

ENTTEC Wing

(DMX kontroléry pro ovládání světél)

Návod k obsluze

ENTTEC

www.enttec.com

Firmware V1.2

25-5-2008

Obsah balení

- ENTTEC Wing
- Návod k obsluze
- Napájecí zdroj 9V (pn: 79104)
- Křížený kabel (pn: 79101)
- Nekřížený kabel (pn: 79102)
- Štítek s IP adresou
- Disk CD

Pokud nějaká položka chybí, kontaktujte prosím svého prodejce.

**Návod k obsluze je stejný pro všechny kontroléry Wing.
Nalistujte si prosím část týkající se vašeho konkrétního produktu.**

Jak kontaktovat ENTTEC

Chcete-li nás kontaktovat, pošlete email na: contact@enttec.com

Tel: +61 3 9763 5755 GMT+10

Fax: +61 3 9763 5688

Chcete-li nám napsat:

ENTTEC Pty Ltd

Unit 17/5 Samantha Court

Knoxfield, VIC 3180

AUSTRALIA

Informace o záruce

Záruka, že se na produktu nevyskytnou vady materiálu a provedení je poskytována po dobu 2 let od zakoupení. Podmínky záruky se řídí příslušnou legislativou v místě zakoupení.

ENTTEC neposkytuje záruky jakéhokoliv druhu, výslovné nebo předpokládané, včetně a bez omezení předpokládaných záruk obchodovatelnosti a vhodnosti pro určitý účel. ENTTEC v žádném případě nenes odpovědnost za nepřímé, zvláštní nebo následné škody.

Otevření přístroje má za následek ztrátu záruky.

Úvod

Děkujeme Vám za zakoupení DMX kontroleru Wing ENTTEC pro ovládání světel. Jsme hrdí na své produkty a přejeme vám, aby byla práce s nimi pro vás stejným potěšením, jako je pro nás jejich vývoj a výroba. Tento návod byl vytvořen především pro popis fungování kontrolerů Wing ENTTEC se software LightFactory. Odkazuje na **provozní režim Enttec**. K dispozici je i další **režim provozu s názvem Art-Net**, kterému je věnována samostatná kapitola. Kromě toho se vyvíjejí další programy, které budou podporovat kontroléry Wing. Jejich manuály poskytují příslušní výrobci.

Nejdříve vybalte přístroj z krabice.

Na zadním panelu naleznete:

- Konektor RJ45 pro ethernetové propojení
- Diodu STATUS, která indikuje, zda je přístroj zapnut
- Diodu ACTIVITY, která indikuje přítomnost paketů v síti
- Diodu LINK, která indikuje ethernetové propojení
- Napájecí konektor 9V AC nebo DC

Přístroj nemá žádný hlavní vypínač a může zůstat trvale zapnut.

Vlastnosti jednotlivých modelů

Shortcut Wing (ENTTEC Shortcut)

- Ethernetové rozhraní
- 60 vysoce kvalitních tlačítek Cherry MX
- 2-číslíkový 7-segmentový LED displej
- Klávesy PAGE UP a PAGE DOWN
- Možnost upgrade firmware

Playback Wing (ENTTEC Playback)

- Ethernetové rozhraní
- 40 vysoce kvalitních tlačítek Cherry MX
- 10 vysoce kvalitních 60 mm faderů
- 2-číslíkový 7-segmentový LED displej
- Klávesy PAGE UP a PAGE DOWN
- Velké klávesy GO & BACK
- Možnost upgrade firmware

Program Wing (ENTTEC Program)

- Ethernetové rozhraní
- 62 vysoce kvalitních tlačítek Cherry MX
 - Tlačítka PAGE UP a PAGE DOWN pro enkodéry
 - 9 tlačítek pro přepínání hlavních oken na displeji
 - 25 provozních a funkčních tlačítek
 - 19 tlačítek numerické klávesnice
 - 4 tlačítka s šipkami a klávesa BACKSPACE (BS)
- 3 otočné enkodéry
- LCD displej o 4 řádcích po 20 znacích
- Možnost upgrade firmware

Začínáme

Propojení sítě Ethernet

Nejprve je nutné propojit kontrolér a počítač, na kterém je nainstalován software LightFactory. Pokud je váš PC osazen portem pro Ethernet, můžete připojit kontrolér přímo k počítači pomocí kříženého ethernetového kabelu. Pokud je ethernetový port na PC již obsazen, nebo používáte více než jeden kontrolér, budete muset propojit počítač a kontrolér pomocí ethernetového rozbočovače Hub nebo přepínače Switch. V tom případě použijete standardní (nekřížený) ethernetový kabel. Nepoužívejte ethernetové rozbočovače a přepínače, které jsou napájeny přes Ethernet (typu POE - Power over Ethernet).

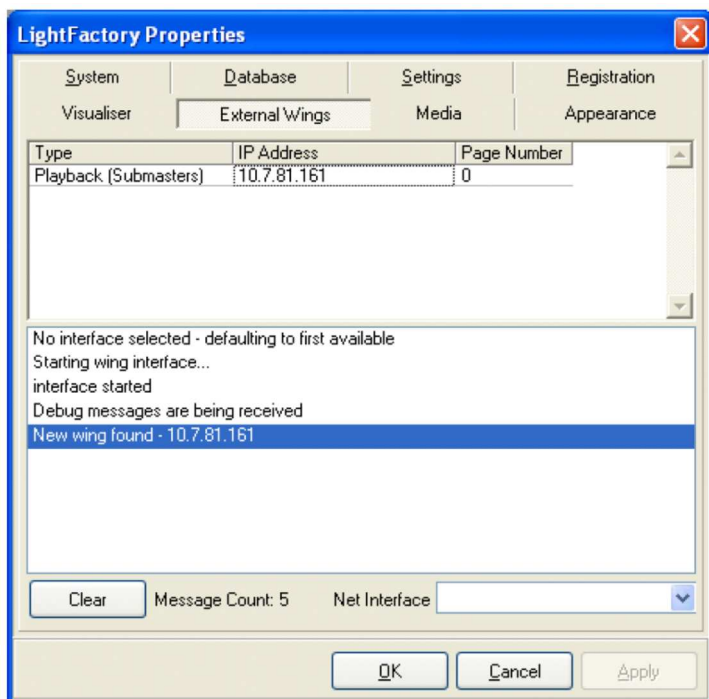
Jakmile jste propojili kontrolér a počítač, měla by se okamžitě rozsvítit dioda LINK. Pokud ne, zkontrolujte, zda jste pro propojení použili správný typ kabelu (křížený/nekřížený), zda je kabel v pořádku a počítač i rozbočovač (resp. switch) fungují správně. Probíhá-li po síti Ethernet komunikace, bliká dioda ACTIVITY.

Použití kontroléru se software LightFactory

Zapojení kontroléru

Ujistěte se, že je kontrolér správně připojen a zapnut.

Spusťte program LightFactory a zvolte File->System Properties->External Wings.



Otevře se okno s připojenými kontroléry Wing.

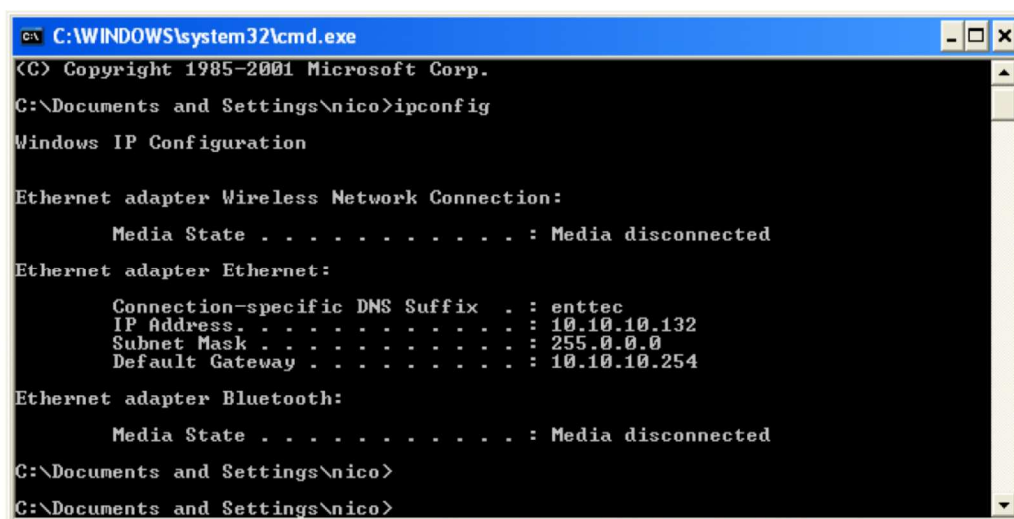
Objeví-li se varování, pak se rozsahy IP adres vašeho počítače a kontroléru neshodují. Znamená to například, že kontrolér má IP adresu 10.7.81.161 a počítač 192.168.0.23. V tom případě nesdílejí oba přístroje stejnou pod-síť (Subnet) a nemohou vzájemně správně komunikovat.

Můžete buď změnit IP adresu kontroléru podle PC, nebo naopak, tak aby sdíleli stejnou pod-síť (viz kapitola "Konfigurace kontroléru Wing" na straně 14).

Například, má-li kontrolér IP adresu 10.7.81.161, měli byste nastavit PC takto: IP adresa = 10.7.81.1; Maska sítě (Net Mask) = 255.255.255.0.

Můžete zkontrolovat IP adresu počítače kliknutím na "Start", poté "Run" a zadáním příkazu cmd (Enter).

Otevře se okno příkazového řádku. Zadáte příkaz: ipconfig a stisknete Enter.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.
C:\Documents and Settings\nico>ipconfig

Windows IP Configuration

Ethernet adapter Wireless Network Connection:

    Media State . . . . . : Media disconnected

Ethernet adapter Ethernet:

    Connection-specific DNS Suffix  . : enttec
    IP Address. . . . . : 10.10.10.132
    Subnet Mask . . . . . : 255.0.0.0
    Default Gateway . . . . . : 10.10.10.254

Ethernet adapter Bluetooth:

    Media State . . . . . : Media disconnected

C:\Documents and Settings\nico>
C:\Documents and Settings\nico>
```

Zobrazí se IP adresa vašeho počítače.

Mapování kontroléru v programu LightFactory

Software LightFactory automaticky nakonfiguruje kontrolér takto:

Playback wing:

- Strana 0/fader 1 kontroleru je propojen s prvky Submaster 1 a Playback 1 programu LightFactory.
- Strana 1/fader 1 odpovídá Submasteru 101 a Playbacku 11.
- Strana 2/fader 1 odpovídá Submasteru 201 a Playbacku 21.
- atd.

Shortcut Wing:

- Strana 0/tlačítko 1 je propojeno s ovládacím prvkem Shortcut 1 programu LightFactory.
- Strana 1/tlačítko 1 odpovídá Shortcut 101
- Strana 2/tlačítko 1 odpovídá Shortcut 201
- atd.

Program Wing

- Stránkování zde nefunguje, s výjimkou přiřazení atributů jednotlivým enkodérům, což je speciální případ, který je vždy pro aktuálně použitou funkci popsán na displeji kontroléru Wing.
- Program Wing má mnoho unikátních funkcí, které mohou vyžadovat další vysvětlení. Používáte-li kontrolér se software LightFactory, jsou tyto funkce popsány v další kapitole. Při použití jiných programů, které podporují kontrolér Wing, naleznete potřebné informace v manuálech, případně nápovědách (Help) daného software.

Kontrolér Program Wing a LightFactory

Všechny funkce kontroléru byly primárně navrženy pro použití se software LightFactory a jako takové jsou pro použití s programem LightFactory maximálně intuitivní. Přesto existuje několik věcí, které mohou být pro uživatele programu LightFactory nové a následující kapitola je právě o nich:

Provozní režim (Mode):

První věc, kterou byste měli vědět před zahájením práce je, že existují dva režimy použití - Command mode (příkazový režim) a Window Mode (režim práce v oknech):

- **Command mode** umožňuje ovládat stav kanálů a světel na pódiu, pomocí numerické klávesnice a různých příkazů. Je to, jako byste psali příkazy do příkazového řádku programu LightFactory, bez ohledu na to, kde se původně nacházel kurzor (když jste začali používat kontrolér). Všimněte si, že i když syntaxe příkazů je stejná jako v příkazovém řádku programu, jsou zobrazeny pouze v příkazovém řádku kontroléru. Stejně jako při práci v režimu Window, můžete použít šipku nahoru pro výběr předchozích kroků z historie příkazů za účelem jejich zobrazení a případného zrušení.

V praxi to znamená, že můžete ve stejnou dobu přistupovat k různým světlům a dělat s nimi různé věci, z příkazových řádků různých kontrolérů Program Wing. Příkazy mezi sebou nebudou kolidovat. Pokud se vztahují k jednomu světlu, řídí se principem LTP (Last Take Priority), kdy „poslední má přednost“.

- **Window Mode** (známý také jako "Context Mode") umožňuje použití klávesových zkratk - stisknutím určitého tlačítka jsou požadovaná data vložena do okna, kde se vyžadují informace v číselné (občas i textové) formě. (Například při změně času pro Cue (Cue Timing) editaci buňky v tabulce Cue List.) Data z těchto kláves nejsou posílána do příkazového řádku, ale přímo tam, kde vyvolají požadovanou akci.

Podíváme se na jednotlivé sekce ovládacího panelu kontroléru Program Wing.



1. Tlačítka pro přepínání hlavních oken na displeji
2. Tlačítka pro přímou akci
3. Tlačítka pro práci s displejem

4. Navigační tlačítka
5. Numerické klávesy (a související)
6. Displej / příkazový řádek
7. Otočné datové enkodéry

Tlačítka pro přepínání hlavních oken na displeji:



Horní řada tlačítek představuje hlavní okna sloužící k naprogramování show v programu LightFactory. Tato tlačítka jsou pojmenována v souladu s otevíranými okny, a většinu z nich tedy není potřeba dále vysvětlovat. Výjimkou je tlačítko Close (Escape). Lze je použít pro zavření nebo zrušení otevřeného okna. Pokud aktuálně editujete buňku v tabulce, bude nutné tlačítko Close stisknout dvakrát (první stisknutí ukončí editaci buňky).

Tlačítka numerické klávesnice



Numerické klávesy 0-9 slouží ke specifikaci čísel kanálů a svítidel a pro zadávání číselných dat do buněk při specifikaci parametrů světelných nálad aj. Stisknete-li některé z těchto tlačítek za současného přidržení tlačítka Shift, má alternativní funkci. Tyto kombinace kláves vám umožní zadat názvy atributů některých běžně používaných pohyblivých světel do příkazového řádku. Viz následující tabulka:

0	Pan	5	Cyan
1	Tilt	6	Magenta
2	Colour	7	Yellow
3	Gobo	8	Effect
4	Control	9	GoboRotate

Pokud například zadáme: 1+3 Shift-9 @ 128 <Enter>,
bude to znamenat: Svítidlo 1+3, hodnota parametru GoboRotate = 128
Jakmile máte v příkazovém řádku atribut, můžete pomocí šipek (<>) pod enkodéry procházet seznam.

Napravo od tlačítek 0-9 se nacházejí tato související tlačítka:

Vzhled	Název	Účel
+	Plus	Přidává kanál do výběru. Příklad: 1+5 @ 50 <Enter> (kanály 1 a 5 najet na 50%)
-	Mínus	Odebírá kanál z výběru. Příklad: 1/5-3 @ 50 <Enter> (kanály 1 až 5, kromě 3, najet na 50%)
/	Až	Specifikuje rozsah vybraných kanálů. Příklad: 1/5 @ 50 <Enter> (kanály 1 až 5 najet na 50%)
Fade (DMX)	Fade	Zadání prolínacího času Fade Time. Lze použít jak v příkazovém řádku, tak v buňkách seznamu Cue Channel List. Zobrazí se, pokud jsou požadovány specifické časy Fade Time pro jeden atribut.
	DMX	Hodnota se zadává jako číslo z rozsahu 0-255, nikoli v procentech (jak jsou zadávány hodnoty pro intenzitu do příkazového řádku).
@	Zavináč	Odděluje seznam kanálů (a volitelný atribut) a zadanou hodnotu.
SHIFT	SHIFT	Přepíná dané tlačítko na alternativní funkci.
,	Čárka	Odděluje kanály ve výběru. Příklad: 1,6,8 @ 50 <Enter> (kanály 1, 6 a 8 najet na 50%)
.	Tečka	Desetinná čárka se používá při číslování Cue a zadávání časových hodnot.
ENTER	Enter	Potvrzuje příkaz a ukončuje daný příkazový řádek.

Enkodéry:



Atributy, které lze pomocí otočných enkodérů ovládat jsou enkodérům přiřazeny ve skupinách po 3 (např. R, G, B). Přiřazení lze posouvat šipkami pod enkodéry.

Aktuální přiřazení atributů enkodérům je zobrazeno na displeji.

Enkodéry v režimu Window je možné použít k navigaci a změně hodnot.

Encoder 1 - přesune kurzor vodorovně v aktuální tabulce.

Encoder 2 - přesune kurzor svisle v aktuální tabulce.

Encoder 3 - upraví hodnotu aktuální buňky (pokud buňka akceptuje číselné hodnoty).

Navigační tlačítka



Používají se pro pohyb mezi buňkami v okně typu tabulka, nebo pro pohyb kurzoru při vkládání znaku do příkazového řádku.

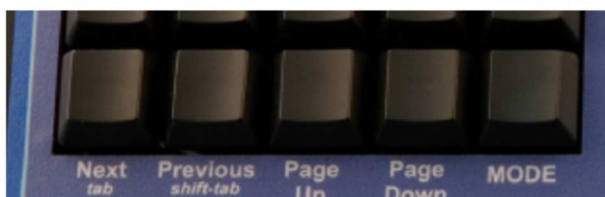
Název	Účel
Šipka nahoru / Open Child Window	Šipka nahoru posouvá v rámci tabulky o buňku výše, nebo posouvá pozici v historii příkazů o jeden řádek zpět. Open Child Window přepne v případě potřeby na menší detail okna. (Viz poznámka níže).
Šipka dolů / Select column	Šipka dolů posouvá v rámci tabulky o buňku níže, nebo posouvá pozici v historii příkazů o jeden řádek vpřed. Select column při práci v tabulce zvýrazní aktuálně vybraný sloupec.
Šipka vlevo	Šipka vlevo posouvá v rámci tabulky o buňku doleva, posouvá pozici kurzoru v řádku historie příkazů doleva.
Šipka vpravo / Select row	Šipka vpravo posouvá v rámci tabulky o buňku doprava, nebo posouvá pozici kurzoru v řádku historie příkazů doprava. Select row zvýrazňuje při práci v tabulce celý aktuální řádek.
BACKSPACE (BS)	Maže v řádku čísel nebo textu směrem doleva.

Poznámky k funkci Open Child Window (otevření podřízeného okna)

Některé tabulky obsahují dílčí pod-okna, která lze otevřít pro úpravu dalších parametrů. Jsou obecně označena elipsami nebo tlačítkem se třemi tečkami (...) na pravé straně příslušného políčka.

Například políčko Channel v Cue List editoru: Kliknutím na tlačítko vpravo od políčka se otevře detail kanálu pro danou Cue. To vám umožní detailně upravit kanál přímo v tabulce. Nacházíte-li se na jednom z těchto políček v režimu Window, můžete stiskem tlačítka Open Child Window nahradit kliknutí na tlačítko se třemi tečkami na obrazovce, a otevřít tak pod-okno.

Tlačítka pro práci s displejem



V levém spodním rohu ovládacího panelu se nachází 5 tlačítek pro navigaci.

Název	Účel
Next * (Tab)	Next (CM) vybírá další (vyšší) číslo kanálu. Next (WM) funguje stejně jako Tab. Tab přesouvá v rámci tabulky o 1 buňku doprava.
Previous * (Shift-Tab)	Previous (CM) vybírá nejbližší nižší číslo kanálu. Previous (WM) funguje stejně jako Shift-Tab. Shift-Tab přesouvá v tabulce o 1 buňku doleva.
Page Up	PageUp přepne na stránku obrazovky výše.
Page Dn	PageDn přepne na stránku obrazovky níže.
Mode	Přepíná režimy Command Mode a Window Mode.

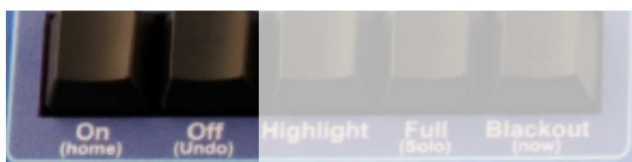
* Poznámky k Next & Previous (další a předchozí)

CM = Command Mode: Next & Previous budou fungovat jako tlačítka se stejným názvem v zobrazení kanálu.

WM = Window Mode: Next & Previous budou fungovat přesně stejně jako tlačítka Tab a Shift Tab v režimu Window.

Přepínají z políčka na políčko v rámci okna nebo tabulky.

Tlačítka pro přímou akci



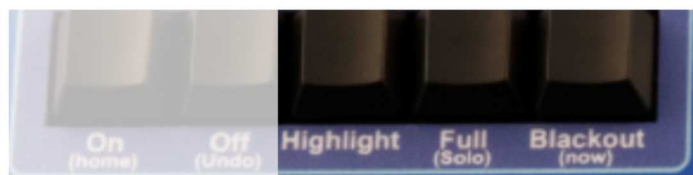
K dispozici je 5 tlačítek po 4 řádcích, která jsou definována jako spouštěče konkrétních operací. Lze na ně pohlížet rovněž jako na příkazy, používané při vytváření sekvence.

Název	Účel
On (home) *	On najede vybraný kanál(y) nebo svítidlo(a) do plna a otevře clonu, pokud je tato možnost vybrána. Home nastaví svítidlo na výchozí hodnoty (Pan a Tilt na 0°, všechny barvy a goba na nulovou hodnotu atd.).
Off (undo) *	Off stáhne vybraný kanál(y) nebo svítidlo(a) do nuly. Undo ruší poslední úpravu úrovně/hodnoty parametru. Pokud byl proveden výběr, ale nebyly zadány žádné změny úrovně, ruší výběr.

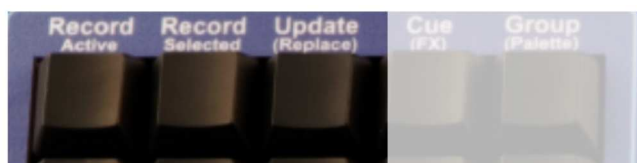
* Poznámky k tlačítkům pro přímou akci

Některé funkce jsou typu auto-completing – jsou provedeny okamžitě a nevyžadují potvrzení <Enter> (ukončení daného příkazového řádku). Například, když stisknete tlačítko ON nebo OFF po vstupu do seznamu kanálů.

Následují další tlačítka pro přímou akci:



Název	Účel
Highlight	Vyhrazeno pro pozdější vývoj (pravděpodobně LightFactory 2.x); v LightFactory 1.x zatím není podporováno.
Full	Nastaví úroveň intenzity na 100%. Může se lišit od ON, které (dle volby uživatele) může nastavovat i nižší procentuální hodnotu.
Blackout (now)	<p>Blackout Stáhne intenzitu do nuly, je-li použit ve větě příkazového řádku. Příklad: Blackout 1/5 <Enter> (<i>kanály jedna až pět do nuly</i>)</p> <p>Blackout Now je rozšířený příkaz, kdy je při jednom stisknutí provedeno více funkcí. Vrací intenzitu a další atributy světel, které byly změněny v okně zobrazení kanálu předchozími příkazy, a zároveň zruší všechny Cue, které jsou spuštěny nebo byly dříve provedeny. Efekty, které jsou součástí Cue budou rovněž zrušeny, efekty které jsou virtuálně spuštěny pomocí funkce Effect Runner budou pokračovat.</p>



Název	Účel
Record Active	Aktivuje záznam situace na pódiu. Zaznamenány budou pouze světla a kanály s nenulovou intenzitou.
Record Selective	Aktivuje záznam situace na pódiu. Zaznamenány budou pouze světla a kanály, které jsou vybrány. (Pokud chcete nahrát všechna světla bez ohledu na jejich stav, použijte příkaz Select All před zadáním tohoto příkazu.)
Update (Replace)	<p>Update aktivuje záznam změn úrovní v rámci existující Cue pouze pro kanály, jejichž nastavení je již v Cue obsaženo. Pokud nebyl kanál v Cue dříve obsažen, nebude zaznamenán.</p> <p>Replace znamená záznam aktuálních úrovní a jejich uložení do aktivní Cue, i když tam předtím nebyly. V tomto ohledu se jedná o opak Update.</p>



Název	Účel
Cue (FX)	<p>Cue přesune kurzor, aby bylo možno změnit číslo Cue, která je nahrávána. Umožňuje rovněž nahrát nebo provést příkaz mimo sekvenci pomocí příkazového řádku. Příklad: Cue 5 Go <Enter></p> <p>FX lze použít podobně jako Cue v příkazovém řádku. Spouští nebo zastavuje efekt. Příklad: FX 24 Stop <Enter></p>
Group (Palette)	<p>Group se používá v příkazovém řádku pro zobrazení naposledy uložené skupiny kanálů, aby s nimi mohlo být manipulováno. Příklad: Group 33 @ 80 <Enter></p> <p>Palette slouží k načtení uložených „palet“ v příkazovém řádku, nebo k přiřazení pouze vybraných světel hodnotám této „palety“. Příklad: Palette 16 <Enter> (Všechna světla nahraná v paletě 16 přebírají úroveň této palety.) Příklad: 44/50 @ Palette 17 <Enter> (Světla 44 až 50 přebírají úroveň zaznamenané v paletě 17.)</p>

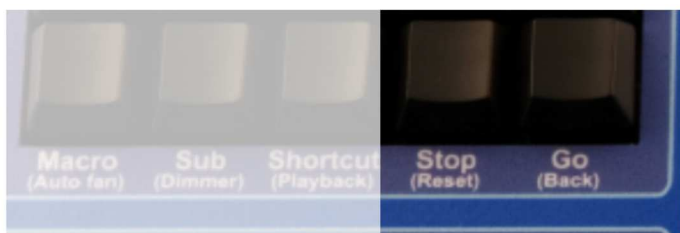


Název	Účel
Makro (Auto Fan)	<p>Makro umožňuje z příkazového řádku vyvolat makro. Příklad: Makro 432 <Enter></p> <p>Auto Fan je způsob, jak měnit jeden parametr napříč zvolenými svítidly rovnoměrně v rozsahu zadaných hodnot. Příklad: 1/10 AutoFan Tilt <Enter></p>
Sub (Dimmer)	<p>Sub se používá v příkazovém řádku pro zobrazení naposledy uložené skupiny kanálů, aby s nimi mohlo být manipulováno. Příklad: Sub 33 @ 80 <Enter></p> <p>Dimmer je vyhrazen pro pozdější vývoj.</p>
Shortcut (Playback)	<p>Shortcut umožňuje vykonat odpovídající akci z příkazového řádku. Příklad: Shortcut 32 <Enter></p> <p>Playback je vyhrazen pro pozdější vývoj.</p>

Poznámky k tlačítkům Macro, Sub a Shortcut

Makra lze spustit stiskem tlačítka Macro a následným zadáním požadovaného čísla. Protože není vždy snadné si zapamatovat číslo přiřazené danému makru, zobrazí displej kontroleru Wing název makra, jakmile zadáte číslo. Jakmile bylo číslo zadáno, můžete rovněž pomocí šipek <> pod enkodéry procházet seznam maker. Pokud neznáte číslo, stiskněte Macro 1 a procházejte seznam, až najdete makro, které hledáte.

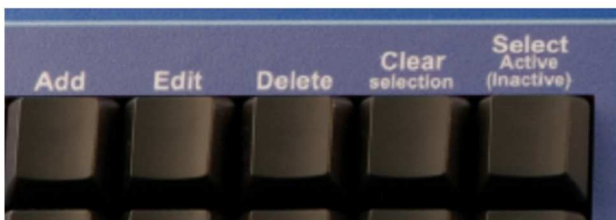
Tento princip platí také pro tlačítka Sub a Shortcut. Dále je možno tato tlačítka používat v kombinaci pro práci s displejem. Například, pokud jste v režimu příkazového řádku a stisknete Sub PageUp, spustí se okamžitě (bez nutnosti potvrzení <Enter>) daná akce (přepnutí submasterů o stránku nahoru).



Název	Účel
Stop (Reset)	Stop zastaví aktuálně běžící Cue v aktuálním seznamu Cue. Reset vypne úrovněvý výstup Cuelistu a nastaví jej zpět na začátek Cuelistu pro budoucí aktivaci.
Go (Back)	Go spustí další Cue aktivního Cuelistu. Back obrátí směr přehrávání a prolne na předchozí Cue daného Cuelistu.

Poznámky k tlačítkům Go, Stop, Back and Reset

V režimu Command se v příkazovém řádku objeví text reprezentovaný zvoleným tlačítkem. Pro dokončení (potvrzení) příkazu je třeba stisknout Enter. V režimu Window však fungují jako přímý přístup k akcím Go, Stop, Back a Reset v Cuelist editoru. (Okamžitá akce, není nutno potvrzovat <Enter>.)



Název	Účel
Add	Pokud je v tabulce vybrán řádek, je vložen nový řádek. (Obvykle se používá pro přidání nové Cue do Cuelistu, nebo nové Group v okně Channel Group.)
Edit	Pokud je v tabulce vybrána buňka, přepne ji do režimu úprav. Lze zadat číslo a nahradit tak starý obsah buňky - buď z číselníku, nebo otočením enkodéru 3.
Delete	Pokud je v tabulce vybrán řádek, je odstraněn. (Obvykle se používá pro odstranění Cue z Cuelistu, nebo Group z okna Channel Group.)
Clear Selection	Zruší výběr všech vybraných kanálů nebo světel. V režimu Window zruší výběr řádků a sloupců v okně.
Select Active / Inactive	Select Active vybere všechny kanály, nebo světla, která mají intenzitu vyšší než nula. Select Inactive vybere všechny kanály, nebo světla, která mají intenzitu rovnu nule.

LCD displej



LCD displej obsahuje 4 řádky po 20 znacích.

- první řádek zobrazuje co je na enkodérech
- druhý řádek informuje o tom, zda se nacházíte režimu Command nebo Window
- Řádky 3 a 4 jsou vyhrazeny příkazovému řádku a jeho historii.

V určitém kontextu může displej zobrazovat také další informace (např. při procházení seznamu maker apod.).

Konfigurace kontroléru Wing

Možná budete muset nastavit IP adresu kontroléru tak, aby odpovídala nastavení PC. Od verze firmware 1.1, to lze realizovat pomocí nástroje Node Management Utility (dále NMU). Pokud máte starší firmware, aktualizujte jej prosím tak, abyste mohli použít NMU. Pokud jste program LightFactory a IP vašeho počítače dosud nenakonfigurovali, podívejte se na strany 4-5 tohoto návodu pro další informace.

Konfigurace pomocí NMU

Pokud jej ještě nemáte, stáhněte si Node Management Utility z webu ENTTEC:

http://www.enttec.com/index.php?main_menu=Products&prod=79001&show=downloads

a nainstalujte jej do vašeho počítače. Ujistěte se, že je kontrolér připojen k síti, která zahrnuje daný počítač. Pak spusťte NMU. Klikněte na „Discover“ pro zobrazení připojených zařízení ENTTEC, a vyberte kontrolér, který chcete konfigurovat.

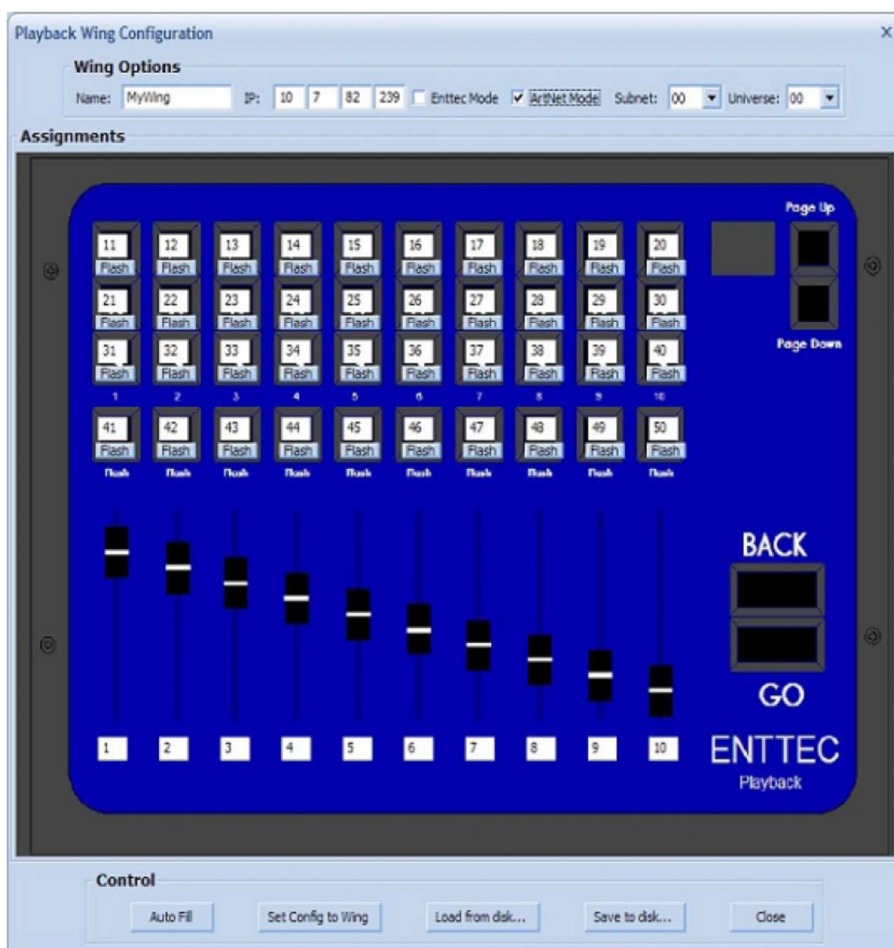
NMU umožňuje změnit IP adresu, název zařízení, a režim (pokud existuje). Výchozí režim je "Enttec", který umožňuje hardware komunikovat přímo s programy jako LightFactory. Pro Shortcut a Programming Wing, je režim Enttec jedinou možností. Druhý režim Art-Net je určen pouze pro Playback Wing.

Režim Art-Net

Od firmware verze 1.1 podporuje Playback Wing režim Art-Net. Je-li zvolen režim Art-Net, kontrolér se stane samostatným zdrojem informací o úrovních, které posílá formou Art-Net protokolu prostřednictvím přenosu DMX přes ethernet.

V režimu Art-Net budete muset zadat Subnet a Universe (více kontrolérů může vysílat různé úrovně dat po různých Art-Net Universe bez problému, ale pokud nastavíte dva nebo více Art-Net Universe stejně, jsou náchylnější k datovým kolizím).

Situaci nejlépe pochopíte z obrázku na následující straně, který zobrazuje okno NMU pro konfiguraci režimu Art-Net.



10 faderům a 40 tlačítkům lze přiřadit celkem 50 adres. Tlačítka lze nastavit na režim Toggle (přepínač) nebo Flash.

AUTOFILL - tlačítko vrací přiřazení do výchozí konfigurace, jak je zobrazeno výše.

SET CONFIG TO WING - pokud jste spokojeni s vaším nastavením, můžete je uložit do kontroléru pomocí této funkce. Jakmile jsou načtena, mohou být zvolená přiřazení použita pro vytvoření informace o úrovni, která je využita jinými osvětlovacími pulty a programy, nebo stmívači a libovolnými DMX respondéry.

PAGE UP/DN - kromě 50 adres, které jste vybrali na hlavní obrazovce, máte v rámci daného Art-Net Universe přístup k až 450 dalším DMX adresám - stisknutím tlačítka Page Up nebo Page Down na kontroléru.

To znamená, že lze přistupovat k další virtuálním bankám kanálů (s čísly vyššími o $N \times 50$, kde N je počet navýšených stránek). V příkladu výše, který je výchozím nastavením, to znamená, že na stránce 2, by fadery měly odpovídat kanálům 51-60.

Podívejme se na další příklad. Pokud přiřadíte 10. tlačítko v horní řadě 27. kanálu Art-Net, pak na stránce 2 bude odpovídat kanálu 77, na stránce 3 kanálu 127 atd.

PŘEKROČENÍ KANÁLU 512 - je-li vaše výchozí přiřazení vyšší než 62, může se stát, že se na stránce 10 (nebo i nižší) dostanete mimo rozsah, protože hodnota přiřazení po součtu s počáteční hodnotou 10. stránky (450) přesáhne mezní hodnotu 512. To by mělo za následek, že na této stránce by fadery nebo tlačítka „nedělaly vůbec nic“ (vysílaly by data mimo funkční rozsah).

ALTERNATIVNÍ ŘEŠENÍ - popsali jsme jednoduchý a fixní vzorec pro to, co se děje ve vyšších stránkách. Hodnoty na nich jsou pro všechna přiřazení vždy o 50 vyšší než na předešlé stránce. Pouze první stránka může být upravena dle vašich specifikací. Vzhledem k tomu, že se jedná o fixní mechanismus přidání hodnoty 50 pro každou stránku, neexistuje způsob, jak vytvořit různá přiřazení na různých stránkách. Nicméně, potřebujete-li pro číselný offset (posun) jiné číslo než 50, kontaktujte prosím Enttec, zda je možná odpovídající zákaznická úprava firmware.

Použití kontroléru Wing s jinými programy

Upozornění: Kontroléry Wing jsou navrženy pro použití s jakýmkoli software, u kterého výrobce tuto kompatibilitu deklaruje. Seznam kompatibilního software bude k dispozici na internetových stránkách Enttec. Pokud zde vámi požadovaný software není uveden, kontaktujte jeho výrobce nebo Enttec.

Jelikož je kontrolér sám o sobě "hloupé" zařízení, je záležitostí software „naučit“ jej reagovat na stisknutí tlačítek, pohyby faderů atd. (s výjimkou Playback Wing v režimu Art-Net, který funguje na zcela jiném základě).

Pokud používáte jiný software než LightFactory, informace potřebné pro připojování a konfiguraci kontroléru byste měli nalézt v uživatelské příručce tohoto software.

Aktualizace firmware

Čas od času budou pro kontroléry Wing vydávány aktualizace firmware. Budou k dispozici na webových stránkách <http://www.enttec.com> u jednotlivých produktů.

Před aktualizací firmware, nejprve odpojte kontrolér od napájení.

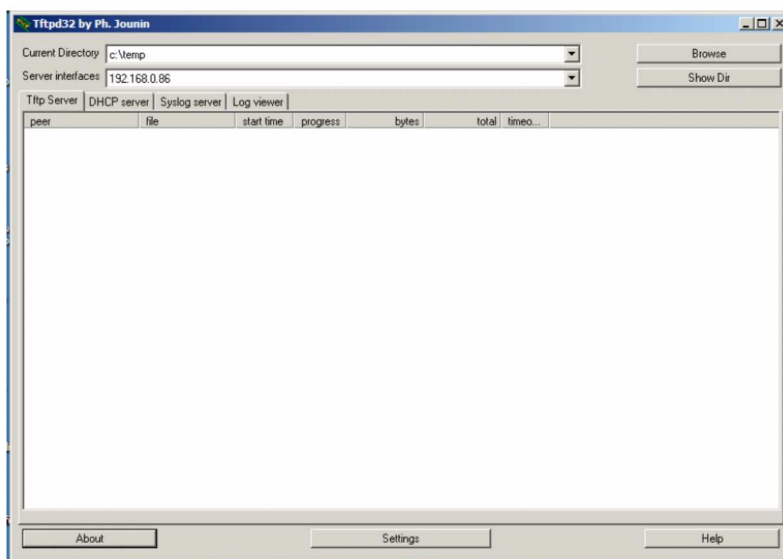
Nejlepší je vyčlenit pro aktualizaci počítač propojený přímo s kontrolerem pomocí kříženého kabelu.

Budete potřebovat DHCP a TFTP server. Program TFTP32 pro Windows, který obsahuje DHCP a TFTP server je k dispozici na adrese <http://tftpd32.jounin.net/>.

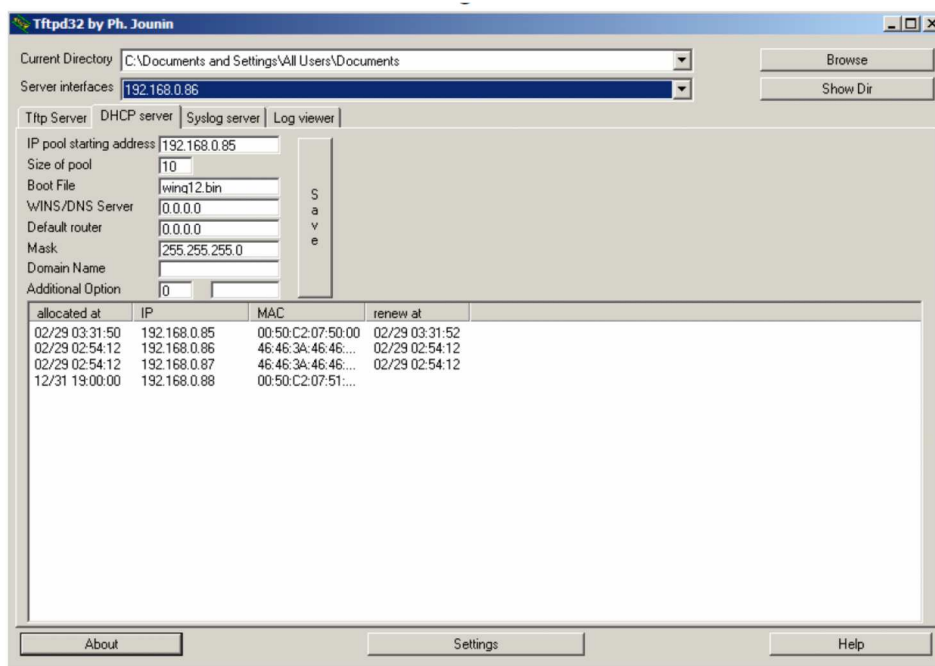
Vytvořte složku na disku C s názvem Temp a umístěte do ní soubor s novým firmwarem (v tomto případě soubor wing12.bin).

Poté nakonfigurujte program TFTP32 pomocí obrázků níže:

Po spuštění programu bude obrazovka vypadat takto:



Klikněte na 2. záložku „DHCP server“ a proveďte nastavení dle obrázku:



Klikněte na spodní tlačítko „Setting“ a proveďte nastavení dle obrázku:

Poté by měl být program TFTP32 správně nakonfigurován.

V dalším kroku zapnete kontrolér speciálním způsobem, kdy bude aktivován režim Firmware Upgrade:

Pro Playback Wing:

Stiskněte současně Page up a Page down.

Pro Shortcut Wing:

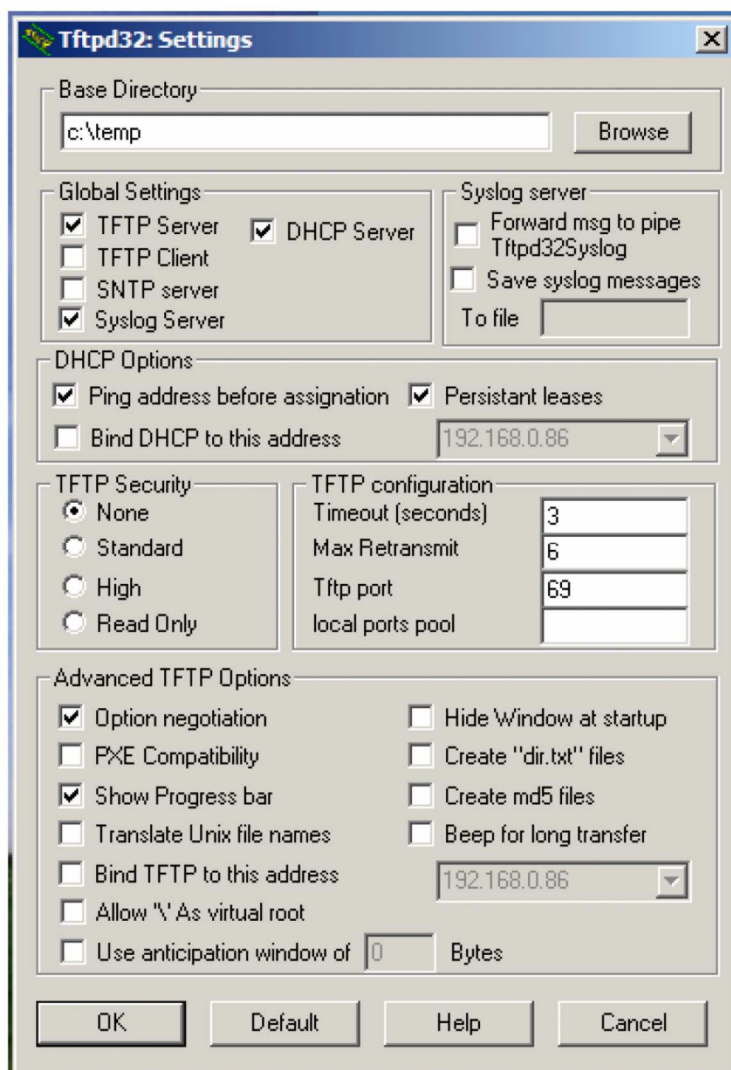
Stiskněte současně tlačítka 58 a 59.

Pro Program Wing:

Stiskněte současně tlačítko 9 a ENTER.

Zapněte kontrolér při současném přidržení výše uvedených kombinací tlačítek a proces aktualizace bude spuštěn. Upgrade bude trvat pouze 2-3 sekundy. Vyčkejte prosím, dokud nebude ukončen ukazatel průběhu stahování v okně programu TFTP32.

Upgrade je dokončen. Připojte kontroler k napájení, aby mohl být spuštěn s novým firmware.



Příloha č. 1

Federal Communications Commission (FCC) Prohlášení o shodě

Odpovědná strana: ENTTEC Pty/Ltd
Unit 17/5 Samantha Court
Knoxfield, Vic, 3180
Australia

prohlašuje, že produkty:

Název produktu: ENTTEC Wing

jsou v souladu s částí 15 pravidel FCC. Provoz musí splňovat následující dvě podmínky: (1) Toto zařízení nesmí způsobovat škodlivé rušení a (2) toto zařízení musí akceptovat jakékoli vnější rušení včetně rušení, které může způsobit jeho nežádoucí provoz.

Přístroj byl testován a vyhovuje limitům pro digitální přístroje třídy B podle části 15 pravidel FCC. Limity jsou navrženy tak, aby poskytovaly přiměřenou ochranu proti škodlivému rušení při instalaci v obytných prostorách. Přístroj generuje, používá a může vyzařovat vysokofrekvenční energii, a pokud není nainstalován a používán v souladu s pokyny, může způsobit škodlivé rušení rádiových komunikací. Nicméně, při konkrétní instalaci nelze zaručit, že k rušení nedojde. Pokud toto zařízení způsobí škodlivé rušení příjmu rozhlasu nebo televize, což lze zjistit zapnutím a vypnutím přístroje, je uživateli doporučeno pokusit se odstranit rušení jedním nebo více z následujících opatření:

- Přesměrovat nebo přemístit přijímací anténu.
- Zvětšit vzdálenost mezi přístrojem a přijímačem.
- Zapojit přístroj do jiného zásuvkového okruhu než přijímač.
- Obrátit se na prodejce nebo zkušeného rozhlasového/televizního technika o pomoc.

V zájmu zachování souladu s předpisy FCC musí být pro připojení tohoto zařízení použity stíněné kabely. Při použití neschválených nebo nestíněných kabelů hrozí rušení rozhlasového a televizního signálu.

Příloha č. 2

My: ENTTEC Pty Ltd Unit17/5 Samantha Court
Knoxfield, Vic, 3180
Australia

prohlašujeme na svou výlučnou odpovědnost, že naše produkty:

ENTTEC Wing

jsou v souladu se směrnicemi Rady 89/336/EEC, 73/23/EEC a článkem 13 směrnice Rady 93/68/EEC.

- EN 55103-1
- EN 50103-2
- EN 60065/AS 3650

Poznámky:

Poznámky:
