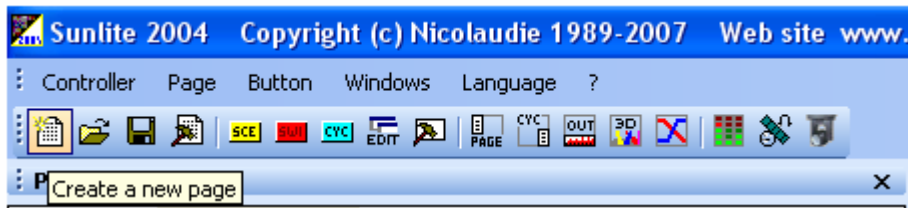


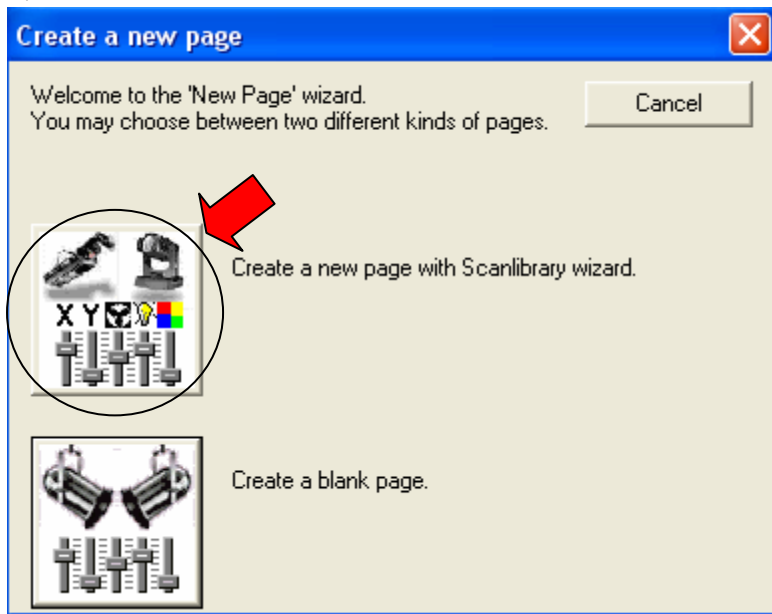
ГЛАВА 1: СОЗДАНИЕ СТРАНИЦ ПРИБОРОВ (ПАТЧ):

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

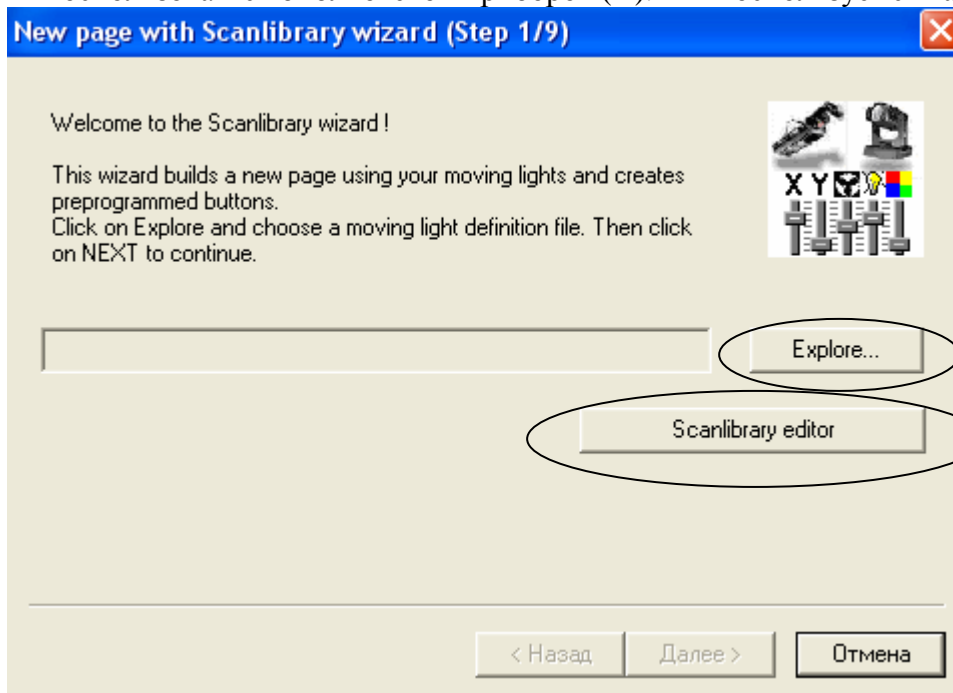
1. Выбрать в строке ярлыков Создать (Create a new page)



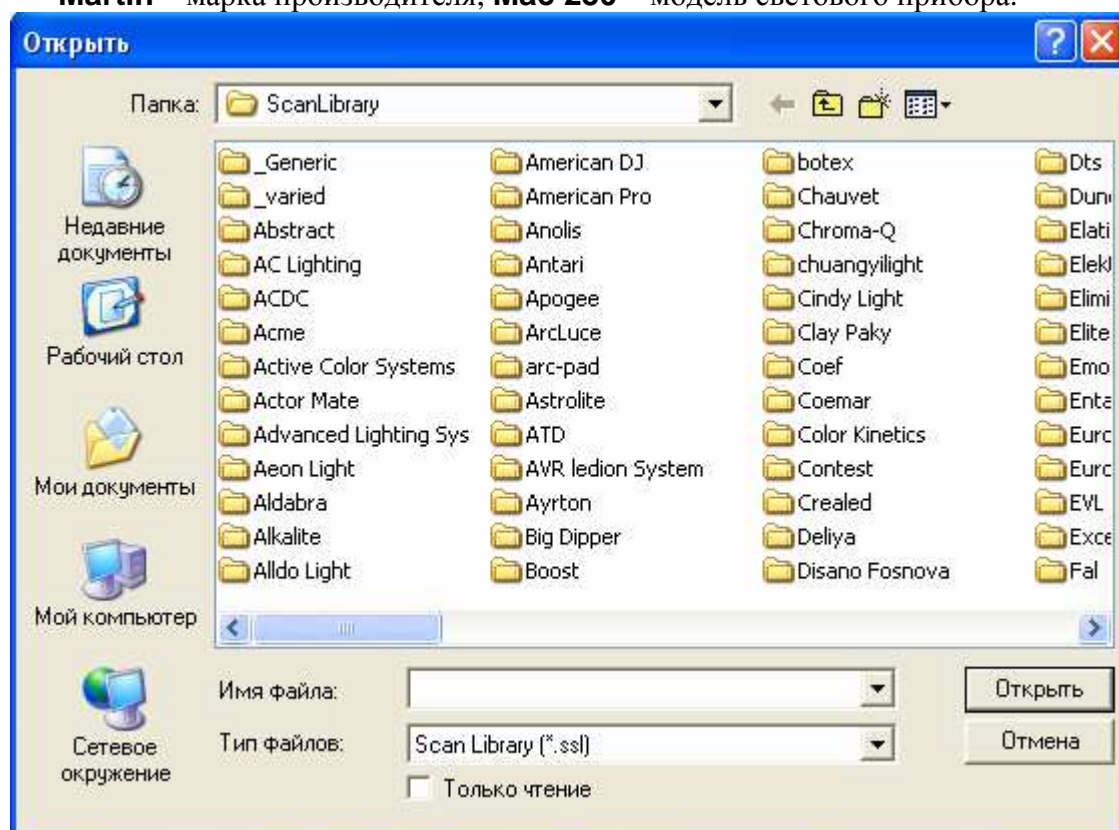
- 2.



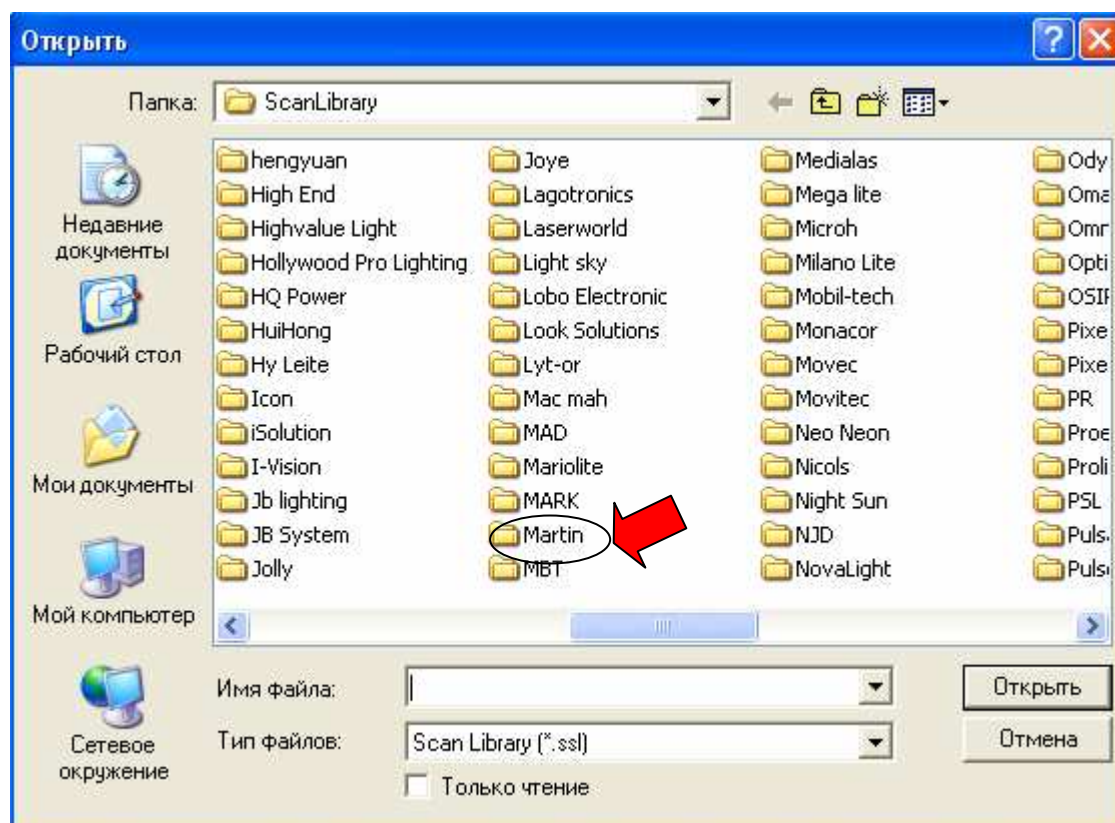
3. В этом меню можно пойти двумя путями – либо создать свой прибор с нуля (**A**), либо воспользоваться библиотекой приборов (**B**). Мы воспользуемся вариантом **B**.



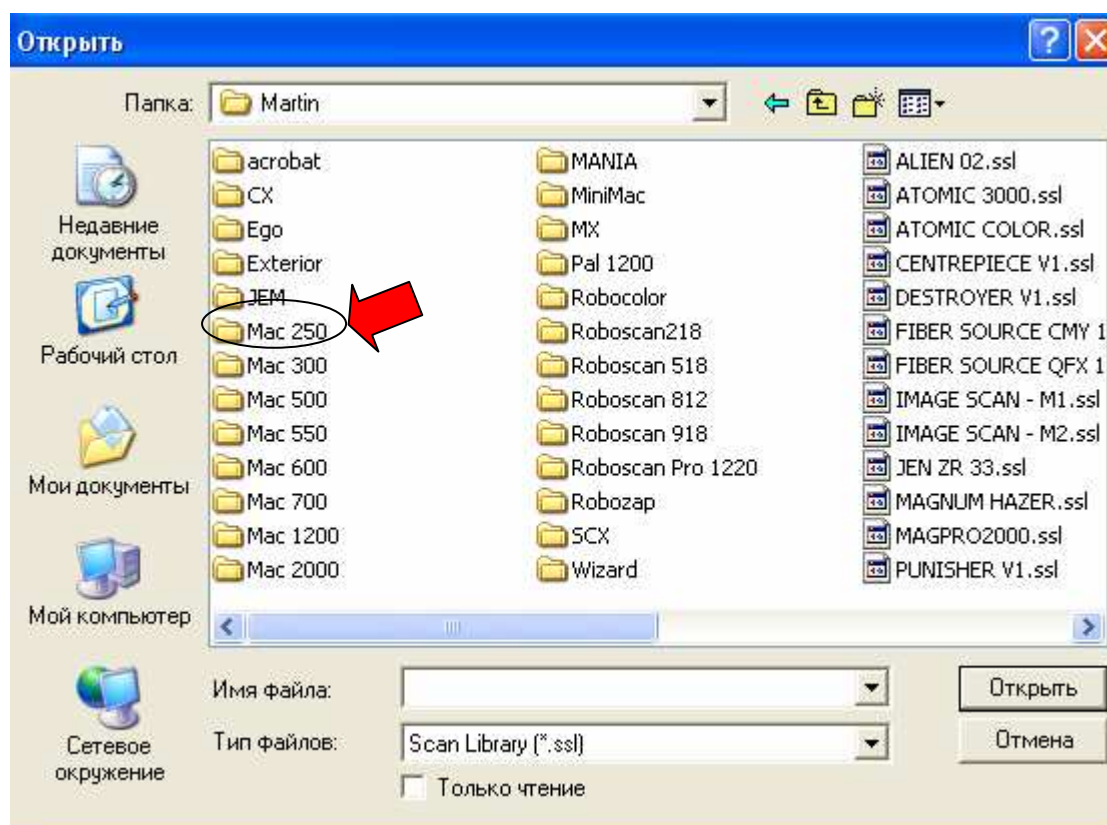
4. Здесь находим нужный прибор. Например: **Martin – Mac 250**. В данном случае – **Martin** – марка производителя, **Mac 250** – модель светового прибора.



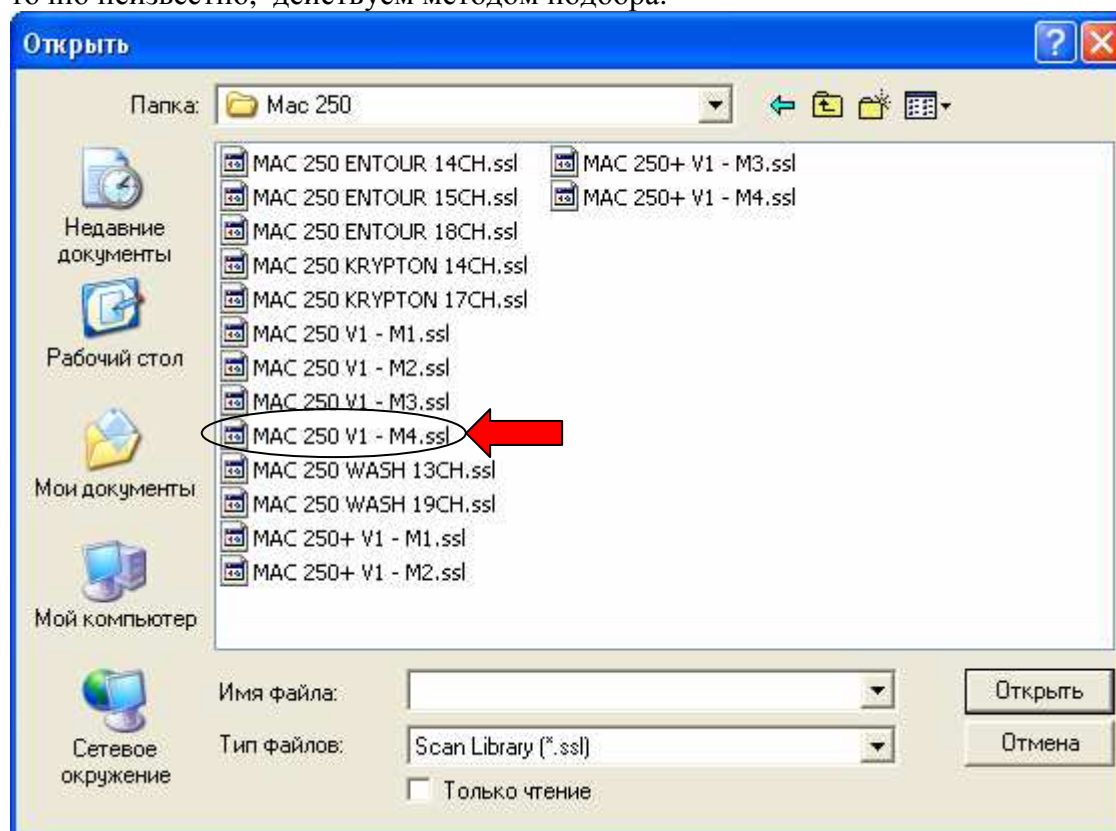
Выбираем папку **Martin**



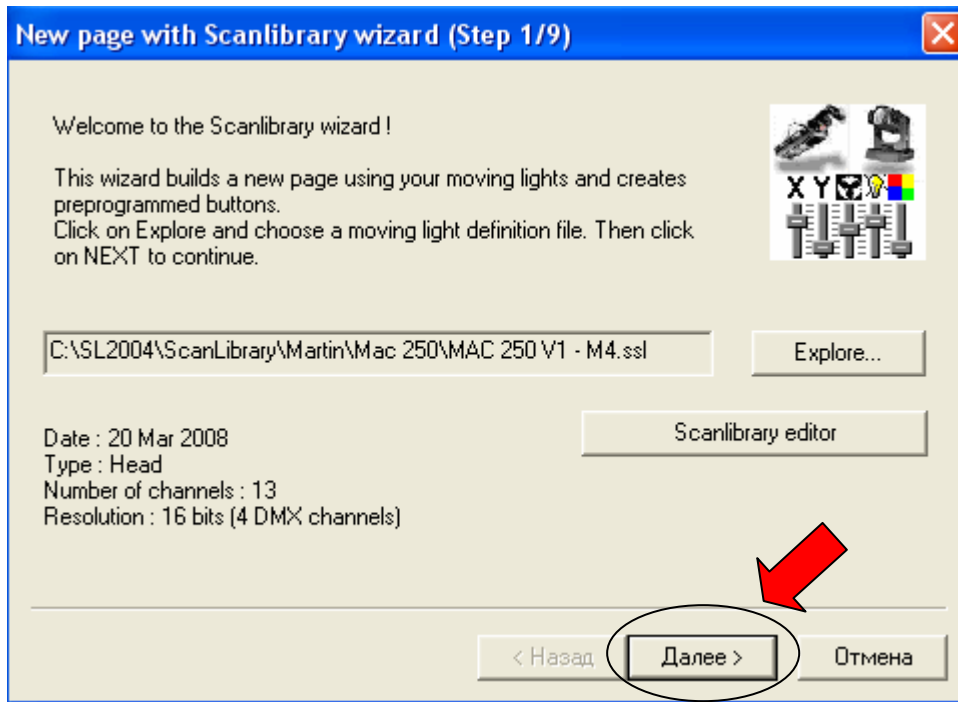
Далее – **Mac 250**



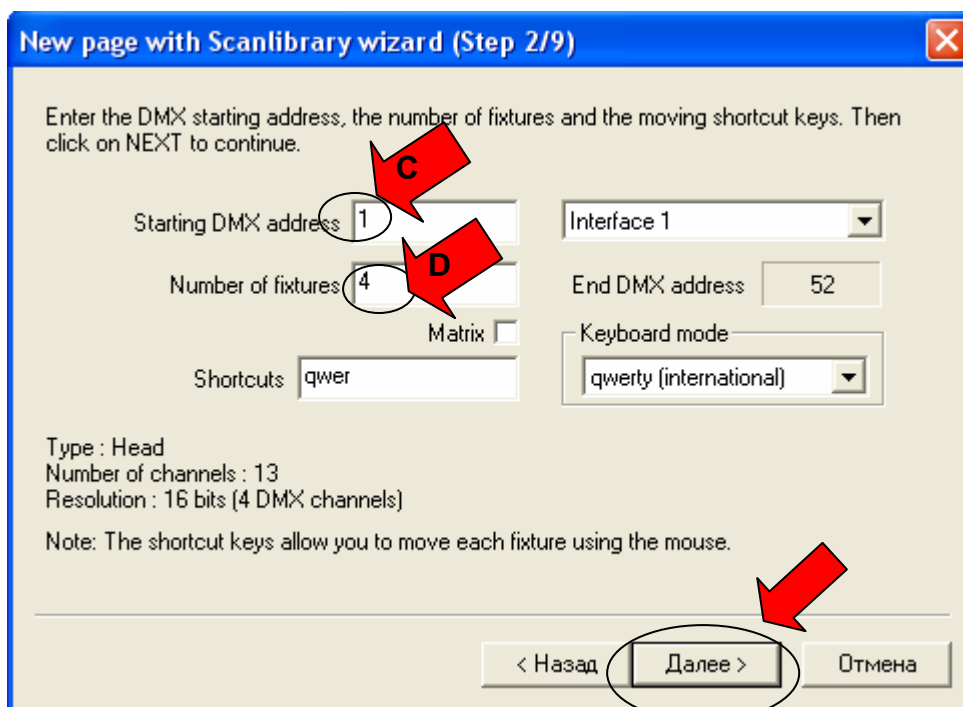
Открываются несколько вариантов драйверов для **Martin – Mac 250**. В нашем случае выбираем **Martin – Mac 250 V1-M4.ssl**. **M4** означает раскладку каналов в прошивке прибора. Это частный случай, т.к. для некоторых приборов драйвер существует в единственном числе. Если заранее точно неизвестно, действуем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



5.



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



7.

New page with Scanlibrary wizard (Step 3/9)

You have just selected the type of fixture, the starting-address and decided on the number of fixtures you wish to use.
By initialising the channels with the presets as defined in the library, we are now able to actually test your fixtures for the first time !

Do you see ?

- The lamps lit.
- The light-beam shutters open.
- The Pan/Tilt channels at half level (50%).



Yes 

No


< Назад Далее > Отмена

New page with Scanlibrary wizard (Step 3/9)

You have just selected the type of fixture, the starting-address and decided on the number of fixtures you wish to use.
By initialising the channels with the presets as defined in the library, we are now able to actually test your fixtures for the first time !


Do you see ?

- The lamps lit.
- The light-beam shutters open.
- The Pan/Tilt channels at half level (50%).



Yes


No

< Назад  Отмена

New page with Scanlibrary wizard (Step 4/9)

In some applications, you may have to set a limit to the highest Pan/Tilt amplitude being used.

Do you wish to limit the highest Pan/Tilt amplitude for your fixtures ?



Yes
 No

Please note that the following settings and adjustments will apply to the whole page and that you will be able to modify them later, thus allowing you to change configurations without having to re-program all the scenes, e.g. during a touring show.

< Назад **Далее >** Отмена

New page with Scanlibrary wizard (Step 6/9)

To make immediate use of your fixtures, the wizard helps you create pre-programmed buttons :

- Scenes coming from the ShapeLibrary.
- Switches with help from the presets as defined in the fixture library.

Do you wish to have pre-programmed buttons ?

center	Color Pink	<input checked="" type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No
circle1	Gobo blue	
pan move1	Prism Off	
step1	Gobo1	
circle2	Gobo2	

< Назад **Далее >** Отмена

New page with Scanlibrary wizard (Step 7/9)

You may now select the relevant pre-programmed scenes and adjust the moving-area for the fixtures.

Show speed fader
 Pre-programmed Scenes
 Light beam

Speed: [Slider]

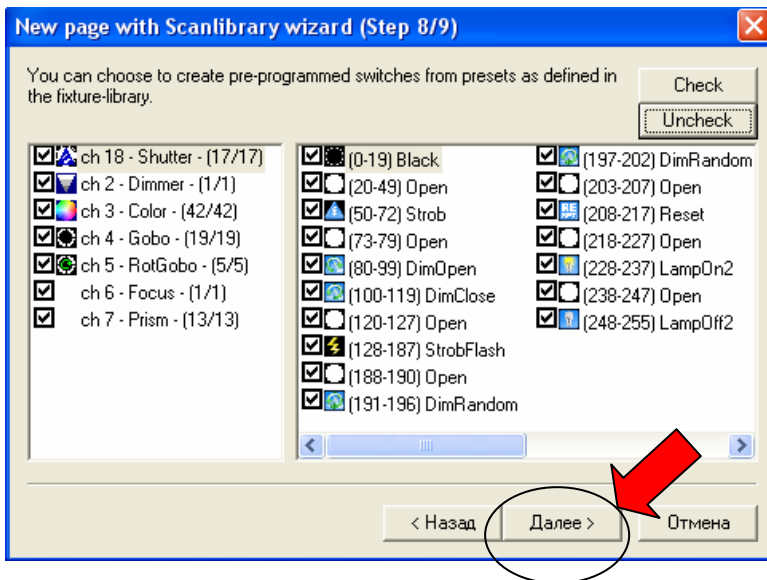
Moving-Area:

 Customize area

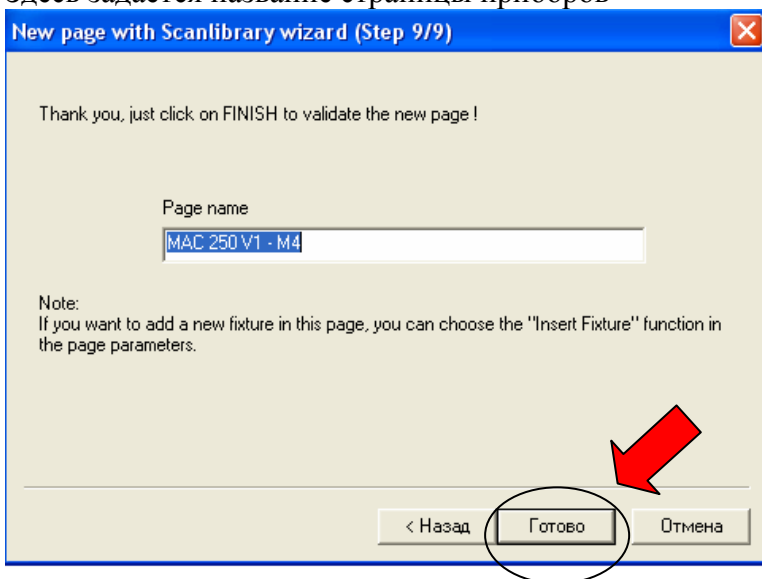
 Same area (80%) [Slider]

<input checked="" type="checkbox"/> Center	<input checked="" type="checkbox"/> @Maximum	<input checked="" type="checkbox"/> @Tilt Move 1	<input checked="" type="checkbox"/> @Line 2	<input checked="" type="checkbox"/> @Live Co
<input checked="" type="checkbox"/> @Circle 1	<input checked="" type="checkbox"/> @Pan Move 1	<input checked="" type="checkbox"/> @Tilt Move 2	<input checked="" type="checkbox"/> @Curve 1	<input checked="" type="checkbox"/> @Chaser
<input checked="" type="checkbox"/> @Circle 2	<input checked="" type="checkbox"/> @Pan Move 2	<input checked="" type="checkbox"/> @Step 1	<input checked="" type="checkbox"/> @Curve 2	<input checked="" type="checkbox"/> @Eight
<input checked="" type="checkbox"/> @Triangle	<input checked="" type="checkbox"/> @Polygon 1	<input checked="" type="checkbox"/> @Step 2	<input checked="" type="checkbox"/> @Music BPM	<input checked="" type="checkbox"/> @Ellipse
<input checked="" type="checkbox"/> @Square	<input checked="" type="checkbox"/> @Polygon 2	<input checked="" type="checkbox"/> @Line 1	<input checked="" type="checkbox"/> @Music Pulse	<input checked="" type="checkbox"/> @Heart

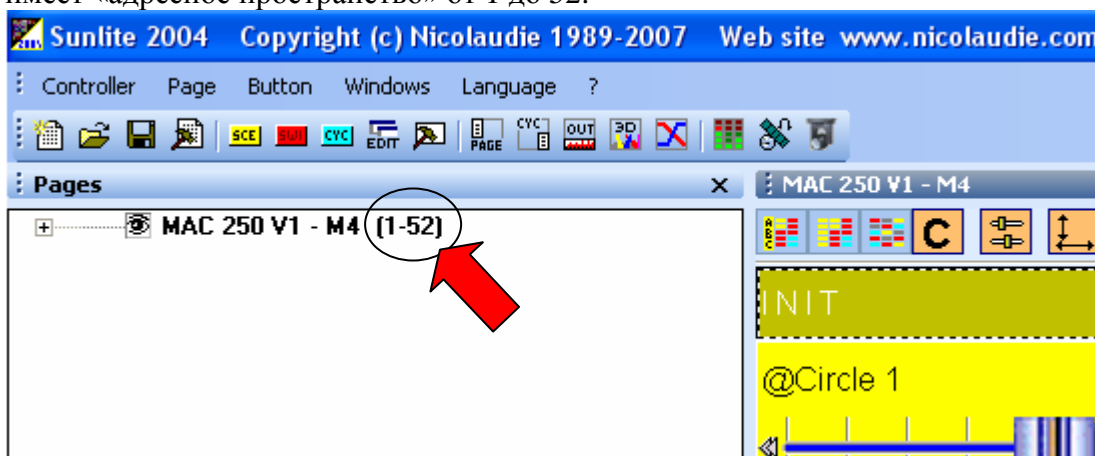
< Назад **Далее >** Отмена



Здесь задается название страницы приборов

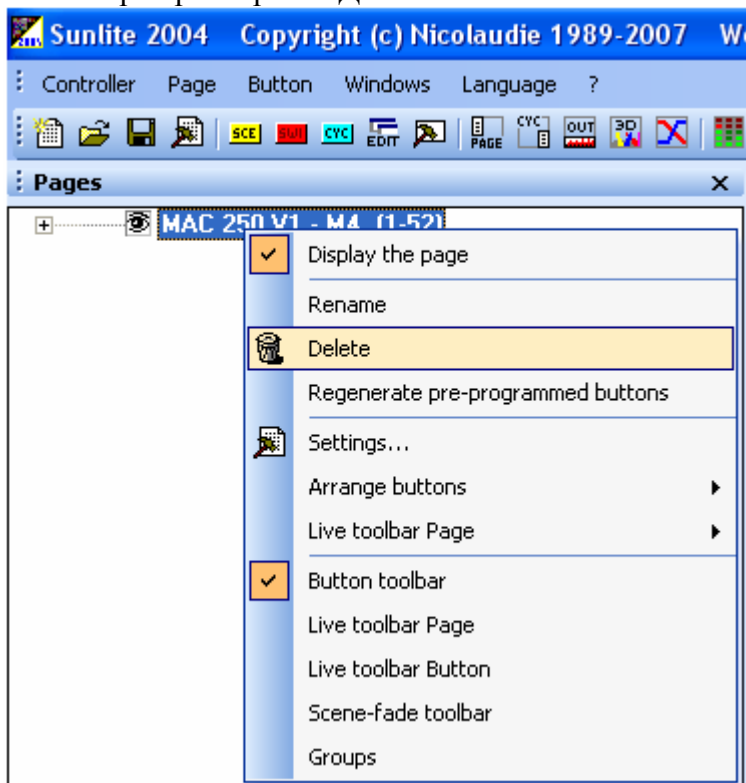


На этом создание страницы приборов заканчивается. Все готово к работе. Вы увидите, как на экране отобразится меню управления для **Martin – Mac 250 V1-M4**. Одновременно могут работать несколько страниц приборов, но при создании последующей страницы нужно учитывать последовательность задания стартового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

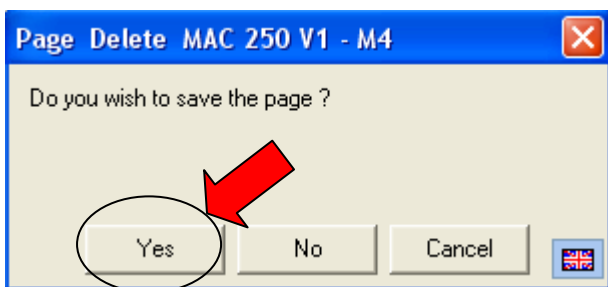


И при создании последующей страницы необходимо будет указать стартовый адрес больше «52».

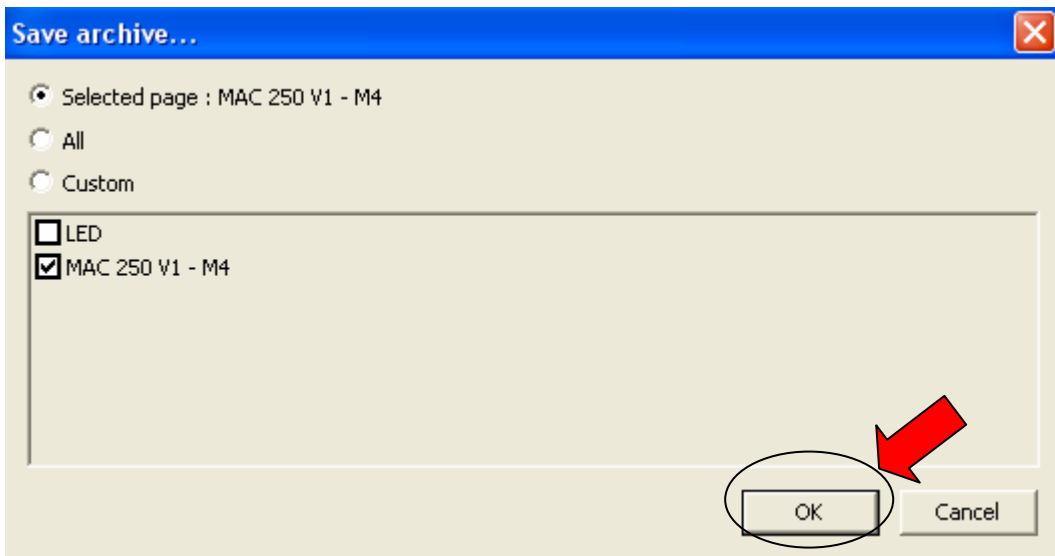
8. **Удаление страницы приборов.** Щелчок правой кнопкой мыши на строку названия страницы и выбор параметра – УДАЛИТЬ.



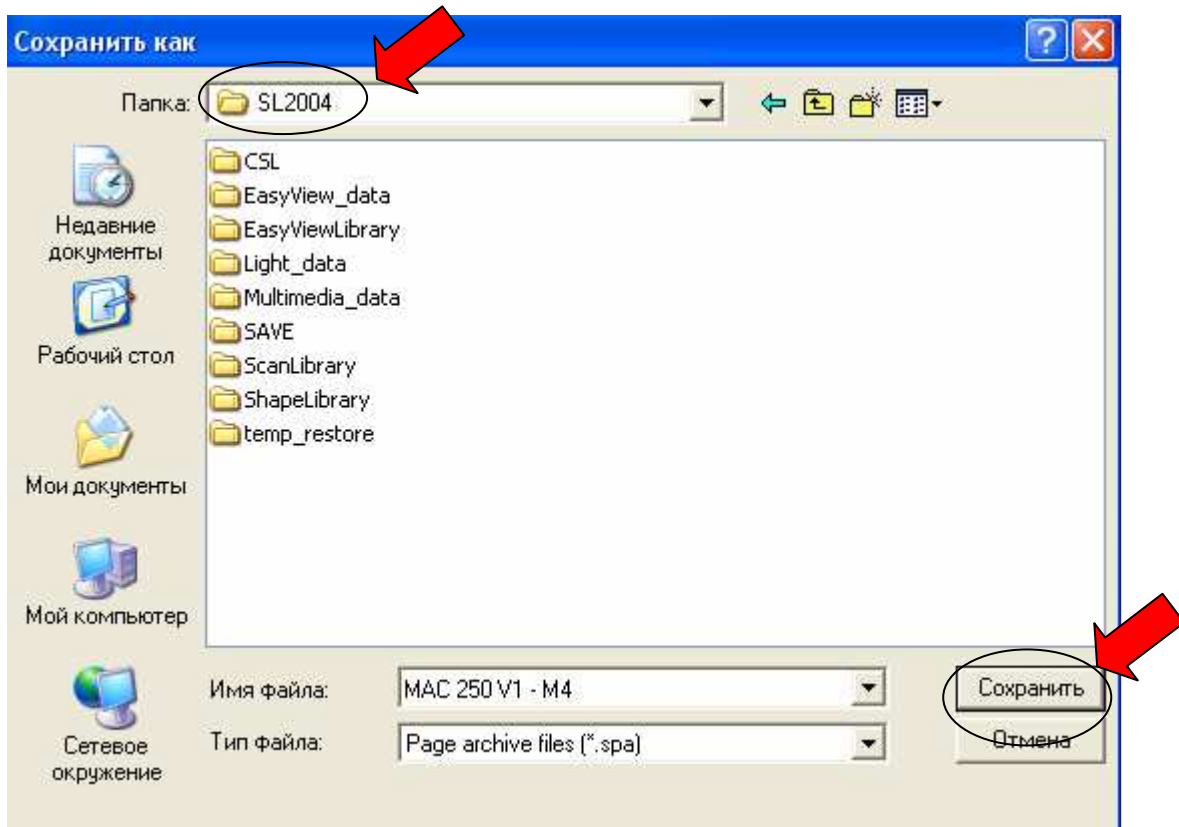
Далее появится запрос на сохранение в архив вашей страницы:



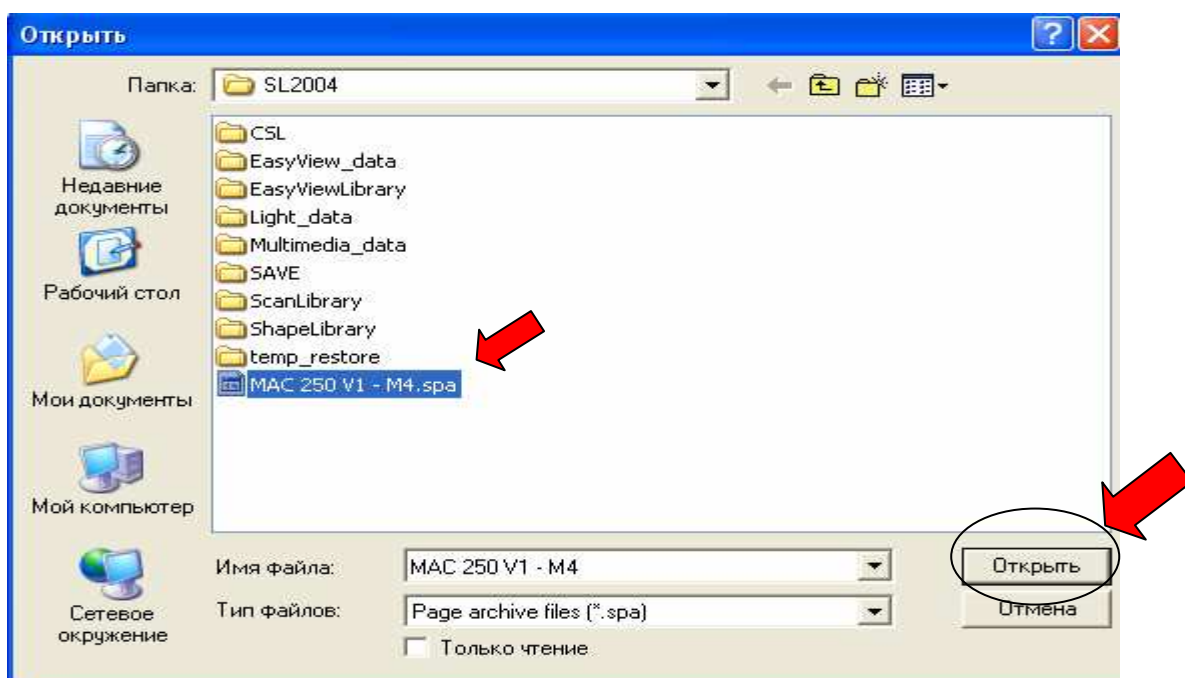
Желательно сохранить, выбрав из списка необходимую страницу:



Она запишется в директорию Санлайта,



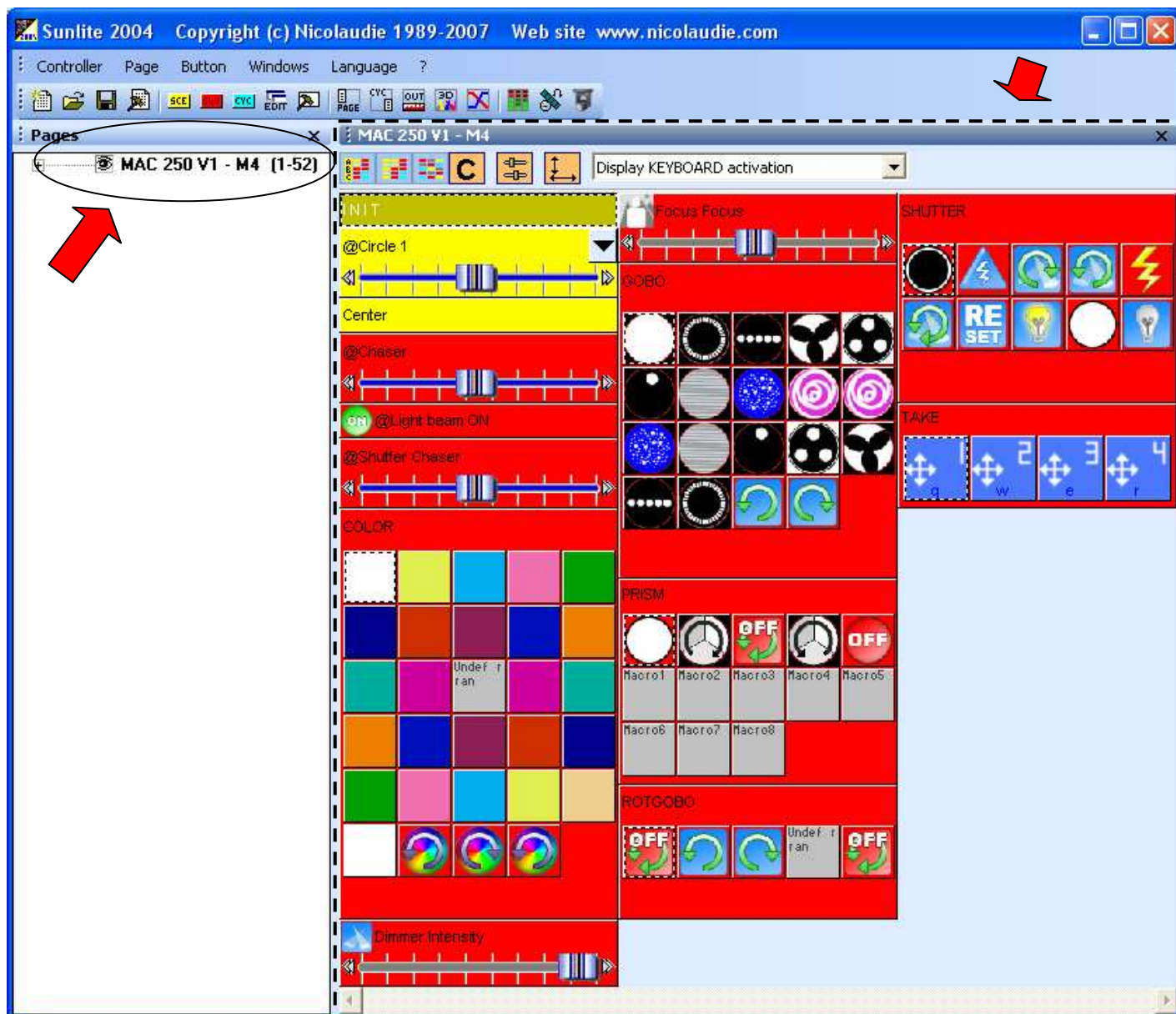
откуда вы всегда сможете её извлечь:



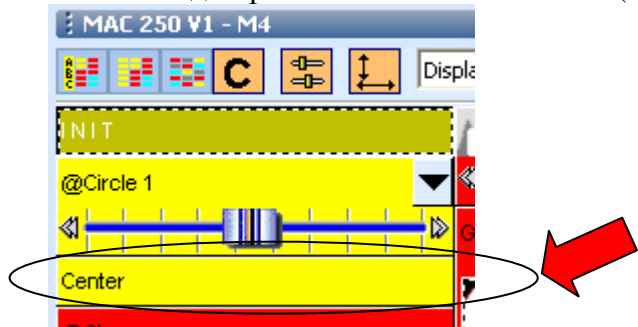
ГЛАВА 2: УПРАВЛЕНИЕ «ВЖИВУЮ» (LIVE CONTROL)

Перед вами на экране:

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



Кликаем один раз по кнопке «**CENTRE**» (Scene)



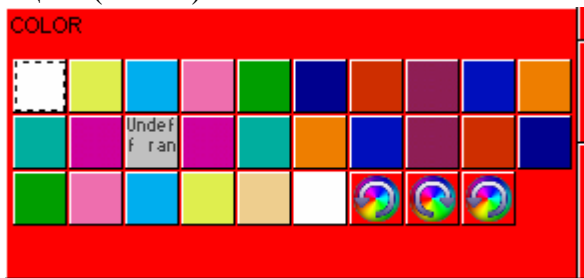
после чего все приборы страницы **Martin – Mac 250 V1-M4** должны выйти в центральное положение и открыть луч без **GOBO** и других масок.

Далее, пользуясь функциями:

- «захват луча» (Switch)



- цвет (Switch)



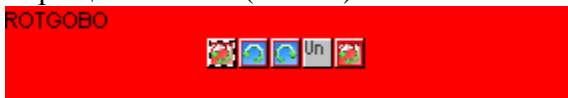
- Gobo (Switch)



- фокусировка Gobo (Switch)



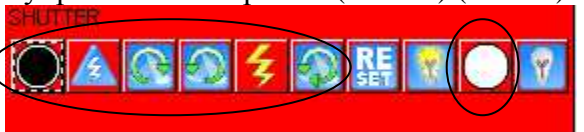
- вращение Gobo (Switch)



- призма (Switch)



- управление шторками (Shutter) (Switch)



и т.п. добиваемся необходимой «картинки». А при помощи функций (Scene)



Здесь выбирается макрос движения

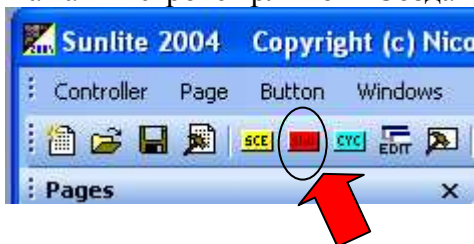
добавляем движение, скорость которого регулируется бегунком в полосе прокрутки.
Попрактикуйтесь с вышеперечисленными функциями прежде, чем приступить к следующему этапу.

ГЛАВА 3: СОЗДАНИЕ КНОПОК (SWITCH)

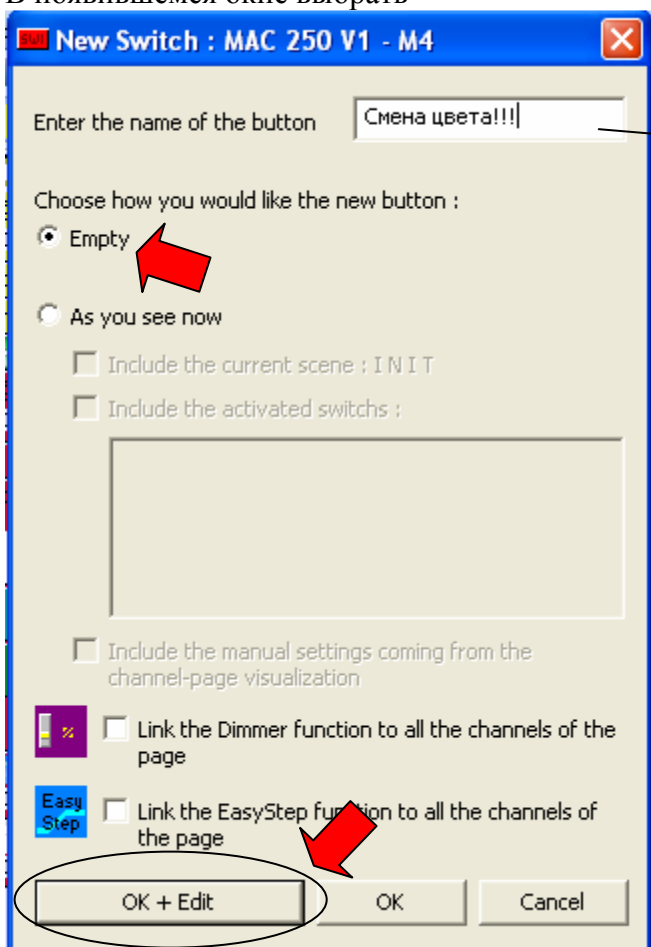
Кнопка (Switch) представляет собой фильтр или маску, может содержать данные о положении луча прибора, наложении - цвета (**COLOUR**), трафарета (**GOBO**), призмы (**PRIZM** – утроение луча), эффекта мерцания (**STROBO**) и т.д. Также **Switch** может содержать внутренний цикл – программу, но об этом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

Шаг 1: Создание кнопки «с нуля»:

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

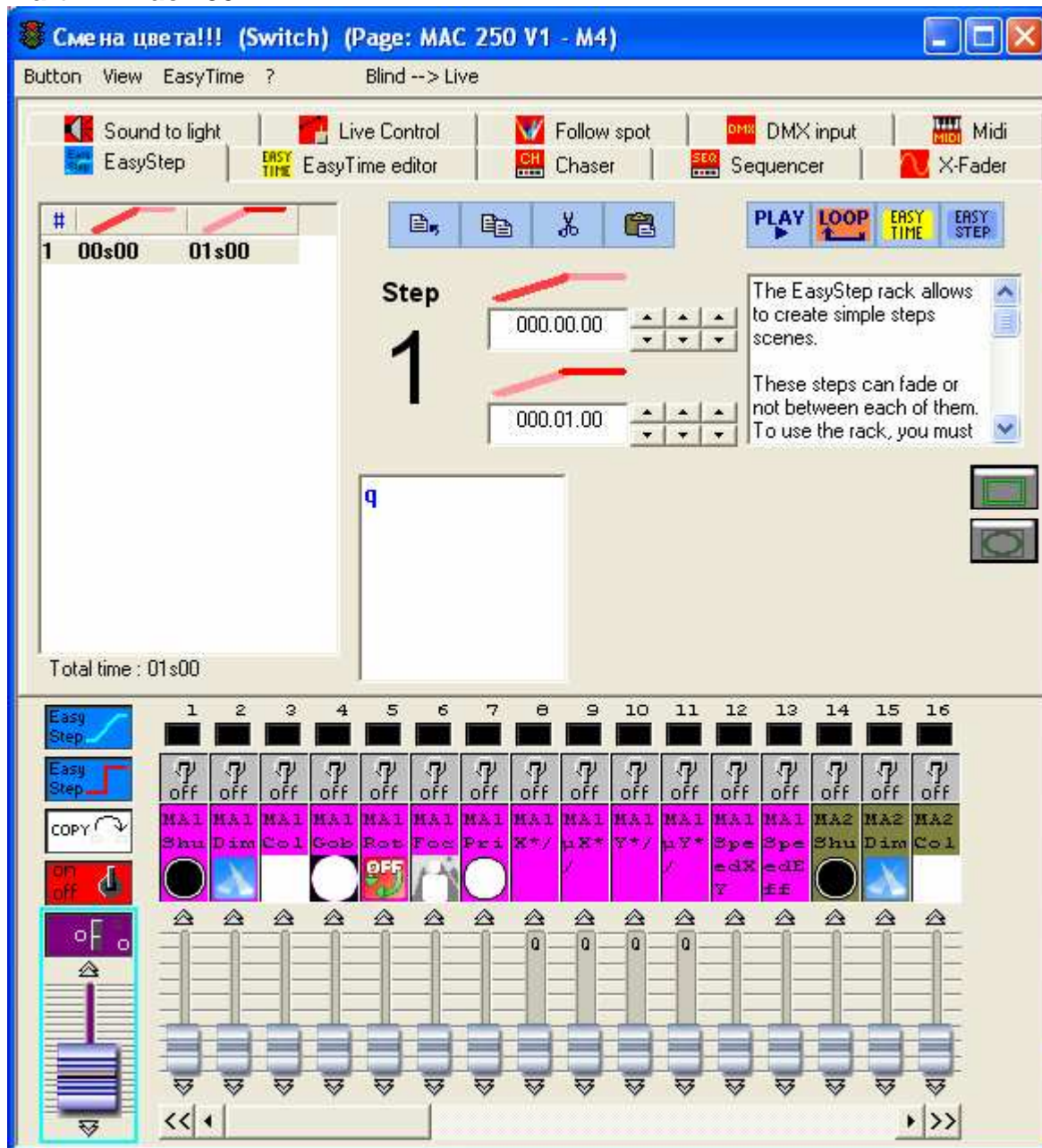


В появившемся окне выбрать

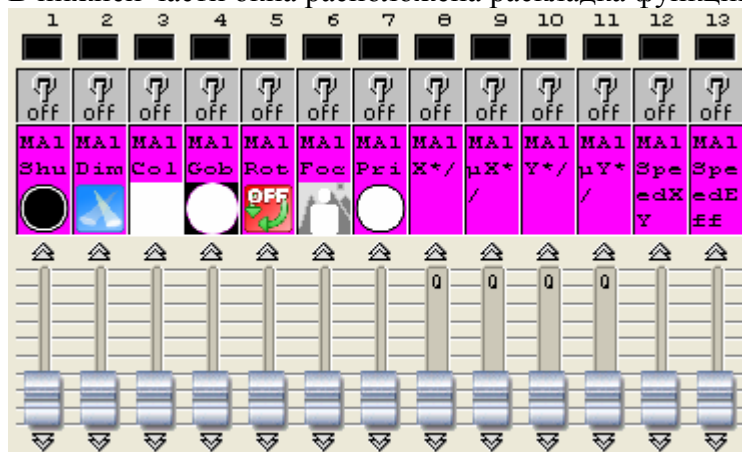


Ввести
название
кнопки

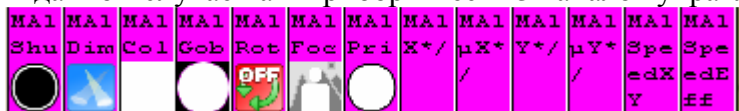
Открылось окно «Редактирования» (Edit) нашей будущей кнопки в странице Martin – Mac 250 V1-M4



В нижней части окна расположена раскладка функций приборов

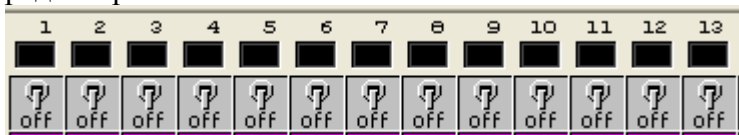


В данном случае наш прибор имеет 13 каналов управления. Его поле выделено одним цветом

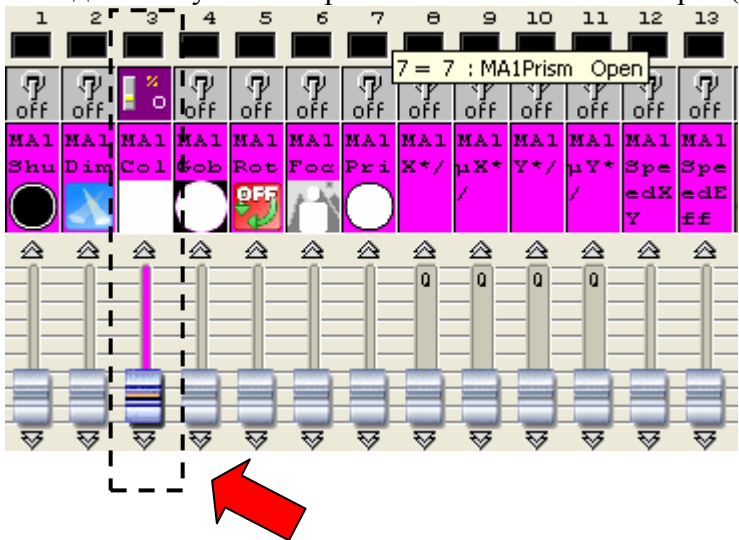


Так как у нас 4 прибора, то таких полей – 4 (у каждого свой цвет).

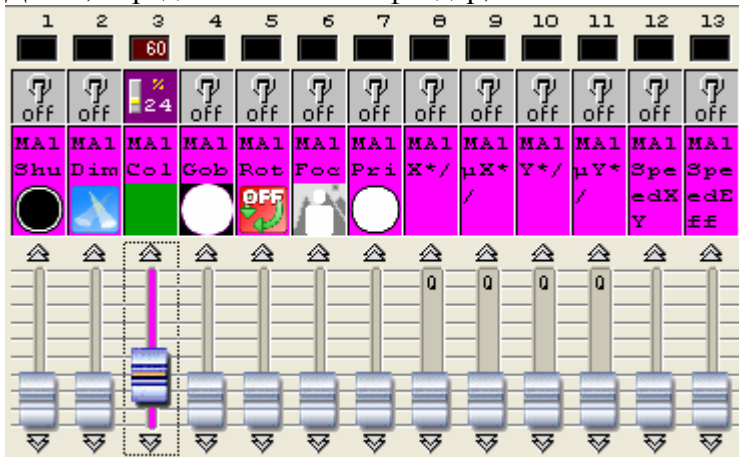
Над полем каналов прибора находятся переключатели, активирующие каждую функцию к редактированию



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

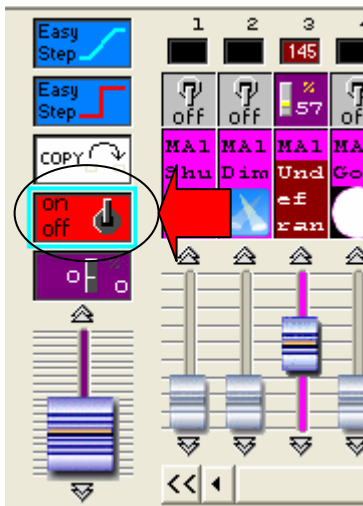


Далее, передвигая мышкой фэйдер, изменяем значение канала, добиваясь нужного цвета.



И так для всех приборов.

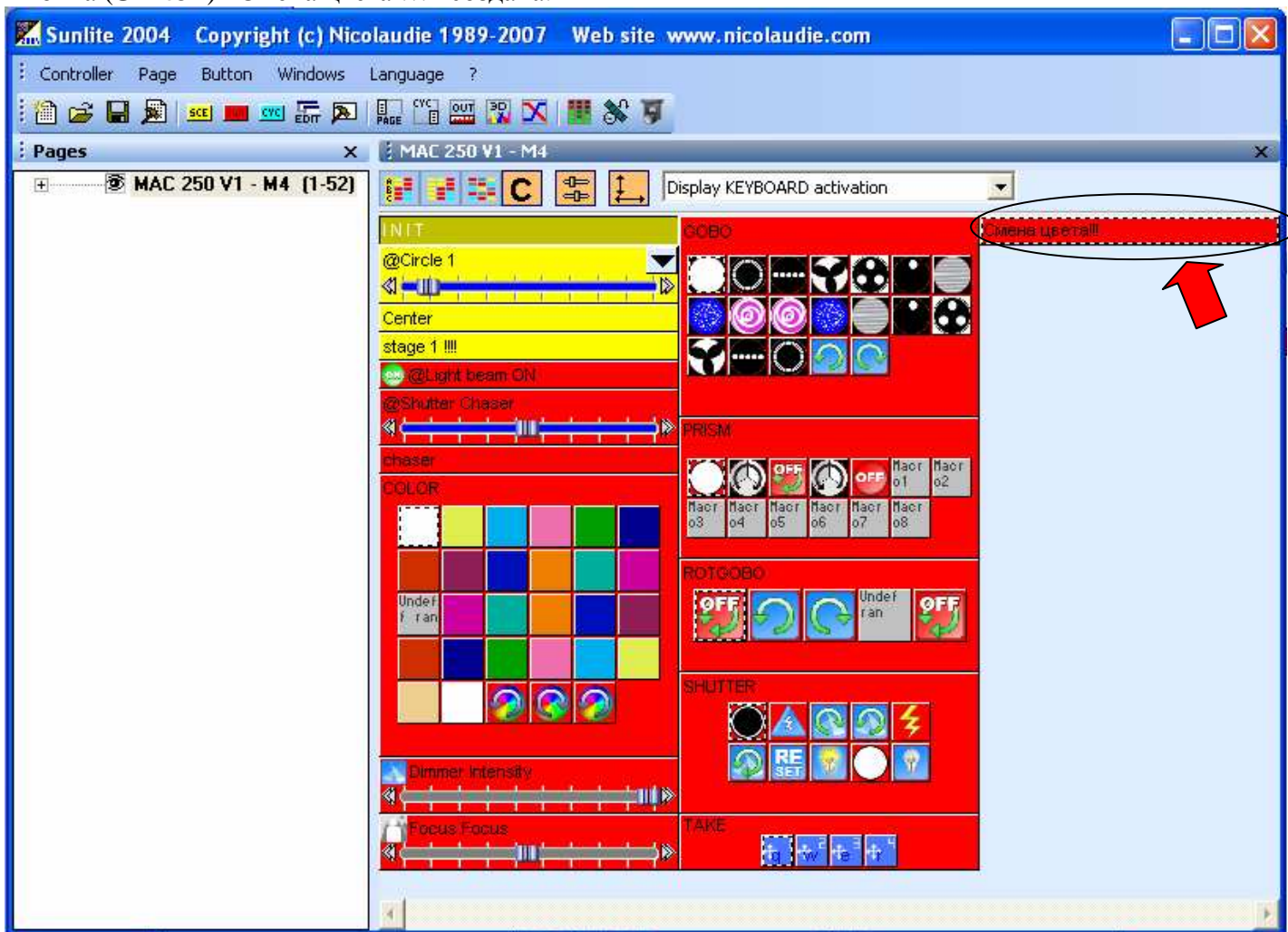
Чтобы отключить канал, при необходимости, щелкаем один раз



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

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

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



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

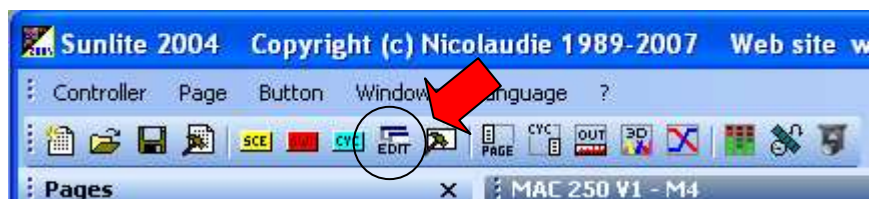
Активируется одним кликом, так же и отключается.

Чтобы редактировать кнопку:

1. Делаем её активной



2. В поле ярлыков выбираем



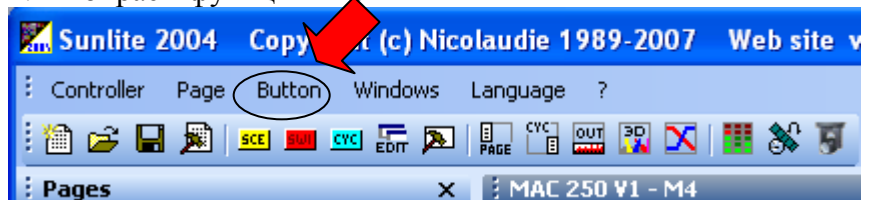
3. Открывается уже известное нам окно «Редактирование» (**Edit**).
В нем производим необходимые изменения, сохраняем и выходим.

Чтобы удалить кнопку:

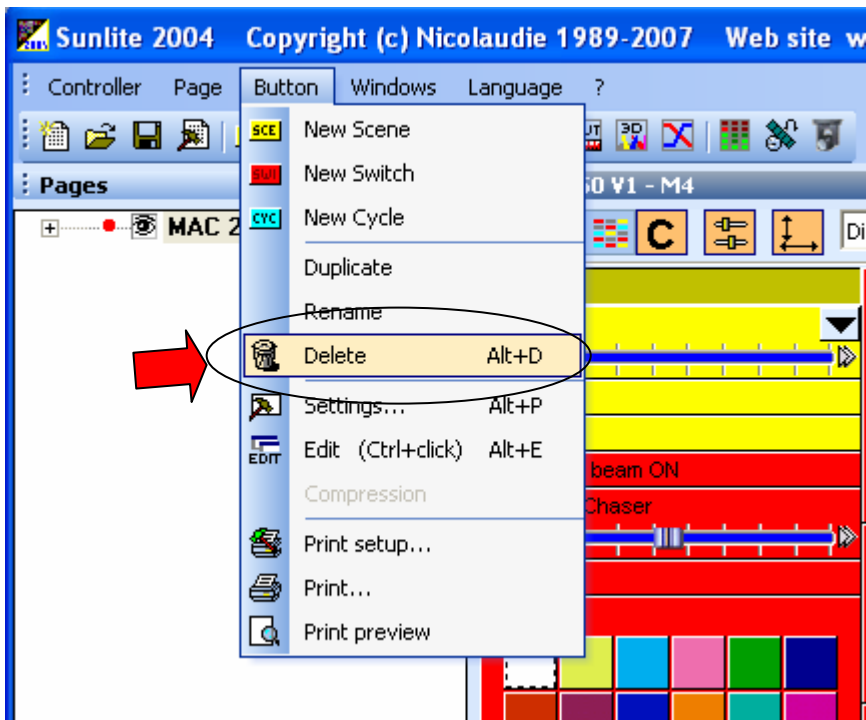
1. Делаем её активной



2. Выбираем функции кнопки



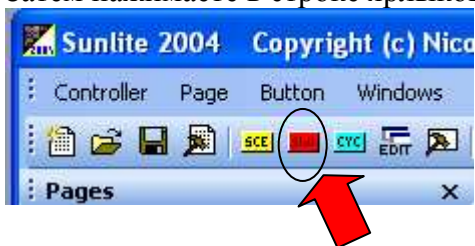
3. Удаляем



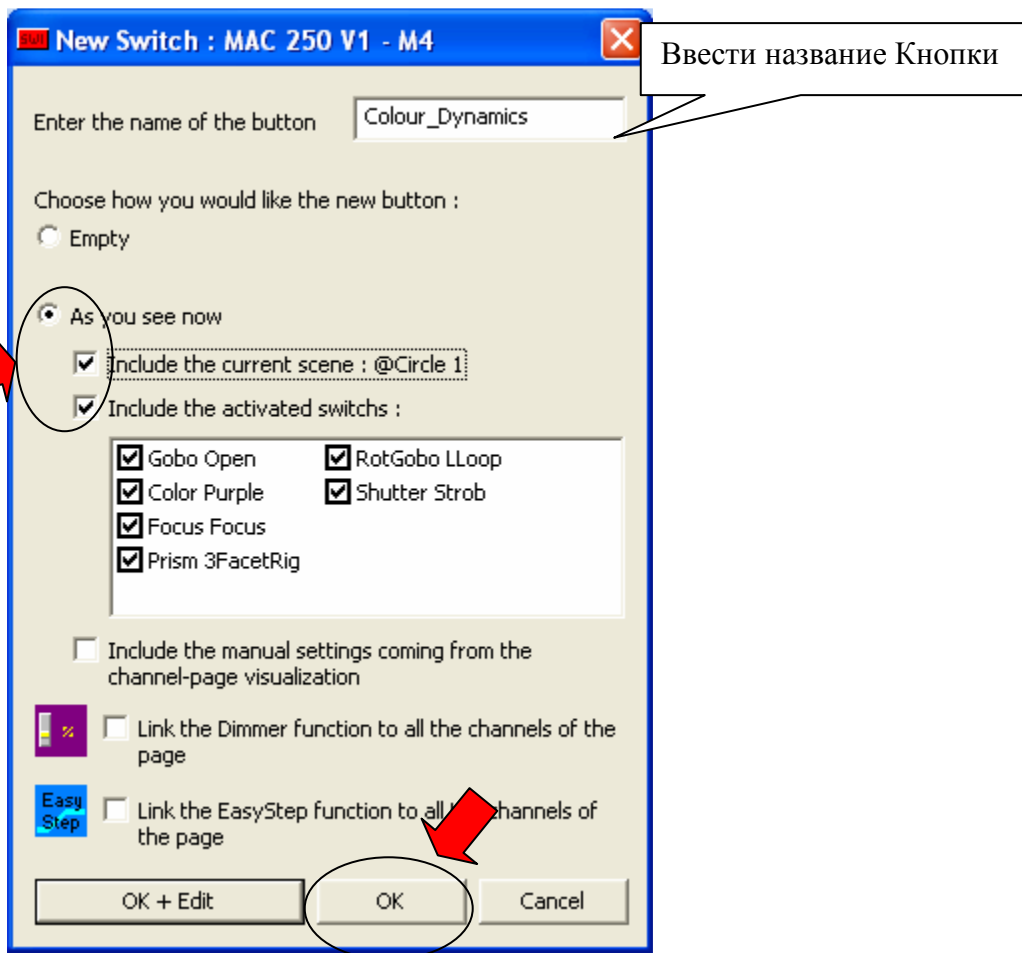
Шаг 2: Создание кнопки «Из того, что видишь»:

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

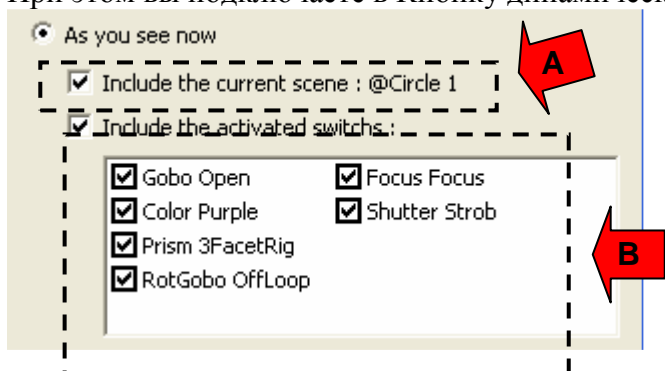
Затем нажимаете в строке ярлыков «Создать новую кнопку» (**Create a new switch button**)



В появившемся окне выбрать



При этом вы подключаете в Кнопку динамическую составляющую (A) и маски (B)



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

ГЛАВА 4: СОЗДАНИЕ СЦЕН (SCENE)

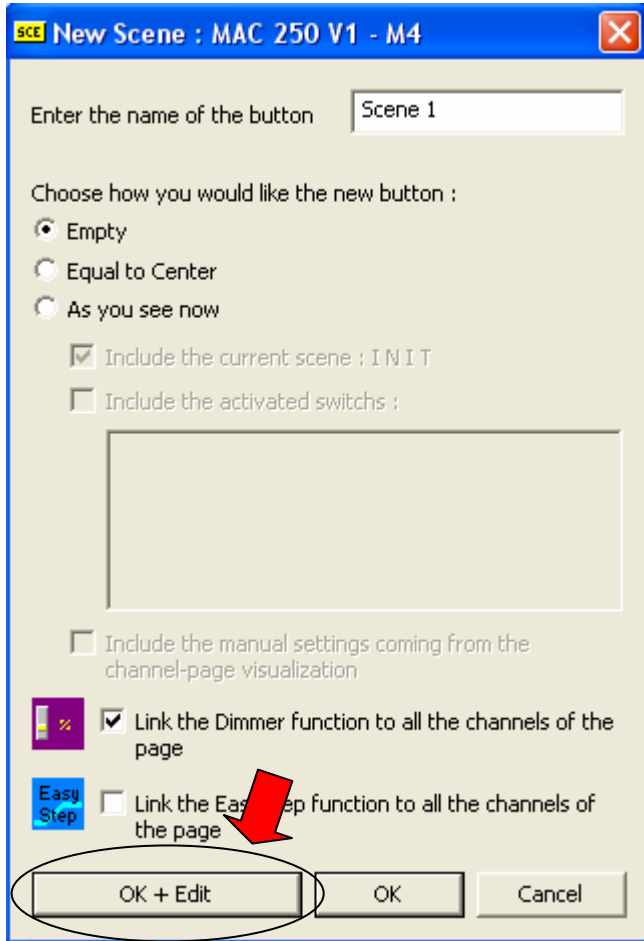
Сцена (**Scene**), как и Кнопка (**Switch**), может содержать все вышеперечисленные функции. Также может содержать программы из нескольких шагов.

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

1. В меню ярлыков выбираем



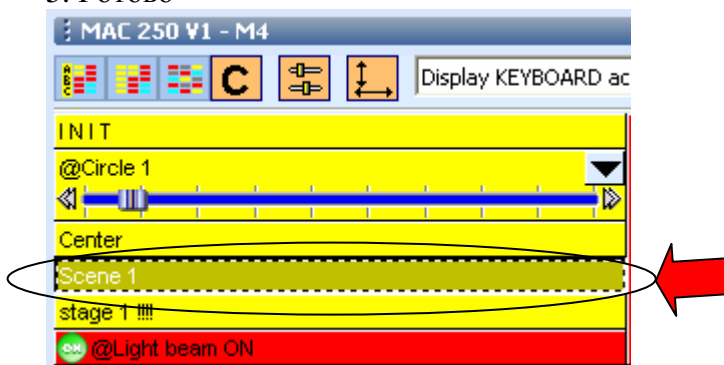
2.



3. Редактируем

4. Сохраняем и выходим

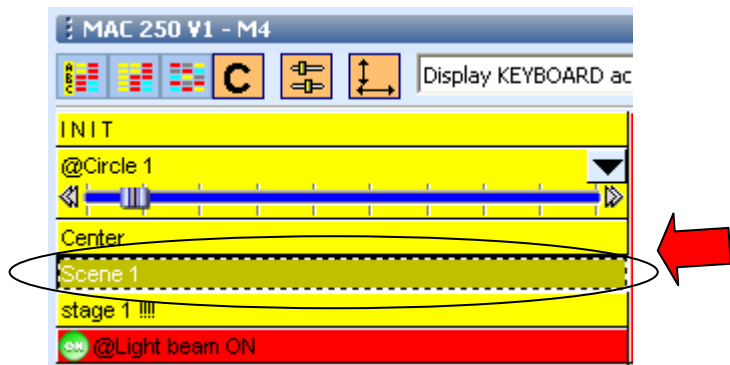
5. ГОТОВО



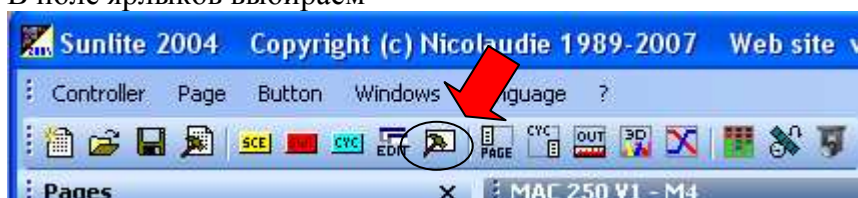
Удаление: активация нужной сцены-> **Button** -> **Delete**.

Изменение функций Сцены (Scene):

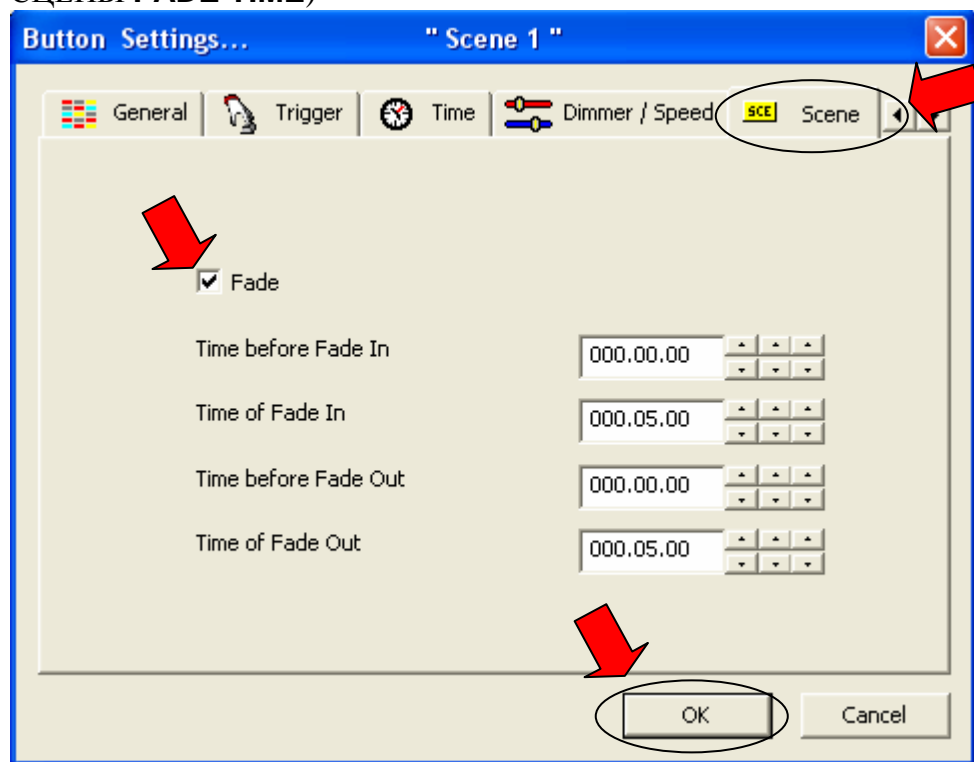
Активируем нужную сцену



В поле ярлыков выбираем



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



НА ЭТОМ ПОКА ВСЁ.

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

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



и вперед!!! Удачи☺

Miller-set@yandex.ru Михаил Голубь

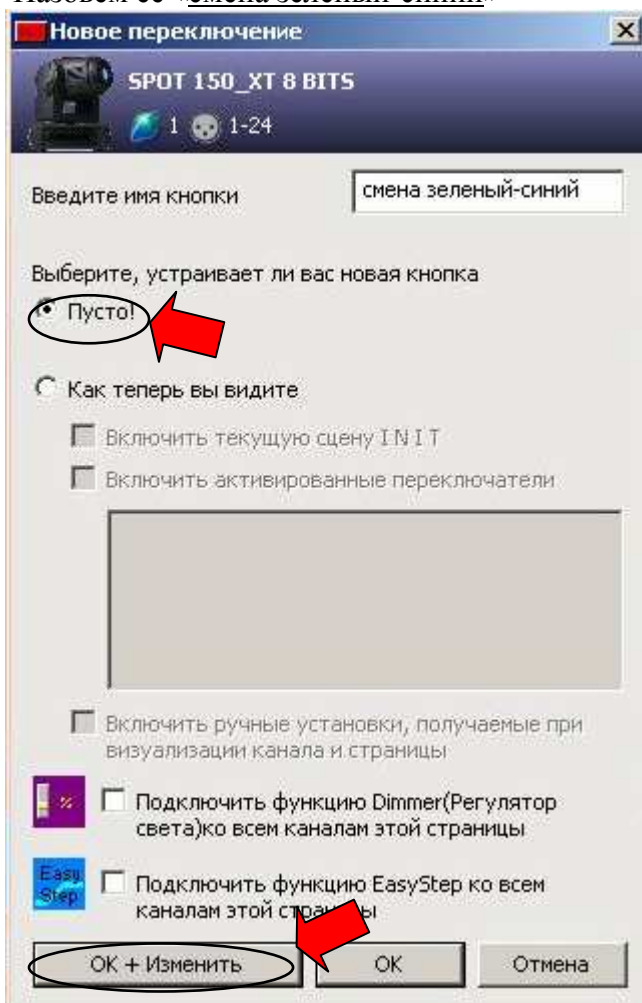
Глава 5: Создание цикла внутри кнопки (Switch).

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

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



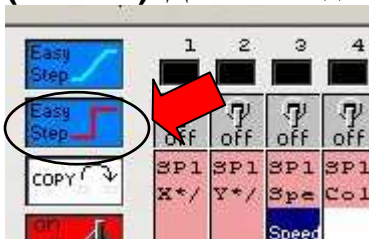
Назовем ее «смена зеленый-синий»



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

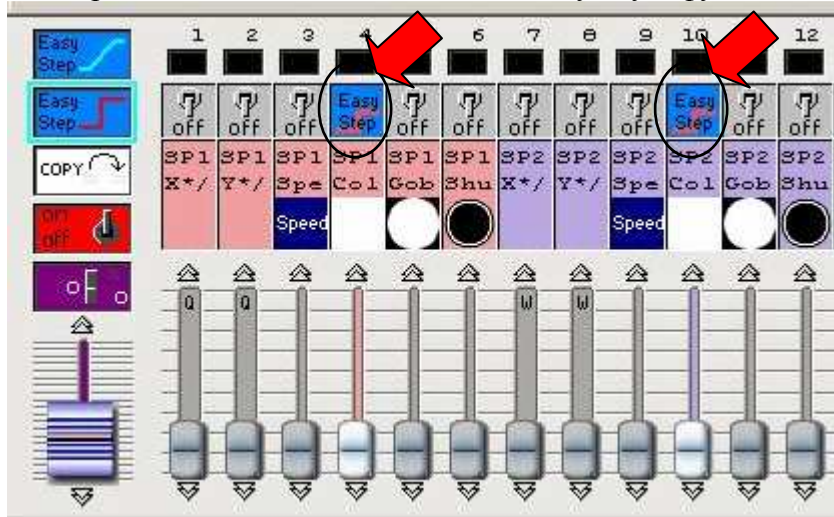
2. Функция Easy Step

Подключим функцию **Easy Step**. Именно с ее помощью создается цикл внутри отдельной Кнопки (Switch). Для этого: один клик левой кнопкой мыши по значку в левой средней части экрана

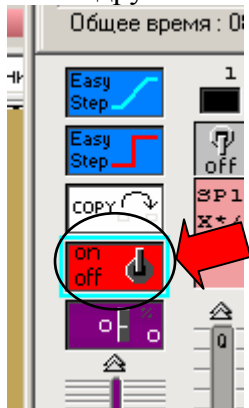


	1	2	3	4
Easy Step	off	off	off	off
COPY	SP1	SP1	SP1	SP1
	X*/	Y*/	Spe	Co1
			Speed	

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

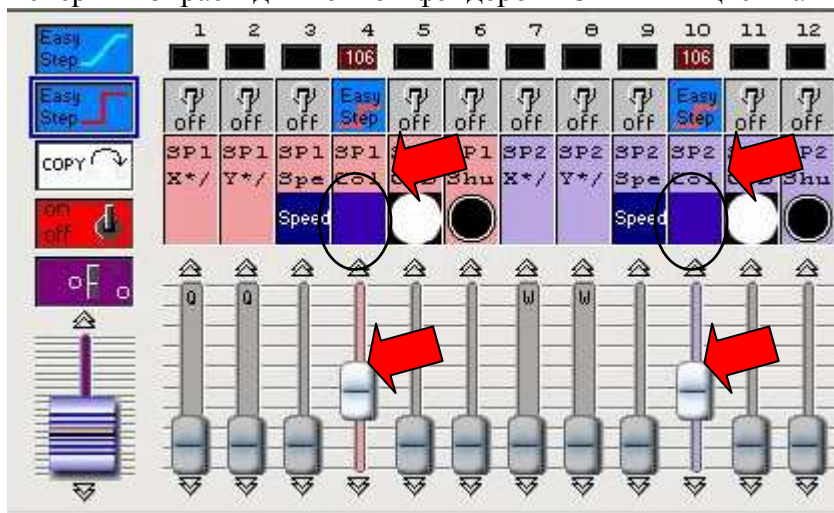


Если вдруг ошиблись, один клик по функции



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

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





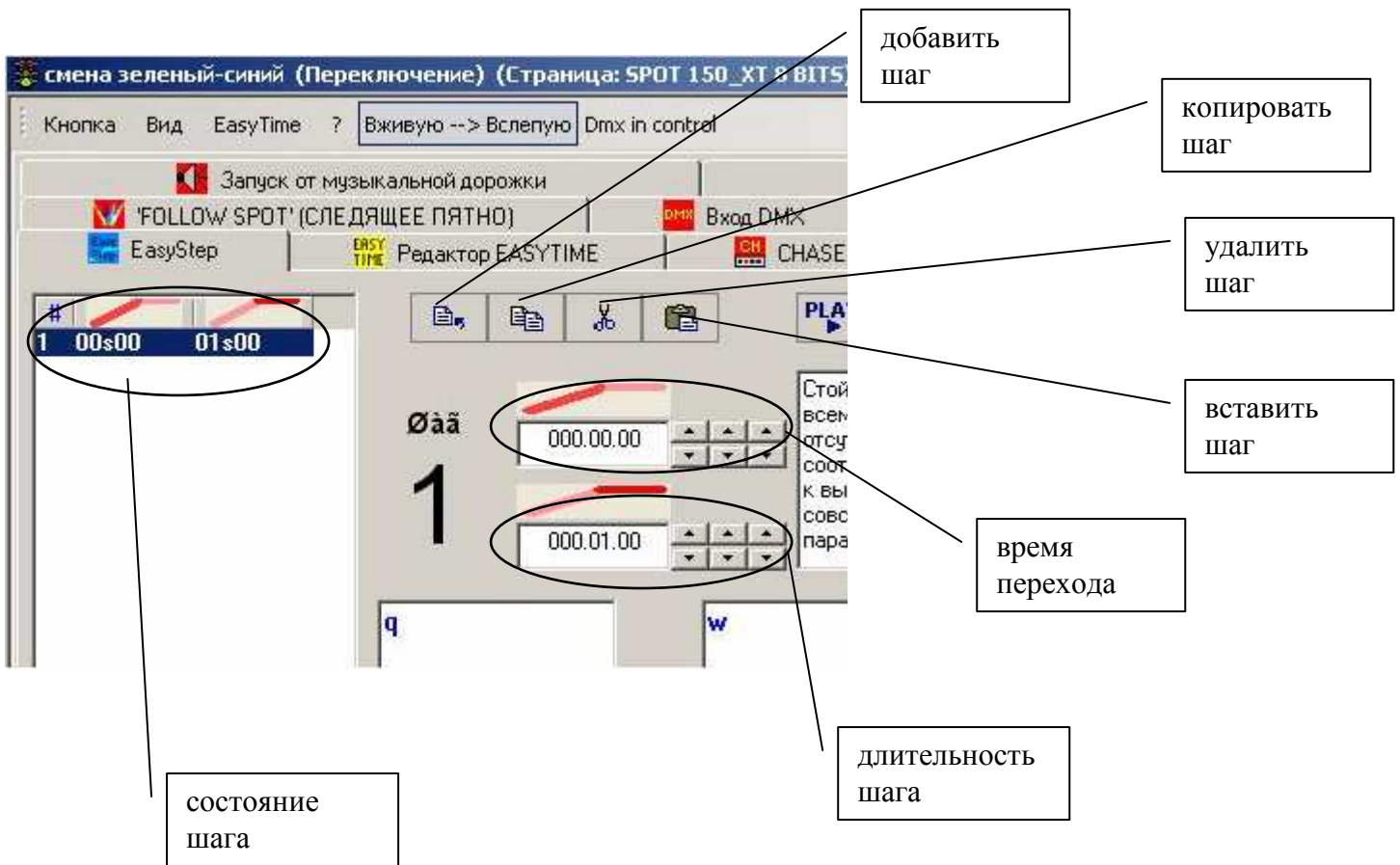
Теперь нам надо создать второй шаг нашей программы.

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

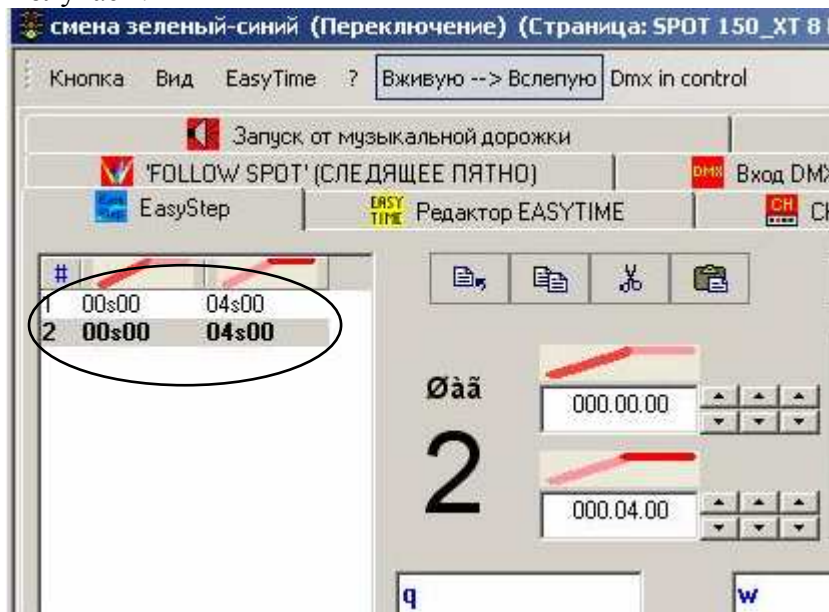
- Добавляется новый шаг
- Копируется текущий шаг
- Удаляется текущий шаг
- Вставляется скопированный шаг

- Задается время перехода между шагами (при работе с )

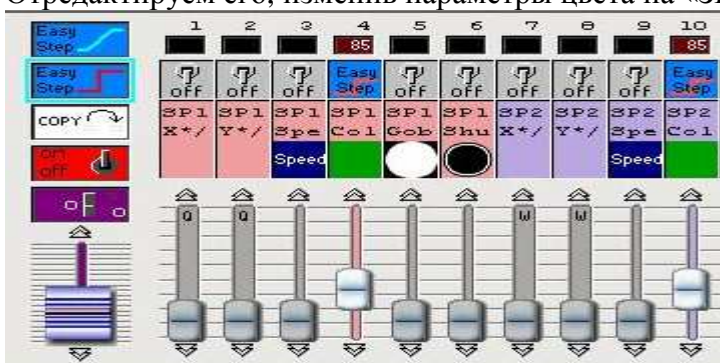
- Задается длительность самого шага (при работе с  и )



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



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



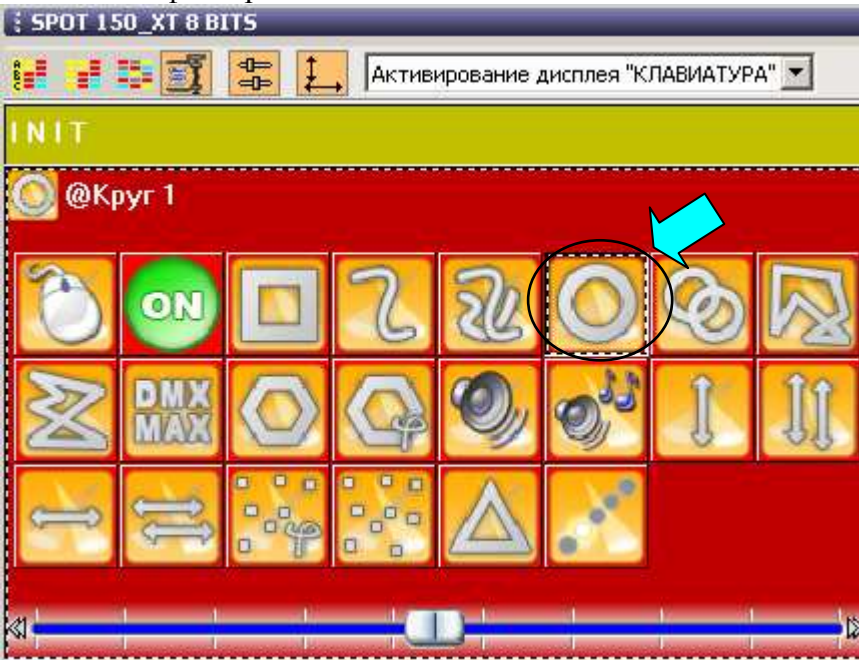
После этого закрываем окно редактирования, обязательно сохраняя изменения.

3. ЗАПУСК:

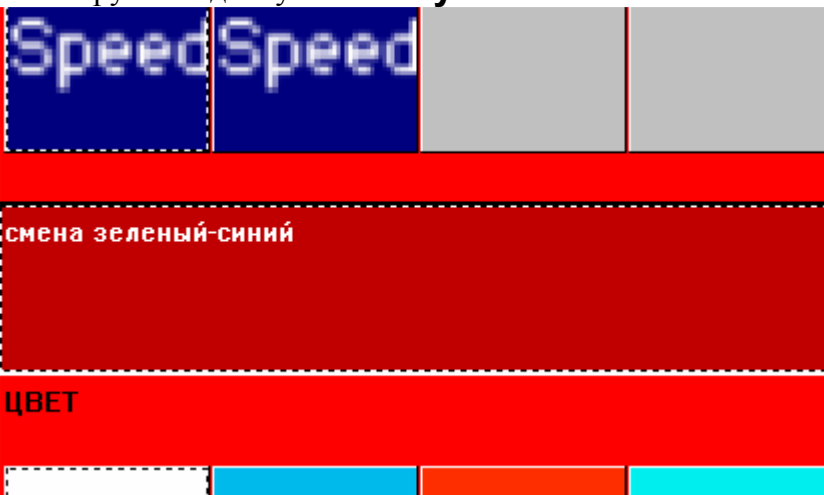
«Открываем» приборы



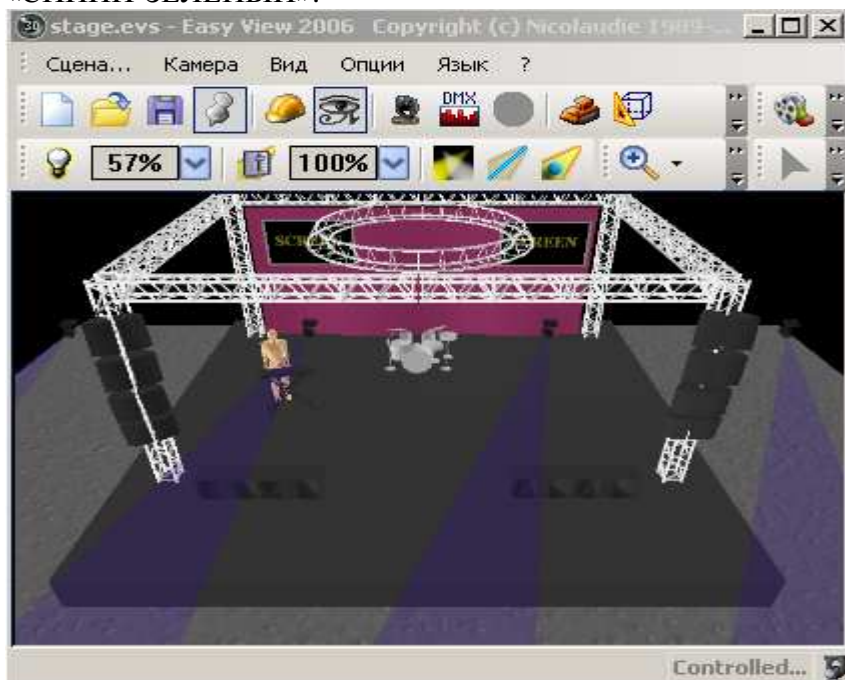
задаем нашим приборам любое движение или статичное положение без каких-либо фильтров



активируем созданную **Кнопку**



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



4. Заключение:

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


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

Редактирование осуществляется так же, как и для обычных Кнопок.

5. Дополнение:

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

- с плавным переходом между шагами  (указывается время перехода при редактировании)

- без плавного перехода между шагами  (НЕ указывается время перехода при редактировании)

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

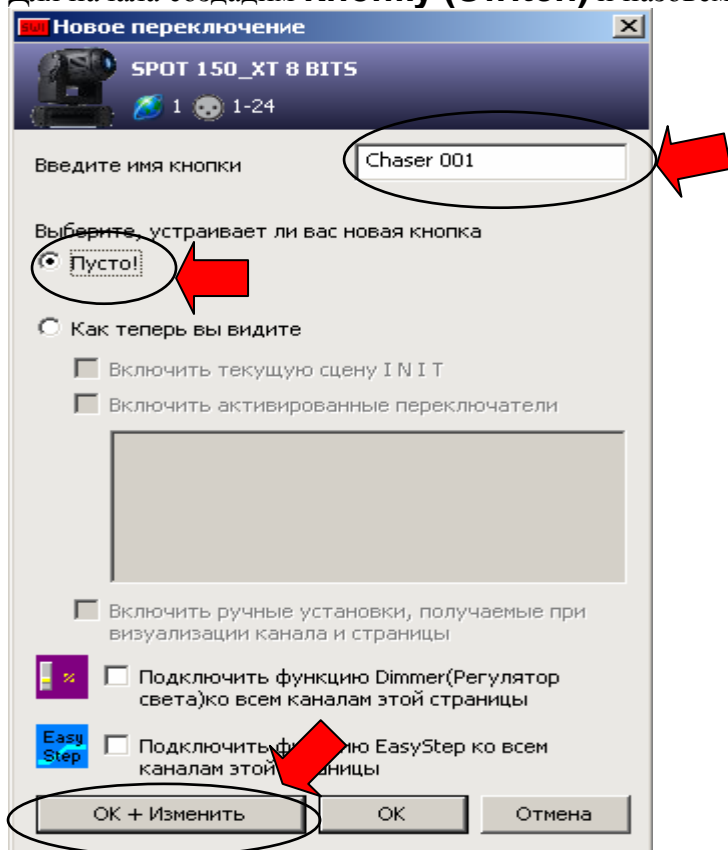
Здесь не существует каких-либо ограничений по использованию того или иного режима программирования.

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

Глава 5.1: Chaser (Switch).

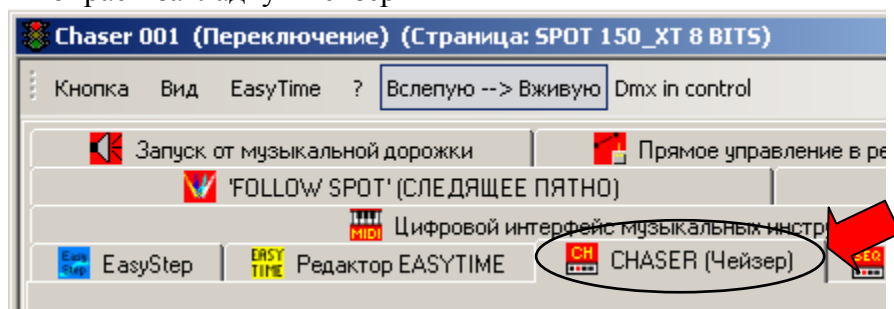
Эту функцию можно использовать к примеру для создания эффекта ПОПЕРЕМЕННОГО открытия шторок на группе приборов.

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

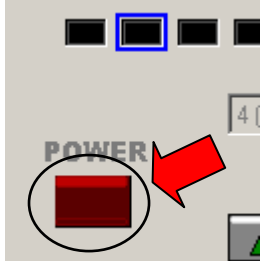


Попадаем в режим редактирования.

Выбираем закладку «Чейзер»

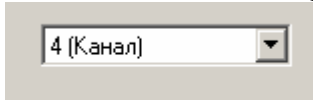


Активизируем чейзер нажатием кнопки:



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

Для этого в поле выбираем нужное значение:

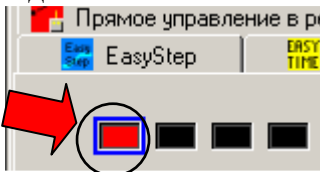


Ставим режим ручного управления скоростью:

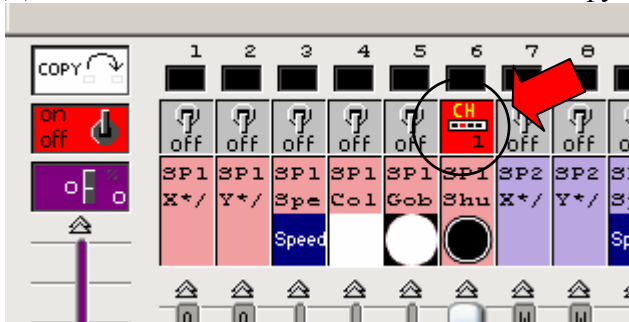


ОБЪЯВЛЕНИЕ КАНАЛА РАБОЧИМ В ЧЕЙЗЕРЕ для четырех приборов

Один клик левой кнопкой мыши:



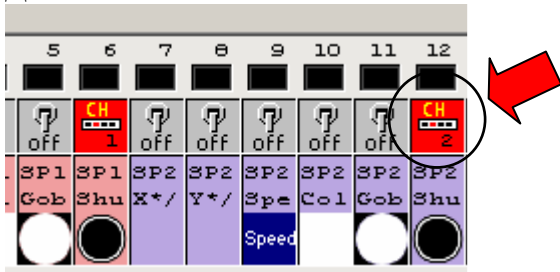
Далее один клик левой кнопкой мыши на функцию Shutter 1-го прибора:





Теперь один клик левой кнопкой мыши:



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



И так далее для всех четырех приборов.

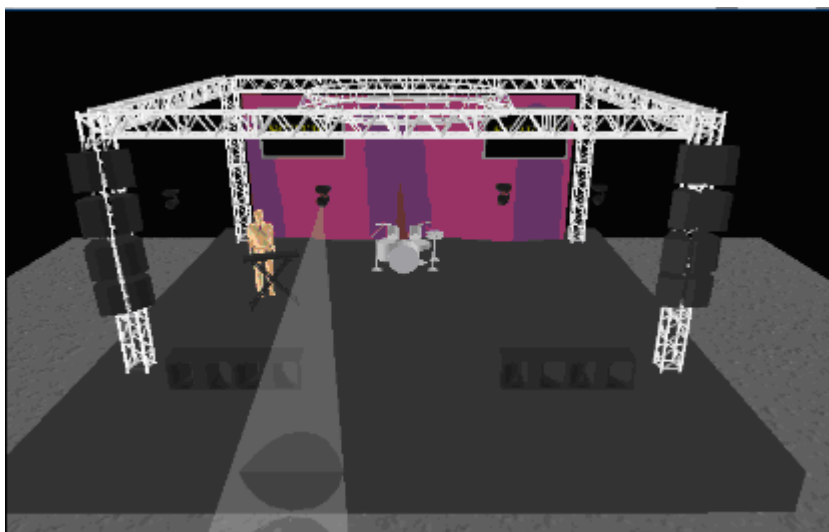
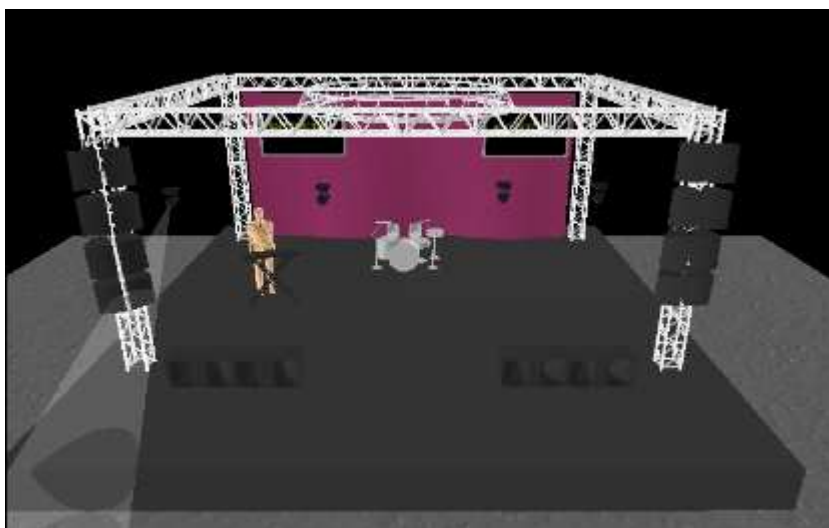
Обратите внимание, что значок  (Shutter закрыт) будет сменяться на  (Shutter открыт) попеременно по всем отмеченным приборам. Если сменяется каким-нибудь другим – то значение канала подгоняется соответствующим фэйдером.

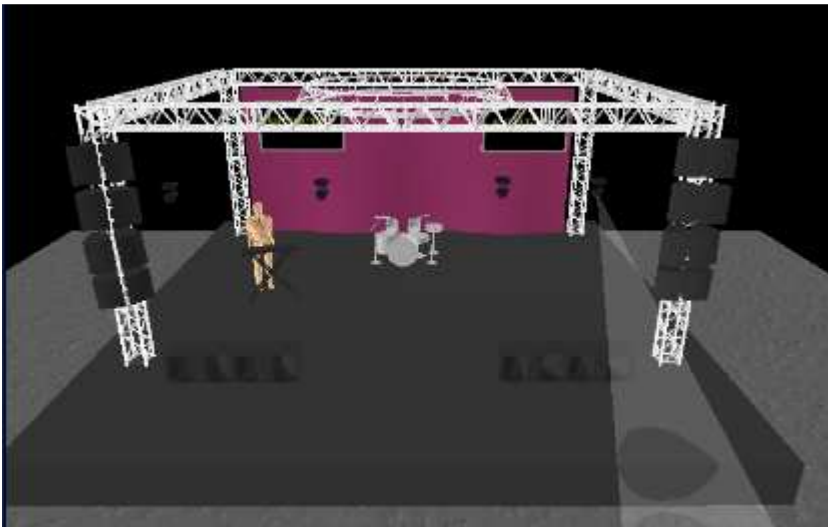
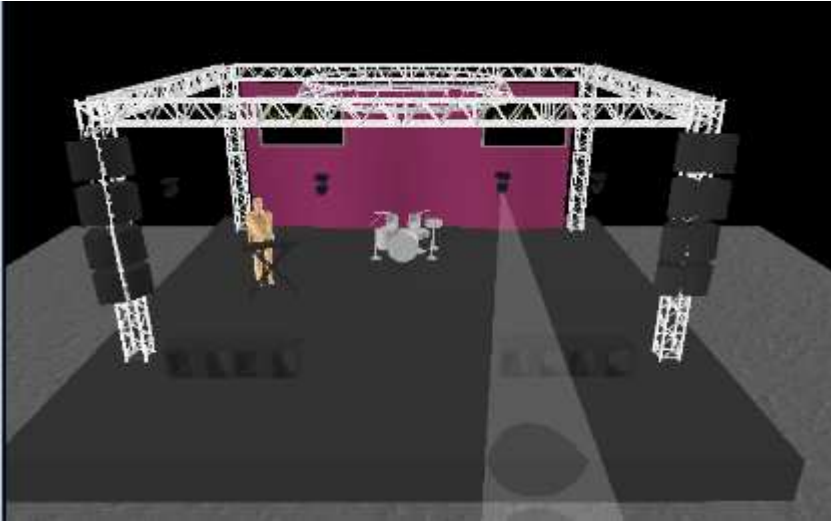
Отрегулируем скорость перехода:



Выходим , сохраняясь.

Запускаем сцену или движение и включаем наш чейзер:



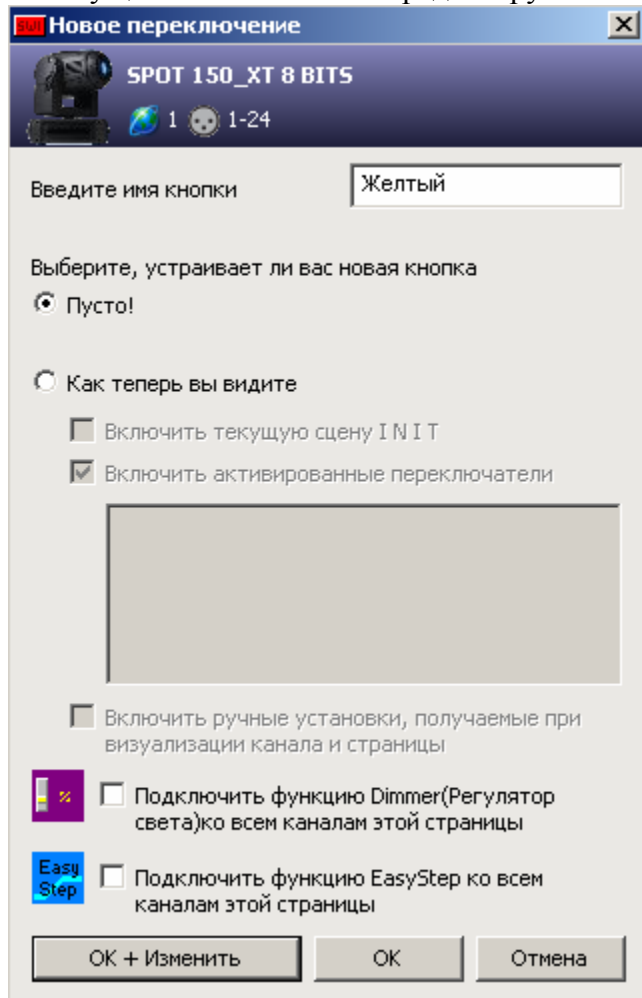


Вот один из примеров использования функции **CHASER**.

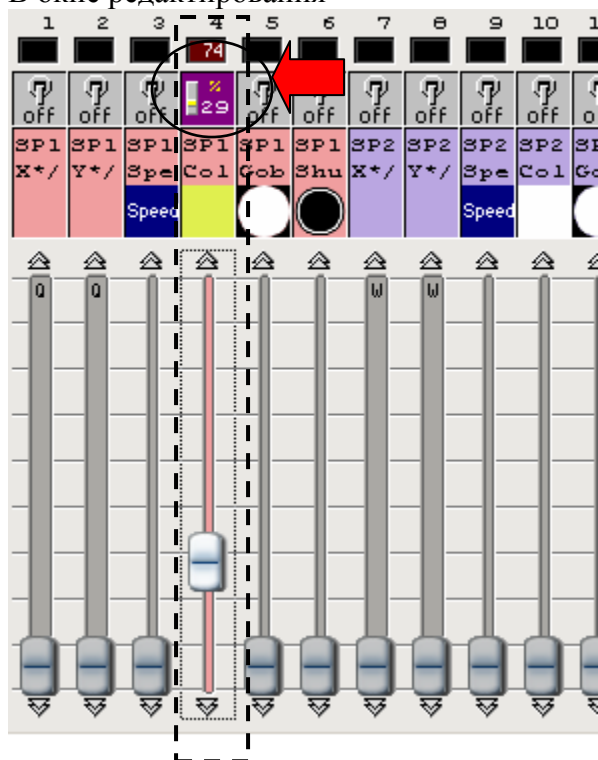
Глава 6: Редактирование СВОЙСТВ кнопки (Switch) и сцены (Scene).

В этой главе мы рассмотрим основные параметры Кнопок и Сцен.

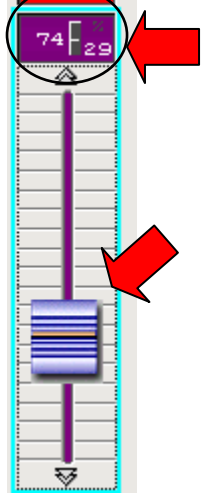
ПРИМЕР 1: используя все ту же страницу приборов (Robe Spot 150_XT 8 bits), создадим на ней кнопку цвета «Желтый» и отредактируем ее свойства.



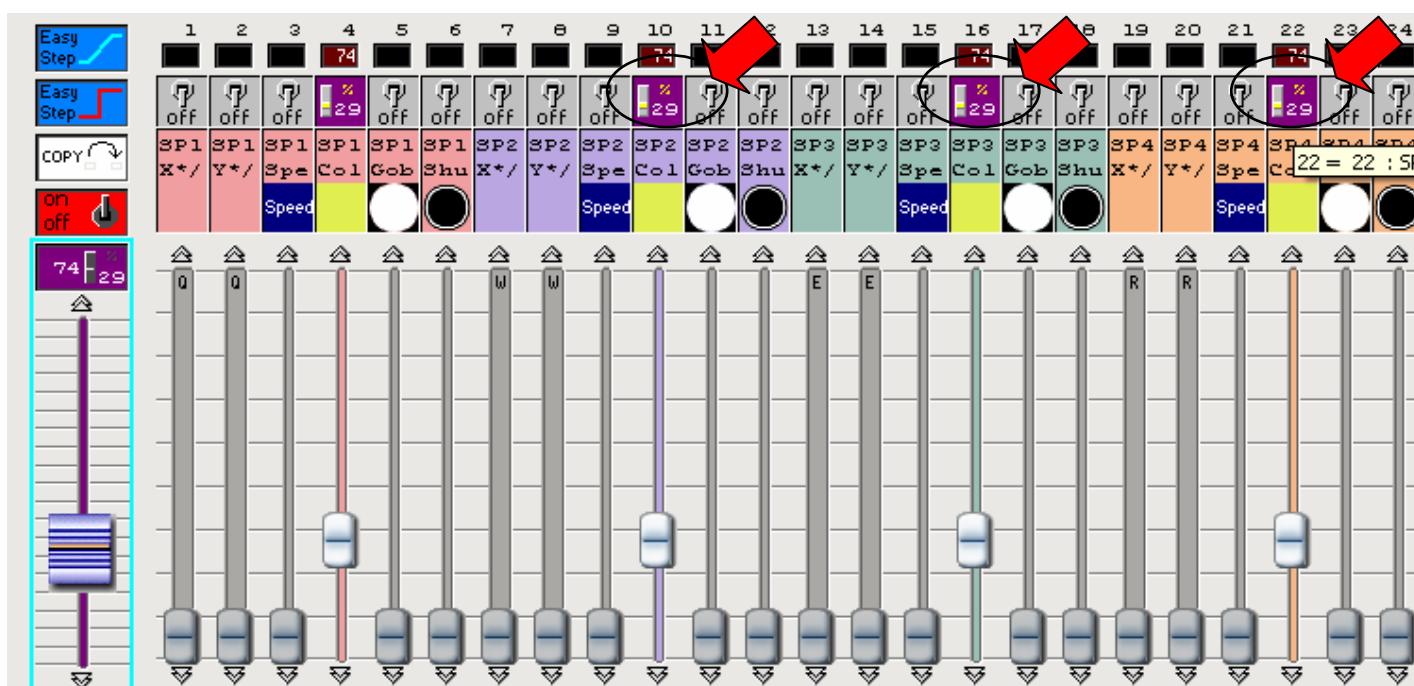
В окне редактирования



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

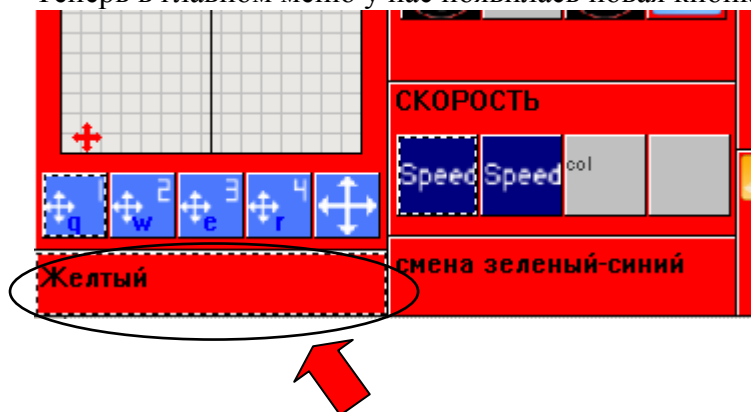


и кликаем в остальных приборах левой кнопкой один раз



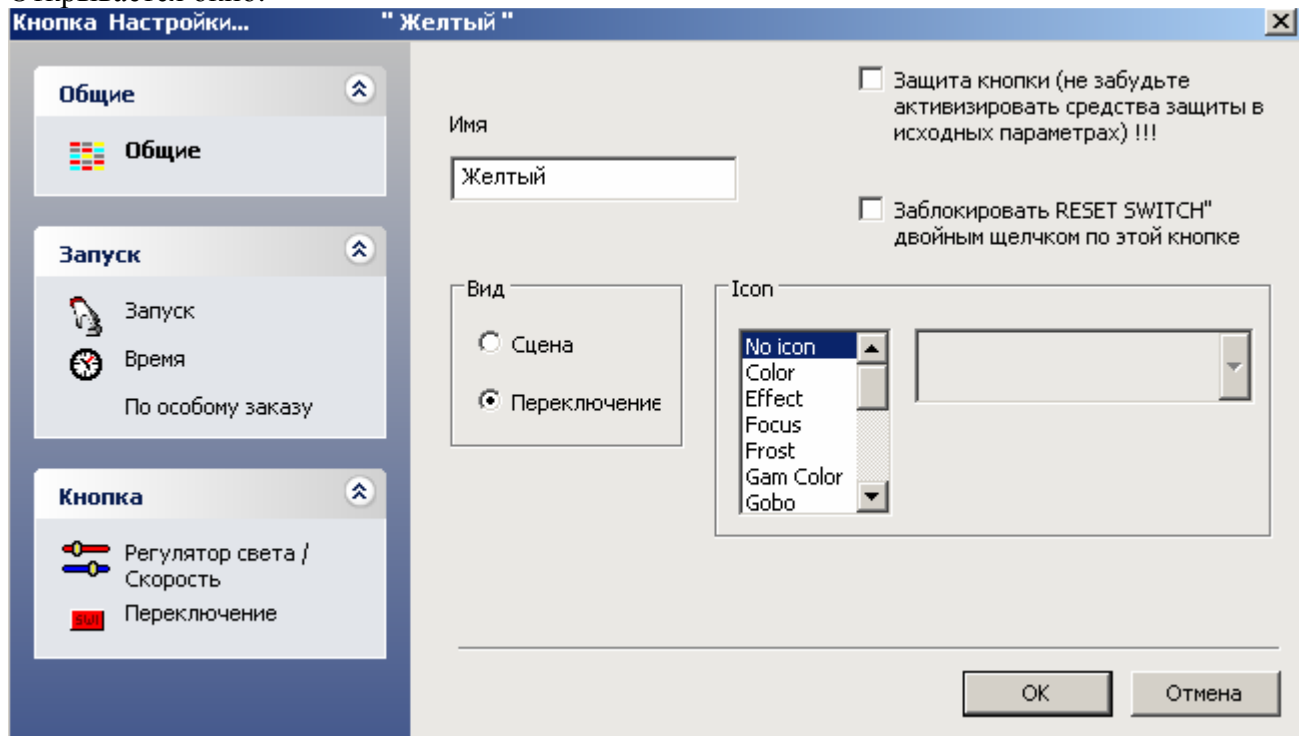
Выходим из меню редактирования, сохраняясь.

Теперь в главном меню у нас появилась новая кнопка:

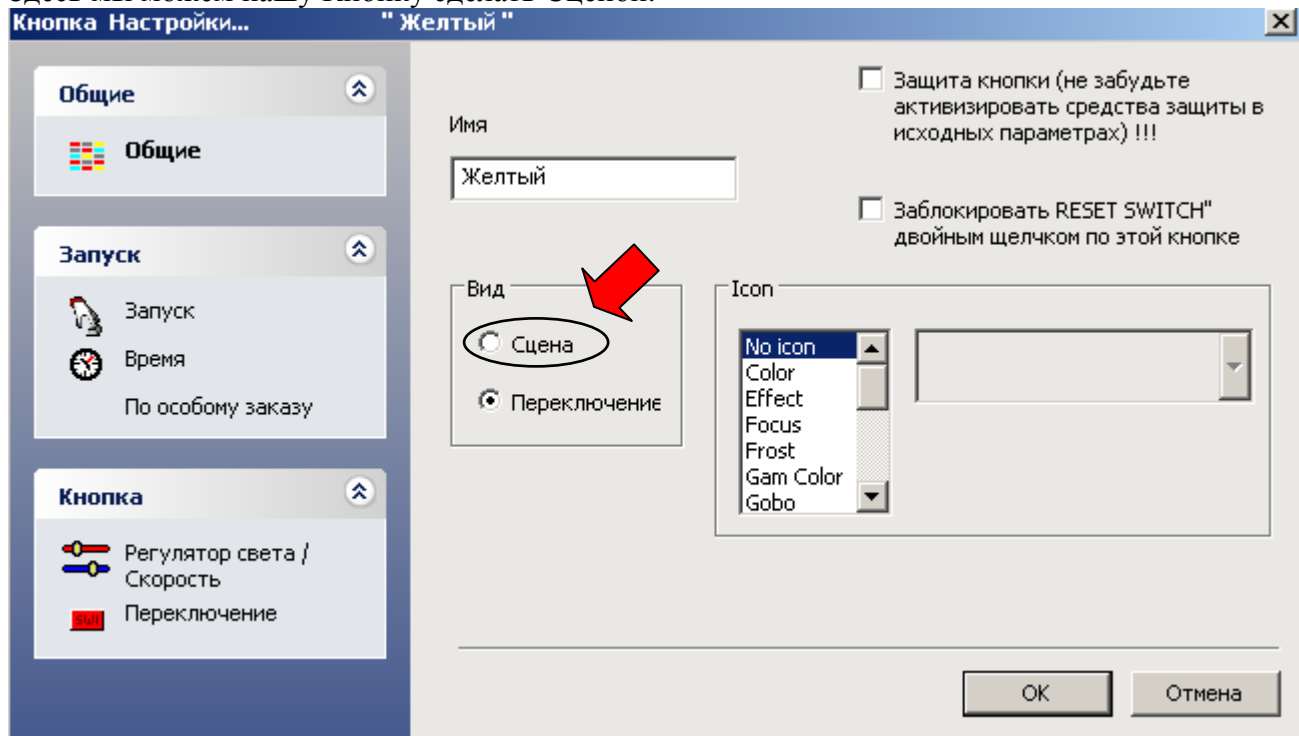


Активируем ее и ждем

Открывается окно:

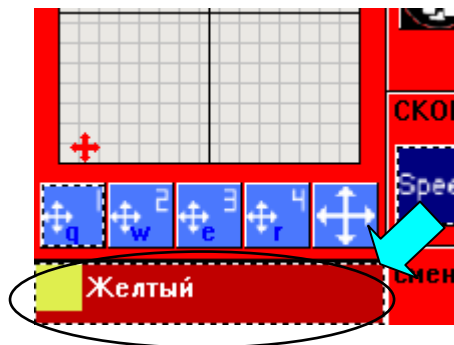
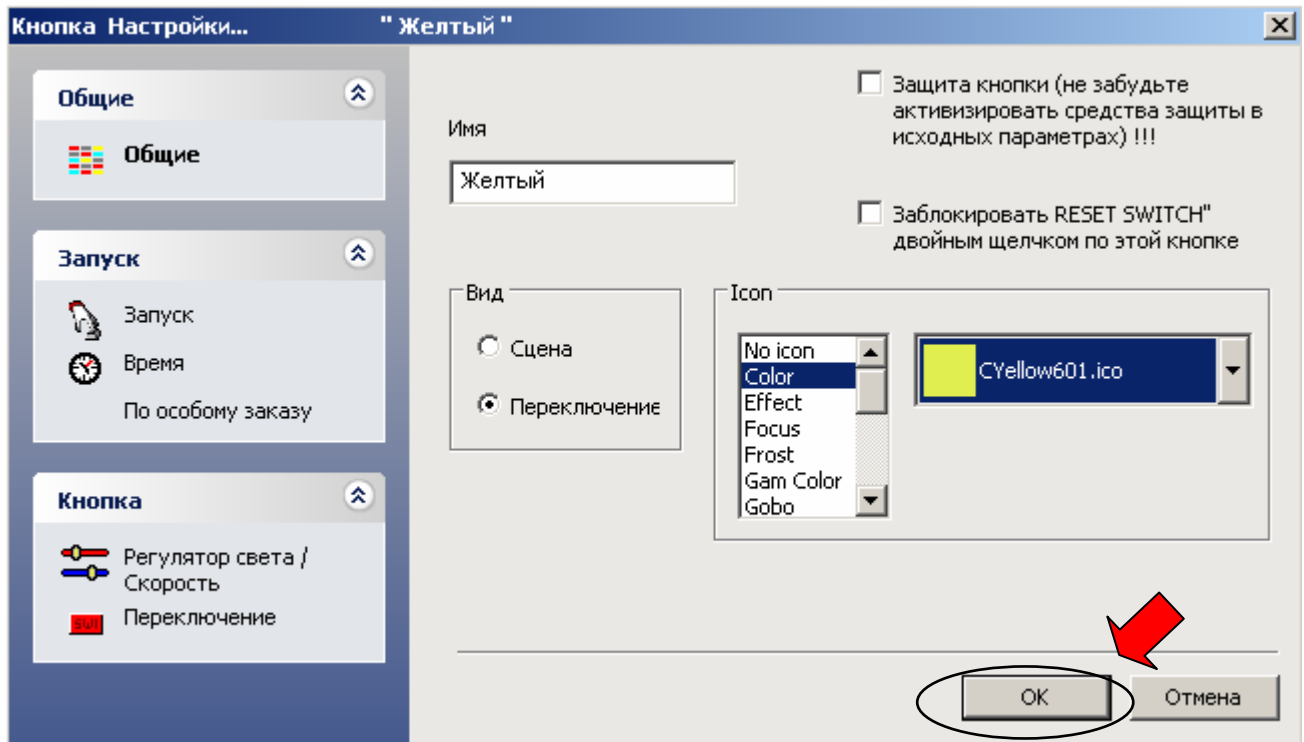
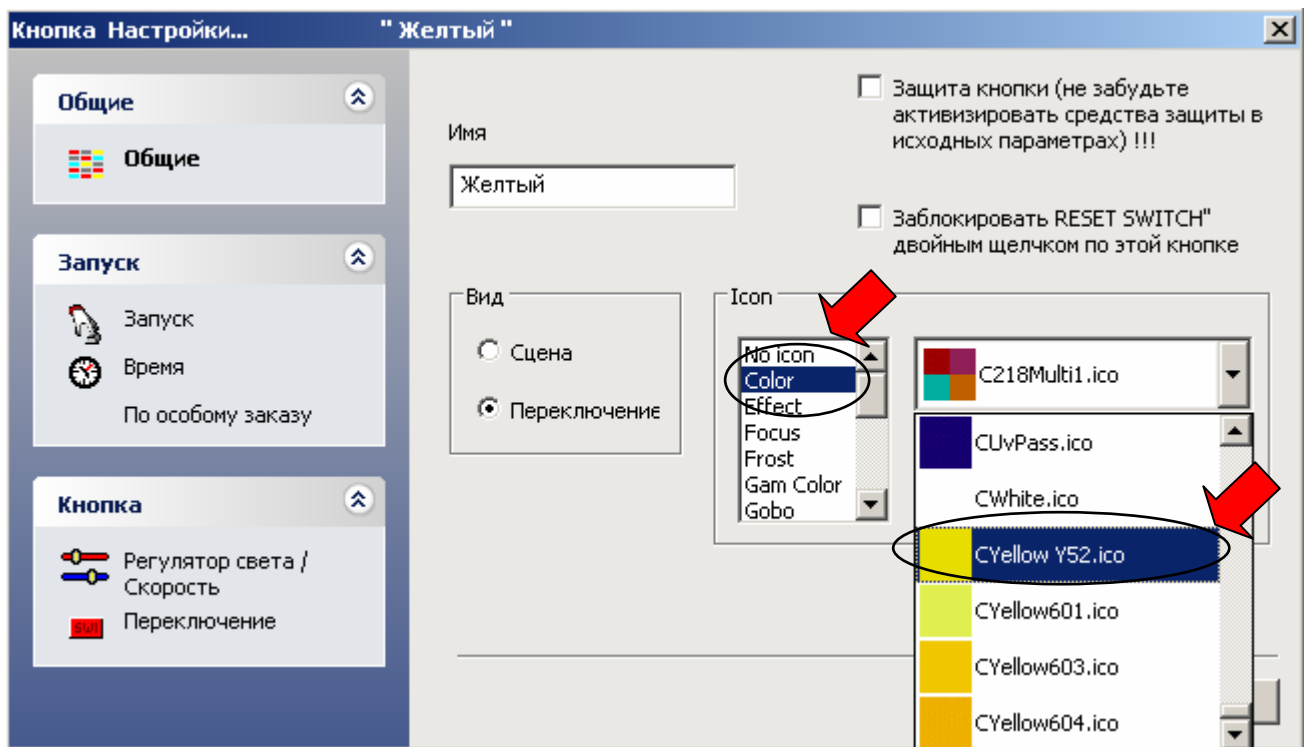


Здесь мы можем нашу Кнопку сделать Сценой:



но этого мы делать не будем.

Вместо этого зададим нашей кнопке информативности, произведя несложную операцию:



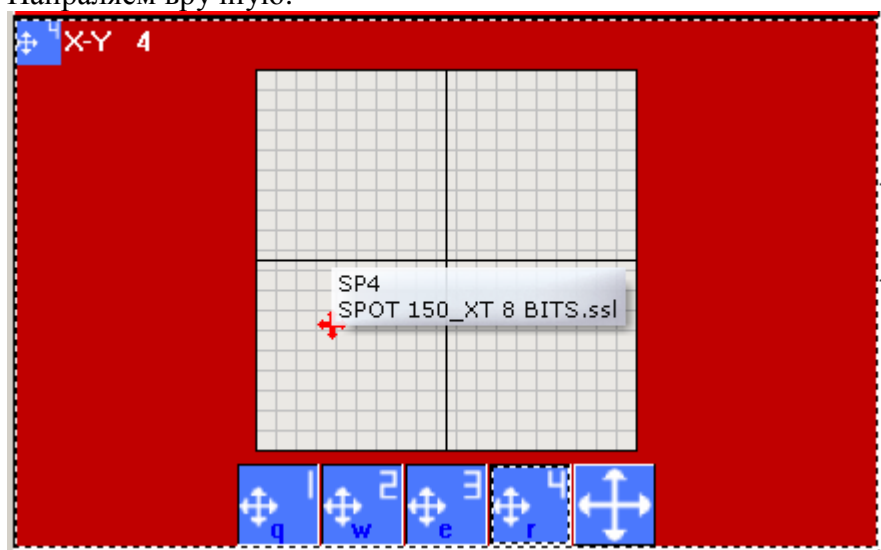
Вот и готово. Индивидуальная настройка Кнопки «желтый» завершена.

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

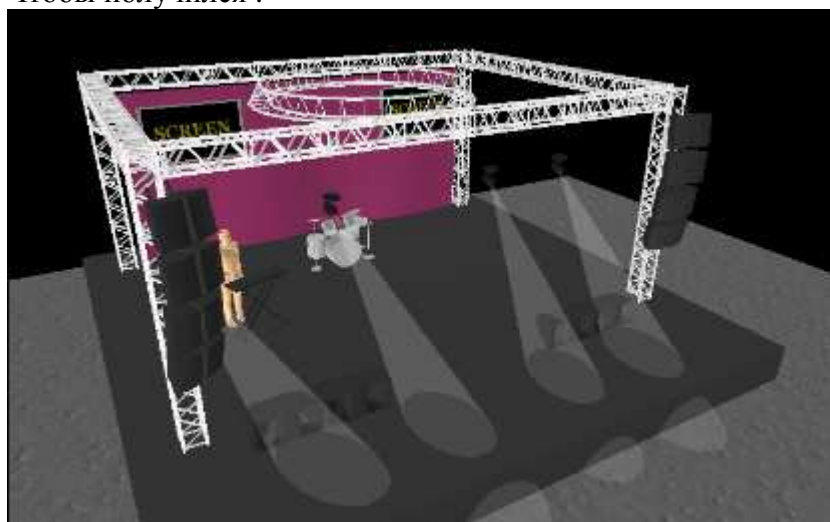
Открываем шторки:



Направляем вручную:

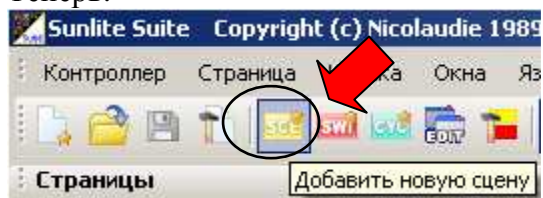


Чтобы получился :

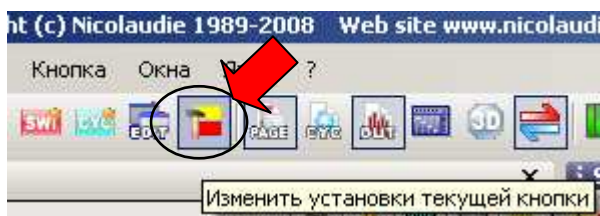
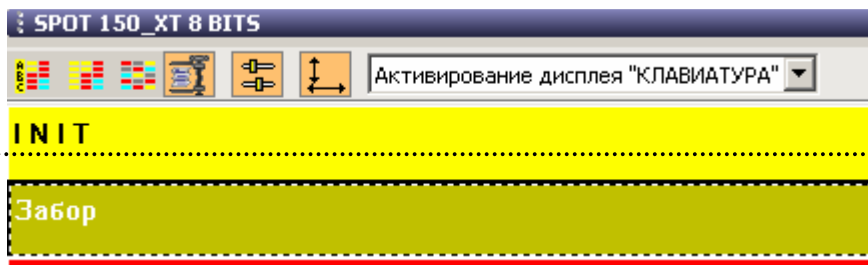
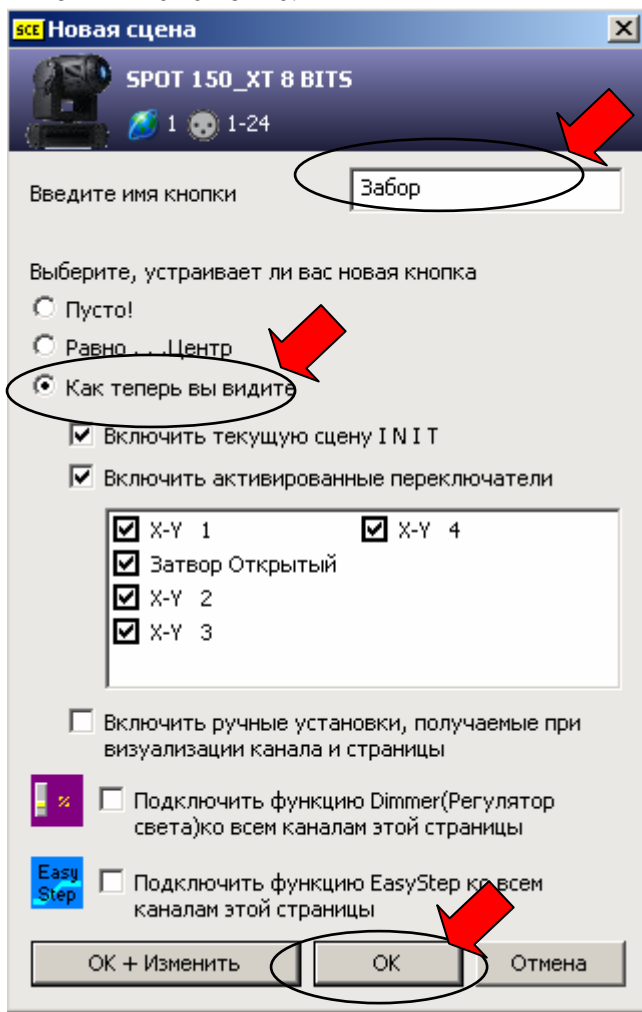


«забор»

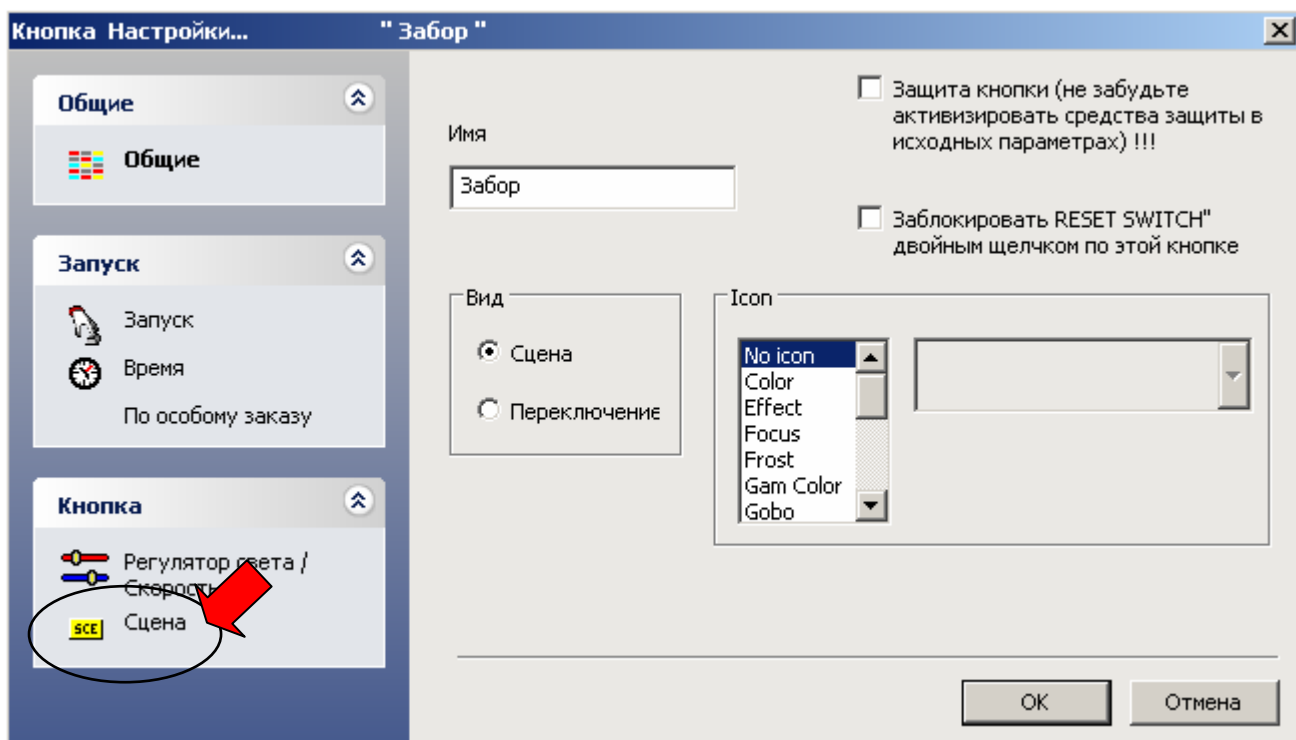
Теперь:



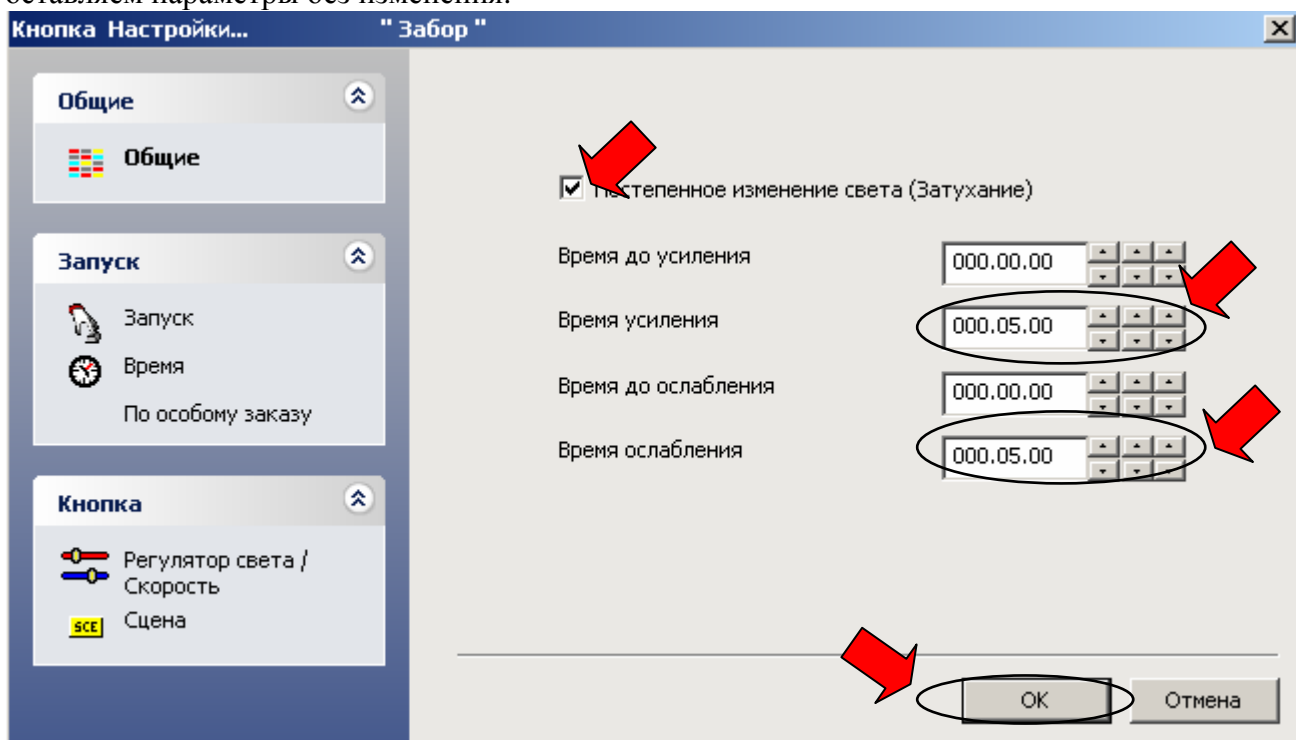
В появившемся окне:



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



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



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

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

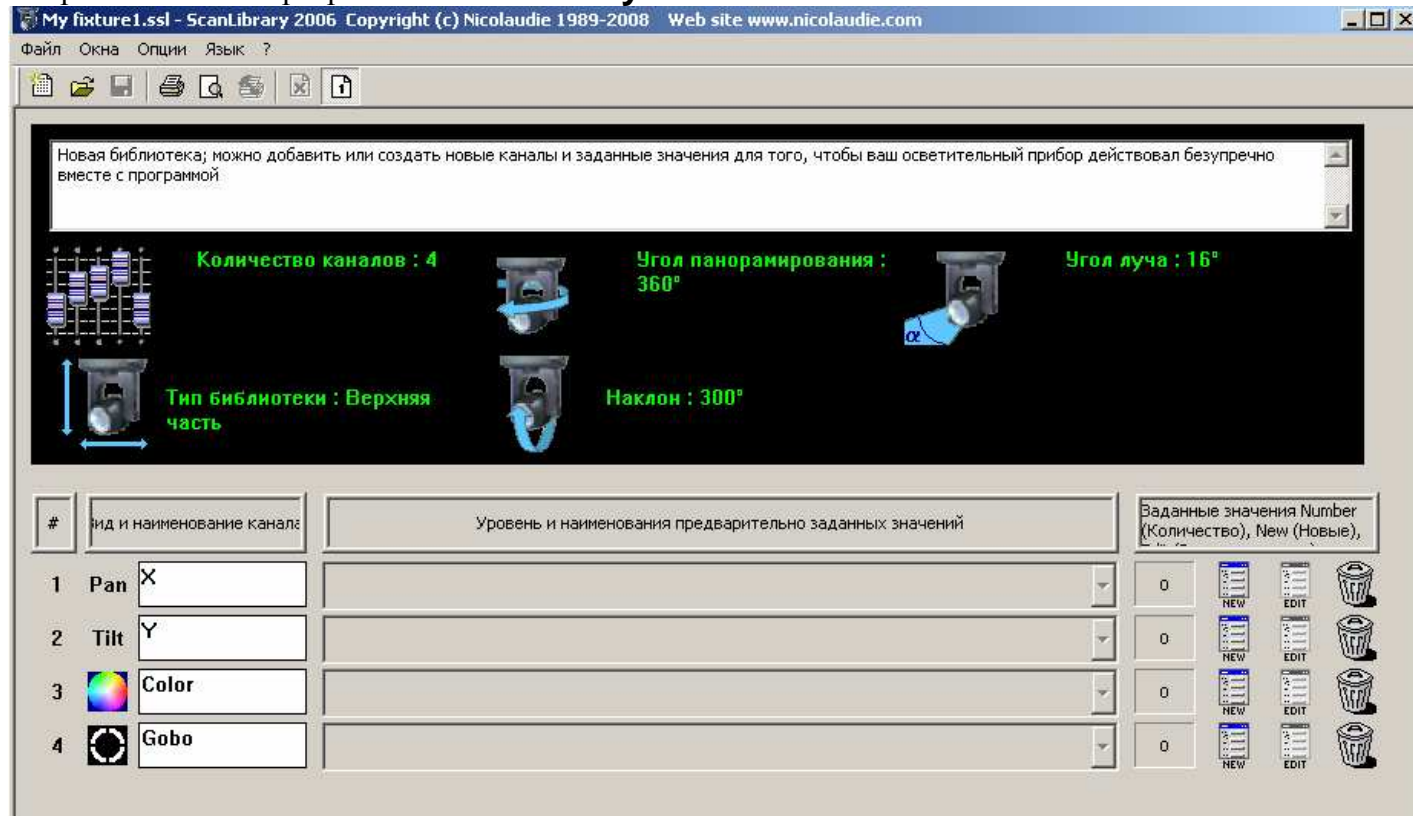
Зачастую возникает необходимость отредактировать прошивку приборов или создать прибор с нуля.

Для этого используется программа **Scan library editor**.

В меню Sunlit'a выбираем иконку:



Открывается окно программы **Scan library editor**

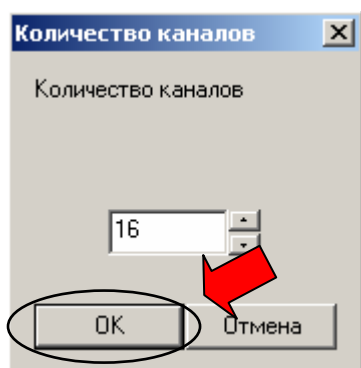
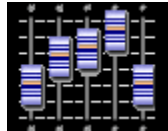


Теперь рассмотрим основные моменты, с которыми приходится сталкиваться при работе со световыми приборами.

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

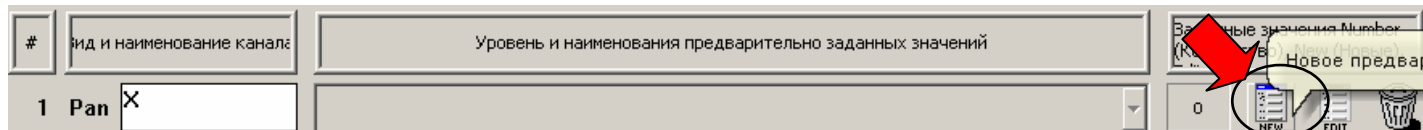
Действуем так:

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

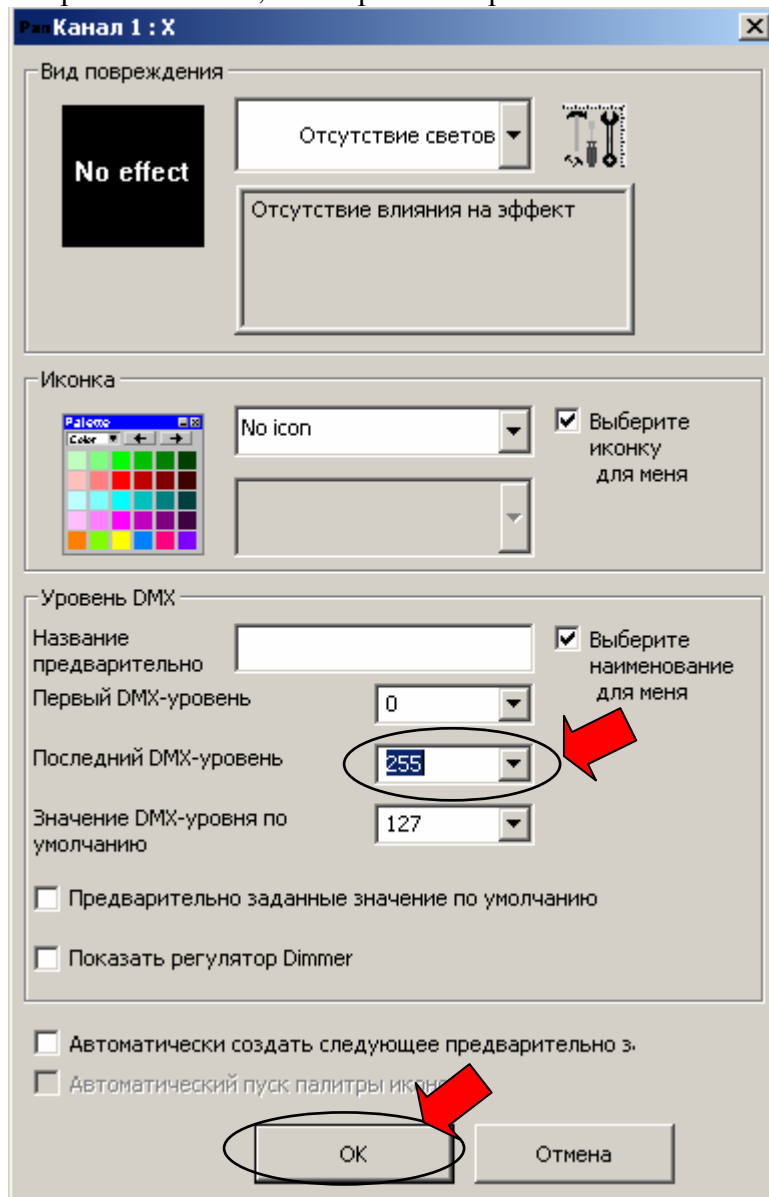


После этого окно редактора нам показывает раскладку на 16 каналов. Следующим шагом будет задание рабочего диапазона в каждом канале.

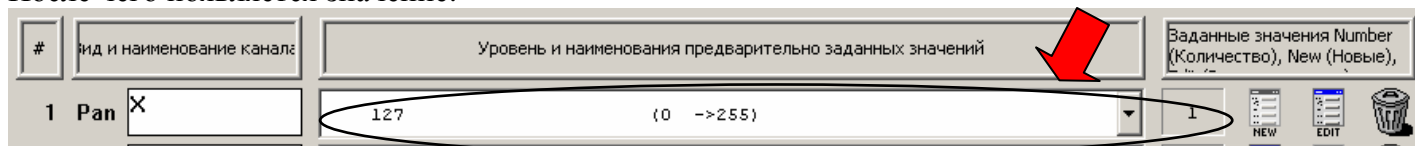
Жмем:



Открывается окно, в котором выбираем:

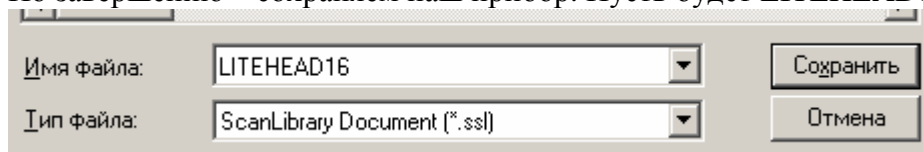


После чего появляется значение:



И эту операцию производим над всеми 16-ю каналами.

По завершению – сохраняем наш прибор. Пусть будет LITENEAD16:

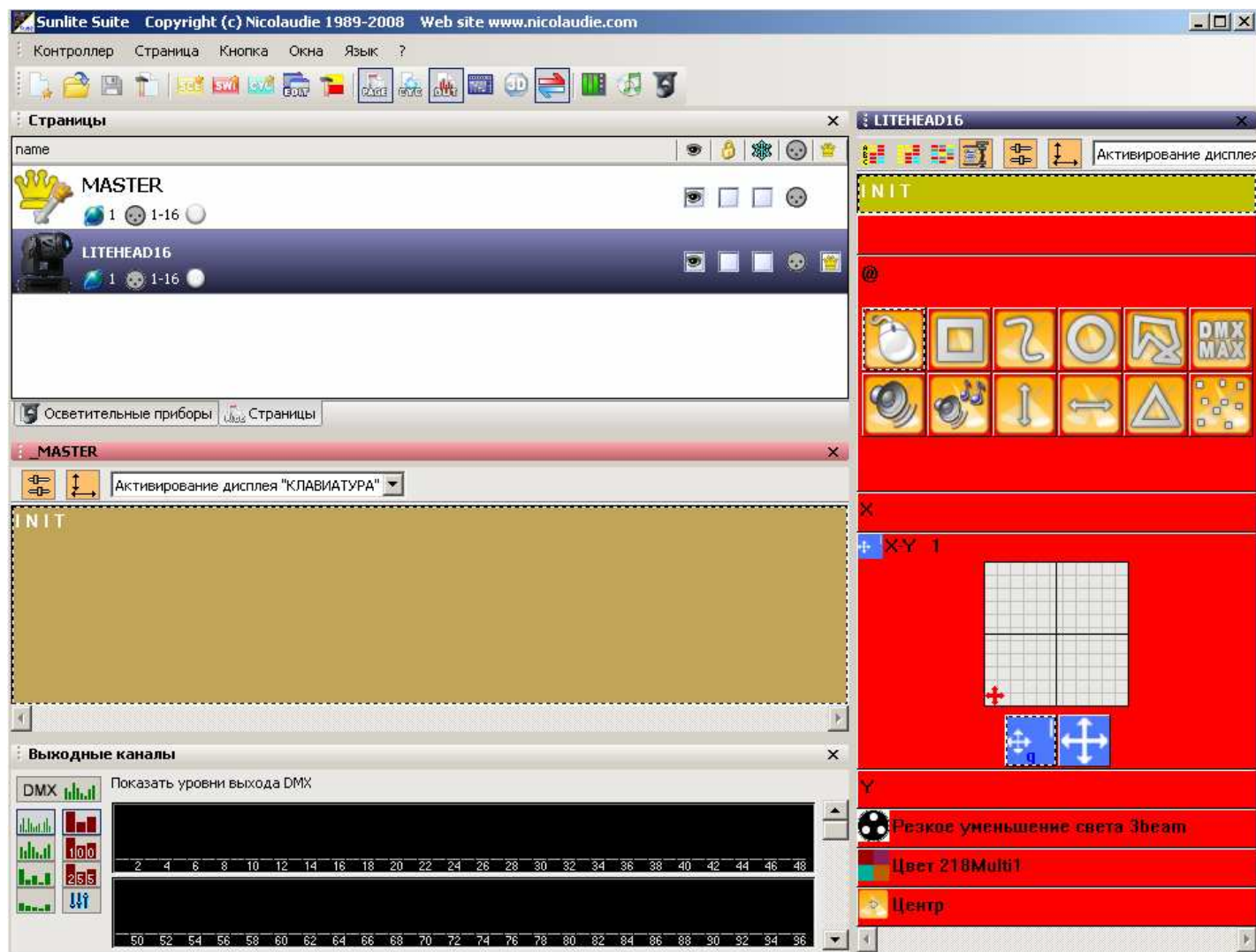


Закрываем редактор и выходим.

В меню Sunlite создаем новую страницу приборов, используя наш LITENEAD16 в количестве 1 шт на адресе «1».

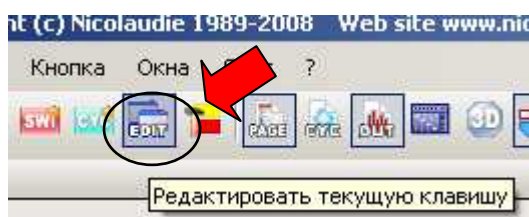
Включаем голову, выставляем адрес «1». В меню прибора поджигаем лампу, в случае, если она не зажглась автоматически. Подсоединяем DMX кабель.

На экране следующее:

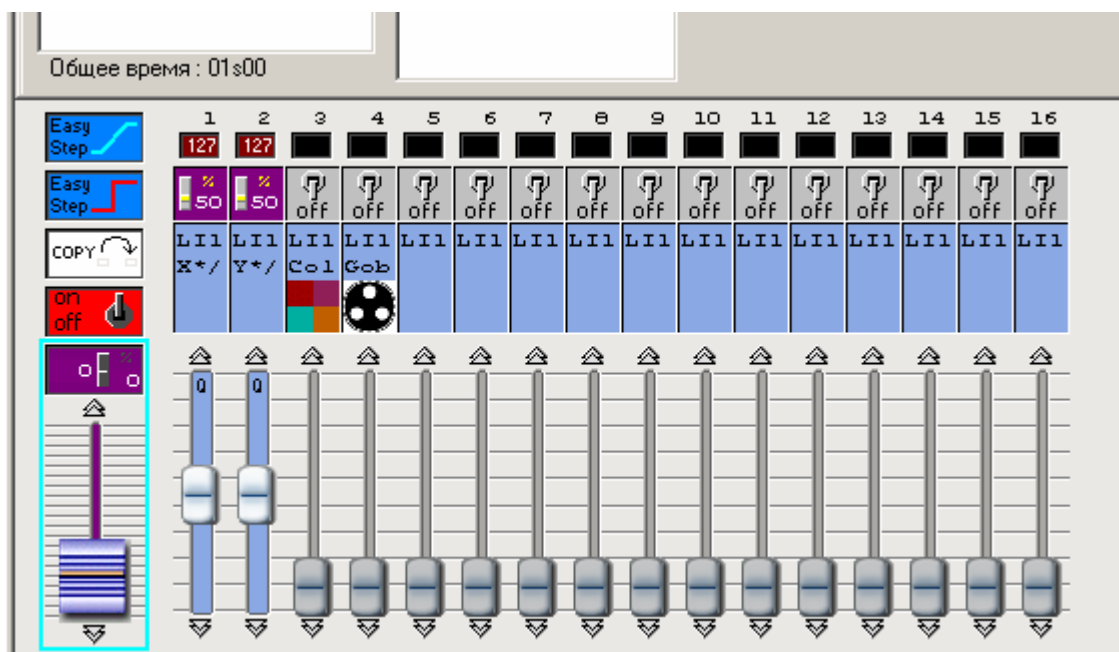


Теперь, когда страница функций нашего прибора создана, сам прибор с подоженной лампой соединен с Sunlite, можно приступать к «прошупыванию» каналов.

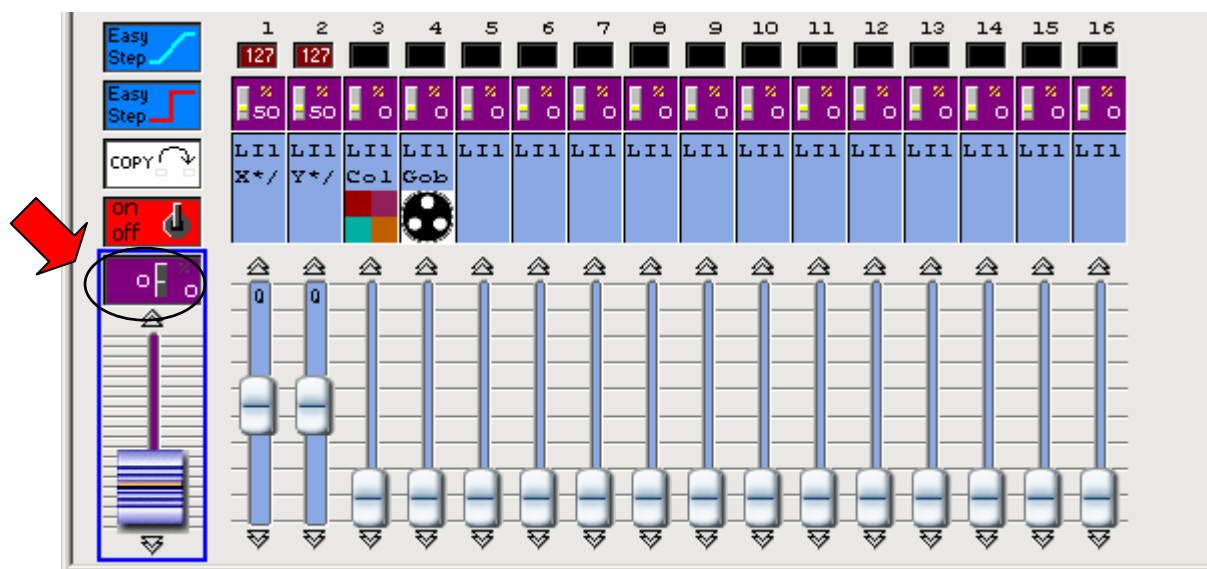
Для этого активируем любую функцию и входим в режим редактирования:



В режиме редактирования отображается следующее:



Кликаем один раз в поле мастера и выделяем все каналы:



И теперь, двигая фэйдеры, смотрим, как реагирует прибор, и записываем начальный и конечный параметр срабатывания каждого гобо, цвета, диммера, строба и т.д.

Например: гобо «точки» «срабатывает» от 35 до 55 на своем канале.

После того, как все параметры записаны, выходим из редактирования не сохраняясь.

Снова открываем **Scan library editor**, загружаем наш LITENEAD16 и приступаем к внесению записанных параметров.

Например: мы получили раскладку по цветам:

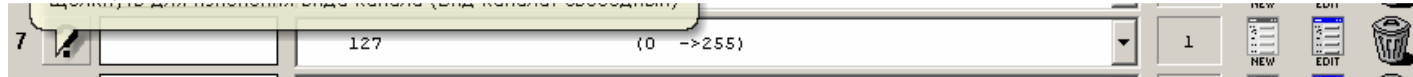
- 0 -15 белый
- 16- 30 желтый
- 31- 45 красный
- 46- 60 синий

.....

201-215 смена цвета влево

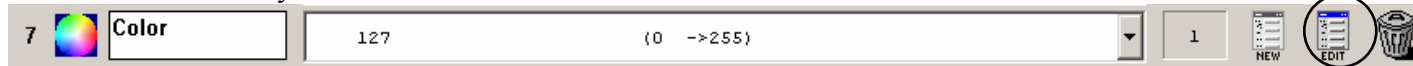
216-230 смена вправо

и знаем, что цвет – это 7-й канал. Значит:

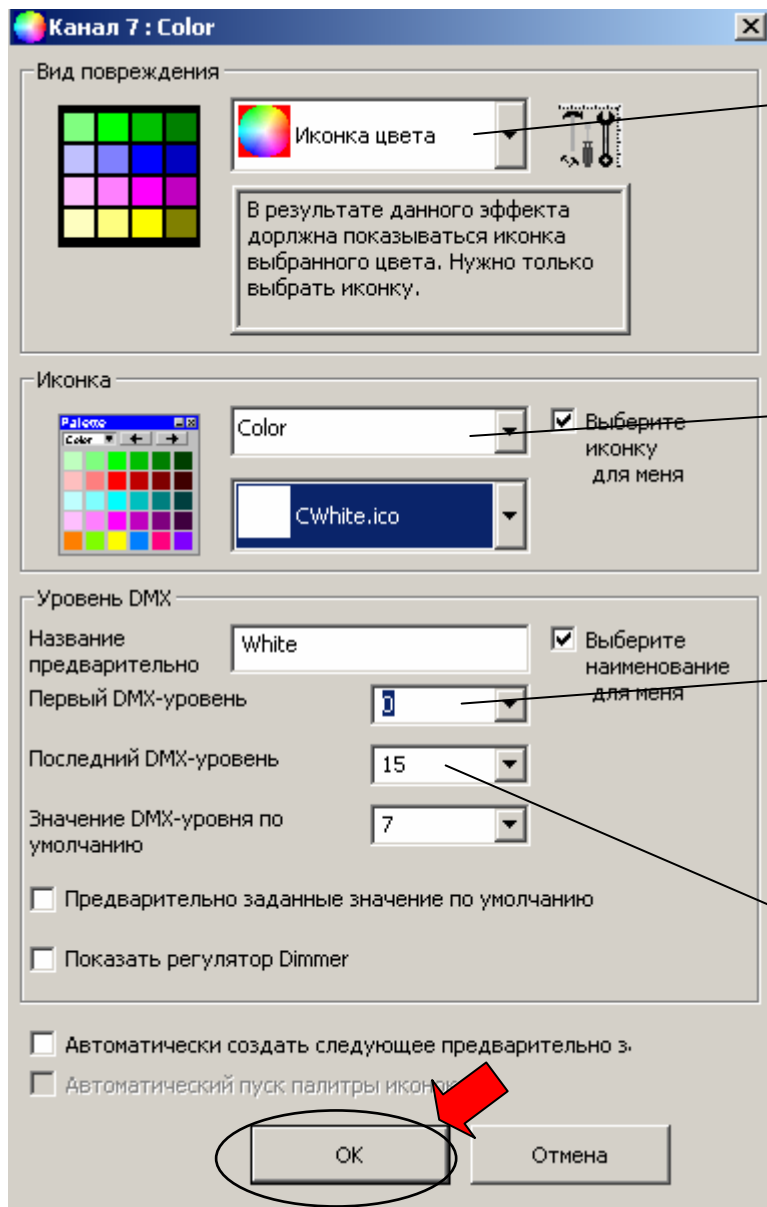


Вместо знака «?» выбираем значок «цвет», предварительно сняв его с неверного канала. Называем этот канал: COLOR.

И кликаем по значку:



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



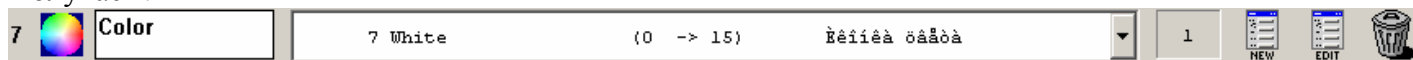
Выбираем иконку эффекта

Выбираем иконку данного цвета

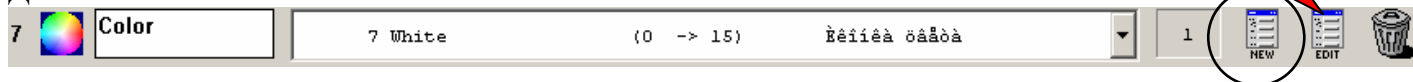
Начальный параметр

Конечный параметр

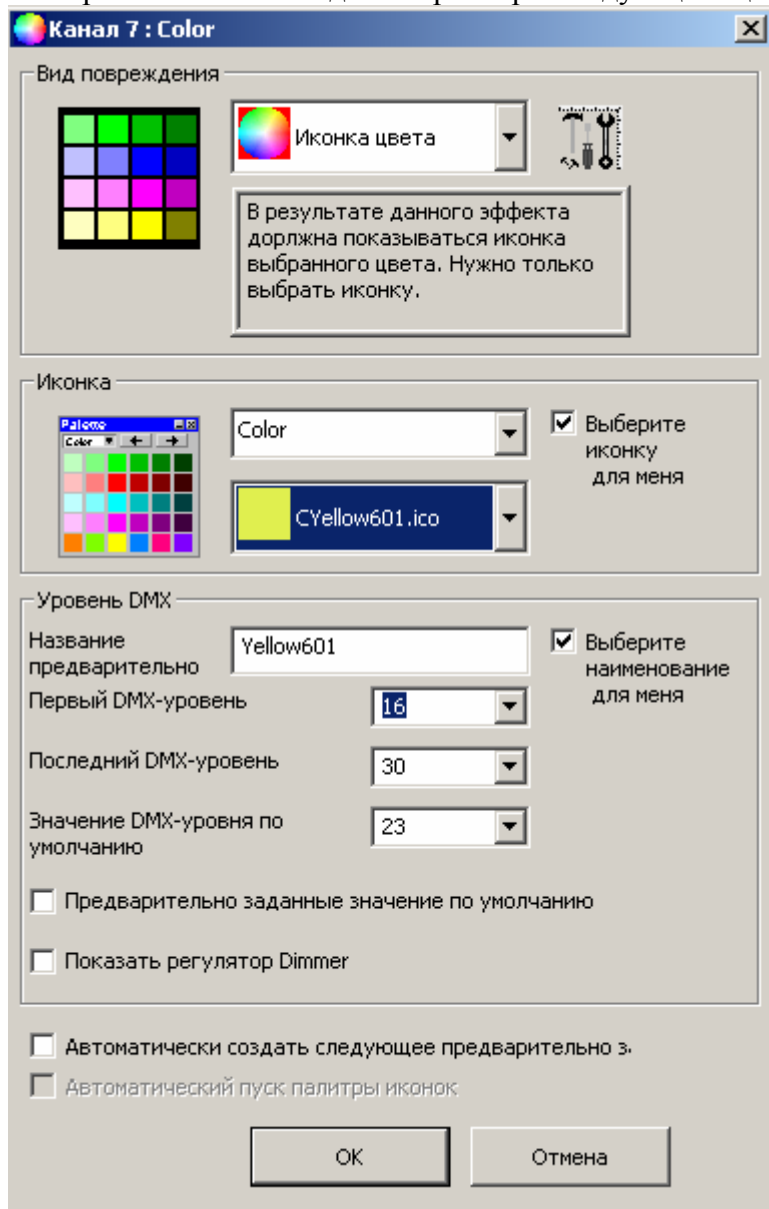
Получаем:



Далее:



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



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

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

Пример 2:

Глава 8: Создание блока программ - Цикла (Cycle)

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

Рассмотрим на частном случае возможность применения **Цикла**.

1. У нас есть готовые макросы движения:



из которых мы и будем формировать наш **Цикл**.

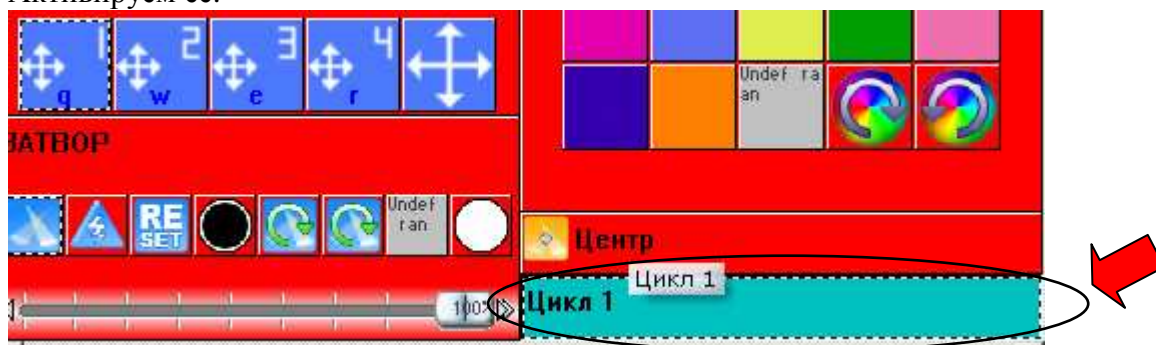
В меню Санлайта выбираем **«создать кнопку нового цикла»:**



После чего в поле управления нашей страницы появляется:



Активируем ее:



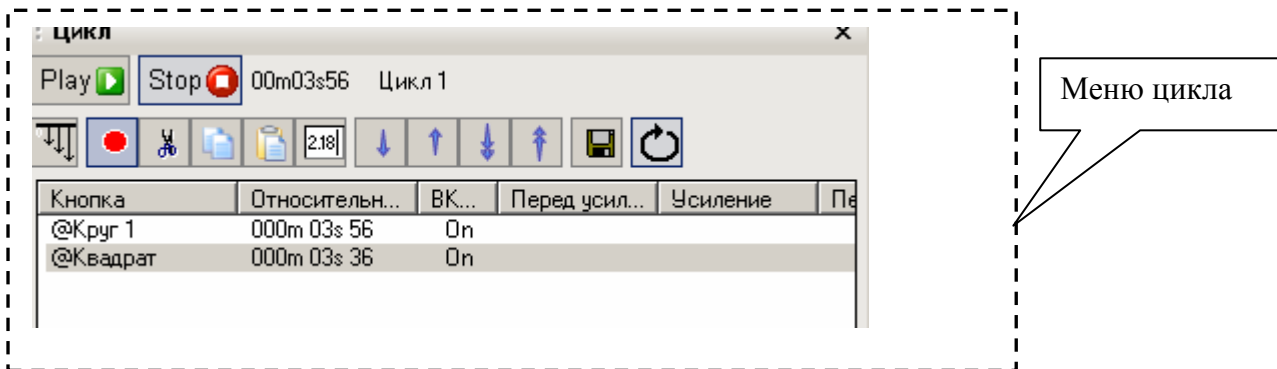
2. Теперь будем производить запись в **Цикл 1** необходимых компонентов, для чего в поле макросов выберем **«Круговое движение»:**



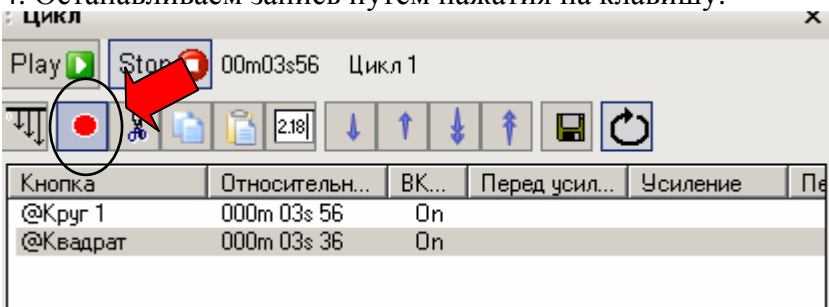
Сразу в меню «Цикла» отобразится строка состояния и пойдет отсчет времени с момента активации макроса.

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

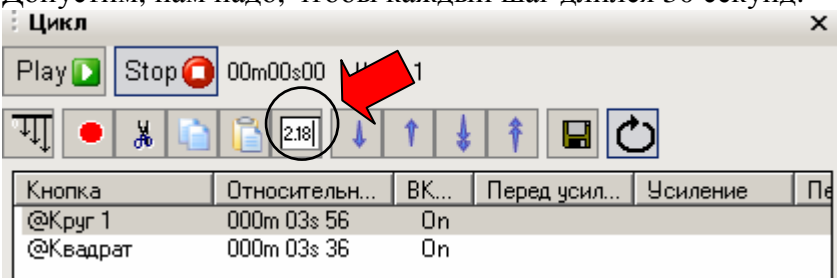
В момент добавления нового шага отсчет времени предыдущего останавливается, и то время, что набегало в строке состояния будет тем периодом, в течение которого будет впоследствии выполняться данный шаг:

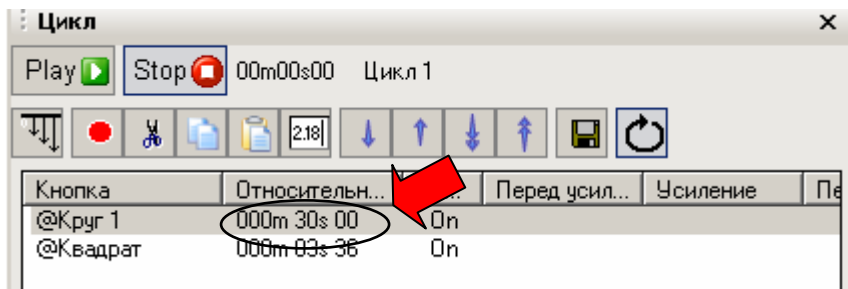
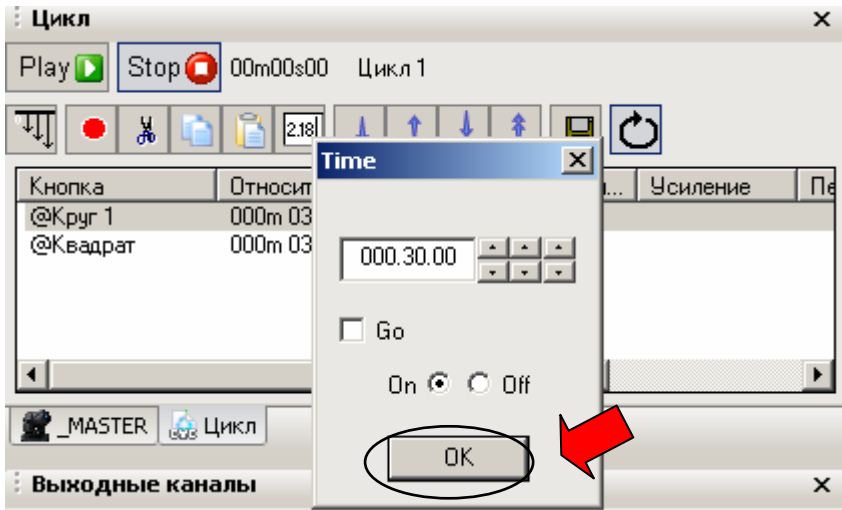
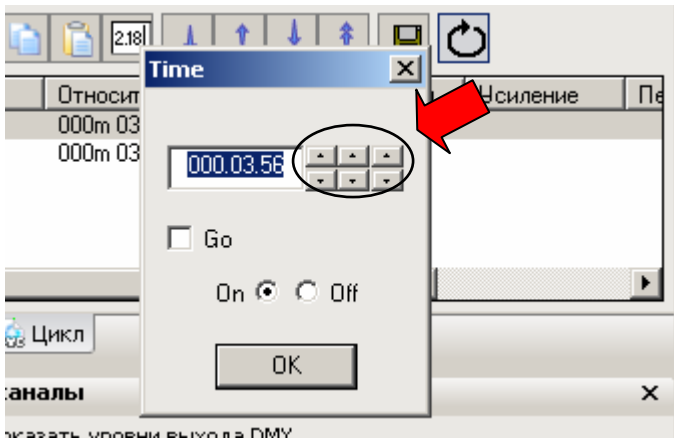


4. Останавливаем запись путем нажатия на клавишу:

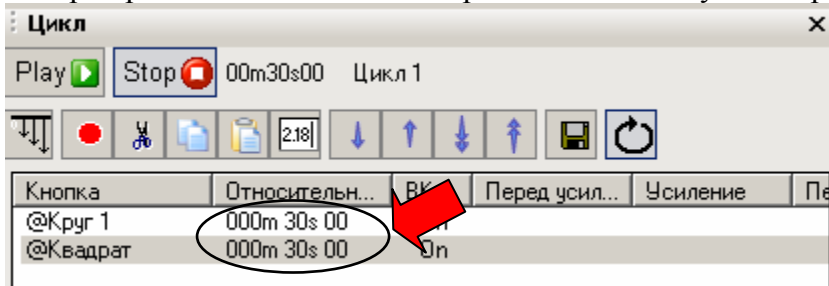


Допустим, нам надо, чтобы каждый шаг длился 30 секунд:

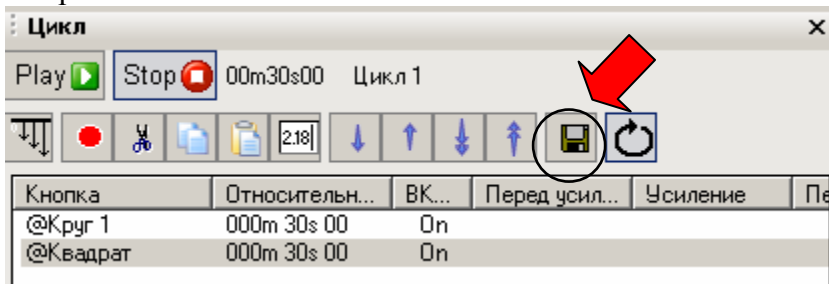




Теперь проделываем то же со вторым шагом и получаем в результате:



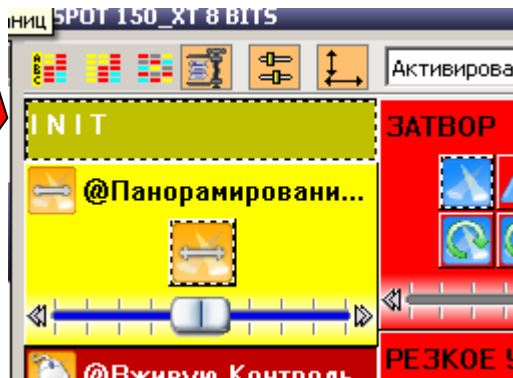
Сохраняем изменения:



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

Останавливать и возобновлять выполнение цикла – кнопками   соответственно.

Полная деактивация цикла происходит при нажатии на кнопку **INIT (Scene)**:



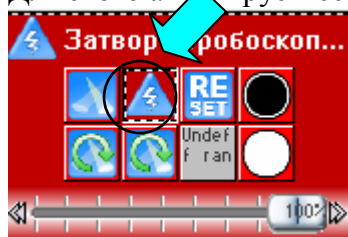
У нас есть готовый цикл. Попробуйте добавить шаги или удалить имеющиеся, изменить время и т.д. Также попробуйте создать цикл из какого-нибудь количества **Scene**, причем задав в этих сценах «Плавный переход».

Глава 9: Горячие клавиши (Hot keys)

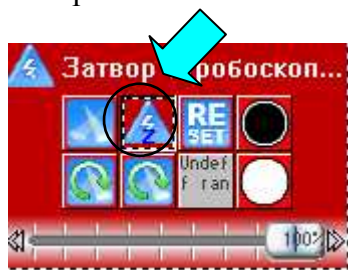
Один из важнейших моментов в управлении функциями Санлайта – назначение горячих клавиш. Это делается при помощи удержания клавиши «**Ctrl**» и последующего нажатия на одну из кнопок клавиатуры.

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

Для этого активируем ее одним кликом мыши:



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



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

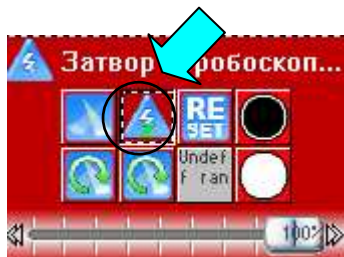
Если же назначали Латинскими – то отзываться функции будут только при Латинской раскладке!

Также не забываем про **CAPSLOCK**.

*Мы получили первый вариант использования назначения **Hot keys**: при однократном нажатии на кнопку клавиатуры («**Z**») **ВКЛЮЧАЕТСЯ** ранее назначенная функция («**Стробирование**»). А при повторном нажатии – **ОТКЛЮЧАЕТСЯ**. (Режим **TOGGLE**)

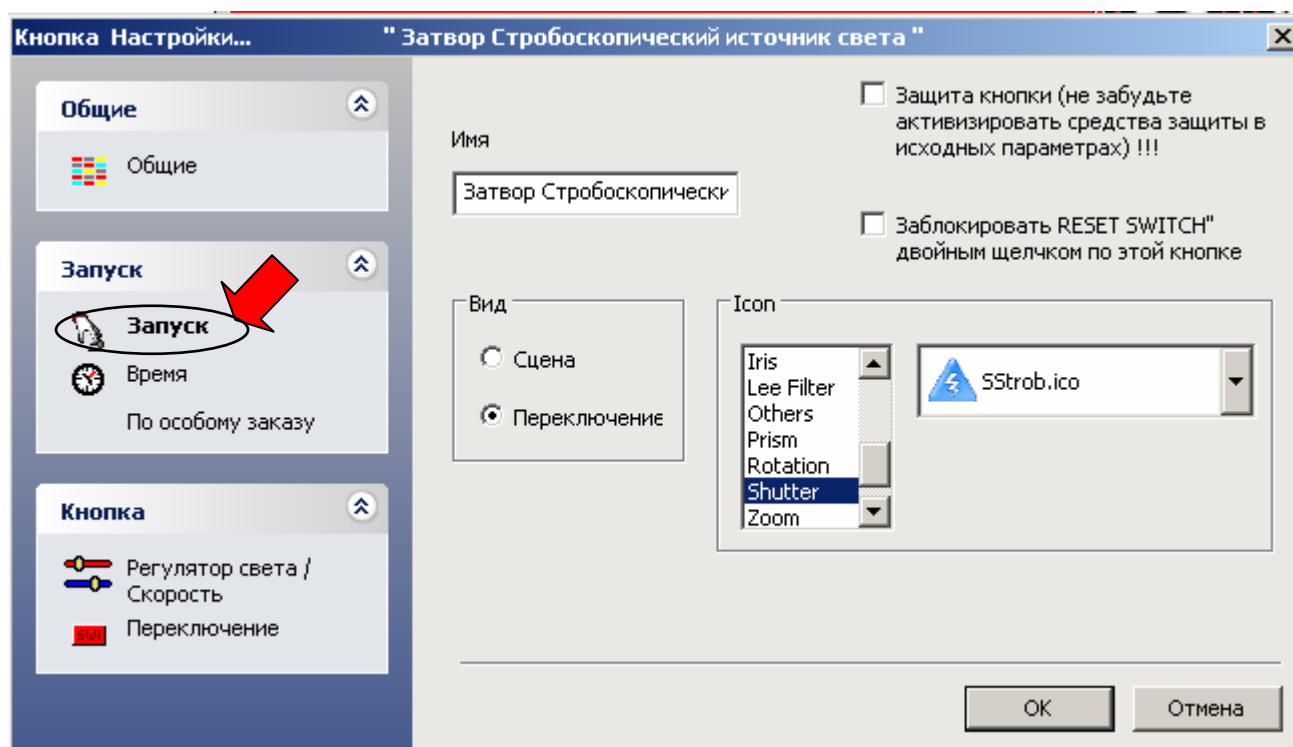
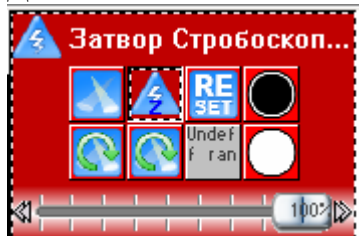
Активируем снова «**Стробирование**» путем нажатия «**Z**».

Теперь еще раз жмем Ctrl+Z, чтобы отобразилась «**Z**» зеленого цвета:

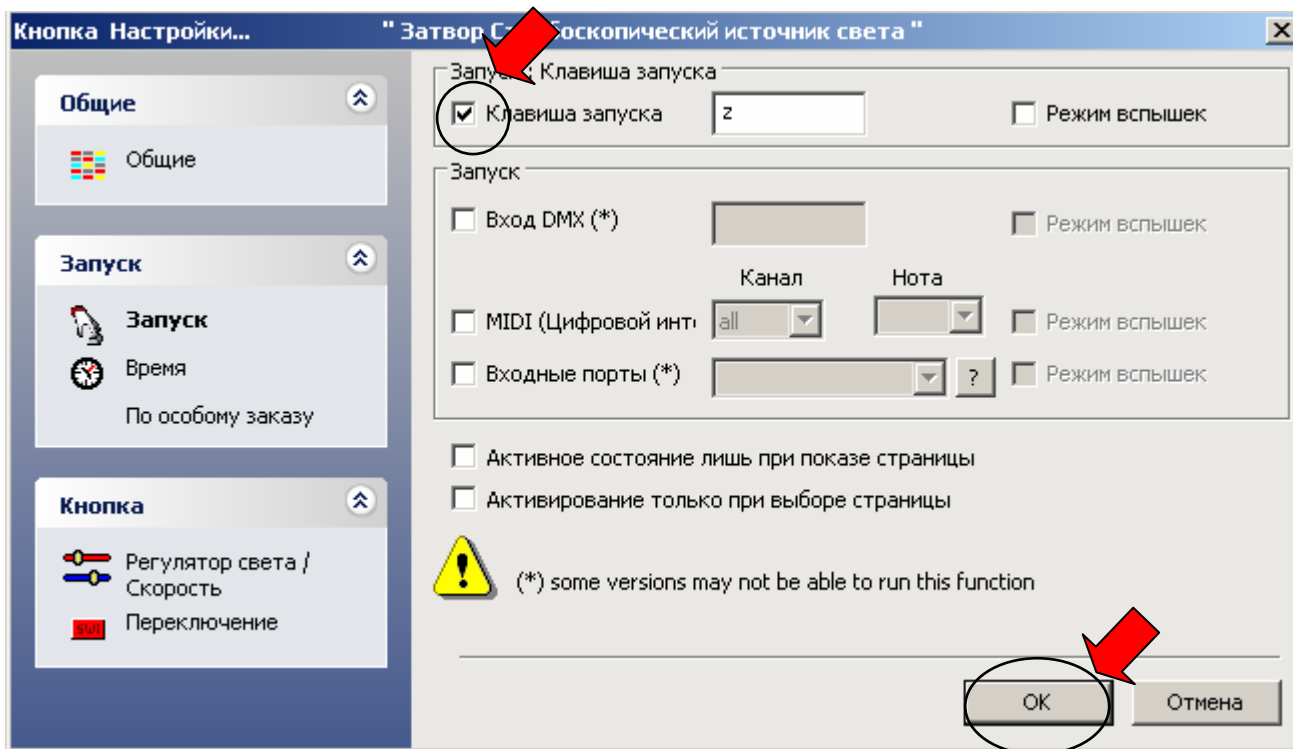


*Мы получили второй вариант использования назначения **Hot keys**: при однократном нажатии на кнопку клавиатуры («**Z**») **ВКЛЮЧАЕТСЯ** ранее назначенная функция («**Стробирование**») и при **ОТПУСКАНИИ** – **ОТКЛЮЧАЕТСЯ**. (Режим **FLASH**).

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



Снять галочку:



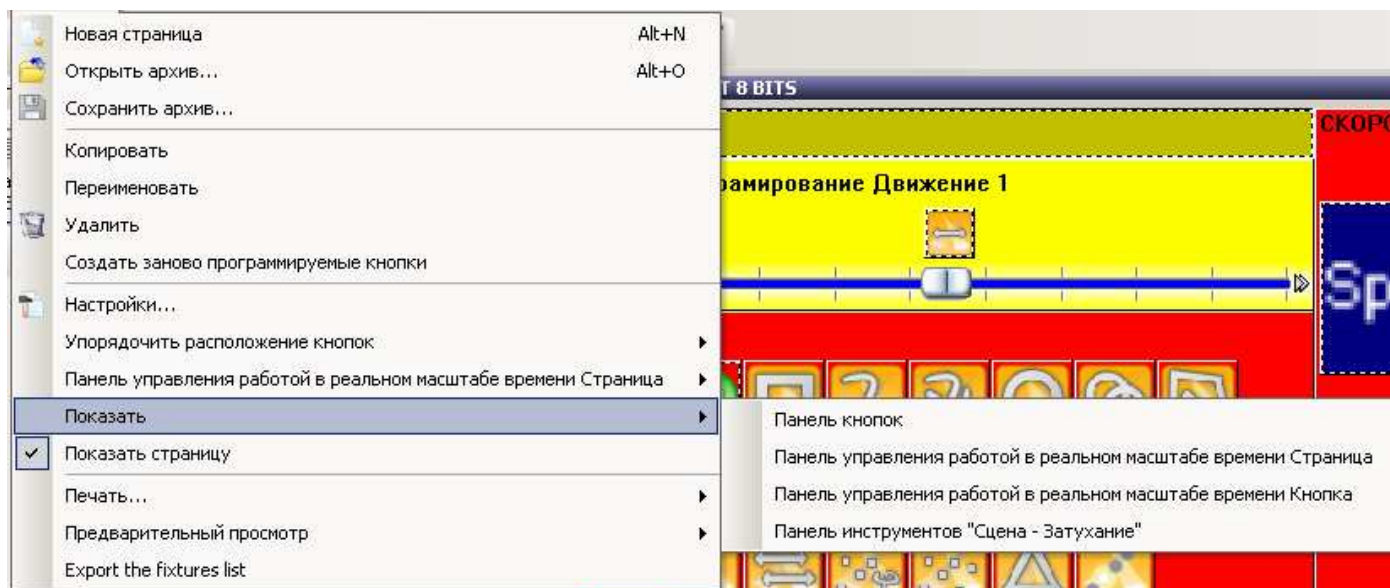
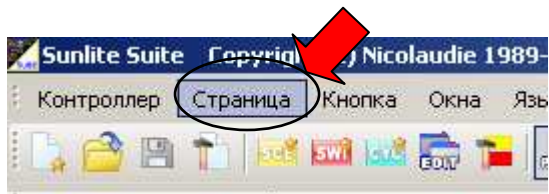
Вот и готово.

ВАЖНО:

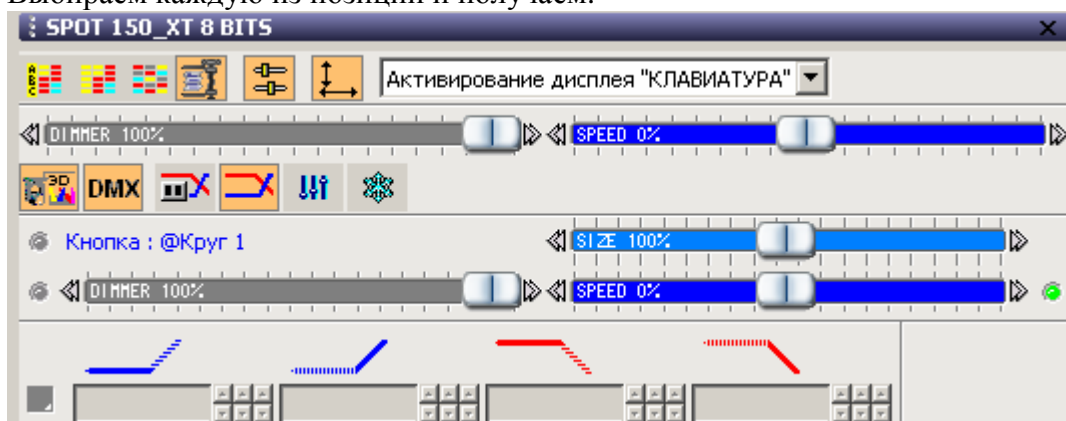
На одной странице приборов на одну кнопку можно назначать только одну функцию.

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

Глава 10: Панель управления работой в реальном времени:



Выбираем каждую из позиций и получаем:



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