

## 14) ARŞİV EKRANI (ARCHIVE SCREEN)

Şekil 14.1'de görülen Arşiv Ekranı'na <ARCHIVE> tuşuna basılarak ulaşılır. Arşiv Ekranı, ışık masası iç hafızası (internal disk), floppy disk ve dışardan bağlanan yazıcıyla (printer) ilgili gösteri ya da gösteri bölümlerinin yüklenmesi (loading), kopyalanması (copying), kaydedilmesi (saving), silinmesi (deleting), yedeklenmesi (back up), yedekten geri çağırılması (restore), boşaltılması (clear) ve yazdırılması (printing) gibi tüm işlemlerin gerçekleştirildiği yerdir. Arşiv Ekranı'nda işletme ve uygulama yazılımları da yüklenebilir.



Şekil 14.1 Arşiv Ekranı

**Not** : Bir sahne gösterisi için ışık masasında kaydedilen tüm cular, efektler, submasterlar vb. ve gerçekleştirilen tüm ayarlar, gösteri olarak adlandırılmıştır.

### **14.1) Arşiv Seçenekleri Penceresi (Archive Selection Window)**

Arşiv Ekranı ilk açıldığında, ekranın üst tarafında yer alan Arşiv Seçenekleri penceresi, gösterinin hangi kısımlarının kaydedileceğine, yükleneceğine, yazdırılacağına vb. karar verilen yerdir.

Arşiv Seçenekleri penceresinde sıralanmış olan ve herbiri cue, submaster, efekt vb. gibi gösterinin bir parçasını içeren alanlardan birini seçmek için hareket topu kullanılarak kırmızı kutu hareket ettirilir ve istenen alanın yanına gelince durulur. Seviye tekerleği ya da [+] / [-] tuşlarıyla kullanılacak alan seçilir. Kırmızı kutunun içinde √ işareti belirdiğinde o alan seçilmiş demektir. Bu işaretin konulmadığı alanlar, seçilmemiş olan alanlardır. Alan seçiminden sonra İlk Sayfa (First Page), Son Sayfa (Last Page), Bu Numaradan Başlayarak Yeni Numara Ver (Number From) alanları, gösterinin ne kadarının kullanılacağına bağlı olarak doldurulur. ), Bu Numaradan Başlayarak Yeni Numara Ver alanı, belirtilen aralıktaki cue, efekt, grup, submaster vb. lerine, bu alana girilen sayıdan başlayan yeni numaralar verilerek, diğer gösterilerden cue, efekt, grup, submaster vb.leri yüklendiğinde o anki gösterideki aynı numaralı cue, efekt, grup, submaster vb.lerinin silinmemesi amacıyla kullanılır.

### **14.2) Oyun Listesi Penceresi (Show List Window)**

Gösteri Listesi Penceresi (Show List Window), Arşiv Ekranı'nın alt kısmında yer alır.

Seçim yapmaya yarayan kırmızı kutuyu Arşiv Seçenekleri penceresinden Gösteri Listesi penceresine geçirmek için, LCD ekran menüsünden {BROWSE FILES} (Dosyaları Tara) yumuşak tuşuna basılır. Hareket topu kullanılarak o anda kullanılmakta olan dizin içinde saklı gösterilerin listesi taranır. Işık masasında (eğer varsa) o anda yüklü olan gösterinin dosya adı, Gösteri Listesi penceresi, dolayısıyla Arşiv Ekranı'nın sol alt köşesinde yer alan Yüklü Gösteri/Kaydedilecek Gösteri (Current Show/Show to Save) başlığı altında yazar. Kırmızı kutu hareket ettirilerek gösteri listesi tarandıkça, kırmızı kutunun üzerine geldiği gösterinin adı, ekranın sağ alt köşesinde yer alan Yüklenecek/Kopyalanacak/Silinecek/Yedekten Geri Alınacak Gösteri (Show to Load/Copy/Delete/Restore) başlığı altında belirir.

### 14.3) Hafızayla Gerçekleştirilen İşlemler

#### 14.3.1) Sürücü (Drive) ve Dizin=Klasör (Directory) Seçimi

Gösteriler aksi belirtilmedikçe o anda kullanılmakta olan sürücü (ışık masası C: ya da floppy disket A:) ve dizine, setup da dahil olmak üzere, içerdikleri tüm veriyle birlikte kaydedilirler. Bir gösteriyi başka bir sürücü ya da dizine kaydetmek için, {BROWSE FILES} (Dosyaları Tara) yumuşak tuşuna basılır. Hareket topu yardımıyla kırmızı kutu kullanılmak istenen sürücü ya da dizinin üzerine getirilir. Son olarak [\*] yani ENTER tuşuna basılarak dizin ya da sürücü seçilir. Bir dizinin altında başka dizinler de yer alıyorsa, o dizin altındaki dizinler için ana dizin olarak adlandırılır. Dosya listesinde [...] ile gösterilen bir ana dizin [\*] tuşuyla seçilince, [...] işareti kaybolur ve alt dizinler ekranda görünür. Alt dizinlerden biri [\*] tuşuyla seçilirse, [...] işareti tekrar belirir. Seçilen sürücü ve dizin adı, Gösteri Listesi penceresinin üst tarafında yazar. Işık masasının kendi sürücüsü olan C: sürücüsü kullanıldığında, pencerenin en üstünde LOCAL DISK, disket sürücüsü A: kullanıldığında, pencerenin en üstünde FLOPPY DISK yazar.

#### 14.3.2) Gösteriye İsim Verilmesi

Daha sonra yüklendiğinde kolay bulunabilmesi amacıyla, ışık masası hafızasına saklanacak olan gösteriye ilk önce isim verilmesi gerekir.

Arşiv Seçenekleri penceresinde [TEXT]Gösteri Adı[\*] komutunu kullanılarak, gösteriye komutta belirtilen ve dış klavyeden girilen isim verilmiş olur.

#### 14.3.3) Yeni Bir Dizin Oluşturulması

Farklı türdeki gösterileri başka başka dizinlere kaydedebilmek amacıyla içinde bulunulan dizine alt bir dizin oluşturmak için {MAKE DIR} (Dizin Oluştur) yumuşak tuşu kullanılır.

- 1) Önce altında dizin oluşturmak istediğiniz dizine gidin.
- 2) {MAKE DIR} yumuşak tuşuna basın.
- 3) Yeni dizin adını dışardan bağlanan klavyeden girin. Dizin adı en fazla 8 karakter olabilir ve boşluk ve sıradaki karakterler kullanılamaz : ( . : , ; \* ? - / \ \_ )

- 4) Klavyeden ENTER tuşuna basın. Ekranda en altta çıkan yazıda bu işlemi onaylamanız istenecektir.
- 5) İşlemi onaylayarak yeni bir dizin yaratmak için tekrar ENTER tuşuna basın. İşlemi iptal etmek için [CLR] ya da [UNDO] tuşlarına basın.

#### **14.3.4) Gösterinin Kaydedilmesi (Save)**

Bir gösteri setup dahil olmak üzere tüm verileriyle birlikte kaydedilir. Kaydedilecek gösteriye isim verildikten ve kaydedileceği sürücü ve dizine geçildikten sonra {SAVE SHOW}{SAVE SHOW} tuşlarına basılarak gösteri kaydedilir. Çalışma esnasında gösteriyi sık sık saklamanız tavsiye edilir.

#### **14.3.5) Bir Gösterinin Tamamının ya da Bölümlerinin Yüklenmesi (Load)**

Bir floppy diskete ya da ışık masası hard diskine (kalıcı hafıza) kayıtlı bir gösterinin tamamı ya da Arşiv Seçenekler penceresinde görülen seçeneklerden istenen bölümleri yüklenebilir.

- 1) Gösterinin tamamını yüklemek için, Arşiv Seçenekler penceresinde Whole Show (Tüm Gösteri) alanını, yukarıda anlatıldığı gibi, seviye tekerleği ya da [+] / [-] tuşlarını kullanarak yanına √ işaretini koymak suretiyle seçin.
- 2) Gösterinin sadece belirli bölümlerini yüklemek için, Whole Show alanındaki √ işaretini [-] tuşu ya da seviye tekerleğini kullanarak kaldırın. Hareket topuyla gösteri bölümlerini tarayın. Yüklemek istediğiniz bölümleri seviye tekerleği ya da [+] / [-] tuşlarını kullanarak yanına √ işaretini koymak suretiyle seçin.
- 3) Seçtiğiniz gösteri bölümlerinin de belirli kısımlarını yüklemek istiyorsanız FIRST, LAST ve NUMBER FROM alanlarını gerektiği gibi doldurun (Örneğin Submaster bölümü için FIRST : 1 Last : 2 NUMBER FROM : 4 girilirse, 1'den 3'e kadar olan submaster sayfaları yüklenerek 4'ten başlayarak numaralandırılacaktır.)
- 4) Gösteri Listesi penceresine gitmek için {BROWSE FILES} yumuşak tuşuna basın.
- 5) Hareket topunu kullanarak yüklenecek gösteriyi seçin.

6) [\*] yani ENTER tuşuna basarak gösteriyi yükleyin. Ekranda en altta çıkan yazıda bu işlemi onaylamanız istenecektir.

7) [\*] tuşuna tekrar basarak işlemi onaylayın. İşlemi iptal etmek için [CLR] ya da [UNDO] tuşlarına basın.

**Önemli Not** : Yeni yazılım yüklenmiş bir ışık masasına daha eski yazılımlar kullanılarak kaydedilmiş bir gösteri başarıyla yüklenebilir. Ancak daha yeni bir yazılım kullanılarak kaydedilmiş bir gösteri, eski yazılımla çalışan bir ışık masasına tam olarak yüklenemeyebilir.

#### **14.3.6) Bir Gösterinin Yedek Kopyasının (Backup) Hafızadan Geri Çağrılması (Restore) ya da Silinmesi (Delete)**

Bir gösteri ışık masasına her kaydedildiğinde, o gösterinin bir de yedek kopyası (backup copy) yaratılır. Yedek kopyaların hafızadan geri çağırılma ya da silinme işlemleri aşağıdaki gibi gerçekleştirilir.

Bir gösterinin yedek kopyasının tamamını yüklemek için, Arşiv Seçenekleri penceresinde Whole Show (Tüm Gösteri) alanını, yukarıda anlatıldığı gibi, seviye tekerleği ya da [+] / [-] tuşlarını kullanarak yanına √ işaretini koymak suretiyle seçin.

1) Kopyanın sadece belirli bölümlerini yüklemek için, Whole Show alanındaki √ işaretini [-] tuşu ya da seviye tekerleğini kullanarak kaldırın. Hareket topuyla gösteri bölümlerini tarayın. Yüklemek istediğiniz bölümleri seviye tekerleği ya da [+] / [-] tuşlarını kullanarak yanına √ işaretini koymak suretiyle seçin.

2) Seçtiğiniz gösteri bölümlerinin de belirli kısımlarını yüklemek istiyorsanız FIRST, LAST ve NUMBER FROM alanlarını gerektiği gibi doldurun.

3) Gösteri Listesi penceresine gitmek için {BROWSE FILES} yumuşak tuşuna basın.

4) Kopyasını kullanacağınız gösterinin bulunduğu sürücü ve dizine giderek hareket topuyla gösteriyi seçin.

- 5) Seçilen gösteri için kayıtlı yedek kopyaları görmek için {BACKUP VIEW} (Yedek Listesi) yumuşak tuşuna basın.
- 6) Hareket topunu kullanarak kullanmak istediğiniz yedek kopyayı seçin.
- 7) Seçtiğiniz kopyayı yüklemek için {LOAD BACKUP} (Yedekleri Yükle) yumuşak tuşuna basın. Ekranda en altta çıkan yazıda bu işlemi onaylamanız istenecektir.
- 6) İşlemi onaylamak için {LOAD BACKUP} tuşuna tekrar basın. Yedek kopyayı silmek için {DELETE BACKUP} (Yedekleri Sil) yumuşak tuşuna basın. İşlemi iptal etmek için [CLR] ya da [UNDO] tuşlarına basın.
- 7) Bu şekilde gösterinin seçilen yedek kopyası yüklenecek ya da silinecektir. Gösterinin hafızada kapladığı yer büyükse, geri çağırma işlemi biraz uzun sürebilir.

#### **14.3.7) Gösterinin Kopyalanması**

Bir gösteri herhangi bir sürücü veya dizinden başka bir sürücü veya dizine kopyalanabilir.

- 1) Kopyalamak istediğiniz gösterinin bulunduğu kaynak sürücü ve dizine geçin.
- 2) Hareket topunu kullanarak gösteriyi seçin.
- 3) {COPY SHOW} (Gösteriyi Kopyala) yumuşak tuşuna basın. Ekranda en altta çıkan yazıda bir hedef dizin belirtmeniz istenecektir.
- 4) Hedef sürücü ve dizini seçin.
- 5) Gösteri Listesi penceresinin en üstünde yazan sürücü ve dizinin kaynak sürücü ve dizin olduğunu kontrol edin.
- 6) {COPY SHOW} yumuşak tuşuna basın. Ekranda en altta çıkan yazıda bu işlemi onaylamanız istenecektir.
- 7) İşlemi onaylayarak gösteriyi kopyalamak için {COPY SHOW} tuşuna tekrar basın. İşlemi iptal etmek için [CLR] ya da [UNDO] tuşlarına basın.

### 14.3.8) Gösterilerin Silinmesi

Bir gösteriyi ve tüm yedeklerini hafızadan silmek için {DELETE} yumuşak tuşu kullanılır. Silinecek olan gösteriyi her ihtimale karşılık olarak silmeden önce bir floppy diskete kopyalamanız tavsiye edilir.

- 1) Silmek istediğiniz gösterinin bulunduğu sürücü ve dizine geçin.
- 2) Hareket topunu kullanarak gösteriyi seçin.
- 3) {DELETE} (Sil) yumuşak tuşuna basın. Ekranda en altta çıkan yazıda bir hedef dizin belirtmeniz istenecektir.
- 4) İşlemi onaylayarak gösteriyi silmek için {DELETE} tuşuna tekrar basın. İşlemi iptal etmek için [CLR] ya da [UNDO] tuşlarına basın.

**Not :** Gösterilerin kazayla silinmesini önlemek amacıyla silinme işleminden önce gösteri . bk0 dosyasına kaydedilir. Böylece yanlışlıkla silinen dosyalar . bk0 dosyası ile kolaylıkla kurtarılabilir.

### 14.3.9) Dizinlerin Silinmesi

Bir dizini hafızadan silmek için {DELETE} yumuşak tuşu kullanılır. Silme işleminden önce dizin boşaltılmalı, yani o dizinin altında kayıtlı tüm dosyalar silinmelidir.

- 1) Silmek istediğiniz dizine geçin ve o dizinin altında kayıtlı tüm gösteri ve yedek dosyalarının silinmiş olduğunu, yani dizinin boş olduğunu kontrol edin.
- 2) Silinecek dizinin bağlı olduğu ana dizine geçin.
- 3) Hareket topunu kullanarak silinecek dizini seçin.
- 4) {DELETE} yumuşak tuşuna basın. Ekranda en altta çıkan yazıda bir hedef dizin belirtmeniz istenecektir.
- 5) İşlemi onaylayarak dizini silmek için {DELETE} tuşuna tekrar basın. İşlemi iptal etmek için [CLR] ya da [UNDO] tuşlarına basın.

### 14.3.10) Floppy Disketlerin Formatlanması

Işık masasında kullanılacak olan PC/MS-DOS uyumlu 1.44MB'lik floppy disketlerin kullanılmadan önce formatlanması gerekmektedir. Bunun için önceden bir bilgisayar ortamında formatındalanmış bir disket kullanılabileceği gibi, disketler ışık masasında da formatlanabilir.

- 1) Disketi yerleştirin.
- 2) {FORMAT FLOPPY} (Disketi Formatla) yumuşak tuşuna basın. Ekranda en altta çıkan yazıda bu işlemi onaylamanız istenecektir.
- 3) İşlemi onaylayarak disketi formatlamak için {FORMAT FLOPPY} tuşuna tekrar basın. İşlemi iptal etmek için [CLR] ya da [UNDO] tuşlarına basın.

Disket formatındalanırken ekranda disketin formatlanma süreci % olarak gösterilir.

**Not** : Disket formatlama işlemi esnasında ışık masasının DMX ve network çıkışları kapalıdır.

### 14.3.11) Disketi Yazmaya Karşı Koruma (Write Protect)

Bir floppy diskete kayıt yapıldıktan sonra, disketi yanlışlıkla formatlamaya ya da üzerine başka bir dosya kaydedilmesine karşı korumak için disketin yazmaya karşı koruma çentiği yukarı çekilir (disketin köşesinde küçük bir delik görülür).

### 14.4) Yazılım (Software) İşlemleri

Yeni işletim sistemlerinin ve ek kanalların yüklenmesi, şifre (password) girme ve saklama gibi yazılım işlemleri için lütfen Yazılım Yükleme ve Kaydettirme Bölümü'nü okuyunuz.

### 14.5) Yazdırma (Print) İşlemleri

<ARCHIVE>{PRINT} tuşlarına basılarak yazıcının kurulum ayarlarının yapılabileceği Şekil 14.1'de görülen Arşiv Yazıcı Ekranı'na (Archive Print Screen) girilir. Bütün ekranların dökümünü her ekran ayrı sayfaya basılacak şekilde alabilmek için Ekranı Yazdır (Print Screen) makrosu [SHIFT][P1] kullanılabilir, ancak bütün cue ve gösterilerin çıkışı ise arşiv yazıcı işlemleriyle gerçekleştirilir.



LCD ekrandaki yazıcı menüsünde bulunan {PRINT SHOW} (Gösteriyi Yazdır), {DIMMER LOG}, {STATUS LOG} ve {NOTES} (Notlar) yumuşak tuşlarıyla yazıcı işlemleri yapışır. {STOP} (Durdur) tuşuyla yazdırma işlemi durdurur. Arşiv Ekranı'na dönmek için {BACK} tuşuna basılır.

#### 14.5.1) Arşiv Yazıcı Ekranı (Archive Print Screen)

Şekil 14.2'de görülen Arşiv Yazıcı Ekranı'nda en üstte, gösterinin yazdırılacak bölümlerinin seçildiği Arşiv Seçenekleri penceresi bulunur.



Şekil 14.2 Arşiv Yazıcı Ekranı

Arşiv Yazıcı Ekranı'nda ortada yer alan Yazdırma Seçenekleri Setup penceresinde (Print Options Setup Window) yazdırılacak bölümlerin içeriği belirlenir.

Print Channels (Kanalları Yazdır) : Her birim kanal seviyeleriyle birlikte basılır.

Add Attributes (Özellikleri Ekle) : Kanal seviyelerine ek olarak kanal özellikleri de basılır.

Level Changes Only (Sadece Seviye Değişikliklerini Bas) : Sadece değişikliğe uğrayan birimleri basar.

1 Item Per Page (Sayfa Başına Bir Birim) : Her yeni birim (yeni cue, sub, efekt vb.)yeni bir sayfaya basılır.

New Line at Channel Break (Kanal Kesilince Yeni Satır Kullan) : Bazı kanallar atlandıktan sonra gelen her kanal grubunun başında satır başı yapılır. Off bırakılması tavsiye edilir. Bu durumda kanal aralıkları (l) yani dik bir çizgi ile ayrılır.

Landscape (otherwise Portrait) : Kağıdın basım yönü tayin edilir. Portrait seçilirse kağıt basımda düz, landscape seçilirse yan olarak kullanılır. Off bırakılması tavsiye edilir, bu durumda kağıt hep düz kullanılmış olur.

En alttaki Yazıcı (Printer) Setup penceresinde yazıcı ayarları yapılır.

Printer Set : Işık masasında kullanılacak yazıcı işaretlenir. Seviye tekerleği hareket ettirildikçe en altta ışık masasına bağlanabilecek yazıcı seçenekleri görülür. Kullanılacak yazıcı bu listede yoksa ASCII OUT yani default seçeneği kullanılmalıdır.

Port : Yazıcının bağlandığı paralel port belirlenir. Default olarak LPT1'e ayarlanmıştır. Işık masasının arkasında LPT1 portunun yanında küçük bir printer işareti bulunur. FILE (Dosya) seçeneğine ayarlandığında yazdırılacak dosya, .txt dosya uzantısıyla SHOW (Gösteri) alt dizinine kopyalanır.

Paper Size : Yazıcıda kullanılacak kağıdın büyüklüğü girilir. Default olarak A4 büyüklüğünde kağıt kullanılacak şekilde ayarlanmıştır.

Net Node : Yazdırma işlemi için ana ışık masasına (Local) ya da kullanıcı ağında başka bir ışık masasına (Network Node Name) bağlı olan bir yazıcının kullanıldığını gösterir. Default olarak ana ışık masası (Local) olarak ayarlanmıştır.

#### **14.5.2) Dimmer Hata Kayıtlarının (Dimmer Log) Yazdırılması**

{DIMMER LOG} yumuşak tuşuna basılarak Dimmer Hata Kayıtlarının çıkışı alınabilir (Bakınız Bölüm 15, Işık Masası Rapor Birimi).

#### **14.5.3) Sistem Durum Kayıtlarının (Status Log) Yazdırılması**

{STATUS LOG} yumuşak tuşuna basılarak Sistem Durum Kayıtlarının çıkışı alınır (Bakınız Bölüm 13, Rapor Göstergeleri).

#### **14.5.4) Not Sayfalarının (Notes Pages) Yazdırılması**

Not Sayfalarının içeriği, {NOTES} yumuşak tuşu kullanılarak yazdırılabilir. Not Sayfası açıldığında, burada kullanılan en son dosyanın içerikleri ekranda görünür. Not Sayfasının içeriklerini görebilmek için <MORE>{NOTES DISP} tuşlarına basınız.

#### **14.6) Boşaltma İşlemleri (Clear Operations)**

Arşiv Ekranı'ndayken {CLEAR} yumuşak tuşuna basılarak Şekil 14.3'de görülen Boşaltma Ekranı'na (Clear Screen) girilir.

Boşaltma Ekranı'nda yer alan Arşiv Seçenek penceresinden seçim yapılarak yüklü gösterinin tamamı ya da bölümleri boşaltılabilir.

Boşaltma işlemiyle o anda ışık masası hafızasına yüklenmiş ve üzerinde çalışılan gösteri, hafızadan boşaltılır. {DELETE} yani silme komutundan farkı, silme işleminde gösterinin hafızadan tamamen silinmesidir. Bir gösteri silindiğinde artık Gösteri Listesi'nde yer almaz. Ekranın en altında bulunan Yüklü Gösteri/Kaydedilecek Gösteri (Current Show/Show to Save) ve Yüklenecek/Kopyalanacak/Silinecek/Yedekten Geri Alınacak Gösteri (Show to Load/Copy/Delete/Restore) başlıkları altında yazan gösteri adı, gösteri silindikten sonra kaybolur ve iki alanda da İsimsiz Gösteri (No Title) yazar. İsimsiz Gösteri, o anda ışık masasında kayıtlı olan cue, efekt, sub vb. ve ışık masasına yapılmış olan ayarları içerir ve yeni bir gösteri adıyla kaydedilebilir. {CLEAR} yumuşak tuşuyla gerçekleştirilen boşaltma işlemindeyse yüklenmiş gösteri hafızadan silinmez, sadece hafızadan boşaltılır. Bu durumda boşaltılan gösterinin adı, Yüklü Gösteri/Kaydedilecek Gösteri (Current Show/Show to Save) alanından kaybolur ve

burada İsimless Gösteri (No Title) yazar. Yüklenecek/Kopyalanacak/Silinecek/Yedekten Geri Alınacak Gösteri (Show to Load/Copy/Delete/Restore) alanında ise boşaltılan gösterinin adı hala yazmaktadır. Gösteri Listesi incelendiğinde de, dosyanın hala hafızada kayıtlı olduğu görülür.



Şekil 14.3 Boşaltma Ekranı

Boşaltma işleminin geri dönüşü yoktur. Bu nedenle, bir gösteriyi hafızadan boşaltmadan önce gösterinin ışık masası hafızasına ya da bir floppy diskete kayıtlı olduğunu mutlaka kontrol edin.

- 1) Arşiv Ekranı'ndayken {CLEAR} yumuşak tuşuna basarak Boşaltma Ekranı'na (Clear Screen) girin.
- 2) Boşaltma Ekranı'nda bulunan Arşiv Seçenekleri'nden gösterinin tamamını boşaltmak için Whole Show (Tüm Gösteri), gösterinin belirli bölümlerini boşaltmak için gösteri bölümlerinden istediklerinizi hareket topu ve [+] / [-] tuşları yardımıyla seçin. Işık masasındaki tüm ayarları da boşaltarak tüm ayarları yeniden yapabilmek için Whole

Show (Tüm Gösteri) ile birlikte ATC Pages (ATC Sayfaları) ve Setup seçeneklerini de işaretleyiniz.

- 3) {CLEAR} yumuşak tuşuna basın. Ekranda en altta çıkan yazıda bu işlemi onaylamanız istenecektir.
- 4) İşlemi onaylayarak seçilen bölümleri için {CLEAR} tuşuna tekrar basın. İşlemi iptal etmek için [CLR] ya da [BACK] tuşlarına basın. Bu işlem birkaç dakika sürebilir.

## 15) IŞIK MASASI RAPOR BİRİMİ (CONSOLE REPORTER)

Işık Masası Rapor Birimi, Strand SV Serisi EC90SV/CD80SV gibi hata raporu verebilen ve ışık masası AUX ya da COM girişlerine ya da Shownet Kullanıcı Ağı (Network) SN seri bağlantı noktalarından birine bağlı olan dimmer racklarından en fazla 99 adetinin sıcaklık, sistem durumu ve yük bilgisini gözlemleyerek durum raporunu sunar. <REPORT> tuşuna basılarak Rapor Birimi işlemlerinin gerçekleştirildiği Şekil 15.1de görülen Sistem Rapor Ekranı'na (System Report Screen) ulaşılır.

8:32:28 24/06/98		SYSTEM REPORT		*No Title	GM=FL/FL
System Status				Status	
	USED	FREE	TOTAL	Intensity	
Cue Parts	1	1999	2000	Total	350
Groups	12	988	1000	InUse	350
Effect Steps	0	14850	14850	Free	0
Macros	22	1978	2000	Attribute	
Profiles	2	97	99	Total	250
Events	0	3000	3000	InUse	8
				Free	242
Local Print Jobs	NONE			Live	1
				Edit	1
				CPU Type	80486
Network Configuration				v2.2a+	
Node Name	denise			Net Off	
Node Address	192.168. 11.214				
Sub Net Mask	255.255.255. 0				
Configuration					
CONS	000 000 000 104 221 089				
OS	v2d2+ BETA S/W Jan 25 1999 10:07:21				
APPL	GENPRO 350 COMPRO TRK REP NET SVR				
SYSTEM REPORT: *					
System Status					

Şekil 15.1 Sistem Rapor Ekranı

### 15.1) Rack Kurulum Dosyası (Rack Configuration File)

Dimmer racklarının kurulum bilgileri, 22ORACK.CFG Rack Kurulum Dosyası'nda saklanır. Bu dosyayı görmek ve üzerinde değişiklik yapmak için Not Editörü (Notes Editor) kullanılır.

Rack Kurulum Dosyası'nı görmek için <MORE> tuşuna basılarak {NOTES DISP} yumuşak tuşuyla Notlar Ekranı'na girilir. LCD ekrandaki Notlar Menüsü'nden önce {LOAD FILE} (Dosya Yükle) yumuşak tuşuna basılır. Çıkan menüden {CONF FILES} (Kurulum Dosyaları) seçilir ve {RACK CONFIG} yumuşak tuşuyla Rack Kurulum Dosyası'na girilir ve dimmer rackları istenildiği gibi ayarlanır. Rack Kurulum Dosyası üzerinde değişiklik yapmadan önce, dosyanın orjinal halini mutlaka okuyunuz.

Işık masası ilk açıldığında, Rapor Birimi otomatik olarak kurulu tüm racklarda yer alan dimmer numaralarının ışık masası çıkışlarına adreslenmesini sağlar. Bu adresler dimmer hata analizinde de kullanılır.

### 15.2) Dimmer Hata Raporu (Dimmer Fault Report)

Işık Masası Setup Ekranı'ndaki (Console Setup Screen) Communications (Haberleşme) penceresinde yer alan Reporter (Rapor Birimi) alanını [+] / [-] tuşlarını kullanarak ON konumuna getiriniz.

**Not** : Işık masasında Networker uygulama yazılımı kuruluysa, Networker penceresindeki Networker alanı ON konumuna getirilerek Rapor Birimi'yle birlikte kullanılabilir.

Işık masasında kanallara atanmış dimmerlerden bir veya birden fazlasında bir hata meydana geldiğinde, bütün ekranlarda bir ya da iki satırlık bir hata mesajı çıkar.

**Hata mesajı** : **Fault on Output 1234 : Load Error, 200W, expected 500W**  
(Çıkış 1234'te hata : Yük Hatası, 200W okunuyor, olması gereken değer 500W)

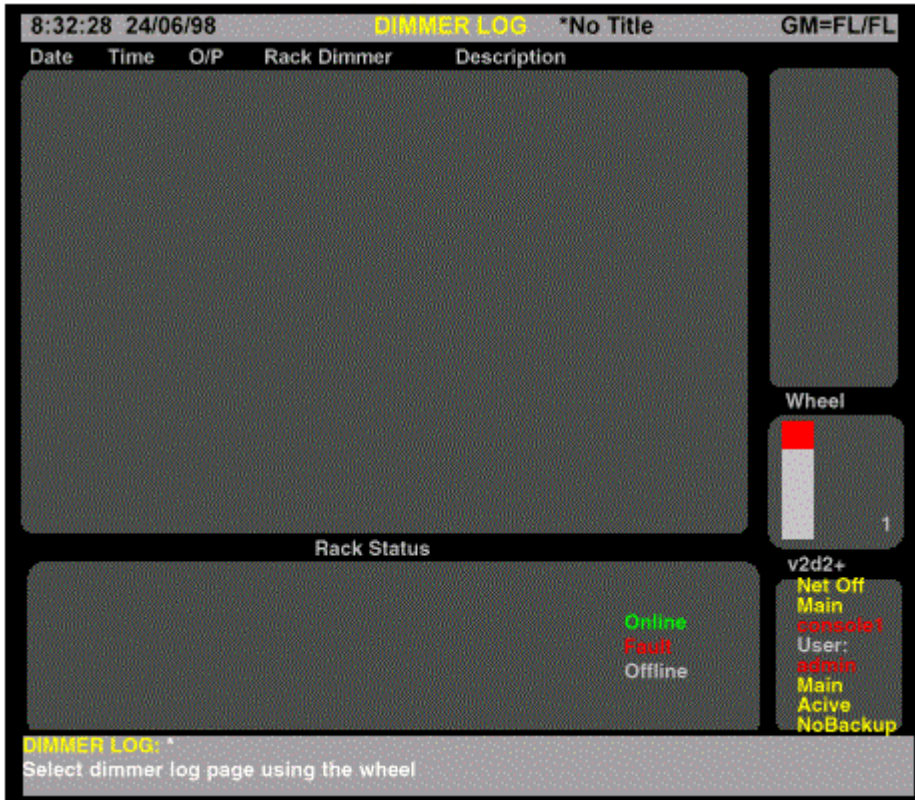
Hata mesajıyla birlikte, dikkat çekmesi için Durum Ekranı'nın (Status Screen) en üstünde kırmızı harflerle **Dimmer!** yazar.

Herhangi bir tuşa basılması halinde hata mesajı kaybolur, ancak üstteki kırmızı **Dimmer!** yazısı, Dimmer Log kontrol edilinceye kadar silinmez.

Hata durumunun devam etmesi halinde, hatalı dimmer(ler)in atanmış olduğu kanal numarası/numaraları Durum Ekranı'nda kırmızı olarak gösterilir.

### 15.3) Dimmer Hata Kayıtları (Dimmer Log) Ekranı

Şekil 14.4'de görülen Dimmer Hata Kayıtları Ekranı'na girmek için sırasıyla <REPORT> {DIMMER LOG} tuşlarına basılır. Dimmer Hata Kayıtları Ekranı'nda o güne kadar meydana gelen ve tarih sırasına göre dizilmiş dimmer hatalarının kaydı bulunur. Ekranda en fazla 200 adet hata kaydı yer alabilir. Hata kayıtları yeni bir hata meydana geldiğinde otomatik olarak güncellenir. Hata kaydında hatanın gerçekleştiği tarih ve saat, hatanın meydana geldiği dimmer ve bulunduğu rack numarası ve hatanın tarifi yer alır.



Şekil 15.2 Dimmer Log Ekranı

Ekranın alt kısmında yer alan Rack Durumu (Rack Status) penceresinde ışık masasında kurulu racklar, aşağıdaki renk kodlarıyla gösterilirler.

**Yeşil** : Rack kullanılıyor

**Kırmızı**: Rackta ya da dimmerlerinden bir ya da daha çoğunda hata

**Gri**: Rack kullanılmıyor



Boşluk : Rack kurulu değil

**Sarı** : Işık masası rackı bulmaya çalışıyor

Yanıp Sönen : Racktaki dimmerlerden en az bir tanesi Yük Öğrenme (Load Learn) modunda

Dimmer Hata Kayıtları Ekranı açıkken LCD ekranda yer alan {CLEAR}, {RE-SYNC}, {LEARN LOAD}, {RACK}, {OUTPUT FILT}, {BACK} menü tuşları aşağıda işlevleriyle birlikte tanıtılmıştır.

{RACK} : Rack seçmek için kullanılır.

{OUTPUT FILT} : Çıkış Filtresi Ekranı'na ulaşmak için kullanılır.

{BACK} : Sistem Rapor Ekranı'na dönmek için kullanılır.

Doğrudan Giriş için :

{CLEAR}{CLEAR} : Dimmer Hata Kayıtları Ekranı'ndaki tüm hata kayıtlarını siler.

{RE-SYNC}{RE-SYNC} : Dimmer Hata Kayıtları Ekranı'ndaki tüm hata kayıtlarını o anki rack durumuna göre günceller.

Komut Satırı için :

{CLEAR}[\*] : Dimmer Hata Kayıtları Ekranı'ndaki tüm hata kayıtlarını siler.

{RE-SYNC}[\*] : Dimmer Hata Kayıtları Ekranı'ndaki tüm hata kayıtlarını o anki rack durumuna göre günceller.

Her Mod için :

{LEARN LOAD}{RACK}[2][\*] : Rack 2'deki yük durumu öğrenilir.

{LEARN LOAD}{DIMMER}[5][\*] : Dimmer 5'in yük durumu öğrenilir.

{LEARN LOAD}{DIMMER}{AT CHAN}[9][\*] : 9 numaralı kanala atanmış bütün dimmerlerin yük durumunu öğrenir.

## 15.4) Hata Raporlarının Filtrelenmesi

Default olarak tüm dimmer hataları rapor edilir. Bu hatalardan bir kısmını Rapor Birimi'nin dikkate almayacağı şekilde ayarlamak mümkündür.

[DIMMER] tuşuna basıldığında LCD ekranda çıkan Dimmer menüsünden {FILTER} (Filtre) yumuşak tuşuna basıldığında yine LCD ekranda Dimmer Filtre menüsüne ulaşılır. Menüdeki yumuşak tuşlar komutların bir parçası olarak kullanılarak bir çıkış ya da çıkış aralığı için bazı hata koşulları filtre edilir, yani Rapor Birimi tarafından görmezden gelinir. Dimmer Filtre menüsünde yer alan yumuşak tuşlar : {HIGH DC} (Yüksek DC : Doğru Akım) , {OVERLOAD} (Aşırı Yük), {OVERHEAT} (Aşırı Isınma), {OUTPUT ERROR} (Çıkış Hatası), {LOAD LIMIT} (Yük Sınırı), {TRIP}

[DIMMER][6]{FILTER}{OUTPUT ERROR}[\*] : Çıkış 6'da oluşabilecek Çıkış Hatası Rapor Birimi tarafından dikkate alınmaz.

[DIMMER][1][THRU][5]{FILTER}{HIGH DC}{OVERHEAT}{OUTPUT ERROR}[\*] : 1'den 5'e kadar olan çıkışlarda oluşabilecek Yüksek DC ve Aşırı Yük Hataları Rapor Birimi tarafından dikkate alınmaz.

[DIMMER][6][SHIFT]{FILTER}[\*] : Dimmer 6'da oluşabilecek hataların hiçbiri Rapor Birimi tarafından dikkate alınmaz.

[DIMMER][6]{FILTER}[-] : Dimmer 6'daki bütün hata filtrelerini kaldırır. Böylece bu dimmerde oluşabilecek bütün hatalar rapor edilir.

[-] tuşu ile bir çıkışa konulmuş filtrelerin bazıları kaldırılabilir.

[DIMMER][6]{FILTER}[-]{LOAD LIMIT}[\*] : Çıkış 6'daki Yük Sınırı filtresi kaldırılır.

### 15.4.1) Çıkış Filtre Ekranı (Output Filter Screen)

Dimmer Hata Kayıtları Ekranı'ndayken LCD ekranda yer alan {OUTPUT FILTER} tuşuna basılarak Çıkış Filtre Ekranı'na ulaşılır. Çıkış Filtre Ekranı'nda, her çıkış için {FILTER} komutuyla filtre edilmiş hataların kaydı bulunur. Her çıkış için filtre edilmiş hatalar,

ilgili hata sütunlarında ✓ sembolüyle işaretlidir. {BACK} (Geri) tuşuyla Dimmer Hata Kayıtları Ekranı'na geri dönülür.

### 15.5) Dimmer Hatalarına Karşı Yedekleme

Rapor Birimi sayesinde dimmerlerde çok büyük bir hata meydana gelmesi durumunda dimmer rackından elle devreye sokulabilecek en fazla 99 adet yedek dimmer ışık sahnesi kaydedilebilir.

Doğrudan Giriş için :

[DIMMER]{BACKUP}[8][RECORD] : Tüm dimmer rackları için yedek dimmer ışık sahnesi 8 kaydedilir.

[DIMMER]{BACKUP}[8][TIME][5][RECORD] : Tüm dimmer rackları için yedek dimmer ışık sahnesi 8, 5 saniyelik bir fade zamanıyla kaydedilir.

Komut Satırı için :

[RECORD][DIMMER]{BACKUP}[8][\*] : Tüm dimmer rackları için yedek dimmer ışık sahnesi 8 kaydedilir.

[RECORD][DIMMER]{BACKUP}[8][TIME][5][\*] : Tüm dimmer rackları için yedek dimmer ışık sahnesi 8, 5 saniyelik bir fade zamanıyla kaydedilir.

Her Mod için : [GOTO][DIMMER]{BACKUP}[8][\*] : Tüm dimmer racklarına kaydedilen fade zamanı içinde dimmer yedek ışık sahnesi 8'e geçmeleri komutunu verir.

## **16) YAZILIM YÜKLENMESİ**

### **16.1) Yeni Satın Alınan Işık Masaları İçin**

Yeni satın alınan bir ışık masasında sistemi hemen kullanabilmeniz amacıyla işletim sistemi önceden yüklenmiştir. Strand Lighting'in size etkili bir yazılım destek hizmeti sunabilmesi için, lütfen verilen Yazılım Kayıt Formu'nu (Software Registration Form) doldurunuz ve Strand Lighting'e gönderiniz.

### **16.2) Işık Masanızla Size Teslim Edilen Strand CD'si**

Aşağıdaki dosyalar, satın aldığınız ışık masasıyla birlikte size teslim edilen CD'de yer almaktadırlar.

#### **16.2.1) Strand CD'sinin Kullanılması**

Strand CD'sinin içerdiği bilgilere ulaşmak için CD ortamında çalışabilir ya da CD'de kayıtlı bilgileri bilgisayara kaydederek kullanabilirsiniz.

Bilgisayarınızın CD sürücüsü (D:, E: ya da F:) Strand Cdsini okuduğunda, sürücü dizin adı olan Compact Disc yerine, CD'nin adı olan Strand\_24 yazısı belirecektir.

Strand\_24 dizini üzerine tıkladığınızda, karşınıza docs, software, acrobat isimli 3 adet alt dizin ve README.TXT isimli bir adet dosya çıkar.

\software (Yazılım) dizininde, ışık masasına yüklenebilecek işletim yazılımlarının ve EC90 ve CD80 yüklenebilecek dimmer yazılımlarının eski ve yeni sürümleri bulunur.

\docs dizininde, ışık masası ve dimmer kullanım klavuzları doc (Microsoft Office Word Dokümanı) veya PDF (Acrobat Reader Dokümanı) formatında bulunur.

\acrobat dizininde, PDF formatında dosyaların okunabilmesi için kullanılan Acrobat Reader programının kurum dosyası bulunur.

README.txt dosyası, Strand CD'de bulunan dosyaların dökümünü ve yükleme bilgilerini içerir.

Strand CD'sinde yer alan bilgileri bilgisayarınıza aktarmak için bilgisayarda CD sürücüsü dışında istediğiniz bir sürücü altına Strand isimli bir dizin açınız ve CD'deki tüm dizinleri buraya kopyalayınız.

### **16.2.2) Yazılım Dizini (Software Directory)**

CD'de yer alan tüm yazılım yazılım dosyaları, \software dizini altına kopyalanmıştır. Verilen dosya adreslerinde son dizin altına kayıtlı dosyalardan dizinle aynı adlı ve .exe uzantılı dosya, yazılım yüklemek için kullanılır.

#### **16.2.2.1) İşletim Yazılımları**

Tüm işletim yazılımı dosyaları, \software\gp\_lp dizini altında bulunabilir.

GeniusPro/Lightpalette İşletim Yazılımı Dosyası - Sürüm 2.4d (GeniusPro/Lightpalette Operating Yazılımı File - Version 2.4d) : \software\gp\_lp\rel\_2.4d

Not : Dosya adında bulunan "rel" kısaltması, release (sürüm) anlamındadır.

300 Serisi İşletim Yazılımı : (\c3instal) dizini altında yer alan c3instal.exe dosyası, yazılım yüklemek için kullanılır.

500 Serisi İşletim Yazılımı : (\c5instal)

500 Serisi i Tipi İşletim Yazılımı : (\ciinstal)

300/500 Serisi Işık Masası Networker Yazılımı : (\cninstal)

SN Node (SN Bağlantı Noktası) Yazılımı : (\sninstal)

300/500 Serisi Işık Masası Ekran Yardımı (On-Screen Help) Yazılımı : (\hcinstal)

300/500 Serisi Kullanım Klavuzu (Operator's Manual) / sıkıştırılmış : (\hfinstal)

300/500 Serisi Yazılım Klavuzu / sıkıştırılmış : (\htinstal)

## 16.2.2.2) GeniusPro/Lightpalette İşletim Yazılımı Önceki Sürümler ve İlgili Yazılımlar

Eski işletim yazılımı dosyaları da, \software\gp\_lp dizini altında yer almaktadır.

Sürüm 1.55, GeniusPro : (\rel\_1.55\gpinstal)

Sürüm 1.55, Lightpalette : (\rel\_1.55\lpinstal)

Sürüm 2.1a, GeniusPro i Yazılımı : (\rel\_2.1a\giinstal)

Sürüm 2.1a, GeniusPro Yazılımı : (\rel\_2.1a\gpinstal)

Sürüm 2.1a, Lightpalette i Yazılımı : (\rel\_2.1a\liinstal)

Sürüm 2.1a, Lightpalette Yazılımı : (\rel\_2.1a\lpinstal)

Sürüm 2.1a, Networker : (\rel\_2.1a\neinstal)

Sürüm 2.2a, GeniusPro i Yazılımı : (\rel\_2.2a\giinstal)

Sürüm 2.2a, GeniusPro Yazılımı : (\rel\_2.2a\gpinstal)

Sürüm 2.2a, Lightpalette i Yazılımı : (\rel\_2.2a\liinstal)

Sürüm 2.2a, Lightpalette Yazılımı : (\rel\_2.2a\lpinstal)

Sürüm 2.2a, Networker : (\rel\_2.2a\neinstal)

Sürüm 2.3, SN Node Yazılımı : (\rel\_2.3\sninstal)

Sürüm 2.3f, GeniusPro i Yazılımı : (\rel\_2.3f\giinstal)

Sürüm 2.3f, GeniusPro Yazılımı : (\rel\_2.3f\gpinstal)

Sürüm 2.3f, Lightpalette i Yazılımı : (\rel\_2.3f\liinstal)

Sürüm 2.3f, Lightpalette Yazılımı : (\rel\_2.3f\lpinstal)

Sürüm 2.3f, Networker : (\rel\_2.3f\neinstall)

### 16.2.2.3) Dimmer Yazılımları

Tüm dimmer yazılım dosyaları, \software\ec90cd80 dizini altında bulunabilir.

Sürüm 3.73 EC90 CD80 Dimmer Yazılımı : (\ec90cd80\3.73)

Sürüm 3.74 EC90 CD80 Dimmer Yazılımı : (\ec90cd80\3.74)

Sürüm f12a GSX LBX Yazılımı : (\gsx\_lbx\rel\_f12a)

Sürüm f12g GSX LBX Yazılımı : (\gsx\_lbx\rel\_f12g)

Sürüm 2.4 Showport Yazılımı : (\showport\rel\_2.4)

Sürüm 2.4 Showpro Yazılımı : (\showpro\rel\_2.4)

### 16.2.3) Kullanım Klavuzları ve Diğer Dosyalar

Tüm yazılım kullanma ve yükleme klavuzları dosyaları, \docs\gp\_lp dizini altında bulunabilir.

GeniusPro/Lightpalette İşletim Yazılımı : Sürüm 2.4 : \docs\gp\_lp

300 Serisi Yükleme Klavuzu (pdf formatında) : 300ins.pdf)

500 Serisi Yükleme Klavuzu (pdf formatında) : (500ins.pdf)

300/500 Serisi Kullanım Rehberi (Operator's Guide) (pdf formatında) : (guide.pdf)

300/500 Serisi Kullanım Klavuzu (Operator's Manual) (html formatında) :  
(\help.eng\index.htm)

300/500 Serisi Ders Notları (Tutorial) (html formatında) :  
(\tutorial.eng\frameset.htm)

#### 16.2.3.1) Dimmer Kullanım Klavuzları

Tüm dimmer kullanım klavuzu dosyaları, \docs dizini altında bulunabilir.

1) \docs\ec90

EC90 Dimmer, Kullanım Klavuzu - 2. Nüsha (word formatında)- (\*.doc)

2) docs\cd80

CD80 Dimmer, Kullanım Klavuzu - 2. Nüsha (word formatında)- (\*.doc)

Not 1 : 300/500 Serisi Kullanım Klavuzunu okumak için, Microsoft Internet Explorer Sürüm 4 ve üzeri ya da Netscape Navigator Sürüm 4 ve üzeri kullanılır.

#### **16.2.4) Çeşitli Dosyalar**

##### **16.2.4.1) .doc Uzatmalı Dosyalar**

A4 fader etiketleri (300 Serisi Işık Masaları) : (fadlaba4.doc)

US fader etiketleri (300 Serisi Işık Masaları) : (fadlabus.doc)

Macro Tablet Templates (Makro Tablet Şablonları)- (\macrtabl)

#### **16.3) Işık Masası İşletim Yazılımının CD'den Floppy Diskete Yüklenmesi**

Not : Işık masanıza işletim yazılımı olarak sürüm 2.4'd'yi yükleyebilmek için ışık masanızda sürüm 2.3f işletim yazılımı yüklü olmalıdır.

Işık masanıza yeni yazılım yükleyebilmek için, CD'de kayıtlı olan yazılım dosyalarını disketlere kaydetmeniz gerekir. Bunun için,

1. Bilgisayarınıza formatlı bir disket takınız.
2. CD'de kopyalamak istediğiniz yazılımın bulunduğu alt dizini açınız.
3. Alt dizindeki bütün dosyaları gerekli sayıda formatınılı diskete kopyalayınız. Her diskete üzerine kayıtlı yazılım sürümü, o yazılım için disket sayısı ve tarihi içeren bir başlık veriniz.
4. İhtiyacınız olan tüm yazılımlar diskette yüklendikten sonra, sıra bu yazılımları ışık masanıza yüklemeye gelmiştir. Eğer ışık masanızda sürüm 2.3f'den daha eski bir sürüm yüklüyse, ışık masanıza en yeni yazılım olan 2.4a sürümünü aktarabilmek için önce 2.3f sürümünü kaydetmeniz gerekmektedir.
7. Networker yazılım dosyaları (CNINSTAL) ve Ekran Yardım dizini (HCINSTAL) dizinini de (On-Screen Help directory : Ekran Yardımı dizini) yukarda anlatıldığı gibi gerektiği sayıda diskette kaydediniz.



## 16.4) Kullanım Klavuzu ve Ders Notlarının (Operator's Manual and Tutorials) Bilgisayarınıza Yüklenmesi

Kullanım Klavuzu ve ders notlarına ulaşmak için, \docs\gp\_lp\help.eng\index.htm adresinde yer alan HTML formatındaki index.htm dosyasını açmanız gerekmektedir.

- 1) Önce docs dizini, sonra gp\_lp ve Help.eng dizinleri açılır.
- 2) Help.eng dizininde yer alan index.htm dosyası, fare ile üzerine çift tıklanarak açılır.
- 3) Bu dosyayı görmek için bilgisayarınızda Microsoft Internet Explorer 4 ya da Netscape Navigator 4 gibi bir internet tarayıcı programı veya daha ileri bir sürümü kurulu olmalıdır. Bu koşulda, dosyaya çift tıkladığınızda internet tarayıcınızla, index.htm dosyasını, yani Kullanma Klavuzunu (Operator's Manual) açmış olursunuz.
- 4) Ders notlarına ulaşmak için, Kullanma Klavuzunun üst ünde yer alan tuşlardan "Tutorial" (Ders Notları) tuşuna fare ile tıklayınız.

## 16.5) Yazılım Sürüm Yükseltme (Upgrading)

Yazılım güncellemesi aşağıdaki şekilde gerçekleştirilir.

- 1) SN10X bağlantı noktalarını (SN10X nodes) kullanıyorsanız, "Networker for SN10X" yazılımını yükleyiniz. Kullanmıyorsanız, 3. aşamaya ilerleyiniz.
- 2) Yazılım yüklenip SN10X bağlantı noktaları kullanılabilir hale gelene kadar bekleyiniz.
15. Işık masasını açınız.
16. "Console Operating Software" (Işık Masası İşletim Yazılımı) disketini ışık masasına takıp, <ARCHIVE>{SOFT}{LOAD SOFT}{LOAD}{LOAD} tuşlarına basarak yeni yazılımın yüklenmesi komutunu veriniz ( {LOAD SOFT} : Load Software : Yazılım Yükle)
17. Yazılımın yüklenerek ışık masasının hazır hale gelmesini bekleyiniz.
18. "Console Networker and Utilities" (Işık Masası Networker Yazılımı ve Bileşenleri) disketini ışık masasına takıp, <ARCHIVE>{SOFT}{LOAD SOFT}{LOAD}{LOAD} tuşlarına basarak yeni yazılımın yüklenmesi komutunu veriniz.

19. "Console Help Files" (Işık Masası Yardım Dosyaları) disketini ışık masasına takıp, <ARCHIVE>{SOFT}{LOAD SOFT}{LOAD}{LOAD} tuşlarına basarak yeni yazılımın yüklenmesi komutunu veriniz.
20. Yazılımın yüklenerek ışık masasının hazır hale gelmesini bekleyiniz.
21. Yazılım Kayıt Formu'nu (Software Registration Form) ışık masanıza yüklediğiniz yazılımlara göre doldurunuz ve Strand Lighting'e gönderiniz.

#### **16.6) Sürüm Yükseltme (Upgrade) Disketi Kullanılarak Ek Kanalların (Additional Channels) ya da Uygulama Yazılımlarının (Application Software) Işık Masasına Yüklenmesi**

- 1) Işık masanızın tam olarak açılmasını bekleyiniz.
- 2) Upgrade disketini masaya takarak <ARCHIVE>{SOFT}{LOAD SOFT}{LOAD}{LOAD} tuşlarına basarak yeni sürümü ya da ek kanalları ışık masasına yükleyiniz. .
- 3) Diskete isim olarak tarih ve ışık masanızın seri numarasını (<REPORT> tuşuna basılarak girilen Sistem Rapor Ekranı'nda Configuration penceresinde Security Number alanında yazan sayı) girmeyi unutmayınız. Bu bilgiyi aynı zamanda disketin üzerine yapıştırdığınız etikete de muhakkak yazınız. Işık masanıza yüklenen yeni yazılımı içeren upgrade disketini güvenli bir yerde saklayınız.

{SOFT} menüsünde bulunan {SAVE PASSWORD} (Şifreyi Kaydet) komutuyla, uygulama yazılımına ait olan şifre, formatlı bir diskete kaydedilebilir. {SAVE PASSWORD} yumuşak tuşuna basıldığında ekranda ışık masasına formatlı bir disket takılması komutu çıkar. Disket yerleştirildikten sonra, LCD ekran menüsünden {SAVE} tuşuna basılarak şifre, diskete kaydedilebilir.

#### **16.7) Yazılım Şifresiyle Işık Masasının Ek Kanallar ya da Yeni Yazılım Yüklenmesine Hazır Hale Getirilmesi**

Işık masasına yeni bir yazılım yüklemek için, ilk önce {SOFT} menüsünde bulunan {ENTER PASSWORD} (Şifreyi Gir) komutuyla uygulama yazılımına ait şifre boşluk bırakmadan girilip [\*] yani ENTER tuşuna basılması gereklidir. Uygulama yazılımıyla

birlikte verilen Yazılım Kayıt Formunu (Software Registration Form) doldurarak Strand'e yolladığınızda, şifreniz size yollanacaktır. Uygulama yazılımı şifresi her yazılım türü ve her masa için farklıdır. Şifre bir kere girildikten sonra ışık masasında görülemez.

Not : Yeni yüklenen bir uygulama yazılımı için geçerli yeni şifre ışık masasına ilk defa girildiğinde masa şifreyi kabul etmeyip "ILLEGAL CONSOLE" hata mesajını verebilir. Bu durumda, önce [\*] tuşuna basınız, sonra şifreyi tekrar giriniz.

- 1) Yazılım Kayıt Formu'nu (Software Registration Form) doldurarak Strand'e yollayınız. Strand firması kurduğunuz yazılımın kaydını yaparak size yazılım şifrenizi yollayacaktır.
- 2) Işık masanızın tam olarak açılmasını bekleyiniz.
- 3) <ARCHIVE>{SOFT}{PASSW} tuşlarına basarak boşluk bırakmadan yazılım şifrenizi giriniz ve [\*] tuşuna basınız. Böylece ışık masanız yeni yazılım ya da mevcut yazılımın bir üst sürümünün yüklenmesi için hazır hale gelmiş olur.
- 4) Bu yazılımı ilerde ışık masasına tekrar yükleyebilmek için ışık masanıza yeni bir formatlı disket yerleştirerek <ARCHIVE>{SOFT}{SAVE PASSW}{SAVE}{SAVE} tuşlarına basınız. Bu şekilde yeni yazılımın şifresi, diskete kaydedilmiş olur.