

4) 1 YA DA 2-SCENE PRESET

Bütün 300 ve 500 Serisi ışık masaları, geleneksel tek ya da çift scene presetli olarak kullanılabilirler (submasterlı veya değil).

4.1) İşletim Modları

300 Serisi ışık masalarında 2 tane X Playback fader bulunur. Bu faderların işlevlerini belirlemek için ışık masasında 2 adet [PB MODE] (Playback Mode) tuşu yer almaktadır. 500 Serisi ışık masalarında böyle bir tuş bulunmaz. Masaya dışardan bir klavye takılması durumunda, klavyede Ctrl A / Ctrl B tuşları aynı amaçla kullanılırlar.

X1 playback için sağ [PB MODE], X2 playback için sol [PB MODE] ya da klavyede X1 için Ctrl A, X2 için Ctrl B tuşlarına basıldığında, LCD ekranda aşağıdaki menüler ortaya çıkar.

X2 Playback

{**AUTO FADE**} : GeniusPro/Lightpalette için normal çalışma modu (Bölüm 5, Cuelar ve X Playbackler)

{**MAN FADE**} : GeniusPro/Lightpalette için normal çalışma modu (Bölüm 5, Cuelar ve X Playbackler)

X1 Playback

{ 1 SCENE 24 SUB } : Tek presetli 24 submasterlı

{ 2 SCENE 24 SUB } : Çift presetli 24 submasterlı

{ 1 SCENE 0 SUB } : Tek presetli 24 faderlı

{ 2 SCENE 0 SUB } : Çift presetli, preset başına 12 faderlı

{**AUTO FADE**} : GeniusPro/Lightpalette için normal çalışma modu (Bölüm 5, Cuelar ve X Playbackler)

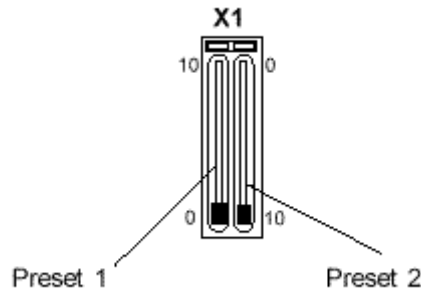
{**MAN FADE**} : GeniusPro/Lightpalette için normal çalışma modu (Bölüm 5, Cuelar ve X Playbackler)

Her Mod tuşunun da altında, seçilen modu belirten LEDler yer alır.

X1 playback için seçilen preset şekli, Canlı Ekran'ın (Live Screen) Submaster penceresinde gösterilir. Kanal faderı olarak kullanılan submaster faderları siyah yazıyla belli edilir.

4.2) 1-Scene Preset

Tek presetin avantajı, kullanılacak kanal sayısının 2 katına çıkmasıdır. Auto Hold (Otomatik Tutuş) özelliği ile kanal çıkışlarını tutarak iki presetlideki gibi masadan çıkış olmadan programlama yapmak (blind programming) da mümkün olur. Kanal numaraları her zaman en düşük numaralı faderlara karşılık gelir. Fade zamanları elle belirlenebileceği gibi, zaman faderları da kullanılabilir.



Şekil 4.1 Tek Preset X1 Playback Fader'ları

Tek preset, Şekil 4.1'de görülen X1 Playback faderları üzerinde Auto Hold özelliğini, aşağıdaki örnekte gösterildiği gibi kullanır.

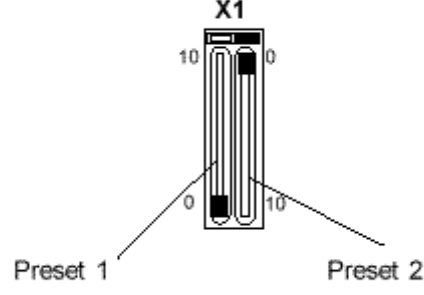
- 1) Bütün kanal faderlarını sıfıra, preset 1 (sol fader) ve preset 2 (sağ fader) ana faderlarını da başlangıç konumlarına (2 fader da en aşağıda, preset 1:sıfırda, preset 2:10'da) getirin.
- 2) Preset 1'den 2'ye geçişi daha iyi görebilmek için, zaman faderlarının sıfırda olmasına dikkat edin.
- 3) 1'den 4'e kadar olan faderları 8'e (%80) getirin.

- 4) Preset 1 ve 2 ana faderlarını birlikte en yukarıya kaldırın. Böylece birinci ışık sahnesi sahnede görülür.
- 5) Preset 2 ana faderını aşağı çekerek ışık sahnesinin hafızada ve sahnede tutulmasını sağlayın.
- 6) Bir sonraki sahneye başlamak için Preset 1'i aşağı indirin.
- 7) 1 ve 2 nolu faderları sıfıra çekin. Fader 3'ü 10'a (%100), fader 4'ü %50'ye, fader 6, 7 ve 8'i 8'e (%100) getirin.
- 8) Preset 1 ve 2 faderlarını 1 kere daha en üste getirin. Bu işlemle, sahnedeki ışık sahnesi, ışık sahnesi 2'yle cross fade yapar.

Önemli Not : Preset faderları ancak tam olarak sıfıra getirildiklerinde kanal faderlarının kontrolüne sahip olurlar. Sahnede bir ışık sahnesi mevcutken (Preset 1 ve preset 2 en yukarıda), kanal faderları hareket ettirilerek, yeni kanallar eklenip bazı kanallar çıkarılarak ışık sahnesi değiştirilebilir. Preset 2 sıfıra çekilip ışık sahnesi hafızada tutulduğunda, ışık sahnesine kanal eklemek ve mevcut kanalların seviyesini arttırmak mümkündür, ancak mevcut kanalların seviyesini azaltmak ya da tamamen ortadan kaldırmak imkansızdır.

4.3) 2-Scene Preset

2 presetli durumda, kanal faderlarının yarısı Preset 1, diğer yarısı da Preset 2 tarafından kontrol edilmektedir. Fade zamanları yine zaman faderları ya da elle belirlenebilirler. Preset 1'den 2'ye kesintisiz bir geçiş için, Şekil 4.2'de görülen Preset 1 ve 2 faderları aynı anda hareket ettirilmelidirler. 300 Serisi masalarda Preset 1 kırmızı, Preset 2 de yeşil LEDle gösterilir. 500 Serisi masalarda her iki preset de yeşil LEDlerle gösterilir.



Şekil 4.1 2-Scene Preset X1 Playback Fader'ları

4.4) X2 Zaman (Time) Faderları

Presetli kullanım durumunda, 500 Serisi masalarda X2 playback faderları, X1 playback için zaman faderları olarak kullanılırlar. 300 Serisi masalarda zaman faderı olarak kullanılan 2 ayrı fader bulunur. Preset 1 ve için fade zamanı 0-59 dakika, 59 saniye arasında ayarlanabilir. Zaman faderları sıfıra ayarlandıklarında, Preset 1 ve 2 için fade zamanı elle ayarlanır ve faderların hareket ettirilme hızına bağlıdır. Sıfırdan başka bir değere ayarlandıklarında ise, Preset 1 ve 2 için fade zamanları, zaman faderlarının ayarlandığı değerlerdir.

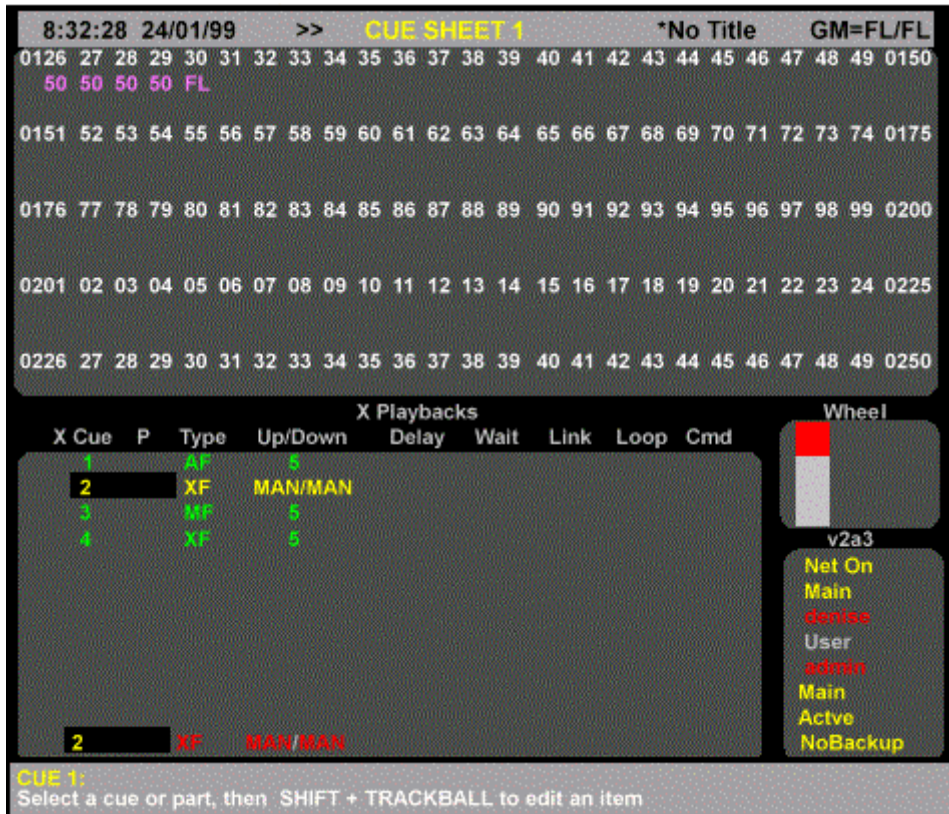
5) CUELAR VE X PLAYBACKLER

5.1) Cue Nedir

Sahne de görülen ışık deęişimlerine "Cue" adı verilir. Herbir cue, ışık şiddeti ve/veya özellik kanalları içeren kayıtlı ışık durumlarıdır. Cuelar belirli bir dizilişle Cue Sayfası (Cue Sheet) üzerinden çalıştırılırlar (Lütfen aşağıya bakınız). Cue Sayfasından istenen sayıda cueyu, istenen sırada ya da otomatik olarak çalıştırmak da mümkündür

5.2) Cue Önizleme Ekranı (Cue Preview Screen)

<PREVIEW> (Önizleme) tuşuna basıldığında, monitörde Lightpalette için Preview Sheet (Önizleme Sayfası) - Cue Sheet (Cue Sayfası), GeniusPro içinse Şekil 5.1'de görülen Cue Sheet - Spread Sheet (Ayrıntı Sayfası) ortaya çıkar. Hem Lightpalette, hem de GeniusPro için Cue Sayfası ve Ayrıntı Sayfası seçenekleri mevcuttur. Cue Sayfası, cueların gelişimini izlemek amacıyla kullanılan, kayıtlı ışık durumlarını içeren düzenli bir listedir. Ayrıntı Sayfası, her cue için ayrıntılı bilgi içerir. Cue Sayfası ve Ayrıntı Sayfası, {CUE SHEET} ve {SPREAD SHEET} yumuşak tuşlarıyla seçilir.



Şekil 5.1 Cue Önizleme Ekranı

5.3) O Anki Cuenun Tanımlanması

<PREVIEW> tuşuna basılıyken, o anki cue numarası Cue Sayfası ya da Ayrıntı Sayfası'nda görülür. Buna ek olarak, her iki cue listesinde de o anki cuenun yanında (>) işareti bulunur. Ayrıntı Sayfası'nda, o anki cue numarası kırmızı üzerine beyaz yazıyla belli olur.

Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen), Show Last Recorded Cue (Son Kaydedilen Cueyu Göster) alanı On seçilmişse, Cue Sayfası (Cue Sheet) ekranında ve Durum Ekranı'ndaki (State Screen) X Playback penceresinde en altta kırmızıyla gösterilir.

5.4) Cueların Numaralandırılması

Cuelar, herbiri değişik bir ışık durumu olan birden fazla kısımdan oluşabilir. Bir cue çok parçalıysa, bütün parçalar eşzamanlı olarak çalışırlar. Komut satırında parça numarası belirtilmemişse, o cue tek parça olarak algılanır. Cuelar tek bir desimal noktalı olarak numaralandırılırlar. Tek parçalı cuelarda noktadan sonra 0 gelir (1.0 gibi). Cuelar min 0.1, en fazla 999.9 olarak numaralandırılabilirler. Tam sayılı cueların arasına noktalı cuelar sokulabilir (1, 1.5, 2, 2.3, 2.5, 3 gibi).

5.5) Kayıt (Record)

Durum Ekranı'nda görülen ışık şiddeti ve özellik kanalları seviyeleri, son cue ya da belirli bir sayıdaki cue olarak [CUE] ve [RECORD] tuşlarıyla kayıt edilebilir.

Doğrudan Giriş için

[RECORD] : O anki ışık durumunu son cue olarak kaydeder.

[CUE][1][RECORD] : O anki ışık durumunu Cue 1 olarak kaydeder.

Komut Satırı için

[RECORD][*] : O anki ışık durumunu son cue olarak kaydeder.

[RECORD][CUE][1][*] : O anki ışık durumunu Cue 1 olarak kaydeder.

Not 1 : Cue 0 her zaman için Blackout (Tam karanlık) cuesudur; silinemez ve değiştirilemez, ancak çalıştırılabilir.

Not 2 : Preview Ekranı'nda yapılan deęişiklikler, o anki cueya otomatik olarak kaydedilir.

5.6) Cue Parçalarının (Cue Parts) Kaydedilmesi

Doğrudan Giriş (Direct Action Modes) için : [CUE][1]{PART}[2][RECORD] : O anki Canlı Ekran'da bulunan seviyeler, Cue 1 Parça 1 olarak kaydedilir.

Komut Satırı (Command Line Mode) için : [RECORD][CUE][1]{PART}[2][*] : O anki Canlı Ekran'da bulunan seviyeler, Cue 1 Parça 1 olarak kaydedilir.

Önemli Not 1 : 300 Serisi masalarda [PART] tuşu sert tuştur.

Önemli Not 1 : Kayıt komutunda parça numarası girilmedięi takdirde, o anki seviyeler Parça 1 olarak kaydedilir.

5.7) Submaster ve Efekt Seviyeleri Dikkate Alınmadan Cueların Kaydedilmesi

Canlı Ekran'dayken (Live Screen), 500 Serisi masalarda [REC-SUB], 300 Serisi masalarda da [SHIFT][RECORD] tuşları kullanılarak cuelar submaster ve efekt seviyelerinden hiçbiribni içermeyen kaydedilir.

5.8) Sadece Işık Şiddeti (Intensity Only) ya da Özellik (Attributes Only) Kanallarının Kaydedilmesi

Canlı Ekran'da sadece ışık şiddeti ya da özellik kanallarını aşağıdaki şekillerde kaydedebilirsiniz.

Doğrudan Giriş için :

[CUE]{INTS ONLY}[RECORD] : Canlı Ekran'daki seviyelerden sadece ışık şiddeti kanallarına ait olanları o anki cue olarak kaydeder.

[CUE][1][INTS ONLY][RECORD] : Canlı Ekran'daki seviyelerden sadece ışık şiddeti kanallarına ait olanları Cue 1 olarak kaydeder.

Komut Satırı için :

[RECORD]{ATTS ONLY}{*} : Canlı Ekran'daki seviyelerden sadece özellik kanallarına ait olanları o anki cue olarak kaydeder.

[RECORD][CUE][1]{ATTS ONLY}[*] : Canlı Ekran'daki seviyelerden sadece özellik kanallarına ait olanları Cue 1 olarak kaydeder.

Not : {INTS ONLY} ve {ATTS ONLY} LCD Ekran'da görülmediği takdirde (520 ve 300 Serisi masalar için), komut yazılırken [REC MODE] tuşunun da kullanılması gerekir.

Doğrudan Giriş için : [CUE][1][REC MODE]{INTS ONLY}[RECORD]

Komut Satırı için : [RECORD][CUE][1][REC MODE]{ATTS ONLY}[*]

5.9) Cuelara Ait Özelliklerin Kaydedilmesi (Recording) ve Ayarlarının Yapılması (Editing)

Kayıt komutunda özellikle belirtilmedikçe yeni cuelara, Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen), Default Zaman Girişleri (Default Times) penceresinde bulunan Cue Fade Up/Down (Cue Fade Aşağı/Yukarı), Cue Delay Up/Down (Cue Gecikme Aşağı/Yukarı) ve Cue Wait (Cue Bekleme) alanlarına girilmiş olan default bekleme (wait), fade ve gecikme (delay) zamanları uygulanır. Bir cue kaydedildiğinde, belirtilmediği takdirde o cueya ait herhangi bir profil, link (bağlantı), loop (çevrim) ya da command (komut) bulunmaz. Bir cue üzerine aynı numaralı başka bir cue kaydetmek istendiğinde, işlemin tamamlanabilmesi için, ekranda çıkan uyarıdan sonra son basılan tuşa tekrar basılması gerekir.

Komut tuşları kullanılarak, Setup, Archive (Arşiv) ve Help (Yardım) Ekranları dışındaki diğer bütün ekranlardan cue ve cue özellikleri kayıt edilebilir. Alternatif olarak Cue Ayrıntı Sayfası'nda (Cue Spread Sheet), önce [SHIFT] tuşuna basılı tutulup hareket topu kullanılarak cue özelliklerini sarı renkle gösterilen ayarlanamaz (non-edit) moddan yeşil renkle gösterilen ayarlanabilir (edit) moda getirilir. Yine hareket topu kullanılarak ayarı yapılacak alan seçilir. Seçilen alandaki bilgiler, kırmızı zemin üzerine beyaz yazıyla yazılı hale gelir. Bundan sonra kontrol tekerleği ya da [+] ve [-] tuşları kullanılarak istenen ayar yapılır. Tüm zaman, çevrim (loop) ve bağlantı (link) alanlarına tuştakımından değer girmek mümkündür. Non-edit moda dönmek için [*] yani ENTER tuşuna basınız.

5.10) Cuelara İsim Verilmesi (Cue Text)

[TEXT] tuşu kullanılarak her cueya ekranda görülecek bir isim, dışardan bağlanan bir keyboard yardımıyla girilebilir. [TEXT] tuşundan sonra bir isim girilmediği takdirde, cueya daha önce verilmiş olan isim silinmiş olur.

[CUE][1][TEXT]Kapı[*] : Cue 1'e "Kapı" ismi verilmiş olur.

5.11) Cue Tipleri

Aksi belirtilmedikçe ışık masası, tüm cueları GeniusPro için Cross Fade (Çapraz Geçiş) ve Lightpalette için de Tracking Cue (Taşınan Cue) olarak kaydeder.

Move Fade (GeniusPro) / Tracking Cue (Lightpalette) : Bir cueda kayıtlı kanallardan bazıları için verilen kanal seviyeleri, bir sonraki cue ile bir değişikliğe uğramayacaklarsa, yeni cueya kaydedilmezler, ancak bu kanallar kendi seviyelerini korurlar. Diğer bir deyişle, cuelara ancak seviyesi değişecek ya da yeni eklenecek kanallar kaydedilir. Bir önceki cueda belirli bir seviyede olan kanalların değişik bir seviyeye gelmeleri gerekiyorsa yeni cueya kaydedilirler Aynı seviyede kalacaklarsa bu kanalları yeni cueya kaydetmeye gerek yoktur.

Cross fade tipi cuelarda ise, görülmek istenen bütün kanal seviyeleri, her cueya tek tek kaydedilmelidir. Buna göre sahnede görülen kanallar, sadece yeni cueda kayıtlı olan kanallar olacaktır. Örneğin, Cue 1'de Kanal 1-3 @ %100, 5 @ %50, 9 @ %75 ve 10 @ %100 olsun. Bir sonraki cueda 1-3 ve 10 numaralı kanalların aynı kalması, 5'in %80, 9'un %90 olması için, Tracking tipi cue kullanıldığı takdirde Cue 2'de Kanal 5 @ %80 ve 9 @ %90 girilir. Cross fade tipi cue kullanıldığı takdirde, 1-3 @ %100, 5 @ %80, 9 @ %90 ve 10 @ %100 girilmelidir.

Cross Fade (Çapraz Geçiş) - GeniusPro : Bir cuedan bir sonrakine bütün kanal seviyelerini değiştirerek sahnede görülen seviyelerin sadece yeni cueda kayıtlı olan kanallara ait olmasını sağlar.

All Fade (Tüm Kanallar İçin Çapraz Geçiş) - GeniusPro ve Lightpalette : Crossfade ile aynıdır, ancak diğer X playback tarafından kontrol edilen kanalların da kontrol

edilebilmesini sağlar. Sadece Gösteri Setup Ekranı'nda (Show Setup Screen) Gösteri Ayrıntıları (Show Details) penceresinde Playback alanı Çift HTP (Dual HTP) olarak ayarlandığında kullanılır.

Soft Block Cue - Lightpalette / Block Cue - GeniusPro : Cue Listesi'nde belirli bir noktadan sonra daha önceki cuelarda meydana gelen değişikliklerin geri kalan cueları etkilememesi, yani bu cuelara taşınmaması isteniyorsa, bu noktada araya Soft Block tipinde bir cue kaydedilir. Soft Block cueya tüm kanalların seviyeleri tek tek kaydedilerek, daha önceki kanal seviyelerinin bu cueya, dolayısıyla kendisini takip eden cuelara da taşınması engellenmiş olur, yani bloke edilir. Soft Block cueda yer alan kanallardan bazıları taşınan (tracking) kanal olarak ayarlanmak istenirse, bu kanallar Cue/Preview (Önizleme) göstergesinden "OFF" yapılarak kapatılır; böylece bu kanallar Cue Listesi'nde Soft Block cuedan önceki cuelarda kendi seviyelerinde meydana gelen değişikliklerden etkilenirler.

Hard Block Cue - Lightpalette : Cue Listesi'nde belirli bir noktadan sonra daha önceki cuelarda meydana gelen değişikliklerin geri kalan cueları etkilememesi, yani bu cuelara taşınmaması isteniyorsa, bu noktada araya Hard Block tipinde bir cue kaydedilir. Hard Block cueya tüm kanalların seviyeleri tek tek kaydedilerek, daha önceki kanal seviyelerinin bu cueya, dolayısıyla kendisini takip eden cuelara da taşınması engellenmiş olur, yani bloke edilir. Hard Block cueda yer alan kanallardan bazıları taşınan (tracking) kanal olarak ayarlanmak istenirse, bu kanallar Cue/Preview (Önizleme) göstergesinden "OFF" yapılarak kapatılabilirler. Soft Block Cue tipinin aksine, kapatılan kanallar bir önceki cueyla eşleştirildikleri takdirde tekrar bloke edilirler.

Track Thru Cue (Cuelar İçinde Taşınan Kanal Değeri) - Lightpalette : Cuelara sadece seviyesi değişen kanallar kaydedilir. Böylece, bir kanalın bir cuedaki seviyesi değiştirildiğinde, kanal seviyesinde başka değişiklik yapılmadığı takdirde, yeni değer kendinden sonraki bütün cuelatra aynen "taşınır". Lightpalette, fabrika ayarı bütün cueları Taşınan Cue olarak kaydeder.

[RECORD] komutu kullanılarak bir cue, diğer cuelardan farklı bir tip olarak kaydedilebilir.

Doğrudan Giriş için : [CUE]{MOVE FADE}[RECORD] : Canlı Ekran'daki seviyeler son cue olarak saklanır. Cue tipi Move Fade olarak girilmiştir.

Komut Satırı için : [RECORD][CUE][3]{SOFT BLOCK}[*] : Canlı Ekran'daki seviyeler Cue 5 olarak saklanır. Cue tipi Soft Block olarak girilmiştir.

Her Mod için : [CUE][3]{ALL FADE}[*] : Cue 3'ün cue tipi All Fade olarak değiştirilmiştir.

5.12) Cueların Taşınması (Cue Tracking)

Cross Fade, All Fades ve Block Cues cue tiplerinde, kanal seviye değişikliklerini, o kanalları içeren diğer cuelara da yansıtmak için, her cueya yeni kanal seviyelerini girip yeniden kaydetmek gerekir.

Move Fade ve Tracking Cue tiplerinde ise değişiklik yapmak kolaydır. Gösteri Setup Ekranı'nda Cue Tracking (Cue Taşınma) alanı "ON" olarak seçildiğinde, bir kanalda meydana gelen seviye değişikliği, değişime uğradığı cuedan, bir kere daha değiştiği cueya kadar aynen taşınır. Bir cueda değişikliğin yapılarak, bu değişikliğin diğer cuelara taşınmaması isteniyorsa, Cue Taşınma alanı o cue için "THIS CUE ONLY" (SADECE BU CUE İÇİN) olarak ayarlanır. Bu moddayken, seviye değişiklikleri bir cueya kaydedilir ve takibeden cuelara taşınmaz. GeniusPro yazılımı için Cue Taşınma Alanı OFF olarak seçilirse, cuelar aksi belirtilmedikçe Cross Fade olarak kaydedilir.

Kayıt sırasında [Q ONLY/TRACK] tuşu kullanılarak, Cue Taşınma alanı belirli bir cue için "THIS CUE ONLY" den "ON" a, ya da "ON" dan "THIS CUE ONLY" e getirilir.

Doğrudan Giriş için : [CUE][5][Q ONLY/TRACK][RECORD] komutuyla, o anki seviyeler Cue 5 olarak kaydedilir ve Cue Taşınma alanı "Sadece Bu Cue İçin" olarak ayarlanır.

Komut Satırı için : [RECORD][CUE][5][Q ONLY/TRACK][*] : Canlı Ekran'daki seviyeler son cue olarak saklanır. Cue tipi Move Fade olarak girilmiştir.

5.13) Cue Fade Zamanları

Cue fade up (yukarı) ve fade down (aşağı) zamanları, bir cuedaki kanalların kayıtlı seviyelerine ulaşmaları için gereken zamanlardır. Bir cueyu çalıştırmak için [GO] (yolla) tuşuna basıldığında, seviyesinin artması gereken kanallar verilen yukarı (up) zamanı içinde kayıtlı seviyelerine ulaşırlar, seviyesinin azalması gereken kanallar da verilen aşağı (down) zamanı içinde kayıtlı seviyelerine düşerler.

Doğrudan Giriş için :

[TIME][8][RECORD] : O anki cuenun yukarı ve aşağı fade zamanları 8 saniye olarak girilir.

[CUE][2][CROSS FADE][TIME][8][RECORD] : O anki seviyeler Cue 2'ye, yukarı ve aşağı fade zamanları 8 saniye ve cue tipi Cross Fade olarak kaydedilir.

Komut Satırı için :

[RECORD][CUE][3][HARD BLOCK][TIME][8][*] : O anki seviyeler Cue 3'e, yukarı ve aşağı zamanları 8 saniye ve cue tipi Hard Block olarak kaydedilir.

Birbirinden farklı aşağı ve yukarı zamanları kaydetmek için, [/] ile ayrılan iki ayrı zaman değeri girilir. {OFF/MAN} yumuşak tuşu kullanılarak bir cueya elle kumanda edilen bir fade zamanı vermek de mümkündür.

Her Mod için : [CUE][2][TIME][3][/][6][*] : Cue 2'nin yukarı fade zamanı 3, aşağı fade zamanı 6 saniye yapılır (Her 2 giriş şekli için de kullanılır).

Cuelara özellikler için fade zamanı eklemek de mümkündür.

[CUE][2][TIME][3][/][6][*][CUE][2][@ATT][TIME][3][*] : Cue 2'de bulunan kanallara ait özelliklere 3 saniyelik bir fade zamanı verilmiş olur.

5.14) Gecikme (Delay) Zamanları

[DELAY] tuşu kullanılarak, cuelara bir gecikme zamanı girilebilir. Gecikme zamanı, [GO] tuşuna basıldıktan cue çalışmaya başlayana kadar geçen zamandır. Farklı yukarı/aşağı gecikme zamanları girebilmek için, [/] ile ayrılmış iki farklı zaman girilir.

Doğrudan Giriş için : [CUE][2][DELAY][5][RECORD] : O anki seviyeleri Cue 2 olarak Yukarı/Aşağı 5 saniyelik gecikme zamanıyla kaydeder.

Komut Satırı için : [RECORD][CUE][4][DELAY][3][/][6][*] : O anki seviyeleri Cue 4 olarak Yukarı 3, Aşağı 5 saniyelik gecikme zamanıyla kaydeder.

Her Mod için : [CUE][8][DELAY][4][*] : Cue 8'in Yukarı/Aşağı gecikme zamanını 4 saniye olarak değiştirir.

5.15) Bekleme (Wait) Zamanı

Bekleme zamanı, bir cuenun çalışmaya başlamasından, otomatik olarak başlayan bir sonraki cuenun başlamasına kadar geçen süredir. Parçalı cuelarda, bekleme zamanı bütün cueya uygulanır ve Parça 1'in başından itibaren geçerlidir.

Doğrudan Giriş için : [CUE][2][WAIT][5][RECORD] : O anki seviyeler Cue 2 olarak kaydedilir ve 5 saniyelik bir bekleme zamanı uygulanır.

Komut Satırı için : [RECORD][CUE][4][WAIT][6][*] : O anki seviyeler Cue 4 olarak kaydedilir ve 6 saniyelik bir bekleme zamanı uygulanır.

[CUE][8][WAIT][4][*] : Cue 8'in bekleme zamanı 4 saniye olarak değiştirilir.

5.16) Fade Profillerinin Atanması

Bir cueya fade profili atamak mümkündür. [/] işaretiyle ayrılmış 2 profil numarası girilerek, yukarı/aşağı fade zamanları için birbirinden farklı profiller atanabilir. Profillerin nasıl yaratıldığını öğrenmek için Bakınız Bölüm 10, Profiller.

Doğrudan Giriş için : [CUE][2][PROFILE][6][RECORD] : O anki seviyeler Cue 2 olarak saklanır ve Yukarı/Aşağı fadelere Profil 6 uygulanır.

Komut Satırını için : [RECORD][CUE][3][PROFILE][6][8][*] : O anki seviyeler Cue 3 olarak saklanır ve Yukarı fade için Profil 6, Aşağı fade için Profil 8 uygulanır.

Her Mod için : [CUE][4][PROFILE][3][*] : Cue 4'ün Yukarı/Aşağı fadelerine Profil 3 atanır.

[@ATT] ya da [@ATTRIB] tuşu kullanılarak özelliklere profil atamak da mümkündür.

Her Mod için : [CUE][3][@ATT][PROFILE][7][*] : Cue 5'e Özellik Profili 5'i atar.

5.17) Efektlerin Cuelara Atanması

[FX] tuşu kullanılarak bir cueya efekt atamak mümkündür. Eğer istenirse, komutta [+] tuşu kullanılarak efekt başlatılabilir, [-] tuşu kullanılarak efekt sonlandırılabilir.

Her Mod için :

[CUE][1][FX][+][3][*] : Efekt 3'ün başlama noktası Cue 1'e atanır.

[CUE][2][FX][-][3][*] : Efekt 3'ün bitme noktası Cue 2'ye atanır.

Bir efekt bir cueya atandığında, efekt numarasının yanında, efektin başlangıcını simgeleyen bir "F" harfi ya da bitişini simgeleyen bir "f" harfi belirir. Efektler hakkında daha çok bilgi için Bakınız Bölüm 7, Efektler.

5.18) Macroların Cuelara Atanması

Cuelara macro atayarak, bir cue çalışmaya başladığında, kendisine atanan macronun da çalışmaya başlaması sağlanabilir.

Her Mod için : [CUE][3][MACRO][8][*] : Cue 3'e Macro 8'I atar.

Bir cueya bir macro atandığında, Cmd alanında macro numarasının yanında bir "M" harfi belirir.

5.19) Bağlantılar (Links), Aratekrarlar (Subroutines) ve Çevrimlerin (Loops) Kullanımı

Cuelar normal olarak cue sayfasının başından sonuna sırayı takip ederek çalışırlar. Bağlantılar, subroutineler ve çevrimler kullanılarak cueların başka bir sırayı takip ederek çalışmaları sağlanır. Bu işlemler sadece cueların birinci parçasına uygulanabilir.

5.19.1) Bağlantılar (Links)

Bağlantılar, Cue Sayfası'nda herhangi bir cueya atlayarak o cuedan itibaren Sue listesi'ni sıralı bir şekilde çalıştırmak için kullanılır. Çevrimlerin bir parçası olabilir ya da bir dizi cueyu tekrar kaydetmek yerine yeniden düzenlemek için kullanılabilirler.

Diyelim ki, 20 cueluk bir cue listeniz var. Yönetmenin isteği üzerine bazı cueların yer değiştirmesi ve yeni sıralamada önce 7,8 ve 9, daha sonra 5 ve 6 numaralı cueların çalıştırılması gerekiyor. Bu cueları doğru şekilde sıralamak için onları tekrar kaydedebilirsiniz, ancak yeniden kaydetmeniz gereken cue sayısı arttıkça bu işlem çok vakit kaybetmenize neden olacaktır. Bunun yerine, Cue 4 Cue 7'ye, Cue 9 Cue 5'e, Cue 6 Cue 10'a bağlanabilir. Buna göre cueların akış sırası 3, 4, 7, 8, 9, 5, 6, 10, 11..... şeklinde yönetmenin isteğine uygun hale gelmiş olur. Cue 6'nın, yani en son cuenun Cue 10'a bağlanmasıyla cue listesinin normal akışına devam etmesine dikkat ediniz. Bu işlemi atladığınız takdirde kendinizi kendini tekrarlayan bir çevrim içinde bulmuş olursunuz.

En son cuedan (örnekte Cue 6) sonra cue listesinin akışını, yani cueların çalışmasını durdurmak için, <PREVIEW> tuşuna basılarak Cue Önizleme Ekranı'na (Cue Preview Screen) girilir ve en son cuenun Link özelliği hareket topuyla seçilerek seviye tekerleğiyle "Rtrn" (Return : Dönüş) olarak ayarlanır. Bu şekilde en son çalışan cue, Cue 6 olur ve bundan sonraki cuelar, tekrar yüklenmedikçe çalışmazlar.

Cue bağlantıları, tuştakımından komut girilerek de gerçekleştirilebilir.

Doğrudan Giriş için : [CUE][1]{LINK}[1][0][5][RECORD] : O anki seviyeler Cue 1 olarak kaydedilir ve Cue 1 Cue 105'e bağlanır, yani Cue 1'den sonra Cue 105 çalışacaktır.

Komut Satırı için : [RECORD][CUE][1]{LINK}[1][0][5][*]

[CUE]#{LINK} # [*] komutuyla, komutta belirtilen cuenun bağlandığı cue değiştirilir ve komutta verilen yeni cueya bağlanır. Komutta verilen cue, cue listesinde yer almıyorsa, hiçbir seviye içermeyen ancak komutta verilen bağlantıya sahip bir cue yaratılır.

Bir cuedan bağlantıyı kaldırmak için, bağlandığı cue numarası komut satırından çıkarılır.

Her Mod için :

[CUE][1]{LINK}[1][0][6][*] : Cue 1'i Cue 106'ya bağlar.

[CUE][1]{LINK}[*] : Cue 1'in bağlantısını iptal eder.

5.19.2) Aratekrarlar (Subroutines)

Aratekrarlar kullanılarak bir grup cue, Cue Listesi'nde başka bir yerdeki bir cueya bağlanabilirler. Aratekrarların kullanılması bir örnekle açıklanacaktır.

Cue listesinde 12 kere tekrarlanması gereken arka arkaya 4 cue olduğunu düşünelim (mesela baş karakterin sahneye her gelişinde tekrarlanması gereken cuelar). Bu cuelar oluşturularak 12 kere gerekli yerlere kopyalanabilirler, fakat bu hem zaman kaybına, hem de hafızada $4 \times 12 = 48$ cueluk gereksiz bir yığılmaya yol açacaktır. Bunun yerine, bu cuelar asıl cue listesinin işleyişini bozmayacak şekilde, örneğin 801, 802, 803 ve 804 gibi yüksek cue numaralarıyla kaydedilip, dizideki en son cuenun, yani cue 803'ün link özelliği "Rtrn" olarak ayarlanarak Aratekrarlar haline getirilebilirler.

Bu cue dizisi artık cue listesinde istenen her yerden çağrılabilirler. Cue 2'nin Link özelliği aratekrar dizisinin ilk cuesu, yani Cue 800, Loop (Çevrim) özelliği de 1 olarak girildiğinde, cuelar şu sırayla akacaklardır :

1, 2, 800, 801, 802, 803, 3, 4.....

Şimdi Cue 15'in Link özelliğini 800, Loop özelliğini de 1 olarak girelim. Cueların akışı aşağıdaki şekilde olacaktır :

1, 2, 800, 801, 802, 803, 3, 4....., 14, 15, 800, 801, 802, 803, 16, 17.....

5.19.3) Çevrimler (Loops)

Bir dizi cueyu üstüste belirli bir sayıda çalıştırmak için çevrimler kullanılır. Aratekrarların kullanılması bir örnekle açıklanacaktır.

Diyelim ki, 10 cueluk bir Cue Listesi'nde 6, 7, 8 ve 9 numaralı cueların üstüste 3 kere çalışması ve sonra cue listesinin normal akışına devam etmesi isteniyor. Cue 9'un Link özelliğini 6'ya ayarlayın (yani Cue 9, Cue 6'ya bağlayın). Cue 9'un Loop özelliğini de 3'e ayarlayın. Bu durumda cueların akışı şu şekilde olacaktır:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 6, 7, 8, 9, 6, 7, 8, 9, 6, 7, 8, 9, 10

Akış sırasından da görüldüğü gibi , 6, 7, 8 ve 9 numaralı cuelar toplam 4 kere tekrarlanmaktadır (3 kere çevrimden, 1 kere normal akış sırasından).

Not : Dizinin son cuesunun Loop özelliği sıfıra (default) ayarlanırsa, çevrim sonsuza kadar döner.

Şimdi diyelim ki, oyunda bir kaç yerde tekrarlanan bir dizi cue var ve bu cueların bir yerde üstüste birkaç kere tekrarlanması gerekiyor. Bu durumda bir aratekrar çevrimi kullanmanız gerekir.

Yukarıda anlatıldığı şekilde bir aratekrar dizini oluşturun ve diziyi çağıran cunenun Loop alanına aratekrarın tekrar sayısını girin.

Not : Bir çevrim cue listesinde birden fazla kere kullanılacaksa, aratekrar çevrimi kullanın.

Çevrimlerin de içinde 4 taneye kadar çevrim oluşturmak mümkündür.

Çevrimler tuştakımından komut girilerek de oluşturulabilirler.

Doğrudan Giriş için : [CUE][9]{LOOP}[5][RECORD] : O anki seviyeleri Cue 9 olarak kaydeder ve Loop özelliği 5 olarak ayarlanır.

Komut Satırı için : [RECORD][CUE][9]{LOOP}[5][*] : O anki seviyeleri Cue 9 olarak kaydeder ve Loop özelliği 5 olarak ayarlanır.

Standart çevrimler için çevrim tekrar sayısı en son cueya, aratekrar çevrimler için ise aratekrarı çağırın cueya girilir.

[CUE]#{LOOP} # [*] komutuyla, komutta belirtilen cuenun bağlandığı cue değiştirilir ve komutta verilen yeni cueya bağlanır. Komutta verilen cue, cue listesinde yer almıyorsa, hiçbir seviye içermeyen ancak komutta verilen bağlantıya sahip bir cue yaratılır.

Her Mod için :

[CUE][9]{LOOP}[6][*] : Cue 9'un çevrim sayısı 6 olarak girilir.

[CUE][9]{LINK}[*] : Cue 9'a girilmiş olan çevrim sayısını kaldırır.

İki playbackin de kullanılması durumunda her iki playback de ayrı ayrı çevrim kaydı tutar.

- Bir cue olmayan bir cueya bağlanması,
- Bir çevrim içinde 4'ten fazla alt çevrim oluşturulması,
- Bir aratekrarın dönüşünün başka bir cueya bağlanması
- Çift playback kullanılması durumunda bir cue, diğer playbackte kayıtlı bir cueyla çevrim içine sokulması

olarak verilen çevrim hatalarından (Loop Error) birinin gerçekleşmesi üzerine playback çalışmayı keser ve cueların çalışması cuelar tekrar yüklenene kadar durdurulur.

5.20) Cueların Silinmesi (Deleting)

LCD ekranda Cue/Preview menüsü açıkken ortaya çıkan {DELETE} yumuşak tuşu, o anki cue ya da cue parçasını cue sayfasından silmek için kullanılır. Cue numarası/numaraları ya da cue parça numarası/numaraları girilerek seçilen cue ya da cue parçaları da silinebilir.

Her Mod İçin :

{DELETE}{DELETE} : O anki cue/cue parçasını siler.

[CUE][6]{DELETE}{DELETE} : Cue 6 Parça 1'I siler.

[CUE][6][PART][2]{DELETE}{DELETE} : Cue 2 Parça 2'yi siler.

5.21) Cuelara Yeni Numara Verilmesi (Renumbering)

Bir cueyu sildikten sonra, geri kalan cuelara yeni numaralar vermek için Cue/Preview menüsünden {RENUM} yumuşak tuşu kullanılabilir, ya da {FROM} (-den başlayarak) tuşu kullanılarak cular belirli bir cue numarasından itibaren yeniden numaralandırılabilir.

Her Mod İçin :

{RENUM}{RENUM} : Cue 1'den itibaren bütün cuları yeniden numaralandırır.

[CUE][9]{RENUM}{RENUM} : Cue 9'dan başlayarak bütün cuları yeniden numaralandırır.

[CUE][4]{FROM}[6]{RENUM}{RENUM} : Cue 4'ten başlayarak bütün cuları Cue 6 ve sonrası olarak numaralandırır.

5.22) Cue Seviyelerinin Kopyalanması (Copying)

[RECORD] tuşu kullanılarak, o anki Cue/Preview göstergesindeki bütün seviyeleri, cue parçalarını, özellikleri ve ayarları kopyalamak mümkündür.

Doğrudan Giriş için :

[CUE][6][RECORD] : Cue/Preview göstergesindeki o anki cueyu Cue 6 olarak kopyalar.

[SUB][4][RECORD] : Cue/Preview göstergesindeki o anki cueyu Sub 4 olarak kopyalar.

Komut Satırı için :

[RECORD][CUE][6][*] : Cue/Preview göstergesindeki o anki cueyu Cue 6 olarak kopyalar.

[RECORD][SUB][4][*] : Cue/Preview göstergesindeki o anki cueyu Sub 4 olarak kopyalar.

Aynı işlemleri gerçekleştirebilmek için {COPY FROM} tuşu da kullanılabilir.

Her Mod için : [CUE][3][@]{COPY FROM}[CUE][4][*] : Cue 4'ü Cue 3 olarak kopyalar.

5.23) Cueların Güncellenmesi (Update)

Kayıtlı bir cueya Canlı Ekran'da yapılan (seviye değişiklikleri ya da yeni kanal eklenmesi gibi) değişikliklerin bu cueya yansıtılması için [UPDATE] tuşu kullanılır. Update komutuyla birlikte bir ya da bir grup kanal girilerek Canlı Ekran'da belirtilen bu kanallara yapılan değişiklikler güncellenen cueya yansıtılır.

Her Mod için :

[UPDATE][CUE][6][*] : Cue 6'yı günceller.

[1][THRU][5][UPDATE][CUE][1][*] : 1'den 5'e kadar olan kanalların seviyelerini değiştirerek Cue 1'i günceller.

[1][THRU][8][UPDATE][CUE][4][THRU][6][@][8][*] : 1'den 8'e kadar olan kanalların seviyelerini %80 yapar (Dikkat! 2 Basamaklı Giriş için komutta 8 yerine 80 yazınız) ve Cue 4 ve 6'yı yeni seviyelere göre günceller. (Dikkat! Doğrudan Giriş için [*] yani ENTER tuşuna basılmasına gerek yoktur.)

Not : Bir seviye belirtmek yerine [+] / [-] tuşları ya da {FULL} / {OFF} yumuşak tuşları kullanılabilir. {DMX} yumuşak tuşuyla yüzde yerine DMX seviyeleri girilebilir.

{FROM} yumuşak tuşunu kullanarak, belirli bir seviyedeki kanalları yeni bir seviyeye getirilebilir ve bu kanalları yeni seviyeleriyle içermesi istenen cular update edilebilir.

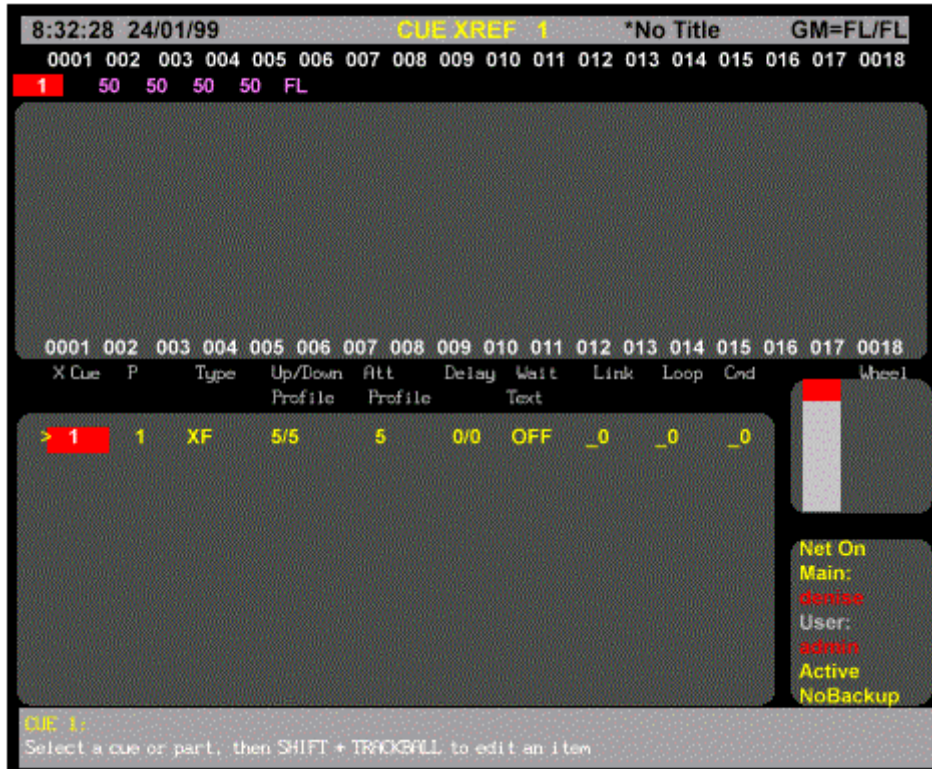
Her Mod için : [1][THRU][8][UPDATE][CUE][4][THRU][6]{FROM}[8][@][3][*] : 1'den 8'e kadar olan kanalları %80'den %30'a getirir ve Cue 6'dan Cue 8'e kadar olan kanalları günceller. (Dikkat! 2 Basamaklı Giriş için komutta rakamlardan sonra "0" kullanınız. Doğrudan Giriş için [*] yani ENTER tuşuna basılmasına gerek yoktur.)

[UPDATE] tuşu {CHANS IN} (İçindeki kanallar) yumuşak tuşuyla birlikte kullanılarak bir cue güncellenirken sadece içindeki kanallarda meydana gelen değişikliklerden etkilenmesi sağlanabilir.

Her Mod için : [UPDATE][CHANS IN][CUE][6][*] : Cue 6'yı sadece içindeki kanallarda meydana gelen değişiklikleri içerecek şekilde günceller.

5.24) Cue Cross Reference (X Ref) Göstergesi

Gösterge tuştakımından <PREVIEW> tuşuna basıldıktan sonra {X REF} yumuşak tuşuna basılarak Şekil 5.2'de görülen Cue X Ref göstergesine ulaşılır. Monitörde de Durum Ekranı (State Screen) yerine cueları ayrıntılı olarak gösteren Ayrıntı Sayfası (Spread Sheet) ortaya çıkar. Aynı cue sayfasındaki değişik kanallara {LEFT} (sol) ve {RIGHT} (sağ) yumuşak tuşları ile ulaşılabilir. Değişik bir sayfadaki bir kanala gidebilmek için [PAGE UP] (Sayfada Yukarı Çık) ya da [PAGE DOWN] (Sayfada Aşağı İn) tuşları kullanılır, ya da istenen kanal numarası girilerek arkasından da {CHANS} yumuşak tuşuna basılır.



Şekil 5.2 Cue X Ref Göstergesi

Yeni bir cue sayfasına gidebilmek için hareket topu ya da kontrol tekerleği kullanılır. Belirli bir cueya gidebilmek için [CUE][CUE NUMARASI][*] komutu kullanılır. Numarası girilen cue, cue listesinde mevcut değilse, bu komuttan sonra ekranda, yeni bir cue yaratılmakta olduğuna dair bir uyarı belirir.

5.25) X Playbacklerin kullanılması

<LIVE> tuşuna basarak Canlı Ekran'a (Live Screen) geçiniz. Eğer Durum Ekranı (State Screen) X Playbacks penceresini içermiyorsa, [SHIFT] tuşuna basılı tutarak, <LIVE> tuşuna X Playback penceresi ekranda belirene kadar basınız ya da <SETUP> tuşuna basarak Canlı Ekran Dizilişi (Live Screen Layout) alanı ayarlanarak X Playback penceresi ekrana çıkarılır. Çift monitör kullanılması durumunda X Playback Ekranı, Şekil 5.3'deki gibi görünür.



Şekil 5.3 X Playback Ekranı

Işık masasında herbiri kendi tuş ve faderına sahip, X1 ve X2 olmak üzere iki adet playback mevcuttur. Bir ya da bir grup cue [GOTO] (# nolu cueya git), [LOAD] (Yükle) ve [CUT] (Kes) tuşları ya da linkler, aratekrarlar (subroutines) ya da çevrimlerle (loops) sıranın dışında çalıştırılmadığı müddetçe, her X Playback cueları numara sırasına göre çalıştırır.

5.25.1) X Playback(ler)in Ayarlanması

Gösteri Setup Ekranı'nda (Show Setup Screen) yer alan Playbacks alanı, Durum Ekranı'nda playback penceresinin nasıl görüneceğini belirler. Kullanılan playback sayısını ve ne modda çalıştıklarını ayrlamak için, sırasıyla <REPORT>{ADV SETUP}{SHOW SETUP} tuşlarına basınız. Karşınıza çıkacak olan aşağıdaki menüden Playback alanı için seçim yapabilirsiniz.

SINGLE : Sadece tek bir cue listesi X1 Playback denetiminde kullanılır.

SPLIT SINGLE : Sadece tek bir cue listesi vardır ama her iki playback de kullanılabilir. Playbacklerin yolladığı seviyeler, LTP / Latest Takes Presedence (En Son Komut) esasına göre değerlendirilir, yani bir kanal seviyesi için iki playbackden en son kullanılanın belirlediği seviye geçerlidir.

DUAL LTP : İki adet cue listesi vardır ve her iki playback de kullanımdadır. Playbacklerin yolladığı seviyeler, LTP / Latest Takes Presedence (En son komut) esasına göre değerlendirilir, yani bir kanal seviyesi için iki playbackden en son kullanılanın belirlediği seviye geçerlidir.

DUAL HTP : İki adet cue listesi vardır ve her iki playback de kullanılır. Işık şiddeti kanalları için HTP / Highest Takes Presedence (En Yüksek Seviye) esası geçerlidir, yani bir kanalın ışık şiddeti seviyesi için iki playbackin yolladığı seviyelerden en yüksekolanı geçerlidir. Özellik kanallarının seviyeleri ise LTP esasına göre değerlendirilir.

Cue kaydedilirken komut satırına [PB]# eklenerek kaydedilen cue, numarası belirtilen playbacke atanır. Çok parçalı cuelarda, Parça 1'in atandığı playback, diğer parçalar için de geçerlidir. Işık masası tek playback kullanacak şekilde ayarlanmışsa, playback

atamalarının geçerliliği yoktur. Playback atamasını kaldırmak için playback numarasının silinmesi gerekmektedir.

Doğrudan Giriş için : [CUE][1][PB][2][RECORD] : Canlı Ekran'daki kanal seviyelerini Cue 1 olarak kaydeder ve Playback 2'ye atar.

Komut Satırı için : [RECORD][CUE][1][PB][2][*] : Canlı Ekran'daki kanal seviyelerini Cue 1 olarak kaydeder ve Playback 2'ye atar.

5.25.2) X Playback Penceresi'ni İsteğe Göre Düzenlemek

<SETUP> tuşuna basıp Kullanıcı Setup Ekranı'na (User Setup Screen) girilerek istenen ayar yapılabilir.

X Playback Renkleri (Colors) : X Playback Penceresi'nin Canlı Ekran'daki (Live Screen) renklerini belirler.

X Playback Sırası (Order) : X Playback Penceresi'nin Durum Ekranı'nda (State Screen) cueların kaydediliş ve çalıştırılış sıralarına göre nasıl gösterileceklerini belirler.

X Playback Format : Cueların Durum Ekranı'ndaki X Playback Penceresi'nde nasıl gösterileceğini belirler.

Show Last Recorded Cue (En Son Kaydedilen Cueyu Göster) : Durum Ekranı'nda X Playback Penceresi'nde en son kaydedilen cueyu en altta kırmızı harflerle gösterir.

5.25.3) Cueların Çalıştırılması

Işık masasının her açılışında her playback, masa en son kapandığında açık olan cuedadır.

Işık masasında bir cueyu çalıştırmak için [GO] (Yolla) tuşuna basılır. Yukarı fade süresi bitiminde cue içeriği masaya tamamen yüklenmiş olur. Fade süresi tamamlanmamış, yani çalışan bir cueyu durdurmak için [STOP/BACK] (Durdur/Geri Al) tuşuna bir kere basılır. Aynı tuşa ikinci kere basılmasıyla, Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen) X Geri Al ve Kes alanına (X Back, Cut field) girilmiş olan zaman içinde o cuenun en başına dönülür. Bir üçüncü basışla ondan bir önceki cuenun başına dönülür. Bir cuenun fade

süresi tamamlandıktan, yani cue tamamen yüklendikten sonra [STOP/BACK] tuşuna basıldığında, bir önceki cuenun en başına dönülür.

Bir başka cueyu çalıştırmak amacıyla [GO] tuşuna basmak için çalışan cuenun fadeinin bitmesini beklemeye gerek yoktur. Sürekli [GO] tuşuna basarak aynı anda en fazla 200'e kadar fadei aynı anda gerçekleştirmek mümkündür.

5.25.4) Elle Kumanda Edilen (Manual) Cueların Çalıştırılması

Elle kumanda edilen cuelar [GO] tuşuna basılarak masaya yüklenir. Playback faderları önce en aşağı çekilerek cuenun kontrolünü elde etmeleri sağlanır (Bakınız Bölüm 4, 1-2 Scene Preset). Daha sonra faderlar istenen hızda yukarı kaldırılarak fade gerçekleştirilir.

Not : Faderın Rate (Hız Ayar) modunda olmadığından emin olmak için 500 Serisi masalarda {UN-RATE} (Hız Ayarını Kaldır) tuşuna bir kere basılır. 300 Serisi masalarda da [RATE] tuşuna, tuşun hemen üzerindeki LEDler sönene kadar basılır.

5.25.5) Cueların Yüklenmesi (Load)

[LOAD] tuşu kullanılarak cuelar playbacklere yüklenebilir. Ancak [GO] tuşuna basıldığında yüklene cue çalışır ve içeriği sahnede görülür.

Doğrudan Giriş için : [CUE][1][LOAD] : Cue 1 playbace yüklenir.

Komut Satırı için : [LOAD][CUE][1][*] : Cue 1 playbace yüklenir.

5.25.6) Bir Cueya Doğrudan Gitmek (GOTO)

[GOTO] (# numaralı cueya git) ya da [CUT] (Kes) tuşları kullanılarak istenen cue numarasına doğrudan gidilebilir. İstlenen cuenun fade süresi, Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen) X Kes (X Cut) alanına girilmiş olan zaman değeridir. Cue parçaları tek başlarına yüklenemezler.

[CUE][6][CUT] : Cue 6'ya doğrudan gider.

[GOTO][CUE][6][*][CUT] : En yakın çalıştırılmamış cueya gider.

Durdurulmuş ya da [STOP/BACK] ile tersine çevrilmiş cuelar için [CUT] tuşu [GO] tuşuyla aynı işlevi görür ve cuelar ileri yönde tekrar başlatılmış olur. Aksi takdirde, numara belirtilmedikçe en yakın çalıştırılmamış cueya gidilir.

5.25.7) Fade Hız Ayar Tekerleği (Rate Wheel)

Rate Wheel yani Fade Hız Ayar Tekerleği, X playback üzerinden çalışan bütün cueların ve cue parçalarının ya da tek bir cue/cue parçasının fade zamanını değiştirerek hızlandırmak ya da yavaşlatmak için kullanılır. Ayrı bir Hız Ayar Tekerleği'nin olmadığı masalarda, seviye tekerleği aynı amaçla kullanılır.

500 Serisi masalarda bir playbackteki bütün fadeleri Hız Ayar Tekerleği'nin kontrolü altına almak için, kullanılan playback faderlarının hemen üstündeki {RATE} yumuşak tuşuna basılır. Bundan sonra LCD ekrandaki {UP RATE} (Yukarı Hız Ayarı) ya da {DOWN RATE} (Aşağı Hız Ayarı) yumuşak tuşları kullanılarak yukarı fade, aşağı fade ya da her ikisi birden Hız Ayar Tekerleği tarafından kontrol edilebilir. Tüm fadeler sona erdiğinde ya da yeni bir fade başladığında, tekerlek kontrolü kaybeder.

Tek bir cue ya da cue parçasının fade hızını ayarlamak için önce ayarlanmak istenen cue ya da cue parçası seçilir. Yine ilgili X playbackin {RATE} yumuşak tuşuna basılır. Cue çalıştırılarak tekerlekle fade hızı ayarlanır.

Rate modundan çıkmak için 500 Serisi masalarda {UNRATE} yumuşak tuşuna basılır. Ayarı yapılan cue çalıştığı müddetçe ayarlanan fade zamanları geçerli olup cuenun yanında yeşille yazmakla birlikte, tekerleğin fade zamanları üzerindeki kontrolü kalkmış olur.

300 Serisi masalarda, ilgili X playbackin hemen üzerindeki [RATE] tuşuna basılır. Bir kere basıldığında Yukarı/Aşağı, iki kere basıldığında sadece Yukarı, üç kere basıldığında sadece Aşağı fade zamanları tekerleğin kontrolü altına geçer. [RATE] tuşunun hemen altında bulunan Up (Yukarı) ve Down (Aşağı) LEDleri, seçildikleri vakit yeşil yanarak hangi fade zamanının tekerlek kontrolünde olduğunu gösterir. 300 Serisi masalarda da

yine cue alıřtırıldıktan sonra tekerlek ile fade zamanları kontrol edilir. Fade ayar modundan çıkmak için [RATE] tuřuna iki LED de sönene kadar basılır.

Hız ayar kontrolüyle ayarlanan yeni fade zamanları, kayıtlı fade zamanını deęiřtirmezler.

5.25.8) Cueların Geçici Olarak Deęiřtirilmesi

İçinde bulunulan cuedan (X Playback penceresinde yanında > iřareti bulunan cue) bir sonraki cuenun içerdii kanal seviyeleri ve cue özellikleri Playback Ekranı'ndan yararlanarak geçici olarak deęiřtirilebilir. Yapılan deęiřiklikler cueya kaydedilmez.

[PB][1][*] : Playback 1 için Playback Ekranı'nı açar.

Playback Ekranı'ndan çıkmak için <LIVE> tuřuna basarak Canlı (Live) Ekran'a geçebilirsiniz.

5.25.9) Seviye Tekerleęi ile Fade

Cueların akıř sırasını bozmamak için, istenen cue X playbacklerden birine yüklenmeden seviye tekerleęi ile fade edilebilir. Cueda yer alan kanallar, kayıtlı en yüksek seviyelerine ulaşabilirler.

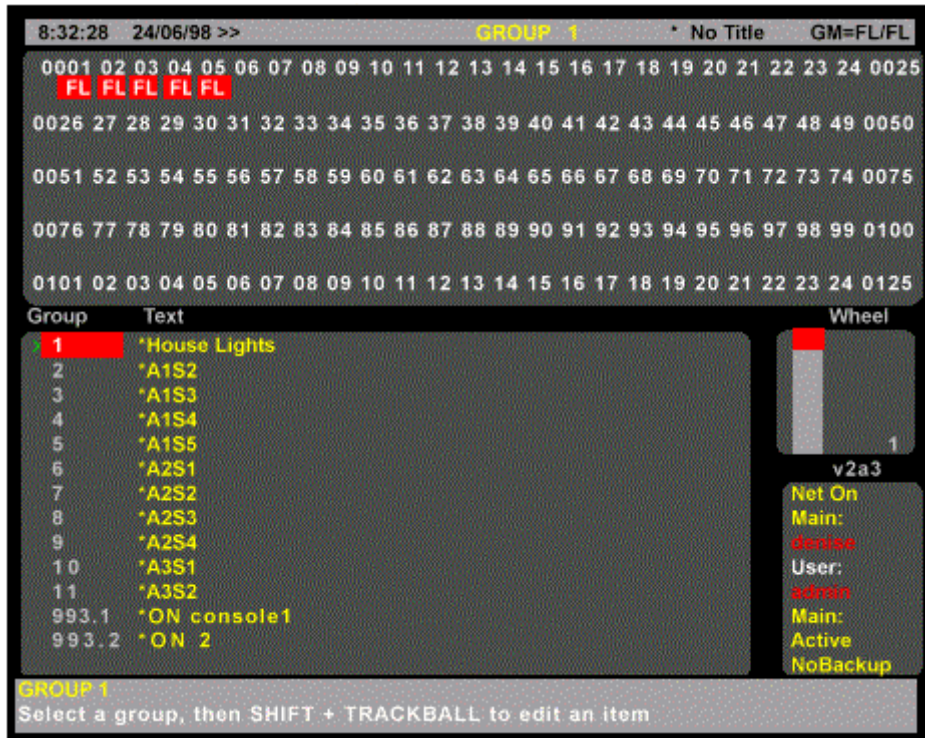
[CUE][+][6] <Wheel> : Cue 6'daki kanallar seviye tekerleęiyle fade edilir. Tekerlek yukarı hareket ettikçe kanal seviyeleri artar, ařaęı hareket ettikçe azalır.. Kanal seviyeleri için, HTP (en yüksek seviye) esasına göre submasterlar, cuelar ve efektlerden gelen seviyelerin en yükseęi kullanılır.

[CUE][-][6] <Wheel> : Cue 6'daki kanallar seviye tekerleęiyle fade edilir. Tekerlek yukarı hareket ettikçe kanal seviyeleri azalır.

5.26) Playbacklerin Kontrol Ettięi Kanalların Belirlenmesi (Playback Partitioning)

Gösterge tuřlarından <GROUP> (Grup) tuřuna basıldıęında Őekil 5.4'de görülen Grup Ekranı'na ulaşılır. Burada default olarak kayıtlı gruplardan 993.3 ve 993.4, ışık masasının tüm kanallarını ışık Őiddeti seviyeleri %100 olarak içerir. Bu iki grup , X1 ve X2 playbacklerin kontrol edebileceęi kanalları belirler; dolayısıyla default olarak iki

playback de tüm kanalların kontrolüne sahiptir. Eğer bazı kanalların sadece tek playback tarafından (mesela özellik kanallarının sadece X2 playback, diğer kanalların da X1 playback tarafından) kontrol edilmesi ya da iki playbackin de bazı kanalların kontrolüne sahip olmamaları istenirse, Gösteri Setup Ekranı'nda (Show Setup Screen) Playback Partitioning alanı ON olarak seçilir. Daha sonra Grup Ekranı'na gidilerek grup 993.3 ve/veya 993.4'de X1 ve/veya X2 playback tarafından kontrol edilmemesi istenen kanalların seviyeleri %0 olarak girilir.



Şekil 5.4 Grup Ekranı