

STRAND GENIUSPRO/LIGHTPALETTE IŞIK KONTROLÜ İŞLETİM YAZILIMI

2.4d İLERİ DÜZEY TÜRKÇE KULLANMA KILAVUZU

1) AutoMod (Otomatik Çalışma Modu)

Gösteri sırasında spotlardan birinin ampulünün yanması durumunda AutoMod (Otomatik Çalışma Modu) özelliğiyle ampulü giden spotu (kaynak/source) kontrol eden kanal, geçici olarak başka bir spotu/spotları kontrol eden kanala/kanallara (hedef/destination) yönlendirilebilir. AutoMod ile kaynak ve hedef spot arasındaki ışık şiddeti farkını giderecek bir ölçekleme faktörü de uygulanabilir.

AutoMod özelliği ile bu moddayken yapılan geçici ayarları kapsayacak şekilde gösteriyi kalıcı olarak güncellemek mümkündür.

Kaynak ve hedeften oluşan toplam 87 adet AutoMod çifti ışık masasına girilebilir. Her çift için 1 Basamaklı Giriş Modu'nda %10-90, 2 Basamaklı Giriş Modu'nda %1-99 arasında bir ölçekleme faktörü belirlenebilir.

Bir kanal yerine başka bir kanal/kanallar kullanıldığında, yapılan değişiklik playback modundayken bütün cue, sub, grup ve efektlerde kendini gösterir.

1.1) AutoMod Nasıl Kullanılır

<MORE>{AUTOMOD} tuşlarına basılarak AutoMod Ekranı'na ulaşılır. Masaya herhangi bir AutoMod talimatı girilmemişse, ekran boş olarak görünecektir.

Aşağıdaki örneklerde AutoMod talimatlarının girilişi görülmektedir.

Her Mod için :

[8]{A-MOD FROM}[3][*] : 8 numaralı kanalın seviyesi, 3 numaralı kanalın seviyesine HTP (En Yüksek Seviye) esasına göre ayarlanır ve 3 numaralı kanalın seviyesi sıfıra çekilir.

[8]{A-MOD FROM}[3][@][8][*] : 8 numaralı kanal, 3'ten 5'e kadar olan kanalların yerine geçecek şekilde ayarlanır.

[6][THRU][8]{A-MOD FROM}[5][*] : 6'dan 8'e kadar olan kanallar, 5 numaralı kanalın yerine geçecek şekilde ayarlanır.

1 Basamaklı Doğrudan Giriş için : [8]{A-MOD FROM}[3][@][8][*] : 8 numaralı, 3 numaralı kanalın yerine geçecek şekilde, seviyesi 3 numaralı kanalın o anki seviyesinin %80'i olacak şekilde, HTP (En Yüksek Seviye) esasına göre ayarlanır (2 Basamaklı Doğrudan Giriş için seviye [8] yerine [8][0] olarak girilmelidir.)

Not : AutoMod ile DMX kontrollü bir birimin çifti çıkarıldığında, ilgili bütün özellik (attribute) kanalları da otomatik olarak eşleştirilir. Işık şiddeti ve özellik kanallarını tek tek eşleştirmek de mümkündür (Örneğin [3][.][1]{A-MOD FROM}[6][.][1][*])

AutoMod özelliği ile bir kanalı kendi kendisiyle eşleştirmek de mümkündür. Bu şekilde kanala bir ölçekleme faktörü uygulamak mümkün olur.

[6]{A-MOD FROM}[6][@][+3][*] : 6 numaralı kanalın ışık şiddeti, o anki seviyesinin %30'una ayarlanır (2 Basamaklı Giriş için [3] yerine [3][0] girilmelidir.).

Eşleştirilecek AutoMod çiftlerini belirlediğinizde, AutoMod'u aktif hale getirmek için {A-MOD ON} yumuşak tuşuna basın. AutoMod aktif iken AutoMod ekranda magenta zemin üzerine beyaz harflerle **USING AUTOMOD** (Automod Kullanılıyor) uyarı yazısı belircektir. Kanalları normal çalışma moduna döndürmek için {A-MOD OFF} yumuşak tuşunu kullanın. Bu durumda uyarı yazısı da ekrandan silinir.

1.2) AutoMod Ekranı'nın İsteğe Göre Düzenlenmesi

AutoMod Ekranı'nda bilgileri {SOURCE ORDER} (Kaynak Sırası) yumuşak tuşuna basarak Kaynak (Source) ya da {DES ORDER} (Hedef Sırası) yumuşak tuşuna basarak Hedef (Destination) sırasına göre dizmek mümkündür.

Not : Ekran Hedef sırasına göre dizildiğinde kaynak kanallardan biri birden fazla hedef kanalla eşleştirilmişse, bu hedef kanallar ekranda siyah olarak görünür. Benzer şekilde, ekran Kaynak sırasına göre dizildiğinde hedef kanallardan biri birden fazla kaynak kanalla eşleştirilmişse, bu kaynak kanallar ekranda siyah olarak görülür.

1.3) AutoMod Kanallarının Silinmesi {DELETE}

Belirli hedef kanalları AutoMod Ekranı'ndan silinebilir. Tüm AutoMod kanallarını silmek için {DELETE} yumuşak tuşunu kullanın.

Her Mod için : [3]{DELETE}[*] : Hedef kanalı 3'ü siler.

Not : Tek bir hedef kanalın tek bir kaynak kanalla eşleştirilmesi durumunda, hedef kanalın silinmesiyle kaynak kanal da ekrandan silinir, yani eşleştirme kaldırılmış olur. Birden fazla hedef kanal tek bir kaynak kanalla eşleştirilmiş ise, hedef kanallardan birinin silinmesi, diğerlerini etkilemez. AutoMod Ekranı'nda kaynak kanalların silinebilmesi için aşağıdaki işlemler kullanılır.

{AUTO-MOD}[3]{DELETE}[*] : Kaynak kanal 3'ü siler.

{DELETE}{DELETE} : AutoMod Ekranı'ndaki bütün AutoMod girişlerini siler.

1.4) AutoMod Ekranı Kullanılarak Gösterinin Güncellenmesi

USE AUTOMOD (AutoMod Girişlerini Kullan) modundayken, AutoMod Ekranı'nda yer alan bütün AutoMod kanalları, gösteri esnasında çift olarak kalırlar. {A-MOD OFF} (AutoMod'u Kapa) yumuşak tuşuna basıldığında AutoMod kanalları iptal edilir ve gösteride kullanılmazlar. AutoMod Ekranı'ndaki çiftler kullanılarak cue, sub, grup ya da efektleri kalıcı olarak güncellemek için aşağıdaki işlemler kullanılır.

[UPDATE]{UPDATE A-MOD}[CUE][1][THRU][8][*] : 1'den 8'e kadar olan cuelar, AutoMod Ekranı'ndan güncellenirler.

[UPDATE]{UPDATE A-MOD}[SUB][2][THRU][4][*] : 2'den 4'e kadar olan sublar, AutoMod Ekranı'ndan güncellenirler.

[UPDATE]{UPDATE A-MOD}[GROUP][3][*] : Grup 3 AutoMod Ekranı'ndan güncellenir.

[UPDATE]{UPDATE A-MOD}[FX][5][*] : Efekt 5 AutoMod Ekranı'ndan güncellenirler.

1.5) Hareketli Işıklarda AutoMod

Eşleştirilmiş tüm ışık şiddeti ve özellik (attribute) kanalları, cue, sub, grup ve efektlerde otomatik olarak eşleştirildiği için, AutoMod hareketli ışıkların ayarlanmasında büyük kolaylık sağlar. Diyelim ki, Strand Pirouette marka bir hareketli ışık için özellik ayarlarını yaptınız. Bu hareketli ışığın ışık şiddeti ve özellik değerlerini, diğer hareketli ışıklar ve kendisiyle eşleştirebilirsiniz. Bu şekilde, (varsa) cue, sub, grup ve efektlerde kullandığınız diğer Strand Pirouette marka hareketli ışıkların ayarları çok kısa sürede gerçekleştirilebilir. Strand Pirouette'lerden birinin ayarı bir kere yapıldı mı, bu hareketli ışığın ayarlarını istediğiniz bir/bir grup cue, sub, efekt ya da gruba yukarıda gösterildiği gibi aktarabilirsiniz.

2) Zaman Koduyla Çalışan Olaylar (Time Code Events)

Zaman kodu (time code), istenen zaman değerini ses sinyali (audio signal) şeklinde, bir ses (audio) ya da MIDI kablosu yardımıyla çeşitli cihazlara referans olarak yollama şeklidir. İlk olarak video endüstrisinde ortaya çıkan zaman kodu, çok sayıda video oynatıcı cihazı senkronize etmek, yani aynı anda aynı işlemi yapmalarını sağlamak amacıyla kullanılmıştır. Zaman kodu saat (hours) / dakika (minutes) / saniye (seconds) / video kare (video frames) formatında kullanılır. Society of Motion Picture and Television Engineering / SMPTE (Film ve Televizyon Mühendisliği Kuruluşu), zaman kodunun standartlarını belirleyen kuruluştur.

Zaman kodu bir ses sinyali olduğu için, MIDI'lere uyarlanarak MIDI Zaman Kodu şeklinde, MIDI çıkışına sahip cihazlara dijital formda yollanabilir. MIDI / Musical Instrument Digital Interface (Müzik Enstrümanları Dijital Arayüz) 1980'lerin başında keyboardlar (klavye, org) arasında iletişimi sağlamak amacıyla oluşturulmuş dijital bir protokoldür. Sinyal bilgisi, ana bir keyboardda çalınan notaların hangi tuşa ne sertlikle basıldığına göre, MIDI kanalı adı verilen 16 adet değişik katman vasıtasıyla diğer keyboardlara iletilir. Herbir alıcı keyboard, bu kanallardan bir ya da daha fazlası üzerinden ana keyboarddan gelen mesajları "dinleyebilir". Sistem mesajı adı verilen birtakım bilgiler, kanallardan bağımsız olarak bütün cihazlara yollanabilir.

Işık masalarında zaman kodu, ışık cuellarının video ve müzik playback cihazlarıyla eşzamanlı çalışması gereken müzik ve video ağırlıklı gösterilerde kontrol kolaylığı sağlaması nedeniyle kullanılmaktadır (mesela bir müzik parçasının başladığı anda ya da belirli davul ritimlerinde, ya da video gösteriminde belirli bir anda gerçekleşmesi gereken olaylar (events) için). Zaman kodu alıp yollayabilen ışık masaları, değişik zaman değerlerinde gerçekleşmesi gereken komutları yerine getirebilirler.

Strand Lighting 510i ya da 310i Show Controller ışık kontrol panelleri, SMPTE zaman kodunu kullanabildikleri için müzik ve videoyla eşzamanlı çalışılacak gösterilerde kullanılabilirler. Gerçekleştirilecek eventlerin sırası, daha önce belirlenen cue, efekt ya da makrolar ile tayin edilir.

2.1) Events Playback Penceresi

Events Playback Penceresi, <SETUP> tuşuna basılarak girilen Kullanıcı Setup (User Setup) Ekranı'nda Live Screen Layout (Canlı Ekran Dizilişi) alanı Event, PB+Event ya da PB+Event+FX olarak ayarlandığında, 2 monitör kullanılması halinde Durum (State) Ekranı'nda görünür. Bu pencereden zaman koduna bağlı eventlerin son durumları takip edilebilir. En son gerçekleştirilen event, ekranda sarıyla gösterilir. Ekran, o anki ve bir sonraki event daima ekranda gösterilecek şekilde, eventler gerçekleştikçe otomatik olarak sırayı kaydırır.

Not : Zaman kodlarının ayarlanması ve düzeltilmesi için, sırasıyla <MORE|{EVENTS LIST}{PLAYBACK} tuşlarına basılarak Events Playback Preview (Events Playback Önizleme) Ekranı'na geçilmesi ve işlemlerin burada gerçekleştirilmesi tavsiye edilir. Bu ekran, Events Playback penceresiyle eş olduğu halde, Events Playback Preview Ekranı'ndan Events Playback Menüsü'ne ulaşarak SMPTE iç (internal) ve dış (external) saatlerini ve event basamaklarını (event steppin) ayarlamak mümkün olur.

Her iki ekranda da o anki zaman, kaynak ve seçilen saatin durum bilgisi aşağıdaki şekilde gösterilir :

INTERNAL : Eventler İç SMPTE Saatine göre (Internal SMPTE clock) kontrol edilirler.

EXTERNAL : Eventler Dış SMPTE Saatine göre (External SMPTE clock) kontrol edilirler.

OVERRIDE : Dış Saatte bir hata oluştuğu için İç Saat kontrolü devralmıştır (Sadece Gösteri Setup (Show Setup) Ekranı'nda Timecode Options (Zaman Kodu Seçenekleri) penceresinde Clock Override (Saat Devral) alanı ON olarak ayarlandığında geçerlidir).

NO CLOCK : Dış Saatte bir hata oluştuğu halde, Clock Override (Saat Devral) alanı OFF olarak ayarlandığı için İç Saat kontrolü devralamıyor.

CLOCK : O anki SMPTE zamanı (İç ya da Dış)

PAUSED : {PAUSE CLOCK} (Saati Beklet) yumuřak tuřuna basıldıđı iin saat beklemede

nnf : Saniye bařına kare sayısı. 24f, 25f, 30f (drop) ya da 30f (non-drop)

SMPTE : Saat cinsi (SMPTE ya da OFF)

START : Playback olayının bařlaması iin saatin gstermesi gereken zaman kodu deđeri

STOP : Playback olayının durması istenen zaman kodu deđeri

Not : İ ya da dıř saatin kullanılabilmesi iin, Show Setup (Gsteri Setup) Ekranı'ndaki Timecode Options (Zaman Kodu Seenekleri) penceresinde yer alan Source (Kaynak) alanı SMPTE olarak ayarlanmalıdır. Buna ek olarak, Frame Rate (Kare Hızı) uygun ayara getirilmeli ve SMPTE Net Node (SMPTE Ađ Bađlantı Noktası) LOCAL (ıřık masasının kendisi) ya da uygun ađ bađlantı noktasına gre ayarlanmalıdır.

2.2) Event Listesi (Event List)

<MORE>{EVENTS LIST} tuřlarına basılarak ulařılan Event Listesi Ekranı ile event playbackleri ayarlanır. Event Listesi Ekranı ekranda grnrken LCD ekranda yer alan men ile Event Playback Preview (nizleme) Ekranı'na girilir.

2.2.1) Zaman Kodu Formatı

İ ve Dıř SMPTE saatleri iin geerli format řu řekildedir : HH:MM:SS:FF

Burada,

HH = Saat (0-23 arasında girilebilir)

MM = Dakika (0-59 arasında girilebilir)

SS = Saniye (0-59 arasında girilebilir)

FF = Video Kare Sayısı (0-23, 0-24, 0-29 drop ya da 0-29 non-drop)

Dıř SMPTE saati kullanılırken, İ SMPTE saati otomatik olarak Dıř saatle senkronize olarak alıřmaya bařlar.

2.2.2) O Anki Event (Current Event)

O anda gerçekleştirilen event, ekranda kırmızı zemin üzerine beyaz harflerle gösterilir. Hareket topu (trackball) ile istediğiniz eventi seçip ayarını yapabilirsiniz.

2.3) Event Listesi Ekranında Gerçekleştirilen Ayarlar (Event List Editing)

Event Listesi Ekranı'nda yer alan Cue ve Command (Komut) alanlarını aşağıda tarif edilen komutları kullanarak ayarlayabilirsiniz. Alternatif olarak, [SHIFT] tuşuna basarak hareket topuyla alanları sarı renkle gösterilen ayarlanamaz (non-edit) moddan yeşille gösterilen ayarlanabilir (edit) moduna getirebilir, daha sonra hareket topuyla istediğiniz alanı seçerek seviye tekerleği, [+] / [-] tuşlarını kullanarak istediğiniz ayarı yapabilirsiniz. Cue alanı için tuştakımından istediğiniz cue numarasını girebileceğiniz gibi, seviye tekerleğini kullanarak da cue numarasını belirleyebilirsiniz. Command alanlarında, seviye tekerleğini kullanarak start (başlat) komutlarını (F, S ya da M) ya da stop (durdur) komutlarını (f, s ya da m) ayarlayabilir, keyboard ya da seviye tekerleğiyle efekt, submaster ya da makro numarası ayarlanır. Ayarlama işlemi bittikten sonra [*] ENTER tuşuna basılarak non-edit moda dönülür. Zaman kodlarının ayarlanması, Zaman Kodlarının Ayarı başlığı altında anlatılacaktır.

2.3.1) Zaman Kodu Ekleme (Insert) ve Kaldırma (Delete)

Event Listesi'ne event eklemek ya da bu listeden event kaldırmak için, Event Listesi Ekranı'na girildiğinde LCD ekranda beliren Event Listesi Menüsü'nden {INSERT EVENT} (Event Ekle) ya da {DELETE EVENT} (Event Kaldır) yumuşak tuşlarını kullanabilirsiniz.

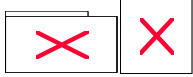
Event Listesi'ne bir event eklendiğinde, yeni event o anda kullanılan (kırmızı zemin üzerine beyazla yazılmış olan) eventten hemen sonra, o anki event ile aynı zaman koduna sahip olarak yer alır. Diğer bütün eventler otomatik olarak yeniden numaralandırılırlar. {INSERT EVENT} komutuyla birbiri arkasına sıralanmış en fazla 9 adet event eklemek mümkündür. Birbiri ardına sıralanan bu eventlerin ortak zaman kodu, her ek event için zaman kodunun arkasına a, b h, i harfleri eklenerek

gösterilir, örneğin 11:22:33:44a, 11:22:33:44b, 11:22:33:44h, 11:22:33:44i gibi. Aynı zaman koduna sahip 9'dan fazla event eklemeye çalıştığınız takdirde, ekranda altta kırmızı harflerle yazılı bir uyarı yazısı çıkacak ve bunun mümkün olmadığı konusunda sizi uyaracaktır.

Doğrudan Giriş için :

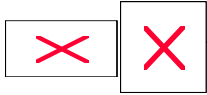


O anki eventin sonrasına yeni bir event ekler.



O anki eventin sonrasına 4 yeni event ekler.

Komut Satırı için :



O anki eventin sonrasına yeni bir event ekler.



O anki eventin sonrasına 4 yeni event ekler.

Zaman kodlarından herhangi biri ayarlanmak için seçilmemişse (Bknz Zaman Kodlarının Ayarı), {RECORD CLOCK} yumuşak tuşuna basıldığında, zaman kodu o anki SMPTE zamanı olarak ayarlanmış yeni bir event yaratılır.

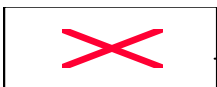
Her Mod için :



Zaman kodu olarak o anki SMPTE zamanını kullanan yeni bir event yaratır.

{DELETE EVENT} yumuşak tuşuna basılmasıyla, Event Listesi'nde o anda kullanılmakta olan event kaldırılmış olur. Bu komutla birlikte bir ya da bir grup event numarası belirterek bunları listeden kaldırmak da mümkündür. Bir ya da birden fazla event listeden silindiği zaman, geri kalan eventler otomatik olarak yeniden numaralandırılırlar.

Her Mod için :



Event 4 listeden kaldırılır.



2'den 4'e kadar olan eventler kaldırılır.

2.3.2) Eventlere İsim Verilmesi ve Verilen İsimlerin Silinmesi

Dışardan bağlanan bir klavye yardımıyla eventlere özelliklerini tanıttıcı isim vermem mümkündür.

Her Mod için :

HAYALET

O anki evente "Hayalet" adı verilir.



O anki evente verilmiş olan isim kaldırılır.

Belirli bir efekte isim vermek ya da ismini kaldırmak için, yukarda verilen komutların yanına event numarası eklenir.

2.3.2) Bir Evente Cue Atama İşlemi

Aşağıdaki komutları kullanarak bir evente cue atamak ya da atanmış cueyu kaldırmak mümkündür.

Her Mod için :



O anki evente Cue 444 atanır.



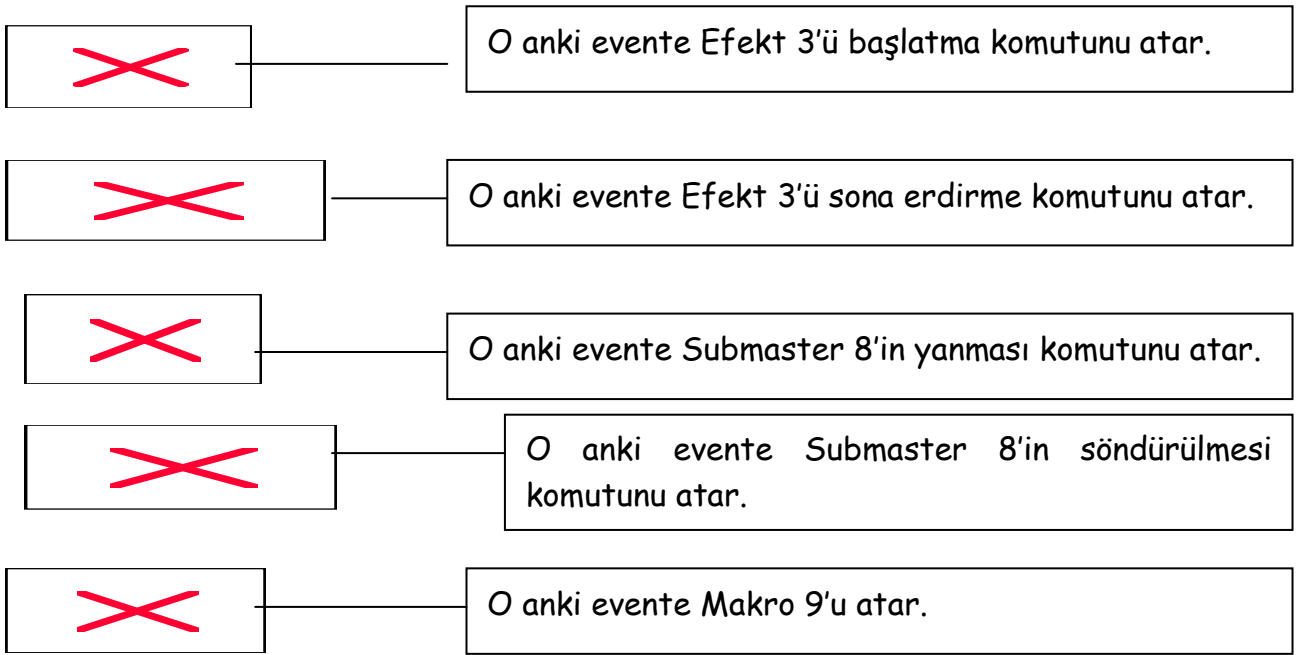
O anki evente atanan cue kaldırılır.

Aynı işlemi, Event Listesi Ekranı'nda cue atamak istediğiniz eventin Cue alanını hareket topu yardımıyla seçerek, seviye tekerleğiyle, [+] / [-] tuşlarıyla ya da tuştakımından istenen cue numarasının girilmesi suretiyle de gerçekleştirebilirsiniz.

2.3.3) Bir Evente Efekt, Submaster ya da Makro Atama İşlemi

Event Listesi Ekranı'nda yer alan 2 adet komut sütunu CMD1 ve CMD2, efektlerin başlangıç ve bitişlerini, bir submasterın yakıp söndürülmesini (bump up/down) ya da belirli eventlerde belirli bir makronun devreye girmesini sağlamak amacıyla kullanılabilir. Verilen komut, hangi komut sütunu boş ise o sütuna atanır, her ikisi de dolu ise gerekli sütundaki atamanın üzerine yazılır.

Her Mod için :



Submaster, makro ya da efektleri belirli bir evente atamak için, yukarıda verilen komutların yanına event numarasını eklemeniz gerekir. Atama işlemini iptal etmek için, submaster, makro ya da efektin numarasını komutta çıkarınız.



2.4) Gerçek Zamanda Eventlerin Kaydedilmesi (Real Time Recording)

Tüm cue ve komut atamaları tamamlandıktan sonra, SMPTE saati belirlenen ayarda çalışıyor iken, uygun eventi seçip eventin başlamasını istediğiniz anda

{RECORD CLOCK} (Saati Kaydet) yumuřak tuřuna basarak her bir cue ve/veya komut iin gerek zamana dayalı zaman kodu belirlemeniz mmkndr.

Zaman kodlarını ayarlamak iin Edit Times (Zamanları Ayarla) LCD Ekran Mens'n kullanabilir ya da tuřtakımından komut girebilirsiniz. Her iki seenek iin de ncelikle ayarı yapılacak zaman kodunun seilmesi gereklidir.

2.4.1) Ayarı Yapılacak Zaman Kodlarının Seilmesi

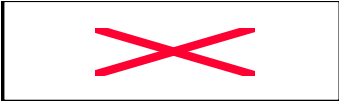
Ayarlamak istediėiniz zaman kodunu aaėıda gsterildiėi gibi seebilirsiniz. Seilmiř zaman kodları ekranda mor zemin zerine beyaz yazıyla gsterilirler.

Her Mod iin :



3 numaralı zaman kodunu ayarlanmak zere seer.

Birden fazla eventin aynı anda gerekleřmesi, yani aynı zaman koduna sahip olması ya da aynı miktarda zaman deėiřikliėine uėraması gerekiyorsa, ayarlamak istediėiniz event grubunu [THRU] (Aralık) tuřuyla seebilirsiniz.



1'den 3'e kadar olan eventleri zaman kodu ayarı iin seer.

2.4.2) Zaman Ayarı LCD Mens (Edit Times LCD Menu)

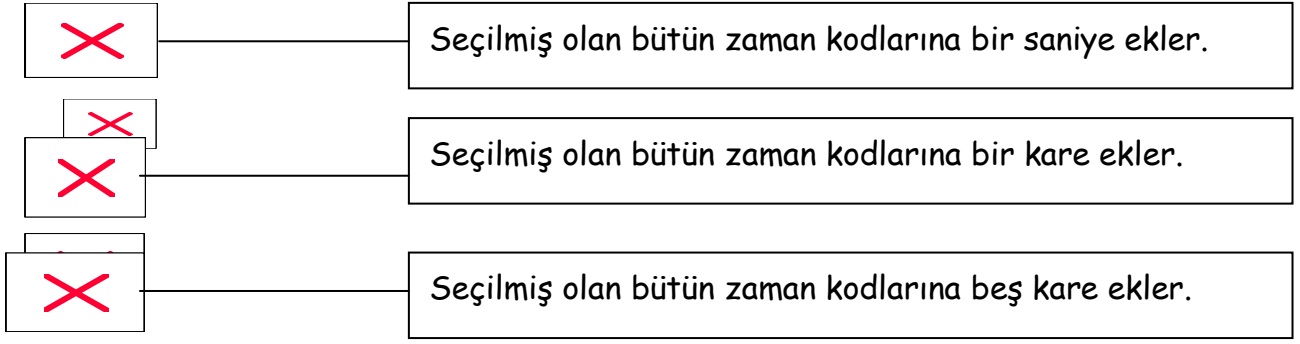
Semiř olduėunuz eventlerin zaman kodlarını ayarlayabilmek iin, {EDIT TIMES} (Zamanları Ayarla) yumuřak tuřu ile Edit Times (Zaman Ayarı) LCD Mens'ne ulařılarak, bu mende yer alan ve ařaėıda grlen yumuřak tuřlar kullanılır. Event Listesi Ekranı'na geri dnmek iin {BACK} (Geri) yumuřak tuřu kullanılır.



Seilmiř olan btn zaman kodlarına bir saat ekler.



Seilmiř olan btn zaman kodlarına bir dakika ekler.

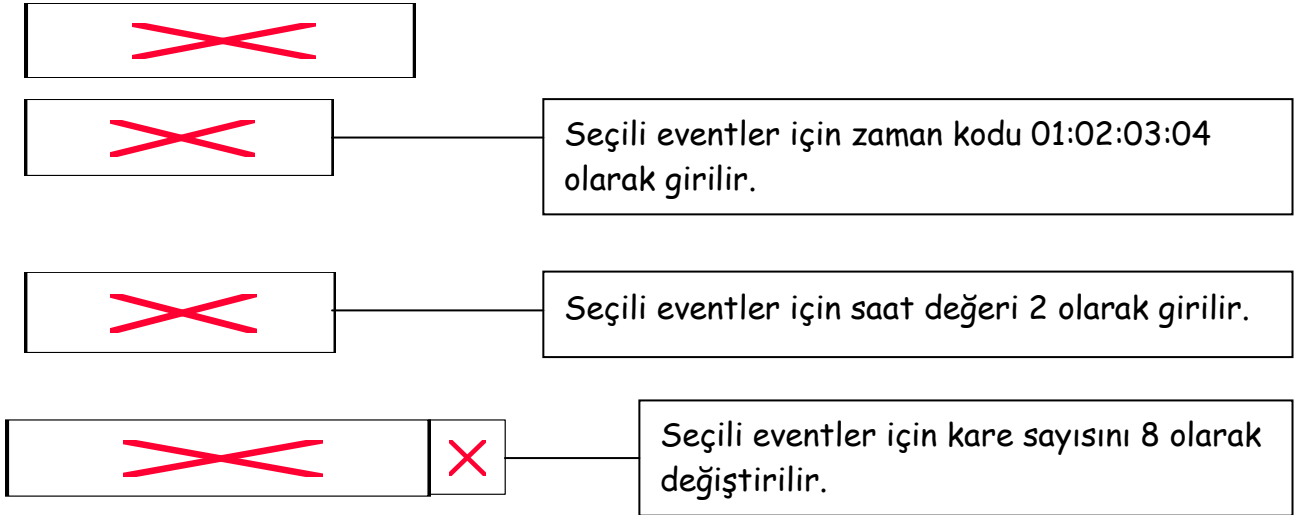


[SHIFT] ya da Logo tuşuna basıldığında, LCD ekrandaki menüde yer alan tuşlar, ekleme yerine çıkarma işlemini gerçekleştirirler.

2.4.3) Komut Satırı ile Zaman Kodlarının Ayarı

Zaman ayarı yapılacak olan eventler seçiliyken [TIME] (Zaman) tuşuna basıldığında, LCD ekranda değişik bir Edit Times (Zaman Ayarı) Menüsü belirir ve monitörde sol alt köşede yer alan komut satırında TIMECODE (Zaman Kodu) yazar. Bu durumda, zaman kodlarını tuştakımından girebilir, başlangıç ve bitiş zamanlarını ayarlayabilir, sistediğiniz eventlerin başlangıç zamanlarını taşıyabilir ya da kopyalayabilirsiniz.

Her Mod için :

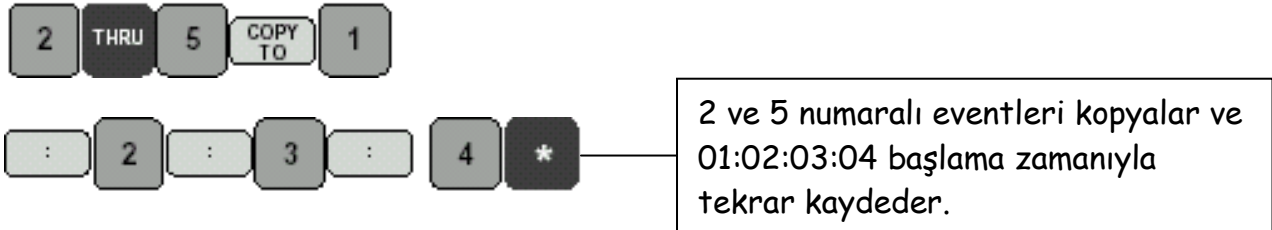
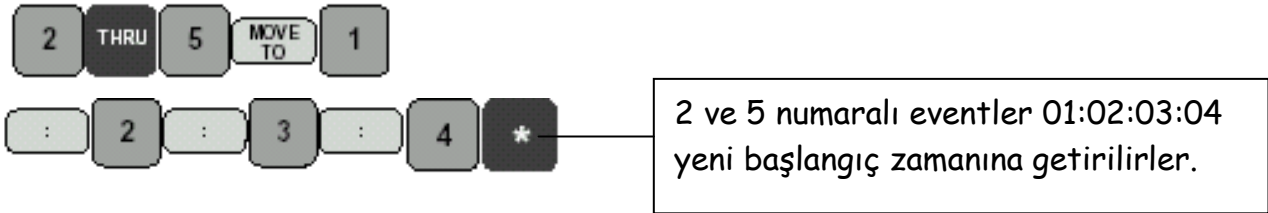


2.4.4) Zaman Ayar Komutlarıyla Eventlerin Taşınması (Move) ya da Kopyalanması (Copy)

Zaman ayarı yapılacak olan eventler seçiliyken [TIME] (Zaman) tuşuna basıldığında LCD ekranda beliren menüde yer alan {MOVE} (Taşı) ve {COPY} (Kopyala) komutlarıyla bir ya da bir grup eventin yeni bir başlangıç zamanına taşınması ya da gösterinin belli bir noktasında tekrarlanması mümkün olur.

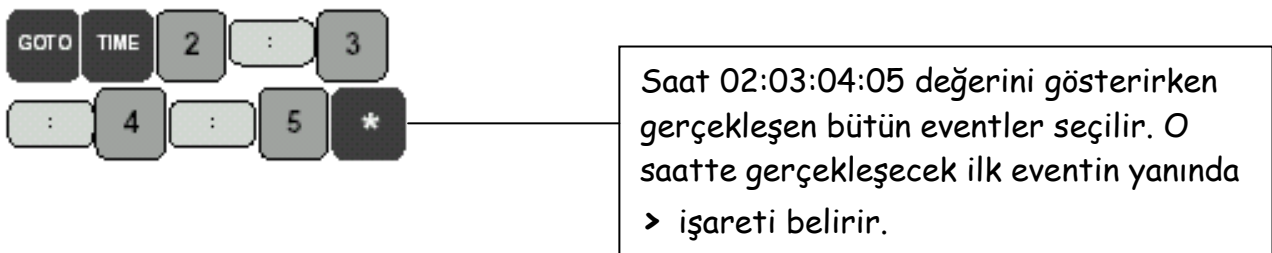
Not : Taşınan ya da kopyalanan eventlerin zaman aralığında gerçekleşen kayıtlı başka eventler de mevcut ise, bu eventler otomatik olarak zaman sırasına göre dizilir. Eventler aynı anda gerçekleşiyorlarsa, eşzamanlı olarak kaydedilirler ve a, b, c, , i uzantısı ile gösterilir.

Her Mod için :



2.4.5) Zaman Kodu Komutları ile Event Arama (Search)

Belli bir zamanda gerçekleşen bir eventin bulunması için [GOTO] ve [TIME] tuşları aşağıdaki şekilde kullanılır.



Not : Seçilen zamanda gerçekleşen bir event yoksa, o zamandan sonra ve o zamana en yakın değerli event seçilir. Seçilen zamanda ya da sonrasında gerçekleşen hiçbir event yoksa, en son event gösterilir.

2.5) Event Playback Start (Başlangıç) ve Stop (Bitiş) Zamanlarının Ayarlanması

Tüm gösteri için kullanılan ve ekranda sağ alt köşede yer alan playback start ve stop zamanları tuştakımından girilebileceği gibi, bir ya da bir grup evente göre de ayarlanabilir.

Her Mod için :



Playback start zamanı 00:00:02:00 olarak girilir.



Playback stop zamanı 20:00:00:00 olarak girilir.



Event 1'in zamanı, playback zamanı olarak ayarlanır.



Event 1 ve 3'ün zamanı playback start ve stop zamanı olarak ayarlanır. Bu işlemi yaparken {START} ya da {STOP} tuşları kullanılabilir.

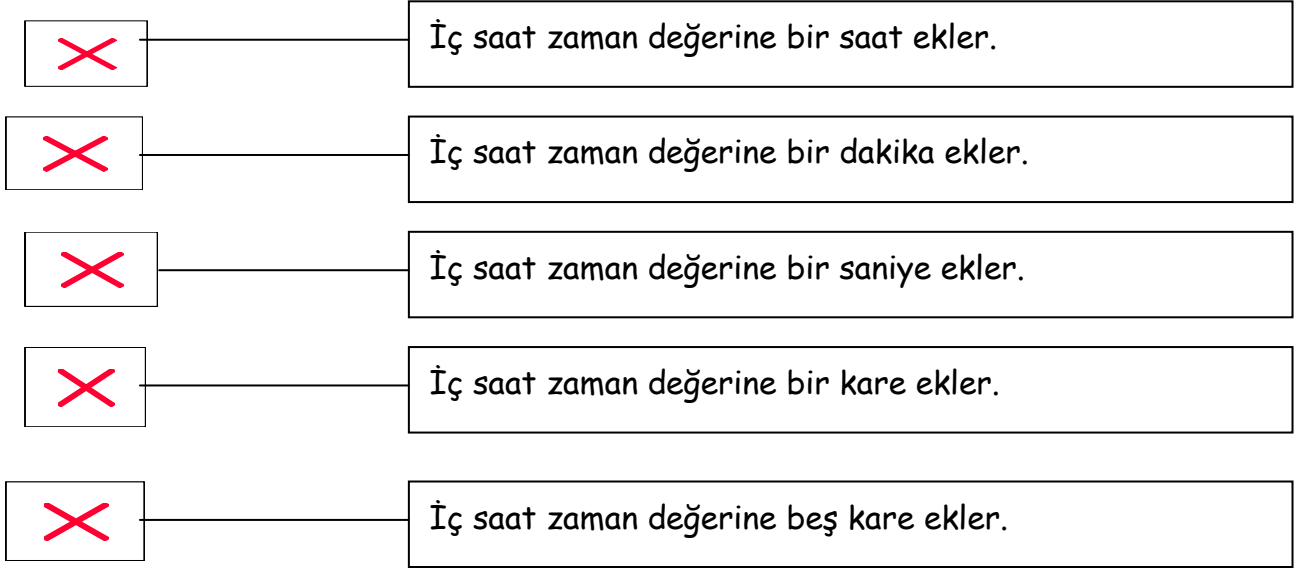


Playback stop zamanı 23:59:59:29 olarak belirlenir.

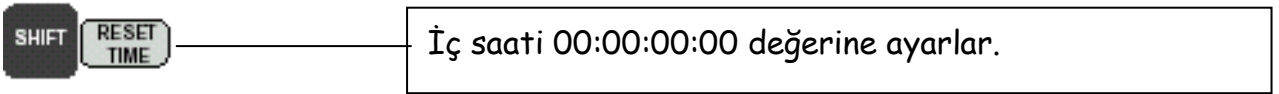
2.6) İç Saatin Ayarlanması/Sıfırlanması (Setting/Resetting)

Event Listesi Ekranı açıkken LCD ekran menüsünde yer alan {PLAYBACK} tuşuna basınız. Saat İç Saate (Internal Clock) ayarlıyken ya da beklemedeyken (PAUSED), LCD ekran menüsünde yer alan {SET CLOCK} (Saati Ayarla) yumuşak tuşuna basılarak

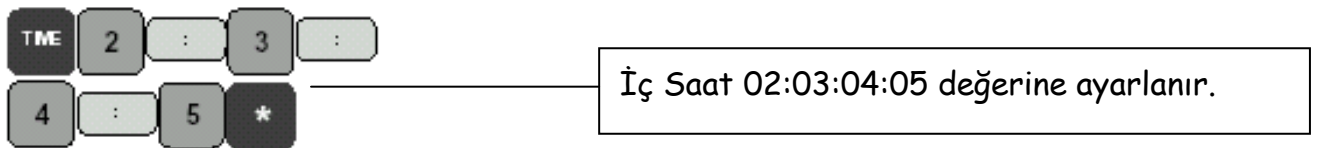
Set Clock LCD ekran menüsüne ulaşılır. Burada yer alan yumuşak tuşlar vasıtasıyla saat zaman değeri, aşağıda gösterildiği gibi ayarlanır.



[SHIFT] ya da Logo tuşuna basıldığında, LCD ekrandaki menüde yer alan tuşlar, ekleme yerine çıkarma işlemini gerçekleştirirler.



LCD ekranda Set Clock Menüsü mevcutken [TIME] tuşuna basıldığında komut satırında CLOCKTIME (Saat Zamanı) komutu belirir ve tuştakımı kullanılarak İç Saat için istenen zaman değeri girilebilir.



2.7) Eventlere Elle (Manuel) Kumanda Etmek

{PAUSE CLOCK} (Saati Beklet) yumuşak tuşuna basıldığında, iç ya da dış saat, en son tetiklenen eventin zamanında durdurulur ve bekletilir. Saat bekletilirken ekranda sol alt köşede yer alan CLOCK (Saat) alanının yanında yazan INTERNAL ya da EXTERNAL tanımı, *PAUSED* olarak değişir. Bu durumdayken {STEP} (Basamak) yumuşak tuşu ile bir sonraki eventi manuel olarak tetiklemek mümkündür. {STEP}

tuşu, bir sonraki eventi tetiklediği gibi, tetiklenen eventten sonraki eventi de tetiklenmeye hazır hale getirir. Alternatif olarak, {PAUSE CLOCK} yumuşak tuşunu kullandıktan sonra [SHIFT] ya da Logo tuşunu kullanarak istediğiniz eventi seçebilir, {LAST} (Önceki), {NEXT} (Sonraki), {BEGIN LIST} (Liste Başı) ya da {END LIST} (Liste Sonu) yumuşak tuşlarını kullanarak event listesini tarayabilirsiniz.

3) 510i ve 310i Show Controller / Backup