

# ***ANZHEE***



## **ZEUS COMPACT**

**Паспорт. Руководство пользователя.**

## Содержание

1. Настройка ZEUS COMPACT .....	3
2. Патчинг .....	8
3. Управление прожекторами вручную.....	12
4. Пресеты.....	17
5. Эффекты.....	20
6. Плейбэки .....	24
7. Основные функции .....	35
8. Настройка пульта.....	41
9. Работа с сенсорным экраном.....	49
10. Характеристики прибора .....	50
11. Гарантийные обязательства .....	51

# 1. Настройка ZEUS COMPACT


## ЗНАКОМСТВО С ПУЛЬТОМ УПРАВЛЕНИЯ ZEUS COMPACT

В целях удобства использования данное руководство поделено на 10 частей. Важные моменты выделены серым цветом. В целях лучшего понимания информации, изложенной в руководстве, в него добавлены пояснения. Текст, выделенный рамкой, например, **Enter**, означает клавишу. Текст в квадратных скобках означает программную кнопку на сенсорном экране, например, [Playback Parameters].



Пульт ZEUS COMPACT позволяет использовать подсветку клавиш трех цветов (красного, зеленого и желтого цвета).

Пользователь может настроить цвет выделения и подсветки клавиш по своему усмотрению. Используйте клавишу **Shift** и **Thru**, чтобы изменить цвета, используйте клавишу **Shift** и **+** или **-**, чтобы увеличить/уменьшить яркость подсветки.

Пользователь может записывать программы с помощью кнопки **Store**.  Область настройки плейбэков состоит из кнопок страниц, кнопок управления плейбэками, фейдеров, а также основных мастер-фейдеров.

ZEUS COMPACT позволяют использовать 40 страниц, на каждой из которых доступно 15 фейдеров для редактирования плейбэков. Таким образом, всего можно сохранить до 600 плейбэков. Пользователь может пролистывать страницы с помощью кнопок **↓** и **↑**, при этом, номер страницы будет отображаться на экране слева.

Под и над каждым фейдером расположены кнопки. Функции и назначения этих кнопок будут описаны ниже.



Область содержит мастер-фейдер и кнопку **Blackout**.

Всего доступно 24 клавиши с цифрами. Функции клавиш будут описаны ниже. Всего используется 9 кнопок параметров и 1 кнопка для определения местоположения. Нажатие на кнопку параметра приводит к перемещению на страницу, на которой отображается информация о каналах. На каждой странице могут отображаться 3 канала. Для управления прожекторами с помощью кнопок параметров используются колеса прокрутки А, В и С.



Дважды быстро нажмите **Locate**, или нажмите **Locate** один раз и выберите функцию **[Locate Fixture]**, чтобы включить все выбранные прожекторы и настроить все каналы с использованием значений по умолчанию, например, задайте каналу перемещения по осям X/Y значение 128.

Удерживая **Locate**, нажмите на кнопку параметра, чтобы задать значение. Например: удерживайте **Locate** и нажмите **Dimmer**, чтобы настроить каналы диммера и затвора, не меняя значения других каналов. Прожекторы при включении получают последние сохраненные значения.



**Keyboard** программная клавиатура для ввода названий.

**Backup** резервное копирование программ и данных;

**Setup** настройка пульта;

**Save to Cue** сохранение меток плейбэков;

**Edit Playback** создание или редактирование списков меток плейбэков;



**Edit Preset** создание и редактирование пресетов

**Patch** патчинг прожекторов.

**Off** функция отключения;

**Copy** функция копирования;

**Delete** функция удаления;

**Move** функция перемещения;

**Even/Odd** режим выбора четных/нечетных прожекторов;

**Find** выбор прожекторов в режиме поиска.

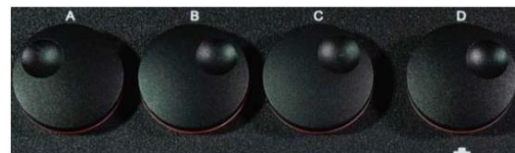
Некоторые функции клавиш будут описаны в разделах ниже.

Кнопки выбора включают **Group**, **Fixture**, **Preset**, **Effect** и **Macro**, а также кнопки переключения страниц. Каждой функции соответствует 20 страниц, а каждой странице – 20 кнопок.

Три колеса А, В и С можно использовать для настройки параметров прожекторов и параметры эффекта перемещения.

Колесо прокрутки D также можно использовать как кнопку сохранения.

Пульт предполагает использование 7” TFT-ЖК сенсорного экрана с программными кнопками. Кнопки служат для выбора прожекторов, групп, пресетов, функций в меню.



Пульт позволяет подключаться через USB интерфейс для создания резервных копий шоу и обновления прошивки и библиотек.



ZEUS COMPACT позволяет использовать два универсальных DMX выхода, каждый из которых позволяет управлять 512 каналами.

“DMX Output A” – выводит сигналы A001 - A512;

“DMX Output B” – выводит сигналы B001 - B512

ZEUS COMPACT позволяет использовать сетевой интерфейс для DMX сигналов по сетевому кабелю.

С помощью MIDI сигналов пользователь может управлять пультом ZEUS COMPACT и другим устройством.

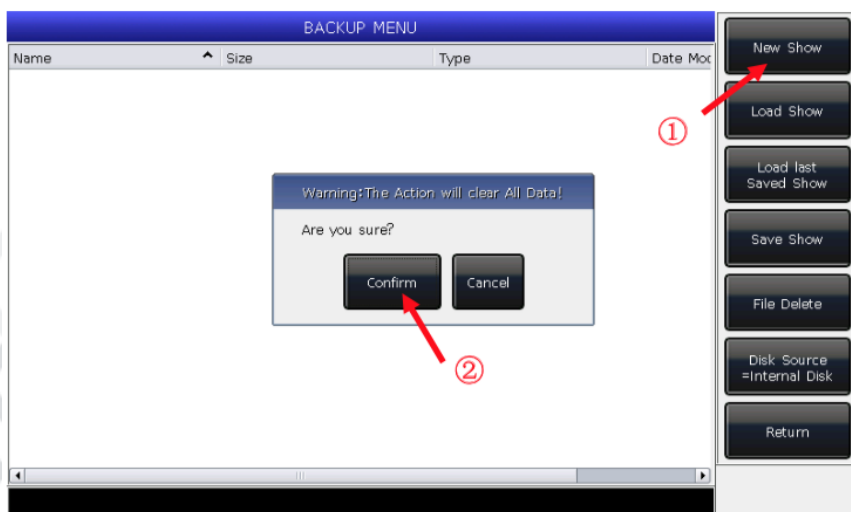
ZEUS COMPACT позволяет распознавать басы и ритм аудио для запуска выполнения списков сметок.

ZEUS COMPACT работает от сети переменного тока со следующими характеристиками: 100-240В AC, 50-60Гц. Пульт можно использовать повсеместно. При замене плавкого предохранителя отсоединяйте кабель питания.

Мы настоятельно рекомендуем очистить все данные из памяти нового пульта, чтобы избежать ошибок при программировании.

1> Нажмите **Backup**, чтобы войти в меню “**BACKUP MENU**”;

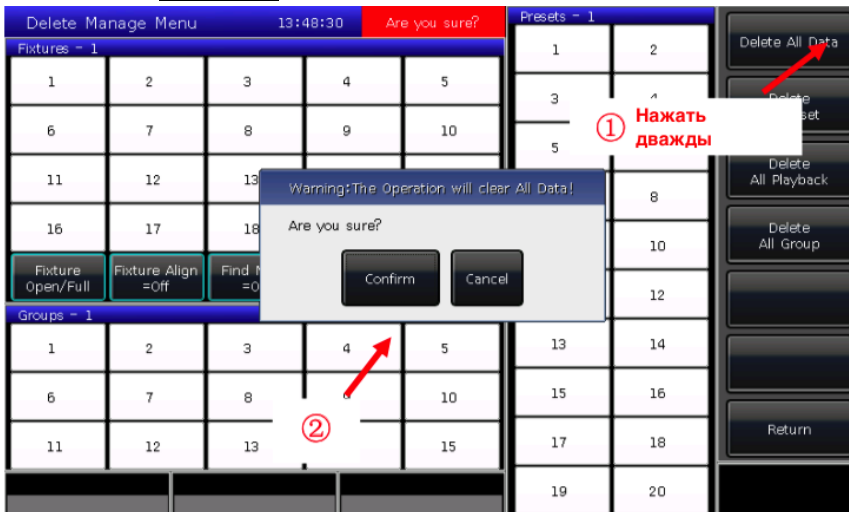
2> Нажмите **[New Show]**;



3> Нажмите **[Confirm]**, чтобы очистить все данные и вернуться в меню “**LIVE SHOW**”.

**Примечание: Все данные, введенные пользователем, будут удалены (включая пропатченные прожекторы, пресеты и плейбэки). При этом системная и пользовательская библиотеки будут сохранены.**

Нажмите **Delete** и **[Delete All Data]** дважды, чтобы удалить все данные.



Прошивка ZEUS COMPACT разработана на базе ОС Windows, поэтому вы можете создавать резервные копии ваших программ. Вы можете выключить пульт с помощью кнопки питания и на задней панели, что не нарушит работу системы. Однако не сохраненные программы будут удалены при выключении пульта.

Созданные резервные копии файлов можно сохранять на SD карту или внешний USB-носитель.

Чтобы создать резервную копию шоу, нажмите **Store** для быстрого сохранения. Файлы будут сохранены на внутреннюю SD карту. В результате выполнения данной процедуры файлы будут сохранены с именем "defaultShow" и "defaultShow\_0".

Пользователь может самостоятельно задать имя файла;

1> Нажмите **Backup**, чтобы войти в меню **"BACKUP MENU"**;

2> Если вы вставили USB-носитель в разъем пульта, нажмите **[Disk Source]**, чтобы определить путь к каталогу. Выберите носитель **[Internal Disk]** или **[USB Disk]**;

3> Нажмите **[Save Show]**;

4> Нажмите **Keyboard**, чтобы вызвать программную клавиатуру и **[Enter]**, чтобы ввести название;

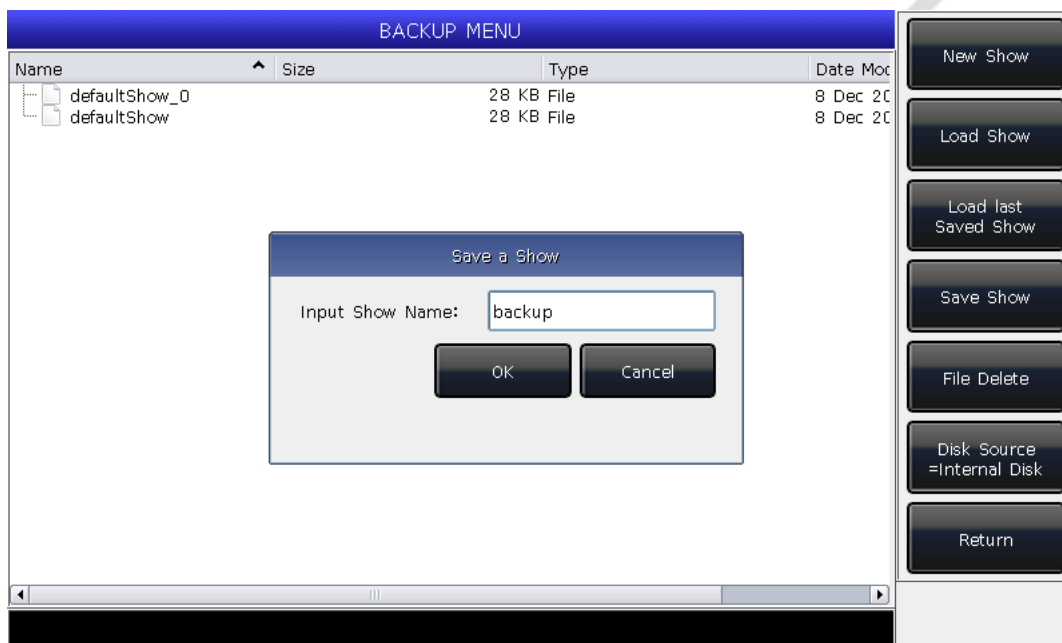
5> Нажмите **[EXIT]**, чтобы выйти из режима клавиатуры; или

6> Нажмите **[OK]** или **Enter**, чтобы сохранить.

Не зависимо от того, на какой носитель вы сохраняете файлы, названия файлов 'defaultshow' или 'defaultshow\_0' будут обновлены.

Мы рекомендуем регулярно создавать резервные копии программ, чтобы избежать возможной потери данных.

Мы рекомендуем сохранять копии как на внутреннюю SD карту, так и на внешний USB-носитель, чтобы при необходимости можно было восстановить данные из резервной копии.



## 2. Патчинг



В этой главе описывается процедура патчинга и настройки каналов диммера и прожекторов.

Прежде всего вам необходимо произвести патчинг прожекторов, чтобы сообщить пульту, какие конкретно прожекторы вы хотите использовать.

Может назначить свободные DMX адреса автоматически во время процедуры патчинга. Вы также можете сначала назначить адреса, выполнить процедуру патчинга.

Чтобы иметь возможность управлять прожекторами каналами диммера, сначала необходимо выполнить процедуру патчинга. ZEUS COMPACT предлагает использовать 20 страниц с прожекторами. Каждой странице доступно 20 кнопок для патчинга прожекторов. Таким образом, можно осуществить патчинг 400 прожекторов.

Каждая кнопка прожектора позволяет контролировать один или несколько каналов диммера.

Нажмите **Patch**;

Нажмите **[Patch New Fixture]**;

Нажмите **[Patch Dimmer]**. В окне слева отображаются прожекторы, которые подверглись процедуре патчинга;

Нажмите **[A]** в области **“Start DMX Address”**, чтобы найти выходы (A и B). Введите значение “xxx” чтобы настроить начальный DMX адрес; вы также можете использовать кнопки с цифрами и колесо прокрутки D для настройки значения;

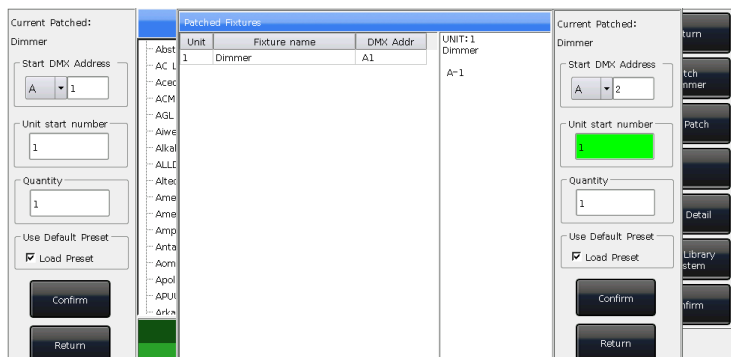
Нажмите на колесо D, чтобы переключиться на функцию **“Unit start number”**. Введите значение “ууу” в поле; (смотрите рисунок 1 ниже)

Нажмите на колесо прокрутки D, чтобы переключится на функцию **“Quantity”**. Введите значение “zzz” в поле. “zzz=1”- означает, что будет произведена процедура патчинга одного канала диммера устройства No.ууу;



а “zzz>1” -означает, что будет произведена процедура патчинга нескольких каналов подряд. В результате процедуры диммерам будут присвоены DMX адреса в определенной последовательности;

Нажмите **[Confirm]** чтобы завершить процедуру. Область **“PATCH SETUP”** будет обновлена.



Вы также можете пропатчить последовательные каналы диммеров и назначить им одну кнопку. Например, в процессе патчинга диммеров, можно задать то же значение “ууу” в поле **Unit start number**. В этом случае пустое поле будет отображаться зеленым цветом. DMX адрес будет увеличен на 1 (смотрите рисунок 2 выше).

Нажмите **[Exit]**, чтобы выйти в меню **“LIVE SHOW”**.

Процедура патчинга каналов диммера отличается от процедуры патчинга прожекторов, поскольку прожекторы предполагают возможность управления большим числом параметров. Тогда как канал диммера предполагает использование только одного параметра – интенсивности. Чтобы осуществлять управление прожекторами необходимо использовать библиотеку. Вам необходимо найти и пропатчить нужную библиотеку.

ZEUS COMPACT позволяет использовать два типа библиотек.

1> **Системные библиотеки:** ZEUS COMPACT содержит в памяти собственные библиотеки. Пользователи могут загрузить библиотеки с сайта;

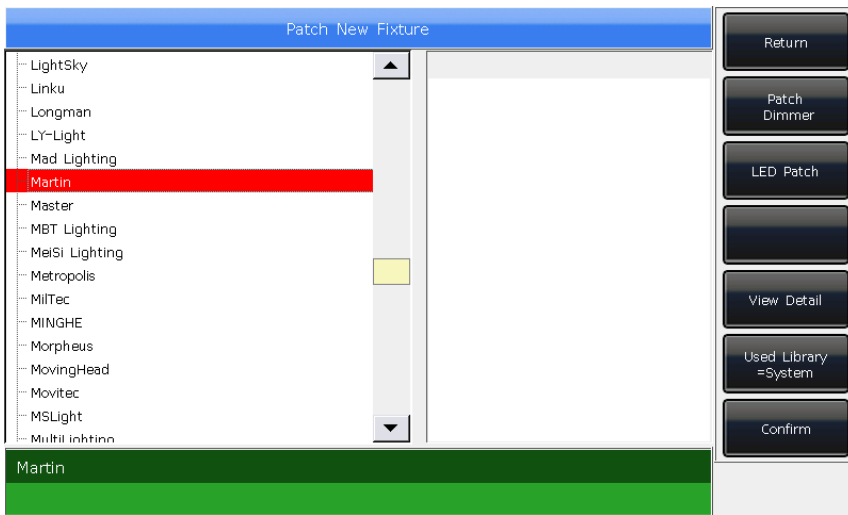
2> **Пользовательская библиотека:** если пользователь не может найти библиотеку в системе, он может создать и отредактировать собственную библиотеку. (Описание процедуры создания и редактирования библиотеки приведено в разделе 8.3)

Нажмите **[Patch]**;

Нажмите **[Patch New Fixture]**;

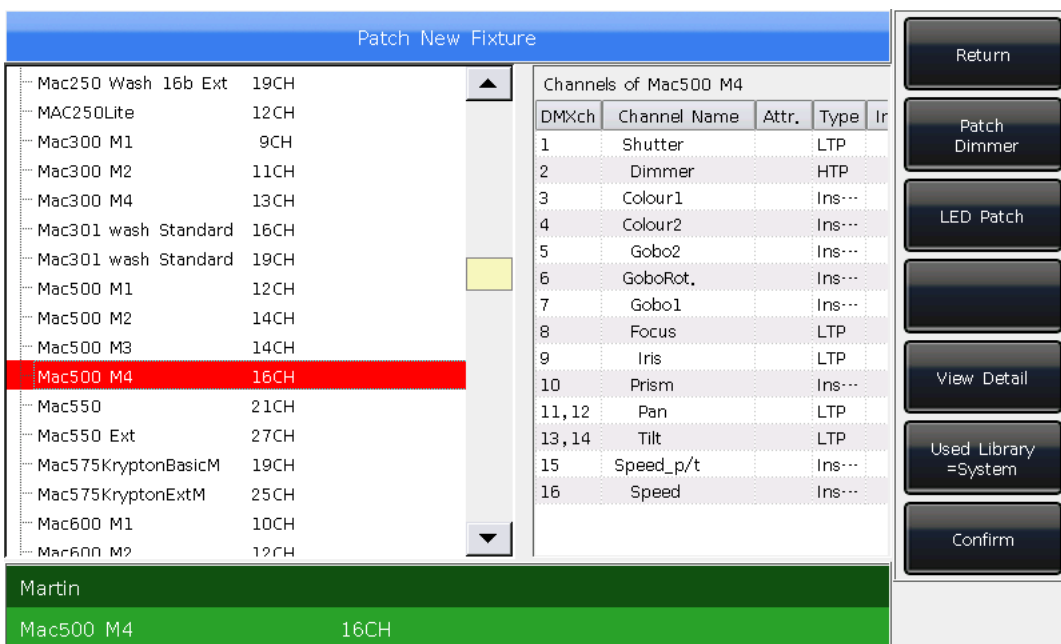
Нажмите **[Used Library = System]**, чтобы переключиться к функции **[Used Library = User]**;

1 В случае патчинга системной библиотеки вы можете использовать колесо D или полосу прокрутки для поиска производителя. Вы также можете воспользоваться программными кнопками, нажав на кнопку **[Keyboard]**, и ввести название производителя (введите первые слова). Нажмите **[ENTER]** на программной клавиатуре, чтобы выбрать нужную функцию. **[Exit]**, чтобы выйти из программной клавиатуры.



Нажмите **[Confirm]**, чтобы войти в меню производителей и найти нужный прожектор.

Нажмите **[Confirm]**. (При выборе модели прожектора будет отображена информация о каналах).



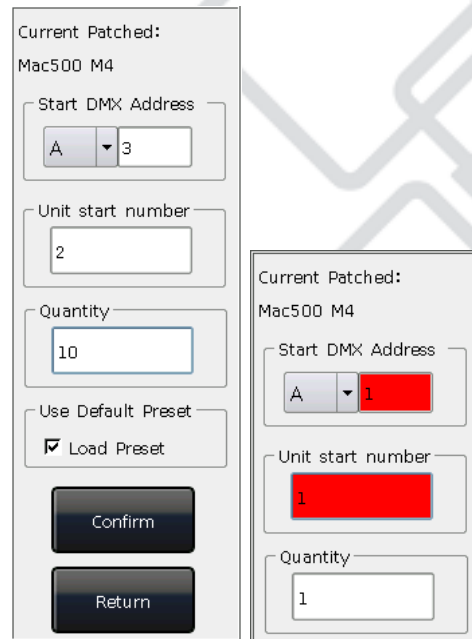
2 Вы можете выбрать модель непосредственно на экране или с помощью колеса прокрутки D для патчинга библиотеки.

Нажмите **[A]** в области “Start DMX Address”. Вы можете использовать два выхода (A и B). Введите значение “xxx”, чтобы настроить первоначальный адрес DMX;

Нажмите на колесо D, чтобы переключиться на функцию “Unit start number”. Введите значение “ууу” в поле; Нажмите на колесо D, чтобы переключиться на функцию “Quantity”. Введите значение “zzz” в поле.

Нажмите **[Confirm]**, чтобы завершить процедуру. Поле “PATCH SETUP” будет обновлено автоматически;

Нажмите **[Return]**, чтобы вернуться в меню “LIVE SHOW”.



**ВНИМАНИЕ!**  
Поле будет окрашено красным светом, если значение DMX адреса или номера прибора использовалось при настройке начального адреса или начального номера прибора.

6 Mac500 M4	7 Mac500 M4
11 Mac500 M4	12

После процедуры патчинга программные клавиши на сенсорном экране будут окрашены в темно-синий цвет. Название модели отобразится на программной клавише.

Нажмите **Patch**, чтобы войти в меню “**PATCH SETUP**” и проверить DMX адреса и прочую информацию.

PATCH SETUP						
Unit	Fixture name	DMX Addr	Swap P/T	Inv. Tilt	Inv. Pan	Inv. Dim
1	Dimmer	A1/A2...				
2	Mac500 M4	A3-18				
3	Mac500 M4	A19-34				
4	Mac500 M4	A35-50				
5	Mac500 M4	A51-66				
6	Mac500 M4	A67-82				
7	Mac500 M4	A83-98				
8	Mac500 M4	A99-114				
9	Mac500 M4	A115-130				
10	Mac500 M4	A131-146				
11	Mac500 M4	A147-162				

Return

Patch New Fixture

Unpatch

Swap PAN/TILT

Invert TILT

Invert PAN

Invert Dimmer

В меню **“PATCH SETUP”** пользователи могут выбрать несколько пропатченных прожекторов и нажать на кнопку **[Unpatch]**, чтобы удалить ненужные устройства.

Пользователи могут менять направление перемещения по осям X/Y прожекторов, установленных на сцене. Функция позволяет более быстро настраивать и управлять зеркальное перемещение приборов. Также можно инвертировать каналы диммера.

Нажмите **[Patch]**, чтобы войти в меню **“PATCH SETUP”** и настроить каналы перемещения.

Пользователь может выбрать несколько прожекторов для настройки перемещения по осям X/Y или канала диммера, а также для удаления.

**[Swap PAN/TILT]** ----- поменять управление каналами перемещения по осям X/Y;

**[Invert TILT]** ----- инвертировать управление каналом перемещения по оси Y;

**[Invert PAN]** ----- инвертировать управление каналом перемещения по оси X;

**[Invert Dimmer]** ----- инвертировать управление каналом диммера.

**Примечание: если инвертировать канал диммера, настройки коснутся всех прожекторов одной модели.**

PATCH SETUP						
Unit	Fixture name	DMX Addr	Swap P/T	Inv. Tilt	Inv. Pan	Inv. Dim
1	Dimmer	A1/A2...				
2	Mac500 M4	A3-18				
3	Mac500 M4	A19-34				
4	Mac500 M4	A35-50				
5	Mac500 M4	A51-66		YES	YES	
6	Mac500 M4	A67-82		YES	YES	
7	Mac500 M4	A83-98		YES	YES	
8	Mac500 M4	A99-114		YES	YES	
9	Mac500 M4	A115-130				
10	Mac500 M4	A131-146				
11	Mac500 M4	A147-162				

Return

Patch New Fixture

Unpatch

Swap PAN/TILT

Invert TILT

Invert PAN

Invert Dimmer

### 3. Управление прожекторами вручную

В этом разделе руководства рассказывается о том, как управлять прожекторами, настраивать параметры и сохранять группы в ручном режиме. ZEUS COMPACT позволяет выбирать прожектора несколькими способами:

- 1> С помощью сенсорного экрана – выберите нужный прожектора на экране.
- 2> С помощью кнопок выбора —если горит светодиодный индикатор Fixture в области “Select”, нажмите на кнопки с 1 по 20, чтобы выбрать необходимый прожектор. Если вам необходимо выбрать несколько прожекторов подряд, вы можете нажать первую кнопку, а затем последнюю. После того, как вы отпустите кнопки в группу будут добавлены несколько прожекторов.

3> С помощью клавиш с цифрами – в режиме “LIVE SHOW”, если горит индикатор Fixture в области “Select”, введите нужный номер прожектора для его выбора. Например:

Если вы хотите выбрать прожектора с 1 по 9, нажмите подряд клавиши с 1 по 9. В верхней части экрана отобразится информация ‘1~9’. Затем нажмите **ENTER** для выбора этих прожекторов;

1~9

Если вы хотите выбрать прожектора 1,3,5,7, вы можете нажать подряд клавиши 1, +, 3, +, 5, +, 7. В верхней части экрана отобразится информация ‘1+3+5+7’. Затем нажмите **ENTER** для выбора этих прожекторов;

1+3+5+7

Если вы хотите исключить какой-либо прожектор из группы, а остальные выбрать, например, выбрать прожекторы 1,2,4,5, вы можете нажать клавиши с 1 по 5, -, 3. В верхней части экрана отобразится информация ‘1-5-3’. Затем нажмите **ENTER** для выбора этих прожекторов;

1~5-3

Выбранные прожектора отображаются серо-голубым цветом на экране, при этом должен гореть индикатор **Fixture** в области “Select”.

Если вы снова нажмете клавиши выбора, программные клавиши приобретут бледно-голубой цвет. Это означает, что эти прожекторы уже выбраны.

Выбор новых прожекторов отменит выбор ранее выбранных устройств. Программные клавиши выбранных прожекторов отобразятся голубым цветом. Это означает, что они уже были выбраны или отредактированы. Новые выбранные прожектора отобразятся темно-синим цветом.



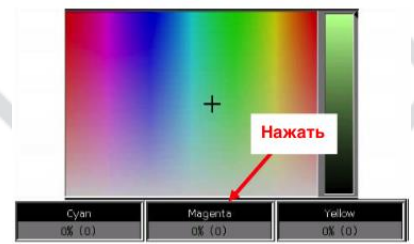
Нажмите **[Fixture Open/Full]**, чтобы включить выбранные прожектора. Прожектора будут гореть белым светом и переместятся в центральное положение. Вы также можете нажать **Locate** и выбрать **[Locate Fixture]**, чтобы включить прожектора. Все параметры будут содержать значения по умолчанию.

Если вы не хотите использовать значения по умолчанию, зажмите кнопку **Locate** и выберите, и нажмите на соответствующую кнопку параметра. Параметры канала для данного прожектора будут сброшены до настроек по умолчанию, однако, параметры, присвоенные кнопке, сохранят последние значения. Например, зажмите кнопку **Locate** и нажмите на кнопку **Tilt/Pan**. Значение по осям X/Y будут сброшены до исходных, однако, прочие каналы сохранят заданные значения.

Выберите прожекторы и клавиши параметров и измените значения трех колес прокрутки А, В или С.

После выбора кнопки параметра пользователи также могут ввести численные значения с помощью сенсорного экрана, чтобы задать их напрямую.

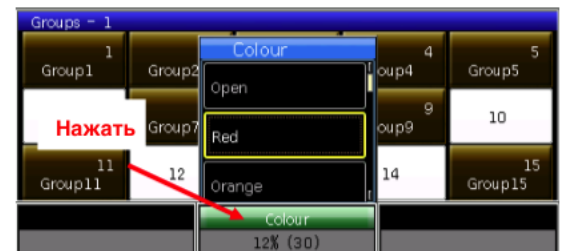
Пульт ZEUS COMPACT позволяет использовать особую систему смешения цветов. Если выбранный прожектор использует три канала цвета, выберите кнопку **Colour Mix** и нажмите на названия параметров на сенсорном экране. При этом появится палитра цветов. Пользователь может выбрать нужный цвет непосредственно с помощью палитры. Система автоматически создаст нужный цвет.



ZEUS COMPACT может считывать данные канала из файлов R20. Например, после того как пользователи выберут прожектор и кнопку параметра, они могут нажать на имя параметра на экране и вызвать таблицу диапазона значений. Нужно значение можно выбрать с помощью колеса D или непосредственно на экране.

1. Функция доступна только для тех прожекторов, которые поддерживают использование библиотеки R20.

2. Перед использованием колеса D для выбора диапазона значений, необходимо изучить таблицу диапазонов. В противном случае можно изменить не тот параметр. Выбранный параметр обведен желтой рамкой.



Пользователь может выбирать и управлять одним из прожекторов из группы.

После выбора группы прожекторов пользователь может использовать клавиши → или ← для управления нужным параметром нужного прожектора.

Нажмите Find или программную кнопку [Find Mode = ON], чтобы повторно выбрать все прожекторы в группе.

Нажмите **Locate** и выберите прочие функции (за исключением функции включения прожектора).

Пользователи могут определить положение прожектора, не меняя значения в каналах перемещения по X/Y.

Макро представляет собой последовательность программ, которые запускаются по времени. Некоторые прожекторы поддерживают такие функции как Reset, Lamp On/Off. После подключения функция macro будет загружена из системной библиотеки:



1. Выберите прожекторы;
2. Нажмите **Locate**;
3. Нажмите **[Macro function]**. На экране отобразятся все функции макро, если их содержит библиотека;
4. Нажмите программную клавишу для выбора нужной функции макро. Клавиша отобразится серо-голубым цветом при запуске функции макро.

Пользовательские настройки широко используются применительно к параметрам перемещения по осям X/Y. Однако они также применяются к прочим параметрам, например, к параметрам функции смешивания цветов. Если прожектор использует три канала цвета, вы можете создать пользовательский эффект радуги. Мы настоятельно рекомендуем использовать не менее 4 прожекторов.

1. Выберите прожекторы;
2. Выберите кнопки параметров, например **Tilt/Pan**;
3. Нажмите **[Fixture Open/Full]**;
4. Нажмите **[Fixture Align=Off]**;

Доступно несколько режимов выравнивания:

ExpandM0-----стандартное выравнивание по центральному прожектору;

ExpandM1----- выравнивание по центральному прожектору с незначительным выравниванием в центре;

ExpandM2-----F выравнивание по центральному прожектору со значительным выравниванием в центре;

Left-----Выравнивание по крайнему левому прожектору;

Right-----F Выравнивание по крайнему правому прожектору.

5. Задайте пользовательские настройки с помощью колес A, B или C.

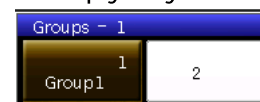
По завершении работы прожекторов нажмите **Clear**, чтобы сбросить все параметры, присвоенные в ручном режиме.

Внимание, вы можете очистить загруженные параметры.

При использовании функции **Clear** необходимо зажать **Clear** и коснуться на экране соответствующих функций для смены режимов:

- 1.**[Clear All Fixtures]** ----- сброс всех операций, настроенных вручную;
- 2.**[Clear Selected Fixtures]** ----- сброс операций, настроенных вручную, для выбранных прожекторов.
- 3.**[Clear All Presets]** ----- сброс всех пресетов, добавленных вручную;
- 4.**[Clear All Effects]** ----- сброс всех эффектов, добавленных вручную.

Вы можете объединить несколько прожекторов в группу для быстрого выбора. Программная кнопка будет отображаться коричневым цветом после сохранения группы. Группы нумеруются. Номер группы отображается на программной кнопке.



- 1> Нажмите **[Group]** в меню **“LIVE SHOW”**;

- 2> Нажмите **[Save Group]**;

- 3> Выберите прожекторы;

- 4> Выберите программную кнопку 'Groups' в области выбора. Если программной клавише уже назначена группа, система попросит вас перезаписать сохраненные данные;

- 5> Если вы хотите создать несколько групп, повторите шаги с 3 по 4

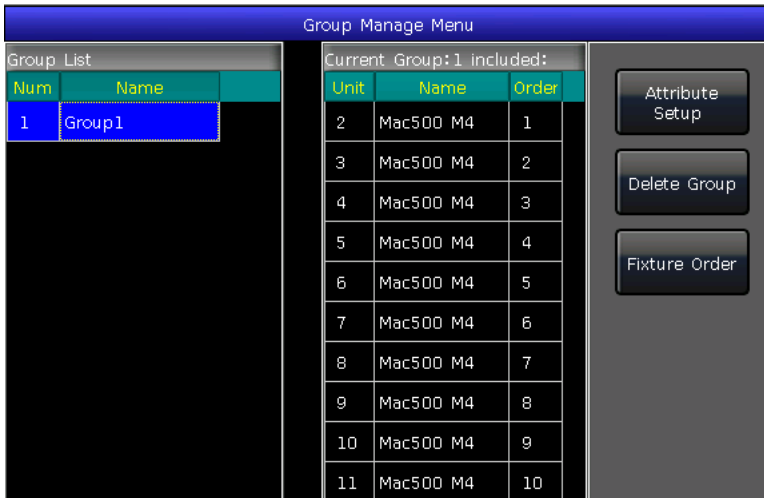
- 6> Нажмите **[Return]** или **Exit**, чтобы выйти из меню.



- 1) Нажмите **[Group]**, чтобы войти в меню **“Group Program”**;

2) Нажмите **[Group manage];**

3) Выберите группу для редактирования. На экране появится список всех прожекторов в группе.



4) Порядок прожекторов соответствует порядку их выбора.

Порядок с 1 по 5 не равноценен порядку с 5 по 1 прожектор. Порядок важен при использовании эффектов и функции наложения.

Пользователи могут менять порядок прожекторов в группе.

1 Выберите **[Fixture Order]** и вызовите окно настройки порядка прожекторов **"Fixture order setup"**;

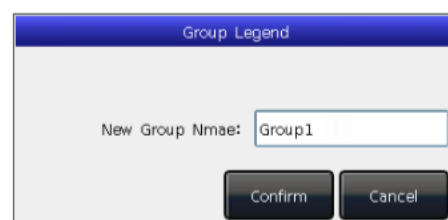
2 Задайте номер шага с помощью программной кнопки **[Previous Step]** или **[Next Step]**;

3 Выберите один или более прожекторов для каждого номера шага. Примите во внимание, что большие КРАСНЫЕ цифры на программных кнопках прожекторов указывают на порядок запуска прожекторов. При этом БЕЛЫЕ цифры внизу указывают на номер прибора.



4 Повторите шаги с 2 по 3, чтобы завершить настройку;

5 Нажмите **[Exit]** и сохраните порядок прожекторов.





5 Вы можете изменить название группы с помощью функций **[Attribute Setup]** или **[Delete Group]**. (Вы также можете переименовать группу с помощью функции **[Legend Manage]** в меню “LIVE SHOW”)

ZEUS COMPACT позволяет выбирать группы несколькими способами:

1> С помощью сенсорного экрана – выберите нужную группу на экране.

2> С помощью кнопок выбора – если горит светодиодный индикатор **Group** в области “Select”, нажмите на кнопки с 1 по 20, чтобы выбрать необходимую группу. Если вам необходимо выбрать несколько групп подряд, вы можете нажать первую кнопку, а затем последнюю.

3> С помощью клавиш с цифрами – в режиме “LIVE SHOW”, если горит индикатор **Group** в области “Select”, введите нужный номер группы для ее выбора. Например:

Если вы хотите выбрать группы с 2 по 5, нажмите кнопки с 2 по **5**. В правом верхнем углу экрана отобразится ‘2~5’. Затем нажмите **Enter** для выбора этих групп;

Если вы хотите выбрать группы 2,4,6,8, нажмите кнопки **2**, **+**, **4**, **+**, **6**, **+**, **8**. В правом верхнем углу экрана отобразится ‘2+4+6+8’. Затем нажмите **Enter** для выбора этих групп;

Если вы хотите выбрать подряд несколько групп и исключить одну из них, нажмите на кнопки с **1** по **5**, **-**, **3**. В правом верхнем углу экрана отобразится ‘1~5-3’. Затем нажмите **Enter** для выбора этих групп;



Выбранные группы отображаются желтым на экране. Загорится индикатор Group в области выбора.

## 4. Пресеты

Пользователям необходимо настраивать различные параметры, например, цвета, гобо-проекции, и так далее во время создания программы или в режиме реального шоу. Для таких случаев пользователи могут сохранять один или более параметров прожекторов и назначать их для заранее выбранных клавиш. Данная функция позволяет быстро менять параметры во время программирования или в режиме реального шоу.

### 4.1. Редактирование пресетов

Несмотря на то, что в каждом пресете можно сохранить все параметры прожектора, будет проще, если вы создадите отдельные пресеты для управления цветом, положением, гобо-проекциями, и так далее.

- 1> Выберите прожекторы;
- 2> Используйте клавиши параметров и колесо прокрутки, чтобы настроить нужный эффект;
- 3> Нажмите **Edit Preset**, чтобы войти в меню **“Preset Edit Menu”**.

### СУЩЕСТВУЕТ 3 РАЗЛИЧНЫХ РЕЖИМА СОХРАНЕНИЯ:

**Current Attr.:** будут сохранены все значения каналов выбранного прожектора и назначены на клавишу параметра.

**All Attribute:** будут сохранены все значения каналов выбранных прожекторов.

**Changed Attr.:** будут сохранены все отредактированные каналы выбранных прожекторов.

### СУЩЕСТВУЕТ 2 РЕЖИМА ПРЕСЕТОВ:

**Normal:** пресет может использоваться только выбранными прожекторами.

**Global:** пользователь может выбрать один из прожектора для создания и сохранения пресета, при этом пресет может использоваться всеми прожекторами одной модели.

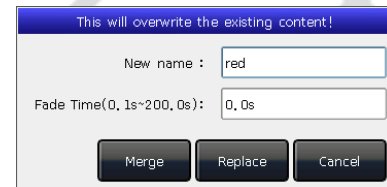
- 4> В области пресетов выберите программную кнопку;



Если программной кнопке не назначена функция, пользователи могут ввести название пресета и задать время **fade in**. Нажмите **[Confirm]**, чтобы сохранить пресет. Программная кнопка станет темной. В левой ее части отобразится буква 'G', если пресет был сохранен в режиме Global.



Если программной кнопке назначена функция, пользователь также сможет ввести название пресета и задать время **fade in**. Затем необходимо будет нажать на кнопку **[Merge]**, **[Replace]** или **[Cancel]** для завершения операции.



**Примечание: Время Fade in задается только для каналов LTP.**

Нажмите **[Return]**, чтобы выйти из меню.

Пользователь может переименовывать пресеты и задавать время воспроизведения в меню **“Preset Manage Menu”**.

1> Нажмите **[Edit Preset]**;

2> Нажмите **[Preset Manage]**;

3> Выберите пресет, который вы хотите отредактировать. Появится список прожекторов, использующих данный пресет.

4> Нажмите **[Attribute Setup]**. Вы можете изменить название и время воспроизведения пресета;

5> Нажмите **[Delete Preset]**, чтобы удалить выбранный пресет;

6> Нажмите **[Return]**, чтобы выйти из меню.



ZEUS COMPACT позволяет вызывать пресеты. Программная клавиша последнего выбранного пресета отображается серо-зеленым цветом.

1> **Select fixtures and recall:** пользователь может вызвать пресет после выбора прожекторов, невыбранные прожектора не будут добавлены в пресет.

2> **Non select fixtures and recall:** пользователь может напрямую вызвать пресет. В этом случае, все прожекторы, которые могут использовать пресет, будут добавлены в данный пресет.

Если вы задали время воспроизведения, то пресет будет вызван согласно указанного времени. Если вы не задали время (по умолчанию используется значение 0с, пресет будет вызван моментально).

Однако если вы введете значение в диапазоне 0.0~200.0 (с) перед вызовом пресета, данное время будет использовано для вызова пресета.

Введите численное значение с помощью клавиш в меню **“LIVE SHOW”**, например, 5;

Выберите пресет на сенсорном экране, например, смещение RGB цветов или местоположение;

Пресет будет вызван через 5 с.

Вы также можете вызывать пресеты с помощью клавиш с цифрами, нажав на кнопку Preset в области выбора.

Помимо этого, вы также можете вызывать пресеты по номерам, вводя их с помощью клавиатуры.

Нажмите **Preset** в области выбора;

С помощью клавиатуры введите номер пресета, который хотите вызвать;

Нажмите **Enter**.

В данном случае вы можете сразу назначить время воспроизведения пресета. Вы не можете задать в данном режиме промежуточное время.

Если плейбэки создаются при помощи вызова пресета, пользователи смогут изменить и обновить вызванный пресет, чтобы автоматически обновить плейбэк.

Например, метка 2 в плейбэке 1 и метка 5 в плейбэке 10 были записаны в пресет 1 (красный цвет). Пользователи могут изменить пресет 1, таким образом, что будет использоваться желтый свет с открытой призмой. После обновления метка 2 в плейбэке 1 и метка 5 в плейбэке 10 будут изменены на эффект с использованием желтого света и открытой призмой.

## 5. Эффекты

Пульт ZEUS COMPACT позволяет создавать эффекты для быстрого воспроизведения увлекательного светового шоу.

Эффект представляет собой последовательность повторяющихся заранее созданных пресетов. Стандартными эффектами являются: круг, квадрат, спираль так далее. Данные эффекты представляют собой не повторяющиеся произвольные эффекты. Например, с помощью лучей можно создавать круги на сцене. В случае запуска эффекта прожектор будет работать в соответствии с теми настройками, которые были предварительно заданы пользователем. Если эффект применяется параметрам перемещения по осям X/Y, центр эффекта будет зависеть от текущего положения прожектора. Меняя положение по осям X/Y, можно отобразить весь эффект не только на сцене.

Генератор эффектов также может быть применен к другим параметрам прожекторов. Вы можете использовать генератор эффектов, чтобы создавать различные цветовые схемы, менять гобо-проекции и положение диафрагм прожекторов.

1. Выберите прожекторы включить его;

2. Нажмите **[Effect]**;

3. Выберите эффекты с помощью программных клавиш. Эффект можно выбирать, воспользовавшись поиском по типу. По умолчанию используется параметр **[All Effects]**. Вы можете настроить другие функции, нажав на

программную клавишу. Выбранный вами эффекты отобразятся в области **“Current Load Effects”**, что упростит их дальнейшее редактирование.



Выбранные эффекты будут отображаться списком в окне **“Current Loaded Effects”**. В том же окне будут отображаться слева количество выбранных прожекторов, а также параметры эффектов справа. Используются следующие типы параметров эффектов: интенсивность (I), положение (P), Свет (C) и луч(B).

Вы можете изменить исходную точку эффекта, указав значение скорости или размера равными '0'.

Каждому эффекту соответствует свои параметры. Вы не можете использовать определённый тип эффекта, если прожектор не позволяет настраивать определённые параметры.

Каждому из этого соответствует своей параметры и значение по умолчанию. Пользователи могут изменить параметры, чтобы настроить определённый эффект.

Если вы запускаете несколько эффектов, каждый из них вы можете загрузить в меню **“Current Load Effects”** и поочерёдно отредактировать.

При выборе области **[Effect attribute 1]** можно изменить параметры **'Effect Size', 'Effect Speed'** и **'Effect Spread'**.

Effect Size	Effect Speed	Effect Spread
40%	4.0s	0

Минимальное значение, который можно присвоить параметрам «размер» или «скорость» = 0. Даже если прожектор остановится, эффект будет действовать.

Значение скорости может отображаться в «секундах» или «BPM». Помогите изменить единицы измерения, коснувшись области **'Effect Speed'**.

Параметр «масштаб» позволяет создавать очень впечатляющие эффекты

Нажмите **[Effect attribute 1]** и переключитесь на область **[Effect attribute 2]**. Здесь вы сможете задать такие параметры, как **'Speed Group'**, **'Block Group'** и **'Width'**.

Speed Group	Block Group	Width
0	0	100%

Параметр **'Speed Group'** позволяет поделить на группу. Каждой группы прожекторов работать с одной той же скоростью. Если вы используете параметр 'Speed Group', параметр 'Spread' будет отключён.

Параметру **'BlockGroup'** может быть назначено значение 0 или 1. Параметр 'BlockGroup' позволяет отключить несколько прожекторов, чтобы запустить их с одной той же скоростью.

Параметр **'Width'** контролирует время, в течение которого будет выполняться эффект. Если данному параметру присвоено значение 50%, тогда эффект будет использоваться в течение половины цикла.

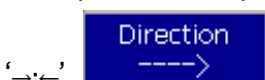
Нажмите **[Effect attribute 2]** и переключитесь на область **[Effect attribute 3]**. Здесь вы сможете задать такие параметры, как **'Start Offset'** и **'Stop Offset'**.

Start Offset	Stop Offset
0	Never

Параметр **'Start Offset'** позволяет пользователю настраивать исходное состояние эффекта (диапазон 0-360)

Параметр **'Stop Offset'** позволяет пользователю настраивать количество циклов исполнения эффекта и точку остановки. По умолчанию используется значение 'Never'.

Пользователи могут воспользоваться функцией **[Effect Direction]**, чтобы настроить направление, в котором будет выполняться эффект: **'→'**, **'←'**, **'↔'** or



Существует 4 режима запуска эффектов:

1. **Rel (Center)** ----- относительный режим, эффект выполняется относительно центра.
2. **Rel(Up)** ----- относительный режим, эффект выполняется вверх.
3. **Rel (Down)** ----- относительный режим, эффект выполняется вниз.
4. **Absolute** ----- абсолютный режим, используются абсолютные значения.

Порядок следования прожекторов позволяет пользователю перенастроить порядок запуска группы прожекторов для выбранного эффекта.

Пользователи могут удалять ненужные эффекты:

1. **[Delete Effect]** --- удаление одного эффекта из выбранных, остальные эффекты будут активны.
2. **[Delete All Effect]** --- удаление всех выбранных эффектов.

После создания нового эффекта вы можете сохранить его в области **"User Effects"**, чтобы затем использовать его применительно к другим прожекторам.

1. Выберите системный эффект и отредактируйте параметры.
2. Выберите **[Save Running Effects]**.

3. Выберите программную кнопку в области **“User Effects”**;
4. Введите название эффекта и подтвердите **[Confirm]**;
5. Нажмите **[Return]**, чтобы выйти из меню.



Выберите **[Delete User Effect]**, чтобы удалить один из выбранных эффектов. Выберите **[Delete All User Effects]**, чтобы удалить все пользовательские эффекты.

**Примечание:** если вы хотите удалить один пользовательский эффект, вы можете использовать кнопку **Delete** и соответствующую кнопку **Effect** в соответствующей области.

## 6. Плейбэки

В этом разделе речь идет о сохранении и редактировании плейбэков. Плейбэки могут использоваться в двух режимах: Cue (метка) и Cue-lists (списки меток).

Пульт ZEUS COMPACT позволяет использовать 40 страниц плейбэков и 15 фейдеров плейбэков, используемых для программирования. Таким образом, можно создавать и сохранять до 600 плейбэков. Каждый фейдер плейбэка позволяет создавать и сохранять метки и список меток. Одновременно можно запускать до 15 плейбэков.

Нажмите **Edit Playback**, чтобы войти в меню **“Playback Edit Menu”**, найти и сохранить информацию о плейбэке из списка.

Плейбэки обозначаются в формате “PX/Y”.

“PX” – номер страницы, на которой сохранен плейбэк.

“Y” – номер фейдера.

Помимо этого, в этом же меню вы можете задавать тип плейбэка, общее количество шагов, приоритет, режим подключения, эффект, создаваемый фейдером.

Playback Edit Menu									
Page/Fade	Type	Cues	Priority	Link	Trigger	SkipFirst	Effect	PageLock	Name
P1/1	Cue	1	Normal	A...					PlayBack001
P1/2	CueLists	3	Normal	A...					PlayBack002
P1/3	Chase	5	Normal	A...					PlayBack003
P1/4	Cue	1	Normal	A...					PlayBack004
P1/5	Cue	1	Normal	A...					PlayBack005
P1/14	Cue	1	Normal	A...					PlayBack014
P1/15	CueLists	3	Normal	A...					PlayBack015

Playback Priority

Link Mode

Trigger Mode

Skip start run time

Effect By Fader

Lock Page for Fader

Chase mode

Edit Playback

Edit Time

Playback Legend

Delete Playback

Return

**Record All Stage**-----Сохранение всех прожекторов, как выбранных, так и не выбранных.

**Record Mode = Fixture**-----Сохранение всех параметров выбранных прожекторов.

**Record Mode = Changed Attr.** -----Сохранение только измененных параметров выбранных прожекторов.

Эта функция позволяет задавать метки в различных параметрах для синхронного проигрывания.





**Mode=Time**--- функция активна для каналов НТР и LTP. Если задано значение времени 0, значение НТР канала будет зависеть от положения фейдера.

**Mode=Fader**--- Время отключено. Значение каналов НТР и LTP зависит от положения фейдера.

1 Выберите прожектор;<sup>[L], [SEP]</sup>

2 Настройте параметры, чтобы создать сцену или эффект;<sup>[L], [SEP]</sup>

3 Нажмите **Save Cue** в меню **“LIVE SHOW”**;<sup>[L], [SEP]</sup>

4 Выберите режим записи и режим воспроизведения, выберите **[Playback type=Cue]**;

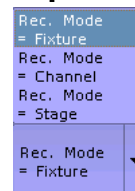
5 Нажмите на клавишу плейбэка над фейдером для записи.



**Примечание: если был запрограммирован фейдер, пользователи смогут использовать функции “Replace”, “Merge” или “Save to Last Step”.**

Список меток плейбэка доступен в двух состояниях: Cue-lists и Chase. Режим Cue-lists позволяет задавать различное время для каждого шага.

Режим Chase использует стандартное время для каждого шага.



1 Нажмите **Edit Playback** в меню **“LIVE SHOW”**;<sup>[L], [SEP]</sup>

2 Нажмите клавишу над фейдером плейбэка;<sup>[L], [SEP]</sup>

3 Выберите прожекторы;<sup>[L], [SEP]</sup>

4 Настройте сцену, используя клавиши параметров и колеса прокрутки;

5 Настройки режима записи по умолчанию находятся в меню **‘Fixture’**. Нажмите **[Rec. Mode]**, если хотите производить запись в другом режиме;

**Rec.Mode=Fixture**-----будут сохранены все параметры прожекторов;<sup>[L], [SEP]</sup>

**Rec. Mode = Channel** ----- Сохранение только измененных параметров выбранных прожекторов. Эта функция позволяет задавать метки в различных параметрах для синхронного проигрывания.<sup>[L], [SEP]</sup>

**Rec.Mode=Stage**----- Сохранение всех прожекторов, как выбранных, так и не выбранных.

6 Нажмите мигающую кнопку воспроизведения для сохранения шага (или нажмите **[Save Step]**);

7 Повторите шаги с 3 по 6 до завершения. Нажмите **Edit Playback**, чтобы выйти из меню.



Вы можете создавать списки меток из меток.

- 1 Нажмите **Save to Cue** в меню “**LIVE SHOW**”;
- 2 выберите запись и режим, выберите [**Playback type=Cue-lists**];
- 3 Нажмите на клавишу над фейдером. В верхнем правом углу экрана появится сообщение вида “**Current PLBK=n**” (“n” – номер фейдера плейбэка);
- 4 Выберите прожекторы и настройте сцену с помощью клавиш и колес управления;
- 5 Нажмите на кнопку того плейбэка, чей светодиодный индикатор указывает на запись, в верхнем правом углу экрана отобразится сообщение “**Total Steps=1**”;
- 6 Повторите шаги с 4 по 5 до завершения. Нажмите **Edit Playback** или **Save to Cue** для выхода.

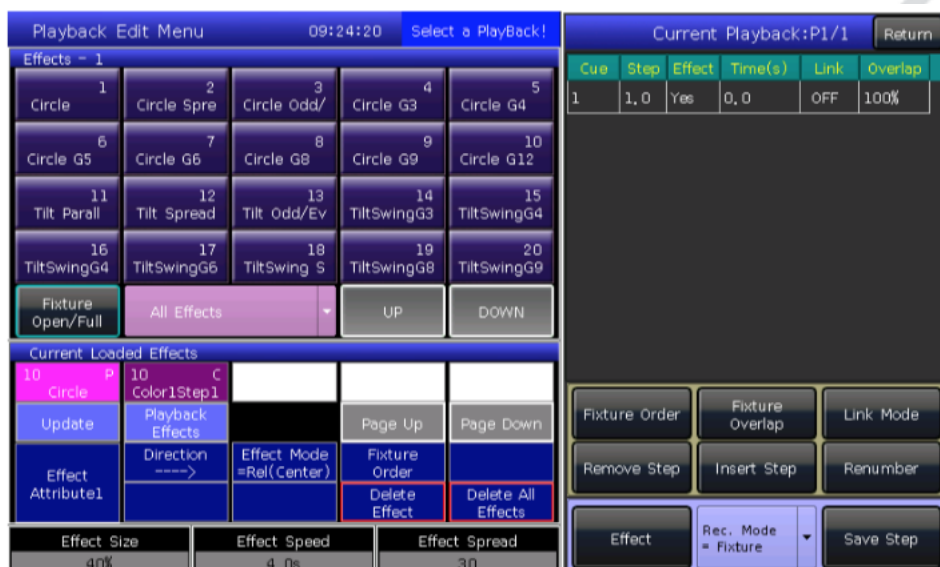


- 1 Нажмите **Edit Playback** в меню “**LIVE SHOW**”;
- 2 Выберите список меток Cue-lists, который хотите отредактировать;
- 3 Выберите прожекторы и настройте новую сцену;
- 4 Выберите список меток, который необходимо отредактировать;
- 5 Выберите режим записи;
- 6 Нажмите [**Save Step**]. Нажмите [**Overwrite Step**], чтобы перезаписать предыдущий шаг; Нажмите [**Merge Step**], чтобы добавить действие в текущий шаг; Нажмите [**Save to last step**], чтобы создать новый шаг;
- 7 Нажмите **Edit Playback**, чтобы завершить.

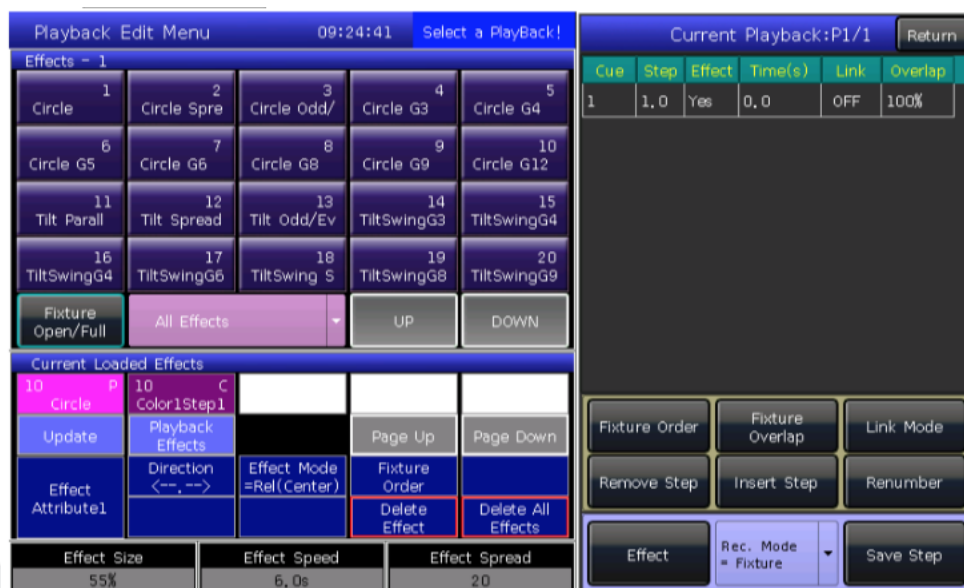


Пользователи могут редактировать эффект, который был сохранён в качестве плейбэка.

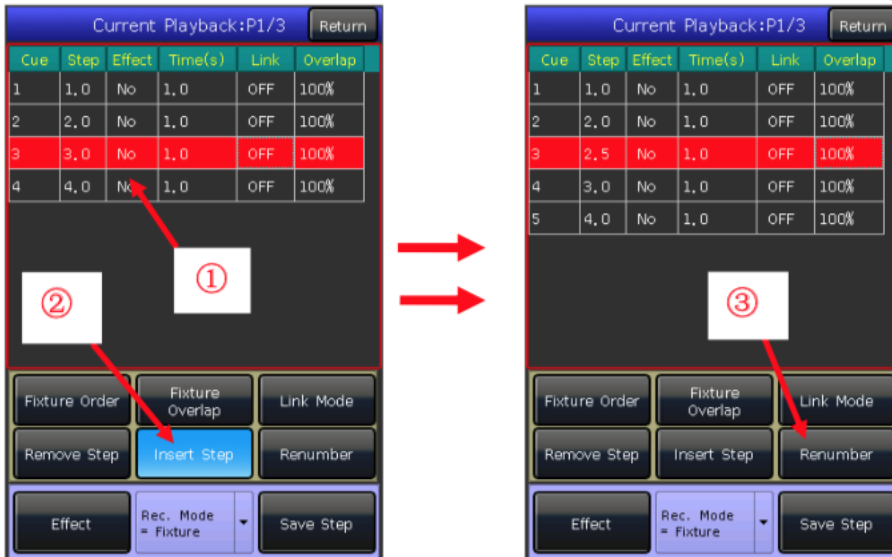
- 1 Нажмите **Edit Playback** в меню “**LIVE SHOW**”;
- 2 Выберите список меток Cue-lists, который хотите отредактировать;



- 3 Нажмите **[Effect]** и войдите в меню эффектов;
- 4 Переместите вверх фейдер, который отвечает за шаг с соответствующим эффектом;
- 5 Выберите эффекты, которые необходимо отредактировать;
- 6 Нажмите **[Update]** после редактирования параметров эффекта;
- 7 Нажмите **[Edit Playback]**, чтобы выйти из меню по завершении.



- 1 Нажмите **[Edit Playback]** в меню **“LIVE SHOW”**;
- 2 Выберите список меток Cue-lists, который хотите отредактировать;
- 3 Выберите нужные прожекторы;
- 4 постройте сцену с помощью клавиш и колеса прокрутки;
- 5 выберите шаг, который хотите вставить. Например, если вы хотите вставить 2, выберите шаг 2;
- 6 Нажмите **[Insert Step]**. Последовательный номер шага будет отображаться в качестве 1.5;
- 7 Нажмите **[Renumber]**, чтобы изменить нумерацию;
- 8 Нажмите Edit **[Playback]**, чтобы выйти из меню.



Функция [Fixture Overlap] позволяет включать в один шаг ряд прожекторов с эффектом рисунка. Диапазон наложения составляет 0%-100%. Если диапазон составляет=100%, работа всех прожекторов будет накладываться. Если диапазон составляет=50%, второй прожектор не будет загораться до тех пор, пока первый прожектор не погаснет на 50%. Порядок включения прожекторов соответствует порядку, заданному в настройках. Время работы будет разделено в равных частях для каждого прожектора. Это означает, что, если вы используете пять прожекторов, а период каждого шага составляет 10 секунд, значит, после настройки эффекта наложения, каждый прожектор будет работать 2 секунды.



Функция [Fixture Order] в списке меток Должна запускаться совместно с эффектом наложения прожекторов. Если бы не настроите функцию наложения прожекторов заранее, данная функция будет не доступна.

Шаги по настройке порядка прожекторов описаны в разделе 3.3.2.

Однако вы можете исключить некоторые прожекторы, если вы не хотите запускать их с эффектом наложения. Исключённые прожекторы будут запущены, как только начнёт работу первый прожектор, и завершат работу с последним прожектором.



- 1 Нажмите **Edit Playback** в меню **“LIVE SHOW”**;
- 2 Выберите список меток Cue-lists, который хотите отредактировать;
- 3 Выберите шаг, который хотите удалить;
- 4 Нажмите **[Remove Step]**;
- 5 Нажмите **[Renumber]**, чтобы изменить порядковые номера;
- 6 Нажмите **Edit Playback**, чтобы выйти.

Каждый плейбэк характеризуется собственным временем выполнения. Существует четыре типа времени воспроизведения плейбэков: delay in, fade in, delay out и fade out. Для каждой метки плейбэка характерны 3 типа времени: delay in, fade in и fade out. Помимо этого, для каждого плейбэка можно настроить отдельные параметры времени и использование мгновенных каналов в процентном выражении.

Также в данном меню можно настроить порядок устройств и направление для каждого шага.



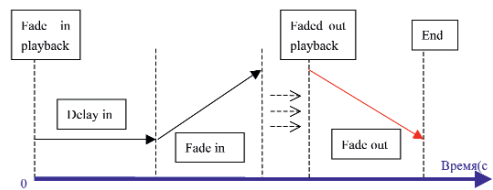
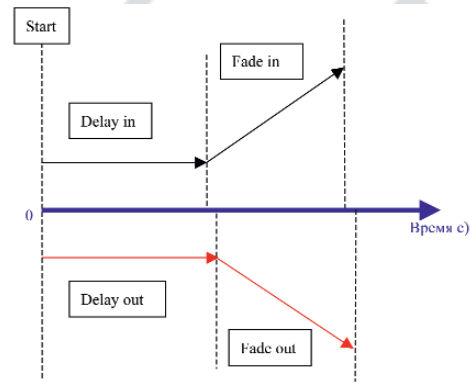
Временные характеристики для плейбэков со списком меток показаны на рисунке справа.

Отрезки времени **Delay in** и **delay out** начинаются одновременно. Отрезок **Fade in** начинается после завершения отрезка **delay in**, в тоже время отрезок **fade out** начинается после завершения отрезка **delay out**.

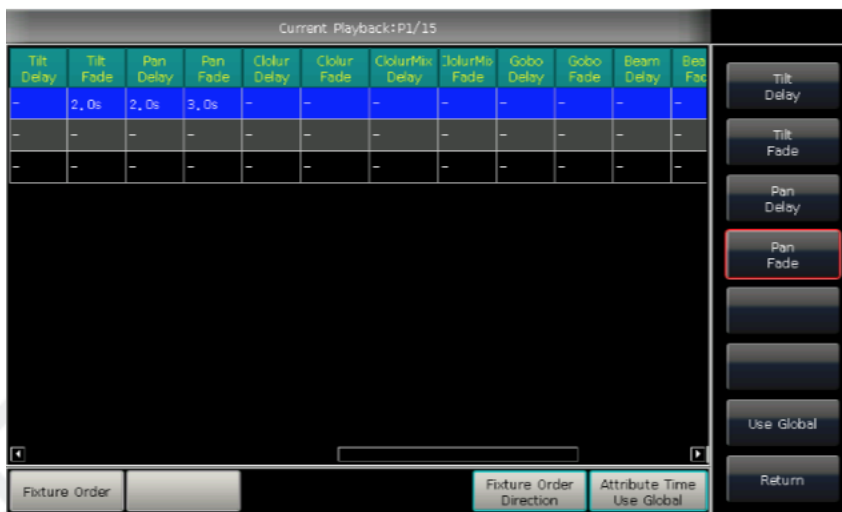
Отрезок **Fade out** используется только в канале диммера. Отрезок времени **Fade out** будет использоваться в качестве задержки между шагами, если следующий шаг не предполагает использования эффекта отключения диммера.

Временные характеристики для плейбэков с меткой показаны на рисунке справа.

Отрезок времени **delay out** не используется. В случае усиления отрезок времени **fade in** запускается после завершения отрезка **delay in**. В случае затухания отрезок **fade out** запускается моментально.



Индивидуальные параметры времени представляют собой два параметра **delay in** и **fade in**. Пользуите может переключать между параметрами нажатием на кнопки параметров.



После настройки параметров времени эти параметры не будут использовать общее время до тех пор, пока вы снова не нажмете на кнопку **[Use Global]**. Нажмите на кнопку **[Use Global]**, если вы хотите использовать вместо выбранных индивидуальных параметров времени общее время. Нажмите на кнопку **[Attribute Time Use Global]**, если вы хотите использовать вместо всех индивидуальных параметров времени общее время.

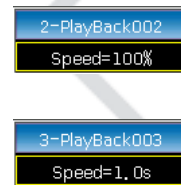
В режиме Chase не доступны функция общего времени и параметры времени.

Время в режиме Chase может быть задано только с помощью колеса прокрутки D, а перекрестная настройка возможно только с помощью кнопки **Shift** и колеса прокрутки D.

**Cross=100%** - шаги будут использовать отрезок времени **fade in** в следующем шаге.

**Cross=0%** - шаги не будут использовать отрезок времени **fade in** в следующем шаге. Время будет использоваться в качестве задержки для каждого следующего шага.

**Speed=1.0s** - каждый следующий шаг в режиме chase будет длиться 1,0 с.



Функция [Snap Percent] позволяет пользователям контролировать момент, в которой должны возникать мгновенные канал. По умолчанию используется значение 0%.

Если значение равно 0%, канал возникает в начале метки. Если значение равно 100%, канал возникает в конце метки.

Если значение равно 50%, канал возникает в середине метки.

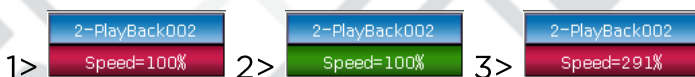
При запуске плейбэков со списком меток пользователь также может настроить скорость. Для настройки скорости пользователь может использовать колесо прокрутки D. Если вам необходимо настроить скорость воспроизведение другого списка меток, нажмите **Shift** и нужную клавишу плейбэка для выбора списка в качестве, текущего:

1 Поверните колесо прокрутки D, чтобы задать скорость воспроизведение списков с метками. Значение отобразится в нижнем правом углу:

**'Speed=100%' (настройте значение в диапазоне 10%~500%)**

2 Введите значение с помощью клавиш с числами и нажмите на область настройки скорости для настройки значения (диапазон 10~500);

3 Нажмите на область настройки скорости, чтобы она приобрела красный цвет. Затем нажмите на колесо прокрутки, чтобы область приобрела зелёный цвет (начальное значение настраиваемой скорости). Нажмите на колесо прокрутки D ещё раз. Область окрасится в красный цвет снова (конечное значение настраиваемой скорости). Система рассчитают скорость, исходя из промежутка времени между начальной конечной точками (в диапазоне 10~500). Еще раз нажмите на область настройки скорости, чтобы выйти из меню.



Скорость воспроизведения списков меток в режиме Chase отображается в секундах.

Вы можете задать связь для каждого шага списка меток. Если функции присвоено значение 'Link =ON', значит список будет продолжать выполняться после завершения текущего шага. Однако если функция присвоено значение 'Link=OFF', выполнение шага будет приостановлено до получения следующих инструкций.

Существует три режима связи: 'Internal', 'Auto' и 'Manual';

**Inside**---- шаги из списка с метками выполняются с использованием настроек связи, задаваемых для каждого отдельного шагов.

**Auto**---- Независимо от настройки связи, шаги списков меток будут проигрываться автоматически.

**Manual** ---- Независимо от настройки связи, списки меток будут прекращать воспроизводиться на каждом шаге, ожидая дальнейшей инструкции.

В режимах 'Manual' или 'Inside' при значении 'Link=OFF' кнопка под фейдером может использоваться в качестве функции GOTO, после запуска плейбэка. Нажмите на кнопку один раз, чтобы запустить следующий шаг.

Пользователи могут редактировать самые различные параметры плейбэков в меню **"Playback Edit Menu"**.

Playback Edit Menu									
Page/Fade	Type	Cues	Priority	Link	Trigger	SkipFirst	Effect	PageLock	Name
P1/1	Cue	1	Normal	A...			Size B...		circle
P1/2	CueLists	3	Normal	A...		Fade+Delay		Lock	mix
P1/3	CueLists	5	Normal	Ma...					up-down
P1/4	Cue	1	High	A...					PlayBack004
P1/5	Cue	1	Normal	A...					led w
P1/14	Cue	1	Normal	A...					PlayBack014
P1/15	Chase	3	Normal	A...		Fade+Delay			PlayBack015

Playback Priority

Link Mode

Trigger Mode

Skip start run time

Effect By Fader

Lock Page for Fader

Chase mode

Edit Playback

Edit Time

Playback Legend

Delete Playback

Return

Функция **[Playback Priority]** позволяет пользователям задавать приоритеты воспроизведения различных плейбэков. Функция может иметь следующие значения: очень низкий, низкий, обычный, высокий, очень высокий. По умолчанию каждый новый плейбэк имеет обычный приоритет. Функция очень полезна. Если прожекторы работают в режиме плейбэков, запуск нового плейбэка для текущих прожекторов приведет к смене программы воспроизведения. Однако если приоритет текущей программы воспроизведения выше приоритета нового плейбэка, тогда старый плейбэк не будет заменен.

Нажмите на программную кнопку **[Link Mode]**, чтобы изменить режим связи на **auto, manual** или **inside**.

Функция **[Trigger Mode]** позволяет пользователям запускать воспроизведение плейбэков со списком меток в соответствии с ритмом баса. Если вы настроили время воспроизведения плейбэка со списком меток, данное значение может повлиять на запуск первого шага. Например, если вы задали отрезок времени **delay in** или **fade in**, прожекторы будут использовать



для перемещения из последнего положения первое. Только после этого он будет запущен плейбэка со списком меток.

Поможете пропустить данный отрезок времени, нажав на кнопку **[Skip start run time]**.

Если в рамках эффекта рисунка была сохранена метка, пользователи могут с помощью функции [Effect By Fader] настраивать фейдер в режимах “Size By Fader”, “Speed By Fader” или “Size+Speed By Fader”.

Пользователь может заблокировать воспроизведение плейбэка с помощью функции **[Lock Page For Fader]**. Если выбрана данная функция, плейбэк будет заблокирован на выбранной странице.

### **ВНИМАНИЕ!**

Если фейдер заблокирован, плейбэки, назначенные на этот фейдер, будут недоступны на других страницах.

Выберите плейбэк в списки и переименует его с помощью функции **[Playback Legend]**.

Название плейбэка будет отображено в нижнем правом углу при запуске плейбэка.

Чтобы запустить плейбэк, выберите страницу плейбэков и переместите фейдер. Если запущено несколько плейбэков, в нижнем правом углу сенсорного экрана отобразится последний из запущенных плейбэков. Вы можете переключить плейбэк в текущее состояние, нажав одновременно на кнопку **[Shift]** и кнопку над фейдером. Скорость воспроизведения списков меток можно настраиваться с помощью колеса прокрутки D.

**Кнопки под и над фейдерами имеют разные функции.**

**1> Кнопки над фейдерами могут использоваться для паузы и определения предварительного местоположения.**

Кнопка может быть использована как функция **Pre-locate**, перед тем как фейдер будет смещен вверх. Нажмите кнопку над фейдером. Всем LTP-каналам прожекторов будут присвоены значение первой сцены плейбэка с выключенными светодиодами. Как только вы запустите плейбэк, немедленно включатся прожектора.

Вы также можете нажать одновременно на кнопку над фейдером и подвинуть фейдер. Воспроизведение будет запущено, при этом все светодиоды будут погашены. Как только вы отпустите кнопку, светодиоды прожекторов загорятся.

Если вы переместили фейдер плейбэка, кнопка будет использоваться для паузы. Таким образом, вы сможете останавливать прожектора в текущем положении.

**2> Кнопки под фейдерами могут использоваться для вспышки или ручного управления.**

Кнопка под фейдером плейбэка может использоваться как вспышка, если фейдер плейбэка не был перемещен. Нажмите и удерживайте кнопку, для того чтобы продолжать управлять плейбэком, как будто его фейдер

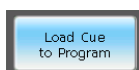
выставлен на максимальное значение. Как только вы отпустите кнопку, плейбэк остановится.

Если плейбэк со списком меток уже запущен, а фейдер перемещен, вы можете использовать кнопку для ручного управления. Нажмите кнопку один раз для запуска одного шага плейбэка со списком меток.

**Примечание: чтобы использовать функцию ручного управления, необходимо включить [Enable] настройки 'Playback GO+/GO-' в Console Manage, а шаги плейбэков со списком меток должны быть иметь значение Inside в режиме Link Off или Manual.**

В меню “**LIVE SHOW**” пользователи могут редактировать плейбэки с помощью функции [**Playback Parameters**].

Пульт позволяет перезагружать значения параметров прожекторов из одной или несколькими метками.



Пользователи могут загрузить необходимые значения параметров из одной или нескольких меток с помощью функции [Load Cue to Program] после выбора параметры [Playback Parameters]. В тоже время вы можете обнаружить, что все индикаторы клавиш включены. Вы можете нажать на клавишу, чтобы отменить выборы, не выбранные параметры не будут загружены. Пользователи могут выбирать плейбэки, которые необходимо перезагрузить.

Если плейбэк содержит метку, прожекторы, включённые метку, будут выбраны автоматически.

Если плейбэк содержит список меток, вы можете выбрать одно из меток и выбрать команду [**Load Selected Cue**]. Вы вернётесь в меню“LIVE SHOW”. Всё прожекторы, включённые в метку, будут выбраны автоматически.

Cue	Delay in	Flash in	Out Delay	Out Fade	Trigger	IRB	Future Overlap	Strip Percent	Order Direction
1	0,0s	1,0s	0,0s	1,0s			50%	0	Forward
2	0,0s	1,0s	0,0s	1,0s			100%	0	Forward
3	0,0s	1,0s	0,0s	1,0s			100%	0	Forward

Нажмите на [**Playback Parameters**] и выберите плейбэк. Вы можете настроить прочие функции. Большинство функций соответствует функциям, перечисленным в меню “**Playback Edit Menu**”. Остальные функции описаны ниже.

Пользователь может настроить режим сброса:

[**Freeze All Attribute**] ---- Все каналы будут заблокированы кроме канала НТР;

[**Release All Attribute**] ---- Сброс всех параметров до исходного значения;

[**Release Only Pan/Tilt**] ---- Сброс положения по осям Х/Н до исходного состояния и блокировка всех каналов кроме канала НТР.



Если плейбэк содержит список меток, нажмите **[Direction]**, чтобы задать направление воспроизведения вперед **“Forward”** или назад **“Backward”**.

Если вы хотите воспроизвести плейбэки с метками, можете выбрать один из режимов запуска.

Если плейбэк содержит список меток, нажмите **[Loop run]**. Вы можете также остановить воспроизведение на последнем шаге с помощью функции **[Stop in Last Step]**.

## 7. Основные функции

В этой главе рассказывается об основных функциях, таких как: Off, Copy, Delete, Move, Legend и Record.

Нажмите **[OFF]** в меню “LIVE SHOW” чтобы выбрать и выключить функцию.

**[Off effects]** --- отключение эффекта рисунка на выбранных прожекторах. Отключение не повлияет на прожектора, которые не были выбраны.

**[Off all effects]** --- отключение эффекта рисунка на всех прожекторах.

**[Off selected Fixtures]** --- отключение и остановка выбранных прожекторов.

**[Release All Playbacks]** --- сброс всех запущенных программ воспроизведения.

Кроме того, если включена функция **[OFF]**, вы можете сбросить программу воспроизведения путем нажатия кнопки над фейдером. Для запуска программы необходимо будет снова переместить фейдер вверх.

Копирование может использоваться применительно к группам, пресетам и плейбэкам. Нажмите **[Copy]** и выберите исходные элементы. Затем заберите конечный элемент:

1. Если конечный элемент пуст, вы можете просто скопировать и вставить в него нужный элемент;

2. Если конечный элемент содержит данные, вы можете перезаписать данные **[Overwrite it]** или объединить их **[Merge]**;

3. Если копируемый исходный элемент и конечный элемент представляют собой плейбэки, вы можете использовать функцию **[Copy to Last Step]**. Функция позволяет объединять контрольные сигналы в соответствующих списках.

Вы можете удалить данные, сохраненные в памяти пульта ZEUS COMPACT. Нажмите **[Delete]**, чтобы выбрать функцию удаления.

**1. Delete All Data** --- удаление всех данных в памяти пульта ZEUS COMPACT. Операция равносильна сбросу системы.

**2. Delete All Preset** --- удаление отредактированных пресетов.

**3. Delete All Playbacks** --- удаление всех плейбэков.

**4. Delete All Group** --- удаление всех отредактированных групп.



Кроме того, вы можете удалить один прожектор, группу, пресет, эффект, макро-шоу и плейбэк.

1. Выберите функцию **Group**, **Fixture**, **Preset**, **Effect**, **Macro**. Нажмите дважды на клавишу, чтобы удалить выбранный прожектор, группу, или пресет.
2. Если вы хотите удалить плейбэк, дважды нажмите на кнопку над фейдером.

#### 7.4. Функция перемещения

Можете перемещать группы, пресеты, или плейбэки из одной ячейки памяти в другую на ZEUS COMPACT. Нажмите **Move**, а затем выберите конечный элемент:

1. Если конечный элемент пост, вы можете переместить исходное значение;
2. Если конечный элемент занят, вы можете воспользоваться функциями **[Overwrite it]** или **[Swap]**.

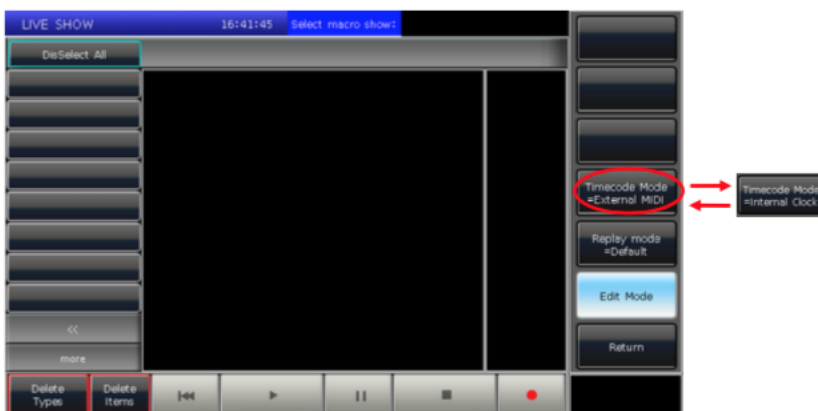
**Примечание: вы можете перемещать прожекторы, но не менять их местами.**

Если вы хотите поставить подпись проспал утром, вы можете установить пароль в меню **“LIVE SHOW”**. Войдите в меню затем нажмите **[Lock Controller]**. Если пульт заблокирован, вы не сможете управлять им до тех пор, пока не введете правильный пароль.

**Примечание: вы можете разблокировать пульт, перезапустив его.**

Функция макро-шоу использует временной код, что позволяет пользователю записывать и воспроизводить плейбэки в определенной последовательности. При записи шоу пользователи могут выбрать различные режимы временного кода. Пульт ZEUS COMPACT позволяет использовать два режима на выбор:

**1 External MIDI** ---- Для работы в данном режиме потребуется устройство MIDI для запуска записи шоу. Переведите пульт в режим ‘Slave Mode’, прежде чем использовать данный режим.



**2 Internal Clock** ---- В данном режиме запись шоу происходит под управлением внутренних часов пульта. Пользователи могут воспроизводить плейбэки и пресеты, вызывая функцию макро-шоу. При воспроизведении порядок следования плейбэков и пресетов будет соответствовать порядку, заданному при создании макро-шоу.

Нажмите **[Show Record Mode]** на сенсорном экране и выберите нужный режим временного кода. Функция в области выбора будет переключена в режим **Macro**. Выберите клавишу для записи. Путь к области памяти, в которую производится запись, будет отображаться на серой панели.

Для работы в данном режиме необходимо подключить пульту внешнее устройство MIDI с помощью кабеля MIDI. Необходимо также перевести пульт в режим **'Slave mode'**.


1. Выберите **[Time code Mode = External MIDI]**, а также кнопку записи в режиме **Macro**;

2. Нажмите программную кнопку . Кнопка станет красного цвета , означая начало записи.

Начните воспроизводить музыку на внешнем устройстве. В этот момент времени режим внутреннего тайм кода будет переключен на режим тайм кода midi устройства. Появится следующая запись.



3. Включите плейбэки или пресеты, следуя ритму. Если вы используете список меток для управления плейбэками, вы можете использовать функцию GOTO для записи.


4. По завершении музыки отключите все плейбэки. Нажмите на программную кнопку , чтобы остановить запись шоу. Нажмите **[confirm]**, чтобы сохранить.

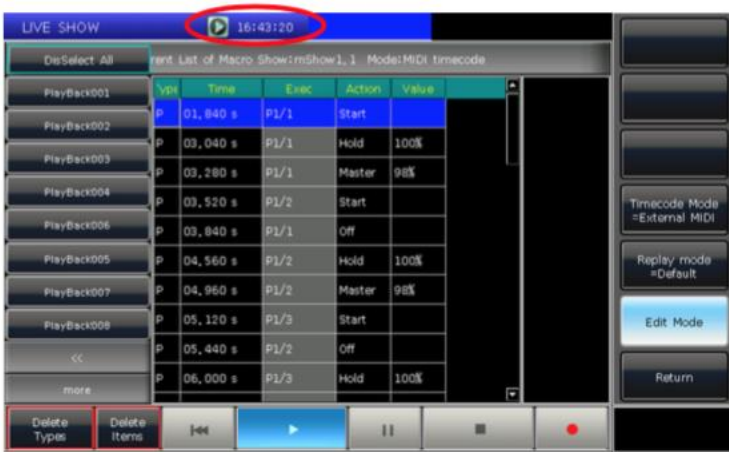
5. После сохранения в окне отобразится список всех использованных плейбэков и пресетов, а также последовательность операций.



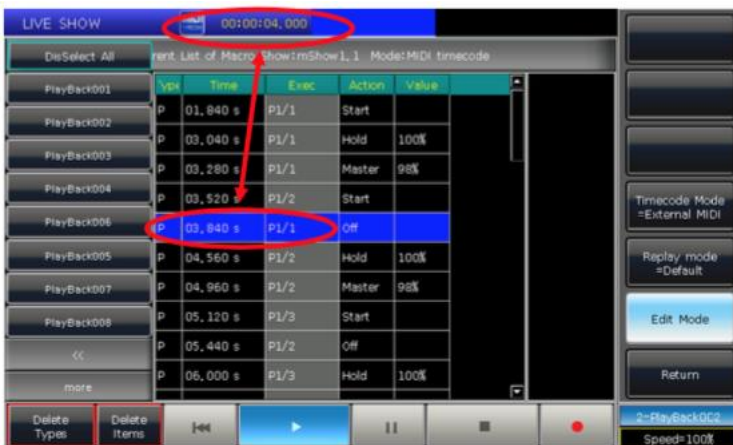
6. Местоположение записанного макро-шоу отобразится в верхней части окна.



7. Пользователь может нажать  в окне записи, если необходимо запустить макро-шоу. Пользователь также может нажать **Macro** в соответствующей области для запуска режима макро. После выбора программной кнопки макро-шоу готово к воспроизведению. Устройство будет ожидать внешний сигнал с midi устройства для начала воспроизведения. (Смотрите рисунок ниже). В этот момент на панели по-прежнему будет отображаться внутренний таймер.



8. Пользователь произвести музыку ещё раз внешнего устройства. В режиме макро-шоу плейбэки и пресеты будут воспроизводиться в той временной последовательности, в которой они были записаны. Внутренний таймер будет заменён на временной код при воспроизведении музыки. Статус операции будет показан на сенсорном экране, если открыто окно записи.



9. Макро-шоу будет остановлено автоматически по завершении воспроизведения.

Данный режим может использоваться в ситуации, если пользователи не располагают midi кабелем или внешним устройством.


1. Выберите **[Time code Mode = Internal Clock]**, а также кнопку записи в режиме **Macro**;

2. Нажмите программную кнопку . Кнопка станет красного цвета , означая начало записи.

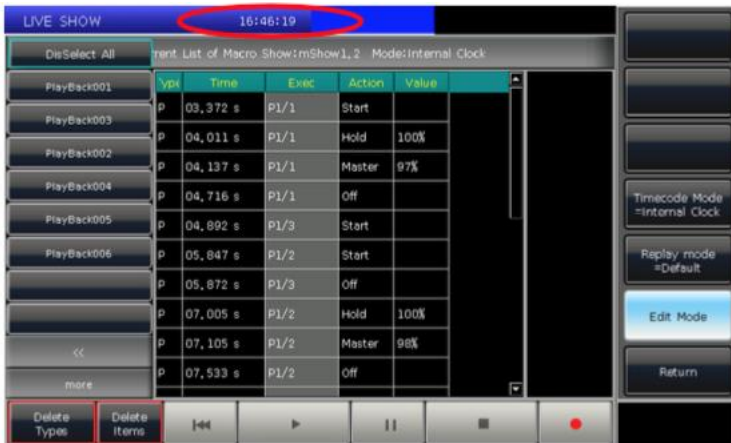
Запись макро-шоу начнется тогда, когда кнопка станет красной. Временной код будет основан на времени, которое отображают внутренние часы пульта.



3. Включите плейбэки или пресеты, следуя ритму. Если вы используете список меток для управления плейбэками, вы можете использовать функцию GOTO для записи.


4. По завершении музыки отключите все плейбэки. Нажмите на программную кнопку , чтобы остановить запись шоу. Нажмите **[confirm]**, чтобы сохранить.

5. После сохранения в окне отобразится список всех использованных плейбэков и пресетов, а также последовательность операций.



6. Местоположение записанного макро-шоу отобразится в верхней части окна.

Current List of Macro Show:mShow1,2 Mode:Internal Clock

7. Пользователь может нажать  в окне записи, если необходимо запустить макро-шоу. Пользователь также может нажать **Macro** в соответствующей области для запуска режима макро.

8. Макро-шоу будет воспроизведено незамедлительно после нажатия на клавишу.

9. Макро-шоу будет остановлено автоматически по завершении воспроизведения.

### ВАЖНО!

Запись макро-шоу начинается с нажатия на клавишу записи. Если существует начальный отрезок времени без операций, воспроизведение начнется с запуска макро-шоу. Вы можете пропустить данный первоначальный период времени, настроив соответствующим образом пульс.

После создания пользователи могут отредактировать макро-шоу.

**1. Например, пользователь может добавить плейбэки в сохранённую запись макро-шоу.**

1 Выберите запись макро-шоу, которую хотите отредактировать;

2 Нажмите  и снова воспроизведите музыку;

3 Вставьте плейбэк или пресет в нужный отрезок времени;



4 Отключите все плейбэки или пресеты с помощью фейдеров и нажмите



. Выберите **[Merge]** в соответствующем окне;

5 На панели слева вы обнаружите добавленный плейбэк или пресет.

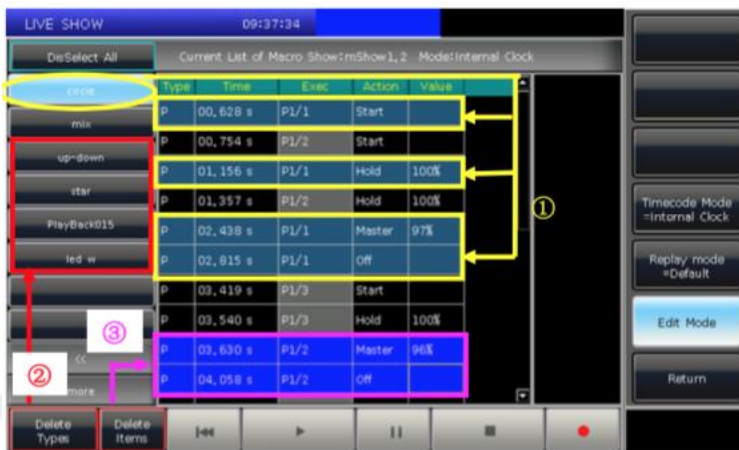


## 2. Редактирование деталей макро-шоу;

1 При выборе названий на панели слева отобразится статус всех плейбэков или пресетов.

2 Вы можете удалить все действия из выбранного плейбэка или пресета с помощью функции **[Delete Types]**.

3 Некоторые действия вы можете удалить с помощью функции **[Delete Items]**.



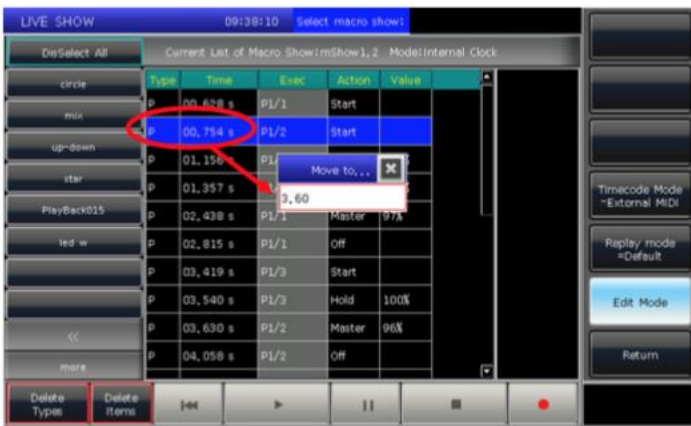
3. Если вы обнаружили, что одно или более действий не совпадает с ритмом при проигрывании макро-шоу, вы можете повторно воспроизвести запись шоу и отредактировать действия.

1 Выберите запись шоу, которую необходимо отредактировать;

2 Выберите действие, которое необходимо отредактировать;

3 Нажмите на кнопку **[Enter]** или используйте колесо прокрутки D;



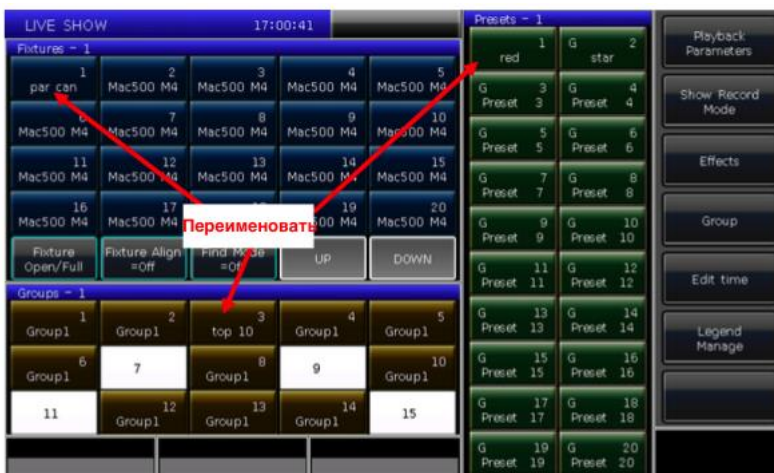


4 Задайте новое время действия, чтобы оно совпало с ритмом.

5 Нажмите на кнопку **Enter** или используйте колесо прокрутки D, чтобы изменить время.



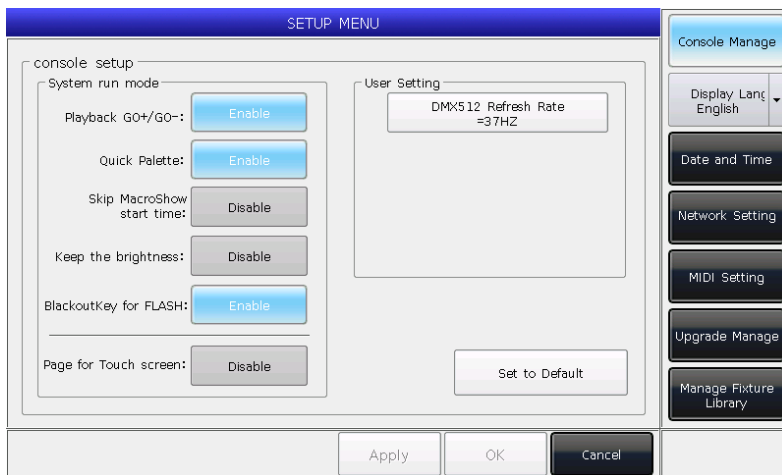
Пользователи могут переименовывать все выбранные функции, отображаемые на экране. Нажмите **[Legend Manage]** и выберите программную клавишу в области **“Fixtures”, “Groups”** или **“Presets”**. Введите название и нажмите **Enter**.



## 8. Настройка пульта

Нажмите **Setup**, чтобы войти в меню **“SETUP MENU”**.

Пользователь может настроить режим запуска нажатием на **[Controller Manage]**:



**Playback GO+/GO-** --- По умолчанию данная функция активна [**Enable**]. Если режиму Cue-lists link назначен режим ручного управления или режим '**Link=Off**', кнопка над фейдером воспроизведения может использоваться в качестве функции GOTO (Go+ или Go- зависит от направления воспроизведения списков меток).

Если функция выключена [**Disable**], а фейдер воспроизведения не перемещен в положение полного вывода, кнопки над фейдерами можно использовать для управления интенсивностью мерцания.

**Quick Palette** --- По умолчанию данная функция активна [**Enable**]. Пользователи могут вызывать из памяти пресеты, даже если не выбраны прожекторы.

Если функция выключена [**Disable**], пользователю необходимо выбрать прожекторы перед вызовом пресета. Если не будет выбран ни один прожектор, пользователь не сможет выбрать пресет.

**Skip Macro Show start time** --- По умолчанию данная функция неактивна [**Disable**]. Функция используется для управления макро-шоу, записанных с использованием внутреннего таймера. Если функция активна [**Enable**], начальный временной отрезок времени будет отменен.

**Keep the brightness** --- По умолчанию данная функция неактивна [**Disable**]. Группа прожекторов будет включаться по одному с помощью '**Seriatim light up fixtures**'. Если данная функция активна [Enable], прожекторы будут продолжать гореть после включения.

По завершении модно использовать кнопку **Find** , чтобы выбрать все прожекторы снова.

**Blackout Key for FLASH** --- По умолчанию данная функция активна [**Enable**]. Кнопка используется для управления мерцанием, если основной фейдер не смещен вниз. Если функция выключена [**Disable**], кнопка используется для отключения всех источников света.

**Page for Touch Screen** --- По умолчанию данная функция неактивна [**Disable**]. Пользователь может менять страницы в области выбора. При этом на экране будут отображаться выбранные функции. Одновременно вы можете выбрать нужные функции на разных страницах. Если функция активна [Enable], функции, отображаемые на сенсорном экране, будут меняться вместе с пролистыванием страниц.

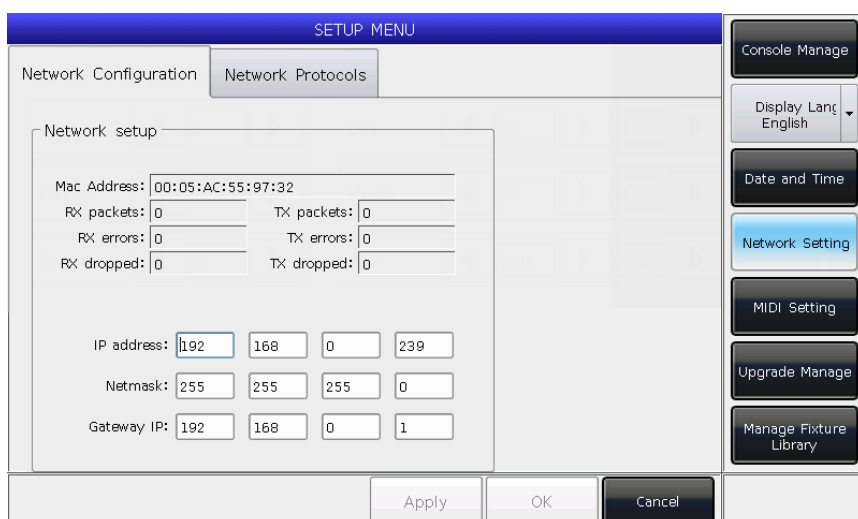
В меню **“User setting”** вы можете изменить частоту обновления (26-37Гц) для использования специальных прожекторов. Пользователи могут сбросить все функции с помощью функции **[Set to Default]**.

Пользователи могут настраивать язык интерфейса пульта. Доступны для выбора китайский и английский языки.

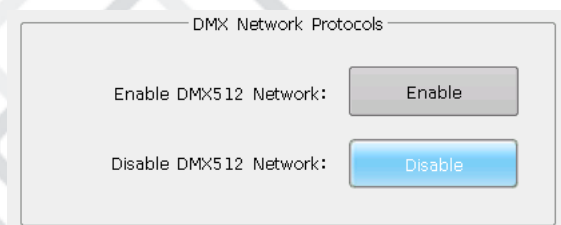
Пользователи могут настраивать местное время, которое будет отображаться в верхней части сенсорного экрана.



1 Конфигурация сети: вы можете настроить сетевую конфигурацию для использования пульта. По умолчанию используется IP адрес 192.168.0.239.



2 Сетевые протоколы: вы можете настроить использование сетевого выхода DMX.



1 MIDI канал: диапазон от 0 до 15.

2 MIDI режим: пульт может работать в режимах **[Master Mode]**, **[Slave Mode]** или **[MIDI Disable]**.

Настройки по умолчанию будут отключены.



В режиме [**Master Mode**] пульт является основным устройством, который может контролировать любое зависимое устройство. В режиме [Slave Mode] пульт является зависимым устройством, контролируемым основным устройством.

### **Команды MIDI:**

Пользователи могут вводить команды с других midi устройств, чтобы запускать плейбэки с пульта.

Символ 'n' (0 до 15) означает номер канала midi (n=0 – канал =1). Номер канала midi должен совпадать с настройками, введенными с помощью пульта.

Все команда должна быть указаны шестнадцатеричной системе.

### **Команда midi для переключения плейбэка (PB) страницы (0 - 39)**

Страница плейбэка: \$Bn + PB page + 0

### **Команда midi для запуска плейбэка (PB) (0 - 14)**

Команда: \$9n + pp + ll

pp = номер плейбэка (десятичное число: 0 - 14)

ll = уровни плейбэка (десятичное число: 0-127)

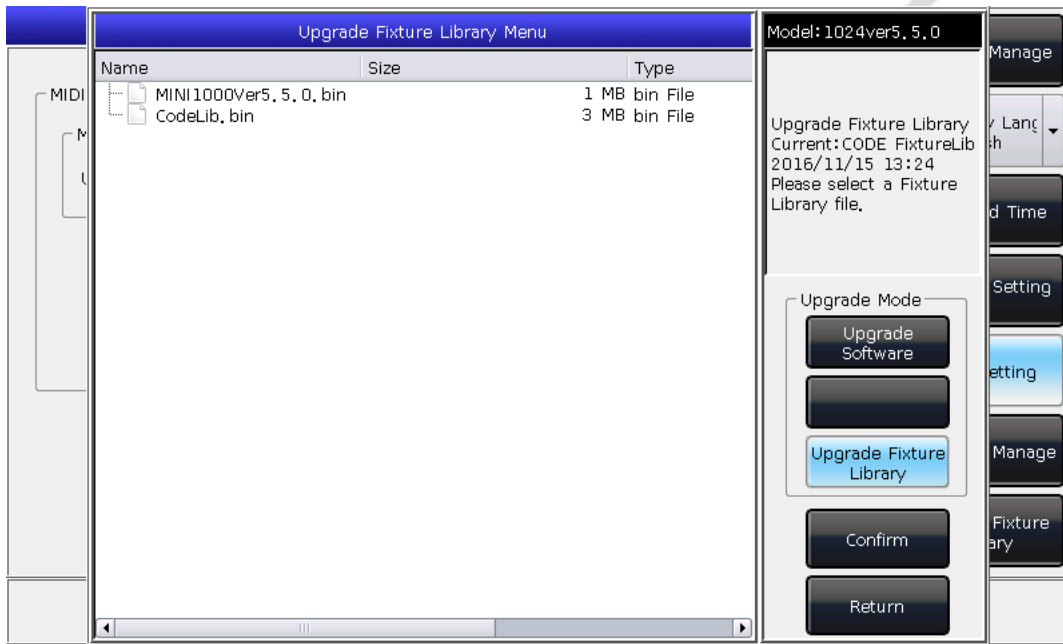
### **Пример: каналу midi назначен номер 1 на пульте.**

а) если вы хотите переключиться на третью страницу плейбэка, введите команду: B0 02 00

б) если вы хотите проиграть плейбэк 1 на полной мощности, введите команду: 90 00 7F

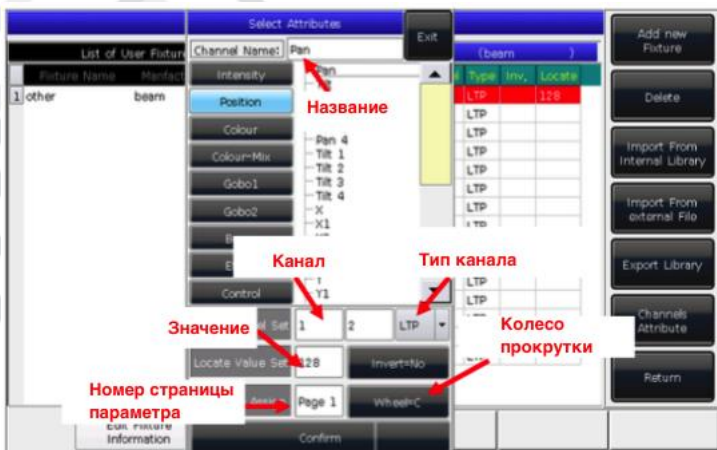
с) если вы хотите проиграть плейбэк 15 на мощности 50%, введите команду: 90 0E 3F

Данной функции позволяет пользователю обновлять систему или библиотеку. Вы можете обновить систему или библиотеку с помощью USB-носителя. Версию системы и дата создания библиотеки вы можете проверить как показано на рисунке ниже.



Если вы не можете найти библиотеку прожектора в системе, вы можете создать или отредактировать пользовательскую библиотеку. В случае использования данной функции слева будут перечислены все загруженные или созданные библиотеки пользователя. Выберите любую библиотеку из списка. На экране появится перечень имеющихся каналов, которые вы сможете отредактировать.

- 1 Нажмите **[Add New Fixture]**;
- 2 В полях **“Fixture Name”**, **“Manufacturer”** и **“DMX channels”** введите название прожектора, производителя, название канала, а затем нажмите, **[Confirm]**;
- 3 Информация о прожекторе будет указана слева. При выборе названия прожектора будут отображаться все каналы. Количество строк будет соответствовать количеству настроенных DMX каналов;



4 Выберите номер канала на сенсорном экране и нажмите **[Channels Attributes]**;

5 В вызванном окне слева отобразятся названия различных параметров, которые будут соответствовать различным кнопкам. Вы можете выбрать имя каналам, настроить DMX канал, определить тип канала, указать значение, назначить кнопку страницы и колесо прокрутки для управления;

6 Нажмите **[Confirm]**, чтобы завершить настройку канала;

7 Повторите шаги с 4 по 6, чтобы настроить все каналы из списка;

8 Нажмите **[Return]** и выберите **[Confirm]**, чтобы сохранить настройки.

Данная функция позволяет пользовательские библиотеки.

1 Выберите название библиотеки из списка слева;

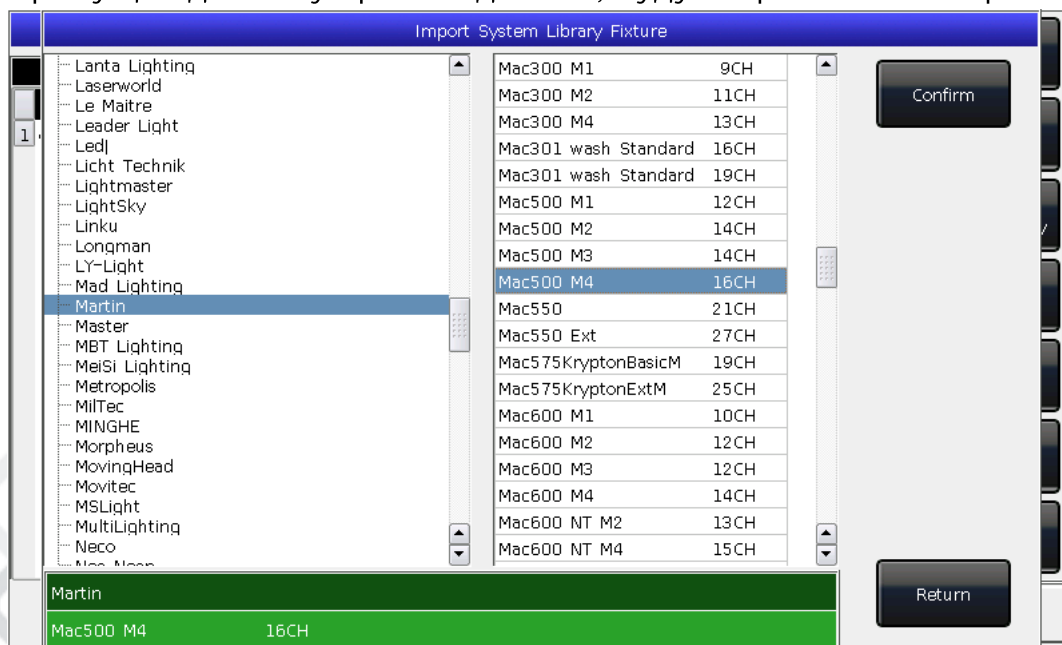
2 Нажмите **[Delete]**, чтобы удалить библиотеку.

Если вам необходимо использовать системную библиотеку, однако, для этого необходимо её заранее настроить, вы можете импортировать системную библиотеку И настроить её для конкретного применения. (Примечание: изменения импортированных библиотек не коснутся исходящих системных библиотек.) Однако предварительно настроенные функции в системной библиотеке будут удалены после настройки.)

1 Нажмите **[Import from Internal Library]**;

2 В окне слева появится наименование всех производителей прожекторов, используемых в системе;

3 найдите и выберите производителя прожектора. Все библиотеки, Присущие данному производителю, будут перечислены справа;

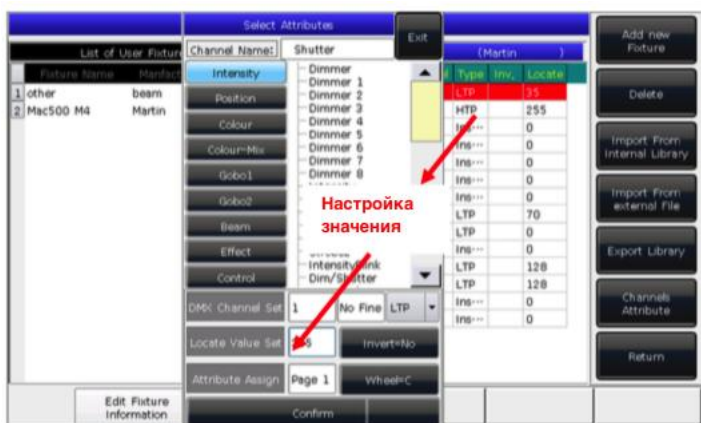


4 Выберите библиотеку и нажмите **[Confirm]**;

5 Импортируемая библиотека появится в списке **“List of User Fixtures”**;

6 Выберите импортируемую библиотеку и нужный канал

7 Нажмите **[Channels Attribute]** и измените информацию о канале;

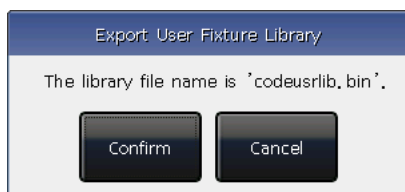


8 Нажмите **[Return]** и **[Confirm]**, чтобы сохранить.

### ВНИМАНИЕ!

Все пресеты, таблицы диапазонов и детали макропрограмм будут удалены после редактирования библиотеки

Пользователь может экспортировать все библиотеки на USB-носитель. Вы можете создать резервную копию библиотек и использовать ее на другом пульте ZEUS COMPACT. По умолчанию файлу резервной копии присваивается имя 'codeusrlib.bin'.



Пользователь может импортировать файл 'codeusrlib.bin' или R20 в память пульта.

1 Сохраните файл на USB-носителе;

2 Нажмите **[Import From external File]**;

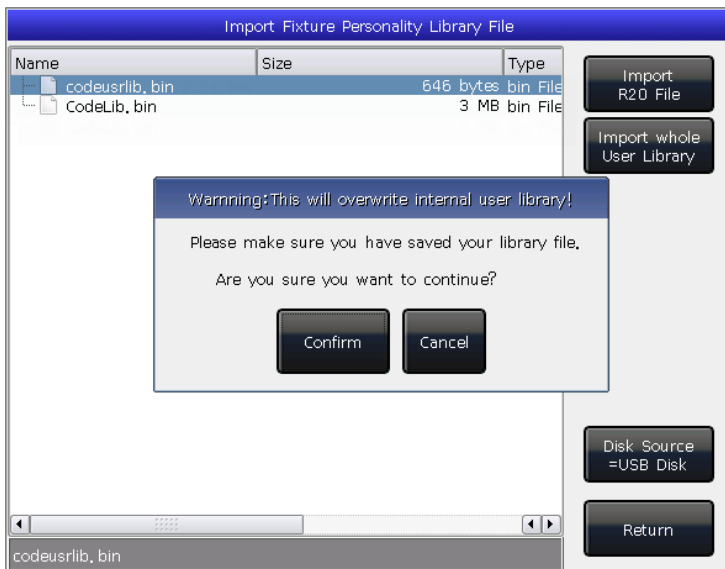
3 Система автоматически определит USB-носитель и появится окно со списком всех файлов на нем. (Нажмите **[Disk Source]**, чтобы переключиться на внутренний диск.)

4 Выберите нужный файл;

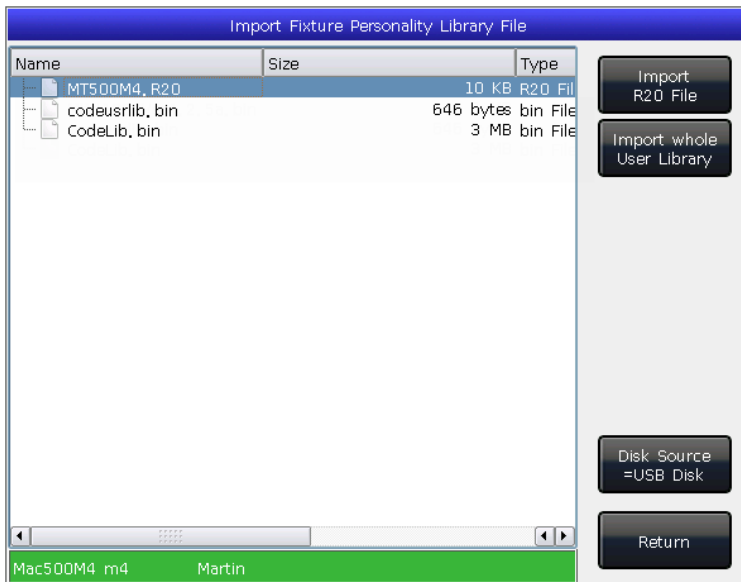
Нажмите **[Import whole User Library]**, если хотите импортировать файл пользовательской библиотеки;

### ВНИМАНИЕ!

Все пользовательские библиотеки в списке будут заменены, если вы импортируете всю библиотеку.



Нажмите **[Import R20 File]**, если хотите импортировать библиотеку в формат R20. (Информационная панель будет выделена зеленым цветом, если будет выбран формат R20).



5 Нажмите **[Return]** и выйдите в меню **“List of User Fixtures”** (список прожекторов пользователя).

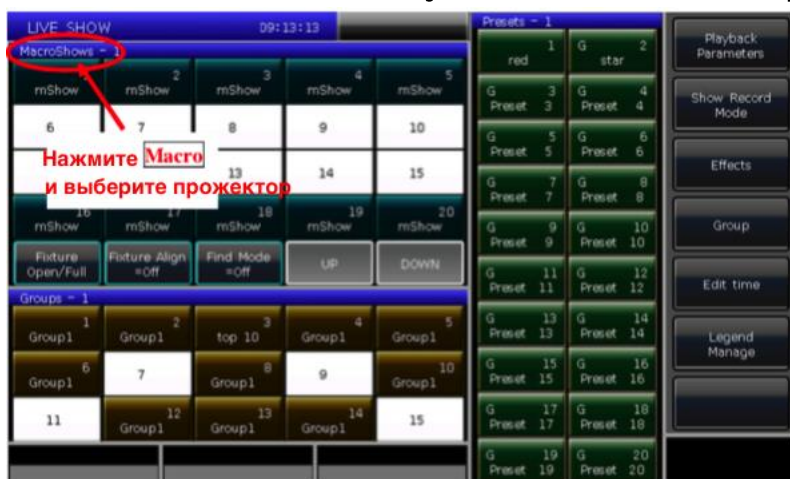


## 9. Работа с сенсорным экраном

Пользователь может выбрать три основные области сенсорного экрана для дальнейшей работы: Fixtures (прожекторы), Presets (предварительные настройки) и Groups (группы).



Пользователь может настраивать прочие параметры в области 'Select'. Например, вы можете нажать и удерживаться кнопку **Macro** и выбрать название 'Fixtures' на голубой панели на сенсорном экране.



## 10. Характеристики прибора

### КЛЮЧЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- 1024 каналов. 2 отдельных изолированных выхода DMX и интерфейс Art
- 7" TFT сенсорный экран
- Кнопки с настраиваемой подсветкой (красный, зеленый, желтый)
- 4 оптических датчика с подсветкой для точной настройки
- Возможность создания до 600 плейбэков. Управление с помощью 15 фейдеров на 40 страницах. Одновременный запуск до 15 плейбэков
- Максимум 400 блоков для подключения различных прожекторов:
  - До 400 групп
  - До 400 пресетов
  - До 400 эффектов, задаваемых пользователем
  - До 400 Макро-шоу, запускаемых с помощью тайм-кода MIDI устройства или тайм-кода встроенных часов

### УПРАВЛЕНИЕ

- Ярлыки для быстрого выбора меню Fixtures (прожекторы), Groups (группы), Presets (пресеты), Custom Effects (эффекты) и Macro Shows (Макро-Шоу)
- Комбинированная система определения цветов позволяет управлять прожекторами, использующими RGB или CMY каналы
- Генератор рисунков позволяет создавать различные эффекты, которые можно изменять с помощью различных параметров. Сохранение и вызов эффектов, созданных пользователем
- 5 уровней приоритета для плейбэков
- Возможность настройки параметров времени для плейбэков
- Более 8000 библиотек. Возможность использования системных библиотек или создания собственных
- Онлайн обновление версий прошивки и системных библиотек
- Резервное копирование данных на встроенный диск
- Резервное копирование данных на внешний USB носитель
- MIDI вход/выход для подключения других консолей

### ГАБАРИТЫ, ВЕС

- Габариты: 540 x 480 x 180 мм
- Вес: 10 кг

### ПИТАНИЕ

Входное напряжение: AC 100-240В, 50-60Гц

## 11. Гарантийные обязательства

1. Производитель гарантирует соответствие техническим характеристикам при соблюдении условий эксплуатации, транспортирования, хранения и монтажа.
2. Гарантийный срок эксплуатации исчисляется со дня продажи. При отсутствии корректно заполненного гарантийного талона и штампа поставщика в данном гарантийном талоне, условия гарантии регламентируются договором, а срок гарантии исчисляются со дня подписания акта приема-передачи оборудования.
3. При выявлении неисправностей в течение гарантийного срока поставщик обязуется осуществить ремонт изделия за свой счет. Гарантийные обязательства выполняются только при условии соблюдения правил установки и эксплуатации изделия.
4. Гарантийные обязательства не выполняются при:
  - наличии механических, термических повреждений оборудования или его частей;
  - наличии следов несанкционированного вскрытия и ремонта прибора;
  - наличия следов попадания жидкостей внутрь прибора.

При обнаружении вышеописанных нарушений ремонт производится на платной основе.

5. По вопросам сервисного обслуживания оборудования следует обращаться непосредственно к поставщику. В случае возникновения сложностей в решении сервисных вопросов с поставщиков, вы можете обратиться напрямую к компании-вендору (контакты указаны на сайте [www.anzhee.ru](http://www.anzhee.ru)), обязательно предоставив документ приема-передачи оборудования от поставщика.

**ГАРАНТИЙНЫЙ ТАЛОН № \_\_\_\_\_**

Наименование	<b>Anzhee ZEUS COMPACT</b>
Серийный номер	
Гарантийный срок	
Дата продажи	
Продавец	

Подпись продавца \_\_\_\_\_

М.П.

=====

**«Товар получил в исправном состоянии. С гарантийными условиями ознакомлен и согласен».**

Подпись покупателя \_\_\_\_\_

=====

**ОТМЕТКИ О ПРОИЗВЕДЕННОМ РЕМОНТЕ:**

Дата ремонта \_\_\_\_\_

Произведенный ремонт \_\_\_\_\_

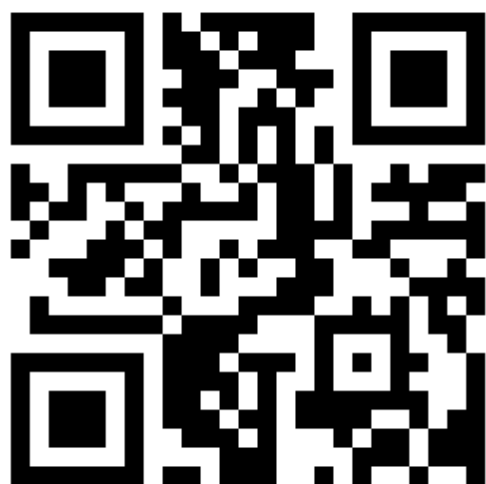
Дата ремонта \_\_\_\_\_

Произведенный ремонт \_\_\_\_\_









✉ [support@anzhee.ru](mailto:support@anzhee.ru)

🌐 [www.anzhee.ru](http://www.anzhee.ru)