

## FirstStep Pro / Script Editor 1.0.1.4

Krótką instrukcja obsługi.

### I. Sekcja **Player**.

1. Przycisk **Open**. Katalog startowy ...app/wav.
2. Przycisk **Play/Stop**. Opcjonalnie Play lub Stop.
3. Przycisk **Pause/Run**. Opcjonalnie Pause lub Run.

### II. Sekcja **Zoom**.

1. Przycisk **In10**. Powiększenie x10. Kliknąć w wybrane miejsce waveform. Nacisnąć In10.
2. Przycisk **In20**. Powiększenie x20. Kliknąć w wybrane miejsce waveform. Nacisnąć In20.
3. Przycisk **Out**. Powiększenie x0. Nacisnąć Out.

### III. Sekcja **Time Cue**.

1. Przycisk **Get**. Pobiera pozycję. Kliknąć w wybrane miejsce waveform. Nacisnąć Get.
2. Przycisk **Set**. Otwiera okno New record.
3. Okno **New TimeCue**.
  - 3.1 Pole **Sky**. Czas pojawienia się efektu „na niebie” pobrany przez Get. Format 00:00.000
  - 3.2 Pole **Delay**. Opóźnienie. Używać kropki, nie przecinka! Format 0.000
    - 3.2.1 **FloatSpin**. Ustawianie delay. Krok 0.050
  - 3.3 Pole **Fire**. Skalkulowany czas odpalenia. Format 00:00.000
  - 3.4 Pole **Fireworks**. Dowolny opis efektu. Nie używać w edycji przecinka!
    - 3.4.1 Przycisk **Insert**. Otwiera okno **Fireworks Database**.
  - 3.5 Pole **Setup**. Dowolny opis układu ładunków. Nie używać w edycji przecinka!
  - 3.6 Pole **Module**. Numer modułu. Format zależy od systemu. Dla FSPro 1...99
  - 3.7 Pole **Pin**. Numer obwodu. Format zależy od systemu. Dla FSPro 1.1...3.16 lub 1...48
  - 3.8 Pole **Command**. Komenda. Format zależy od systemu.
  - 3.9 Przycisk **Add**. Dodaje pozycję do skryptu.

### IV. Sekcja **Fireworks**.

1. Przycisk **Base**. Otwiera okno **Fireworks**.
2. Okno **Fireworks**.
  - 2.1 Sekcja **Database**. Baza efektów.
    - 2.1.1 Kolumna **ID**. Identyfikator rekordu.
    - 2.1.2 Kolumna **Category**. Kategoria efektów.
    - 2.1.3 Kolumna **Producer**. Nazwa producenta.
    - 2.1.4 Kolumna **ProductID**. Identyfikator produktu.
    - 2.1.5 Kolumna **Effect**. Dowolny opis efektu.
    - 2.1.6 Kolumna **Caliber**. Kaliber.
    - 2.1.7 Kolumna **Delay**. Opóźnienie.
    - 2.1.8 Kolumna **Duration**. Czas trwania efektu.
    - 2.1.9 Przycisk **Select**. Wybór rekordów wg pól Category i Producer.
    - 2.1.10 Pole **Category**. Kategoria efektów.
    - 2.1.11 Pole **Producer**. Nazwa producenta.
    - 2.1.12 Przycisk **First**. Pierwszy rekord.
    - 2.1.13 Przycisk **Prior**. Poprzedni rekord.
    - 2.1.14 Przycisk **Next**. Następny rekord.
    - 2.1.15 Przycisk **Last**. Ostatni rekord.
    - 2.1.16 Przycisk **Get**. Pobiera dane Producer/ProductID.
  - 2.2 Sekcja **Update/Delete**.
    - 2.2.1 Przycisk **Update**. Aktualizacja danych w rekordzie.
    - 2.2.2 Przycisk **Delete**. Usuwanie rekordu.

### 2.2.3 Checkbox **Disabled**.

2.2.4 Pola **Category/Producer/ProductID/Effect/Caliber/Delay/Duration**. Wybrany rekord.

### 2.3 Sekcja **Insert**.

2.3.1 Przycisk **Insert**. Dodawanie rekordu.

2.3.2 Pola **Category/Producer/ProductID/Effect/Caliber/Delay/Duration**. Nowe dane.

## V. Sekcja **Volume**.

1. **TrackBar**. Domyślnie ustawiony na max.

## VI. Sekcja **Waveform**.

Rysunek obwiedni waveform. U góry znaczniki co 30 sekund i zaznaczone zapisane pozycje.

## VII. Sekcja **Project**.

1. Przycisk **Open**. Katalog startowy ...app/fsp.

2. Przycisk **New**. Otwiera okno New project.

### 3. Okno **New project**.

3.1 Przycisk **Audio/Select**. Katalog startowy ...app/wav.

3.2 Przycisk **Script/Select**. Katalog startowy ...app/fss.

3.3 Przycisk **Script/New**. Katalog startowy ...app/fss.

3.4 Przycisk **Project/Save**. Katalog startowy ...app/fsp.

3.5 Przycisk **Project/Open**.

4. Przycisk **Save**. Katalog startowy ...app/fsp.

## VIII. Sekcja **Script**.

1. Przycisk **Open**. Katalog startowy ...app/fss.

2. Przycisk **New**. Katalog startowy ...app/fss.

3. Przycisk **Save**. Katalog startowy ...app/fss.

4. Przycisk **Print**. Otwiera okno Script report.

## IX. Sekcja **Record**.

1. Przycisk **First**. Pierwszy wiersz skryptu.

2. Przycisk **Prior**. Poprzedni wiersz.

3. Przycisk **Next**. Następny wiersz.

4. Przycisk **Last**. Ostatni wiersz.

5. Przycisk **Insert**. Wstaw nowy wiersz przed zaznaczony.

6. Przycisk **Delete**. Usuń zaznaczony wiersz.

## X. Sekcja **Export**.

1. Przycisk **FSPRO**. Esport skryptu w formacie FSPRO. Katalog startowy ...app/exp.

2. Przycisk **Pyrobox**. Esport skryptu w formacie PyroboxMS. Katalog startowy ...app/exp.

## XI. Sekcja **StringGrid**.

1. Kolumna **Step**. Numer wiersza skryptu. Zakres 1..999

2. Kolumna **Sky**. Czas pojawienia się efektu „na niebie”. Format 00:00.000

3. Kolumna **Delay**. Opóźnienie. Format 0.000

4. Kolumna **Fire**. Czas odpalenia. Format 00:00.000

5. Kolumna **Fireworks**. Dowolny opis efektu. Nie używać w edycji przecinka!

6. Kolumna **Module**. Numer modułu. Format zależy od systemu. Dla FSPRO 1...99

7. Kolumna **Pin**. Numer obwodu. Format zależy od systemu. Dla FSPRO 1.1...3.16 lub 1...48

8. Kolumna **Command**. Komenda. Format zależy od systemu.

9. Przycisk **Refresh**. Sortowanie według kolumny Sky. Renumeracja kolumny Step.

## Katalog programu

...app/

/exp <--- pliki \*.csv

/fss <--- pliki \*.fss

/fsp <--- pliki \*.fsp

/wav <--- pliki \*.wav

[database1.db](#)

bass.dll

[sqlite3.dll](#)

fseditor.exe

fseditor.ini

scriptreport1.lrf