

STRAND GENIUSPRO/LIGHTPALETTE IŐIK KONTROLÜ IŐLETİM YAZILIMI 2.4

TÜRKÇE KULLANMA KILAVUZU

1) GİRİŐ

1.1) Genel

Geniuspro ya da *Lightpalette* iŐletim yazılımı, *Tracker*, *Communiq Pro*, ve *Networker* uygulama yazılımlarıyla birlikte Strand 500 ve 300 serisi ıŐık (kontrol) masalarında tam bir ıŐık kontrol  saĐlamaktadır.

1.2) İŐletim Yazılımı (Operating Software)

Kullanılacak iŐletim yazılımı User Setup (Kullanıcı Setup) Ekranı'ndan *GeniusPro* ya da *Lightpalette* olarak seĐilebilir.

1.3) Standart Uygulama Yazılımları (Standard Application Software)

Tracker yazılımı hareketli ıŐık kontrol  iŐin geliŐtirilmiŐ olup, Hareketli IŐık Attribute ( zellik) K t phanesi'ni (Fixture Library) ve  nceden ayarlanmıŐ (preset) focus gruplarını iŐerir. *Networker* yazılımı ile Ethernet aracılıĐıyla uzaktan kumandalı (remote) DMX ve video ve t m SN10X baĐlantı noktası portlarına ulaŐılır. *Communiq  Pro* yazılımı ile SMPTE, MIDI, MIDI SHOW CONTROL, DMX giriŐi ve dıŐardan baĐlanan submaster bloklarının kontrol  m mk nd r. *Reporter* yazılımı ise SV serisi dimmerlerle haberleŐmeyi saĐlayarak, durum ve y k bilgisini g zlemleyip rapor eder.

1.4) Yazılım Y kleme

Cihazda bulunan 3.5 inch'lik Floppy disket s r c  ile yeni yazılımların, ek kanalların, diskete kaydedilmiŐ eski g sterilerin y klenmesi m mk nd r. Eski g sterilerin y klenmesi, Archive (ArŐiv) b l m nden yapılır. DiĐer y klemeler iŐin bu kılavuzun en arkasındaki B l m 16, Yazılım Y klenmesi B l m 'ne baŐvurunuz.

1.5) Ek Bilgiler

Işık masasının ekran yardımı bölümünde işletim sistemiyle ilgili daha ayrıntılı bilgiler mevcuttur.

1.6) Yazı Formatı

Strand 300 Serisi ışık masasında bulunan tuşların yerleri, bu kılavuzda, aşağıda gösterilen formatlarla verilecektir.

[**TUŞ ADI**] : Ana tuştakımı ya da dışardan bağlanan keyboard üzerinde bir sert tuş.

{**TUŞ ADI**} : Yumuşak tuştakımı üzerinde bir tuş. Göstergenin hemen altında yer alan bu tuştakımı, göstergenin en altında yazan ve kendi üstlerine denk gelen komutları yerine getirmek için kullanılır. Yumuşak tuşlar, göstergede mevcut ekrana göre farklı komutlar yerine getirirler.

<**TUŞ ADI**> : Gösterge (Display) tuştakımından bir sert tuş. Bu tuşlara basılarak, göstergede, basılan tuşla aynı adı taşıyan sayfaya girilir.

<**Wheel**> : Seviye tekerleğinin (Level Wheel) kullanımda olduğunu gösterir.

: Bir rakkam girişi olduğunu gösterir.

1.7) Ekran Yardımı (On-line Help)

Gösterge tuştakımından <HELP> (Yardım) tuşuna basılarak göstergede o an mevcut olan işlemle ilgili Yardım Menüsü'ne girilir. {BACK} (geri) ve {FORWARD} (ileri) yumuşak tuşlarıyla diğer yardım konuları görülebilir. {LINKS} (Bağlantılar) yumuşak tuşuyla da Yardım Menüsü'ne girilebilir. Yumuşak tuşlarla {USING HELP} (Yardım Nasıl Kullanılır), {CONTENTS} (İçindekiler), {INDEX} (Fihrist), {GLOSSARY} (Sözlük) ve {Quick Ref} (Çabuk Yardım) fonksiyonlarına ulaşılabilir. <HELP> tuşuna tekrar basılmasıyla yardım bölümünden yardıma girdiğiniz sayfaya geri çıkılır. Yardımdayken herhangi bir tuşa basılmasıyla, o tuşun işleviyle ilgili açıklama monitörde yazılı olarak çıkar.

1.8) Fare (Mouse) / Hareket Topu (Trackball) Bağlantısı

Arka panelde mouse bağlantısı yapıldıktan sonra <SETUP> tuşuna basılarak User Setup (Kullanıcı Setup) Ekranı açılır. Kürsörü hareket ettirmek için öncelikle [SHIFT] ve [0] tuşlarına aynı anda basılır. Daha sonra tuştakımında bulunan ok tuşlarıyla Net Node (Ağ Bağlantı Noktası) ve Port alanları taranarak [+] ve [-] tuşları ya da seviye tekerleğiyle (level wheel) seçenekler belirlenir.

1.9) Kanal Kontrol Modu (Channel Control Mode)

Kanal kontrolü ana tuştakımı ve / veya yumuşak tuşlar kullanılarak gerçekleştirilir. Masaya girilen komutlar monitör(ler)de en altta yazar. Işık masası 3 tür komut kabul eder.

- **Command Line (Komut Satırı) / Lightpalette için** : Komutlarda önce komut, daha sonra komut edilen belirtilir. Komutlar [*] yani ENTER tuşuna basıldıktan sonra gerçekleşir (Örnek: [RECORD][CUE][1][*]). 10'un katları olan ışık seviyeleri 0 atılarak tek basamaklı olarak yazılabilirken (örneğin 1 =%10), diğer seviyeler 2 basamaklı yazılmalıdır.
- **Direct 1 Digit (1 Basamaklı Doğrudan Giriş) / GeniusPro Default (Kullanılacağı Varsayılan) Ayarı** : Komutlar, bazı özel komutlar dışında, ENTER tuşuna basmaya gerek olmadan komut yazılır yazılmaz yerine getirilir. Komutlar yazılırken önce komut edilen, sonra komut yazılır (Örnek : [CUE][1][RECORD]). Kanal ışık seviyeleri, 10'a bölünmüş olarak noktalı sayı şeklinde girilir (örneğin 1=%10, 2.5=%25).
- **Direct 2 Digit (2 Basamaklı Doğrudan Giriş)** : Komutlar, bazı özel komutlar dışında, ENTER tuşuna basmaya gerek olmadan komut yazılır yazılmaz yerine getirilir. Komutlar yazılırken önce komut edilen, sonra komut yazılır (Örnek : [CUE][1][RECORD]). Kanal ışık seviyeleri 2 basamaklı olarak girilir (örneğin 35=%35)

1.10) Işık Şiddeti ve Özellik Kanalları (Intensity and Attribute Channels)

Strand 300 Serisi ışık masası, yazılımıyla 600'e kadar ışık şiddeti (intensity) ve 400'e kadar attribute (özellik) kanalını kontrol etme kapasitesine sahiptir. Kullanılmayan ışık şiddeti kanalları, attribute kanalı olarak kullanılabilir. Işık masanızın kontrol edebildiği kanal sayısı modeline bağlı olup, <REPORT> (Rapor) tuşuna basarak ortaya çıkan Sistem Rapor Ekranı'nda (System Report Screen) Configuration (Kurulum, Konfigürasyon) penceresinde Channels (Kanal Sayısı) alanında görülebilir. Bu sayı, 50 ila 200'lük bloklar halinde ekstra kanallar arttırılabilir. Bu konuda bilgi almak için lütfen yetkili satıcıya başvurunuz.

Attribute (Özellik) kanalları, ışık şiddeti dışında, DMX kontrollü hareketli ışıklarda (moving lights) ve renk değiştiricilerde (color scrollers) görülen renk değişimi, pan (yatay) ve tilt (dikey) hareket kontrolü, focus ve iris kontrolü, cyan (mavi+yeşil)/magenta (kırmızı+mavi)/ yellow (sarı) renk karışımı, gobo kontrolü vb. gibi fonksiyonlara kontrol eden kanallardır. Tracker yazılımı, bir hareketli ışık için 99'a kadar attribute kontrolünü desteklemektedir.

GeniusPro ve Lightpalette yazılımlarında her özelliğe (attribute), Hareketli Işık Attribute (Özellik) Kütüphanesi'nde (Fixture Library) görülebilen bir numara verilir. Buna göre, ışık şiddeti her zaman attribute 1, color (renk) attribute 2, pan (yatay) attribute 3, tilt (dikey) attribute 4' tür.

1 numaralı (ışık şiddeti) kanal tarafından kontrol edilen bir armatür için kanal ışık şiddeti her zaman 1.1 şeklinde desimalle gösterilir (kanal 1 attribute 1). Armatürün diğer özellikleri attribute 1.2, 1.3, 1.4 vb. olarak gösterilir.

Önemli not : Desimal noktasından sonra sayı konulmadığı takdirde, ışık masası bu değeri doğrudan ışık şiddeti olarak alır.

1.11) Sistemin Kapatılması (System Shutdown)

<REPORT> {EXIT} tuşlarına basıldığında LCD ekranda karşınıza çıkan Exit (Çıkış) Menüsü' nde {EXIT&RESTART} (Çık ve Yeniden Başlat) ya da {SHUTDOWN} (Sistemi

Kapat) yumuřak tuřları bulunur. Sistemi kapatmak iin iki kere {SHUTDOWN} tuřuna basınız. Bu iřlemden sonra 500 serisi iřık masalarında, monitörde size sistemi arka paneldeki ama/kapama dğmesinden kapatmanızı sđyleyen bir uyarı yazısıyla karřılařırsınız. 300 serisi iřık masalarında ise {SHUTDOWN} tuřuna bir kere basılınca monitörde en altta sistemin kapatılmak üzere olduėunu bildiren kırmızı harflerle yazılı bir uyarı notu ıkar. Sistemi kapatmak iin {SHUTDOWN} tuřuna bir kere daha basılır ve sistem otomatik olarak kendini kapatır. Iřık masasını yeniden bařlatmak iin her iki masada da {EXIT&RESTART} yumuřak tuřuna iki kere basılır. Bu durumda, iřık masası kendiliėinden kapanıp tekrar aılacaktır.

1.12) Zaman Formatları (Time formats)

Fade , gecikme (delay) ve bekleme (wait) zamanları dakika (minute) ve second (saniye) ya da saniye, saniyenin onda biri ve yzde biri olarak girilebilir.

1.13) VGA Monitörleri

500 serisi iřık masalarında arka panelde bulunan VGA1 ve/veya VGA2 konnektörlerine 2 adet VGA monitör baėlanabilir. İsteėe baėlı olarak ift ıkıřlı bir ekran kartı daha takılarak monitör sayısı dörde ıkartılabilir.

300 serisi bütün Manual/Memory (Elle Kumanda Edilen / Hafızalı) iřık masaları ve Memory (Hafızalı) 250 iřık masasında tek ekran kartı bulunur; dolayısıyla tek VGA monitör kullanılabilir. Memory 400 ve 600 masalarında 2 LCD ekran standarttır. 120 Submaster'lı iřık masasında 2 adet ekran kartı standarttır. 300 serisinde ekran kartı sayısı 2 ya da 3' e ıkarılarak monitör sayısı (VGA ya da LCD) arttırılabilir.

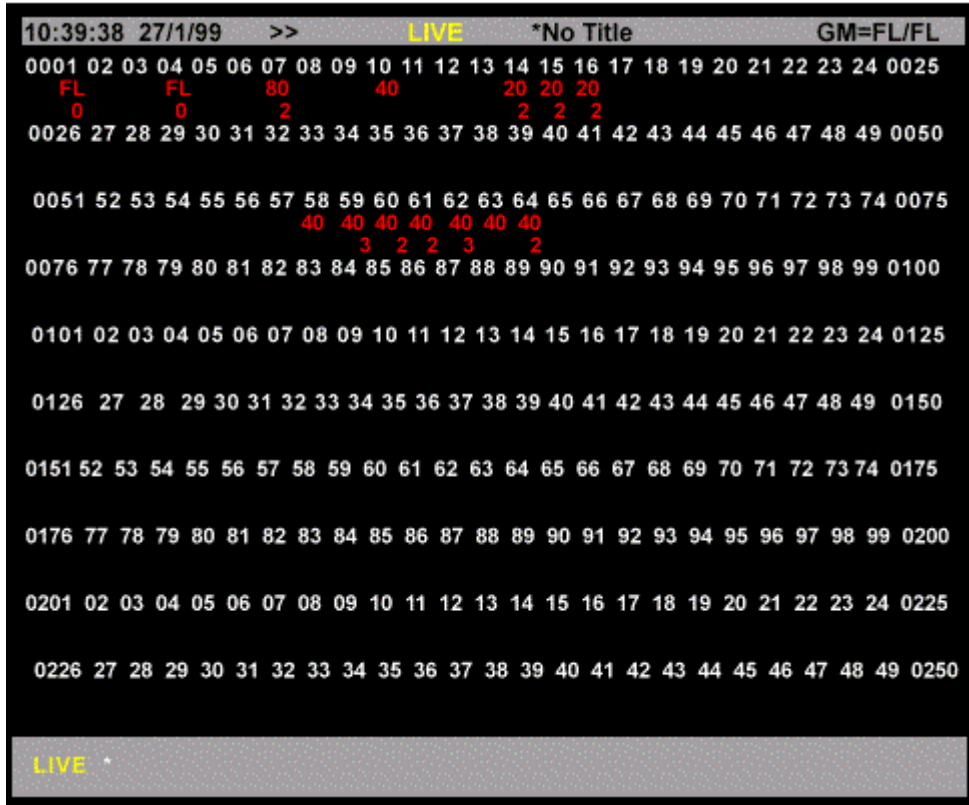
Kullanılan monitör sayısını makineye tanıtmaq iin <SETUP> a basarak User Setup Screen (Kullanıcı Setup Ekranı) aılır ve Number Screens (Ekran Sayısı) alanına kullanılacak monitör sayısı girilir.

2 monitör kullanıldıėında, VGA2 kanal ıkıř seviyelerini gösterir ve Őekil 1.1'de görüldüėü gibi Kanal Seviye Ekranı (Channel Levels Screen) olarak adlandırılır. VGA1, Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen) Canlı Ekran Diziliři (Live Screen Layout) alanı

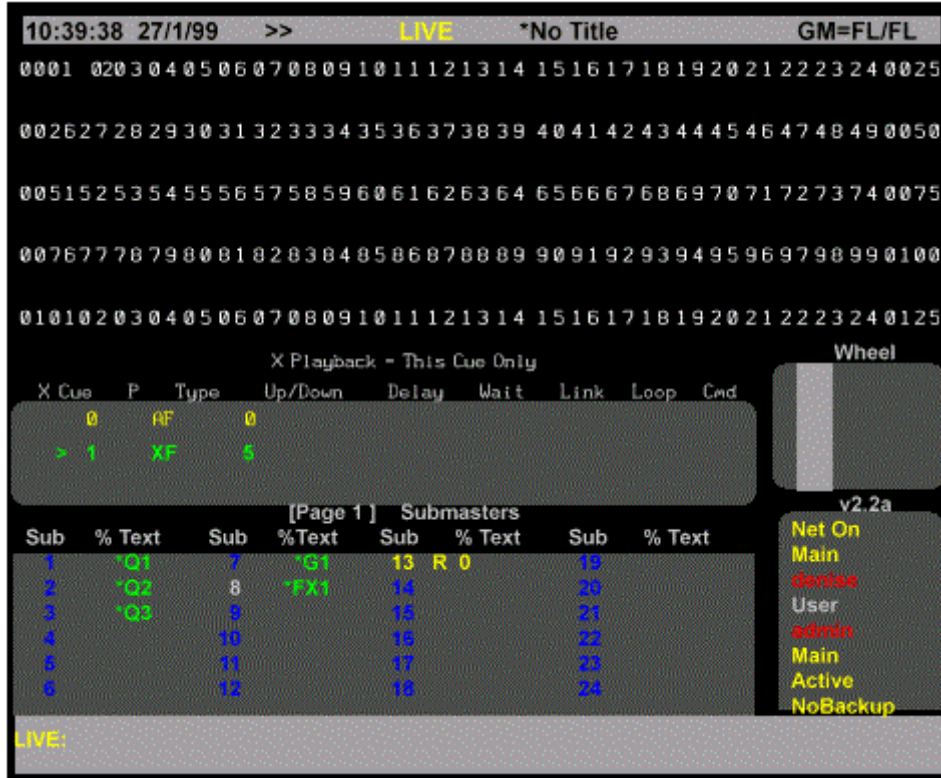
"Live" (Canlı) olarak seçildiğinde Playback, Submaster, Effects ya da Events pencerelerinden biri ya da kombinasyonunu Canlı (Live) olarak gösterir ve Durum Ekranı (State Screen) olarak adlandırılır. Kanal Seviye Ekranı'nda da en üstte "LIVE" yazar.

Tek ekran kullanılması durumunda, Şekil 1.2'de görüldüğü gibi ekranın üst tarafında Kanal Seviyeleri penceresi yer alır. Ekranın alt tarafında da Playback, Submaster, Effects ya da Events pencerelerinden biri ya da kombinasyonu görülür. Alt tarafta görülen pencereleri değiştirmek için, istenen pencereler ekranda görünene kadar [SHIFT] tuşuna basılı tutulurken <LIVE> tuşuna basılır.

Her ekranın en başında Tarih ve Saat (Date and Time), Ekran Adı (Screen Name), Gösteri Adı (Show Name) ve Grandmaster kullanılıp kullanılmadığı yazılıdır. Tarih ve saat ayarları, <REPORT>{ADV SETUP}{SHOW SETUP} tuşlarına basılarak ulaşılan Gösteri Setup Ekranı'nda (Show Setup Screen) bulunan Işık Masası Zaman Ayarı (Console Time) alanında gerçekleştirilir. Son kaydedildiğinden beri gösteride herhangi bir değişiklik yapılmışsa, gösteri adının yanında (*) işareti görülür. Işık masasına komut girildikçe her ekranın en altında girilen komutlar sırasıyla görülür.



Şekil 1.1 Canlı Kanal Seviye Ekranı (GeniusPro+ Default)



Şekil 1.2 Tek Monitör Kullanılması Halinde Canlı Ekran Görünümü

1.14) Strand Logo Tuşu

300 serisi ışık masalarında bulunan bu tuş, 500 serisi ya da bilgisayarlarda kullanılan [SHIFT] tuşuyla aynı görevi görür. Aşağıda bu tuşun kullanımına örnekler görülmektedir.

[SHIFT]<LIVE> : <SETUP> Ekranı'na girmeden Canlı Ekran Dizilişi (Live Screen Layout) seçeneklerinin taranabilmesini sağlar.

[SHIFT][LAST SCREEN] : VGA1 ve VGA2 yer değiştirir.

1.15) Fader (Potansiyometre) ve Tuşları Kilitleme

Kaza sonucu cuelara yapılabilecek değişiklikleri engellemek amacıyla "fader"lar (feydir okunur - yukarı/aşağı hareketle çalışan potansiyometre, potans) ve tuşları kilitlemek için [SHIFT]<HELP> tuşlarına basınız ve locked (kilitli) seçeneğini işaretleyerek masayı kilitleyiniz. Bu durumdayken VGA monitör(ler)de en üstte sarı harflerle Console Locked (Masa Kilitli) yazısı belirir. Tekrar [SHIFT]<HELP> tuşlarına basarak masayı normal haline döndürebilirsiniz.

1.16) Çıkış Bağlantıları (Output Connections)

Her DMX konnektörü 512 DMX çıkışının (DMX Output) kontrolünü sağlar. 500 serilerinde bulunan 4 adet DMX konnektörüyle bu sayıyı 2048'e çıkarmak mümkündür. Yine sadece 500 serisinde bulunan AMX192 protokolüyle 192, D54 protokolüyle 384 analog çıkış alınabilir.

300 serisinde 2 adet DMX konnektörü mevcuttur, dolayısıyla 1024 DMX çıkışı elde edilebilir. İstenirse, ışık masasına yüklenen ShowNet yazılımıyla çıkış sayısı 1536'ya çıkarılabilir. İkinci DMX çıkışı Giriş/Çıkış (Input/Output) olacak şekilde ayarlanabilir.

DMX/Analog çıkışlarla ilgili ayarlar, Işık Masası Setup Ekranı'nda (Console Setup Screen), Çıkış Bağlantıları (Output Connections) ve Network (Kullanıcı Ağı) pencerelerinde yapılır.

1.17) Canlı Ekranların Diziliş ve İçeriği

Kanal Seviye Ekranı (Channel Levels Ekranı) ve Canlı Durum Ekranı'nın (Live State Screen) diziliş ve içerikleri, Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen) Canlı Ekran Dizilişi (Live Screen Layout), Kanal Göstergesi (Channel Display), Akıllı Kanal Göstergesi (Smart Channel Display) ve Kanalların Formatlanması (Channel Formatting) alanlarının ayarına bağlıdır.

1.18) Işık Masası Hafızasının Kilitlenmesi

Kaza sonucu hafızada kayıtlı gösterilere zarar gelmemesi amacıyla ışık masası hafızasını kilitleyebilirsiniz. Bunun için; <REPORT> tuşuna basarak Report (Rapor) Ekranı'na giriniz. Yumuşak tuşlardan sırasıyla {ADV SETUP}{ACCESS RIGHTS}{MEMORY LOCK} (Gelişmiş Setup, Erişim Hakları, Hafıza Kilit) tuşlarına basarak [3][1][7][1] şifresini (password) giriniz ve {ENTER}a basarak hafızayı kilitleyin. Kilidi açmak için yine aynı işlemi yapınız.

1.19) <MORE> (Daha Fazla) Tuşu

<MORE> tuşuna basılmasıyla, seçenekleri aşağıda verilen bir menüye ulaşılır.

{PROF DISPLAY}: Profile Display Menu (Profil Ekranı Menüsü) / Bakınız Bölüm 10, Profiller

{NOTES PAGE}: Not Sayfası tuşu. Not Menüsü'nü (Notes Menu) açar.

{BACKUP CMDS}: Backup Commands Menu (Yedekleme Komut Menüsü) / Bakınız Bölüm 15, Işık Masası Rapor Birimi

{EVENTS LIST}: Event Listesi Menüsü'nü açar.

{AUTO MOD}: Otomatik Mod Menüsü'nü açar.

1.20) Not Sayfası (Notes Page)

Üzerinde çalışılan gösteriyle ilgili kendiniz ya da başkaları için not alabileceğiniz bir yazı dosyasıdır.

1.21) Dosya Yükleme

{LOAD FILES} (Dosyaları Yükle) yumuşak tuşuna basarak Not Sayfası da dahil olmak üzere aşağıdaki dosyalar yüklenebilir.

{README FIRST}: Yazılım bilgi dosyası. Üzerinde değişiklik yapmak mümkün değildir.

{ATC PAGE}: Attribute Control Page (Attribute Kontrol Sayfası). Attribute (Özellik) kanallarının kontrolü için kullanılan bu sayfada kullanıcı isteğe bağlı olarak değişiklik yapabilir.

{FIXT LIB}: Fixture Library (Hareketli Işık Attribute Kütüphanesi).

1.22) Configuration Files (Konfigürasyon Dosyaları) Tuşu

{CONF FILES} tuşuna basılarak ayarlanabilir konfigürasyon dosyalarına ulaşılır.

{NET CONFIG} : Ethernet bağlantısı kurmak için kullanılan 220node.cfg network (ağ) konfigürasyon dosyasını içerir.

{MAP CONFIG}: Işık masası kontrol tuşlarının görevlerini değiştirerek, kullanıcının isteğine göre düzenleyebilmesini sağlayan 220map.cfg konfigürasyon dosyasını gösterir.

{RACK CONFIG}: Console Reporter (Işık Masası Rapor Birimi) tarafından kullanılan 220rack.cfg dimmer racklarının konfigürasyon dosyasını gösterir.

2) ÇIKIŞLARIN KANALLARA ATANMASI - PATCH

2.1) Patch (Atama) Ekranı (The Patch Screen)

Gösterge tuştakımından <PATCH> tuşuna basarak Şekil 2.1'de görülen Patch Ekranı'na giriniz. Bu ekranda ışık şiddeti ve attribute (özellik) kanallarını, kontrol edecekleri çıkışlara atamak mümkündür. Seviye tekerleğini (level wheel) kullanarak Patch Ekranı'nı tarayabilirsiniz.

Patch Ekranı'na ilk girildiğinde ya da {DEFLT}{DEFLT} tuşlarına basıldığında, mevcut ışık şiddeti kanalları kendileriyle aynı numaralı çıkışlara atanmış olur (kanal 1 dimmer 1, kanal 2 dimmer 2 gibi).

The screenshot displays the Patch Screen interface with the following details:

- Top bar: 13:02:08 21/01/99 OUTPUT ORDERED PATCH 2 * No Title GM=FL/
- Grid of output channels (O/P and CHN) numbered 1 to 56.
- Right sidebar: Status section with Intensity (Total 350, InUse 350, Free 0), Attributes (Total 250, InUse 1, Free 249), Live 1, Edit 2, and a Wheel control.
- Bottom bar: OUTPUT ORDERED PATCH 2: Set new Live or Edit patch

Şekil 2.1 Patch Ekranı

2.2) Patch Ekranı'nın Düzenlenmesi

Ekranında çıkış ve kanalları çıkış sırasına göre ya da kanal sırasına göre dizebilirsiniz. Bunun için Patch Ekranı'ndayken {SET}{SET DISP} yumuşak tuşlarına basarak LCD ekranda Set Patch (Patch Ayar) menüsünü açınız. {OUTPUT ORDER} (Çıkış Sırası) ya da {CHAN ORDER} (Kanal Sırası) yumuşak tuşlarını kullanarak seçiminizi yapabilirsiniz.

Patch ekranında dimmerler vasıtasıyla haberleşilen yükleri de görmek mümkündür. Bunun için {LOADS ON} (Yükler açık) tuşuna basınız. Herhangi bir dimmerde çıkışı etkileyen bir arıza meydana geldiğinde, o çıkış ekranda kırmızıya döner. Yükte bir hata oluşması durumunda, yük seviyesi de kırmızıyla yazacaktır (Bakınız Bölüm 15, Işık Masası Rapor Birimi). {LOADS OFF} (Yükler kapalı) yumuşak tuşuna basarak yük hatalarını görmemeyi de seçebilirsiniz. {BACK} (Geri) tuşuna basarak bir önceki menüye dönebilirsiniz.

{DMX/OUTPUT} yumuşak tuşuna basarak çıkış numaralarını standart formatta ya da DMX formatında görmek mümkündür.

2.3) Bir Işık Şiddeti Kanalını Başka Bir Çıkışa Atamak

Daha önce de belirtildiği gibi, Patch ekranı ilk açıldığında, mevcut ışık şiddeti kanalları kendileriyle aynı numaralı çıkışlara atanmış olur (kanal 1 dimmer 1, kanal 2 dimmer 2 gibi). Aşağıda bir ışık şiddeti kanalını başka bir çıkışa atama işlemi bir örnek ile gösterilecektir.

[1][@][3][*] : 1 numaralı çıkış, 3 numaralı ışık şiddeti kanalına atanır.

Tek bir ışık şiddeti kanalı birden fazla çıkışa atanabilir, böylece bir ışık şiddeti kanalıyla birden fazla armatür kontrol edilebilir.

[1][THRU][6] [@][4][*] : 1'den 6'ya kadar olan çıkışlar, 4 numaralı ışık şiddeti kanalına atanmış olur.

2.4) Ölçekleme Faktörü (Scaling Factor)

Bir ışık şiddeti kanalı bir çıkışa atandığında, çıkış kanal seviyesini otomatik olarak 1:1 ölçekle izler, yani Ölçekleme faktörü %100'dür. Bu demektir ki, kanal ışık şiddeti %100 iken, dimmer çıkışı da %100 olacaktır. Ölçekleme faktörü %0 (çıkış yok) ile %200 arasında değiştirilerek bu oran değiştirilebilir. Örneğin, ölçekleme faktörü %50 iken, dimmer çıkışı, kanal ışık şiddeti seviyesinin yarısı olacaktır. Ölçekleme faktörü ayrı bir komut ile ya da atama satırında girilebilir.

[5][@][6][@][5][0][*] : Çıkış 1, ışık şiddeti kanalı 1'e %50 ölçekleme faktörüyle atanır.

[5][@][@][5][0][*] : Çıkış 5'e %50'lik bir ölçekleme faktörü uygulanmış olur.

2.5) Ters Ölçekleme Faktörü (Inverted Scaling Factor)

Işık masasının default ayarına göre 255 DMX = %100, 0 DMX = %0 olarak ayarlanmıştır. Aşağıdaki işlemle bunu tersine çevirerek 0 DMX = %100, 255 DMX = %0 (yani kanal ışık şiddeti seviyesi %100 iken dimmer çıkışını 0, kanal ışık şiddeti seviyesi %0 iken dimmer çıkışını %100) yapmak mümkündür.

[6][@][4][@][-][100][*] : Çıkış 6, ışık şiddeti kanalı 4'e %100 ters ölçekleme faktörüyle atanmış olur.

2.6) Çıkışları Dimmerle Kontrol Edilemeyen (Non-dim) Birimler Olarak Ayarlamak

Sis makinası, HMI ampullu armatürler, efekt projektörlerinin motorları gibi dimmerlerle kontrol edilemeyen, sadece açma/kapama (On/Off) yapılabilen birimleri ışık masasına tanıtmak için, bu birimleri kontrol edecek çıkışları "Non-dim", yani dimmerle kontrol edilemeyen olarak ayarlamak gerekmektedir. Bir çıkışı, ancak atanmış olduğu ışık şiddeti kanalı, önceden girilmiş bir eşik (threshold) değerine ulaştığında %100 olacak, yoksa %0'da kalacak şekilde ayarlamak mümkündür. Buna göre, kanal ışık şiddeti eşik değerine ulaşana kadar Non-dim birim kapalı kalacak, eşik değerine ulaşıldığında ise maksimum çıkış değeri olan %100 ile açılacaktır. Bu şekilde ayarlanan bir çıkışın kana numarasının altında magenta renginde "N" harfi yazar. Eşik değeri girilmediğinde, bütün Non-dim çıkışlara, Gösteri Setup Ekranı'ndaki (Show Setup

Screen) Patch Penceresi'nde N-Dim Varsayılan Değer % (Default N-Dim %) alanında yazan eşik değeri uygulanır.

[5]{@NON}[4][*] : Çıkış 5, ışık şiddeti kanalı 4'e Non-dim çıkış olarak atanmış olur.

[5]{@NON}[4]{@NON}[7][0][*] : Çıkış 5, ışık şiddeti kanalı 4'e Non-dim çıkış olarak %70'lik eşik değeriyle atanmış olur.

[3]{@NON}{@NON}[*] : Çıkış 3'ün eşik değeri varsayılan değer olarak belirlenir.

2.7) Attribute (Özellik) Kanallarının Atanması

Attribute kanalları, desimal (noktadan sonraki) numaralarıyla teker teker ilgili çıkışlara atanabilir. Bir hareketli ışığın bütün özelliklerini {@FIXTURE} komutuyla atamak da mümkündür.

2.7.1) Renk Değiştiricilerinin (Color Scrollers) Atanması

Renk değiştiricileri, renk özelliği (attribute 2) olarak atanırlar. [@ATT] ya da [ATTRIB] tuşları sadece renk özelliğini atamak için kullanılır. Buna göre aşağıdaki örnekte [@ATT][1] ya da [ATTRIB][1] ile [@][1].[2] aynıdır. Renk değiştiricilerini atarken, renk değiştiricisinde kaç renk olduğunu da girmek gerekir. Her bir renk, çerçeve (frame) olarak adlandırılır ve numaralandırılır. En düşük çerçeve numarası 0'dır. Buna göre, 16 renk çerçevesine sahip bir renk değiştiricide 16'ncı rengin çerçeve numarası 15'tir, yani maksimum 15 çerçeve (renk sayısı-1) vardır.

[2][@ATT][1][@ATT][8][*] : 1.2 renk attribute kanalı çıkış 2'ye maksimum 8 çerçeveye atanır.

2.7.2) Hareketli Işıkların Atanması

Hareketli ışıkların özellikleri (attribute), {@FIXTURE} yumuşak tuşu ve Hareketli Işık Attribute (Özellik) Kütüphanesi (Fixture Library) kullanılarak atanır. Hareketli Işık Attribute Kütüphanesi, yani fixture.lib, Strand Lighting ve diğer firmalar tarafından üretilen standart hareketli ışıkların özellikleriyle birlikte listesini içerir. Bu liste, piyasadaki yenilikleri kapsamı amacıyla, belirli aralıklarla güncellenmelidir (update).

Fixture.lib dosyasına {MORE}{NOTES DISP}{LOAD FILES}{FIXT LIB} tuşlarına basılarak ulaşılabilir. Bu listeye sonradan yeni birimler eklemek için Notes Editor (Not Editörü) kullanılır.

Bir hareketli ışığı çıkışlardan birine atarken, ekranda, komut satırının altında, o birimin ne olduğu yazar.

Atadığınız hareketli ışığın birim numarasını bilmiyorsanız, Hareketli Işık Listesi'ni (Fixture List), [NEXT] (Bir Sonraki) ve [LAST] (Bir Önceki) tuşlarıyla tarayabilir ve aradığınız birimi bulduğunuzda [*] ENTER tuşuna basarak atamasını gerçekleştirebilirsiniz.

[1][@][4]{@FIXTURE}[1][NEXT] işlemi ile Hareketli Işık Listesi taranabilir.

Eğer atamak istediğiniz hareketli ışığın birim numarasını biliyorsanız, aşağıdaki işlemle atama gerçekleştirilir.

[1][@][4]{@FIXTURE}[5][*] : Birim 5 (Fixture 5), 4 numaralı kanala çıkış 1'den başlamak üzere atanır.

Bu şekilde atama yapıldığında, hareketli ışığa ait attribute (özellik) kanalları Patch Ekranı'nda mavi olarak görünür ve attribute kanal numaralarının altında, ait olduğu özelliğin ne olduğu yazar.

2.8) Hareketli Işıklarda Pan (Yatay Hareket) ve Tilt (Dikey Hareket) Çıkışlarının Yer Değiştirmesi (Swap) ve Ters Yöne Çevrilmesi (Invert)

Hareketli ışığın asılış pozisyonuna göre, pan ve tilt çıkışlarına yer değiştirmek ya da pan veya tilt hareketini ters yöne çevirmek mümkündür. Pan ve tilt yer değiştirdiğinde kanal numaralı cyan renginde görünür. Pan ya da tilt ters yöne çevrildiğinde de attribute (özellik) kanalının başında " - " işareti belirir.

[1]{@FIXTURE}[3]{SWAP P+TILT}[*] : Birim 3 (Fixture 3) çıkış 1'e atanır ve pan ve tilt yer değiştirir.

[1]{@FIXTURE}[3]{INVERT TILT}[*] : Birim 3 (Fixture 3) çıkış 1'e dikey hareketi (tilt) ters yöne çevrilmiş şekilde atanır.

[1]{@FIXTURE}[3]{INVERT PAN}[*] : Birim 3 (Fixture 3) çıkış 1'e yatay hareketi (pan) ters yöne çevrilmiş şekilde atanır.

[1]{@FIXTURE}{SWAP P+TILT}[*] : Çıkış 1 için (hareketli ışığın ilk çıkışı) dikey ve yatay hareket yer değiştirir.

[1]{@FIXTURE}[3]{INVERT TILT}[*] : Çıkış 1 için (hareketli ışığın ilk çıkışı) yatay hareket tersine çevrilir.

[1]{@FIXTURE}[3]{INVERT PAN}[*] : Çıkış 1 için (hareketli ışığın ilk çıkışı) dikey hareket tersine çevrilir.

2.9) Kanallar ve Hareketli Işık Atamalarını Kopyalama (Copy), Taşıma (Move) ve Birbirleriyle Yer Değiştirme (Swap)

Çok sayıda armatürün atanması gerektiğinde zamandan tasarruf etmek için Copy Swap (Kopyala Yer Değiştir) menüsü kullanılır. Çıkışların kopyalanması, taşınması ya da yer değiştirmesi için kullanılan Copy Swap menüsü, Patch Ekranı'ndayken {SET}{COPY SWAP} yumuşak tuşlarına basıldığında LCD ekranda belirir.

[1][THRU][1][0]{COPY PATCH}[3][0][*] : 1'den 10'a kadar olan çıkışların atamaları, 30'dan 39'a kadar olan çıkışlara kopyalanır.

1'den 24'e kadar olan çıkışlara 3 adet hareketli ışığın atandığını düşünelim. Bu 3 hareketli ışık, çıkış 62'den başlayarak kopyalanmak istenirse, aşağıdaki komut satırı kullanılır.

[1][THRU][2][4]{COPY PATCH}[6][2][*] : , 1'den 24'e kadar olan çıkışlar, çıkış 62'den başlayarak kopyalanır.

Bir çıkışın atandığı kanal, başka bir çıkışa taşınabilir.

[1]{MOVE PATCH}[1][8][*] : Çıkış 1'den başlayan hareketli ışık, çıkış 18'e taşınır.

[1]{SWAP PATCH}[8][*] : ,Çıkış 8 ile 1'in atandığı kanallar yer değiştirir.

[1][THRU][8][SWAP PATCH][3][3][*] : 1'den 8'e kadar olan çıkışlar ile 33'ten 40'a kadar olan çıkışların atandığı kanallar yer değiştirir.

2.10) Canlı (Live, Non-edit) ve Ayar (Edit) Patch Ekranları / SADECE 500 SERİSİ MASALAR İÇİN

500 Serisi ışık masalarında 1 ve 2 olmak üzere 2 adet Patch ekranı mevcuttur. Patch ekranı her zaman Edit (Ayar) Patch Penceresini gösterir. Live (Canlı) Patch Penceresi her zaman çıkışları kontrol etmek için kullanılır. Patch Ekranı'ndayken <SET> tuşuna basılarak Set Patch (Patch Ayar) Menüsüne girilir. Burada {EDIT} ve {LIVE} yumuşak tuşlarına basarak Patch 1 ya da 2 Ekranı'nı Live ya da Edit Patch ekranı olarak seçmek mümkündür. Canlı ve Edit Patch ekranlarında atamalar birbirinin aynı ise, Edit ekranında yapılan değişiklikler masa çıkışına aynen yansır. Atamalarda farklılık varsa, Edit ekranında yapılan değişiklikler çıkışta görülmez. Anlık Live ve Edit Patch ekranı atama bilgileri LCD ekran ve Durum Ekranında (State Screen) görünür.

2.10.1) Live ve Edit Patch Ekranlarında Kopyalama (copy), Taşıma (Move) ve Birbirleriyle Yer Değiştirme (Swap) / SADECE 500 SERİSİ MASALAR İÇİN

Atama ayarları Edit ve Live Patch ekranları arasında [@] tuşu kullanılarak daha önce gösterildiği gibi kopyalanabilir, taşınabilir ya da yer değiştirilebilir. Aşağıdaki örnek, Live Patch : Patch 2 ve Edit Patch : Patch 1 olmak üzere, Live Patch Ekranı'ndan Edit Patch Ekranı'na atama bilgisinin nasıl kopyalanacağını göstermektedir.

[1][THRU][1][0][COPY PATCH][@][2][*] : 1'den 10'a kadar olan çıkışların atama bilgileri Live Patch Ekranı'na kopyalanır.

{COPY PATCH}{COPY PATCH} : Edit Patch Ekranı'ndaki bütün atama bilgileri, Live Patch Ekranı'na kopyalanır.

2.11) Çıkış Profillerinin (Output Profiles) Belirlenmesi

Fade karakteristiklerini değiştirmek amacıyla her çıkışa aşağıda görüldüğü şekilde bir profil atanabilir.

[1][PROFILE][5][*] : Çıkış 1'e profil 5'i atar.

Atanan profil kanal numarasının altında kırmızı olarak görünür. Non-dim çıkışlara fade edilemedikleri için profil atanamaz.

Profil atama ile ilgili daha ayrıntılı bilgi için bakınız Bölüm 10, Profiller.

2.12) Default Değerlerine Atama (Default Patching)

Herhangi bir çıkışı, bir grup çıkışı ya da tüm çıkışları default değerlerine atamak mümkündür.

[2][1]{DEFLT} komutu, çıkış 21'i default değerine (ölçekleme faktörünün default değeri ile) atar.

[1][0]{THRU}[2][1]{DEFLT} komutu, 10 ile 21 arasındaki çıkışları default değerine (ölçekleme faktörünün default değeri ile) atar.

{DEFLT}{DEFLT} Bütün çıkışları default değerlerine atar.

UYARI : Bu komut ile ışık masası, sadece ışık şiddeti kanallarının atanmış olduğu fabrika ayar durumuna (default patch) döner. Tüm attribute ve non-dim kanal atamaları silinir.

2.13) DMX Giriş Kanallarının (DMX In Channels) Atanması

CommuniqéPro yazılımı ile başka bir ışık masası gibi dış bir kaynaktan DMX Giriş Sinyali (DMX Input Signal) kabul edilir ve bu sinyaller DMX çıkışlara atanarak seçilen bir submaster ile kontrol edilebilir. Submasterların DMX kanalı ya da dimmer submaster olarak atanması ile ilgili daha ayrıntılı bilgi için bakınız Bölüm 6, Submasterlar.

Bir DMX giriş kanalını çıkışlardan birine atamak için aşağıdaki komut satırı kullanılır.

[1][THRU][1][0][@][+][5][THRU][1][4][*] : 1' den 10' a kadar olan çıkışlar, 5' ten 14' e kadar olan DMX giriş kanallarına, aynı ölçekle atanır.

DMX giriş kanallarına atanan çıkışların rengi magentaya döner ve yanında "D" yazar.

2.14) Kanallarla Yapılan İşlemler

Patch Ekranı'ndayken {CHAN} yumuşak tuşuna basılarak Kanal Menü'sü'ne (Channel Menu) ulaşılır.

2.14.1) Kullanılmayan Kanalların Silinmesi

Patch Ekranı'ndaki Durum (Status) Penceresi, toplam, kullanılmış ve kalan ışık şiddeti ve attribute kanalı sayısını gösterir. Atama işlemleri sırasında bütün serbest attribute kanallarının kullanılması durumunda, yeni attribute kanalları elde edebilmek için kullanılmayan attribute kanallarını silip diğer attribute'lara atayabilir, ya da kullanılmayan ışık şiddeti kanallarını silerek attribute kanalı olarak kullanabilirsiniz.

[1][.][5][THRU][1][.][1][2]{DELETE CHAN}{DELETE CHAN} : 1.5' den 1.12'ye kadar olan attribute kanalları silinir.

[1][0][0][THRU][1][9][9]{DELETE CHAN}{DELETE CHAN} : 100'den 199'a kadar olan bütün ışık şiddeti ve attribute kanalları silinir.

Önemli not : Silinen attribute kanalları ışık şiddeti kanalı olarak kullanılamazlar.

2.14.2) Bir Hareketli Işığın Atamasının İptal Edilmesi (Unpatching)

[1]{@FIXTURE}[*] : Ataması çıkış 1'den başlayan hareketli ışık birimi iptal edilir. Bu işlemle kanal silinmez, sadece ataması kaldırılır.

2.14.3) Kanallara Yeni Numara Vermek

Kanal numaralarını değiştirebilmek için Patch Ekranı'ndayken {CHAN} yumuşak tuşuna basılarak Kanal Menü'sü'ne (Channel Menu) ulaşınız. Yeni numara verilecek kanalı seçerek {RENUM CHAN} (Kanala Yeni Numara Ver) yumuşak tuşuna basarak aşağıda gösterildiği şekilde yeni kanal numarasını giriniz.

[1][0]{RENUM CHAN}[1][1][*] komut satırı, 10 numaralı kanalın numarasını değiştirerek 11 yapar.

2.15) Ataması Kaldırılmış Attribute Kanallarının Boşaltılması (Clean)

Bir hareketli ışığın ataması iptal edildiğinde ortada kalan ataması kaldırılmış attribute kanalları, Kanal Menüsü'nde {CLEAN ATTS} (Attribute Boşalt) yumuşak tuşu seçilerek başka bir yerde kullanılmak üzere serbest bırakılır. {CLEAN ATTS} tuşuna 2. kere basılarak işlem onaylanır.

[1][THRU][1][0]{CLEAN ATTS} komut satırından sonra {CLEAN ATTS} tuşuna 2. Kere basılmasıyla 1'den 10'a kadar olan kanallardan attributeler silinir.

2.16) Aralıklı Atama (Range Patching)

Aynı anda birden çok kanalı birden çok çıkışa atamak için aşağıdaki işlemler kullanılabilir.

[1][THRU][5][@][1][0][THRU][1][4] : 10'dan 14'e kadar olan kanallar, 1'den 4'e kadar olan çıkışlara atanır. Yani Kanal 10-Çıkış 1, Kanal 11-Çıkış 2, Kanal 12-Çıkış 3, Kanal 13-Çıkış 4, Kanal 14-Çıkış 5'e atanır.

[1][THRU][5][@][1][4][THRU][1][0] : Kanal 14-Çıkış 1, Kanal 13-Çıkış 2, Kanal 12-Çıkış 3, Kanal 11-Çıkış 4, Kanal 10-Çıkış 5'e atanır.

[1][THRU][2][0][@][4][THRU][8]{@FIXTURE}[1] : 1'den 20'ye kadar olan çıkışlar, 4'ten 8'e kadar olan kanallara, Birim 1'in ataması (Fixture 1) çıkış 1, kanal 4'ten başlayacak şekilde atanır. (Not : Birim 1'de 4 adet attribute vardır.)

[1][THRU][2][0][@][8][THRU][4]{@FIXTURE}[1] : 1'den 20'ye kadar olan çıkışlar, 8'den 4'e kadar olan kanallara, Birim 1'in ataması (Fixture 1) çıkış 1, kanal 8'den başlayacak şekilde atanır. (Not : Birim 1'de 4 adet attribute vardır.)

3) KANAL SEVİYELERİ

3.1) Kanal Kontrol Modunun Belirlenmesi

Lanalların ne şekilde kontrol edileceğini belirlemek için <SETUP> tuşuyla Kullanıcı Setup Ekranı'na (User Setup Screen) girilerek, burada yer alan Kanal Kontrol Modu (Channel Control Mode) alanında verilen, Giriş Bölümü'nde anlatılan kanal kontrol modlarından biri seçilir.

3.2) Ekran Dizilişi (Screen Layout) ve Formatı

Kanal Seviye Ekranı'nın (Channel Levels Screen) dizilişi, Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen) Kanal Göstergesi (Channel Display), Smart Channel Display (Akıllı Kanal Göstergesi) ve Kanal Formatı (Channel Formatting) alanlarının ayarlanmasıyla belirlenir.

Kanal göstergesi Kanal Seviye Ekranı'nda ne tür bilgiler yer alacağını, attribute (özellik) kanallarının görünüp görünmeyeceğini, gösterilen kanalların ne şekilde dizileceğini gösterir.

Akıllı Kanal alanı Tracker ya da Tracker Preset olarak ayarlanıp sadece attribute içeren kanallar seçildiğinde, Kanal Seviye Ekranı değerlerini gösterecek ve bu özellikler hareketli ışık kontrol birimleri tarafından kontrol edilebileceklerdir. Özelliği olmayan kanallar seçildiğinde, ya da Akıllı Ekran alanı Off (Kapalı) olarak ayarlandığında, Ekranda Kanal Göstergesi'nde ayarlanan diziliş yer alacaktır.

Kanal Formatı alanı, aşağıdaki seçeneklere göre kanalların dizilişini belirler

OFF (default) : Tanımlı bütün kanallar görünür.

AUTO : Sadece kullanılan kanallar görünür.

COMPACT : On konumunda ya da son kanal kontrol seçeneği veya playback kullanımında 0 konumuna getirilmiş kanallar görünür.

DISPLAY GROUP : Sadece burada tanımlanan grupta yer alan kanallar görünür.

CHANNELS IN SHOW : Sadece cular, submasterlar ve efektlerde kullanılan kanallar görünür. Grup ya da makrolarda kullanılan kanallar görülmez. Cue, submaster ya da

efektler deęiştirildięinde ya da silindięinde, ya da yeni bir gösteri yüklendięinde kanal bilgileri anında güncellenir.

3.3) Kanal Renkleri

Kanal Seviye Ekranı'nda kullanılan kanal renkleri ařaęıdaki gibidir.

- **cyon** ya da parlak beyaz : attribute kanalı olmayan ışık şiddeti kanalları
- **magenta** : non-dim kanallar
- **açık gri** : attribute kanalına sahip kanallar
- **koyu gri** : çıkıřa ataması yapılmamıř kanal
- **kırmızı** : kontrol ettięi dimmer(ler)de hata olan kanal

3.4) Kanal Seęimi

Tek bir ya da bir grup ışık şiddeti kanalı, Kanal Kontrol Tuřları (Channel Control Keys) kullanılarak seęilebilir. Iřık şiddeti seviyesi, kanal seęimi sırasında ya da level wheel (seviye tekerleęi) kullanılarak belirlenebilir.

[1] : Kanal 1'i seęer.

[2][THRU][5] : 2'den 5'e kadar olan kanalları seęer (2 ve 5 dahil)

[3]{THRU ON}[8] : 3'den 8'e kadar olan kanallardan (3 ve 8 dahil) kullanımda olanları seęer.

[4][THRU][5][+][7][THRU][9] : 4, 5, 7, 8 ve 9 numaralı kanalları seęer.

[+][10] : Daha önce seęilmiř kanallara kanal 10 'u da ekler.

[CLR] : Son seęimi iptal eder.

3.5) Tuřtakımından Kanal Seviyelerinin Girilmesi

Not : Son seęilen kanal(lar)ın seviyesini belirlerken, kanal numarasını girmeye, Doğrudan Giriř Modu'nda (Direct Action Modes) [*], yani ENTER tuřunu kullanmaya gerek yoktur.

[KANAL NUMARASI][@]#[*] : Seęilen kanalları belirtilen # seviyesine getirir.

[KANAL NUMARASI][@][+][#][*] : Seçilen kanalların seviyesini belirtilen # kadar arttırır.

[KANAL NUMARASI][@][-][#][*] : Seçilen kanalların seviyesini belirtilen # kadar azaltır.

[KANAL NUMARASI]{UP%} ya da [KANAL NUMARASI]{DOWN%} : Seçilen kanalları seviyesini UP(Yukarı)/DOWN(Aşağı)% değeri kadar azaltır ya da çoğaltır. Up/Down değerini değiştirmek için <SETUP> tuşuna basınız. Default değeri %5'tir.

[KANAL NUMARASI][FULL] : Seçilen kanalı Full (%100) yapar.

[KANAL NUMARASI] ON] : Seçilen kanalları açar ve On değerine getirir. On değerini belirlemek için <SETUP> tuşuna basınız. Default değeri %100'dür.

[KANAL NUMARASI][@][*]

[KANAL NUMARASI][@][OFF]

[KANAL NUMARASI][@][.]

[KANAL NUMARASI][@][0]

Seçilen kanal seviyelerini sıfır yapmak için bu 4 komuttan biri kullanılabilir.

[KANAL NUMARASI][REM DIM] : Seçilen kanal numaraları dışında diğer bütün kanal seviyelerini sıfır yapar. Eğer seçilen kanallar sıfır seviyesinde ise, bu kanalları On değerine getirir.

3.6) DMX Seviyelerinin Ayarlanması

Yüzde değerleri girmek yerine, kanal seviyelerini 0-255 arasında DMX değeri cinsinden de girebilirsiniz.

[KANAL NUMARASI][@]{DMX}[5][1] : Seçilen kanallar DMX 51 (%20) seviyesine getirilir.

3.7) Level Wheel (Seviye Tekerleđi) Kullanılarak Kanal Seviyelerinin Belirlenmesi

Kanal Seviye Ekranı'nda level wheel (seviye tekerleđi) seçilen kanalların seviye kontrolü için kullanılabilir.

<SETUP> tuşuyla Kullanıcı Setup Ekranı'na (User Setup Screen) girilerek, Wheel Mastering (Tekerlek Kontrol) alanı Shaft (Aynı Miktar) ya da Proportion (Orantı) olarak ayarlanarak seviye tekerleđinin (level wheel) kanal seviyelerini kontrol şekli belirlenir. Shaft (Aynı miktar) modu seçildiğinde, her kanal aynı oranda artıp azalır. Proportion (Orantı) modu seçildiğinde, her kanal, kendi seviyesine göre artıp azalır. İstenen kanal(lar) seçildikten sonra seviye tekerleđi aşağı yukarı hareket ettirilerek kanal seviyeleri ayarlanır. Kanal seviyeleri %100'ün üzerine ya da %0'ın altına düşürülemez. Aynı seviyelerdeki, diyelim ki %10 ve %40 seviyesindeki 2 kanalın tekerlekle değeri %100'e çıkarılabilir, tekerlek aşağı hareket ettirildiğinde ikisi de başlangıç değerlerine (örnekte %10 ve %40) düşeceklerdir.

3.8) Renk Deđiştiricilerinin (Color Scrollers) Tuştakımından Kontrolü

Renk özellik kanallarının (color attribute channels) seviyeleri, [@ATT] ya da [@ATTIB] tuşu, ya da tuştakımından desimal yazılımı (renk her zaman attribute 2'dir) kullanılarak ayarlanabilir. Renk çerçeveleri çerçeve numarası girilerek, seviye tekerleđi kullanılarak ya da tuştakımından DMX değeri girilerek belirlenir.

[1].[2][@][5][*] ya da [1][@ATT][5][*] : Kanal 1 için 1.2 renk özelliđi 5. Çerçeveye ayarlanır.

[1][@ATT][5][*]{DMX}[5][1][*] : 1 numaralı kanalın renk özelliđi DMX 51'e (%20) ayarlanır.

Not : Unutmayınız ki [@ATT] ya da [@ATTRIB] tuşu sadece renk özelliđi için kullanılabilir ve [KANAL NUMARASI].[].[ÖZELLİK 2] formatıyla aynıdır.

[1].[2][@] komut satırından sonra seviye tekerleđi kullanılarak kanal 1 için renk çerçevesi ayarı yapılır.

3.9) Seviye Tekerleđi (Level Wheel) ve Rotary (Döner) Kontrolör ile Işıık Şiddeti ve Renk Deđiştiricilerin Kontrolü

Kanal numarası girildikten sonra [*], yani ENTER tuşuna basılmasıyla, girilen ışık şiddeti kanalı seviye tekerleđinin, renk attribute kanalı da üst beyaz renkli rotary kontrolörün idaresine girer. Hareket topunun (trackball) üstündeki yumuşak tuşlardan ortadakini basılı tutarak da renk deđiştiriciler kontrol edilebilir. (Bakınız Fare Hareket Topuyla Attribute (Özellik) Kanalı Kontrolü)

3.10) Seviye Tekerleđi ile Renk Dıřındaki Attribute (Özellik) Kanallarının Kontrolü

Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen) Akıllı Kanal Göstergesi (Smart Channel Display) Tracker ya da Tracker Preset olarak seđilerek, ataması yapılmıř birimlere ait olan ya da olmayan attribute (özellik) kanalları, tuřtakımı ya da seviye tekerleđi ile kontrol edilebilir.

[1].[3][@][5][*] : 1 numaralı kanalın pan (yatay hareket) attribute kanalı %50'ye ayarlanır. Akıllı Kanal Göstergesi'nde hem ışık şiddeti, hem de attribute görülür. Pan attribute aynı zamanda seviye tekerleđinin de kontrolü altındadır.

[1].[3][@]{DMX}[5][1][*] komut satırı, yukardakiyle aynı işlevi görmektedir, fakat pan attribute DMX 51'e (yüzde20) ayarlamaktadır.

3.11) Rotary Kontrolörler ile Birden Fazla Özelliđin (Attribute) Ayarlanması / SADECE 500 SERİSİ MASALAR İÇİN

Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen) Akıllı Kanal Göstergesi (Smart Channel Display) Tracker ya da Tracker Preset olarak ayarlandığında, birden fazla özelliđe sahip bir kanal ya da bir hareketli ışığı kontrol eden bir kanal seđererek, ekranda Akıllı Kanal (Smart Channel) formatında görünmesini sağlayabilirsiniz. Bu durumdayken, bu attributeler hareket topu (trackball) ve rotary kontrolörler ya da akıllı hareket topu (intelli-trackball) ile kontrol edilebilir. Ekranda görülen bütün özellikler, Attribute Kontrol Sayfası'na (ATC Page / Attribute Control Page) göre numaralandırılıp adlandırılırlar. Attribute ve ışık şiddeti kanallarının renk kodlaması ařađıda verilmiřtir.

Kırmızı zemin üzerine beyaz : Seviye tekerleği ile kontrol edilen ışık şiddeti kanalı

Sarı zemin üzerine siyah : Hareket topu ile kontrol edilen pan ve tilt attributeleri

Gri zemin üzerine beyaz : Beyaz rotary kontrolör ile kontrol edilen attribute kanalı

Gri zemin üzerine mavi : Mavi rotary kontrolör ile kontrol edilen attribute kanalı

Gri zemin üzerine kırmızı : Kırmızı rotary kontrolör ile kontrol edilen attribute kanalı

Gri zemin üzerine magenta : Magenta rotary kontrolör ile kontrol edilen attribute kanalı

Not : Hareket topunun hemen üzerinde bulunan 3 yumuşak tuştan sağ ve solda bulunanlar, ATC Sayfasında görülen attributeleri basamak basamak tarayarak, hangi renkteki rotary kontrolörün hangi özelliği kontrol edeceğini belirlemek için kullanılır. Pan ve tilt her zaman hareket topu ile, ışık şiddeti de her zaman seviye tekerleği ile kontrol edilir. Sağ ve orta yumuşak tuşlara birlikte basılarak pan, sol ve orta yumuşak tuşlara birlikte basılarak tilt hareketi kilitlenebilir.

3.12) Fare/Hareket Topu (Mouse/Trackball) Kullanılarak Attributelerin Ayarlanması / 300 SERİSİ MASALARDA STANDART

Fare/Hareket Topu, hareket topu, rotary kontrolörler ve hareket topu yumuşak tuşlarının görevlerini yerine getirmek için kullanılabilir. Öncelikle fare bağlantısı yapılmalı ve Kullanıcı Setup Ekranı'nda fare port ayarı yapılmalıdır. Kullanılan fare tipine göre yerine getirebileceği fonksiyonlar aşağıda verilmiştir.

2 tuşlu fare : Farenin topu, hareket topunun yatay ve dikey hareketlerini yerine getirir. Sağ ve sol tuşlar, ATC Sayfası'nı taramak için kullanılır.

3 tuşlu fare : Yukarıdakilere ilaveten, orta tuşa basılarak farenin sağa sola hareket ettirilmesiyle, seçilen özelliğin değeri ayarlanır. Sağ ve orta tuşlara birlikte basılarak pan, sol ve orta tuşlara birlikte basılarak tilt hareketi kilitlenebilir.

Akıllı fare (Intellimouse) ve akıllı hareket topu (intellitracball) / Logitec ya da Microsoft : Farenin topu ile sağ ve sol tuşlar, 2 tuşlu fareyle aynı görevi görür.

Tekerlek ile ATC sayfası taranır. Sağ ve orta tuşlara birlikte basılarak pan, sol ve orta tuşlara birlikte basılarak tilt hareketi kilitlenebilir.

3.13) Kanal Seviyelerinin Kopyalanması

Bir kanala ait ışık şiddeti ve attribute seviyelerini bir ya da birden fazla kanala kopyalamak mümkündür.

[9][@]{COPY FROM}[5][*] : 5 numaralı kanala ait ışık şiddeti ve tüm attribute kanalları, 9 numaralı kanala kopyalanır.

3.14) Kanalları Yakıp Söndürmek (Flashing)

[KANAL NUMARASI]{FLASH} komutuyla, {FLASH} yumuşak tuşuna basılıyken, seçilen ışık şiddeti kanalları, o anki ışık şiddeti seviyelerinden Flash Supermaster'ın belirlediği Flash seviyesine çıkar ve orada kalır, tuş bırakılınca kendi seviyelerine dönerler. Flash Supermaster (Bakınız Bölüm 6, Submasterlar) kullanılmadığı takdirde, flash seviyesi default değeri olan %100'dür. {FLASH} tuşuna {SHIFT} tuşuyla birlikte basılırsa, seçilen kanallar o anki ışık şiddeti seviyelerinden %0'a düşerler.

[1][THRU][5]{FLASH} komutuyla, 1'den 5'e kadar olan ışık şiddeti kanalları, {FLASH} tuşuna basılıyken %100'e çıkarlar.

[1][THRU][5][SHIFT]{FLASH} komutuyla, 1'den 5'e kadar olan ışık şiddeti kanalları, {FLASH} tuşuna basılıyken %0'a düşerler.

3.15) Bump Tuşu

Her submaster faderinin altında yer alan {BUMP} yumuşak tuşuna basarak, [BUMP MODE] tuşu ve ilgili yumuşak tuşlar kullanılarak belirlenmiş biçimde seçilen kanal(lar)ı kısa süreyle yakıp söndürmek mümkündür. [BUMP MODE] tuşuna basıldığında, LCD ekranda BUMP menüsü çıkar. Ekranın altında sağdaki 3 yumuşak tuş, submaster bump tuşlarının çalışma şeklini belirler (Bakınız Bölüm 6, Submasterlar). Soldaki 3 yumuşak tuş da, {BUMP} yumuşak tuşuna basınca ne olacağını belirler.

{FLASH} yumuřak tuřuna basıldıđında, {BUMP} yumuřak tuřuna basılmasıyla seęilen ışık řiddeti kanallarının seviyesi, Flash Supermaster'ın seviyesine ıkar ve orada kalır. Flash Supermaster (Bakınız Blm 6, Submasterlar) kullanılmadıđı takdirde, bump seviyesi, default deęeri olan %100'dr.

{SOLO} yumuřak tuřuna basıldıđında, {BUMP} yumuřak tuřuna basılmasıyla, seęilen kanalların deęeri aynı kalır, diđerleri %0'a dřer. {SOLO} tuřuna basmadan nce sol taraftaki yumuřak tuřlardan {KEYS LATCH} tuřuna basıldıđında, submaster bump tuřu, { KEYS ON}, yani ON / OFF " grevi yapacak, bump tuřuna bir kere basılmasıyla seęilen kanallar On konumuna gelecek, bir kere daha basılmasıyla da %0 seviyesine geleceklerdir.

3.16) [TIME] (Zaman) Tuřu

Bir ya da bir grup kanalın, girilen ışık řiddeti seviyesine, belirli bir zaman dilimi iinde ulařmalarını saęlar.

1 Basamaklı Giriř iin : [1][THRU][3][TIME][5][@][5] : 1'den 3'e kadar olan kanallar (1 ve 3 dahil) mevcut deęerlerinden %50'te 5 saniye iinde ıkarlar. Zaman 2 basamaklı olarak girilmelidir.

Komut Satırđ : [1][THRU][3][@][5][TIME][5][*] : 1'den 3'e kadar olan kanallar (1 ve 3 dahil) mevcut deęerlerinden %50'te 5 saniye iinde ıkarlar.

3.17) Attribute Kanalları iin [TIME] (Zaman) Tuřu

Attribute kanallarının da [TIME] tuřu kullanılarak belirli bir zaman dilimi iinde verilen deęerlerine ulařması saęlanır.

1 Basamaklı Giriř iin : [1][.][3][TIME][5][@][6] : 1 numaralı kanala atanmıř hareketli ışıđın pan (yatay) hareketi, 5 saniye iinde %60'a ulařır.

Komut Satırđ : [1][.][3][@][5][TIME][6][*] : 1 numaralı kanala baęlı hareketli ışıđın pan (yatay) hareketi, 5 saniye iinde %60'a ulařır.

3.18) Işık Şiddeti ve Attribute Kanalları için Default Zaman Değerinin Kullanılması

Işık şiddeti ya da attribute kanallarını, belirli bir zaman belirtmeden de fade edebilirsiniz. Bu durumda, Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen) Undo Time (Geri Al Zamanı) alanında belirtilen değer, default fade zamanı olarak kullanılır. Undo Time için default değeri, 2 saniyedir.

Bir Basamaklı Giriş için : [3][TIME][@][5] : 3 numaralı kanal o anki değerinden %50'ye, Undo Time alanında verilen zaman içinde ulaşır.

Komut Satırı için : [3][@][5][TIME][*] : 3 numaralı kanal o anki değerinden %50'ye, Undo Time alanında verilen zaman içinde ulaşır.

Bir Basamaklı Giriş için : [1][.][2][@][5][TIME][*] : 1 numaralı kanala atanmış hareketli ışığın rengi, Undo Time alanında verilen zaman içinde çerçeve 5'e hareket eder.

Komut satırı için : [1][.][2][@][5][TIME][*] : 1 numaralı kanala atanmış hareketli ışığın rengi, Undo Time alanında verilen zaman içinde çerçeve 5'e hareket eder.