регулятор эффекта). Чем правее находится вращающийся регулятор, тем сильнее отражается эффект синусоидальных волн. Регулятор появляется при наведении курсора мыши на иконку. При неактивном вращающемся регуляторе настройку значения можно считать на маркировке

5. Регулятор
эффекта

Стробоскоп:	000 – 010	Нет изменения стробоскоп
	011 – 139	медленно – быстро
	140 – 255	Яркость 0 – 100% Нет
Эффект ускорения:	000 – 010	Изменение эффекта укорения 0–
	011 – 255	800%
Ротация цветов:	000 – 010	Нет изменения Красного
	011 – 040	
	041 – 070	Зеленый
	071 – 100	Синий
	101 – 130	Желтый
	131 – 160	Белый
	161 – 255	Ротация цветов медленно -быстро
Вращение вокруг X/Y/Z	000 – 010	000 – 010 Нет изменения
	011 – 090	Специальное положение
		вращения
	091 – 120	Постоянное вращение налево
		медленно-быстро
	121 – 179	Постоянное вращение направо
		медленно-быстро
	181 – 255	Движение по синусоиде –
	000 – 010	Эффект вращения направо
	011 – 089	/налево медленно – быстро
		Нет изменения специального
Движение вдоль X / Y		положения
	090 – 255	Движение по синусоиде туда и
	000 – 010	обратно медленно – быстро
Масштаб	011 – 199	Нет изменения специального
		размера
	200 – 255	Движение по синусоиде
		маленькой/большой медленно –
Скорость	000 - 100	быстро
сканирования		Внимание: Минимальная и
		максимальная скорости
		сканирования устанавливаются в
		настройках лазера.

Выбор лазерного проектора



Выбор лазерного проектора, на который должны распространяться изменения эффекта при помощи регуляторов эффекта (лазерный проектор 1-8 или все (символ замка)). Выбор настроек регуляторов лазера и эффектов автоматически сохраняется к каждой анимации.

сходная анимация



Номер исходной анимации для режима "Автозапуска" (последовательное автоматическое воспроизведение заданных анимаций). После нажатия клавиши "Пуск" ("Start") в поле транслируется номер активной на данный момент анимации актуального банка данных анимаций. Выбрать номер анимации можно также введя его непосредственно с помощью клавиатуры. Начальный кадр связан с "конечным кадром" („Endframe“) (12) и нуждается в "функции автозапуска" („Autorun-Funktion“) (9).

Автозапуск



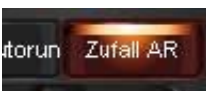
Включение / выключение функции автозапуска (изменение фигуры). Исходную и конечную анимации нужно настроить с помощью кнопок Исходная анимация (Start-Animation) (8) и Конечная анимация (End-Animation) (12). Скорость автозапуска нужно установить при помощи находящегося ниже регулятора. Примечание: Если активна функция "УВМ" ("ВРМ") (14), анимации сменяют друг друга на установленный такт (в таком случае находящийся ниже регулятор времени для интервала смены кадров не работает).

Организация циклов автозапуска



Если чекбокс активен, анимация, прежде чем смениться следующей анимацией, воспроизводится полностью – независимо от настройки времени автозапуска расположенной ниже.

Случайная последовательность



Если эта клавиша активна, то активные эффекты в режиме автозапуска будут воспроизводиться не по очереди, а вызываться в случайном порядке.

Конечная анимация



Конечная анимация устанавливает последний эффект в очереди автозапуска анимаций.

SMS / PDA



Активирована / деактивирована функция SMS-4-Laser (смотри SMS-4-Laser), а также функция PDA (смотри опцию Mobile). PHOENIX4 LIVE снабжен функцией PDA, основные функции могут быть доступны при помощи кнопки Windows-Mobile. Открывается окно, в котором можно выбрать IP-адрес компьютера, в случае если представлены несколько сетевых карт. После выбора одного из адресов, соединение с устройством установится автоматически. Дальнейшие подробности Вы найдете в области "Соединение PDA". С помощью функции "SMS" (SMS-4-Laser) сообщения SMS могут транслироваться при помощи присоединенного модема (мобильного телефона или UMTS модема) непосредственно на лазер в виде бегущей строки. Дальнейшие подробности Вы найдете в главе о функции SMS-4-Laser.

BPM функции



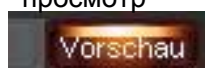
Включение или выключение функции УВМ (Ударов в минуту) (BPM (Beats-Per-Minute)). Если функция BPM активирована, то либо активная анимация всегда запускается в такт музыки (Режим 2), либо скорость для прохода анимации подогнана к установленному такту (Режим 1). Важно, что при активной функции УВМ (BPM) также должен быть установлен бит музыки (с помощью кнопки Tap или клавиатуры (клавишей пробела)). Скорость бита определяется промежутком времени между 2 нажатиями клавиши. До тех пор пока не установлен подходящий к музыке бит, примерно 10-тикратным нажатием на клавишу „TAP“, правильно в такт музыки – при условии, что функция УВМ (BPM) активирована.

Положение



Активная анимация здесь может быть расположена по оси абсцисс (X) и оси ординат (Y). Для этого при перемещении маркера удерживайте нажатой левую кнопку мыши. В качестве альтернативы также можно использовать стрелки на клавиатуре. Двойной щелчок где-нибудь на синей площади снова устанавливает анимацию в Ваше "нейтральное" положение ($X = 0$ и $Y = 0$). Чекбоксы расположенные ниже инвертируют движение проекции при изменении положения.

Предварительный просмотр



Включение и выключение анимации предварительного просмотра анимаций (По умолчанию включен – видим при наведении курсором мыши и функции автозапуска). Так как предварительный просмотр анимаций требует определенной производительности компьютера, то он может быть отключен для малопроизводительных ПК (активируйте кнопку Предварительный просмотр (Vorschau)).

Ручной / автоматический BPM



Здесь осуществляется выбор, следует производить ввод ударов в минуту для тактов вручную или автоматически (входной сигнал звуковой карты).

Такт



Здесь указывается момент действия (например, запуск фигуры) в "Режиме BPM" („BPM-Modus“). Условием для этого является то, что УВМ (BPM) (14) включен.

Например: Круговая анимация в пределах такта должна запуститься четырежды. Для этого следует установить значение „Такт“ („Tact“) равное $\frac{1}{4}$. Если анимация должна появляться лишь каждый 8-й такт, то здесь должно быть установлено значение „8“. Длительность эффекта (например, видимая проекция) задается значением "время эффекта" („Effektzeit“).

Эффект времени



От этого значения зависит, насколько продолжительно должна проецироваться анимация в режиме BPM.

Например: Каждый 8-ой такт активный эффект должен быть виден на протяжении 4 тактов. Значение нового запуска анимации(Animation-Neu-Start-) „Такт“ („Tact“) должно равняться 8, а значение для "времени эффекта" („Effektzeit“) быть установлено на 1 ($4 \cdot (\frac{1}{4})$). Теперь эффект будет проецироваться именно каждый 8-й бит на 4 бита.

яркость



Настройки освещенности проекции лазерного проектора в целом.

Влияет на общую скорость ВСЕХ анимаций.

Основная скорость



Лазер ON / OFF (ВКЛ. / ВЫКЛ.)



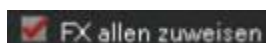
Включение или выключение лазерной проекции. Если должна использоваться функция DMX вход / DMX выход, то должен быть включен интерфейс.

Для выбранной анимации



Если чекбокс активен, то выбор лазерных проекторов распространяется только на проекцию выбранной на текущий момент анимации. При неактивном чекбоксе текущий выбор лазерного проектора принимается для всех анимаций, которые будут выбраны и в дальнейшем.

Присвоить эффекты для всех



Активизацией этого чекбокса настройки "Палитра цветов" („Farbwähler-Rads“) и маркера "Положение" („Position“) распространяются на все выбранные анимации (например, при применении „Добавить анимацию“ („Animationen Addieren“)).

Выбор лазерного проектора



Выбор лазерных проекторов, на которые будут передаваться анимации.

Скорость перехода



Скорость, с которой происходит переход от одной анимации к другой.

Высвечивание, затемнение и переход



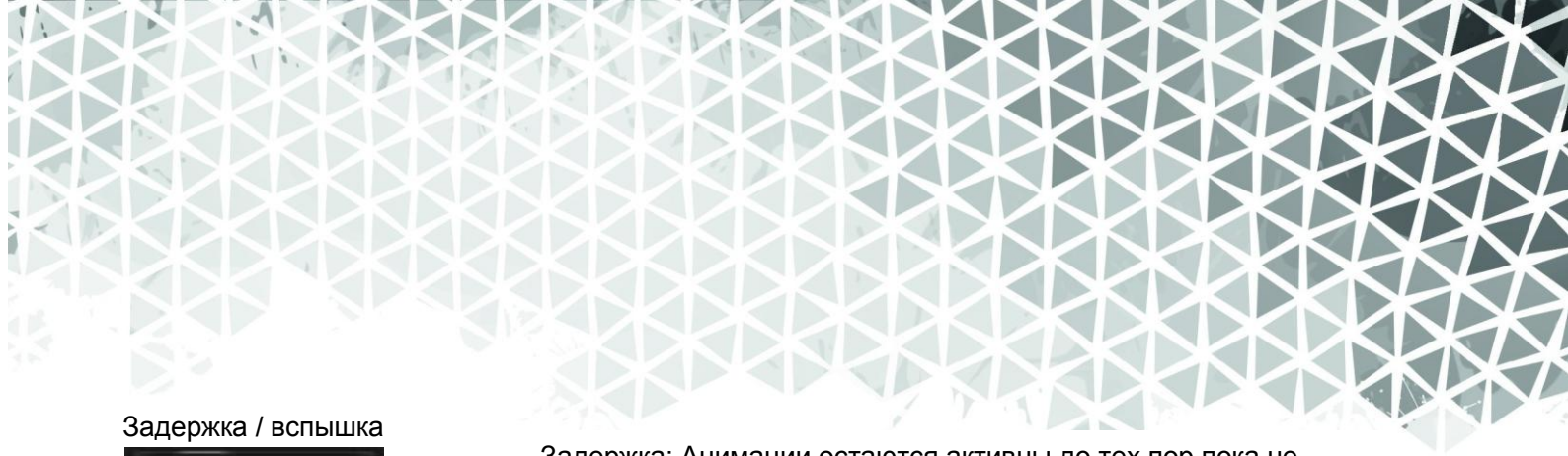
Позволяет высветить / затемнить анимацию по яркости при активации или деактивации следующей анимации.

Переход масштаба



Позволяет высветить / затемнить анимацию по яркости при активации или деактивации следующей анимации и дополнительно произвести изменение величины. (Активируются обе кнопки)

Деактивировать все анимации (Отменить выбор) всех активных анимаций, деактивировать.



Задержка / вспышка

Halten/Flashen

Задержка: Анимации остаются активны до тех пор пока не будет выбрана новая.

Вспышка: Анимации активны лишь до тех пор пока анимация активно выбрана (например, нажатием левой кнопки мыши).

Если выключатель активен, одновременно могут активироваться и воспроизводиться до 10 анимаций. При отключении функции остается активной анимация выбранная последней.

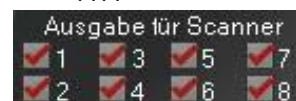
Предварительный просмотр



При нажатии на кнопку „Предварительный просмотр 3D„ („3D Preview„) программа запустит предварительный просмотр 3D для OpenGL в увеличенном окне.

Воспроизведение в режиме предварительного просмотра происходит, если выбран хотя бы 1 лазерный проектор (смотри пункт 24.Выбор лазерного проектора). Для определения положения проекции в окне щелкните на начало координат лазерной проекции (белая точка), удерживайте проекцию при помощи кнопки мыши и перетащите.

Вывод данных на сканер



Активирует / деактивирует лазерную лучевую имитацию для каждого отдельного сканера в предварительном просмотре.

Палитра цветов



После активации чекбокса выбранная анимация воспроизводится окрашенной в цвет, выбранный из палитры цветов при помощи нажатия левой кнопкой мыши.

Глобальный DMX



После активизации чекбокса "DMX выход" („DMX-Out„) DMX или MIDI контроллер может включаться или выключаться с помощью 10 (глобальных) кнопок DMX – непосредственно из графического интерфейса. Присвоение канала производится в окне "Direct DMX". Нажмите правой кнопки мыши по одной из кнопок и выберите „Редактировать„ („Edit„). Дальнейшие подробности Вы узнаете ниже в „Подробно об Эффектах – эффект DMX„ („Effekte im Detail - DMX Effekt„).

лазерная погони



После активизации чекбокса выбранные для анимации сканеры по очереди включаются и исключаются таким образом, что возникает эффект переливающегося света. Скорость „переливающегося света“ („Lauflichts“) может быть настроена при помощи регулятора эффекта находящегося ниже.

Отдельный лазер



Если этот активен этот чекбокс, то одновременно возможен выбор только одного лазера. Таким образом предотвращается присвоение нескольких лазерных проекторов одной анимации.

Быстрый запуск – построение лазерной анимации (режим редактирования)

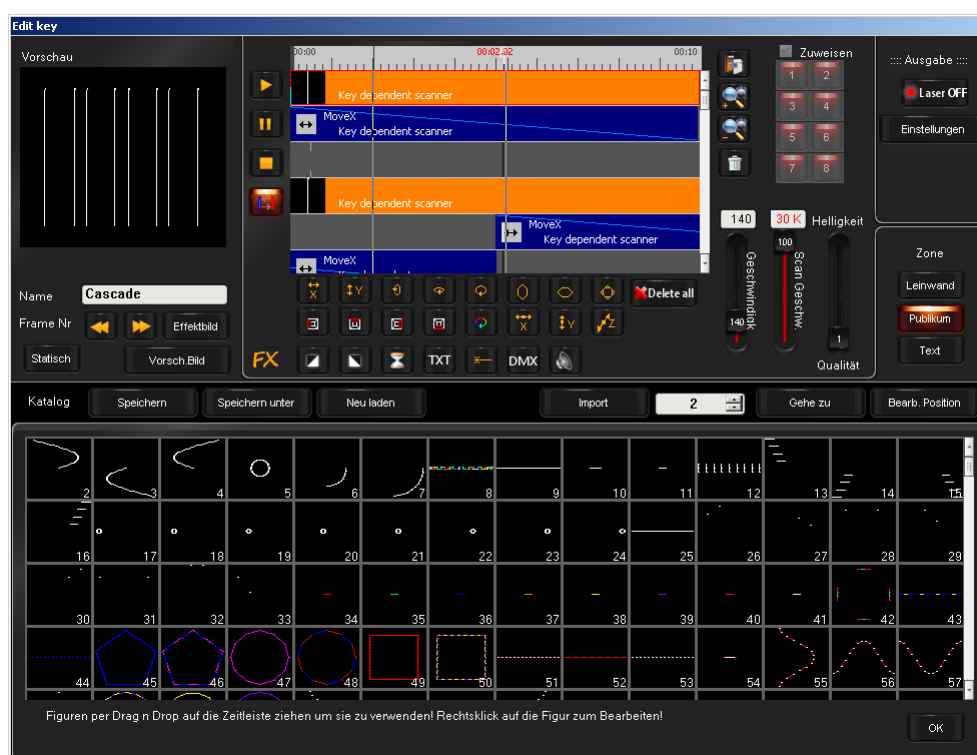
Анимации могут выбираться и воспроизводиться не только в графическом интерфейсе. Все поставляемые в комплекте поставки анимации также можно дополнительно обработать и таким образом привести в соответствие с собственными представлениями. Для редактирования анимации или создания новой анимации нажмите правой кнопкой мыши на образец анимации в графическом интерфейсе.



В появившемся контекстном меню выберите самую нижнюю запись „Редактировать„ („Edit,,).



Отрывающееся окно делится на верхнюю анимационную область и нижнюю область каталога.



Вы можете изучить каталог фигур, прокручивая среднее колесико мыши или линию прокрутки изображений сбоку.



Чтобы использовать фигуру из каталога, нужно лишь нажать на нее левой кнопки мыши и удерживая фигуру перетащить ее из нижней области в анимационную область в верхней части окна.



Фигура из каталога теперь автоматически становится мультфильмом, который состоит только из одного кадра, т.е. фигура будет отображаться на протяжении всего времени воспроизведения по шкале времени. Посредством панели управления воспроизведением слева, рядом с дорожками, воспроизведение может запущено в окне предварительного просмотра еще левее.

Перемещающийся по дорожкам маркер оси времени показывает положение воспроизведения проецируемого в настоящий момент отдельного кадра (стоп-кадра) мультфильма.

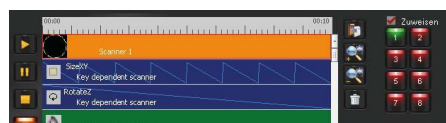
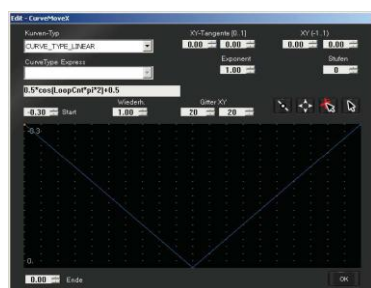


Кроме того, при включении воспроизведения анимация может воспроизводиться прямо на лазере (MasterLaser установлен в положение ON). Изменение эффекта или мультфильма непосредственно отразится на воспроизведении.



Вы можете варьировать скорость воспроизведения, управляя длиной оси времени (продолжительность всей анимации) или же скоростью проигрываша.

Затем Вы можете задать желаемую продолжительность мультфильма, потянув за его начало и конец, удерживая нажатой левую кнопку мыши, а нажатием в средней части подогнать положение мультфильма в пределах дорожек и дорожек по отношению друг к другу.



Для соединения с выбранным лазерным проектором последовательно нажмите на анимацию и относящиеся к ней (нижестоящие) эффекты, и активируйте "Присвоение" („Zuweisung,“) к лазерному проектору. Это предотвратит воспроизведение мультфильмов на другом лазере, отличном от заданного. Снова изменить присвоение можно лишь при редактировании анимации. Теперь выбор на главном графическом интерфейсе другого лазерного проектора для проекции анимации больше не приведет к изменению присвоения анимации. Таким образом, например, анимация с разными мультфильмами и присвоениями лазера может просто воспроизводиться раздельно на нескольких проекторах. Также мультфильм в пределах анимации может иметь жесткую привязку, в то время как следующий мультфильм из главного графического интерфейса, остается доступен для присвоения к другим лазерным проекторам.

Каталог в деталях

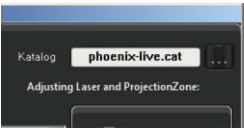


Каталог образует симбиоз с LiveShow. В то время как Live-Show сохраняет все настройки лазеров и графического интерфейса, а также настроек эффектов и мультфильмов, каталог содержит фигуры для видимой проекции. Он отображается в различных местах.

Каталог главным образом можно найти в режиме редактирования анимаций. А также далее в мультфильме и в эффектах.

Основные функции, такие как навигация по каталогу и применение и обработка фигур, общие для всех представлений каталога.

Используемый для LiveShow каталог указан в центре в „Настройках лазера“ („Laser Settings“). Он являет собой основу для базовых настроек мультфильма для мультипликационных анимаций живого шоу и лазерной проекции.



Если Вы введете позицию из каталога в поле ввода над представлениями каталога и нажмете кнопку „Перейти к,“ („Gehe zu,“), отображаться начнет непосредственно каталожная позиция или соответствующая последовательность. В качестве альтернативы можно вертикально пролистать каталог с помощью средней кнопки мыши или использоваться для этого полосы прокрутки сбоку. Чтобы использовать фигуру, ее образец нужно перетащить с помощью мышки (нажать левой кнопки мыши – удерживать кнопку нажатой - переместить) к Вашей цели. В режиме анимации этой целью может быть дорожка, в режиме мультфильма свойства, например "первый" или "последний" кадр.



Нажатие правой кнопкой мыши на фигуру в каталоге вызовет „Основной редактор изображений,“ („BasicPictureEditor,“) и выбранная фигура может быть доступна для дальнейшего редактирования.



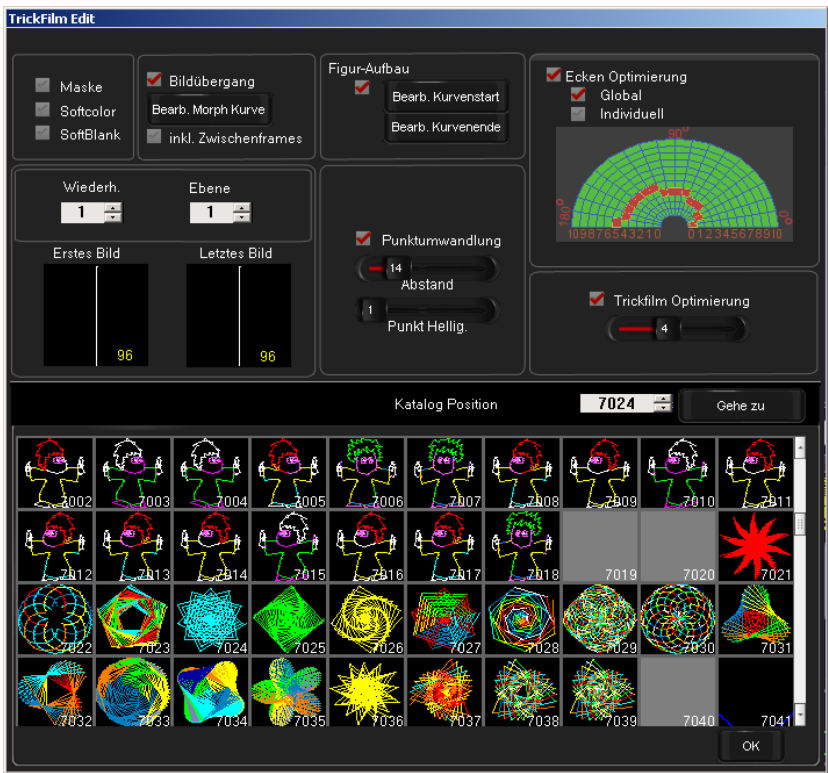
Фигуры можно также включить непосредственно в каталог нажав кнопку "Импорт" („Import“). Для этого внесите номер позиции в каталоге в поле ввода и откройте диалоговое окно импорта кнопкой "Импорт" („Import“). Поддерживаются файлы „ILDA“, „PhoenixPHO“ и „PhoenixPIC“. Если файлы содержат многокадровые анимации, т.е. в файле несколько фигур, то последующие позиции каталога будут перезаписаны. После импорта диалоговое окно оповещения предложит сохранить каталог.



Кнопки сохранения также дают возможность зафиксировать содержание каталога в каталоге, если они специально с этой целью не предлагаются диалоговым окном. Кнопка "Сохранить" („Speichern,“) перезаписывает использованный в последний раз каталог с актуальными изменениями. Кнопка "Сохранить как" („Speichern unter,“) позволяет записывать каталог под тем же или другим именем. В том случае, если изменение каталога производилось и сохранялось в другой программе, например, PHOENIX4 CAD может заново загрузить использованный каталог с помощью кнопки „Заново загрузить,“ („Neu laden,“), чтобы иметь в распоряжении последние изменения и в данном режиме каталога.

Свойства мультфильма в деталях

Двойным нажатием на сам мультфильм можно произвести также и его дальнейшие изменения. Снова окно делится на область настроек сверху и область каталога внизу. Здесь из отдельного кадра можно сделать подходящий мультфильм, если в наличии есть последовательность отдельного кадра.



Кроме того, наряду с начальным кадром мультфильму может быть присвоен и конечный кадр (по умолчанию для начального и конечного кадра используется одна и та же фигура). Если есть последовательность отдельных снимков, то можно удерживая кнопку мыши из каталога перетащить принадлежащие к ней первый и последний кадры на область «первого кадра» и «последнего кадра». Как следствие теперь для мультфильма для воспроизведения будут применены «первый кадр», все промежуточные кадры и «последний кадр».



Если активна эта функция, то точки первого кадра (начального кадра) будут трансформированы – т.е. смещены – в соответствующие точки последнего кадра (конечного кадра). Если активна опция «включая промежуточные кадры» („inkl. Zwischenframes,“), то будут учитываются также расположенные между ними кадры, т.е. и каждый последующий промежуточный кадр будет трансформирован в следующий! С опцией „Редактировать кривую трансформации,“ („Bearb. Morph Kurve,“) пользователь получит возможность определять, каким образом должна происходить трансформация от первого кадра до последнего.

Таким образом, можно, например, трансформировать туда и обратно. Принцип работы манипуляций с кривыми будет рассмотрен подробнее в главе «Манипуляции в КРИВЫМИ».

Функции Scanlimit (построение фигуры)

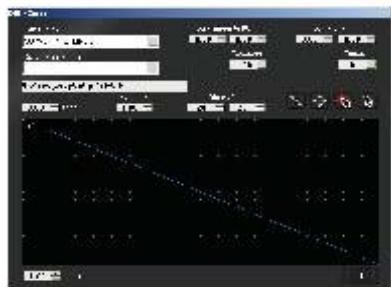


Если активна эта функция, фигура срисовывается точка за точкой. Без дальнейшего вмешательства в кривую рисунок воспроизводится в течение анимационного времени от первой точки до последней. В тот момент, когда рисунок полон, заканчивается и построение фигуры. Таким образом, например, легко можно создать / нарисовать логотип и т. д.



Начальными и конечными кривыми может определяться, как должны соотноситься исходная и конечная точки кадра / анимации с течением времени. Установка „Bearb стандартна. По умолчанию в настройке «Редактировать запуск кривой» („Bearb. Kurvenstart“) установлено постоянное значение кривой равное „0“.

Т.е. с первой до последней секунды отображается первая точка рисунка. Изменение кривой на значение „1“ в конце, приведет к тому, что первая точка рисунка к концу снова исчезнет / сотрется.



То же самый принцип действует для настройки «Редактировать завершение кривой» („Bearb. Kurvenende“). Здесь видно, что производится линейный ход от значения „0“ к значению „1“. Т.е. с течением времени отображается все больше и больше "конечных точек" („Endpunkte“)… вплоть до последней секунды, – в которой принято значение „1“, и ВСЕ точки проецируются видимыми.

Можно представить этот принцип действия как протягивание нити вдоль контура фигуры. Начало нити все время остается в исходной точке фигуры, в то время как конец, напротив, продвигается вдоль фигуры и увлекает за собой нить, до тех пор, пока она не окажется в конечной точке фигуры и вся фигура изобразится видимой.

Повторение



Повторение распространяется на весь мультфильм, например мультфильм со множеством кадров воспроизводится несколько раз. Значение 2 приведет к тому, что мультфильм за заданное время повторится дважды. Следствием этого будет также то, что мультфильм проиграется с удвоенной скоростью.

Плоские поверхности также известны под названием "Слой" ("Layer"). PHOENIX4 LIVE располагает более чем 32 плоскостями. Чем выше значение плоскости, тем дальше вперед или вверх смещено положение этого мультфильма по отношению к другим мультфильмам, воспроизводимым одновременно с наложением.



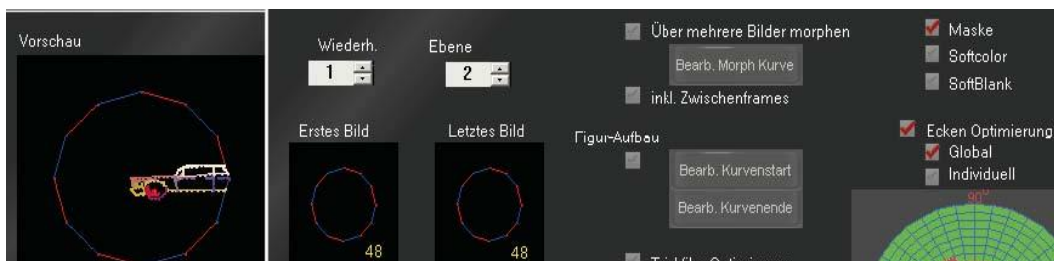
Например: Вы демонстрируете на экране графический мультфильм, например, машину, которая постоянно кружится...

Теперь нажмите следующий мультфильм – танцующая женщина – и добавьте его к этому. При обычных настройках линии машины проходили бы СКВОЗЬ женщину.

Однако, теперь задайте для плоскости с танцующей женщиной значение „2“, тем самым присвоив этому мультфильму более высокий приоритет или плоскость. В нашем примере женщина теперь танцует перед машиной и всегда правильно скрывает линии машины в месте наложения.

Маска

С "плоскостью" также связана функция масок. Здесь, как и для плоскостей, более высокое значение определяет приоритетность по отношению к другим мультфильмам. Однако в данном случае объект вырезается.



Например: Мы перемещаем первый объект мультфильма – круг – слева направо. Мы задаем для плоскости этого объекта значение „2“ и активируем чекбокс маски. Плоскости второго объекта – машины – присвоено значение „1“. С помощью функции маскировки круга теперь машина будет отображаться лишь в пределах круга, вместо того, чтобы перекрываться кругом.

Оптимизация углов



Эта функция позволяет выбирать между глобальной оптимизацией углов и индивидуальной оптимизацией углов. Глобальная оптимизация углов задается в „Настройках лазера“, („Laser Settings,“) и оказывает влияние на все мультфильмы, у которых (стандартные) предварительные настройки для оптимизации углов установлены на "глобально" („Global,“). Индивидуальная оптимизация углов "перезаписывает" стандартную настройку глобальной оптимизации и позволяет произвести специальную оптимизацию углов для каждого мультфильма в отдельности.



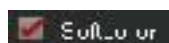
Вдоль дуги по порядку приведены градусы. Нажав на график можно установить маркировку, тем самым задать для мультфильма количество точек под определенным углом. Углы относительно друг друга, то есть градусы от угла к углу.

На горизонтальной оси график показывает количество отображаемых точек на угол.



Дополнительно также может быть применена индивидуальная оптимизация мультфильма. Она приводит к тому, что контуры фигур мультфильма приобретают более острые очертания. Однако, в зависимости от вида мультфильма, возможно, что изменение не должно быть видимо или оно должно начинаться с мерцания. Тогда эта настройка перезапишет настройку для оптимизации освещенности редактирования анимации (смотри эффекты анимации в деталях).

Мягкий цвет



В активном состоянии данной опции все цвета в фигурах будут переходить друг в друга мягко, а не грубо. Цвета в некоторой степени трансформируются друг в друга. Такого рода настройки можно осущетвить в „Настройках лазера“, („Laser Settings,“) посредством регулятора „Интерполировать максимальное расстояние мягкого цвета,“ („InterpolateMaxdistSoftColor,“).

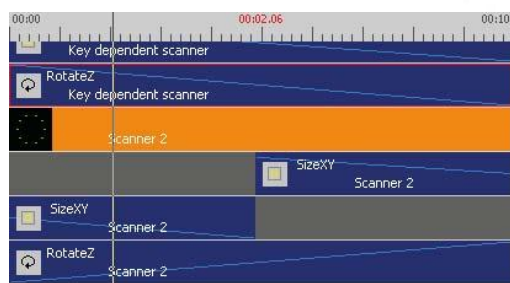
Мягкий фон



При мягком фоне все концы линий мягко затемняются. Особенно хороший эффект достигается при проекции лиц и т.д. Действие эффекта может варьироваться в „Настройках лазера “ („Laser Settings“) с помощью регулятора „Интерполировать максимальное расстояние мягкого фона,“ („Interpolate MaxdistSoftBlank,“) и „Минимальное и максимальное расстояние мягкого фона,“ („MinMaxdistSoftBlank,“).

Примечание: При этом существенно снизится общая освещенность кадра!

Эффекты анимации в деталях



Применение эффектов к мультфильмам осуществляется, как описано, посредством перетаскивания элементов. Для этого соответствующий символ эффекта просто перетаскивается на ось времени под фигурой. Эффект всегда относится только к расположенному выше мультфильму или фигуре. Теперь эффект, равно как и фигура, может быть приведен в соответствие с подходящей продолжительностью эффекта. Для этого установите длину эффекта в начале или конце эффекта.

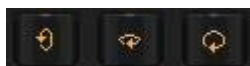
Если Вы дважды щелкните на эффект, откроется "окно настройки КРИВОЙ" или другие меню для последующего редактирования эффекта. Более подробную информацию о КРИВЫХ Вы найдете в главе "Манипуляции с КРИВЫМИ"

X / Y сдвиг



Двигает мультфильм или фигуру вдоль соответствующей оси (смотри также "манипуляции с КРИВЫМИ")

Повернуть X, Y, Z



Позволяет вращать мультфильм или фигуру вдоль соответствующей оси (смотри также "манипуляции с КРИВЫМИ").

Размер X, Y



Проводит изменение величины мультфильма или фигуры (смотри также "манипуляции с КРИВЫМИ").

DMX



С помощью этого параметра можно реализовать простое (!) воспроизведение DMX! Например, присоединить / отключить аппарат для образования искусственного тумана, переместить проекционный экран выше / ниже и т. д. Параметр лишь условно подходит для комплексного управления светом! Более подробную информацию о программировании DMX Вы узнаете в главе „DMX в деталях„.

Резка



Обрезает соответствующую сторону мультфильма или фигуры. (Смотри также "манипуляции с КРИВЫМИ")

Закрепление на оси X, Y, Z



Смещает центр мультфильма вдоль оси X, Y, Z. (смотри также "манипуляции с КРИВЫМИ")

Осветление / затемнение



Позволяет осветлить или затемнить фигуру.

Время



С помощью этого эффекта можно отображать актуальное системное время компьютера на лазер (в аналоговом или цифровом отображении). Для стрелок аналоговых часов Вы можете использовать собственные фигуры. (смотри также „Настройка часов в деталях“)

TxT



Проецируйте тексты с помощью своего лазера. Различные возможности настройки шрифтов, цветов, анимаций, количества букв и т.д. представляют Вам множество различных вариаций для отображения. (смотри „TxT в деталях“)

Singl



С помощью этого эффекта можно получить одиночные лучи, например, для зеркала. Положение и иные свойства одиночных лучей устанавливаются в таблице с пучками лучей, которая также может быть вызвана через этот эффект. (Смотри „Лучи и таблица с пучками лучей в деталях“)

цвет вращения



Цветовой эффект, который может окрашивать фигуру на различный манер (смотри также „Изменение цвета в деталях,,“):

Изменение цвета (Farbwechsel): Посредством переходов цвета вся фигура изменяет свой цвет.

Окрасить заново (Erneut Färben): Фигура с переходом цвета статически вдоль точек фигуры окрашивается в новый цвет.

Изменить смену цвета (Farbwechsel verändern): Фигура с переходом цвета окрашивается в новый цвет по порядку вдоль точек фигуры. Чтобы задать новые цвета для перехода цвета нажмите на значок перехода цвета, выберите цвет, щелкнув цветное поле, и затем "Применить".

Картинка (Bild): Фигура окрашивается посредством картинки, которая может быть загружена с помощью кнопки „Загрузить картинку,,“.

Аудио эффект



Аудио эффект позволяет проигрывать в анимации аудиофайл. Проигрываться могут файлы WAV и MP3 без ограничения по продолжительности. Скорость анимации не оказывает влияния на скорость проигрывания аудиофайла. Таким образом, небольшие лазерные шоу можно производить в сочетании с осью времени (смотри также „Аудио эффект в деталях,,“).

цикл анимации



Если эта кнопка активна (подсвечена) анимация повторяется по порядку (До тех пор, пока анимация активирована). Если петля деактивирована, то анимация будет воспроизведена только один раз – даже если она еще активирована! (Это очень важно, к примеру, при обратном отсчете... он должен отображаться в конце лишь один единственный раз...)

Скорость анимации



Регулятор скорости устанавливает скорость анимации. Она может варьироваться в пределах от 0% до 800% (стандартное значение: 100%).

Скорость сканирования



Здесь можно сократить и повысить скорость сканирования фигуры. Доступный диапазон в тыс. точек в секунду („kpps“) устанавливается в „Параметрах сканирования“, („Scanparameter,“) „Настроек лазера“ („Laser Settings“). Слишком высокое значение может сократить срок службы сканеров, слишком низкое значение приведет к мерцанию проекции и более высокой интенсивности. Если Вы используете несколько лазерных проекторов, то прежде чем соответствующая анимация откроется для редактирования, Вам следует выбрать используемый лазер на главном графическом интерфейсе поверх регулятора эффекта.

Внимание: Не задавайте слишком низкую скорость сканирования (не менее примерно 10 тыс. точек в секунду („kpps“)), так как при низкой скорости сканирования продлевается длительность нахождения лазерного луча (в одной точке) и вследствие этого повышается интенсивность.

Оптимизация освещенности



Этот регулятор может увеличивать освещенность всей анимации. Это реализуется за счет большего количества точек для мультфильмов. В зависимости от количества и сложности фигур может увеличение освещенности привести к более светлой проекции, вплоть до мерцания анимации. Эту настройку можно произвести отдельно в каждом мультфильме и в этом месте оптимизация освещенности редактирования анимации будет перезаписана в соответствии с Вашими настройками (смотри также Свойства мультфильмов, подробно).

Статичность

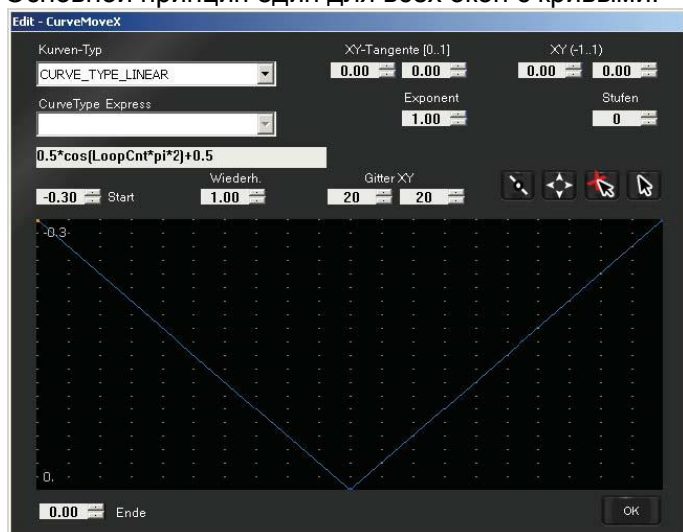


С помощью настройки Статичность (Static) можно сделать так, что фигуры при активации должны будут проецироваться длительное время. Настройка работает независимо от функции „Добавить анимацию“, („Animationen addieren,“) и может использоваться для воспроизведения, например, длительно отображаемых логотипов.

Манипуляции с КРИВЫМИ

КРИВЫЕ являются одним из мощных инструментов для изменения параметров PHOENIX4 LIVE. Они находятся на различных позициях для осуществления движений, вращений, трансформаций и других изменений параметров.

Основной принцип один для всех окон с кривыми:



На оси Y (вертикальная ось) находятся два значения, между которыми можно варьировать. На оси X (продольная ось) находится временная характеристика, т.е. при прохождении слева направо значения изменяются в течение времени. Синими кривыми (или прямыми) обозначается, какие значения должны быть представлены на какой момент времени.



Диапазон значений, между которыми можно варьировать, задается началом/концом.



Узловую точку начала / конца можно определить с помощью X/Y (смещение по оси X или Y)



Узловые точки выравняются на сетке, которую можно регулировать по точности.



Для проведения быстрых изменений параметров кривую с твердыми краями можно снабдить «Шагами» („Stufen“) (нанести ступени).



С помощью функции «Повторить» (Wiederholen) копируется весь ход кривой и разделяется на длину эффекта.

При этом важно учесть, что окна с кривыми всегда относятся ко всей продолжительности эффекта! Если эффект длится 10 секунд, то и эта кривая, и ее продолжительность относится к 10 секундам!

Узловые точки и следующие за ними кривые линии – до следующей узловой точки – могут иметь различный тип для описания формы кривой.

Для выбора типа кривой:

„CURVE_TYPE_LINEAR,, линейная кривая, т.е. прямая



„CURVE_TYPE_EXPONENTIAL,, экспоненциальная кривая (изменение экспоненты)



„CURVE_TYPE_SPLINE,, гладкая, математическая кривая (изменение касательной)



„CURVE_TYPE_RANDOM,, случайная форма кривой



„CURVE_TYPE_EXPRESSION,, еще одна мощная функция для кривых. Функция данного „выражения,, зависит от стоящего рядом поля выбора.



Для изменения кривой сначала необходимо выбрать соответствующую кнопку:



Поместить узловые точки на кривую.



Убрать узловые точки с кривой.



Перемещать узловые точки или кривую.



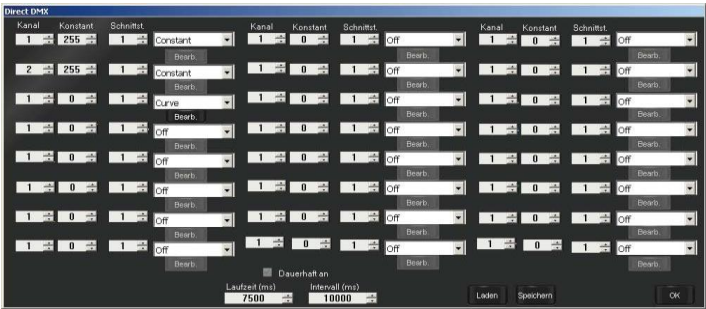
Перемещать узловые точки или кривую с постоянным значением.

Затем значения можно изменять щелчком на кривой или узловых точках.

Эффект DMX подробно. Эффект DMX позволяет легко осуществлять воспроизведение DMX.



Данный эффект , как и другие, необходимо растягивать на одной из расположенных над ним осей времени. Затем двойным щелчком на ней открывается окно „Настройки DMX“, („DMX Settings“), где можно настроиться на сигнал DMX выхода (DMX Out Signal) для 24 каналов DMX с различными статическими или изменяемыми параметрами. Можно настроить канал, вид изменения параметра и интерфейс, через который должен осуществляться DMX выход.



Поле “Канал” (“Kanal”) регулирует канал DMX с вводом соответствующего значения.

Поле „Константа„ („Constant„) настраивает постоянное значение (0-255), которое передается только после выбора вида изменения значений „Константа„ („Constant„).

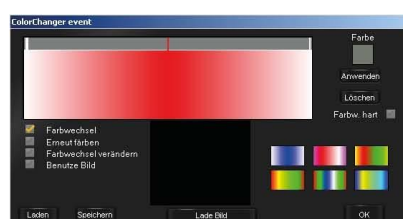
Поле Поле „Интерфейс„ („Schnittstelle„) предназначено для выбора интерфейса, на котором должен быть отправлен запрос к соответствующему каналу и отправлено значение. Каждый из 8 интерфейсов может настраивать приборы DMX на собственном канале 512 DMX Kanal-Universum.



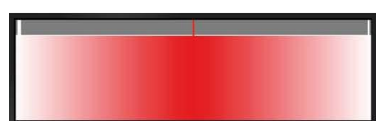
Здесь настраивается вид изменения значения. На выбор представлены „Выкл.“ („Off„), „Константа„ („Constant„) (передача постоянного значения -> см. „Константа„ („Constant„)) и „Кривая„ („Curve„) (см. «Манипуляции с КРИВЫМИ»)

Чтобы сохранить настройки DMX для других эффектов DMX или применить сохраненные настройки к этому эффекту DMX можно использовать обе кнопки, находящиеся в нижнем правом углу. При активации кнопки „Продолжительно“ („Dauerhaft an“) продолжительность действия эффекта равна интервалу. Для кнопок „DMX глобально“ („Global DMX“) на интерфейсе это означает время действия 10 секунд. Если функция DMX используется в качестве выходного сигнала DMX в анимации, то значение продолжительности и скорости передачи DMX регулируется длиной эффекта. Если данная кнопка выключена, то можно настроить интервал со значениями в миллисекундах (1000 = 1 сек).

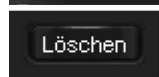
Изменение цвета в деталях



С помощью действия изменения цвета (Color Change) можно быстро окрасить фигуру.



В верхней части цветной области можно добавить новые цвета, щелкнув на сером участке. Значок перехода цвета можно выделить (появится белая окантовка) и затем перетащить мышкой. Настроенный цвет следует за перемещением.



С помощью кнопки „Удалить„ („Löschen„) можно удалить значки перехода цвета (вплоть до обоих снаружи).



С помощью „Быстрого выбора заливок „ („Schnellwahlverläufen„) можно предельно просто использовать заданную градиентную заливку. Ее можно редактировать дальше с помощью смещения и изменения значка перехода цвета.



Для изменения цвета находящегося значком необходимо выделить (щелчком мыши) соответствующий значок перехода цвета. Затем щелчком по цветному полю можно выбрать подходящий цвет из открывшегося окна выбора цвета. Щелчок по кнопке „Применить „ („Anwenden„) выбранный цвет становится заливкой.



Опция „Грубая смена цвета„ („Farbwechsel hart„) создает грубый переход между двумя цветами (этот эффект смотрится красиво у волн и кругов).



Расход цвета (Farbdurchlauf) равномерно окрашивает всю фигуру. Это происходит за чет направления цвета слева направо.



Перекрасить (Recolor) равномерно окрашивает всю фигуру по установленному направлению цвета, если активен „Повернуть цвет„ („Color Rotate„).

Горизонтально (Horizontal) окрашивает всю фигуру, распределяя цвета слева направо или справа налево, если активен „Повернуть цвет„ („Color Rotate„).

Вертикально (Vertical) окрашивает всю фигуру, распределяя цвета сверху вниз или снизу вверх, если активен „Повернуть цвет„ („Color Rotate„).

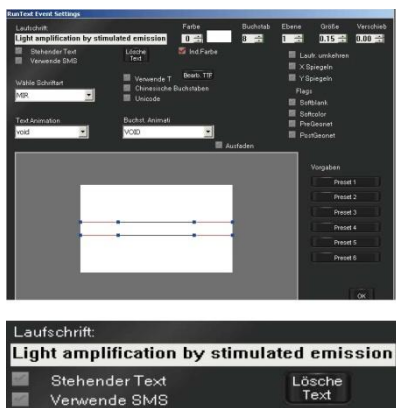
По длине (Lenght) непрерывно окрашивает фигуру вдоль прохождения точек с окрашивания, если активен „Повернуть цвет„ („Color Rotate„).



Ротация цветов (Farbrotation) активирует непрерывное изменение цвета фигуры. Посредством „Скорость ротации„ („Rotationsgeschwindigkeit„) настраивается скорость изменения цвета. Отрицательные значения инвертируют направление вращения цвета.

С помощью кнопок „Загрузить„ („Laden„) и „Сохранить„ („Speichern„) можно сохранить настройки для их многократного применения.

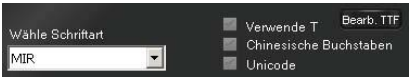
TXT



С помощью эффекта текста на проекционном экране можно легко создать бегущую надпись. Различные бегущие строки и символы, анимационные эффекты оживляют буквы.

Текст вносится в окно ввода данных. “Неподвижный текст”. („Stehender Text,„) - начиная с середины текст с установленным количеством букв отображается как неподвижный текст. Кнопка “Удалить текст ” („Losche Text,„) удаляет текст из окна ввода данных.

Чекбокс „Используй смс,„ („Verwende SMS,„) активируется при необходимости использования SMS-4-Laser. Подробная информация в главе SMS-4-Laser.



Посредством „Выбрать вида шрифта,„ („Wähle Schriftart,„) можно выбрать из множества видов шрифтов (представлен даже шрифт 3D). В качестве альтернативы можно активировать чекбокс „Использовать TTF,„ („Verwende TTF,„) и воспользоваться любым установленным в системе шрифтом TTF (True Type Font). Чтобы перейти к его выбору щелкните мышью по кнопке „Обработать TTF,„ („Bearb. TTF,„). В случае если Вы, например, используете вид шрифта TTF с китайскими символами, то необходимо активировать чекбокс „Китайские буквы,„ („Chinesische Buchstaben,„). Для шрифтов, использующих другой стиль скрипта („Skript,„) (напр., кириллицу) равным образом необходимо активировать чекбокс „Юникод,„ („Unicode,„).



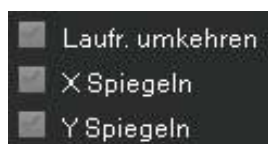
Для окрашивания шрифта необходимо активировать чекбокс „Цвет„ („Ind. Farbe„). Затем можно настроить любой из 16 цветов, введя номер цвета.

Параметр „Буквы„ („Buchstaben„) задает количество одновременно проецирующихся букв.

Параметр „Плоскость„ („Ebene„) настраивает плоскость бегущей строки. Эта функция применяется только для эффектов перекрытия и маскирования.

Параметр „Величина„ („Größe„) варьирует величину отдельных букв.

Настройка в поле ввода с „Сместить по Y„ („Verschiebe Y„) изменяет положение бегущей строки по оси Y.



Активация чекбокса „Повернуть направление текста„ („Laufrichtung umkehren„) изменяет направление бегущей строки.

Активация чекбокса „ X Spiegeln„ („Отразить на X„) отражает всю бегущую строку на оси X. Направление движения остается неизменным.

Активация чекбокса „Y Spiegeln„ (Отразить на Y) отражает всю бегущую строку на оси Y. Направление движения остается неизменным.



Отдельные буквы бегущей строки можно дополнительно анимировать для отображения. Выбор вида отображения из раскрывающегося списка сразу изменит воспроизведение букв.

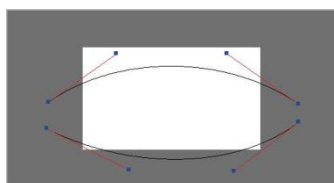


„Мягкий фон„ („Softblank„) и „Мягкий цвет„ („Softcolor„) определяют должны ли влиять на бегущую строку переход цвета, или плавное увеличение / затухание интенсивности.

„PreGeonet„ и „PostGeonet„ определяют воздействие геометрической корректировки на шрифт.



В раскрывающемся списке „Анимация слов„ („Wort Animation“) можно выбрать для отображения один из пяти видов анимации.



На представленном интерфейсе цепочка текста редактируется с помощью двух кривых, тем самым отображаются верхняя и нижняя базовая линия составляемого текста. Манипулировать можно начальными и конечными точками, а также ходом кривой с помощью направляющих.

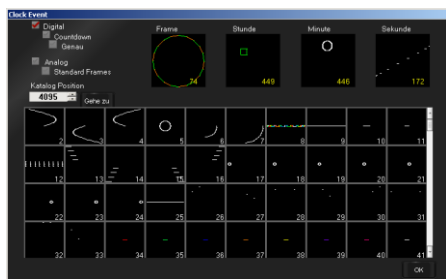
Белая поверхность отображает видимый участок проекции. Серая поверхность вокруг позволяет обрабатывать цепочки также и за пределами видимого участка. Начальная и конечная точки кривой определяют горизонтальную начальную и конечную точку анимации в видимой проекции. Положение настраиваемой конечной точки определяет выравнивание букв в горизонтальном направлении. Длина направляющих определяет скорость отображаемых букв. Чем дальше друг от друга расходятся базовые линии кривых, тем длиннее растягиваются буквы на этой позиции в вертикальном направлении.



Шесть стандартных значений кнопок содержат предустановленные цепочки для быстрого отображения на экране трехмерной бегущей строки. Щелчком мыши цепочка переносится на интерфейс редактирования цепочки текста и может редактироваться дальше. Вернув нижнюю кнопку в исходное положение, или дважды щелкнув на поверхности, Вы вернете настройки кривой анимации в нейтральное состояние.

Чекбокс „Затемнить“ („Ausfaden“) выводит на экран / удаляет бегущую строку в начале и в конце.

Время в деталях



Функция „Время“, („Clock Event,“) актуальное системное время компьютера на лазере в цифровом или аналоговом отображении.

Для цифровой индикации в качестве альтернативы показаниям времени на монитор может также выводиться обратный отсчет времени. Он зависит от продолжительности анимации. Точность обратного отсчета времени на несколько разрядов после запятой можно повысить, активировав чекбокс „Точность“, („Präzision,“).

Для активации аналогового отображения времени поставьте галочку возле поля „Аналоговый“, („Analog,“). Если при „Использование кадров, заданных по умолчанию“, („«Use default frames»“) удалить галочку в поле „Аналоговый“, („Analog,“), то для элементов „Рамка“, („Frame,“) (рамки времени), „Час“, („Stunde,“), „Минута“, („Minute,“), „Секунда“, („Sekunde,“) каждый раз можно выбирать собственную фигуру из каталога. Соответствующую фигуру необходимо извлечь из каталога перетаскиванием на образец элемента.

Одиночные лучи и таблица пучков лучей в деталях

Примечание: Не используйте лучи в той области, где находятся зрители! Некоторые пучки лучей нельзя использовать на участках, на которых лучи напрямую или через отражение могут попасть в публику.

Дважды щелкните на эффекте луча на дорожке анимации, откроется окно для выбора номера луча. Он относится к отдельному лучу принадлежащему к таблице лучей. Таблицу можно открыть из этого окна через кнопку „Редактировать„ („Bearb.“)

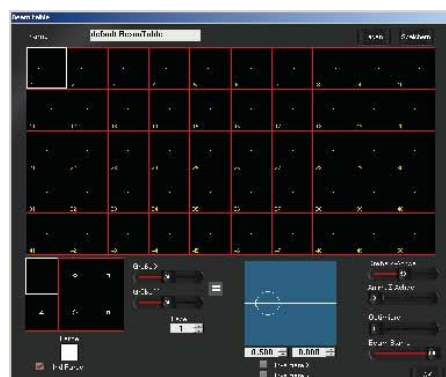


Таблица с лучами (Beam-Table) служит для настройки отдельных характеристик лучей. Поскольку действие отдельного луча относится к заданному здесь пучку лучей, то при изменении среды мероприятия необходимо настроить лишь характеристику, например, положение соответствующего пучка лучей. Все созданные ранее анимации, которые используют номер этого пучка лучей, функционируют так, как будто бы шоу было создано для места проведения мероприятия.



Образцы таблицы с пучками лучей дают представление о характеристиках отдельных пучков. Нажатие мышкой на маленький треугольник в верхнем левом углу образца сигнализирует, что был выбран именно этот пучок. Условие для фактического начала лазерной проекции – активизация кнопки „Лазер ВКЛ/ ВЫКЛ“ („Laser ON/ OFF“).



С помощью маркера и цифровых полей ввода внизу можно точно позиционировать отдельный пучок лучей. Чекбоксы внизу инвертируют ось X / Y так, что происходит смещение положения в противоположном направлении.



Цвет отдельного пучка лучей задается кликом на цветной поверхности и выбором цвета. Условием для этого является активизация кнопки „Цвет„ („Ind. Farbe„)



Здесь настраивается выбор интерфейса лазерной проекции. Отдельный пучок лучей нельзя передать другому лазерному проектору через интерфейс.



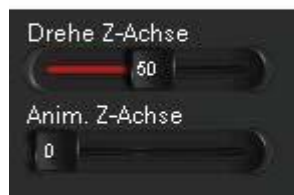
Параметром „Оптимизация„ («Optimiere») варьируется количество одновременно выходящих точек. При одновременном использовании нескольких пучков можно увеличить мерцание. Параметром „Сила пучка „ («Beam Stärke») настраивается интенсивность отдельного пучка.



Для отдельных лучей также могут применяться фигуры кроме фигур из «отдельной» точки. Выбираемые здесь фигуры создают на круглых зеркалах эффект большей площади и уменьшают интенсивность при прямом отражении.



Здесь посредством регулятора определяется величина фигур одиночных лучей „не-точек„. Ее можно установить отдельно для оси X и отдельно для оси Y, а также вместе для обеих осей нажатием кнопки равенства.



Дополнительно к изменению величины фигур одиночных лучей „не-точек„ им можно придать движение в форме ротации. Для фиксирования позиции ротации используйте регулятор „Вращать ось Z „ («Drehe Z-Achse„). Непрерывное вращение по часовой стрелке настраивается с помощью „Анимация оси Z „ («Anim. Z-Achse„).

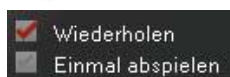


Полностью настроенную таблицу пучков лучей можно наименовать и сохранить для дальнейшего использования или сохранения, а затем снова загрузить. Сохранение осуществляется с помощью поля ввода и обеих кнопок в верхней области таблицы пучков лучей.

Аудио эффект в деталях



С помощью функции «Аудио»(Audio Effekt) можно использовать файлы WAV или MP3 для их воспроизведения с началом анимации. Это применимо на небольших лазерных шоу на оси времени или лишь в качестве небольшого эффекта при анимации. Так например ProLight LaserHarfe для визуального и аудиального эффекта. Продолжительность воспроизведения аудио-файла зависит от продолжительности аудио-эффекта. Если аудио-файл короче общей продолжительности анимации, то воспроизведение останавливается в конце аудио-эффекта и начинает играть по новой в начала эффекта. Если аудио-файл равен по продолжительности анимации, то продолжительность воспроизведения зависит от настраиваемых опций.



Свойства открываются двойным щелчком на аудио-эффекте на дорожке анимации. Опция „Повторить“, („Wiederholen“) запускает аудио-файл одновременно с началом запуска анимации.

Опция „Воспроизвести один раз“, („Einmal Abspielen,“) проигрывает аудио-файл до конца, даже если анимация (внутренне) запускается заново. Для этого аудио-эффект по длине должен быть равен общей длине анимации.

Присвоение анимации к зоне проекции



Зона проекции – определенный участок в помещении, где должна состояться лазерная проекция. Так, зоной проекции может быть, например, проекционный экран, публика (если позволено) или поверхность для проекции текста (часто также проекционный экран). При этом данная зона проекции не должна быть непременно плоской поверхностью, она может применяться в форме кривой плоскости, например, шара.

При этом анимация пучков лучей или графическая анимация должны отображаться (и не искажаться) ТОЛЬКО в пределах данной ограниченной области, например, на экране. Для этого соответствующая зона проекции предварительно регулируется (величина, положения, отсечение и т.п.) так, чтобы затем анимация, предназначенная для данной зоны проекции, отображалась превосходно.

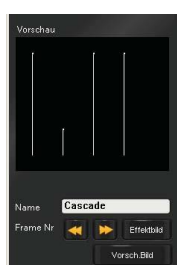


Настройка производится в „Настройки лазера“, („Laser Settings“) (см. также главы „Зоны проекции,“)

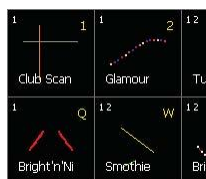


Для каждого лазерного проектора имеются три зоны проекции и они могут быть отлично отрегулированы для ситуации мероприятия.

Присвоение анимации к зоне проекции используется для создания и обработки анимации. Если Вы создаете новую анимацию, то Вы одновременно должны также объединить ее с подходящей зоной проекции, для ее отображения в шоу с корректными настройками проекции. Для этого выберите из зон проекции „Экран“ („Leinwand“,), „Публику“ („Publikum“) и „Текст“ („Text“).



Опорное изображение



На интерфейсе представлены анимации с неанимированным опорным изображением для анимации, что демонстрирует предварительный просмотр, при наведении на него мышкой.

Опорное изображение отображается автоматически, но оно также может быть заменено более содержательным. Для этого во время воспроизведения фигуры анимации щелкните мышкой в подходящий момент времени на кнопке „Изображение эффекта„ („Effektbild„). Отображаемая на данный момент времени фигура теперь используется на интерфейсе в качестве статичного предварительного просмотра. Если анимация приостановлена, то с помощью кнопок со стрелками под окном предварительного просмотра в рамочке можно сместить вид просмотра, чтобы выбрать наилучший вид просмотра. Ему дополнительно можно задать содержательное название, которое отображается на нижнем крае анимации, таким образом, упростив, различимость похожих анимаций.

В качестве альтернативы Вы можете использовать пиксельный рисунок в формате *.bmp, *.png, *.jpg в качестве статичного изображения предварительного просмотра. Это может упростить распознавание у анимаций, которые состоят только из эффекта DMX, и потому не имеют предварительного просмотра.

Создание фигур с BasicPictureEditor



Для создания новой фигуры используйте меню быстрого выбора. Для этого щелкните правой кнопкой мыши на образце анимации, которую Вы хотите обработать. Затем выберите из контекстного меню опцию „Новое изображение„. („New Pic,,).

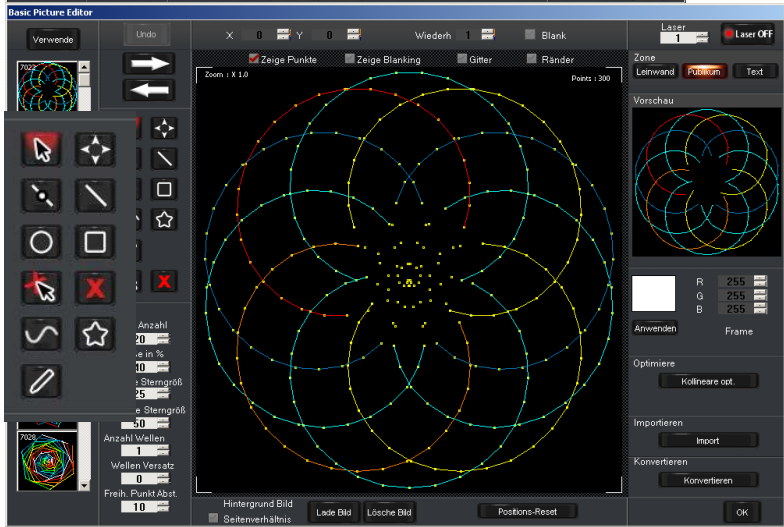
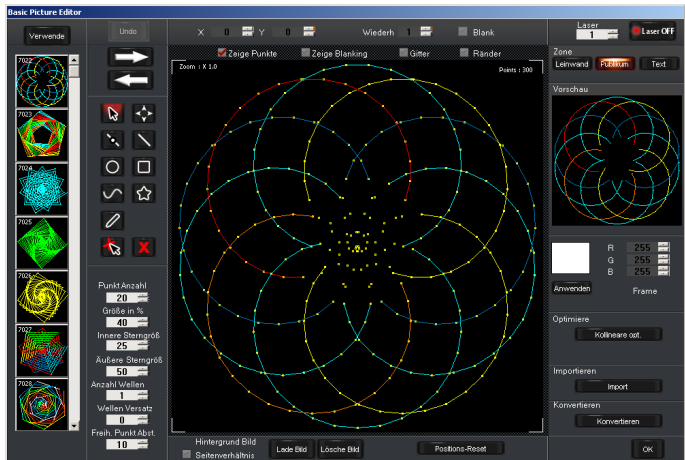


В качестве альтернативы обработайте имеющуюся анимацию, используя меню быстрого выбора и выбрав из контекстного меню „Редактировать,, („Edit,,).

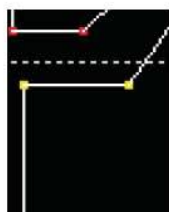
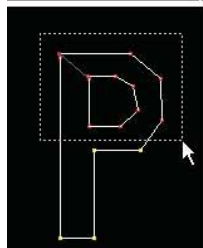
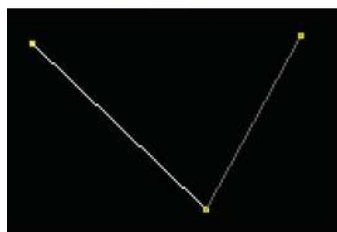
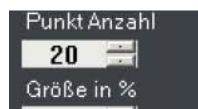


Затем щелкните правой кнопкой мыши на фигуре в каталоге для ее обработки или создании новой фигуры на свободном месте.

Открывается BasicPictureEditor



Фигуру можно изменять и добавлять новые фигуры, используя панель инструментов слева. Для использования функции (например, рисования, выбора или смещения вида), сначала необходимо щелкнуть мышью на соответствующей кнопке из палитры инструментов.



Для рисования фигуры имеются различные инструменты. Наиболее используемые – инструмент рисования линий и инструмент руки (Freihand). Под панелью инструментов характеристики инструментов, а также изображаемых фигур. (см. также „Инструменты,“ подробно)

Выбором инструмента линий или руки точки щелчком мыши помещаются в область черчения. Щелчок левой кнопкой мыши создает видимые точки, щелчок правой кнопкой мыши создает невидимые (прозрачные) точки. Прозрачные точки необходимы для видимого прерывания фигуры, т.к. отображаться всегда может только непрерывная линия.

Цвет линии зависит от актуально выбранных настроек цвета. Их можно менять на правой стороне.

Видимость нарисованных точек и прозрачных линий настраивается над поверхностью области черчения активизацией чекбоксов „Показать точки,“ („Zeige Punkte,“) и „Показать затемнение,“ („Zeige Blanking,“).

Если курсор мыши проходит вблизи точки, он отмечается рамкой.

Режим совместной работы инструментом выбора и перемещения помогает при выборе отдельных точек. Если в отдалении от точки удерживать нажатой и смещать левую кнопку мыши, появляется селекционная рамка, которой одновременно можно отметить несколько точек. Щелчок в области за пределами точек снова отменяет выбор. Нажатием клавиши Shift можно добавить дополнительные точки имеющегося выбора. При щелчке на линии между двумя точками выбирается фигура до следующей прозрачной линии (при необходимости, вся линия полностью).

Вид инструмента перемещения позволяет выбрать фрагмент области черчения. Особенно в сочетании с фоновым рисунком упрощается очерчивание контуров. Колесиком мыши увеличивается отображение. Фактическая величина фигуры при этом не меняется.

Инструмент выбора и смещения дополнительно имеет функцию выбора масштаба фигуры (активируется посредством среднего колесика мыши). Для этого необходимо сначала выбрать участки фигуры, которые необходимо изменить, или всю фигура. Затем колесиком мыши можно увеличить или уменьшить выбор.

Нажатием кнопки «ОК» обработка завершается.

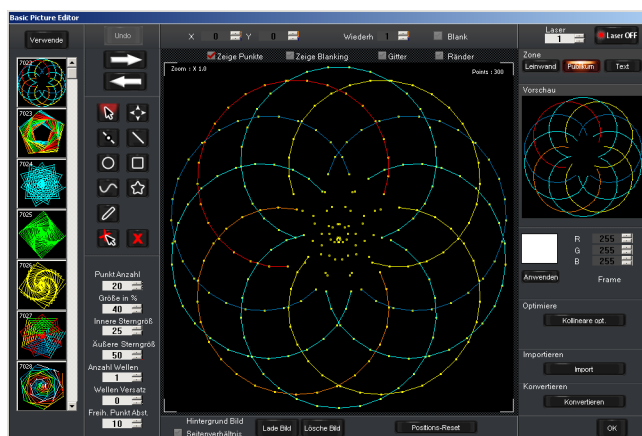
Поскольку были внесены изменения, появляется диалоговое окно с запросом на сохранение изменений. В этом случае следует отдельно сохраниться каталог или все шоу.

Редактирование анимации

Редактирование имеющейся анимации подобно созданию новой анимации.

Для открытия новой имеющейся анимации щелкните правой кнопкой мыши на интерфейсе анимации и таким образом откройте меню быстрого выбора. Выберите из контекстного меню „Редактировать„ („Edit„).

Затем щелкните правой кнопкой мыши на обрабатываемой фигуре в каталоге.



Открывается BaseEditor. Редактирование анимации осуществляется так же, как и создание новой анимации. Разница с новой фигурой состоит в том, что для редактирования анимацию открывают из каталога с левой стороны. Помимо отображаемой анимации здесь хранится 200 изображений вытекающих из нее. Также несколько иначе осуществляется сохранение измененной фигуры. Для сохранения измененной фигуры она должна быть привязана к списку фигур с левой стороны. Для этого сначала щелкните мышкой на одном из каталогов с левой стороны (для перезаписи фигуры только что созданной). Теперь фигура отображается в красной рамке.

Затем кликните на стрелку указывающую справа налево, над панелью инструментов, для переноса рисунка из редактора в список каталога рисунков. Значок стрелки (указывающей слева направо) переносит фигуры, отмеченные в каталоге слева, в редактор для доработки.

При принятии изменения из редактора в правом верхнем углу каталога фигур появляется маленькая звездочка. Он сигнализирует о том, что в списке была изменена эта фигура. Для конечного принятия изменений щелкните мышкой на кнопке „Применить„ („Verwende„) (затем звездочка пропадает) или нажмите на кнопку „ОК“ для окончательного завершения обработки фигуры.

BasePicEdit в деталях



Показывает актуальное положение фигуры из каталога. Для загрузки имеющейся фигуры в редактор после выбора анимации кликните на кнопку со стрелкой вправо. Для сохранения анимации в каталоге нажмите на кнопку со стрелкой влево.



Включение/выключение лазера для просмотра фигуры (предусматривает, что лазер на главном графическом интерфейсе включен)



Выберите один из четырех первых лазеров для вывод фигуры на просмотр.



Выбор зоны проекции для просмотра.



Смещает весь вид редактора, например, полезно для копирования шаблона. Позволяет увеличить/уменьшить вид.



Кнопка сброса позиции под чертежной поверхностью восстанавливает первоначальный вид и поэтапное изменение масштаба изображения. Выбор и смещение точек. Позволяет также выбрав точки увеличить фигуру с помощью колесика мышки.



Добавление точек на линию. Новая точка добавляется на линию посередине между двумя имеющимися.

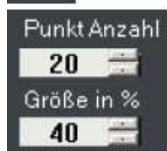


Добавление точек для создания соединенных прямых.левой кнопкой мыши задаются видимые точки, правой кнопкой мыши – невидимые (прозрачные) точки.



Инструмент свободной руки (Freihandzeichen-Werkzeug). При нажатии левой кнопки мыши создаются точки на чертежной поверхности. Нажатием правой кнопки мыши задаются видимые точки, правой – невидимые (прозрачные) точки. С помощью „Интервал точки для свободной руки“, („Punkt Abstand Freihand,“) под палитрой инструментов можно определить толщину точки при рисовании инструментом свободной руки.

Создает волну.



Опция „Количество точек“, („Punkt Anzahl,“) определяет количество точек, используемых для волны.



„Величина в процентах“, („Größe in %,“) определяет величину амплитуды волны. Частота волны управляется через „Количество волн“, („Anzahl Wellen,“). Фаза настраивается с помощью „Смещение волны“, („Wellen Versatz“).



Punkt Anzahl
20

Innere Sterngröß
25
Äußere Sterngröß
50

Создает звезду.

Определяется количество концов звезды с помощью „Количество точек„ („Punkt Anzahl,“).

„Внутренняя и внешняя величина звезды„ („Inner- und äußere Sterngröße“) регулирует всю величину фигуры.



Punkt Anzahl
20
Größe in %
40

Создает прямоугольник.

„Количество точек„ („Punkt Anzahl,“) увеличивает количество точек на прямоугольнике.

„Величина в процентах„ („Größe in %“) регулирует всей величиной прямоугольника



Punkt Anzahl
20
Größe in %
40

Создает круг.

„Количество точек„ („Punkt Anzahl,“) увеличивает количество точек на круге.

„Величина в процентах„ („Größe in %“) регулирует общую величину круга.



Удаляет все точки или всю фигуру в редакторе



Удаляет выбранные точки в редакторе.

Undo

Отменяет последние шаги изменения в редакторе.

Speichern

Для сохранения фигуры выберите соответствующую рамку (место в каталоге) и нажмите на кнопку "Сохранить" („Speichern,“). Для копирования фигуры можно загрузить рисунок из фона.

Hintergr. no Bild Lade Bild Lösche Bild

Кнопка „Загрузить рисунок„ („Lade Bild,“) позволяет загрузить графический файл в формате JPG, BMP или PNG. Рисунок снова удаляется из фона кнопкой „Удалить рисунок„ („Lösche Bild,“).

Zeige Punkte Zeige Blending

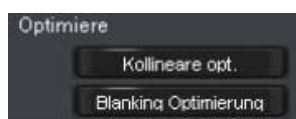
Показывает точки и прозрачные линии на обрабатываемой поверхности

Gitter Färbung

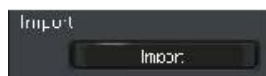
Показывает точки решетки и края обрабатываемой поверхности



Показывает характеристики точек и позволяет их обработать. Характеристики доступны только при непосредственном щелчке мышкой на точке, не при выборе с кратных точек (растягивать от прямоугольника). X и Y показывают координаты точки или изменяют их. „Повторить“ („Wiederholen“) создает несколько точек на месте выбранной точки, при необходимости для „заострения углов“ или использования «горячих» точек на фигуре. Функция „Прозрачный“ („Blank“) изменяет характеристику точки с видимой на невидимую.



С помощью «Коллинеарной оптимизации» („Kolinearen Optimierung,“) сокращается количество точек для создания максимально оптимального соотношения точек для проекции без разрывов. „Оптимизация прозрачности,“ („Blanking Optimierung“) улучшает невидимые нарисованные маршруты между точками для сокращения путей сканера.

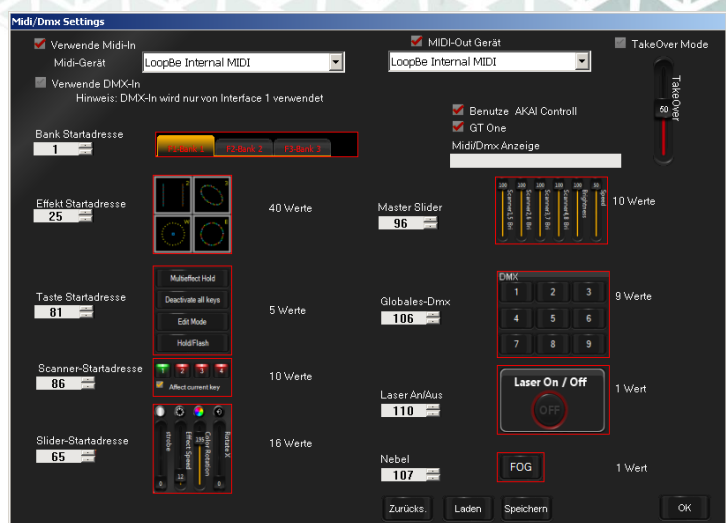


В диалоговом окне импортирования можно открыть форматы ILDA, PHO, PIC и PFF. Затем они автоматически загружаются в редактор.



Скрывшаяся за кнопкой „Konvertieren,“ („Конвертировать“) „Media Converter - Live version,“ – это программа трассировки с основанными на пикселях логотипами, графиками и т.д. в различных форматах, которые могут конвертироваться в оптимизируемую лазером фигуру. Более подробная информация по использованию данной программы в главе „Медиаконвертер,“.

Примечание: При закрытии окна кнопкой „ОК,“ фигура не сохраняется автоматически. Сначала необходимо определить место сохранения в списке каталога с левой стороны. Затем кнопкой „ОК,“ подтвердить закрытие процесса обработки.

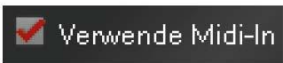


DMX-In & Midi-In

Регулирование ПО через внешний контроллер

PHOENIX4 может управлять функциями и эффектами интерфейса через внешний MIDI- или DMX контроллер. Окно конфигурации можно вызвать через меню „Опции“ >Настройки MIDI/DMX“ („Options“ >MIDI/DMX Settings“) панели меню.

MIDI Gerät anschließen



DMX Gerät anschließen



Для использования прибора MIDI для управления PHOENIX4 его нужно соединить с PC с помощью USB. Большинство приборов USB MIDI имеют на себе драйвера или устанавливаются как „USB Audio Device“ (USB аудиоустройство). В противном случае необходимо установить соответствующий драйвер изготовителя. Если прибор инсталлирован в систему, он появляется в списке опций настроек MIDI (в случае необходимости заново запустите PHOENIX4, если открыт был открыт ранее).

Затем поставьте галочку возле “Использовать MIDI-In („Verwende MIDI-In“).

После ввода исходных значений можно сразу начинать тестирование функционала с помощью внешнего контроллера MIDI.

В индикаторе „Midi/DMX Anzeige“ отображаются запись и параметр.

Для управления прибором с помощью или через PHOENIX MICRO-USB интерфейс требуется отдельный кабель адаптера DMX. При использовании сетевого интерфейса PHOENIX входы и выходы DMX уже встроены в интерфейс.



Чтобы осуществить ввод и вывод DMX в PHOENIX4 LIVE необходимо произвести пару настроек. В верхнем меню возле „Управления интерфейсами”(“ Remapp Interfaces,„) для интерфейса необходимо активировать функцию DMX. Для этого кликните на соответствующем интерфейсе и активируйте из свойств (Properties) на правом поле кнопки-флажки для ввода и вывода DMX. В целях производительности включайте эти функции только, если Вы их используете. Ввод DMX может быть включен только для одного интерфейса. Вывод DMX может использоваться с каждым интерфейсом.



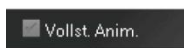
Для функции ввода DMX у настроек DMX/MIDI необходимо включить функцию ввода DMX, и подтвердить начальные адреса.



Необходимо включить мастер “Лазер ВКЛ./ВЫКЛ” („Laser ON/OFF“) (включения/выключения лазера). Он физически включает функцию DMX в интерфейсе. Это приводит к тому, что лазер отключает функцию ON/OFF (вкл/выкл) через DMX, но не может быть включенным.



При необходимости использовать функцию ввода DMX (DMX-In Funktion), необходимо активировать интерфейс „DMX-In“ (DMX ввод). Затем с помощью внешнего контрольного устройства DMX можно провести регулировку. Для использования приложения DMX-Out на интерфейсе необходимо активировать кнопку-флажок возле „DMX-Out,„. Обе обычно выключены в целях производительности.



Настройки DMX / MIDI



Для настройки каналов для каждого элемента (например, для группы регулятора) можно задать стартовый адрес. Общее количество требуемых каналов следует из регулируемого элемента и указано справа рядом с рисунком, например, значение „55“ возле стартового адреса рисунков означает, что первая анимация начинается с канала DMX-55 / MIDI-запись G3 (значение-> Присвоение записей см. табл. „MIDI записи“). Таким образом, распределения каналов производят большинство управляющих элементов интерфейса. Постепенно распределяйте для каждого элемента свой начальный адрес.

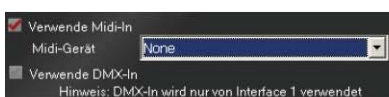


За полями символов стоит число автоматически приписанных этому элементу значений.



Замена банка осуществляется через постоянные значения на настроенном канале или MIDI Note:

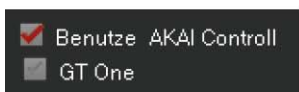
00-05 банк 1	36-41 банк 7	72-77 банк 13	108-113 банк 19
06-11 банк 2	42-47 банк 8	78-83 банк 14	114-119 банк 20
12-17 банк 3	48-53 банк 9	84-89 банк 15	120-125 банк 21
18-23 банк 4	54-59 банк 10	90-95 банк 16	126-127 банк 22
24-29 банк 5	60-65 банк 11	96-101 банк 17	
30-35 банк 6	66-71 банк 12	102-107 банк 18	



Во избежание излишней вычислительной мощности включите DMX-in /Midi-in NUR, если Вы ее действительно используете!



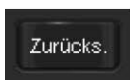
При соединенном приборе MIDI/DMX и включенной соответствующей функции в этом поле отображаются канал и переданное значение. Некоторые приборы используют двустороннюю коммуникацию, например, BCF2000 для реализации einer Motor-Fadersteuerung. В этом случае необходимо активировать чекбокс "Прибор MIDI-Out" ("MIDI-Out Gerät") и соответствующий будет указан в поле выбора.



Для использования контроллера AKAI APC40 MIDI в режиме AKAI необходимо активировать функцию. „Использовать контроллер AKAI „ („Benutze AKAI Controller,“) .(см. „Phoenix Live Modes,“). Для использования контроллера „GT One,“ MIDI (имеется в продаже на азиатском континенте) активируйте чекбокс.



Режим. „Принять,“ („Take Over,“) позволяет осуществлять более плавное ручное управление эффектами при использовании контроллера DMX или MIDI для регулятора эффектов на главной поверхности. Поскольку параметры эффектов на анимации автоматически сохраняются при изменении, параметры эффектов, например, для скорости эффектов, можно значительно варьировать от анимации к анимации. Для предотвращения внезапных скачков параметров эффектов можно с помощью регулятора TakeOverMode определить область для актуального значения регулятора эффектов, с которого регулятор ведет к изменению имеющегося значения применяемого эффекта.



Меняет начальные значения MIDI / DMX обратно на стандартные.



Настройки DMX и MIDI могут сохраняться в отдельном файле и загружаться из него. Таким образом, можно создать предварительные настройки для различных приборов.

Примечание: PHOENIX4 LIVE при активации MIDI-In одновременно работает по всем 16 MIDI каналам. MIDI-Noten и CC команды выступают аналогами каналам DMX. При использовании контроллеров MIDI для управления необходимо использовать MIDI-Noten для кнопок и вызовов анимации (мин. значение 64) (исключение: лазер ВКЛ/ВЫКЛ также использует MIDI Note). Ползунки через CC команды на соответствующий канал

Midi Noten													
	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	H (B)	
-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
2	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
3	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
4	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
5	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
6	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
7	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108
8	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
9	120	121	122	123	124	125	126	127					

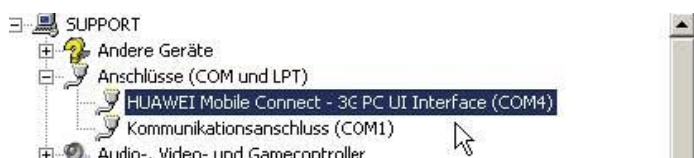
SMS-4-Laser

Используя PHOENIX⁴, Вы можете при помощи Вашего мобильного телефона (поддерживаемые приборы, смотри – функционирование лазера SMS4 – бегунок „About“) или другого модема с поддержкой SMS (например, модем USB UMTS) выводить входящие SMS-сообщения как бегущую строку прямо на ваш лазер (см. ниже поддерживаемые модемы). При этом в Вашем распоряжении имеются различные инструменты и вспомогательные средства.

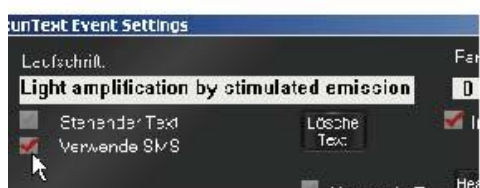
Сначала нужно соединить модем (например, телефон или USB-накопитель UMTS Stick) с компьютером.

Соединение можно проверить в „системном управлении“ в „диспетчере устройств“.

Затем создайте новую анимацию текста.



Откройте анимацию для обработки и перетащите эффект текста на ось времени.



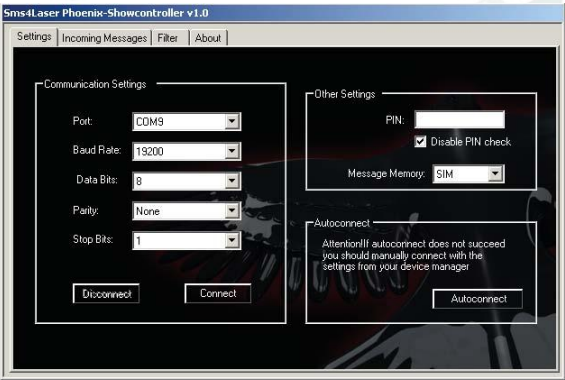
Кликните двойным щелчком на эффекте и активируйте „Использовать смс“ („Verwende SMS“) в открывшемся окне.



Закройте окно Runtex и окно обработки анимации и кликните на кнопке „SMS“, на главном графическом интерфейсе

Важно: Для того чтобы постоянно использовать функцию, окно лазера SMS-4-Laser должно быть все время открытым. Для завершения функции снова кликните на символ „SMS на интерфейсе.

Открывается окно настроек SMS4Laser



Соединение с модемом создается через установку соответствующего COM-порта. Его можно найти автоматически, используя кнопку „Автоматическое соединение„ („Autoconnect„) или вручную настройкой “Порт”(„Port„), “Скорость передачи” („Baud Rate„), “Информационные биты”(„Data Bits„), “Четность” („Parity„) и “Стоповые биты” („Stop Bits“). При необходимости, см. информацию в инструкции мобильного телефона изготовителя.

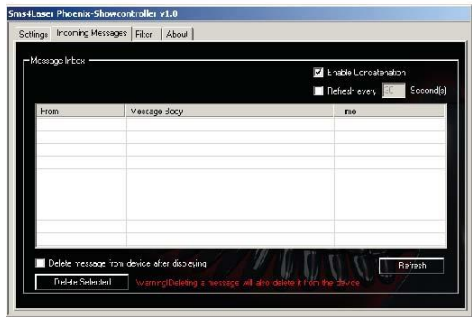
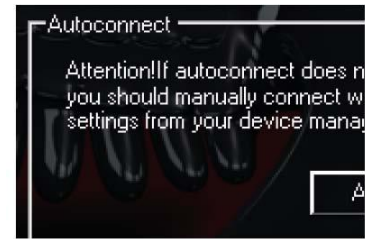


Если для SIM-карты был установлен PIN-код, удалите галочку возле „Отключить проверку PIN-кода„ („Disable PIN check„) и введите PIN в поле ввода.

примечание: некоторые модемы допускают соединение, только если для SIM-карты не был предоставлен номер PIN. При возникновении сложностей с соединением, попробуйте удалить PIN-код от SIM-карты мобильной связи. Информацию можно получить от оператора сотовой связи или изготовителя мобильного телефона.

У “Память сообщений” („Message Memory„) можно задать, начиная с какого места сохранения модема должны использоваться сообщения SMS. На выбор имеются память „SIM„-карты („SIM„-Karte) и память телефона („Phone„ (Telefonspeicher)).

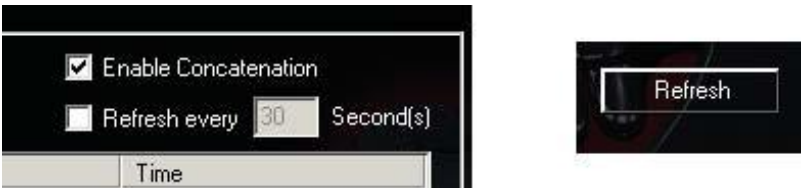
Окно примечания сигнализирует о выборе соответствующего COM – порта после нажатия кнопки „Соединение„ („Connect„) или кнопки “Автосоединение ” („Autoconnect„) и успешном соединении.



Затем можно кликнуть на закладке “Входящие сообщения” („Incoming Messages„). Сюда в дальнейшем попадают все сообщения, которые были получены и прочитаны соответствующим запоминающим устройством.

После активации функции “Обновлять каждые XXX секунд” („Refresh every XXX Seconds„) все сообщения в установленном интервале запрашиваются у выбранной памяти. В качестве альтернативы обращение к памяти модема в ручном режиме можно провести через кнопку “Обновить” („Refresh„) – внизу справа.

Активный чекбокс “Разрешить соединение” („Enable Concatenation,“) действует так, что смс-сообщения прикрепляются друг к другу.



Сообщения появляются друг под другом в списке. Вводятся они кнопкой-флажком, который показывает, выводилось ли уже сообщение на лазер. При необходимости нового вывода сообщения на лазерный проектор, его можно заново отметить галочкой.

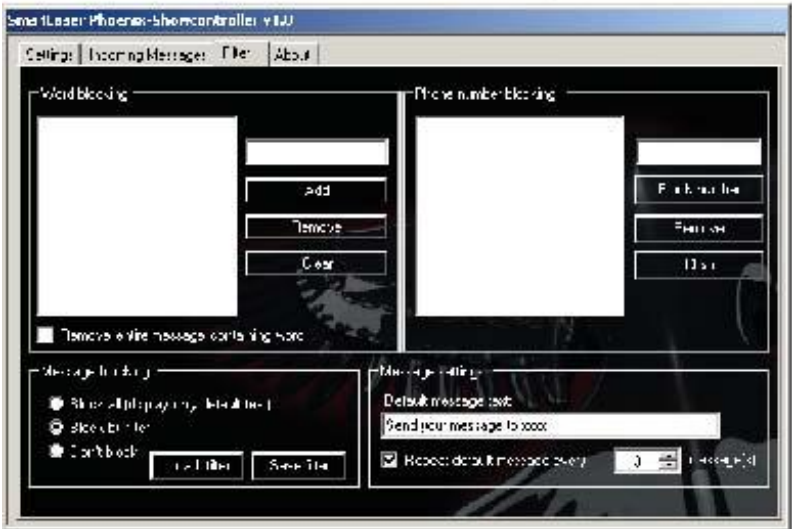
From	Message Body	Time
☐ +49	Lasst ei	11.04.20 16:08:56
☐ +49	HALLO	13.05.20 21:39:46
☐ +49	Alles-gu	07.07.20 22:42:27
☐ +49	Geht, e	22.06.20 14:56:17
☐ +49	Das wir	14.05.20 12:17:55
☐ +49	Meine g	15.05.20 01:30:08
☐ +49	Hab wie	13.05.20 21:11:38

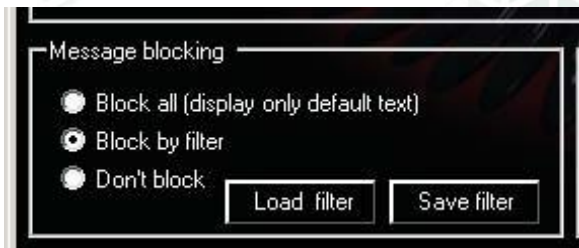


В нижней части можно задать, будут ли сообщения удаляться из памяти модема непосредственно после вывода на лазер или они должны удаляться из памяти только после отметки и нажатием на на кнопке «Удалить сообщение» (“Delete Message”) вручную.

Последний шаг задания настроек выполняется с определением «Фильтра» (“Filter”).

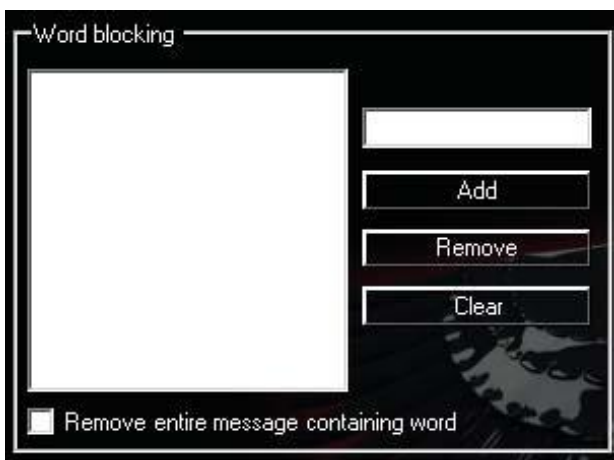
Он находится на вкладке «Фильтр» (“Filter”).и предлагает различные настройки для фильтрации нежелательных сообщений или всех сообщений.





Настройками “Блокировка сообщения” („Message Blocking,“) внизу справа можно задавать общие значения, например все ли сообщения (за исключением стандартного сообщения) блокируются, т.е. не выводятся, только некоторые по критериям фильтров или же никакие сообщения не исключаются.

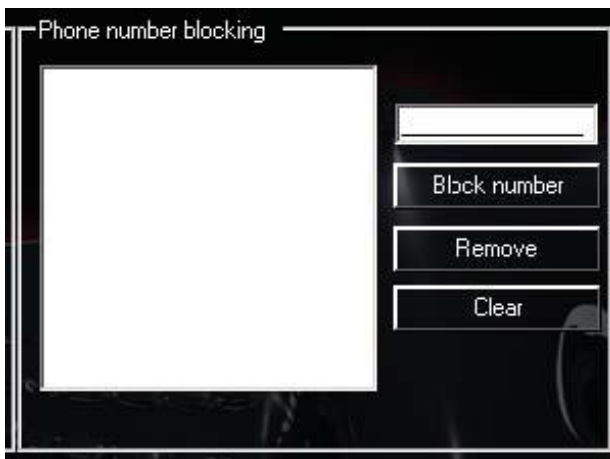
Все настройки фильтров можно сохранить в файле щелчком на “Сохранить фильтр” („Save filter,“), для того чтобы позже при необходимости заново загрузить с помощью “Загрузить фильтр” („Load filter,“).



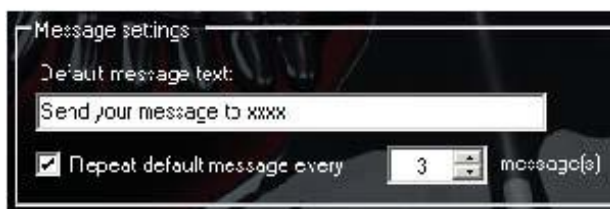
Вводом отдельных слов в поле ввода списка “Блокировка слова” („Word Blocking,“) и щелчком на “Добавить” („Add,“) слова устанавливаются как критерий фильтра для того, чтобы проверять по ним входящие сообщения. Отдельные слова в списке можно удалить из списка отметкой и щелчком мышки на “Извлечь” („Remove,“).

Весь список удаляется одним нажатием кнопки “Очистить” („Clear,“).

Под списком активацией чекбока можно определить, что при соответствующем критерии фильтра (слово) удаляется все сообщение из памяти модема. Стандартно из сообщения удаляется только соответствующее слово.



В фильтре “Блокировка номера телефона” („Phone number blocking,“) настраивается блокировка одного или нескольких телефонных номеров. Номера вводятся в поле ввода и заносятся кнопкой „Block number,“ (блокируемый номер) в список фильтров с правой стороны. Кнопкой “Извлечь” („Remove,“) отмеченный номер телефона удаляется из списка, кнопкой “Очистить” („Clear,“) удаляется весь список.



Внизу справа в поле ввода можно ввести стандартное сообщение, например, телефонный номер, отправляемый по смс. При этом устанавливается, что при активации кнопки-флажка стандартное сообщение выводится в заданном интервале между входящими сообщениями.

Входящие сообщения теперь согласно настройкам выводятся как бегущая строка на лазере в качестве анимации

Поддерживаемые модемы:

Enfora:

SA-EL, SA-G, SA-GL

Falcom:

Twist, Swift, Samba 55, Samba 75

iTegno:

WM1080A, WM1080A1I, WM1080A1E, 3000, 3232E, 3232I, 3898

Multitech:

MTCBA-G-F1, MTCBA-G-F2, MTCBA-G-F4, MTCBA-G-UF1, MTCBA-G-UF2, MTCBA-G-UF4

Nokia:

N12, N30, N32, 6100, 6210, 6220, 6310, 6310i, 6610, 6820(Bluetooth), 8250, 8910

Siemens:

A65, AC75, AC45, C35, C45, ES75, M35, M45, MC35, MC35i, MC45, MC55, MC65, MC75, S35, TC35, TC35i, TC45, TC65

SIMCOM:

SIM100S, SIM100T

Sony Ericsson:

T226, T230, T238, T290, T310, T610, T630, T637, T68, T68i, K310, K320, K500, K510, K600, K700, K750i, K800i, W810, W900, S700, S710, V800, W300, W550, W600, W700, W800i, W810, W900, Z500, Z600, Z1010, GC75, GC79, GC83, GC85, GC89

Teltonika:

T-ModemUSB, T-ModemCOM

Wavecom:

Fastrack M1206B, Fastrack M1306B, Integra, WMOi3

Media Converter Live Version

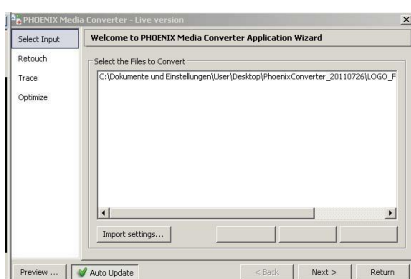
PHOENIX4 LIVE имеет программу для автоматизированного преобразования пиксельных изображений в оптимизированные лазерные фигуры - „PHOENIX4 MEDIA CONVERTER - Live version“. Она вызывается через редактор BasicPictureEditor.

По сравнению с медиаконвертером «PHOENIX4 MEDIA CONVERTER», который при желании заказчик может получить на платной основе, эта программа ограничена объемом функций импортирования. Медиаконвертер помимо пиксельных изображений (JPG, GIF, BMP, PNG...) может обрабатывать и преобразовывать в оптимизированные лазером фигуры также векторные файлы (SVG), видеофайлы (MPG, AVI (не FLV, MP4)), лазерные файлы (ILDA) и флэш-файлы (SWF). Медиа-конвертер „PHOENIX4 MEDIA CONVERTER - Live version“ может обрабатывать только пиксельные изображения (JPG, GIF, BMP, PNG...) и переносить прямо в каталог PHOENIX4, остальные функции идентичны с альтернативной опцией.

MediaConverter Live Version вызывается редактором BasicPicture или прямо через меню быстрого выбора с графического интерфейса.



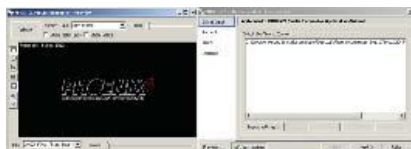
В редакторе BasicPicture Editor кнопкой “Конвертировать” („Konvertieren,“) находится медиаконвертер. В меню быстрого выбора он находится в „LIVE трассировка“ „LIVE Trace“.



Медиаковертер настроен таким образом, что с помощью меню слева лазерная оптимизированная фигура появляется только в 4 этапа, начиная с импортирования и заканчивая выводом. **“Выбрать для импорта”** („Select Import“) –позволяет импортировать отдельные рисунки или (аналогичные) изображения в каталоге. В **“Ретушь”** („Retouch“) настраивается образец, который берется за основу для конвертирования.

В **“Трассировка”** („Trace,“) находятся настройки для копирования образца.

С помощью **“Оптимизировать”** („Optimize,“) производится окончательное конвертирование.



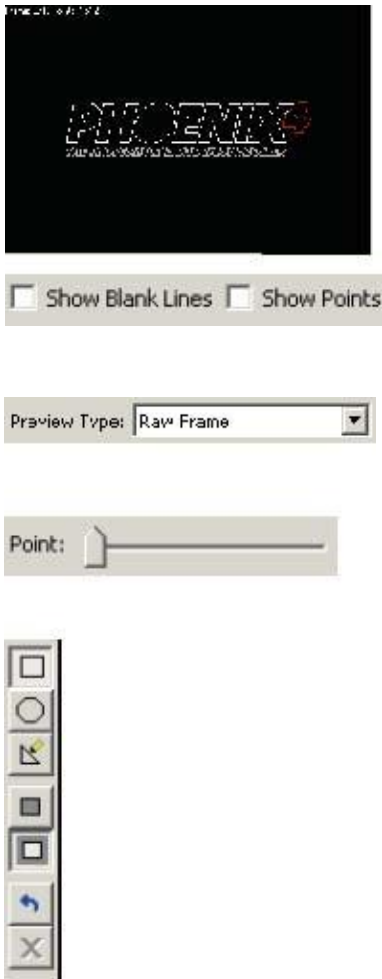
Окно “Предварительный просмотр” („Preview...“) предназначено для отслеживания изменений образца. Изменения настроек после быстрой обработки влияют на результат.

После завершения настроек кликните на “Конвертировать” („Convert!,) и после появления сообщения об успешном конвертировании на кнопке “Вернуться” („Return,“) для закрытия медиаконвертера и для возврата в предыдущий графический интерфейс. Будет ли это графический интерфейс PHOENIX4 LIVE или BasicPicEditor для дальнейшей обработки зависит от вашей исходной точки (положения).

MediaConverter



Предварительный просмотр для отслеживания изменений открывается сразу с запуском медиаконвертера „MediaConverters - Live Version„. Если это не так, его можно открыть с помощью кнопки окна медиаконвертера “Предварительный просмотр” („Preview...“). Кнопка “Обновить автоматически” („Auto Update„), расположенная рядом справа, предназначена для изменения настроек прямо в предварительном просмотре. Эта функция может быть отключена для маломощных компьютеров. Затем необходима ручная актуализация просмотра с помощью кнопки “Обновить” („Refresh„) окна просмотра.

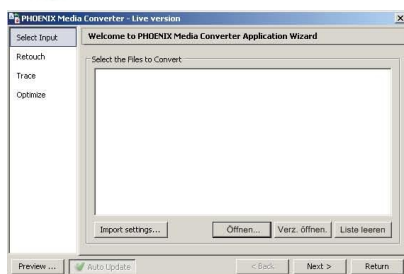


Центральная средняя поверхность показывает просмотр изменений настроек. В левом верхнем углу отображается информация о количестве фреймов (у многокадровых фигур) и практически рассчитанного количества точек

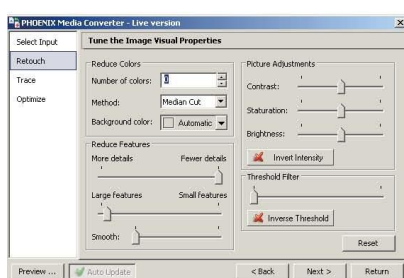
Дополнительно в предварительном просмотре с помощью активизации чекбоксов могут отображаться точки и невидимые линии. Тип предварительного просмотра определяет вид рассчитанного предварительного просмотра. Он переключается на подходящий предварительный просмотр в зависимости от актуального этапа обработки (выбрать для ввода, ретушь, трассировка, оптимизировать) (Select Input, Rotbuch, Tracer, Optimier).

Если регулятор не стоит полностью справа, то предварительный просмотр только часть точек. Так можно проверить направление рисования. Инструменты маски различать детали, которые должны быть учтены или опущены. В форме маски на выбор имеются прямоугольник, круг и форма свободной руки.

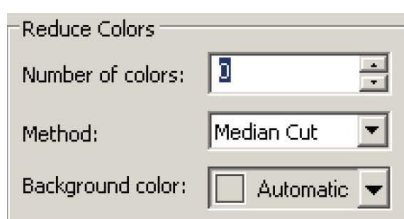
Следующие два инструмента внизу определяют необходимость включения или выключения деталей, требующих копирования. Последние два инструмента внизу убирают два последних этапа или удаляют всю маску.



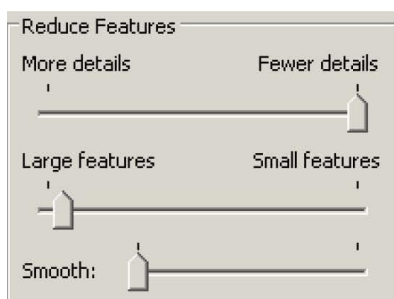
В меню “Выбрать для ввода” („Select Input,“) Вы можете выбирать, хотите ли Вы «открыть отдельные файлы», «открыть все каталоги» содержащимися в них отдельными файлами, или же» очистить список».



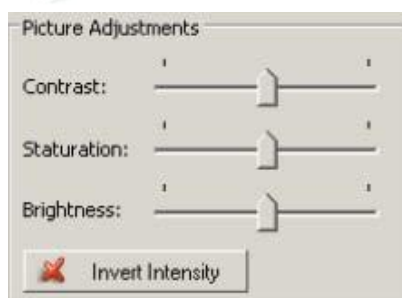
Меню “Ретушь” („Retbuch,“) служит для настройки образца, таким образом, чтобы затем удачно осуществлять автоматизированное копирование изображений. Различные настройки помогают конвертеру выявлять важные детали и сократить ненужные.



Форма “Количество цветов” („Number of Colors,“) определяется количество используемых цветов образца. Это помогает алгоритму уменьшения деталей (Detail-Reduktions), выбираемому формой “Метод” («Method») при подготовке исходных данных. Выбор цвета фона “Цвет фона” („Background Color,“) помогает отделить используемый образец от фона.



Эта часть управляет алгоритмом, который смягчает оптический рисунок изображения и очищает от шумов и помех, что в противном случае может произойти в изображении с множеством деталей или плохо скопированном изображении. Два первых регулятора управляют алгоритмом, убирающим шумы. Цель – смягчить оптический рисунок изображения на участках, где видны шумы, но оставить нетронутыми комплексные участки (с необходимыми деталями). Первый регулятор управляет количеством шумов, в то время как второй регулятор управляет величиной деталей, которые должны сохраниться. Регулятор “Сглаживание” („Smooth“) регулирует толщину фильтра, смягчающего оптический рисунок изображения. Этот фильтр мягко рисует располагаемые рядом друг с другом пиксели для сокращения общего числа деталей. Для этого используется двусторонний фильтр, который сильно влияет на плоскости, но не трогает детали края.



Контраст, насыщенность, яркость

Как уже позволяет предположить название, с помощью этих фильтров регулируются общепринятые настройки изображения. Регулятор „Контраст“ („Contrast“) управляет сильным или слабым соотношением между светлыми и темными областями. „Насыщенность“ („Saturation“) управляет интенсивностью цветов и позволяет изменить изображение вплоть до того, что сделать его черно-белым. „Яркость“ („Brightness“) управляет общей освещенностью изображения.

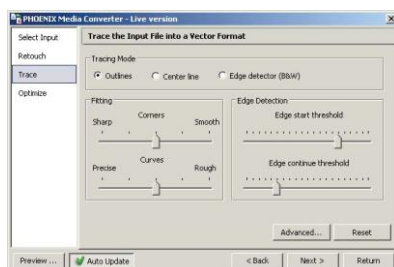


Фильтр «Порог» (Threshold Filter)

Этот фильтр эффективно удаляет области изображения, если информация, содержащаяся в этом изображении выше или ниже установленного порогового уровня. Чекбокс „Взаимообратный порог“ („InverseThreshold“) переворачивает направление распознавания.

Преобразовать интенсивность (InvertIntensity)

Если выбрать эту настройку, интенсивность всех пикселей в изображении перевернется. Темные пиксели станут светлыми, а светлые пиксели в той же мере станут темными.



Меню трассировки (Trace Menü)

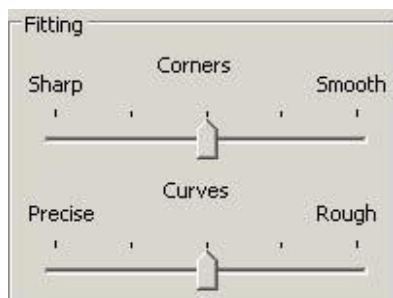
Опции в этом меню управляют процессом дорисовки базирующегося на пикселях оригинала. Прикладные алгоритмы пытаются вытащить информацию для вектора из растрового изображения.

Чтобы сделать возможной дорисовку, проводится поиск контуров, углов и похожих деталей. Если эти детали найдены, проводится приближение к геометрическим стандартам основных элементов, таких как линии и кривые (Splines).



Опция "Детектор контуров (черно-белый)" ("Edgedetector (B&W)")

устанавливает, будет ли приближение вектора производиться по границам обнаруженного контура (в действительности вокруг границы прокладываются 2 линии) или соосно сквозь границу. Последняя опция активирует алгоритм обнаружения границ. Это обнаружение использует метод обнаружения границ Canny. В этом режиме конвертер сформирует изображения лишь в черно-белом цвете.



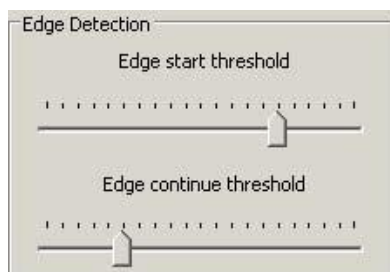
Во время процесса дорисовки приложение формирует вдоль деталей изображения ряд линий или кривых.

Важная часть этого процесса – это решение, должен ли быть создан угол между 2 кривыми. Результат слишком большого количества углов – четко прорисованные контуры, но слишком замысловатая (с точки зрения количества точек) фигура и выявление всех неровностей базирующегося на пикселях оригинала.

Меньшее количество углов может привести к противоположному результату, отсутствию важной детали исходного образца в дорисованном векторном изображении.

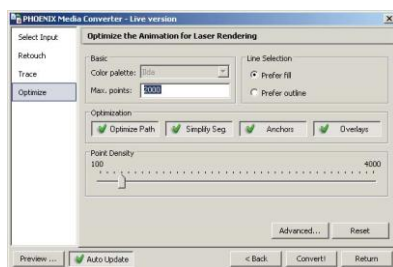
Если количество вершин определено, конвертер должен сформировать кривые, которые подогнаны к обнаруженным границам между углами. Также как при других опциях существует непосредственная связь между точной подгонкой и вытекающей из этого сложностью.

Оба регулятора за пару шагов подгоняют сразу несколько значений. Более того, эти настройки могут быть произведены также в „Расширенных настройках“ („AdvancedSettings“). Если запущен режим обнаружения границ, для управления поведением можно использовать 2 основных значения.



Первый регулятор управляет пороговым значением, если речь идет о том, чтобы обнаружить границу как новую. Другой используется, когда речь идет о решении производить ли дорисовку границы до следующего пикселя или же нет.

Данный режим дорисовки лучше работает не с предустановленными в крайнем положении настройками. При этом рекомендуем выключить фильтр снижения цветности и использовать только фильтр „Сглаживание“ („Smoothing“) из меню „Ретушь“ („Retouch“).



Меню оптимизации (Optimize Menü)

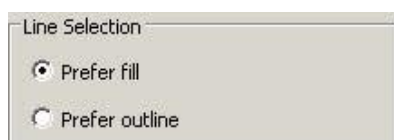
Если векторный эквивалент оригинала был сформирован с помощью дорисовки базирующегося на пикселях изображения или преобразования векторного изображения, то он конвертируется в траекторию лазерного изображения.

Во время этой конверсии для улучшения окончательного результата также можно проводить различные оптимизации.



В настоящее время может использоваться только палитра цветов стандарта ILDA.

Параметр „Максимальное число точек“ („Max Points“) определяет максимальное количество точек для каждого экспортируемого кадра анимации. Приложение применяет различные стратегии, чтобы привести изображения с большим количеством точек и крупные анимации к указанному количеству точек. Сначала приложение пытается сократить добавленные дополнительно точки-якоря. Если этого недостаточно, кривые будут воспроизводиться с меньшей точностью. Если в наличии все еще слишком много точек, кадр просто обрезается (точки отбрасываются) до тех пор, пока не будет достигнуто указанное значение.



Лазерный луч не может разумно отобразить внутреннюю часть формы. Поэтому каждая форма отображается только в виде своего контура. Поэтому „Выбор линии“ („Line Selection“) используется, чтобы сместить акцент в большей степени на внешнюю линию цветной заливки или на отмеченную площадь.



Кнопка "Оптимизировать контур" ("OptimizePath") активирует алгоритм, который располагает видимые траектории видимых сегментов в новом порядке, чтобы оптимизировать пути лазера.

Если активирована опция „Упростить сегменты“, („Simplify Segments“), приложение может удалить некоторые точки дорисованной фигуры, чтобы сократить общее количество точек в кадре. Алгоритм может распознавать точки, которые в наименьшей степени задействованы в деталях изображения, и удаляет их в первую очередь.

Из-за физического ограничения сканеров лазера, целесообразно добавить дополнительные точки в решающих местах, чтобы уменьшать возможную деформацию фигуры при быстрых движениях сканера. Они включаются с помощью опции „Якори“, („Anchors“).

Оригинал может состоять из нескольких частей и форм, которые перекрывают друг друга. Без обработки перекрытий, все формы будут дорисовываться независимо друг от друга, что приведет к неестественному внешнему виду. Если активирована опция „Наложения“, („Overlays“), программа просчитывает перекрытия и моделирует корректный внешний вид, в котором удалены части, которые, вероятно, являются невидимыми.

Кроме того, эта опция делает возможной применение маски „Наложение“, („Overlay“) (которая доступна из окна предварительного просмотра).



Глобальная опция «Плотность точек» ("PointDensity") управляет стандартным расстоянием между точками в готовом изображении. Фактическое расстояние может варьироваться в зависимости от изображения, примененных оптимизаций и т.д.

Convert!

После того, как все настройки выполнены, нужно запустить конверсию нажатием кнопки „Конвертировать!“ („Convert!“). Индикатор выполнения показывает, когда будет завершена конверсия.

Return

Чтобы после конверсии снова вернуться в исходное положение приведите в действие кнопку "Вернуться" („Return“). Это может быть поверхность или же „Основной редактор изображений“ („BasicPicEditor“) для последующей обработки новой фигуры.

Опция PHOENIX-Mobile

Опция PHOENIX-Mobile предлагает пользователю интерактивный доступ к лазерной анимации и ее редактирование в режиме реального времени с помощью стандарта Windows Mobile 6.5 для КПК или Windows Mobile 6.5 для мобильных телефонов.

В распоряжении у пользователя все без исключения эффекты, выбор сканера и даже ползунковые регуляторы эффекта. Сидите удобно устроившись в баре, и с точностью до такта и без напряжения управляете Вашими лазерами с помощью своего телефона – посредством W-LAN! Таким образом, посредством с вашего телефона Вы даже можете не задумываясь управлять DMX-командами для аппарата для образования искусственного тумана, проекционными экранами и т. д.!

Применение проще простого. После установки IP-адреса на Вашем КПК / мобильном телефоне и Вашем ПК Вам лишь следует выполнить маленькую программу PHOENIX4. За несколько секунд на Ваш телефон будут перенесены все без исключения анимации, и Вы сможете без труда запустить лазерное шоу.



Примечание: Требуется PHOENIX4 LIVE и устройство с Windows Mobile 6.5.

Более подробную информацию Вы можете получить у Вашего продавца PHOENIX!

Описание меню

а) Меню Файл (File)

- Создать (New) (Создает новое LiveShow— все анимации и Bänke возвращаются на прежнее место)
- Загрузить (Load) (Загружает существующее LiveShow)
- Сохранить (Save) (Сохраняет открытое LiveShow)
- Сохранить как (Save as) (Сохраняет открытое LiveShow под другим именем) Банк
- Новый банк (New Bank) (Создает новую вкладку с пустым образцами анимации)
- Шоу по умолчанию (Default Show) (название шоу, которое будет запускается при запуске PHOENIX4 LIVE) Выход
- Выйти из программы (Quit) (завершает работу PHOENIX4 LIVE)

б) Настройки программы

- Язык (Language) (Выбор языка)
- Оформление (Skin) (Опционально изменить графический интерфейс)
- Во весь экран (Fullscreen) (Переход в полноэкранный режим)
- Режим (Mode) (Переключает между стандартным графическим интерфейсом Phoenix Live, режимом AKA! APC40 и режимом ProLightHarpMode)
- MIDI/DMX (Настройки для подключения внешних MIDI/DMX контроллеров)

Положение и цвет (Position&Color)

- Применить ко всем Keys (Apply to All Keys) (Изменения положения и цвета распространяются на все лазеры)

Лазер (Laser)

- Настройки лазера (Laser Settings) (Настройки для лазера и сканера)
- Управление интерфейсами (Remap Interfaces) (Привязка интерфейсов к лазерам в PHOENIX4 LIVE)
- Быстрая установка (Easy Setup) (Быстрая установка аппаратного обеспечения лазера и приспособление к программному обеспечению)

в) Сервис (Tools)

- Ось времени (Timeline) (Загрузка и сохранение оси времени)
- Таблица лучей (Beamtable) (Настройка таблицы лучей)
- 3D (Открывает визуализацию в реальном времени PHOENIX4 3D VISUALIZER)Монитор
- Яркость (Brightness) (управляет настройками яркости монитора)

г) Справка (Help)

О программе (About) (Информация о PHOENIX)

Руководства (Manuals)

- Английский (English) (Инструкция по эксплуатации PHOENIX4 LIVE на английском языке)
- Немецкий (German) (Инструкция по эксплуатации PHOENIX4 LIVE) на немецком языке
- Обратиться в поддержку (Get Support)

- Техническая поддержка Online (Online-Technical Support) (Откройте программное обеспечение для дистанционного обслуживания (требуется предварительное соглашение)

Обновление (Perform Update)

- Обновить (Update) (Откроется обновление Online для актуализации PHOENIX4 LIVE)

Советы, приемы и решение проблем

а) Нет лазерной проекции

- В настройках PHOENIX4-неправильно выбран интерфейс ->Настройки->Управление интерфейсами
- Интерфейс установлен неправильно. Пожалуйста, проверьте аппаратное обеспечение в Панели управления, правильно ли оно установлено (отсутствует восклицательный знак перед ним...)
- Не присоединен USB-ключ доступа с лицензией
- Не установлена связь лазерного проектора с интерфейсом

б) Первичная установка

-Сначала удалите программное обеспечение „Phoenix Showcontroller“, через Мастер установки и удаления программ Windows (Windows XP = Управление системой>Программное обеспечение, Windows Vista & 7 = Программы и функции)

- Важно: В заключение удалите лишнюю оставшуюся папку „Phoenix Showcontroller“, из программной папки Windows (Windows XP = Programme / Phoenix Showcontroller, Windows Vista & 7 (32 бит) = Programm files/Phoenix Showcontroller, Windows Vista & 7 (64 бит) = Programm files (x86)/Phoenix Showcontroller)

-Скачайте с сайта последнюю версию PHOENIX4 Kit (<http://www.phoenix-showcontroller.de/support/downloads/>)

-Установите PHOENIX4 заново (смотри 2) Установка

в) Средства защиты Liveshow

-Для защиты Live Show нажмите в открывшемся окне программы вверху в меню „File>Save Show“, и сохраните его в безопасном месте.

- Файл LiveShow содержит настройки программы и данные анимаций

- Лишь каталог фигур, на который ссылается LiveShow, должен быть сохранен отдельно.

Его можно найти в папке программы Phoenix например, под „.../Programme/Phoenix Showcontroller/CAT“. Сохраните его в том же месте, что и LiveShow

- В случае, если у Вас есть сомнения, сделайте резервную копию всей папки CAT

г) Проблемы с операционными системами Windows VISTA и Windows 7

- Иногда VISTA пытается автоматически установить драйвер интерфейса и при отсутствии инсталляции не запрашивает собственный драйвер. Пожалуйста, проверьте еще раз в диспетчере устройств, корректно ли установлен интерфейс и соответственно шаги 2б) (в начале руководства) и повторите еще раз.

-Если программное обеспечение не запускается, попробуйте еще раз запустить файл *.exe от имени Администратора. (Правая кнопка мышки на „Phoenix Showcontroller,->“Запуск от имени администратора„)

д) Лазерная проекция мерцает или некрасивая

- Правильно ли настроены сканеры?

- Корректны ли настройки максимальной / минимальной скорости сканирования?

- В состоянии ли Ваш лазерный проектор воспроизводить соответствующее количество точек?

е) Окна предварительного просмотра не функционируют и / или „прозрачны“ или загрузка процессора приближается к 100%.

-Установите последнюю модель видеокарты для Вашего компьютера, например Open. Если, тем не менее, предварительный просмотр не функционирует, то Ваша видеокарта, к сожалению, не может воспроизводить 3D визуализацию под OpenGL. Эта проблема зачастую встречается на дешевых видеокартах в дешевых ноутбуках. К сожалению, в таком случае мы не можем оказать помощь.

Сообщение о проблеме

Вы обнаружили ошибку в программном обеспечении? У Вас хорошая идея, которую нам следует применить? Мы с радостью примем Вашу критику и предложения и попытаемся претворить их в жизнь!

Свяжитесь с нами по электронной почте– support@Phoenix-Showcontroller.de

БОЛЬШОЕ СПАСИБО!.. и желаем приятного использования PHOENIX4 LIVE!

