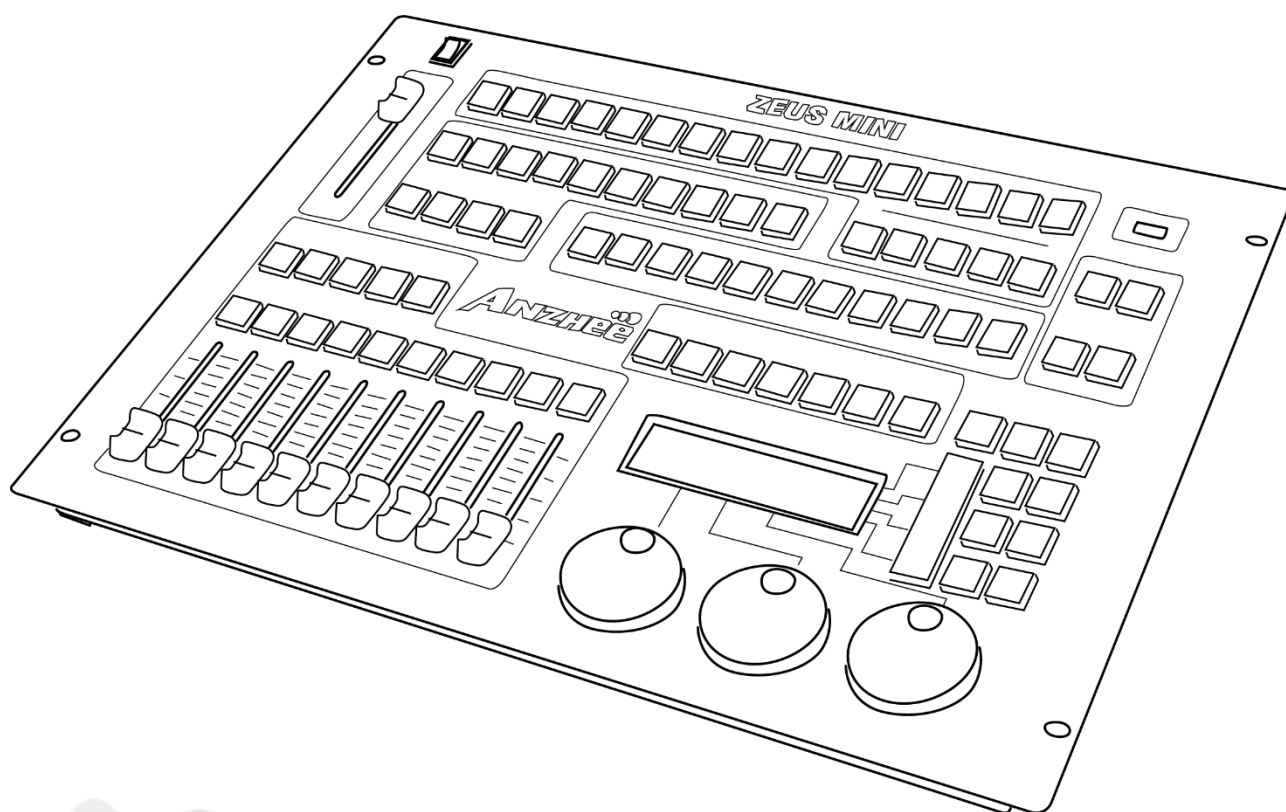


ANZHEE



ZEUS MINI

Паспорт. Руководство пользователя.

СОДЕРЖАНИЕ

1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ КОНСОЛИ ZEUS MINI	3
2. НАПИСАНИЕ ПАТЧА	10
3. УПРАВЛЕНИЕ ПРОЖЕКТОРАМИ В РУЧНОМ РЕЖИМЕ	14
4. РЕДАКТИРОВАНИЕ ПРЕСЕТОВ	17
5. ЭФФЕКТЫ	19
6. ПЛЕЙБЭКИ	20
7. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ	32
8. УПРАВЛЕНИЕ БИБЛИОТЕКАМИ ПРОЖЕКТОРОВ	34
9. УПРАВЛЕНИЕ ФАЙЛАМИ	39
10. НАСТРОЙКА СИСТЕМЫ	41
11. ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	45
12. ГАРАНТИЙНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА	46

1. Краткое описание консоли ZEUS MINI

ZEUS MINI представляет собой специальную консоль для управления световым оборудованием. Для удобства пользования это руководство разделено на 11 разделов. Важный контент и примечания выделены фоном. Для лучшего понимания содержания руководства в него добавлены пояснения.

Названия кнопок, используемых в руководстве в целях иллюстрации, выделены рамкой, например, **Enter**. Пункты меню, отображаемые на экране консоли, показаны в квадратных скобках, например, [FileSystem]

1.1. Настройка консоли ZEUS MINI

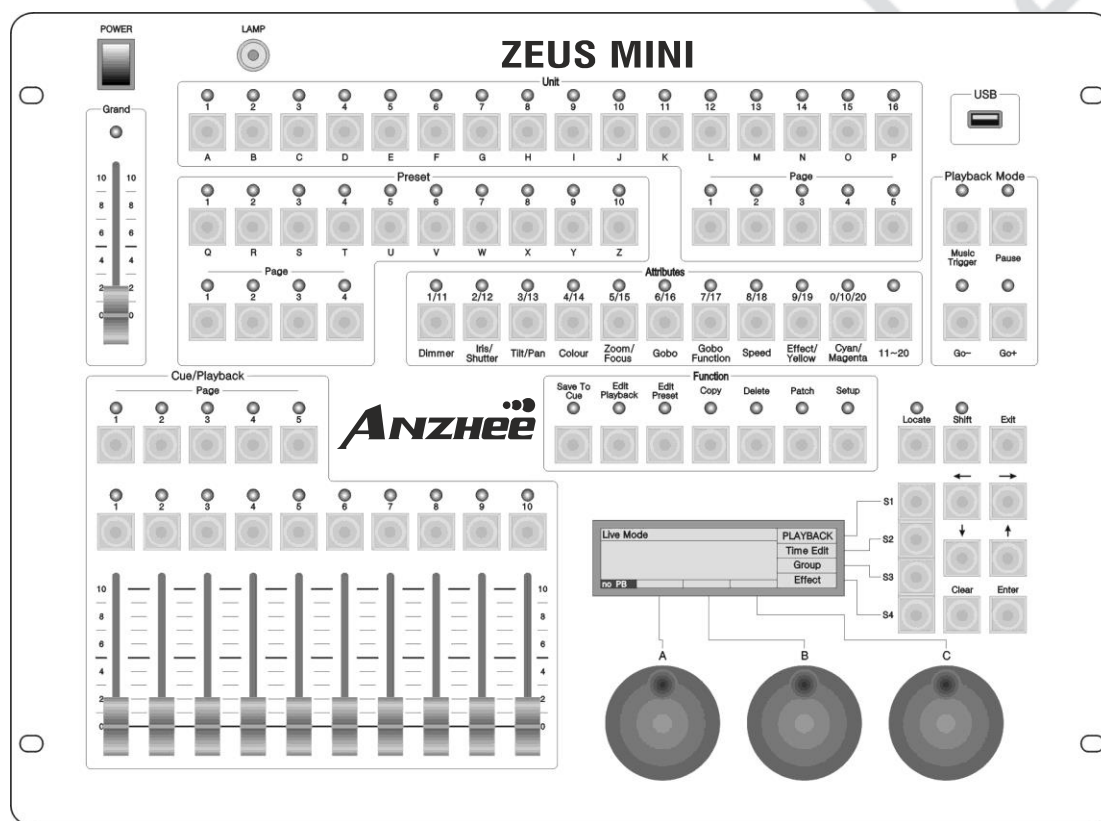
Перед использованием консоли ZEUS MINI вам необходимо выполнить следующие подключения:

- Подключите консоль ZEUS MINI к источнику питания переменного тока;

Примечание: убедитесь в том, что характеристики напряжения локального источника питания соответствуют диапазону 100В-240В.

- Подключите осветительные приборы с помощью DMX-кабелей. Консоль оснащена двумя отдельными оптически-изолированными выходными DMX-разъемами, служащими для основного и резервного DMX-подключения.

1.2. Передняя панель консоли ZEUS MINI



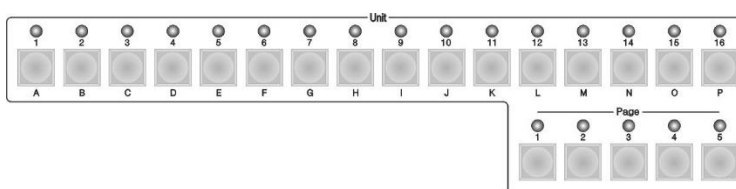
1.2.1. Кнопки устройств

Консоль ZEUS MINI позволяет работать с 5-ю страницами

устройств (Unit), на каждой из которых можно настроить управление 16 устройствами. Каждому устройству соответствует один прожектор. Таким образом, консоль позволяет управлять 80 устройствами.

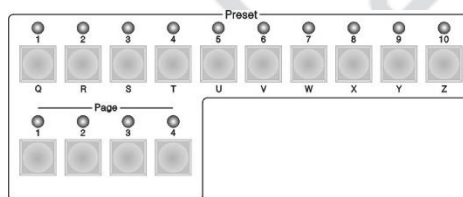
Кнопки Unit позволяют:

1. Выбирать устройства;
2. Вводить буквы английского алфавита и символы.



1.2.2. Кнопки пресетов

Консоль ZEUS MINI позволяет работать с 4 страницами пресетов (Preset), каждой из которых назначено 10 кнопок



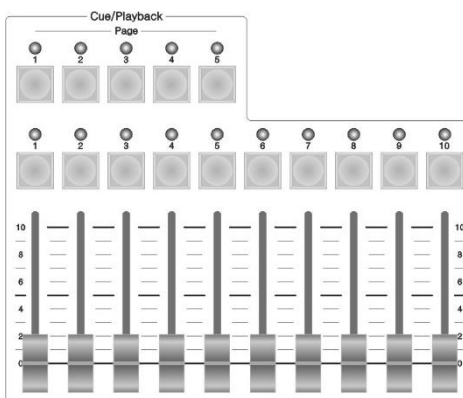
Preset. После назначения устройств часть данных будет заменена данными из библиотеки прожекторов. Однако пользователь также может самостоятельно настраивать устройства.

Кнопки Preset позволяют:

1. Микшировать все типы данных для смены цвета, гобо, положения по X/Y и т.д.
2. Вводить буквы английского алфавита.

1.2.3. Область плейбэков

Область консоли под названием Cue/Playback содержит так называемые Playback-страницы, Flash-кнопки и Playback-фейдеры.



Консоль ZEUS MINI позволяет работать с 5 Playback-

страницами, каждая из которых содержит 10 Playback-фейдеров, что позволяет запоминать 80 плейбэков.

Все предварительно настроенные программы Cue и Chase должны быть сохранены в Playback-области. Для воспроизведения запрограммированных эффектов можно использовать Playback-фейдеры.

Flash-кнопки над Playback-фейдерами отвечают за две функции:

1. За воспроизведение программы или эффекта. Если вы не используете Playback-фейдер для запуска программы, вы можете нажать и удерживать кнопку, чтобы запустить ее. Эффект от использования кнопки соответствует эффекту,

создаваемому с помощью Playback-фейдеров. Воспроизведение программы завершится, как только кнопка будет отпущена.

2. Нажмите на кнопку **Shift** и на одну из кнопок Flash, чтобы переключиться на нужную программу. С помощью колеса управления В настройте скорость воспроизведения нужной программы.

1.2.4. Grand-фейдер

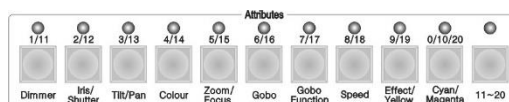
Grand-фейдер служит для общего уровня мощности выходного

регулирования сигнала;



1.2.5. Кнопки параметров

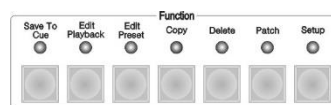
Кнопки Attributes используются для выбора



различных параметров устройства, для работы с колесом управления в целях изменения значений параметров, в частности, для настройки значений яркости, положения, цвета, гобо и т.д.

1.2.6. Функции

Консоль оснащена областью управления функциями с 7 кнопками Function:



Save to Cue --- сохранение плейбэка в программу Cue;

Edit Playback --- редактирование Playback-программы;

Edit Preset --- редактирование пресетов;

Copy --- функция копирования;

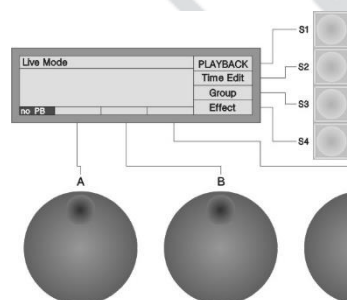
Delete --- функция удаления;

Patch --- функция назначения устройств;

Setup --- функция настройки консоли.

1.2.7. ЖК-экран

На экране отображается различная информация в зависимости от выбранных условий.



1.2.8. Элементы управления в виде колеса

Консоль оснащена тремя элементами управления в виде колеса: А, В и С, которые используются для настройки значений параметров устройств, а также для настройки параметров управления эффектами.

1.2.9. Экранные кнопки

На экране консоли отображаются 4 экранные кнопки: **S1** - **S4**. Функция каждой кнопки зависит от текущего состояния консоли. В зависимости от условий, на экране в соответствующем месте отображаются кнопки, соответствующие активным функциям.

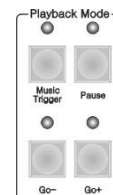
1.2.10. Кнопки Playback-режима

Music Trigger --- программа Chase запускается музыкой.

Pause --- приостановка программы Chase.

Go+ --- программа Chase выполняется по порядку.

Go- --- программа Chase выполняется в обратном порядке.



1.2.11. Кнопки управления

Locate --- если нажать на эту кнопку, выбранный прожектор начнет светить слабым лучом белого света. Параметры положения прожектора по X/Y предварительно заданы таким образом, чтобы прожектор находился в серединной точке. Используя эту кнопку, можно с легкостью найти нужный прожектор и задать его положение.

Shift ----- функции кнопки будут описаны в следующем разделе.

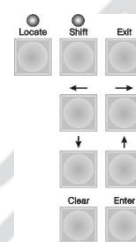
Exit ----- функции кнопки будут описаны в следующем разделе.

Clear ----- функции кнопки будут описаны в следующем разделе.

Enter ----- функции кнопки будут описаны в следующем разделе.

← → ----- кнопки служат для переключения между страницами меню на экране.

↑ ↓ ----- кнопки служат для переключения между элементами на экране.



1.2.12. Прочие элементы



кнопка питания консоли ZEUS MINI,

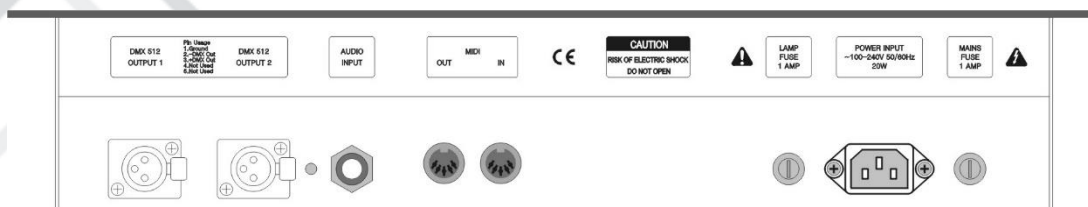


разъем на 12 В DC для подключения Г-образной рабочей лампы.



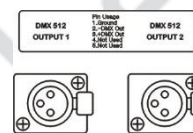
USB-разъем для подключения USB- накопителя в целях копирования данных из/в консоль, обновления библиотеки осветительных приборов, а также прошивки консоли.

1.3. Задняя панель консоли ZEUS MINI



1.3.1. DMX-выход

На задней панели находятся два отдельных оптически-изолированных выходных DMX-разъема, служащих для основного и резервного DMX-подключения.



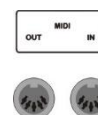
1.3.2. Аудиовход

Консоль ZEUS MINI может улавливать ритм баса звукового сигнала для запуска программы Chase. Таким образом программа Chase может автоматически следовать ритму баса. Консоль улавливает звуковой сигнал двумя способами: (1) при подключении звука через 1/4-дюймовый стереоразъем, (2) через микрофон в консоли. После подключения стереоразъема, звуковой сигнал будет передаваться по стерео-кабелю, в противном случае звук будет улавливаться через микрофон.



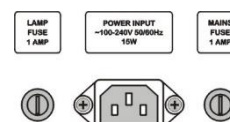
1.3.3. MIDI-порт

Управление консолью осуществляется только с помощью MIDI-сигналов. Консоль также может отправлять MIDI-сигналы для управления другой консолью ZEUS MINI. Для получения дополнительной информации, пожалуйста, обратитесь к соответствующему разделу.



1.3.4. Разъем питания и плавкий предохранитель

Консоль ZEUS MINI можно подключать к источникам питания с различными характеристиками входного напряжения (100-240 В AC, 50-60Гц). Таким образом, консоль можно использовать в любой стране мира. Если вам необходимо заменить плавкий предохранитель, отключите устройство от сети электропитания, вынув кабель питания из розетки и разъема, чтобы обеспечить безопасность при проведении работ.



1.4. Удаление всех данных

Примечание: Все данные, хранимые в памяти консоли, включая все назначения прожекторов, пресеты и плейбэки будут удалены, кроме библиотеки прожекторов.

Чтобы избежать возникновения непредвиденных ошибок, рекомендуем очистить все данные после первого включения новой консоли.

Чтобы удалить все данные:

- Нажмите на кнопку **[Setup]** в области функций, чтобы войти в меню управления “Supervise Menu”;
- Нажмите на кнопку **[S3]**, чтобы войти в меню системных параметров “System Parameter”;
- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы очистить данные [Clear Data];
- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы очистить все данные [Clear All Data];
- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы подтвердить удаление [Confirm] для завершения процедуры.

После завершения процедуры нажмите и удерживайте нажатой кнопку **[S4]** до возврата в режим Live Mode.

2. Написание патча

После удаления всех данных из памяти консоли необходимо осуществить написание патча прожекторов кнопкам устройств в соответствии с тем, как они подключены. Это делается для того, чтобы можно было использовать клавиши с 1 по 16 на 5 страницах управления устройствами. Перед назначением пользователю необходимо удалить все параметры моделей или устройств и начальные DMX-адреса.

2.1. Назначение DMX-адресов

При назначении прожекторов на экране консоли будут отображаться текущие назначенные адреса устройств, а также автоматически назначенные DMX-адреса. Свободные адреса будут помечены словом “Free”.

Пользователь может самостоятельно составить таблицу адресов, чтобы осуществить их назначение вручную. На экране в первой строке будет отображаться следующий в очереди DMX-адрес. Пользователь может использовать колесо управления В для внесения изменений. Если DMX-адрес был назначен, на экране дважды мигнет числовое значение. Консоль не позволит назначить один и тот же адрес повторно.

2.2. Назначение прожекторов

Прежде всего, пожалуйста, переведите вверх Grand-фейдер.

В памяти консоли хранятся две библиотеки:

1. Системная библиотека прожекторов. Последняя версия этой библиотеки была загружена в консоль при отправке с завода. Можно посетить вебсайт компании, скачать актуальную библиотеку и загрузить ее в консоль.
2. Пользовательская библиотека прожекторов. Если пользователь не может найти прожектор в системной библиотеке, он может создать собственную библиотеку.

Примечание: Используйте кнопки  , чтобы пролистывать страницы. Для быстрого перехода к производителю или названию модели вы можете использовать буквы английского алфавита. Используйте кнопки  , чтобы выбрать производителя или название модели.

Назначение прожекторов осуществляется в следующем порядке:

- Нажмите на кнопку **Patch** в области функций, чтобы войти в меню назначения “Setup Patch”;
- Нажмите на кнопку **Sl**, чтобы выбрать прожектор [Fixture];
- Выберите библиотеку;
- Выберите модель прожектора;
- На экране отобразится статус назначения. Свободные адреса будут помечены словом “Free”;
- Консоль автоматически назначит начальный DMX-адрес. Если необходимо изменить значение адреса, используйте колесо В;
- Выберите страницу устройства, нажмите на кнопку от 1 до 16, чтобы завершить назначение прожектора соответствующей кнопке;

- Нажмите на кнопку **Patch**, чтобы вернуться в режим Live Mode.

Пример:

Назначение прожектора Martin Mac2000 Profile 24 CH кнопке устройства 1 на странице 1, а также назначение начального DMX-адреса = 1. Настройка DMX-каналов с 1 по 24;

DMX: 25		Type: Mac2000 Profile	SelAnother
DMX	Unit	TotalCH	Device Name
1	1	24	Mac2000 Profile
25	free		Up
26	free		Down
27	free		Cancel
no PB		DMX=1	

- Нажмите на кнопку **Patch** и войдите в меню назначения “Setup Patch”;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы выбрать прожектор [Fixture];
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы выбрать системную библиотеку [SystemLib.];
- Нажмите на кнопку **S2** и выберите режим производителя. Вы можете искать прожектор по производителю или модели;
- После того, как будет найден производитель, нажмите на кнопку **S1**, чтобы подтвердить выбор. На экране появятся все модели выбранного производителя;
- Найдите модель прожектора **Martin Mac2000 Profile 24CH** и нажмите на кнопку **S1**, чтобы подтвердить;
- Консоль автоматически назначит начальный DMX-адрес. Если необходимо изменить значение адреса, используйте колесо B. В примере используется DMX-адрес = 1;
- Нажмите на кнопку страницы устройств 1, а затем нажмите на кнопку устройства 1 (смотрите рисунок);
- Нажмите на кнопку **Patch**, чтобы выйти из режима назначения.

Пример:

Назначение прожектора Martin Mac2000 Profile 24 CH кнопкам устройства с 2 по 10 на странице 1. Назначение DMX-адреса осуществляется автоматически, присваивается адрес, следующий за последнем адресом, использованным в примере выше (то есть начальный DMX-адрес = 25):

- Нажмите на кнопку **Patch** и войдите в меню назначения “Setup Patch”;

DMX: 241		Type: Mac2000 Profile	SelAnother
DMX	Unit	TotalCH	Device Name
193	9	24	Mac2000 Profile
217	10	24	Mac2000 Profile
241	free		Up
242	free		Down
no PB		DMX=241	Cancel

- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы выбрать прожектор [Fixture];
- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы выбрать системную библиотеку [SystemLib.];
- Нажмите на кнопку **[S2]** и выберите режим производителя. Вы можете искать прожектор по производителю или модели;
- После того, как будет найден производитель, нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы подтвердить выбор. На экране появятся все модели выбранного производителя;
- Найдите модель прожектора **Martin Mac2000 Profile 24CH** и нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы подтвердить;
- Консоль автоматически назначит начальный DMX-адрес. Если необходимо изменить значение адреса, используйте колесо B. В примере используется DMX-адрес = 25;
- Нажмите на кнопку страницы 1.
- Нажмите на кнопку устройства 2 и удерживайте ее. Нажмите на кнопку устройства 10, чтобы быстро назначить выбранный прожектор кнопкам устройств с 2 по 10 на странице 1 (смотрите рисунок);
- Нажмите на кнопку **[Patch]**, чтобы выйти из режима назначения.

Используйте кнопку **[S1]** [SelAnother], чтобы назначить другие модели прожекторов; экранная кнопка **[S2]** используется для перемещения вверх [Up], а **[S3]** для перемещения вниз [Down] для просмотра информации.

2.3. Настройка каналов прожекторов

Чтобы контролировать прожекторы, установленные напротив сцены, необходимо поменять местами функции Pan и Tilt. Чтобы контролировать зеркальное перемещение прожекторов, необходимо инвертировать функции Pan и/или Tilt.

Примечание: Эти настройки следует выполнить до того, как вы создадите программу для шоу. В противном случае возникнут ошибки в направлении перемещения при запуске программы.

Настройка каналов прожектора осуществляется следующим образом:

- Нажмите на кнопку **Patch** и войдите в меню назначения “Setup Patch”;

DMX: 241		Type: Mac2000 Profile		SelAnother
DMX	Unit	TotalCH	Device Name	Up
193	9	24	Mac2000 Profile	Down
217	10	24	Mac2000 Profile	Cancel
241	free			
242	free			
no	PB		DMX=241	

- Нажмите на кнопку **S3**, чтобы задать канал [ChannelSet];
- Используйте кнопки **↑** или **↓**, чтобы выбрать нужный прожектор для настройки его канала;
- Выберите **S1** для смены Pan и Tilt [Swap P/T], **S2** для инверсии Pan [Invert Pan] или **S3** для инверсии Tilt [Invert Tilt];
- Нажмите на кнопку **S4**, чтобы отменить и выйти [Cancel];
- Нажмите на кнопку **Patch**, чтобы выйти из режима назначения.

3. Управление прожекторами в ручном режиме

В этом разделе описана процедура управления прожекторами в ручном режиме.

3.1. Выбор режима ручного управления

Прежде всего, выберите устройства, которыми нужно управлять. Выберите страницу в области устройств, затем выберите кнопки устройств, которыми нужно управлять.

Примечание: если вам нужно выбрать кнопки устройств 1-10, нужно всего лишь нажать на кнопку устройства 1 и, удерживая ее, нажать на кнопку устройства 10.

Примечание: если кнопкам устройств не были назначены прожекторы, вы не сможете выбрать устройство. Индикаторы кнопок соответствующих устройств не будут гореть.

3.2. Управление прожекторами вручную

Управлять прожекторами вручную очень просто. Для этого выберите прожектор и сначала включите его так, чтобы загорелся луч белого света, затем настройте параметры прожектора или запустите встроенные эффекты с консоли.

3.2.1. Включение луча белого света

Выберите прожекторы, один или несколько.

Выполните шаги:

- Выберите прожекторы в области устройств;
- Нажмите на кнопку **Locate**;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы определить положение прожектора [Locate Fix.]. Загорится луч белого света. Функциям Pan/Tilt автоматически будет назначено среднее значение.

3.2.2. Выходные значения

В ручном режиме управления значения параметров отображаются на экране следующим образом:

Номер канала + Канал + выходное значение. Например: 19CH255, что значит, что каналу 19 назначено выходное значение 255.

Выполните шаги:

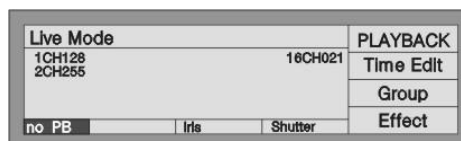
- Нажмите на кнопку **Locate**;
- Нажмите на кнопку **S2**, чтобы переключиться на отображение каналов.

3.2.3. Изменение значений параметров прожекторов

Вы можете выбрать кнопку параметра, чтобы настроить его значение. В нижней части экрана появится конкретное значение. Настройте его с помощью соответствующего колеса управления. У разных прожекторов разные значения параметров. Все они отображаются на экране.

В области параметров расположено 10 кнопок, переключитесь с параметров 1-10 на 11-20, используя кнопку **11-20**. Каждая кнопка параметра может управлять одним или двумя параметрами. Разные модели прожекторов будут иметь разные параметры.

Используйте колесо управления изменения параметров:



для

- Выберите прожекторы и включите их, как описано выше;
- Нажмите на кнопку параметра, соответствующий параметр

отобразится внизу экрана.

- Используйте колесо В или С, чтобы настроить значение.

Если прожектор добавлен пользователем не в библиотеку, будут отображаться только каналы Dimmer, Tilt, Pan. Все прочие DMX-каналы будут настроены на другие кнопки параметров. Номер канала будет отображаться на экране.

3.2.4. Использование пресетов

В пресетах сохраняются некоторые предустановленные значения прожекторов (согласно данным прожектора). Пользователи могут изменять параметры напрямую с помощью кнопок пресетов, например, яркость, цвет, гобо или положение.

3.2.5. Проигрывание эффектов

Смотрите раздел 5.

3.2.6. Очистка данных вручную

Данные управляемых вручную приборов можно очистить, нажав на кнопку **Clear**, в частности, при редактировании программы Cue и Chase, вы можете быстро удалить ненужные эффекты.

3.3. Использование группы

Вы можете объединять прожекторы в группы для простоты управления.

Пример: назначим кнопки устройств с 1 по 10 на странице 1 группе 1:

- В динамическом режиме Live Mode выберите кнопки устройств с 1 по 10 на странице 1;
- Нажмите на кнопку **S3**, чтобы создать группу [Group]
- С помощью колеса В задайте номер текущей группы= 1, который отобразится на экране.
- Нажмите на кнопку **S3**, чтобы сохранить группу [Save Group].

После создания группы вы сможете быстро выбирать прожекторы.

Пример: Выбор прожекторов группы 1

- В динамическом режиме Live Mode нажмите на кнопку **[S3]**, чтобы выбрать группу [Group];
- С помощью колеса В задайте номер 1;
- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы загрузить группу [Load Group]. Будут выбраны устройства с 1 по 10 на странице 1.

4. Редактирование пресетов

Консоль ZEUS MINI имеет 4 страницы с пресетами, каждой из которых соответствует 10 кнопок. Пользователь может сохранить в общей сложности до 40 пресетов, которые называются «Таблица пресетов». После назначения задаются определенные пресеты. Вы можете назначить одно или несколько значений параметра канала прожектора на одну кнопку Preset, которую можно быстро использовать во время шоу или при программировании.

После сохранения пресета вы можете непосредственно нажать на кнопку Preset, чтобы быстро вызвать значения канала, в частности, яркости, цвета, гобо и положения.

Есть два варианта сохранения пресета:

1. [Changed CH] --- сохранить только те параметры, которые были отредактированы;
2. [All Stage] ----- сохранить всю сцену в пресет.

Пример: сохраним красный свет прожекторов в пресет.

- Задайте каналу параметров выбранных прожекторов красный цвет. Если было выбрано несколько моделей прожекторов, вам необходимо настроить их соответственно;
- По окончании редактирования повторно выберите эти прожекторы (должны гореть индикаторы кнопок устройств);
- Нажмите на кнопку **[Edit Presets]**, чтобы войти в меню редактирования пресетов "Edit Presets". Светодиодные индикаторы кнопок Preset, которым назначены данные, мигнут дважды;
- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы изменить канал 1 [Change CH];

- Выберите кнопку Preset в области пресетов, чтобы сохранить данные (если светодиодный индикатор кнопки не горит, значит ей не назначены данные);
- Нажмите на кнопку Clear, чтобы очистить данные выбранных прожекторов.

5. Эффекты

Консоль ZEUS MINI оснащена встроенной функцией, позволяющей генерировать эффекты, то есть создавать различные перемещения и движения осветительных приборов с минимальными усилиями, затрачиваемыми на программирование.

Для запуска эффекта лучше использовать 4 соседних прожектора. Каждый плейбэк может одновременно воспроизводить два эффекта, в том числе в режиме ручного управления.

После настройки параметров канала, а именно положения прожектора по X/Y, цвета, гобо и так далее, пользователь может выбрать группу прожекторов и запустить выполнение в автоматическом режиме любого, сгенерированного с помощью консоли ZEUS MINI эффекта. Для пролистывания страниц используйте кнопки  . Для выбора эффекта используйте кнопки   или **S1** - **S4**. Нажмите на кнопку **Enter**, для подтверждения.

Чтобы использовать эффекты, выполните следующие действия:

- В случае прожекторов, управление которыми осуществляется вручную, выберите несколько соседних прожекторов в области устройств;
- Нажмите на кнопку **Locate**;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы повернуть выбранный прожектор [LocateFix.];
- Используйте колесо управления для изменения параметров прожектора, для настройки положения по X/Y (Pan/Tilt);
- В динамическом режиме Live Mode, нажмите на кнопку **S4**, чтобы войти в меню эффектов [Effect];
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы выбрать эффект [Sel Effect];
- Используйте кнопки   для пролистывания страниц. Используйте кнопки   или **S1** - **S4** для выбора одного из эффектов;
- Нажмите на кнопку **Enter**, чтобы подтвердить запуск эффекта;
- В этом меню элементы управления A, B, C используются для

управления параметрами размера "Size ", скорости "Speed", угла "Angle" эффектов.

- Пользователь может снова нажать на кнопку **[S1]**, чтобы выбрать другой эффект для одновременного запуска;
- Если одновременно были запущены два эффекта, используйте кнопки **[←]** **[→]** для переключения в текущее состояние, затем отредактируйте каждый из параметров эффекта с помощью элементов управления A, B, C;
- Нажмите на кнопку **[S3]** для смены направления запуска эффектов;
- Пользователь может нажать на кнопку **[S2]** [DEL Effect] для остановки запущенного эффекта.

После входа в меню эффектов и выбора любого из них для выхода нужно нажать на кнопку **[Exit]**.

6. Плейбэки

Программы Cue и Chase называются общим именем плейбэк или Playback.

Выше содержится информация об управлении прожекторами и использовании генератора эффектов. В этом разделе описаны процедуры сохранения созданных программ и их воспроизведения с использованием фейдеров.

6.1. Что такое НТР и LTP

Перед тем как сохранить любую созданную программу пользователю необходимо понять принцип работы консоли ZEUS MINI. Также важно понять порядок воспроизведения эффектов и принципы НТР и LTP.

Важно: как правило, принцип НТР используется только совместно с параметром яркости, а принцип LTP используется со всеми остальными параметрами.

При запуске двух или более программ, или выключения программ с помощью фейдеров консоль ZEUS MINI должна «знать» по какому принципу эти программы воспроизводить.

Работа канала диммера или яркости контролируется по принципу “highest takes precedence” (HTP) или «наибольшие значения имеют приоритет». Если Playback-фейдеры нескольких HTP-каналов контролируют несколько различных каналов диммеров одновременно, консоль будет воспроизводить только параметры с наибольшими значениями.

Прочие параметры, в частности, положение, цвет, гобо и т.д. контролируются по принципу “last takes precedence” (LTP) или «последние значения имеют приоритет». Если Playback-фейдеры нескольких LTP-каналов контролируют несколько параметров одновременно, консоль будет воспроизводить только последние использованные значения параметров.

6.2. Программирование плейбэков

Выше был описан метод управления прожекторами вручную. После отключения консоли, воспроизводимый ею в режиме ручного управления эффект будет удален. Если пользователь хочет иметь возможность использовать созданный эффект в будущем, ему необходимо сохранить его, назначив на один из Playback-фейдеров. Таким образом, с помощью фейдера пользователь сможет воспроизводить созданный эффект в будущем.

Существует два типа Playback-программ: программы Cue и Chase. Эти программы основаны на программах, созданных в режиме ручного управления.

Программа Chase состоит из нескольких шагов. Программа Cue соответствует шагу программы Chase.

Консоль ZEUS MINI позволяет использовать 5 Playback-страниц, на каждой из которых можно использовать 10 Playback-фейдеров для записи эффектов. Каждый плейбэк может использоваться для сохранения программы Cue или Chase.

6.3. Программа Cue

Два режима записи программы Cue:

- Режим записи Selected. В программу Cue будут записаны только параметры выбранных прожекторов.
- Режим записи Stage. В программу Cue будут записаны параметры всех прожекторов, выбраны они или нет.

Создание программы Cue:

- Создайте нужную вам сцену и эффекты в режиме ручного управления;
- Нажмите на кнопку **Save to Cue** и войдите в меню записи программы Cue "Record Memory/Cue". Светодиодный индикатор кнопки Flash, в которую была сохранена программа, будет мигать;
- Нажмите на кнопку **S1** или **S2** для выбора режима записи;
- Если нажать на мигающую кнопку Flash, на экране появится сообщение "Playback isn't empty! Overwrite?" (в плейбэк сохранены данные, перезаписать?). Нажмите на кнопку **S1**, чтобы подтвердить. Сохраненные данные будут перезаписаны (неважно выбрана программа Cue или Chase). Если нажать на кнопку Flash, индикатор которой не будет мигать, новый плейбэк будет сохранен без перезаписи.

6.4. Программа Chase

Программа Chase состоит из ряда шагов, каждому из которых соответствуют три параметра времени "HTP FadeIn", "LTP FadeIn", "LTP wait".

Время выполнения каждого шага программы Chase называется независимым временем. При редактировании шага программы консоль автоматически назначит независимое время воспроизведения и значение параметра Link по умолчанию:

HTP FadeIn=0, LTP FadeIn=1, LTP wait=0 (sec.), Link=ON.

Обратите внимание: при редактировании пользователь может изменить значение независимого времени одного из шагов программы

Chase. После его изменения соответствующее время выполнения шага программы Chase не будет заменено общим временем.

Каждой программе Chase также соответствует общее время. При изменении общего времени программы Chase общее время заменит значения независимого времени шага программы Chase, используемые по умолчанию. Этого не произойдет, если независимое время шага программы Chase было изменено. После внесения изменений общее время будет сохранено.

При воспроизведении программы Chase можно использовать колесо управления В для настройки скорости воспроизведения плеябэка (PB Speed) в диапазоне 10% - 500%.

При запуске программы Chase общее время, как правило, используется для управления базовой скоростью проигрывания соответствующей программы. В то время как параметр PB Speed используется для временного изменения скорости воспроизведения программы Chase. Временная скорость не сохраняется при отключении консоли. Скорость PB Speed автоматически возвращается к уровню 100% при повторном включении консоли.

6.4.1. Создание программы Chase

Выполните шаги:

- Нажмите на кнопку **Edit Playback** и войдите в меню программирования плеябэка "Program Playback";
- В области Playback выберите кнопку Flash с номером программы, которую вы хотите изменить. (Всего используется 50 плеябэков по 10 на 1 страницу). Индикаторы кнопок плеябэков, в которых сохранены программы, будут мигать. Немигающие кнопки не содержат назначенных и записанных программ. Нажмите на «пустую» кнопку Flash, чтобы назначить новую программу Chase на эту кнопку;
- Создайте сцену или эффект в режиме ручного управления;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы сохранить шаг [Save Step]. Шаг можно сохранить двумя способами:

1. Если вы хотите сохранить последний шаг, нажмите на кнопку **S1**, чтобы сохранить шаг как последний [Save to Last]. Шаг будет сохранен в конце программы;
 2. Используйте кнопки Flash вместе с кнопкой страницы, если количество шагов превышает 10, чтобы выбрать номер шага для сохранения в качестве шага программы Chase. Например, вы отредактировали 4 шага. Если вы нажмете на кнопку Flash, номер которой превышает 4, шаг будет сохранен как 5-й шаг. Если вы нажмете на кнопку 3, предыдущий шаг, назначенный кнопке 3, будет заменен. Если светятся индикаторы 10 кнопок Flash, переключите Playback-страницу и используйте кнопки Flash новой страницы для сохранения.
- Если вы хотите добавить эффект движения к одному из шагов, нажмите на кнопку **S4**. Подробности описаны в разделах выше. Если к шагу программы Chase добавлен эффект, в пункте «Эффект» отображается значение «Да»;
 - В режиме ручного управления повторите процедуру создания нового эффекта и его пошагового сохранения;
 - После завершения редактирования и сохранения всех шагов программы Chase нажмите на кнопку Edit **Playback** и выйдите в динамический режим Live Mode для воспроизведения плейбэка.
 - Нажмите на кнопку **Clear**, чтобы выйти из режима ручного управления.

При сохранении программы Chase можно сохранить только 2 одновременно запускаемых эффекта в каждом шаге. На экране отображается информация только о последних 4 шагах программы Chase. Для переключения между шагами используйте кнопки **←** **→**. При сохранении необходимо выбирать все устройства.

6.4.2. Параметры программы Chase

При редактировании шага программы Chase можно настроить режим Link и независимое время каждого шага.

6.4.2.1. Режим Link

При создании программы Chase на экране отображается столбец “Link”, который показывает режим связи каждого шага программы

Edit	PB:1	Total-Step:8	1	Save Step
Step	Number	Effect	Time(s)	Link
1	1	No	1.0	ON
2	1	No	1.0	ON
3	1	No	1.0	ON
4	1	No	1.0	ON
null				Effect

Chase. “Link = ON” означает, что консоль запустит новый шаг программы Chase после завершения текущего шага. Если отображается “Link=OFF”, текущий шаг будет приостановлен после завершения и нужно будет нажать на кнопку Go + или Go-, чтобы запустить следующий шаг.

При создании программы Chase для каждого шага программы автоматически назначается значение Link = ON. Вы можете изменить значение параметра Link, нажав на соответствующую кнопку Flash нужного шага программы Chase.

6.4.2.2. Изменение независимого времени шага программы Chase

Каждой программе Chase соответствует 3 независимых параметра времени:

- 1 HTP Fade in--- время шага в режиме HTP Fade in.
2. LTP Fade in --- все время в режиме LTP Fade in.
3. LTP Wait --- время между началом шага и началом LTP Fade in.

При создании программы Chase каждый шаг получит 3 значения независимого времени по умолчанию. Если вы хотите задать независимое время шага программы Chase, вы можете установить независимое время при программировании или настройке шага программы Chase :

Time Edit — (time = 1.000 s)					HTP FadeIn
Step	Number	Effect	Time(s)	Link	LPT FadeIn
1	1	No	1.0	ON	LPT wait
2	1	No	1.0	ON	
3	1	No	1.0	ON	
4	1	No	1.0	ON	
P1 -01		s = 1	ms = 0		Cancel

- Сначала войдите в режим редактирования программы Chase;
- Нажмите на кнопку **[S2]**, чтобы отредактировать время шага [Step Time];
- Нажмите на кнопку Flash в области Playback для выбора шага программы Chase для редактирования;
- Используйте экранные кнопки **[S1]**, **[S2]**, **[S3]** для выбора типа независимого времени с целью его редактирования;

- Используйте колесо управления В для настройки времени в секундах, а колесо С для настройки времени в миллисекундах.
- Нажмите на кнопку **Enter**, чтобы подтвердить.

После настройки глобальное время заменит независимое время программы Chase, используемое по умолчанию, но отредактированное независимое время не будет заменено.

6.4.3. Редактирование программы Chase

В этом разделе рассказывается о том, как редактировать, добавлять и удалять шаги программы Chase .

6.4.3.1. Редактирование шага программы Chase

- Нажмите на кнопку **Edit Playback** и войдите в меню программирования плейбэка “Program Playback”;
- Нажмите на кнопку Flash соответствующего плейбэка;
- С помощью кнопок **←** **→** найдите шаг программы Chase, который нужно отредактировать;
- Вручную создайте сцену или эффект;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы сохранить шаг [Save Step]. При сохранении должны быть выбраны все прожекторы;
- Нажмите на соответствующую кнопку Flash с номером шага программы Chase. Замените исходные данные. Например, вы отредактировали 4 шага и хотите изменить шаг 3. Нажмите на кнопку Flash с номером 3. Ранее сохраненный с помощью кнопки 3 шаг программы будет заменен;
- После изменения нажмите на кнопку **Edit Playback**, чтобы выйти;
- Нажмите на кнопку **Clear**, чтобы выйти из режима ручного управления.

6.4.3.2. Вставка шага в программу Chase

- Нажмите на кнопку **Edit Playback** и войдите в меню программирования плейбэка “Program Playback”;

- Нажмите на кнопку кнопку Flash соответствующего плейбэка;
- Вручную создайте сцену или эффект;
- Нажмите на кнопку **S3**, чтобы вставить шаг [InsertStep];
- Нажмите на соответствующий номер кнопки Flash. Например, существует 4 шага. Вам необходимо вставить текущую программу между шагами 1 и 2. Нажмите на кнопку Flash 2. Текущая программа будет сохранена в качестве шага 2. Ранее существовавшие шаги со 2 по 4 переместятся на позиции 3 и 5 соответственно. Вставленный шаг будет временно отображаться с точкой, до тех пор, пока вы не нажмете на кнопку **S2**, чтобы перенумеровать порядок шагов [Renumber].
- По завершении нажмите на кнопку **Edit Playback**, чтобы выйти.

6.4.3.3. Удаление шага программы Chase

- Нажмите на кнопку **Edit Playback** и войдите в меню программирования плейбэка “Program Playback”;
- Нажмите на кнопку кнопку Flash соответствующего плейбэка;
- Нажмите на кнопку **S3**, чтобы удалить или вставить шаг [Del or INS];
- Нажмите на кнопку **S3**, чтобы удалить шаг [DeleteStep];
- Смените страницу с помощью кнопок **←** **→**;
- Нажмите на кнопку Flash с соответствующим номером, чтобы удалить шаг;
- Нажмите на кнопку **Edit Playback**, чтобы выйти.

6.4.3.4. Повторная нумерация шагов программы Chase

После добавления или удаления шагов нажмите на кнопку **S2**, чтобы перенумеровать последовательность шагов [Renumber].

6.5. Запуск плейбэка

Запустите плейбэк. Сначала выберите Playback-страницу, а затем измените положение Playback-фейдера.

В случае нескольких плейбэков в нижней части экрана будет отображаться очередность воспроизведения. Нажмите на кнопки **Shift** + **Flash**, чтобы изменить ход воспроизведения. Вы можете использовать колесо управления **B** для изменения скорости текущего воспроизведения. Например, при воспроизведении программы **Chase** вы можете настроить музыкальный триггер, паузу, направление запуска воспроизведения программы и т.д.

6.5.1. Изменение Playback-страницы

Нажмите на кнопку с номером нужной Playback-страницы, чтобы переключиться между страницами с программами.

При включении воспроизведения программы и попытке смены Playback-страницы будет продолжать выполняться запущенная программа.

Если мигает какой-либо индикатор кнопки воспроизведения после изменения Playback-страницы, значит Playback-фейдеры запустили соответствующие программы до смены страницы. Если вам нужно запустить программы с новой страницы, вы должны выключить предыдущую программу, переведя фейдеры в положение отключения, а затем вернуть их в положение запуска программы для воспроизведения новой программы с новой страницы.

6.5.2. Настройка текущего состояния

- Переместите вверх Playback-фейдер. Вы можете переместить несколько Playback-фейдеров одновременно;
- Нажмите на кнопку **Shift** + одну из кнопок **Flash**, чтобы задать текущее состояние. В нижней части экрана отобразится информация о текущем состоянии.

6.5.3. Смена направления запуска программы Chase и приостановка

- Сначала задайте программе Playback текущее состояние;
- Нажмите на кнопку **Go+** или **Go-**, чтобы изменить направление запуска программы Chase;
- Нажмите на кнопку **Pause**, чтобы остановить программу Chase на текущем шаге. Нажмите на кнопку еще раз, чтобы продолжить выполнение программы Chase. Примечание: если шаг программы Chase содержит эффекты, эффекты будут воспроизводиться непрерывно.

6.5.4. Музыкальный триггер

- Сначала задайте программе Playback текущее состояние;
- Нажмите на кнопку **Music Trigger**. Загорится светодиодный индикатор кнопки. Шаг программы Chase будет выполняться под ритм музыки. Нажмите на кнопку **Music Trigger** еще раз. Светодиодный индикатор кнопки погаснет. Все шаги программы Chase будут выполняться с предварительно заданной скоростью;
- Нажмите на кнопку **Pause**, чтобы остановить воспроизведение программы. Нажмите на кнопку **Go+** или **Go-**, чтобы изменить направление воспроизведения программы Chase.

6.5.5. Редактирование общего времени

Пользователь может изменить общее время для каждого плейбэка:

- Сначала задайте функции Playback текущее состояние;
- Нажмите на кнопку **S2**, чтобы отредактировать время [Time Edit];
- Выберите плейбэк, для которого необходимо изменить общее время и измените 3 параметра времени.

Функция общего времени каждого плейбэка содержит три параметра:

1. HTP Fade In --- время шага в режиме HTP Fade in.
2. LTP Fade in --- общее время в режиме LTP Fade in.
3. LTP Wait --- время между началом шага и началом LTP Fade in.

Скорректированное общее время будет сохранено автоматически и заменит независимое время шагов программы Chase, используемое по умолчанию. Скорректированное независимое время шагов программы Chase станется неизменным.

6.5.6. Временное изменение скорости воспроизведения плейбэков

Пользователь может отредактировать скорость воспроизведения плейбэка:

- Переместите фейдер вверх для запуска плейбэка;
- Нажмите на кнопку **S1** и войдите в меню плейбэка "PLAYBACK";
- Нажмите на кнопку **S1** и введите скорость [PB Speed];
- Нажмите на кнопку **Shift** и удерживайте ее нажатой. Нажмите на кнопку Flash, чтобы задать плейбэк в качестве текущего. Используйте колесо управления В для настройки скорости плейбэка (скорость "PB Speed" отображается на экране), в диапазоне: 10% -500%.

Этот вид временной регулировки скорости воспроизведения плейбэка представляет собой процедуру умножение скорости общего времени воспроизведения на скорость PB Speed в процентном соотношении. Например, если общее время программы Chase = 1 секунде, при скорости PB Speed = 50%, время выполнения шага программы Chase временно будет составлять 0,5 секунды.

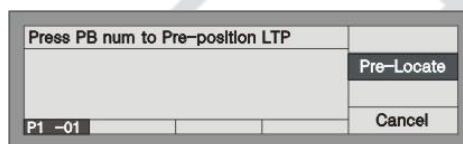
Временная настройка скорости воспроизведения плейбэка доступна всегда, но настройки не сохраняются после выключения консоли. После перезапуска консоли значение вернется к 100%.

6.5.7. Предварительно заданное значение параметра

Эта функция позволяет задавать нужные значения параметров цвета, гобо, перемещения по X/Y без включения света. При необходимости световой луч может быть включен мгновенно.

В динамическом режиме Live Mode:

- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы выбрать меню плейбэка [PLAYBACK];
- Нажмите на кнопку **S2**, чтобы выбрать функцию предварительного определения параметра [Pre-Locate];
- В этом режиме нажмите и удерживайте кнопку Flash, которой должны быть предварительно назначены значения. Затем переведите соответствующий фейдер вверх. Прожектор не будет испускать свет. Канал LTP работает в соответствии с программой Cue, сохраненной в режиме плейбэка. Будут использованы нужные значения параметров перемещения по X/Y и гобо. Отпустите кнопку Flash, прожектор включит освещение.



6.5.8. Изменение режима Link

Существуют три режима связи Link: автоматический, ручной, внутренний.

Автоматический режим запущен постоянно, независимо от состояния параметра Link каждого шага;

Ручной режим предполагает, что каждый шаг программы будет останавливаться независимо от состояния параметра Link в ожидании нажатия на кнопку "Go" после завершения проигрывания.

Внутренний режим. Если Link=ON, значит следующий шаг программы будет запущен после последнего шага. Если Link=OFF, воспроизведение приостановится после завершения шага. Для продолжения нужно нажать на кнопку Go+ или Go-.

В динамическом режиме Live Mode:

- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы выбрать меню плейбэка [PLAYBACK];
- Нажмите на кнопку **S3**, чтобы изменить параметры [Parameter];
- Нажмите на кнопку **S1** и выберите один из режимов

“Automatic”, “Manual”, “Internal”.

- Нажмите на кнопку **S4**, чтобы выйти.

6.5.9. Изменение режима использования кнопок Flash

Кнопки Flash в области Playback можно использовать в двух режимах “Normal” и “Latch”.

1. Normal: Нажмите на кнопку и удерживайте ее для воспроизведения плейбэка. Отпустите, чтобы остановить выполнение программы.
2. Latch: Нажмите на кнопки в области Playback, чтобы запустить воспроизведение программы. Нажмите на кнопку еще раз, чтобы остановить.

Выполните действия:

- В режиме Live Mode нажмите на кнопку **S1** [PLAYBACK];
- Нажмите на кнопку **S3**, чтобы задать параметры [Parameter];
- Используйте кнопку **S2**, чтобы выбрать режим кнопок Flash;
- Нажмите на кнопку **S4**, чтобы выйти.

7. Дополнительные функции

Дополнительные функции – это функции копирования и удаления плейбэков и пресетов.

7.1. Копирование

Эта функция позволяет копировать плейбэки и пресеты.

7.1.1. Копирование пресета

Пример: Скопируйте значения пресета, назначенного кнопке 1 на странице 1, в кнопку 1 на странице 3.

- Нажмите на кнопку **Copy**, войдите в меню копирования “Copy menu”;
- Выберите 1 страницу в области пресетов;
- Нажмите на кнопку Preset 1, чтобы выбрать и скопировать содержимое;

- Выберите страницу 3 в области пресетов;
- Нажмите на кнопку 1 для выбора конечного пункта копирования;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы подтвердить [Confirm].

7.1.2. Копирование плейбэка

Пример: Скопируйте значения, назначенные 1 фейдеру на странице 1 в области Playback, в фейдер 6 на странице 1.

- Нажмите на кнопку **Copy**, войдите в меню копирования “Copy menu”;
- Выберите 1 страницу в области плейбэков;
- Нажмите на кнопку над 1 фейдером для выбора содержимого для копирования;
- Нажмите на кнопку над 6 фейдером, чтобы вставить скопированные данные;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы подтвердить [Confirm].

7.2. Удаление

Функция используется для удаления ненужных плейбэков, пресетов и устройств.

7.2.1. Удаление пресета

- Нажмите на кнопку **Delete**, чтобы войти в меню удаления “Delete menu”;
- Нажмите на кнопку **S2**, чтобы удалить пресет [DEL Preset];
- Выберите страницу пресета. Если на странице есть сохраненные данные, будет мигать светодиодный индикатор кнопки;
- Нажмите на кнопку Preset, откуда нужно удалить данные;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы подтвердить удаление [Confirm];
- Нажмите на кнопку **Delete**, чтобы выйти.

7.2.2. Удаление плейбэка

- Нажмите на кнопку **Delete**, чтобы войти в меню удаления

“Delete menu”;

- Нажмите на кнопку **S3**, чтобы удалить плейбэк [DEL PB];
- Выберите страницу плейбэка. Если на странице есть сохраненная программа Chase, будет мигать светодиодный индикатор кнопки Flash;
- Нажмите на кнопку Flash, откуда нужно удалить данные;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы подтвердить удаление [Confirm];
- Нажмите на кнопку **Delete**, чтобы выйти.

7.2.3. Удаление устройства

Настоятельная рекомендация: никогда не удаляйте устройства необдуманно, особенно те, которые используются в программах. В противном случае это может привести к ошибке данных! При возникновении ошибок необходимо очистить все данные и заново отредактировать всю программу.

- Нажмите на кнопку **Delete**, чтобы войти в меню удаления “Delete menu”;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы удалить устройство [DEL Unit];
- Выберите страницу устройства. Если кнопке устройства был назначен прожектор и данные, будет мигать светодиодный индикатор кнопки;
- Нажмите на кнопку Unit, откуда нужно удалить данные;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы подтвердить удаление [Confirm];
- Нажмите на кнопку **Delete**, чтобы выйти.

8. Управление библиотеками прожекторов

Консоль позволяет использовать два типа библиотек: System Fixture Library (системная библиотека), которая загружается в консоль перед отправкой с завода, и User Fixture Library (пользовательская библиотека), которая создается пользователем. Если вы не можете найти прожектор в системной библиотеке, вы можете добавить его в пользовательскую библиотеку самостоятельно.

8.1. Обновление библиотеки

Системная библиотека, предлагаемая консолью ZEUS MINI, включает большинство прожекторов, представленных на рынке. Компания постоянно обновляет библиотечные данные. Вы можете скачать последнюю версию библиотеки с сайта компании.

- Вы можете сохранить библиотеку на USB-накопитель;
- Вставьте USB-накопитель в USB-разъем на панели консоли;
- Нажмите на кнопку **Setup**, чтобы войти в меню управления “Supervise Menu”;
- Нажмите на кнопку **S2**, чтобы выбрать библиотеку [FixtureLib.];
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы обновить библиотеку [UpgradeLib.];
- Используйте кнопки **↑** **↓**, чтобы переместить курсор на имя библиотеки CodeLib.bin, отобразиться текущая информация о файле;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы выбрать файл [SelectFile];
- На экране отобразится процесс копирования и обновления;
- Нажмите на кнопку “OK” по завершении;
- Нажмите на кнопку **Setup**, чтобы выйти в режим Live.

8.2. Просмотр системной библиотеки

Вы можете просмотреть дату создания системной библиотеки, информацию о прожекторах и каналах, содержащуюся в библиотеке. Вы можете проверить, не повреждена ли библиотека, а также доступна ли последняя версия.

- Нажмите на кнопку **Setup**;
- Нажмите на кнопку **S2**, чтобы выбрать библиотеку [FixtureLib.];
- Нажмите на кнопку **S2**, чтобы просмотреть библиотеку [View Lib];
- Нажмите на кнопку **Setup**, чтобы выйти в режим Live.

8.3. Пользовательская библиотека

Вы можете просматривать существующие прожекторы в пользовательской библиотеке и добавлять новые, а также

редактировать и удалять пользовательскую информацию в библиотеке.

- Нажмите на кнопку **[Setup]**;
- Нажмите на кнопку **[S2]**, чтобы выбрать библиотеку **[FixtureLib]**;
- Нажмите на кнопку **[S3]**, чтобы открыть пользовательскую библиотеку **[User Lib.]**. На экране отобразиться перечень заданных пользователем устройств.

8.3.1. Добавление нового прожектора

Если прожектор не включен в системную библиотеку, вы можете добавить его в пользовательскую библиотеку, при этом не возникнет конфликтов и не будут созданы файлы с одинаковыми названиями.

При выборе функции создания нового прожектора **[Add NewFix]** можно добавлять каждое устройство вручную или импортировать файл формата R20 с библиотекой приборов.

8.3.1.1. Добавление вручную

Пользователи могут создать простую библиотеку в памяти консоли. Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы создать библиотеку вручную **[Manual Add]**. Вы можете отредактировать три параметра.

8.3.1.1.1. Настройка общего числа DMX-каналов

Примечание: вы должны сначала задать общее количество DMX-каналов, чтобы продолжить настройку других элементов.

- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы войти в меню **[Total DMX]**;
- Используйте колесо управления **B**, чтобы задать число DMX-каналов нового устройства;
- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы подтвердить **[Confirm]**.

8.3.1.1.2. Настройка канала

В библиотеке пользователя нужно настроить 3 элемента: диммер, положение по X и Y:

- Нажмите на кнопку **[S2]**, чтобы войти в меню настройки канала

[ChannelSet];

- Нажмите на кнопку **[S1]** и войдите в меню диммера [Dimmer], чтобы настроить статус канала. Используйте колесо управления В для настройки значения канала диммера. Вы можете задать значение = 0 в случае отсутствия канала диммера;
- Нажмите на кнопку **[S2]** и войдите в меню настройки положения по X [Tilt], чтобы настроить статус канала; Чтобы настроить прожектор допускающий перемещение с разрешением 16 бит, используйте колесо В для ввода значения шага = 8 для канала Tilt, и колесо С для ввода нижнего значения = 8; Чтобы настроить прожектор допускающий перемещение с разрешением 8 бит, используйте колесо В для настройки значения канала Tilt и колесо С для ввода значения = 0;
- Нажмите на кнопку **[S3]** и войдите в меню настройки положения по Y [Pan], чтобы настроить статус канала; Чтобы настроить прожектор допускающий перемещение с разрешением 16 бит, используйте колесо В для ввода значения шага = 8 для канала Pan, и колесо С для ввода нижнего значения = 8; Чтобы настроить прожектор допускающий перемещение с разрешением 8 бит, используйте колесо В для настройки значения канала Pan и колесо С для ввода значения = 0;
- Нажмите на кнопку **[S4]**, чтобы выйти.

8.3.1.1.3. Настройка информации о прожекторе

- Нажмите на кнопку **[S3]** и войдите в меню [Fix.Info.];
- Нажмите на кнопку **[S1]** и выберите название устройства [Fix.name], чтобы настроить модель и название прожектора, используя 10 букв английского алфавита и числа. Используйте кнопку Unit для ввода строчных букв, используйте **[Shift]** + кнопки Unit для ввода заглавных букв, используйте 10 кнопок Preset для ввода цифр и **[S2]** для ввода пробела. Нажмите на кнопку **[S1]** для подтверждения и завершения работы.
- Нажмите на кнопку **[S2]** и выберите параметр [Factory]. Таким же

образом, как описано выше, введите название производителя, используя 8 символов. Нажмите на кнопку [S1] для подтверждения и завершения работы.

- Нажмите на кнопку [S4] для возврата в предыдущее меню;
- Нажмите на кнопку [S4] и выберите функцию сохранения [Save].

8.3.1.2. Импорт файлов R20

Консоль ZEUS MINI позволяет пользователю осуществлять импорт файлов R20. Вы можете создавать библиотеку файлов R20 на ПК и импортировать ее в консоль с использованием USB-накопителя.

- Нажмите на кнопку [S2], чтобы импортировать файлы [Import R20];
- Выберите файл с помощью кнопок [↑] [↓];
- Нажмите на кнопку [S1], чтобы подтвердить.

Примечание! Файлы R20 не могут быть отредактированы после импорта. Пользователю сначала придется отредактировать их на ПК, а затем снова импортировать в память консоли.

8.3.2. Редактирование параметров прожектора

Вы можете отредактировать параметры прожектора в библиотеке.

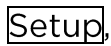
Примечание! Если прожектор используется в плейбэке, то редактирование или удаление может привести к ошибке при воспроизведении плейбэка.

- Откройте пользовательскую библиотеку прожекторов;
- Используйте кнопки вверх [↑] [↓], чтобы выбрать прожектор;
- Нажмите на кнопку [S2] и выберите функцию редактирования [Edit Fix.],
- Нажмите на кнопку [S4] и подтвердите ввод. Процедура похожа на редактирование параметров созданного прожектора;
- Нажмите на кнопку [S4], чтобы сохранить изменения [Save].

8.3.3. Удаление прожектора

Пользователь может удалять заданный им прожектор.

Примечание! Если прожектор используется в плейбэке, то редактирование или удаление может привести к ошибке при воспроизведении плейбэка.

- Откройте пользовательскую библиотеку прожекторов;
- Используйте кнопки вверх  , чтобы выбрать прожектор;
- Нажмите на кнопку  и удалите прожектор [Delete];
- Нажмите на кнопку , чтобы подтвердить удаление [Confirm];
- Нажмите на кнопку , чтобы выйти и вернуться в режим Live Show.

9. Управление файлами

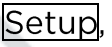
Можно вставить USB-накопитель в USB-разъем ZEUS MINI и создать резервную копию программы на USB-накопителе.

Рекомендация: лучше создавать резервную копию данных после завершения программирования. После аварийного завершения программы вы сможете возобновить работу с консолью, используя резервную копию файлов на USB-накопителе.

Перед выполнением следующих операций необходимо вставить накопитель в USB-разъем консоли. Между тем, вы должны убедиться, что USB-накопитель отформатирован в файловой системе FAT или FAT32. В противном случае вам придется отформатировать его через ПК.

9.1. Загрузка шоу-файлов

Шоу-файлы включают в себя все настройки, заданные пользователем, данные пресетов и программ, исполняемых с помощью консоли. Файл создается путем создания резервной копии шоу-файла, сохранённого на USB-накопителе.

- Вставьте накопитель в USB-разъем консоли;
- Нажмите на кнопку , чтобы войти в меню управления “Supervise Menu”;
- Нажмите на кнопку , чтобы войти в меню файловой системы [FileSystem] и подождите, пока консоль не считывает список

- файлов на накопителе;
- Нажмите на кнопку **S1** [Load Show] и используйте кнопки **↑****↓** для выбора нужного файла с расширением SHO;
 - Нажмите на кнопку **S1**, чтобы загрузить файл в консоль [Load Show];
 - Нажмите на кнопку **Setup**, чтобы выйти.

9.2. Резервное копирование шоу-файлов

- Вставьте накопитель в USB-разъем консоли;
- Нажмите на кнопку **Setup**, чтобы войти в меню управления “Supervise Menu”;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы войти в меню файловой системы [FileSystem] и подождите, пока консоль не считывает список файлов на накопителе;
- Нажмите на кнопку **S2**, чтобы создать резервную копию [BackupShow]. Система предложит вам ввести название файла, состоящее из 8 цифр и букв;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы подтвердить [Confirm] и начать создание резервной копии;
- Нажмите на кнопку **Setup**, чтобы выйти.

9.3. Утилиты для работы с USB-накопителем

- Нажмите на кнопку **Setup**;
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы войти в меню файловой системы [FileSystem];
- Нажмите на кнопку **S3**, чтобы войти в меню утилит [Utilities];

Вы можете использовать три утилиты при работе с накопителем. Их описания приведены ниже.

9.3.1. Удаление файлов

Вы можете удалять файлы с вставленного в разъем USB-накопителя. Примечание: файлы не подлежат восстановлению после удаления!

- Нажмите на кнопку **[S1]** и войдите в меню удаления “DEL File”;
- Используйте кнопки **[↑]** **[↓]**, чтобы выбрать нужный файл;
- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы подтвердить [Confirm]. Удаление займет некоторое время;
- Нажмите на кнопку **[S4]**, чтобы вернуться в режим Live Show.

9.3.2. Просмотр емкости USB-накопителя

Вы можете проверить емкость USB-накопителя.

Нажмите на кнопку **[S2]**, чтобы войти в меню просмотра емкости [USB Space]. Консоль считывает информацию о накопителе и отобразит ее на экране, в том числе информацию о свободном месте.

9.3.3. Форматирование USB-накопителя

Вы можете отформатировать USB-накопитель в формате FAT или FAT32 с помощью консоли. Процедура не отличается от процедуры форматирования с помощью ПК. Если USB-накопитель был отформатирован не в формате FAT или FAT32, вам необходимо отформатировать его с помощью ПК. (Примечание: формат exFAT и NTFS не поддерживаются консолью).

Примечание: после форматирования из памяти USB-накопителя будет удалена вся информация!

Нажмите на кнопку **[S3]**, чтобы войти в меню форматирования [Format USB]. Затем нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы подтвердить [Confirm]. Эта процедура не позволяет изменить формат USB-накопителя, а лишь быстро очистить память.

10. Настройка системы

В этом разделе описана процедура обновления системы консоли и внутренних данных.

10.1. Очистка данных

Вы можете очистить все данные в памяти консоли, за исключением системной библиотеки.

- Нажмите на кнопку **[Setup]**;
- Нажмите на кнопку **[S3]**, чтобы выйти в меню системы [System];
- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы очистить данные [Clear Data];

Вы можете воспользоваться тремя функциями:

10.1.1. Очистка всех данных

Примечание: будут удалены все внутренние данные, включая назначения, пресеты и плейбэки, кроме загруженной библиотеки!

- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы удалить все данные [Clear All];
- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы подтвердить удаление [Confirm].

10.1.2. Удаление данных всех пресетов

Функция используется для удаления всех данных пресетов.

- Нажмите на кнопку **[S2]**, чтобы удалить пресеты [Clr Preset];
- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы подтвердить удаление [confirm].

10.1.3. Удаление данных всех плейбэков

Функция используется для удаления всех данных плейбэков.

- Нажмите на кнопку **[S3]**, чтобы удалить плейбэки [Clr PLBK];
- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы подтвердить удаление [confirm].

10.2. Пользовательские настройки

В меню пользовательских настроек User Setup можно менять язык и изменять настройки MIDI-устройств.

10.2.1. Настройка языка

- Нажмите на кнопку **[Setup]**;
- Нажмите на кнопку **[S3]**, чтобы войти в меню системы [System];
- Нажмите на кнопку **[S2]**, чтобы войти в меню пользовательских

настроек [User setup];

- Нажмите на кнопку **S1** и выберите язык из предложенных на экране.
- Нажмите на кнопку **S4**, чтобы отменить [Cancel] и вернуться в режим Live Mode.

10.2.2. Настройка MIDI-устройств

Консоль ZEUS MINI можно использовать в качестве «ведомого» MIDI-устройства. Таким образом, ведущее MIDI-устройство может управлять консолью посредством своей программы. Консоль также может быть использована в качестве «ведущего» MIDI-устройства. В таком случае, другая консоль ZEUS MINI будет работать в качестве ведомого устройства. Для создания подключения используются MIDI-кабели и режим Master-Slave. Убедитесь в том, что два устройства используют один и тот же MIDI-канал, прежде чем использовать MIDI для управления консолью.

10.2.2.1. MIDI-устройство

- Нажмите на кнопку **Setup**;
- Нажмите на кнопку **S3**, чтобы войти в меню системы [System];
- Нажмите на кнопку **S2**, чтобы войти в меню пользовательских настроек [User setup];
- Нажмите на кнопку **S2**, чтобы войти в меню настройки MIDI-устройства [MIDI setup];
- Нажмите на кнопку **S1**, чтобы переключиться между тремя состояниями:
MIDI device = Disable --- функция MIDI отключена;
MIDI device = Master ---- ZEUS MINI – ведущее устройство;
MIDI device = Slave ----- ZEUS MINI – ведомое устройство.

10.2.2.2. MIDI-канал

- Нажмите на кнопку **Setup**;
- Нажмите на кнопку **S3**, чтобы войти в меню системы [System];
- Нажмите на кнопку **S2**, чтобы войти в меню пользовательских

настроек [User setup];

- Нажмите на кнопку **[S2]**, чтобы войти в меню настройки MIDI-устройства [MIDI setup];
- Нажмите на кнопку **[S2]**, чтобы войти в меню настройки канала [Set MIDIch];
- Используйте колесо управления B, чтобы задать номер канала;
- Нажмите на кнопку **[S1]**, чтобы подтвердить [Confirm];
- Нажмите на кнопку **[S4]**, чтобы выйти;
- Нажмите на кнопку **[Setup]**, чтобы вернуться в режим Live Mode.

10.2.2.3. Порядок воспроизведения в режиме MIDI

Консоль ZEUS MINI позволяет редактировать порядок воспроизведения в режиме MIDI:

- Порядок настройки страницы плейбэка: \$Bn xx (xx – жто номер страницы с 0~4);
- Порядок запуска плейбэка: \$9n pp ll
pp = номр плейбэка (0 - 9, десятичный знак)
ll = выходное значение плейбэка (0-127, десятичный знак, 127= Max.)
- Порядок контроля: \$An pp cc

11. Технические характеристики

- 512 DMX-каналов, 2 оптически-изолированных DMX-выхода.
- Подключение до 80 устройств.
- ЖК-экран, китайский / английский языки.
- До 50 плейбэков, управляемых 10 Playback-фейдерами × 5 страниц. 3 колеса управления обеспечивают более удобную настройку и длительный срок службы консоли.
- До 100 групп.
- Свободное редактирование 40 пресетов, включая параметры цветов, гобо и положения, управление 10 Preset-кнопками × 4 страницы.
- Генератор эффектов позволяет создавать такие фигуры, как круг, квадрат, многоугольник, радуга и другие эффекты.
- Более 4000 прожекторов в системной библиотеке, с помощью функции редактирования и добавления пользовательской библиотеки можно легко добавить новую модель.
- Библиотека осветительных приборов и обновленная версия прошивки доступна на сайте.
- Система резервного копирования на/с USB-накопителя позволяет пользователю создавать резервные копии шоу-файлов.
- Музыка запускает воспроизведение программы Chase.
- Консоль может управляться в режиме Master-Slave с помощью сигнала Midi.
- Автосохранение данных.
- Опция подключения лампы на 12 В
- Источник питания: 100-240 В AC, 50-60 Гц
- Размер: 482 мм × 355 мм × 98 мм
- Вес: 6,3 кг

12. Гарантийные обязательства

1. Производитель гарантирует соответствие техническим характеристикам при соблюдении условий эксплуатации, транспортирования, хранения и монтажа.
2. Гарантийный срок эксплуатации исчисляется со дня продажи. При отсутствии корректно заполненного гарантийного талона и штампа поставщика в данном гарантийном талоне, условия гарантии регламентируются договором, а срок гарантии исчисляются со дня подписания акта приема-передачи оборудования.
3. При выявлении неисправностей в течение гарантийного срока поставщик обязуется осуществить ремонт изделия за свой счет. Гарантийные обязательства выполняются только при условии соблюдения правил установки и эксплуатации изделия.
4. Гарантийные обязательства не выполняются при:
 - наличии механических, термических повреждений оборудования или его частей;
 - наличии следов несанкционированного вскрытия и ремонта прибора;
 - наличия следов попадания жидкостей внутрь прибора.

При обнаружении вышеописанных нарушений ремонт производится на платной основе.

5. По вопросам сервисного обслуживания оборудования следует обращаться непосредственно к поставщику. В случае возникновения сложностей в решении сервисных вопросов с поставщиков, вы можете обратиться напрямую к компании-вендору (контакты указаны на сайте www.anzhee.ru), обязательно предоставив документ приема-передачи оборудования от поставщика.

ГАРАНТИЙНЫЙ ТАЛОН № _____

Наименование	Anzhee ZEUS MINI
Серийный номер	
Гарантийный срок	1 год с даты продажи
Дата продажи	
Продавец	

Подпись продавца _____

М.П.

=====

«Товар получил в исправном состоянии. С гарантийными условиями ознакомлен и согласен».

Подпись покупателя _____

=====

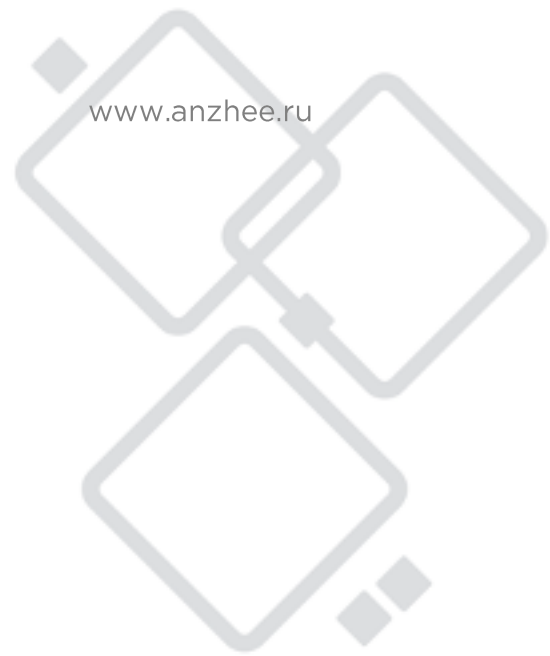
ОТМЕТКИ О ПРОИЗВЕДЕННОМ РЕМОНТЕ:

Дата ремонта _____

Произведенный ремонт _____

Дата ремонта _____

Произведенный ремонт _____



✉ support@anzhee.ru

🌐 www.anzhee.ru

