

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭФФЕКТЫ

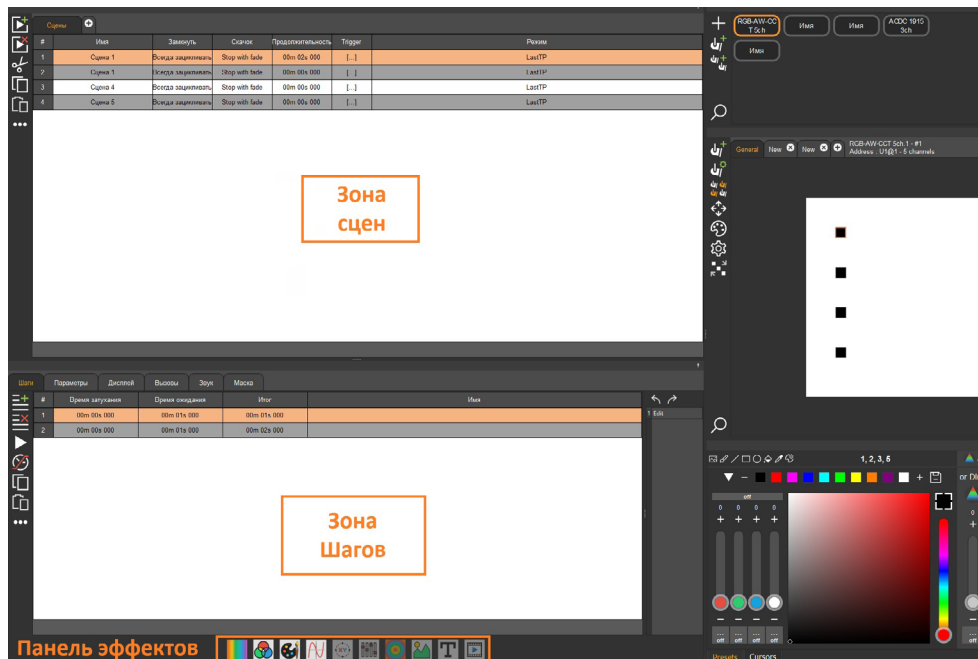
Содержание

Работа с эффектами в режиме PLAYER.....	2
Работа с эффектами в режиме PRO	2
Панель эффектов	2
Общие параметры	3
Настройки трансформации	3
Эффект «Градиент»	3
Эффект «Упорядочение»	4
Эффект «Кривая»	5
Эффект Pan/Tilt	6
Эффект «Пресет/Канал»	7
Эффект «Анимированный»	7
Эффект «Медиа»	7
Эффект «Текст»	8
Эффект «Видео»	8
Эффект «Рисование»	9
Многослойность.....	9
Кнопка эффекта	9
Добавление и редактирование кнопки эффекта.....	10



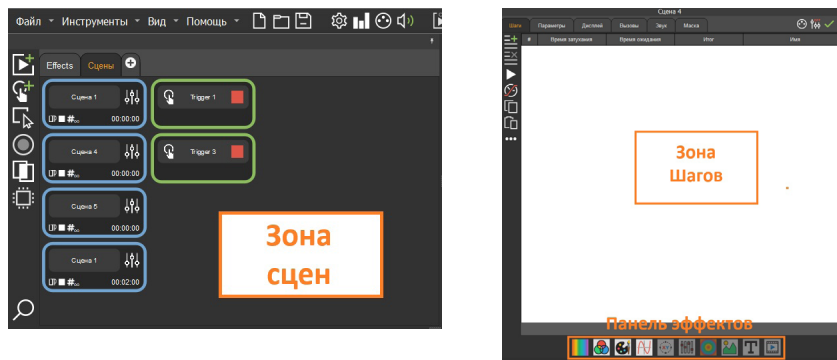
РАБОТА С ЭФФЕКТАМИ В РЕЖИМЕ PLAYER

Добавьте сцену  для отображения списка шагов и списка доступных эффектов в зависимости от типа выбранных устройств.



РАБОТА С ЭФФЕКТАМИ В РЕЖИМЕ PRO

Добавьте сцену , отредактируйте сцену (нажмите правой кнопкой мыши на кнопку сцены и нажмите **Редактировать**), чтобы отобразить окно настроек эффектов. Щелкните правой кнопкой мыши по кнопке сцены, чтобы отредактировать сцену, или нажмите клавишу Ctrl и щелкните мышью, чтобы напрямую перейти на вкладку редактирования.



ПАНЕЛЬ ЭФФЕКТОВ

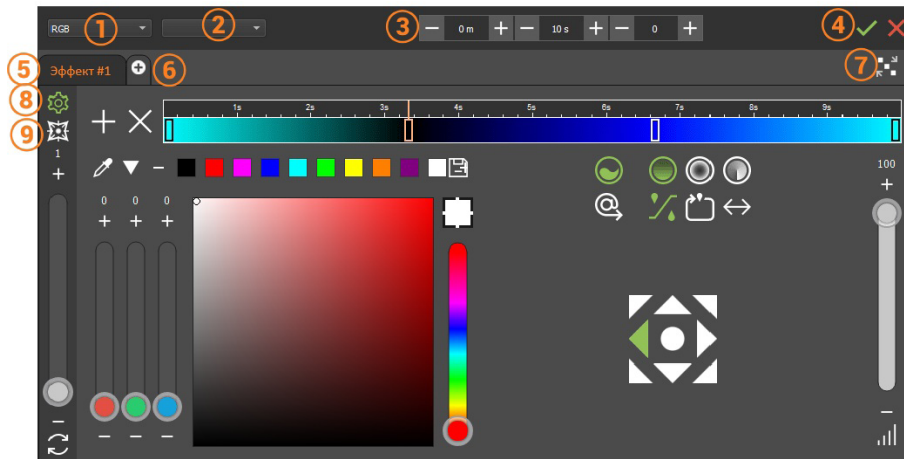
Для перехода в настройки конкретного эффекта нажмите на него левой кнопкой мыши.

1. Градиент.
2. Упорядочение.
3. Кривая.
4. Pan/Tilt.
5. Пресет/канал.
6. Анимированный.
7. Медиа.
8. Текст.
9. Видео.
10. Рисование.



ОБЩИЕ ПАРАМЕТРЫ

1. Назначение каналов для эффекта.
2. Правила приоритета для многослойности: «Последний имеет приоритет», «Высший имеет приоритет», «Цветовая маска» — определяет цвет наложения.
3. Время цикла.
4. Подтвердить / Выйти.
5. Вкладка текущего эффекта (слой).
6. Добавить вкладку для использования многослойности.
7. Назначение ID.
8. Основные настройки.
9. Настройки трансформации.
10. Количество циклов за период.



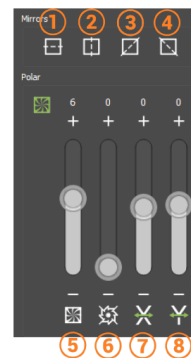
НАСТРОЙКИ ТРАНСФОРМАЦИИ

Используйте и комбинируйте инструменты симметрии:

1. Горизонтальное зеркало.
2. Вертикальное зеркало.
3. Косые зеркала.
4. Косые зеркала.

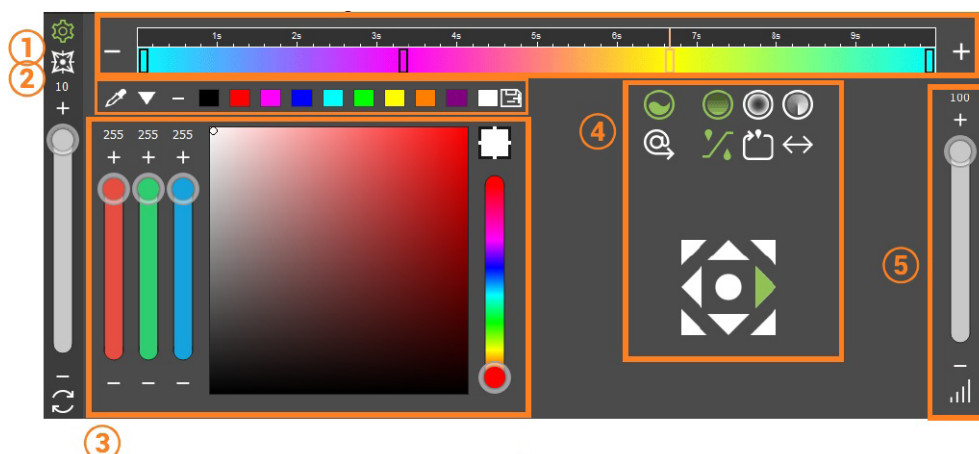
Полярные координаты:

5. Полярное умножение.
6. Калейдоскопический эффект.
7. Смещение по X.
8. Смещение по Y.



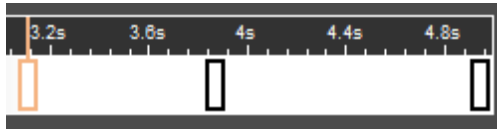
ЭФФЕКТ «ГРАДИЕНТ»

На панели эффектов выберите **Градиент** .



1. Секции цветового градиента.

Выберите секцию, чтобы отредактировать или переместить цвет. Используйте «-» для удаления секции и «+» для вставки новой.



2. Сохраненные цветовые палитры.

Нажмите , чтобы развернуть список сохраненных палитр.

Используйте  для удаления записи палитры.

Используйте  для добавления нового цвета.

Нажмите на образец цвета, чтобы отредактировать его с помощью ползунков RGB и палитры цветов.

Нажмите , чтобы сохранить измененную палитру. Для применения выберите секцию и назначьте нужные цвета для создания градиента.

3. Палитра цветов, ползунки RGB и диммер.

Выберите секцию для точной настройки ее цвета. Настройте значения красного, зеленого и синего с помощью ползунков RGB или палитры цветов. Используйте ползунок диммера справа для управления интенсивностью выходного сигнала.

4. Параметры градиента.

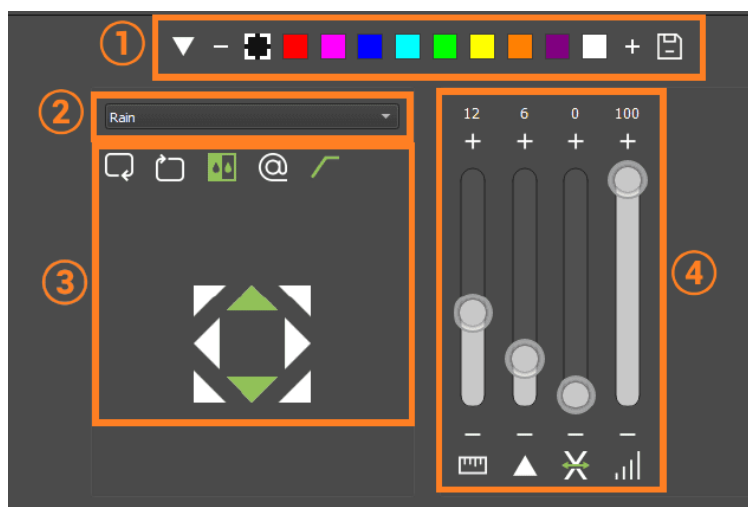


5. Общий ползунок диммера.

Ползунок диммера — регулирует общую интенсивность.

ЭФФЕКТ «УПОРЯДОЧЕНИЕ»

На панели эффектов выберите **Упорядочение** . Выберите последовательность из списка и настройте по необходимости.



1. Сохраненные цветовые палитры.

Нажмите , чтобы развернуть список сохраненных палитр.

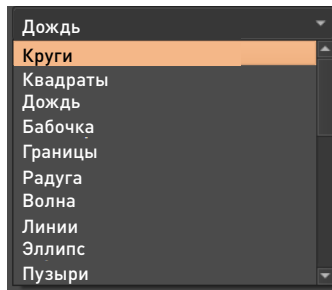
Используйте  для удаления записи палитры.

Используйте  для добавления нового цвета.

Нажмите на образец цвета, чтобы отредактировать его с помощью ползунков RGB и палитры цветов.

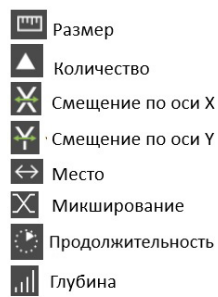
Нажмите , чтобы сохранить измененную палитру. Эффект использует цвета из выбранной палитры.

2. Список эффектов.



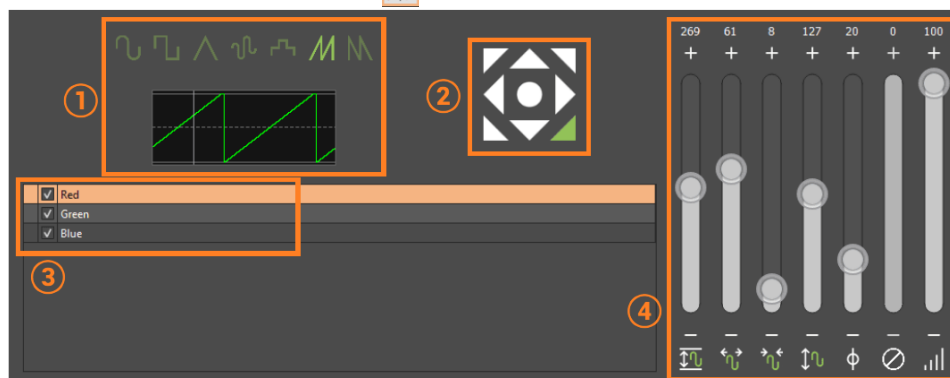
3. Параметры.

4. Настраиваемые ползунки.



ЭФФЕКТ «КРИВАЯ»

На панели эффектов выберите **Кривая** . Данный эффект возможно настроить для каждого канала индивидуально.



1. Тип кривой и отображение.

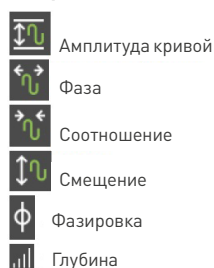
Выберите кривую уровня DMX.

2. Направляющие стрелки.

3. Каналы DMX.

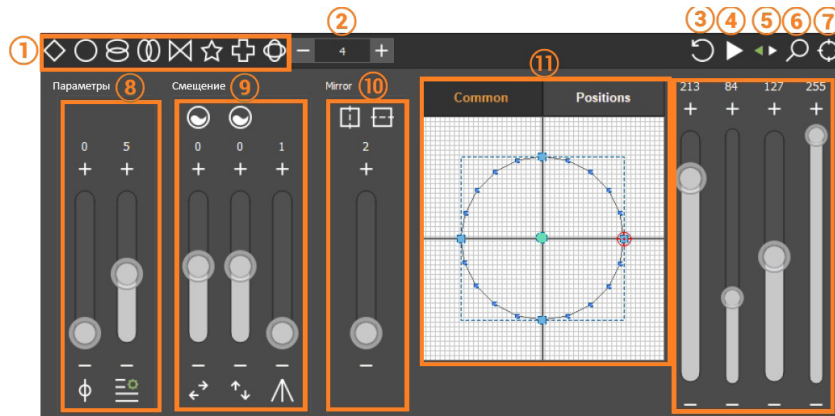
Поставьте галочку, чтобы добавить каналы. Каждый канал может иметь собственную кривую и параметры.

4. Настраиваемые ползунки.



ЭФФЕКТ PAN/TILT

На панели эффектов выберите **Кривая** .



1. Форма траектории позиционирования.
2. Точки формы.
3. Сброс всех параметров.
4. Воспроизведение выбранной формы позиционирования (1).
5. Изменить направление чтения.
6. Масштабирование выделения.
7. Точность.
8. Ползунки параметров.



Ползунок фазировки для добавления задержки.



Количество шагов между двумя точками формы.

9. Ползунки смещения и динамического смещения.



Изменить позицию Pan (X).



Изменить позицию Tilt (Y).



Изменить опорную точку приборов.



Активировать динамическое смещение и установить интервал.

10. Ползунок отзеркаливания (Mirror).



Нажмите на значок для активации вертикальной симметрии.



Нажмите на значок для активации горизонтальной симметрии.

11. Область настройки позиции — изменяйте размер и перемещайте точки формы.

12. Ползунки XY.

Режим **Common**

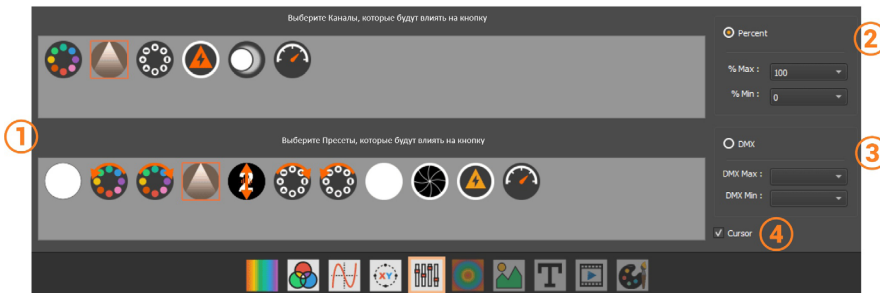
Все выбранные приборы следуют одной и той же форме с одинаковым направлением.

Режим **Position**

Приборы следуют одной и той же форме, но с разным позиционированием. Изменяйте размер и перемещайте точки формы для каждого прибора.

ЭФФЕКТ «ПРЕСЕТ/КАНАЛ»

На панели эффектов выберите . Выберите канал или пресет, который хотите назначить кнопке. Доступны все каналы/пресеты приборов (1). Затем задайте интервал в процентах (2) или в значениях DMX (3). Установите флажок **Курсор** (4), чтобы отобразить ползунок в кнопке.



ЭФФЕКТ «АНИМИРОВАННЫЙ»

На панели эффектов выберите **Анимированный** . Выберите библиотеку эффектов на вкладке внизу. Выберите доступный эффект.

1. **Вкладка библиотек.**

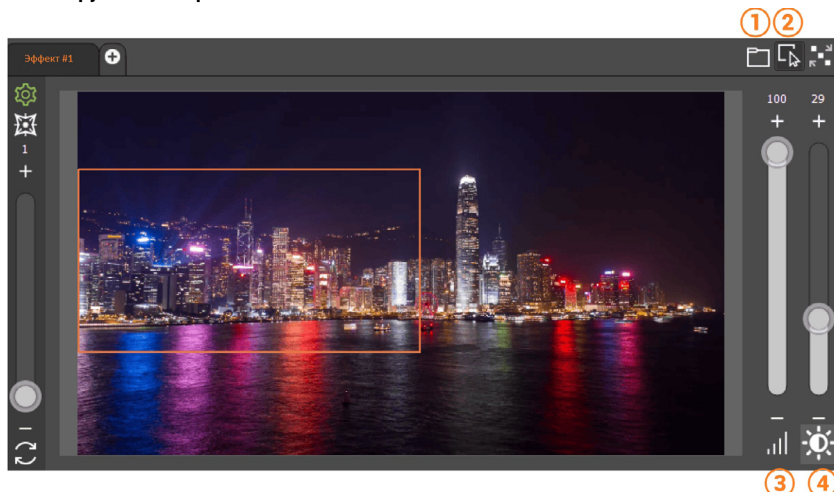


- 2. **Яркость.**
- 3. **Насыщенность.**

ЭФФЕКТ «МЕДИА»

На панели эффектов выберите **Медиа** .

1. **Загрузить изображение.**



2. Зона выделения.
3. Яркость.
4. Насыщенность.

ЭФФЕКТ «ТЕКСТ»

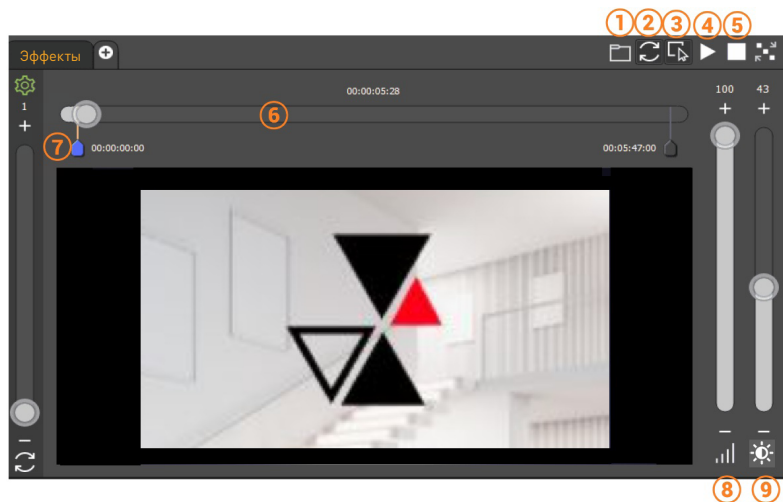
На панели эффектов выберите **Текст** .



1. Цветовая палитра (доступно 2 цвета).
2. Текстовая зона.
3. Кнопка «Жирный».
4. Кнопка «Курсив».
5. Список выбора шрифта.
6. Размер шрифта.
7. Клавиши со стрелками.
8. Глубина.
9. Смещение.
10. Поворот.

ЭФФЕКТ «ВИДЕО»

На панели эффектов выберите **Видео** .

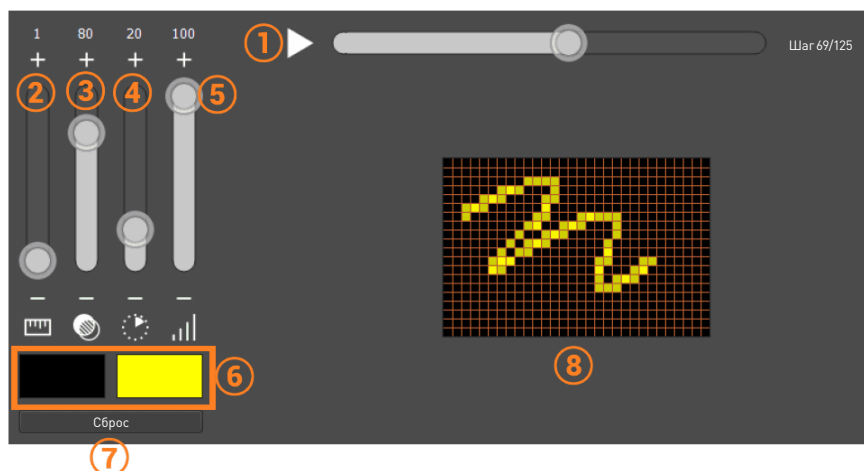


1. Загрузить видео.
2. Зациклить видео или последовательность, заданную между маркерами.
3. Зона выделения, отмеченная оранжевым прямоугольником.
4. Воспроизвести видео.
5. Остановить видео.
6. Видеоплеер.
7. Маркеры — перемещайте начальный и конечный маркеры, чтобы определить воспроизводимый фрагмент.
8. Глубина.
9. Насыщенность.



ЭФФЕКТ «РИСОВАНИЕ»

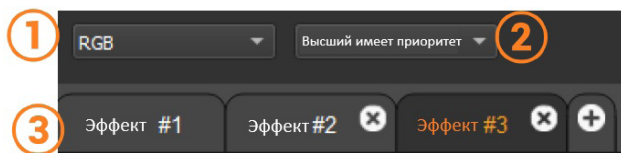
На панели эффектов выберите **Рисование** . Создайте анимацию из эскиза, используйте инструменты зеркального отображения для более сложного эффекта.



1. **Плеер последовательности шагов** — нажмите «Пауза», чтобы добавлять разные траектории с разными цветами для конкретных шагов.
2. **Размер кисти.**
3. **Альфа-слой.**
4. **Время жизни траектории.**
5. **Глубина.**
6. **Цвет контраста.**
7. **Сбросить все.**
8. **Выбранная матрица.**

МНОГОСЛОЙНОСТЬ

Возможно выставить приоритет для каждого воспроизводимого эффекта, создавая несколько слоев программы.



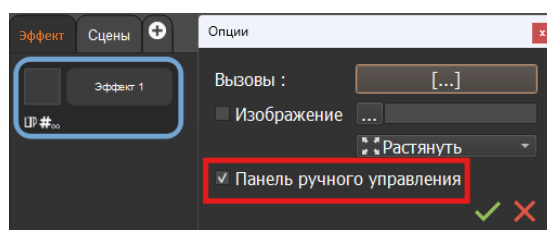
1. Назначьте каналы для эффекта.
2. Правила приоритета для многослойности:
Последний имеет приоритет (Last TP, Last Takes Priority) — последний установленный уровень DMX имеет приоритет.
Высший имеет приоритет (HTP, High Takes Priority) — более высокий уровень DMX имеет приоритет.
Цветовая маска (Color Mask) — определите цвет слоя, который будет маскироваться.

КНОПКА ЭФФЕКТА

В режиме PRO при патчинге приборов открывается окно подтверждения для импорта каналов, на которые могут повлиять кнопки эффектов по умолчанию во вкладке **Эффекты**.

Эти кнопки эффектов не имеют predetermined выборки, как кнопки сцен. **Эффект** может воспроизводиться на активной выборке.

Дважды щелкните на вкладку **Эффекты**, чтобы открыть окно параметров, и установите флажок «Панель ручного управления» для использования в реальном времени.



ДОБАВЛЕНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ КНОПКИ ЭФФЕКТА

Добавьте кнопку эффекта , затем щёлкните правой кнопкой мыши, чтобы открыть меню. Выберите **Редактировать** для настройки эффекта или используйте Ctrl+щелчок для прямого доступа к вкладке редактирования. Настройте эффекты, параметры, отображение и живые триггеры так же, как для кнопок сцен.

