

# Мануал по FreeStyler часть 2

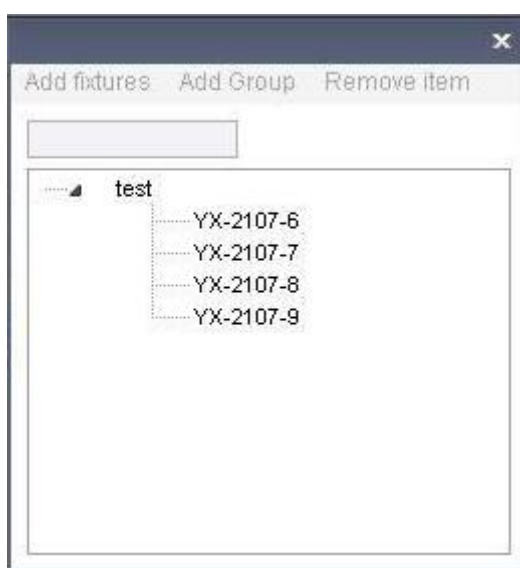
## Создание групп

В **Freestyler** Вы можете создать до 24 групп приборов.

Чтобы создать группу:

- «**View**» → «**Groups**» или правой кнопкой мыши на фоновом изображении и выберите «**Groups...**»

- **Вначале напишите имя группы и нажмите «Add Group».** Выделите все приборы, которые вы хотите добавить в эту группу, выберите группу в списке и нажмите «Add fixtures».



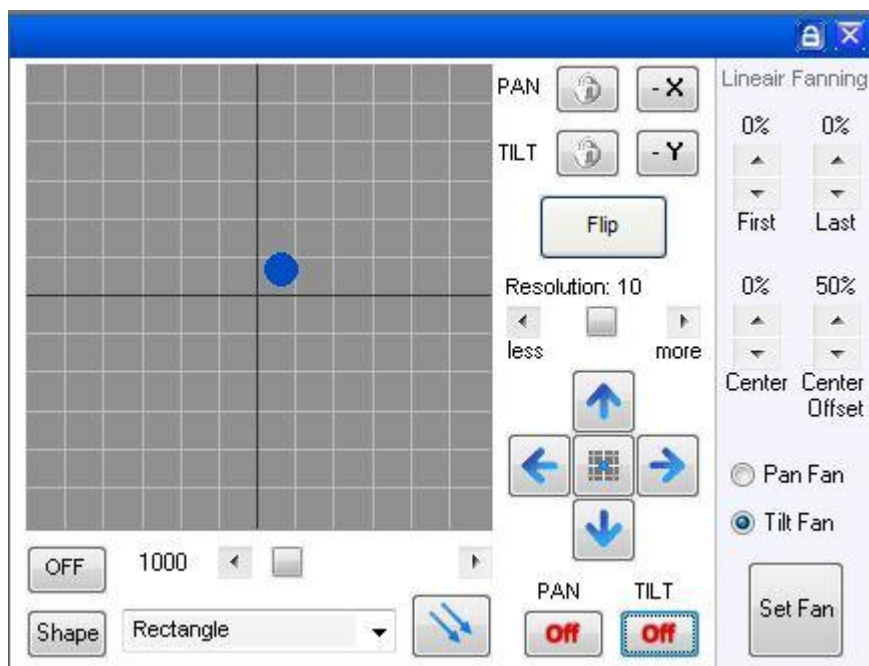
Для удаления элемента: - Выберите группу или прибор в списке групп и нажмите «remove item».



Чтобы выбрать группу: - Нажмите на кнопку на панели инструментов и выберите нужную группу.

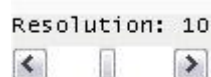
## PAN/TILT - формы Безье

Используйте окно движения луча, чтобы изменить позицию зеркала или световой головы.



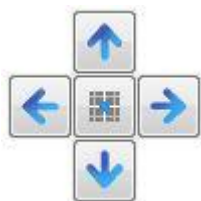
Для изменения позиции луча, переместите синий маркер на координатной плоскости .

Если вы хотите заблокировать движение по одной из осей(pan/tilt), нажмите на замок. 



Вы можете изменить скорость движения мыши изменив значение с помощью ползунка.

Используйте кнопки для более точного управления движением луча:



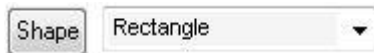
Кнопка переключения между абсолютными и относительными координатами (кнопка активна и при управлении джойстиком):



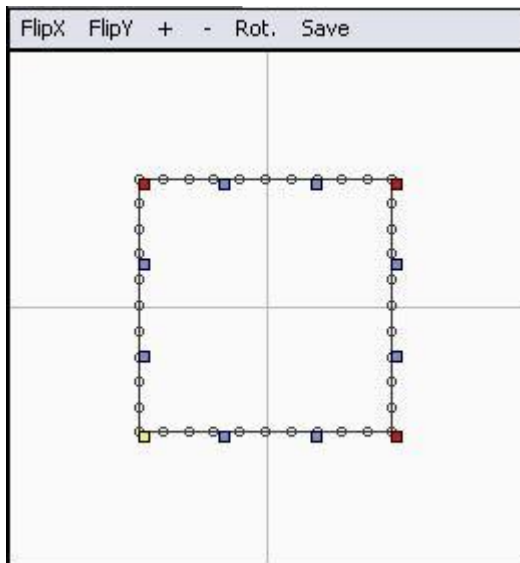
«**Flip**» - Кнопка переключения между двумя координатами луча в течение той же позиции. Диапазоны могут быть установлены в **fixtureprofile** (значения по умолчанию 540 (**pan**) и 270 (**tilt**)).

## Кривые Безье

Используя кривые Безье, вы можете запрограммировать сложные движения луча. Откройте редактор форм Безье, нажав на кнопку «**Shape**»:



Откроется окно редактора траектории луча:



Вы можете создать, сохранить, перевернуть, увеличивать и уменьшать масштаб и вращать сложные схемы используя форму генератора Безье. Каждый прибор может иметь свою собственную модель.

Редактируйте форму, перемещая небольшие квадраты(метки), затем сохраните. При проигрывании сцены задайте скорость воспроизведения и кнопкой «**On/Off**» включите или выключите макрокоманду для выбранных устройств.



## Веерное линейное смещение лучей (Linear Fanning)

Принципом данной функции (**Linear Fanning**) является равномерное смещение лучей приборов относительно друг друга. Это означает, что ваши приборы будут светить не параллельно, а в виде веера. К примеру мы имеем 5 приборов, средний из которых будет светить прямо, а крайние левый и правый из них будут смещены на угол 60° влево и вправо соответственно, а два прибора между центральным и крайними осветителями будут смещены на угол 30° относительно среднего и боковых приборов. Лучи световых приборов будут выглядеть наподобие сегментов веера - средний прямо, а каждый следующий сегмент будет смещен на определенный угол до последнего, который имеет максимальное смещение от центра.

**Center Offset** - значение определяющее где будет находится центр (0% - крайний левый прибор, 100% - крайний правый прибор, 50% - середина веера (по умолчанию))

Прежде всего определите тип последовательности, который вы хотите создать:

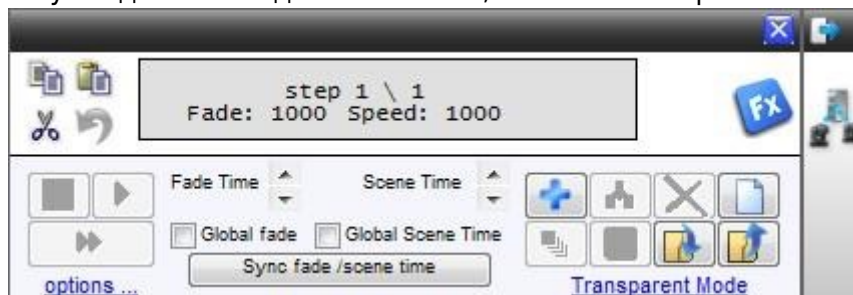
- Статические последовательности(Static sequences) - эти последовательности не могут быть объединены с другими программами (все каналы должны быть «Snap» или «Fade»).

- Прозрачные последовательности (Transparent sequences) могут быть объединены (по умолчанию) (только каналы, для которых установлены значения «Snap»или «Fade»)

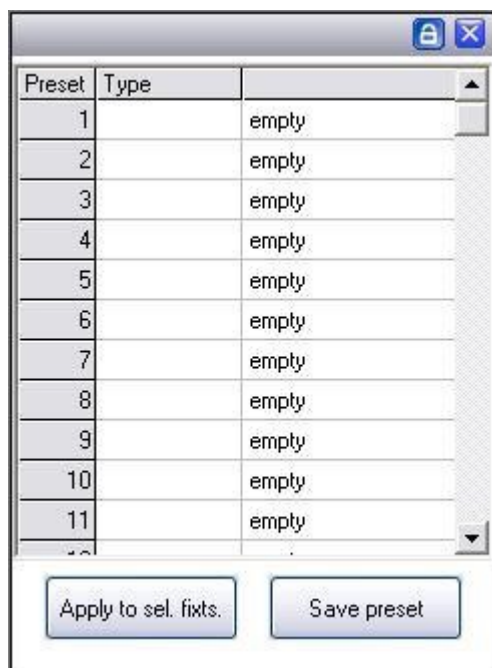
Чтобы определить тип последовательности нажмите на соответствующий пункт под кнопкой «save» и «open»

## Создание и использование шаблонов (presets)

Нажмите кнопку создать последовательность, на главном экране. На экране появится



следующее:



Freestyler имеет два типа шаблонов(presets): fixture presets и global presets.

а) fixture preset сохраняет значения для одного прибора и они могут быть применены к нескольким приборам одного и того же типа.

б) global preset хранит параметры для всех настроенных приборов в FreeStyler.

1. Создание шаблонов: - Откройте редактор последовательностей(sequence editor). - Выберите один прибор для создания прибора или выберите несколько приборов для глобального. - Внесите необходимые изменения (каналы должны быть установлены как активные: «Snap» или «Fade»). - Когда все изменения внесены, выберите в списке шаблон и нажмите «Save preset». - Значок указывает на тип шаблона. - Напишите название шаблона (нажмите на пустой ячейке).

2. Использование имеющихся шаблонов: - Открыть или создать новую последовательность, в редакторе последовательностей(sequence editor). - Выберите нужный прибор, к которому вы хотите применить шаблон. - Выберите нужный шаблон. - Нажмите на «Apply to sel. fix.»

Красный значок указывает о том, что заданные значения применены 

3. Изменить шаблон: - Правый клик на шаблоне и выберите «Edit preset». - Шаблон загрузится в редактор последовательностей(sequence editor) для редактирования. - После редактирования необходимо нажать на «Save preset», чтобы сохранить изменения.

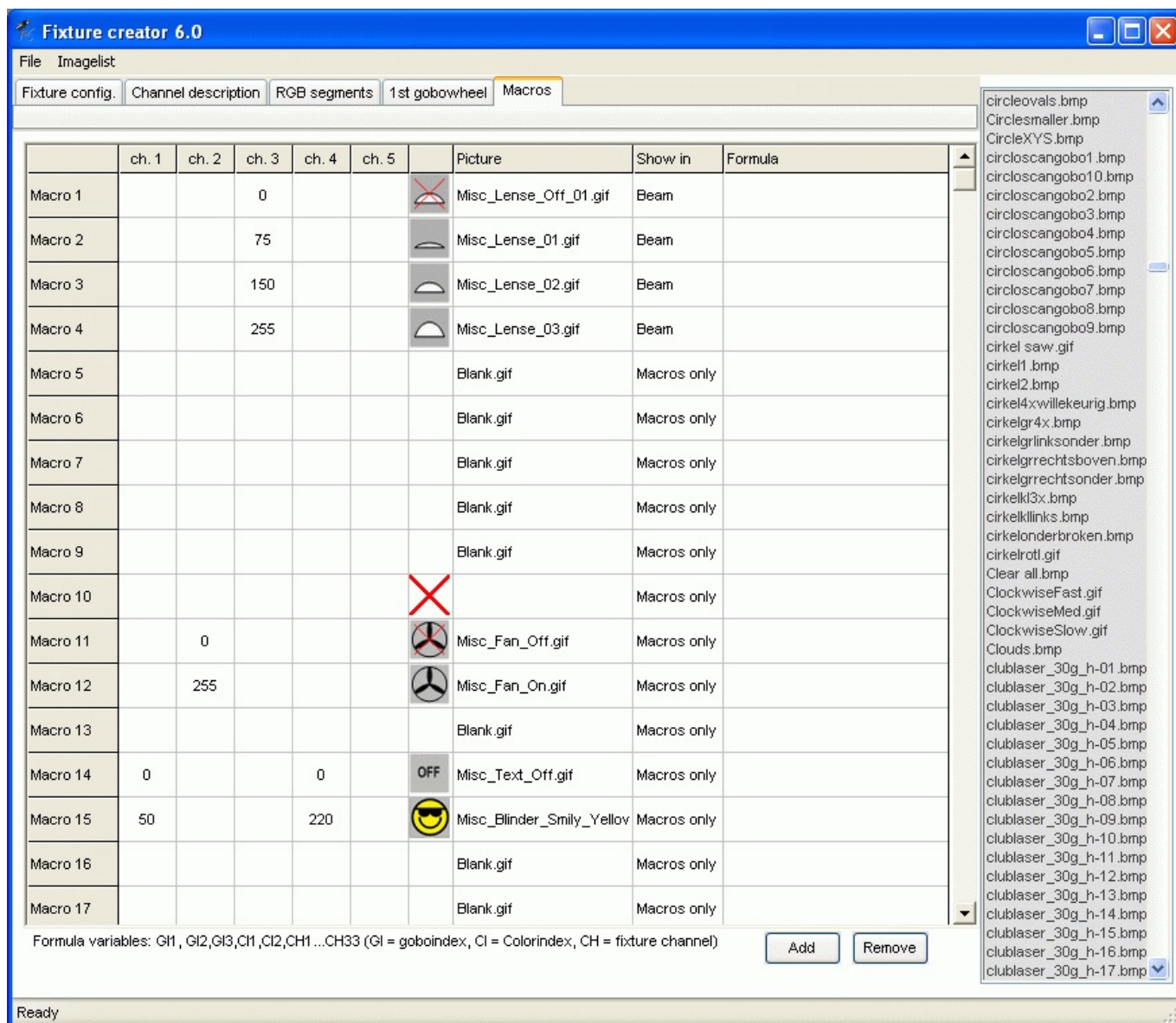
4. Удаление шаблона: - Щелкните правой кнопкой мыши и выберите «Remove preset»

5. Удаление шаблона из настроек прибора в последовательности: - Щелкните правой кнопкой мыши и выберите «Remove presets» (Надо будет повторить для каждого шага в последовательности).

## Fixture Creator - Macro Configuration(Макросы Freestyler)

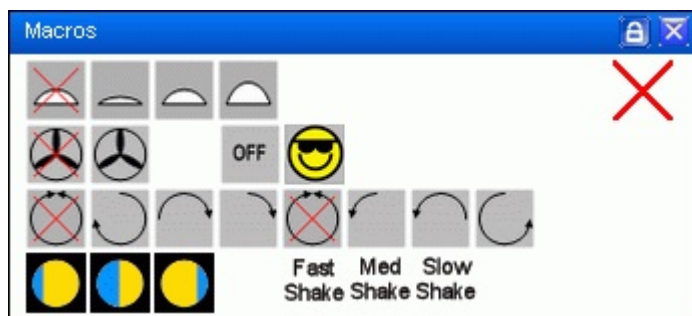
Макросы - это реально удобная штука. С их помощью можно получить доступ ко всем каналам, направить с фиксированным значением. Один макрос может получить доступ к нескольким каналам, каждый с уникальным значением. В окне программы макросы выделены в отдельную группу - в ней может содержаться любое количество предустановок. Каждой из них вы можете назначить свою пиктограмму (иконку).

Вот несколько примеров:



**Примечание:** Красный крестик означает, что данной макро-команде №10 не был присвоен значок. Некоторые поля вы можете оставить пустыми, а в качестве иконки можно использовать значок

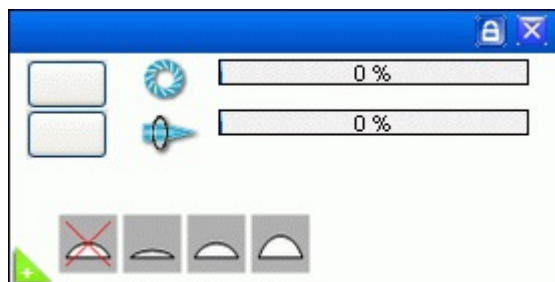
Макро панель выглядит так:



## Пример 1.

Светильник имеет 3 фиксированных положения линзы, при которых мы получим лучи

определенного диаметра. Но контролируя луч с помощью фейдеров, мы не получим оптимальных значений. Для того чтобы добиться нужного результата, нужно просто прописать значения этих 3х линз в виде макро-команд. Кроме основной Макро-панели, эти макро-команды будут доступны в панели Beam. См. таблицу DMX выше.



## Пример. 2

Некоторые приборы (светильники, конфетти-машины) могут иметь только одну функцию - их можно включать и выключать. Для таких приборов достаточно прописать только два макроса:

|          |  |     |  |  |  |  |                  |             |  |
|----------|--|-----|--|--|--|--|------------------|-------------|--|
| Macro 11 |  | 0   |  |  |  |  | Misc_Fan_Off.gif | Macros only |  |
| Macro 12 |  | 255 |  |  |  |  | Misc_Fan_On.gif  | Macros only |  |

## Пример 3

Эффект стробирования. В некоторых приборах есть возможность получить эффект стробирования. Это фиксированное сочетание скорости и продолжительности вспышки. Продолжительность контролируется в одном канале и скорость вспышки в другом. Макрос в данном случае устанавливает значения двух каналов. (Многоканальный режим).

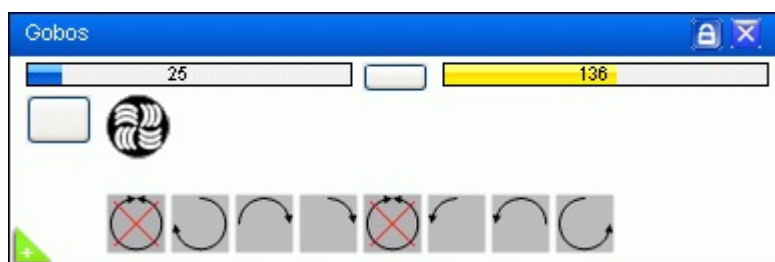
|          |    |  |  |     |  |     |                           |             |  |
|----------|----|--|--|-----|--|-----|---------------------------|-------------|--|
| Macro 14 | 0  |  |  | 0   |  | OFF | Misc_Text_Off.gif         | Macros only |  |
| Macro 15 | 50 |  |  | 220 |  |     | Misc_Blinder_Smily_Yellov | Macros only |  |

## Пример 4

Макрос управления вращением гобо. К примеру наш прибор имеет канал управления вращением гобо. 0 - 16 остановка, от 17 до 127 вращение по часовой стрелке со скоростью от быстрого к медленному. 128 - 144 остановка, от 145 до 255 против часовой стрелки только от медленного к быстрому. Остановка по умолчанию устанавливается на 136. Создав нужные макро-команды, вы сможете одним щелчком мыши установить значения канала в заранее определенное положение.

|          |  |  |     |                                                                                   |                       |       |  |                      |
|----------|--|--|-----|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-------|--|----------------------|
| Macro 21 |  |  | 0   |  | Misc_Rot_deg_Stop.gif | Gobos |  | Misc_Rot_ccw_4.gif   |
| Macro 22 |  |  | 17  |  | Misc_Rot_cw_3.gif     | Gobos |  | Misc_Rot_cw_1.gif    |
| Macro 23 |  |  | 72  |  | Misc_Rot_cw_2a.gif    | Gobos |  | Misc_Rot_cw_2.gif    |
| Macro 24 |  |  | 127 |  | Misc_Rot_cw_1.gif     | Gobos |  | Misc_Rot_cw_4.gif    |
| Macro 25 |  |  | 136 |  | Misc_Rot_deg_Stop.gif | Gobos |  | Misc_Rot_deg_180.gif |
| Macro 26 |  |  | 145 |  | Misc_Rot_ccw_1.gif    | Gobos |  | Misc_Rot_deg_270.gif |
| Macro 27 |  |  | 200 |  | Misc_Rot_ccw_2a.gif   | Gobos |  | Misc_Rot_deg_45.gif  |
| Macro 28 |  |  | 255 |  | Misc_Rot_ccw_3.gif    | Gobos |  | Misc_Rot_deg_90.gif  |

Так же вращение можно организовать другими способами.\* Вы можете прописать некоторые макро-команды в качестве контроля количества оборотов, а другие в качестве трафаретов.



## Пример 5

Контроль с помощью формулы Если ваш прибор имеет цветовой диск, и вы хотите получить цвет нужного оттенка, то вы можете сделать это, заполнив соответствующее поле, как показано на рисунке:

|          |  |  |  |  |                                                                                     |              |        |                 |
|----------|--|--|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------|-----------------|
| Macro 31 |  |  |  |  |  | Half25-1.bmp | Colors | CH03=(C1*16)+5  |
| Macro 32 |  |  |  |  |  | Half50-1.bmp | Colors | CH03=(C1*16)+8  |
| Macro 33 |  |  |  |  |  | Half75-1.bmp | Colors | CH03=(C1*16)+10 |

Цвета в приборе размещены на канале 3 с определенными значениями DMX. Color1 = 16, Color2 = 32, color3 = 48, цвет4 = 64 и так далее. Расстояние между цветами здесь 16. Чтобы установить цветовую половину между color2 и color3 значение должно быть 40. (24 + 8) Переменная «C1» является показателем диска цвета1. Он будет иметь значение индекса для последнего нажатия на колесо цвета1. В случае если Color2 нажата, то следовательно получаем C1 = 2 Рассмотрим формулу для макро-команды32 - CH03=(C1\*16)+8: DMX канал 3 будет установлен в (2\*16)+8 = 32+8 = 40, когда вы нажмете макро-команду 32.

Без формулы вам пришлось бы сделать 4 иконки для каждого цвета. То есть чтобы сделать 10 цветов - вам следовало бы создать 40 икон.

## Пример 6

Контроль Формулы Есть еще одна функция управления с гобо - это эффект тряски (shake). Его

обычно ставят на один канал с гобо, т.е. этот эффект не контролируется по выделенному каналу.

|          |  |  |  |  |  |                                                                                   |              |        |                 |
|----------|--|--|--|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------|-----------------|
| Macro 31 |  |  |  |  |  |  | Half25-1.bmp | Colors | CH03=(C1*16)+5  |
| Macro 32 |  |  |  |  |  |  | Half50-1.bmp | Colors | CH03=(C1*16)+8  |
| Macro 33 |  |  |  |  |  |  | Half75-1.bmp | Colors | CH03=(C1*16)+10 |

Одной из возможностей является сделать 3 значка на Gobo - медленная, средняя и быстрая «тряска». В общей сложности это 9 иконок с гобо и 36 значков 3 x 9 управления встряхиванием. Но это очень не удобно. Комплексное решение, с формулами позволяет создать только 3 иконки для управления встряхиванием для всех. Это дает  $9 + 3 = 12$  икон.

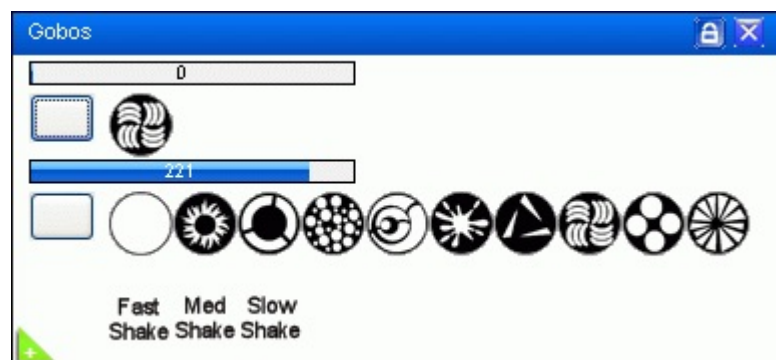
|          |  |  |  |  |  |                   |                |       |                       |
|----------|--|--|--|--|--|-------------------|----------------|-------|-----------------------|
| Macro 35 |  |  |  |  |  | <b>Fast Shake</b> | Shake Fast.bmp | Gobos | CH03=239-(17*(GI2-1)) |
| Macro 36 |  |  |  |  |  | <b>Med Shake</b>  | Shake Med.bmp  | Gobos | CH03=247-(17*(GI2-1)) |
| Macro 37 |  |  |  |  |  | <b>Slow Shake</b> | Shake Slow.bmp | Gobos | CH03=255-(17*(GI2-1)) |

Сложность заключается в том, чтобы выяснить формулу.

GI2 является гобо колесом2 - индекс этой переменной имеет значение индекса последней нажатой иконки гобо. CH03 является каналом DMX, где расположен контроль тряски. Гобо 1: GI2 = 1, Gobo2: GI2 = 2, Gobo3: GI2 = 3 ..... GI2, Gobo9 = 9 Значение 17 в формуле - это разница между значением контролем тряски и гобо..  $255 - 238 = 17$ . CH03=255-(17\*(GI2-1)) Gobo2 и значение «медленной тряски» выглядит в виде в формулы так:

$$255-(17*(2-1)) = 255-(17*1) = 255 - 17 = 238$$

Это значение, которое передается в канал 3.



From:  
<https://dmx-512.ru/> - DMX512.RU Управление светом

Permanent link:  
[https://dmx-512.ru/programmy\\_upravlenija\\_freestyler/manual\\_freestyler\\_chast\\_2?rev=1434041268](https://dmx-512.ru/programmy_upravlenija_freestyler/manual_freestyler_chast_2?rev=1434041268)

Last update: 2017/06/09 20:05

