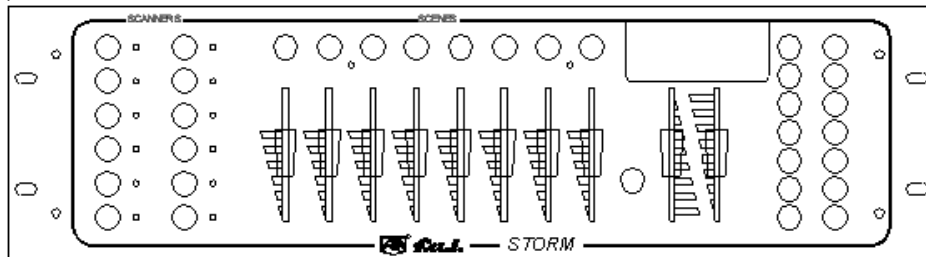


f.a.l.

STORM PF 630

СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ

ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ



I. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

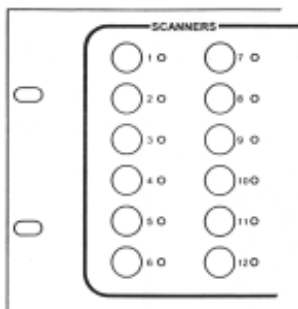
- 192 DMX-канала (12 сканеров по 16 каналов каждый)
- 30 банков (BANK) по 8 программируемых сцен (SCENE) в каждом
- 6 программируемых чейзов (CHASE).
- 8 регуляторов (FADER) для установки значений DMX-параметров
- Встроенный микрофон
- Режим AUTO с автоматической и ручной синхронизацией (SPEED, TAPSYNC)
- Регулируемое время «перетекания» сцен (FADE TIME)
- Управление внешним MIDI-сигналом
- 4-х цифровой дисплей
- Выбор полярности DMX-сигнала
- Технические данные:

Потребляемая мощность: DC 9V-12V, 300mA min
Размеры: 482 x 132 x 73 мм
Вес: 2.5 кг

II. ОПИСАНИЕ ОРГАНОВ УПРАВЛЕНИЯ

SCANNERS – *сканеры* - применительно к контроллеру STORM – любое исполнительное устройство, с количеством DMX-параметров (каналов управления) от 1 до 16. В тривиальном случае это 12 *сканеров*, доступ к которым осуществляется нажатием кнопки с номером сканера (например - **SCANNER 1**), а стартовые адреса DMX-параметров *сканеров* устанавливаются шагом 16 – 1, 17, 33, 49 и т.д. В общем случае возможна и любая другая конфигурация, например для *сканеров* Hurricane, у которых всего 4 DMX-

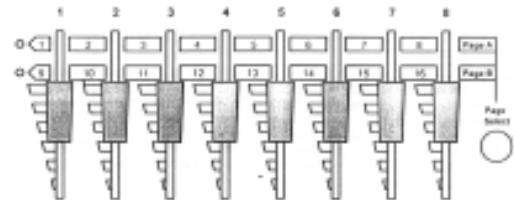
параметра, а самих *сканеров* больше 12-ти, возможна установка стартовых адресов DMX-параметров *сканеров* с шагом 4 (1, 5, 9, 13, 17, 21 и т.д.). Тогда при выборе **SCANNER 1** осуществляется доступ сразу к четырем сканерам – Hurricane 1, Hurricane 2, Hurricane 3, Hurricane 4, при выборе **SCANNER 2** доступ к Hurricane



5, Hurricane 6, Hurricane 7, Hurricane 8 и т.д. Для *сканеров* Roulette, у которых 8 DMX-параметров, стартовые адреса могут устанавливаться с шагом 16 (см. тривиальный случай) или с шагом 8 (1,9,17,25,33 и т.д.), тогда при выборе **SCANNER 1** осуществляется доступ к Roulette 1 и к Roulette 2, при выборе **SCANNER 2** к Roulette 3 и Roulette 4 и т.д.

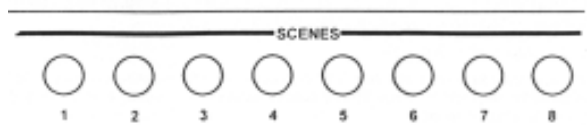
FADERS – ползунковые регуляторы для изменения и установки значений параметров для сканеров. В контроллере STORM – 8 таких регуляторов.

PAGE A, PAGE B, PAGE SELECT – так как каждый *сканер* может иметь до 16-ти параметров, а регуляторов (**FADERS**) всего 8, параметры каждого *сканера* разбиты



на две группы (или страницы) - **PAGE A** (параметры с 1-го по 8-ой) и **PAGE B** (параметры с 9-го по 16-ый). Таким образом, для установки с помощью ползунковых регуляторов первых восьми параметров первого *сканера* (DMX-адреса с 1-го по 8-ой), нужно выбрать **SCANNER 1** и **PAGE A** (с помощью кнопки **PAGE SELECT**). Для установки остальных параметров первого *сканера* (DMX-адреса с 9-го по 16-ый) нужно выбрать **SCANNER 1** и **PAGE B**. Соответственно устанавливаются параметры и для остальных *сканеров*: первые 8 параметров второго сканера (DMX-адреса с 17-го по 24-ый) **SCANNER 2, PAGE A**, вторые восемь параметров второго *сканера* (DMX-адреса с 25-го по 32-ой) **SCANNER 2, PAGE B**, и т.д.

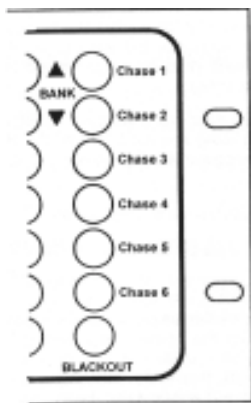
SCENE – статическая световая *сцена* (или световая картина или кадр), определяющая значения для всех DMX-параметров, контролируемых данным устройством.



Для контроллера STORM это 192 DMX-параметра или значения для каждого из 16 параметров всех 12 **сканеров**. В контроллере STORM можно запрограммировать и сохранить 240 **сцен**.

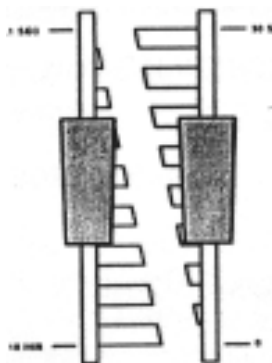


Выбор **банка** осуществляется с помощью кнопок ▲▼



CHASE – применительно к контроллеру STORM **чейзом** называют перечень заранее запрограммированных и находящихся в **банках сцен**, которые необходимо выполнить (воспроизвести) в автоматическом режиме последовательно, **шаг** за **шагом**, через равные промежутки времени. В контроллере STORM – 6 независимых **чейзов**, но в каждый момент времени может выполняться только один из них. Каждый **чейз** может содержать до 240 **шагов**, на каждом из которых

может выполняться одна из заранее запрограммированных сцен, причем некоторые из сцен могут повторяться на разных шагах, а некоторые сцены не использоваться вовсе.



Ускорение Гашение скорости

SPEED – **скорость** чередования **шагов** при автоматическом воспроизведении чейза или скорость чередования **сцен** при автоматическом воспроизведении **сцен** в **блоке**. **Скорость** определяется промежутком времени между соседними **шагами** или **сценами** и задается регулятором **SPEED**.

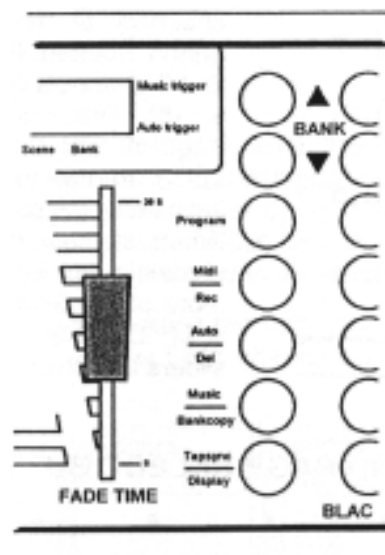
STEP – **шаг**. Каждый чейз может содержать 240 пронумерованных **шагов**, каждому из которых соответствует своя заранее запрограммированная и находящаяся в каком либо **банке сцена**. Номер **шага** определяет позицию **сцены** в **чейзе**. **Чейз** выполняется в порядке возрастания номеров **шагов**.

PROGRAM – режим **программирования**, в котором можно создать, изменить и сохранить (записать) **сцены в блоках**, а также запрограммировать или изменить **чейзы** (распределить сцены по шагам или изменить порядок их следования). Режим **программирования** устанавливается и отменяется нажатием и удержанием в течении двух секунд кнопки **PROGRAM**. Режим **программирования** подтверждается мерцанием индикатора **PROG**.

REC (RECORD) – **запись** созданной **сцены** в **банк** или **чейз** в режиме **программирования**. **Запись** производится с помощью кнопки **REC**. В подтверждение **записи** все индикаторы контроллера мигнут два раза.

DEL (DELETE) – **удалить**. В режиме **программирования** эта кнопка служит для удаления **сцен, банков, шагов**.

Режим программирования и другие режимы управления



BANKCOPY – **копирование банка**. В режиме **программирования** эта кнопка служит для копирования содержимого одного **банка** в другой.

DISPLAY – **переключение дисплея**. В режиме программирования чейза служит для переключения отображения номеров **банка** и **сцены** к отображению номера **шага**. Во всех остальных режимах переключает отображение параметров **сканеров** от вида 00-255 к виду 0%-100%.

FADE TIME – время «перетекания» одной **сцены** в другую при автоматическом воспроизведении, определяется регулятором **FADE TIME**. Если это время равно нулю, то **сцены** сменяют друг друга мгновенно. Если время «перетекания» отлично от нуля, **сцены** плавно меняют друг друга («перетекают» одна в другую) за это время.

AUTO – режим автоматического воспроизведения **чейза** или **банка** со скоростью, устанавливаемой регулятором **SPEED**. Режим автоматического воспроизведения устанавливается кнопкой **AUTO** и подтверждается постоянно горящим индикатором **AUTO TRIGGER**.

TAPSYNC – режим автоматического воспроизведения **чейза** или **банка** «с ручной синхронизацией». При установленном режиме **AUTO** скорость воспроизведения определяется интервалом времени между двумя последними нажатиями кнопки **TAPSYNC**.

MUSIC – режим автоматического воспроизведения **чейза** или **банка** «под музыку» со скоростью, определяемой встроенным в контроллер микрофоном. Режим автоматического воспроизведения «под музыку» устанавливается кнопкой **MUSIC** и подтверждается постоянно горящим индикатором **MUSIC TRIGGER**.

MIDI – режим установки MIDI-канала для внешнего управления MIDI-сигналом. Контроллер не должен находиться в режиме программирования! Для установки MIDI-канала необходимо нажать и удерживать кнопку **MIDI** до тех пор, пока две последние цифры дисплея начнут мерцать, кнопками ▲▼ установить канал и выйти из режима повторным нажатием кнопки **MIDI**.

BLACKOUT – режим общего затемнения. На выходе контроллера ничего нет. Переход в этот режим осуществляется кнопкой **BLACKOUT** и подтверждается постоянно горящим индикатором **BLACKOUT**.

III. ПРОГРАММИРОВАНИЕ СЦЕН

Для входа в режим программирования сцен нажмите и удерживайте кнопку **PROGRAM** в течение 3-х секунд.

В качестве подтверждения установки режима программирования индикатор **PROG** будет мерцать до тех пор, пока Вы не отмените режим программирования.



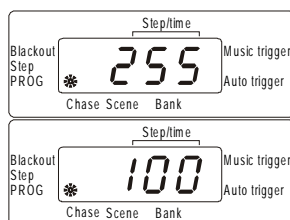
1. Создание и запись (сохранение) сцены

1.1. Кнопкой **SCANNERS #** выберите сканер, параметры которого Вы хотите настроить. Если необходимо установить одинаковые параметры для нескольких сканеров, кнопками **SCANNERS #** выберите сразу несколько сканеров.

Индикаторы рядом с номерами сканеров будут гореть постоянно, подтверждая выбор этих сканеров для настройки параметров.

1.2. Кнопкой **PAGE SELECT** выберите **PAGE A** для настройки первых восьми параметров выбранных сканеров (каналы 1-8 каждого из выбранных сканеров). Соответствующий индикатор будет гореть все время, пока выбрана **PAGE A**.

1.3. Установите необходимые значения параметров с помощью восьми ползунковых регуляторов. Во время перемещения регулятора на дисплее будет отображаться значение устанавливаемого параметра в цифровом виде либо в формате 000-255 либо в формате 000-100%. Переключать форматы можно с помощью кнопки **DISPLAY**.



1.4. Кнопкой **PAGE SELECT** выберите **PAGE B** для настройки остальных восьми параметров выбранных сканеров (каналы 9-16 каждого из выбранных сканеров). Соответствующий индикатор будет гореть все время, пока выбрана **PAGE B**.

1.5. Установите необходимые значения параметров с помощью восьми ползунковых регуляторов. Кнопками **SCANNERS #** отмените выбор сканеров, для которых Вы уже провели настройку параметров и повторите пункты 1.1. 1.2. 1.3. 1.4. 1.5 для остальных сканеров.

! Когда все необходимые параметры всех сканеров установлены, созданную сцену можно сохранить (записать). Для этого необходимо выполнить следующие три действия:

1.6. Нажмите кнопку **REC**, объявляя о своем желании записать сцену.

1.7. Кнопками **▲▼** выберите банк, в который Вы хотите записать сцену.

1.8. Кнопкой **SCENES #** укажите номер сцены, под которым она будет «храниться» в выбранном Вами банке. Все, запись сцены завершена!

В подтверждение успешной записи контроллер три раза мигнет всеми своими индикаторами

2. Копирование значений параметров одного сканера в другой

Если Вы установили значения параметров для одного из сканеров, а потом решили, что другой сканер должен иметь точно такие же значения всех параметров, то в режиме программирования:

2.1. Кнопками **SCANNERS #** отмените выбор всех сканеров, кроме того, чьи параметры Вы хотите скопировать.

Должен остаться гореть только один индикатор выбранного Вами сканера – «источника» значений параметров.

2.2. Нажмите кнопку **SCANNERS #** выбранного Вами сканера–«источника» (индикатор потухнет) и, не отпуская ее, нажмите кнопку **SCANNERS #** с номером сканера–«приемника», т.е. того, в который Вы хотите скопировать значения параметров (его индикатор загорится).

3. Редактирование (изменение) записанной сцены

Если Вы хотите изменить уже созданную и записанную сцену, то в режиме программирования:

3.1. Выберите банк (кнопками **▲▼**) и сцену (кнопкой **SCENES#**), которую вы хотите отредактировать.

3.2. Выполните пункты 1.1. 1.2. 1.3. 1.4. 1.5. для тех сканеров и параметров, которые Вы хотите изменить.

3.3. Нажмите кнопку **REC**.

3.4. Нажмите кнопку **SCENES #** с номером отредактированной Вами сцены.

В подтверждение успешной записи контроллер три раза мигнет всеми своими индикаторами.

4. Копирование сцены

Если Вы хотите скопировать уже созданную и записанную сцену, то в режиме программирования:

4.1. Выберите банк (кнопками **▲▼**) и сцену (кнопкой **SCENES#**), которую вы хотите скопировать.

4.2. Нажмите кнопку **REC**.

4.3. Кнопками **▲▼** выберите банк, в который Вы хотите скопировать сцену.

4.4. Кнопкой **SCENES #** укажите номер сцены, под которым будет «храниться» копия.

В подтверждение успешного копирования контроллер три раза мигнет всеми своими индикаторами.

5. Удаление сцены

Если Вы хотите удалить уже созданную и записанную сцену, т.е. установить в «0» значения всех параметров в этой сцене, то в режиме программирования:

5.1. Выберите банк (кнопками **▲▼**) и сцену (кнопкой **SCENES #**), которую вы хотите удалить.

5.2. Нажмите кнопку **DEL** и, не отпуская её, нажмите кнопку **SCENES #** с номером той сцены, которую Вы хотите удалить.

В подтверждение успешного удаления контроллер три раза мигнет всеми своими индикаторами.

6. Удаление всех сцен

Если Вы хотите удалить все сцены, т.е. установить в «0» значения всех параметров во всех сценах, то:

6.1. Отключите питание контроллера.

6.2. Одновременно нажмите кнопки **PROGRAM** и **▼** и, не отпуская их, включите питание контроллера.

7. Копирование банка

Если Вы хотите скопировать все восемь уже созданных и записанных сцен, из одного банка в другой, то в режиме программирования:

7.1. Выберите банк (кнопками **▲▼**), сцены которого вы хотите скопировать.

7.2. Нажмите кнопку **REC**.

7.3. Выберите банк (кнопками **▲▼**), в который вы хотите скопировать сцены.

7.4. Нажмите кнопку **BANKCOPY**.

В подтверждение успешного копирования контроллер три раза мигнет всеми своими индикаторами.

8. Удаление банка

Если Вы хотите удалить все восемь уже созданных и записанных сцен в одном банке, то в режиме программирования:

8.1. Выберите банк (кнопками ▲▼), сцены которого вы хотите удалить.

8.2. Одновременно нажмите кнопки DEL и BANKCOPY.

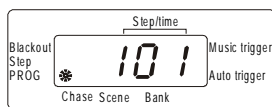
В подтверждение успешного удаления контроллер три раза мигнет всеми своими индикаторами.

IV. ПРОГРАММИРОВАНИЕ (ЗАПИСЬ) ЧЕЙЗОВ

В чейз может быть записано до 240 заранее запрограммированных сцен. При запуске чейза в автоматическом режиме сцены будут воспроизводиться (выполняться) в той последовательности, в которой они были записаны в чейз: первая записана – первая выполняется.

Для входа в режим программирования чейзов нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM в течении 3-х секунд.

В качестве подтверждения установки режима программирования индикатор PROG будет мерцать до тех пор, пока Вы не отмените режим программирования.



9. Запись сцен в чейз

9.1. В режиме программирования кнопкой CHASE # выберите номер чейза, который Вы будете записывать. На дисплее загорится выбранный Вами номер чейза (например 3).



9.2. Выберите банк (кнопками ▲▼) и сцену (кнопкой SCENES #), которую вы хотите записать в чейз.

9.3. Нажмите кнопку REC.

В подтверждение успешной записи сцены в чейз контроллер три раза мигнет всеми своими индикаторами.

Повторите пункты 9.2. 9.3. для всех сцен, которые вы хотите записать в чейз и делайте это в той последовательности, в какой Вы хотите, чтобы эти сцены выполнялись при запуске чейза в автоматическом режиме.

10. Копирование банка в чейз

В режиме программирования кнопкой CHASE # выберите номер чейза, который Вы будете записывать.

10.1. Кнопками ▲▼ выберите банк, все сцены которого Вы хотите записать в чейз.

10.2. Нажмите кнопку BANKCOPY.

10.3. Нажмите кнопку REC.

В подтверждение успешной записи всех сцен банка в чейз контроллер три раза мигнет всеми своими индикаторами.

11. Вставка сцены в чейз

11.1. В режиме программирования кнопкой CHASE # выберите номер чейза, в который Вы будете вставлять сцену. На дисплее загорится выбранный Вами номер чейза.

11.2. Кнопками ▲▼ выберите банк, из которого Вы хотите вставить сцену.

11.3. Кнопкой DISPLAY переключите контроллер в режим установки и отображения текущего номера шага в чейзе. В подтверждение установки режима загорится индикатор STEP и дисплей отобразит номера выбранного чейза и шага.

11.4. Кнопками ▲▼ выберите шаг, после которого Вы хотите вставить сцену.

11.5. Нажмите REC. Дисплей отобразит номер чейза и номер шага, в который Вы будете вставлять сцену.

11.6. Нажмите SCENES # с номером той сцены, которую Вы хотите вставить. Дисплей отобразит номера банка и сцены, которую Вы будете вставлять.

11.7. Нажмите REC. В подтверждение успешной вставки сцены в чейз контроллер три раза мигнет всеми своими индикаторами. Дисплей вернется в режим отображения номера того шага, в который Вы вставили сцену.

После того, как Вы вставили сцену в чейз, все сцены, которые располагались после места вставки, автоматически переместятся на один шаг в сторону увеличения номеров шагов, и сам чейз увеличится на один шаг.

12. Удаление шага (сцены) из чейза.

12.1. В режиме программирования кнопкой CHASE # выберите номер чейза, из которого Вы будете удалять шаг (сцену). На дисплее загорится выбранный Вами номер чейза.

12.2. Кнопкой DISPLAY переключите контроллер в режим установки и отображения текущего номера шага в чейзе. В подтверждение установки режима загорится индикатор STEP и дисплей отобразит номера выбранного чейза и шага.

12.3. Кнопками ▲▼ выберите шаг, который Вы хотите удалить.

12.4. Нажмите DEL. В подтверждение успешного удаления шага из чейза контроллер три раза мигнет всеми своими индикаторами.

После того, как Вы удалили шаг из чейза, все сцены, которые располагались после удаленного шага, автоматически переместятся на один шаг в сторону убывания номеров шагов, и сам чейз уменьшится на один шаг.

13. Удаление чейза (удаление всех шагов из чейза).

13.1. В режиме программирования кнопкой CHASE # выберите номер чейза, который Вы хотите удалить.

13.2. Нажмите кнопку DEL и не отпуская её нажмите CHASE #, с номером удаляемого чейза. В подтверждение успешного удаления чейза контроллер три раза мигнет всеми своими индикаторами.

14. Удаление всех чейзов (удаление всех шагов из всех чейзов).

14.1. Отключите питание контроллера

14.2. Нажмите одновременно DEL и DOWN и, удерживая их, включите питание контроллера.

V. ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ СЦЕН

При включении прибора автоматически запускается режим воспроизведения (Run mode). Если на дисплее горит индикатор PROG LED, это означает что прибор работает в режиме программирования (Programming mode). Для того, чтобы перейти в режим воспроизведения нажмите и удерживайте в течение 3-х секунд клавишу PROGRAM. При выходе из режима программирования автоматически активируется функция BlackOut. Для того, чтобы отменить ее действие нажмите клавишу BLACKOUT. Незапрограммированные сцены и банки НЕ запускаются. Если при выборе сканера (Scanner) использовалась клавиша SCANNER, то перезапуск текущей сцены может осуществляться путем перемещения соответствующего слайдера (регулятора). При этом регулироваться будут не все каналы, а только запрограммированные на перемещаемый слайдер.

15. РУЧНОЙ ЗАПУСК (MANUAL RUN) – регулировка воспроизведения сцен вручную

15.1. Убедитесь, что функция автозапуска (AutoRun) выключена (индикатор AUTO TRIGGER LED не горит). С

помощью клавиш ▲▼ выберите необходимый банк.

15.2. Выберите сцену кнопкой SCENE. Сцены будут воспроизводиться по одной.

15.3. Для перехода к следующей сцене нажмите соответствующую кнопку SCENE, либо смените банк (с помощью клавиш ▲▼).

Для активирования сцен также можно использовать функцию MIDI.

16. АВТО-ЗАПУСК (AUTO RUN) – автоматическое воспроизведение сцен

В режиме автоматического воспроизведения сцены будут выводиться из выбранного банка последовательно с 1 по 8. Незапрограммированные сцены не воспроизводятся. Существует несколько способов регулировки уровня скорости переходов между сценами:

16.1. Переместите слайдер SPEED вверх/вниз до достижения оптимального результата.

16.2. Нажмите кнопку TAP SYNC/DISPLAY два раза. Интервал между первым и вторым нажатием и будет определять скорость перехода от сцены к сцене. Если при нажатии кнопки TAP SYNC/DISPLAY вы следуете ритму музыки, то и смена сцен будет осуществляться с аналогичной скоростью.

Воспроизведение сцен осуществляется из банка, выбранного в данный момент. С помощью клавиш ▲▼ вы можете менять банк.

Для выбора банка можно также использовать MIDI.

Для выхода из режима автоматического воспроизведения нажмите клавишу AUTO/DEL.

17. MUSIC RUN – воспроизведение сцен под музыку

17.1. Нажмите клавишу MUSIC/BANKCOPY. На дисплее загорится индикатор Music Trigger. В контроллер встроены микрофон, который будет принимать звуковые сигналы. При поступлении соответствующего музыкального сигнала будет запущена сцена из выбранного банка. Воспроизведение будет осуществляться в соответствии с ритмом звучащей музыки.

17.2. Воспроизведение сцен осуществляется из банка, выбранного в данный момент. С помощью клавиш ▲▼ вы можете менять банк.

17.3. Для выхода из режима воспроизведения Music Run нажмите клавишу MUSIC/BANKCOPY.

18. ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ЧЕЙЗОВ

18.1. Перед воспроизведением чейз необходимо запрограммировать.

18.2. Можно запускать каждый чейз по отдельности. Можно объединить несколько чейзов для того, чтобы воспроизводить их последовательно в нужном вам порядке.

18.3. Нажмите клавишу CHASE, соответствующую номеру выбранного вами чейза. На дисплее появится его номер (первая цифра). Нажмите клавишу AUTO/DEL. Установите необходимый уровень скорости с помощью слайдера SPEED. При использовании вместо клавиши AUTO/DEL клавиши MUSIC/BANKCOPY воспроизведение чейза будет регулироваться музыкой.

18.4. Для выхода из режима Chase Run и остановки воспроизведения чейза необходимо выключить выбранный вами режим воспроизведения (Auto или Music) и нажать клавишу соответствующую CHASE. Теперь на дисплее не показывается номер чейза.

18.5. Для того, чтобы объединить несколько чейзов, нажмите клавишу CHASE, соответствующую первому чейзу в цепи, затем клавишу CHASE соответствующую следующему чейзу и т.д. Вы можете устанавливать любую последовательность,

но каждый чейз может быть выбран только один раз.

18.6. Если вы хотите установить режим ручной регулировки скорости воспроизведения чейзов (с помощью слайдеров SPEED), нажмите клавишу AUTO/DEL. Для установки режима Music Run (воспроизведение сцен регулируется музыкой) нажмите клавишу MUSIC/BANKCOPY.

18.7. Для того, чтобы остановить воспроизведение группы чейзов, необходимо отключить выбранный режим воспроизведения (Auto или Music).

18.8. Для того, чтобы ОЧИСТИТЬ чейзы, сначала остановите воспроизведение чейзов. Для этого выключите выбранный trigger. Затем нажмите клавишу CHASE, соответствующую выбранному в данный момент чейзу (его номер показан на дисплее). На дисплее появится номер следующего в цепи чейза. Теперь нажмите клавишу CHASE соответствующую этому номеру. Продолжайте выполнение данной операции до тех пор, пока не проделаете это для всех чейзов, входящих в последовательность. На дисплее номер чейза не показан.

19. FADE TIME (регулятор)

19.1. С помощью регулятора FADE TIME можно управлять процессом “перетекания” сцен из одной в другую. Когда регулятор находится в нулевом положении (значение 0), прибором будут выполняться “пошаговые” переходы, т.е. значения DMX, посланные для одной сцены, будут немедленно меняться на значения для следующей сцены при ее активации. Если регулятор установлен на значение больше 0, то слайдером будет устанавливаться время “перетекания” от одной сцены к другой (“линейное” затухание). Это создает дополнительные возможности в комбинировании сцен. Это “линейное перетекание” от сцены к сцене может применяться ко ВСЕМ каналам, запрограммированным в сценах. Т.е., если вы, например, при перемещении от одной сцены к другой включите “изменение цвета” и “изменение положения луча”, могут наблюдаться изменения цвета (нестандартные). Это происходит из-за того, что значения для канала цвета затухают по направлению к нулю и затем снова возрастают при новых значениях в следующей сцене.

19.2. Следующий момент, который необходимо учесть при работе с регулятором FADE TIME – время “затухания” не должно превышать интервала, установленного для шага с помощью регулятора SPEED. Необходимо определить, какой интервал времени между сценами для вас оптимален. Наилучший способ – поэкспериментировать с регуляторами и понять, как они взаимодействуют между собой.

VI. MIDI УПРАВЛЕНИЕ

Вы можете использовать MIDI для:

- включения и выключения сцен из каждого из 15 банков;
- включения и выключения чейзов;
- вкл/выкл. режима Blackout.

Ниже в таблице приведены параметры для каждого из перечисленных выше действий.

20. Параметры канала MIDI

Необходимо установить контроллер на канал MIDI, которые планируется использовать для соединения. Существует 16 каналов MIDI. Выбранный канал должен согласовываться с каналом вашего прибора MIDI (клавиатурой и т.п.), который используется для передачи данных.

Нажмите и удерживайте клавишу MIDI/REC в течение 3 секунд. На дисплее начали мигать две последние цифры. С помощью клавиш Up и Down установите необходимый канал MIDI (тот же, что и для MIDI устройства, используемого для управления контроллером Storm). На

дисплее появятся значения от 01 до 16. Выберите необходимое.

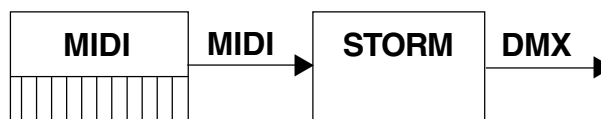
Для выхода из режима установки канала MIDI нажмите клавишу MIDI/REC и удерживайте 3 секунды. На дисплее снова появятся номера сцены и банка.

21. Воспроизведение MIDI

Контроллер Storm отвечает на сигналы MIDI NOTE ON. При получении сигнала NOTE ON прибор начинает выполнение соответствующей функции.

22. Последовательность MIDI

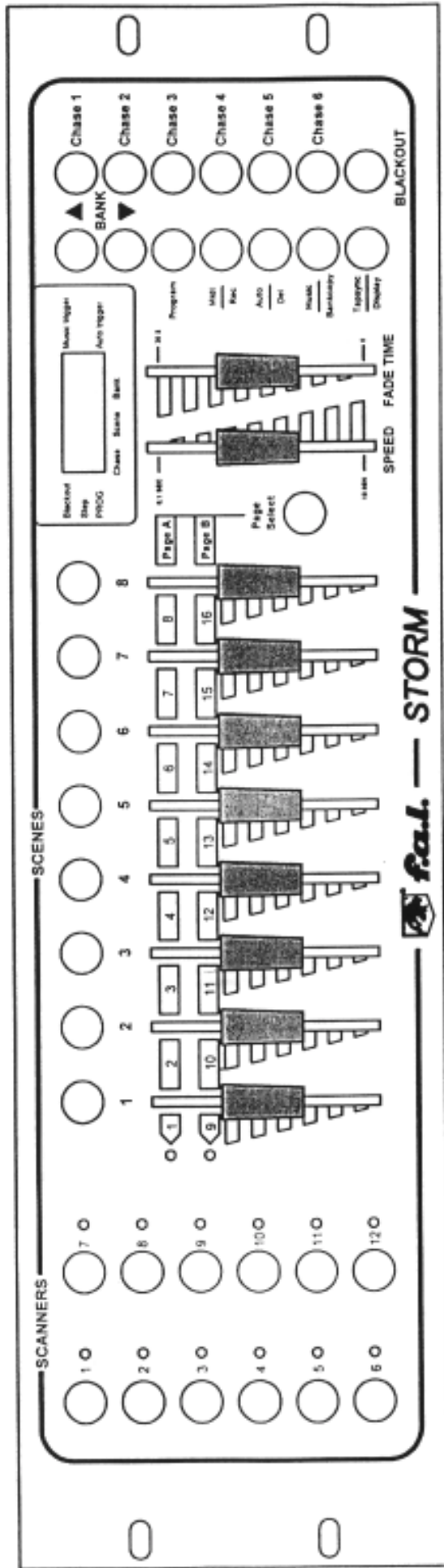
Система управления STORM имеет функцию MIDI NOTE ON, сигналам NOTE ON соответствуют следующие функции:



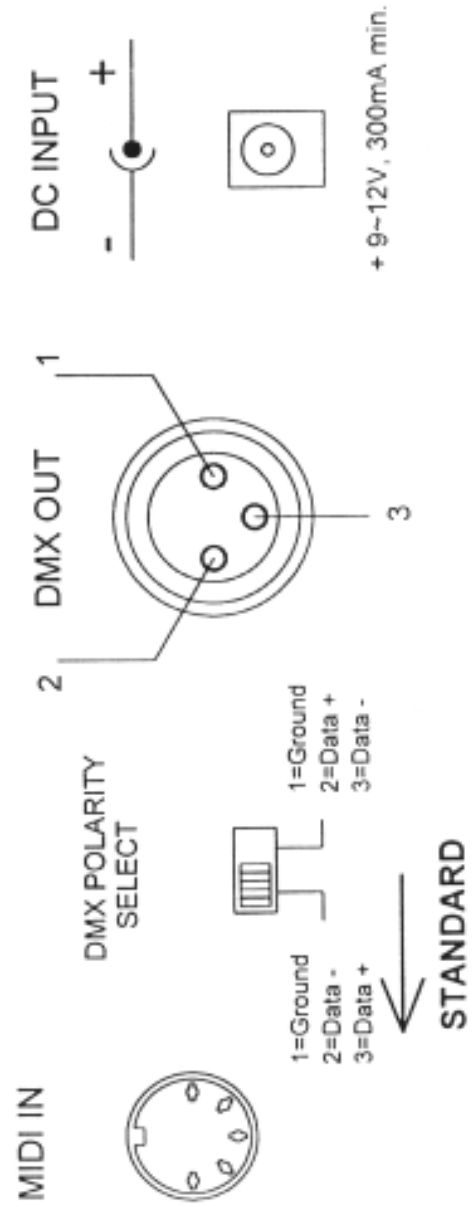
Источник MIDI-сигнала

БАНК	Номер ноты MIDI	Функция
БАНК1	00	Включить или выключить СЦЕНУ 1
	01	Включить или выключить СЦЕНУ 2
	02	Включить или выключить СЦЕНУ 3
	03	Включить или выключить СЦЕНУ 4
	04	Включить или выключить СЦЕНУ 5
	05	Включить или выключить СЦЕНУ 6
	06	Включить или выключить СЦЕНУ 7
	07	Включить или выключить СЦЕНУ 8
БАНК2	08	Включить или выключить СЦЕНУ 1
	09	Включить или выключить СЦЕНУ 2
	10	Включить или выключить СЦЕНУ 3
	и так далее...	
БАНК15	112	Включить или выключить СЦЕНУ 1
	113	Включить или выключить СЦЕНУ 2
	114	Включить или выключить СЦЕНУ 3
	115	Включить или выключить СЦЕНУ 4
	116	Включить или выключить СЦЕНУ 5
	117	Включить или выключить СЦЕНУ 6
	118	Включить или выключить СЦЕНУ 7
	119	Включить или выключить СЦЕНУ 8
ЧЕЙЗ	120	Включить или выключить ЧЕЙЗ 1
	121	Включить или выключить ЧЕЙЗ 2
	122	Включить или выключить ЧЕЙЗ 3
	123	Включить или выключить ЧЕЙЗ 4
	124	Включить или выключить ЧЕЙЗ 5
	125	Включить или выключить ЧЕЙЗ 6
	126	ЗАТЕМНЕНИЕ

STORM CONTROLLER FRONT PANEL



STORM CONTROLLER BACK PANEL CONNECTIONS



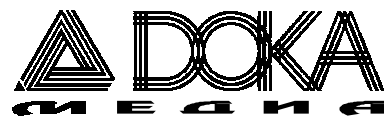
© 1998-2000 **f.a.l.**
© 1999-2000 ДОКА Медиа

*Внимание! Этот документ не является
окончательным и может изменяться без
предварительного уведомления.*



f.a.l.

ДОКА Медиа - официальный представитель
f.a.l. в России и странах СНГ.



ЗАКРЫТОЕ АКЦИОНЕРНОЕ ОБЩЕСТВО
Россия, 103482, Москва, Зеленоград, к.360
Тел: (095) 536-3594. Факс: (095) 536-5887
E-mail: doka@doka.ru <http://www.doka.ru>