

«DejaVu» Instant Replay 2U Unit 3x каналное устройство видеоповторов

Техническое описание.



ОГЛАВЛЕНИЕ

№	Стр.
1. Возможности и особенности.....	3
2. Конструкция «DejaVu» Instant Replay 2U Unit.....	3
3. Обзор программы ”DejaVu Replay Controller”	5
4. Режим “Quick Replay” (быстрый повтор).....	12
5. Управление повторами при помощи кнопок “MARK IN” и “MARK OUT”	14
6. Редактирование сюжетов повтора в режиме “Quick Replay”....	16
7. Редактирование сюжетов повтора в режиме управления повторами при помощи кнопок “MARK IN” и “MARK OUT”	17
8. Работа с плейлистами.....	18
9. ShuttleXpress multi-media controller.....	19

1. Возможности и особенности.

«DejaVu» – системы видеоповторов от DVLab.

Доступные по цене и простые в использовании решения, позволяющие реализовать различные варианты видеоповторов: мгновенные, замедленные, ускоренные.

Максимально простой интерфейс и удобный функционал не требует специальных знаний и умений.

«DejaVu» Instant Replay 2U Unit 3x канальное устройство видеоповторов управляется с ПК и ShuttleXpress multi-media controller.

Для работы с компьютера используется бесплатная программа «Replay Controller». Программа имеет возможности управления повторами, редактирования сюжетов для повторов и составление и воспроизведение плейлиста.

На основе линейки «DejaVu» можно построить системы различного назначения:

- Любые передачи в прямом эфире.
- Трансляции спортивных соревнований;
- Спортивные секции - для обучения и тренировок, как отличный помощник для тренеров и спортсменов;
- Школы танцев, балетные студии и т.п.;
- Различные шоу на площадях и в концертных залах — с выводом сигналов на LED экраны.

«DejaVu» позволяет осуществлять запись всей передачи или события по каждому каналу с возможностью сохранения его на ПК. (фактически, цифровой видеомаягнитофон в придачу)

2. Конструкция «DejaVu» Instant Replay 2U Unit

«DejaVu» Instant Replay 2U Unit выполнен в характерном для профессионального применения блок процессора. Размер базового блока — PЭК 2U, с возможностью установки в стандартную стойку 19". Это позволяет устанавливать «DejaVu» Instant Replay 2U Unit в стойку, что, в свою очередь, обеспечивает стабильный тепловой режим и упрощает техническое обслуживание.

В базовом блоке размещается аппаратная часть обработки видео и SSD диски.

К этому блоку подключаются все сигнальные, управляющие и питающие кабеля.

На лицевой панели имеется выключатель сетевого питания с индикацией.

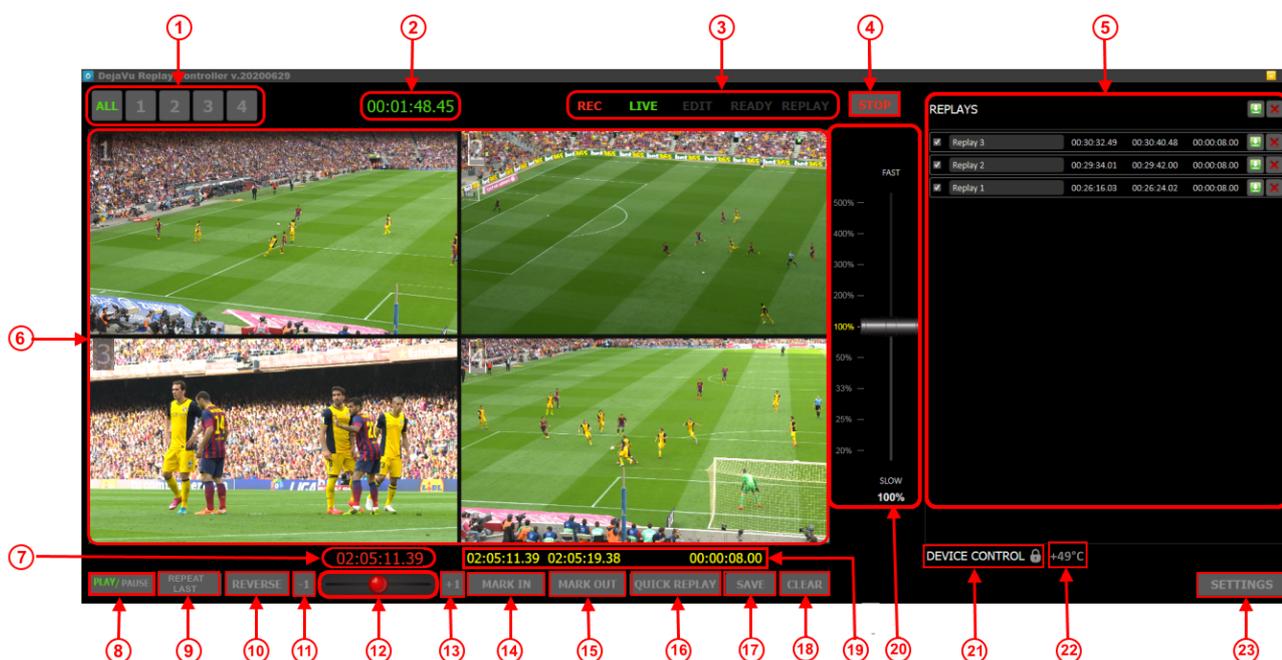
На каждый канал системы повторов устанавливается по одному SSD диску объемом 512 GB, для 3 канальной системы - 3SSD диска.

Примечание. На один такой диск можно записать до 7+ часов.



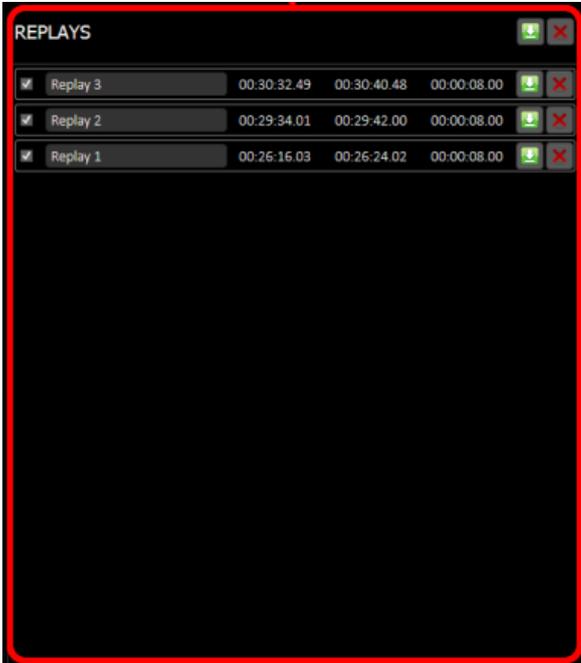
Рис.1 Передняя панель «Dejavu-2U- 4CH»

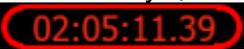
3. Обзор программы «DejaVu Replay Controller»

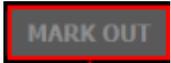
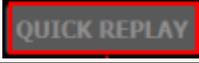


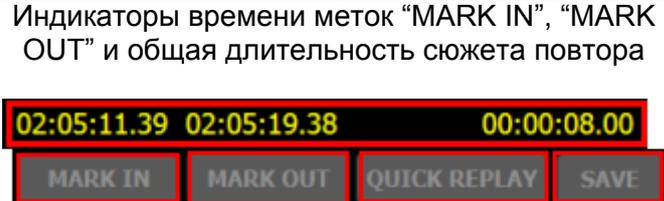
1	Выбор канала для управления повторами 	При нажатии кнопки «1-4», активируется выбранный канал для управления повторами. Т.е. если например, нажата кнопка «1», то управление повторами будет активировано только на 1-м канале, на остальных каналах повторы управляться не будут. При нажатии кнопки «ALL», активируются все 4 канала для управления повторами. Т.е. при работе с повторами все изменения будут
---	--	--

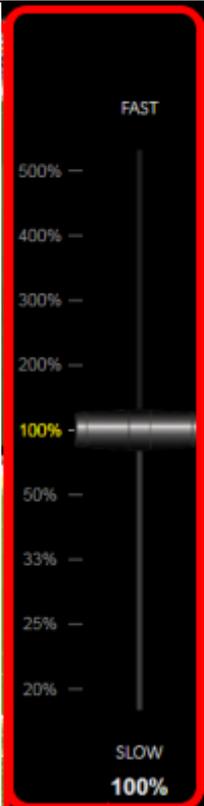
		<p>происходить одновременно на всех 4-х каналах.</p>
2	<p>Часы времени записи</p> 	<p>Часы времени записи. При включении устройства автоматически включается запись и часы начинают отсчет записи с 00:00:00.00 (ч:м:с.дс). При выключении устройства запись останавливается. При каждом новом включении устройства запись начинается с начала, а таймер записи обнуляется. Примечание. Для нормальной работы с устройством повторов необходимо использовать SSD диски объемом 512 GB. При этом общее время записи будет 7+ часов.</p>
3	<p>Индикация режимов работы</p> 	<p>“REC”- индикатор режима записи. При включённой записи светится красным цветом.</p> <p>“LIVE”- индикатор режима прямого сигнала со входов устройства. Когда включен режим “LIVE”, надпись светится зеленым цветом. В режиме “LIVE” в окне просмотра можно увидеть прямой сигнал с выбранного входа (выбранный вход выбирается при нажатии кнопки «1-4»).</p> <p>При нажатой кнопке «ALL», в окне просмотра будут все 4-е прямых сигнала, которые поступают на входы устройства.</p> <p>“EDIT”- индикатор режима редактирования повторов, который включается при нажатия кнопок покадровой перемотки “-1” / “+1” или при использовании регулятора быстрой перемотки(20). Когда включен режим “EDIT”, надпись светится зеленым цветом.</p> <p>“READY”- индикатор готовности к воспроизведению сюжета повтора. Устройство готово к проигрыванию сюжета повтора после нажатия кнопки “Quick Replay” или после загрузки сюжета повтора из подготовленного плейлиста.</p>

		<p>Когда сюжет повтора готов к воспроизведению, надпись “READY” светиться зеленым цветом.</p> <p>“REPLAY”- индикатор включения воспроизведения сюжета повтора. Когда сюжет повтора воспроизводится, надпись “REPLAY” светиться зеленым цветом.</p>
4	<p>Сброс сюжета повторов</p> 	<p>При нажатии кнопки “STOP”, воспроизведение текущего сюжета повтора сбрасывается.</p>
5	<p>Область работы с плейлистом</p> 	<p>В области работы с плейлистом, отображаются все сохранённые сюжеты повторов, которые можно воспроизвести, например, в перерыве или в конце матча.</p> <p>Сюжеты можно воспроизвести либо по отдельности, либо все сюжеты по очереди.</p> <p>Всего в плейлисте можно сохранить 32 сюжета повторов.</p> <p>Плейлисты можно редактировать в любой момент, добавлять либо удалять сюжеты.</p>
6	<p>Окно просмотра входных/повторов сигналов</p>	<p>В окне просмотра входных/повторов сигналов, можно увидеть видео сигнал выбранного канала, в зависимости от активированного режима работы устройства.</p>

		<p>Если нажата кнопка “ALL”, на экране будут присутствовать видеосигналы всех 4-х каналов.</p> <p>В режиме “LIVE”- на экране будет видео с прямым (текущим) сигналом.</p> <p>В режиме “EDIT” и “REPLAY” - на экране будет видео сигнал повтора.</p>
7	<p>Индикатор времени текущей метки повтора</p> 	Индикатор времени текущей метки повтора
8	<p>Кнопка “PLAY/PAUSE”</p> 	<p>При нажатии кнопки “PLAY/PAUSE”, включается воспроизведение сюжета повторов или загруженного плейлиста. После проигрывания сюжет останавливается на последнем кадре. При воспроизведении плейлиста, сюжеты проигрываются по очереди, начиная с 1-го сюжета. Проигрывание плейлиста останавливается на последнем кадре, последнего сюжета. При нажатии кнопки “PAUSE”, воспроизведение сюжета/плейлиста останавливается на паузу. При повторном нажатии кнопки “PAUSE” или при нажатии кнопки “PLAY” воспроизведение сюжета/плейлиста возобновится.</p>
9	<p>Кнопка “REPEAT LAST”</p> 	<p>При нажатии кнопки “REPEAT LAST”, текущий проигранный сюжет повтора перематывается на первый кадр. После этого если нажать кнопку “PLAY/PAUSE” можно воспроизвести сюжет повтора еще раз.</p>
10	<p>Кнопка “REVERSE”</p> 	<p>При нажатии кнопки “REVERSE”, включает воспроизведение сюжета повтора в обратную сторону, при этом надпись “ REPLAY ” светиться зеленым цветом.</p> <p>При повторном нажатии кнопки “REVERSE”, воспроизведение включается в нормальный режим, при этом надпись “ REVERSE ” не светиться зеленым цветом.</p>
11/12/13	<p>Кнопки покадровой перемотки “-1” , “+1” и регулятор быстрой перемотки</p> 	<p>Кнопки покадровой перемотки “-1” , “+1” и регулятор быстрой перемотки (аналог Jog/Shuttle knob) используются в режиме редактирования и</p>

		<p>воспроизведения(когда повтор включен на паузу).</p> <p>В режиме редактирования используется кнопки покадровой перемотки “-1” ,“+1” и регулятор быстрой перемотки для регулировки курсора.</p> <p>Регулятор быстрой перемотки перематывает курсор вперед или назад со скоростью от 1х до 5х.</p> <p>Кнопки покадровой перемотки “-1” ,“+1 точно настраивает положение курсора кадр за кадром.</p> <p>При нажатии кнопок “-1” ,“+1” одновременно с кнопкой “CTRL” на клавиатуре ПК, метка будет менять свою позицию посекундно (т.е. при одном нажатии, метка будет сдвигаться на 1 сек.)</p> <p>В режиме воспроизведения повтора (когда повтор включен на паузу) используется Кнопки покадровой перемотки “-1” ,“+1” и регулятор быстрой перемотки для воспроизведения повтора.</p> <p>Регулятор быстрой перемотки воспроизводит повтор вперед или назад со скоростью от 1х до 5х.</p> <p>Кнопки покадровой перемотки “-1” ,“+1 воспроизводит повтор кадр за кадром. При нажатии кнопок “-1” ,“+1” одновременно с кнопкой “CTRL” на клавиатуре ПК, метка будет менять свою позицию посекундно (т.е. при одном нажатии, метка будет сдвигаться на 1 сек.)</p>
14	<p>Кнопка “MARK IN”</p> 	<p>Кнопка “MARK IN” отмечает начальную точку сюжета повтора.</p> <p>Отметка делается одновременно для всех каналов.</p> <p>В режиме воспроизведения эта Кнопка отключена.</p>
15	<p>Кнопка “MARK OUT”</p> 	<p>Кнопка “MARK OUT” отмечает конечную точку сюжета повтора.</p> <p>Отметка делается одновременно для всех каналов.</p> <p>В режиме воспроизведения эта Кнопка отключена.</p>
16	<p>Кнопка “QUICK REPLAY”</p> 	<p>Нажатие на кнопку “QUICK REPLAY” позволяет делать быстрый повтор. Т.е. после нажатия кнопки “QUICK REPLAY” ,</p>

		<p>можно сразу нажать кнопку “PLAY” и начнется воспроизведения сюжета повтора.</p> <p>Если надо добавить сюжет повтора в плейлист, то перед тем как нажать кнопку “PLAY”, нужно нажать кнопку “SAVE”.</p> <p>После нажатия кнопки “QUICK REPLAY”, отметка делается одновременно для всех входов.</p> <p>Параметры “MARK IN” и “MARK OUT” пользователь задает в разделе “SETTINGS”.</p> <p>При желании пользователь может также изменить метки “MARK IN” и “MARK OUT” при помощи кнопок кадровой перемотки “-1”, “+1” и регулятора быстрой перемотки.</p>
17	<p>Кнопка “SAVE”</p> 	<p>При нажатии кнопки “SAVE”, сюжет повтора добавляется в плейлист.</p>
18	<p>Кнопка “CLEAR”</p>	<p>При нажатии кнопки “ CLEAR ”, происходит сброс меток “MARK IN” и “MARK OUT”.</p>
19	<p>Индикаторы времени меток “MARK IN”, “MARK OUT” и общая длительность сюжета повтора</p> 	<p>02:05:11.39</p>  -индикатор времени метки “MARK IN”; <p>02:05:19.38</p>  - индикатор времени метки “MARK OUT”; <p>00:00:08.00 - общая длительность сюжета повтора.</p>
20	<p>T-BAR</p>	<p>T-BAR устанавливает скорость повтора либо в замедленном (SLOW), либо в ускоренном режимах (FAST). Диапазон скорости от 20% до 500%. Изменяя положение T-BAR можно установить необходимую скорость повтора.</p> <p>Крайнее нижнее положение 20% соответствует максимальному замедлению (Slow Motion).</p> <p>Положение T-BAR 100% соответствует нормальной скорости воспроизведения.</p>

		<p>Крайнее верхнее положение 500% соответствует максимальному ускорению(Fast Motion). Также можно менять скорость при проигрывании повтора.</p>
21	<p>Кнопка “DEVICE CONTROL”</p> 	
22	<p>Индикатор температуры чипсета</p> 	<p>Индикатор температуры чипсета. Если температура чипсета достигает 70 °С, то индикатор загорается красным цветом.</p> <p>В этом случае пользователь, который работает за пультом микшера, должен обратиться к техническому персоналу, для выяснения причины перегрева микшера и ее устранения.</p>
23	<p>Кнопка “Settings”</p> 	<p>При нажатии кнопки “Settings”, открывается окно настройки параметров “QUICK REPLAY” – “MARK IN” и “MARK OUT” и настройки функционала кнопок Contour ShuttleXpress контролера.</p>

4.Режим “Quick Replay” (быстрый повтор).

Режим “Quick Replay” (быстрый повтор) – это автоматический режим повтора, в котором начало сюжета повтора (MARK IN) и конец сюжета повтора (MARK OUT) предварительно задаются пользователем в настройках устройства повторов. Также данный режим позволяет делать сюжет повтора в момент, когда событие уже произошло. Другими словами, вам не надо гадать, будет сейчас, например гол или нет, вы нажимаете кнопку «**Quick Replay**», когда мяч уже в воротах. Порядок работы в режиме “Quick Replay”:
 1. Задаем в настройках устройства начало сюжета повтора (MARK IN) и конец сюжета повтора (MARK OUT). Для этого нажимаем кнопку “Settings”, см. рис.2.

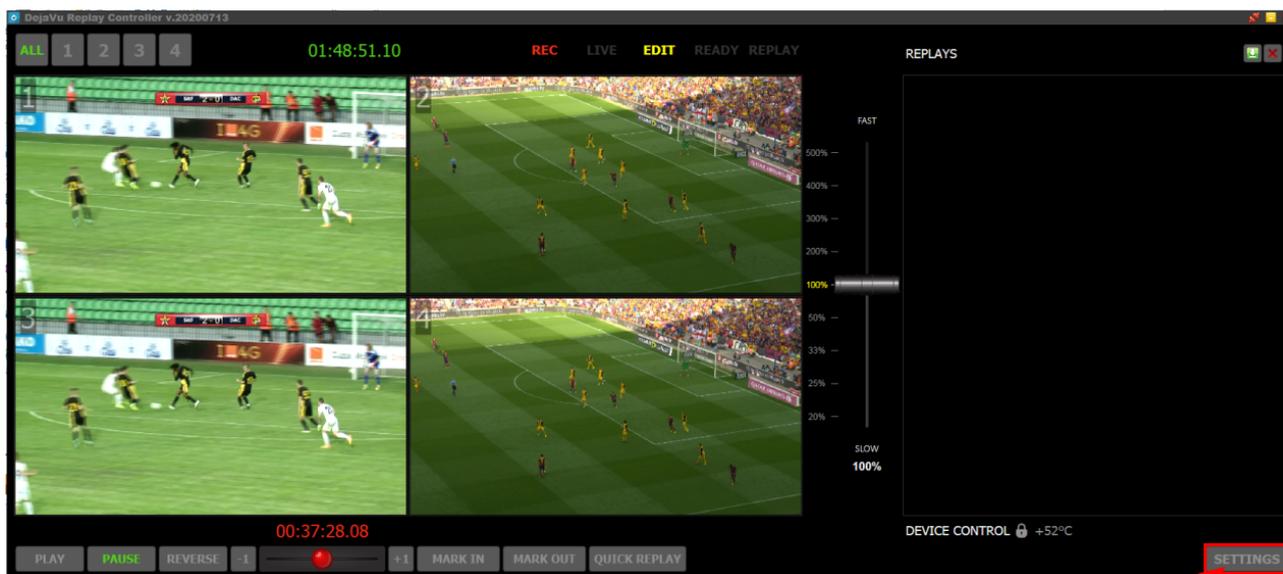


Рис.2

2. В открывшемся окне “Settings”, при помощи «ползунков» выставляем нужные значения «MARK IN» и «MARK OUT», см. рис.3.



Рис.3

В данном примере “MARK IN” – 6 с. Это значит, что первый кадр сюжета повтора будет перемотан на 6 секунд назад от момента нажатия кнопки “QUICK REPLAY”.

“MARK OUT” – 2 с. Это значит, что последний кадр сюжета повтора будет перемотан на 2 секунд вперед от момента нажатия кнопки “QUICK REPLAY”.

Общее время повтора будет 8 секунд.

3. Сохраняем сделанные изменения, нажатием кнопки “SAVE”.

4. В момент, когда необходимо сделать сюжет повтора, нажимаем кнопку “Quick Replay”. После этого в окне программы, появятся индикаторы времени меток “MARK IN”, “MARK OUT”, общая длительность сюжета повтора, а также кнопки “SAVE” и “CLEAR”, см.рис.4.



Рис.4



- индикатор времени метки “MARK IN”;



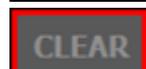
- индикатор времени метки “MARK OUT”;



- общая длительность сюжета повтора.



- индикатор времени текущей метки повтора.



- При нажатии кнопки “ CLEAR ”, происходит сброс меток “MARK IN” и “MARK OUT”.

Также в окнах просмотра вместо прямых видео сигналов, появятся 1-е кадры сюжетов повторов (с учетом заданного отката “MARK IN”).

На индикаторе режима работы устройства, надпись “READY” загорится зеленым цветом.

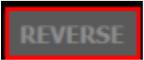
5. Для того чтобы включить воспроизведение сюжета повтора, следует нажать кнопку



Воспроизведение сюжета повтора будет продолжаться до заданной в настройках метки “MARK OUT”.

При нажатии кнопки  , воспроизведение сюжета/плейлиста останавливается на паузу.

При повторном нажатии кнопки “PAUSE” или при нажатии кнопки “PLAY” воспроизведение сюжета/плейлиста возобновится.

При нажатии кнопки  , включается воспроизведение сюжета повтора в обратную сторону, при этом надпись “REPLAY” светиться зеленым цветом.

При повторном нажатии кнопки “REVERSE”, воспроизведение включается в нормальный режим, при этом надпись “REVERSE” не светиться зеленым цветом.

При нажатии кнопки  , текущий проигранный сюжет повтора перематывается на первый кадр. После этого если нажать кнопку “PLAY/PAUSE” можно воспроизвести сюжет повтора еще раз.

При нажатии кнопки  , воспроизведение текущего сюжета повтора сбрасывается.

5. Управление повторами при помощи кнопок “MARK IN” и “MARK OUT”.

В данном режиме, начало сюжета повтора (MARK IN) и конец сюжета повтора (MARK OUT) выставляются пользователем вручную.

1. В момент, когда необходимо сделать сюжет повтора, нажимаем кнопку  и это будет 1 кадр сюжета повтора.

После этого в окне программы, появятся индикатор времени метки “MARK IN” и “CLEAR”, см.рис.5.



Рис.5

 - индикатор времени метки “MARK IN”;

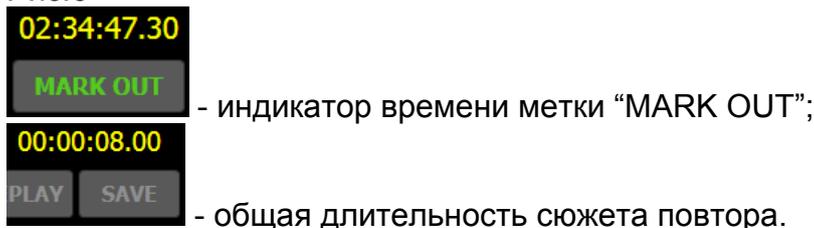
 - индикатор времени текущей метки повтора.

CLEAR - При нажатии кнопки “ CLEAR ”, происходит сброс меток “MARK IN” и “MARK OUT”.

2. Нажатием кнопки “MARK OUT” задаем последний кадр сюжета повторов. После этого в окне программы, появятся индикатор времени метки “MARK OUT”, общая длительность сюжета повтора, а также кнопки “SAVE”, см.рис.6.



Рис.6



Также в окнах просмотра вместо прямых видео сигналов, появятся 1-е кадры сюжетов повторов.

На индикаторе режима работы устройства, надпись “READY” загорится зеленым цветом.

3. Для того чтобы включить воспроизведение сюжета повтора, следует нажать кнопку



Воспроизведение сюжета повтора будет продолжаться до заданной в настройках метки “MARK OUT”.

При нажатии кнопки **PAUSE**, воспроизведение сюжета/плейлиста останавливается на паузу.

При повторном нажатии кнопки “PAUSE” или при нажатии кнопки “PLAY” воспроизведение сюжета/плейлиста возобновится.

При нажатии кнопки **REVERSE**, включается воспроизведение сюжета повтора в обратную сторону, при этом надпись “REPLAY” светиться зеленым цветом.

При повторном нажатии кнопки “REVERSE”, воспроизведение включается в нормальный режим, при этом надпись “REVERSE” не светиться зеленым цветом.

При нажатии кнопки **REPEAT LAST**, текущий проигранный сюжет повтора перематывается на первый кадр. После этого если нажать кнопку “PLAY/PAUSE” можно воспроизвести сюжет повтора еще раз.

При нажатии кнопки , воспроизведение текущего сюжета повтора сбрасывается.

6. Редактирование сюжетов повтора в режиме “Quick Replay”.

Не смотря на то, что при каждом нажатии кнопки “Quick Replay”, начало сюжета повтора (MARK IN) и конец сюжета повтора (MARK OUT) имеют постоянные значения, так как они предварительно задаются пользователем в настройках устройства повторов, пользователь имеет возможность в ручную изменять границы сюжета повтора.

Когда устройство находится в режиме “READY”, т.е. сюжет готов к воспроизведению, у пользователя есть возможность отредактировать ”, начало сюжета повтора (MARK IN) и конец сюжета повтора (MARK OUT).

Для этого используются следующие кнопки:

 - Кнопка покадровой перемотки назад. В сочетании с кнопкой “CTRL” на клавиатуре ПК, посекундная перемотка назад.

 - Кнопка покадровой перемотки вперед. В сочетании с кнопкой “CTRL” на клавиатуре ПК, посекундная перемотка вперед.

 - Регулятор быстрой перемотки перематывает курсор вперед или назад со скоростью от 1x до 5x.

Кнопки покадровой перемотки “-1” , “+1” и регулятор быстрой перемотки (аналог Jog/Shuttle knob) используются в режиме редактирования и воспроизведения (когда повтор включен на паузу).

Кнопки покадровой перемотки “-1” , “+1” точно настраивает положение курсора кадр за кадром.

При нажатии кнопок “-1” , “+1” одновременно с кнопкой “CTRL” на клавиатуре ПК, метка будет менять свою позицию посекундно (т.е. при одном нажатии, метка будет сдвигаться на 1 сек.)

В режиме воспроизведения повтора (когда повтор включен на паузу) используется кнопки покадровой перемотки “-1” , “+1” и регулятор быстрой перемотки для воспроизведения повтора.

Регулятор быстрой перемотки воспроизводит повтор вперед или назад со скоростью от 1x до 5x.

Кнопки покадровой перемотки “-1” , “+1” воспроизводит повтор кадр за кадром. При нажатии кнопок “-1” , “+1” одновременно с кнопкой “CTRL” на клавиатуре ПК, метка будет менять свою позицию посекундно (т.е. при одном нажатии, метка будет сдвигаться на 1 сек.)

7. Редактирование сюжетов повтора в режиме управления повторами при помощи кнопок “MARK IN” и “MARK OUT”.

После того как пользователь задал начало сюжета повтора (MARK IN) и конец сюжета повтора (MARK OUT) при помощи кнопок “MARK IN” и “MARK OUT”, пользователь имеет возможность в ручную изменять границы сюжета повтора. Когда устройство находится в режиме “READY”, т.е. сюжет готов к воспроизведению, у пользователя есть возможность отредактировать ”, начало сюжета повтора (MARK IN) и конец сюжета повтора (MARK OUT). Для этого используются следующие кнопки:

 - Кнопка покадровой перемотки назад. В сочетании с кнопкой “CTRL” на клавиатуре ПК, посекундная перемотка назад.

 - Кнопка покадровой перемотки вперед. В сочетании с кнопкой “CTRL” на клавиатуре ПК, посекундная перемотка вперед.

 - Регулятор быстрой перемотки перематывает курсор вперед или назад со скоростью от 1x до 5x.

Кнопки покадровой перемотки “-1” , “+1” и регулятор быстрой перемотки (аналог Jog/Shuttle knob) используются в режиме редактирования и воспроизведения (когда повтор включен на паузу).

Кнопки покадровой перемотки “-1” , “+1” точно настраивает положение курсора кадр за кадром.

При нажатии кнопок “-1” , “+1” одновременно с кнопкой “CTRL” на клавиатуре ПК, метка будет менять свою позицию посекундно (т.е. при одном нажатии, метка будет сдвигаться на 1 сек.)

В режиме воспроизведения повтора (когда повтор включен на паузу) используется кнопки покадровой перемотки “-1” , “+1” и регулятор быстрой перемотки для воспроизведения повтора.

Регулятор быстрой перемотки воспроизводит повтор вперед или назад со скоростью от 1x до 5x.

Кнопки покадровой перемотки “-1” , “+1” воспроизводит повтор кадр за кадром. При нажатии кнопок “-1” , “+1” одновременно с кнопкой “CTRL” на клавиатуре ПК, метка будет менять свою позицию посекундно (т.е. при одном нажатии, метка будет сдвигаться на 1 сек.)

8.Работа с плейлистами.

«DejaVu» Instant Replay 2U Unit позволяет создавать сохранять сюжеты повторов и формировать их в плейлист.

Сюжеты можно воспроизвести либо по отдельности, либо все сюжеты по очереди. Всего в плейлисте можно сохранить 32 сюжета повторов.

Плейлисты можно редактировать в любой момент - добавлять либо удалять сюжеты. Плейлист повторов удобно использовать, для воспроизведения интересных моментов события в перерывах или в конце телепередачи.

Сюжеты повторов сохраняются в плейлисте при нажатии кнопки . При этом сохранённый сюжет появится в области работы с плейлистом, см.рис.7

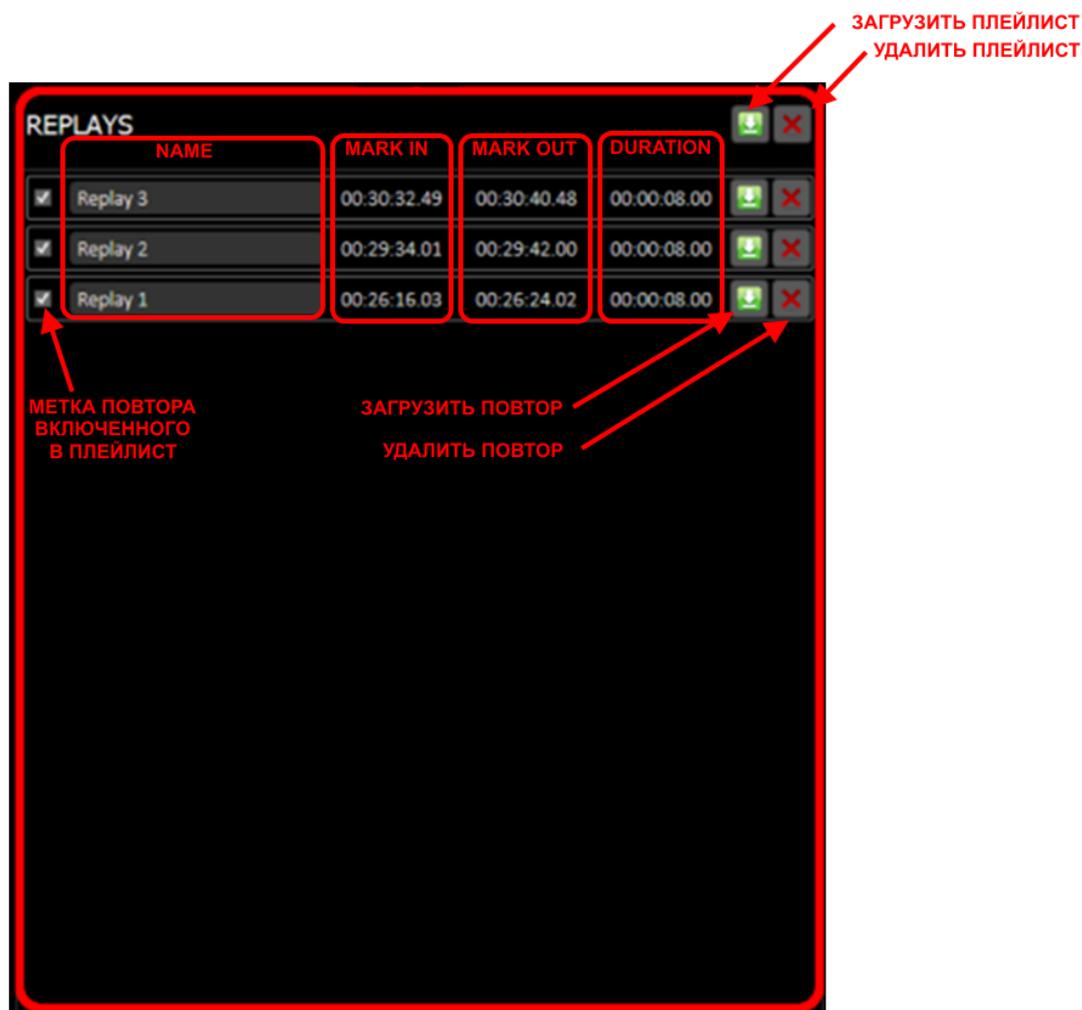


Рис.7

Для каждого сюжета повторов в области работы с плейлистом можно увидеть следующую информацию:

1. Название, которое пользователь может сам назначать;
2. Индикатор начала сюжета "MARK IN";
3. Индикатор конца сюжета "MARK OUT";
4. Общая длительность сюжета;

Также для каждого сюжета используются следующие кнопки управления:



- кнопка загрузить повтор. После ее нажатия повтор загружается в устройство и готов к воспроизведению;



- кнопка удаления повтора. После ее нажатия повтор удаляется из устройства.

Для плейлиста используются следующие кнопки управления:



- метка повтора включенного в плейлист. Если галочка включена, то повтор будет включен в плейлист. Если галочку убрать, то повтор будет исключен из плейлиста.

 - кнопка загрузить плейлист. После ее нажатия плейлист загружается в устройство и готов к воспроизведению, после нажатия кнопки “PLAY”, все повторы проигрываются по очереди, от первого до последнего;

 - кнопка удаления плейлиста. После ее нажатия все сюжеты повторов удаляются из устройства.

ShuttleXpress multi-media controller

Для более комфортной работы с системы видеоповторов «DejaVu», можно подключить к ПК через USB ShuttleXpress multi-media controller. Этот контроллер имеет Jog/Shuttle регулятор и 5 программируемых кнопок, на которые можно назначить следующие функции:

1. MARK IN;
2. MARK OUT;
3. QUIK REPLAY;
4. SAVE;
5. STOP;
6. LIVE/STOP;
7. PLAY/PAUSE;
8. CUE/PLAY/PAUSE;
9. PLAY;
10. PAUSE.

Для того, чтобы запрограммировать кнопки контроллера нажимаем кнопку “SETTINGS”, см.рис.8:

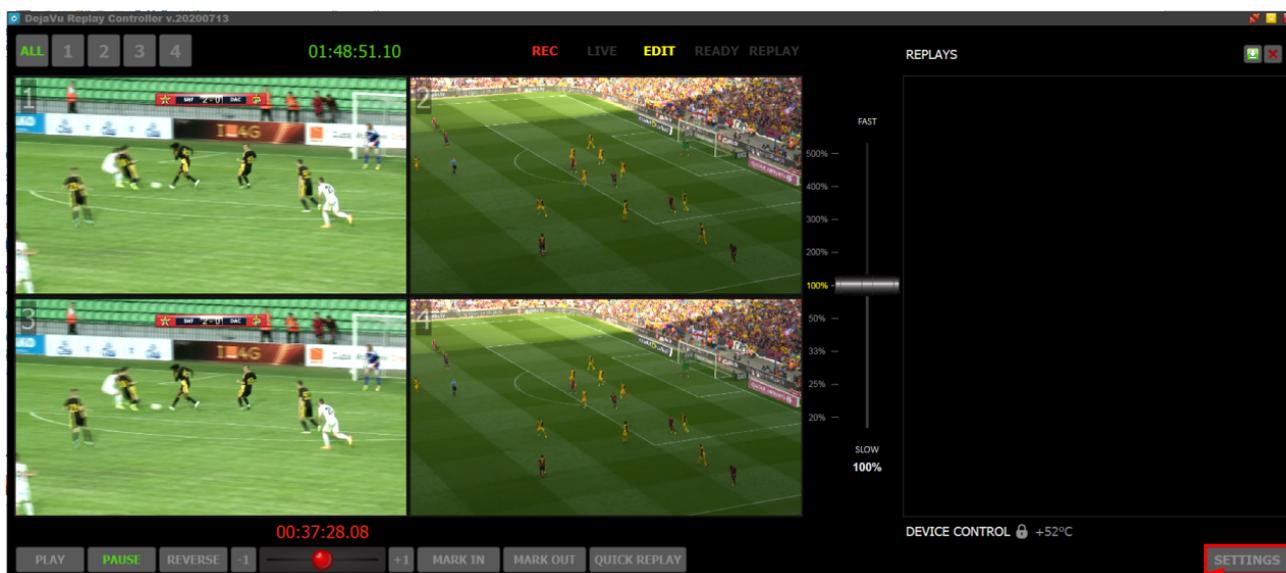


Рис.8

2. В открывшемся окне “Settings”, назначаем на каждую кнопку контроллера необходимые функции, см.рис.9.

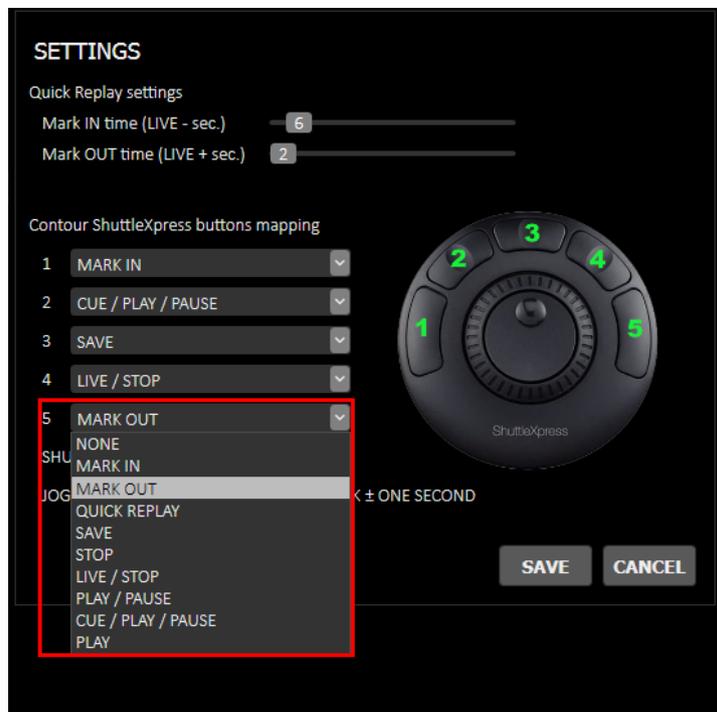


Рис.9

3. Сохраняем сделанные изменения, нажатием кнопки “SAVE”.