

## 6) SUBMASTERLAR

### 6.1) Submaster Nedir

Submasterlar, ışık şiddeti ve özellik kanallarını içeren ışık sahneleridir. Kendilerine ait faderları ile manuel olarak idare edilirler.

Bir submaster faderına bir efekt ve/veya bir makro atanabilir. Atanan efekt/makro faderın sıfırdan hareket etmesiyle çalıştırılır(lar).

### 6.2) Submaster Sayfaları (Submaster Pages)

500 Serisi ışık masalarında 6, 300 Serisi ışık masalarında 5 adet submaster sayfası bulunur. Her submaster sayfasında bulunabilecek submaster sayısı, kullanılan ışık masasında kaç tane submaster fader olduğuna bağlıdır. Bir submaster faderı, her submaster sayfasında değişik bir submasterı kontrol edebilir.

Canlı Ekran'daki (Live Screen) Submaster penceresi, hangi submaster sayfasının kullanımda olduğunu gösterir. Işık masasında faderlara yüklü olan submasterlar, o anda kullanılan submaster sayfasında kayıtlı bulunan submasterlardır. Kullanılan submaster sayfasını değiştirmek için [SUB PAGE] tuşu ya da [SUB][+] / [SUB][-] komutları kullanılır.

[SUB PAGE][2][\*] : 2 numaralı submaster sayfasına geçilir. (Doğrudan Giriş için [\*] yani ENTER tuşuna basmaya gerek yoktur.)

[SUB][+] : Bir sonraki submaster sayfasına geçilir.

[SUB][-] : Bir önceki submaster sayfasına geçilir.

Bir submaster faderı, submaster sayfası değiştirildiğinde sıfırdan başka bir seviyede ise, kendisine yüklenmiş bir önceki sayfadaki submaster değerini korur. Ancak fader sıfıra çekildikten sonra yeni sayfadaki submaster değeri o fadera yüklenir.

Gösterge tuştakımından <SUB> tuşuna basıldığında o an kullanılan submaster sayfası ortaya çıkar ve bu sayfada yapılan bütün değişiklikler çıkışa aynen yansır. Canlı Ekran'a geri dönülerek submaster sayfası değiştirildikten sonra Sub Ekranı'na girilerek o anda

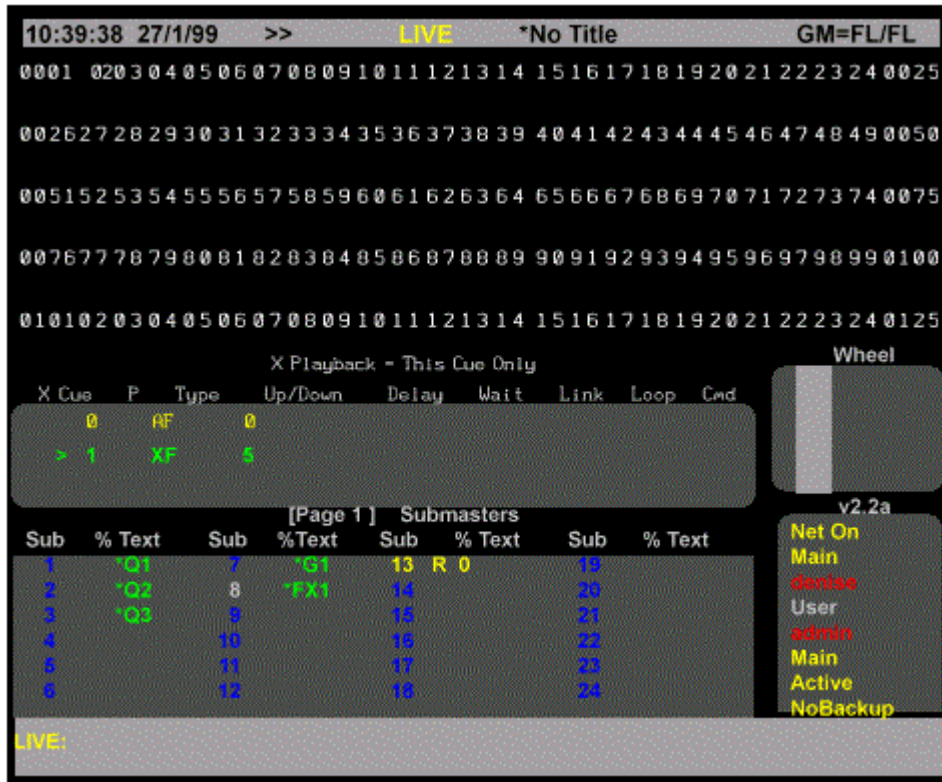
faderlara yüklü submaster çıkışlarını etkilemeden diğer submaster seviyeleri ve özellikleri değiştirilebilir. Submaster fade zamanları, her submaster sayfasında farklı girilebilir.

### 6.3) O Anda Kullanılmakta Olan Submaster

<SUB> tuşuna basılarak Şekil 6.1'de görülen Submaster Ekranı'na girildiğinde, o an kullanılan submaster numarası kırmızı zemin üzerine beyazla yazılarak belirtilir. Ayrıca Submaster Ekranı'nda en üstte başlık olarak o anda kullanılmakta olan submasterın numarası yazar. Submaster numarasının yanında > işareti de bulunur. Çift monitör kullanıldığında Seviyeler Ekranı'nda (Levels Screen), tek monitör kullanıldığında Submaster Ekranı'nda üstte o anki submasterda yer alan kanal seviyeleri görülür. O anda hangi submasterın kullanılmakta olduğu, Canlı Ekran'da yer alan ve Şekil 6.2'de görülen Submaster penceresinden de okunur. Canlı Ekran'da yüklü durumdaki submaster fader numaraları, koyu gri üzerine beyaz ile yazar. O an kullanılan submasterın yanında % cinsinden seviyesi yeşille yazılmış olarak belirir.

| 8:32:28 24/06/98 |          | SUBMASTER 7 |         |     |     |     |     |           |        |    |    | *No Title |    | GM=FL/FL |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
|------------------|----------|-------------|---------|-----|-----|-----|-----|-----------|--------|----|----|-----------|----|----------|----|------|----|----|----|----|----|----|----|------|
| 0001             | 04       | 11          | 12      | 13  | 14  | 15  | 16  | 17        | 18     | 19 | 20 | 21        | 22 | 23       | 24 | 0025 |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 0                | 8        |             |         |     |     |     |     |           |        |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 0026             | 27       | 28          | 29      | 30  | 31  | 32  | 33  | 34        | 35     | 36 | 37 | 38        | 39 | 40       | 41 | 42   | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 0050 |
| 70               | 70       | 70          | 70      | 70  |     |     |     |           |        |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 0051             | 52       | 53          | 54      | 55  | 56  | 57  | 58  | 59        | 60     | 61 | 62 | 63        | 64 | 65       | 66 | 67   | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 0075 |
| 0076             | 77       | 78          | 79      | 80  | 81  | 82  | 83  | 84        | 85     | 86 | 87 | 88        | 89 | 90       | 91 | 92   | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 0100 |
| 0101             | 02       | 03          | 04      | 05  | 06  | 07  | 08  | 09        | 10     | 11 | 12 | 13        | 14 | 15       | 16 | 17   | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 0125 |
| Sub Text         | [Page 1] | Bump        | Up/Down | Att | FX  | Ext | Mac | Function  | Wheel  |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 1                |          | Solo        | 10/5    | 2   | 3   | 10  | 3   | INDEP     | 7      |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 2                |          | Mac         | 5/6     | 4   | 6   | 5   | 7   | INHIBIT   | v2.2a  |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 3                |          | F+S         | 3/3     | 3   | 4   | 4   | 2   | EXCLUSIVE | Net On |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 4                |          | OFF         | 3/7     | 4   | 5   | 6   | 2   | S/LIGHT   | Main   |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 5                |          | OFF         | 9/6     | 0   | OFF | OFF | OFF | DMX CHAN  | User   |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 6                |          | Mac         | 3/3     | 4   | 1   | 2   | 4   | NORMAL    | admin  |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 7                |          | Fish        | 2/7     | 3   | 7   | OFF | OFF | NORMAL    | Main   |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 8                |          | Fish        | 0/0     | 0   | OFF | OFF | OFF | NORMAL    | Active |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 9                |          | Fish        | 0/0     | 0   | OFF | OFF | OFF | NORMAL    |        |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 10               |          | Fish        | 0/0     | 0   | OFF | OFF | OFF | NORMAL    |        |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 11               |          | Fish        | 0/0     | 0   | OFF | OFF | OFF | NORMAL    |        |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 12               |          | Fish        | 0/0     | 0   | OFF | OFF | OFF | NORMAL    |        |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 13               |          | Fish        | 0/0     | 0   | OFF | OFF | OFF | NORMAL    |        |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |
| 14               |          | Fish        | 0/0     | 0   | OFF | OFF | OFF | NORMAL    |        |    |    |           |    |          |    |      |    |    |    |    |    |    |    |      |

Şekil 6.1 Submaster Ekranı



Şekil 6.2 Submaster Penceresi

Submaster seviyeleri Submaster Ekranı'nda hareket topu (trackball) ya da [NEXT] (bir sonraki) / [LAST] (bir önceki) tuşları kullanılarak görülebilir.

#### 6.4) Submaster Seviyelerinin Kaydedilmesi

Canlı (Live), Cue/Önizleme (Cue/Preview), Gup ya da Efekt Ekranları'nda submaster seviyeleri kaydedilebilir. Önce kullanılacak submaster sayfa numarası yukarıda anlatıldığı gibi seçilir, daha sonra kanal seviyeleri istenildiği gibi ayarlanır ve Doğrudan Giriş için [SUB]#[RECORD] ya da Komut Satırı için [RECORD][SUB]#[\*] işlemleriyle ayarlanan kanal seviyeleri # numaralı submaster faderına kaydedilir. Submaster Ekranı'nda submaster özellikleri ya da kanal seviyelerine yapılan değişiklikler otomatik olarak kaydedilir. Submasterlara sadece ışık şiddeti ya da özellik kanallarını kaydetmek de mümkündür. Üzerine kayıt yapılan submasterın faderının hemen üzerindeki sarı LED yanar.

Doğrudan Giriş için : [SUB][6][INTS ONLY][RECORD] : 0 anki ışık şiddeti seviyeleri Sub 6 olarak kaydedilir.

Komut Satırı için : [RECORD][SUB][6]{ATTS ONLY}[\*] : O anki ışık şiddeti seviyeleri Sub 6 olarak kaydedilir.

### 6.5) Submaster Özelliklerinin Kaydedilmesi

Tuş komutları kullanılarak submaster özellikleri Setup, Arşiv (Archive) ve Yardım (Help) Ekranları dışında bütün ekranlarda kaydedilebilir. Başka bir yol da, Submaster Ekranı'na giderek [SHIFT] tuşuna basarken hareket topu (trackball) ile taramaktır. Hareket topuyla seçilen özellik kırmızı zemin üzerine beyazla yazılı hale gelir ve ayarlanabilir. Daha sonra seviye tekerleği ya da [+] / [-] tuşlarıyla seçilen özelliğin ayarı yapılır. Tüm zaman alanları için dış klavyeden değer girilebilir.

Önemli not : Değişik submaster sayfalarında yer alan aynı submaster numarası için sadece tanıtıcı yazı (text), yukarı/aşağı fade zamanları ve özellik fade zamanı değiştirilebilir. Diğer fonksiyonlar aynı kalır.

#### 6.5.1) Submasterlara İsim Verilmesi (Submaster Text)

[TEXT] tuşu kullanılarak her submastera ekranda görülecek bir isim dış klavyeden girilebilir.

Her Mod için : [SUB][6][TEXT]Fırtına[\*] : Sub 6'ya "Fırtına" ismi verilir.

#### 6.5.2) Bump (Submasterı Yakıp Söndürme) Modu

Her submaster faderının hemen altında bulunan Bump tuşunun çalışma şekli, Bump moduyla belirlenir. Bütün sublar başlangıç olarak Flash moduna ayarlanmıştır.

**Off** : Submaster bump tuşunu etkisiz hale getirir.

**Flash** : Bump tuşuyla kanal seviyeleri %100'e ya da Flash Supermaster'ın belirlediği seviyeye yakılıp söndürülür.

**Solo** : Bump tuşuna basılıyken submastera kayıtlı olmayan bütün kanallar söndürülür.

**F + S** : Bump tuşuna basılıyken submastera kayıtlı kanallar seviyeleri %100'e ya da Flash Supermaster'ın belirlediği seviyeye çıkar, diğer kanallar söndürülür.

**Mac** : Bump tuşu sadece bir kendisiyle aynı numaralı makroyu tetikler.

Bump tuşları aynı zamanda 500 Serisi masalar için [BUMP MODE] ve 300 Serisi masalar için dışardan bağlanan klavyede "V" tuşuna basılınca LCD Ekran'da çıkan Bump menüsündeki {KEYS OFF}, {KEYS ON}, {KEYS LATCH} yumuşak tuşlarıyla da kontrol edilir.

**Keys Off** : Tüm submaster bump tuşlarını etkisiz hale getirir.

**Keys On** : Bump tuşları ancak tuşa basılı tutulurken işlevlerini yerine getirirler.

**Keys Latch** : Bump tuşu On / Off anahtarı gibi çalışır. Bir kere basılınca sub açık kalır, ikinci basışta kapanır.

Bump modundan çıkmak için [BUMP MODE] / "V" tuşuna bir kere daha basılır.

### 6.5.3) Submaster Fade Zamanları

Her submaster için bir yukarı/aşağı fade zamanı ve tek bir özellik fade zamanı girilebilir. Submaster faderı 0'dan 10'a hareket ettirildiğinde, seviyeler yukarı fade zamanı ile belirlenen bir zaman diliminde kayıtlı seviyelerine ulaşırlar. Fader 10'dan 0'a hareket ettirildiğinde aşağı fade zamanı geçerlidir.

Fader 0'dan 10'a ya da 10'dan 0'a aralıklarla hareket ettirildiğinde fade periodu faderın kattığı mesafeyle orantılı olarak azalır. Örneğin, 8 saniyelik bir fade zamanı için, faderı 2'den 7'ye hareket ettirildiğinde, yani 0'dan 10'a olan mesafenin yarısını katettiğinde, bu mesafe için fade periodu 4 saniye olacaktır. 7'den 9'a hareket ettiğinde de fade periodu 2 saniye olacaktır.

Işık şiddeti kanalları için fade zamanları 0'la 59 dakika 59 saniye, özellik kanalları için de 0'la 59.9 saniye arasında girilebilir.

Fade zamanları submaster ekranından hareket topu yardımıyla girilebileceği gibi, kayıt komutunda [TIME] (Zaman) tuşu kullanılarak da girilebilir.

Doğrudan Giriş için :

[SUB][2][TIME][5][RECORD] : 0 anki seviyeleri Sub 2'ye yukarı/aşağı 5 saniyelik fade zamanıyla kaydeder.

[SUB][2][TIME][5][/][2][RECORD] : O anki seviyeleri Sub 2'ye yukarı 5, aşağı 2 saniyelik fade zamanıyla kaydeder.

Komut Satırı için :

[RECORD][SUB][2][TIME][5][\*] : O anki seviyeleri Sub 2'ye yukarı/aşağı 5 saniyelik fade zamanıyla kaydeder.

[RECORD][SUB][2][@ATT][TIME][5][\*] : : O anki seviyeleri Sub 2'ye 5 saniyelik özellik fade zamanıyla kaydeder.

#### **6.5.4) Submasterlara Efekt ya da Makro Atanması**

[FX]# ve/veya [MACRO]# tuşları kullanılarak kayıt işlemi esnasında belirtilen submastera bir efekt ya da makro atamak mümkündür. Submastera atanmış makro ya da efekti silmek için aynı komutları efekt ya da makro numarasını (#) kaldırarak yazınız.

Doğrudan Giriş için : [SUB][2][FX][5][RECORD] : O anki seviyeleri Sub 2'ye kaydeder ve submaster faderına Efekt 2'yi atar.

Komut Satırı için : [RECORD][SUB][2][MACRO][4][\*] : O anki seviyeleri Sub 2'ye kaydeder ve submaster faderına Makro 4'ü atar.

Her Mod için :

[FX][\*] : Submaster Ekranı'ndayken kullanılır. O anda kullanılan submastera atanmış olan efekti kaldırır.

[SUB][2][MACRO][\*] : Sub 2'ye atanmış olan makroyu kaldırır.

#### **6.5.5) Analog Giriş Sinyaliyle Dışardan Bağlanan (External) Submaster Birimlerinin Kontrolü**

Submaster faderları genel olarak submasterları doğrudan kontrol ederler. Ancak ışık masasının arkasında bulunan REMOTE ANL (uzaktan kumandalı analog) konnektörüne bağlantı yapıldığı takdirde her fader, gelecek olan 12 analog sinyalden birini kullanmak üzere ayarlanabilir. Bu durumda kanal seviyeler HTP (en yüksek seviye) esasına göre belirlenir. Her analog giriş sadece bir kez kullanılabilir.

Her Mod için :

[SUB][2]{EXT SUB}[5][\*] : Analog giriş 5 Sub 2'ye atanır.

[SUB][2]{EXT SUB}[\*] : Yukardaki atamayı kaldırır.

### **6.5.6) Submaster Fonksiyonları**

Submaster fonksiyonları submaster kaydedilirken belirlenebileceği gibi kaydedildikten sonra da değiştirilebilir. Bir kere ayarlandıktan bu sonra fonksiyonlar, diğer submaster sayfalarındaki aynı numaralı submasterlar için de geçerlidir.

**NORMAL** : Submaster ışık şiddeti diğer seviye kaynaklarıyla (cue, efekt vb) HTP, yani en yüksek seviye esasına göre birleştirilir. Özellikler LTP, yani en son komut esasına göre değerlendirilirler. Kanal Kontrol seçeneklerinden biriyle seçilen bir kanal, o submasterdan "çalınmış" olur; yani o kanal submasterın idaresinden çıkar.

**INDEP (Independent / Bağımsız)** : Submaster ışık şiddeti diğer seviye kaynaklarıyla HTP, yani en yüksek seviye esasına göre birleştirilir. Submaster kanalları Kanal Kontrol seçenekleri ile "çalınmaz", ancak kanal seviyeleri submasterda kayıtlı olan seviyelerden daha yukarılara ayarlanabilir.

**EXCLUSIVE** : Submasterlar kanal seviyelerini diğer kanal seviye kaynaklarından bağımsız olarak belirler. Eğer iki submaster aynı kanalları kullanıyorsa, faderı en son hareket eden submaster kanalların kontrolü alır.

**INHIBIT (Inhibitive)** : Submasterlar, üzerlerine kayıtlı ışık şiddeti kanalları için birer ana master görevi görürler. Özellikler dikkate alınmaz. Aynı kanalları kontrol eden bu tür submasterlar, en düşük seviye (lowest takes precedence) prensibine göre hareket ederler.

**SUB SUPER (Submaster Supermaster)** : Tüm submasterlar için ana master olarak görev yapar. Bu görevle seçilen submasterın faderı, submaster çıkışlarının sahnede görülebilmesi için daima 10'da (en üstte) olmalıdır.

**FX SUPER (Effects Supermaster)** : Efekt seviyeleri için ana master olarak görev yapar. Bu görevle seçilen submasterın faderı, efektlerin sahnede görülebilmesi için daima 10'da olmalıdır.

**FLASH SPR (Flash Supermaster)** : Bump ve flaş fonksiyonları için ana master olarak görev yapar.

**S/LIGHT (Sound to Light (Sesten Işığa) Supermaster) / SADECE 500 SERİSİ MASALAR İÇİN** : Submaster ışık şiddeti seviyeleri efektler, playbackler ve diğer submasterlarla HTP (Highest Takes Precedence), yani en yüksek seviye esasına göre birleştirilir. Özellikler (attributes) LTP (Lowest Takes Precedence), yani en son komut esasına göre değerlendirilirler. Submaster kanalları, Kanal Kontrol seçenekleriyle submasterlardan çalınabilir. Submasterlardan sadece bir tanesi S/ Light Submaster olarak seçilebilir ve ışık masasının Audio Input (Ses Giriş) konnektöründen gelen ses sinyalini denetler.

**DMX CHAN (DMX Channel Supermaster/ DMX Kanalı Supermaster)** : DMX giriş sinyalleri 1-512 arasındaki DMX çıkışları için kanal olarak kullanıldığında, masaya gelen DMX giriş sinyal seviyelerini denetlemek bir submaster DMX Channel Supermaster olarak seçilebilir. Bu seviyeler efektler, playbackler ve diğer submasterlarla HTP, yani en yüksek seviye esasına göre birleştirilir. Sadece bir tek submaster DMX Channel Supermaster olarak kullanılabilir. Daha önceden o submastera kaydedilmiş submaster değerleri dikkate alınmaz. Submaster kanalları Kanal Kontrol seçenekleriyle çalınabilir.

**DMX DIMR (DMX Dimmer Supermaster)** : Sadece tek bir submaster DMX Dimmer Supermaster olarak seçilebilir ve DMX girişlere atanmış olan dimmerleri denetler. Daha önceden o submastera kaydedilmiş submaster değerleri dikkate alınmaz.

**GM1, GM2 (Grandmaster 1 ve Grandmaster 2)** : 500 Serisi masalar için bir ya da iki, 300 Serisi masalar için sadece bir adet submaster anamaster olarak atanabilir ve anamaster 1 ve/veya 2'ye atanan tüm kanalların kontrolünü yaparlar.



**AUDIO THR (Audio Threshold (Ses Eşik Değeri) Supermaster) / SADECE 500 SERİSİ MASALAR İÇİN :** Sadece tek bir submaster Ses Eşik Değeri Supermaster olarak seçilebilir ve Audio Input (Ses Giriş) sinyaliyle efekt basamaklarını kontrol etmek için kullanılır. Daha önceden o submastera kaydedilmiş submaster değerleri dikkate alınmaz.

**MIDI RATIO (MIDI Ratio (MIDI Oranı) Supermaster) :** Sadece tek bir submaster MIDI Rate Supermaster olarak seçilebilir ve bu submasterın faderı kontrol ettiği efektin bir sonraki basamağa geçmesi için kaç tane MIDI sync darbesi (pulse) sayması gerektiğini belirler. Daha önceden o submastera kaydedilmiş submaster değerleri dikkate alınmaz.

Submasterların hangi fonksiyonu yerine getireceğini belirlemek için <SUB> tuşuyla Submaster Ekranı'na girilir. Hareket topuyla submaster seçilir. Submaster fonksiyonu, [SHIFT] tuşuna basılı tutarak hareket topuyla seçilen submasterın Function (Fonksiyon) sütununa giderek seviye tekerleği çevrilerek seçilebileceği gibi, aşağıdaki gibi komutlarla da belirlenebilir.

Her Mod için :

[SUB][3]{SUB FUNC}{INDEP}[\*] : Submaster 3'ün fonksiyonu Independent olarak belirlenir.

[SUB][3]{SUB FUNC}{SUPER}{FLASH SUPER}[\*] : Submaster 3 Flash Supermaster olarak belirlenir.

[SUB][3]{SUB FUNC}{SUPER I/P}{DMX IN CHAN}[\*] : Submaster 3 DMX Channel Supermaster olarak belirlenir.

#### **6.5.7) Submaster Kaydı için Kısa Yol**

Önce [SUB] tuşuna, sonra da üzerine kayıt yapılmak istenen submasterın faderının bump tuşuna basılarak o anki seviyeler kısa yoldan istenen submastera kaydedilmiş olur.

## 6.6) Submasterlardan Kanal Seviyelerinin Kopyalanması

Submaster Ekranı'nda bulunan ve o anda kullanılan submastera ait olan seviyeler, başka bir submastera [RECORD] tuşuyla kopyalanabilir. Bu seviyeler ayrıca bir cue, efekt ya da gruba da kaydedilebilir.

Doğrudan Giriş için : [CUE][3][RECORD] : Submaster Ekranı'nda o anda bulunan seviyeler, Cue 3 olarak kaydedilir.

Komut Satırı için : [RECORD][CUE][3][\*] : Submaster Ekranı'nda o anda bulunan seviyeler, Cue 3 olarak kaydedilir.

## 6.7) Submasterların Boşaltılması (Clearing)

Submaster Ekranı'nda boşaltılmak istenen submaster, hareket topuyla ya da doğrudan numarası girilerek seçilir. {CLEAR} (Boşalt) yumuşak tuşuna bir kere basıldığında monitörde en altta kırmızı yazıyla işlemin onaylanması için bir uyarı belirir. {CLEAR} yumuşak tuşuna ikinci bir kere daha basılmasıyla işlem onaylanır ve seçilen submastera kayıtlı bilgiler silinmiş olur.

Her Mod için :

{CLEAR}{CLEAR} : Hareket topuyla seçilmiş olan submasterı boşaltır.

{CLEAR}{CLEAR} : Sub 3'ü boşaltır.

## 6.8) Bir Submasterdan Kanal Kontrol Seçeneklerinin (Channel Control Modes) Denetimine Geçmiş Kanalların Tekrar Submaster Denetimine Alınması

Bir submasterdan Kanal Kontrol seçeneklerinin denetimine geçmiş kanallar, submaster faderı sıfıra getirilip tekrar yukarı hareket ettirildiğinde tekrar submasterın denetimine geçmiş olur. Bu işlemi gerçekleştirebilmek için öncelikle submasterdaki tüm kanalların seviyesi sıfıra getirilmelidir. Bir diğer yol da [UNDO] (Geri Al) tuşunu kullanmaktır.

Her Mod için: [SUB][3][UNDO] :Kanal kontrol seçeneklerinin submasterdan aldığı kanallar tekrar Sub 3 denetimine girer.

## 6.9) Submasterların Güncellenmesi (Updating)

Bir submastera ait kanalların, Kanal Kontrol seçenekleriyle seviyeleri değiştirilmişse, Canlı Ekran'da (Live Screen) [UPDATE] tuşu kullanılarak o submaster güncellenebilir.

Her Mod için :

[UPDATE][SUB][1][\*] : Yeni kanal seviyeleri (submasterda daha önce yer almayan kanallar da dahil olmak üzere) eklenerek Sub 1 güncellenir.

[UPDATE]{CHANS IN}[SUB][1][\*] : Sadece submasterda kayıtlı kanalların yeni seviyeleri eklenerek Sub 1 güncellenir.

## 7) EFEKTLER (EFFECTS / FX)

Bir efekt, herbiri efekt basamağı (effect step) olarak adlandırılan, ışık şiddeti ve özellik seviyeleri içeren bir dizi ışık sahnesinden oluşur. Efekt basamakları efekt playbackleri ile değişik şekillerde çalıştırılırlar.

**Not** : 500 Serisi masalarda bulunan [FX SEL], [FX DIR] ve [FX LOAD] tuşları, 300 Serisi masalarda yer almamaktadır. 300 Serisi masalarda bu tuşların işlevlerini yerine getirmek için dışardan bağlanan bir klavye kullanılır. Klavye tuştakımında tuşların karşılıklarını bulmak için bu klavuzun arkasında verilen listeye bakınız. 500 Serisi masalarda bulunan [FX TIME] (FX Zamanı) tuşu yerine 300 Serisi masalarda aynı işlevi görmek için [FX RATE] tuşu bulunur.

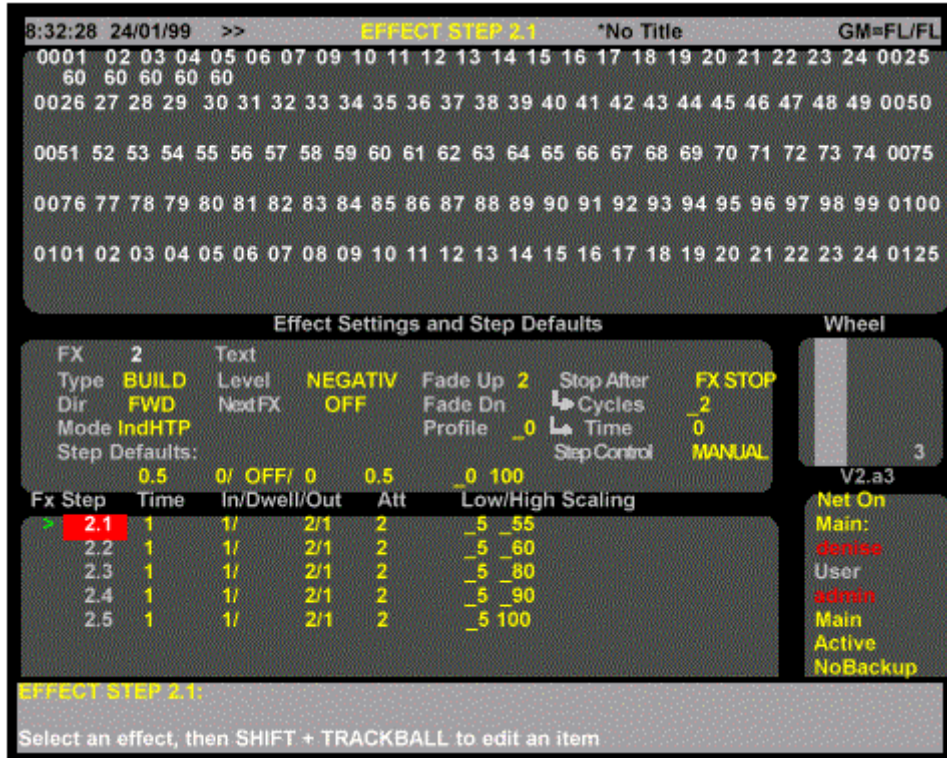
### 7.1) Efektlerin ve Efekt Basamaklarının Numaralandırılması

Her efektte, yeni bir efekt yaratıldığında otomatik olarak oluşan en az bir adet efekt basamağı bulunur. 500 Serisi masalarda herbiri en fazla 99 basamak içerebilen en fazla 600, 300 Serisi masalarda herbiri en fazla 99 basamak içerebilen en fazla 300 efekt yaratılabilir. Efektler 1-600 (1-300), efekt basamakları ise 1-99 arasında numaralandırılırlar.

### 7.2) O Anda Kullanılmakta Olan Efekt

Gösterge tuştakımından <FX> tuşuna basılarak Şekil 7.1'de görülen Efekt Ekranı'na Girilir. Ekran ilk açıldığında, üst tarafta yine kanal seviyeleri görülür, ancak ekranda en üstte Efekt # yazmaktadır. Alt tarafta yer alan efekt listesinde en son kullanılan efekt, kayıtlı hiçbir efekt yoksa efekt 1 görülür. O anda kullanılmakta olan efektin numarası, Efekt Ekranı'nda en üstte başlık olarak yazar, aynı zamanda efekt listesinde de kırmızı zemin üzerine beyaz yazıyla belirtilir. Kullanılan efekti değiştirmek için, [FX][EFEKT NUMARASI][\*] komutu kullanılır. Bu komuttan sonra, ekranda efekt listesi yerine, seçilen efekt ve basamaklarının özelliklerini gösteren üstte Effects Setting (Efekt Ayarları) ve altta Step Defaults (Basamak Ayarları) pencereleri açılır. [NEXT] (bir sonraki) veya [LAST] (bir önceki) tuşları ya da hareket topu ile de efekt listesini

taramak mümkündür. Efekt listesi bu şekilde taranıp bir efekt seçildiğinde, önceki komutun aksine, Efekt Listesi ekranda kalır.



Şekil 7.1 Efekt Ekranı

### 7.3) Edit (Ayar) Modunda Efekt Özelliklerinin Belirlenmesi

Komut tuşları kullanılarak Setup, Arşiv (Archive) ve Yardım (Help) Ekranları dışındaki diğer bütün ekranlarda, her bir efekt için efekt basamaklarına efekt seviyeleri kaydedilebilir. Alternatif olarak, Efekt Ekranı'nda [SHIFT] tuşuna basılı tutarak hareket topuyla ayarlanmak istenen efekt özelliği seçilir. Seçildiğinde kırmızı zemin üzerine beyazla yazılan efekt özelliği, seviye tekerleği ya da [+] / [-] tuşlarıyla ayarlanır. Tüm zaman alanlarına dış klavyeden değer girilebilir. Default değerlerine dönmek için, {DEFAULT} yumuşak tuşuna basılır.

Efekt ve efekt basamaklarını ayarlamak için kullanılan üstte, {EDIT STEPS} (Basamakları Ayarla) ve {EDIT FX} (Efekti Ayarla) yumuşak tuşları ile seçilir. Bu tuşlardan birine basılarak Efekt ya da Basamak Ayar Penceresi seçildiğinde, {EDIT STEPS} tuşu bulunulan pencereye göre {EDIT STEPS} ya da {EDIT FX} haline gelir.

Belirli bir efekt basamağı ayarlanmak istendiğinde efekt basamağı hareket topuyla ya da [NEXT] / [LAST] tuşlarıyla seçilir.

Yeni bir efekt yaratmak için [FX] tuşu kullanılır.

Her Mod için : [FX](2)[\*] : Efekt (FX) 2 ve efekt basamağı 2.1'i default değerlerle yaratır.

Efekt ve Basamak Ayar Penceresi açıkken yaratılan efektlerin listesini görmek için {LIST FX} tuşuna basılır.

#### **7.4) Tuştakımı Kullanılarak Efekt Ayar Penceresi'ndeki Efekt Özelliklerinin Belirlenmesi**

##### **7.4.1) Efektlere İsim Verilmesi (Effect Text)**

Her efekte işlevini tanıtan ve ekranda görülebilen bir efekt ismi verilebilir.

Her Mod için : [FX][1][TEXT]Fırtına[\*] : Efekt 1'e "Fırtına" adı verilir.

##### **7.4.2) Efekt Tipi**

**Chase** : Bir seferde sadece tek bir basamak, numara sırasına göre ve belirli bir yönde yüksek seviyede çalıştırılır. Çalıştırılmayan diğer bütün basamaklar düşük (low) seviyededir .

**Build** : Yine her seferinde sadece tek bir basamak çalışır, ancak o basamaktan önceki diğer basamaklar da yüksek seviyede kalırlar. Bir başka deyişle, efekt basamakları birbiri üzerine yığılır. Bütün efekt basamakları çalıştırıldığında, yani bütün efekt basamakları açık hale getirildiğinde, hepsi birden kapatılır ve efekt en baştan tekrar başlatılır.

Her Mod için :

[FX][1][FX TYPE]{CHASE}[\*] : Effekt 1 "chase" olarak seçilir.

[FX][1][FX TYPE]{BUILD}[\*] : Effekt 1 "build" olarak seçilir.

### 7.4.3) Efekt Yönü (Effects Direction)

Efektler dört yönde çalıştırılabilir.

**Forward (İleri Yönde)** : Efekt basamakları sırasıyla en düşük basamak numarasından en yükseğine doğru çalıştırılır ve en düşük basamak numarasından başlayarak tekrar edilir.

**Reverse (Ters Yönde)** : Efekt basamakları sırasıyla en yüksek basamak numarasından en düşüğüne doğru çalıştırılır ve en yüksek basamak numarasından başlayarak tekrar edilir.

**Bounce (İleri+Geri)** : Efekt basamakları önce sırasıyla en düşük basamak numarasından en yükseğine, sonra sırasıyla en yüksek basamak numarasından en düşüğüne doğru çalıştırılır. Basamaklar daha sonra hep bu sırayı takip edecek şekilde çelşir.

**Random (Rastgele)** : Basamaklar rastgele seçilerek çalıştırılır. Her basamak, yeni bir rastgele dizgi başlayana kadar sadece bir kere çalıştırılır.

**Not** : 300 Serisi Masalarda efekt yönünü belirlemek için <FX> tuşuna basarak ayar modunu kullanın.

Her Mod için :

[FX][1][FX DIR][BOUNCE][\*] : Efekt 1'in çalışma yönü bounce olarak belirlenir.

[FX][1][FX DIR][RANDOM][\*] : Efekt 1'in çalışma yönü random olarak belirlenir.

### 7.4.4) Efekt Modu (LTP ya da indHTP)

Efekt modu özelliği, efekt seviyelerinin diğer efektler, playbackler ve faderlardan gelen seviyelerle hangi esasa göre birleştirileceğini belirler. <FX> tuşuyla Efekt Ekranı'na girildiğinde, ışık masasının üzerindeki LCD ekrandaki {EDIT FX} ve {EDIT STEPS} tuşlarına basıldığında, Efekt Ekranı'nda ortaya çıkan Efekt Ayarları ve Basamak Default Ayarları (Effects Settings and Step Defaults) göstergesinde hareket topu kullanılarak Mode alanı seçilir ve seviye tekerleği ya da [+] / [-] tuşlarıyla ayarlanır. İlk açılışta indHTP (Independent Highest Takes Presedence / Bağımsız En Yüksek Seviye)

olarak ayarlanmış olan efekt modu, LTP (Latest Takes Precedence / En Son Komut) olarak da ayarlanabilir.

#### 7.4.5) Efekt Seviyesi (Effects Level)

Efekt seviyesi özelliği, efekt kanal seviyelerinin ne şekilde belirleneceğini gösterir.

**Normal** : Aktif basamaklardaki kanallar yüksek seviyede, aktif olmayan basamaklardaki kanallar düşük seviyede olacak şekilde ayarlanır.

**Negative (Negatif)** : Aktif basamaklardaki kanallar düşük seviyede, aktif olmayan basamaklardaki kanallar yüksek seviyede olacak şekilde ayarlanır.

**Nrm Neg (Normal Negative)** : Seviyeler Normal olarak başlayıp her efekt çevrimi için Negatif ve Normal arasında gidip gelir.

**Neg Nrm (Negative Normal)** : Seviyeler Negatif olarak başlayıp her efekt çevrimi için Normal ve Negatif arasında gidip gelir.

**Random (Rastgele)** : Basamaklar yüksek ve alçak seviyeler arasında rastgele seviyelere ayarlanır.

Her Mod için :

[FX][1]{LEVEL}{NORM-NEG}[\*] : Efekt 1'in seviyesi Normal/Negatif olarak belirlenir.

[FX][1]{LEVEL}{RANDOM}[\*] : Efekt 1'in seviyesi Random olarak belirlenir.

#### 7.4.6) Bir Sonraki Efekt (Next FX)

Bir efektin Stop After (-den Sonra Dur) alanı Time (Zaman) ya da Cycles (Çevrim) olarak seçildiğinde, o efekt biter bitmez otomatik olarak bir başka efektin başlaması sağlanabilir. Efekt Ayar Penceresi'ndeki Next Effect (Bir Sonraki Efekt) alanı, efekt bittikten sonra kaç numaralı efektte başlanılacağını belirler ve Off ya da herhangi bir efekt numarası olarak belirlenebilir. Bir Sonraki Efekt Alanı [SHIFT] + hareket topuyla seçilip, seviye tekerleği ya da [+] / [-] tuşlarıyla ayarlanabileceği gibi, aşağıdaki komut da kullanılabilir.

[FX][1]{NEXT FX}[2][\*] : Efekt 1 biter bitmez Efekt 2'yi başlatır.



#### 7.4.7) Efekt Yukarı/Aşağı Fade Zamanları (Effect Fade Up/Down Times)

Bir efekt, bir efekt playbackinden çalıştırıldığı zaman efekt seviyeleri tam değerlerine ulaşınca kadar geçen zaman, Fade Up (Yukarı Fade) zamanıyla belirtilir. Yukarı fade zamanı 0.01 saniye ile 59 dakika, 59 saniye arasında girilebilir.

Bir efekt durdurulduğunda, efektin tüm seviyeleri sönene kadar geçen zaman, Fade Down (Aşağı Fade) ile belirtilir.

Bir efekt bir cue ya da submasterdan çalıştırıldığında, efektin fade zamanları olarak cue ya da submastera ait olan fade zamanları kullanılır. Efektin kendi fade zamanları geçersiz hale gelir.

Her Mod için : [FX][1][TIME][1][\*] : Efekt 1'in ışık şiddeti yukarı/aşağı fade zamanı 1 saniye olarak belirlenir.

#### 7.4.8) Efekt Fade Zamanlarına Profil Atanması

Bir efektin yukarı ve aşağı fade zamanlarına profil atamak mümkündür. (Profil yaratmak üzerine bilgi almak için Bakınız Bölüm 10, Profiller)

Her Mod için : [FX][1][PROFILE][3][\*] : Efekt 1 fade zamanlarına Profil 3'ü atar.

#### 7.4.9) - den Sonra Dur (Stop After) Özelliği

[FX STOP] tuşuna basılınca ne olacağını belirler.

**FX Stop (FX Dur)** : [FX STOP] tuşuna basılınca efekt durur ve kendisini çalıştıran efekt playbackten yükü kaldırılır.

**FX Load (FX Yükle)** : [FX STOP] tuşuna basılınca efekt pause edilmiş, yani süreli olarak durdurulmuş olur ve kendisini çalıştıran efekt playbackine başka bir efekt yüklenene kadar yüklü kalır. [FX GO] (Efekt Yolla) tuşuna basılarak efekt tekrar başlatılabilir.

**Last Step (Son Basamak)** : [FX STOP] tuşuna basılınca, efekt son basamağa ulaşana kadar normal çalışmasını sürdürür. Daha sonra Fade Down (Aşağı Fade) alanında verilen zaman (ya da cue/submaster aşağı fade zamanı) içinde söner ve durur.

**Cycles (Çevrimler)** : Efekt verilen sayıda çevrimi döndükten sonra durur.

**Time (Zaman)** : Efekt belirtilen zaman süresince çalışır ve durur.

Her Mod için :

[FX][1]{STOP AFTER}[FX STOP][\*] : Efekt 1, [FX STOP] tuşuna basılınca duracak şekilde belirlenir.

[FX][1]{STOP AFTER}[5][\*] : Efekt 1, 5 çevrim sonra durur.

[FX][1]{STOP AFTER}[TIME][5][\*] : Efekt 1, 5 saniye sonra durur.

#### **7.4.10) Basamak Kontrolü**

Işık masasının bir sonraki efekt basamağına ne şekilde başlayacağını belirler.

**Timed** : Efekt basamakları, her basamak için verilen Step Time (Basamak Zamanı) alanına girilen zaman değeri süresince çalışırlar.

**Manual** : Efekt basamaklarının çalışma süresi elle [FX STEP] tuşuna basılarak belirlenir.

**MIDI** : Efekt basamaklarının çalışma süresi, MIDI girişinden gelen sinyale bağlıdır.

**Audio / SADECE 500 SERİSİ IŞIK MASALARI İÇİN** : Efekt basamaklarının çalışma süresi, Audio (Ses) girişinden gelen bas sinyaline göre belirlenir.

Her Mod için :

[FX][1]{STEP CTRL}{MANUAL}[\*] : Efekt 1'in basamak kontrolü (step control) manüel olarak yapılır.

[FX][1]{STEP CTRL}{MIDI}[\*] : Efekt 2'nin basamakları MIDI kontrollü olarak belirlenir.

#### **7.4.11) Basamak Default Değerleri**

Kullanıcı Setup Ekranı'ndan (User Setup Screen) ayarlanabilen Default Zaman Girişleri (Default Times) penceresinde ayarlanabilen ve ilk başta tüm efekt basamaklarına uygulanan default değerlerdir. Default değeri kullanılan basamak değerleri, Efekt Basamakları (Effect Step) penceresinde ayar (edit) modunda siyahla gösterilir. Her

basamak için default değerler yerine başka değerler girilebilir. Yeni girilen değer, yeşil yazıyla gösterilir.

## 7.5) Efekt Basamak Özelliklerinin Değiştirilmesi

Efekt basamaklarını ayarlamak için {EDIT STEPS} (Basamakları Ayarla) tuşuna basılır. Hareket topuyla efekt basamağı seçilir ve özellikleri değiştirilir. Yeni bir basamak eklemek için {APPEND STEP} yumuşak tuşuna basılır. Tuştakımı kullanılarak efekt basamak özelliklerinin nasıl değiştirileceği, aşağıda sıralanmıştır.

### 7.5.1) Basamak süresi (Step Time)

0 ile 5 dakika arasında girilebilen basamak süresi , bir basamağın başlangıcından diğer basamağın aktif hale gelmesi için geçen süredir. 1 saniyenin altındaki değerler, saniyenin yüzde biri olarak girilebilir.

Her Mod için : [FX][1][.][2][TIME]{STEP TIME}[2][\*] : Efekt 1 basamak 2'nin süresi 2 saniye olarak girilir.

### 7.5.2) In / Dwell / Out Zamanları

In (Giriş) zamanı, basamağın başından basamak kanal seviyelerinin en yüksek değerlerine ulaşması için gereken zamandır. Dwell (Duruş) zamanı, aktif hale getirilmiş bir basamak için kanal seviyelerinin en yüksek seviyelerde ne kadar kalacağını gösterir. Out (Çıkış) zamanı, Dwell zamanının bitiminden kanal seviyelerinin en düşük seviyelerine gelmesi için gereken zamandır. Bu 3 zamanın toplamı, basamak zamanından daha fazla olacak şekilde ayarlanabilir, böylece basamaklar üstüste bindirilebilir. Her zaman dilimi 0 ile 5 dakika arasında girilebilir.

Her Mod için :

[FX][1][.][1][TIME]{STEP I/D/O}[1][0][5][/][4][0][/][2][\*] : Efekt 1 basamak 1 zamanları In=1 dakika 5 saniye, Dwell=40 saniye, Out=1 saniye olarak girilir.

[FX][1][.][2][TIME]{STEP I/D/O}[5][/][OFF/MAN][/][5][\*] : Efekt 1 basamak 2 zamanları In= 5 saniye, Dwell=Off (dwell zamanı yok), Out=5 saniye olarak girilir.

### 7.5.3) Özellik (Attribute) Fade Zamanları

Bir efektin iki basamağı arasında, o basamaklara kayıtlı DMX kontrollü birim(ler)in özelliklerinin değişmesi için gerekli olan süredir. 0 ile 5 dakika arasında belirlenebilir.

[FX][1][.][2][@ATT][TIME][3][\*] : Effekt 1 basamak 2 için özellik fade zamanı 3 saniye olarak belirlenir.

### 7.5.4) Alçak / Yüksek Ölçekleme (Low / High Scaling)

Her basamakta kayıtlı olan tüm kanal seviyelerini ölçeklemek için kullanılan bu değer, 0 ile %100 arasında girilebilir. Yüksek Ölçekleme değeri, efekt basamağının On, yani çalışıyor olması halinde geçerli olan kanal yüzdelerini belirler. Alçak Ölçekleme değeri, efekt basamağının Off, yani çalışmaması durumunda geçerli olan kanal yüzdelerini belirler. Örnek : Bir efekt basamağında kayıtlı bir kanalın seviyesi %100, Düşük Ölçekleme değeri %10, Yüksek Ölçekleme değeri %90 olsun. Buna göre, o efekt basamağı çalışırken,yani On iken, o basamağa kayıtlı seviyesi %100 olan ışık şiddeti kanalının çıkışı, geçerli olan Yüksek Ölçekleme değerine göre %90 olacaktır. Effekt basamağı aktif değilken, yani Off iken, aynı kanalın çıkışı, geçerli olan Düşük Ölçekleme değerine göre %10 olacaktır.

[FX][1][.][2]{LO/HI LEVEL}[4][\*] : Effekt 1 basamak 2 için düşük seviye %40 olarak belirlenir. (Bu komut formatı Komut Satırı ve 1 Basamaklı Doğrudan Giriş için geçerlidir. 2 Basamaklı Doğrudan Giriş için %40 değerini [4][0] olarak giriniz

[FX][1][.][2]{LO/HI LEVEL}[4][/][8][\*] : Effekt 1 basamak 2 için düşük seviye %40, yüksek seviye % 80 olarak girilir. (Bu komut formatı Komut Satırı ve 1 Basamaklı Doğrudan Giriş için geçerlidir. 2 Basamaklı Doğrudan Giriş için %40 ve %80 değerlerini [4][0] ve [8][0] olarak giriniz.)

### 7.5.5) Effekt Basamaklarının Silinmesi (Delete)

Effekt Ekranı'nda efekt basamakları, hareket topu ya da [NEXT] ya da [LAST] tuşlarıyla seçilip {DELETE} tuşuna basılarak ya da silinmek istenen efekt basamağı tuştakımından girilerek silinir.

Her Mod için : [FX][1][.][4][THRU][1][.][8]{DELETE}{DELETE} : 1.4 ile 1.8 arasındaki efekt basamakları silinir.

#### **7.5.6) Efektlerde Kopyalama (Copy)**

{COPY FROM} (-den Kopyala) tuşu ile bütün bir efektin bir kopyası yaratılabilir.

Her Mod için : [FX][7][@]{COPY FROM}[FX][2][\*] : Efekt 2'nin seviye ve özellikleri Efekt 7 olarak kopyalanır.

#### **7.6) Başka Ekranlarda Efektlere Kayıt**

Efekt Ekranı'nda bir efektin özellikleri ya da bir efekt basamağının özellikleri ve seviyelerinde yapılan değişiklikler otomatik olarak kaydedilir. Canlı (Live), Önizleme (Preview), Grup ya da Submaster Ekranları'nda efektlere ya da efekt basamaklarına yapılan değişiklikler, aşağıdaki şekilde kaydedilir.

Doğrudan Giriş için : [FX][1][.][2][RECORD] : O anki seviyeler Efekt 1 Basamak 2 olarak kaydedilir.

Komut Satırı için : [RECORD][FX][1][.][2][\*] : O anki seviyeler Efekt 1 Basamak 2 olarak kaydedilir.

#### **7.7) Seviyelerin Ölçekli Olarak Kaydedilmesi**

Canlı (Live), Önizleme (Preview), Grup ya da Submaster Ekranları'nda efektler için kayıt yapılırken, kayıt komutuna ölçekleme komutu da eklenebilir.

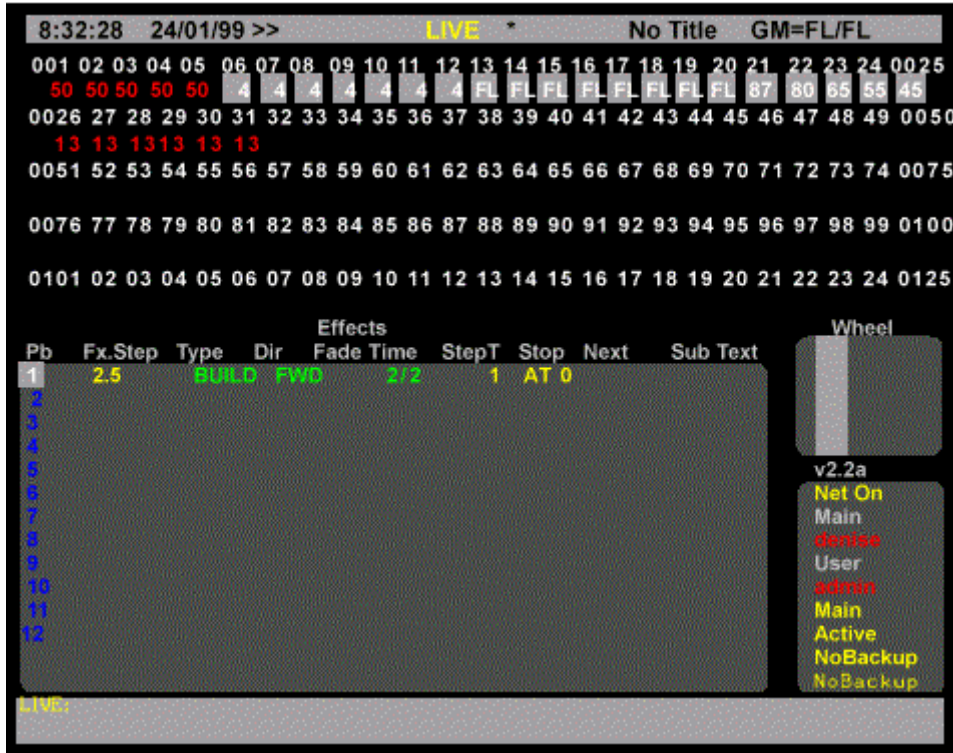
1 Basamaklı Doğrudan Giriş için : [FX][1][.][2]{LO/HI LEVEL}[4][/][8][RECORD] : O anki seviyeler Efekt 1 Basamak 2'ye düşük seviye %40, yüksek seviye %80 olarak kaydedilir. (2 Basamaklı Doğrudan Giriş için seviyeler [4][0] ve [8][0] olarak girilmelidir.)

Komut Satırı için : [RECORD][FX][1][.][2]{LO/HI LEVEL}[4][/][8][\*] : O anki seviyeler Efekt 1 Basamak 2'ye düşük seviye %40, yüksek seviye %80 olarak kaydedilir.

## 7.8) Efekt Playbackleri

Efekt playbackleri, efektleri çalıştırmak için kullanılır.

<LIVE> tuşuna basılarak Canlı (Live) Ekran'a girildiğinde, tek monitör kullanılması halinde ekranın alt tarafında, çift ekran kullanılması halinde Durum Ekranı'nda (State Screen) yer alan ve Şekil 7.2'de görülen Efekt penceresi, kayıtlı efektlerin listesini özellikleriyle birlikte gösterir. Efekt penceresi ekranda görünmüyorsa, [SHIFT] tuşuna basılı tutularak, ekranda efekt penceresini görene kadar <LIVE> tuşuna basılır. Bir başka yol da, Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen) Canlı Ekran Dizilişi (Live Screen Layout) alanını isteğe göre PB (Playback Penceresi), PB+FX (Playback ve Efekt Penceresi) ya da PB+SUBS+FX (Playback, Submaster ve Efekt Penceresi) olarak ayarlayarak istenen pencerenin ekranda görülmesini sağlamaktır.



Şekil 7.2 Efekt Penceresi

## 7.9) O Anda Kullanılan Efekt Playbacki

Efekt penceresinde sağ köşede efektlerin yüklenebilecekleri playbackler görülmektedir. Bir efekt bir ya da birden fazla playbacke yüklenebilir. Yükleme işlemi tamamlandıktan sonra, playback durur ve basamak O'da hazır bekler. O playbacke daha önceden yüklenmiş olan efektler playbackten boşaltılmış olur.

Doğrudan Giriş için : [FX][1][FX LOAD] : Efekt 1'i o anda kullanılmakta olan playbacke yükler.

Komut Satırı için : [FX LOAD][FX][1][\*] : Efekt 1'i o anda kullanılmakta olan playbacke yükler.

[PB] tuşu kullanılarak bir efekt istenen efekt playbackine yüklenebilir.

Doğrudan Giriş için : [FX][1][PB][8][FX LOAD} : Efekt 1 Playback 8'e yüklenir.

Komut Satırı için : [FX LOAD][FX][1][PB][8][\*] : Efekt 1 Playback 8'e yüklenir.

Sadece 500 Serisi masalarda efekt playback listesi [FX SEL] tuşu kullanılarak yukarı, [SHIFT][FX SEL] tuşu kullanılarak aşağı doğru taranabilir.

O anda kullanılan efekt basamağı, gri zemin üzerine beyazla gösterilir.

## 7.10) Efektlerin Çalıştırılması (Running)

Çalıştırılmak istenen efektin yüklendiği playback seçildikten sonra, [FX GO] tuşuna basılarak efekt çalıştırılır.

## 7.11) Efektin Durdurulup Bekletilmesi (FX Pause)

Bir efekt çalışırken efekti durdurup bekletmek için [FX PAUSE] tuşuna basılır. Beklemede olan efektin numarası, Canlı Ekran'daki (Live Screen) Efekt Penceresi'nde sarı renkte yanıp söner. [FX PAUSE] tuşuna tekrar basılmasıyla efekt tekrar çalıştırılır.

## 7.12) Efekt Basamaklarının Elle Çalıştırılması

Efekt Ekranı'nda (Effects Screen) Basamak Kontrol (Step Control) alanı Manual (Elle Kumanda) olarak ayarlandığında, [FX STEP] tuşuna basılarak efekt basamakları elle çalıştırılabilir. [FX STEP] tuşuna her basıldığında bir sonraki efekt basamağına geçilir.

### 7.13) Bir Efekt Çalıştırılırken Efekt Özelliklerinin Değiştirilmesi

500 Serisi masalarda [FX TIME], 300 Serisi masalarda [FX RATE] tuşuna basıldığında, LCD ekranda {FADE RATE} (Fade Hız Ayar) ve {STEP RATE} (Basamak Hız Ayar) menüsü ortaya çıkar.

Bir efektin fade zamanını değiştirmek için {FADE RATE} tuşuna basıldıktan sonra varsa Hız Ayar Tekerleği (Rate Wheel), yoksa seviye tekerleği kullanılarak fade yukarı/aşağı zamanları birlikte azaltılır ya da arttırılır.

Bir efektin basamak zamanını değiştirmek için {STEP RATE} tuşuna basıldıktan sonra varsa Hız Ayar Tekerleği (Rate Wheel), yoksa seviye tekerleği kullanılarak tüm basamaklar için basamak zamanı orantılı olarak azaltılır ya da arttırılır.

Bir efekt çalışırken efekt tipi ve yönü de değiştirilebilir.

[FX TYPE]{BUILD} : O anda kullanılan efekt playback üzerinden çalışan efektin tipi build olarak değiştirilir.

[FX TYPE]{CHASE} : O anda kullanılan efekt playback üzerinden çalışan efektin tipi chase olarak değiştirilir.

[FX DIR]{BOUNCE} : O anda kullanılan efekt playback üzerinden çalışan efektin yönü bounce olarak değiştirilir.

[FX DIR]{REV} : O anda kullanılan efekt playback üzerinden çalışan efektin yönü reverse olarak değiştirilir.

### 7.14) Efektlerin Güncellenmesi (Update)

Bir efektte seviye tekerleğiyle efekt basamak zamanı ve in/dwell/out zamanlarının ayarlanması, efekt yönü ve tipinin değiştirilmesi gibi istenen değişiklikler yapıldıktan sonra, [UPDATE] tuşu kullanılarak efekt güncellenebilir.

Her Mod için : [UPDATE][FX][8][\*] : Efekt 8'i günceller.



## 7.15) Efektlerin Durdurulması ve Playbackten Boşaltılması (Stopping and Unloading)

Bir playbace başka bir efekt yüklendiğinde, daha önce o playbackte yüklü olan efekt boşaltılmış olur. [FX STOP] tuşuna basılarak çalışmakta olan bir efekt durdurulur. O efekt için Stop After alanı FX Stop (Efekt Dur) olarak ayarlanmışsa, [FX STOP] tuşuna basıldığında efekt hem durdurulmuş, hem de yüklü olduğu playbackten boşaltılmış olur.

Doğrudan Giriş için :

[FX][1][PB][5][FX STOP] : Efekt 1'i Efekt Playback' 5'ten boşaltır.

[FX][0][FX GO] : Tüm Efekt Playbackleri'ni boşaltır.

[FX][0][PB][2][FX LOAD] : Playback 2'yi seçerek üzerinde yüklü olan efekti boşaltır.

[FX][0][FX LOAD] : Tüm Efekt Playbackleri'ni boşaltır.

Komut Satırı için :

[FX STOP][FX][1][PB][5][\*] : Efekt 1'i Efekt Playback' 5'ten boşaltır.

[FX GO][FX][0][\*] : Tüm Efekt Playbackleri'ni boşaltır.

[FX LOAD][FX][0][PB][2][\*] : Playback 2'yi seçerek üzerinde yüklü olan efekti boşaltır.

[FX LOAD][FX][0] : Tüm Efekt Playbackleri'ni boşaltır.

## 7.16) Efektlerin Cue ve Submasterlarda Kullanılması

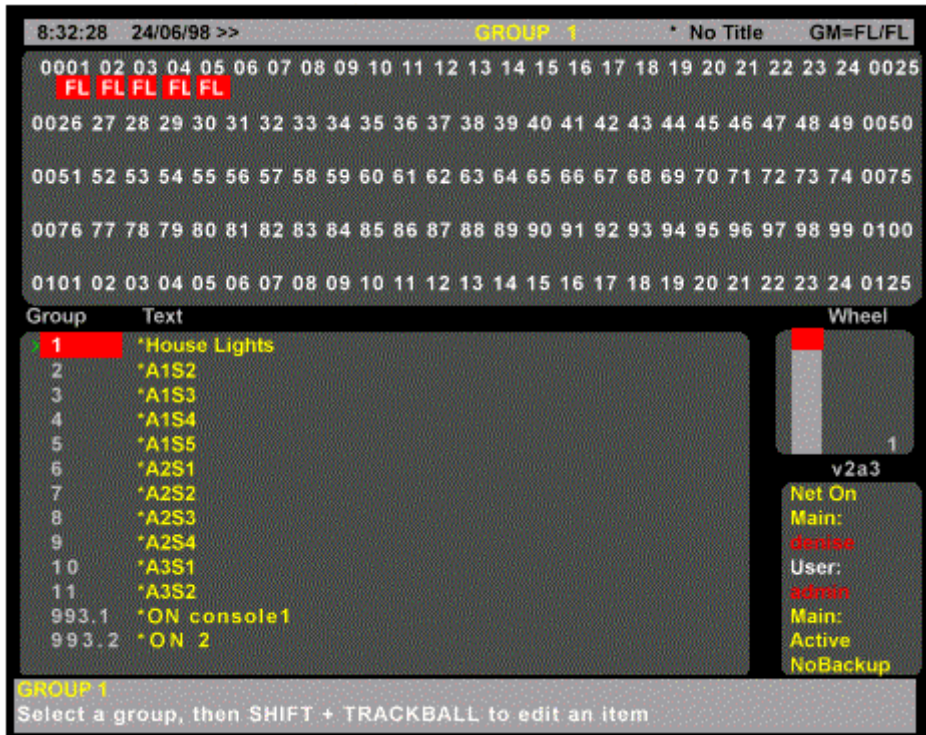
Lütfen Bölüm 5'te Cuelara Efekt Atanması ve Bölüm 6'da Submasterlara Efekt ya da Makro Atanması kısımlarını okuyunuz.

## 8) GRUPLAR

Gruplar sık sık kullanılan belirli kanal seviyelerini saklayarak cueları oluştururken kullanılan, ancak Cue Listesi'nde görülmeyen yapıtaşlarıdır. Gruplarda yer alan kanalların sahne üzerinde çıkışlarını görebilmek için kanal kontrol seçenekleri kullanılarak Canlı Ekran'a çağırılırlar, ya da bir submaster, cue ya da efekt basamağına kaydedilirler.

### 8.1) Önceden Tanımlanmış Gruplar

Şekil 8.1'de görülen Grup Ekranı'nı açabilmek için Durum Ekranı'nda (State Screen) <GROUP> tuşuna basılır. Ekran ilk açıldığında, fabrikada ayarlanmış, ışık masasının belirli bölümleri için kullanılacağı varsayılan (default) önceden tanımlanmış grupların listesi görünür. Bu grupların görevlerini iyice anladıktan sonra, gruplar üzerinde kanal ve seviye değişiklikleri yapılabilir.



Şekil 8.1 Grup Ekranı

Önceden tanımlanmış gruplar ve işlevleri aşağıda görüldüğü gibidir.

**Group 993.1 - ON console (Işık Masası Üzerinde) :** Ana ışık masası tarafından kontrol edilen kanalların [ON] tuşuna basılınca gelecekleri seviyeyi belirleyen gruptur. Gruptaki tüm kanallar başlangıçta %0 değerindedir. Bu gruptaki kanallardan biri herhangi bir seviyeye getirilirse, ON değeri o kanalın seviyesi olarak alınır. Aksi takdirde, Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen) bulunan %On Seviye alanında (On Level %) verilen değer kanalların ON seviyesini belirler.

**Group 993.2 - ON 2 ve Group 993.3 - ON 3 (Sadece 500 Serisi i Versiyonu Masalar İçin) :** Uzaktan kumanda edilen ışık masaları tarafından kontrol edilen kanalların [ON] tuşuna basılınca gelecekleri seviyeyi belirler. Kanallardan birinin belirli bir seviyeye getirilmesiyle %On Seviye alanındaki değer yerine o kanalın seviyesi ON seviyesi olarak kullanılır.

**Group 993.6 - ON Handheld :** Elde taşınan ışık masası uzaktan kumanda aleti tarafından kontrol edilen kanalların [ON] tuşuna basılınca gelecekleri seviyeyi belirler. Kanallardan birinin belirli bir seviyeye getirilmesiyle %On Seviye alanındaki değer yerine o kanalın seviyesi ON seviyesi olarak kullanılır.

**Group 994.1 - Display Console (Işık Masası Göstergesi):** Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen) Kanal Formatı (Channel Formatting) alanı Grupları Göster (Display Groups) olarak ayarlandığında, hangi kanalların seviyelerinin seviye ekranlarında gösterileceğini belirler. Tüm kanallar başlangıçta FL / Full (En yüksek kanal değeri) olarak ayarlanmışlardır. Kanallar ya 0 ya da FL olarak ayarlanabilirler. Seviyesi 0 olarak girilen kanallar, Grup Ekranı da dahil olmak üzere hiçbir seviye ekranında görülmez. Seviyesi FL olarak girilen kanallar, Grup Ekranı da dahil olmak üzere tüm seviye ekranlarında görülür. Eğer Kanal Formatı alanı AUTO (otomatik) olarak ayarlanmışsa, kanallar kullanıldıkça bu gruba dahil olurlar. Böylece ekranda sadece o oyuna ait kanalları görmek mümkün olur.

**Group 994.1 - Display 2 ve Group 994.1 - Display 3 (Sadece 500 Serisi i Versiyonu Masalar İçin) :** Kullanıcı Setup Ekranı'nda (User Setup Screen) Kanal Formatı (Channel Formatting) alanı Grupları Göster (Display Groups) olarak ayarlandığında, uzaktan kumanda edilen ışık masalarında hangi kanalların seviyelerinin seviye ekranlarında gösterileceğini belirler.

**Group 998.1 - Partition console, Group 998.2 - Partition 2 ve Group 998.3 - Partition 3 (Sadece 500 Serisi i Versiyonu Masalar İçin) / UZAKTAN KUMANDA EDİLEN MASALAR İÇİN:** Gösteri Setup Ekranı'nda (Show Setup Screen) Channel Partitioning alanı ON olarak ayarlandığında, bu gruplar her bir uzaktan kumandalı ışık masasının hangi kanalları kontrol edeceğini belirler. Kanal seviyeleri FL ya da 0 olabilir. FL seviyesi o kanalın kontrol edilebileceğini, 0 seviyesi ise kontrol edilemeyeceğini belirtir. Bir kanal sadece tek bir ışık masası tarafından kontrol edilebileceği için sadece tek bir Partition Grup'ta yer alır. Tüm kanal seviye değişiklikleri ana ışık masasında saklanır.

**Group 999.1 - Grand Master 1 ve Group 999.2 - Grand Master 2 :** Her bir ana master (grand master) tarafından kontrol edilecek olan kanalları belirler. Seviyesi FL olarak girilen kanallar ilgili ana master tarafından kontrol edilir. Seviyesi 0 olarak girilen kanallar ana master tarafından kontrol edilmez. 300 Serilerinde sadece tek bir ana master kullanılabilir.

**Group 999.3 - X1 Playback ve Group 999.4 - X2 Playback :** Her bir X playback tarafından kontrol edilen kanalları gösterir. Seviyesi FL olarak girilen kanallar X playback tarafından kontrol edilir. Seviyesi 0 olarak girilen kanallar X playback tarafından kontrol edilmez.

**Group 999.5 - Preheat :** Gösteri Setup Ekranı'nda (Show Setup Screen) Otomatik Ön-ısıtma (Auto Preheat) alanı ON olarak seçilmişse, bu grup kanallar için Önceden-ısıtma kanal seviyesini belirler.

## 8.2) O Anda Kullanılmakta Olan Grup

O anda kullanılmakta olan grup, Grup Ekranı'nda son olarak kullanılmış olan ya da başka bir ekrandan kaydedilmiş olan gruptur ve kırmızı zemin üzerine beyazla gösterilir. Belirli bir grup numarası girilmezse, son grup kullanılmaya devam edilir. Grup Ekranı'nda hareket topu ya [NEXT] ya da [LAST] tuşları kullanılarak gruplar taranabilir. Grup numarası biliniyorsa, [GROUP]#[\*] komutuyla istenen gruba ulaşılabilir.

## 8.3) Grup Seviyelerinin Kaydedilmesi

O anki seviyeler [RECORD] tuşu kullanılarak belirli bir gruba ya da son kullanılan gruba kaydedilebilir.

Doğrudan Giriş için :

[GROUP][RECORD] : Canlı (Live), Grup, Cue/Preview (Cue Önizleme), Submaster ya da Efekt Ekranları'nda o anda bulunan seviyeleri son kullanılan gruba kaydeder.

[GROUP][5][RECORD] : Canlı (Live), Grup, Cue/Preview (Cue Önizleme), Submaster ya da Efekt Ekranları'nda o anda bulunan seviyeleri Grup 5'e kaydeder.

Komut Satırı için :

[RECORD][GROUP][ENTER] : Canlı (Live), Grup, Cue/Preview (Cue Önizleme), Submaster ya da Efekt Ekranları'nda o anda bulunan seviyeleri son kullanılan gruba kaydeder.

[RECORD][GROUP][5][\*] : Canlı (Live), Grup, Cue/Preview (Cue Önizleme), Submaster ya da Efekt Ekranları'nda o anda bulunan seviyeleri Grup 5'e kaydeder.

## 8.4) Grup İsmi'nin Kaydedilmesi (Group Text Label)

[TEXT] tuşu kullanılarak dışardan bağlanan bir klavye yardımıyla gruplara ekranda görünecek tanıtıcı isimler vermek mümkündür.

Her Mod için : [GROUP][8][TEXT]Önler[\*] : Grup 8'e "Önler" adı verilir.

### 8.5) Grupların Silinmesi (Delete)

LCD Grup Menüsü'nde görülen {DELETE} (Sil) yumuşak tuşuyla o anda kullanılmakta olan grup silinir. Belirli bir grubu silebilmek için grup numarası girilir.

Her Mod için :

{DELETE}{DELETE} : O anki grubu siler.

[GROUP][4]{DELETE}{DELETE} : Grup 4'ü siler.

### 8.6) Bir Grupta Bulunan Seviyelerin Kopyalanması (Copy)

Grup Ekranı'ndan seçilen grup seviyelerinin başka grup, cue ya da submasterlara kopyalanması mümkündür.

Doğrudan Giriş için :

[GROUP][5][RECORD] : O anda kullanılan grup seviyelerini Grup 5 olarak kaydeder.

[CUE][8][RECORD] : O anda kullanılan grup seviyelerini Cue 8 olarak kaydeder.

Komut Satırı için :

[RECORD][GROUP][5][\*] : O anda kullanılan grup seviyelerini Grup 5 olarak kaydeder.

[RECORD][CUE][8][\*] : O anda kullanılan grup seviyelerini Grup 5 olarak kaydeder.

Her Mod için : [GROUP][3][@]{COPY FROM}[GROUP][6][\*] : Grup 6'daki seviyeleri Grup 3 olarak kaydeder.

### 8.7) Referans Grupları ve Önceden Ayarlanan Hareketli Işık Odak Pozisyonları (Preset Focus)

İlk 750 grup Referans Grubu olarak kullanılabilir. Referans gruplarda meydana gelen değişiklikler, bu gruplar kullanılarak oluşturulmuş bütün cue, efekt ya da submasterlara aynen yansır.

Referans grupları odak pozisyonlarının kaydı için kullanıldığında, Preset Focus olarak adlandırılırlar. Bir grubun sadece ışık şiddeti ya da özellik seviyelerini referans olarak

almak için grup atama komutunda {INTS ONLY} ya da {ATTS ONLY} yumuşak tuşları da kullanılır.

Bir ya da birden fazla kanalın belirli bir gruptaki seviyeleri kullanılmak istenirse, komutta [@[GROUP] kullanılmalıdır. Seviyelerin kopyalandığı, yani referans olarak alınan gruptaki seviye değişiklikler, kaydedildikleri cue, efekt ya da submastera aynen yansır.

Her Mod için : [1][THRU][1][0][@[GROUP][8][\*] : 1'den 10'a kadar olan kanalları Grup 8'deki seviyelerine getirir.

Referans gruplarının numaraları yerine tanıttıcı isimlerini kullanmak da mümkündür.

Her Mod için : [1][THRU][1][0][@]{ATTS ONLY}[TEXT]Önler[\*] : Sadece 1'den 10'a kadar olan kanallardaki özellikleri "Önler" isimli gruptaki seviyelerine getirir.