

9) MAKROLAR

Makrolar bir dizi komutun kaydedilip daha sonra kaydedilen sırada gerçekleştirilmesini sağlayan fonksiyonlardır. Herhangi bir ekrandan kopyalanarak bir makro playback tuşu, makro playback komutu, makroyu bir cue ya da submastera atamak ya da seçime bağlı olarak bir makro tablet kullanılarak çalıştırılır. Bir kere kaydedildikten sonra makrolar, Makro Ekranı'ndan görülebilir ve değiştirilebilirler.

Birçok tuş komutu, hareket topu ya da fare hareketi makrolara kaydedilebilir, ancak tekerlekler, faderlar ve döner (rotary) kontrolörler makrolarda kullanılamazlar. Bir makro başka bir makroyu çağırmak için kullanılamaz.

9.1) Makroların Numaralandırılması

0'dan 2999' a kadar 3000 adet makro numarası vardır. Bu makrolardan bazıları önceden tanımlanmış özel işlevler için ayrılmıştır.

Makro 951 ve 964, P1 ve P14 makroları olarak adlandırılırlar. Bu iki makroya [SHIFT] [P1] ve [SHIFT] [P14] tuşları kullanılarak ya da tuştakımında makro 951 ve 964 yazılarak ulaşılabilir.

Makro 971 ve 984, SP1 ve SP14 makroları olarak adlandırılırlar. Bu iki makroya [P1] ve [P14] tuşları kullanılarak ya da tuştakımında makro 951 ve 964 yazılarak ulaşılabilir.

Not : 300 Serisi ve 520/510i masalarında sadece [P1] ve [P14] tuşlarıyla birlikte [SHIFT] tuşu kullanılabilir. Sadece 530 ve 550 ışık masalarında [SHIFT] tuşu P1'den P7'ye kadar olan makro tuşlarıyla birlikte kullanılabilir.

891'den ve 894 'e kadar olan makrolar, taşınabilir uzaktan kumandanın (hand-held remote) F1'den F4'e kadar olan tuşları ile ateşlenebilen ve HHM1, HHM2, HHM3 ve HHM4 olarak adlandırılan özel makrolardır. Işık tasarımcısının uzaktan kumandasından (Designer's Remote) sadece HHM1, HHM2 ve HHM3 ateşlenebilir.

Makro 991 ve 996, LCD1 ve LCD6 olarak adlandırılırlar. Bu iki makroya 530 ve 550 ışık masalarında orta LCD ekran yumuşak tuşlarıyla ulaşılabilir. Diğer ışık masalarında 991 ve 996 numaralı makrolara tuştakımından ulaşılabilir.

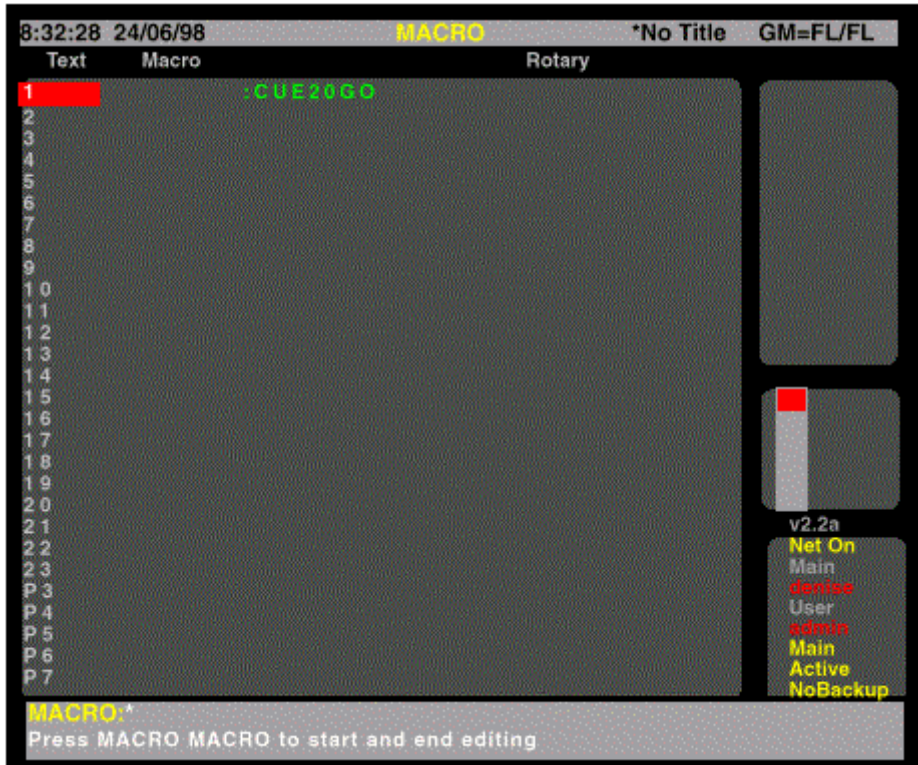
Makro 997, STOP (Durdurma) makrosu olarak adlandırılır. 310, 510i, 530 ve 550 ışık masalarında bu makroya [STOP] tuşuna basılarak, diğer ışık masalarında da tuştakımı kullanılarak ulaşılabilir.

Makro 998, USER (Kullanıcı) makrosu olarak adlandırılır. [USER] tuşuna basılarak ya da makro numarası tuştakımından girilerek bu makro tetiklenebilir.

Not : [USER] tuşu 300 Serisi masalarda yer almamaktadır.

9.2) Makro Ekranı

<MACRO> tuşuna basılarak girilen ve Şekil 9.1'de görülen Makro Ekranı ilk açıldığında, ekranda yukarıda verilmiş olan önceden tanımlanmış makrolar ve eğer varsa sonradan eklenmiş makroların listesi görülür. O anki makro, kırmızı zemin üzerine beyazla gösterilir. Üzerine kayıt yapılmış makroların yanındaki satırda makro adı ve içerdikleri komutlar yazılıdır. Makro listesini taramak için hareket topu ya da [MACRO] [LAST] ve [MACRO] [NEXT] komutları kullanılır. Yeni bir makro yaratmak için [MACRO][KULLANILMAMIŞ MAKRO NUMARASI][*] tuşlarına basılır.



Şekil 9.1 Makro Ekranı

9.3) Makroların Kaydedilmesi - Learn (Öğren) Komutu

Bir makronun çalıştırılabilmesi için ilk önce kaydedilmesi gerekmektedir. [MACRO] tuşuna basıldığında LCD ekranda beliren {LEARN} komutu kullanılarak bir makro herhangi bir ekranda kaydedilebilir. Bir kere kaydedildikten sonra, Makro Ekranı'nda ayar (edit) modunda makro ayarları yapılabilir.

Makrolar makro numaraları dışında makro tuşuları adı verilen P2'den P13'e kadar olan fonksiyon tuşlarına, User (Kullanıcı) tuşlarına ya da LCD ekran yumuşak tuşlarına da kaydedilebilir. Bu makrolar tuştakımından girilerek ya da doğrudan tuşa basılarak kayıt için seçilebilirler.

Bir makroyu kaydetmeye başlamadan önce, mutlaka makronun çalıştırılacağı ekrana geçilmeli, ya da makro komut satırında ilk basılan tuş, makroyu çalışacağı ekrana götüreceği ilgili gösterge tuşu olmalıdır. Bu durum özellikle makroda yumuşak tuşlar kullanıldığında önem kazanmaktadır, çünkü yumuşak tuşların ekrandan ekrana işlevi farklıdır ve makro başka bir ekranda çalıştırılırsa, içerdiği yumuşak tuşların görevleri çok farklı olacaktır.

Bir makroyu kaydedebilmek için aşağıdaki gibi işlem yapılır.

Her Mod için : [MACRO]#{LEARN}{LEARN} ya da [MAKRO TUŞU] {LEARN} {LEARN}

Bu şekilde başlayan makro kaydına, makro komutunda yer alması gereken komutlar sırasıyla girilerek devam edilir ve kayıt işlemini bitirmek için [MACRO] tuşuna iki kere basılır. Girilen komutlar kayıt sırasında kırmızı zemin üzerine beyaz yazılarak gösterilir.

[MACRO] [MACRO] : # numaralı makroya yapılan kayıt işlemini sonlandırır.

Kayıt işlemi sırasında ekranda "MACRO LEARN" yazısı uyarı amacıyla yanıp söner.

Makroda yer alan tuşlar, kayıt sırasında işlevlerini yerine getirir. Bir makroya en fazla 120 komut kaydedilebilir, bu sınıra ulaşıldığında kayıt kendiliğinden durur.

9.4) Makrolara İsim Verilmesi (Macro Text)

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

Her Mod için : [MACRO][1][TEXT]Tam Karanlık[*] : Makro 1'e "Tam Karanlık" adı verilir.

9.5) Makroların Silinmesi (Delete)

Makrolar LCD Grup Menüsü'nde görülen {DELETE} (Sil) yumuşak tuşuyla silinebilir.

Her Mod için :

[MACRO][1]{DELETE} : Makro 1'i siler.

[MACRO][1][THRU][4]{DELETE} : 1'den 4'e kadar olan makroları siler.

9.6) Makroların Çalıştırılması (Running)

Kayıtlı makrolar elle (manual), bir cue ya da submasterla bağlatılı olarak, ışık masası ilk açıldığında, ışık masası açıldıktan belirli bir zaman sonra, ya da belli bir ses (audio, MIDI, Aux ya da Com port giriş sinyali tesbit edildiğinde çalışacak şekilde ayarlanabilir. Makroları dışardan bağlana bir makro tablet ile aktif hale getirilebilir. Bir makroyu tetiklendiğinde bir ASCII kodu çıkaracak şekilde ayarlamak da mümkündür.

Makrolar Makro Ekranı dışındaki tüm ekranlarda çalıştırılabilirler.

9.6.1) Makroların Elle (Manual) Çalıştırılması

Bir makroyu elle çalıştırmak için makro numarası girilir ya da üzerine kaydedildiği makro tuşuna basılır.

Her Mod için :

[MACRO][1][*] : Makro 1'i çalıştırır.

[P1] : P1 makrosunu çalıştırır.

9.6.2) Makronun Cue ya da Submaster ile Tetiklenmesi

Bir makronun, bir cue ya da submastera atanarak cue çalıştığında ya da submaster faderı sıfırdan hareket ettirildiğinde otomatik olarak çalışmaya başlaması sağlanabilir.

Her Mod için :

[CUE][3][MACRO][8][*] : Makro 8'i Cue 3' e atar.

[SUB][2][MACRO][4][*] : Makro 4'ü Submaster 2'ye atar.

[CUE][3][MACRO][*] : Makro 8'i Cue 3'ten kaldırır.

[SUB][2][MACRO][*] : Makro 4'ü Submaster 2'den kaldırır.

Submaster Ekranı'nda Mac (Makro) alanına istenilen makro numarası girilerek 12 dış submasterın biri ya da hepsi makro tetikleyicisi olarak kullanılabilir.

Submaster bump tuşları da kendileriyle aynı numaralı makroları tetiklemek için kullanılabilir. Bunun için, <SUB> tuşuna basılarak Submaster Ekranı'na girilir ve ilgili submasterın Bump Modu alanı Mac, yani makroya ayarlanır.

9.6.3) Bir Makroyu Işık Masası Açıldığında Çalışacak Şekilde Ayarlamak

Bir makronun seçilerek ışık masasının her açılışında çalışacak şekilde ayarlanması mümkündür. Gösterge tuştakımından <REPORT> tuşuna basılarak Report (Rapor) Ekranı'na girilir ve LCD ekranda çıkan menüden {ADV SETUP} (Gelişmiş Setup) ve {SHOW SETUP} (Gösteri Setup) tuşlarına basılarak Gösteri Setup Ekranı'na (Show Setup Screen) geçilir. Bu ekranda ışık masasının açılışında çalışacak makronun numarası girilir. Işık masasının bir dahaki açılışında kayıtlı makro çalışacaktır.

9.6.4) Makroların Zaman Ayarıyla Tetiklenmesi (Timed Macros)

4'e kadar makro belirli zamanlarda çalışmaya başlayıp durmak, ya da belirli günlerde belirli zaman aralıklarında çalışacak şekilde ayarlanabilir. <REPORT>{ADV SETUP}{SHOW SETUP} tuşlarına basılarak Gösteri Setup Ekranı'na (Show Setup Screen) geçilir. Makroların çalışması istenilen zaman At Time Macros (Belirli Zaman Makroları) alanına girilir. Tarih bilgisi gün/ay/yıl formatında girilir.

Haftanın günleri [+] (o günde çalış) ya da [-] (o günde çalışma) şeklinde taranarak makronun hangi günlerde çalışacağı belirlenir. Bundan sonra başlangıç zamanı ve günü

(start time and date), çalışma aralığı ve bitiş zamanı ve günü ve tetiklenecek makro numarası girilir.

9.6.5) Makro Tablet

Communiq Pro yazılımı, ana ışık masası ya da bir Kullanıcı Ağı Bağlantı Noktası (Network Node) COM1 veya COM2 portuna bağlanan bir Wacom Intuos A4, A4 Oversize ya da A3 grafik tabletinin çalıştırılmasını destekler.

Kullanıcı Setup Alanları (User Setup Fields)		Macro Tablet	
Macro Tablet	Mod	Izgara Tipi (Grill)	Makro Sayısı
INTUOS A4	MACRO (LOW/DÜŞÜK)	20 x 10	200
INTUOS A4	MACRO (MED/ORTA)	20 x 20	400
INTUOS A4	MACRO (HIGH/YÜKSEK)	40 x 20	800
INTUOS A4 OS	MACRO (LOW)	20 x 16	320
INTUOS A4 OS	MACRO (MED)	20 x 32	640
INTUOS A4 OS	MACRO (HIGH)	40 x 32	1280
INTUOS A3	MACRO (LOW)	20 x 20	400
INTUOS A3	MACRO (MED)	20 x 40	800
INTUOS A3	MACRO (HIGH)	40 x 40	1600

Tablo 1 Makro Tablet Tablosu

<SETUP> tuşuyla Kullanıcı Setup Ekranı'na (User Setup Screen) girilerek Tablo 1'de görülen Macro Tablet alanı INTUOUS A4, INTUOUS A4 OS ya da INTUOUS A3 tabletlerine ve PORT alanı COM1 ya da COM2'ye ayarlandığında, makrolar makro tabletinde tanımlanabilir ve buradan tetiklenebilir. Makro tabletinden tetiklenebilecek makro sayısı, kullanılan makro tabletinin kapasitesine Kullanıcı Setup Ekranı'nda Mode (Mod) alanının ayarına bağlıdır.

9.6.6) Makroların MIDI ile Tetiklenmesi

<REPORT>{ADV SETUP}{SHOW SETUP} tuşlarına basılarak Gösteri Setup Ekranı'na (Show Setup Screen) geçilir. MIDI penceresindeki Makroyu Tetikle (Trigger Macro) alanına tetiklenmek istenen makro numarası girilir. MIDI'den Tetikleyecek Byte Sayısı (Trigger Bytes) alanında belirtilen byte sayısına eşit bir mesaj alındığında makro otomatik olarak tetiklenir.

9.7) Makroların Ayarlanması (Edit)

Makrolar Makro Ekranı'ndayken [MACRO] [LAST][*] ve [MACRO] [NEXT][*] komutları ya da [MAKRO NUMARASI][*] komutuyla ayar (edit) edilmek ya da üzerine kayıt yapılmak üzere seçilebilir. Önceden tanımlanmış makrolar da tuşlarına basılarak çağrıldığında o makro seçilerek doğrudan ayar (edit) moduna sokulmuş olur. Hareket topuyla seçilen makroların ayar moduna sokulabilmesi için [MACRO][MACRO] tuşlarına basılmalıdır. Ayar modunda ve/veya üzerine kayıt yapılabilecek durumda olan makronun numarası, kırmızı zemin üzerine beyazla yazılmıştır ve yanında yine aynı renklerle iki nokta üstüste (:) işareti bulunur.

Ayar modundayken {LEARN} komutunu kullanmadan da bir makroya kayıt yapabilmek mümkündür. Bir kere ayar moduna girildikten sonra, yani makro numarasının yanında (:) işareti belirince makro komutları girilir, yine [MACRO][MACRO] tuşlarına basılarak işlem sonuçlandırılır. Komut satırı yazılırken [CLR] (Temizle) tuşuna basıldığında, son yazılan komut silinir. Bu şekilde kayıt yapılırken [CLR] tuşu komut satırına eklenemez, ancak {LEARN} komutu kullanılırken bu mümkündür.

Edit modundan çıkmak için [MACRO][MACRO] tuşlarına basılır.

Not : Bir komut satırına girilen komut sayısı arttıkça, hepsini birden ekranda görmek mümkün olmayacak, en başta girilen komutlar yerine en son girilen komutlar ekranda görüleceklerdir. Bu durumda ekranda en solda görülen komutun yanında, komut satırının başında daha çok tuş olduğunu belirtmek için beyaz bir ok belirir. Ekranda en sağda görülen tuş, her zaman için basılan en son komut tuşudur. [CLR] tuşuna basılarak her zaman en son girilen tuş silinebilir. Edit modundayken kayıt sırasında tuş fonksiyonları gerçekleştirilmez.

10) PROFILLER

Bir dimmer çıkışının girişine gelen sinyale ne şekilde cevap vereceği, çıkışına uygulanan ve profil denilen, grafiksel olarak gösterilen dimmer çıkış cevap eğrisi ile belirlenir. Profiller cue ve efektlerin fade zaman karakteristikleriyle kanal ve çıkış atamalarını değiştirebilir. Cueların yukarı ve aşağı fade zamanlarına değişik fade profilleri atanabileceği gibi, özellik fade zamanlarına da bir profil atanabilir. Efektlerin fade zamanlarına da profil atamak mümkündür. Hareketli ışıklar için, ışık şiddeti fade karakteristiklerini kontrol etmek amacıyla hareketli ışığın ışık şiddeti çıkışına, hareket karakteristiklerini kontrol etmek için de uygun özellik çıkışına birer profil atanabilir.

Bir ışık kaynağının tipine ve nasıl kullanıldığına bağlı olarak dimmerlere değişik profillerin atanması gerekebilir.

Profiller %1 ya da %5'lik arttırmalarla grafiksel olarak değiştirilebilir ya da bu değişiklik komut satırından girilebilir. Komut satırında profilleri değiştirmek için DMX değerleri de (0-255 arasında) kullanılabilir.

Profiller sadece Profil Ekranı'nda görülebilir, kaydedilebilir ve ayarlanabilir. Bir kere kaydedildikten sonra, cue, efekt ya da çıkışlara atanabilirler.

10.1) Önceden Tanımlı Profiller

Sadece 2 adet önceden tanımlı, değiştirilemez ve silinemez profil mevcuttur.

Profil 98 : S Eğrisi (S Curve) : Fadein başlangıç ve sonları yavaş, ortası hızlı gerçekleşir.

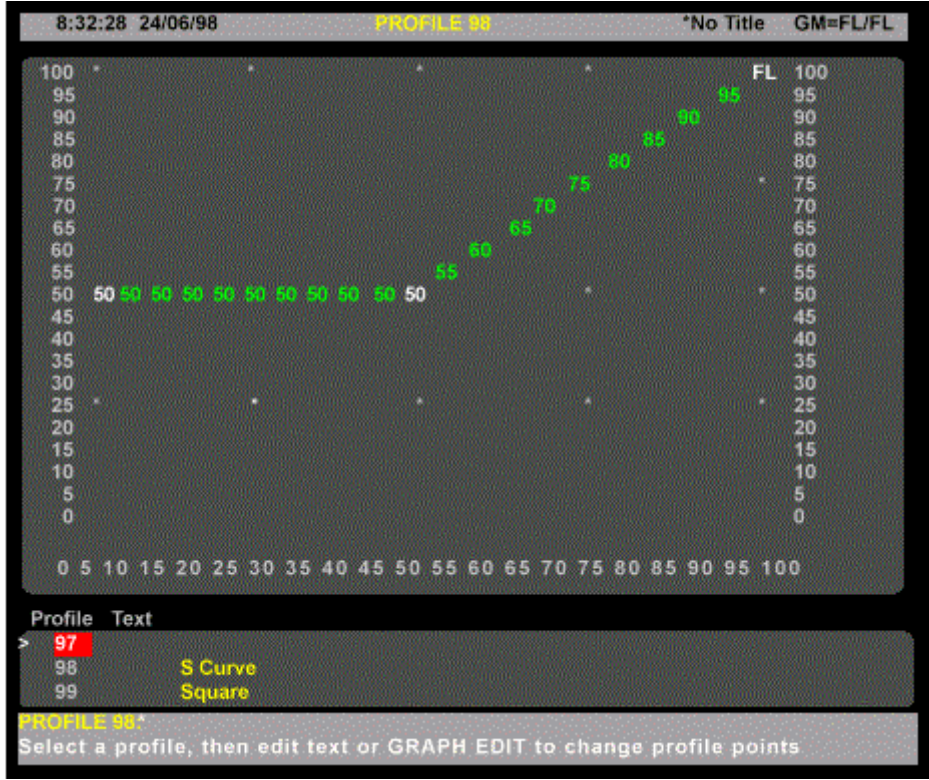
Profil 99 : Kare Dalga (Square) : Fadein başlangıcı yavaş, sonları hızlıdır.

10.2) Profil Ekranı

Profil Ekranı'nı görebilmek için <MORE>{PROF DISP} (Daha Fazla ve Profilleri Göster) tuşlarına basılır. Profil Ekranı'nda belirli bir profili görmek için [NEXT] ve [LAST] tuşları ya da hareket topu kullanılabilir, ya da [PROFILE]#[*] komutu kullanılabilir.

Şekil 9.2'de görülen Profil Ekranı'na ilk girildiğinde, alt tarafta önceden tanımlanmış ve varsa kaydedilmiş profillerin listesi görülür. Üst tarafta ise, o anda kullanılmakta olan

profil grafiği, % cinsinden ölçeklendirilmiş şekilde nokta nokta ve yeşil renkte görülür. Y eksenini profil çıkış seviyelerini, X eksenini de profil giriş eksenini gösterir. Profil listesinde o anda kullanılmakta olan profil numarası, kırmızı zemin üzerine beyazla gösterilir.



Şekil 9.2 Profil Ekranı

Çift monitör kullanılması durumunda, Durum Ekranı (State Screen) Profil Ekranı'nı gösterdiğinde, Kanal Seviyeleri Ekranı (Channel Levels Screen) Canlı (Live) Ekran'ı gösterir. Profil Ekranı'nda kanal kontrol komutlarıyla seviyelerle oynamak mümkün değildir. Yine de, submaster faderları, X playbackler ve efekt playbackleri kullanılarak kanal seviyeler değiştirilebilir ve yeni seviyeler cue, submaster, grup ya da efekt basamağı olarak kaydedilebilir.

10.3) Yeni Bir Profil Grafiğinin Yaratılması

Profiller 1'den 99'a kadar numaralandırılırlar. Yeni bir profil yaratabilmek için, kullanılmamış profile numaralarından biri (#) seçilerek, [PROFILE]#[*] komutu kullanılır. Her yeni profil doğrusal (linear) bir eğriye sahiptir, yani girişle çıkış bire bir

değişir (Örneğin giriş %0 iken çıkış %0, giriş %50 iken çıkış %50 olur). Bir kere yaratıldıktan sonra profil grafikleri, Grafiğin Uç Noktalarını Tanımlama (End Editing) ve/veya Grafik Ayarlama (Graph Editing) yöntemleri ile koordinatları belirlenerek çizilebilir .

10.3.1) Grafiğin Uç Noktalarını Tanımlama Yöntemi (End Editing)

Grafiğin Uç Noktalarını Tanımla yöntemi, hem profil eğrilerinin uç noktalarını, hem de ikisinin arasında eğri üzerinde yer alacak üçüncü bir noktayı noktayı tanımlayarak profil eğrisini oluşturmak için kullanılır.

Bu üç nokta, temel noktalar (anchor points) olarak kabul edilir. Noktalar belirlendiğinde, bu üç nokta düz çizgilerle eğri oluşturacak şekilde birleştirilir. Temel üç nokta beyaz, bu üçü arasında yer alan grafiğin diğer noktaları da yeşil olarak gösterilir. Her yeni nokta eklendiğinde, yeni eklenen noktayla ona en yakın temel nokta(lar) arasında kesintisiz bir çizgi çekilecek şekilde grafik yeniden çizilir.

[Giriş Yüzdesi][@][Çıkış Yüzdesi][*] komutu ile, grafik için yeni bir temel noktanın koordinatları girilir. Giriş yüzdesi muhakkak 5'e bölünebilir bir sayı olmalıdır (Giriş yüzdesi : Input %, Çıkış Yüzdesi : Output %).

1 Basamaklı Doğrudan Giriş için : [5][@][1] : Temel noktanın koordinatları %5'lik giriş için %10'luk çıkış olarak belirlenir.

2 Basamaklı Doğrudan Giriş için : [5][@][1][0] : Temel noktanın koordinatları %5'lik giriş için %10'luk çıkış olarak belirlenir.

Komut Satırı için : [5][@][1][*] : Temel noktanın koordinatları %5'lik giriş için %10'luk çıkış olarak belirlenir.

10.3.2) Grafik Noktaları için DMX Değerlerinin Kullanılması

Temel noktalar için yüzde değerleri yerine DMX değerleri kullanılarak grafiklerin daha kesinlikle çizilmesi mümkündür.

Her Mod için :

[5][0][@]{DMX}[1][5][6][*] : Temel noktanın koordinatları %50'lik giriş için DMX 156'lık (yaklaşık %61) çıkış olarak belirlenir.

{DMX}[1][5][0]{DMX}[1][6][0][*] : Temel noktanın koordinatları DMX 150'lik giriş için DMX 160'lık çıkış olarak belirlenir.

Kullanılan profili temsil eden grafik yüzde değerleri gösterecek şekilde ayarlanmış olduğundan, DMX değerleri kullanıldığında grafik yerine bir nokta listesi görülür ve Grafik Ayarlama yöntemi kullanılamaz.

10.3.3) Grafik Ayarlama (Graph Editing)

Grafik Ayarlama yönteminde hareket topu ya da mouse kullanılarak temel noktaların yerleri ekranda işaretlenir. 2 yöntem arasında, Profil Ekranı'na girildiğinde LCD ekran menüsünde çıkan {END EDIT} ve {GRAPH EDIT} tuşları kullanılarak gidip gelinir.

Grafik Ayarlama yöntemi, hem profil eğrilerinin uç noktalarını, hem de ikisinin arasında eğri üzerinde yer alacak üçüncü bir noktayı noktayı tanımlayarak profil eğrisini oluşturmak için kullanılır.

Bu üç nokta, temel noktalar (anchor points) olarak kabul edilir. Noktalar belirlendiğinde, bu üç nokta düz çizgilerle eğri oluşturacak şekilde birleştirilir. Temel üç nokta beyaz, bu üçü arasında yer alan grafiğin diğer noktaları da yeşil olarak gösterilir. Her yeni nokta eklendiğinde, yeni eklenen noktayla ona en yakın temel nokta(lar) arasında kesintisiz bir çizgi çekilecek şekilde grafik yeniden çizilir.

Yeni bir nokta eklemek ya da mevcut bir noktayı hareket ettirmek için, hareket topu kullanılarak yeni noktanın yeri işaretlenir ve {INSERT POINT}{INSERT POINT} (Araya Nokta Ekle) tuşlarına basılır. Temel nokta belirlendikten sonra, noktanın yerine [+] / [-]

tuşları kullanılarak ince ayar yapılabilir. Bir noktayı silmek için, o nokta seçildikten sonra {DELETE POINT} (Noktayı Sil) tuşu kullanılır. O nokta silindikten sonra, belirleyici noktalar arasında düz çizgiyi koruyabilmek için grafik yeniden çizilir.

10.4) Profillerin Silinmesi (Delete)

Bir profil sadece Profil Ekranı'nda silinebilir.

Grafik Ayarlama modundayken önce {END EDIT}, LCD ekranda çıkan menüden de {DELETE PROFILE} (Profili Sil) tuşuna basılarak o anda kullanılmakta olan profil silinebilir. Belirli bir profil de profil listesinden seçilerek {DELETE PROFILE} tuşuyla silinebilir. Profil silinmeden önce ekranda çıkacak olan onay yazısından sonra {DELETE PROFILE} tuşuna tekrar basılarak işlem onaylanır.

Her Mod için : {DELETE PROFILE}{DELETE PROFILE} : O anda kullanılmakta olan profili siler.

10.5) X Playback Faderları Kullanılarak Profil Yaratılması - Learn Komutu

X Playback faderlarını kullanarak profil yaratabilmek için öncelikle iki X playbackten biri seçilir ve faderları sıfıra getirilir. Profil Ekranı'na gidilerek kullanılacak profil numarası seçilir ve LCD ekran menüsünden {LEARN} yumuşak tuşuna, arkadan da [*] yani ENTER tuşuna basılır. [*] tuşuna basıldığında, kullanılan playbackin hangi modda çalıştığını gösteren LEDler, buldukları fade modundan Manual Fade moduna geçer. Canlı (Live) Ekran'da da X playback penceresinde cueların yanında "MAN" (Elle) yazar. Yaratılacak profilin grafiğinin ileride kullanıldığında fadei nasıl biçimlemesi isteniyorsa, X playback faderları o şekilde sıfırdan %100'e doğru hareket ettirilir. Faderlar %100'e ulaştığında, Man Fade LEDleri söner ve kullanılan X playback, daha önce ayarlanmış olan fade moduna döner. Bu şekilde yaratılan profillerde DMX değerleri kullanılır ve grafik olarak gösterilemezler. Ayrıca cuelara ancak tek kullanımlık olarak atanırlar.

[PB][PROFILE][5][PB][1]{LEARN}[*] : X1 playback faderlarının ilk hareketini yukarı fade ve özellik fade profili 5, ikinci hareketini aşağı fade profili 5+1=6 olarak, playbackte o anda yüklü olan cueya atar.

Bu komutla profil yaratıldığında, X playback faderları bir kere sıfırdan %100'e hareket ettirildiğinde yukarı fade ve özellik fade profili yaratılır. Fader LEDleri elle kumanda modunda kalır. Faderla sıfırdan çekilip tekrar %100'e hareket ettirildiğinde aşağı fade profili oluşturulur. Faderlar kendi modlarına dönerler.

[PB][PROFILE][6][7][PB][2]{LEARN}[*] : X2 playback faderlarının ilk hareketi yukarı fade ve özellik fade profili 6, ikinci hareketi aşağı fade profili 7 olarak X2 playbackte o anda yüklü olan cueya atar.

Not : Gösteri Setup Ekranı'nda (Show Setup Screen) Playbacks alanı Single (Sadece X1 Playback) ya da Split Single (Tek Cue Listesi, 2 Playback) olarak ayarlanmışken X2 playback seçilirse, ekranda bir hata mesajı çıkar.

[PB][PROFILE][3][PB][1]{LEARN}[*] : X1 playback faderlarının hareketini yukarı fade ve özellik fade profili 3 olarak X1 playbackte o anda yüklü olan cueya atar.

Bu şekilde yaratılan profiller, Profil Ekranı'ndaki profil listesinde yer alır, ancak DMX değerleri kullanıldığı için grafiksel olarak görülmezler.

Learn komutuyla profil yaratılırken ekranda "PROFILE LEARN" (Profil Öğreniliyor) uyarı yazısı yanar söner.

10.5.1) Learn Komutuyla Yaratılmış Profillerin Görülmesi ve Ayarı

Learn komutuyla yaratılmış profiller de diğer profiller gibi Profil Ekranı'nda görülebilir ve sadece End Edit yöntemiyle ayar edilebilir.

10.5.2) Learn İşlemini Durdurma

Herhangi bir playbackte gerçekleştirilen learn komutuyla profil yaratma işlemi, herhangi bir aşamada aşağıdaki şekilde durdurulabilir.

[PB][2][PROFILE][PROFILE]

10.5.3) Learn Komutuyla Yaratılan Profilin Atamasının Kaldırılması

[UNDO] (Geri Al) tuşuyla, Learn komutuyla yaratılan bir profil atandığı cuedan kaldırılır ve cue atama yapılmadan önceki durumuna döner.

Her Mod için : [UNDO][PROFILE] : Learn komutuyla en son yaratılmış olan profilin atamasını iptal eder.

10.6) Profillerin Atanması

Bir cuenun yukarı ve aşağı fade zamanlarına ya da özellik fade zamanına aynı ya da değişik profiller atanabilir.

Doğrudan Giriş için :

[CUE][8][PROFILE][6][/][7][LOAD] : Cue 8'in yukarı fade zamanına Profil 6, aşağı fade zamanına Profile 7'yi atar ve seçilen playbace yükler.

[CUE][6][@ATT][PROFILE][4][LOAD] : Cue 6'nın özellik fade zamanına Profil 4'ü atar ve seçilen playbace yükler.

Komut Satırı için :

[LOAD][CUE][8][PROFILE][6][/][7][*] : Cue 8'in yukarı fadeine Profil 6, aşağı fadeine Profile 7'yi atar ve seçilen playbace yükler.

[LOAD][CUE][6][@ATT][PROFILE][4][*] : Cue 6'nın özellik fade zamanına Profil 4'ü atar ve seçilen playbace yükler.

11) DOĞRUDAN ÇIKIŞ KONTROLÜ

Çıkış seviyeleri, kanal atamaları geçici olarak kaldırılarak, kanal kontrol komutları ya da seviye tekerleği yardımıyla doğrudan ayarlanabilir. Atama kaldırıldığında, çıkışın başlangıç seviyesi, ataması kaldırılmadan önce bağlı olduğu kanalın seviyesine eşittir. Aşağıdaki örnekler Komut Satırı Giriş için verilmiştir, seviye belirlerken Doğrudan Giriş için sondaki [*] yani ENTER tuşu kaldırılabilir ve 1 Basamaklı Doğrudan Giriş için seviyeler desimal olarak girilmelidir.

[DIMMER][4][*] : Çıkış 4'ün ataması kaldırılır.

[DIMMER][4]{UNPATCH} : Çıkış 4'ün ataması kaldırılır.

[DIMMER][4][@][FULL] : Çıkış 4 Full (En Yüksek) değerine getirilir.

[DIMMER][4][ON] : Çıkış 4 ON değerine getirilir (default %100).

[DIMMER][4][@][2][0][*] : Çıkış 4'ün seviyesi %20'ye getirilir.

[DIMMER][4][@]{DMX}[2][5][*] : Çıkış 4'ün seviyesi DMX 25'e (yaklaşık %10) getirilir.

[DIMMER][4][THRU][8]<Wheel> : 4'ten 8'e kadar olan çıkışların seviyeleri, seviye tekerleğiyle ayarlanır.

[DIMMER]{@CHAN}[4]<Wheel> : 4 numaralı kanadaki tüm atamaları kaldırır ve çıkış seviyeleri seviye tekerleğiyle belirlenir.

[DIMMER][4]{REPATCH} : Çıkış 4 son atandığı kanala tekrar atanır.

[DIMMER][DIMMER] ya da [DIMMER]{REPATCH} : Ataması kaldırılmış tüm çıkışlar geri atanır.

Herhangi bir girişin ataması kaldırıldığında, Setup Ekranları dışında tüm ekranlarda kırmızı zemin üzerine beyazla yazılı "DIMMER UNPATCHED" (Ataması Kaldırılmış Çıkış Var) uyarı yazısı çıkar. Ataması kaldırılmış çıkışların yüzde cinsinden seviyesi, Durum Ekranı'nda (State Screen) kırmızı zemin üzerine beyazla gösterilir.

Çıkışların doğrudan kontrolü, Işık Masası Rapor Birimi (Console Reporter) tarafından da dimmer hatası durumunda o dimmerin atamasının kaldırılması ya da geri alınması için

kullanılır. Işıık Masası Rapor Birimi, {BACKUP} (Yedek) ve {FILTER} (Filtre) yumuřak tuřlarını, hata durumunda hatalı ıkıřları kapatmak, yani filtre etmek ve hatalı dimmerleri ieren bir ışık sahnesi yerine yerine yedek bir sahne koymak iin kullanır. Bu tuřların kullanılabilmesi iin Işıık Masası Setup Ekranı'nda (Console Setup Screen) Reporter (Rapor) alanı ON olarak seilmelidir.