

NÁVOD K OBSLUZE

creation II

4096



Verze manuálu 1.03 Verze software 1.08



e-mail: service@glp.de
Internet: <http://www.glp.de>

Obsah

I. Úvod	10
1 Jdeme na to!	10
1.1 Jak začít?	10
1.2 Tlačítka	10
1.3 Terminologie Creation II	11
1.4 Konektory na zadní straně	12
1.5 Ovládací panel	14
2 Creation II - základy	16
2.1 Grafické uživatelské rozhraní	16
2.2 Pojmenování svítidla	16
2.3 Programátor	16
2.4 Presety	17
2.5 Sledování	17
2.6 Vícenásobné Cuelisty	18
2.6.1 Současně běžící Cues	18
2.6.2 Současně běžící Cuelisty	19
2.7 HTP a LTP	19
2.8 Individuální časování	19
3 Změny oproti Creation I	20
3.1 Barevný dotykový displej	20
3.2 Externí displej	20
3.3 Fader	20
3.4 Select-Block	20
3.5 Tlačítkový panel	20
3.6 Funkční klávesy	21
3.7 Příkazová sekce	21
II. Rychlý Start	22
4 Souhrn Návodu k obsluze	22
4.1 Úvod	22
4.2 Vizualizace WYSIWYG	22
5 Rychle & Nahrubo - Show o 10 krocích	23
5.1 Krok 1 - Připojení Creation II	23
5.2 Krok 2 - Spuštění Creation II a Show	23
5.3 Krok 3 - Nastavení svítidla	23
5.4 Krok 4 - Výběr svítidla	24
5.5 Krok 5 - Programování skupin	24
5.6 Krok 6 - Programování předvoleb	24
5.7 Krok 7 - Programování Cue	25
5.8 Krok 8 - Přehrávání Cue	25
5.9 Krok 9 - Zastavení Cue	25
5.10 Krok 10 - Uložení Show	25

III. Návod k obsluze	26
6 Nastavení systému	26
6.1 Nastavení Creation II	26
6.1.1 Napájení	26
6.1.2 Zapnutí	26
6.1.3 Dotyková obrazovka	26
6.1.4 Externí displej	26
6.1.5 Lampička	27
6.1.6 Enkodér	27
6.1.6.1 Nastavení citlivosti otočného enkodéru	27
6.1.7 Tlačítka a vyhrazená tlačítka	27
6.1.7.1 Nastavení chování tlačítka	27
6.1.8 Fader	28
6.1.9 Klávesnice a myš	28
6.1.10 Nastavení data a času	28
6.1.11 Zablokování a odblokování Creation II (funkce Desklock)	28
6.1.11.1 Zablokování Creation II	28
6.1.11.2 Odblokování Creation II	29
6.1.11.3 Změna hesla pro Desklock	29
6.1.12 Automatické ukládání Show	29
6.2 Propojení v rámci sítě	29
6.2.1 Základní informace	29
6.2.2 Propojení více Creation II nebo připojení PC	30
6.2.2.1 Režim Mirror	30
6.2.2.2 Režim Extension	30
6.2.2.3 Režim Multi User	31
6.3 Aktualizace software	31
6.3.1 Aktualizace software přes USB Stick	31
7 Práce s osvětlovacím pultem Creation II	31
7.1 Bootování a vypínání	31
7.1.1 Úvodní obrazovka	32
7.1.2 Vypínání	33
7.2 Uživatelské rozhraní	33
7.2.1 Změna vzhledu dotykové obrazovky a externího monitoru	33
7.2.2 Změna vzhledu parametrů DMX	33
7.3 Interní dotyková obrazovka	34
7.3.1 Otevření okna	34
7.3.2 Tlačítko SET	34
7.3.3 Rolování	34
7.3.4 Kalibrace dotykové obrazovky	35
7.4 Externí monitor	35
7.4.1 Aktivace displeje a nastavení rozlišení	35
7.4.2 Posouvání v rámci okna	36
7.4.3 Použití více oken	36
7.4.3.1 Virtuální tlačítko PANELS	37
7.4.3.2 Výstupní okno	38

7.4.4 Otevření a aranžování okna	40
7.4.5 Přesunutí a změna velikosti okna	41
7.4.6 Zavírání oken	41
7.5 Tlačítko PANELS	42
7.5.1 Přepínání režimu	42
7.5.2 Různé režimy	42
7.5.2.1 Svítidlo	42
7.5.2.2 Skupina	42
7.5.2.3 Preset	42
7.5.2.4 Cuelist	42
7.5.2.5 Efekt	42
7.5.2.6 Scéna	42
7.5.2.7 Makro	42
7.5.3 Přepínání stránek	43
7.5.4 "List" (seznam)	43
7.5.5 Dioda stavu	43
7.5.6 Pojmenování stránek tlačítek panelu	44
7.6 Použití Programátoru	44
7.6.1 Manipulace s hodnotami parametrů	44
7.6.2 Vymazání Programátoru	44
7.6.3 Toolbar - Nástrojová lišta	44
7.6.3.1 Fade on Blind	44
7.6.3.2 Funkce Grouping	45
7.6.3.3 Zobrazení všech hodnot	45
7.6.3.4 Color Picker (výběr barvy)	45
7.6.3.5 Hodnota	45
7.6.3.6 Čas	45
7.6.3.7 FX	45
7.6.4 Funkce Programmer Unclear (obnovení smazaných dat)	45
7.6.5 Highlight - zvýraznění	45
7.6.6 Park	45
7.6.7 Blind	45
7.7 Správa Dat Show	46
7.7.1 Vytvoření nové Show	46
7.7.2 Otevření existující Show	46
7.7.3 Ukládání Show	47
7.7.4 Smazání Show	47
7.7.5 Ukončení Show	47
7.7.6 Nahrání Show z flash disku USB	47
7.7.7 Ukládání Show na flash disk USB	48
7.8 Přidávání a konfigurace svítidel v Show	48
7.8.1 Přidání svítidla	48
7.8.2 Odstranění svítidla z Show	49
7.8.3 Patchování/přiřazení/připojení svítidla	49
7.8.3.1 Odpojení svítidla	50
7.8.4 Změna/přemístění svítidla	50
7.8.5 Kopírování svítidla	51
7.8.6 Exportování patchování svítidla	51

7.8.7 Editace svítidla	51
7.8.7.1 Invertování Pan/Tilt	52
7.8.7.2 Pojmenování svítidla	52
7.9 Nastavení v systémové knihovně	52
7.9.1 Přidání nových svítidel	52
7.9.2 Vytvoření nových svítidel s využitím stávajících	52
7.9.3 Editace svítidel	53
7.9.3.1 Přidání, Editace, Odstraňování kanálů	53
7.9.3.2 Výchozí, zvýrazněné a Blackout hodnoty	53
7.9.4 Odstranění svítidla	53
7.10 Výběr svítidla a změna parametrů	54
7.10.1 Výběr svítidla	54
7.10.1.1 Výběr jednoho svítidla	54
7.10.1.2 Výběr více svítidel	54
7.10.1.3 Odstranění výběru	54
7.10.2 Výběr Order/pořadí	54
7.10.3 Editace parametrů	54
7.10.3.1 Jemné nastavení	54
7.10.3.2 Skok na určité hodnoty	54
7.10.4 Fanning	55
7.10.4.1 Fanning v Programátoru	55
7.10.4.2 Možnosti Fanningu	55
7.10.4.3 Grouping/Seskupování a velikost Buddy	55
7.10.5 Nastavení časování	55
7.10.6 Fanned Delay Times	55
7.10.7 Fanned Fade Times	56
7.10.8 Fanning záleží na zvoleném pořadí (Order)	57
7.10.9 Vymazání hodnot	57
7.10.9.1 Odstranění celého svítidla	57
7.10.9.2 Odstranění výběru svítidla	57
7.10.9.3 Výběr všech svítidel s přiřazenými hodnotami	58
7.10.9.4 Odstranění parametrů pro jednotlivá svítidla	58
7.10.9.5 Odstranění jednotlivých parametrů	58
7.11 Použití Groups (skupin)	58
7.11.1 Uložení Group (skupiny)	58
7.11.2 Změna, slučování a odstranění	59
7.11.2.1 Náhrada svítidla ve skupinách	59
7.11.2.2 Sloučení svítidel do skupiny	59
7.11.2.3 Odstranění svítidla ze skupiny	59
7.11.3 Vymazání celé skupiny	59
7.11.4 Kopírování skupin	59
7.11.5 Pojmenování skupin	60
7.11.6 Použití skupin pro programování	60
7.12 Pokročilé programování	60
7.12.1 LOAD Načítání	60
7.12.1.1 GLP+LOAD	60
7.12.1.2 LOAD + svítidlo	60
7.12.1.3 LOAD + Feature	61

7.12.1.4 LOAD + Funkce	61
7.12.2 Přiřazení	61
7.12.3 Přiřazení Scény nebo Cuelistu faderům	61
7.12.4 Název	62
7.13 Použití Cues	62
7.13.1 Uložení Cues	62
7.13.1.1 Ukládání Cues na Fader	62
7.13.2 Úprava Cues	62
7.13.3 Přidání a editace hodnoty (Merge)	62
7.13.4 Odebrání hodnoty z Cue	63
7.13.5 Výměna Cue	63
7.13.6 Vložení před Cue	64
7.13.7 Uložení Cue na konci Cuelistu	64
7.13.8 Vkládání Cue do Programátoru	64
7.13.9 Sloučení nebo výměna/přemístění Cue v/do Programátoru	64
7.13.10 Pojmenování Cue	65
7.13.11 Odstranění Cue	65
7.14 Použití časování	65
7.14.1 Next Time	66
7.14.2 Fade Time	66
7.14.3 Snap Time	66
7.15 Použití Cuelistů	66
7.15.1 Uložení Cuelistů	66
7.15.2 Pojmenování Cuelistů	66
7.15.3 Vymazání Cuelistů	67
7.15.4 Kopírování Cuelistů	67
7.15.5 Nastavení Cuelistů	67
7.15.5.1 Spuštění Triggeru	67
7.15.5.2 Pořadí (Order) přehrávání	68
7.15.5.3 Outfade	68
7.15.5.4 Priority	68
7.15.5.5 Release if overwritten: Poznámka/zotavení při přepsání:	68
7.15.5.6 Do not Release other Cuelists:	68
7.15.5.7 Skip to first Cue on Release: Skok na první Cue on Release:	68
7.15.5.8 Outfade on Release pouze:	68
7.15.5.9 Tracking	68
7.15.5.10 Režim Run	69
7.15.5.11 Fadetime Master	69
7.15.5.12 Learn Timing	69
7.16 Použití Scén	69
7.16.1 Ukládání Scén	69
7.16.1.1 Pojmenování Scén	69
7.16.1.2 Odstranění Scén	70
7.16.1.3 Kopírování Scén	70
7.16.2 Efekty v Cue	70
7.16.2.1 Vytváření efektů	70
7.16.2.2 Efekty v rámci jednoho kanálu	70
7.16.2.3 Effect Generator	71

7.16.2.4 Preset Toggles (přepínání)	72
7.16.2.5 Manipulace s efekty	73
7.16.2.6 Ukládání efektů v Cues a Cuelistech	73
7.16.2.7 Odstranění efektů	73
7.17 Fader	73
7.17.1 Cuelisty na Faderu	73
7.17.1.1 Přiřazení Cuelistů na fader	73
7.17.1.2 Odstranění Cuelistů z faderu	74
7.17.1.3 Nastavení faderu	74
7.17.2 Master fader	76
7.17.2.1 Konfigurace Master Faderu	76
7.17.3 Master pro Group a svítidlo (Inhibitive Master)	76
7.17.4 Scény na faderu	77
7.17.4.1 Přiřazení Scény faderu	77
7.17.4.2 Odstranění Scény z faderu	77
7.17.5 Nastavení faderu	77
7.18 Použití stránek	78
7.18.1 Pojmenování stránek	78
7.18.2 Přepínání stránek	78
7.18.3 Přehled stránek	78
7.18.4 Vzorová stránka	78
7.19 Makra	78
7.19.1 Vytváření Maker	79
7.19.1.1 Makra s nebo bez časových údajů	79
7.19.2 Úprava Makra	79
7.19.2.1 Makro Autostart	79
7.19.3 Vymazání Makra	80
7.19.4 Kopírování Makra	80
7.19.5 Úprava Makra v PC	80
7.19.6 Zakázané Příkazy (nejsou nahrány v Makrech)	80
7.19.7 Jak uložit Makra	80
7.19.8 IV. Příloha	82
8 Technické specifikace	82
8.1 Vstup a výstup	82
8.2 Teplotní rozsah	83
8.3 Rozměry a hmotnost	83
9 Bezpečnostní pokyny	84
9.1 Upozornění: Prevence požáru	84
9.2 Upozornění: Ochrana před úrazem elektrickým proudem	84
10 Údržba	85
10.1 Dotyková obrazovka, Ovládací panel a Fader	85
V. Řešení problémů / Testy	86
11 Řešení problémů	86
12 Test paměti (Memtest)	87

I. Úvod

1 Jdeme na to!

1.1 Jak začít?

Jako zkušený uživatel budete chtít rovnou začít. Výukový program "Quick and Dirty: 10 steps to create a new show" („Rychle a nahrubo“ - 10 kroků k vytvoření nové Show) byl navržen právě pro tento účel. Pokud provádíte upgrade z Creation I nebo jiného osvětlovacího pultu, doporučujeme přečíst si alespoň jednu z následujících kapitol: 3 Změny oproti Creation I a 2 Creation II - základy. Zejména kapitola 2 Creation II - základy vám velmi pomůže v případě, že obecně víte jak používat osvětlovací pulty, ale nemáte žádné konkrétní zkušenosti s naší řadou Creation. V každém případě doporučujeme přečíst si kapitolu 7 Práce s osvětlovacím pultem Creation II.

1.2 Zkratky v návodu

V celém Návodu k obsluze budou používány následující klíčové zkratky:

Práce s osvětlovacím pultem
Creation II

Podtržení odkazuje na daný obsah, který se nachází na jiném místě manuálu (případně na Internetu).

(Preset1)

Hodnota zobrazená na displeji (dotykové obrazovce).

„Store“

Název fyzického tlačítka na ovládacím panelu pultu nebo virtuálního tlačítka na dotykové obrazovce.

1 + 12

Text nebo čísla, která mají být zadána z číselníku.

[password]

Popis položky, která má být vyplněna příslušným textem.

Store, Preset-1.1

Tlačítka oddělená „," je nutno stisknout v tomto pořadí.

GLP + Go

Tlačítka spojená symbolem „+“ je nutno stisknout současně.

Main Menu -> Show

Posloupnost voleb, při pohybu v nabídce dotykové obrazovky.

Následující symboly upozorňují na důležité informace:



Důležité!

Důležitá poznámka. Věnujte prosím zvláštní pozornost!



Tip!

Návrh, jak dosáhnout vašich cílů rychleji.

1.3 Terminologie Creation II

V celém Návodu k obsluze budou používány následující termíny:

Svítilo	Libovolné zařízení, které lze pultem ovládat. Od nejjednoduššího reflektoru PAR vybaveného DMX IN po pohyblivé inteligentní hlavy.
Cue (množ. č.: Cues)	Světelná nálada. Obsahuje intenzitu, pozici, barvu nebo parametr Beam (Zoom, Iris aj.) pro jedno nebo více svítidel. Bývá také někdy označována jako "Step" (krok), nebo "Memory".
Cuelist	Seznam několika Cue uložených tak, aby byly přehrány v definovaném pořadí, postupně nebo současně. V případě, že byly spuštěny dva nebo více Cuelisty a pokouší se o přístup ke stejné funkci stejného svítidla, má přednost poslední zvolený Cuelist (princip LTP).
Panel-effect	Automaticky mění hodnoty konkrétních parametrů a rychle vytváří pozoruhodné efekty. Například vertikální vlnění (naklápění) svítidel nebo sinusovou vlnu na několika kanálech stmívače. Dva a více Panel-effecty na jednom kanálu se vždy sčítají. Panel-effect vychází z aktuální hodnoty výstupu. (U pultů Avolites funguje podobně Shape generator.)
Cue-effect	Automaticky mění hodnoty určitých parametrů (stejně jako Panel-effect). Rozdíl spočívá v tom, že Cue-effecty mohou být uloženy v Cue a sledovat koncepci Cuelistu. Dva a více Cue-effecty se nesčítají - poslední má přednost (LTP). Tedy jeden parametr (např. Tilt - náklon) může být ovlivněn pouze jedním Cue-effectem. Druhý Cue-effect, který byl spuštěn dříve, bude přepsán.
Scéna	Scéna obsahuje více Cuelistů a Panel-efektů.
Fader	Obsahuje posuvný fader a tlačítka Go, Pause a Flash. Fader může být propojen s Cuelistem, Panel-effectem, Group (skupinou), svítidlem nebo Scénou (které však pro vlastní spuštění či zastavení nemusí být s faderem propojeny).
Page	Stránka. Všechna propojení, která jste definovali pro fadery, mohou být uložena v rámci stránky. Přepínáním stránek můžete rychle přepínat mezi různými sadami propojení faderů.
Parameter	Jeden z ovladatelných parametrů svítidla. Např. reflektor PAR má pouze jeden parametr, a to dimmer (stmívač). Pohyblivé inteligentní hlavy mají obvykle několik parametrů: stmívač, Pan, Tilt, Barvu, Gobo aj.
Preset	Uložená sada parametrů nebo naprogramovaných efektů. Vůči Cues má referenční funkci. Změnou hodnoty Presetu budou všechny Cues odpovídající danému Presetu změněny.
Timing	Nastavení následujících časových parametrů:

Fade	Čas (v sekundách) potřebný pro pozvolné najetí (FADE IN) jedné Cue, nebo prolnutí do následující Cue.
Snap	Čas (v sekundách), potřebný k tomu, aby se parametry, které jsou nastaveny na "Snap", dostaly na své nové hodnoty. Obvyklé Snap kanály jsou Gobo, Color wheel a Speed.
Delay	Čas (v sekundách), po který pult čeká, než začne zeslabovat (FADE OUT) určitý parametr.
Next	Čas (v sekundách), po kterém bude spuštěna další Cue.

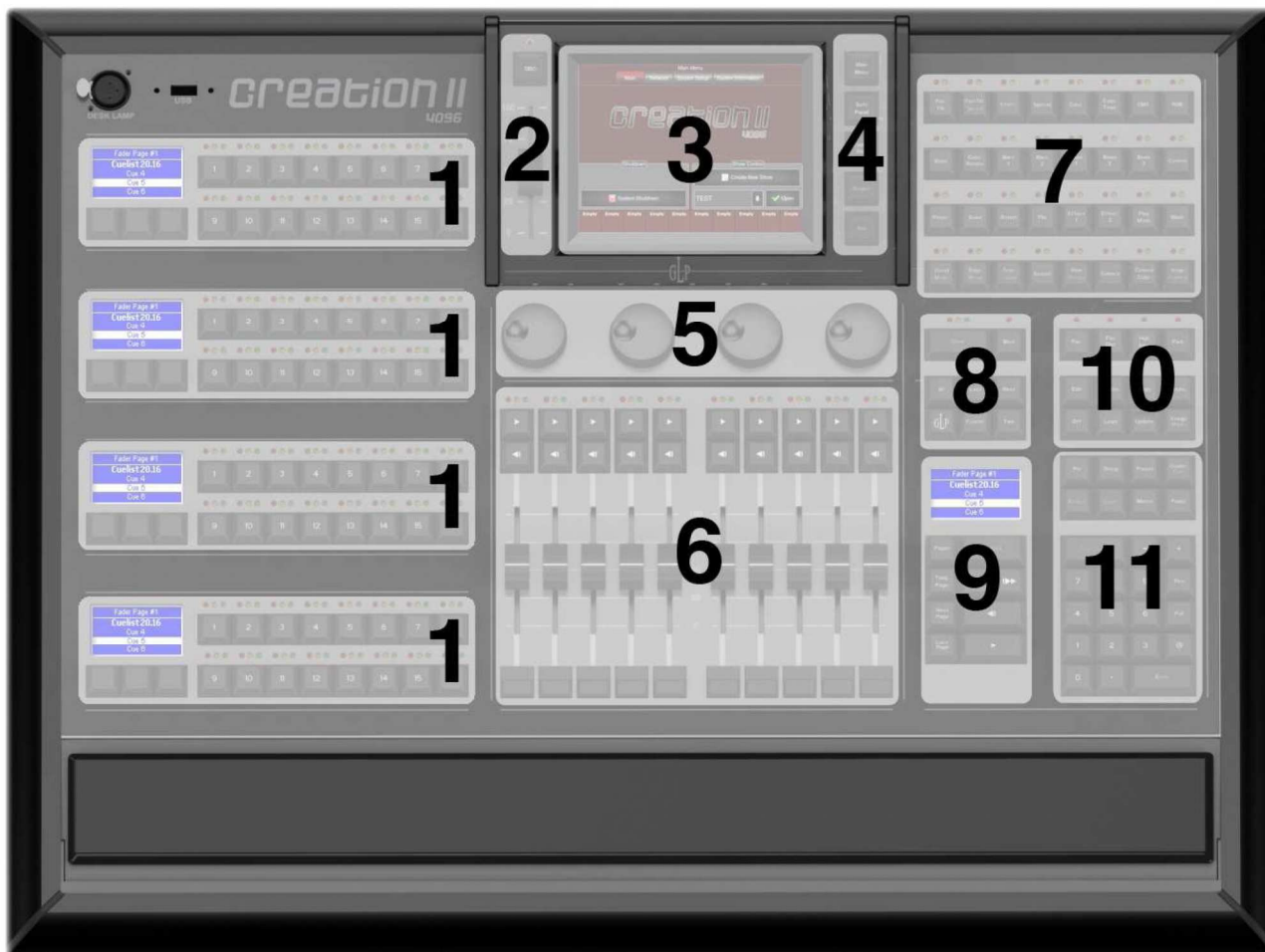
1.4 Konektory na zadním panelu



- 1. USB** USB konektor lze použít pro uložení Show na paměťovou kartu nebo hard disk. Je možno zde také připojit kompatibilní dotykový displej.
- 2. Ethercon (Ethernet)** Síťový konektor posílá data více protokolů DMX 512 (DMX Universes) přes ArtNet. V síti je možno propojit více pultů.
- 3. DVI-D (pouze digitální)** Přes DVI lze připojit externí monitor. DVI konektor není kompatibilní s (analogovým) displejem VGA (pouze pomocí redukce DVI-VGA).
- 4. Vstup pro přepínače** Zde je možno připojit až šest běžných přepínačů nebo tlačítek. V rámci pevné instalace je můžete pak použít pro snadnou aktivaci předdefinovaného pracovního osvětlení (pracák), osvětlení vchodu apod. Podrobnosti o vstupu pro přepínače naleznete v kapitole [8.1 Vstup a výstup](#).
- 5. Audio Input** Cuelisty mohou být spouštěny v rytmu hudby přijímané přes zvukový vstup.
- 6. SMPTE Input** Vstup může být použit k provozování pultu s lineárním (audio) časovým kódem bez nutnosti instalace dalšího hardware.
- 7. MIDI Input** Vstup pro signál MIDI může být použit ke spuštění Chaserů a efektů pomocí MIDI keyboardu nebo jako vstup pro MIDI Time Code.

- 8. MIDI Output** Konektor může být použit k poskytnutí časového kódu MIDI (MIDI Time Code) generovaného pultem.
- 9. MIDI Thru** Port funguje jako opakovač příchozího MIDI signálu.
- 10. DMX Input** Může být sloučen s jedním z výstupů DMX. Sloučení je typu HTP (nejvyšší hodnota má přednost).
- Alternativně lze prvních 100 kanálů přijímaného signálu DMX použít k najetí všech faderů na všech stránkách.
- 11. DMX Output** Výstup DMX se skládá ze čtyř 5-pinových konektorů (4 DMX Universe).
- 12. PowerCon** Konektor PowerCon na konci napájecího kabelu, kterým přivádíme napájecí napětí do pultu, musí být uzamčen (dobře otočen a zacvaknut), aby se zabránilo jeho uvolnění.
- 13. Mains** Hlavní vypínač a pojistka

1.4 Ovládací panel



1. Tlačítkové panely

Čtyři tlačítkové panely nalevo lze dynamicky nakonfigurovat tak, aby ovládaly světlo, skupinu, Preset, makro, efekt a Cuelist nebo Scénu banky. K dispozici je 20 různých stránek pro každý typ banky.

2. Sekce Grand Master

Sekce Grand Master se skládá z tlačítka "Direct Blackout" a hlavního faderu Grand Master.

3. Dotyková obrazovka

Barevná dotyková obrazovka zobrazuje různé nabídky - Menu. Creation II lze ovládat přímo, nebo myší připojenou přes USB.

4. Hlavní nabídky

Tato tlačítka umožňují přepínat hlavní nabídky dotykové obrazovky: Hlavní menu / „Soft Panel“ / Cuelist / Zobrazení výstupu („Output“) / Nastavení („Set“).

5. Enkodéry

Creation II umožňuje manipulovat vybranými světly v různých menu, nebo v Programátoru pomocí 4 otočných enkodérů.

6. Sekce faderů

Můžete nakonfigurovat 10 faderových jednotek (každá obsahuje posuvný fader a tlačítka Go, Pause a Flash).

Mohou být propojeny až se 100 stránkami a jednou vzorovou stránkou.

7. Funkční klávesy

Použijte funkční klávesy pro výběr parametru, který chcete změnit.

8. Programátor	Programovací sekce zahrnuje tlačítka: "Clear", "Blind", "GLP", "All", "Last" a "Next" pro výběr svítidla a dále tlačítka "Function" a "Time".
9. Select-Block	Tlačítka "Page" přepíná mezi stránkami faderů. Pomocí tlačítka "Select" vyberete Cuelist. Tlačítka "Master-Go", "Pause/Back" a "Skip" umožňují ovládat vybraný Cuelist.
10. Tlačítka pro editaci	Pomocí editačních tlačítek lze uložit obsah Programátoru. Můžete editovat, kopírovat a mazat stávající Cues, Cuelisty, Presety, efekty, makra, Groups, svítidla a Scény.
11. Číselník	Pomocí číselníku můžete vybrat svítidla, skupiny, Presety, Cues, Cuelisty, efekty, Scény, Makra, fader.

2 Creation II – základy

2.1 Grafické uživatelské rozhraní

V porovnání s většinou ostatních osvětlovacích pultů je Creation II založen na zcela odlišném pojetí. Jeho koncepce spočívá v tom, že libovolné elementární nastavení musí být dostupné a v případě potřeby upravitelné v kterémkoli okamžiku během Show. Kromě běžného příkazového řádku poskytuje Creation II uživateli grafické uživatelské rozhraní velmi podobné moderním PC. Spolu s integrovaným dotykovým displejem tak uživatel získává výkonné rozhraní. Zobrazovat vybraná okna a mít rychle přístupné všechny důležité informace lze také pomocí externího monitoru. Během programování Cuelistu je například každá Cue dostupná pouhým dotekem prstu - pouze ji na dotykové obrazovce vyberete pro úpravy. Každý objekt, (např. Cue, Group, svítidlo) může být pojmenován, aby byl lépe identifikovatelný.

2.2 Pojmenování svítidla

Osvětlovací pulty, které byly navrženy pro ovládání konvenčních svítidel, řídí pouze jeden parametr na svítidlo (stmívač) a obvykle adresují svítidla jejich očíslováním. Výsledkem je posloupnost rostoucí čísel kanálů zastupujících různá svítidla. Ovládání svítidel, jako jsou pohyblivé hlavy, však vyžaduje manipulaci několika různými funkcemi pro jedno svítidlo, jako je stmívač, Gobo, barva aj. Proto musí být do jednoho svítidla mapováno více kanálů DMX.

Creation II se chová ke každému svítidlu, bez ohledu na to, kolik kanálů má, jako k jednomu zařízení. Každý typ svítidla má své vlastní číslování. Když svítidla přidáváte pomocí tlačítkového panelu, každé z nich automaticky obdrží své unikátní označení jako "Impression 4" nebo "SpotOne 12". Další informace naleznete v kapitole [7.8 Přidávání a konfigurace svítidel v Show](#).

Creation II přistupuje ke konvenčnímu svítidlu takto: výrobce = "Generic" (obecný), název = "Dimmer", jediný parametr k ovládní = Dimmer (stmívač).

2.3 Programátor

Creation II, na rozdíl od většiny ostatních pultů, umožňuje manipulovat s hodnotami během probíhající Show.

Programátor (viz výše) je pro vás nejdůležitější částí pultu Creation II. Zde si můžete vybrat svítidla, přepsat nastavené hodnoty parametrů během Show nebo uložit nastavení parametrů. V rámci hierarchie výstupů má Programátor nejvyšší prioritu.

Příklad: Zatímco spuštěný Cuelist posílá na všechna svítidla parametr "Blue" (modrou barvu), můžete pomocí Programátoru tento parametr přepsat hodnotou "Red" (červená). Výstup zůstane "Red", dokud nebude smazán obsah Programátoru.

2.4 Presety

Preset je soubor uložených hodnot pro vybrané parametry pro jedno nebo více svítidel - např. „Position“ (poloha). Preset může obsahovat různé typy svítidel a různé parametry. Na Presetech mohou být založeny Cues. Všechny Cues založené na určitém Presetu se změní, změníte-li daný Preset.

Co se týká editace parametrů, jsou stávající Cues Presety skutečně výhodné. Představte si pozici na pódiu, jejíž poloha se mění a musí být nasvícena pohyblivými hlavami. Pokud jste pozici uložili jako Preset, je potřeba měnit jen Preset. V opačném případě byste museli upravovat každou Cue obsahující hodnotu polohy.

2.5 Tracking

Ze začátku může být koncept Trackingu hůře pochopitelný, avšak jedná se o velmi důležitou funkci pultu Creation II. Je-li naprogramován Cuelist, může pult ukládat Cues dvěma způsoby:

Buď to jsou ve všech Cue uloženy všechny parametry pro všechna svítidla, nebo se vždy uloží pouze hodnoty, které se v Cue změnily. Druhá metoda se nazývá "Tracking".

Následující příklad ukazuje intenzitu čtyř různých svítidel ve 3 Cues, které jsou uloženy obvyklým způsobem (nikoliv pomocí metody Tracking):

Jednotka:	1	2	3	4
Cue 1	100	20	0	20
Cue 2	50	50	0	20
Cue 3	50	50	80	20

Metoda Tracking uloží stejné Cues takto:

Jednotka:	1	2	3	4
Cue 1	100	20	0	20
Cue 2	50	50		
Cue 3			80	

Pro parametr intenzity se neuloží žádná hodnota, pokud se hodnota parametru nezměnila. Během přehrávání zůstává hodnota na poslední uložené hodnotě, dokud není aktivně změněna.

Příklad: Svítidlo č. 4 zůstane na 20% intenzitě, během druhé i třetí Cue, protože pro daný parametr nebyly uloženy žádné nové hodnoty. Pokud chcete následně změnit intenzitu svítidla č. 4 na 40% ve všech Cue, využijete Tracking. Stačí upravit Cue 1. Bez Trackingu budete muset upravit všechny tři Cues.

Existují dva různé typy hodnot:

- **Hard Values** Hodnoty aktuálně uložené do Cue. Jsou také nazývané jako "Touched Values".
- **Tracked Values** Hodnoty, které byly nastaveny v předchozích Cues, ale nebyly změněny nebo odstraněny z výstupu DMX. Jsou také nazývané jako "Tracked Through Values".

Jednou z výhod Trackingu je, že změny budou aplikovány naráz na více Cues - pokud v příkladu dle tabulky výše například změníte hodnotu svítidla č. 3 v první Cue na 100%, zůstane tato hodnota stejná i v druhé Cue. Až při spuštění třetí Cue se pak výstup změní na předem zadaných 80%.

To je velmi užitečné, chcete-li změnit sekvenci Cues. Můžete tak například jednoduše změnit modrá přední světla vaší Show na dobu jedné písně na červená.

2.6 Spouštění více Cuelistů

Mnoho pultů umožňuje spustit v jednom okamžiku pouze jeden Cuelist. Creation II je schopen ovládat až 320 Cuelistů, efektů a Scén a umí je přehrávat současně.

2.6.1 Současně běžící Cues

Další výhodou používání Trackingu je, že může být spuštěno současně více Cues v rámci jednoho Cuelistu. Představte si divadelní hru, kde herci zapínají a vypínají světla v místnosti a zároveň za oknem vychází slunce. Můžete mít jednu Cue pro východ slunce běžící po dobu 20 minut a několik "přepínacích" Cues pro zapínání a vypínání světel v místnosti (pokaždé když herec otočí vypínačem). Na pultu, který není vybaven funkcí Tracking, budete muset mít pro každý okamžik, kdy herec otočí vypínačem a má se zapnout světlo v místnosti, naprogramovány také pevné hodnoty intenzity pro svítidlo "vycházející slunce". Ale můžete znát hodnotu pro východ Slunce, pokud neznáte přesný čas, kdy herec otočí vypínačem světla v místnosti? Navíc, osvětlení místnosti musí být "najeto" okamžitě, takže náhlý skok v intenzitě svítání bude nevyhnutelný. To příliš neodpovídá přírodní realitě, že? Pult s funkcí Tracking umožňuje naprogramovat světla v místnosti v oddělených Cues v rámci jednoho Cuelistu bez ovlivnění hodnot pro svítání. Takže můžete "najíždět" svítání po dobu 20 minut, aniž by bylo narušeno spouštěním Cues pro osvětlení místnosti.

2.6.2 Současně běžící Cuelisty

Pojetí vysvětlené výše platí obdobně pro Cuelisty. V návaznosti na koncepci Trackingu lze Cuelist pro ovládání barev spustit na stejných svítidlech, která již přijímají informace o intenzitě z jiného Cuelistu. Je to možné proto, že hodnoty intenzity nebyly zaznamenány do Cuelistu pro ovládání barev a naopak.

2.7 HTP a LTP

Běžné divadelní pulty, které nejsou výslovně navrženy pro ovládání pohyblivých světel, se na výstupu řídí **principem HTP (nejvyšší má přednost)**.

V případě, že svítidlo obdrží současně dva signály pro různou úroveň intenzity, poslané například ze dvou různých Cuelistů, svítidlo se bude striktně řídit příkazem obsahujícím vyšší úroveň.

Příklad: Intenzita na kanálu 1 v Cuelistu 1 je 50% a na kanálu 2 v Cuelistu 2 je 100%. Výsledkem na pódiu bude intenzita 100%. Po snížení intenzity v Cuelistu 2 na 40% skončí výsledná intenzita na 50%, protože hodnota Cuelistu 1 se stane nejvyšší a má přednost.

Užitečný princip HTP však okamžitě přestane fungovat, máme-li ovládat inteligentní pohyblivá světla. Tato svítidla mají parametry, kde definovat "vyšší" hodnotu postrádá smysl. Červená barva není "vyšší" než zelená. Horizontální natočení (PAN) o 50% není vyšší než natočení o 20%. V důsledku toho platí pro tyto parametry princip jiný:

Princip LTP (poslední má přednost). Dle této metody jsou parametry nastaveny na poslední přijaté hodnoty. Použití LTP na výše uvedený příklad znamená, že snížení hodnoty Cuelistu 2 na 40% intenzity povede k úrovni 40% na pódiu. Cuelist 2 obsahuje poslední hodnotou a má přednost.

Mnoho pultů pro ovládání otočných hlav používá princip HTP pro ovládání intenzity a princip LTP pro všechny ostatní parametry. Creation II, nicméně, použije automaticky LTP pro všechny parametry. Máte možnost nastavit individuální Cuelisty pro aplikaci HTP na hodnoty intenzity (další parametry zůstávají v režimu LTP). Další nastavení způsobu interakce více Cuelistů naleznete v kapitole [7.15.5 Nastavení Cuelistu](#).

2.8 Individuální časování

Creation II je schopen přiřadit parametrům a svítidlům individuální časové parametry. Získáte tak dokonalou kontrolu každé změny parametrů v rámci Cues. To je důvod, proč Creation II nevyužívá funkci "Cue Parts" (rozdělení jedné Cue na skupiny svítidel pro různé časování) jako jiné pulty. S pultem Creation II se přiřazení časování celým Cues, jednotlivým svítidlům, jednotlivým parametrům i typům parametrů (např. intenzita, Gobo, barva) stává snadným úkolem. Další informace naleznete v kapitolách [7.10.5 Nastavení časování](#) a [7.14 Použití časování](#).

3 Změny oproti Creation I

Měli byste si všimnout, že se Creation II se ve srovnání s Creation I změnil. Následující kapitola obsahuje krátký úvod k těmto změnám.

3.1 Barevný dotykový displej

Dotyková obrazovka je nyní barevná a má vyšší rozlišení. Konfigurační menu jsou velmi přehledná a nabízí více možností. Tlačítka vedle displeje se také změnila. Nabízejí přístup k funkcím "Main menu", "Soft Panel", "Cuelist View" a "Output View". Nové tlačítko SET může pro vás být nejvíce užitečným prvkem.

3.2 Externí displej

Externí displej je nyní stejně jako interní dotyková obrazovka plně grafický. Můžete libovolně otevírat okna a aranžovat vlastní zobrazení. Externí displej může sloužit jako druhá dotyková obrazovka.

3.3 Fader

Nyní mohou být funkce faderů, tlačítek Go, Back a Flash měněny dle libosti. Můžete například nastavit tlačítko "Flash" jako tlačítko "Flash + GO + Release".

3.4 Select-Block

Nová sekce tlačítek „Select-Block“ bude cenným pomocníkem při strukturovaných Show. Po výběru Cuelistu pomocí "Select", jej lze ovládat pomocí tlačítek "Master-Go", "Master-Back", "Master-Skip Forward" a "Master-Skip Backwards".

Informace o stavu vybraného Cuelistu a aktuální stránka jsou zobrazeny na displeji nad Select-Blockem.

3.5 Tlačítkový panel

Větší displej nyní poskytuje lepší náhled tlačítkových panelů.

3.6 Funkční klávesy

Bylo optimalizováno uspořádání funkčních kláves. Nejčastěji používané klávesy jsou umístěny ve spodní části. Počet tlačítek se zdvojnásobil, aby poskytl přímý přístup k 32 funkcím bez nutnosti využívání druhé (shiftované) funkce tlačítka.

3.7 Příkazová sekce

Do příkazové sekce bylo přidáno několik kláves. Nové uspořádání v následujících logických blocích je přehlednější: "Fixture Selection" (výběr svítidla), "Programmer" (Programátor), "Editing" (úpravy) a "Selection" (výběr). Nyní jsou klávesy "Clear" a "Blind" umístěny přímo vedle dotykového displeje.

II. Rychlý start

4 Přehled Návodu k obsluze

4.1 Úvod

Následující základní funkce Creation II budou vysvětleny na praktických příkladech: dispoziční řešení pultu, spuštění nové Show, nastavení svítidel, Groups (skupiny) a Presety, programování Cues a efektů. Tato část Návodu doplňuje školící program firmy GLP, a proto dodržuje stejný systém. Naleznete zde všechny příklady uvedené ve školícím programu. Pokud jste již zkušený uživatel pultu Creation I, doporučujeme tuto sekci přeskočit a přečíst si namísto toho rovnou kapitolu [3 Změny oproti Creation I](#).

Sada světel, která odpovídá následujícím příkladům zahrnuje:

- 8 x Impression 120 RZ RGB - rovnoměrně rozmístěných na zadní traverze
- 7 x Impression SpotOne - na zadní traverze, každý mezi dvěma RZS
- 6 x Impression 90 WWC - na přední traverze
- 6 x stmívač (Blinder) - na přední traverze

4.2 Vizualizace WYSIWYG

Velmi doporučujeme vizualizační software WYSIWYG firmy Cast Lighting (www.castlighting.com) k procvičování příkladů v této sekci. Budete mít možnost sledovat účinky těchto příkazů, aniž byste se museli obtěžovat s reálnou instalací. Sada světel uvedená výše, je již uložena v souboru WYG, který je součástí dema WYSIWYG.

5 Quick & Dirty („Rychle a nahrubo“) - Show v deseti krocích

5.1 Krok 1 - Připojení Creation II

Zapojte Creation II dodaným kabelem PowerCon do zásuvky 230 V AC.

5.2 Krok 2 - Spuštění Creation II a Show

Nejprve zapněte pult síťovým vypínačem na zadní straně nad konektorem PowerCon.



Pak pomocí dotykové obrazovky vyberte tlačítko "Create New Show" (vytvořit novou Show). Zadejte název nové Show a stiskněte "Enter".

5.3 Krok 3 - Nastavení svítidel

Svítidla potřebná pro vaši Show je nutno zvolit následujícím způsobem.

1. Stisknutím tlačítka "Main Menu" hned vedle dotykové obrazovky vstupte do hlavního menu.
2. V hlavním menu vyberte položku "Show Setup" (nastavení Show).
3. V okně "Show Setup" zvolte "Fixture Setup" (nastavení svítidla).
4. V okně "Fixture Setup" vyberte položku "Add Fixtures" (přidat svítidla).
5. Průvodce vás provede procesem přidání svítidel:
 - 5.1 Na první stránce zvolte v levém sloupci výrobce a v pravém sloupci typ svítidla. Pokračujte na "Next".
 - 5.2 Určete, kolik svítidel zvoleného typu, který chcete přidat. Pokračujte "Next".
 - 5.3 Nyní přiřadte svítidlo tlačítku na panelu pod označením "Fixture". Pokračujte "Next".
 - 5.4 Posledním krokem v je propojení nového svítidla s adresou DMX.

Nejjednodušší a doporučený způsob je umožnit pultu, aby propojení provedl sám pomocí defaultního nastavení nazývaného "Autopatch". Pokračujte "Finish".

První svítidlo pro vaši Show bylo přidáno a připojeno (napatchováno).

5.4 Krok 4 - Výběr svítidla

Chcete-li vybrat nově přidané svítidlo, postupujte následovně:

1. Pomocí tlačítka "Mode" na tlačítkovém panelu přepínejte režim panelu, dokud se na displeji neobjeví "Fixture" (svítidlo).
2. Mačkejte tlačítko "Page", dokud se nedostanete na stránku, na kterou jste uložili své svítidlo.
3. Nyní můžete zvolit vaše svítidlo stisknutím jednoho z tlačítek 1 až 16. Oranžová dioda nad tlačítkem indikuje, že svítidlo je přiděleno. Zelená dioda indikuje, že svítidlo bylo vybráno.

5.5 Krok 5 - Programování skupin (Groups)

Uložte vybraná svítidla do skupiny (Group) následovně:

1. Podle kroku 5.4 vyberte (označte) více svítidel (nebo jen jedno svítidlo) - Zelená dioda indikuje, že svítidlo/svítidla bylo/a vybráno.
2. Pomocí tlačítka "Mode" na tlačítkovém panelu přepínejte režim panelu, dokud se na displeji neobjeví "Group".
3. Mačkejte tlačítko "Page", dokud se nedostanete na stránku, na kterou chcete uložit novou skupinu obsahující vybrané svítidlo.
4. Stiskněte "Store" na ovládacím panelu.
5. Vyberte tlačítko na panelu, který jste nastavili na režim "Group", pro uložení nové skupiny a její přiřazení tomuto tlačítku.

5.6 Krok 6 - Programování (předvoleb) presetů

Uložení Presetu pro nově vytvořenou skupinu:

1. Pomocí tlačítka "Mode" na tlačítkovém panelu přepínejte režim panelu, dokud se na displeji neobjeví "Preset".
2. Mačkejte tlačítko "Page", dokud se nedostanete na stránku, na kterou chcete uložit váš Preset.
3. Vyberte vaši skupinu nebo jen jedno svítidlo a stiskněte funkční klávesu přiřazenou parametru, který chcete změnit.
4. Použijte jeden ze čtyř otočných enkodérů pro upravení hodnoty.
5. Stiskněte znovu "Store" na ovládacím panelu.
6. Zvolte jedno tlačítko panelu, které jste právě nakonfigurovali jako "Preset", pro uložení vašeho nového Presetu.

5.7 Krok 7 - Programování Cue

Použijte své nové skupiny a Presety pro naprogramování nové Cue:

1. Nastavte tlačítkový panel na "Group" a vyberte vaši skupinu.
2. Nastavte tlačítkový panel na "Preset" a vyberte vaši předvolbu.
3. Stiskněte "Store" na ovládacím panelu.
4. Stiskněte tlačítko "Go" nebo "Pause-Back" jednoho z 10 faderů, na kterém chcete uložit přednastavení. Gratulujeme! Právě jste naprogramovali první Cue.

5.8 Krok 8 - Přehrávání Cue

Než spustíte Cue, ujistěte se, že je Programátor prázdný:

1. Grand Master vedle displeje musí být nastaven na 100%.
2. Jestliže svítí dioda vedle tlačítka "Clear, musíte tlačítko 3x stisknout pro smazání obsahu Programátoru.
3. Nyní můžete začít tím, že „najedete“ zvolený fader, poté co jste stlačili odpovídající tlačítko "Go".

5.9 Krok 9 - Zastavení Cue

Zastavte přehrávání Cuelistu takto:

1. Stiskněte tlačítko "OFF".
2. Vyberte požadovaný fader tím, že stisknete jeho tlačítko "Go" nebo "Pause-Back".

5.10 Krok 10 - Uložení Show

Právě jste vytvořili Show, kterou uložíte následujícím způsobem:

1. Stisknutím tlačítka "Main menu" vedle dotykové obrazovky vstoupíte do hlavního menu.
2. V hlavní nabídce vyberte tlačítko "Show Quicksave" (rychlé uložení Show).

III. Návod k obsluze

6 Nastavení systému

6.1 Nastavení Creation II

Naučte se, jak zapojit a zapnout váš Creation II.

6.1.1 Napájení

Připojte Creation II pomocí dodaného kabelu PowerCon ke zdroji napájení 100 až 240 V AC.

6.1.2 Zapnutí

Síťový vypínač je umístěn vedle konektoru PowerCon na zadní straně pultu Creation II.

6.1.3 Touchscreen

Barevný dotykový displej lze ovládat přímo prstem stejně jako myšičku připojenou přes USB. Vpravo od displeje je pět tlačítek pro přepínání zobrazení hlavních nabídek: "Main menu", "Soft Panel", "Cuelists", "Output", a "Set". Jas displeje lze nastavit pomocí jednoho z otočných enkodérů.

6.1.4 Externí displej

K pultu Creation II lze připojit externí displej. K dispozici jsou různá rozlišení a lze dokonce použít druhý dotykový displej (pokud je kompatibilní). Externí displej nabídne plné grafické rozhraní, jako interní displej. Jednotlivá okna a zobrazení lze volně otevírat a aranžovat.

1. Externí displej musí být připojen ke konektoru DVI na zadní straně pultu. Jedná se o konektor DVI-D, který není kompatibilní s (analogovými) VGA displeji.
2. Externí displej nabízí pět různých nastavení zobrazení.
3. Nová okna lze otevřít tím, že zvolíte "Open" a vyberete požadovanou volbu v menu "Open new window".

6.1.5 Lampička

Lampičku je možno zapojit do 3-pinového konektoru v levém horním rohu čelního panelu. Její intenzitu nastavíte v "Main Menu".

6.1.6 Enkodér

Čtyři otočné enkodéry pultu Creation II jsou určeny pro manipulaci s hodnotami parametrů v menu a v Programátoru.

6.1.6.1 Nastavení citlivosti enkodéru

1. Na dotykové obrazovce vstupte do "Main menu".
2. Vyberte "Show setup" (zobrazit nastavení) a poté stiskněte "Frontpanel".
3. Vyberte pod-menu "Change Encoder Sensitivity" (změna citlivosti enkodéru).
4. V rozbalovacím menu vyberte požadovanou citlivost enkodéru.

6.1.7 Tlačítka a pevná tlačítka

Creation II lze ovládat pomocí fyzických tlačítek na ovládacím panelu, stejně tak jako pomocí softwarových tlačítek na dotykové obrazovce.

6.1.7.1 Nastavení chování tlačítka

1. Přejděte do "Main Menu".
2. Zvolte menu "Show setup" (zobrazit nastavení) a stiskněte "Frontpanel".
3. Vyberte pod-menu "Button Behavior" (chování tlačítka).
4. Použijte rozbalovací menu s názvem " Backspace Button Clear Timeout " pro nastavení doby trvání stisku tlačítka "Backspace" potřebné pro odstranění celé "Commandline" (příkazové řádky).
5. Menu " Blackout Button Mode" umožňuje zvolit pro tlačítko "Blackout" režim "Flash" nebo "Toggle".

Tip!



Režim Flash: Hodnota Blackout („tma“; uložena v knihovně) bude nastavena pro všechna svítidla po dobu stlačení tlačítka.

Režim Toggle: Hodnota Blackout bude nastavena pro všechna svítidla jedním stisknutím tlačítka. Druhé stisknutí tlačítka přepne zpět do normálního stavu.

6.1.8 Fader

Chování sekce faderů lze změnit takto:

1. Přejděte do "Main Menu".
2. Zvolte menu "Show Setup" (zobrazit nastavení) a stiskněte "Frontpanel".
3. Vyberte pod-menu "Change Fader Settings" (změnit nastavení faderu).
4. Rozbalovací menu "Number of Fader Pages" (počet stránek faderů) umožňuje nastavit, kolik stránek faderů budete používat. Lze nastavit až 100 stránek plus jednu vzorovou.
5. V menu "Fader Autorelease on Page Change" můžete zvolit, zda se fadery při změně stránky mají automaticky obnovit.

6.1.9 Klávesnice a myš

Klávesnici a myš lze připojit k pultu Creation II přes USB.

6.1.10 Nastavení data a času

Po delší době nečinnosti může být nutné upravit systémové hodiny.

1. Stiskněte tlačítko "Main Menu".
2. Zvolte menu "System Setup" (nastavení systému) a stiskněte tlačítko "Clock Setup" (nastavení hodin).
3. Stiskněte "Change Date/Time" (změnit datum / čas).
4. Nyní si musíte vybrat mezi "Date Edit" a "Edit Time" (editace data / editace času).
5. Pro nastavení data a času použijte otočný enkodér.
6. Až budete připraveni, stiskněte "OK" pro nastavení vybraných hodnot.

6.1.11 Zamčení a odemčení pultu Creation II (Desklock)



Důležité!

Ujistěte se, že znáte heslo Desklock JEŠTĚ PŘEDTÍM než zamknete Creation II.

6.1.11.1 Uzamčení Creation II

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Stiskněte "Enable Desklock" (povolit zablokování ovládacího panelu). Pult je nyní zablokován.
3. Alternativně lze Creation II zablokovat současným stisknutím kláves "GLP + @".

6.1.11.2 Odblokování Creation II

1. Není-li nastaveno heslo, lze Creation II odblokovat stiskem kláves "GLP + @".
2. V případě, že bylo heslo nastaveno, budete vyzváni k zadání správného hesla. Potvrďte tlačítkem "Enter" pro odblokování pultu.

6.1.11.3 Změna hesla pro Desklock (zablokování pracovního panelu)

Výchozí nastavení Creation II je bez hesla.

Chcete-li nastavit nové heslo pro Desklock, postupujte následovně:

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Zvolte menu "Show setup" (nastavení Show) a stiskněte "Frontpanel".
3. Vyberte pod-menu "Change Desklock Password" (změna hesla pro Desklock)".
4. Zadejte aktuální heslo. Není-li nastaveno heslo, pokračujte krokem 6.
5. Stiskněte tlačítko "Enter" pro pokračování.
6. Musíte zadat nové heslo (dvakrát).
7. Uložte nové heslo pomocí volby "Save New Password" (uložit nové heslo).

6.1.12 Automatické ukládání Show

Creation II může být nakonfigurován pro automatické ukládání Show.

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Zvolte menu "Show setup" (zobrazit nastavení) a stiskněte tlačítko "Show Autosave" (automatické uložení Show).
3. Přepněte mezi "Enable Autosave" (povolit) a "Disable Autosave" (zakázat) na požadovanou variantu.
4. Dobu, po jejímž uplynutí pult automaticky uloží Show, je možno zvolit z rozbalovacího menu, nebo také přímo zadat.

6.2 Propojení v rámci sítě

Můžete připojit Creation II do sítě s dalšími pulty a spuštěnými PC.

6.2.1 Základní informace

1. Položku "Network Setup" (nastavení sítě) naleznete v "System setup" (nastavení systému).
2. Zobrazí se informace jako: IP, Address/Subnet, Mask/Gateway/DNS, Server/Link.
3. Zvolte "Change Network Settings" (změnit nastavení sítě) nebo otestujte připojení k síti.
4. Nabídka "Change Network Settings" vám umožňuje nastavit DHCP pro připojení stávající sítě, nebo nastavit "Manual IP Address" pro spojení mezi dvěma pulty Creation II.

6.2.2 Propojení více pultů Creation II nebo připojení PC

Chcete-li připojit více Creation II nebo PC, budete potřebovat síťový přepínač.

1. Připojte ethernetový kabel do síťového přepínače.
2. Zapněte pult.
3. Přiřaďte každému pultu unikátní privátní IP adresu, jako je 10.0.0.1, 10.0.0.2 apod.
4. Na Master pultu spusťte Show.
5. Na záložním pultu vstupte do menu "Network" (sít').
6. Vyberte "Connect to Master" (připojit k Master pultu) pro připojení záložního/pomocného pultu k hlavnímu.
7. Zadejte IP adresu hlavního pultu a klikněte na "Connect" (připojit).
8. Pulty jsou propojeny a synchronizovány.
9. V případě, že běží Playback, stiskněte "GLP + OFF" pro synchronizaci pultů.
10. Dalším krokem bude výběr správného režimu pro propojené pulty.

6.2.2.1 Režim Mirror (zrcadlo)

V režimu Mirror se pomocný pult stává pouze zálohou („zrcadlením“) hlavního pultu (1:1). Oba pulty používají stejný Programátor a vykazují stejné rozhraní.

6.2.2.2 Režim Extension (rozšíření)

V režimu Extension používají oba pulty stejný Programátor, ale vykazují dvě různá rozhraní. Tento režim rozšiřuje grafické rozhraní hlavního pultu.

6.2.2.3 Režim Multi User (více uživatelů)

V režimu Multi User používá každý pult svůj vlastní Programátor. V důsledku toho je spuštěno více Programátorů, které lze ukládat samostatně.

Výstup se řídí principem LTP (poslední má přednost).

Vezměte prosím na vědomí: "Creation II OnPC" podporuje pouze jeden DMX Universe (DMX 512).

Proto nemůže tato konfigurace sloužit jako plně funkční záloha pro Show v rámci více než jednoho DMX Universe.

6.3 Aktualizace software

Creation II může být aktualizován přes USB nebo přes Internet. Aktualizace software lze nalézt na adrese: www.creationforum.de

6.3.1 Aktualizace software přes paměťové zařízení USB

1. Připojte paměťové zařízení USB do jednoho z USB konektorů.
2. Vstupte do "System Information".
3. Vyberte položku "USB Software Update".
4. "USB Status" zobrazí stav vašeho paměťového zařízení USB.
5. V okně "Select Software Update" se zobrazí dostupný software.
6. Vyberte software, který chcete aktualizovat.
7. Stiskněte "Select" (vybrat).
8. Stiskněte "Prepare Update".
9. Software bude rozbalen krátce poté a může být nainstalován pomocí "Perform Update" (provést aktualizaci).
10. Po instalaci nového software musí být Creation II restartován stisknutím "Reboot Now!"
11. Potvrďte stiskem "Reboot", až vás k tomu Creation II vyzve.
12. Vyčkejte až se Creation II restartuje.
13. Nový software je nyní připraven.

7 Práce s osvětlovacím pultem Creation II

7.1 Zapínání a vypínání

Tato kapitola vysvětluje, jak spustit Creation II a jak ho vypnout.

7.1.1 Úvodní obrazovka

Po připojení do elektrické sítě a zapnutí, bude Creation II potřebovat 42 sekund než nabootuje. Až bude připraven, zobrazí se následující obrazovka.



Tato obrazovka umožňuje otevřít uloženou Show, vytvořit novou Show, změnit nastavení sítě, změnit základní nastavení v "System setup" (nastavení systému) a nabízí vám zkontrolovat "System Information" (systémové informace).

7.1.2 Vypínání

1. Stiskněte tlačítko "Main Menu" vedle obrazovky pro vstup do hlavního menu.
2. Stiskněte tlačítko "Shutdown" pro vypnutí Creation II.



3. Budete vyzváni potvrdit vypnutí - stiskněte "Yes".
4. Nakonec pult vypněte síťovým vypínačem vedle napájecího konektoru PowerCon.

7.2 Uživatelské rozhraní

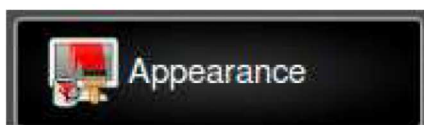
7.2.1 Změna vzhledu dotykové obrazovky a externího monitoru

Můžete si vybrat mezi různými barevnými tématy zobrazení oken Creation II. Je nutno otevřít Show, protože nastavení vzhledu je vždy uloženo jako součást aktuální Show.

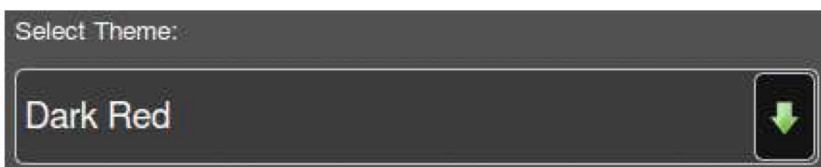
1. Vstupte do "Main Menu".
2. Vyberte "Show setup".



3. Vyberte pod-menu "Appearance" (vzhled).



4. V rozbalovacím menu "Select Theme" vyberte požadované téma vzhledu.



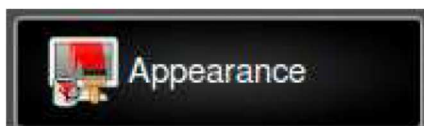
7.2.2 Změna zobrazení parametrů DMX

Zobrazení parametrů DMX může být změněno na "Percent" (procentuální), "Decimal" (desítkové), nebo "Hexadecimal" (hexadecimální). Toto nastavení je platné pro všechna okna zobrazující hodnoty DMX. Je nutno otevřít Show, protože nastavení vzhledu je vždy uloženo jako součást Show.

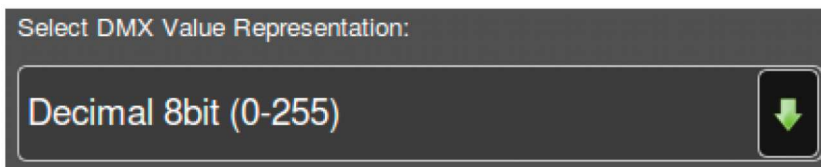
1. Vstupte do "Main Menu".
2. V "Main Menu" zvolte "Show setup".



3. Vyberte pod-menu "Appearance" (vzhled).



4. V rozbalovacím menu "Select DMX Value Representation" vyberte požadované zobrazování.



7.3 Interní dotykový displej (Touchscreen)

Přečtěte si informace o funkcích integrované dotykové obrazovky.

7.3.1 Otevírání oken

Tlačítka vpravo vedle obrazovky otevírají různá okna.

1. Main menu
2. Softpanel
3. Cuelist Cue
4. Output (výstup)

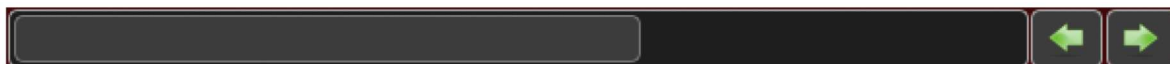
Rovněž lze otevřít nové okno s Programátorem pro přiřazený parametr - stisknutím jednoho z funkčních tlačítek.

7.3.2 Tlačítko Set

Je neaktivní pro software verze 0.90.

7.3.3 Rolování

Posouvání zobrazení na displeji funguje podobně jako posuvníky používané na PC. Přesouvat je lze pomocí myši, nebo přímo prstem na obrazovce. Posuvníky jsou zobrazeny pouze v případě, že se zobrazované okno nevejde celé na displej.



7.3.4 Kalibrace dotykové obrazovky

Vnější podmínky mohou způsobit, že dotyková obrazovka nebude reagovat přesně. Lze ji překalibrovat následujícím způsobem:

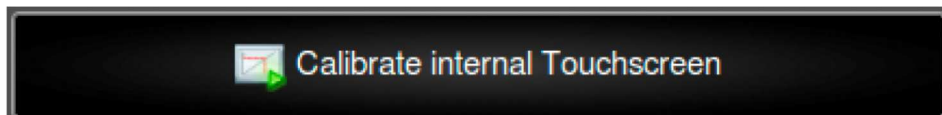
1. Vstupte do "Main Menu".
2. Zvolte "System setup".



3. Poté vyberte pod-menu "Monitor Setup".



4. Pro pokračování stiskněte "Calibrate internal Touchscreen" (kalibrovat interní obrazovku).



5. V rohu bílé obrazovky se zobrazí kalibrační kříž.
6. Dotkněte se středu kříže.
7. Kříž se objeví třikrát v různých rozích - pokaždé se dotkněte jeho středu.
8. Jakmile bude kalibrace dokončena, ocitnete se zpátky v "System setup".

7.4 Externí monitor

Externí displej lze pro Creation II využít různými způsoby.

7.4.1 Aktivace displeje a nastavení rozlišení

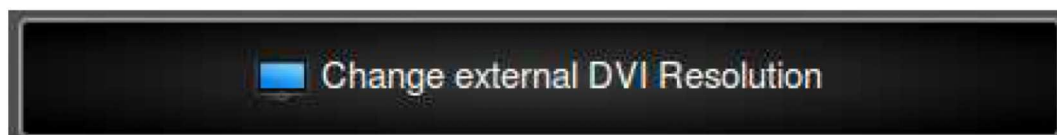
1. Vstupte do "Main Menu".
2. Zvolte "System setup".



3. Vyberte pod-menu "Monitor Setup".



4. Pokračujte "Change external DVI Resolution".



5. Nastavení změňte na "Enable External Monitor".



6. Nyní vyberte vhodné rozlišení.



7. Poté stiskněte "Ok".



7.4.2 Rolování obsahu zobrazených oken na displeji



Posouvání funguje podobně jako posuvníky používané na PC. Přesouvat je lze pomocí myši, nebo přímo prstem na obrazovce. Posuvníky jsou zobrazeny pouze v případě, že je obsah větší než okno.

7.4.3 Použití více oken

Na externích monitorech lze použít následující typy oken.

7.4.3.1 Virtuální tlačítkové panely



Virtuální tlačítkové panely mohou být použity jako fyzické tlačítkové panely na ovládacím panelu pultu a jsou na nich zobrazeny naprosto shodné popisky. Lze přepnout režim nebo stránku, tlačítka zapnout nebo vypnout.

7.4.3.2 Okno pro výstup









Name	Dimmer	Pan	Tilt	PT Speed	PT Macro	Shutter	Color1	CTB	CTC	
01.01	IMP_RZ	195	131	198	0	0	255	0	-	0
01.02	IMP_RZ	195	131	198	0	0	255	0	-	0
01.03	IMP_RZ	195	128	198	0	0	255	0	-	0
01.04	IMP_RZ	195	125	198	0	0	255	0	-	0
01.05	IMP_RZ	195	124	198	0	0	255	0	-	0
01.06	IMP_RZ	195	125	198	0	0	255	0	-	0
01.07	IMP_RZ	195	128	198	0	0	255	0	-	0
01.08	IMP_RZ	195	131	198	0	0	255	0	-	0
01.09	IMP_RZ	195	131	198	0	0	255	0	-	0
01.10	IMP_RZ	195	128	198	0	0	255	0	-	0
01.11	IMP_RZ	195	125	198	0	0	255	0	-	0
01.12	IMP_RZ	195	124	198	0	0	255	0	-	0
02.01	VL	0	139	114	160	132	255	0	-	-
02.02	VL	0	139	114	160	132	255	0	-	-
02.03	VL	0	139	114	160	132	255	0	-	-
02.04	VL	0	139	114	160	132	255	0	-	-
02.05	VL	0	133	114	160	132	255	0	-	-
02.06	VL	0	133	114	160	132	255	0	-	-
02.07	VL	0	133	114	160	132	255	0	-	-
02.08	VL	0	133	114	160	132	255	0	-	-

Zobrazuje hodnoty všech parametrů, které se aktuálně nacházejí na výstupu.

Různé typy hodnot jsou barevně odlišené.


* 255	bílá na modré	Hodnota nastavená prostřednictvím Programátoru.
255	žlutá	Hodnota nastavená jako Highlight (zvýrazněná).
255	červená	Hodnota je zmrazena (Parked) nebo nastavena prostřednictvím funkce Blackout.
255	tyrkysová modrá	Hodnota nastavená prostřednictvím Cuelistu.
255	zelená	Hodnota nastavená prostřednictvím efektu.
255	šedá	Výchozí hodnota

Panel nástrojů v rámci Okna výstupu nabízí více možností.

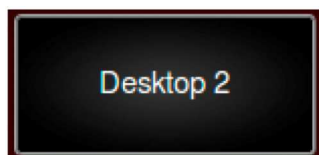
	Zobrazuje název svítidla.
	Zobrazuje typ svítidla.
	Zobrazuje všechna svítidla v rámci Show.
	Zobrazuje všechna svítidla v rámci Show. Vybraná svítidla zobrazuje nahoře.
	Zobrazuje pouze vybraná svítidla.
	Zobrazuje hodnoty DMX, které se aktuálně nacházejí na výstupu.
	Zobrazuje typ zdroje, který nastavil hodnotu.
	Zobrazuje efekt, který nastavil hodnotu.

7.4.4 Otvírání a aranžování oken

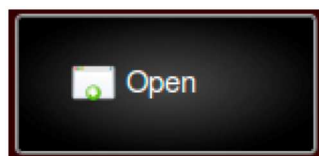
Uspořádejte okna na 5 různých pracovních plochách (Desktopech), abyste mohli snadno přepínat zobrazení, která jste si připravili.

	<p style="text-align: center;">Důležité!</p> <p>Software verze 0.90 ještě neumožňuje uložení pracovních ploch jako součást Show. Po každém restartu pultu musí být znovu upraveny.</p>
---	--

1. Vyberte jednu z pěti možných pracovních ploch (Destop).



2. Stiskněte "Open".



3. Objeví se okno "Open New Window".



4. Stiskněte tlačítko "Output" pro otevření okna výstupu.

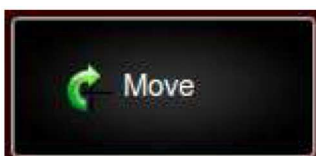


5. Ve středu obrazovky se objeví nové okno výstupu.

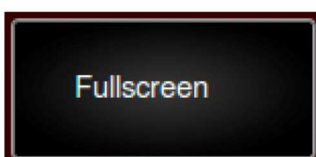
7.4.5 Přesunutí a změna velikosti okna

Pro dosažení požadovaného uspořádání potřebujete okna přesouvat a měnit jejich velikost.

1. Vyberte požadovaný Desktop (pracovní plochu).
2. Vyberte okno, které chcete přesunout.
3. Stisknutí tlačítka "Move" umožňuje okna přesunout.

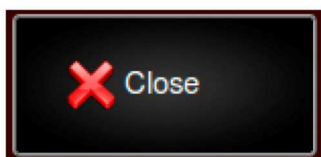


4. Stisknutím "Fullscreen" okno maximalizujete.



7.4.6 Zavírání oken

1. Vyberte požadovanou pracovní plochu.
2. Vyberte okno, které chcete zavřít.
3. Stiskněte "Close" v menu na pravé straně.



7.5 Tlačítkové panely

Každý ze čtyř tlačítkových panelů na levé straně čelního panelu lze nastavit jako tlačítkový blok pro svítidlo, preset, makro, efekt, nebo pro Scénu. Šestnáct tlačítek (po 20 stránkách na funkci) přináší až 320 (16x20) paměťových míst. Každý tlačítkový panel má displej, na kterém se zobrazuje konfigurace a aktuální stránka.

7.5.1 Přepínání režimu

Přepněte režim tlačítkového panelu stisknutím tlačítka "Mode +". Pro přepnutí režimu v opačném sledu podržte tlačítko "GLP" a současně stiskněte tlačítko "Mode +".

7.5.2 Různé režimy

Pro konfiguraci jednotlivých tlačítek panelu je k dispozici sedm různých režimů.

7.5.2.1 Fixture (svítidlo; správněji zařízení)

Všechna svítidla uložená v Show se zobrazí a lze k nim přistupovat a upravovat je.

7.5.2.2 Group (skupina)

Svítidla mohou být kombinována do skupin. Skupiny mohou být uloženy, vybrány, upraveny a otevírány.

7.5.2.3 Preset

Uložte hodnoty pro vybraná svítidla do předvoleb. Předvolby lze upravovat, otevírat nebo ukládat.

Aby bylo možno vybrat Preset, musí být vybráno svítidlo nebo skupina. Budou načteny do Programátoru.

7.5.2.4 Cuelist

Hodnoty nastavené pro vybrané svítidlo je možno ukládat, upravovat, nebo vybírat. Cuelisty jsou přístupné přes tlačítkové panely, které lze dále konfigurovat volbou "SubMode" (pod-režim). Přepínat mezi pod-režimy lze přidržením tlačítka "GLP" a současným stisknutím prostředního tlačítka pod displejem daného tlačítkového panelu. Na displeji se zobrazí "SubMode". Následující dostupné pod-režimy jsou:

Cuelist "Go"

Nastavuje Cuelisty na tomto tlačítkovém panelu do režimu "Go":

Jedním stisknutím tlačítka přeskočí Cuelist k dalšímu kroku.

Cuelist "Flash"

Nastavuje Cuelisty na tomto tlačítkovém panelu do režimu "Flash":

Cuelist je aktivní pouze tehdy, když stisknete a držíte tlačítko.

Cuelist "Run"

Nastavuje Cuelisty na tomto tlačítkovém panelu do režimu "Run":

Druhé stisknutí tlačítka zastaví Cuelist.

Cuelist "Single"

Nastavuje Cuelisty na tomto tlačítkovém panelu do režimu "Single":
Na tomto tlačítkovém panelu může být aktivní pouze jeden Cuelist.

7.5.2.5 Effect

Zpřístupnění efektů, které jsou uloženy v Show v rámci pultu.

7.5.2.6 Scene

Kombinuje různé Cuelisty a ukládá je do Scény. Tyto Cuelisty se spustí při aktivaci Scény.

7.5.2.7 Makro

Ukládá makra.

7.5.3 Přepínání stránek

Stisknutím tlačítka "Page-" nebo "Page +" přepínáte stránky tlačítkových panelů.

7.5.4 "List"

Přidržením tlačítka "GLP" změní funkci pravého tlačítka pod displejem na "List" (seznam). Stisknutí "List" zobrazí aktuální stránku tohoto tlačítkového panelu na dotykové obrazovce.

7.5.5 Stavová dioda LED (LED Status)

Tři diody nad každým tlačítkem indikují následující:

Červená dioda:

Tlačítko bylo vybráno. Pro jeden tlačítkový panel nebo fader sekci může svítit jen jedna dioda.

Žlutá dioda:

Na toto tlačítko byl uložen obsah.

Zelená dioda:

Tlačítko je aktivní.

7.5.6 Pojmenování stránek tlačítkového panelu

Pro snadný přístup do stránek tlačítkového panelu pojmenujte stránky smyslupnými názvy - například "Color" (barva), nebo "Pos." (pozice).

1. Dvakrát stisknete tlačítko "Assign/Name" a poté stisknete tlačítko "Mode".
2. Pro zadání jména použijte klávesnici nebo dotykovou obrazovku. Přidělené jméno se zobrazí v panelu displeje.

7.6 Použití Programátoru

Programátor slouží k výběru svítidla, nastavení a přepsání parametru nacházejícího se aktuálně na výstupu a k úpravě a ukládání hodnot.

Programátor má pro výstup nejvyšší prioritu.

7.6.1 Manipulace s hodnotami parametrů

V rámci Programátoru můžete měnit hodnoty otáčením enkodéru. Přiřazení jednotlivých enkodérů je zobrazeno na displeji.

Stiskem popisky enkodéru na dotykové obrazovce bude přidělený parametr změněn směrem dolů, z hodnoty 100 %, v krocích po 25%.

7.6.2 Vymazání Programátoru

Jednoduše použijte tlačítko "Clear":

První stisknutí "Clear" neodstraní žádné hodnoty, ale zabráňuje jejich uložení.

Druhé stisknutí "Clear" vymaže všechny hodnoty a vynuluje všechny výstupy.

Třetí stisknutí "Clear" odstraní veškerá svítidla. Programátor je nyní prázdný.

7.6.3 Panel nástrojů

Tlačítka panelu nástrojů umožňují nastavit chování Programátoru.

7.6.3.1 Fade on Blind

Nastavení "Fade on Blind" určuje, že hodnoty budou „najížděny“ v závislosti na nastavených časech Fade, Snap, a Delay.

7.6.3.2 Funkce Grouping (seskupování)

Volba "Function Grouping" způsobí, že Programátor přistupuje k více parametrům jako k logickému objektu. Například manipulace s hodnotami Pan bude mít za následek, že Programátor načte rovněž aktuální hodnoty Tilt vybraného svítidla. Proto budou hodnoty Pan a Tilt uloženy společně.

7.6.3.3 „Show all values“ (zobrazení všech hodnot)

Obvykle jsou zobrazeny jen čtyři parametry vybrané funkce.

Nastavení "Show all values" způsobí, že Programátor zobrazí všechny parametry všech svítidel v Show.

7.6.3.4 Color Picker (výběr barvy)

Color Picker je jednoduchý nástroj pro nastavení barev a sytosti. Pro výběr barvy použijte vnější kruh a pomocí vepsaného trojúhelníku nastavte sytost.

7.6.3.5 Value (hodnota) Zobrazuje aktuální hodnoty parametrů.

7.6.3.6 Time (čas) Zobrazuje časy "Delay" a "Fade/Snap" nastavené Programátorem.

7.6.3.7 FX

Toto tlačítko přepíná Programátor do sekce efektů, kde můžete programovat nebo odstraňovat efekty.

7.6.4 Funkce Programmer Unclear (obnovení smazaných dat)

V nepravděpodobném případě, že jste omylem vymazali Programátor (stisknutím "GLP + Off" nebo "Clear"), můžete jeho obsah obnovit současným stisknutím "GLP + Clear".

7.6.5 Highlight (zvýrazněné hodnoty)

Je-li aktivován režim Highlight, budou všechna vybraná svítidla nastavena na své Highlight (zvýrazněné) hodnoty uložené v knihovně. To lze využít k identifikaci svítidla pomocí příkazu "Next".

1. Stiskněte tlačítko "Highlight".
2. Vyberte požadované svítidlo.
3. Všechna vybraná svítidla jsou nastavena na Highlight (zvýrazněné) hodnoty uložené v knihovně svítidel.

7.6.6 Park

Tlačítko Park „zmrazí“ (zaparkuje) všechna vybraná svítidla a jejich aktuální hodnoty DMX.

1. Vyberte cílové svítidlo.
2. Nastavte požadované hodnoty pro všechny parametry.
3. Stiskněte tlačítko "Park".
4. Všechna vybraná svítidla jsou „zmrazena“ (zaparkována) a drží své aktuální hodnoty.

7.6.7 Blind

Aktivace "Blind" zabrání Programátoru posílat cokoli na výstup. To umožňuje uživateli programovat pult bez narušení běžící Show.

1. Stiskněte tlačítko "Blind".
2. Vyberte cílové svítidlo.
3. Nastavte požadované hodnoty všech parametrů.
4. Obsah Programátoru bude zobrazen a lze jej uložit, aniž by byl ovlivněn aktuální výstup pultu.

7.7 Správa dat Show

Použijte menu "Show Library" v Nastavení systému ("System Setup") pro vytvoření (Create), úpravu (Edit), uložení (Save), uložení jako ... (Save as), smazání (Delete), nebo zavření (Close) dat Show. Show lze importovat nebo exportovat.

7.7.1 Vytvoření nové Show

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Vstupte do pod-menu nastavení systému ("System Setup").
3. Zvolte menu "Show Library" (knihovna Show) a klikněte na tlačítko "New Show".
4. Pojmenujte Show, jak je libo.
5. Stiskněte "OK".
6. Nová Show je nyní aktivní.

7.7.2 Otevření existující Show

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Jděte do nastavení systému ("System Setup").
3. Zvolte menu "Show Library" (knihovna Show) a klikněte na "Open Show".
4. Vyberte požadovanou Show.
5. Stiskněte "Open Selected Show" (otevřít vybranou Show).
6. Vybraná Show je nyní aktivní.

7.7.3 Ukládání Show

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Jděte do nastavení systému ("System Setup").
3. Zvolte menu "Show Library" (knihovna Show) a klikněte na "Save Show As" (uložit Show jako).
4. Zadejte název pro Show.
5. Stiskněte "OK".
6. Show je nyní aktivní.

7.7.4 Odstranění Show

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Jděte do nastavení systému ("System Setup").
3. Zvolte menu "Show Library" (knihovna Show).
4. Vyberte Show, která má být odstraněna.
5. Stiskněte "Delete Selected Show" (odstranit vybranou Show).
6. Potvrdit "Delete", až o to budete požádáni.
7. Show byla smazána.

7.7.5 Zavření Show

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Jděte do nastavení systému ("System Setup").
3. Zvolte menu "Show Library" (knihovna Show) a stiskněte "Close Show".
4. Aktuální Show byla zavřena. Žádná Show není aktivní.

7.7.6 Nahrávání Show z paměťového zařízení USB

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Jděte do nastavení systému ("System Setup").
3. Zvolte menu "Show Library" (knihovna Show) a stiskněte "Import Show".
4. Vyberte formát Show, v jakém má být importována z rozbalovacího menu "USB Format". Zvolte "Creation I Show" nebo "Creation II Show".
5. Okno "Select Show" zobrazí všechny dostupné Show. Vyberte správnou.
6. Stiskněte tlačítko "Import Show".
7. Potvrďte "Import Show" (poté co jste k tomu byli vyzváni).
8. Show byla načtena a prozatím není aktivní.

7.7.7 Ukládání Show na paměťové zařízení USB

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Jděte do nastavení systému ("System Setup").
3. Zvolte menu "Show Library" (knihovna Show) a stiskněte "Export Show".
4. Vyberte Show pro export.
5. Stiskněte "Export Selected Show".
6. Potvrďte "Export to USB" (poté co jste k tomu byli vyzváni).
7. Show byla uložena na USB flash disk.

7.8 Přidávání a konfigurace svítidel v Show

Před zahájením programování pultu, je nutné zadat pultu informace o připojených svítidlech a přidělených adresách DMX.

7.8.1 Přidání svítidla

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Jděte do "System Setup".
3. Otevřete pod-menu "Fixture Setup" (nastavení svítidla) a stiskněte "Add Fixture" (přidat svítidlo).
4. Zvolte daného výrobce ("Manufacturer") a typ svítidla "Fixture type".
5. Stiskněte "Next".
6. Můžete nastavit nově přidané svítidlo tak, aby bylo řízeno Grand Masterem, nebo aby přijímalo instrukce, jako invertovaný Pan nebo Tilt.
7. Zadejte počet svítidel.
8. Stiskněte "Next".
9. V menu "Map Fixtures to Button Panel" určete oblast tlačítkového panelu, kde budou daná svítidla k dispozici.
10. Stiskněte "Next".
11. V menu "Patch New Fixtures" nejprve vyberte DMX Universe.
12. Zvolte, jak připojit nová svítidla:
Auto Patch Svítidla budou automaticky přiřazena další dostupné adrese DMX.
Manual Patch Pult vždy navrhne další dostupnou adresu DMX. Můžete tuto hodnotu změnit stisknutím "Select Address" a výběrem z různých dostupných adres DMX.
13. Nová svítidla jsou připojena.

7.8.2 Odstranění svítidla z Show

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Jděte do "Show Setup".
3. Otevřete menu "Fixture Setup" a stiskněte "Delete Fixtures".
4. Pomocí dotykové obrazovky nebo tlačítkového panelu vyberte svítidla, která chcete odstranit.
5. Stiskněte tlačítko "Next".
6. Potvrďte "Yes" (poté co jste k tomu byli vyzváni).
7. Svítidla byla odstraněna.

7.8.3 Připojení (Patch) svítidla

Svítidla mohou být kdykoliv přepojena nebo odpojena.

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Jděte do "Show Setup".
3. Otevřete menu "Fixture Setup" a stiskněte "Patch Fixture(s)".
4. Pomocí dotykové obrazovky nebo tlačítkového panelu vyberte svítidla, která budete patchovat.
5. Stiskněte "Patch Fixtures".
6. Vyberte DMX Universe.
7. Vyberte, jak chcete svítidla připojit (adresovat):
Auto Patch Svítidla budou automaticky přiřazena další dostupné adrese DMX.
Manual Patch Pult vždy navrhne další dostupnou adresu DMX. Můžete tuto hodnotu změnit stisknutím "Select Address" a výběrem z různých dostupných adres DMX.
8. Stiskněte "Patch".
9. Svítidla jsou připojena.

7.8.3.1 Odpojení svítidla

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Jděte do "Show Setup".
3. Otevřete menu "Fixture Setup" a stiskněte "Patch Fixtures".
4. Pomocí dotykové obrazovky nebo tlačítkového panelu vyberte svítidla, která hodláte odpojit.
5. Stiskněte "Unpatch".
6. Svítidla jsou odpojena.

7.8.4 Výměna svítidla

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Jděte do "Show Setup".
3. Otevřete menu "Fixture Setup" a stiskněte "Replace Fixture(s)".
4. Vyberte svítidla, která hodláte vyměnit (pomocí dotykové obrazovky nebo tlačítkového panelu).
5. Stiskněte tlačítko "Next".
6. Vyberte vhodného výrobce a typ.
7. Stiskněte tlačítko "Next".
8. Potvrďte "Yes" (poté co jste k tomu byli vyzváni).
9. Svítidla mohou být znovu připojena.

7.8.5 Kopírování svítidla

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Jděte do "Show Setup".
3. Otevřete pod-menu "Fixture Setup" a stiskněte "Copy Fixture(s)".
4. Vyberte svítidla, která hodláte kopírovat (pomocí dotykové obrazovky nebo tlačítkového panelu).
5. Stiskněte tlačítko "Next".
6. V menu "Map Fixtures to Button Panel" určete oblast tlačítkového panelu, kde budou daná svítidla k dispozici.
7. Stiskněte tlačítko "Next".
8. V menu "Select Content to Copy" se zobrazí "Fixture Copy Overview", jako informace o cílovém umístění každého kopírovaného svítidla. Okno "Select Data to Copy" umožňuje zvolit, která data budou kopírována spolu se svítidlem.
9. Stiskněte tlačítko "Next" a potvrďte "Yes".
10. Svítidla mohou být znovu připojena.

7.8.6 Export přiřazení svítidla

Uložte přiřazení svítidla (Fixture Patch) na paměťové zařízení USB jako soubor .txt nebo .csv.

1. Vstupte do "Main Menu".
2. Jděte do "Show Setup".
3. Otevřete menu "Fixture Setup" a stiskněte "Export Fixture Patch".
4. Vyberte cílový formát dat: "Export to .txt" nebo "Export to .csv".

7.8.7 Editace svítidla

Svítidla lze přímo editovat (upravovat).

7.8.7.1 Obrácený Pan/Tilt

1. V sekci editačních tlačítek stiskněte tlačítko "Edit".
2. Vyberte svítidlo, které chcete upravit.
3. Zvolte obrácený (Inverted) Pan nebo Tilt .

7.8.7.2 Pojmenování svítidla

1. V sekci editačních tlačítek stiskněte "Edit".
2. Vyberte svítidlo, které chcete pojmenovat.
3. Stiskněte "Edit Name".
4. Zadejte jméno.

Do okna "Enter Fixture name" se můžete dostat rovněž dvojitým stisknutím "Assign/Name". Poté vyberete požadované svítidlo, a stisknete ENTER.

7.9 Nastavení svítidla v knihovně svítidel System Library

Do knihovny svítidel (Fixture Library), která se nachází v "System Setup", můžete přidávat, upravovat nebo odstraňovat svítidla.

7.9.1 Přidání nového svítidla

1. Zvolte "New Fixture".
2. Stiskněte "Create Empty Fixture".
3. Vyberte existujícího výrobce nebo vytvořte nového.
4. Vytvořte "Type" a "Shorttype".
5. Pokračujte stiskem "Next".
6. Musíte zadat počet kanálů.
7. Následující okno se nazývá "Edit Library Fixture". Lze v něm přiřazovat funkce kanálům a nastavit hodnoty pro "Default", "Blackout" a "Highlight". Pro urychlení zadávání dat můžete vybrat více kanálů současně. Kanály lze přidávat nebo odstraňovat.

7.9.2 Vytvoření nového svítidla ze stávajících

1. Zvolte "New Fixture".
2. Stiskněte "Use existing Fixture as Template" (použit stávající svítidlo jako vzor).
3. Vyberte existující svítidlo z "Template Selection".
4. Vyberte existujícího výrobce nebo vytvořte nového.
5. Vytvořte "Type" a "Shorttype".
6. Pokračujte stiskem "Copy".
7. Musíte zadat počet kanálů.
8. Následující okno se nazývá "Edit Library Fixture". Lze v něm přiřazovat funkce kanálům a nastavit hodnoty pro "Default", "Blackout" a "Highlight". Pro urychlení zadávání dat můžete vybrat více kanálů současně. Kanály lze přidávat nebo odstraňovat.

7.9.3 Editace svítidla

Stávajících svítidla mohou být kdykoli upravena.

7.9.3.1 Přidání, editace a odstraňování kanálů

1. Vyberte položku "Edit Fixtures" (upravení svítidel).
2. Vyberte výrobce a typ svítidla.
3. Dostali jste se do stejného okna, které jste použili při přidávání svítidla. Můžete přidávat, upravovat či odstraňovat kanály.

7.9.3.2 Výchozí, Highlight a Blackout hodnoty

1. Vyberte položku "Edit Fixtures".
2. Vyberte výrobce a typ svítidla.
3. Dostali jste se do stejného okna, které jste použili při přidávání svítidla. Můžete nastavit hodnoty pro "Default", "Highlight", nebo "Blackout".
4. Vyberte požadované políčko a stiskněte "SET".
5. Zadejte cílový formát "%", "8 bit decimal", nebo "16 bit decimal" (procentuální, decimální, nebo hexadecimální).
6. Stiskněte "OK".

7.9.4 Odstranění svítidla

1. Zvolte "Delete Fixture".
2. Vyberte výrobce a typ svítidla, které chcete odstranit.
3. Stiskněte "Delete".

7.10 Výběr svítidla a změna parametrů

Přečtěte si, jak vybrat svítidla a jak upravit nebo odstranit hodnoty parametrů.

7.10.1 Volba svítidla

7.10.1.1 Výběr jednoho svítidla

Vyberte požadované svítidlo na tlačítkovém panelu. Dokud nebude žádné svítidlo zvoleno, lze pro pohyb v rámci všech svítidel použít tlačítka "Next" nebo "Last".

7.10.1.2 Výběr více svítidel

Vyberte požadované svítidlo na tlačítkovém panelu. Dokud nebude žádné svítidlo zvoleno, vybírá tlačítka "All" všechna svítidla. Bylo-li vybráno několik svítidel, lze tlačítka "Next" nebo "Last" použít pro pohyb v rámci výběru. Tlačítka "All" znovu vybere všechna dříve zvolená svítidla.

7.10.1.3 Odstranění výběru

Stisknutí tlačítka "Clear" třikrát po sobě odstraní z Programátoru všechna svítidla. Totéž lze udělat ručně pomocí tlačítkového panelu.

7.10.2 Pořadí výběru

Pořadí Fanningu (rozprostírání), Groupingu (seskupování) i Buddy Size závisí na pořadí výběru, který je zobrazen ve druhém sloupci Programátoru.

7.10.3 Editace parametrů

Parametry je možno upravovat pomocí otočných enkodérů.

7.10.3.1 Jemné nastavení

Několik parametrů (např. Pan/Tilt) může být upraveno s jemným krokem, přidržíte-li při otáčení enkodéru tlačítka GLP.

7.10.3.2 Skok na určité hodnoty

Stiskem popisky enkodéru na dotykové obrazovce bude přidělený parametr změněn směrem dolů, z hodnoty 100 %, v krocích po 25%.

7.10.4 Fanning

Jednoduše řečeno, je to nástroj, který šíří hodnoty parametrů napříč svítily v matematicky rovnoměrných (souměrných) proporcích. Z vizuálního hlediska, poskytuje FANNING možnost rychle více světly vytvořit symetrický (nebo i asymetrický) efekt na pódiu.

Creation II umožňuje Fanning téměř každé hodnoty (hodnoty DMX, časů Delay nebo Fade/Snap).

7.10.4.1 Fanning v Programátoru

Stiskněte tlačítko "Fan" pro Fanning aktuálně zobrazených parametrů.

7.10.4.2 Možnosti Fanningu

Stiskněte tlačítko "Fan Opt." pro nastavení "Grouping" nebo "Buddy Size".

7.10.4.3 Grouping a Buddy Size

Následující příklady jsou založeny na devíti svítilkách a jejich kanálu Pan, na který je uplatněn Fanning.



Výše uvedený příklad ukazuje Fanning s použitím výchozích hodnot "Off" pro Grouping a "1" pro „Buddy Size“. Fanning vždy začíná střední hodnotou.



Druhý příklad ukazuje Grouping "3", což má za následek 3 skupiny (po 3 svítilkách), na které je uplatněn Fanning. Svítilka 1,4,7; 2,5,8 a 3,6,9 ukazují stejnou hodnotu.



Třetí příklad ukazuje Buddying "3", zatímco Grouping je ve stavu "Off". Výsledkem je Fanning 3 skupin, přičemž ke každé se přistupuje jako k jednomu svítilku. Svítilka 1,2,3; 4,5,6 a 7,8,9 ukazují stejnou hodnotu.

Je-li použit Grouping ve spojení s Buddying, mohou být lehce naprogramovány úžasné Cues. Vezměte prosím na vědomí, že Grouping a Buddying mají také vliv na Fanning ofsetů a časování.

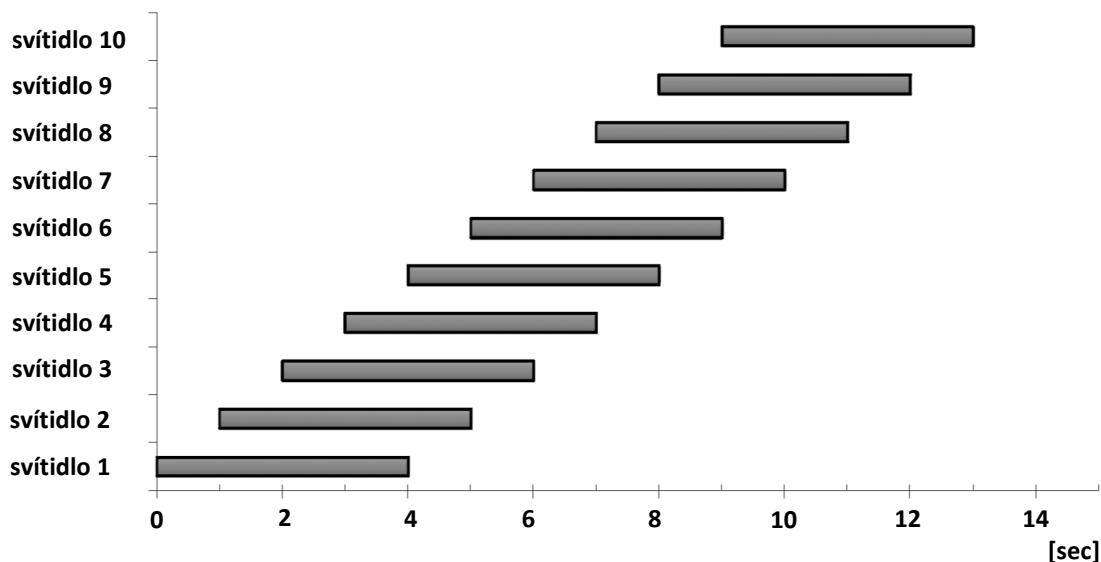
7.10.5 Nastavení časování

Zvolte "Time" pro nastavení časů Delay (zpoždění) nebo Fade/Snap pro vybrané parametry.

7.10.6 Fanned Delay Times („fannování“ časů Delay)

Po výběru "Time", můžete „fannovat“ čas Delay pro každý parametr pomocí přiřazeného enkodéru. Čas Delay určuje dobu, po jejímž uplynutí budou jednotlivé parametry spuštěny.

Příklad:

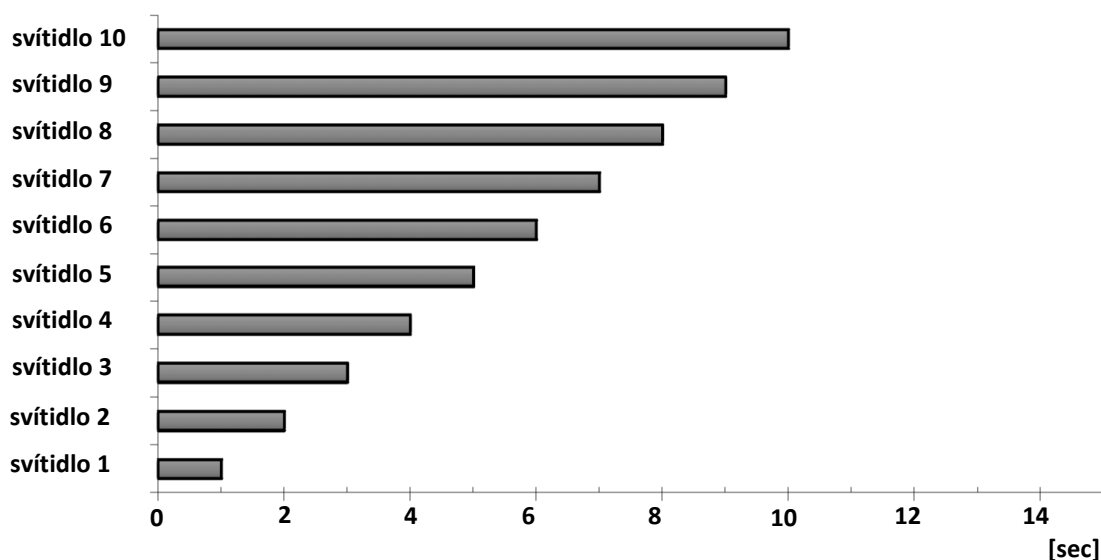


Svítidlo 1 „najede“ okamžitě. Každé další svítidlo bude zaostávat 1 sekundu za svým předchůdcem.

7.10.7 Fanned Fade Times („fannování“ časů Fade)

Po výběru "Time", můžete „fannovat“ časy Fade pro každý parametr pomocí přiřazeného enkodéru. Čas Fade určuje dobu, po kterou bude parametr nabíhat nebo slábnout.

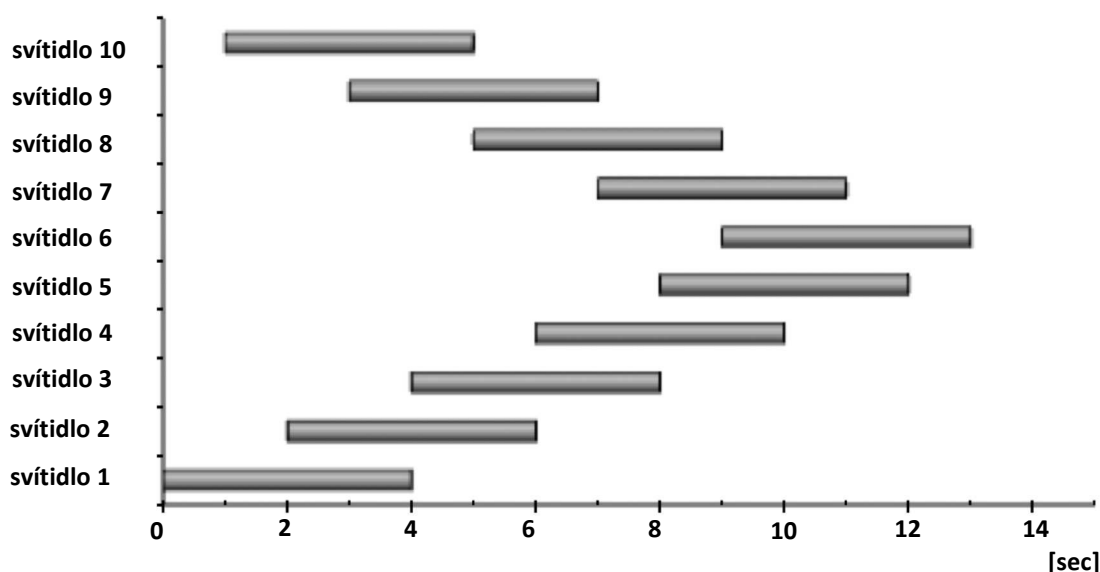
Příklad:



Svítidlo 1 je stmíváno (najížděno) po dobu 1 sekundy. Každé následující svítidlo bude potřebovat o 1 sekundu více než jeho předchůdce.

7.10.8 Fanning záleží na pořadí výběru

Pořadí Fanning, stejně jako Grouping a Buddying, záleží na pořadí výběru, který se zobrazí ve druhém sloupci Programátoru. To umožňuje vytvářet efekty, jako například následující:



7.10.9 Vymazání hodnot

7.10.9.1 Odstranění celého svítidla

1. První stisknutí "Clear" neodstraní žádné hodnoty, ale zabraňuje jejich uložení.
2. Druhé stisknutí "Clear" vymaže všechny hodnoty a vypne všechny výstupy.
3. Třetí stisknutí "Clear" zruší veškerá svítidla. Programátor je nyní prázdný. Můžete také použít tlačítkový panel a odstranit svítidla ručně.

7.10.9.2 Odstranění výběru svítidel

Stiskem "0 + Enter" bude výběr svítidel smazán z Programátoru, ale nedojde k odstranění žádných přiřazených hodnot. Poté mohou být některá svítidla vybrána a hodnoty jejich parametrů mohou být smazány selektivně.

7.10.9.3 Výběr všech svítidel s přiřazenými hodnotami

Stiskem tlačítek "GLP + All" budou vybrána všechna svítidla, která mají přiřazené hodnoty.

7.10.9.4 Odstranění parametrů pro jednotlivá svítidla

Všechny parametry pro jednotlivá svítidla lze odstranit tím, že přidržíte "OFF" při výběru požadovaných svítidel.

7.10.9.5 Odstranění jednotlivých parametrů

1. Stiskněte tlačítka "Off" a "Function".
2. Vyberte funkci, kterou chcete odstranit, např. "Intensity".
3. Stiskněte tlačítko "Enter". Všechny hodnoty intenzity pro vybraná svítidla budou odstraněny.

V případě, že chcete pouze smazat konkrétní parametry, nacházející se mimo blok pro "Intensity" (např. Dimmer - stmívač) postupujte následovně:

1. Stiskněte "Off" a "Function".
2. Vyberte cílový blok pro funkci, např. "Intensity".
3. Pomocí číselníku vyberte parametr, který chcete odstranit.

Příklad: Stisknutím tlačítka "1" vyberte první sloupec bloku funkcí (Dimmer). Po stisknutí "Enter" budou odstraněny pouze hodnoty funkce Dimmer vybraného svítidla.

7.11 Použití Group (skupin)

Svítlidla ve velkém počtu mohou být pro efektivnější manipulaci spojena do skupin.

7.11.1 Uložení skupiny

1. Vyberte požadovaná svítidla pomocí tlačítkového panelu.
2. Stiskněte "Store".
3. Můžete pojmenovat novou skupinu.
4. Stiskněte tlačítko Group, kterému chcete tuto skupinu přiřadit.
5. Hotovo.

7.11.2 Výměna, slučování a odstranění

7.11.2.1 Náhrada svítidla ve skupinách

1. Na tlačítkovém panelu vyberte svítidla, která mají být nahrazena.
2. Stiskněte "Store".
3. Stiskněte tlačítko skupiny, ve které chcete nahradit svítidla.
4. Hotovo.

7.11.2.2 Začlenění svítidla do skupiny

1. Na tlačítkovém panelu vyberte svítidla, která chcete sloučit.
2. Stiskněte "Store".
3. Zvolte "Merge" (sloučit).
4. Stiskněte tlačítko skupiny, do které chcete tato svítidla začlenit.
5. Hotovo.

7.11.2.3 Odstranění svítidel ze skupiny

1. Na tlačítkovém panelu vyberte svítidla, která chcete odstranit.
2. Stiskněte "Store".
3. Vyberte možnost "Remove" (odebrat).
4. Stiskněte tlačítko skupiny, ze které chcete tato svítidla odebrat.
5. Hotovo.

7.11.3 Vymazání celé skupiny

Vyberte skupinu, kterou chcete odstranit a stiskněte "Delete".

7.11.4 Kopírování skupin

1. Stiskněte tlačítko "Copy".
2. Na tlačítkovém panelu vyberte skupinu, kterou chcete zkopírovat.
3. Vyberte tlačítko, na které chcete danou skupinu zkopírovat.
4. Hotovo.

7.11.5 Pojmenování skupiny

1. Stiskněte tlačítko "Edit" a vyberte skupinu, kterou chcete pojmenovat.
2. Stiskněte "Edit Group Name" pro zadání pouze názvu skupiny.
3. Stiskněte "Name Group and Fixtures" pro přiřazení jmen skupině a svítidlům.
4. Lze také vybrat požadovanou skupinu dvojitým stisknutím tlačítka "Assign/Name" poté stiskem "Enter" vstoupit do okna "Enter Group Name".
5. Hotovo.

7.11.6 Použití skupin pro programování

Svítlidla ve velkém počtu mohou být pro efektivnější manipulaci spojena do skupin.

7.12 Pokročilé programování

Hodnoty lze kdykoliv načíst do Programátoru a následně přepisovat nebo slučovat.

7.12.1 Load

Příkazem "Load" lze načíst hodnoty nebo svítidla do Programátoru.

7.12.1.1 GLP + Load

Načte do Programátoru souhrnný výstup vybraných svítidel.

1. Vyberte požadovaná svítidla.
2. Stiskněte "GLP + Load".
3. Hodnoty jsou načteny.

7.12.1.2 Load + Fixture

Načte do Programátoru souhrnný výstup aktuálně vybraných svítidel.

1. Stiskněte "Load".
2. Vyberte svítidlo nebo skupinu, jejichž hodnoty chcete načíst.
3. Hodnoty jsou načteny.

7.12.1.3 Load+Feature

Načte celé bloky funkcí pro vybraná svítidla. Načítání parametru "Intensity" například znamená načítání hodnot stmívače a clony (Shutter).

1. Vyberte požadovaná svítidla.
2. Stiskněte "Load".
3. Vyberte blok funkcí.
4. Hodnoty jsou načteny.

7.12.1.4 Load+Function

Pro načtení hodnoty jednoho parametru poslouží tlačítko "Function".

1. Vyberte požadovaná svítidla.
2. Stiskněte tlačítka "Load" a "Function".
3. Vyberte požadované funkce, např. "Intensity".
4. Pomocí číselníku vyberte parametr, který má být načten.

Příklad: Stisknutím tlačítka "1" vyberte první sloupec bloku funkcí (Dimmer). Po stisknutí "Enter" budou načteny pouze hodnoty funkce Dimmer vybraného svítidla.

7.12.2 Assign (přiřazení)

Jedno stisknutí tlačítka "Assign/Name", aktivuje režim Assign, který umožňuje přiřadit svítidla nebo skupiny faderům. Tyto fadery budou sloužit jako master fadery pro daná svítidla, respektive skupiny.

1. Stiskněte tlačítko "Assign" (pouze jednou).
2. Vyberte skupinu nebo svítidlo.
3. Vyberte fader.
4. Hotovo.

7.12.3 Přiřazení Scén nebo Cuelistů faderům

1. Stiskněte tlačítko "Assign" (pouze jednou).
2. Vyberte Scénu nebo Cuelist.
3. Vyberte fader.
4. Hotovo.

7.12.4 Name (název)

Dvojitým stisknutím tlačítka "Assign/Name" vyvoláte funkci "Name", která vám umožní pojmenovat nebo přejmenovat svítidla, skupiny, Cuelisty, Scény, makra a fader.

7.13 Použití Cues

7.13.1 Uložení Cues

1. Vyberte svítidla, jejichž hodnoty chcete uložit.
2. Nastavte hodnoty podle potřeby.
3. Stiskněte "Store".
4. Můžete Cue pojmenovat.
5. Na tlačítkovém panelu vyberte Cuelist, do kterého chcete novou Cue přidat.

7.13.1.1 Uložení Cue do faderu

1. Vyberte svítidla, jejichž hodnoty chcete uložit.
2. Nastavte hodnoty podle potřeby.
3. Stiskněte "Store".
4. Můžete Cue pojmenovat.
5. Vyberte požadovaný fader pro uložení Cue.
6. Cues budou automaticky uloženy do Cuelistů počínaje od č. 20.16 s cílem udržet počáteční stránky Cuelistů dostupné.
7. Hotovo.

7.13.2 Úprava Cues

Existují různé způsoby úpravy Cues.

7.13.3 Přidání a editace hodnoty (Merge; sloučení)

1. Vyberte svítidla, jejichž hodnoty chcete změnit nebo přidat.
2. Nastavte hodnoty podle potřeby.
3. Stiskněte "Store" a zvolte "Merge" (na dotykové obrazovce).
4. Můžete pojmenovat Cue.
5. Na tlačítkovém panelu vyberte cílový Cuelist.
6. V případě, že tento Cuelist neobsahuje žádné další Cues, je hotovo.
7. V případě, že tento Cuelist obsahuje další Cues, je třeba specifikovat, kam chcete uložit nové hodnoty.
8. Vyberte pozici, kterou chcete uložit.
9. Hotovo.

7.13.4 Odebrání hodnoty z Cue

1. Vyberte svítidla, jejichž hodnoty chcete odstranit.
2. Nastavte hodnoty podle potřeby.
3. Stiskněte "Store" a zvolte "Remove" (na dotykové obrazovce).
4. Můžete pojmenovat Cue.
5. Na tlačítkovém panelu vyberte cílový Cuelist.
6. V případě, že tento Cuelist neobsahuje žádné další Cues, je hotovo.
7. V případě, že tento Cuelist obsahuje další Cues, je třeba specifikovat, kam se mají hodnoty přesunout.
8. Vyberte Cue, jejíž hodnoty chcete odstranit a stiskněte "Remove from selected Cue".
9. Hotovo.

7.13.5 Přepsání Cues

1. Vyberte svítidla, jejichž hodnoty chcete přepsat.
2. Nastavte hodnoty podle potřeby.
3. Stiskněte "Store" a zvolte "Replace" (na dotykové obrazovce).
4. Můžete pojmenovat Cue.

5. Na tlačítkovém panelu vyberte cílový Cuelist.
6. V případě, že tento Cuelist neobsahuje žádné další Cues, je hotovo.
7. V případě, že tento Cuelist obsahuje další Cues, je třeba specifikovat, která Cue má být přepsána.
8. Vyberte Cue, jejíž hodnoty chcete přepsat a stiskněte "Replace selected Cue" (přepsat vybranou Cue).
9. Hotovo.

7.13.6 Vložení před danou Cue

1. Vyberte svítidla, jejichž hodnoty chcete vložit.
2. Nastavte hodnoty podle potřeby.
3. Stiskněte "Store" a zvolte " Insert Before " (na dotykové obrazovce).
4. Můžete pojmenovat Cue.
5. Na tlačítkovém panelu vyberte cílový Cuelist.
6. Vyberte Cue, před kterou chcete vložit novou Cue a stiskněte "Insert Cue before selected Cue".
7. Hotovo.

7.13.7 Uložení Cue na konci Cuelistu

1. Vyberte svítidla, jejichž hodnoty chcete vložit.
2. Nastavte hodnoty podle potřeby.
3. Stiskněte "Store" a zvolte "Store End" (na dotykové obrazovce).
4. Můžete pojmenovat Cue.
5. Na tlačítkovém panelu vyberte cílový Cuelist.
6. V případě, že tento Cuelist obsahuje pouze jednu Cue je třeba určit, zda chcete vložit hodnoty do této Cue, nebo je přidat na konec.
7. V případě, že tento Cuelist obsahuje několik Cue, bude nová Cue uložena na konci.
8. Hotovo.

7.13.8 Vkládání Cues do Programátoru

Cues mohou být kdykoliv načteny do Programátoru.

7.13.9 Sloučení nebo výměna Cues v Programátoru

1. Stiskněte "Load" a vyberte Cuelist, jehož Cue chcete načíst.
2. Na dotykové obrazovce vyberte Cue, kterou chcete načíst, a zadejte požadovaný režim: "Merge into Programmer" (sloučit do Programátoru) nebo "Replace Programmer Content" (přepsat obsah Programátoru).
3. Cue byla načtena.

7.13.10 Pojmenování Cues

Existují dva odlišné způsoby pojmenování Cue. Doporučený způsob je pojmenovat každou Cue hned během procesu jejího vytváření.

Druhým způsobem je individuální úprava Cue:

1. Stiskněte "Edit" a vyberte Cuelist, jehož Cue chcete pojmenovat nebo přejmenovat.
2. V okně Cuelistu "Timing Setup" stiskněte "Edit Cue". Zobrazí se všechny Cue tohoto Cuelisu.
3. Vyberte Cue, jejíž název chcete upravit a stiskněte tlačítko "Set".
4. Zadejte nebo změňte název.
5. Potvrďte tlačítkem "Enter".

7.13.11 Odstranění Cue

1. Stiskněte tlačítko "Delete".
2. Zvolte "Delete Single Cue from Cuelist".
3. Vyberte Cue, kterou chcete odstranit.
4. Stiskněte "Delete selected Cue".
5. Hotovo.

7.14 Použití časování

Doporučený způsob je zadat časy "Next", "Fade" a "Snap" hned během procesu vytváření Cue. Druhým způsobem je individuální úprava Cue:

1. Stiskněte "Edit" a vyberte Cuelist, jehož Cue chcete přiřadit časování.
2. V okně Cuelistu "Timing Setup" stiskněte "Edit Cue". Zobrazí se všechny Cue tohoto Cuelistu.
3. Vyberte čas, který chcete upravit ("Next", "Fade", nebo "Snap") a stiskněte tlačítko "Set".
4. Zadejte nebo upravte čas.
5. Můžete vybrat více časování najednou a přiřadit jim stejnou časovou hodnotu.
6. Stiskněte tlačítko "Enter" pro potvrzení.

7.14.1 Next Time

Čas Next určuje dobu, po které se spustí následující Cue.

7.14.2 Fade Time

Čas Fade určuje, jak dlouho bude Cue nabíhat/dobíhat.

7.14.3 Snap Time

Čas Snap určuje, dobu náběhu Cue.

7.15 Použití Cuelistů

V jednom Cuelistu lze kombinovat více Cues.

7.15.1 Ukládání Cuelistů

1. Vyberte svítidla, jejichž hodnoty chcete uložit.
2. Nastavte hodnoty podle potřeby.
3. Stiskněte "Store".
4. Můžete pojmenovat Cue.
5. Na tlačítkovém panelu vyberte cílový Cuelist.
6. V případě, že tento Cuelist neobsahuje žádné další Cue, je hotovo.
7. V případě, že tento Cuelist obsahuje jednu Cue, je třeba specifikovat, zda chcete tuto Cue přepsat, nebo přidat novou Cue. Do Cuelistů s více než 2 Cues budou nové Cue přidány automaticky.
8. Hotovo.

7.15.2 Pojmenování Cuelistu

1. Stiskněte "Edit".
2. Vyberte Cuelist, který chcete pojmenovat nebo přejmenovat.
3. Stiskněte "Edit Name" a zadejte název Cuelistu.
4. Požadovaný Cuelist lze také vybrat dvojitým stisknutím tlačítka "Assign/Name" poté stiskem "Enter" vstoupit do okna "Enter Cuelist Name" (vložit název Cuelistu).
5. Hotovo.

7.15.3 Vymazání Cuelistu

1. Stiskněte "Delete".
2. Vyberte Cuelist, který chcete odstranit.
3. Hotovo.

7.15.4 Kopírování Cuelistu

1. Stiskněte "Copy".
2. Vyberte Cuelist, který chcete kopírovat.
3. Vyberte cílovou destinaci.
4. Hotovo.

7.15.5 Nastavení Cuelistu

V menu "Edit Cuelist" naleznete různé možnosti nastavení Cue.

7.15.5.1 Go Trigger (spouštěč)

Toto rozbalovací menu umožňuje nastavit pro Cuelist jeden z následujících režimů spouštění.

"Manual Go"

Cues tohoto Cuelistu musí být spuštěny ručně, i když bylo nastaveno časování "Next" nebo "Timecode".

"Auto"

Cues tohoto Cuelistu se spustí automaticky, dle předdefinovaných časování.

"Timeode"

Cues tohoto Cuelistu se spustí automaticky s naprogramovanými časy Timecode.

"Sound 1-3"

Cues tohoto Cuelistu budou spuštěny automaticky zvukovým signálem 1, 2 nebo 3.

"Master Speed 1-3"

Cues tohoto Cuelistu poběží dle načasování nastaveného na šavli Speed Master 1, 2 nebo 3.

7.15.5.2 Pořadí přehrávání

"Forward"

Cuelist spustí první Cue a pokračuje dalšími v pořadí.

"Backward"

Cuelist spustí poslední Cue a pokračuje dalšími v obráceném pořadí.

"Random"

Cuelist začne hrát náhodnou Cue a pokračuje v náhodném pořadí.

7.15.5.3 Outfade

Čas Outfade může být vybrán ze seznamu, nebo zadán ručně.

7.15.5.4 Priority

Hodnoty pro parametry, které jsou v knihovně (Library) nastaveny jako stmívatelné (Dimmable), mohou být zpracovány jako HTP nebo LTP. Je-li priorita nastavena na HTP (nejvyšší má přednost), maximální hodnota na výstupu má přednost. Nastavení Cuelistu na LTP (poslední má přednost) způsobí, že poslední hodnota na výstupu má přednost.

7.15.5.5 Release if overwritten:

Cuelist v této konfiguraci bude ukončen, když jiný Cuelist přepíše všechny jeho parametry.

7.15.5.6 Do not Release other Cuelists:

Cuelist v této konfiguraci neukončí další Cuelisty.

7.15.5.7 Skip to first Cue on Release:

Cuelist v této konfiguraci přeskočí při akci Release na první Cue.

7.15.5.8 Outfade on Release only:

Je-li Cuelist v této konfiguraci ukončen akcí Release, nastane Outfade jeho hodnot - postupné stáhnutí hodnot do nuly v nastaveném čase Cuelist Outfade Time.

7.15.5.9 Tracking

Nastavení "Tracking" na "Enabled" způsobí, že všechny hodnoty zůstávají na výstupu, dokud je nezmění následující Cue. Při nastavení "Tracking" na "Enable and Track Thru End" mohou být hodnoty drženy přes konec Cuelistu do první Cue následujícího Cuelistu.

7.15.5.10 Režim přehrávání (Run mode)

Cuelisty mohou být nastaveny na "Stop at End" (na konci se zastaví), nebo "Loop" (po přehrávání se znovu spustí). "Release at End" nastaví Cuelist tak, že se zastaví po uplynutí času Next od poslední Cue.

7.15.5.11 Fade Master

"Default"

Čas Fade je nastaven podle Cue.

"Master Fade 1-3"

Čas Fade je dán pozicí Fade masteru.

7.15.5.12 Ruční nastavení časování (Learn Timing; „naučení časování“)

Čas Next (Next Time) lze nastavit pomocí manuálního procházení kroků Cuelistu. Pro každou Cue bude perioda, během které bude aktivní, uložena jako "Next-Time".

7.16 Použití Scén

7.16.1 Ukládání Scén

Scéna ukládá stav všech aktuálních Cuelistů a efektů v pořadí, v jakém budou později vyvolávány.

1. Vyberte Cuelisty a efekty, které chcete uložit.
2. Stiskněte „Store“.
3. Hotovo.

7.16.1.1 Pojmenování Scén

1. Stiskněte „Edit“.
2. Vyberte Scénu, kterou chcete pojmenovat.
3. Stiskněte „Edit Name“ a vložte jméno Scény.
4. Můžete také dvojitým stisknutím tlačítka "Assign/Name" vstoupit do okna „Enter Scene Name“, vybrat požadovanou Scénu a stisknout „Enter“.
5. Hotovo.

7.16.1.2 Mazání Scén

1. Stiskněte „Delete“.
2. Vyberte Scénu, kterou chcete smazat.
3. Hotovo.

7.16.1.2 Kopírování Scén

1. Stiskněte „Copy“.
2. Vyberte Scénu, kterou chcete kopírovat.
3. Vyberte cílové umístění.
4. Hotovo.

7.16.2 Efekty v Cues

Tyto efekty lze vytvářet v Programátoru.

7.16.2.1 Vytváření efektů

1. Vyberte svítidlo, pro které chcete efekt vytvořit.
2. Pokud chcete efekt použít jako výchozí hodnoty, můžete přiřadit hodnoty určitému parametru. Pohybové efekty (např. Pan/Tilt) se pak budou spouštět od určité pozice. Pro Preset toggle jsou přednastavené parametry dokonce nezbytné.
3. V Programátoru zvolte "FX" .
4. Stisknutím "Create FX" se dostanete do okna "Programmer-Create New Effect".
5. Vyberte jeden typ efektu "Effect Type" z následujících 3 možností:

7.16.2.2 Jednokanálový efekt

Jednokanálový efekt ovlivňuje pouze jeden parametr. Rozsah použitelných parametrů závisí na svítidle. Vyberte jeden parametr z rozbalovacího menu "Channel Select".

Pro definici druhu pohybu svítidla ("Movement Type") lze zvolit z následujících matematických funkcí:

Sine Generuje sinusové vlny.

Cosine Generuje kosinové vlny.

Half Sine Vytváří sinusové půlvlny.

Linear Vytvoří lineární efekt.

Ramp up Efekt nabíhá a poté skočí na výchozí hodnotu.

Ramp down Efekt skokem najede a poté se stmívá.

Jump on off Efekt kmitá mezi nejvyšší a nejnižší hodnotou.



Tip!

Hodnoty Programátoru budou uloženy do efektů. Chcete-li vytvořit efekt, který lze snadno opakovaně používat, musí být nezávislý na výchozích hodnotách parametrů a než jej začnete vytvářet, měl by být Programátor prázdný. Takto můžete například získat variabilní efekty Pan/Tilt - tím, že je spustíte z různých pozic.

7.16.2.3 Generátor efektů

Použijte Generátor efektů pro vytvoření efektů založených na následujících továrních typech:

Pan/Tilt Efekty ovlivňující pozici svítidla v horizontálním/vertikálním směru jsou:

1. Circle CW: Krouživé pohyby ve směru hodinových ručiček
2. Circle CCW: Krouživé pohyby proti směru hodinových ručiček
3. Sine up/down: Sinusový vertikální pohyb
4. Sine left/right: Sinusový horizontální pohyb

Pan/Tilt/Dimmer Efekty ovlivňující pozici svítidla v horizontálním/vertikálním směru a stmívač jsou:

1. Fly In
2. Fly Out

7.16.2.4 Preset Toggles (presety pro přepínání)

Pro vytvoření nových efektů použijte jako výchozí hodnoty v Programátoru, spolu se stávajícími Presety. Presety pro přepínací efekty (Toggle effect) ovlivňují pouze jeden parametr, např. žlutou barvu. Rozsah použitelných parametrů závisí na typu svítidla. Vyberte jeden parametr z rozbalovacího menu "Channel Select".

Pro definici druhu pohybu svítidla ("Movement Type") lze zvolit z následujících matematických funkcí:

Sine Generuje sinusové vlny.

Cosine Generuje kosinové vlny.

Half Sine Vytváří sinusové půlvlny.

Linear Vytvoří lineární efekt.

Ramp up Efekt nabíhá a poté skočí na výchozí hodnotu.

Ramp down Efekt skokem najede a poté se stmívá.

Jump on off Efekt kmitá mezi nejvyšší a nejnižší hodnotou.

Příklad: Vytvořte Preset přepínání mezi Yellow (žlutá barva) a Red (červená) načtením Presetu pro Yellow do Programátoru. Použijte Preset pro přepínací efekt (Toggle Effect) a vyberte preset pro Red. Vyberte sinusový pohyb a nastavte hodnoty.

7.16.2.5 Manipulace s efekty

Po výběru efektu vás tlačítko "Create Effect" dovede zpět do Programátoru efektů ("FX Programmer"), kde bude váš efekt zobrazen.

1. Chcete-li upravit efekt, vyberte jej v prvním řádku efektů („Effect“) na dotykové obrazovce.
2. Stisknutím tlačítka "Select" zvolte svítidlo uložené v efektu.
3. V případě potřeby můžete změnit typ efektu ("Type").
4. Pomocí otočného enkodéru nastavte hodnoty parametrů "Size" (velikost), "Speed" (rychlost), "Offset", nebo "Duty Cycle".
5. Pro tyto hodnoty můžete například použít efekt Fanning pro generování vln.

7.16.2.6 Ukládání efektů do Cues a Cuelistů

Uložte nově vytvořený efekt do Cuelistu.

1. Stiskněte "Store".
2. Vyberte cílový Cuelist.
3. Hotovo.

7.16.2.7 Mazání efektů

1. Stiskněte "Delete".
2. Vyberte Cuelist, který obsahuje efekt.
3. Hotovo.

7.17 Fader

7.17.1 Cuelist na faderu

Cuelisty mohou být přiřazeny faderům. K dispozici jsou různá nastavení chování faderu.

7.17.1.1 Přiřazení Cuelistu faderu

1. Stiskněte "Assign".
2. Vyberte Cuelist, které chcete uložit.
3. Vyberte fader, kterému má být Cuelist přiřazen.
4. Hotovo.

7.17.1.2 Odstranění Cuelistu z Faderu

1. Stiskněte "Delete".
2. Vyberte fader, z něhož chcete odstranit Cuelist.
3. Hotovo.

7.17.1.3 Nastavení faderu

Fader a jeho tlačítka lze poměrně široce konfigurovat. Po stisknutí "Edit" a vybrání faderu můžete změnit způsob, jakým budou fader a tlačítka "Go", "Pause" a "Flash" fungovat. Pro tato 3 tlačítka jsou k dispozici následující nastavení:

Disabled Tlačítko je bez efektu.

Select Fader Tlačítko vybírá fader, který lze použít v sekci "Select Block".

Toggle on/off Jedno stisknutí spustí Cuelist, druhé stisknutí jej zastaví.

Go Pokaždé, když je tlačítko stisknuto, pošle do Cuelistu příkaz "Go".

Pause/Back Jedno stisknutí odešle do Cuelistu příkaz "Pause". Každé další stisknutí vrací Cuelist o jeden krok zpět.

Skip+ Každým stisknutím přejde Cuelist bez prolínání na další Cue.

Skip- Každým stisknutím přejde Cuelist bez prolínání o jednu Cue zpět.

Flash

Stisknutím najede ovládaný parametr skokem na maximální hodnotu.

Flash + Go

Stisknutím najede ovládaný parametr skokem na maximální hodnotu a současně je do Cuelistu vyslán příkaz "Go".

Flash + Rel

Stisknutím najede ovládaný parametr skokem na maximální hodnotu, při uvolnění zastaví Cuelist příkazem "Release".

Flash + GO + Rel

Stisknutím najede ovládaný parametr skokem na maximální hodnotu. Kromě toho, pošle příkaz "Go" (při stisknutí), nebo "Release" při uvolnění.

Release

Stisknutím je Cuelist stmíván (povolna - v závislosti na nastaveném času Fade Time).

Instant Release

Stisknutí okamžitě (bez postupného stmívání) zastaví Cuelist.

Assert

Vrací Cuelist zpět na začátek a na výstup, byl-li přepsán jiným Cuelistem. Aktuální stav Cuelistů zůstává nezměněn. Pozastavený Cuelist (Paused), například, zůstává po stisku tlačítka "Assert" pozastavený.

Pro fader jsou k dispozici následující nastavení:

Disabled

Fader je bez efektu.

Cuelist Dimmer

Fader ovládá „stmívač“ výstupu Cuelistu.

Cuelist Speed

Fader ovládá rychlost Cuelistu.

Cuelist Infade

Fader ovládá všechny parametry v Cuelistu.

Effect Size

Fader ovládá velikost efektu.

Effect Speed

Fader ovládá rychlost efektu.

7.17.2 Master fader

Master fader a Speed fader lze použít k nastavení časů Fade/Snap a Next pro více Cuelistů, dynamicky během Show. Rozsah je od 0 do 10 sekund.

Každý fader může být nakonfigurován jako Master fader, Speed fader, nebo Grand Master, a to stisknutím "Assign" a následným vybráním požadovaného faderu. K dispozici jsou 3 Master fadery, 3 Speed fadery a 1 Grand Master.

7.17.2.1 Konfigurace Master Faderu

Fader a příslušná tlačítka lze poměrně široce konfigurovat. Po stisknutí "Edit" a vybrání faderu můžete změnit způsob, jakým budou fader a tlačítka "Go", "Pause" a "Flash" fungovat. Pro fader jsou k dispozici následující nastavení:

Time+

Zvyšuje rychlost (u Speed Masteru) nebo čas Fade Time (u Fade Masteru).

Time-

Snižuje rychlost (u Speed Masteru) nebo čas Fade Time (u Fade Masteru).

Tapsync

Manuální nastavení časů Speed Time a Fade Time.

Fader

Přepíná mezi stavem vypnuto ("Disabled") a zapnuto ("Fetch").

7.17.3 Group Master a Fixture Master (Inhibitive Master)

Group Master a Fixture Master lze použít k nastavení úrovně stmívače pro skupinu, respektive pro jednotlivé svítidlo. Oba druhy submasterů mohou být přiřazeny faderům následujícím způsobem:

1. Stiskněte "Assign".
2. Vyberte skupinu nebo svítidlo, které chcete přiřadit faderu.
3. Vyberte fader, který chcete nakonfigurovat jako submaster.
4. Hotovo.



Důležité!

Vámi nově vytvořený submaster může ovládat pouze hodnoty stmívače, které jsou aktuálně posílány na výstup z Cue nebo z Programátoru. Není-li nastavena žádná hodnota, fader neprodukuje žádný výstup.

7.17.4 Scéna na faderu

7.17.4.1 Přiřazení Scény faderu

1. Stiskněte "Assign".
2. Vyberte Scénu, kterou chcete přiřadit faderu.
3. Vyberte fader, kterému chcete přiřadit Scénu.
4. Hotovo.

7.17.4.2 Odstranění Scény z faderu

1. Stiskněte "Delete".
2. Vyberte fader, ze kterého chcete odstranit Scénu.
3. Hotovo.

7.17.5 Nastavení faderu

Fader Cuelistu a fader efektu lze nastavit následujícím způsobem:

Režim Fetch Přepínání bank uloží aktuální hodnotu faderu. Při přepnutí zpět musí být této hodnoty dosaženo, než bude možný výstup.

Fader Autostart Najetí faderu z 0 na 1% spouští Cuelist nebo efekt.

Fader Autostop Snížení faderu o libovolnou hodnotu větší než 0% zastaví Cuelist nebo efekt.

7.18 Používání stránek

7.18.1 Pojmenování stránek

1. Vyberte stránku faderů, kterou chcete pojmenovat.
2. Stiskněte dvakrát "Assign/Name".
3. Stiskněte "Next Page" nebo "Last Page".
4. Můžete zadat název.
5. Stiskněte "Enter" pro ukončení.

7.18.2 Přepínání stránek

Použijte tlačítka "Next Page" nebo "Last Page" pro procházení stránek faderů.

7.18.3 Náhled stránky

Použijte tlačítko "Pages" pro zobrazení náhledu, který umožňuje procházet všechny dostupné stránky.

7.18.4 Vzorová stránka

Vzorová stránka faderů je uložena mezi poslední a první stránkou. Obsah vzorové stránky je vždy přístupný ze všech stránek.

Každý fader vzorové stránky, který je obsazen, bude viditelný a přístupný na jakékoliv jiné stránce. V případě, že je stejný fader přidělen jinak určité stránce a jinak vzorové stránce, můžete přepínat mezi těmito přiřazeními stisknutím tlačítka "Template Page".

7.19 Makra

Do maker lze zaznamenat téměř všechny příchozí příkazy, které dorazí na „server“ pultu (s výjimkou několika málo zakázaných příkazů), bez ohledu na původ - mohou být zaznamenány dokonce i příkazy přijaté po síti. Makra lze nezávisle spouštět pro automatizaci nejrůznějších postupů. Lze zaznamenat celkem 320 maker neomezené délky.

Do Maker lze také uložit časování příkazů. Makro nastavené pro "Loop" bude probíhat opakovaně, dokud se nezastaví. Každé makro může být pojmenováno.

Makra jsou uloženy v pod-adresáři Show nazvaném "macros". Přípona jejich souboru je ". CMC" (pro tvorbu maker) a liší se od všech ostatních souborů. Každé makro je jednoduchý textový soubor, který lze editovat v textovém editoru na PC, zatímco je pult Creation II v provozu.

Bez vložených příkazů pro čekání (nahrání makra bez časových dat) je průměrná rychlost zpracování příkazů cca 22 řádků za sekundu.

Makro příkaz pro čekání 1s je "WAIT 1000". Při nahrávání s časovými daty se příkazy pro čekání vytvoří automaticky.

Kromě toho platí následující:

Makra lze spustit pomocí Autostartu Show.

Makra lze ovládat pomocí MIDI.

Makra mohou být propojena pomocí Cues.

7.19.1 Vytvoření Makra

7.19.1.1 Makra s nebo bez časových údajů

1. Stiskněte "Uložit".
2. Stiskněte tlačítko makra na tlačítkovém panelu, který je nakonfigurován jako makro.
3. Na displeji zvolte režim záznamu "Record with Timing" (záznam s časováním) nebo "Record without Timing" (záznam bez časování) .
4. V případě, že toto makro již existuje, budete muset zadat, zda chcete "Erase old content" (vymazat starý obsah) nebo "Append old content" (připojit starý obsah).
5. Proveďte požadované akce.
6. Stiskněte tlačítko makra znovu pro dokončení nahrávání.
7. Makro je připraveno k použití.

7.19.2 Úprava makra

Stiskněte "Edit" a poté tlačítko makra a můžete makro pojmenovat. Můžete je nastavit jako "Loop at End" (bude se spouštět opakovaně, dokud nebude zastaveno).

Makro může být spuštěno automaticky.

7.19.2.1 Automatický start makra

„On Show Autostart“

Při Show Autostart se makro spustí automaticky.

„On Show Open“

Makro se spustí automaticky při ručním spuštění Show.

"Date / Time"

Makro se spustí automaticky v přednastaveném čase.

7.19.3 Vymazání Makra

Makra lze odstranit obvyklým způsobem pomocí tlačítka "Delete" a odpovídajícího tlačítka makra.

7.19.4 Kopírování maker

Makra lze kopírovat jako všechny ostatní objekty.

1. Stiskněte "Copy".
2. Vyberte makro, které chcete zkopírovat.
3. Vyberte cílové umístění.
4. Hotovo.

7.19.5 Úprava makra v PC

Nejprve si udělejte zálohu vaší Show. Soubory maker jsou součástí této zálohy a poznáte je podle přípony ".cmc". Soubor makra můžete upravit v běžném textovém editoru. Řádky s komentářem uvnitř makra začínají symbolem "%".

Uložte upravený soubor makra a znovu vyvolejte Show.

7.19.6 Zakázané příkazy (nezaznamenatelné v makrech)

- Interní příkazy, jako je ping, shutdown, uptime, test, version, sparam, dmx, atd.
- Makro příkazy (makro nesmí fungovat samo o sobě)
- Show příkazy, jako je close, open, copy, delete, store (zavřít, otevřít, kopírovat, mazat, ukládat) atd.
- Všechny příkazy vypnutí Off (Jinak se makro zastaví samo. Je vhodné vypnout jednotky samostatně prostřednictvím "Off" menu.)
- Příkazy konfigurace sítě ArtNet
- Některé uživatelské parametry (např. aktuální nastavení tlačítkového panelu a stránky faderů)

7.19.7 Co lze uložit do makra

Do makra lze uložit všechny příkazy, kromě výše uvedených zakázaných (configuration, playback, desk lamp, touchscreen brightness, LCD contrast, button backlight - nastavení, přehrávání, lampička, jas a kontrast dotykového displeje, podsvícení tlačítek).

Upozornění: Změny faderů a enkodérů jsou uloženy jako samostatné příkazy.

Chcete-li se vyvarovat velkých souborů maker, máte následující možnosti:

- a) Čím rychleji pohybujete fadery a enkodéry při zadávání hodnot, tím se vytvoří méně příkazů.
- b) Editací makra můžete sloučit stejné příkazy.
- c) Pokud je to možné, pište ekvivalentní příkazy na číselníku.

7.19.8 Příklady

Makro, které v závislosti na typu svítidel automaticky upraví barevné palety a aplikuje barvu na stávající svítidla.

Makro pro příkazy obvykle prováděné po zapnutí pultu může být použito jako makro s automatickým spuštěním (Autostart Macro).

Makro, které nahrazuje celou Show, nebo její část. Je proveditelné pro jednoduché Show.

IV. Příloha

8 Technické parametry

8.1 Vstup a výstup



1. **USB** Konektory USB jsou v souladu se standardem USB 2.0
2. **Ethercon (Ethernet)** Konektor Ethercon značky Neutrik jsou kompatibilní s běžnými konektory RJ45.
3. **DVI-D (pouze digitál)** Nepřenáší DDC data. Proto operační systém automaticky nerozpozná zobrazení.
Vezměte prosím na vědomí, že tento DVI-D konektor není kompatibilní s VGA.
4. **Switch Input** D-Sub (samec). Přiřazení pinů: 1+8+9 = zem, 1-6 = přepínání vstupů 1-6
5. Vstupní symetrický konektor XLR (samice) pro audio. Přiřazení pinů: 1 = stínění, 2 = "+", 3 = "-"
6. Vstupní symetrický konektor XLR (samice) pro SMPTE. Přiřazení pinů: 1 = stínění, 2 = "+", 3 = "-"
7. – 9. Konektory MIDI IN, MIDI OUT a MIDI THRU
Plně kompatibilní rozhraní MIDI, vstupní a výstupní konektory jsou DIN 5/180.
10. Vstupní 5 pinový konektor pro DMX 512:
 1. Stínění
 2. DMX-
 3. DMX +
 4. nepřirazené, nebo volitelně DMX- pro 2. propojení
 5. nepřirazené, nebo volitelně DMX+ pro 2. propojení
11. DMX výstup 4x 5-pinový konektor DMX 512
 1. stínění
 2. DMX-
 3. DMX+
 4. nepřirazené, nebo volitelně DMX- pro 2. propojení
 5. nepřirazené, nebo volitelně DMX+ pro 2. propojení
12. **PowerCon** Konektor PowerCon 100-240 V AC, 50/60Hz, max. 1A
13. **Síťový vypínač a pojistka** 1x 5x20mm tavná pojistka 1A

8.2 Teplotní rozsah +5 až + 40 °C

8.3 Rozměry a hmotnost

Hmotnost: 16 kg

Rozměry: 670 x 530 x 170 mm

9 Bezpečnostní pokyny



9.1 Upozornění: Předejděte požáru

Osvětlovací pult Creation II může být připojen pouze do zásuvky s jističem maximální hodnoty 20 A.

9.2 Upozornění - Ochrana před úrazem elektrickým proudem:

1. V případě, že je třeba vyměnit koncovku napájecího kabelu, je nutno dodržet následující barevné značení vodičů:

- Hnědá - fázový vodič
- Modrá - nulový vodič
- Zelenožlutá - zemnicí vodič

2. Pult Creation II je spotřebičem třídy I. Tento přístroj musí být uzemněn.

3. Pult Creation II byl navržen pro použití v suchém prostředí. Musí být chráněn před deštěm a vlhkostí.

4. Před každou údržbou musí být konektor PowerCon odpojen od sítě.

5. Jakoukoliv údržbu smí provádět pouze kvalifikovaný servisní pracovník. Creation II neobsahuje žádné součásti, které lze uživatelsky opravit. Není důvod otevírat Creation II. Neoprávněným otevřením pultu Creation II dochází k předčasnému ukončení Záruky.

10 Údržba

10.1 Dotyková obrazovka, ovládací panel a fadery

Pro čištění Creation II nepoužívejte žádné čisticí prostředky. Vyhněte se kontaktu vody s pultem, zejména jejímu vniknutí dovnitř přístroje. Škody způsobené použitím čisticích přípravků a vody budou mít za následek předčasné ukončení Záruky.

Vše, co potřebujete pro čištění pultu Creation II je měkký štětec. Pro odstranění prachu a nečistot je to dostatečné. Pokud na pultu pevně ulpěly (zaschnuly) hrubé nečistoty, lze je očistit (případně MÍRNĚ navlhčeným) hadříkem z mikrovlákna. Dbejte na to, aby se pult nedostal do kontaktu s jídlem a nápoji. Mohou proniknout do ovládacího panelu a pult poškodit. Došlo by tak k předčasnému ukončení Záruky.

V. Řešení problémů / Testy

11 Řešení problémů

Pokud se někdy při používání pultu Creation II vyskytnou problémy, vyplatí se prozkoumat následující možnosti:

Pro nalezení podrobností o konkrétních vlastnostech pultu, je nejlepší začít u Obsahu této příručky. V případě, že si nejste jisti, kde začít hledat pomoc, je vždy dobré online navštívit naše podpůrné fórum www.creationforum.de

Pokud byste někdy v budoucnu byli svědkem kolapsu pultu Creation II (podobné, jako když spadne server), bylo by skvělé, kdybyste si mohli udělat krátkou poznámku o tom, co jste právě prováděli (např. 1. "Snažil jsem se upravit časování všech Cue v Cuelistu.", 2. "Cuelist byl přiřazen faderu."), a poté nám popis chyby zaslali.

V případě, kdyby pult zkolaboval, můžete jej zkusit restartovat stisknutím tlačítka "Restart Server". Doporučujeme však kompletní reset prostřednictvím vypnutí a následného zapnutí síťového vypínače. Bude-li to z časových důvodů možné, bylo by dobré, kdybyste se pokusili problém zaznamenat. Pokud znáte postup vedoucí k chybě, dejte nám prosím vědět - protože budeme moci s největší pravděpodobností problém vyřešit rychle.

Pokud najdete nějaké poruchy, které způsobují, že se pult chová divně, ale nemusí způsobit kolaps, oznamte je prosím rovněž.

Chybové hlášení může vypadat takto:

Nahlásil: (vaše jméno)
Verze software, hardware a ovládacího panelu:	Verzi software naleznete v menu System configuration.
Datum: (např. 20.01.2012)
Je chyba opakovatelná:	Může být problém opakován?
Popis chyby:	Kroky po resetování pultu, dokud se chyba znovu neobjeví. Nebo případně postup, které vede k dané chybě.

Váš report prosím zašlete faxem na: +49 (7248) 92719-30, nebo ještě lépe jako krátký e-mail na service@glp.de.

12 Memtest

Memtest je test paměti RAM. V případě, že máte podezření na problémy způsobené RAM, můžete spustit tento test. Zobrazí se všechny zjištěné chyby.

Test paměti provádí různé příkazy pro zápis a čtení dat do paměti. Všechny chyby, které se objeví, se zobrazí v dolní polovině obrazovky tučným červeným písmem. Po jednom provedení všech testů zopakuje pult testy znovu. Je vhodné spustit test alespoň 4-8 x, což zabere přibližně 6 hodin. Test se ukončuje manuálním přerušáním (jinak by jej Creation II spouštěl do nekonečna).

Memtest je třeba provést následujícím způsobem:

1. Zapněte Creation II. Při bootování zvolte v bootovacím menu (pomocí USB klávesnice) "Memtest" a potvrďte "ENTER". Klávesnice musí být kompatibilní s PC.
2. Memtest se spustí automaticky a lze jej nechat běžet bez dozoru.
3. Vzhledem k tomu, že by test měl běžet alespoň 4-8 x, což trvá asi 6 hodin, je vhodné jej spustit přes noc. Pokud by došlo k chybě paměti, obraťte se prosím na GLP faxem na +49 (7248) 92719-30, nebo ještě lépe formou krátkého e-mailu na adresu: service@glp.de.

Poznámky:

