

Ray Console

Q-Ray Console 24

Q-Ray Console 36

Instrukcja

Version 2.2

Producent zastrzega sobie prawo do wprowadzania modyfikacji w celu usprawnienia działania urządzenia. Zapraszamy do odwiedzenia strony rayconsole.com w celu pobrania najnowszej wersji.

PXM Trade GmbH
Rennemattenweg 13
79576 Weil am Rhein
Niemcy
rayconsole.com



Wprowadzenie

Ta instrukcja zawiera wyczerpujący opis wszystkich funkcji Ray Console. Obejmuje funkcje sprzętowe, oprogramowania i sklepu internetowego, a także zapewnia wprowadzenie do różnych technicznych aspektów oświetlenia scenicznego. Ma służyć jako odniesienie, z którego każdą część można odnaleźć niezależnie od całości. Instrukcja będzie aktualizowana w sposób ciągły wraz z modułowym rozszerzaniem oprogramowania Ray Console. W przypadku zauważenia jakichkolwiek problemów lub możliwości wprowadzenia ulepszeń prosimy o kontakt.

Jak korzystać z instrukcji?

W instrukcji stosowana jest następująca frazeologia:

Colour - Przyciski na ekranie dotykowym są wytłuszczone

[Delete] - Przyciski mechaniczne i suwaki zapisane są w nawiasach kwadratowych i pogrubione

Help Overlay - Dialogi na ekranie dotykowym są napisane kursywą

Light / Colour / Picker - Lokalizacje na ekranie dotykowym są wytłuszczone jako seria przycisków oddzielonych ukośnikami

- Służy do wskazania nieznanej liczby

Przeznaczenie

Ray Console została zaprojektowana do sterowania dowolnym rodzajem oświetlenia sterowanym przez sygnał DMX, ArtNet i sACN, np. konwencjonalne lampy, ruchome głowy, diody LED, filmy lub inne media.

Każde inne użycie jest niezgodne z przeznaczeniem i może spowodować uszkodzenie mienia lub obrażenia ciała.

PXM Trade GmbH nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody spowodowane użyciem konsoli niezgodnie z przeznaczeniem.

Spis treści

- [Instrukcja](#)
 - [Wprowadzenie](#)
 - [Jak korzystać z instrukcji?](#)
 - [Dostawa](#)
 - [Powiadomienie o dostawie](#)
 - [Zawartość przesyłki](#)
 - [Ostrzeżenia dotyczące zasilania](#)
 - [Layout](#)
 - [Wersje konsoli](#)
 - [Złącza](#)
 - [Szczegóły złącz](#)
 - [Przyciski i suwaki](#)
 - [Stan suwaka urządzenia](#)
 - [Układ okna głównego](#)

- [Układ okienek dialogowych](#)
- [Znajdowanie pomocy](#)
- [Powrót do Light View](#)
- [Dostęp do ustawień](#)
- [Konta użytkowników](#)
- [Połączenie z internetem](#)
- [Połącz lub zarejestruj się](#)
- [Patchowanie](#)
- [Dodawanie urządzeń](#)
- [Mapa DMX](#)
- [Suwaki i strony](#)
- [Właściwości urządzenia](#)
- [Układ lamp](#)
- [Dostosowywanie urządzeń](#)
- [Zarządzanie atrybutami](#)
- [Symbol urządzenia](#)
- [Kopiuj i wklej](#)
- [Kolor](#)
- [Wybór koloru](#)
- [Kolorowe płytki](#)
- [Suwaki kolorów](#)
- [Dobór koloru](#)
- [Pozycja](#)
- [Wybór pozycji](#)
- [Pozycja Joystick'a](#)
- [Suwaki pozycji](#)
- [Wybór Beam](#)
- [Suwaki Beam](#)
- [Parametry Beam](#)
- [Gobo](#)
- [Wybór Gobo](#)
- [Suwaki Gobo](#)
- [Efekty](#)
- [Pamięci](#)
- [Tworzenie pamięci](#)
- [Odtwarzanie pamięci](#)
- [Edycja Memories](#)
- [Dostosowywanie Memories](#)
- [Usuwanie Memories](#)
- [Sekwencje](#)
- [Zapisywanie kroków sekwencji](#)
- [Edytowanie sekwencji](#)
- [Edytowanie kroków](#)
- [Odtwarzanie sekwencji](#)
- [Czas kroku](#)
- [Dostosowywanie kroków](#)
- [Dostosowywanie sekwencji](#)
- [Usuwanie sekwencji](#)
- [Media](#)

- [Co to są media?](#)
- [Dodawanie mediów](#)
- [Odtwarzanie multimediiów](#)
- [Uruchamianie multimediiów od pamięci i kroków](#)
- [Pokazy](#)
- [Zapisywanie pokazów](#)
- [Otwieranie pokazu](#)
- [Tworzenie kopii zapasowych i przesyłanie pokazów](#)
- [Moduły](#)
- [Zakup lub subskrybowanie modułów](#)
- [Wybieranie modułów](#)
- [Włączanie modułów](#)
- [Opcje](#)
- [Widok opcji](#)
- [Zapisywanie pokazów](#)
- [Jasność konsoli](#)
- [Instrukcja](#)
- [Light View](#)
- [Zanikanie i maski](#)
- [Pamiętaj poprzednie](#)
- [Ustawienia](#)
- [Widok ustawień](#)
- [Otwieranie pokazu](#)
- [Zmiana języka](#)
- [Blokowanie konsoli](#)
- [Sieć](#)
- [ArtNet i sACN](#)
- [Patchowanie](#)
- [Edytora Szablonów Urządzeń / Device Template Editor](#)
- [Tworzenie nowego urządzenia](#)
- [Edycja istniejącego urządzenia](#)
- [Import nowego urządzenia](#)
- [Submasters](#)
- [Konta użytkowników](#)
- [Konta właściciela](#)
- [Jaka jest różnica między kontem właściciela, a kontem użytkownika?](#)
- [Profile dostępu do ustawień](#)
- [My Modules](#)
- [Aktualizacja](#)
- [Resetowanie konsoli](#)
- [Reset hasła](#)
- [Szablon pokazu](#)
- [Słownik](#)
- [Deklaracja zgodności](#)

Dostawa

- [Zawartość przesyłki](#)
- [Powiadomienie o dostawie](#)
- [Ostrzeżenia dotyczące zasilania](#)

Dostawa

W momencie otrzymania Ray Console, sprawdź opakowanie pod kątem uszkodzeń. Następnie rozpakuj Ray Console i sprawdź, czy nie ma uszkodzeń wynikających z niepoprawnego transportowania. Jeśli zauważysz jakiegokolwiek uszkodzenia, natychmiast skontaktuj się z przewoźnikiem lub sprzedawcą i zgłoś niezbędne roszczenia.

Zawartość przesyłki

Twoja nowa Ray Console zostanie dostarczona z następującymi elementami. Upewnij się, że są wszystkie i nieuszkodzone:

Zasilacz Q-Ray Console

Zestaw lotniczy

Futerał do przechowywania

Lampka XLR

Skrócona instrukcja obsługi





Ostrzeżenia dotyczące zasilania

Konsola posiada uniwersalny zasilacz, który może być zasilany napięciem od 100 do 240V w zakresie częstotliwości od 50 do 60Hz. Przed podłączeniem zasilacza do zasilania należy sprawdzić, czy napięcie mieści się w określonych zakresach.

ZASILANIE MUSI BYĆ PODŁĄCZONE DO OCHRONNEGO PRZEWODU UZIEMIAJĄCEGO

Uwaga! Wszystkie podłączenia należy wykonywać przy wyłączonej konsoli, w przeciwnym razie urządzenie ulec uszkodzeniu.

Layout

- [Wersje konsoli](#)
- [Przyciski i suwaki](#)
- [Układ okna głównego](#)
- [Znajdowanie pomocy](#)
- [Układ okienek dialogowych](#)
- [Powrót do Light View](#)

Wersje konsoli

Istnieją dwie różne wersje Ray Console: Q-Ray Console 24 i Q-Ray Console 36. W tej instrukcji będziemy odnosić się do Q-Ray Console 36, ale pokażemy też różnice w Q-Ray Console 24. Poniżej podano główne różnice między dwiema konsolami:

Q-Ray Console 36

24 suwaki urządzeń

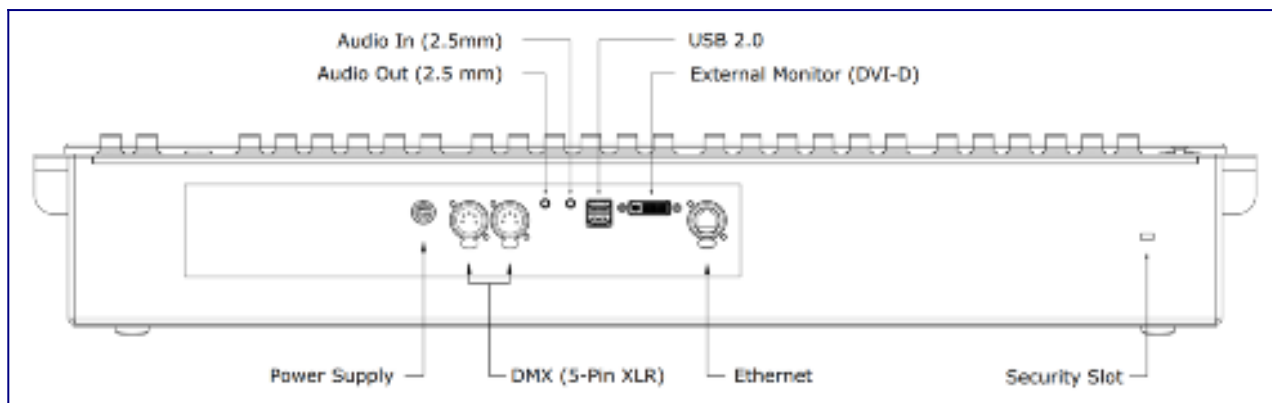
12 suwaków pamięci

Q-Ray Console 24

18 suwaków urządzeń

6 suwaków pamięci

Złącza

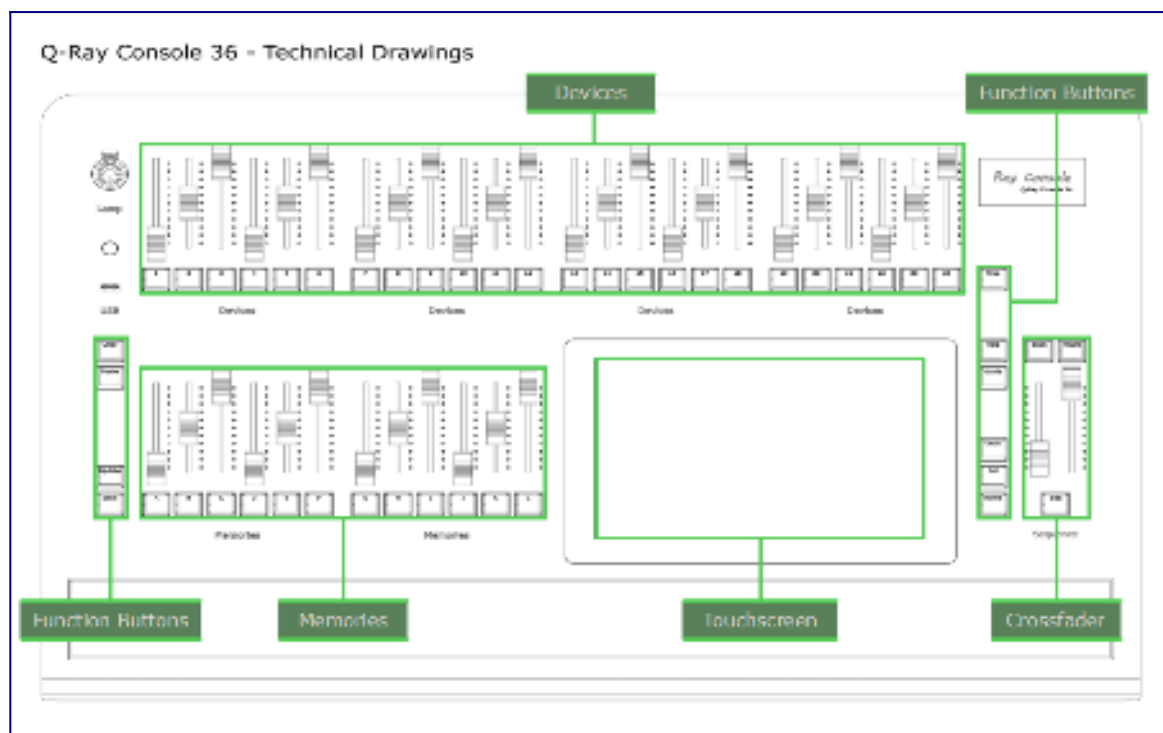


Te same złącza znajdują się z tyłu konsoli Q-Ray Console 24 i Q-Ray Console 36. Powyższy schemat przedstawia wszystkie dostępne złącza, ich standard, kształt oraz do czego służą.

Szczegóły złącz

Zasilanie	12V, 5A	4 Pin zasilacz DIN	Zapewnia zasilanie konsoli do poprawnego działania
DMX 1	DMX512	5 Pin XLR	Przesyła komunikaty sterujące do urządzeń
DMX 2	DMX512	5 Pin XLR	Przesyła komunikaty sterujące do urządzeń
Audio In	TRS	3.5mm	Wysyłanie dźwięku do konsoli w celu uzyskania efektu dźwięku na światło
Audio Out	TRS	3.5mm	Odtwarzanie ścieżek audio bezpośrednio z konsoli
USB (przód)	USB 2.0, 0.5A	Typ A	Podłączanie sprzętu zewnętrznego do konsoli
USB (tył)	USB 2.0, 1.0A	Typ A	Podłączanie sprzętu zewnętrznego do konsoli
Zewnętrzny monitor	DVI	DVI-D	Przeglądanie dodatkowych informacji lub odtwarzanie wideo
Ethernet	Internet, IP, ArtNet, sACN	RJ45	Łączenie się z Internetem lub sieciami sterowania oświetleniem opartymi o protokół IP
Lock	Kingston	Gniazdo bezpieczeństwa	Zabezpieczenie konsoli tak, aby nie można jej było przenieść

Przyciski i suwaki



Devices: Każde zpatchowane urządzenie ma przypisany przycisk urządzenia, np. **[3]** i suwak. Suwak kontroluje intensywność urządzenia, a przycisk służy do wyboru urządzenia do edycji atrybutów, takich jak kolor, pozycja...

Memories: Do każdej zapisanej pamięci przypisany jest przycisk, np. **[C]** i suwak. Suwak proporcjonalnie zmienia natężenie zapisanych intensywności urządzenia, podczas gdy przycisk służy do wyboru pamięci w celu jej przeglądania lub edycji

Actions: Następujące przyciski mają określone działania:

[Copy] - Kopiuje atrybuty urządzenia, pamięć, krok, itp.

[Paste] - Wkleja wcześniej skopiowane atrybuty urządzenia do innego urządzenia, wcześniej skopiowaną pamięć do nowej pamięci lub kroku, itp.

[Save] - Zapisuje bieżący wygląd na scenie, jako krok pamięci lub sekwencji

[Update] - Aktualizuje istniejący krok pamięci lub sekwencji, zmieniając atrybuty świecących urządzeń

[Free] - Przywraca intensywność świecenia urządzeń, których intensywność została zastąpiona przez suwak urządzenia, do wyższej i ma pierwszeństwo

[Help] - Wyświetla krótkie i pomocne informacje o bieżącym widoku lub dialogu na ekranie dotykowym

[Guide] - Wyświetla szczegółowe informacje o bieżącym widoku lub dialogu na ekranie dotykowym

[Undo] - Przechodzi do **Options view**, w którym znajduje się lista ostatnich działań, naciśnij **[Undo]**, aby cofnąć ostatnią wykonaną akcję

[Del] - Przywraca wszystkie atrybuty urządzenia do ich wartości domyślnych, usuwa pamięć, usuwa krok, itp.

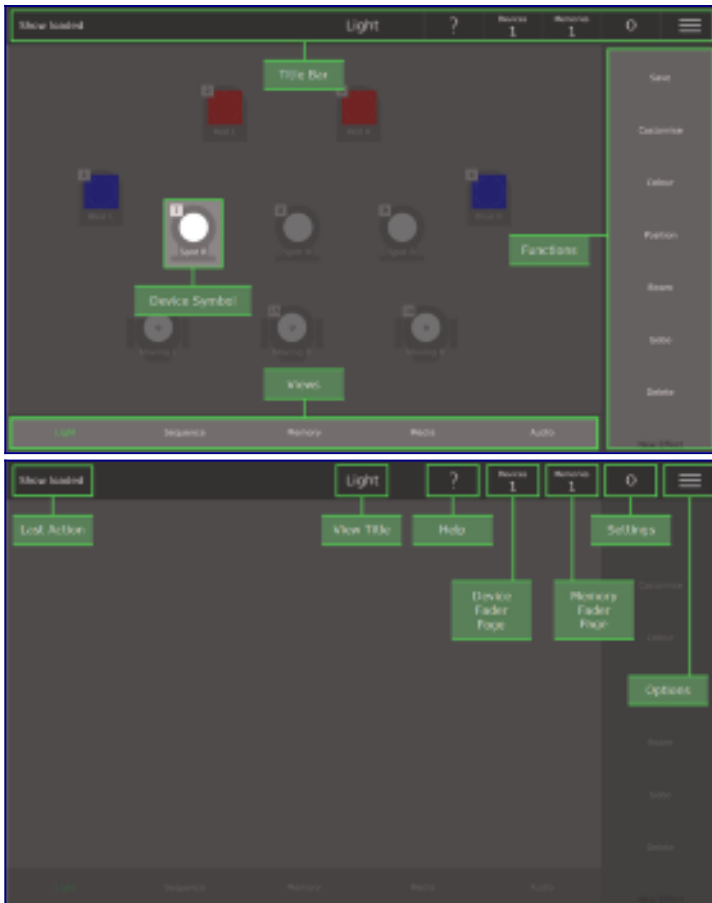
[Home] - Cofnij się o jeden ekran na ekranie dotykowym lub naciśnij i przytrzymaj, aby powrócić do **Light view**

Stan suwaka urządzenia

Stan każdego suwaka urządzenia (górny rząd suwaków) dostarcza przydatnych informacji o suwaku i urządzeniu. Stan suwaków urządzenia jest wyświetlany na przycisku poniżej suwaka oraz w lewym górnym rogu symbolu urządzenia, w miejscu, w którym wyświetlany jest suwak. Stany suwaków urządzenia to:

- Biały - Urządzenie jest połączone z suwakiem
- Cyjan - Pamięć steruje intensywnością urządzenia
- Magenta - Sekwencja steruje intensywnością urządzenia
- Czerwony - Suwak urządzenia nadpisał (przechwytał) wyjście z pamięci lub sekwencji (naciśnij **[Free]**, aby cofnąć)
- Niebieski - Suwak urządzenia został wywołany i należy go przesunąć, aby dopasować wyjście urządzenia, aby odzyskać kontrolę nad urządzeniem
- Zielony - Urządzenie zostało wybrane i funkcje (np. Kolor, pozycja itp.) w Light view mogą być używane do ustawiania jego atrybutów
- Brak - Żadne urządzenie nie zostało przypisane

Układ okna głównego



Widoki **Light**, **Sequence**, **Memory**, **Media**, **Audio** i **Settings view** w oprogramowaniu Ray Console mają ten sam układ. Ten układ zawiera:

View Layout

Title Bar - Umożliwia dostęp do opcji i ustawień, a także menu rozwijanych do zmiany stron suwaków

Device Symbols - Zawiera nazwę, typ i atrybuty zainstalowanego urządzenia na bieżącej stronie urządzenia

Functions - Otwiera okna dialogowe lub wykonuje czynności specyficzne dla bieżącego widoku. Uwaga: długie naciśnięcie przycisku 'Usuń' powoduje zresetowanie parametrów wszystkich urządzeń na bieżącej stronie urządzenia. Trzeba tę czynność potwierdzić w oknie dialogowym.

Views - Wybierz inny widok

View Title Bar

Last Action - Wyświetla ostatnią czynność wykonaną na konsoli. Pełna lista znajduje się w *Option View*

View Title - Wyświetla nazwę bieżącego widoku (również podświetloną na zielono u dołu)

Help - Wyświetla nakładkę pomocy zawierającą ogólne informacje o używaniu widoku

Devices Page - Zmienia stronę urządzeń kontrolowaną przez górny rząd suwaków (wyświetlane tylko wtedy, gdy istnieje więcej niż jedna strona urządzeń)

Memories Page - Zmienia stronę pamięci kontrolowaną przez dolny rząd suwaków

Settings - Szybki dostęp do ustawień i ich blokowanie (wyświetlane tylko wtedy, gdy ustawienia są odblokowane)

Options - Wyświetla widok opcji z funkcjami: *Save Show*, **Light Layout**, **Desk Brightness**, **Flash**, **Go**, itp.

Układ okienek dialogowych



Każdy dialog w oprogramowaniu Ray Console ma ten sam układ, chociaż niektóre dialogi mają mniej lub bardziej standardowe przyciski. Oto przegląd tego układu:

Back - Wraca do poprzedniego dialogu lub, jeśli nie ma poprzedniego, zamyka go

Help - Wyświetla nakładkę pomocy zawierającą ogólne informacje na temat korzystania z dialogu

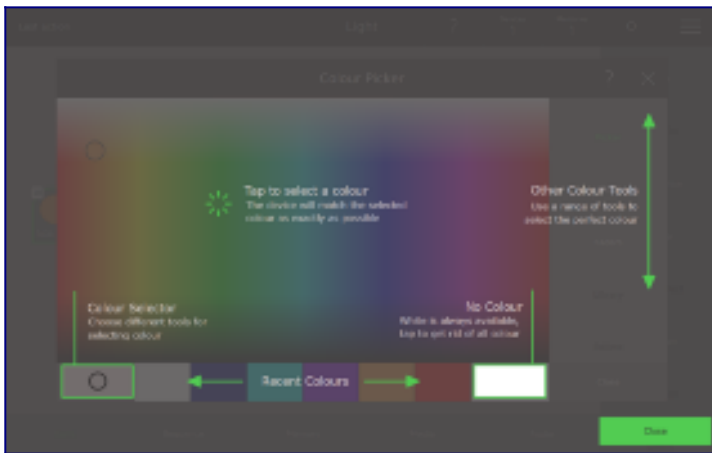
Close - Zamyka okno dialogowe i wszystkie poprzednie

Information - Krótka wskazówka dotycząca korzystania z dialogu

Finished Using Dialogue - Zwykle przycisk **Apply** lub **Close** po zakończeniu korzystania z okna dialogowego

Znajdowanie pomocy

Ray Console oferuje pomoc, wtedy kiedy i gdzie jej potrzebujesz. Aby szybko rozpocząć wyświetlanie określonego widoku lub okna dialogowego, naciśnij przycisk **?** na ekranie lub naciśnij przycisk **[Help]**, co spowoduje wyświetlenie nakładki z kilkoma kluczowymi wskazówkami. Aby uzyskać szczegółowe informacje, naciśnij przycisk **[Guide]**, który wyświetli kilka stron informacji, w tym podstawowe informacje techniczne. Jeśli potrzebujesz bardziej szczegółowych informacji, zapoznaj się z instrukcją obsługi.



Powrót do Light View

Jeśli zagubisz się w oprogramowaniu lub nie wiesz, jak zamknąć okno dialogowe, po prostu naciśnij przycisk **[Home]**. Za każdym naciśnięciem przycisku **[Home]** okno dialogowe zostanie zamknięte lub strona ulegnie zmianie. Aby wrócić do *Light View*, po prostu naciskaj przycisk **[Home]**, aż wrócisz do *Light View*.





Light View

Dostęp do ustawień

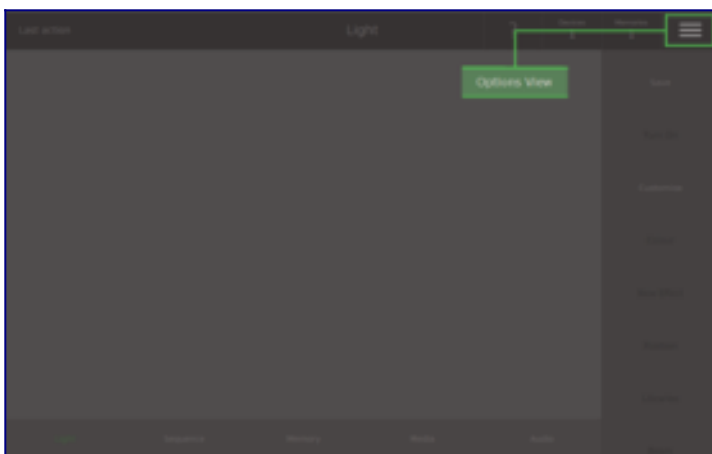
- [Połączenie z internetem](#)
- [Połącz lub zarejestruj się](#)
- [Konta użytkowników](#)

Konta użytkowników

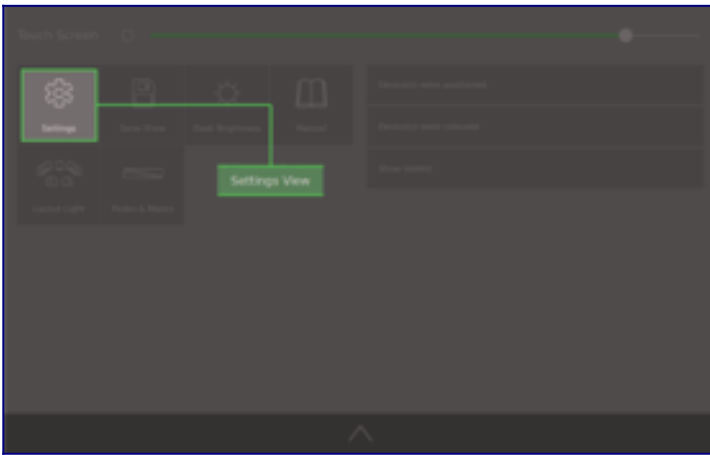
Aby uzyskać dostęp do ustawień konsoli, musisz połączyć się z kontem klienta lub utworzyć nowe. Wybierz trzy linie w prawym górnym rogu, aby przejść do **Options View**, a następnie wybierz przycisk **Settings**. Powinno zostać wyświetlone okno *Sign In*. Jeśli masz już konto klienta rayconsole.com, zaloguj się za pomocą swojego adresu e-mail i hasła.

Właściciel konsoli może tworzyć konta użytkowników na konsoli. Każde konto użytkownika posiada nazwę, hasło i uprawnienia. Istnieją cztery standardowe profile dostępu.

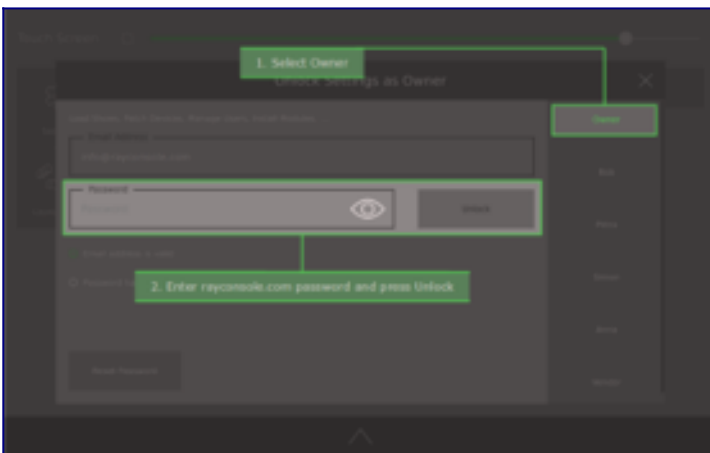
Ray Console pozwala na konfigurację ustawień dla każdego użytkownika konsoli.



1. Wybierz Options View

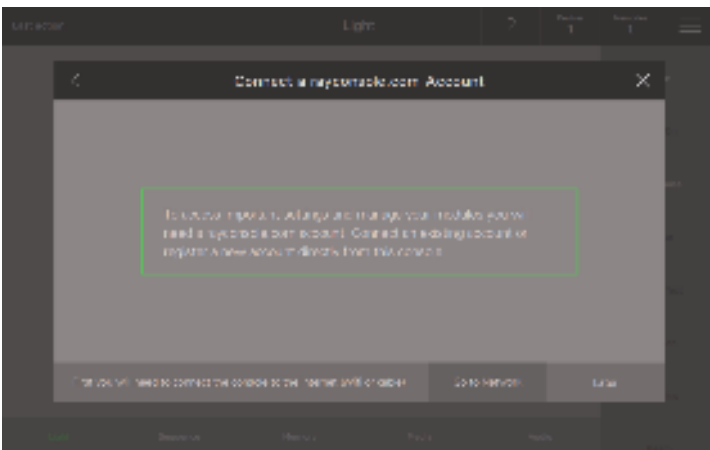


2. Wybierz Settings View



3. Unlock settings as owner

Połączenie z internetem



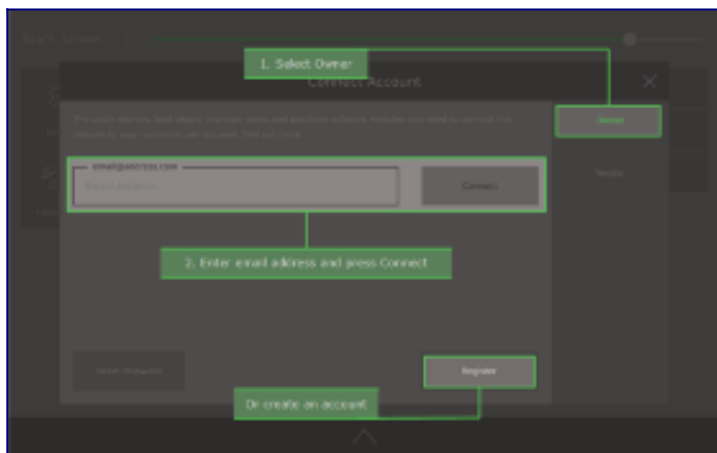
Jeśli nie masz połączenia z Internetem w momencie uruchamiania konsoli, podczas tworzenia lub łączenia konta klienta, zostaniesz o tym powiadomiony. Aby przejść do okna dialogowego *Network*, naciskając przycisk **Go to Network**. Jednym z rozwiązań jest podłączenie kabla Ethernet do konsoli. Alternatywnie wybierz opcję **Go to Network**, następnie wybierz opcję **WiFi**, w kolejnym kroku wybierz sieć z listy, wprowadź hasło sieciowe i połącz się. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz [Sieć](#).

Połącz lub zarejestruj się

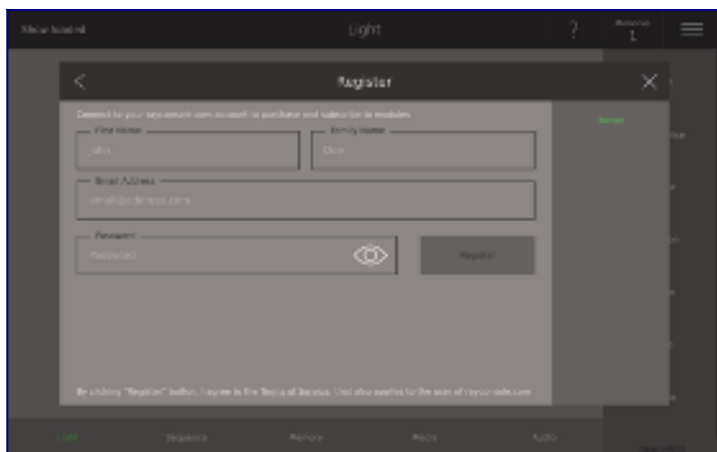
Twoje konto rayconsole.com umożliwia zarządzanie wszystkimi konsolami i ich modułami w jednym miejscu. [Dowiedz się więcej tutaj](#).

Jeśli masz konto rayconsole.com, po prostu wprowadź adres e-mail użyty przy tworzenia konta i naciśnij **Connect**. Spowoduje to automatyczne połączenie konsoli z kontem.

Jeśli nie posiadasz konta rayconsole.com, wybierz przycisk **Register** się w prawym dolnym rogu. Będziesz wtedy mógł zarejestrować nowe konto rayconsole.com bezpośrednio na konsoli.



Połącz



Zarejestruj

Patchowanie

- [Dodawanie urządzeń](#)
- [Mapa DMX](#)
- [Suwaki i strony](#)
- [Właściwości urządzenia](#)
- [Układ lamp](#)
- [Dostosowywanie urządzeń](#)

Dodawanie urządzeń

Aby zpatchować urządzenie, wykonaj następujące kroki:

1. Wybierz Options
2. Wybierz Settings

3. Wybierz Patch

4. kliknij przycisk Add Device

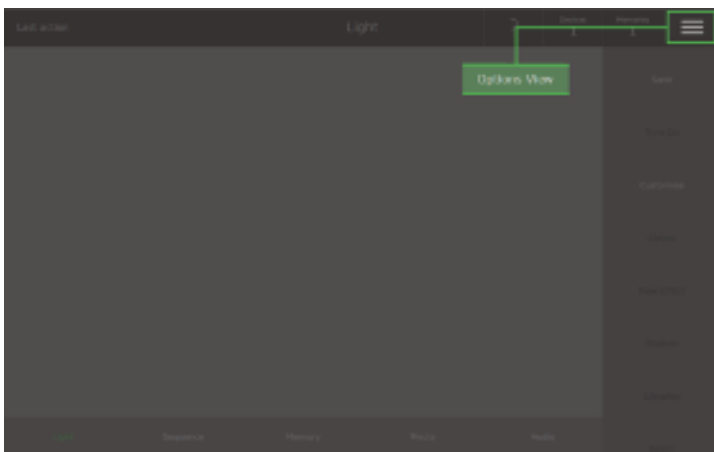
5. Wybierz bibliotekę, z której chcesz dodać urządzenie. Jeśli nie jesteś pewien, wybierz bibliotekę Ray Console

6. Następnie wybierz urządzenie, które chcesz patchować, urządzenie jest definiowane przez:

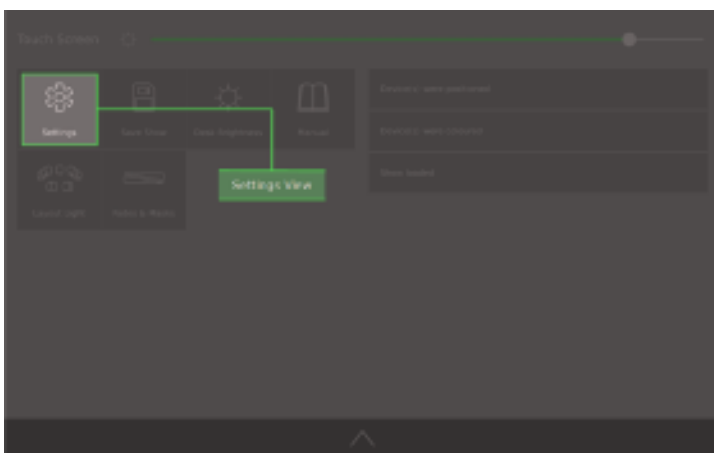
- Manufacturer - Producentem jest firma, która wyprodukowała urządzenie. Zwykle nazwa producenta jest nadrukowana na urządzeniu. Jeśli masz proste i popularne urządzenie, takie jak puszka PAR lub Blinder, sugerujemy użycie jednego z urządzeń wymienionych w sekcji „Generic”.
- Model - Model to nazwa samego urządzenia. Powinno to również być wydrukowane na urządzeniu. Jeśli nie możesz znaleźć swojego urządzenia, skontaktuj się z Ray Console, a doda je do biblioteki.
- Mode - Tryb określa sposób, w jaki konsola steruje urządzeniem. To jest lista trybów, które posiada wybrane urządzenie. Większość urządzeń ma różne tryby, które pozwalają konsoli sterować urządzeniem w inny sposób. Zalecamy wybranie trybu z największą liczbą kanałów DMX, aby w pełni wykorzystać możliwości urządzenia. Aby ustawić tryb urządzenia, zapoznaj się z instrukcją obsługi urządzenia.
- Number - To jest liczba wybranych urządzeń, które chcesz zaktualizować.

7. Wybierz **[Apply]**, aby dodać urządzenia

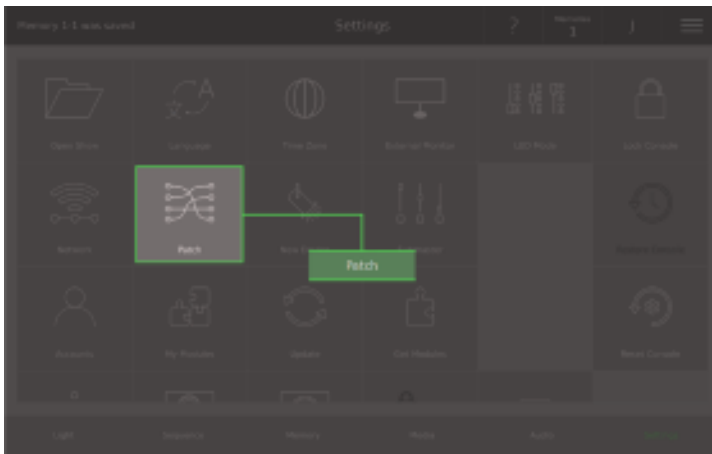
8. Naciśnij przycisk **[Home]** 3 razy, aby powrócić do *Light View*



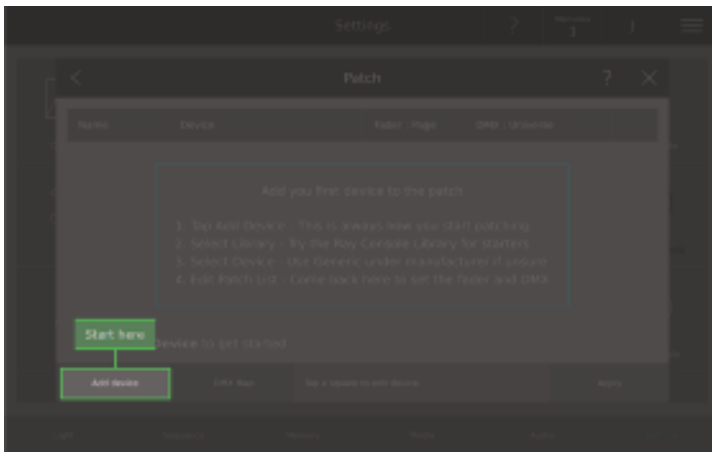
1. Wybierz Options View



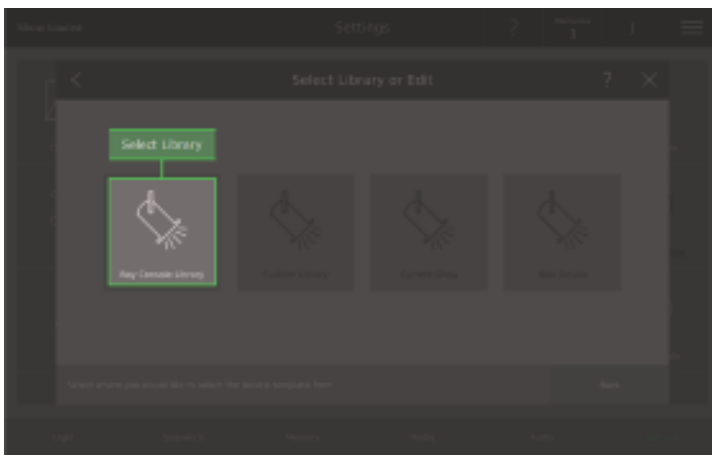
2. Wybierz Settings View



3. Wybierz Patch



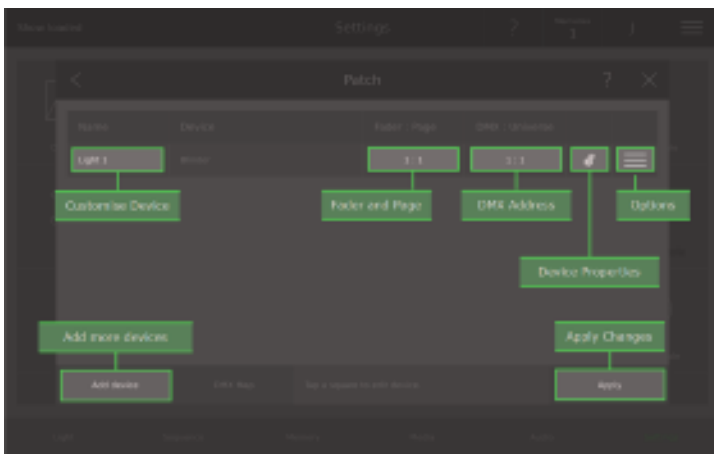
4. Kliknij Add Device



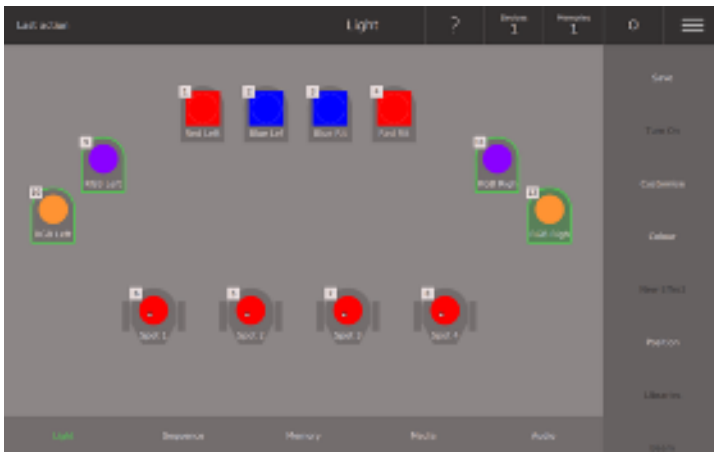
5. Wybierz Ray Console Library



6. Wybierz urządzenie



7. Zapisz zmiany



8. Wciśnij przycisk [Home] 3 razy

Mapa DMX

DMX 512 to standard komunikacji używany do sterowania systemami oświetlenia scenicznego. Każdy *Universe* DMX ma 512 kanałów sterowania. Kanały te są używane przez Ray Console do kontrolowania urządzeniami (intensywność, stobe, haze, itp.) poprzez wysyłanie wartości od 0 do 255. Urządzenie może używać jednego lub więcej kanałów DMX, jednak wszystkie kanały urządzenia muszą znajdować się w jednym *Universe*. Pierwszy kanał urządzenia jest adresem początkowym i musi być ustawiony na urządzeniu (patrz instrukcja urządzenia).

Aby zmienić adres DMX, po prostu wybierz *DMX : Universe* dla urządzenia, które chcesz edytować. Wybierz **Move Device** i wybierz nową pozycję początkową. Stara pozycja jest pokazana na czarno, nowa pozycja na zielono, a wszelkie konflikty są pokazane na czerwono. Naciśnij **Apply**, aby potwierdzić nowy adres DMX. Jeśli chcesz przenieść wiele urządzeń na raz, użyj bardziej zaawansowanego okna dialogowego *DMX Map*.

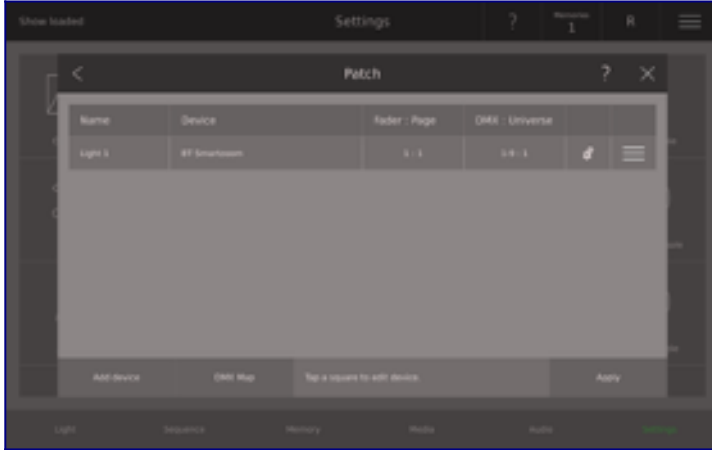
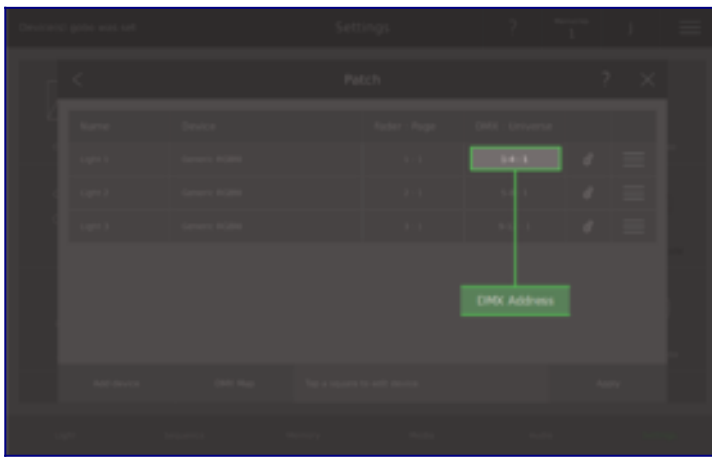
Co to jest *Universe*? Protokół DMX definiuje 512 kanałów na *Universe* DMX. Aby sterować wieloma urządzeniami, zwłaszcza jeśli każde z nich ma wiele kanałów, Ray Console może wysłać DMX na wiele *Universach*. Po prostu naciśnij **Add a Universe**. Jeśli dodałeś pusty *Universe*, którego już nie potrzebujesz, wybierz opcję **Remove Universe**. Ostatni *Universe* na liście zawsze zostanie usunięty jako pierwszy.

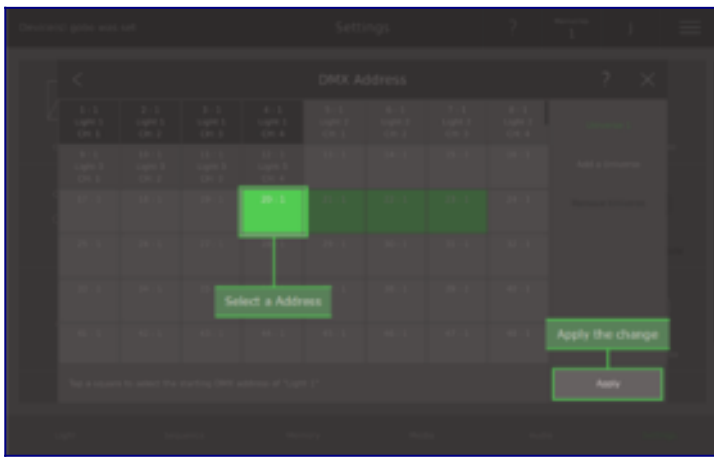
Grupowanie urządzeń według typu i/lub lokalizacji w różnych *Universach* DMX jest dobrą praktyką. Dzięki temu można dodać kilka urządzeń, bez konieczności zmiany całego spektaklu. Oto kilka praktycznych zasad:

Ściemniacz powinien być ustawiony na adresie DMX 1

Hazer / Smoke powinna znajdować się na końcu Universa (512)

Rozpoczynaj każdy nowy blok urządzeń pod każdym setnym adresem



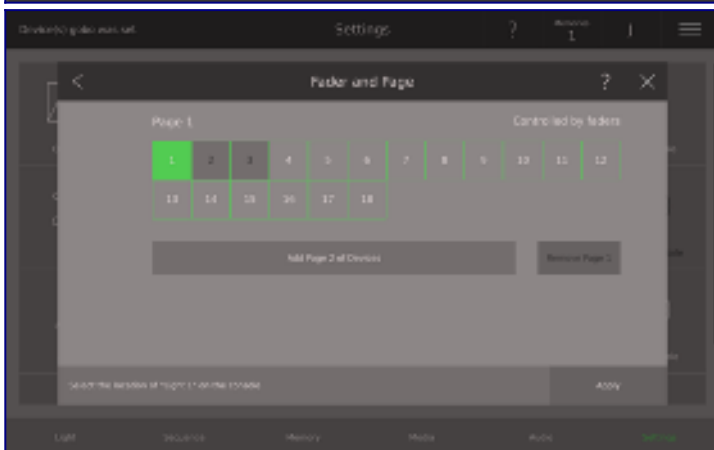
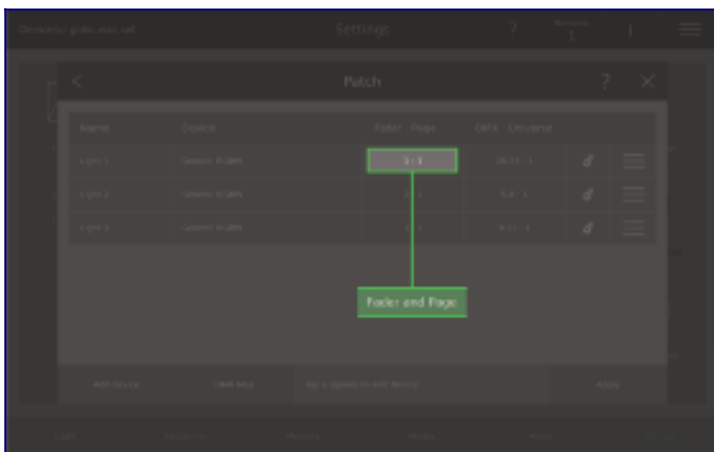


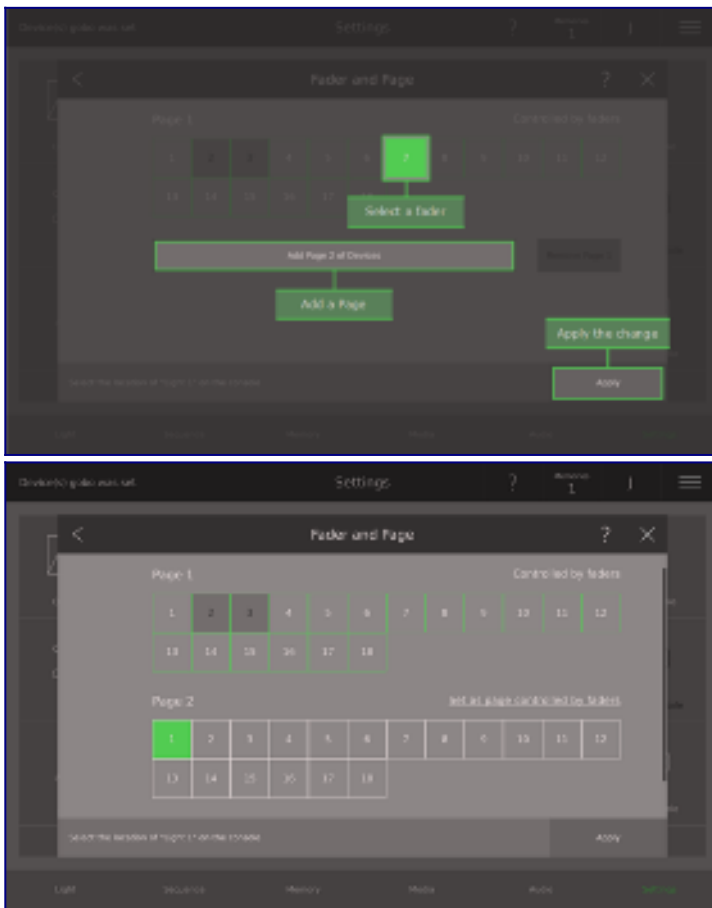
Suwaki i strony

Lista zpatchowanych urządzeń jest prosta i elastyczna. Możesz zmienić suwak sterujący urządzeniem oraz adres DMX, za pomocą którego urządzenie jest sterowane, a nawet zmienić szablon urządzenia bez utraty jakichkolwiek informacji z zapisanych pamięci lub kroków sekwencji. Górny rząd suwaków konsoli Ray Console to wyłącznie suwaki urządzeń i są używane tylko do wybierania urządzeń i kontrolowania ich intensywności. W oknie dialogowym *Fader and Page* możesz zmienić suwak urządzenia.

Aby zmienić numer tłumika urządzenia, dotknij *Fader : Page* dla urządzenia, które chcesz edytować. Okno dialogowe zmiany strony pokazuje, które suwaki są wolne (jasnoszary), które są już zajęte (ciemnoszary) i aktualnie wybrany suwak (zielony).

Możliwe jest również dodanie strony suwaków urządzenia. Wybierz **Add Page # of Devices**. Możesz również usunąć ostatnią stronę suwaków urządzeń, jeśli ta strona jest pusta, wybierając opcję **Remove Page #**.





Właściwości urządzenia

Wybranie ikony koła zębatego w widoku **Settings View / Patch** otwiera okno dialogowe *Device Properties*. W oknie dialogowym *Device Properties* możesz ustawić pewne kluczowe ustawienia związane ze sposobem jego działania.

Invert Pan and Invert Tilt

Pan to możliwość obracania się urządzenia po okręgu. **Tilt** to możliwość przechylania urządzenia do przodu i do tyłu. W zależności od tego, jak umieścisz urządzenie na scenie lub podwieszeniu, ruchy **Pan** i **Tilt** będą działały w różnych kierunkach. Odwrócenie **Pan** umożliwia odwrócenie reakcji urządzeń podczas korzystania z okien dialogowych **Position Picker** i **Position Joystick**. Zaleca się, aby wszystkie urządzenia tego samego modelu miały tutaj takie same ustawienia.

Intensity Limit

Jeśli jedno z Twoich urządzeń jest znacznie jaśniejsze niż inne, możesz to ograniczyć. Jeśli chcesz wstępnie podgrzać niektóre lampy, możesz tutaj ustawić minimalną wartość. Ograniczenie intensywności nie zmienia się, a zapisane intensywności, po prostu ogranicza intensywności urządzeń. Jeśli zostanie zapisana intensywność powyżej maksimum, urządzenie osiągnie tylko maksimum. Wprowadź wartość z przedziału od 0 do 100. Pamiętaj, że minimum musi być niższe niż maksimum.

Pan Limit and Tilt Limit

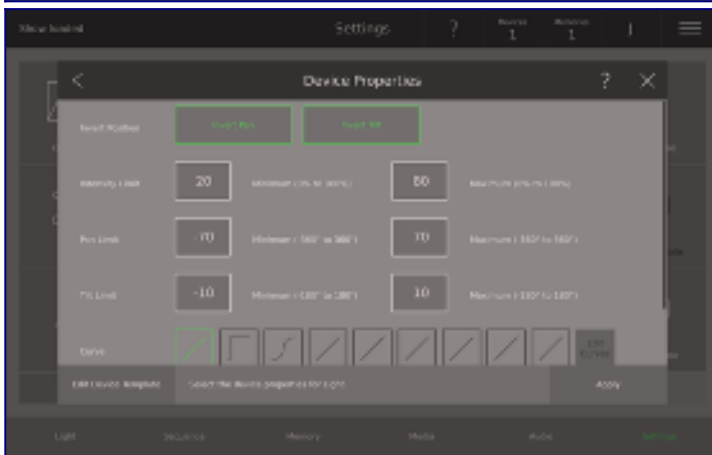
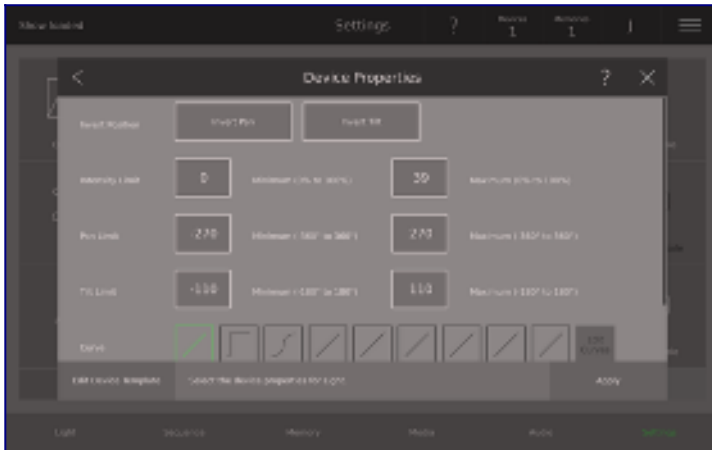
Być może chcesz ograniczyć ruch urządzenia tylko do pochylenia 360° lub zatrzymać świecenie urządzenia w niektórych monetach. Ograniczenie **Pan** i **Tilt** nie zmienia i nie zapisuje pozycji, ogranicza jedynie zakres ruchu urządzenia. Jeśli zostanie zapisana pozycja powyżej maksimum, urządzenie przejdzie tylko do maksimum. Wprowadź wartość między dwiema wskazanymi wartościami. Należy pamiętać, że minimum musi być niższe niż maksimum.

Curve

Można to ustawić na urządzeniu lub ściemniaczu.

Park

Park zamraża bieżące wartości wyjściowe urządzenia. Jest to przydatne, jeśli coś poszło nie tak w urządzeniu.



Układ lamp

Pulpit Ray Console to Light View. Widok ten pokazuje, co dzieje się aktualnie na scenie. W oknie *Layout Light* możesz ustawić swoje urządzenia w Light View.

Okno *Layout Light* można znaleźć w menu **Options View / Light Layout**. Aby uporządkować urządzenia:

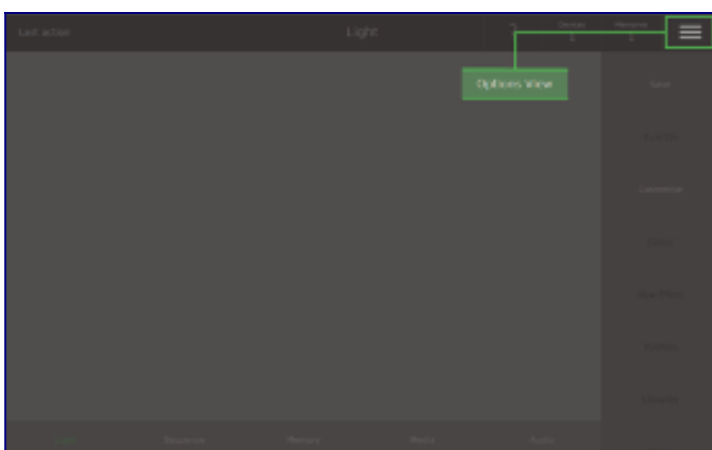
Przecignij urządzenia, aby zmienić ich położenie

Wybierz urządzenia, dotykając je

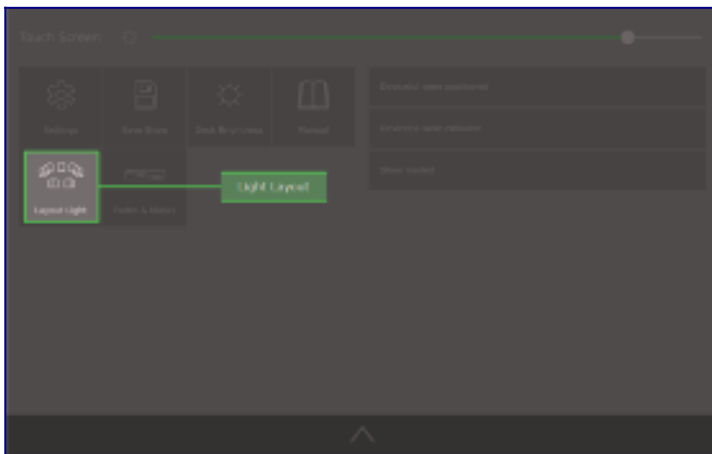
Odznacz wszystkie urządzenia, klikając dwukrotnie tło

Dopasuj urządzenia do ostatnio wybranego, dotykając opcji w lewym dolnym rogu

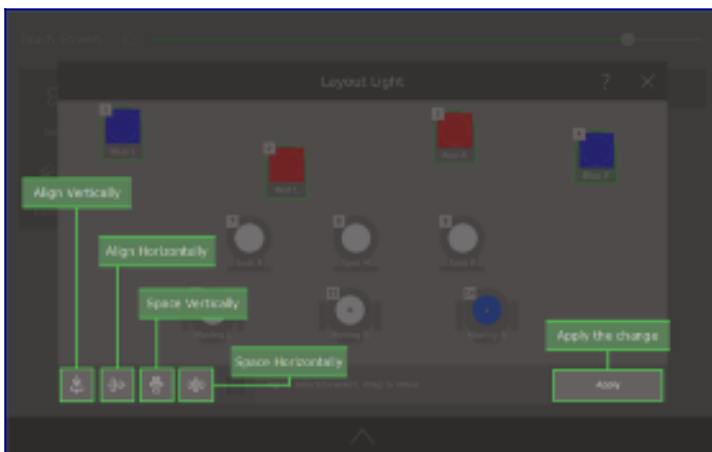
Rozmieść urządzenia równomiernie, dotykając opcji w prawym lewym rogu



1. Wybierz Options View



2. Wybierz Light Layout



3. Ustaw symbole urządzeń



4. Wyrównaj symbole urządzeń

Dostosowywanie urządzeń

Customise Device umożliwia skonfigurowanie symbolu urządzenia. Symbol urządzenia zapewnia przegląd stanu urządzenia. Aby dostosować urządzenie, przejdź do **Light View / Customize** lub **Settings View / Patch / Name**. W *Customise Device* możesz ustawić:

Name

Jest to nazwa urządzenia wyświetlana w **Device Symbol**. Może mieć do 8 znaków.

Control Functions

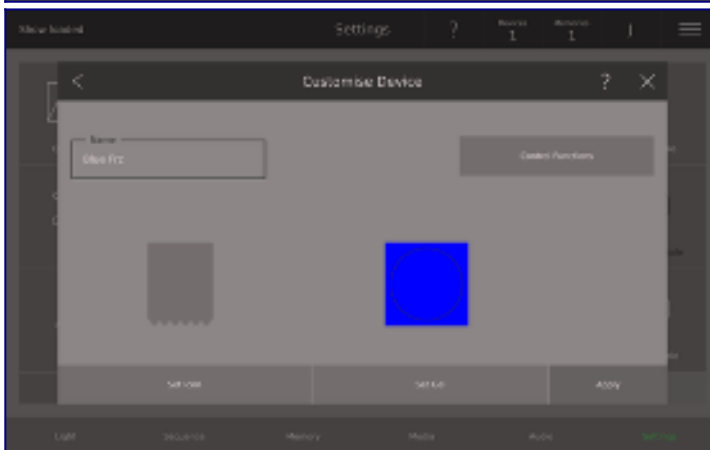
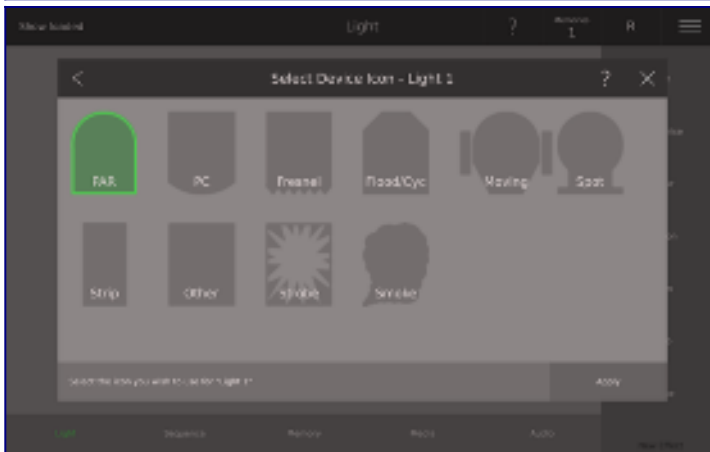
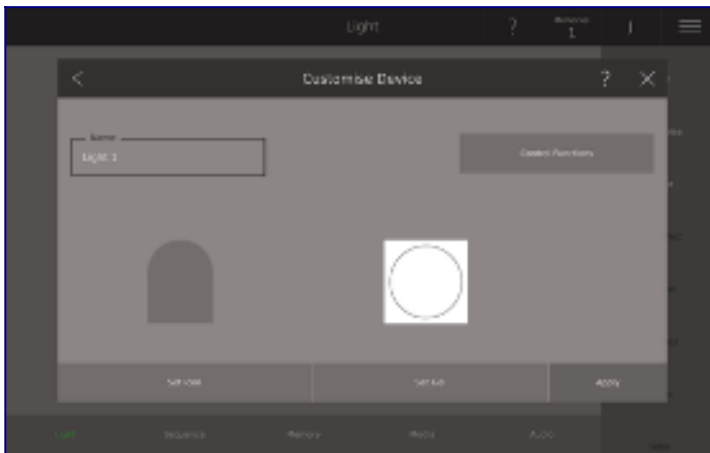
Są to specjalne funkcje na urządzeniu, takie jak resetowanie lub zdalne włączenie lampy za pomocą DMX.

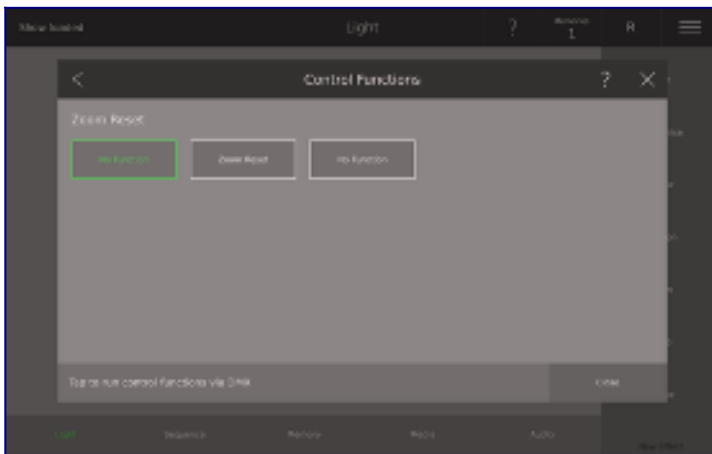
Set Icon

Dostępnych jest wiele ikon urządzeń, które pomogą Ci szybko rozpoznać urządzenia.

Set Gel

Jeśli umieścisz fizyczny filtr przed urządzeniem, to jest miejsce, w którym możesz go ustawić. Ułatwia to rozpoznanie i wybór odpowiedniego urządzenia





Zarządzanie atrybutami

[Skip navigation block](#)

- [Kolor](#)
- [Pozycja](#)
- [Gobo](#)
- [Wybór Beam](#)
- [Efekty](#)
- [Wybór koloru](#)
- [Kolorowe płytki](#)
- [Dobór koloru](#)
- [Symbol urządzenia](#)
- [Wybór pozycji](#)
- [Pozycja Joystick'a](#)
- [Parametry Beam](#)
- [Suwaki pozycji](#)
- [Suwaki kolorów](#)
- [Suwaki Beam](#)
- [Wybór Gobo](#)
- [Suwaki Gobo](#)
- [Kopiuj i wklej](#)

Symbol urządzenia

Device Symbol można zobaczyć w *Light View*, *Memory View* i wielu innych miejscach w oprogramowaniu Ray Console. **Device Symbol** zapewnia pomoc w przeglądzie stanu urządzenia:

Device Name

To jest konfigurowalna nazwa urządzenia zawierająca do 8 znaków. Przejdź do **Light View / Customize**, aby ją zmienić.

Device Type

To jest kształt tła Device Symbol. Użyj, aby pomóc sobie w identyfikacji typu urządzenia. Przejdź do **Light View / Customize**, aby go zmienić.

Device Gel

Ustaw tę opcję, jeśli przed urządzeniem umieściłeś filtr, w celu zmiany barwy światła. Przejdź do **Light View / Customize**, aby to zmienić.

Device Selected

Jeśli dotkniesz Device Symbol lub naciśniesz przycisk urządzenia, zostanie on wybrany. Wybrane urządzenia mają zielony kontur. Ostatnio wybrane urządzenie ma zielony kontur i zielone tło.

Fader Number

W lewym górnym rogu Device Symbol wyświetlany jest numer suwaka. Spójrz na górny rząd suwaków, aby znaleźć suwak kontrolujący intensywność urządzenia.

Fader State

Pole w lewym górnym rogu pokazuje również stan urządzenia. Jest zawsze taki sam jak kolor przycisków urządzenia. Dowiedz się więcej o stanach urządzeń [Link to be set, not bold because of the writing conventions]

Device Intensity

Wokoło Device Symbol znajduje się pasek obrazujący aktualną intensywność urządzenia (jak jasno świeci). Przesuń suwak urządzenia, aby to zmienić.

Device Colour

Okrąg pośrodku Device Symbol pokazuje kolor. Stuknij Device Symbol, aby go wybrać, a następnie naciśnij **Colour** po prawej stronie (musisz być w Light View, naciśnij **[Home]**, aby się tam dostać).

Device Position

Mała kropka pośrodku Device Symbol daje przybliżone wskazanie położenia urządzeń. Stuknij Device Symbol, aby go wybrać, a następnie naciśnij przycisk **Position** po prawej stronie (musisz być w trybie Light View, naciśnij przycisk **[Home]**, aby się tam dostać). Kropka będzie widoczna tylko wtedy, gdy konsola jest w stanie zmienić położenie urządzeń (jeśli jest to ruchoma głowa).

Device Gobo

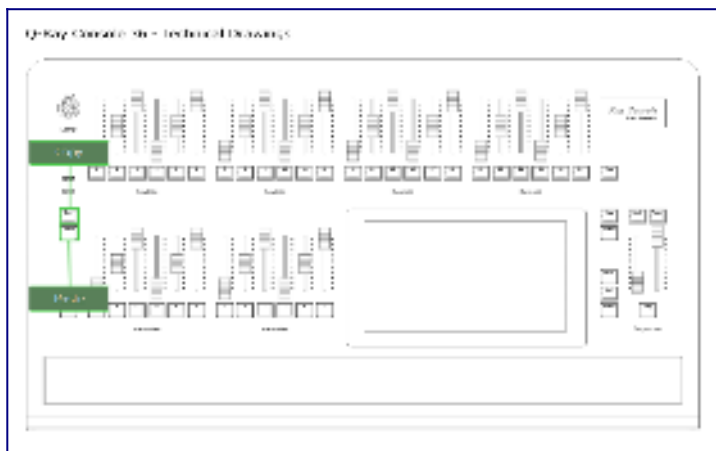
Jeśli Gobo jest ustawione, to G będzie widoczne na środku Device Symbol. Stuknij Device Symbol, aby go wybrać, a następnie naciśnij przycisk **Gobo** po prawej stronie (musisz być w trybie Light View, naciśnij przycisk **[Home]**, aby się tam dostać). Zobacz urządzenie 6.



Kopiuj i wklej

Przyciski **[Copy]** i **[Paste]** mogą być używane w wielu różnych sytuacjach podczas programowania spektaklu. Działają podobnie do klasycznego Ctrl + C i Ctrl + V na klawiaturze komputera. Najpierw wybierz przycisk **[Copy]** lub **[Paste]**, a następnie to, co chcesz skopiować lub wkleić. Oto kilka sposobów wykorzystania tych przycisków:

- Atrybuty - wybierz opcję **[Copy]**, a następnie dotknij symbolu urządzenia. Wybierz opcję **[Paste]**, a następnie stuknij inny symbol urządzenia. Atrybuty (kolor, pozycja, gobo, wiązka) z pierwszego urządzenia zostaną skopiowane do drugiego urządzenia (jeśli to możliwe).
- Pamięci - wybierz opcję **[Copy]**, a następnie dotknij przycisku pamięci, np. **[A]**. Wybierz **[Paste]**, a następnie dotknij innego przycisku pamięci, np. **[B]**. Cała pamięć **[A]** ze wszystkimi dostosowaniami jest kopiowana do pamięci **[B]**.



Kolor

Aby ustawić kolor urządzenia:

1. Przejdź do **Light View** (naciśnij kilka razy przycisk **[Home]**).
2. Stuknij Device Symbol lub naciśnij przycisk urządzenia, które chcesz ustawić.
3. Wybierz **Colour** po prawej stronie
4. Przeciągnij kropkę, aby zmienić kolor

Okno *Colour* zawiera okna dialogowe *Colour Picker*, *Colour Tiles* i *Colour Faders*. Korzystając z tych okien dialogowych, możesz kontrolować kolory swoich urządzeń, niezależnie od tego, czy są one generowane przez RGB, koło kolorów, mieszanie CMY, itp. Różne typy generowania kolorów to:

Fixed Gel - To kawałek kolorowego plastiku umieszczony z przodu urządzenia. Nie można tego zmienić dynamicznie za pomocą *Colour*, ale można to ustawić w **Light View / Customise Device / Gel**

Colour Scroller - Działa jak rzymski zwój z dwoma obracającymi się rurkami, na których nawinięta jest folia w różnych kolorach. Jest to kontrolowane za pomocą *Colour Tiles*.

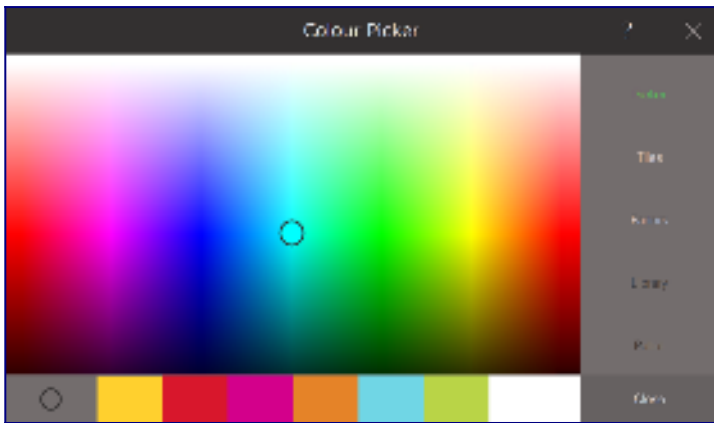
Colour Wheel - To jest koło zawierające małe okienka, każde z inną kolorową folią z tworzywa sztucznego. Podczas obracania koła przed źródłem światła pojawiają się różne kolory. Można to kontrolować za pomocą *Colour Tiles*.

RGB- Wtedy sama lampa składa się ze światła czerwonego, zielonego i niebieskiego. Zmiana ilości każdego z nich tworzy szeroką gamę kolorów. Najlepiej jest to kontrolować za pomocą *Colour Picker*.

RGBW- To jest to samo co RGB, ale z dodatkem białego źródła światła, które umożliwia uzyskanie wyraźniejszych białych kolorów. Najlepiej jest to kontrolować za pomocą *Colour Picker*.

CMY- To wtedy ilość cyjanu, magenty i żółtego światła emitowanego przez urządzenie można zmniejszyć, aby uzyskać szeroką gamę kolorów. Najlepiej jest to kontrolować za pomocą *Colour Picker*.

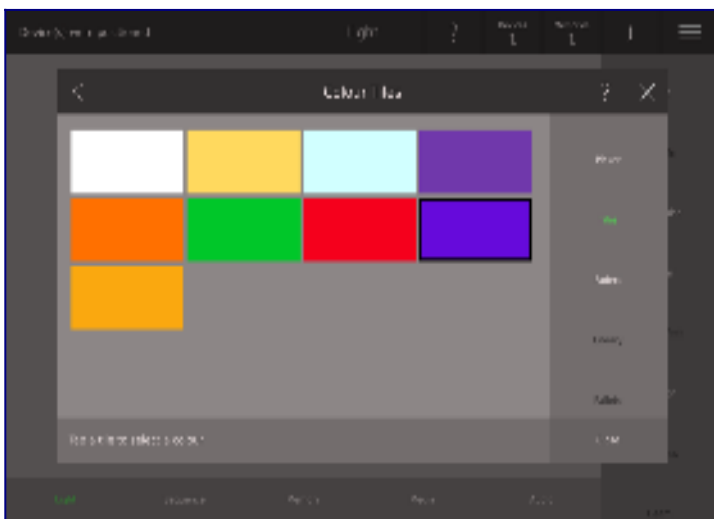
Wybór koloru



Colour Picker służy do wyboru koloru wybranych urządzeń. Stuknij w dowolnym miejscu *Colour Picker* koloru, aby wybrać kolor. Możesz także przeciągnąć palcem, aby dynamicznie wybrać kolor. Ray Console w inteligentny sposób szacuje kolor, niezależnie od tego, czy używasz urządzenia z RGB, CMY, Colour Wheel lub Colour Scroller.

Colour Picker zawiera również listę ostatnich kolorów, która jest aktualizowana za każdym razem, gdy wybierzesz kolor. Dotknij dowolnego ostatnio używanego koloru, aby ustawić go dla wybranych urządzeń. Zawsze możesz powrócić do domyślnego koloru (białego), wybierając biały przycisk na dolnym pasku.

Kolorowe płytki



Stuknij kafelek, aby wybrać kolor dla wybranych urządzeń. Wybrany jest kafelek z czarną obwódką. Ray Console w inteligentny sposób wybiera, jakie kolorowe kafelki mają być wyświetlane, w oparciu o wybrane urządzenie. Na przykład, jeśli wyświetlane jest urządzenie z *Colour Tiles*, kolory na tym kole będą wyświetlane jako kafelki. Ray Console inteligentnie szacuje kolor, jeśli wybrane jest urządzenie *RGB*, *RGBW* lub *CMY*.

Suwaki kolorów

Colour Fader służy do ustawiania intensywności kolorów urządzeń RGB.

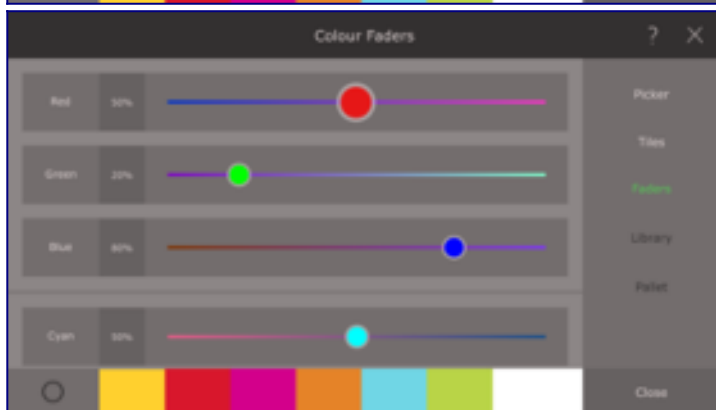
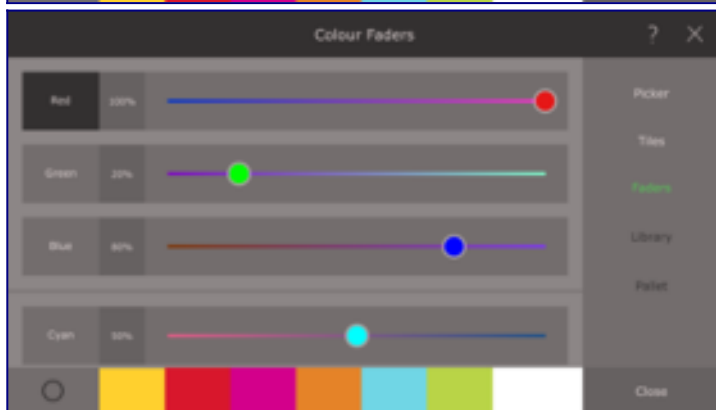
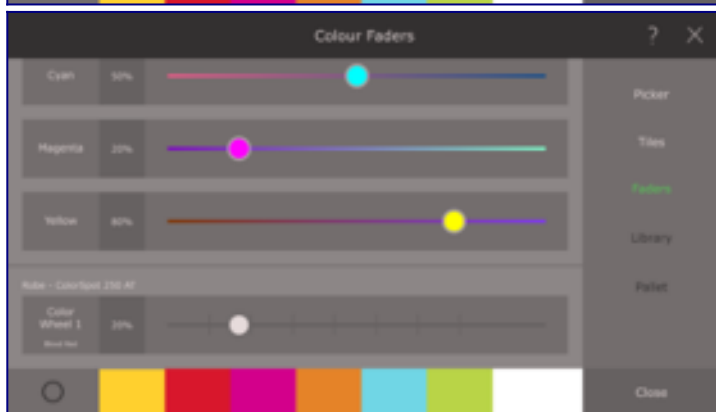
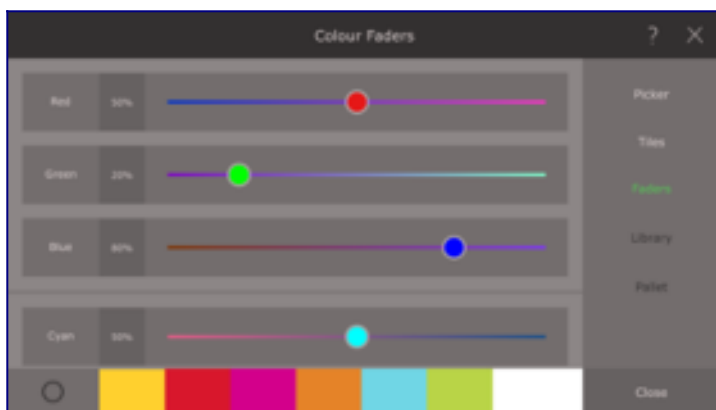
Colour Fader wyświetla:

- Nazwa koloru
- Bieżąca wartość suwaka w procentach

- Pasek przewijania pokazujący wynikowy kolor w przypadku zmiany wartości

Suwaki można przeciągać w nowe miejsce na ekranie. Możesz dotknąć dowolnego miejsca na pasku, zmieni to wartość suwaka. Stuknięcie w nazwę suwaka zmienia wartość w trzech krokach: najpierw na 50%, potem na 100%, następnie na 0% i tak dalej. Jeśli aktualny fader jest już powyżej 50%, wówczas wartość wynosi 100%. Aby zmienić wartość procentową, dotknij liczby procentowej, otworzy się klawiatura numeryczna, wprowadź wartość procentową (z dokładnością do 2 miejsc po przecinku).

Jeśli wybrane urządzenie ma koło kolorów lub przewijanie kolorów, będziesz mieć również dodatkowy suwak ekranowy do sterowania nim. Stuknij nazwę suwaka, aby przełączać dostępne kolory lub użyj paska przewijania, aby wybrać żądany kolor





Dobór koloru

Nie wszystkie urządzenia mogą mieć ten sam kolor. Urządzenia ze stałym zestawem kolorów, np. koła kolorów, można zmienić tylko na dostępne kolory. Urządzenia ze źródłem kolorów RGB są bardziej ograniczone niż urządzenia ze źródłem kolorów RGBW. Ray Console zmienia kolor urządzenia na najbliższy możliwy kolor do wybranego w *Colour Picker*. Z tego powodu kolor faktycznie używany przez urządzenie może się nieco różnić od koloru wybranego w *Colour Picker*. Oznacza to również, że jeśli wybierzesz różne urządzenia w tym samym czasie i wybierzesz kolor, może to oznaczać, że nie wyświetlają dokładnie tego samego koloru. Unikaj tych problemów, zawsze edytując kolor jednego typu urządzenia na raz i używając okna dialogowego *Colour Tiles* dla urządzeń ze stałym zestawem kolorów.

Pozycja

Aby ustawić pozycję urządzenia:

1. Przejdź do **Light View** (naciśnij kilka razy przycisk **[Home]**).
2. Stuknij Device Symbol lub naciśnij przycisk urządzenia, które chcesz ustawić.
3. Wybierz opcję **Position** po prawej stronie
4. Przeciągnij kropkę, aby zmienić pozycję

Aby sterowanie Pan i Tilt było bardziej intuicyjne, przejdź do **Settings View / Patch / Device Properties**. Wybierz opcję **Invert Pan** i/lub **Invert Tilt**, aby wybieranie **Position Picker** i **Position Joystick** były bardziej intuicyjne.

Niektóre bardziej zaawansowane światła mają zdolność poruszania się. Te urządzenia są często nazywane Moving Lights. Większość Moving Lights ma dwa elementy sterujące pozycją o nazwie Pan i Tilt. Pan to wartość w stopniach, o jaką urządzenie jest obracane wokół podstawy od pozycji wyjściowej. Tilt to wartość w stopniach odchylenia urządzenia od pozycji pionowej.

Na Ray Console kontrolujesz stopnie, a nie wartości DMX, co oznacza, że jeśli masz dwa urządzenia o różnych zakresach ruchu, będą one poruszać synchronicznie.

Wybór pozycji

Position Picker to narzędzie do sterowania **Moving Heads** poprzez przesuwanie (obracanie) i przechylanie urządzeń. Oś X kontroluje parametr **Pan**. Oś Y steruje parametrem **Tilt**. Na konsoli podświetlone są pozycje, które mogą osiągnąć wszystkie wybrane urządzenia. W dolnej części okna dialogowego znajduje się lista ostatnio wybranych pozycji.



Pozycja Joystick'a

Position Joystick służy do precyzyjnej regulacji położenia urządzenia. Przeciągnij kropkę w kierunku, w którym chcesz przesunąć i/lub pochylić. Im dalej od środka przeciągniesz kropkę, tym szybciej urządzenie będzie się poruszać. Obliczone wartości Pani Tiltsą pokazane w stopniach, jak również graficznie. Aby uzyskać precyzyjną regulację, użyj trybu dokładnego.



Suwaki pozycji

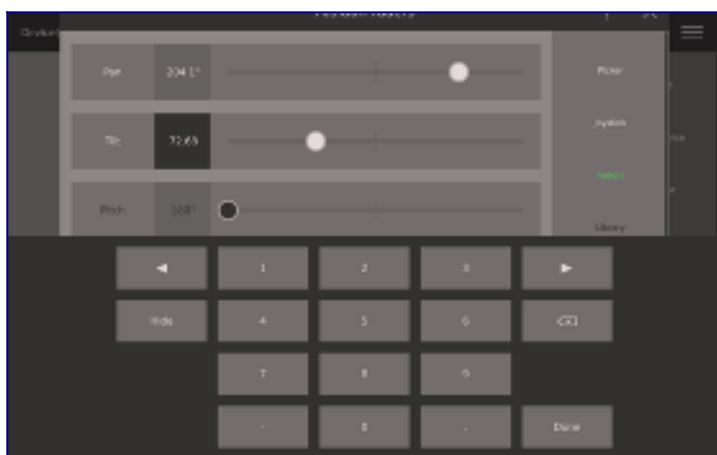
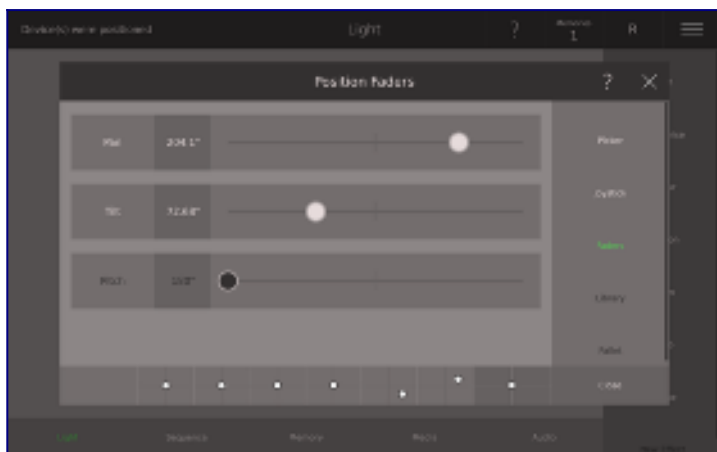
Position Fader służy do ustawiania atrybutów Pani Tilt dla Moving Head.

Position Fader wyświetla:

- Nazwa suwaka
- Bieżąca wartość suwaka w procentach
- Pasek przewijania służący do ustawiania wartości pozycji

Suwaki można przeciągać w nowe miejsce na ekranie. Możesz dotknąć dowolnego miejsca na pasku, zmieni to wartość suwaka. Stuknięcie w nazwę suwaka zmienia wartość w trzech krokach: najpierw na 50%, potem na 100%, następnie na 0% i tak dalej. Jeśli aktualny fader jest już powyżej 50%, wówczas

wartość wynosi 100%. Aby zmienić wartość procentową, dotknij liczby procentowej, otworzy się klawiatura numeryczna, teraz wprowadź wartość procentową (z dokładnością do 2 miejsc po przecinku).

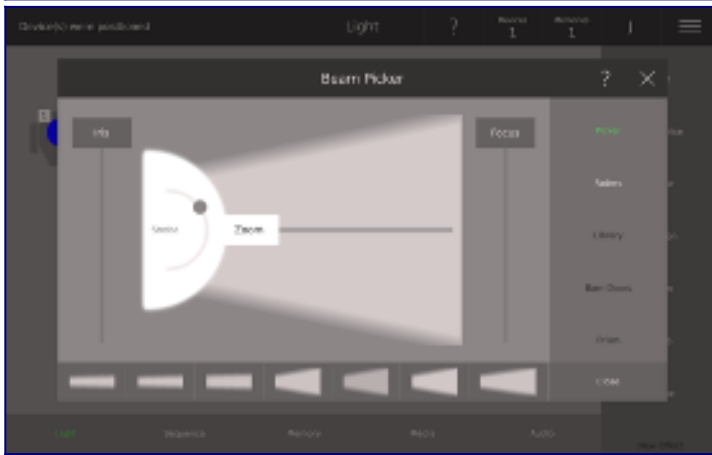
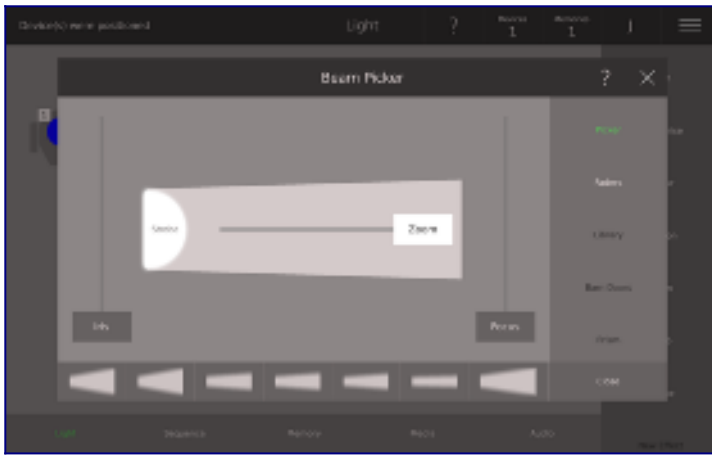
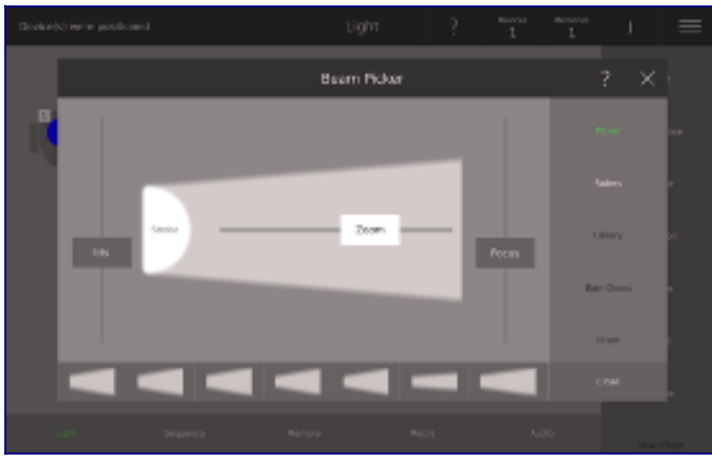
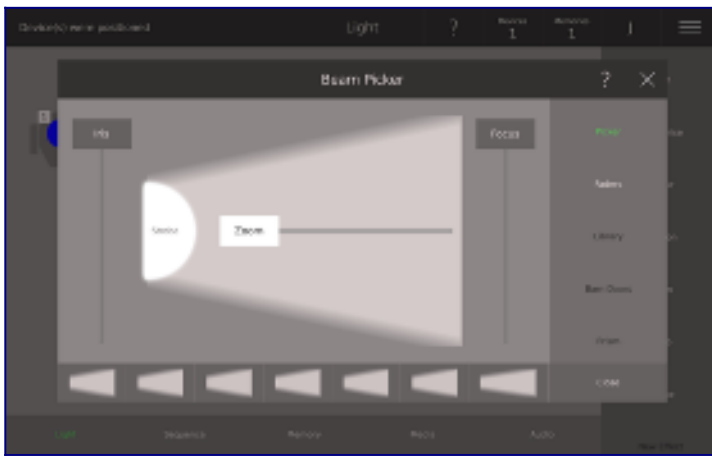


Wybór Beam

Aby ustawić Beam urządzenia:

1. Przejdź do **Light View** (naciśnij kilka razy przycisk **[Home]**).
2. Stuknij Device Symbol lub naciśnij przycisk urządzenia, które chcesz ustawić.
3. Wybierz opcję **Beam** po prawej stronie
4. Przeciągnij suwak Iris, aby sterować przesłoną
5. Przeciągnij suwak Zoom, aby sterować powiększeniem
6. Przeciągnij suwak Focus, aby kontrolować ostrość
7. Dotknij Strobe, aby rozpocząć stroboskop
8. Przeciągnij kropkę na Strobe, zmień prędkość migawki

W dolnej części *Beam Picker* znajdują się ostatnio wybrane. Wystarczy dotknąć ostatnio wybranej, aby zastosować ustawienie ostrości, przesłony, powiększenia i migawki do wybranego urządzenia. Jeśli żadne urządzenie nie ma określonego atrybutu, element sterujący dla niego będzie wyszarzony.



Suwaki Beam

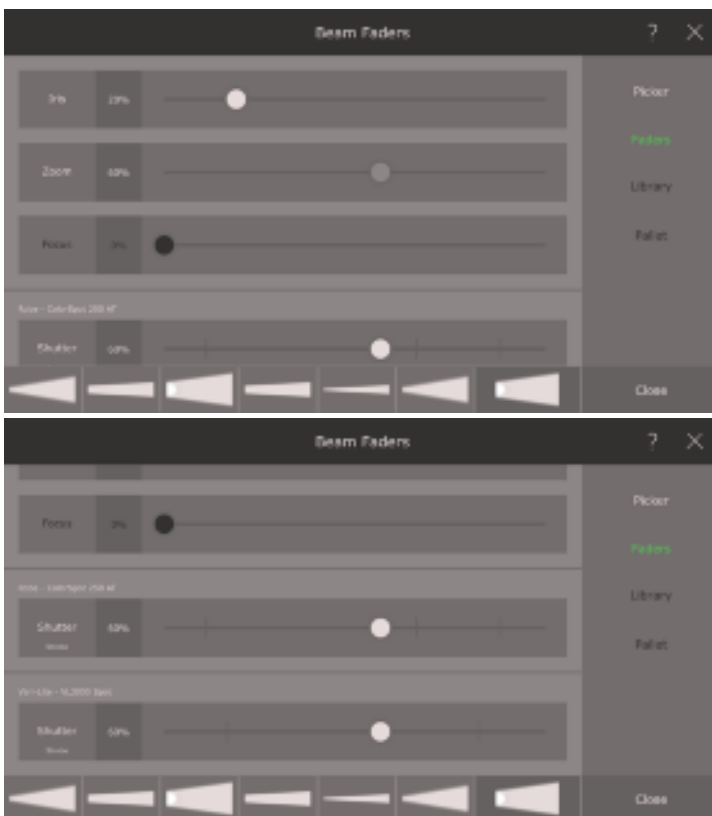
Okno dialogowe **Beam Fader** daje Ci możliwość edycji 4 różnych atrybutów **Beam**:

- Iris
- Zoom
- Focus
- Strobe

Wszystkie **Beam Fader** pokazują:

- Nazwa **Beam**
- Aktualna wartość suwaka w %
- Pasek przewijania wskazujący aktualną wartość suwaka

Suwaki można przeciągać w nowe miejsce na ekranie. Możesz dotknąć dowolnego miejsca na pasku, zmieni to wartość suwaka. Stuknięcie w nazwę suwaka zmienia wartość w trzech krokach: najpierw na 50%, potem na 100%, następnie na 0% i tak dalej. Jeśli aktualny fader jest już powyżej 50%, wówczas wartość wynosi 100%. Aby zmienić wartość procentową, dotknij liczby procentowej, otworzy się klawiatura numeryczna, teraz wprowadź wartość procentową (z dokładnością do 2 miejsc po przecinku).





Parametry Beam

W Ray Console można kontrolować niektóre standardowe atrybuty Beam dla Moving Light:

Iris - Kontroluje rozmiar otworu, przez który jest emitowane światło. Zmiana tej opcji zmniejszy ilość światła wytwarzanego przez urządzenie, a także może sprawić, że wiązka będzie wydawać się węższa.

Zoom - Określa, jak wąska jest wiązka światła. Po oddaleniu wiązka będzie szeroka, a urządzenie oświetli duży obszar na scenie. Po powiększeniu wiązka będzie wąska i świeci tylko na niewielkim obszarze.

Focus - Kontroluje ostrość krawędzi światła. Zmiana tego może spowodować, że krawędzie światła rzucającego przez urządzenie będą ostre lub zamazane. Jeśli używasz **Gobo**, zalecamy, aby krawędzie wiązki były ostre.

Strobe - Sprawia, że urządzenie szybko miga. Ustawienie stroboskopu powoduje, że urządzenie miga wolno lub szybko.

Shutter - Element mechaniczny używany do tworzenia efektów stroboskopowych. Jest to kawałek metalu,

który na chwilę przesuwa się przed źródłem światła. Nie zalecamy ustawiania migawki na zamknięcie, ponieważ łatwo zapomnieć, że to zrobiłeś. Użyj suwaka intensywności.

Gobo

Aby ustawić Gobo w urządzeniu:

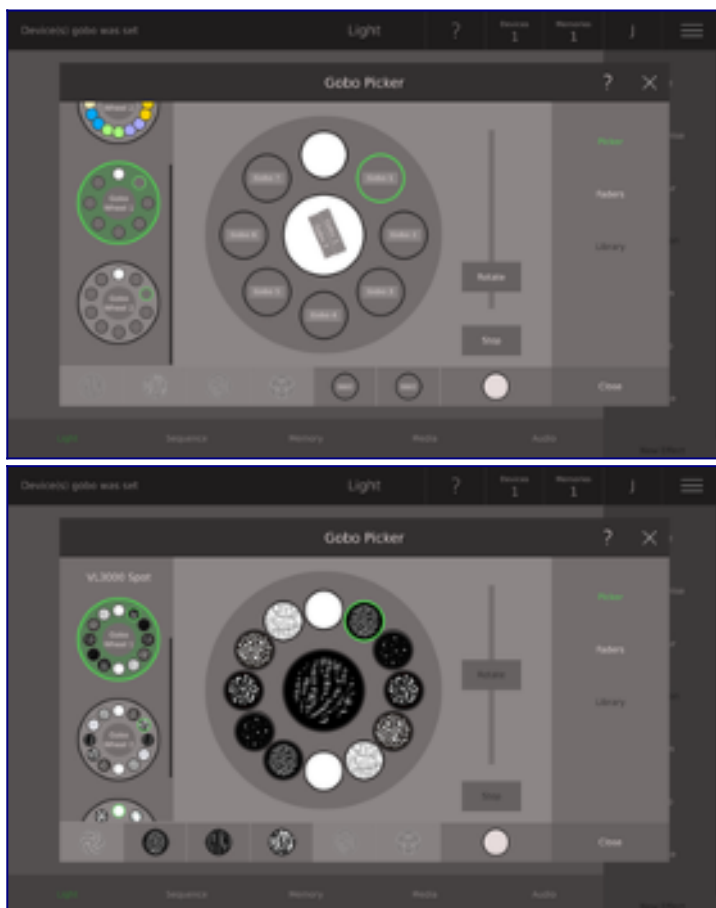
1. Przejdź do **Light View** (naciśnij kilka razy przycisk **[Home]**).
2. Stuknij Device Symbol lub naciśnij przycisk urządzenia, które chcesz ustawić.
3. Wybierz **Gobo** po prawej stronie
4. Znajdź urządzenie, które chcesz ustawić po lewej stronie
5. Dotknij koła, które chcesz ustawić jako pierwsze
6. Wybierz Gobo, które chcesz ustawić, na dużym kole na środku ekranu

Ponieważ żaden typ urządzenia nie ma tych samych Gobo umieszczonych w tym samym położeniu tych samych kół, konieczne jest wybranie Gobo dla każdego typu wybranego urządzenia.

Wybór Gobo

Każde wybrane urządzenie jest wylistowane, z małą grafiką pokazującą ich tarczę Gobo. Wybierz tarczę Gobo, aby ją wybrać i przesunąć suwak na ekranie, aby ustawić rotację. Na jednym urządzeniu można sterować maksymalnie trzema tarczami.

W dolnej części selektora Gobo znajdują się ostatnio wybrane. Wystarczy dotknąć ostatnio wybranego, aby zastosować go na urządzeniu. Ray Console pomoże Ci, jeśli spróbujesz wybrać ostatnie Gobo, które nie jest dostępne na obecnym urządzeniu.





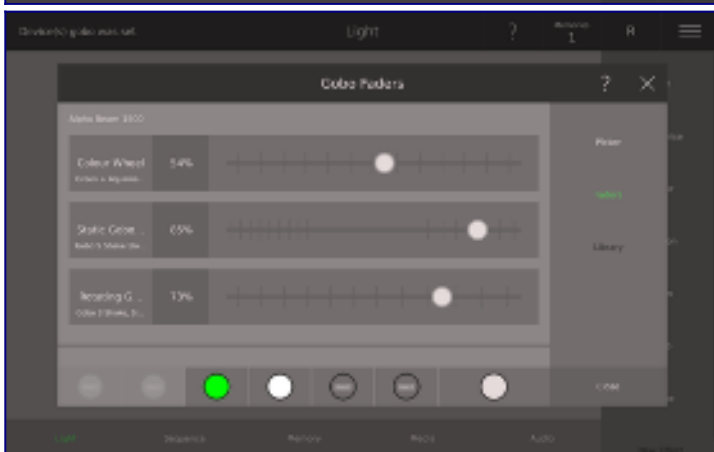
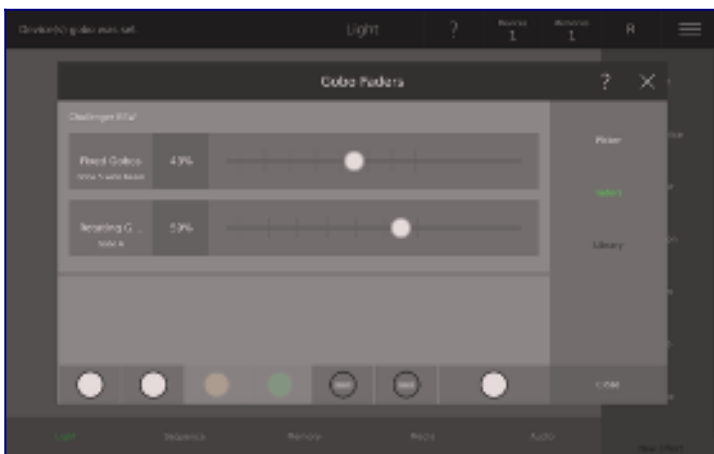
Suwaki Gobo

Okno dialogowe *Gobo Faders* pokazuje wszystkie kanały **Gobo** dla wybranych urządzeń. Jeśli przewiniesz w dół, pojawią się nakładki większej liczby wybranych urządzeń.

Wszystkie suwaki **Gobo** mają następujące cechy:

- Nazwa Gobo
- Aktualna wartość suwaka w %
- Pasek przewijania wskazujący aktualną wartość suwaka

Suwaki można przeciągać w nowe miejsce na ekranie. Możesz dotknąć dowolnego miejsca na pasku, zmieni to wartość suwaka. Stuknięcie w nazwę suwaka zmienia wartość w trzech krokach: najpierw na 50%, potem na 100%, potem na 0% i tak dalej. Jeśli aktualny fader jest już powyżej 50%, wówczas wartość wynosi 100%. Aby zmienić wartość procentową, dotknij liczby procentowej, otworzy się klawiatura numeryczna, teraz wprowadź wartość procentową (z dokładnością do 2 miejsc po przecinku).





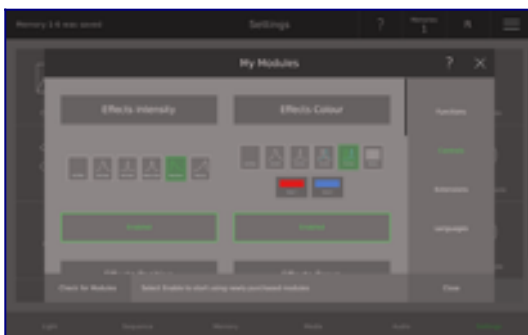
Efekty

Szereg niesamowitych efektów będzie dostępny jako moduły do zakupu lub subskrypcji. Będziesz mógł łatwo i szybko tworzyć efekty intensywności, pozycji, efekty Beam, efekty Gobo, a nawet ich kombinacje.

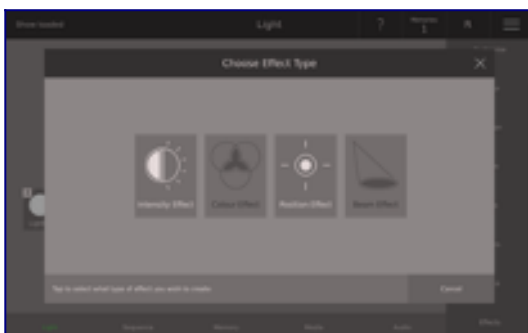
Efekt na Ray Console można utworzyć w poniższy sposób:

1. Wybierz urządzenie, dla którego chcesz utworzyć efekt,
2. Kliknij w Efekty na pasku funkcji w prawej części ekranu. Jeśli masz dostępnych dużo funkcji, możliwe, że będzie potrzebne przescrollowanie w dół.
3. Wybierz typ efektu.
4. Wybierz jeden z wypisanych efektów.
5. Edytuj wybrany efekt nadając mu unikatową nazwę i ustawiając parametry takie jak prędkość, czy rozmiar światła.
6. Zamknięcie okienka spowoduje zapisanie efektu. Aby zobaczyć jego działanie wykonaj kolejny krok.
7. Zapisz ustawienia światła jako Memory lub krok Sekwencji.
8. Odtworzenie Memory lub kroku sekwencji spowoduje odtworzenie zapisanego efektu.

Żeby móc skorzystać z efektów potrzebne jest posiadanie conajmniej jednego modułu efektów (np. Intensity). Efekty można ze sobą łączyć.



Enable Intensity Effects Module



Choose effect type



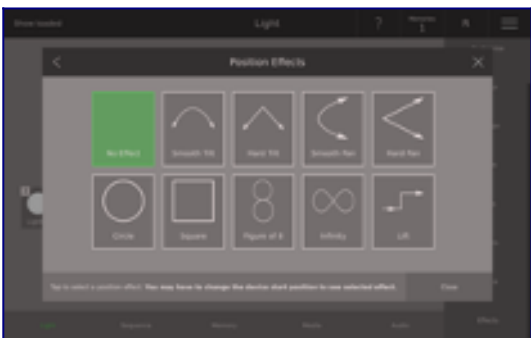
Choose an Intensity effect



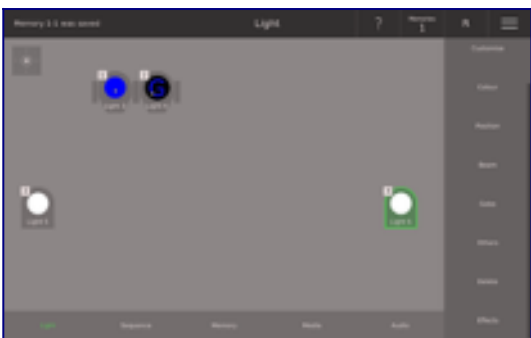
Edit Intensity Effect



Light View with Intensity Effects



Choose a Position Effect



Light View with Position Effect



Position Effect added to the List

Pamięci

- [Tworzenie pamięci](#)
- [Odtwarzanie pamięci](#)
- [Dostosowywanie Memories](#)
- [Usuwanie Memories](#)
- [Edycja Memories](#)

Tworzenie pamięci

W Memory zapisujesz wszystkie atrybuty swoich urządzeń. Oznacza to, że to, co widzisz na scenie podczas zapisywania, jest dokładnie tym, co widzisz później na scenie podczas odtwarzania pamięci. Możesz także używać Memory, jako cegiełek i łączyć je, aby szybko tworzyć nieograniczoną liczbę pokazów na scenie. Aby utworzyć Memory:

1. Wciśnij przycisk [**Save**].
2. Zajęte przyciski będą świecić na czerwono.
3. Naciśnij przycisk [**A**] (lub dowolną inną literę).
4. Jeśli wszystkie przyciski pamięci świecą się na czerwono, możesz nadpisać Memorises lub użyć ekranu, aby zapisać Memorises na innej stronie.

Możesz także zapisać Memory, naciskając **Save** w **Light View** i wybierając Memory w wyświetlonym oknie dialogowym.





Odtwarzanie pamięci

Aby odtworzyć pamięć, po prostu przesunij suwak w górę nad przyciskiem, na którym zapisujesz pamięć. Alternatywnie możesz nacisnąć sam przycisk, aby sflashować pamięć.

Jeśli zapisałeś pamięć na innej stronie, musisz najpierw zmienić stronę. Wybierz przycisk Memories na pasku tytułu, a następnie kliknij strzałki, aby zmienić stronę. Strona zmienia się natychmiast, więc można odtwarzać pamięci bez ich zamykania.

Edycja Memories

To co widzisz, jest tym co dostajesz. Najprostszym sposobem edycji pamięci jest:

1. Wyłącz wszystkie pamięci, przesuwając wszystkie suwaki pamięci do zera (może być konieczna zmiana strony, aby zmienić je wszystkie)
2. Wyłącz wszystkie urządzenia, przesuwając wszystkie suwaki urządzeń w dół do zera (może być konieczna zmiana strony, aby zmienić je wszystkie)
3. Wyłącz sekwencję, przechodząc do pustego kroku
4. Włącz pamięć, którą chcesz edytować
5. Zwiększ intensywność dowolnych urządzeń, przesuwając suwaki urządzeń w górę
6. Zmniejsz intensywność dowolnych urządzeń, przesuwając suwaki urządzeń w górę i z powrotem w dół
7. Zmień Colour, Position, Beam lub Gobo używając ekranu dotykowego w *Light View*
8. Naciśnij przycisk **[Save]**
9. Wybierz przycisk pamięci, którą chcesz zapisać
10. Naciśnij **Replace** na ekranie dotykowym

Innym sposobem edycji pamięci jest aktualizacja. Aktualizacja dodaje atrybuty świecących urządzeń do pamięci. Aby edytować pamięć za pomocą aktualizacji:

1. Zmień intensywność i inne atrybuty swoich urządzeń za pomocą suwaków i *Light View*
2. Naciśnij przycisk **[Update]**
3. Naciśnij przycisk pamięci, którą chcesz zaktualizować

Dostosowywanie Memories

Aby dostosować pamięć, wybierz [Rozwijalne menu pamięci](#), dotknij pamięci, którą chcesz dostosować, a następnie wybierz opcję **Customise** po prawej stronie.

Numer pamięci to po prostu jej lokalizacja: [Button][Page]. Kliknij nazwę, aby ją zmienić na inną.

To co widzisz, jest tym co dostajesz. Oznacza to, że wszystkie atrybuty urządzeń są zapisywane w Twojej pamięci. Czasami jednak warto nie odtwarzać niektórych atrybutów, w ten sposób można na przykład zmienić pozycję urządzenia niezależnie od jego intensywności. Oto wyjaśnienie każdej opcji:

Modes

Standard: Atrybuty urządzenia zapisane w pamięci są stosowane do Light View i wyjścia DMX. Zmiany są mieszane przez HTP i LTP z dowolnymi innymi urządzeniami, pamięciami lub krokami sekwencji.

Solo: Atrybuty urządzenia zapisane w pamięci są stosowane do Light View i wyjścia DMX. Wszystkie atrybuty innych urządzeń, które nie znajdują się w pamięci, są wygaszane w miarę zanikania pamięci. Kiedy pamięć jest wyłączona, wszystkie atrybuty innych urządzeń wracają do normy.

Inhibit: Atrybuty urządzenia zapisane w pamięci są usuwane z Light View i wyjścia DMX, gdy pamięć jest wyłączana. Atrybuty są wyłączane, gdy pamięć jest wygaszana.

Submaster: Na suwaku urządzenia można przypisać różne funkcje, takie jak grand master, house lights, volume, itp.

Devices

All Devices: Domyślnie zapisane atrybuty ze wszystkich urządzeń są stosowane, gdy pamięć jest zwiększona.

Shining Devices: To ustawienie dotyczy tylko atrybutów urządzeń o intensywności powyżej 2%. Oznacza to, że atrybuty urządzeń, które nie świecą, nie ulegają zmianie.

Selected Devices: Wybranie tego ustawienia powoduje otwarcie okna dialogowego, w którym można dokładnie wybrać, które atrybuty urządzenia mają być zastosowane do Light View, gdy pamięć jest włączona.

Attributes

Intensity: Włączenie oznacza, że intensywności zapisane w pamięci zostaną zastosowane po włączeniu pamięci.

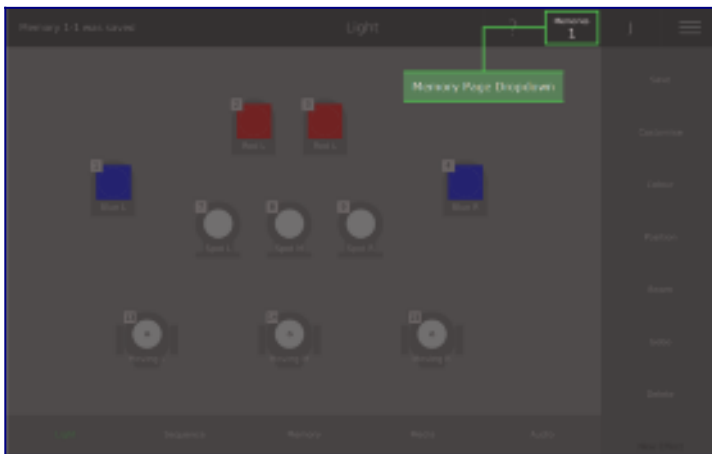
Colour: Włączenie oznacza, że kolory zapisane w pamięci zostaną zastosowane po włączeniu pamięci.

Position: Włączenie oznacza, że pozycje zapisane w pamięci zostaną zastosowane po włączeniu pamięci.

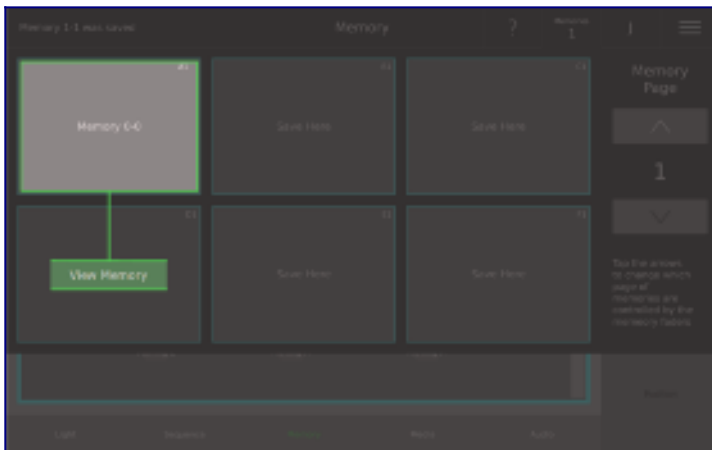
Beam: Włączenie oznacza, że Beam zapisane w pamięci zostaną zastosowane po włączeniu pamięci.

Gobo: Włączenie oznacza, że Gobo zapisane w pamięci zostaną zastosowane po włączeniu pamięci.

Na koniec możesz również spowodować rozpoczęcie odtwarzania ścieżki multimedialnej, wybierając nośnik zgodnie z opisem w sekcji [Uruchamianie multimedii z pamięci kroków](#).



1. Otwórz menu rozwijane strony pamięci



2. Wybierz pamięć do dostosowania



3. Wybierz opcję Customise w widoku pamięci



4. Dostosowywanie pamięci

Usuwanie Memories

Aby usunąć pamięć:

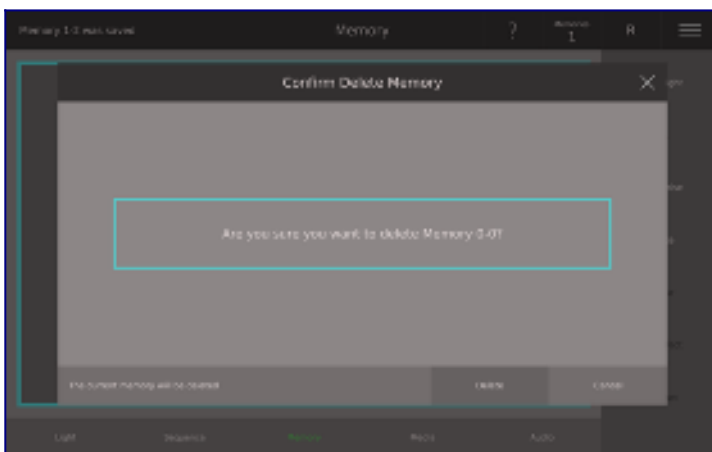
1. Naciśnij **Memories** na pasku tytułu, aby otworzyć menu *Memory Dropdown*

2. Wybierz pamięć, którą chcesz usunąć
3. Upewnij się, że wybrałeś właściwą pamięć
4. Naciśnij funkcję **Delete** po prawej stronie ekranu dotykowego
5. Naciśnij **Confirm**, aby usunąć pamięć

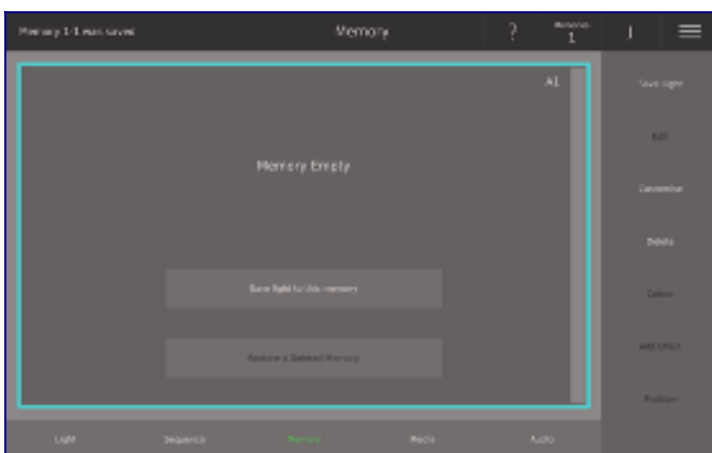
Alternatywnie wystarczy nacisnąć przycisk **[Del]**, a następnie przycisk pamięci, np. **[B]**. Możesz potwierdzić usunięcie, naciskając ponownie ten sam przycisk pamięci.



1. Wybierz Delete



2. Potwierdź, że chcesz usunąć pamięć



3. Pamięć została usunięta



Sekwencje

- [Zapisywanie kroków sekwencji](#)
- [Odtwarzanie sekwencji](#)
- [Dostosowywanie sekwencji](#)
- [Usuwanie sekwencji](#)
- [Edytowanie sekwencji](#)
- [Dostosowywanie kroków](#)
- [Czas kroku](#)
- [Edytowanie kroków](#)

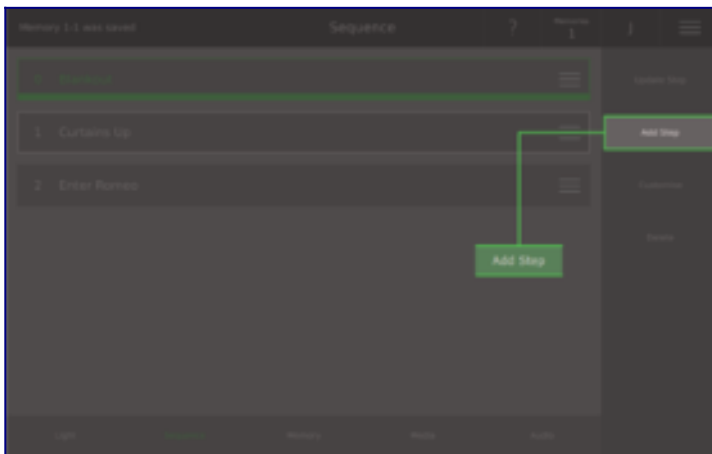
Zapisywanie kroków sekwencji

Zawsze masz sekwencję kontrolowaną przez crossfader po prawej stronie ekranu dotykowego. Sekwencja składa się z kroków, które są zasadniczo takie same jak pamięci. Dalsze sekwencje można dodawać do suwaków pamięci za pomocą odpowiedniego modułu.

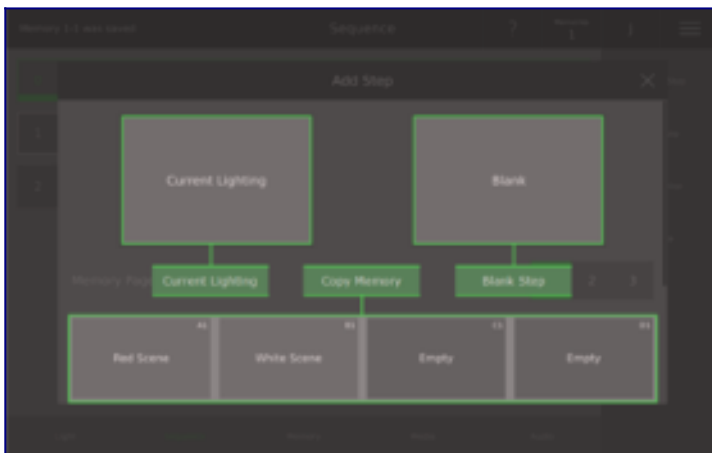
Aby zapisać krok sekwencji, naciśnij przycisk **[Save]**, a następnie przycisk **[Seq]**. Teraz bieżący Light View i wyjście DMX zostaną zapisane jako nowy krok w sekwencji. Kroki można również zapisać za pomocą **Light View / Save**, a następnie wybierając opcję **Sequence**. Bardziej zaawansowane opcje dodawania nowego kroku można znaleźć w **Sequence View / Add Step**. Tutaj można dodać pusty krok lub dodać poprzednio zapisaną pamięć jako krok.



1. Wybierz sequence view



2. Wybierz the add step option



3. Dodaj krok do sekwencji

Edytowanie sekwencji

Po dodaniu kilku kroków możesz teraz zacząć je edytować i przygotować swój pokaz. Naciśnij trzy linie po lewej stronie dowolnego kroku, aby wyświetlić opcje kroku:

Delete: Usuń wybrany krok z sekwencji

Move Up / Down: Przesuń wybrany krok, aby był odtwarzany w innej kolejności w sekwencji

Duplicate: Wykonaj dokładną kopię jednego ze swoich kroków

Customise: Dowolnie zmieniaj nazwę i numer swojego kroku (kolejność odtwarzania kroków jest określona przez listę sekwencji). Dalsze opcje są szczegółowo opisane w Dostosuj kroki i Czas kroku.

View Step: Zobacz, jakie atrybuty urządzenia są zapisane w kroku

Edytowanie kroków

Najprostszym sposobem edycji kroku jest:

1. Wyłącz wszystkie pamięci, przesuwając wszystkie suwaki pamięci w dół do zera (może być konieczna zmiana strony, aby uzyskać je wszystkie)
2. Wyłącz wszystkie urządzenia, przesuwając wszystkie suwaki urządzeń w dół do zera (może być konieczna zmiana strony, aby uzyskać je wszystkie)
3. Przejrzyj sekwencję, aż krok, który chcesz edytować, będzie zielony (bieżący krok)
4. Zwiększ intensywność dowolnych urządzeń, przesuwając suwak urządzenia w górę
5. Zmniejsz intensywność dowolnych urządzeń, przesuwając suwak urządzenia w górę i z powrotem w dół
6. Zmień kolor, pozycję, wiązkę lub gobo za pomocą ekranu dotykowego w **Light View**
7. Naciśnij przycisk **Update Step**



Odtwarzanie sekwencji

Aby ręcznie odtworzyć sekwencję, przesunąć oba crossfadery (suwaki po prawej stronie ekranu dotykowego) z jednego końca na drugi.

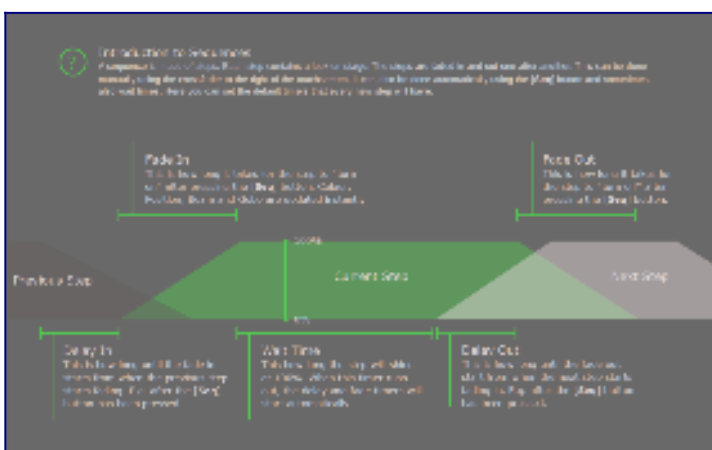
Aby automatycznie odtworzyć sekwencję, wystarczy nacisnąć przycisk **[Seq]**.

Manual Play

Crossfader po lewej stronie kontroluje wygaszanie bieżącego kroku. Crossfader po prawej stronie kontroluje pojawianie się następnego kroku. Kiedy oba crossfadery dojdą do końca, bieżący krok staje się następnym krokiem, a następny krok jest przenoszony do następnego kroku na liście. Oznacza to, że może zanikać w następnym kroku, przed wygaszeniem bieżącego kroku.

Automatic Play

Naciśnięcie **[Seq]** rozpoczyna automatyczne przechodzenie. Czas potrzebny do zaniknięcia bieżącego kroku i następnego kroku do zaniku są zdefiniowane w odpowiednich **Step Options / Customise Step**. Naciśnięcie przycisku **[Pause]** wstrzymuje automatyczne przejście w miejscu, w którym się znajduje. Naciśnięcie **[Back]** odwraca efekt przejścia. Możliwe jest również automatyczne odtwarzanie wielu kroków po sobie przez ustawienie niezerowego czasu oczekiwania w **Step Options / Customise Step** (wymagany moduł).



Czas kroku

Przechodząc do opcji **Step Options / Customize Step** można zautomatyzować crossfade za pomocą 5 timerów. Oto wyjaśnienie każdego z nich:

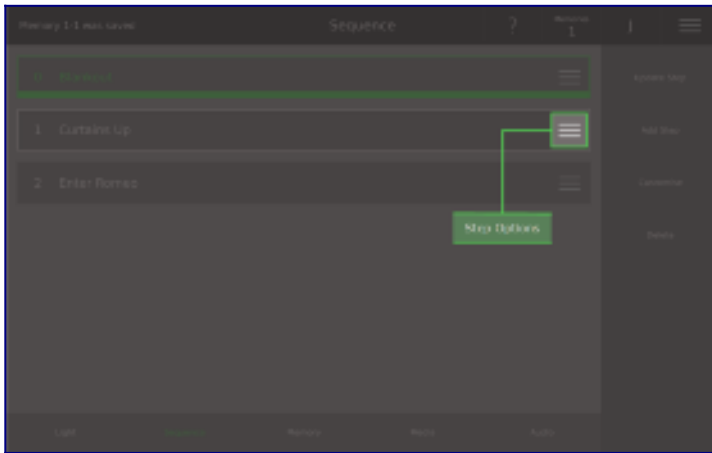
Fade In: Tyle czasu zajmuje „włączenie” kroku po naciśnięciu przycisku **[Seq]**. Colour, Position, Beam i Gobo są aktualizowane natychmiast.

Fade Out: Tyle czasu zajmuje „wyłączenie” kroku po naciśnięciu przycisku **[Seq]**.

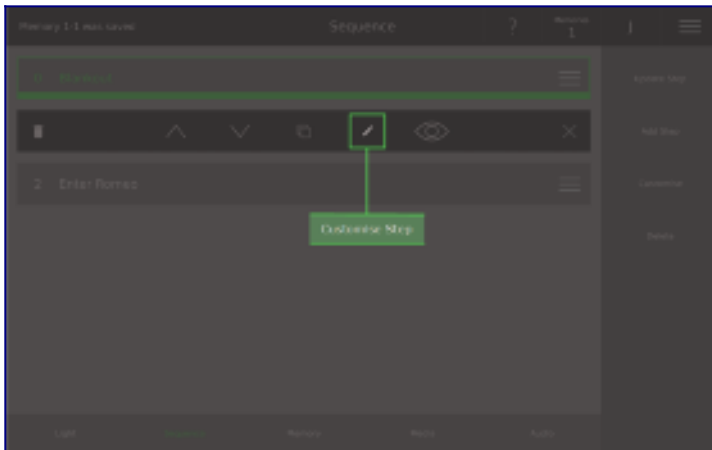
Delay In: To jest czas, po którym rozpocznie się przejście od momentu, gdy poprzedni krok zacznie zanikać. Na przykład, po naciśnięciu przycisku **[Seq]**.

Delay Out: To jest czas, po którym zacznie się zanikanie od momentu, gdy następny krok zacznie zanikać, np. po naciśnięciu przycisku **[Seq]**.

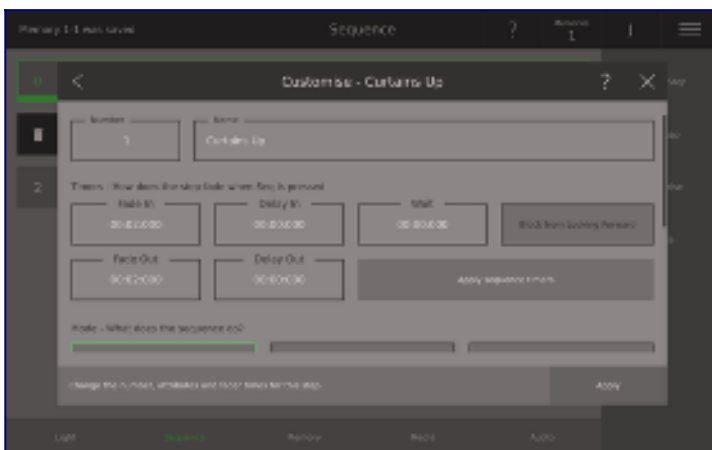
Wait Time: Tak długo krok będzie świecił na 100%. Kiedy skończy się ten czas, timery opóźnienia i przejścia zostaną uruchomione automatycznie. Jeśli czas oczekiwania wynosi zero, należy nacisnąć przycisk **[Seq]**, aby rozpocząć przejście do następnego kroku.

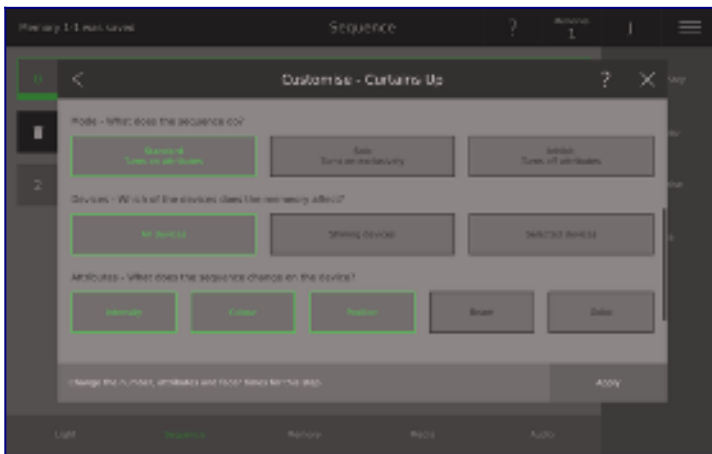


1. Wybierz step options



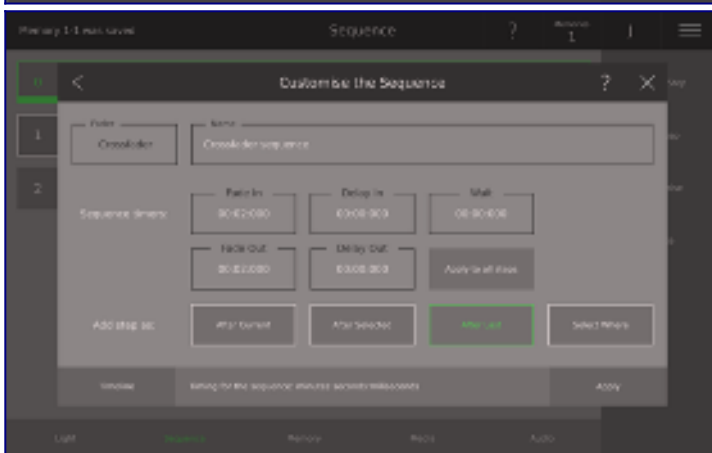
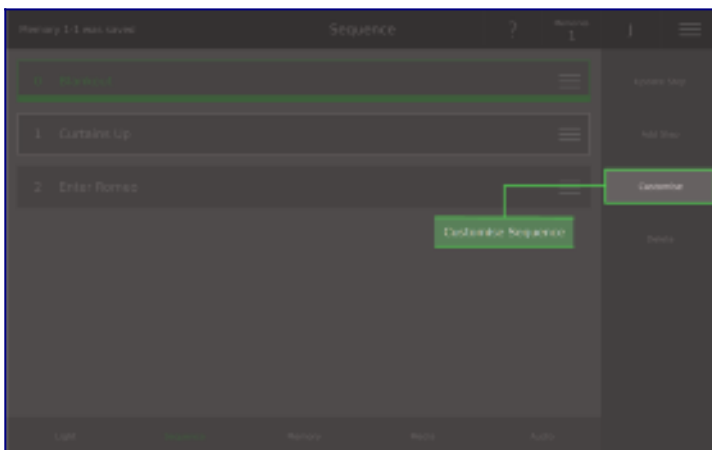
2. Wybierz Customise Step





Dostosowywanie kroków

Możesz dostosować krok, wybierając **Step Options / Customise Step**. W Customise Step możesz dowolnie ustawić numer i nazwę dla kroku (kolejność odtwarzania kroków jest określona przez kolejność kroków na liście sekwencji). Możesz także ustawić wszystkie liczniki czasu kroków, zobacz [Czas kroku](#), aby uzyskać więcej informacji i zaktualizować liczniki kroków tak, aby były takie same jak domyślne sekwencje. Na koniec możesz ustawić wpływ kroku na Light View i wyjście DMX, przejdź do [Dostosowywanie Memories](#) po więcej szczegółów.



Dostosowywanie sekwencji

Aby ustawić wartości domyślne dla całej sekwencji, wybierz opcję **Sequence** u dołu ekranu dotykowego i wybierz opcję **Customise** po prawej stronie. Tutaj możesz nadać sekwencji nazwę, ustawić domyślną lokalizację i domyślne liczniki dla nowo utworzonych kroków. Nowo utworzone kroki można dodać:

After Current: Po aktualnie świecącym kroku (zaznaczonym na zielono w Sequence View)

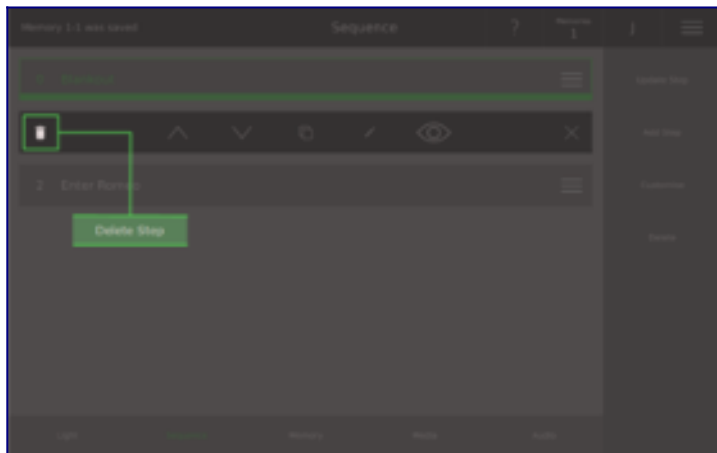
After Selected: Po aktualnie wybranym kroku (nazywanym również następnym krokiem, zaznaczonym

na biało w Sequence View)

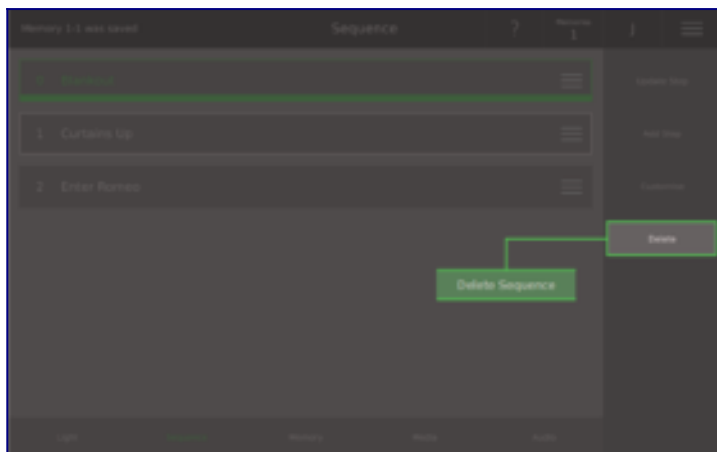
After Last: Po ostatnim kroku w sekwencji

Select Where: Za każdym razem zostaniesz zapytany, gdzie dodać nowy krok

Apply to all steps aktualizuje wszystkie liczniki czasu na każdym kroku w sekwencji, tak aby były takie same, jak domyślny pokazany tutaj **Customise Sequence**.



Usuń pojedynczy krok



Usuń całą sekwencję



Usuwanie sekwencji

Aby usunąć wszystkie kroki w sekwencji i przywrócić ustawienie domyślne Customise Sequence, przejdź do **Sequence View**, naciśnij klawisz **Delete** po lewej stronie i potwierdź. Za pomocą przycisków wciśnij **[Del]**, następnie **[Seq]** i potwierdź. Poszczególne kroki można również usunąć, naciskając klawisz **[Del]**, a następnie **Step** w **Sequence View**.

[Komentarz: Aby usunąć kroki sekwencji, dotknij po prawej stronie opcji Delete, a następnie wybierz Step, który chcesz usunąć. Zostaniesz zapytany ponownie, jeśli na pewno chcesz usunąć krok. Stuknij w Remove. Jeśli krok jest podświetlony do edycji i dotkniesz kosza, natychmiast zniknie. - To jest

zamierzone. Jeśli korzystasz z Step Options / Delete, wybrałeś już krok do usunięcia i miałeś szansę cofnąć się, jeśli użyjesz [Del], a następnie dotknij kroku, możesz łatwo wybrać zły krok, stąd ekran potwierdzenia]

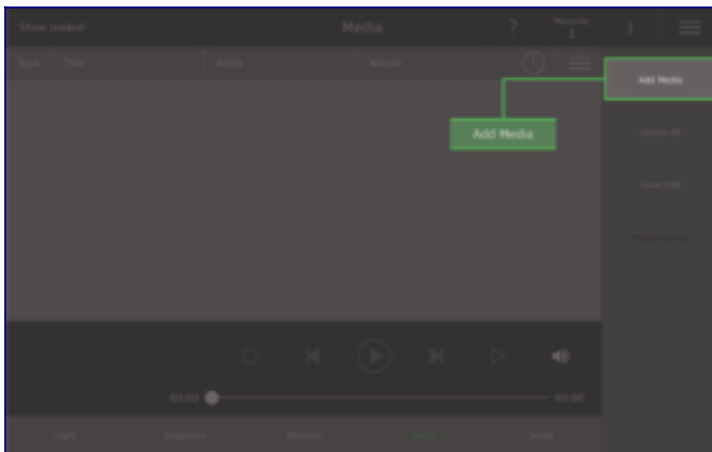
Media

- [Co to są media?](#)
- [Dodawanie mediów](#)
- [Odtwarzanie multimediiów](#)
- [Uruchamianie multimediiów od pamięci i kroków](#)

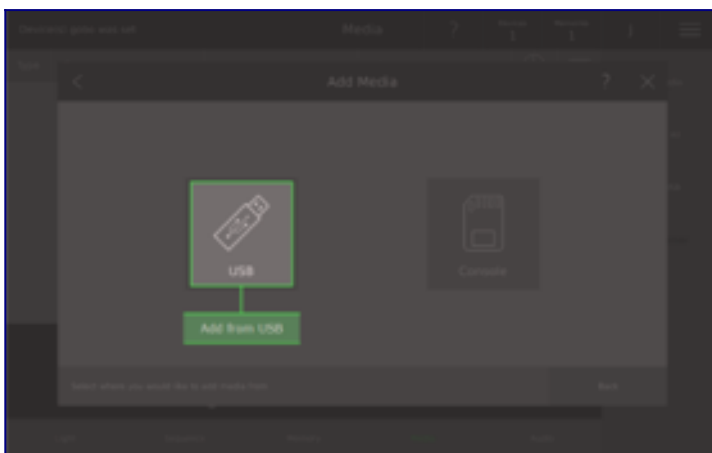
Co to są media?

Zamiast używać oddzielnego laptopa lub telefonu, możesz używać Ray Console do odtwarzania ścieżek dźwiękowych podczas pokazu. W widoku multimediiów możesz dodawać, organizować i odtwarzać ścieżki audio jako integralną część pokazu. Utwory można dodawać przez USB i odtwarzać je ze złącza Audio OUT 3,5 mm z tyłu konsoli. Ścieżki w widoku multimediiów można również uruchamiać i zatrzymywać za pomocą pamięci lub kroku, dzięki czemu można płynnie zintegrować dźwięk z pokazem świetlnym.

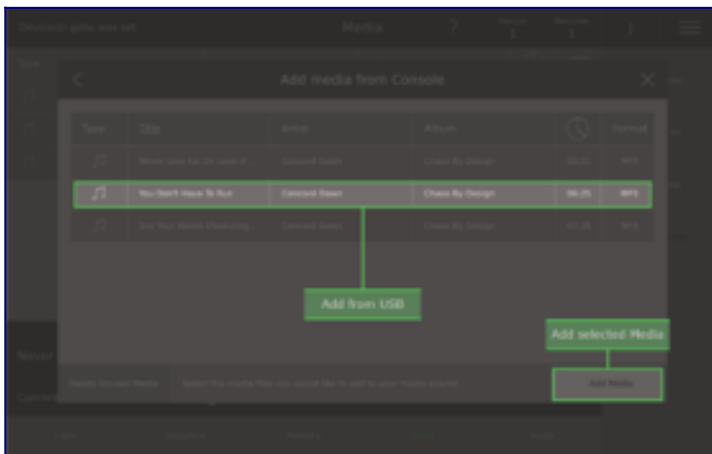
W przyszłości będziesz mógł również zintegrować obrazy i wideo ze swoim spektaklem i odtwarzać je bezpośrednio ze złącza DVI-D konsoli. Aby dodać ścieżki audio, musisz mieć moduł Media Control.



1. Wybierz Add Media



2. Wybierz USB



3. Wybierz media i kliknij Add Media

Dodawanie mediów

Aby dodać nową ścieżkę audio do swojego spektaklu, wybierz **Media View / Add Media** (wymaga modułu Media Control) i wybierz **USB**. Możesz tam wybrać wszystkie ścieżki multimedialne, które chcesz dodać, naciskając **Add Track**. Utwory zostaną następnie dodane do formularza Media View, gdzie można je odtwarzać. Wszystkie ścieżki zapisane we wszystkich pokazach można również dodać z **Media View / Add Media / Console**.

Urządzenie pamięci masowej USB musi być sformatowane do FAT32, a ścieżki audio muszą znajdować się w folderze RayConsole / Media. Obsługiwane są formaty plików:

MP3 - .mp3

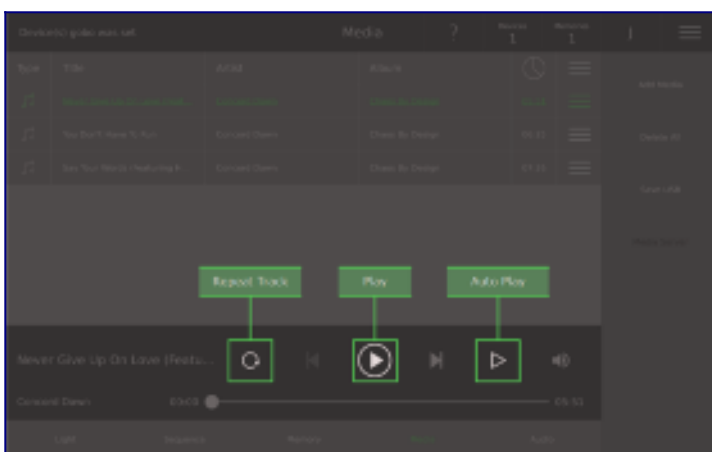
WAV - .wav, .wave (WAV)

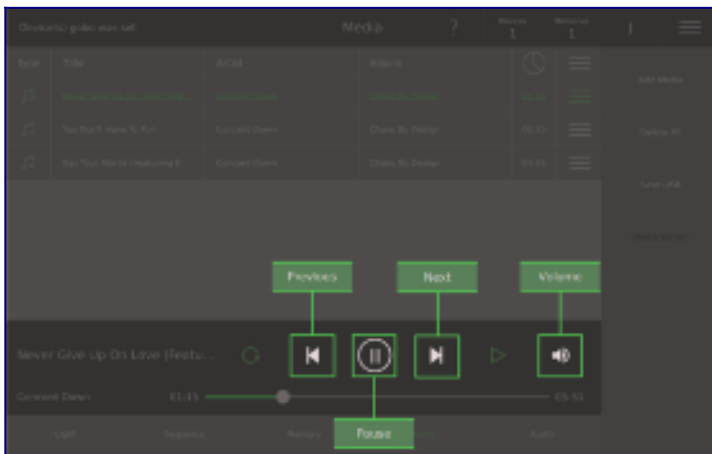
FLAC - .flac

ALAC - .m4a, .caf

AAC - .aac, .3gp, .m4r

Nie ma ograniczeń co do ilości pamięci, jaką może mieć podłączone urządzenie.



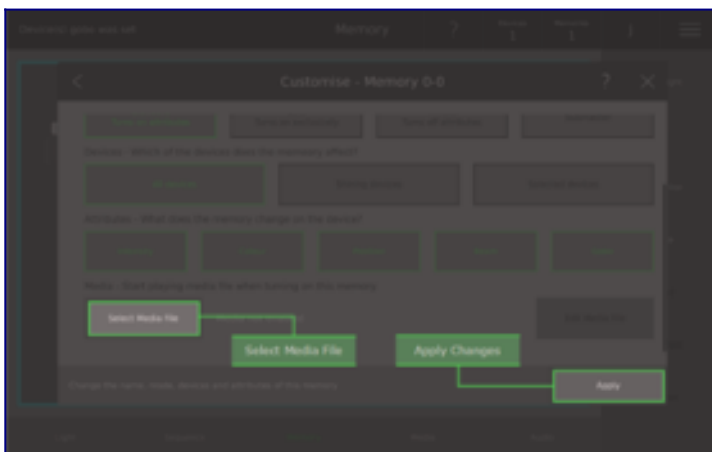


Odtwarzanie multimediów

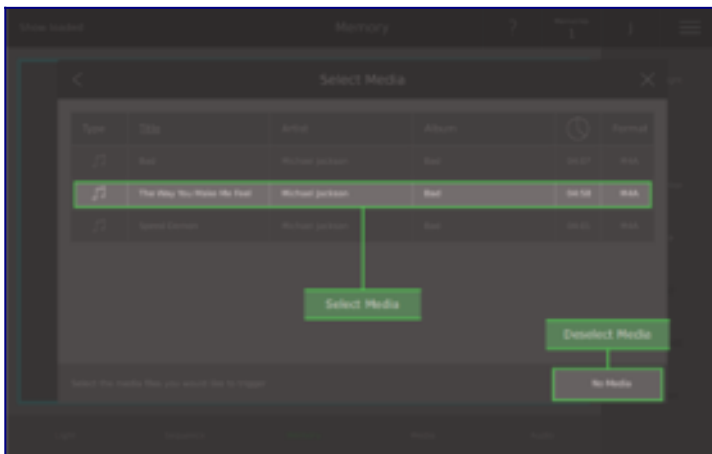
Odtwarzanie utworów w widoku multimediów jest podobne do każdego oprogramowania do odtwarzania multimediów. Oto przegląd elementów sterujących:

- Current Track - Podświetlony na zielono, jest to utwór, który jest aktualnie odtwarzany lub będzie odtwarzany po naciśnięciu przycisku odtwarzania
- Next Track - Podkreślono, jest to utwór, który zostanie odtworzony po zakończeniu odtwarzania bieżącego utworu
- Play - Rozpoczyna odtwarzanie bieżącego utworu od wybranego miejsca w utworze
- Pause - Wstrzymuje ścieżkę
- Next Track - Zmienia następnym utwór na bieżący
- Previous Track - Powraca do początku bieżącego utworu lub ustawia następnym utwór na liście jako bieżący utwór
- Repeat Track - Powoduje, że bieżąca ścieżka i następna ścieżka są takie same, dzięki czemu ścieżka będzie się powtarzać
- Auto Play - Kiedy bieżąca ścieżka się zakończy, następna ścieżka zacznie się automatycznie odtwarzać
- Volume - Ustawia głośność odtwarzania utworu

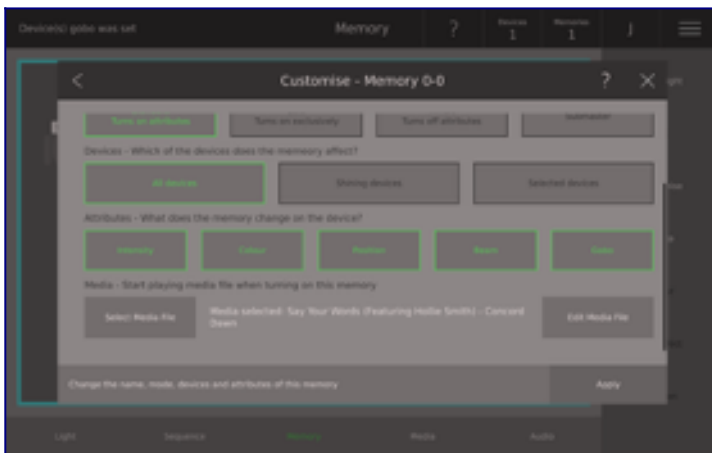
Nazwa utworu i wykonawca są wyświetlane po lewej stronie elementów sterujących. Pod kontrolkami znajduje się suwak, liczba po lewej stronie podaje aktualne położenie, liczba po prawej stronie podaje całkowitą długość ścieżki w minutach i sekundach. Suwak można przeciągać.



1. Wybierz plik multimedialny



2. Wybierz media



3. Wybrane media

Uruchamianie multimediiów od pamięci i kroków

Do uruchamiania i zatrzymywania ścieżki w widoku *Media View* można użyć dowolnej pamięci lub kroku. Aby to zrobić, przejdź do opcji **Memory View / Customise** lub **Sequence View / Step Option / Customise Step**. Przewiń do dołu okna dialogowego i dotknij **Select Media File**. Otworzy się dialog ze wszystkimi ścieżkami w bieżącym przedstawieniu, dotknij ścieżki, którą chcesz kontrolować, a zostanie ona wybrana. To znaczy:

Dla pamięci:

- Przesunięcie suwaka pamięci powyżej zera spowoduje rozpoczęcie ścieżki
- Przesunięcie tego suwaka pamięci z powrotem do zera spowoduje zatrzymanie ścieżki
- Jeśli utwór jest już odtwarzany, przesunięcie suwaka pamięci powyżej zera spowoduje zatrzymanie bieżącego utworu i rozpoczęcie utworu

Dla kroku:

- Przesunięcie prawego crossfadera powyżej zera lub naciśnięcie **[Seq]** uruchomi ścieżkę
- Przeniesienie prawego crossfadera z powrotem do zera lub naciśnięcie przycisku **[Back]** i oczekiwanie na zakończenie przejścia spowoduje zatrzymanie utworu
- Gdy krok zostanie w pełni wyciszony, przesunięcie lewego suwaka do zera lub naciśnięcie **[Seq]** i oczekiwanie na zakończenie przejścia zatrzyma utwór
- Jeśli utwór jest już odtwarzany, przesunięcie prawego crossfadera powyżej zera lub naciśnięcie **[Seq]** uruchomi utwór

Ważne: Dla lepszego działania zapisz ścieżkę audio do pamięci. W tym przypadku - niezależnie od kroków sekwencji - masz pełną kontrolę nad plikami audio.

Pokazy

- [Zapisywanie pokazów](#)
- [Otwieranie pokazu](#)
- [Tworzenie kopii zapasowych i przesyłanie pokazów](#)

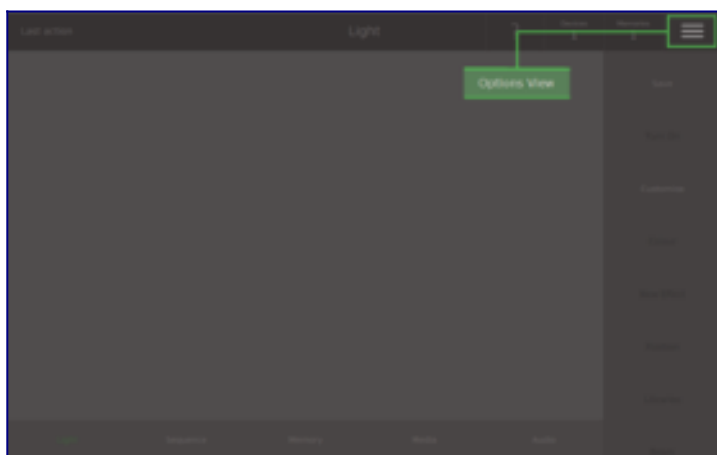
Zapisywanie pokazów

Pokaz zawiera patch, układ lamp, wszystkie pamięci, wszystkie sekwencje, wszystkie używane pliki multimedialne, jasność lampki, ustawienia submastera i wszystkie używane szablony urządzeń.

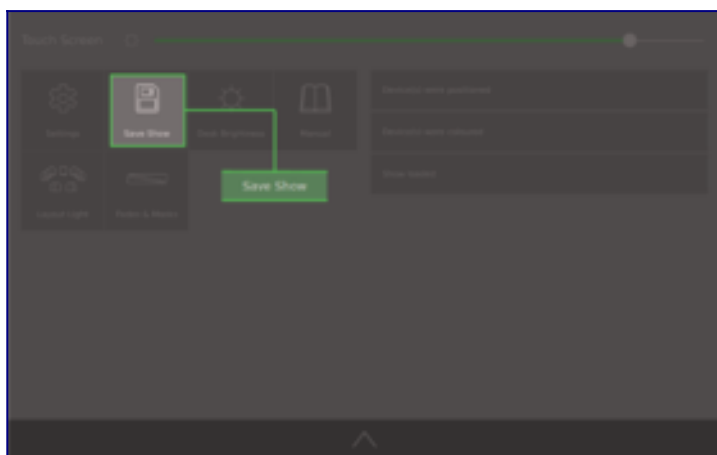
Aby zapisać pokaz, wybierz **Options View** na górnym pasku (trzy poziome linie), a następnie wybierz **Save Show**. Wystarczy nacisnąć **Save**, aby zapisać bieżący (ostatnio zapisany lub załadowany) plik pokazu. Wpisanie nowej nazwy i naciśnięcie **Save** zapisze pokaz jako nowy plik. Wybranie pokazu z listy i naciśnięcie **Save** spowoduje zapisanie w wybranym pliku pokazu.

Możesz wykonać kopię zapasową plików pokazu na urządzeniu pamięci masowej USB. Podłącz urządzenie magazynujące (sformatowane FAT32) do jednego z portów USB. Następnie wybierz **Copy to USB**, a następnie wybierz, które pokazy chcesz skopiować i na koniec naciśnij **Select**. Możesz skopiować pliki z powrotem na konsolę w **Settings View / Open Show**.

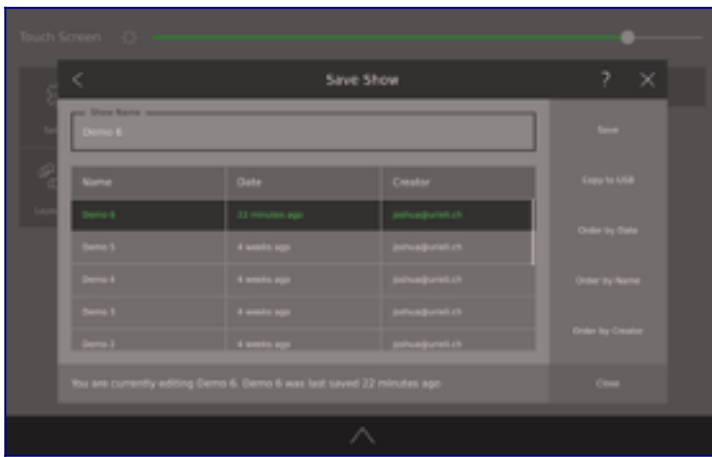
Jeśli na konsoli zabraknie miejsca na zapisywanie pokazów, możesz kupić aktualizację modułu lub usunąć programy w **Settings View / Open Show / Delete**.



1. Wybierz Options View



2. Wybierz Save Show

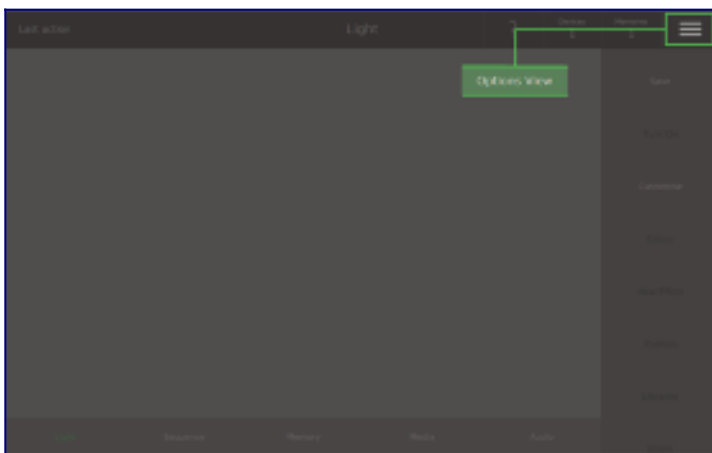


3. Zapisz pokaz

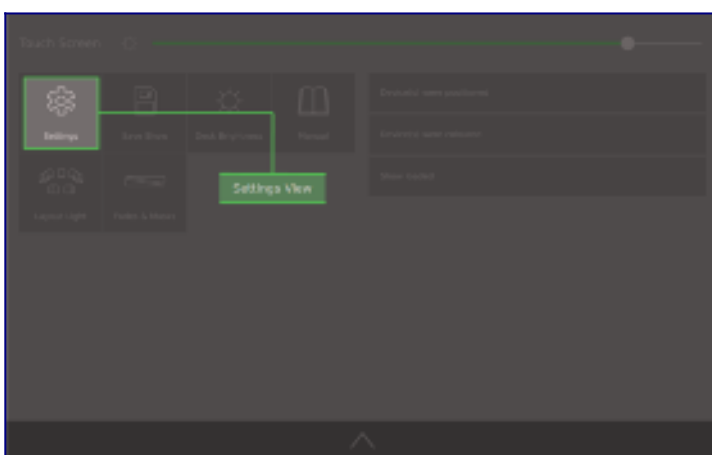
Otwieranie pokazu

Aby załadować wcześniej zapisany spektakl, przejdź do *Settings View* i naciśnij **Open Show**. Pojawi się lista wszystkich zapisanych pokazów na konsoli, dotknij, aby wybrać jeden i naciśnij **Load** po prawej stronie. Nie oznacza to, że wszelkie niezapisane zmiany w bieżącym programie zostaną utracone.

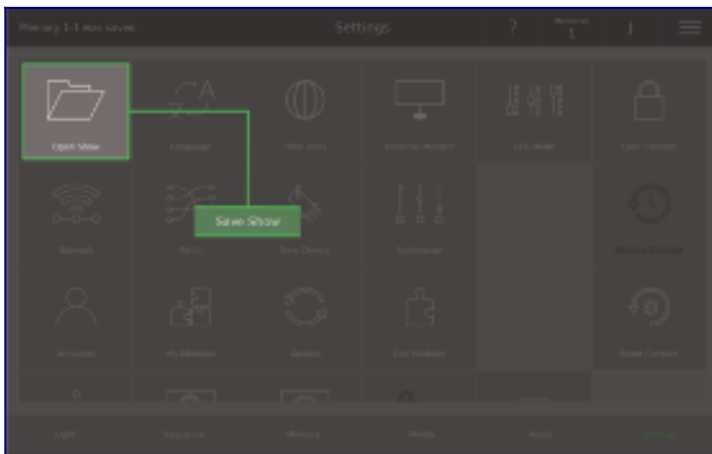
*W oknie dialogowym Open Show możesz także usuwać programy. Po prostu wybierz pokaz, który chcesz usunąć, i naciśnij **Delete** po prawej stronie.*



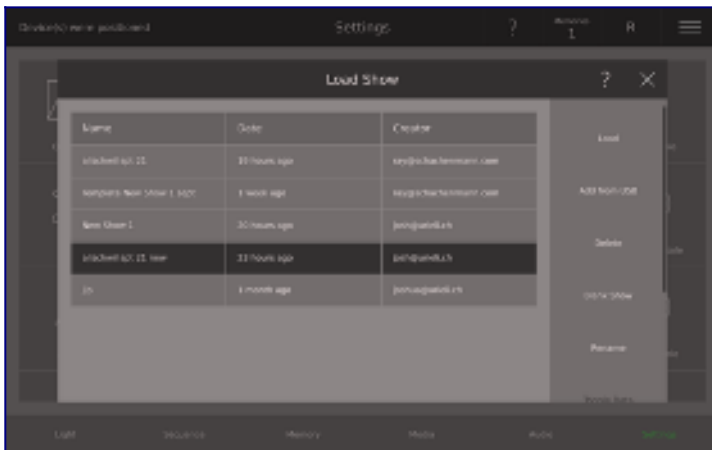
1. Wybierz Options



2. Wybierz Settings



3. Wybierz Open Show



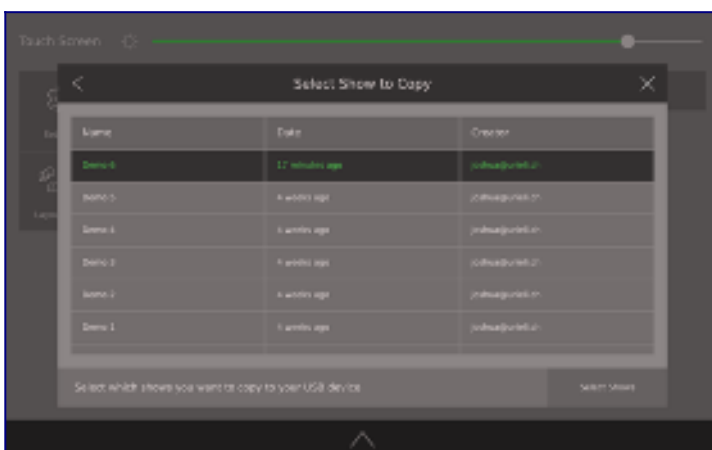
4. Wybierz i załaduj pokaz

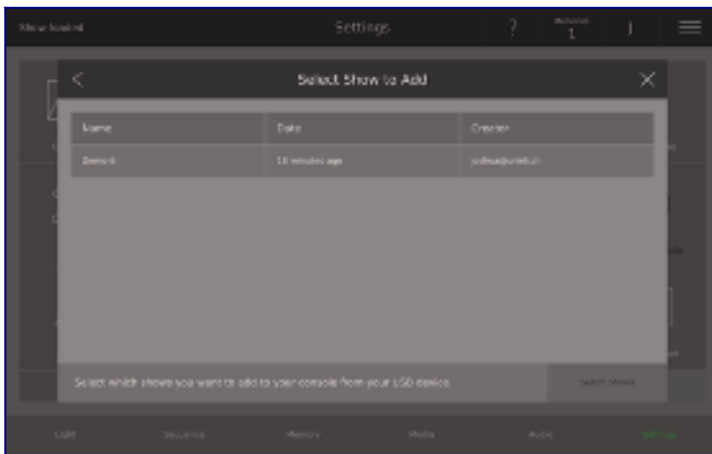
Tworzenie kopii zapasowych i przesyłanie pokazów

Możesz wykonać kopię zapasową plików pokazu na urządzeniu pamięci masowej USB. Podłącz urządzenie pamięci masowej USB (sformatowane jako FAT32, bez limitu pojemności) do jednego z portów USB. Następnie wybierz **Copy to USB**, a następnie wybierz, które pokazy chcesz skopiować i na koniec naciśnij **Select**. Po skopiowaniu plików pokazu możesz odłączyć urządzenie USB.

Aby skopiować pokaz z powrotem na konsolę z urządzenia pamięci masowej USB, podłącz urządzenie pamięci masowej USB do jednego z portów USB. Przejdź do **Settings View** i wybierz opcję **Load Show**. Następnie wybierz **Copy from USB**, wybierz pokazy do skopiowania i naciśnij **Select**. Po skopiowaniu plików spektaklu będziesz mógł załadować je na konsolę.

Jeśli skopiujesz program z konsoli Q-Ray 36 na konsolę Q-Ray 24 lub z konsoli z większą liczbą uniwersów, dodatkowe pamięci i urządzenia, pozostaną w pokazie, ale nie będzie można ich odtwarzać bezpośrednio. Najpierw należy je przesunąć, aby zmieściły się odpowiednio na dostępnych suwakach / stronach pamięci i uniwersach.





Moduły

- [Wybieranie modułów](#)
- [Zakup lub subskrybowanie modułów](#)
- [Włączanie modułów](#)

Zakup lub subskrybowanie modułów

Możesz rozszerzyć funkcje i możliwości swojej konsoli, kupując lub subskrybując moduły. Moduły można kupić lub subskrybować na rayconsole.com za pośrednictwem komputera, tabletu lub telefonu. Logując się (lub rejestrując) na swoje konto na rayconsole.com i wprowadzając numer seryjny znajdujący się z tyłu konsoli, będziesz mógł szybko i łatwo zarządzać modułami dla każdej z Twoich Ray Consoł.

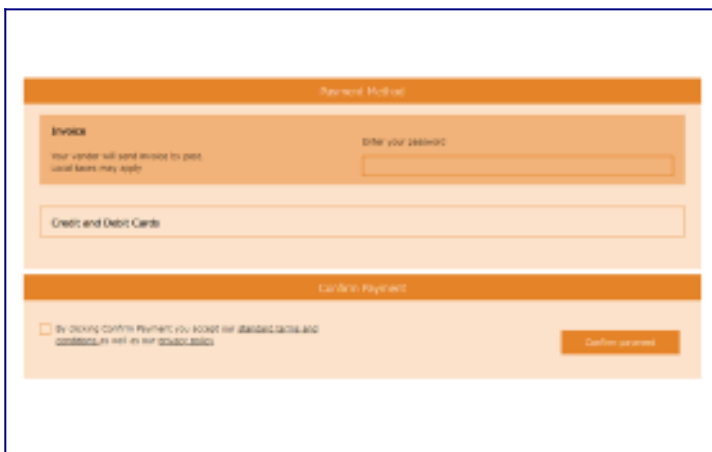
Dostępne są dwie opcje licencji, moduły można zakupić lub subskrybować co miesiąc. Jeśli nie jesteś pewien, czy potrzebujesz modułu, zalecamy miesięczną subskrypcję. Subskrypcje miesięczne można anulować w dowolnym momencie na koncie rayconsole.com w sekcji Account / My Subscriptions. Moduł, który został przestał być subskrybowany pozostaje ważny do momentu upływu jego daty ważności. Za moduły można zapłacić kartą debetową, kredytową lub fakturą przesłaną przez lokalnego [dystrybutora](#) (wymaga uprzedniej jego zgody). Możliwe jest również otrzymywanie bezpłatnych modułów i rabatów po wpisaniu kodu rabatowego.



1. Wybierz moduł



2. Wybierz zakup lub subskrypcję



3. Zapłać kartą debetową, kredytową lub fakturą



4. Rozszerz swoją konsolę

Wybieranie modułów

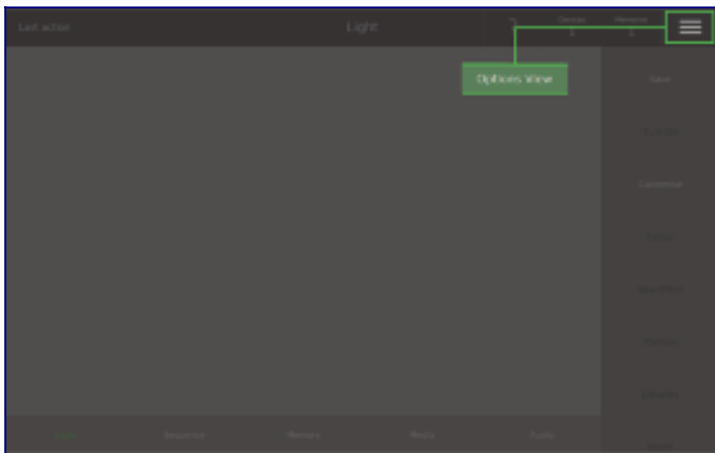
Szczegóły modułów podane są w konsoli, gdzie mogą się przydać. Moduły można również przeglądać na rayconsole.com, gdzie są podzielone na 4 kategorie:

Functions: Te moduły umożliwiają edycję bardziej skomplikowanych atrybutów w bardziej złożony sposób. Moduły w tej kategorii obejmują: Position Control, Gobo Control, Intensity Effects i wiele więcej...

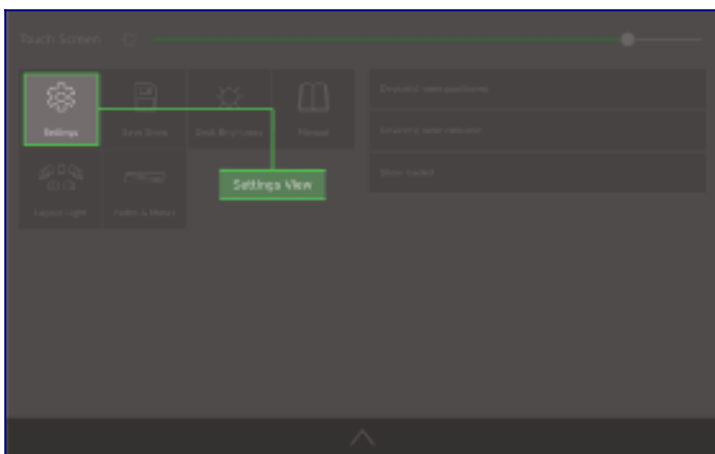
Controls: Moduły te umożliwiają tworzenie bardziej skomplikowanych zapisanych pamięci i kroków. Moduły w tej kategorii obejmują: Delay and Wait, Submaster Control, 3 Medium Sequences i wiele więcej...

Extensions: Moduły te pozwalają na zwiększenie rozmiaru systemu, którym może sterować konsola. Moduły w tej kategorii obejmują: System Control, 30 Medium Show, 8 Settings Accounts i wiele więcej...

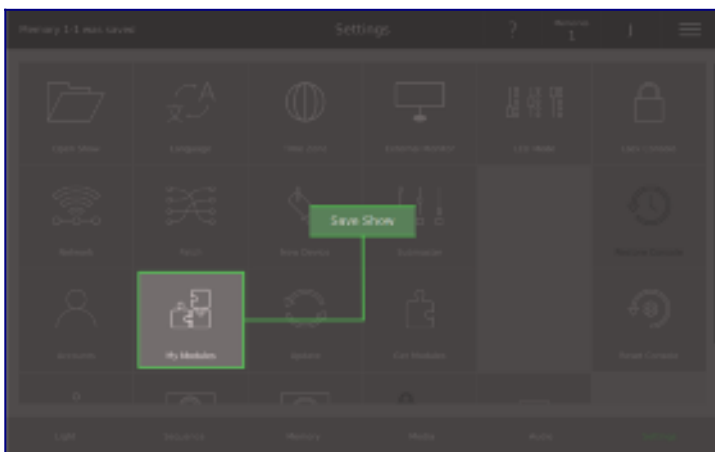
Languages: Moduły te zapewniają dostęp do wygodnych nakładek pomocy kontekstowej na konsoli w innym języku. Moduły w tej kategorii to: niemiecki, francuski, polski i wiele więcej...



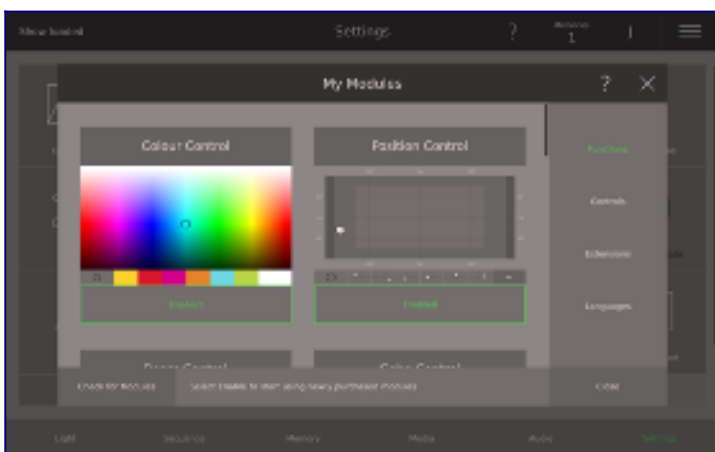
1. Wybierz Options View



2. Wybierz Settings View



3. Wybierz My Modules



4. Kliknij żeby załączyć moduły

Włączanie modułów

Po zakupie lub zasubskrybowaniu modułu będzie dostępny następnym razem, gdy konsola połączy się z Internetem. Następnym razem, gdy włączysz konsolę, przejdź do **Settings View** (zalogowany jako właściciel konsoli), otwórz okno dialogowe *My Modules* i naciśnij przycisk **Check for Modules**. Następnie możesz włączyć każdy nowy moduł, naciskając **Disable**, w czasie, który Ci odpowiada. Gdy przycisk jest zielony i pokazuje Enabled, moduł jest włączony.

Ta operacja nie wymaga dużej przepustowości łącza. Jeśli normalnie nie łączysz się z Internetem, szybkie użycie hotspotu zużyje tylko kilka kilobajtów danych.

Wyłączanie i usuwanie modułów

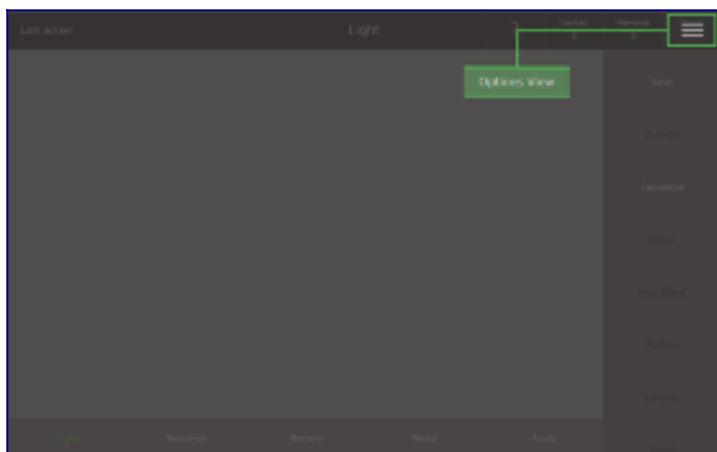
Możesz zobaczyć, które moduły są włączone, przechodząc do **Settings / My Modules** na konsoli. Jeśli chcesz wyłączyć moduł, po prostu wybierz opcję **Enabled**. Sybskrypcję modułów można anulować na rayconsole.com. Programy utworzone z anulowanymi modułami nadal mogą być odtwarzane, jednak niektórych atrybutów i ustawień nie będzie można edytować.

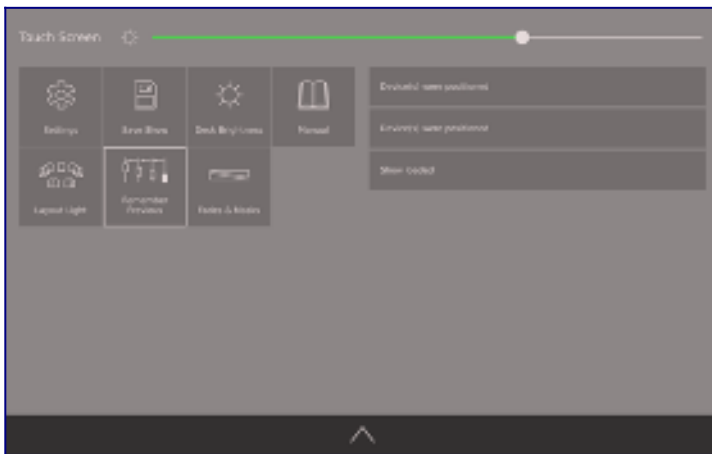
Opcje

- [Jasność konsoli](#)
- [Widok opcji](#)
- [Zapisywanie pokazów](#)
- [Instrukcja](#)
- [Light View](#)
- [Zanikanie i maski](#)
- [Pamiętaj poprzednie](#)

Widok opcji

Options View zawiera określone kluczowe ustawienia i jest dostępny dla wszystkich użytkowników bez konieczności logowania się. Aby uzyskać dostęp do *Options View*, dotknij trzech poziomych linii na górnym pasku lub przeciągnij górny pasek w dół. Po lewej stronie są różne opcje. Po prawej stronie znajduje się lista ostatnich działań.





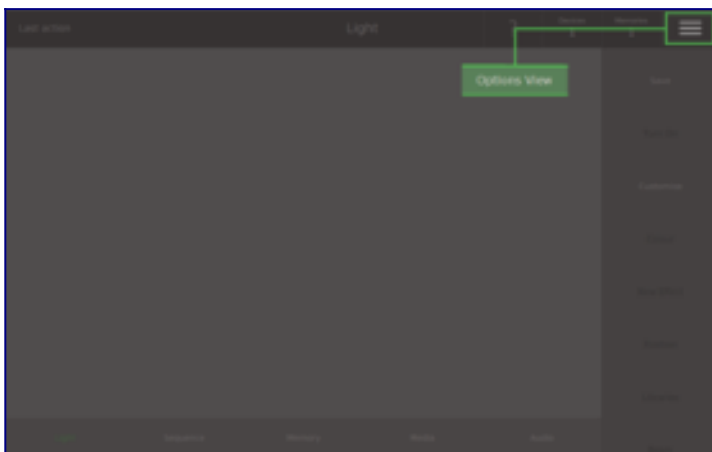
Zapisywanie pokazów

Pokaz zawiera patch, układ lamp, wszystkie pamięci, wszystkie sekwencje, wszystkie używane pliki multimedialne, jasność lampki, ustawienia submastera i wszystkie używane szablony urządzeń.

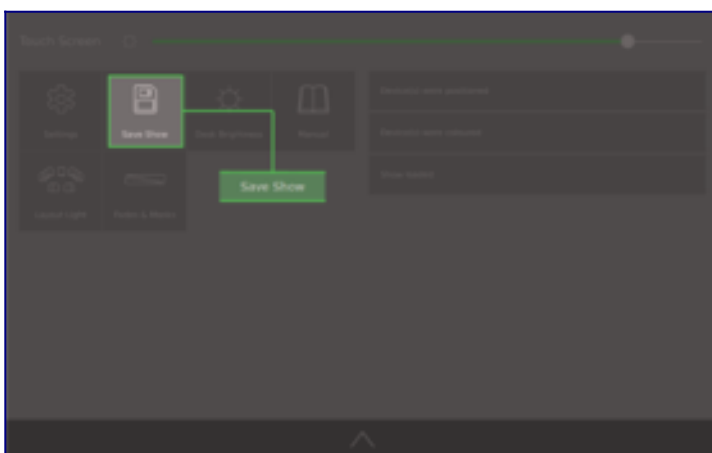
Aby zapisać pokaz, wybierz **Options View** na górnym pasku (trzy poziome linie), a następnie wybierz **Save Show**. Wystarczy nacisnąć **Save**, aby zapisać bieżący (ostatnio zapisany lub załadowany) plik pokazu. Wpisanie nowej nazwy i naciśnięcie **Save** zapisze pokaz jako nowy plik. Wybranie pokazu z listy i naciśnięcie **Save** spowoduje zapisanie w wybranym pliku pokazu.

Możesz wykonać kopię zapasową plików pokazu na urządzeniu pamięci masowej USB. Podłącz urządzenie magazynujące (sformatowane FAT32) do jednego z portów USB. Następnie wybierz **Copy to USB**, a następnie wybierz, które pokazy chcesz skopiować i na koniec naciśnij **Select**. Możesz skopiować pliki z powrotem na konsolę w **Settings View / Open Show**.

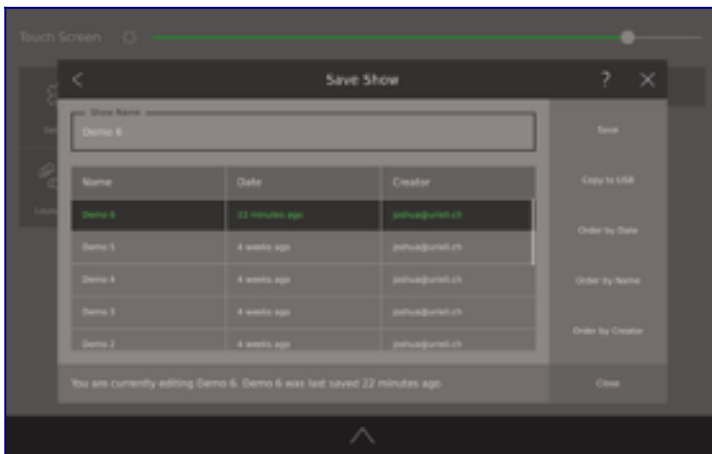
Jeśli na konsoli zabraknie miejsca na zapisywanie pokazów, możesz kupić aktualizację modułu lub usunąć programy w **Settings View / Open Show / Delete**.



1. Wybierz Options View



2. Wybierz Save Show



3. Zapisz pokaz

Jasność konsoli

Możesz zmienić jasność ekranu dotykowego, lampki, przycisków i suwaków, aby dopasować ją do swojego środowiska pracy. Przejdź do *Options View* i kliknij **Desk Brightness**. Oto, co robi każda funkcja:

Touch Screen: Ustaw jasność ekranu dotykowego, przeciągając lub stukając suwak.

Desk Lamp: Podłącz lampę do złącza w lewym górnym rogu konsoli oznaczonej *Lamp* i dostosuj jej jasność, przeciągając lub dotykając suwaka.

Buttons: Ustaw jasność wszystkich przycisków, przeciągając lub dotykając suwaka.

Light Guides: Ustaw jasność wszystkich suwaków (rzędów diod LED obok każdego suwaka), przeciągając lub dotykając suwaka.



Instrukcja

Skrócona instrukcja obsługi jest dostępna po podłączeniu monitora zewnętrznego do złącza DVI-D z tyłu konsoli. Wybierz opcję *Options View*, a następnie opcję *Manual* aby móc wybrać temat, który ma zostać wyświetlony. Odpowiedni temat podręcznika zostanie wyświetlony na monitorze zewnętrznym. Do przewijania treści podręcznika należy używać strzałek na ekranie dotykowym.

Dla zewnętrznego monitora zalecamy używanie rozdzielczości: 1920 x 1080 (FullHD) lub 1280x720(HD Ready)

Poniższe rozdzielczości również są wspierane:

Proporcje 3:2

- 720x480
- 1152x768
- 1440x960

Proporcje 4:3

- 320x240
- 640x480
- 800x600
- 960x720
- 1024x768
- 1152x864
- 1280x960
- 1440x1080

Proporcje 5:3

- 800x480
- 1280x768

Proporcje 5:4

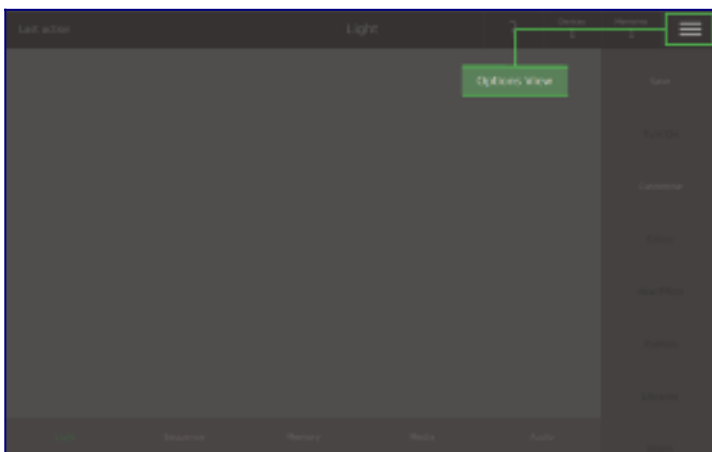
- 1280x1024

Proporcje 16:9

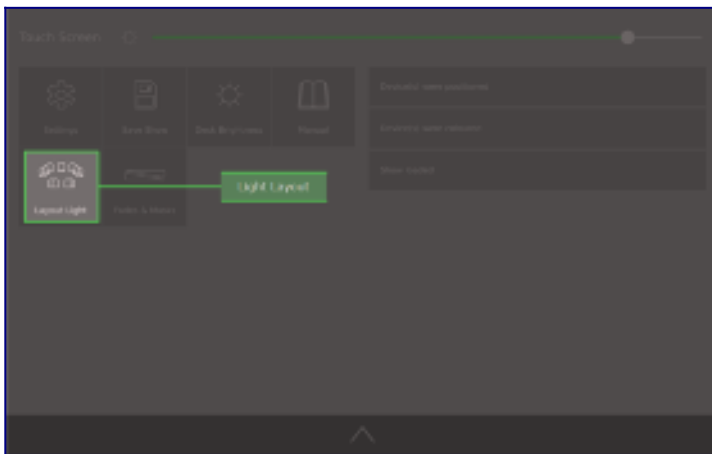
- 1280x720
- 1365x768
- 1600x900
- 1920x1080

Proporcje 16:10

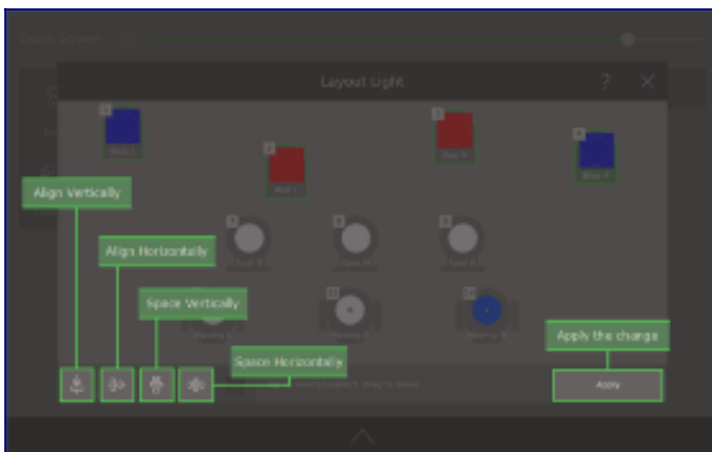
- 320x200
- 640x400
- 1280x800
- 1440x900



1. Wybierz Options View



2. Wybierz Light Layout



3. Ustaw symbole urządzeń



4. Wyrównaj symbole urządzeń

Układ lamp

Pulpit Ray Console to Light View. Widok ten pokazuje, co dzieje się aktualnie na scenie. W oknie *Layout Light* możesz ustawić swoje urządzenia w Light View.

Okno *Layout Light* można znaleźć w menu **Options View / Light Layout**. Aby uporządkować urządzenia:

Przeciągnij urządzenia, aby zmienić ich położenie

Wybierz urządzenia, dotykając je

Oznacz wszystkie urządzenia, klikając dwukrotnie tło

Dopasuj urządzenia do ostatnio wybranego, dotykając opcji w lewym dolnym rogu

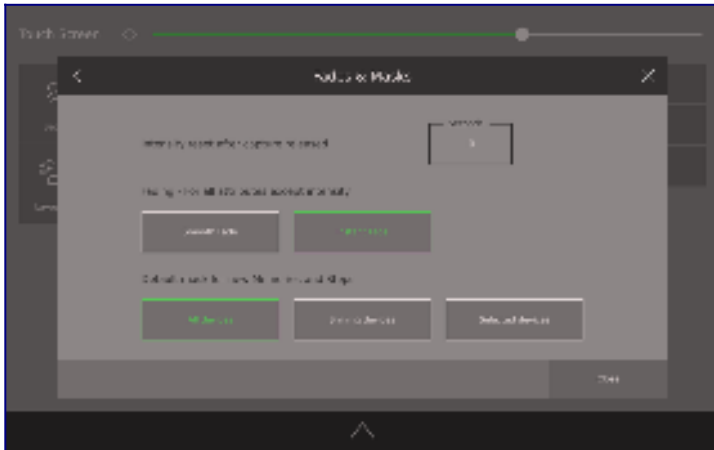
Rozmieść urządzenia równomiernie, dotykając opcji w prawym lewym rogu

Zanikanie i maski

To okno dialogowe zawiera ustawienia globalne. Uzyskaj do niego dostęp, przechodząc do *Options View* i wybierz **Fades & Masks**. Ustawienia globalne to:

Intensity reset after capture released: Jest to czas, w którym intensywność urządzenia przechwytyjącego musi dopasować wartość HTP po naciśnięciu przycisku **[Free]**.

Default mask for a new step or memory: Ustaw domyślną w: *Memory View / Customise Memory* and *Sequence View / Step Options / Customise Step*



Pamiętaj poprzednie

To okienko zawiera rozszerzenie zasady LTP (last take precedence - pierwszeństwo ostatnich zmian), która jest używana w oprogramowaniu Ray Console. Jeśli przycisk **Remember Previous** jest aktywny (posiada zieloną obwódkę) - wartości wszystkich atrybutów (oprócz jasności) są zapisywane na stosie LTP. Jeśli suwak, który zmienił ostatnią wartość atrybutu wróci do pozycji zero - ustawiana jest poprzednia wartość ze stosu. W przypadku sekwencji obecny i następny krok są zawarte w stosie podczas przejścia. Obecny krok jest na spodzie stosu, dlatego podczas odtwarzania sekwencji wszystkie wpisy przed obecnym krokiem są usuwane. Wciśnięcie przycisku Back całkowicie resetuje stos.

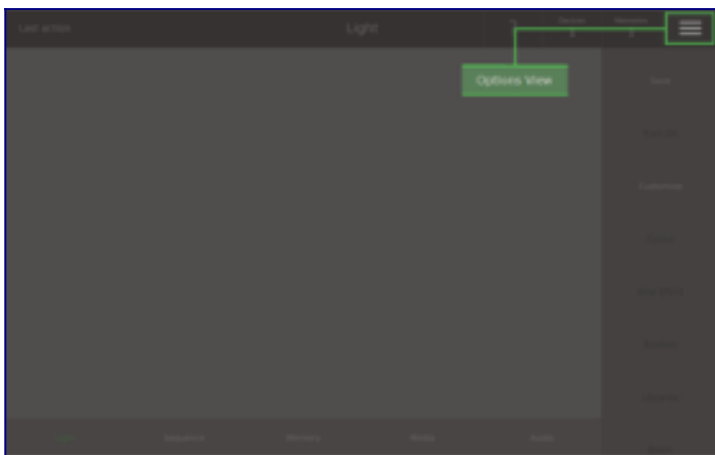
Ustawienia

- [Zmiana języka](#)
- [Blokowanie konsoli](#)
- [Submasters](#)
- [Otwieranie pokazu](#)
- [ArtNet i sACN](#)
- [Sieć](#)
- [Patchowanie](#)
- [Konta użytkowników](#)
- [Jaka jest różnica między kontem właściciela, a kontem użytkownika?](#)
- [Profile dostępu do ustawień](#)
- [My Modules](#)
- [Aktualizacja](#)

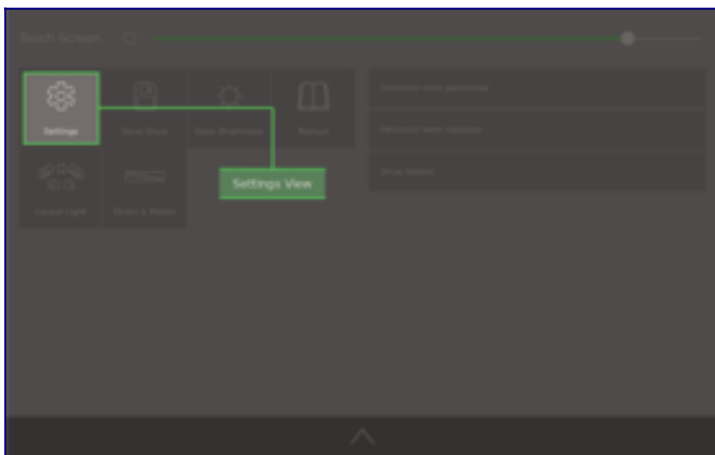
- [Resetowanie konsoli](#)
- [Konta właściciela](#)
- [Szablon pokazu](#)
- [Reset hasła](#)
- [Edytora Szablonów Urządzeń / Device Template Editor](#)

Widok ustawień

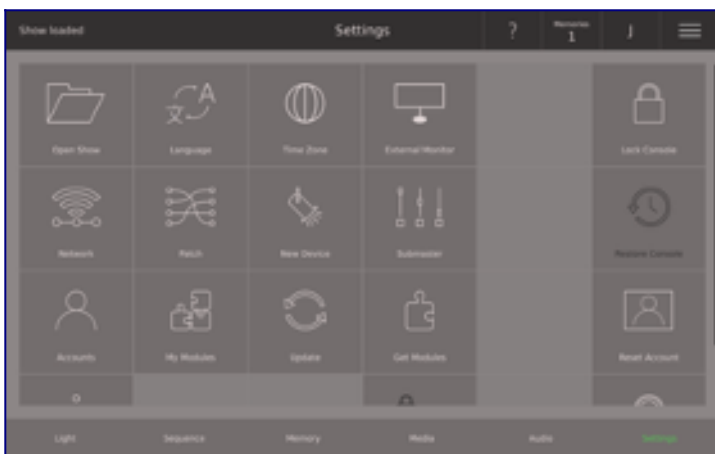
Settings View zawiera wszystkie ustawienia zaawansowane. Dostęp do niego można uzyskać tylko po zalogowaniu się, a dostępne ustawienia zależą od uprawnień zalogowanego konta (patrz [Konta](#)). Aby uzyskać dostęp do *Settings View*, dotknij trzech poziomych linii na górnym pasku lub przeciągnij górny pasek w dół, a następnie wybierz przycisk **Settings**. Może być konieczne zalogowanie się (zobacz [Dostęp do ustawień](#)). Każdy kafelek reprezentuje opcję, którą można dotknąć, aby wyświetlić dialog z odpowiednimi ustawieniami.



1. Wybierz Options View



2. Wybierz Settings View

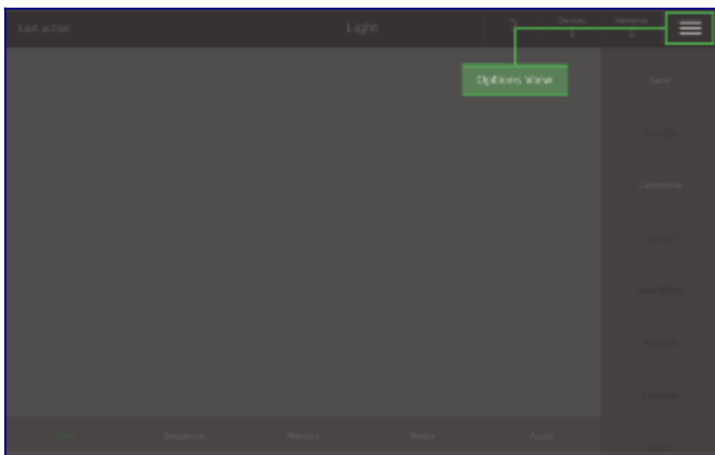


3. Wybierz ustawienia do zmiany

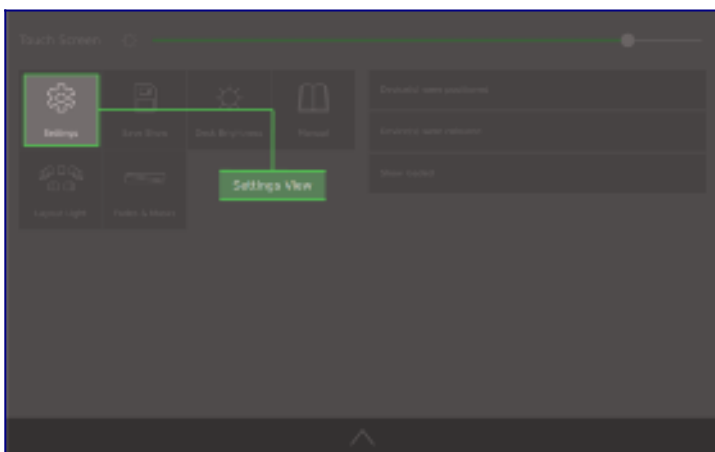
Otwieranie pokazu

Aby załadować wcześniej zapisany spektakl, przejdź do *Settings View* i naciśnij **Open Show**. Pojawi się lista wszystkich zapisanych pokazów na konsoli, dotknij, aby wybrać jeden i naciśnij **Load** po prawej stronie. Nie oznacza to, że wszelkie niezapisane zmiany w bieżącym programie zostaną utracone.

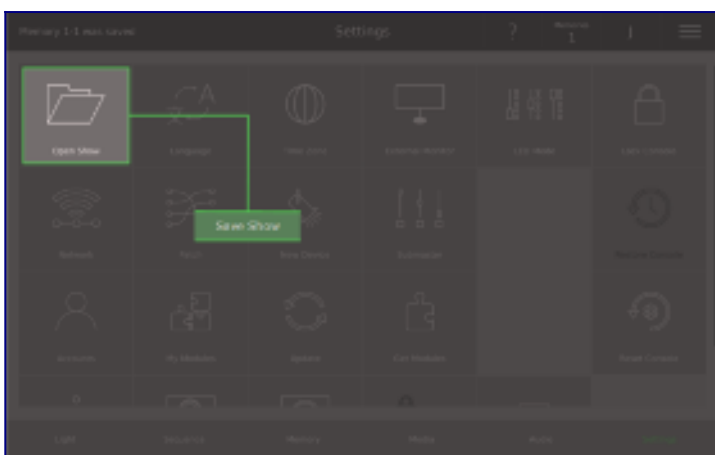
W oknie dialogowym *Open Show* możesz także usuwać programy. Po prostu wybierz pokaz, który chcesz usunąć, i naciśnij **Delete** po prawej stronie.



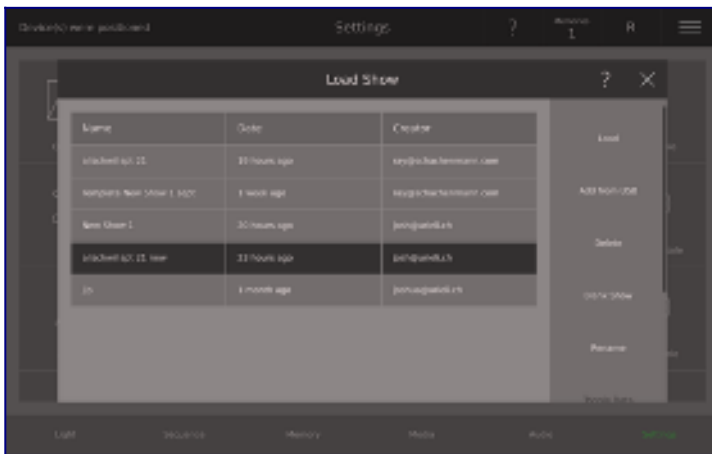
1. Wybierz Options



2. Wybierz Settings



3. Wybierz Open Show

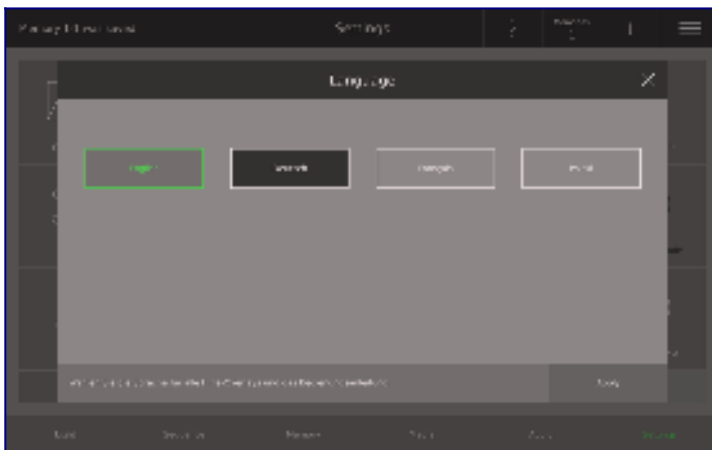


4. Wybierz i załaduj pokaz

Zmiana języka

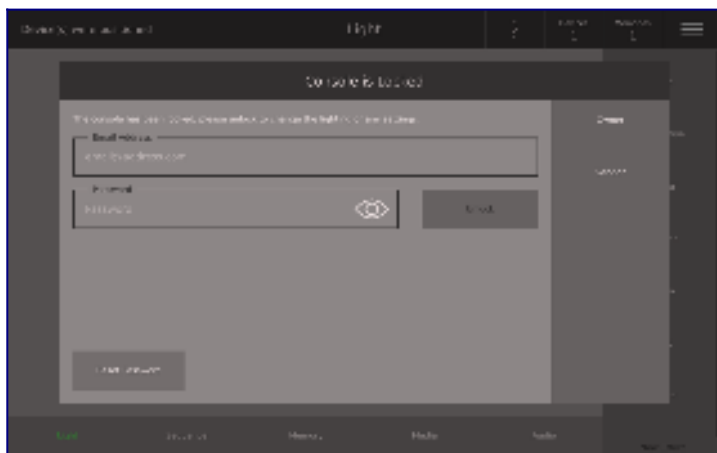
Aby uzyskać pomoc, dokładnie tam, gdzie jej potrzebujesz i we własnym języku, przejdź do **Settings View**, wybierz opcję **Language** i włącz język, który potrzebujesz.

Domyślnie wszystkie nakładki pomocy będą w języku angielskim. Kup lub subskrybuj moduł językowy, aby móc przeglądać nakładki pomocy w innym języku na konsoli.



Blokowanie konsoli

Jeśli musisz na chwilę zostawić konsolę i chcesz mieć pewność, że nikt nie zmieni niczego, czego nie powinien, przejdź do **Settings View** i wybierz opcję **Lock Console**. Kiedy konsola jest zablokowana, ekran dotykowy jest zablokowany, wszystkie przyciski i suwaki są wyłączone, jednak DMX będzie nadal emitował sygnał. Każdy użytkownik może łatwo odblokować konsolę, wybierając swoje konto i używając hasła, tak jak podczas logowania się do ustawień.



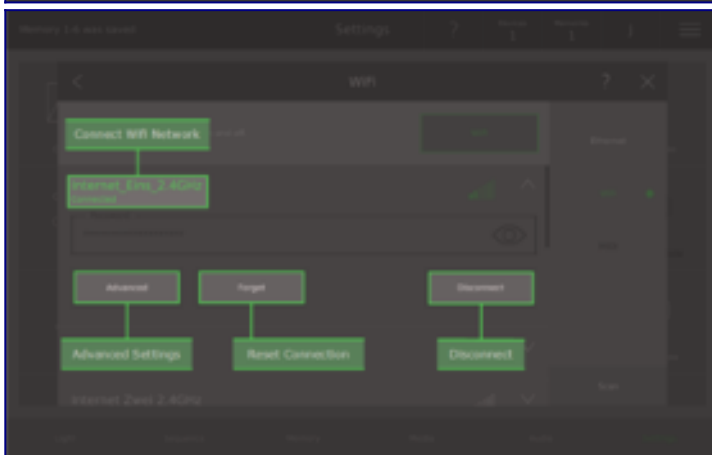
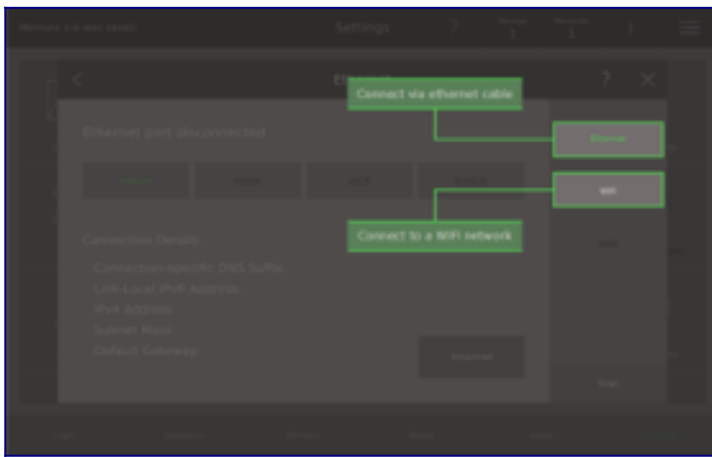
Sieć

Wybierz **Network**, aby połączyć się z siecią Wi-Fi, ustaw statyczny adres IP lub skonfiguruj Art-Net. Możesz podłączyć konsolę do rayconsole.com za pomocą kabla Ethernet lub WiFi.

Aby połączyć się z rayconsole.com za pomocą kabla Ethernet, po prostu podłącz go z tyłu konsoli (oznaczony jako Ethernet). Konsola powinna połączyć się automatycznie. Możesz sprawdzić połączenie, przechodząc do **Settings View / Network / Ethernet**, gdzie zobaczysz adres IP i zieloną pulsującą kropkę, jeśli jest podłączony. W razie potrzeby możesz również ustawić statyczny adres IP, wybierając **Advanced**, następnie **Static** i wprowadzając odpowiednie dane.

Aby połączyć się z rayconsole.com za pomocą WiFi, przejdź do **Settings / Network / WiFi**. Aby włączyć WiFi, dotknij przycisku **WiFi**, który zmienia tekst przycisku na zielony i wyszukuje dostępne sieci. Następnie wybierz sieć, z którą chcesz się połączyć, wprowadź hasło sieciowe (jeśli to konieczne) i wybierz **połącz**. Nazwa podłączonej sieci WiFi zmienia kolor na zielony, a obok nazwy WiFi w menu po prawej stronie pojawi się pulsująca kropka. W razie potrzeby możesz również ustawić statyczny adres IP, wybierając **Advanced**, następnie **Static** i wprowadzając odpowiednie dane.

UWAGA! Nie można łączyć się z sieciami firmowymi, które wymagają zarówno nazwy użytkownika, jak i hasła. Aby uzyskać więcej informacji, skontaktuj się z info@rayconsole.com.



ArtNet i sACN

Istnieje możliwość rozszerzenia systemu i wykorzystania Uniwersów DMX 3-8 za pomocą portu Ethernet i protokołu ArtNet lub sACN.

Czym jest ArtNet?

[ArtNet](#) to protokół umożliwiający transmisję wielu uniwersów DMX za pomocą jednego kabla ethernetowego. ArtNet jest protokołem sieciowym bazującym na modelu TCP/IP. Stosuje się go do przesyłania dużej ilości ramek DMX512 na duże odległości przy użyciu standardowej sieci. Konsola może wysyłać sygnał ArtNet bezpośrednio ze swojego portu ethernetowego. Aby móc podpiąć urządzenia, które odbierają sygnał DMX jedynie za pomocą standardowego złącza XLR konieczne jest zastosowanie [bramki ArtNet](#).

Czym jest sACN?

sACN to standard przesyłu paczek DMX512-A przez sieć TCP/IP przy użyciu protokołów ACN. Stosuje się go do przesyłania dużej ilości ramek DMX512 na duże odległości przy użyciu standardowej sieci. Konsola może wysyłać sygnał sACN bezpośrednio ze swojego portu ethernetowego. Aby móc podpiąć urządzenia, które odbierają sygnał DMX jedynie za pomocą standardowego złącza XLR konieczne jest zastosowanie bramki sACN.

Aby móc skorzystać z tej funkcjonalności potrzebny jest dodatkowy moduł [ArtNet-Module](#) lub [sACN-Module](#).

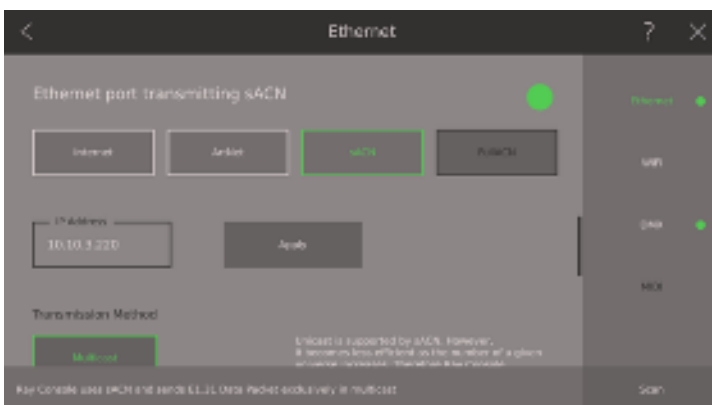


ArtNet

The screenshot shows the 'ArtNet Nodes' configuration screen. It contains a table with three columns: 'Name', 'IP Address', and 'Status'. The table lists several nodes, with the 'Status' column for most of them highlighted in red.

Name	IP Address	Status
Stage Right	2.168.32.100	Subscribed universe 1
Stage Left	2.168.32.101	Subscribed universe 2,3
Galaxy	2.168.32.102	Node's not on universe 0
Wind	2.168.32.103	Node's not on universe 0
RC22	2.168.32.104	Node's not on universe 0
CR0	2.168.32.105	Node's not on universe 0

Węzły ArtNet



sACN

Name	ID	Status
QRay Console 16 - 2	79322626-6529-3635-854D-852697382D04	Discovered Universe: 2
QRay Console 16 - 6	79913061-3238-6238-352D-655061372D04	Discovered Universe: 6
QRay Console 16 - 7	79333326-3125-6327-322D-600162162D04	Discovered Universe: 7
QRay Console 16 - 1	79479180-6547-3865-801D-966821122D04	Discovered Universe: 1
QRay Console 16 - 2	79356337-3794-6385-302D-300528342D04	Discovered Universe: 2
QRay Console 16 - 0	79356661-3129-6533-372D-362723382D04	Discovered Universe: 0

This is a list of all the sources detected on the sACN system.

Źródła sACN

Patchowanie

Wszystkie szczegóły dotyczące patchowania można znaleźć w [Patchowanie](#), znajdującym się wcześniej w tej instrukcji.

Edytora Szablonów Urządzeń / Device Template Editor

Tworzenie nowego urządzenia

Jeśli posiadasz urządzenie, które jest nowością na rynku i nie zostało jeszcze umieszczone w bibliotece urządzeń Ray Console, lub urządzenie, które jest z jakichś względów nietypowe i nie ma go w bibliotece - możesz samodzielnie utworzyć urządzenie za pomocą Edytora Szablonów Urządzeń (Device Template Editor).

Podczas tworzenia urządzenia należy mieć dostęp do instrukcji obsługi urządzenia oraz jego tabeli kanałów.

Przejdź do **Settings View / New Device / Manage Devices**.

Wybierz **New Device** - zostanie otwarte okno *Device Template Editor Dialogue*. W pierwszej kolejności można uzupełnić nazwę urządzenia oraz producenta. Kolejny krok to ustawienie **Attributes**, czyli kanałów DMX. Można wybrać pomiędzy ustawianiem Group Attributes i Parameter Attributes. Ustaw wszystkie kanały, które posiada urządzenie.

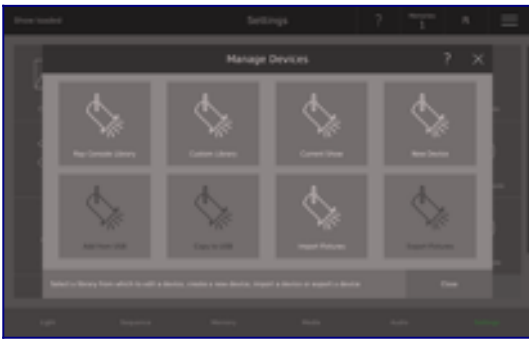
Następnie można ustawić **Physical Properties**. Te informacje mogą być zazwyczaj znalezione na początku instrukcji obsługi.

Kliknięcie w **Modes** w prawym górnym narożniku spowoduje otwarcie okna *Modes Dialogue*.

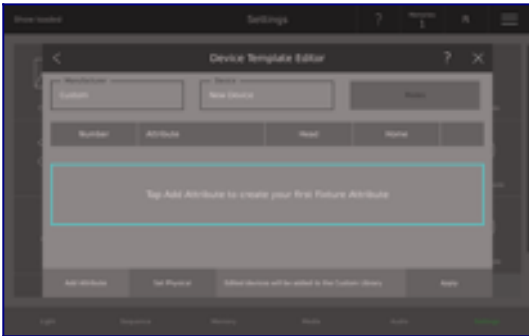
Podaj nazwę dla nowego trybu (Mode) i kliknij **Add Mode** - otworzy się okno *Select Mode Channels Dialogue*.

Podaj wszystkie kanały (Attributes) używane w tym trybie (Mode). Upewnij się, że jest to zgodne z opisem w instrukcji obsługi urządzenia. Po zakończeniu zamknij okno.

Na sam koniec kliknij **Apply** w oknie *Device Template Editor Dialogue*. Twoje urządzenie zostanie zapisane w Custom Library na twojej Ray Console.



1. Przejdź do Settings View / New Device / Manage Devices



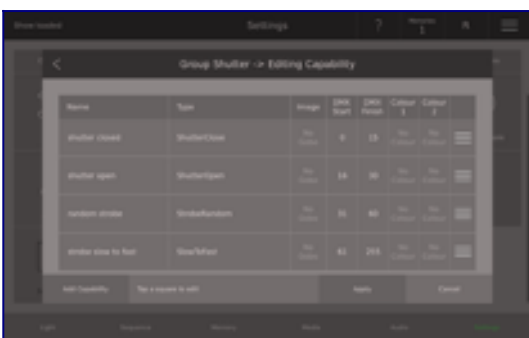
2. Device Template Editor



3. Wybierz typ Attribute



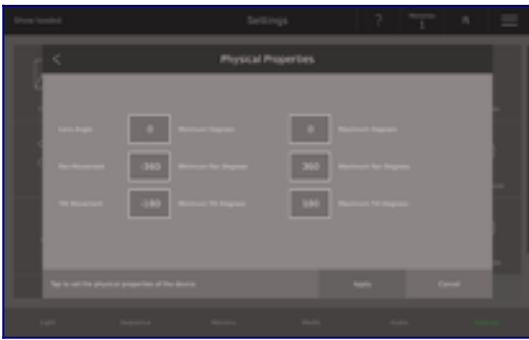
3a. Wybierz Group Attribute



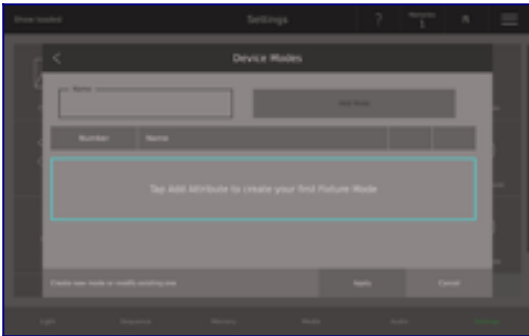
Możliwości edycji



3b. Wybierz Parameter Attribute



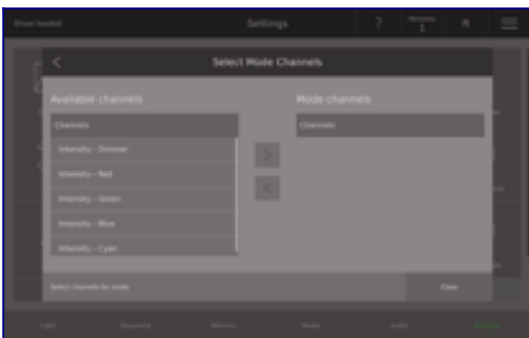
4. Ustaw Physical Properties



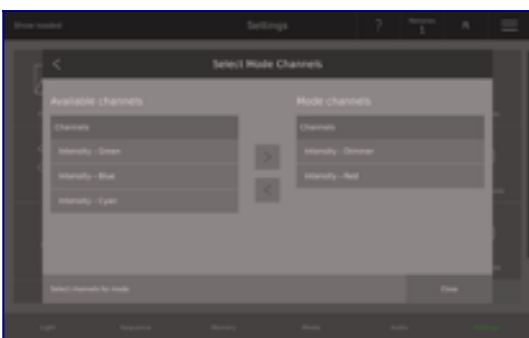
5. Ustaw Device Modes



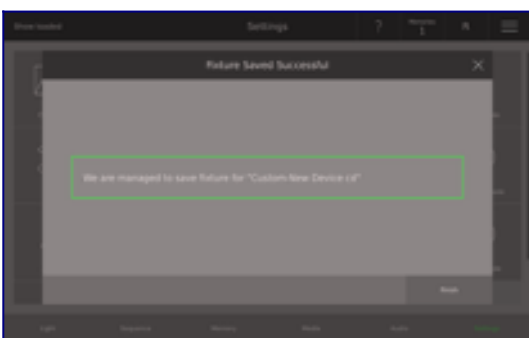
6. Wybierz nazwę dla trybu (Mode)



7. Wybierz kanały trybu (Mode Channels)



7a. Wybrane kanały trybu (Mode Channels)



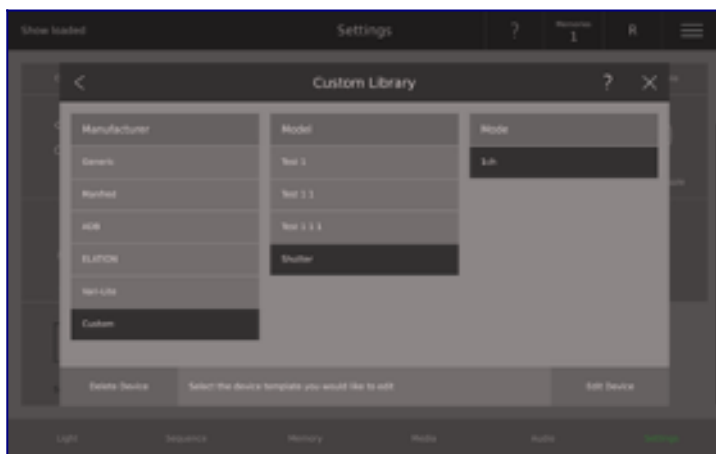
8. Urządzenie zapisane poprawnie

Edycja istniejącego urządzenia

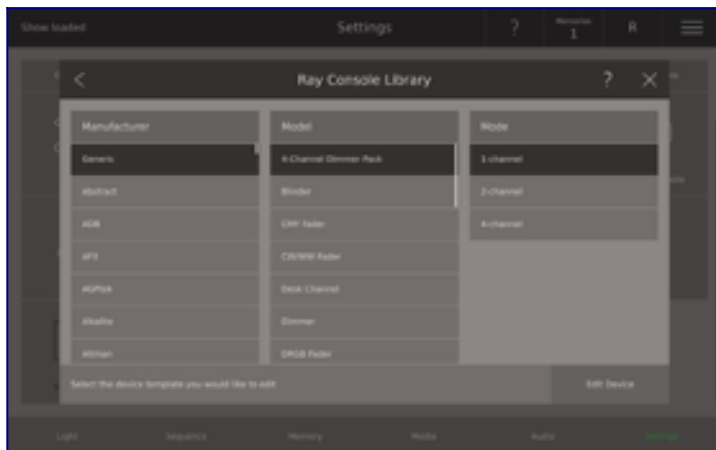
W Ray Console można znaleźć dwie biblioteki urządzeń (Device Libraries). The Ray Console Library jest domyślną biblioteką, natomiast Custom Library to biblioteka, w której są utworzone przez użytkownika lub zaimportowane urządzenia.

Jeśli po utworzeniu lub zaimportowaniu urządzenia okaże się, że jest w nim błąd lub niespójność - urządzenie można edytować. Aby to zrobić należy kliknąć przycisk **Edytuj** w prawym dolnym narożniku *okna dialogowego Biblioteka*. Spowoduje to otwarcie *Edytora Szablonów Urządzeń*, w którym można dokonywać zmian tak, jak to zostało opisane w sekcji [Tworzenie nowego urządzenia](#).

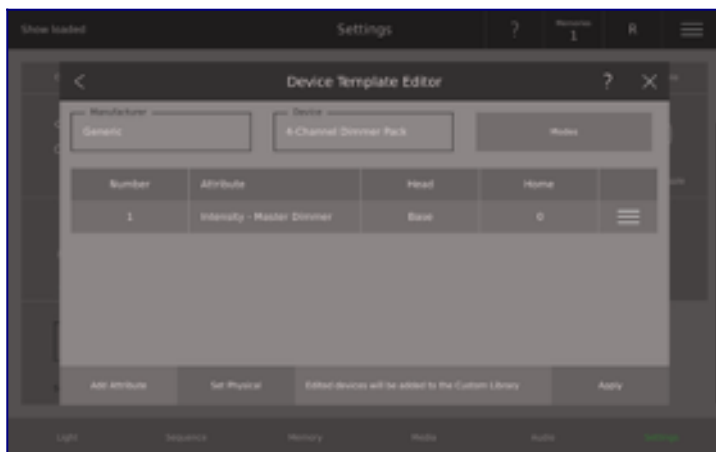
Wszystkie edytowane urządzenia są zapisywane w bibliotece. Istniejące szablony nie są nadpisywane - wciąż są dostępne w Ray Console Library.



Custom Library



Ray Console Library



Edycja urządzenia

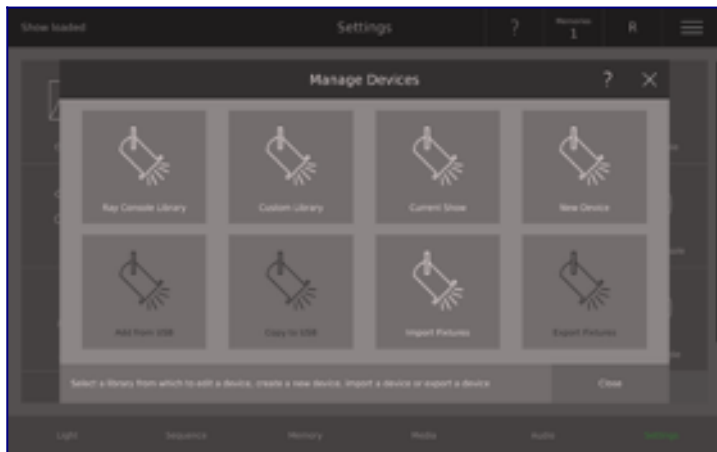
Import nowego urządzenia

Istnieje prosty sposób na dodanie nowego urządzenia do biblioteki - można zaimportować istniejący plik .qxf lub .gdtf z pamięci USB.

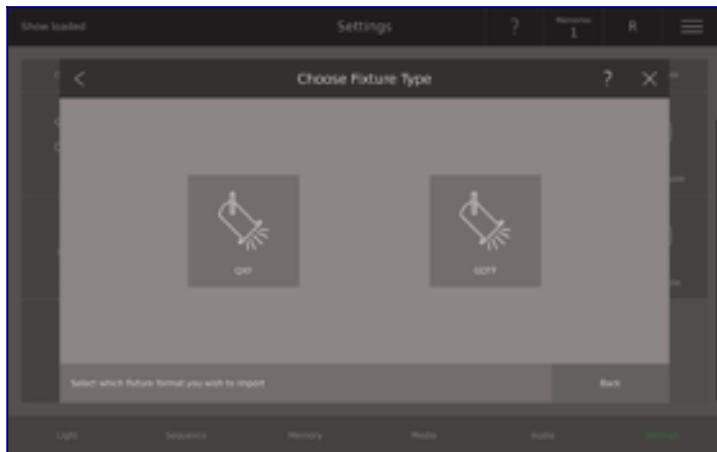
Podłącz pamięć USB, przejdź do **Settings View** i kliknij w **New Device / Manage Devices / Import Devices**.

Następnie wybierz typ importowanego pliku: **QXF** lub **GTDF**.

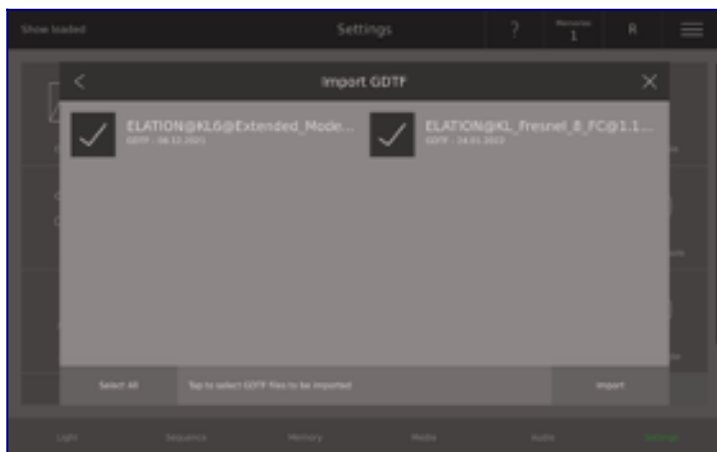
W oknie *Import Dialogue* zostaną wyświetlone wszystkie pliki dostępne na pamięci USB. Wybierz plik, który chcesz zaimportować lub kliknij **select all** aby wybrać wszystkie. Na koniec kliknij **Import**. Wszystkie zaimportowane pliki można znaleźć w Custom Library.



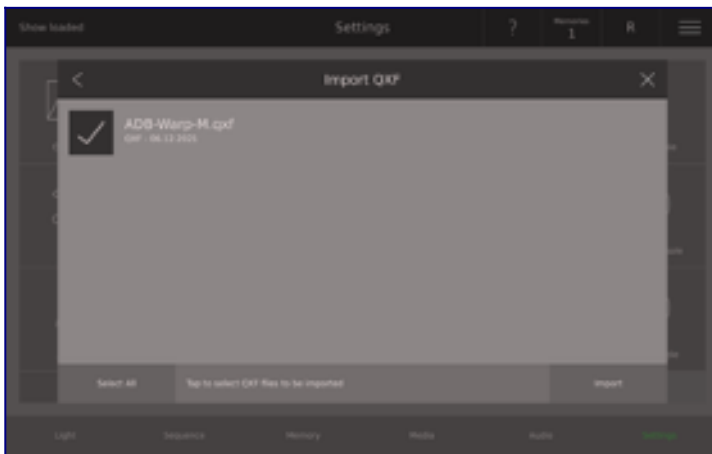
1. Wybierz urządzenia do importu



2. Wybierz typ urządzenia



3a. Import pliku .GTDF



3b. Import pliku .QXF



4a. Import GDTF zakończony sukcesem



4b. Import QXF zakończony sukcesem

Submasters

Możliwe jest przypisanie pewnych funkcji specjalnych suwacom pamięci zwanych submasterami. Po wykonaniu tej czynności wszystkie pamięci dla danego suwaka są blokowane na wszystkich stronach suwaków pamięci, dopóki submaster nie zostanie usunięty. Aby korzystać z submasterów, należy włączyć odpowiedni moduł. Dostępne funkcje submaster to:

Memory: Tryb domyślny, w którym pamięć można zapisać na każdej stronie

House: Cokolwiek jest zapisane na tym suwaku pamięci na bieżącej stronie, jest zablokowane i nie można tego zmienić, gdy ustawiona jest funkcja House submaster. Gdy dane wyjściowe konsoli są zapisywane, dane wyjściowe z tej pamięci są pomijane.

Grand Master: Suwak jest masterem dla intensywności wszystkich urządzeń na konsoli

Volume: Suwak działa jako kontroler głośności dla mediów, przycisk jako odtwarzanie / pauza

Audio: Suwak działa jako regulator głośności dla podłączonego urządzenia audio, przycisk jako wyciszenie / wyłączenie wyciszenia

Red: Czerwona kontrolka dla wszystkich świateł RGBW

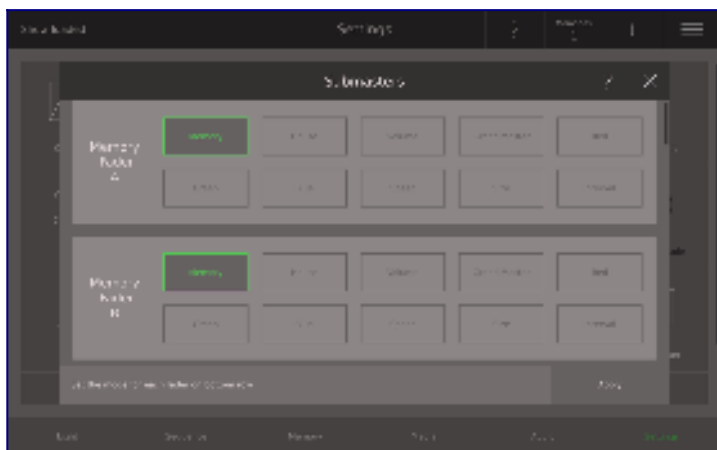
Green: Zielona kontrolka dla wszystkich świateł RGBW

Blue: Niebieska kontrolka dla wszystkich świateł RGBW

Speed: Kontroluje szybkość wszystkich efektów działających na konsoli

Size: Ustawia rozmiar wszystkich odpowiednich efektów działających na konsoli

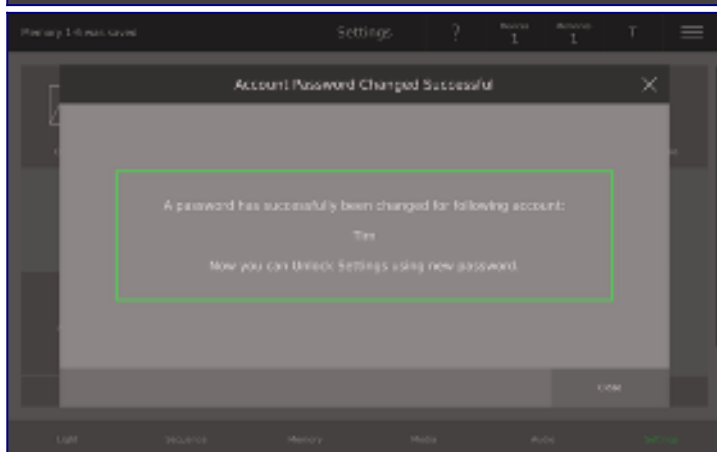
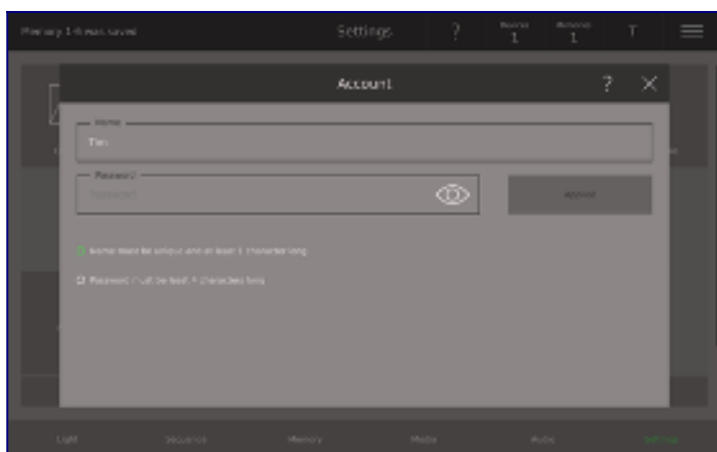
Sequence: Dodatkowa sekwencja może zostać utworzona na suwaku pamięci



Konta użytkowników

Na kontach możesz zmienić swoje hasło i zarządzać kontami użytkowników. To, co jest możliwe, zależy od tego, czy jesteś zalogowany w ustawieniach jako właściciel czy użytkownik (patrz poniżej).

Po zalogowaniu się możesz zmienić swoje hasło w ustawieniach, wybierając **Settings View / Accounts**, wprowadzając nowe hasło i naciskając **Apply**.

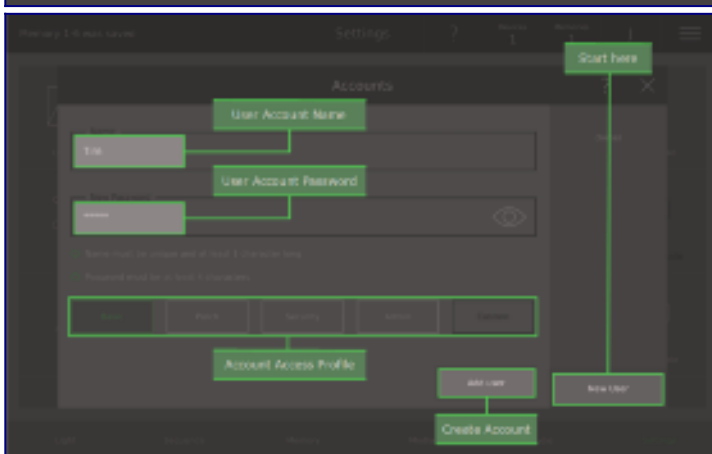
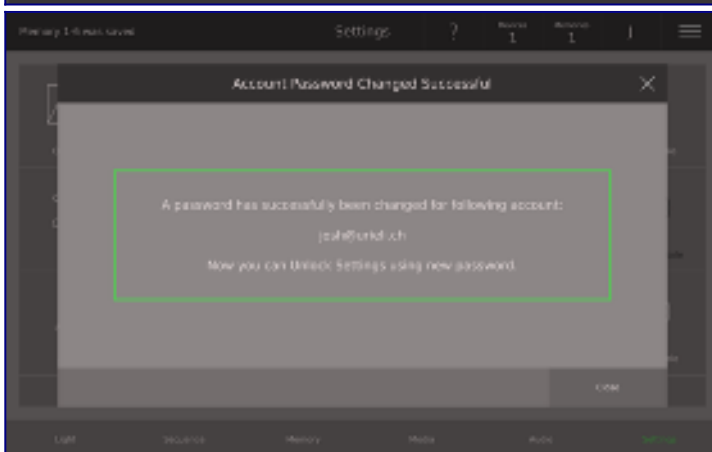
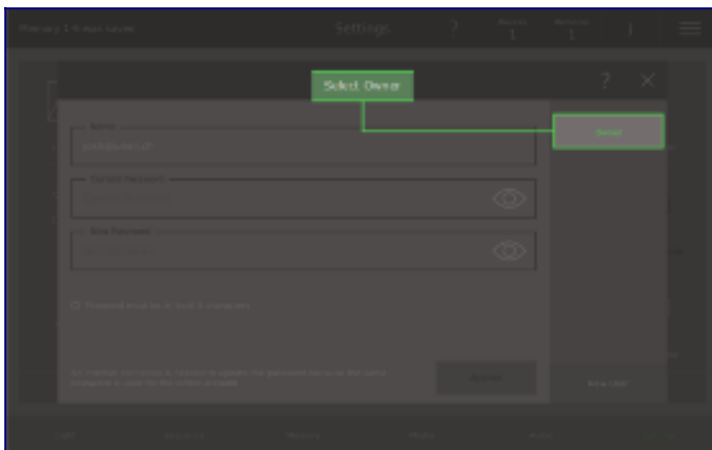


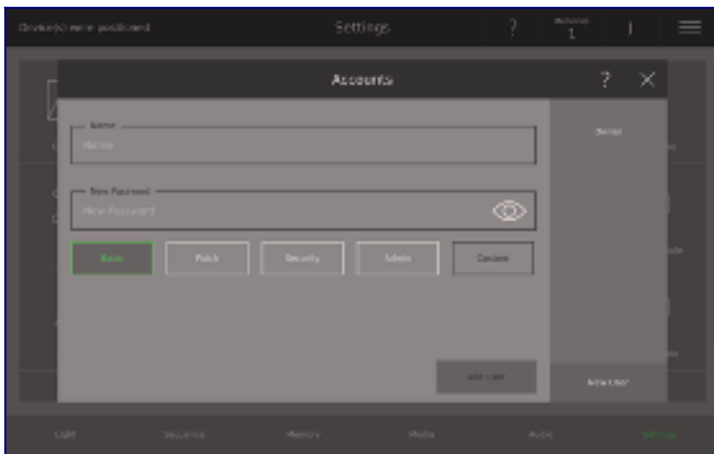
Konta właściciela

Po zalogowaniu się jako właściciel możesz zarówno zmienić hasło, jak i zarządzać kontami użytkowników konsoli.

Aby zmienić hasło, wybierz Ustawienia *Settings View / Accounts*, a następnie **Owner**. Tutaj możesz zmienić nazwę i hasło. Aby zmienić hasło, konsola musi być połączona z Internetem, ponieważ hasło zostanie również zaktualizowane na stronie rayconsole.com.

Aby utworzyć nowego użytkownika, wybierz **New User**, a następnie nadaj mu nazwę, hasło i ustawienia profilu dostępu, a następnie naciśnij **Add User**. Wybranie nazwy użytkownika po prawej stronie pokazuje szczegóły konta ustawień użytkownika i daje możliwość zmiany czegokolwiek lub usunięcia konta.





Jaka jest różnica między kontem właściciela, a kontem użytkownika?

Właściciel konsoli ma konto na rayconsole.com, które zawiera co najmniej jedną konsolę. Oznacza to, że właściciel konta rayconsole.com jest właścicielem tych konsol. Na konsolach właściciel może zalogować się do ustawień przy użyciu nazwy użytkownika i hasła do konta rayconsole.com. Po zalogowaniu się w ustawieniach właściciel ma specjalne uprawnienia administratora. Właściciel może dodawać i usuwać konta użytkowników (patrz poniżej), a także resetować konsolę do ustawień fabrycznych. Jeśli właściciel zapomni hasła, musi wprowadzić kod otrzymany pocztą e-mail, aby zresetować hasło.

Właściciel konsoli może tworzyć konta użytkowników. Konta użytkowników są tylko na konsoli i nie są synchronizowane z rayconsole.com. Właściciel przypisuje nazwę, hasło i profil dostępu do ustawień, który określają, co użytkownik może, a czego nie może robić. Jeśli użytkownik zapomni hasła, właściciel może je zmienić.

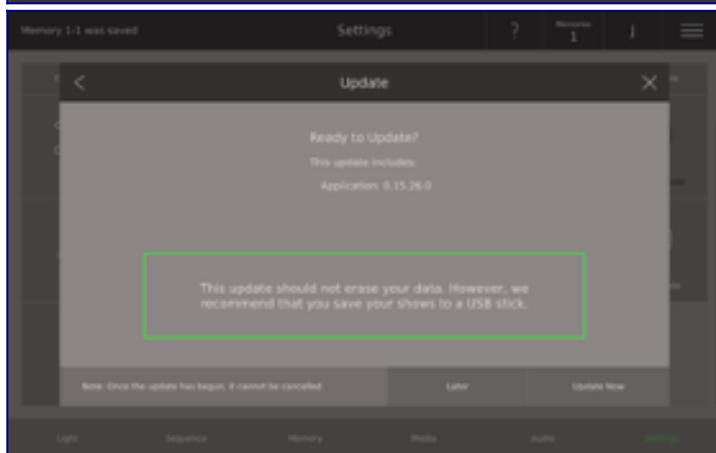
Profile dostępu do ustawień

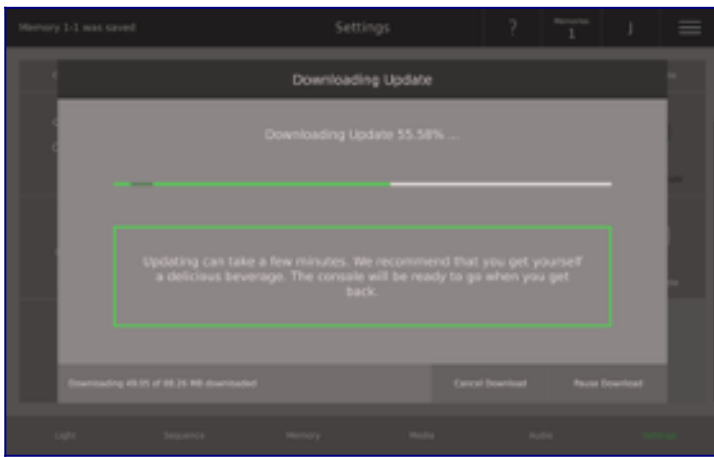
Funkcja	Basic	Patch	Security	Admin	Owner
Otwieranie Show	X	X	X	X	X
Języki			X	X	X
Strefa czasowa			X	X	X
Zewnętrzny monitor		X	X	X	X
Blokowanie konsoli	X	X	X	X	X
Sieć		X	X	X	X
Patchowanie		X		X	X
Nowe urządzenia		X		X	X
Submasters		X		X	X

Ustawienia fabryczne				X	X
Konta	X	X	X	X	X
Moduły			X	X	X
Aktualizacja			X	X	X
Kupowanie modułów					X
Resetowanie konta					X
O konsoli	X	X	X	X	X
Ochrona pokazu			X	X	X
Wsparcie	X	X	X	X	X

My Modules

W **My Modules** możesz przeglądać i zarządzać zakupionymi i subskrybowanymi modułami. Wszystkie zakupione i subskrybowane moduły są wymienione **Settings / My Modules**, wybierz odpowiednią kategorię, a następnie po prostu dotknij przycisku **Disabled**, aby je włączyć. Więcej szczegółów można znaleźć w sekcji [Moduły](#) we wcześniejszej części tej instrukcji.





Aktualizacja

W Update możesz zaktualizować oprogramowanie konsoli bezpośrednio z rayconsole.com lub przez USB. W *Settings View / Update* najpierw pojawia się przegląd aktualnie zainstalowanego oprogramowania. Dalej są wymienione wszystkie dostępne aktualizacje. Naciśnij przycisk **Check for Updates**, aby upewnić się, że nie ma dostępnych aktualizacji. Naciśnij **Update Now**, aby przeprowadzić dostępne aktualizacje.

Możesz także zaktualizować konsolę przez USB. Zaloguj się na swoje konto rayconsole.com i przejdź do **Account / Console / Details**. Znajdziesz tam najnowsze pliki aktualizacji dla swojej konsoli. Pobierz pliki i umieść je w folderze RayConsole / Updates na swoim urządzeniu. Następnie włóż urządzenie pamięci masowej USB do jednego z portów USB konsoli i wybierz opcję **Update from USB**. Aktualizacje zostaną teraz wyświetlone na liście i możesz nacisnąć przycisk **Update Now**, aby przeprowadzić dostępne aktualizacje. Urządzenie pamięci masowej USB musi być sformatowane jako FAT32 i nie ma ograniczeń co do pojemności urządzenia.

Sprawdzanie aktualizacji nie wymaga dużej ilości danych i można je łatwo wykonać za pomocą hotspotu. Samo uruchomienie aktualizacji może wymagać pobrania około 1 GB. Dlatego zalecamy korzystanie z połączenia Wi-Fi lub Ethernet. Jeśli to nie jest dostępne, pobierz oprogramowanie na urządzenie pamięci masowej USB i zainstaluj je przez USB.

Składniki oprogramowania Ray Console to:

System - To jest cały system operacyjny konsoli oraz inne jego komponenty,

Application - To jest główne oprogramowanie, które działa na konsoli, a także zawiera firmware i bibliotekę,

Firmware - To jest oprogramowanie obsługujące elektronikę,

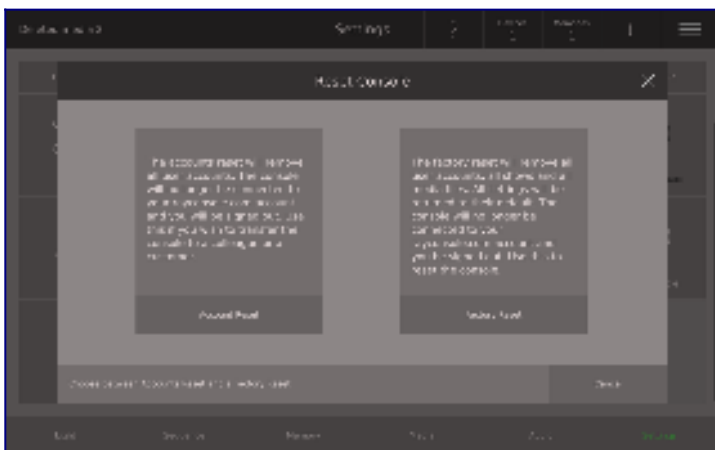
Library - To jest biblioteka urządzeń Rayconsole, która jest dostępna podczas patchowania urządzeń.

Resetowanie konsoli

Aby zresetować konsolę, wybierz **Settings / Reset Console**. Istnieją dwie opcje, resetowanie konta i przywrócenie ustawień fabrycznych. Obie opcje może wykonać właściciel konsoli lub sprzedawca, nie można ich cofnąć.

Reset konta usuwa wszystkie konta użytkowników. Konsola nie będzie już połączona z Twoim kontem rayconsole.com. Po zresetowaniu nastąpi automatyczne wylogowanie z obszaru ustawień. Użyj tego ustawienia, jeśli chcesz sprzedać konsolę lub przekazać ją nowemu użytkownikowi (właścicielowi).

Przywrócenie ustawień fabrycznych usuwa również wszystkie konta użytkowników. Konsola nie będzie już połączona z Twoim kontem rayconsole.com. Wszystkie ustawienia zostaną przywrócone do wartości domyślnych. Wszystkie programy i pokazy szablonów zostaną usunięte. Użyj tego, jeśli chcesz przywrócić konsolę do konfiguracji fabrycznej.

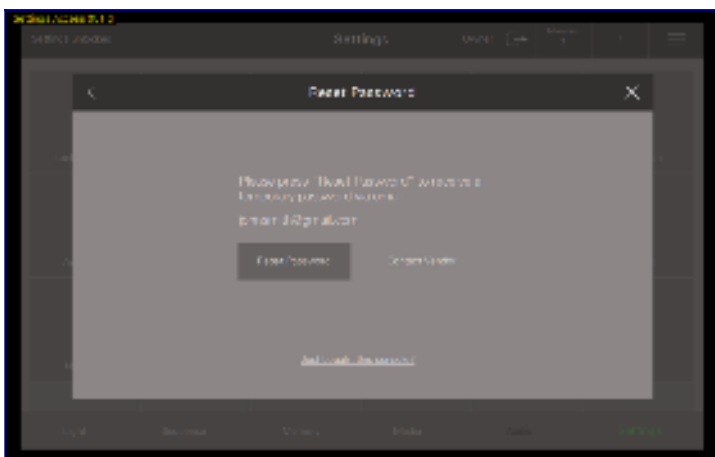


Reset hasła

Nie przejmuj się, jeśli zapomnisz hasła do swojego konta na rayconsole.com. Rayconsole pomoże Ci zresetować hasło i połączyć się kontem na rayconsole.com.

Upewnij się, że konsola jest podłączona do internetu. Kliknij przycisk **Reset Password** w okienku *Reset Password Dialogue*. Na zarejestrowany w systemie adres e-mail zostanie wysłane tymczasowe nowe hasło. Aby się zalogować podaj tymczasowe hasło i wciśnij przycisk **Submit**.

Ważne: tymczasowe hasło działa tylko raz. Aby ponownie zalogować się za pomocą tymczasowego hasła należy kliknąć **Send another temporary password**.



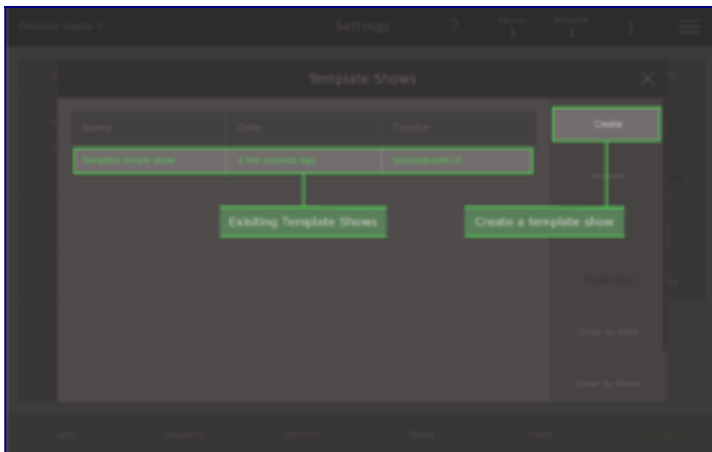
1. Choose Reset Password

Szablon pokazu

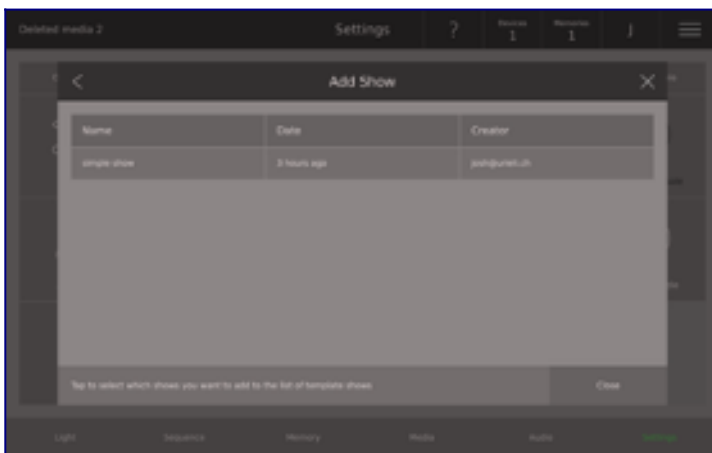
Szablony to programy, których nie można usunąć. Mogą być używane jako podstawowa konfiguracja dla standardowej konfiguracji sceny, dzięki czemu można rozpocząć programowanie następnego pokazu przy minimalnej konfiguracji.

Aby stworzyć szablon pokazu, najpierw utwórz i zapisz pokaz z podstawową konfiguracją. Następnie przejdź do **Settings / Template Shows** (tylko właściciel lub dostawca) i wybierz **Create**. Następnie

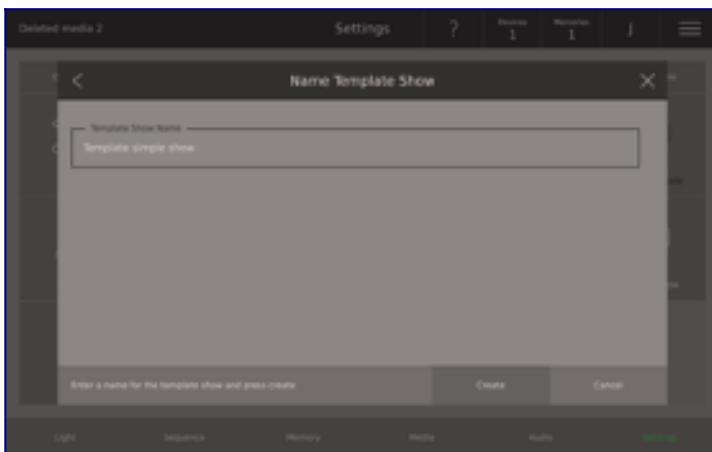
wyberz przygotowany przez siebie pokaz i na koniec nadaj szablonowi pokazowi nazwę. Twój pokaz szablonu będzie teraz wyświetlany z zielonym tekstem w oknie dialogowym *Open Show*.



1. Wybierz Create



2. Wybierz pokaz



3. Nazwij nowy szablon pokaz

Słownik

Device	urządzenie to każdy rodzaj światła sterowany przez konsolę za pomocą DMX
Memory	zapisany stan dla wszystkich urządzeń w sekwencji
Pamięć	zapisany stan dla wszystkich urządzeń
Sequence	lista kroków zapisanych w kolejności, w jakiej będą odtwarzane

Crossfader	dwa suwaki do przejścia między krokami
Moving Lights	ogólny termin określający ruchome głowy i skanery; Urządzenia mogą ustawiać wiązkę światła w różnych kierunkach. Ruch jest generowany przez silnik.
Vendor	lokalna firma sprzedająca konsolę i zapewniająca wsparcie
Owner	osoba lub organizacja posiadająca konsolę, kupiła konsolę i administruje użytkownikami oraz kupuje moduły
User	osoba korzystająca z konsoli, student, woźny, technik oświetlenia

Ray Console

<https://www.rayconsole.com/pl/support/instrukcja>



PXM Trade GmbH
Rennmattenweg 13
79576 Weil am Rhein
Niemcy
[rayconsole.com](https://www.rayconsole.com)

