



PHOTON GÉPKÖNYV



Budapest, 1996. június

1. FEJEZET A KÉSZÜLÉK ÜZEMBE HELYEZÉSE



A KÉSZÜLÉK ÜZEMBE HELYEZÉSE

1. Az XLR 5 pólusú DMX vezérlőkábelt csatlakoztassuk a pulthoz.
2. A D-15 típusú monitorcsatlakozót szintén csatlakoztassuk a pulthoz.
3. A monitor IEC típusú hálózati tápkábelét is csatlakoztassuk a Photon megfelelő kimenetéhez.
4. Az alfanumerikus klaviatúra 5 pólusú DIN csatlakozóját is dugjuk a megfelelő aljzatba.
5. A pultot a hálózati csatlakozójával csatlakoztassuk a hálózathoz.
6. Kapcsoljuk be a monitort. Mivel a Photon video elektronikája automatikusan érzékeli a rácsatlakoztatott monitor rendszerét, így a megbízható monitorfelismerés miatt a monitornak bekapcsolva kell lennie, mielőtt a pultot elindítanánk.
7. Nyomjuk le és tartjuk lenyomva a   gombokat (“hidegindítás” előkészítése) és ezalatt kapcsoljuk be a pult hálózati kapcsolóját.
8. A rendszer az önellenőrzési folyamat után kiadja a “SERVICE TOOLS” (Szervízfunkciók) menüképet.
9. Válasszuk az **F1 - COLD START** (“hidegindítás”) gombnyomást és a monitoron megjelenik a “STAGE” (Színpadi kimenet) képernyőforma, egyidejűleg a szerkesztőegység kiürített állapotba kerül.






2. FEJEZET

SZERVÍZFUNKCIÓK

A Photon szervízfunkciói a 'cold start' ("hidegindítás" előkészítés) indítási móddal érhetőek el;

kapcsoljuk ki a pultot, nyomjuk le és tartjuk lenyomva a   gombokat és ezalatt kapcsoljuk be újra a pultot.

Az öntesztek után a Service Tools (szervízfunkciók) képernyőformát látjuk. A képernyő felső részén látható információk a pulton futó szoftverről és hardverről (EPROM) tájékoztatnak. A képernyő alsó részén az **F** (funkció) gombok aktuális jelentései találhatóak meg.

	COLD START (HIDEGINDÍTÁS)	Minden jelet, memóriát, makrót, stb. kitöröl a pultból. A rendszer "hidegen" indított (alap)állapotba kerül.
	WARM START (MELEGINDÍTÁS)	A pultban lévő adatok megmaradnak.
	CONFIG. SYSTEM (RENDSZ. KONF.)	A különböző rendszerparaméterek itt érhetőek el és állíthatók be.
	DIAGNOSTIC	Különböző diagnosztikai funkciók érhetőek el a rendszer esetleges hibájának felderítésére.
	SOFTWARE UPGRADE	Újabb szoftververziók betöltésére szolgál.
	DISK OPERATIONS	Mágneslemez formattálás végezhető itt.
	PRINT CONFIGURATION	Képernyőnyomtatási funkció. A rendszerparamétereket archiválási célból hasznos kinyomtatni. Ha ezt a konfigurációt csatoljuk az aktuális előadáshoz, nem lesz gondunk később a pontos konfiguráció meghatározása.

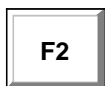
A RENDSZER KONFIGURÁLÁSA

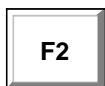

Ezt az üzemmódot választva a rendszerkonfigurálás különböző részei kerülnek kijelzésre. Bármely konfigurálási részt választjuk, kövessük a villogó kurzort. Minden egyes részbeállítás külön “ablakban” történik. Bármely konfigurálási adatot megváltoztatva először el kell azt mentenünk, majd hidegindítással kell a diagnosztikai programból kilépnünk.

ÁLTALÁNOS RENDSZERPARAMÉTEREK MEGVÁLTOZTATÁSA



lenyomása után láthatjuk a csatornák, színváltók, kimenetek (dimmerek) és DMX bemenetek aktuális beállítását.



Az  és  gombokkal kiválaszthatjuk a kívánt paramétert, melyet a számbillentyűzet segítségével változtathatunk meg.



lenyomása eltárolja az új beállítást. Bármely helytelen számbeállítás esetén a gép hibüzenetet küld. Ekkor korrigálhatjuk a rossz értéket, majd ismét tárolnunk kell.

KÜLÖNLEGES FUNKCIÓK

NOVRAM bitek beállításával a Különleges funkciók menüpontban további rendszerparamétereket állíthatunk be. Az alábbi lista eligazítást ad a különböző beállítási lehetőségekről. A tartalék bitek jelenleg még nem használatosak.

A nyilakkal léptethetünk a bitek között és az  váltja a bit beállítását.

A - 0	Spare	No	
B - 0	Printer Time-out	Long	
C - 0	Master/Slave	Disable	
D - 0	Backup System	No	
E - 1	Printer Type	Graphics	
F - 0	Spare	No	
G - 0	Spare	No	

H - 1	Multi cues	Enable	Engedélyezi vagy tiltja egy memória több lejátszóhelyre való egyidejű betöltését.
I - 0	U.S.A. system	Yes	USA rendszer Igen (Yes) választása esetén az alábbi parancsok lehetségesek: CHAN # @ 70 CHAN # @ 85 MEM # STORE USA rendszer Nem (No) esetén: CHAN # @ 7 CHAN # @ 8.5 = # STORE
J - 0	Spare	No	
K - 0	Spare	No	
L - 0	Spare	No	
M - 0	DMX Input	Disable	DMX bemenet használata esetén ezt a bitet engedélyezni kell (Enable), A DMX bemenet csatornaszámát a Rendszer-paramétereknél kell beállítani.
N - 0	Spare	No	
O - 0	SMPTE	Disable	
P - 0	Spare	No	
Q - 1	MIDI	Enable	
R - 0	Spare	No	
S - 0	Spare	No	
T - 0	Spare	No	
U - 1	Remote Designer	Enable	
V - 0	Spare	No	
W - 0	Spare	No	
X - 0	Force 360k. disk	No	

KÜLÖNLEGES SZÁMBEÁLLÍTÁSOK

A rendszerkonfigurálás ezen területén az alábbi jellemzők állíthatók be:

A vezérelt színváltó maximális szín száma (frame). (0-32)

Alfanumerikus klaviatúra nyelvezete.

Távtervező tábla típusa

SMPTE adatok másodpercenként.

Tartalék (spare)

Vezérlőkimenet típusa.

Az F billentyűvel mozoghatunk a paraméterek között:



Enter & Next - a változtatást megőrzi és a következőre lép.

F5

Enter & Previous - a változtatást megőrzi és az előzőre lép.

Miután minden rendszerparamétert beállítottunk, válasszuk az

F6

Enter & Exit. Ekkor kijutunk a főmenü képernyőoldalára, de a változtatások tárolása

F6

még nem történt meg. Nyomjuk le az **F6** gombot újra az eltárolás véglegesítésére.

Amennyiben a beállítások során hibát követtünk el, akkor az eltárolás a hiba kijavításáig nem történik meg (a pult hibaüzenetet és hangjelzést is küld).

Bármely konfigurálási adatot megváltoztatva először el kell azt mentenünk, majd hidegindítással kell a diagnosztikai programból kilépnünk.

HIBAKERESÉSI TESZTEK

Ebben a menüpontban 3 teszt lehetőségünk van, melyek a pult más és más részeit tesztelik.

- F3**

1. **CRT's & PANEL** - Teszteli a kezelógombok LED-jeit azok villogtatásával, ellenőrzi az alfanumerikus kijelzőt és a pult által használt színválasztékot mutatja a kijelzőn.
- F4**

2. **KEYBOARD TEST** - az összes szabályzóelem mozgatása tesztelhető és ellenőrizhető a térképszerűen elhelyezett monitoroldalon. A LED-ek és az alfanumerikus kijelző szintén ellenőrizhető. A képernyő jobb alsó sarkában egy kis ablakban a pult és tartozékainak billentyűzete - azok lenyomásával - ellenőrizhető.
- F5**

3. **MEMORY TEST** - Két különböző memóriatesztet futtathatunk le. A Pattern (minta) (**F1**), mely a memóriát úgy ellenőrzi, hogy az összes adat megmarad benne, és a Warm (meleg) (**F2**), mely ellenőrzés közben mindent kitöröl a memóriából.



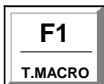

ÚJ SZOFTVER BETÖLTÉSE

Kérem teljesen olvassa el ezt a fejezetet, mielőtt új szoftver betöltését megkísérli!

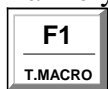
Új szoftver betöltése a Szervízfunkciók programrészben történik. Új Szervízfunkció szoftver betöltése a **disk operations (lemezműveletek)** menüpontban történik. Az új szoftver mind a **disk operations (lemezműveletek)**, mind a **software upgrade (új szoftver betöltés)** menüpontban betölthető.

Készítsünk elő egy üres, de formattált mágneslemezt, mielőtt elkezdenénk a műveletet.

Lépünk be a szervízfunkciók programrészbe, majd:

1.		SOFTWARE UPGRADE	Válasszuk ki a “software upgrade” (új szoftver betöltés) funkciót. A rendszer kiolvassa flash memóriájából a jelenleg futó szoftvert. Ezt követően egy üres lemez behelyezését kéri.
2.	Helyezzen be egy üres, formattált lemezt.		
3.		CONTINUE	A jelenlegi szoftver kimentődik a behelyezett lemezre.
			Amikor a kimentés befejeződött, üzenetet kapunk: <i>Kérem helyezze be az új szoftvert tartalmazó lemezt.</i>
4.	Helyezze be az új szoftvert tartalmazó lemezt.		
5.		CONTINUE	Az új szoftver betöltődik a pult memóriájába, majd újabb üzenetet kapunk: <i>Valóban be akarja égetni az új programot?</i>
6.		CONTINUE	Ekkor törlődik a régi szoftver és íródik az új a helyébe.

Amikor az írási procedúra véget ért, újabb üzenet érkezik: *Kérem nyomjon meg egy gombot.* Bármely gombot megnyomva a Szervízfunkciók főmenüjére térünk vissza, majd lenyomva az



gombot **Cold Start** (hidegindítás) történik.






Az új szoftver betöltésének végén nagyon fontos a hidegindítás végrehajtása!



A fenti folyamatot bármely résznél törölhetjük a  gomb lenyomásával.

MÁGNESLEMEZ KEZELÉS

LEMEZFORMATTÁLÁS

	FORMAT DISK	Elolvassa és a képernyőre kiírja a lemezen lévő adatállományokat.
	FORMAT 720 KB	Akkor válasszuk ezt a pontot, ha új lemezt 720 kbyte méretre szeretnénk formattálni.
	FORMAT 360 KB	Akkor válasszuk ezt a pontot, ha új lemezt 360 kbyte méretre szeretnénk formattálni. Ezt a pontot válasszuk akkor is, ha régi pultban akarjuk használni a lemezt.
	FORMAT 1.44 M.	Akkor válasszuk ezt a pontot, ha új lemezt 1,44 Mbyte méretre szeretnénk formattálni.
	QUICK FORMAT	Akkor használjuk ezt a pontot, ha a lemezt korábban már egyszer formattáltuk. A lemezen lévő összes információ törlődik.

Ebben a menüpontban is végezhetünk szoftverfrissítést, de itt ez azzal a hátránnyal jár, hogy a régi szoftver nem mentődik ki egy lemezre. Ha tehát valami hiba történik az új szoftver beírási folyamatában, akkor nincs másolatunk a régi szoftverről.

→ megjegyzés

Csak alacsony sűrűségre (360 kbyte) formattált lemezeket használjunk, ha régebbi pultok adatait akarjuk olvasni.

ÚJ DIAGNOSZTIKAI SZOFTVER BETÖLTÉSE

Az új diagnosztikai szoftver az alábbi parancssorozattal tölthető be:

F2	LOAD IMAGE	Ha több diagnosztikai szoftver van a lemezen, válasszuk ki a betöltendő.
F2	LOAD FILES	A kiválasztott szoftver betöltése.
F6	PROGRAM FLASH	Az eddig futó diagnosztikai szoftvert az új szoftververzió felülírja. A beírást és ellenőrzést követően nyomjuk meg bármely gombot és hajtsunk végre egy <u>hidegindítást</u> .

KONFIGURÁCIÓ ELMENTÉSE LEMEZRE

Ebben a menüpontban a rendszer konfigurációja menthető ki lemezre, mely konfiguráció a csatornák-, dimmerek és színváltók számát, valamint a különleges számbeállítások és különleges funkciók értékeit tartalmazza.

Ezt az elmentést végrehajtva megmenekülhetünk azoktól a találgatásoktól, melyek egy előadás későbbi rekonstruálása során adódhatnak. Minden konfigurációt fájlnevével (számmal) és szöveggel láthatunk el. A felvett konfigurációt akkor kell betöltenünk, ha a lejátszó rendszer konfigurációja eltér attól, amelyben az előadást elmentettük.

A konfigurációs fájlok csak a diagnosztikai programban észlelhetők, a LOAD (Lemezbetöltés) menüpontban nem jelennek külön meg.

F4	RECORD CONFIG	A rendszer egy fájlnevet (számot) vár tőlünk a konfiguráció számára.
F4	RECORD FILE	Egy szövegablak nyílik ki. A konfiguráció számára megadhatunk egy szöveges elnevezést is.
F4	ENTER	Elmenti lemezre a konfigurációt.

KONFIGURÁCIÓ BETÖLTÉSE

A felvett konfigurációt ebben a menüpontban tölthetjük vissza a pultba.

F5	LOAD CONFIG	Adjuk meg a kívánt konfiguráció számát a számbillentyűzeten, vagy válasszunk a kurzorral.
F5	LOAD S.T. CONFIG	Betöltjük a kiválasztott fájlt. A képernyő visszatér a rendszerkonfiguráció oldalra és a pult hangjelzést ad, ha az átkonfigurálás megtörtént. Figyelmeztetést olvashatunk: <i>press f6 to store changes !!!!</i> (F6 a változás elmentésére!!!!)
F6	STORE CONFIGURATION	Az újonnan betöltött konfiguráció eltárolása a pultban. Ez nem mindig szükséges, csak ha a rendszer jelzi.

3. FEJEZET

PULTFELÉPÍTÉS

A PHOTON kezelőfelülete a szerkesztő és a lejátszóegységből áll. A szerkesztőegységgel élő- (STAGE) és vakszerkesztés egyaránt végezhető. A lejátszóegység a két átszabályozó potenciómétert (A/B) és a 20 mesterszabályozót tartalmazza, mely utóbbiak többféle funkcióval bírhatnak. A funkciók kiválasztása üzemmód nyomógombbal történik, mely üzemmódok lehetnek: kijelölés, effektfuttatás, makróvégrehajtás és állapotvisszatöltés.

SZERKESZTŐEGYSÉG ÉS TÖBBFUNKCIÓS NYOMÓGOMBOK

A funkció (F) gombok többcélúak, és aktuális funkciójuk az éppen használt üzemmódtól függ. Lejátszás üzemmódban az F1-F5 nyomógombokkal az 1-5 makrók érhetők azonnal el. Az F6-on keresztül a 6-99 makrók érhetők el. Amennyiben a rendszer menü üzemmódban van, az "F" gombokkal a menü különböző részei érhetők el. Minden menüoldalon a képernyő alján látható az F gombok aktuális jelentése. Ezek az F gombok szolgálnak az ún. SMPTE (szinkronizált hangvezérlés) funkciókhoz is.

Ezen többfunkciós nyomógombok alatt található egy csoportnyi szerkesztőgomb, mellyel csatornákat léptethetünk a szerkesztőbe, memóriákat képezhetünk, programhurkokat és csatolásokat alakíthatunk ki, vagy a képernyőt válthatjuk. Ezen nyomógombok parancsszava általában a képernyő alján található sárga parancssorban is megjelenik.

LEJÁTSZÓ RÉSZ

Az A/B átszabályozó potencióméterek a normál (növekvő számsorrendi) lejátszók. A lejátszómezők tartalmaznak egy ugrásmentes átszabályozó potenciómétert és egy egy 7 szegmenses kijelzőt a bejövő és kimenő memóriák számának jelzésére.




Az átszabályozás egy egyszerű gombnyomással indítható. Egy átszabályozás annak folyamatán belül bárhol megállítható, majd akár azonnal újraindítható. Szintén egy gomb lenyomásával indíthatunk többszörös átszabályozást - vagyis egy átszabályozási folyamat közben már a következő memória átszabályozását is

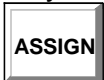
elindíthatjuk, függetlenül az aktuális átszabályozás állapotától. Lehetőség van az előző memóriára való visszaszabályzásra is. Az átszabályozás sebessége kézzel azonnal felülírható vagy pedig a keréssel módosítható.

MESTERSZABÁLYOZÓK

20 többfunkciós mesterszabályozónk van. Minden szabályzóhoz tartozik egy világítódioda (LED) és egy többfunkciós gomb. A többfunkciós gombokat használhatjuk betöltésre/ürítésre, effekt indításra, makró végrehajtására, fényállapot visszatöltésére vagy egyszerű villantó (FLASH) gombként.

Az éppen használatos funkció az érvényesen vagy ideiglenesen kiválasztott üzemmódtól függ. Egy üzemmódba az ahhoz tartozó nyomógomb kétszeri

lenyomásával juthatunk. Ezek a gombok:    (futtatáshoz)

. Az érvényesen kiválasztott üzemmód ideiglenesen átírható bármely másik üzemmódgomb egyszeri lenyomásával.

KÉPERNYŐ FORMÁTUMOK

A rendszer minden információja színes monitoron jelenik meg. Az elsődleges képernyőforma az élő színpadi kimenetet mutatja (STAGE - színpad). A rendszer bekapcsolás után ezzel a képernyővel indul, de amennyiben ez nem látható,

nyomjuk le a  gombot.

A képernyő tetején az üzenetek, a vakszerkesztés jelzése és a generál mester értéke található. A képernyő alján található sárga sorban a kezelés parancsai, az óra és az utoljára eltárolt vagy a szerkesztő egységbe beléptetett memória száma olvasható.

A képernyő fő (középső) részén az élő csatornák kimenő értékei olvashatók. Egy könnyen megjegyezhető színkód segít a csatornavezérlések eredetének megtalálásában.

A mesterszabályzó üzemmódját és az aktuális információkat (kijelöléseket) a képernyő alsó harmadában láthatjuk.

A csatornák vezérlési színkódja a következő:

- piros: kiválasztott csatorna, éppen szerkesztés alatt áll (aktív), a számbillentyűzettel vagy a keréssel kiválasztva.
- fehér: a szerkesztőben lévő csatorna, de nincs kiválasztva (nem aktív, nem mozgatható).
- sötétkék: a szerkesztőegységbe memória módosításon keresztül beléptetve.

- ibolyaszín: csatorna, csatornacsoport vagy memóriában tárolt csatornák mesterhúzóhoz kijelölve.
- világosbarna: effekt által mozgatott csatornák.
- világoskék: A/B lejátszómező által vezérelt csatornák.
- szürke: színváltó követés.



A **STAGE** gomb lenyomása bárholnán visszaviszi a képernyőt a színpadi kimenet üzemmódba.

Ez a gomb szolgál szintén arra, hogy váltson a színpadi kimenet és a lejátszási képernyőforma között. A lejátszási képernyőforma mutatja a lejátszóban lévő aktív jelet, a következő bejövő jelet és a sorban jövőkről egy rövid listát is ad. Az átszabályzó potméterek állását grafikusán megjelenített hasábok mutatják.

GENERÁL MESTERSZABÁLYOZÓ

A generál mester szabályozza a teljes pultkimenetet a teljesítményszabályozók felé. A potencióméter fölött található a generál sötét kapcsoló, melynek lenyomása a teljes pultkimenetet letiltja. A generál mester állapota a képernyő jobb felső sarkában található. A generál mester maximuma 100%-ra vagy 200%-ra állítható be. Ez a beállítás a szervízfunkciók programrész Rendszerparaméterek alpontjában állítható be. Csatornák kivehetők a generál mester hatása alól a CHANNEL PATCH (Csatorna összerendelés) menüpontban. Ez füstgépek, motorok vagy egyéb eszközök vezérlésekor lehet hasznos.

SZERKESZTŐEGYSÉG ÉS HIBAJELZÉS TÖRLÉSE






A PHOTON hatásos hibajelzéssel rendelkezik, vagyis azonnal jelzést kapunk, amint rossz gombnyomási sorrenddel akarunk dolgozni, vagy értelmezhetetlen számot adunk meg.

Ezekben az esetekben tehát az *ILLEGAL NUMBER (ÉRTELMEZHETETLEN SZÁM)* vagy az *INVALID SEQUENCE (HELYTELEN PARANCSSOROZAT)* üzeneteket kapjuk.

Az üzenettől megszabadulni és tovább dolgozni úgy tudunk, hogy a helyes gombot vagy számot nyomjuk meg. A jó gomb lenyomása általában törli a hibaüzenetet és engedí a munka folytatását.

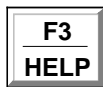
Fontos emlékeznünk arra, hogy a vezérlőpult a szerkesztőegységnek ad mindig elsőbbséget, tehát a szerkesztőegységben lévő adatok mindig "erősebbek" a lejátszóegységekben lévő adatoknál. Tehát ha bármely csatorna aktív a

szerkesztőegységben, azt nem módosíthatjuk egyik lejátszóegységből sem. Egy csatorna “elengedése” a szerkesztőegységből a következő gombnyomásokkal történhet:

	Fokozatosan kitörli a parancsokat a parancssorból. Például ha a parancssorban van: chan 1 @ 85 , a “clear” első lenyomása kitörli a parancsokat a parancssorból, de a rendszert csatornakiválasztási üzemmódban hagyja. Újra lenyomva a kiválasztott csatornát törli a szerkesztőből. Harmadik lenyomásra a szerkesztőegységet teljesen kiüríti.
	Törli az utoljára beütött számot. Pl. ha “MEMORY 1” van a parancssorban a CE lenyomása törli az “1” számot.
	Új memóriákat tárol el, vagy felülírja a lejátszóban lévőket. A szerkesztőegység nem törlődik, így segítve a soron következő memóriák szerkesztését.
	Az utoljára eltárolt memóriát követő számra tárolja a következő jelet. Ez a tárolási mód sem törli a szerkesztő egységet
	Törli a teljes szerkesztő egységet. A törölt csatornák olyan időzítéssel úsznak ki, mely idő a Rendszerparaméterek menüpontban beállítható.

SZÖVEGES SEGÍTŐ

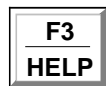
A szöveges segítő egy gomb lenyomásával elérhető a PHOTON-on.



Nyomjuk le a  gombot.

Az első képernyőoldalon a színek és az elsőbbségi sorrend (“erősorrend”) látható.

A különböző nyomógombok funkcióinak szöveges leírását úgy kaphatjuk meg, hogy a kívánt gombot lenyomjuk. Egy rövid szöveges leírás és példák segítik a működés megértését.



A segítő elhagyása az  ismételt lenyomásával történik.

4. FEJEZET

A NYOMÓGOMBOK

SZERKESZTŐEGYSÉG

SZÁMBILLENTYŰZET

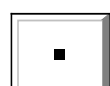
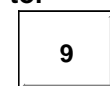


A számbillentyűzetet csatornaszerkesztés módba állítja. Amennyiben számot adunk be egyéb kiválasztás nélkül, azt a rendszer csatornaszámnak értelmezi. Ez a gomb még "ÉS" funkcióval is bír, amikor több csatornát sorolunk fel szerkesztéshez.



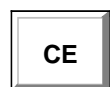
Csatornaszám, memóriaszám, idők, intenzitások és egyéb számbevitel céljára szolgálnak.

tól



(pont)

Tizedes-számú memóriák, intenzitás kijelölések és nem kerek másodpercű idők megadására szolgál. Memóriákhoz "0" átúszási időt rendel. Amennyiben a pult 'USA' rendszerre van beállítva, ezt a gombot nem szükséges intenzitáskijelölésre használni.



Számbeadás törlés. Az utoljára bebillentyűzött számot törli a parancssorból



Fokozatos törlési funkciókkal rendelkezik, törli a parancssort, az utolsó bevitt, végül a szerkesztőegységet kiüríti.



A szerkesztőegységben lévő csatornákat kitörli és üresbe állítja a szerkesztőt. A MENÜ üzemmód elhagyására is szolgál.

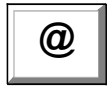


Vakszerkesztés üzemmódot állít be, tehát memóriákat szerkeszthetünk és módosíthatunk a színváltó kimenet zavarása nélkül. A gomb ismételt lenyomásával kiléphetünk ebből az üzemmódból.



Törlőgombként szolgál memóriák, hurkok, csatolások, és időjelölések számára. A színváltó színválasztást is ezzel a gombbal törölhetjük a memóriákból.

FÉNYERŐSSÉG MEGADÁSA



A számbillentyűzetet fényerősség megadás módba állítja.



- **FULL** A kiválasztott csatornák fényerejét 100%-ra állítja.
- **ON** A kiválasztott csatornák fényerejét 50%-ra állítja. A gomb értéke a Rendszerparaméterek üzemmódban beállítható - a gomb alapértéke 50%. Működtetéséhez a **SHIFT** lenyomása szükséges.



A kiválasztott csatorna intenzitását nullára állítja.

{KERÉK}

Az intenzitásérték folyamatos állítására szolgál. A kerék az intenzitáskülönbségeket a végállásokon túl is megtartja.

MEMÓRIA KEZELÉSEK



A rendszert memória tárolás módba állítja. Amennyiben a pult "USA" rendszerre van állítva, akkor nem szükséges ennek a gombnak a használata (lásd 2. fejezet, Rendszer konfigurálás, Speciális funkciók).



A rendszert memória lejátszás módba állítja. Ha a pult "USA" rendszerre van állítva, akkor ez a gomb memória tárolást készít elő.



Eltárol egy memóriát, a tárolási folyamat ezzel a gombbal záródik. A csatornák a szerkesztőben megmaradnak, de nem lesznek aktívak. Ez a gomb szolgál még a snap (pultállapot) és a loop (hurok) eltárolására is.



Megnöveli az utoljára eltárolt memória számát eggyel és a szerkesztőegység tartalmát mint új (következő) memóriát ide tárolja el.



Hatása megegyezik a következőkkel:



Egy kiválasztott memóriát csatornacsoporthoz tölt a szerkesztőegységbe úgy, hogy megőrzi azok szintjeit. Használható bármely gomblenyomás-sorozat lezárásához is. Snap (pultállapot) és Event (esemény) indításához.



- **FRAME** - színváltószínek eléréséhez. A **{kerék}** használatával végigmehetünk az összes színén, vagy számmal választhatunk egyet.
- **MASK** egy kiválasztott memória csatornáit kijelöli. A **{kerékkal}** behozhatjuk a csatornákat a kívánt szintre, vagy kiválaszthatunk egyedi csatornákat. Használatához szükséges a **SHIFT** gomb.



- **LOOP** hurkot képezhetünk vele számsorrendben lévő memóriáknál.
- **LINK** nem sorrendben lévő memóriákat csatolhatunk sorrendi lejátszáshoz az A/B húzókon. Használatához szükséges a **SHIFT** gomb.

ÚSZÁSI IDŐK KIJEJÖLÉSE

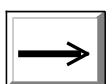


A kiválasztott memóriához beúszási időt jelöl ki. Második lenyomása után a kiúszási idő adható meg.



A kiválasztott memóriához késleltetési, beúszás várakozási és kiúszás várakozási időket jelöl ki. A fenti sorrendben lévő idők egyszeri, kétszeri és háromszori lenyomásra érhetőek el.

TARTOMÁNYOK ÉS LÉPTETÉSEK



“Keresztül” funkciót lát el csatornák vagy memóriák csoportjainak kiválasztásához.



Az utoljára kiválasztott csatorna, memória, event (esemény) és snap (pultállapot) számát növeli meg eggyel.

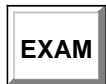


Az utoljára kiválasztott csatorna, memória, event (esemény) és snap (pultállapot) számát csökkenti eggyel.

KÉPERNYŐ VEZÉRLÉS



Ezzel a gombbal visszatérhetünk a “STAGE” (színpadi kimenet) képernyőre a legtöbb vizsgálati képernyőoldalról.



A megfelelő gombbal társítva kell használni, csatornakijelölések, memóriatartalmak, memórialapok, “snap” (pultállapot) stb. vizsgálatára szolgál.



PAGE UP a következő képernyőoldalt kapcsolja. PAGE DN az előző képernyőoldalt kapcsolja. A **SHIFT** gombbal érhető el.



Törli a szerkesztőt, a MENÜ üzemmódot vagy bármely menüfunkciót lezárja, visszatérést ad a menülistára. Egyszeri lenyomásra időzítéssel úsztatja ki a csatornákat a szerkesztőből, másodszor is lenyomva azonnal kiürít mindent onnan.



Szerkesztésből MENÜ üzemmódba viszi a pultot. A MENÜ használata a menüpontok kiválasztásával történik. Második lenyomásra elhagyjuk a menüt és visszavisz a szerkesztés üzemmódba.



tól



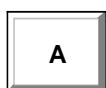
Többfunkciós gombok. Menü üzemmódban a hat gomb segítségével dolgozunk a különböző menüpontokban. Szerkesztés üzemmódban MACRO gombként szolgálnak.



Az alfanumerikus klaviatúrával egy kék mezőbe egyoldalnyi szöveget vagy bármely más szöveges információt vihetünk be. A MEMORY gombbal használva “végszavak” beírását végezhetjük. Szöveg csatolható az előadáshoz, az effektekhez, a makrókhoz, az Event-hez (esemény) és a Snap-hez (pultállapot).

KIJELÖLŐ & LEJÁTSZÓ GOMBOK

A/B ÁTÚSZTATÓK



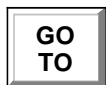
A kiválasztott memóriát vagy csatornacsoportot betölti az A húzóhoz.



A kiválasztott memóriát vagy csatornacsoportot betölti a B húzóhoz.



Átúsztatást kezdeményez az A/B húzók között. Amennyiben EVENT (esemény) van kijelölve a memóriákhoz, a **GO** lenyomása az A/B mezőn elindítja az esemény végrehajtását.



Megszakítja az éppen futó átúsztatási folyamatot és azonnal a soron következő memóriára való úsztatást kezdi el. Szintén úsztatás kezdeményezhető vele egy kiválasztott memóriára vagy a szerkesztő alapidejével, vagy az eltárolt memóriaidővel.



1 másodperc alatt visszaúsztatja az előző memóriát.



Az éppen futó átúsztatási folyamatot megállítja addig, amíg a **GO**, **GO TO**, vagy **BACK** gombokkal újra nem indítjuk azt.



- **SEQ**, amikor aktív, akkor automatikusan betölti a sorban következő memóriát a nulla százalékon álló lejátszómező-oldalba. Az A/B lejátszómezőbe való töltéskor automatikusan aktiválódik. A Rendszerparamétereknél ez az automatikus aktiválódás letiltható.
- **AUTO**, amikor aktív (LED világít), akkor a rendszer minden előre programozott, memóriákhoz kötött Event-et(eseményt) elindít az A/B mezőn történő lejátszáskor. Amikor tiltott (LED sötét), minden előre programozott kijelölés hatástalan. Az A/B lejátszómezőbe való töltéskor automatikusan aktiválódik. A **SHIFT** gomb lenyomásával érhető el.

MESTERHÚZÓK

MŰKÖDTETŐ GOMBOK



Többfunkciós gombok. Velük jelölhetünk ki memóriákat, csatornacsoportokat, effekteket, vagy Snap-eket (pultállapotokat) a mesterhúzókhöz. Minden mesterhúzóhoz tartozik egy ilyen gomb. Mikor bármit kijelölünk a mesterhúzóhoz, a LED világít. A LED színe a kijelölés típusától és a lejátszás üzemmódjától függ. A kijelölés típusa a színes monitor megfelelő részén látható. Amikor a mesterhúzó csatornacsoportot vagy memóriát tartalmaz, akkor ezek a gombok villantóként (FLASH) használhatók.



A lejátszómezők és mesterhúzók kijelöléseit törli.



A kiválasztott mesterhúzókat tiltó mesterhúzókká változtatja.



Amikor aktív, bármely többfunkciós gomb lenyomása tiltja az összes mesterhúzó kimenetét, kivéve a lenyomottét. Mesterhúzók kijelölésére használható Assign (kijelölés) üzemmódban. A Latch (retesz) funkcióval együtt is használható.



Amikor aktív, bármely többfunkciós gomb lenyomása tiltja annak a mesterhúzónak a kimenetét. Mesterhúzók kijelölésére használható Assign (kijelölés) üzemmódban. A Latch (retesz) funkcióval együtt is használható.



- **HARD** Kemény léptetésű effektfuttatást jelöl ki. A kemény léptetés lépésről-lépésre való ugrást jelent.
- **SOFT** Lágy léptetésű effektfuttatást jelöl ki. A lágy futtatás lépésről-lépésre történő úsztatást jelent a felvett memóriaidővel. A **SHIFT** gombbal érhető el.



Az Assignment (kijelölés) üzemmódban a többfunkciós gombokat villantó funkcióról KI/BE kapcsolóra váltja. A SOLO gombbal együtt használható.



Ebben az üzemmódban csatornacsoportokat és memóriákat tölthetünk a mesterhúzóba.



Használatával a mesterhúzókat MACRO üzemmódba állíthatjuk.



Használatával a mesterhúzókat SNAP (pultállapot) üzemmódba állíthatjuk.

GENERÁL MESTERHÚZÓ

A generál mesterhúzó a pult teljes kimenetét vezérli. Maximális értéke a Servízfunkciók/ Rendszerparaméterek menüpontban állítható be, aholis ez az érték 100% vagy 200% lehet. A generálszabályozó segítségével a mesterszabályozók és az átúszató szabályozók kimeneti szintje is szabályozható, miáltal új memóriák alkothatók.

Lehetőség van arra, hogy csatornákat vegyünk ki a generál mester hatása alól. A színváltókat vezérlő csatornák automatikusan kikerülnek a generál mester alól.

B.O.

- a generál sötét kapcsoló a pult teljes dimmerkimenetét lekapcsolja.

EGYÉB NYOMÓGOMBOK

EFFECT

Egy előre programozott effektet jelöl ki egy mesterhúzóhoz, hogy az effekt üzemmódban dolgozzon.

SHIFT

A különböző szerkesztő gombok másodlagos funkciójának elérését biztosítja.

**EVENT
SMPTE**

- **EVENT (ESEMÉNY)** - "Esemény" végrehajtását rendelhetjük memóriához. "Esemény" végrehajtható a szerkesztőn keresztül.
- **SMPTE.** A "Tanítás" funkció választása SMPTE kódok beléptetésére az EVENT funkció számára. A **SHIFT** gombbal érhető el.

**RATE
A/B**

E funkció működtetéséhez a **{kerék}** feladatát megváltoztatjuk szintállításról időállításra. A kerék mozgatásával az A/B átúszatási idejét módosíthatjuk.

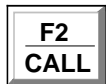
**RATE
CHASE**

E funkció működtetéséhez a **{kerék}** feladatát megváltoztatjuk szintállításról sebességállításra, hogy az a futó effekt sebességét módosíthassuk. Az új sebesség eltárolható a futtató mesterhúzón.

F1

T. MACRO

T. MACRO jelentése "makró tanítás". Ez a funkció hozzásegít makró programozáshoz anélkül, hogy a MAKRÓ menüpontba belépnénk. Ráadásul a szerkesztő és lejátszó makró funkciók "éles" használatával a "makró tanítás" funkció utat nyit a menüpontok beépítésére is (kivéve a MAKRÓ menüpontot).



CALL A kiválasztott kimenetet behívja a szerkesztőbe. A **SHIFT** gombbal érhető el.



HELP - "Segítő", mely a szerkesztő üres állapotában hívható elő. A gomb ismételt lenyomásával lépünk ki. A **SHIFT** gombbal érhető el.



FLASH A kiválasztott csatornát villogtatja. A **SHIFT** gombbal érhető el.



TEST Ez a funkció megkönnyíti a csatornák tesztelését. A **SHIFT** gombbal érhető el.

KAPCSOLÓK ÉS EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK

HÁLÓZATI KAPCSOLÓ

A pult hálózati KI/BE kapcsolója a hátlap baloldali részén helyezkedik el. A pultot a hálózatról teljesen lekapcsolhatjuk segítségével.

MÁGNESLEMEZ MEGHAJTÓ

A lemezmeghajtó 1.44 Mbyte-os mágneslemezekkel dolgozik az előadások tárolásához (RECORD menüpont) vagy a rendszerkonfiguráció elmentéséhez (Service Tools).

5. fejezet
pultprogramozás

Mielőtt az előadás memóriáit programoznánk, a szükséges összerendeléseket kell végrehajtani. A különböző összerendelések külön menüpontokban hajthatók végre. A 6. fejezet részletesen foglalkozik a menüpontokkal.

Az összerendelés menüpontjai:

- CSATORNA ÖSSZERENDELÉS
- SZÍNVÁLTÓ ÖSSZERENDELÉS (amennyiben színváltók is vannak)

SZERKESZTŐEGYSÉG

A szerkesztőegység mind élő (színpadra kikerülő), mind vakszerkesztés üzemmódban dolgozhat. Élő üzemmódban bármely beavatkozásunk a színpadon látható. Memóriák szerkeszthetők vagy módosíthatók a vakszerkesztés üzemmódban anélkül, hogy a színpadi kimenetek változnának.

A szerkesztőegységben memóriákat úgy építhetünk fel, hogy kiválasztunk csatornákat és intenzitásértéket adunk nekik. A csatornaszámokat és a színváltókat jelképező kis "s" betűk pirossal jelennek meg szerkesztés közben, ami azt jelenti, hogy a keréknek hatása van az értékadásukra. A fehér színnel megjelenő csatornák azt jelentik, hogy a szerkesztőegység tartalmazza őket, de jelenleg nincsenek szerkesztés alatt, ugyanakkor memóriatároláskor ezek a csatornák is részei lesznek az eltárolt jelnek. Az éppen szerkesztés alatt nem álló színváltók számai sötétszürkén láthatók, mely előző értékeik megtartását jelenti.

Minden megszerkesztett memória a következő információkat tartalmazhatja még:


- Beúszási, kiúszási idők - 0-tól - 999.9 másodpercig.
- Késleltetés, várakozás - be és ki - idők - 0-tól - 999.9 másodpercig.
- Automatikus memóriakövetés, melyet a hurokfunkció használatával programozunk.
- Hurkok, melyek korlátlan számú memóriát tartalmazhatnak.
- Csatolási szám nem sorrendi memóriák lejátszására.
- Szöveges információ vagyis végszó.


CSATORNÁK SZERKESZTÉSE ÉS KIVÁLASZTÁSA

EGY CSATORNA KIVÁLASZTÁSA

Csatorna vagy csatornák kiválasztásának többféle módja van.



A  gombot lenyomva a számbillentyűzet csatorna üzemmódba kerül. Üssük be a csatorna számát a számbillentyűzeten. Ugyanakkor a rendszer akkor is

csatornaszámnak tekinti a számbillentyűzeten beadott számokat, ha a  gombot előzőleg nem nyomtuk le.

TÖBB CSATORNA VAGY CSATORNACSOPORT KIVÁLASZTÁSA

Többféle gombnyomás-sorozattal választhatunk ki egy vagy több csatornát egyidőben. Ezek a gombnyomás sorozatok többféle módon vegyíthetők egymással.

CSATORNATARTOMÁNY KIVÁLASZTÁSA



A csatornák 1-től 9-ig ki lesznek választva és intenzitásértéket adhatunk nekik a kerék vagy a számbillentyűzet segítségével.

CSATORNA MINT "ÉS" GOMB



1., 5. és 9. csatornák kiválasztásra kerülnek és intenzitásértéket adhatunk nekik a kerék vagy a számbillentyűzet segítségével.

INTENZITÁSÉRTÉK MEGADÁSA

A csatorna(k) kiválasztása után használjuk a nyomógombokat vagy a kereket az intenzitás megadásához. Az intenzitás kijelölés a számbillentyűzet segítségével is lehetséges. Egy szám beütése a rendszer számára tizes helyiértéket jelent (a 4 - 40 %-ot, a 6 - 60 %-ot, stb.). Ha ennél pontosabb intenzitásmegadásra van szükség, akkor használjuk a tizedes pontot is: a 4.5 - 45 %, stb. (Ha a vezérlőpult "USA rendszer"-be van beállítva a 45 beadása 45 %-ot, és a 60 beadása 60 %-ot jelent).

FULL

a csatornához 100 %-os intenzitást rendel.

ZERO

a csatornát 0 %-ba viszi.

ON

a csatornához 50 %-ot rendel. Értéke a RENDSZERPARAMÉTEREK menüpontban beállítható.

INTENZITÁS MEGADÁSA EGY SZÁMMAL

CHAN **5** **@** **7**

5-ös csatorna 70%-on.

SZINTMEGADÁS (USA RENDSZER)

CHAN **5** **@** **5** **0**

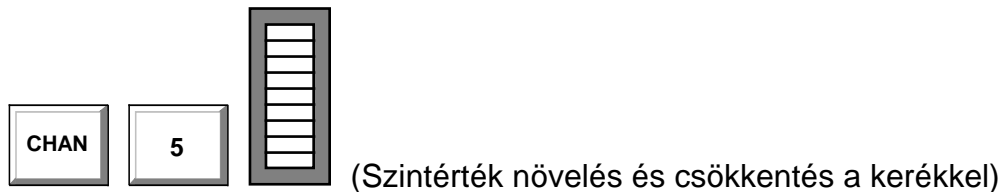
5-ös csatorna 50%-on

SZINTBEÁLLÍTÁS PONTOS SZÁZALÉKÉRTÉKRE

CHAN **5** **@** **7** **.** **3**

5-ös csatorna 73%-on

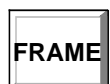
SZINTBEÁLLÍTÁS KERÉKKEL



SZÍNVÁLTÓKIVÁLASZTÁS ÉS SZERKESZTÉS

Ha a rendszerünkben színváltókat is definiáltunk, akkor a SCROLLER (színváltó) menüpont is megjelenik a menülistában.

Feltételezzük, hogy használjuk a színváltó összerendelési táblázatot (6. fejezet - SCROLLER menüpont), vagyis a színváltónk össze van címezve az öt hordozó fényvető számával. Válasszuk ki a csatornaszámot és adjunk neki fényértéket a kerék segítségével. Ez azért célszerű, mert így láthatjuk a színváltást. A színszám szürkével jelenik meg (követő üzemmód).



A **FRAME** lenyomása kiválasztja a fényvetőhöz tartozó színváltót (a színszám zöld) és a kívánt szín beállítható a számbillentyűzeten (szám begépelésével) vagy a **{kerék}** segítségével. Félszín is beállítható **##** formátumú számbegépeléssel.

A színszám szürkével jelenik meg a (utoljára megadott számot) követő üzemmódot jelezve, kivéve ha előzőleg memóriában vettük fel. A kimenet a szerkesztőből vagy egy lejátszómezőből vezérlődik. Amennyiben a kimenet vezérlése nem a követő üzemmódból származik, úgy a szín száma zölddel jelenik meg.

A memóriából való színvezérlés törlésének gomblenyomás sorozata a következő:



A fenti gomblenyomás-sorozat memória csoportokra is használható

A SZERKESZTŐ TÖRLÉSE

**RESET
ESCAPE**

törli a teljes szerkesztőegység tartalmát. Egyszeri lenyomásra a szerkesztő kimenete egy beállított ürítési idővel törlődik, mely idő a Rendszerparaméterekben beállítható. A gomb kétszeri gyors lenyomása a szerkesztőt azonnal törli.

CLEAR

törli a szerkesztőből az utolsó kiválasztást. Nyomjuk meg kétszer.

MEMÓRIÁK ELTÁROLÁSA

Miután egy világítási szituációt beállítottunk, valószínűleg el akarjuk azt tárolni és a későbbiekben visszajátszani. A memória tárolás végrehajtása során minden, ami a szerkesztőben volt, a tárolt memóriába kerül. A szerkesztőben lévő csatornák fehér színnel látszanak vagy pirossal (melyek éppen szerkesztés alatt állnak).

MEM

lenyomása a rendszert memória üzemmódba kapcsolja. A gomb lenyomását követően a **memória** szó jelenik meg a parancssorban. A számbillentyűzet

gépeljünk be egy memóriaszámot és nyomjuk le a **STORE** gombot.

A rendszer ezt követően egy üzenetet küld:

MEMORY # STORED (...SZÁMÚ MEMÓRIA ELTÁROLVA).

A *MEMORY EXISTS (LÉTEZŐ MEMÓRIA)* felirat azt jelenti, hogy egy már létező memóriaszámra akartuk eltárolni a memóriát.

STORE

A **STORE** ismételt lenyomása felülírja a régi memóriát.

Ha nem akarjuk felülírni a már létező memóriát, akkor nyomjuk le a **CLEAR** gombot és adjunk meg egy másik memóriaszámot.

**+1
STORE**



+1 STORE gombbal a következő egész-számra tárolhatunk memóriát számmegadás nélkül.


ÚSZTATÁSI IDŐK


Memória eltároláskor a pult automatikusan egy alap úsztatási időt rendel a jelhez. Ez az alapidő a Rendszerparaméterek menüpontban beállítható (6. fejezet).


Ha memóriatárolás során akarunk úszási időt megadni, akkor nyomjuk le a



gombot, a  # megadása után, de a  gomb lenyomása előtt. A **time** (idő) szó jelenik meg a parancssorban. A számbillentyűzeten adjuk be a kívánt időt,


majd a tárolási folyamatot most is a  lenyomásával zárjuk..

Késleltetési idő megadásához nyomjuk le a  gombot és adjuk be a számbillentyűzeten a kívánt időt.

A “várakozás BE” megadásához nyomjuk le a  gombot kétszer és adjuk be a számbillentyűzeten a kívánt időt.

A “várakozás KI” megadásához a fenti gombot háromszor kell megnyomni, majd a kívánt időt beadni. Ez az idő az átúszási folyamatban résztvevő kiúszó csatornákra hat.

Ha kihagytuk az úszási vagy várakozási idők megadását a tárológomb lenyomása


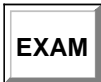
előtt, egyszerűen nyomjuk le a  gombot; az éppen eltárolt memória megjelenik a parancssorban. A fenti módokon adjuk be a kívánt időket, majd nyomjuk le a

 gombot.

Meglévő memória időzítéseit úgy módosíthatjuk, hogy válasszuk ki a memóriát, adjuk be a módosított időket és újra tároljunk el mindent.

Egyforma úsztatási idők megadhatók memóriacsoportok számára is úgy, hogy kijelöljük a memóriacsoportot, megadjuk a kívánt időt, és újra tárolunk.

MEMÓRIÁK VIZSGÁLATA

  gombok lenyomása egy listát ad az összes eltárolt memóriáról, és a hozzájuk tartozó időkről, hurkokról, csatolásokról, szöveges információkról és “esemény” programozásokról.

EGY KIJELELT MEMÓRIA VIZSGÁLATA



Válasszuk ki a memóriát.



A színkód mutatja, hogy az adott csatorna értéke ugyanaz mint az előző jelben, vagy megváltozott.



vagy



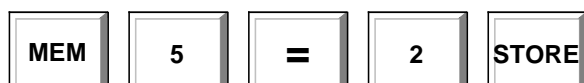
Az előző vagy a következő memóriát vizsgálja.



Visszatérés a "színpadi kimenet" képernyőhöz.

MEMÓRIAMŰVELETEK A SZERKESZTŐBEN

MEMÓRIA ÁTNEVEZÉSE/CSERÉJE



Az 5. memóriát átneveztük 2. memóriává. Ha a 2. memória korábban már létezett akkor az 5. és a 2. memóriák tartalma felcserélődik.

MEMÓRIA MÁSOLÁSA MEMÓRIÁBA



Az 5. memória először csatornacsoporthá válik a szerkesztőben. Ezt követően ezt a csatornacsoporthat 2. memóriaként eltároljuk. Ez a folyamat csak a memóriák tartalmát másolja (csatornákat és fényértékeket) de nem érinti az időket, automatikus indításokat stb. Amennyiben ezeket a paramétereket is másolni kívánjuk, használjuk a MENÜ : MEMORY OPERATIONS (MEMÓRIAMŰVELETEK) pontot.

MEMÓRIA TÖRLÉSE



NEM SORRENDI MEMÓRIÁK TÖRLÉSE




SZÁMSORRENDI MEMÓRIACSOPORT TÖRLÉSE




MEMÓRIA MÓDOSÍTÁS


EGY MEMÓRIA MÓDOSÍTÁSA

Egy már eltárolt memória módosításához vagy szerkesztéséhez be kell azt hívni a szerkesztő egységbe úgy, hogy lépünk memória üzemmódba, adjuk meg a memória

számát, majd nyomjuk le a  gombot. Ez a folyamat behozza a memóriát a szerkesztőbe (színpadra is kikerül). A memória tartalma sötétkékkel látszik a képernyőn, jelezve a memória módosítás üzemmódot. Végezzük el a kívánt

csatornamódosításokat, majd az ismételt tároláshoz nyomjuk le a  gombot. Ha az éppen módosított memória nincs egyik lejátszómezőben sem, akkor a *MEMORY # STORED (...SZ MEMÓRIA ELTÁROLVA)* üzenet jelenik meg.

Ha a módosított és eltárolni kívánt memória bármely lejátszómezőben jelen van, a *MEMORY ON BOARD (MEMÓRIA LEJÁTSZÓMEZŐBEN)* üzenet jelenik meg.

A  gomb ismételt lenyomása eltárolja a módosított memóriát. Ezt követően a szerkesztő is törlődik.

MEMÓRIA MÓDOSÍTÁS “STORE STORE” SEGÍTSÉGÉVEL

A PHOTON képes igen gyors világítási szituáció módosításra, mégha a kimenő jel több lejátszómezőbe töltött különféle memóriák és szerkesztőben lévő csatornák keveréke is.

A STORE STORE funkció bármely csatornamódosítást eltárol memóriákba vagy csoportokba, legyenek azok akármelyik lejátszómezőben is. Két alapvető változatban használható ez a művelet: tárolás az első aktív lejátszómezőbe vagy tárolás az

összes lejátszómezőbe. A két változat valamelyike a Rendszerparaméterek menüpontban állítható be.

Ha az elsőt választjuk (*store to first active* (fader) = YES (igen)), akkor bármely módosítás az első aktív mezőbe tárolódik. A rendszer először az A/B mezőt vizsgálja, majd a mesterhúzókat 1-től kezdődően.

Ha a NO (nem) változat van beállítva, akkor a tárolás az összes lejátszómezőben megtörténik. Például: 2. csatorna 50% az A/B lejátszómezőn, szintén 2. csatorna 60% az 1. és 8. mesterhúzón. A szerkesztőben a 2. csatornát 80%-ra állítjuk.



első lenyomásakor egy ablak nyílik, ahol a fenti példában leírt aktív mezőket látjuk, és a tárolás az összes, a 2. csatornát vezérlő kimenetet érinti. Az érintett mezők pirossal látszanak ebben az ablakban. A gomb ismételt lenyomása hajtja végre a tárolást.

Az új csatornák, melyek nem voltak jelen egyik lejátszómezőben sem, csak az első



aktív mezőben lesznek eltárolva, amikor a



“Lejátszómezőbe” - annak a lejátszómezőnek a kijelölő gombját kell lenyomni, ahová a módosítást el szeretnénk tárolni.

A fent említett alapfunkciók és egyéb memóriakezelések részletes leírása a 7. fejezetben található.

LEJÁTSZÓMEZŐK SZÍNKÓDJAI

A PHOTON többféle lejátszómezővel rendelkezik. A kimenetek vezérelhetők a szerkesztőből, a mesterhúzókról és az A/B átúsztatómezőkről. A mesterhúzó kimenete kijelölő- és effekt üzemmódból eredhet.

Szerkesztő - a csatornák fehérrel vagy pirossal jelenhetnek meg.

Mesterhúzó kijelölés módban - a csatornák megjelenése narancsszínű.

Mesterhúzó futtatás módban - a csatornák narancsszínrel jelennek meg.

A/B átszabályozó - a csatornák színe világoskék.


A HELP (Segítő) első képernyőformája a különböző színkódokat mutatja.


A {KERÉK}

A digitális kerék működési módjáról is ejteni kell itt néhány szót. A **{kerék}** úgynevezett értéktartó módon működik, ami azt jelenti, hogy a különböző csatornák közötti intenzitásérték különbségek akkor is megőrződnek, ha a csatornákat akár felső- akár alsó határértékükre vezéreljük. Például a 10. memóriában az 1. csatorna 75%-on van, a 2. csatorna 85%-on. Ha ezt a memóriát betöltjük a szerkesztőbe és a csatornákat egyszerre “megfogjuk” a kerékkal, akkor akár teljesen leszabályozzuk, akár teljesen felszabályozzuk a csatornákat, a köztes állapotokban a 10% különbség mindig megmarad.


6.FEJEZET - MENÜPONTOK

A rendszer sok funkciója speciális menüpontokon keresztül érhető el, melyekkel így

számtalan funkciógomb megtakarítható. A menüpontok eléréséhez nyomjuk le a  gombot.

Az elérhető menüpontok számozott listája jelenik meg a képernyőn. Egy menüpontba való belépéshez vagy nyomjuk le a megfelelő F(unkció) gombot, melyről a képernyő alján találunk tájékoztatást, vagy a kívánt számot üssük be és nyomjuk le az  gombot.

A különböző menüpontokban illetve az azokban végrehajtott műveletek során a feladattól függően a funkció (F) gombok jelentése más és más. A parancssorban megjelenő utasítások vezetik a kezelőt végig a kívánt művelet végrehajtásában. Ha hibázunk bármely menüpontban

az adatbevitelben vagy a parancsadásban, akkor nyomjuk le az  **RESTART** gombot, mely általában visszajuttat bennünket a használt menüpont elejére.






A különböző menüpontok zömében több mint 5 választási lehetőségünk van. Hogy megnézhessük a következő képernyőoldalon az újabb választási lehetőségeket, nyomjuk le az

 **F6**



MORE FUNCTION (további funkciók) gombot. Ebben a fejezetben, ha a különböző funkciók tárgyalása során nem látjuk a képernyőn a tárgyalt funkciót, ezen gomb segítségével lépünk a 2. vagy 3. képernyőoldalra.


A szükséges számmegadásokat a már tárgyalt számbillentyűzet segítségével adjuk be, a szöveges begépelésekhez az alfanumerikus klaviatúrát használjuk.



Néhány művelet a szerkesztőegységben lévő gombokon is végrehajtható, nemcsak a funkció gombokon:



MENÜ	SZÁMBILL.
thru (tól - ig)	
channell (csatorna)	
store (tárolás)	
memory (memória)	
next (következő)	





A menüt a  gombbal hagyhatjuk el, vagy nyomjuk le a  gombot másodszor.

A  gomb első lenyomása visszavisz bennünket e menülistára. Másodszori lenyomása a színpadi kimenet képernyőformára visz vissza.

Ha a  segítségével elhagytuk a menüt, a következő alkalommal, mikor a  gombot használjuk, ismét a menülista látható először.

Ha a  gomb lenyomásával hagyjuk el az éppen használt menüpontot, a következő alkalommal, mikor a  gombot ismét használjuk, visszakerülünk az elhagyott menüpontba.

Ha például éppen a csatorna-összerendelési (CHANNEL PATCH) táblázatban dolgozunk, de ideiglenesen ki kell lépniük, nyomjuk meg a  gombot. Később a csatorna-összerendelési táblázat ugyanazon részébe térhetünk vissza a  gomb ismételt lenyomásával. Ez ugyanakkor nem érvényes a Menü összes pontjában.

CSATORNA ÖSSZERENDELÉS

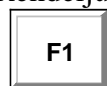
Ez az 1. menüpont. (A “dimmer” szó a teljesítményszabályozó egységet, illetve a pult valós kimeneti csatornáját jelenti.)

Ebben a menüpontban a dimmer-csatorna összerendelés, összerendelés törlés, dimmer csere, kimeneti jelleggörbe hozzárendelés, szabad dimmer vizsgálat és még több más művelet végezhető el.

DIMMER KIJELEMLÉS (ASSIGN DIMMER)

DIMMER ÖSSZERENDELÉSE CSATORNÁVAL

Rendeljünk egy önálló vagy egy csoport dimmert egy csatornához.

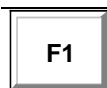


**ASSIGN
DIMMER**

A gombnyomást követően dimmerszám megadást vár. Ez lehet egy önálló szám, vagy egy csoport első tagja.

#

Üssük be a kívánt dimmerszámot.

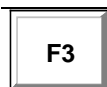


**THRU
DIMMER**

Előkészíti egy dimmercsoport utolsó számának megadását.

#

Üssük be a dimmercsoport utolsó számát.



**TO
CHANNEL**

Lenyomását követően a társítandó csatorna számát várja.

#

Adjuk be a kívánt csatornaszámot.



STORE

Eltárolja a programozott összerendelést. A kiválasztott dimmer(ek) a megadott csatorna által lesznek vezérelve.

SZÍNVÁLTÓ DIMMERCÍMÉNEK MEGADÁSA

A CHANNEL PATCH (csatorna-összerendelés) és a SCROLLER (színváltó) menüpont használható színváltó - vezérlő csatorna összerendelésre, és itt adhatjuk meg azt is, hogy melyik csatornán lévő fényvetővel működik együtt a színváltó. A színváltó kezelés programozása egy kis időt kíván, de a használati előnyök sokszorosan megtérítik azt.

A DMX címhozzárendelés mind a SCROLLER, mind pedig a CHANNEL PATCH menüpontban megtörténhet. A CHANNEL PATCH menüpontban történő programozás előnye, hogy az összes összerendelés látható, míg a SCROLLER menüben csak legnagyobb összerendelési szám látható. Egy vagy több DMX (dimmer) szám is hozzárendelhető egy színváltóhoz.

Mielőtt DMX (dimmer) számokat jelölnénk ki, a színváltó vezérlőcsatornáját programozzuk be.

Például: a 402 DMX csatorna vezérelje a 2. színváltónkat. (A színváltó helyi címzését 402-re kell beállítani.)

F1	ASSIGN DIMMER	A rendszer dimmerszám megadását kéri a gomb lenyomását követően. A <i>Példa</i> szerint 402.
F4	TO SCROLLER	Válasszuk ki a 2. színváltót.
F1	STORE (TÁROLÁS)	Jegyezzük meg, hogy az összerendelt színváltó száma különbözik az egyéb csatornaszámoktól. A DMX (dimmer) szám sárgával jelenik meg jelezve, hogy erre a DMX csatornára a generál mester nem hat.

Egy vagy több dimmer (DMX) szám rendelhető egy színváltóhoz. Lehetnek előadások, ahol a színváltókat egyedileg akarjuk vezérelni, de lehetnek előadások, ahol színváltó csoportokat vezérelnénk egy csatornával. Tegyük fel, hogy egy hídon 12 színváltónk van. Az 1. színváltó a 401 DMX címen van, a 2. a 402 címen stb. Lehetnek előadások, amikor egy vezérlőcsatornáról akarjuk vezérelni pl. a 1-4 és a 8. színváltót.

Ha több mint egy DMX szám van egy színváltóhoz rendelve, (mint az alábbi példában), akkor csak a legnagyobb szám látható a táblázat dimmer oszlopában, mellette egy + jellel A + jel jelzi, hogy több mint egy dimmer (DMX) csatorna van a színváltóhoz hozzárendelve. A teljes hozzárendelés a CHANNEL PATCH menüpontban jelenik meg.

F1	ASSIGN DIMMER	A rendszer dimmerszám megadását várja. A <i>Példa</i> szerint üssük be a 401 számot (az 1. színváltó DMX címe).
F1	THRU DIMMER	Adjuk meg a 4. színváltó DMX címét: 404.
F2	& DIMMER	Adjuk meg a 8. színváltó DMX címét: 408.
F4	TO SCROLLER	Adjuk meg annak a színváltónak a számát, mellyel a fenti DMX címeket vezérelni akarjuk (2).
F1	STORE	Jegyezzük meg, hogy az összerendelt színváltó száma különbözik az egyéb csatornaszámoktól. A DMX (dimmer) szám sárgával jelenik meg jelezve, hogy erre a DMX csatornára a generál mester nem hat.

CSATORNA KIJELEMLÉS DIMMERHEZ

Ebben a menüpontban csatornacsoportokat rendelhetünk hozzá dimmercsoportokhoz, vagy egy csatornát egy- vagy több dimmerhez.

Példa: Rendeljük hozzá a 73 - 75 csatornákat a 120 - 122 dimmerekhez egyenként.

F2	ASSIGN CHANNEL	A rendszer csatornaszám megadást vár (73).
F1	THRU CHANNEL	A gombnyomást követően a csoport utolsó csatornájának számát üssük be (75).
F1	TO DIMMER	Adjuk be a csoport első dimmerszámát (120).
F1	STORE	A 73. csatorna a 120, a 74. csatorna a 121, a 75. csatorna a 122. dimmerhez rendelődött hozzá. Természetesen egyedi összerendelést is végezhetünk.

KIJELÖLÉS TÖRLÉSE (CLEAR ASSIGN)

F3	CLEAR ASSIGN	Válasszuk a clear assign (kijelölés törlés) menüpontot.
F1	CHANNEL	Válasszuk ki a törölni kívánt csatornát (Az F2 DIMMERS választása esetén dimmerkijelölést törölünk).
#		Üssük be a csatornaszámot.
F3	STORE	A törlés végrehajtódik. Most a csatorna "címezhetelen" állapotba kerül. A kijelölés visszaállítható az előzőkben leírt "csatornakijelölés dimmerhez", vagy a "Default" (alap) összerendelés menüpont választásával. Törölt állapotban a dimmer automatikusan kikerül a generál mester hatása alól.

ALAP ÖSSZERENDELÉS (DEFAULT (1 TO 1))


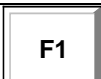
A rendszer 1-1 csatorna/dimmer alap összerendeléssel bír. Ha bármely, általunk végrehajtott összerendelést vissza akarunk állítani eredeti állapotába, akkor használjuk ezt a műveletet. A teljes összerendelési táblázat alaphelyzetbe kerül. Az alábbi *Példa* bemutatja a teljes táblázat alaphelyzetbe állítását.

F4	DEFAULT(ALAP)	Válasszuk az alap (1-1) műveletet.
F1	ALL PATCHES	A rendszer megkérdezi: Biztosan végrehajtsam??? (ARE YOU SURE???)
F1	YES (IGEN)	A parancs megerősítése. A teljes összerendelési táblázat alaphelyzetbe kerül vissza.

KIMENETI SZINT KORLÁTOZÁSA (PROPORTIONAL PATCH)

Ebben a menüpontban egyes dimmerkimenetek maximális értékét korlátozhatjuk. Ez igen hasznos lehet olyan lámpák esetén, melyeket semmiképpen nem akarunk egy bizonyos szint fölött vezérelni.

Szintén alkalmas lehet az egyenletes háttérvilágítás könnyű kiegyensúlyozására. A háttérvilágítás dimmereit korlátozzuk le az egyenletes világítás értékeire, s így jelentős időt takarítunk meg a háttérvilágítás későbbi beállításainál.

	PROPOR PATCH	A gombnyomást követően a pult dimmerszám megadását várja. Több dimmer is megadható.
{kerék} vagy számbill.		A kerék vagy a számbillentyűzet segítségével állítsuk be az új maximum értéket.
	STORE	Az új maximum kimeneti szint sárgával jelenik meg a táblázat “%” oszlopában.

VIZSGÁLAT (EXAM)

Egy csatorna vagy egy színváltó kijelölést kiválaszt vizsgálat céljára. Kövessük a parancsokat.

KIMENETI VEZÉRLÉSI GÖRBE DIMMEREKHEZ RENDELÉSE (ASSIGNING CURVE TO DIMMERS)

4 fix (előre programozott) és 4 felhasználó által programozható kimeneti vezérlési görbe érhető el. A 4 fix a következő: “S” görbe, lineáris kimenet, nem szabályozható (kapcsoló jellegű) kimenet és végül a “park” (a pult bekapcsolása után állandóan 100%-ot ad ki). A nem szabályozható dimmerkimenet 100%-ra ugrik, amikor a vezérlése eléri az 50%-ot (ez az érték a “Rendszerparaméterek” menüpontban más értékre átállítható). A nem szabályozható kimenet hasznos motorok, stroboszkóp, stb.vezérlésekor.

F2	CURVE	A rendszer annak a diimernek a számát várja, melyhez jelleggörbét akarunk rendelni.
F1	THRU DIMMER	Több dimmerhez is rendelhető egyidőben ugyanaz a jelleggörbe.
F3	SELECT CURVE	Az F gombok a választható görbéket mutatják. A kimeneti jelleggörbe a táblázat legalsó sorában látható.

A 4 fix jelleggörbe mellett 4 programozható görbénk is van (5 - 8 számú görbék). A programozható görbék igen hasznosak pl. mechanikus dimmerek, fénycsövek finom szabályozására, de hasznos lehet rakoncátlankodó teljesítményszabályozó egységek torzult kimenetének rendbetételére.

A görbék vagy lépésenként, vagy mesterhúzók segítségével építhetők fel. Bármelyik módszert is használjuk, lehetőségünk van az "élő" kimeneti módba ideiglenesen visszatérnünk, hogy ellenőrizhessük az éppen programozott görbét még eltárolás előtt.

F2	CURVE	A gombnyomás után az almenüpontok láthatók. A pult dimmerszám megadást vár. Több dimmer is választható egyidőben
#		Adjuk meg a dimmer(ek) számát, melyekhez az új görbét akarjuk rendelni.
F4	PROGRAM CURVE	A gombnyomás után az 5 - 8 görbék kerülnek kijelzésre.
#		A pult kéri a görbeszám megadását.
F1	SETUP FROM POT	Ekkor a görbét a mesterhúzó (1-10) segítségével alakíthatjuk ki. Ez a választás "élő" üzemmódba visz minket, lehetőséget adva az egyidejű programozásra és ellenőrzésre oly módon, hogy a csatornát egy lejátszómezőbe töltjük.
MENU		Visszavisz a görbe (curve) menübe.
F1	STORE CURVE	Eltárolja az új görbét.

F2 **GÖRBEALKOTÁS LÉPÉSENKÉNT (SETUP STEPS)**, használjuk a {kerek} minden egyes görbepont (10%-ként történő) meghatározásához.

F1 **GÖRBE ELLENŐRZÉSE (START SAMPLE)** ideiglenesen visszavisz minket a szerkesztőbe. Töltsük be a programozott csatornát egy lejátszómezőbe és ellenőrizzük, hogy a kialakított görbe megfelelő-e.

BEMENETI CSATORNA ÖSSZERENDELÉS (INPUT PATCH)

Ebben a menüpontban könnyű lehetőség nyílik arra, hogy csatornákat rendelhessünk egy másik vezérlőpult húzóíhoz a DMX BE (DMX IN) csatlakozáson keresztül.

Ennek a speciális funkciónak az aktivizálásához 2 dolgot szükséges megtenni a rendszer konfigurálásakor. Ezekhez a beállításokhoz a "Szervízfunkció" pont Rendszerparaméterek alpontjába kell mennünk.

Állítsuk be az M bitet "1"-be (M -1 DMX bemenet.....engedélyezett).

Adjuk meg a DMX bemenet maximális csatornaszámát, melyre szükségünk van.

DMX BEMENET CSATORNÁHOZ VALÓ HOZZÁRENDELÉSE (ASSIGN INPUT)

F1	ASSIGN INPUT	Válasszuk ki az összerendelés funkciót.
#		Adjuk meg a bemenet számát. Több bemenet is kiválasztható egyszerre.
F3	# TO CHANNEL	Adjuk meg annak a csatornának a számát, melyet a bemenet(ek) vezérelni for.
F3	STORE	Az összerendelés eltárolódott. A bemeneti összerendelés fehér mezőben pirossal jelenik meg a csatornaszám alatt.

KIJELÖLÉS TÖRLÉSE (CLEAR ASSIGN)

F2	CLEAR INPUT	Minden kijelölést töröl. Választhatunk a bemenetek vagy a csatornák törlése között.
F2	# CHANNELS	Adjuk be a kívánt számot. Több csatorna (vagy bemenet) is megadható egyidőben.
F3	STORE	A kijelölés törlődött.

ALAP ÖSSZERENDELÉS (DEFAULT 1 TO 1)

A bemeneti összerendelést visszaállítja alapállapotba (1 - 1).

VIZSGÁLAT (EXAM)

A kiválasztott bemenetet vizsgálhatjuk. A vizsgálat folytatható a “következő” (next) és az “előző (previous)” gombok segítségével a kisebb ill. a nagyobb sorszámú csatornáknál.

A DMX BEMENET ÉS MAKRÓK

Egy makró rendelhető a DMX bemenethez ill. az azon keresztül ható vezérlőhöz. A makró indítását a bemenetre csatlakozó vezérlőjel elindulása vagy egy bizonyos szint elérése okozza. Amennyiben nem határozunk meg más szintet, a külső vezérlő az 50%-os szint elérésekor indítja a makrót. Amennyiben a bemenethez csatorna van rendelve, a csatorna szintje együtt mozog a külső vezérlőjellel.

A MACRO menüpontban találhatjuk meg a részletes leírást.

SZABAD DIMMEREK (FREE DIMMERS)

Ebben az almenüben a szabad vagy nem használt dimmerek kijelezhetők. A szabad dimmerek sárga színnel jelzettek. A kék vagy szürke színnel jelzett dimmerek használt/kijelölt dimmerek.

DIMMEREK CSERÉJE (EXCHANGE DIMMERS)

F5	EXCHANGE DIMMERS	Válasszuk ki a dimmer csere funkciót. A pult kijelzi: dimmer csere (exchange dimmer) #:
#		Adjuk be a cserélni kívánt egyik dimmer számát a számbillentyűzeten.
F1	WITH DIMMER	Adjuk be a cserélni kívánt másik dimmer számát a számbillentyűzeten.
F2	STORE	A dimmer cserét végrehajtja.

GENERÁL MESTERHÚZÓ (GENERAL MASTER)

A színváltók, füstgépek, és különböző motorok olyan eszközök, melyeket nem kell (nem szabad) a generál mesterhúzóval vezérelni. A generál mester alpontban ezen eszközök DMX címét eltávolíthatjuk a g.m hatása alól.

F1	GENERAL MASTER	A gomb lenyomását követően a kiveendő dimmer vagy dimmerek csoportja választható ki.
#		A számbillentyűzeten adjuk be a kívánt számo(ka)t.
F5	DISABLE G.M.	A kiválasztott dimmerek kikerülnek a g.m. hatása alól és sárga színnel jelölődnek.

ENABLE G.M. visszahelyezi a kiválasztott dimmert a g.m. hatása alá.

➔ megjegyzés

Ha egy dimmerszám már színváltóhoz van rendelve, az automatikusan kikerül a g.m. hatása alól. Ha a dimmerszámot újra hagyományos szabályzócsatornához rendeljük, akkor automatikusan visszakerül a g.m. hatása alá.

LEMEZBETÖLTÉS (LOAD DISKETTE)

Ez a második menüpont.

A menüpontba való belépéskor automatikus lemeztartalom olvasás és kijelzés történik.

F1	PLAY/ACT # (ELŐADÁS /VERZIÓ SZÁM)	A gomblenyomás után adjuk meg a betölteni kívánt előadás számát. Az F billentyűk különböző betöltési változatokat kínálnak.
#		A számbillentyűzeten adjuk be a kívánt előadásszámot.
F1	ALL DISKETTE	Ez a választás a kiválasztott előadást teljesen betölti a hozzá tartozó táblázatokkal, makrókkal és természetesen memóriákkal.

Mialatt a rendszer az adatokat tölti, a "Várj" ("WAIT") felirat látható a képernyő jobb felső sarkában és apró piros szivek jelzik a valós töltési folyamatot. A töltési folyamat végén a betöltött memóriák kilistázódnak.

Ha a betöltendő előadás számát rosszul adjuk meg, a "rossz előadásszám" (BAD PLAY NUMBER) üzenet jelenik meg. Kezdjük újra és adjuk meg a helyes előadásszámot.

➔ megjegyzés

Ha memóriáink vannak a lejátszómezőkben a töltési folyamat alatt, akkor a mezőkben lévő memóriákkal megegyező számú memóriák nem töltődnek be.

BETÖLTÉSI VARIÁCIÓK

A betöltési változatokat szemlélve jól látható, hogy az előadás különböző részei külön-külön betölthetők. Ezzel az igen rugalmas lehetőséggel élve sok szerkesztési időt takaríthatunk meg, hiszen a különböző előadásokhoz azonos makrókat vagy összerendelési táblázatokat tölthetünk be.

Az alábbi lehetőségek között választhatunk:

F2	PATCH ONLY (CSAK A PATCH TÁBLA)	Csak az összerendelési táblázat betöltését engedélyezi, így ugyanaz a táblázat használható több előadáshoz is, vagy egy másik táblázat akár előadás alatt is betölthető.
F3	MEMS ONLY (CSAK MEMÓ- RIÁK)	Csak memóriákat tölts be a hozzá tartozó úsztatási időkkel, hurkokkal, csatolásokkal és szövegekkel.
F4	MEM # TO LOAD (..SZ MEMÓRIA)	Egy vagy egy csoport memória tölthető be a kiválasztott előadásból.
F5	MACRO ONLY (CSAK MAKRÓ)	Csak a makrókat tölts be.

ELTÉRÉSRE FIGYELMEZTETÉS (WARNING DIFFERENCE)

Ha a lemezen lévő előadás a jelen rendszerünktől eltérő konfiguráció mellett volt elmentve, akkor egy **“Eltérésre figyelmeztetés” (WARNING DIFFERENCE)** felirat jelenik meg egy ablakban a képernyőn, mikor be akarjuk az előadást tölteni.

A lemezen lévő és a jelen rendszerkonfiguráció is megjelenik a képernyőn. A különböző táblázatok teljes listája szintén a képernyőn látható, mivel e táblázatokra (színváltó, csatorna-dimmer összerendelés, DMX bemenet) hatással vannak az eltérő rendszerbeállítások.

Az **F3** gombot használhatjuk az **“összevon/töröl” (merge/clear)** és a **“ne töltsd be” (don't load)** parancsok közti választásra. Szabályként megjegyezhetjük, hogy ha a betöltendő táblázat nagyobb, mint a rendszerünk konfigurációjában lévő, akkor a **“töröl”** és a **“ne töltsd be”** között választhatunk. Ha a rendszerünkben lévő táblázat a nagyobb a lemezen lévőnél, akkor az **“egyesít”** és a **“ne töltsd be”** között választhatunk.

A betöltést az **F1** **LOAD (TÖLTÉS)** lenyomásával folytathatjuk. Ez az opciót választva az előadás adatai a különböző táblázatokhoz tartozó instrukcióink szerint töltődnek be.

Ajánlatos a rendszerkonfigurációt is mindig elmenteni az előadást tartalmazó lemezre (lásd Szervízfunkciók - Konfiguráció elmentés). Ha az előadás betöltése előtt a rendszer konfigurációját töltjük be, akkor elkerülhetjük az **“Eltérésre figyelmeztetés”** feliratot.

➔megjegyzés

A Photon kompatibilis a MINI és a MICRON pultokkal is. A MINI és a MICRON által felvett előadások betölthetők a Photonba. Bár a legtöbb adatrész kompatibilis, a SNAP, MAKRÓ, EVENT és AUTO ASSIGN részek nem, és így ezek nem is töltődnek be.

MEMÓRIA MŰVELETEK (MEMORY OPERATIONS)

Ez a 3. számú menüpont.

A MEMÓRIA MŰVELETEK menüpontban könnyen lehet a memóriákat átnevezni, másolni és törölni. A menüpont választásakor memórialistát kapunk, ahol minden szükséges információ rendelkezésre áll a műveletek végrehajtására. A MEMÓRIA MŰVELETEK összes funkciója a szerkesztőben is végrehajtható (lásd 5. fejezet).

MEMÓRIÁK ÁTNEVEZÉSE (RENAMING MEMORIES)

Meglévő memóriák átnevezhetők, bár ha ebben a menüpontban hajtjuk végre az átnevezést, akkor meglévő memóriákat nem tudunk felülírni, ellentétben a szerkesztőben végzett átnevezéssel. Egyedi memóriákat, vagy memóriák csoportjait is átnevezhetjük. Egyedi memória átnevezése esetén az eredeti memóriaszám elveszik. Ha tehát az 1. memóriát átnevezzük 100. memóriának, az 1. memória nem létezik többé. Természetesen az 1. memória minden adata (csatornák, idők, színváltók, stb.) most már a 100. memóriában lesz.

F1	RENAME MEMORY	Az átnevezni kívánt memória számát kéri: <i>Rename memory #.</i>
#		A számbillentyűzetten adjuk be a memória vagy a memóriacsoport első tagjának számát.
F2	THRU MEMORY	Ezt akkor válasszuk, ha memóriacsoportot akarunk átnevezni, majd adjuk be a csoport utolsó tagjának számát.
F1	AS MEM #	Adjuk meg az új memóriaszámot, vagy az új csoport első tagjának számát.
F1	STORE	Lezárja a folyamatot. A képernyő alján egy ablak nyílik, melyben az átnevezés végeredményét láthatjuk.

MEMÓRIA MÁSOLÁSA (COPY MEMORY)

Ez a művelet egy kiválasztott memóriát átmásol egy új memóriába. A másolt memória teljes egészében megmarad, és a másolat hordozza az eredeti memória minden adatát. Egyedi memória vagy memóriák csoportja is másolható.

Memóriacsoportok másolásánál elegendő a célcsoport első tagjának számát megadni. Például, ha az 1. memóriát a 100-ba, a 2. memóriát a 101-be, a 3. memóriát a 103-ba akarjuk

másolni, akkor elég a 100. memóriát megadni mint új memória számot. A rendszer automatikusan sorrendben átmásolja a kijelölt tartományt.

F2	COPY MEM	A másolni kívánt memória # (copy mem #) felirat jelenik meg a gombnyomást követően.
#		Adjuk meg a másolni kívánt memória számát a számbillentyűzeten.
F2	THRU MEM #	Memóriacsoport másolását végezzük itt.
F1	TO MEM #	A célmemória számát adjuk meg.
F1	STORE	A “Biztosan???” (are you sure ???) felirat jelenik meg. ellenőrizzük, hogy jó számot adtunk-e meg.
F1	YES	Végrehajtja a másolást és befejezi a műveletet.

MEMÓRIÁK TÖRLÉSE (DELETE MEMORY)

F3	DELETE MEMORY	A Törlés parancsot választottuk. A rendszer a törölni kívánt memória számát várja. Memóriacsoport is törölhető.
#		Adjuk be a memória számát.
F1	STORE	A rendszer megerősítést vár.
F1	YES	A törlési parancsot végrehajtja

CLEAR CONSOLE (PULTMEMÓRIA TELJES TÖRLÉSE)

Ez a parancs a pult memóriáit törli. Minden memória a mozzá tartozó adatokkal (snap, macro, event, effect) együtt törlődik. A táblázatok azonban nem törlődnek. Mivel minden memória törlődik e parancs kiadásakor, ellenőrizzük, hogy nincs-e köztük el nem mentett, de számunkra később szükséges memória.

F5	CLEAR CONSOLE	A gomb lenyomása után egy fehér színű figyelmeztető jelzés jelenik meg, hogy ellenőrizzük, vajon a törölni kívánt előadás ki van-e lemezre mentve???
F1	YES	Végrehajtja a teljes törlést a pultban és a parancs befejeződik.





MENTÉS LEMEZRE (RECORD DISKETTE)

Ez az 5. számú menüpont.

Célszerű a szerkesztés alatt álló előadást gyakran elmenteni. Ez megvédhet bennünket a rendszer esetleges hibája miatt bekövetkező adatvesztéstől. A mentési folyamat csak kis időt vesz igénybe, de órák munkája menthető meg vele. A mentésben minden információ elmentődik, tehát a memóriákon kívül a táblázatok, makrók, hozzárendelések stb.

A lemezre mentés első lépésében győződjünk meg arról, hogy formattált lemezt teszünk-e a meghajtóba. Ha nincs lemez a meghajtóban, vagy a lemez fizikailag sérült, akkor a "BAD DISKETTE" (ROSSZ LEMEZ) üzenetet küldi a pult. Ha a lemez írásvédett, akkor a "DISKETTE PROTECTED" (ÍRÁSVÉDETT LEMEZ) üzenet érkezik. Korrigáljuk a hibát és folytassuk a mentési folyamatot.

A pult memóriájának teljes tartalma - memóriák, táblázatok, kijelölések, makrók stb. - kimentődik egy 720 kbyte vagy egy 1.44 Mbyte kapacitású lemezre. Minden előadás kap egy számot, mely általában a következő formátumú: ###.#. Szöveges információ (cím) is adható az elmentett előadásnak a későbbi könnyebb azonosításhoz. A pult automatikusan tárolja a mentés dátumát és időpontját.

		A mentési üzemmódot aktivizálja és várja az előadás számának megadását (XXX.X formában)
	###.#	Adjuk meg az előadás számát, ha egész számot adunk csak meg, a rendszer ahhoz hozzáad .0. <i>Például</i> ha a megadott előadászám 1 , akkor a lemezen ez 1.0 -ként lesz elmentve.
	TEXT (OPTIONAL)	Gépeljük be a kívánt szöveges információt az alfanumerikus klaviatúrán. A tárolás során a gép automatikusan rögzíti a dátumot és az időt.
	ENTER	A rendszer megkérdezi "ARE YOU SURE?" (BIZTOSAN?)
	YES	A pult memóriájában lévő adatok eltárolódnak a lemezen. Amíg a lemez meghajtó dolgozik, a "WAIT" (VÁRJON) üzenet olvasható és a feliratot kis piros szívek sora követi. A mentés befejeztékor a felvett memóriák tól-ig száma kiíródik a képernyő üzenetekre használt részén, és az új lemeztartalom kilistázódik a képernyőre.










Ha egy, már a lemezen foglalt előadászámra próbáljuk az új előadást elmenteni, akkor a "PLAY EXISTS" (LÉTEZŐ ELŐADÁS) felirat jelenik meg. Ha a lemezen lévő előadást felül akarjuk írni, akkor nyomjuk le az **F1 YES (IGEN)** gombot, és a mentés végrehajtódik. Az **F2 PRINT** parancs a lemeztartalmat nyomtatja ki a nyomtatón.

NYOMTATÓ (PRINTER)

Ez a 7. menüpont.

Ha a rendszerkonfiguráció támogatja ezt a műveletet és a pulthoz nyomtatót csatlakoztattunk, akkor többféle információt nyomtathatunk ki. A nyomtatásnak dokumentáló célja is lehet mágneslemez sérülés vagy elveszés esetére.

A nyomtatási változatok a következők:

-  **Memory sheet (Memórialap)** - Ez a "memórialapok" képernyőformát nyomtatja ki. A memóriák számsorrendben követik egymást az úszási idővel, szöveges információkkal, automatikus kijelölésekkel stb. - de a memóriatartalom nem látszik.
-  **Memory/s contents (Memóriatartalom)** - Egy memória, memóriák csoportja vagy az összes memória tartalma kinyomtatható. A nyomtatás tartalmazza a memória számát, az összes hozzárendelést, a csatornákat és fényerőket, színváltó működtetést, úszási időket és szöveges információkat.
-  **Macro** - az összes memóriában lévő makrót - tartalommal együtt - kinyomtattja.
-  **Free channels** - kinyomtattja a nem használt csatornák számát.
-  **Channel patch** - a CHANNEL PATCH menüpont csatornaösszerendeléseit nyomtatja ki.
-   **Tracking sheet** - kinyomtattja a teljes csatorna-memória mátrixtáblát.
-   **Effects** - bármely eltárolt effekt lépéseit kinyomtattja.

➔ megjegyzés

1. Amikor a memóriatartalmat nyomtatjuk, kétféle nyomtatási kép közül választhatunk: squeeze (összenyomott) és spread (terített). A terített forma egy oldalra csak egy memóriát nyomtat. Az összenyomott forma nem hagy üres helyeket a papíron, a memóriák azonnal követik egy másikat. Bármely nyomtatási formát választhatjuk.
2. Győződjünk meg arról, hogy a *Printer timeout* beállítása (a Szervízfunkciók Rendszerkonfiguráció alpontjában) "long" (hosszú) legyen, mivel néhány nyomtató a "short" (rövid) beállítással nem működik.

RENDSZERPARAMÉTEREK (SYSTEM PARAMETERS)

Ez a 8. menüpont.

A Rendszerparaméterek képernyőoldalán láthatjuk a rendszerkonfigurációt (a csatornák, dimmerek, színváltók számát), a futó szoftververzió számát, az utoljára betöltött előadás számát, és a még üres memóriákat százalékban kifejezve. A rendszer maximális memóriakapacitása is itt látható.

FELHASZNÁLÓI PARAMÉTEREK (USER DEFINABLE PARAMETERS)

A képernyő alsó felén a felhasználó által változtatható paramétereket látjuk, úgymint memória alapátúsztatási idő, a generál sötét gomb engedélyezett/tiltott állapota, távműködtető egységek engedélyezése.

A paraméterek megváltoztatásához mozgassuk a kurzort a kívánt sorba, majd nyomjuk le az



ENTER gombot. A **SET PARAMETER TO (PARAMÉTER BEÁLLÍTÁSA)**: felirat olvasható.

Kövesse a képernyőn megjelenő utasításokat az egyes paraméterek beállítási lépéseiben az új paraméter beállításához.

A különböző, felhasználó által beállítható paraméterek a következők:

- default memory time (alap memória idő) - az alap memória úszási idő automatikusan hozzárendelődik a memóriákhoz.
- default fade time (alap kiürülési idő) - az az idő, mely alatt a szerkesztő teljesen kiürül, ha a RESET lenyomásával törlést kezdeményezünk.
- MIDI I/O chan - meghatározza, hogy a PHOTON mely MIDI csatornán ad/vesz parancsokat, ha a megfelelő MIDI interfész telepítve van.
- blackout (generál sötét) - engedélyezi vagy tiltja a generál mester generál sötét kapcsolóját.
- Non dim level (nem szabályzott csat. szintje) - azt a szintet állítja be, amely szintnél a nem szabályzott jelleggörbéjű csatorna bekapcsol (kimenete 100%-ra ugrik).
- time of day (idő) - a rendszer belső óráját állíthatjuk be.
- date (dátum) - a rendszer belső dátumozását állíthatjuk be.
- ON key - az ON gombhoz rendelt szintet itt állíthatjuk be.
- Store to first active (az első aktívba tárol) - itt dönthetjük el, hogy a rendszer a STORE STORE parancsot hogyan kezelje. "YES" (IGEN) esetén a pult az új információt az első aktív lejátszómezőbe tárolja el (az erősorrend: A/B lejátszók, majd a mesterhúzó 1-től kezdődően). "NO" (NEM) beállítása esetén a csatornamódosítások bármely, a módosított csatornát tartalmazó mezőbe eltárolódnak.

MAKRÓK (MACROS)

Ez a 9. menüpont.

A PHOTON 99 makrót tud eltárolni úgy, hogy minden makróban max. 40 gombnyomás lehet. A makrók bármely gomb lenyomását tartalmazhatják, és fő céljuk az, hogy a gyakran használt gombnyomás-sorozatok egy gomb lenyomására rövidítsék. A makrók az "EVENTS" (Események) parancsokhoz hozzárendelhetők, így az A/B lejátszómezőn futó memóriákkal szinkronban működtethetők. A makrók által könnyen tölthetünk és futtathatunk effekteket, törölhetünk kijelöléseket, elmentett pultállapotokat aktivizálhatunk és szerkesztési parancsokat hajthatunk végre. Általában elmondhatjuk, hogy a "makró" és az "esemény" parancsok ésszerű kombinálásával egy komplett és bonyolult előadás lejátszása is könnyűvé válik.

Amikor a rendszer lejátszás üzemmódban van, az első öt makró az F1-F5 gombokkal érhető el. F6 lenyomását követően egy szám megadásával az F5 makrót követő bármely nagyobb számú makró aktivizálható. Makró üzemmódban a 20 mesterhúzóhoz az első 20 makró automatikusan hozzárendelődik. Összefoglalva tehát a makrók kézzel működtethetők az F gombokkal és a mesterhúzók többfunkciós gombjaival, vagy automatikusan indíthatók "esemény" parancsból.

A "TEXT" (SZÖVEG) opció lehetőséget teremt arra, hogy szöveges információt adjunk minden makróhoz.



















Ráadásul a gyakran használt funkciókat tartalmazó felhasználói makrók létrehozására a MACRO menüpontban többféle lehetőség is kínálkozik. Ezek általában az egyedi menüpontban lévő funkciók. Egy példa a gyakran használt funkcióra a nyomtatás. Amikor ezt a makrót elindítjuk, akkor egy a "képernyő-nyomtatás"-hoz hasonló nyomtatási képet kapunk.

MAKRÓ LÉTREHOZÁSA (CREATE A MACRO)

Példaként hozzunk létre egy tipikus makrót. Ez a makró az 50-55 memóriahurkot tölti be a 2. lejátszómezőbe és futtatja ott "lágý" futtatással, a 1. lejátszómezőn pedig "kemény" futtatással indítja a 70-80 memóriákból létrehozott effektet.




F4	TEXT (OPTIONAL)	
válassz makró számot		Gépeljük be a makróhoz tartozó szöveget az alfanumerikus klaviatúrán.
F1	STORE	Eltárolja a szöveget.

Ha nem akarunk a makróhoz szöveget adni, akkor a makró létrehozását az alábbi folyamat mutatja:

	CREATE	Új makró létrehozása.
		Adjuk meg a létrehozni kívánt makró számát (itt most az 1. makró). Egy kék ablakban láthatjuk a kiválasztott számot. Ha a szám 5-nél nagyobb, akkor használjuk az F6 MACRO # gombot és adjuk meg a két számjegyű számot.
  		Gépeljük be a példának választott memóriát (a hurok első memóriáját)
  		Válasszuk ki a "lágý" futást és töltsük be a hurkot a 2. lejátszómezőbe.
 (2. mező többf. gombja)		A futás elindítása a 2. mezőn.
     		A következő effekt memóriáinak kiválasztása (melyek majd az 1. effektmezőbe kerülnek).
 (1)		A kiválasztott memóriákat az 1. effektmezőbe tölti.
 (chaser 1)		Elindítja az effekt futását az 1. mezőben.
	STORE	A makró létrehozási művelet vége. Az F1 lenyomását követően a teljes fenti program sor bármikor végrehajtódik.



MAKRÓ TÖRLÉSE (DELETE A MACRO)


Egy makró, vagy makrók csoportja törölhető.

	DELETE	Válasszuk a törlés műveletet. A pult a törlési kívánt makró számát várja.
	THRU MACRO #	Ha makrók csoportját akarjuk törölni.
	STORE	A törlési folyamat vége.

MAKRÓ MÓDOSÍTÁSA (MODIFY A MACRO)





A makrót mind létrehozás közben, mind a későbbiekben módosíthatjuk. Ha a létrehozás alatt

hibázunk, akkor az  és  gombokat a kurzor pozícionálására használva lépünk

a hibás parancsra, majd nyomjuk le a  gombot. Ez törölni fogja a hibát, majd adjuk be a helyes gombnyomást. Az új gombnyomás a kurzor elé lép be.

MAKRÓ HASZNÁLATA GYAKORI FUNKCIÓKHOZ










LÉTEZŐ MAKRÓ MÓDOSÍTÁSA

	MODIFY (MÓDOSÍTÁS)	
#		Adjuk meg a módosítani kívánt makró számát. A szám egy megnyíló ablakban látható.
	ARROWS (NYILAK)	Használjuk a nyilakat a kurzor pozícionálásához (vigyük a módosítás helyére)
		
	STORE	Eltárolja a módosított makrót és befejezi a műveletet.

MAKRÓK GYAKORI PARANCSONKHOZ

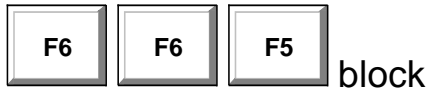
A makró menüpont parancsainak lapozgatásakor láthatjuk a “macros of frequently used functions” (makrók gyakori parancsokhoz) almenüt. Ezen makrók használatával elkerülhetjük a különböző menüpontokba történő gyakori belépést.

Ezek a gyakran használt funkciók a következők:

	load (betöltés lemezzről)		
	record (elmentés lemezre)		
		print (nyomtatás)	
		macro # (egymásba ágyazott makrók számára)	
			memory dimmer



test



block



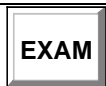
Ezen funkciók makróinak létrehozására nyomjuk le az **F1** CREATE MACRO (MAKRÓ LÉTREHOZÁS) gombot, majd adjuk be a makró számát, végül az F gombok lenyomásával programozzuk be a kívánt funkciókat.

MAKRÓK HASZNÁLATA GYAKORI FUNKCIÓKHOZ

LOAD (BETÖLTÉS)

F#	Válasszuk ki a töltésre kijelölt makró gombot.
##	Üssük be a betölteni kívánt előadás számát.
F#	A makró gomb elindítja a betöltést.

F#	Válasszuk ki a töltésre kijelölt makró gombot.
-----------	--



Vizsgáljuk meg a lemez tartalmát.

RECORD (LEMEZRE MENTÉS)

Egy mentésre programozott makró gomb megment minket a menübe történő belépéstől.

F#	Válasszuk ki a megfelelő makró gombot, a rec. (mentés) megjelenik a parancssorban.
##	Adjuk meg az előadás számát.
F#	Indítsuk el a mentés funkciót.

PRINT (NYOMTATÁS)








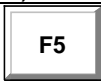

Válasszuk ki a nyomtatni kívánt memóriákat.

F#	Válasszuk ki a nyomtatásra programozott makrót.
-----------	---

NESTING MACROS (EGYMÁSBA ÁGYAZOTT MAKRÓK)

Egy makró magába foglalhat egy másik makrót.

Például: megalkotjuk az 50. makrót, melyben a kívánt gombnyomások vannak és még a 12. makrót is az 50. makró részének szeretnénk programozni.

	CREATE	Új makró létrehozása.
	MACRO #	Válasszuk ki a programozni kívánt makrót (példánkban: 50).
	#	Memóriahurkot választunk ki.
		A kiválasztott hurkot futtatásra jelöljük ki.
		A hurkot futtatja a mesterhúzáson.
(mesterhúzó)		
	MACRO # 12	Ez a parancs engedi meg a makrók egymásba ágyazását. Adjuk meg a beágyazandó makró számát (példánkban: 12)
	STORE	Eltárolja a makrót és befejezi a műveletet.

➔ megjegyzés

A beágyazott makró bevitele mindig a programozás utolsó lépése legyen.




MEMORY DIMMER (DIMMERMEMÓRIA)



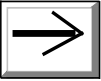

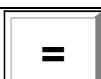


Ezt a funkciót akkor használhatjuk, ha a pulthoz Compulite digitális dimmert kapcsolunk. A PHOTON lehetőséget biztosít egy ún. vészüzemi memória eltárolásához, mely memória vezérlési hiba esetén aktivizálható - ezt a vészüzemi memóriát nevezzük

dimmermemóriának.

Hogy eltárolhassuk a dimmerben a vészüzemi jelet, ahhoz az alábbi utasításokat kell követnünk. Kérjük tanulmányozza a dimmer gépkönyvét is a megfelelő beállítások megtételéhez.




Lépünk a MACRO menüpontba és hozunk létre egy makrót.(pl. 5. makrót):

	CREATE MACRO	
		Válasszuk az 5. makrót.
	MEMORY DIMMER	Ha ez a funkció nem látható, az F6 segítségével lapozzunk a megfelelő oldalra.

	STORE MACRO	Az 5. makrót mint dimmermemóriát tároljuk el.
		Hagyjuk el a MACRO menüpontot és térjünk vissza élő szerkesztés módba.
#  #		Adjuk be a kívánt csatornákat a vészüzemi jelhez.
 #		Adjunk fényértékeket a csatornákhöz.
		Memória tárolás üzemmódba megyünk. <i>MEMORY</i> felirat jelenik meg a parancssorban.
		A <i>DIMMER</i> szó jelenik meg a <i>MEMORY</i> mögött a parancssorban. Most ez a jel vészüzemi memóriaként jelölődik, ha kommunikációs hiba jelentkezik a pult és a dimmer között.
		Eltároljuk a vészüzemi jelet.

TEST (TESZTFUNKCIÓK)

Használjuk a “teszt” makrót a csatornák ellenőrzésének megkönnyítésére. Feltételezzük, hogy az 1. makró a “teszt” funkciót kapja:

#		Adjuk meg a teszt kezdő csatornaszámát.
 #		Adjunk fényintenzitást.
		Indítsuk el a teszt funkciót.
		Növeljük meg eggyel a csatornaszámot.

ASSIGN INPUT (BEMENET KIJELÖLÉSE)

DMX bemenet használata esetén makró rendelhető bármely bemeneti vezérlőhöz. A vezérlő jelének emelkedésére a hozzárendelt makró elindítható, mégpedig egy meghatározott százaléknál. Ha nem határozzuk meg külön százalékszintet az indításra, akkor 50%-nál indul a makró.

F5	ASSIGN INPUT	A rendszer várja a kijelölni kívánt makró számát.
select macro		A képernyőn most a bemeneti összerendelési tábla látható. Adjunk meg egy makró számot.
#		Adjuk meg a vezérlőcsatorna számát.
F1	STORE	Végrehajtja a kijelölést.

A fenti példában nem választottunk makró indítási szintet. Az alapszint 50%, így amikor a bemeneti csatornán a jel szintje eléri az 50%-ot, a makró elindul.

Az 50%-tól eltérő szint programozásához válasszuk:

F2 majd adjunk meg egy 50%-tól eltérő szintet és utána tároljunk.

EFFECTS (EFFEKTEK)

Ez a 10. menüpont.

A létrehozható effektek száma nincs korlátozva. Az effektek az "EFFECT" menüpontban hozhatók létre. Minden effekt meghatározott számú lépésből tevődik össze és futási mintája van. Minden lépésben bárhány csatorna tárolható és minden lépés úszási idővel látható el.

Az effektek a 20 mesterhúzó bármelyikén lejátszhatók.

CREATE (EDITING) EFFECT (EFFEKT LÉTREHOZÁSA)

F1	EDITING EFFECT	Ebben az almenüben új effektet alkothatunk, vagy meglévőt módosíthatunk.
#		Adjuk meg az effekt számát.
F1	CREATE STEP	Ha nincs még eltárolt lépés, akkor az 1. lépést fogjuk programozni.
F3	SELECT CHANNELS	Csatornakiválasztást engedélyez. Más csatornák vagy csatornacsoportok kiválasztásához használjuk a megfelelő F gombokat. A csatornakiválasztás a számbillenýuzeten is végrehajtható.
Kerék vagy egyéb fényerő megadá s		Adjunk fényértékeket a kiválasztott csatornákhöz.
F5		Adjunk időt ennek a lépésnek. Az idő a lépés színpadon való kintlétének idejét jelenti.
F1		A szerkesztő tartalmát egy lépésként eltárolja.
Ismételjük a fentieket az összes további lépés létrehozásá sára		
F5	CREATE PATTERN	Válasszunk egy futási mintát.
RESET ESCAPE		Az effektszerkesztőből kilépünk, így az effekt eltárolódik.

EFFEKT LÉTREHOZÁSA LEJÁTSZÓK ÉS MESTERHÚZÓK SEGÍTSÉGÉVEL

A szerkesztőbe behozott csatornákkal történő lépésalkotás helyett használhatjuk a mesterhúzókat és az átúsztatókat. A húzóknál lévő csatornákkal állítsuk be a kívánt kimenetet, majd válasszuk a **STEP AS STAGE (színpadi kimenet tárolása)** funkciót a **STEP AS EDITOR (szerkesztő tárolása)** helyett. A húzók kimenete fog az eltárolt lépésbe kerülni.

DELETE AN EFFECT (EFFEKT TÖRLÉSE)

Egy vagy több effekt egyidőben törölhető.

F2	DELETE EFFECT	Az effektlistát jelzi ki. Válasszuk ki a törölni kívántat.
F2	THRU EFFECT	Több törölni kívánt effekt esetén használjuk.
F1	STORE	Törli a kiválasztott effekte(ke)t.

COPY AN EFFECT (EFFEKT MÁSZOLÁSA)

Egy effekt szükség szerinti példányban másolható.

F3	COPY EFFECT	
#		Adjuk meg az effekt számát, ahonnan másolni kívánunk.
F1	EFFECT	Adjuk meg az új effekt számát a számbillentyűzeten.
F1	STORE	Tároljuk el az új effektet.

Az alábbiakban leírt összes funkció az **EDITING EFFECT (EFFEKTSZERKESZTÉS)** almenüben található.

MODIFY STEP (LÉTEZŐ EFFEKT LÉPÉSEINEK MÓDOSÍTÁSA)

Az egyedi lépések bármikor módosíthatók. A lépésmódosítás ugyanolyan módon végezhető mint a lépésalkotás (mind a szerkesztőben, mind a lejátszók segítségével).

F2	MODIFY STEP	Lépjünk a “ step modification ” (lépésmódosítás) üzemmódba. A pult a módosítani kívánt lépés számát várja.
F3	SELECT CHANNELS	Csatornák a számbillentyűzeten is kiválaszthatók. Az intenzitást a @ gombbal adjuk meg.
Vagy a lépés megalkotható a színpadi kimenetről is.		
F3	TIME (IDŐ)	
F1	STEP AS ED	Ha a lépést a szerkesztőben alkottuk meg, akkor használjuk ezt a parancsot.
F3	STEP AS STAGE	Ha a lépés a lejátszóban lett összeállítva, akkor használjuk ezt a parancsot.

INSERT STEP (LÉPÉS BEILLESZTÉSE)

Az opció kiválasztása után a fent leírt módon szerkesszük meg a beilleszteni kívánt lépést. Az újonnan beillesztett lépés után következő lépések száma egy egész számmal megnövekszik (eltolódik).

MODIFY TIME (IDŐ MÓDOSÍTÁSA)

A megadott pontok szerint elvégezhetjük egy vagy több lépés idejének módosítását.

CREATE PATTERN FOR AN EFFECT (EFFEKTMINTA KIJELÖLÉSE)

Az effekt megalkotása és eltárolása után a folyamat utolsó művelete a lejátszási minta meghatározása.

Öt lejátszási minta létezik:

- **STEP (LÉPÉS) (F1)** - ez egy normál futóeffekt. A lépések váltakozva sorrendben felvillannak.
- **SHADOW (ÁRNYÉK) (F2)** - az összes lépést kiadja a színpadra, majd egyenként kiveszi őket.
- **BUILD (ÉPÍTŐ) (F3)** - az egyes lépéseket sorrendben kiadja a színpadra, és kint is hagyja őket, majd egyenként kioltja a lépéseket.
- **RANDOM (VÉLETLEN) (F4)** - véletlenszerűen villantja fel a lépéseket.

- **BOUNCE (SÖPRŐ)(F5)** - a lépések előre-, majd visszafutva villannak fel. (*Például: 1 - 2 - 3 - 2 - 1*)

DELETE A STEP (LÉPÉS TÖRLÉSE)

F1	DELETE STEP	Válasszuk a törlés opciót.
#		Adjuk be a törölni kívánt lépés számát.
F1	STORE	A törlés végrehajtódik és a művelet befejeződik.

A lépéstörlés után a megmaradó lépések automatikusan újraszámozódnak.

ASSIGN LOOPS TO EFFECTS (HUROK HASZNÁLATA EFPEKTKÉNT)

Egy hurok meghatározott futáásszámmal effektként kijelölhető. Ez meghatározza, hogy az

effekt a GO gomb lenyomására hányszor fog végigfutni. Válasszuk az **F2** **# OF LOOPS** parancsot és adjuk be a hurok futáásszámát a számbillentyűzeten.

ASSIGN AN AUTO LOOP TO EFFECTS. (AUTOMATIKUS HUROKFUTTATÁS EFPEKTKÉNT)

Az automatikus hurokfuttatással végtelenített lejátászás érhető el.

FADE IN OR OUT OF AN EFFECT (EFPEKT KI- ÉS BEÚSZTATÁSA)

Válasszuk a FADE TIME (ÚSZÁSI IDŐ) **F4** gombot, és adjuk meg az effekt be- és kiúszási idejét.

DELETE PLAY/ACT (MEMÓRIA TÖRLÉSE)

Ez a 14. menüpont.

Ebben a menüpontban a lemezre felvett előadásokat törölhetjük le. A menüpontba lépve a rendszer automatikusan kilistázza a meghajtóban lévő lemez tartalmát.

A *delete from diskette play #: (...sz előadás törlés lemezről)* felirat jelenik meg.

#		A számbillentyűzeten adjuk meg a törölni kívánt előadás számát.
F1	ENTER	A rendszer megkérdi: <i>ARE YOU SURE???</i> (<i>Biztosan töröljem???</i>)
F1	YES	A törlés végrehajtódik. Ha nem akarjuk a törlést, akkor válasszuk az F6 Restart gombot.

SCROLLER PATCH (SZÍNVÁLTÓ ÖSSZERENDELÉS)

Ez a 20. menüpont.


A PHOTON pult a DMX 512 vezérlésű színváltókat különleges módon vezérli. A színváltóval egybeszerelt fényvetőt két paraméteres eszköznek tekinti, a fényvető dimmere az egyik, míg a színváltó állítása a másik paraméter. A színpadi kimenet képernyőn láthatjuk a csatornaszámokat a fényintenzitásukkal együtt, és az intenzitás száma alatt található a színváltó színszáma. A csatorna és a színváltó színszáma látszik az egész előadás alatt, (ha követő üzemmódban dolgoznak akkor szürke színnel), így az aktuális színbeállítás mindig nyomon követhető. Ha a csatornát egy lejátszómemória tartalmazza, akkor a színszám zölddel jelenik meg.

A színváltó összerendelési táblázat az összes idevágó információt tartalmazza. A baloldalon a vezérlő csatornák száma található. A következő oszlopban a színváltók száma látható. Az azt követően pedig a színváltó DMX címe helyezkedik el. Bármely DMX szám megadható címnek, melyet a színváltó maga értelmezni tud. A DMX címmegadás a CHANNEL PATCH menüpontban is végrehajtható. Az alap (default) DMX kijelölés az utolsó csatornaszámtól kezdődik. A következő oszlopban a max. színszám és az egyes színek váltási értéke látható. A váltási alapértékek egy 0-100 skála színszamosztásával készülnek. Egy színváltó max. 32 színnel rendelkezhet. A maximális színszám a Szervízfunkciók Rendszerparaméterek pont Speciális számok alpontjában állítható be.

SZÍNVÁLTÓ HOZZÁRENDELÉSE VEZÉRLŐ CSATORNÁHOZ

Mindegyik színváltó hozzárendelhető ahhoz a vezérlő csatornához, melyről a fényvetője vezérlődik

Például: az 1. színváltó, melynek a helyi DMX címezése 501-re van állítva, egy 5 kW fényvetőre van szerelve, melynek dimmerszáma 100. Ugyanígy 100 e lámpa vezérlő csatornájának a száma is (a csatorna/dimmer táblázat alaphelyzetben van). Az 1. színváltó vezérlő csatornája tehát a 100. csatorna lesz. A szerkesztés így leegyszerűsödik: válasszuk ki

a 100. csatornát és adjunk neki fényértéket, majd nyomjuk le a  gombot és adjuk meg a kívánt szín számát a számbillentyűzeten, vagy mozgassuk a színt a kerékkel.

Rendeljük a színváltót a hozzátartozó fényvető vezérlő csatornájához (ehhez a vezérlő csatornához tehát két paraméter fog tartozni: a dimmerszám és a színváltószám):

#		Adjuk meg az összerendelni kívánt színváltó számát. A színváltó száma a táblázatból kiemelődik.
F1	ASSIGN TO CHAN	A rendszer a vezérlő csatorna számmegadását várja és kiírja: assign to channel #.
#		Adjuk meg a megfelelő vezérlőcsatorna számot. Ez a legtöbb esetben a színváltóval összeszerelt lámpát vezérlő csatorna száma, de ettől eltérő is lehet.
F1	STORE	Végrehajtja az összerendelést. A vezérlő csatorna száma a baloldali oszlopba kerül.

SZÍNVÁLTÓ DIMMERSZÁMÁNAK (DMX) MEGADÁSA

A színváltó DMX címét mind a SCROLLER menüpontban, mind a CHANNEL PATCH menüpontban megadhatjuk.

#		Adjuk meg a címezni kívánt színváltó számát. A színváltó száma kiemelődik a táblázatban.
F2	ASSIGN TO DIM	Adjuk meg a megfelelő dimmerszámot Egy vagy több dimmerszám is megadható egyidőben.
F3	STORE	Végrehajtja a címezést és lezárja a műveletet. Több dimmerszám megadása esetén a legmagasabb szám lesz kiírva, melyet egy"+ jel követ.

SETUP FRAME (SZÍNHA TÁROK MEGADÁSA)

Időnként szükség lehet a színhatárok finombeállítására. Ez a SCROLLER PATCH menü, “*set up frames*” (színhatárok beállítása) almenüjében könnyen megtehető.

#		Adjuk meg a színváltó számát.
F3	SETUP FRAME	A setup frame # : felirat jelenik meg és a kiválasztott színváltó 1. színe kiemelődik. Válasszuk ki az állítani kívánt színt.
F1	ENTER	Megjelenő felirat: @% (use wheel or numeric pad) (használok a kereket vagy a számbill.) Állítsuk a színhatárt.
F1	STORE FRAME	Eltárolja a kiválasztott szín beállítását.
vagy		
F2	STORE FR W/OFFSET	Ez a parancs eltárolja a módosítást minden színhez, a módosított szín határa eltolásának függvényében.

DARK GEL (SÖTÉTSZÍN MOZGATÁS)

E különleges sötétszín kompenzáló funkció két egymást követő színt mozgásban tart addíg, amíg a hozzájuk tartozó fényvetőn több mint 10% fény van. Ezt a funkciót használva a nagyon sötét színek gyors kiegészése elkerülhető, mivel a hőnek kitett színelület állandóan mozog a fény előtt. A funkció helyes működéséhez elengedhetetlen, hogy az óvni kívánt színt dupla szélességgel helyezzük a színváltóba.

#		Válasszuk ki a kívánt színváltót. A színváltó száma kiemelődik a táblázatban
F4	DARK GEL	Válasszuk a DARK GEL parancsot. A megjelenő felirat: <i>set to dark gel from frame # (sötétszín beállítás a ...sz. színtől)</i>
#		Adjuk meg a sötét szín első színszámát. A rendszer automatikusan regisztrálja a következő színt is, mint ennek folytatását.
F1	ON	A sötétszín mozgatás aktivizálódik. Egy kis piros “d” betű jelenik meg a két színszám között a táblázatban.

CANCEL A DARK GEL ASSIGNMENT (SÖTÉTSZÍN KIJELELÉS TÖRLÉSE)

A sötétszín mozgatás törléséhez az előző táblázat parancsait kell követni, de a legvégén

F2

válasszuk az **OFF (KI)** parancsot. A kis piros”d” betű eltűnik a táblázatból, jelezve a funkció megszűntét.

CHANGE THE NUMBER OF FRAMES (SZÍNSZÁM MEGADÁSA)

A PHOTON lehetőséget nyújt a színváltó színszámának módosítására is. Az alap színszám a Szervízfunkciók/Rendszerparaméterek/Speciális számok pontban határozható meg. Az alap színszám nagyobbról kisebbre változtatása a SCROLLER menüpont, **“number of frames” (színszám)** alpontjában elvégezhető. Az alap színszámnál nagyobb szám megadása nem megengedett.

#		Adjuk meg a színváltó számát. A szám kiemelődik a táblázatban.
F1	NO. OF FRAMES	Színszám megadást vár.
#		Adjuk be a kívánt színszámot a kiválasztott színváltóhoz.
F1	STORE	A változás végrehajtott. A rendszer automatikusan kiszámítja az új színhatárokat az új színszám függvényében.

EGY SZÍNVÁLTÓ BEÁLLÍTÁSÁNAK MÁSOLÁSA MÁSIK SZÍNVÁLTÓBA

Ha egy színváltó jellemzőit beállítottuk, akkor ezek a jellemzők másik színváltóhoz átmásolhatók. Adjuk be a másolni kívánt színváltó számát, majd:

F2	COPY TO SC #	Adjuk meg annak a színváltónak a számát, ahová másolni kívánunk.
F1	STORE	Végrehajtja a másolást és lezárja a műveletet.

CLEAR ASSIGN (CSATORNAKIJELÖLÉS TÖRLÉSE)

Ez a parancs törli a színváltó/vezérlőcsatorna összerendelést. Több színváltó összerendelése is törölhető egyidőben. A színváltó dimmercíme (DMX címe) a CHANNEL PATCH menüpontban törölhető.

DEFAULT DIMMER (ALAP DIMMERSZÁM HOZZÁRENDELÉS)

Ez a parancs az összes színváltó dimmercímét automatikusan beállítja. A színváltó dimmercímek a rendszer utolsó DMX címein lesznek.

EVENT (ESEMÉNY)

Ez a 21. menüpont.

Az "Event" (Esemény) elnevezés előre programozott parancsok és/vagy kijelölések csoportjára utal. Az "esemény" tartalmazhat A/B lejátszóra való kijelölést, effekt kijelölést bármely mesterhúzóra, memória vagy csatornacsoport kijelölést a mesterhúzóhoz, és makrókat. A mesterhúzóhoz való effekt kijelölés tartalmazhatja az effekt futási típusát (kemény/lágy) és az effekt indítását is. A memóriák és csatornacsoportok kijelölése tartalmazhatja a "go controller" (úszás indítás) parancsot is, mely a mesterhúzóban lévő tartalom úszását indítja.

Háromféle módon működtethetünk egy "esemény" parancsot:

1. a szerkesztőn keresztül
2. az A/B mezőn lejátszott memóriához rendelt indítással,
3. SMPTE használatával (lásd a 8. fejezetet a részletekről)

Egy "esemény" felprogramozásához menjünk az Esemény menüpontba. A rendszer az esemény számának megadását kéri először (számbillentyűzetten). Az elérhető parancsok segítségével végezzük el a programozást.

DELETE EVENT (ESEMÉNY TÖRLÉSE)

#		A számbillentyűzetten adjuk be a törölni kívánt esemény számát.
F1	DELETE	Aktiváljuk a törlés funkciót.

EVENT FOR A/B (ESEMÉNY HOZZÁRENDELÉSE A/B MEZŐHÖZ)

Példa: Event 1 tartalmazza az 50. memória betöltését az A/B lejátszómezőbe.

#		A felirat: set event #: (...sz. esemény programozása) - adjuk meg az Esemény számát, ami a példánkban "1".
F2	ASSIGN A/B	Válasszuk ki az A/B lejátszót, mint ezen Esemény célját.
F1	MEM # TO ASSIGN	Adjuk be a memória számát (50).
F3	AUTO START (GO)	Amikor az Eseményt elindítjuk a szerkesztőn vagy az SMPTE-n keresztül, akkor az 50. memória felúszik az A/B húzón.

A különböző kijelölési változatok a következők:

1. Manual (Kézi) - a kiválasztott memóriát az A/B mezőhöz rendeli. A memória kézzel bármikor úsztatható.
2. Auto Start (Automatikus indítás) - azonnali úzásindítást kezdeményez a kijelölt memóriához.
3. Hold (Tartás) - Egy úzás megy az A/B mezőn. A kijelölés marad és újraaktiválható bármikor, vagy egy újabb eseménnyel vagy pedig kézi indítással.

ESEMÉNY HOZZÁRENDELÉSE MESTERHÚZÓHOZ

A kijelölés és a mesterhúzókon futtatható effektek “eseménnyel” történő kombinációja igen hatásos eszköz az előadások automatizálására.

Például: 2. event kijelöl egy hurkot (100. kezdő memóriával) az 5. mesterhúzóhoz kemény futtatás üzemmóddal. A futtatás automatikusan elindul az esemény végrehajtásakor.

2	Esemény száma (set event #:), most: 2.	
F4	ASSIGN CNTRLR	
5	Adjuk meg a mesterhúzó számát: 5.	
F1	MEM #	
100	Adjuk meg a memória számát (mem #: (to assign))	
F3	GO CHASER	
F1	HARD CHASER	Válasszuk ki a futtatás üzemmódját.

ESEMÉNY HOZZÁRENDELÉSE MAKRÓHOZ

Például: 20. event a 10. memóriához van hozzárendelve. A 20. event az 1. makrót működteti.

20	Felirat: set event #: Adjuk meg az esemény számát (20.)	
F5	MACRO	Rendeljük hozzá az eseményhez a makrót.
F1	Adjuk meg a makró számát (1.)	

F1

**ON START
OF X FADE**

Ezzel a paranccsal a makró akkor fog elindulni, amikor az A/B mezőn a 9/10 memóriák keresztűszása megkezdődik.

vagy

F2

**ON END OF
PREVIOUS X
FADE**

Ezzel a paranccsal a makró akkor fog elindulni, amikor az A/B mezőn a 8/9 memóriák keresztűszása befejeződik.

7. FEJEZET - KEZELÉS BETANÍTÁS







A gépkönyvnek ezen fejezete egy rövid betanítórész, mely lépésről-lépésre végigvisz a memóriaépítés, az eltárolt előadások visszajátszása és a többcélú mesterhúzóok használatának folyamatán.

A memóriák építése a szerkesztőbe behívott csatornák és azok fényértékének megadásán alapszik úgy, hogy a végeredményül kapott színpadi képet memóriaként eltároljuk. Csatornacsoporthoz vagy memóriák betölthetők a mesterhúzóba és ezek kombinációjából új világítási kép állítható elő úgy, hogy a teljes színpadi kimenet visszahívható a szerkesztőbe és számot adva neki memóriaként elmenthető.

MEMÓRIA SZERKESZTÉS SZÍNPADON

A memóriaépítés első lépéseként válasszunk ki csatornákat és adjunk fényerőt nekik. Ezek a csatornák most a szerkesztőben csatornacsoporthoz szerepelnek. Amennyiben számot rendelünk ehhez a csatornacsoporthoz - létrejött az elmentett memóriánk.



A csatornakiválasztások és az intenzitásértékek a képernyő bal alján található parancssorban is láthatók.

	A számbill. csatorna üzemmódba kerül. Nem feltétlenül kell használnunk, mivel a rendszer csatornaszámnak tekinti azt a számot, melynek lenyomását nem előzte meg más üzemmódgomb ("memory" vagy "snap") lenyomása.
	Az 1. csatornát beléptetjük a szerkesztőbe.
	A számbill. intenzitás üzemmódba kerül. A csatorna fényereje most vagy a {kerék} vagy a számbill. segítségével megadható. A {kerék} használata esetén a @ gombot nem szükséges lenyomnunk. A fényerővel rendelkező, szerkesztés alatt álló csatorna színe piros.
	A "4" gomb beütése 40% fényerőmegadást jelent. Használjuk a "." (pont) jelet, ha nem kerek (tízzel osztható) fényértéket akarunk megadni. Például: 4.5 jelentése 45%.*
	A rendszert memória üzemmódba állítja. A memory szó jelenik meg a parancssorban. **
	Adjunk memóriaszámot.





Az 1. memória eltárolódott.

* Amennyiben USA rendszer lett konfigurálva (Szervízfunkciók), az intenzitás megadása a “.” (pont) nélkül történik (a fenti példában: 45)


**Amennyiben USA rendszer lett konfigurálva, akkor a  gomb használata elégséges. Egyébként használjuk a  gombot.


Ha egy már eltárolt memóriára szeretnénk egy jelet felvenni, akkor a *MEMORY EXISTS (MEMÓRIA MÁR LÉTEZIK)* üzenetet kapjuk.

Amennyiben nem akarjuk a régi memóriát felülírni, akkor nyomjuk le a  gombot és adjunk egy másik memóriaszámot.

De ha a régi memóriát felül akarjuk írni, akkor nyomjuk le a  gombot újra.

A további intenzitás megadó gombok a következők:

 **Full** (teljes) jelentése 100%.
On értéke beállítható a Rendszerparaméterek menüpontban (alapértéke 50%).

 a csatornát 0% intenzitásba viszi (kioltja).

MEMÓRIA VAKSZERKESZTÉSE

Ha színpadra kiadott memória van az A/B lejátszómezőben, memória vagy csatornacsoport játszik bármely mesterhúzáson, vagy aktív csatornák vannak a szerkesztőben, a BLIND MODE “vakszerkesztés” üzemmódban lehetőségünk van a kimenet zavarása nélküli memóriaépítésre és tárolásra.

Az éppen a szerkesztőben lévő aktív csatornák a vakszerkesztés üzemmódba való belépéskor megmaradnak és az új memória részét fogják képezni. A lejátszómezők csatornái nem látszanak a vakszerkesztés képernyőjén, hacsak külön nem hívjuk őket oda be.

Tehát kétféle szerkesztőnk van: egy "élő"- és egy vakszerkesztő. Az élő szerkesztőben lévő csatornák a vakszerkesztőbe való belépéskor oda áttöltődnek. Amennyiben ezeket a csatornákat a vakszerkesztés során nem akarjuk használni,



nyomjuk le a (törlés) gombot miután beléptünk a vakszerkesztőbe. Ennek a törlésnek nincs hatása a színpadi kimenetre, mert csak a vakszerkesztő tartalmát törlöttük.

A vakszerkesztőből való kilépés nem törli annak tartalmát. A vakszerkesztőben lévő csatornák a vakszerkesztő törléséig ott maradnak.

Például: 2. memória a 2 - 8 csatornákat tartalmazza.

BLIND		<i>BLIND</i> (vakszerkesztés) felirat jelenik meg piros mezőben a képernyő középső felső részén.	
CHANNEL		A számbill. csatornamegadás üzemmódba állítja.	
2	➔	8	2-től 8-ig jelöljük ki a csatornákat.
			A {kerék} használatával adjunk intenzitásértéket a a kiválasztott csatornáknak.
MEM			A memóriatárolás üzemmódba kerülünk.
2			A vakszerkesztőben összeállított csatornacsoporthoz a 2 memóriaszámot adjuk.
STORE			A 2. memóriát eltároljuk.
BLIND			Elhagyjuk a vakszerkesztés üzemmódot. Újra a színpadi kimenetet látjuk a képernyőn.

ÚSZÁSI IDŐK ELTÁROLÁSA

Úszás-be, úszás-ki, késleltetés, várakozás-be és várakozás-ki idők rendelhetők a memóriákhoz.

Ha nem rendelünk a memóriához időt, akkor a rendszer SYSTEM PARAMETERS (Rendszerparaméterek) menüben beállított alapidőket használja lejátszáskor.

Ha nem volt kiúszási idő megadva, akkor a memória kiúszási ideje az új memória beúszási idejével lesz azonos. Például: ha a 2. memória 6 másodperces beúszási idővel rendelkezik és az 1. memóriához nem rendeltünk külön kiúszási időt, akkor az 1. memória 6 másodperces idővel úszik ki az 1. és 2. memória átúsztatásakor.

Az időmegadások gombjai:



Beúszás az első-, kiúszás a második lenyomás után adható meg.



Első lenyomás után: késleltetési idő adható meg.
 Második lenyomás után: várakozás-be.
 Harmadik lenyomás után: várakozás-ki.

A kiúszási és várakozás-ki idők az átúsztatás során kiúszó csatornákra vonatkoznak

Alkossuk meg a 3. memóriát az előző részben megtanultak segítségével.

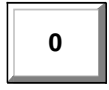
select channels and assign levels	Válasszunk csatornákat és fényerőket.
MEM 3	Adjuk meg a tárolandó memóriaszámot.
STORE	Tároljuk el a 3. memóriát.
TIME IN/OUT 6	A 3. memória 6 másodperces idővel úszik majd fel.
TIME IN/OUT 8	A 2. memória 8 másodperccel fog kiúszni.
WAIT IN/OUT WAIT IN/OUT	A 3. memória a beúszás előtt 2 másodpercet fog várni.
2	
WAIT IN/OUT 2	A 2. memória 2 másodpercet fog várni a kiúszás előtt.
STORE	A 3. memória összes időmegadásával eltárolva.

Ha elhanyagoltuk a memória tárolása előtt megadni az időket, akkor egyszerűen nyomjuk meg bármely időkijelölő gombot, és az utoljára eltárolt memóriához

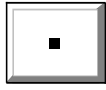


hozzárendelhetjük a kívánt időket. Ez a folyamat is a **STORE** gomb lenyomásával zárul.

→ megjegyzés






vagy



CUT (zéró) úszási időt ad meg.






ELTÁROLT MEMÓRIAIDŐ MÓDOSÍTÁSA

EGY MEMÓRIA IDEJÉNEK MÓDOSÍTÁSA

 #	Adjuk meg a memória számát.
	Az eltárolt memóriaidők látszanak a parancssorban és a memória a képernyőn. Az összes időfajta módosítható ezen a módon.
#	Adjuk meg az új időértéket.
	Eltárolja az új időmegadásokat a kiválasztott memóriához.

AZONOS ÚSZÁSI IDŐK RENDELÉSE MEMÓRIA-CSOPORTHOZ

Ha azonos úszási időt adunk meg, lehetőség van az úszási idő módosítására memóriacsoportnál is.

 #	Válasszuk ki a csoport első memóriáját.
 #	Határozzuk meg a csoport végét.
 /  #	A képernyő automatikusan memórialistát mutat. Adjuk meg az új időket.
	Eltároljuk az új időmegadásokat a kiválasztott csoporthoz. A képernyő automatikusan visszatér a színpadi kimenet üzemmódba.

AZONOS ÚSZÁSI IDŐK RENDELÉSE NEM SORRENDI MEMÓRIACSOPTHOZ

Nem sorrendi memóriacsoport is ellátható azonos úszási idővel.
Például: adjunk úszási időt az 1,5 és 13 memóriáknak.

MEMORY	1		Válasszuk ki az 1. memóriát.	
MEMORY	5		Válasszuk ki az 5. memóriát. A memory gomb most ebben az esetben "és" gombként szolgál.	
MEMORY	1	3	Válasszuk ki a 13. memóriát.	
TIME IN/OUT	/	WAIT IN/OUT	#	Adjuk be az új időértékeket.
STORE			Tároljuk el a megadott új időket a kiválasztott memóriákhoz.	

EGYMÁSRA ÉPÜLŐ MEM. SZERKESZTÉSE

A memória eltárolása nem törli automatikusan a szerkesztőt. Ez lehetőséget nyújt egymásra épülő memóriák könnyű szerkesztésére. Ha például a 3. memória tárolása

után nem töröljük a szerkesztőt a **RESET** billentyűvel, akkor a 4. memória a 3. memória alaptartalmára épülhet, melynek csatornái, fényértékei a szerkesztőben maradtak.







Ha a következő memóriát teljesen az alapoktól akarjuk építeni, akkor nyomjuk le a


RESET gombot és az összes csatorna törlődik a szerkesztőből - a szerkesztő üres lesz. Természetesen, ha egyik lejátszómezőn sincs beadva csatorna, akkor a törlést követően a színpad sötét lesz. A lejátszómezők kezeléséről a következő fejezetekben lesz szó.

MEMÓRIA CSOPORTTÁ KONVERTÁLÁSA

Az ENTER (végrehajtás) funkció belépteti a csatornákat, intenzitásértékeket, a kiválasztott csatornák színváltó kijelöléseit a szerkesztőbe, ezzel mintegy összegyűjtve a csatornákat és a hozzájuk tartozó információkat. Ez a szerkesztőbe betöltött csoport alapja lehet új memóriák építésének.

MEMÓRIA CSOPORTTÁ KONVERTÁLÁSA ÜRES SZERKESZTŐBEN







		Válasszuk ki azt a memóriát, mely az újnak alapja lehet (például: 4. memória).
		A 4. memória tartalma (csatornák és intenzitásértékek) csatornacsoporthá konvertálódik a szerkesztőben. A csatornák fehér színnel látszanak.
select channels, modify intensity assignments or add new channels		(most szükség szerint választhatunk még új csatornákat, vagy meglévőknél módosíthatunk fényerőket)
		Válasszuk ki az új memória számát.*
		Tároljuk el az új memóriát.

Jegyezzük meg, hogy az  lenyomását követően a “**mem 4**” felirat eltűnik a parancssorból, jelezve azt, hogy most már nem memóriával, hanem csatornacsoporthal van dolgunk.

* Lehetőség van az új memóriát a régi memória helyére felvenni. A gombnyomás




sorozat ebben az esetben:   

TÖBB MEMÓRIA CSOPORTTÁ KONVERTÁLÁSA ÜRES SZERKESZTŐBEN

 #	Válasszunk ki egy memóriát.
 #	Válasszunk ki még egy memóriát. A memórialista a képernyőn megjelenik.
 #	Válasszunk újabb memóriát.
	Az előzőleg kiválasztott összes memória tartalma csatornacsoporttá konvertálódik a szerkesztőben. A csatornák színe fehérre változik.
modify intensity assignments or add new channels	(módosítsuk a kívánt csatornák intenzitásértékeit, vagy adjunk be újabb csatornákat)
	A rendszer memória tárolás üzemmódba kerül.
#	Adjuk meg azt a memóriaszámot ahová tárolni akarunk.
	Tároljuk el a memóriát.

MEMÓRIA CSOPORTTÁ KONVERTÁLÁSA CSATORNÁKAT IS TARTALMAZÓ SZERKESZTŐBEN

Ha a szerkesztő a kívánt memória beléptetése előtt már tartalmazott csatornákat, akkor egy kissé másképpen kell a folyamatot elvégezni.




	Az aktív (pirossal jelölt) csatornák fehér színűre változnak, jelezve ezzel, hogy jelen vannak ugyan a szerkesztőben de nincsenek éppen szerkesztett (címezett, aktív) állapotban.
 #	Válasszuk ki a kívánt memóriát.
	Beléptetjük a memóriát a szerkesztőbe. Most már az előzőek szerint folytathatjuk az új memória építését.

MASK (MASZK)

A maszkolás alapvetően egy csatornakiválasztási funkció. A maszkolás parancs a



gombok lenyomásával érhető el.

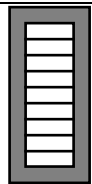
Egy memóriát most nem a  gomb, hanem a   gombok lenyomásával érhetünk el. A kiválasztott memóriában lévő csatornák belépnek a szerkesztőbe. De csak a csatornák lépnek be, és nem azok fényértékei vagy a hozzájuk tartozó színváltó-kijelölések. A kerék segítségével tudjuk a kiválasztott memória csatornáit a szerkesztőben felszabályozni. Ha korábban a szerkesztőben már voltak aktív csatornák, azok értékei nem változnak.

Például: a 2. memória a 2 - 8 csatornákat tartalmazza.



Kiválasztjuk a 2. memória csatornáit.

2



A kiválasztott 2. memória (MASZK) csatornáit a kerékkel a kívánt szintre hozzuk a szerkesztőben.

MASZKOK CSOPORTJÁNAK KIVÁLASZTÁSA



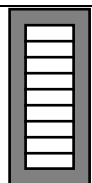
Válasszuk ki a csoport első tagját (első memória).

2



Tartománykijelölést kezdeményez.

6



A **{kerék}** segítségével a kiválasztott csatornáknak intenzitást adhatunk.

MASZK HOZZÁRENDELÉSE MESTERHÚZÓHOZ



Válasszuk ki a maszkolni kívánt memóriát.

#



Töltsük be a kívánt mesterhúzóhoz. A maszkolt memóriával töltött mesterhúzó jelölése: *grp* (*group* - csoport).

CSATORNÁK KIVÁLASZTÁSA KIJELELT ÁLLAPOTBÓL

Ha egy memória nem aktív (0%-on álló) átszabályozóhoz vagy mesterhúzóhoz van betöltve, akkor a következő gombnyomás-sorozat a memória csatornáit kiválasztja és a szerkesztő vezérlése alá helyezi.



Bizonyosodjunk meg arról, hogy a mesterhúzók ASSIGN (kijelölt) üzemmódban vannak-e.



Válasszuk a MASZK parancsot.



Nyomjuk le az átszabályozó vagy a mesterhúzó kijelölt gombját. A forráshely csatornái most a szerkesztőben kiválasztódtak és szerkeszthetők.

ÚJ MEMÓRIA BEILLESZTÉSE KÉT MEGLÉVŐ MEMÓRIA KÖZÉ

Két meglévő memória közé tizedes számmal rendelkező memóriákat illeszthetünk be. Ha például a 3. és 4 memória közé új memóriát szeretnénk beilleszteni, nevezzük azt el 3.5 számúnak. 9 darab tizedes számmal jelölt memória illeszthető be két egész számú memória közé.

“SÖTÉT” MEMÓRIA LÉREHOZÁSA

Sötét (Black out) memória létrehozásához először győződjünk meg, hogy nincs csatorna a szerkesztőben. Ez természetesen könnyen megtehető a vakszerkesztés üzemmódba való belépéssel. Ezt követően:

MEM		A rendszer memória üzemmódba kerül és memóriaszám-megadást vár.	
3	•	5	Adjuk be a kívánt memóriaszámot.
STORE		Eltároljuk a memóriát. Vizsgálat üzemmódban a <i>THIS MEMORY IS BLACKOUT (SÖTÉT MEMÓRIA)</i> felirat fog megjelenni (ez a felirat a memóriához tartozó szövegrészben is szerepelni fog).	

LOOPS (HURKOK)

A hurkokban szereplő memóriák száma nincs korlátozva.


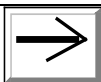



Sokféle hurok létezik:

- Az “automatic continuous (automatikus folyamatos)” hurok addig fut hurokban amíg valamilyen módon ki nem lépünk belőle.
- A “continuous manual (folyamatos kézi)” hurok szintén végtelenítve van, de a hurokban megteendő minden lépést kézzel kell kezdeményezni. Ez kb. olyasféle, mintha egy effektet lépésenként kézzel futtatnánk.
- A “finite loop (véges hurok)” meghatározott számú futást végez, majd leáll.
- A “single loop (egyszeri hurok)” két memória közötti automatikus követést végez.
- A “auto follow (automatikus követő)” hurok úgy programozható, hogy egy véges hurok lefutása után automatikusan elindul.
- A “automatic manual loop (automatikus kézi)” hurok kézi indítással egyszer lefut. Minden egyes kézi indításra egy komplett hurokfutást végez.


A hurkok az A/B lejátszómezőn vagy a mesterhúzókon (chaser üzemmódban) játszhatók le.

A memóriához tartozó hurokinformációk a memórialapon, vagy lejátszáskor az átúsztató vizsgálatkor láthatók.

HUOK FUTÁSI SZÁMÁNAK PROGRAMOZÁSA


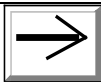


 #	Adjuk meg a hurok első memóriájának számát.
	Tartománykijelölést kezdeményez.
#	Válasszuk ki a csoport utolsó memóriáját.
	Válasszuk a hurok parancsot.
	Adjuk meg a futási hurokszámot - pl. 5-ször fut végig mielőtt leállna. Max. 250 futásszám engedélyezett.
	Tároljuk el a hurokkijelölést a memóriához. A hurokkijelölés a hurok első memóriájánál látható a képernyőn az időmegadások utáni oszlopban és a lejátszási képernyőformátumban is megtalálható.

→ megjegyzés


1. Ha egy hurokkijelölés már létezik a kiválasztott memóriához, a *LOOP EXISTS (LÉTEZŐ HUOK)* üzenet jelenik meg. A régi hurokkijelölés egyszerűen felülírható a  ismételt lenyomásával.
2. Ha egy memóriához LOOP (HUOK) és LINK (CSATOLÁS) kijelölés is történt, akkor a hurokkijelölés törlődik.


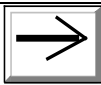



FOLYAMATOS FUTÁSÚ HUOK PROGRAMOZÁSA

Az automatikus folyamatos hurok folyamatosan fog futni a kijelölt lejátszómezőn addig, amíg meg nem állítjuk vagy ki nem töröljük.

 #	Adjuk meg a hurok első memóriájának számát.
	Tartománykijelölést kezdeményez.
#	Az utolsó hurokmemória számának beadása.
	Válasszuk ki a hurok parancsot.
	Eltároljuk a memóriához a hurokkijelölést. A memóriatáblázatban egy gondolatjel (---) jelzi az automatikus folyamatos hurokkijelölést.

FOLYAMATOS KÉZI LÉPTETÉSŰ HUOK PROGRAMOZÁSA

A folyamatos kézi léptetésű hurok a lejátszás során a  gomb lenyomásával léptethető hurokmemóriánként. Ez egy effekt kézi léptetéséhez hasonló.

	#	Adjuk meg a hurok első memóriájának számát.
		Tartománykijelölést kezdeményez.
	#	A hurok utolsó memóriájának megadása.
		A hurok parancs kiadása.
		A folyamatos kézi hurok parancsának kiadása.
		A hurokkijelölés eltárolása memóriához. Egy csillag (*) jelzi ezt a fajta hurokkijelölést a képernyőn az első memóriánál.

AUTOMATIKUS KÖVETÉSŰ HUOK

Egy következő hurok automatikusan követhet egy előző véges futásszámú hurkot. Feltételezzük, hogy egy hurkunk fut az 1 - 4 memóriák között 5-ször. Amikor ez a hurok az utolsó futásának végére ér, az 5 - 10 memóriák közötti hurok automatikusan elindul.

MEM	1	Az első hurok első memóriáját adjuk meg.
→		Tartománykijelölést kezdeményez.
4		Megadjuk az első hurok utolsó memóriáját.
LOOP		A hurok parancsot választjuk ki.
5		A hurok futásszámát adjuk meg.
+		Automatikus követésű hurkot hozunk létre. Az <i>auto follow</i> (automatikus követés) felirat jelenik meg pirossal a parancssorban.
STORE		Elmentjük a hurokkijelölést. Az 1 - 4 memóriák futásának ötödik lejárta után az 5 - 10 memóriahurok automatikusan elindul mindenféle kezelői beavatkozás nélkül. Csak véges futásszámú hurok után működik.

MEMÓRIAKÖVETŐ HUOK

Példa: a 20. memória azonnal kövesse a 19. memóriát a felúszás után. A hurok programozásához meg kell adni az automatikusan követendő memóriát.

MEM	19	Válasszuk ki az automatikusan követendő memóriát.
LOOP		Adjuk be a hurok parancsot.
STORE		A rendszer hurkot rendel a 19. memóriához. A GO gomb lenyomása felúsztatja a 19. memóriát. Amikor a felúszásnak vége, a 20. memória felúszása automatikusan elindul. Ezen úszás vége a hurok működésének a vége is.



AUTOMATIKUS KÉZI HUOK

GO

Ez a hurok egyszer végigfut, majd megáll. Az újabb egyszeri hurokfutás a gomb lenyomásával indítható. Például: 1 → 6 memóriák hurokba vannak szervezve.

GO

A gomb lenyomása után a hurok egyszer végigfut. Újabb és újabb gombnyomás minden alkalommal egy végigfutást eredményez.

MEM #	Válasszuk ki a hurok első memóriáját.
	Tartománykijelölést kezdeményezünk.
MEM #	Megadjuk az utolsó hurokmemóriát.
LOOP 	Válasszuk a hurok parancsot és jelöljük ki az automatikus kézi üzemmódot.
STORE	Eltároljuk a hurokkijelölést.

HUROKKIJELÖLÉS TÖRLÉSE

MEM #	Válasszuk ki a hurok első memóriáját.
LOOP	Válasszuk a hurok parancsot.
ERASE	Töröljük a hurokkijelölést. A monitoron a <i>MEMORY # STORED (...MEMÓRIA ELTÁROLVA)</i> üzenetet kapjuk.

AUTOMATIKUS KÖVETŐ HUROK TÖRLÉSE

MEM #	Adjuk meg a hurok első memóriájának számát.
LOOP	Válasszuk a hurok parancsot.
+	Jelöljük ki az automatikus követő üzemmódot.
ERASE	Töröljük a hurokkijelölést. A képernyőn a <i>memory # stored</i> (...sz. memória eltárolva) üzenet olvasható.

LINK (MEMÓRIASZÁM CSATOLÁS)

Ez a funkció két memória összecsatolására alkalmas, függetlenül azok számozás szerinti elhelyezkedésétől. Tehát ha a 20. memóriához csatoljuk a 31. memóriát, akkor a lejátszásnál a 20. memóriát a 31. memória fogja követni, függetlenül a közöttük lévő memóriáktól. A 31. memóriát pedig a 32. követi normál módon.

CSATOLÁS LÉTREHOZÁSA

MEM #	Adjuk meg a csatolás első számát.
LINK	Válasszuk a csatolás parancsot.
#	Adjuk meg azt a memóriát, mely az előzőleg kiválasztottat követni fogja.
STORE	Tároljuk el a csatolást.

NEM SORRENDI MEMÓRIÁK CSATOLÁSA

Példa: csatoljuk össze az 1, 10, 3 és 100 memóriákat.

MEM	1	1. memória kiválasztása.
MEM	10	10. memória kiválasztása.
MEM	3	3. memória kiválasztása.
MEM	100	100. memória kiválasztása.
LINK		A csatolás parancsot kiadjuk a fenti sorrend megvalósításához.
STORE		Eltároljuk a csatolásokat.

CSATOLÁS VIZSGÁLATA

A csatolás vizsgálat a memóriákat abban a sorrendben mutatja, melyben a lejátszás történni fog.

LINK	EXAM
------	------

CSATOLÁS TÖRLÉSE

MEM	#	Válasszuk ki a csatolás első memóriáját.
LINK		Adjuk be a csatolás parancsot.
ERASE		Töröljük a csatolás memóriához való kijelölését.

➔ megjegyzés

Ha csatolás és hurok is kijelölésre kerül egy memóriához, akkor a csatolás felülírja a hurokkijelölést.

A/B LEJÁTSZÓ HÚZÓK

Az elsődleges visszajátszómező két, LED kijelzővel ellátott arányos átúsztatópotenciométert tartalmaz. A kijelzőkön az aktív- és a sorrendben következő memória száma látható. Amikor mindkét potenciométer a legfelső állásában van, akkor az "A" az aktív (az itt lévő memória kerül ki a színpadra), legalsó állásukban pedig a "B".

Az alábbi nyomógombok tartoznak az A/B lejátszómezőhöz:


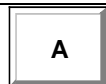
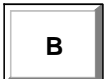


Lehetőség van mesterhúzóknak, futtatások, effektek, makrók indítására az A/B átúsztatása során automatikusan aktivált EVENT (esemény) segítségével (lásd 4. és 8. fejezet).

Az elsődleges lejátszómezők állapotára vonatkozó információk a STAGE (színpadi kimenet) és X-fade (átúsztatási) képernyőformák alsó-középső részén kék mezőben láthatók. Ha az átúsztatási képernyőformát választjuk, akkor egy rövid lista jelenik meg a sorrendben következő néhány memóriával, valamint az A/B mezők átúsztatási helyzetét grafikus követő fekvő oszlopok láthatók

AZ A VAGY B LEJÁTSZÓMEZŐ TÖLTÉSE

Háromféle lehetőség van az A/B mezőbe való töltésre:

	Válasszuk ki a töltendő memóriát (pl:1.)
	A kiválasztott memóriát a kívánt mezőbe töltjük. A LED kijelző is mutatja a töltöttséget.
	

→ megjegyzés

A memória rögtön aktívvá válik (színpadra kerül), ha aktív lejátszóba töltjük. Hogy elkerüljük a memória beugrását és a lámpakiégés kockázatát, állítsuk a potenciométereket az alsó állásukba, töltsük a memóriát az A mezőbe majd úsztassuk fel kézzel.

MEM	1	Válasszuk ki az 1. memóriát.
------------	---	------------------------------

GO TO		Az 1. memóriát 1 másodperc alatt beúsztatja az éppen aktív (A vagy B) mezőn. Ez a fajta töltés egy átúsztatást eredményez az éppen aktív színpadi kimenet és az új memória között.
--------------	--	--

MEM	1	Válasszu ki az 1. memóriát.
------------	---	-----------------------------

TIME		Váasszuk ki az 1. memóriához az előre programozott idejét.
-------------	--	--

GO TO		Az 1. memóriát az előre programozott idővel beúsztatja az éppen aktív (A vagy B) mezőn, figyelmen kívül hagyva bármely - ha volt - várakozási időt.
--------------	--	---

A/B LEJÁTSZÓMEZŐ KIÜRÍTÉSE

FREE		A pultot lejátszómező kiürítés üzemmódba állítja.
-------------	--	---

A	vagy	Válasszuk ki a kiüríteni kívánt mezőt (mindkettő is lehet).
B		

AZ A/B MEZŐK LEJÁTSZÓGOMBjai

Az A/B lejátszómezőbe töltött memóriák lejátszása igen könnyű.

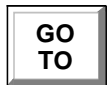
Először is győződjünk meg arról, hogy a **SEQ AUTO** (Sequence - sorrend) nyomógomb

aktív-e. A **SEQ AUTO** gomb automatikusan aktiválódik, amikor memóriát töltünk az A vagy B mezőbe.

A **SEQ AUTO** nyomógomb LED-je nem világít, ha a gomb nem aktív.

GO gomb lenyomása elindítja az előkészített átúszási folyamatot. Amikor az úszásnak vége, akkor a sorrendben következő memória behívódik a lejátszómezőbe.

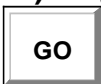
Az A/B mezőn történő átúsztatás grafikus kijelzéssel is látható az x-fade (átúsztatási) képernyőformán.

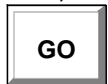


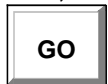
lenyomása megszakítja az éppen folyamatban lévő átúsztatást - függetlenül annak állapotától - és a sorrendben következő memóriát úsztatja be.



(**tartás**) megállítja az átúsztatást. Amíg az átúsztatás a  hatása alatt


van, addig a  gomb LED-je villog. Az átúsztatás folytatásához nyomjuk le a



 gombot újra, a LED villogása megáll és az átúsztatás arról a pontról folytatódik, ahol a megakasztás történt.



(**vissza**) lenyomása egy 1 másodperc alatt történő visszaúsztatást indít el a

sorrendben előző memóriára.  annyiszor lenyomható, ahány memóriával vissza akarunk lépni.



Az Auto Assign (Automatikus Kijelölés) LED-je az mutatja, hogy ez a funkció aktív-e. Ha a funkció aktív, akkor a memóriákhoz rendelt EVENT (esemény) parancsok automatikusan végrehajtódnak. Ha a LED nem világít, akkor ez a funkció nem aktív és a memóriákhoz rendelt EVENT parancsok nem hajtódnak végre.


LEJÁTSZÁSI IDŐK MÓDOSÍTÁSA

Az átúszásokhoz vagy hurokfuttatásokhoz eltárolt idők a folyamatok alatt bármikor módosíthatók.

Kétféle módon vehetjük át kézzel a vezérlést a folyamatban lévő átúsztatás fölött:

1. Kézzel mozgassuk a potenciométereket addig a pontig ahol az átúsztatás tart és ekkor a folyamat fölött a vezérlést a húzók átveszik. A **GO** gomb LED-je kialszik (jelezve, hogy kézi lejátszásban vagyunk). Ezt követően kézzel tetszés szerint befejezhetjük az átúszást.



2. Nyomjuk le a  (A/B idő) gombot és a **{kerék}** segítségével állítsuk be a kívánt úszási sebességet. Az úszás gyorsaságváltozása a STAGE képernyőforma lejátszási ablakában százalékos kijelzéssel látható. A megváltoztatott sebesség kijelzése a **MEM** (rate) feliratot váltja fel a képernyőn. A kerék felfelé mozgatása növeli az úszási sebességet - a felső határ a CUT

(azonnal). A kerék leszabályzásával a sebesség csökkenthető, a minimum a HOLD (tartás, megállítás).

Az eltárolt időhöz való visszatéréshez mozgassuk a kereket addíg, míg a **MEM** felirat ismét megjelenik a képernyőn, majd hatástalanítás céljából nyomjuk le a

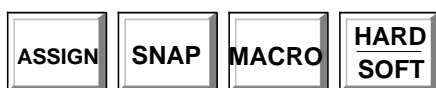


gombot újra.

MESTERHÚZÓK


A Photon 20 mesterhúzóval (controller) rendelkezik. A mesterhúzóknak 4 alap üzemmódjuk van. A MACRO (makró) üzemmód 40 makró direkt elérést teszi lehetővé. A SNAP (pultállapot) üzemmódban 20 snap két funkciója - snap hívás és snap felülírás - érhető el. ASSIGN (kijelölő) üzemmódban a mesterhúzóhoz memóriákat vagy csatornacsoportokat rendelhetünk. Egy különleges szabályzó üzemmód lehetőséget ad a betöltött csatornacsoportok vagy memóriák időzített szabályzására. A CHASER (futtató) üzemmódban 10 egyszerre futtatható effekt jelölhető a mesterhúzóhoz. A futtatás módja lehet SOFT (lágy) vagy HARD (kemény) - könnyen válthatók. A pult előlapján található alfanumerikus kijelző mutatja az aktuális üzemmódot. A mesterhúzóhoz tartozó többszínű LED-ek segítenek az aktuális üzemmód és az lejátszási folyamat felismerésében.

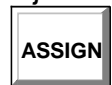
Például: 1. mesterhúzóhoz futtatást rendeltünk. A futtatás "HOLD" (várakozás) állapotban van, a mesterhúzóhoz tartozó LED pirosan villog. A futás alatt a LED piros, de nem villog. Ha a futtatást lépésenként kézzel végezzük, akkor a LED narancsszínű.



Az **ASSIGN** **SNAP** **MACRO** **HARD SOFT** üzemmódgombok kettős lenyomása megváltoztatja a mesterhúzó addigi üzemmódját a kívánt funkcióra. A gombok egyszeri lenyomása csak ideiglenesen változtatja meg a mesterhúzó üzemmódját. A mesterhúzó visszatérnek az eredeti üzemmódhoz bármely többfunkciós kijelölő gomb lenyomása után.

Például: Alapként most ASSIGN (kijelölő) üzemmódban vagyunk. Ideiglenesen a MACRO módba akarunk lépni, hogy a 11 számú makrót végrehajtsuk. Ehhez

nyomjuk le a **MACRO** és a  (11. kijelölő) gombokat. A mesterhúzó visszatérnek kijelölő üzemmódba.



ASSIGN - lenyomása után csatornacsoportokat, memóriákat vagy maszkokat tölthetünk.



MACRO - az első 40 elmentett makró automatikusan kijelölődik a mesterhúzóhoz. A makró végrehajtásához egyszerűen csak le kell nyomni a kívánt többfunkciós gombot.



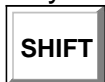
SNAP - az első húsz elmentett pultállapot automatikusan a mesterhúzóhoz jelölődik. Egy snap behívásához egyszerűen csak le kell nyomni a kívánt többfunkciós gombot.



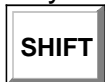
- a CHASER (futtatás) üzemmódba kapcsol. Válasszunk hurkot vagy memóriák csoportját és nyomjuk le, hogy kijelölhessük őket egy mesterhúzóhoz futtatásra.



Mindegyik üzemmódnak van egy másodlagos funkciója is, mely a SHIFT gomb lenyomásával érhető el:



- ASSIGN üzemmódban ezt követően egy mesterhúzó kijelölő gombját lenyomva a benne lévő csatornák felúsznak a potenciométer állásától függetlenül.



- SNAP üzemmódban nyomjuk le egy kijelölő gombot. Ez azonos lesz a:



STORE gombnyomás sorozattal (lásd 9. fejezet).



- MAKRÓ üzemmódban a 21 - 40 makrók elérését teszi lehetővé.



- akkor használjuk, ha SOFT (lágy) futtatással akarunk dolgozni egy mesterhúzón.

MESTERHÚZÓK SZÍNKÓDJAI

Macro üzemmód: narancsszín

Snap üzemmód: narancsszín

Assign üzemmód: zöld

Chaser üzemmód: futtatás kijelölés (tartás) - villogó piros

futtatás végrehajtása alatt - piros

step - orange

KIJELZŐ

A képernyő alsó részén láthatjuk a mesterhúzókat kijelöléseiket és aktív állapotjelzéseiket.

Minden mesterhúzó üzemmódot külön képernyőformán láthatunk

Minden mesterhúzóhoz kijelzésre kerül annak száma, a kijelölés fajtája és a potenciométer százalékos értéke.

A mesterhúzó képernyőforma bal felső sarkában az alap ill. az ideiglenes üzemmódot láthatjuk.

1. **Assign** (kijelölő) üzemmód kijelzése
A mesterhúzó száma halványan látszik addig, amíg nincsen semmi hozzájuk rendelve, akkor a számuk zöldre vált.
Ha a mesterhúzóba csatornacsoportot töltünk, a **grp** (group - csoport) felirat látszik.
Ha a mesterhúzóba memóriát töltünk, a memória száma íródik ki.
Ha a mesterhúzó kivonó üzemmódban működik, akkor a **sub** felirat látszik.
A mesterhúzó szabályzási szintje százalékban kerül kijelzésre.
Amikor a "go controller (mesterhúzó úsztatás)" funkciót használjuk, a **go/stp** felirat látszik az üzemmód kijelzése alatt és az úsztatás iránya (fel vagy le) is látható.
A kijelölő üzemmódú mesterhúzó LED-je zöld.
A csatornacsoport vagy memóriakijelölés által vezérelt csatornák színe a képernyőn narancsszínű.
2. A futtatás kijelzése az **ASSIGN** képernyőn:
A futtatások információi mind a CHASER- mind pedig az ASSIGN képernyőn elérhetők.
Ha az üzemmód a kijelölő, akkor a futtatásra kijelölt mesterhúzó számát pirossal látjuk.
Ha SOFT (lágy) futtatás van kijelölve, akkor egy kis"s" betű jelenik meg a mesterhúzó száma mellett.

A futtatás első és utolsó memóriaszáma kijelzésre kerül.

A mesterhúzó szabályzójának értéke százalékban látható.


A futtatás kijelölésekor a húzó LED-je pirosan villog. A futtatás ilyenkor előkészített (tartási) állapotban van. Ebben az állapotban a memóriák (első és utolsó) színe fehér.

A futtatás alatt a memóriák (első és utolsó) színe piros.

A kézi léptetésű futtatás működtetés kijelölése az **ASSIGN** felirat alatt kerül kijelzésre.

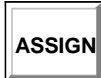
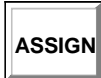
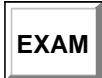














3. **Chaser** (futtatás) üzemmód kijelzése
A futtatás kijelzésére 10 blokk található a képernyőn. Mindegyik blokk fölött a a kijelölt mesterhúzó száma látható pirossal. Összesen 10 futtatás jelölhető ki egyidőben, azonban ezek bármely húzóhoz kijelölhetők.
A mesterhúzó számát a húzó szabályzási szintjének kiírása követi százalékban.
Ha a futtatás HARD (kemény), akkor a **hard** szó jelenik meg a szint kijelzése mögött.
4. Ha a futtatás SOFT (lágy), akkor az úszási idők jelennek meg a szint kijelzése mögött.
Minden egyes blokk tetején a húzóhoz kijelölt memóriatartomány látható.
Az éppen kint lévő és a következő memória is kijelzésre kerül.
5. **Snap** (pultállapot) kijelzés
A SNAP funkcióra kijelölt mesterhúzó száma narancsszínűvel jelenik meg.
6. **Macro** kijelzése
A SNAP kijelzéshez hasonló. Azonban ha a makróhoz szöveg is tartozik, a szöveg egy része a mesterhúzó száma mögött látható. Ha az üzemmód

ideiglenesen lett kiválasztva, a képernyőn a makrók listája látható. Ez megegyezik

azzal a listával, mely a  gomb lenyomását követően látható a szerkesztő üres állapotában.


MESTERHÚZÓ VIZSGÁLATA

Az összes mesterhúzó kijelölése assign, macro és snap üzemmódban is vizsgálható. Ez csak akkor tehető meg, ha állandó és nem ideiglenes üzemmódban vagyunk.

-     Ha az üzemmód **Assign**, nem szükséges az  gomb ismételt lenyomása. Ha a vizsgált mesterhúzón memória van, akkor a benne lévő csatornák, úszási idők és szöveges információk kijelzésre kerülnek. A képernyő megegyezik a  #  parancskiadást követő képernyőformával. Ha a mesterhúzó tartalma csatornacsoport, akkor az összes csatorna és azok intenzitása fog kijelzésre kerülni. Ha memóriák futtatása van a mesterhúzóhoz kijelölve, akkor az éppen kint lévő memória tartalma kerül kijelzésre.
-     Ha az üzemmód **Macro**, nem szükséges a  gomb ismételt lenyomása. A képernyő a vizsgált makró tartalmát mutatja.
-     Ha az üzemmód **Snap**, nem szükséges a  gombot ismételten lenyomni. A vizsgálat mutatja a mesterhúzókat és az A/B lejátszók kijelöléseit, a snap üzemmód kijelöléseit és az esetleges szöveges információkat.

KIJELÖLŐ ÜZEMMÓD (ASSIGN)

A kijelölő üzemmód csatornacsoportok, memóriák vagy maszkok mesterhúzóba való betöltésére szolgál

Az  gomb kétszeri lenyomása a mesterhúzókat kijelölő üzemmódba állítja. Az ebben az alfejezetben tárgyalt működések a kijelölő üzemmód - akár ideiglenes - választását feltételezik.

MEMÓRIA TÖLTÉS MESTERHÚZÓBA

**4**

Adjuk meg a memória számát (pl. 4.)



Válasszuk ki a kijelölés üzemmódot. Ha az alap üzemmód nem a kijelölő volt, akkor a kijelölő képernyőforma most lesz látható.

**(5)**

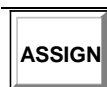
A 4. memória az 5. mesterhúzóba kerül. A 4. memória kiadható a színpadra vagy a potenciométer vagy a "go controller" funkció segítségével (lásd a későbbiekben).

MEMÓRIÁK TÖLTÉSE SORRENDI MESTERHÚZÓKBA

Például: Töltsük a 30-35 memóriákat a 5-10 mesterhúzóba..

**30****35**

Adjuk meg a betöltendő memóriacsoportot.



Adjuk ki a kijelölés parancsot. Ha az alap üzemmód nem a kijelölő volt, akkor a kijelölő képernyőforma most lesz látható.

**(5)**

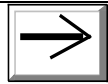
Az 5. kijelölő gomb lenyomására a 30. memória oda betöltődik, a 6. mesterhúzóba a 31. memória töltődik és így tovább.

TETSZŐLEGES MEMÓRIACSOPORT TÖLTÉSE SORRENDI MESTERHÚZÓKBA

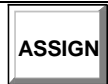
Például: Töltsük az 1. memóriát a 7. mesterhúzóba, a 2. memóriát a 8. mesterhúzóba, a 3. memóriát a 9. mesterhúzóba stb. egészen addig, amíg a rendelkezésre álló mesterhúzók fel nem töltődnek memóriákkal.

**1**

Válasszuk ki az 1. memóriát, mint a mesterhúzóba töltendő memóriacsoport első tagját.



Határozzuk meg a memóriatartományt. Nem kell az utolsó memóriaszámot megadnunk, mivel ez nem lehet több az elérhető mesterhúzóknak számánál.



Válasszuk ki a kijelölt üzemmódot. Ha az alap üzemmód nem a kijelölt volt, akkor a kijelölt képernyőforma most lesz látható.



(7)

Az 1. memória a 7. mesterhúzóba, a 2. memória a 8. mesterhúzóba stb töltődik.

CSATORNA HOZZÁADÁSA VAGY TÖRLÉSE MESTERHÚZÓN LÉVŐ MEMÓRIÁBÓL

Ha csatornát adunk hozzá vagy törölünk ki egy memóriát tartalmazó mesterhúzóból, akkor az többé már nem memória hanem csatornacsoport lesz. Természetesen ez nem módosítja az eredetileg eltárolt memóriánk tartalmát.

CSATORNACSOPORT BETÖLTÉSE MESTERHÚZÓBA

Például: Töltsük a 30-35 csatornákat a 6. mesterhúzóba.



30 35

Adjuk meg a csatornacsoportot.



Válasszuk ki a kijelölt üzemmódot. Ha az alap üzemmód nem a kijelölt volt, akkor a kijelölt képernyőforma most lesz látható.







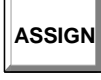



(6)

A megadott csatornacsoport a 6. mesterhúzóba töltődik. A potenciométerrel a csoport a színpadra kiadható.

CSATORNA TÖLTÉSE KORLÁTOZOTT FÉNYINTENZITÁSSAL

Például: Töltsük az 1. csatornát 45%-al, a 3-8 csatornákat pedig 100%-on a 7. mesterhúzóba.

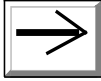


	Válasszuk ki az 1. csatornát.
 4.5	Adjuk meg neki a kívánt fényértéket.
  	Válasszuk ki a csatornacsoportot.
	Adjunk nekik intenzitást (100%).
	Lépünk kijelölő üzemmódba. Ha az alap üzemmód nem a kijelölő volt, akkor a kijelölő képernyőforma most lesz látható.
 (7)	Az összes megcímzett csatorna fényértékeivel együtt betöltődik a 7. mesterhúzóba. Amikor a szabályozóját teljesen feltoljuk, akkor az 1. csatorna 45%-on, a 3-8 csatornák pedig 100%-on lesznek a színpadon.

➔ megjegyzés

Ha intenzitásmegadás nélkül töltünk csatornákat a mesterhúzóba, akkor a csatornák 100% fényértéket érnek el a mesterhúzó szabályozójának teljesen feltolt állapotában

SORRENDI CSATORNÁK TÖLTÉSE SORRENDI MESTERHÚZÓKBA

Például: Töltsük a 40. csatornát a 8. mesterhúzóba, a 41. csatornát a 9. mesterhúzóba, a 42. csatornát a 10. mesterhúzóba stb egészen addig, amíg az összes, 8 fölötti sorszámú mesterhúzó egy csatornát nem tartalmaz.

40	Adjuk meg a 40. csatornát, mint a töltendő tartomány első csatornáját.
	Csatornatartományt jelölünk ki. Nem kell az utolsó csatornaszámot megadnunk, mivel ez nem lehet több az elérhető mesterhúzók számánál.
	Válasszuk ki a kijelölés üzemmódot. Ha az alap üzemmód nem a kijelölő volt, akkor a kijelölő képernyőforma most lesz látható.
 (8)	A 40. csatorna a 8. mesterhúzóhoz, a 41. csatorna a 9. mesterhúzóhoz stb töltődik be.

CSATORNA HOZZÁADÁSA MESTERHÚZÓN MÁR KINT LÉVŐ CSATORNACSOPORTHOZ

Például: a 6. mesterhúzóban lévő csatornacsoporthoz adjuk hozzá a 36. csatornát.

36

Válasszuk ki a 36. csatornát.

ASSIGN

Lépünk a kijelölt üzemmódba. Ha az alap üzemmód nem a kijelölt volt, akkor a kijelölt képernyőforma most lesz látható.



(6)

A 36. csatorna betöltődik a 6. mesterhúzón már előzőleg ott lévő csatornákhöz.

CSATORNA TÖRLÉSE MESTERHÚZÓN MÁR KINT LÉVŐ CSATORNACSOPORTBÓL

Például: vegyük ki a 34. csatornát a 6. mesterhúzóban lévő csatornacsoporthoz.

34

Címezzük meg a 34. csatornát.

ZERO

Adjunk a 34. csatornának 0% fényértéket.

ASSIGN

Lépünk kijelölt üzemmódba. Ha az alap üzemmód nem a kijelölt volt, akkor a kijelölt képernyőforma most lesz látható







(6)



A 6. mesterhúzóból a kijelölt csatorna kitörlődik.

MESTERHÚZÓ KIÜRÍTÉSE



Például: A 7. mesterhúzó kijelölését szüntessük meg (ürítsük ki).

	Lenyomását követően a következő üzenetet kapjuk: <i>assign key expected (kijelölő gomb lenyomását várom)</i>
 (7)	A 7. mesterhúzó kiürült.
	A  gomb lenyomását követően bármely egyéb gomb lenyomása a kiürítő üzemmód elhagyását jelenti.


ÖSSZES MESTERHÚZÓ KIÜRÍTÉSE


	A pultot kiürítő üzemmódba állítja.
	Az összes mesterhúzó kijelölését megszünteti.

MESTERHÚZÓ IDŐZÍTETT ÚSZTATÁSA

  gombnyomások a mesterhúzó úsztatásindítását eredményezik. A memóriákat tartalmazó mesterhúzók a memóriákhoz eltárolt idővel (ki-, beúszás, várakozás) fogják az úszásokat végrehajtani. A csatornacsoportokat tartalmazó mesterhúzók az alap átúsztatási idővel (a Rendszerparaméterek menüpontban beállítható) fognak dolgozni.

- Ha a szabályzó 0%-on állt, a mesterhúzón lévő memória vagy csatornacsoport 100%-ra felúszik.
- Ha a szabályzó 100%-on állt, a memória vagy csatornacsoport 0%-ra leszabályzódik.
- Ha a szabályzó 0% és 100% között állt, 100%-ra fog felúszni.

A mesterhúzó úszása közben a  gombot lenyomva az úszás megáll, a  gomb ismételt lenyomásával az úszás folytatódik.

Több mesterhúzó is úsztatható egyidőben. A  gombok lenyomását követően a kívánt kijelölőgombok megnyomhatók.

VILLANTÁS FUNKCIÓ

A kijelölő üzemmódban bármely mesterhúzó kijelölő gombját megnyomva - amennyiben van valami töltve a mesterhúzóba - a betöltött tartalom a színpadra kivillan.

MAKRÓ ÜZEMMÓD (MACRO)

Az 1 - 40 makrók - amennyiben létrehoztuk őket - automatikusan hozzárendelődnek a mesterhúzókhöz. Makró üzemmódban a LED-ek sárgán jelzik a létező makrókat.

1-20 MAKRÓ HASZNÁLATA



MACRO

A makró üzemmódba lépünk.



Nyomjuk le a kijelölő gombját azon mesterhúzónak, ahol a makró elhelyezkedik. 6. makró működtetéséhez nyomjuk le a 6. kijelölő gombot, a 12. makróhoz a 12. gombot stb.

21-40 MAKRÓ HASZNÁLATA



SHIFT

Válasszuk ki a 2. oldal makróit.



Nyomjuk le a kijelölő gombját azon mesterhúzónak, ahol a makró elhelyezkedik. 26. makró működtetéséhez nyomjuk le a 6. kijelölő gombot, a 32. makróhoz a 12. gombot stb.

KEZELŐFELÜLET ÁLLAPOTELMENTÉS ÜZEMMÓD (SNAP)

Kezelőfelületek állapotai a szerkesztőben menthetők el (lásd 8. fejezet - Snaps).

Az 1 - 20 állapotok a létrehozásukkor automatikusan hozzárendelődnek a mesterhúzókhöz. Snap üzemmódban a LED-ek sárgán jelzik a létező elmentett állapotokat.

A kijelölések az elmentett állapot részét képezik.

Futtatások módjai:



- Kemény futtatás - ha az elmentéskor kemény futtatás volt kijelölve, a snap visszahívásakor is kemény futtatást kapunk. A kijelölés mellett "H" betű látható. Ha a snap elmentésekor lágy futásunk volt, akkor ezt kapjuk vissza a snap előhívásakor.
- Léptetéses futás - ha a futtatás ebben az üzemmódban volt, akkor a Snap visszahívásakor is ezt kapjuk vissza. Egy "S" betű jelenik meg a kijelölés mellett. Ha a futtatás nem ebben a módban volt elmentéskor, akkor előhívásakor "go" vagy "hold" üzemmódba kerül.
- működő futás - ha a futtatás éppen működik a Snap elmentésekor, akkor a visszahívásakor is azonnal elindul. Egy "G" betű jelenik meg a kijelölés mellett. Ha a futtatás nem működik a Snap elmentésekor, akkor visszahívásakor "hold" (tartás) állapotba kerül.

A/B átúsztatók kijelölései:

- Sequence (sorrendi lehívás) - ha a gomb aktív a Snap elmentésekor, akkor a Snap visszahívását követően is aktív lesz. A kijelölés mellett egy "Q" betű jelenik meg. Ha nem volt aktív a Snap tároláskor, akkor visszahívásakor sem lesz az.
- Auto Assign (automatikus működtetés) - ha a Snap elmentésekor aktív, akkor a Snap visszahívásakor is az lesz. Egy "A" betű jelenik meg a kijelölés mellett. Amennyiben a Snap elmentésekor "nem engedélyező" állapotban volt, akkor a Snap visszahívásakor is ezt kapjuk.

SNAP HASZNÁLATA

Két Snap működtetési üzemmód lehetséges.

Nyomjuk le a   gombokat. A "**Snap +**" felirat jelenik meg az üzemmód felirat alatt. Ez az un. felülíró üzemmód, mely az elmentett pultállapotot mindenképpen visszahozza, függetlenül az A/B mezők jelenlegi töltöttségétől.

Nyomjuk le a    gombokat. Ebben a módban a visszatöltött pultállapot a meglévő kijelöléseket nem változtatja meg.

FUTTATÁS ÜZEMMÓD (CHASER)

Futtatások egyszerre 10 mesterhúzóhoz jelölhetők ki. A kijelölés a futtatás fajtájával (hard (kemény) vagy soft (lág)) történik.

A futtatás végrehajtása vagy automatikusan vagy kézi léptetéssel történik.

A memóriával vagy csatornacsoporttal töltött mesterhúzókhöz futtatás nem rendelhető hozzá.

A futtatás fajtája lehet "kemény" (a futási lépések váltása memóriáról-memóriára a felvett memóriaidő 1/10-vel történik) vagy "lág" (a futási lépések váltása memóriáról-memóriára a felvett memóriaidővel történik).

MEMÓRIAHUROK BETÖLTÉSE

Amikor memóriahurkot akarunk futtatni, elég a hurok első memóriáját kijelölni.

MEM	#	Adjuk meg a hurok első memóriájának számát.
HARD SOFT		Kiválasztjuk a "kemény" futási módot.
		A kívánt mesterhúzóhoz betöltjük a hurkot "kemény" futtatásra.

MEM	#	Adjuk meg a hurok első memóriájának számát.
SHIFT	HARD SOFT	Kiválasztjuk a "lág" futási módot.
		A kívánt mesterhúzóhoz betöltjük a hurkot "lág" futtatásra.

MEMÓRIACSOPORT FUTTATÁSA

MEM	#	Adjuk meg a csoport első tagjának számát.
→	#	Adjuk meg a csoport utolsó tagjának számát.
HARD SOFT		Kiválasztjuk a "kemény" futási módot.

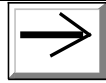


A kívánt mesterhúzóhoz betöltjük a memóriacsoportot
"kemény" futtatásra.



#

Adjuk meg a csoport első tagjának számát.



#

Adjuk meg a csoport utolsó tagjának számát.



Kiválasztjuk a "lágý" futási módot.



A kívánt mesterhúzóhoz betöltjük a memóriacsoportot
"lágý" futtatásra.

EFFEKT BETÖLTÉSE MESTERHÚZÓHOZ



#

Adjuk meg az effekt számát.



Válasszuk ki a futási módot.



Töltsük be az effektet a kívánt mesterhúzóba.

KIVONÓ MESTERHÚZÓ ÜZEMMÓD (SUBMASTER)

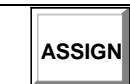
TILTÓ MESTERHÚZÓ

A mesterhúzók kijelölhetők, mint a bennük lévő memóriákra vagy csatornákra ható kivonó mesterhúzók.



#

Adjuk meg a betöltendő csatornát.
Csatornacsoport vagy memóriák kijelölése is lehetséges.



Válasszuk ki a kijelölő üzemmódot.















Válasszuk ki a kivonó funkciót.



Jelöljük ki az ilyen módon használni kívánt mesterhúzó.

KIVONÓ MESTERHÚZÓ CSOPORTOK

A felső sorban elhelyezkedő, az alsó sorban elhelyezkedő vagy az A/B átúsztatók közül bármelyik kijelölhető kivonó mesterhúzónak.

-    A felső mesterhúzók közül bármelyik kijelölhető.
-     Az alsó mesterhúzók közül bármelyik kijelölhető.
-      Az A/B átúsztatók közül bármelyik kijelölhető.

A VILLANTÓ GOMB ÜZEMMÓDJAI



Kijelölő üzemmódban a villantó gombok KI/BE kapcsoló gombbá válnak. Használható a SOLO gombok valamelyikével együtt is.



Amikor aktív, akkor a villantó gombot lenyomva az összes mesterhúzó kimenetét letiltja, kivéve a lenyomott gomb húzóját. Kijelölő üzemmódban történő mesterhúzó kijelölésekre használható. A LATCH funkcióval együtt használható.







Amikor aktív, akkor a villantó gombot lenyomva annak a mesterhúzónak a kimenetét letiltja. Kijelölő üzemmódban történő mesterhúzó kijelölésekre használható. A LATCH funkcióval együtt használható.

MEMÓRIA MÓDOSÍTÁS

EGYSZERŰ MEMÓRIA MÓDOSÍTÁS


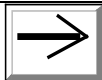



Például: módosítsuk az 1. memóriát - szerkesztő üres.

 1	Válasszuk ki az 1. memóriát.
	Az 1. memóriában szereplő összes csatornát kiválasztja. Ezek a csatornák most a szerkesztőben elérhetők.
vagy	
 #	Kiválasztunk egy csatornát (bármely csatorna kiválasztható).
módosítsunk	
	Eltároljuk a módosítást és befejezzük a műveletet.

MEMÓRIA MÓDOSÍTÁS A “STORE STORE” FUNKCIÓVAL








1. példa:

Feltételezzük, hogy a “B” lejátszóban lévő 3. memóriát akarjuk módosítani oly módon, hogy meglévő csatornák szintjeit módosítjuk és néhány új csatornát is hozzáadunk. Tegyük fel, hogy más lejátszó jelenleg nem aktív (nem ad ki jelet a színpadra).

 1	Válasszuk ki az 1. csatornát, mely a memóriában szerepel.
módosítsunk	
	Válasszuk ki új csatornacsoportot.
16  18	
módosítsunk (adjunk fényértéket)	
	Tárolás üzemmódba lépünk. Egy kinyíló ablakban a képernyő közepén láthatjuk, hogy a módosítás eltárolása mely lejátszónál fog megtörténni.
	Megerősítjük a tárolási parancsot és a 3. memóriába a módosítást eltároljuk. <i>MEM 3 STORED “3. MEMÓRIA ELTÁROLVA”</i> üzenetet kapjuk a képernyőn.

2. példa:

Feltételezzük, hogy az "A" lejátszóban lévő 2. memóriát módosítani akarjuk úgy, hogy a 15. csatornát és a 100. memóriát hozzáadjuk. Az "A" lejátszó aktív, a 2. memória a kimeneten van. A képernyőn a 2. memória csatornái kék színnel látszanak.

		Címezzük meg a 15. csatornát.
Adjunk fényerőt és (ha van) színváltó színszámot.		
		A 15. csatorna a szerkesztőben van, de nincs kiválasztva.
	100	Címezzük meg a 100. memóriát.
		Beléptetjük a 100. memóriát a szerkesztőbe mint csatornacsoportot (fényerővel együtt).
		A pult tárolás módba lép, és a monitor közepén egy ablak nyílik mely azt mutatja, hogy a módosítás eltárolása mely lejátszón fog megtörténni (jelen esetben az "A" húzón). **
		A memóriatárolást befejezi. Az összes csatorna kékkel látszik, jelezve azt, hogy az "A" húzó vezérli őket. A szerkesztő kiürül.

A fenti példák a STORE STORE funkció működését szemléltették abban az esetben, ha a Rendszerparaméterekben a **store to first active fader (tárolás az első aktív lejátszóba)** opció YES (IGEN) állásban volt.

VIZSGÁLATI MÓDOK

Sok, különböző kijelölés vizsgálható, mely vizsgálatok igen hasznos információkkal szolgálhatnak a kezelőknek. Vannak ún. "erős" vizsgálatok, úgymint az egyes csatornakijelölések vizsgálata, ahol szerkesztési funkciók is végrehajthatók anélkül, hogy a szerkesztési képernyőre visszatérnénk. Vannak továbbá ún. "gyenge" vizsgálatok, például a szabad csatornák vizsgálata. Mikor "gyenge" vizsgálati módban vagyunk, bármely gomb lenyomása visszavisz bennünket a színpadi kimenet képernyőformába.

CSATORNAVIZSGÁLAT



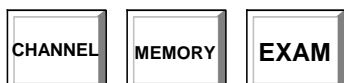
a szabad csatornákat mutatja - azokat a csatornákat melyek egy memóriában sem szerepelnek.



a használt csatornákat mutatja - az előző ellentéte.



a kiválasztott csatorna memóriákhoz való kijelölését mutatja. Azon memóriák listája jelenik meg, melyben a csatorna szerepel és a memóriánkénti intenzitása is látszik. A színváltó színjelölések is látszanak - amennyiben színváltó van a csatornához rendelve. Ez "erős" vizsgálat, jó képernyőforma a memóriacsoport módosításának átnézésére (lásd következő fejezet).



egy csatorna/memória mátrixtáblát mutat. Szintén "erős" vizsgálat, és szerkesztés végezhető mialatt e képernyőformát nézzük. Az alfanumerikus klaviatúra nyilainak használatával mozoghatunk a képernyőn.

MEMÓRIAVIZSGÁLAT



memórialistát vagy memórialapot mutat. A memóriák számsorrendi listáját mutatja a hurkokkal, csatolásokkal és időjelölésekkel együtt. A text (szöveg) részen a beadott szöveges információk, és automatikus kijelölések láthatók.



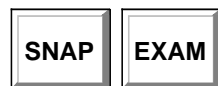
a megadott memória tartalmát vizsgálhatjuk.

CSATOLÁS VIZSGÁLATA



a csatolások sorrendiségét mutatja. Alapvetően azt mutatja, hogy a memóriák hogyan következnek egymás után, ha az A/B átúsztatón játszanánk le őket.

SNAP VIZSGÁLATA



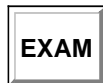
az elmentett kezelőfelület állapotok (snap) listáját adja az esetlegesen hozzáírt szöveges információkkal együtt.




mutatja a kiválasztott állapotban elmentett egyedi kijelöléseket és hozzárendeléseket.

MESTERHÚZÓ VIZSGÁLATA

Ez a vizsgálat az A/B mező és a mesterhúzó kijelöléseit mutatja.



Nyomjuk le az  gombot, ekkor a *ASSIGN KEY EXPECTED (KIJELÖLŐ GOMB LENYOMÁSÁT VÁROM)* üzenet olvasható a képernyőn. A mesterhúzó vagy az átszabályozók kijelölő gombját lenyomva a bennük lévő tartalom vizsgálható.

8. FEJEZET

KÜLÖNLEGES FUNKCIÓK


A PHOTON sok speciális és igen hatékony funkcióval rendelkezik, melyek segítik a kezelőt és a világítástervezőt a megkívánt művészi fényhatások elérésében legyen szó bármiféle színházi előadásról vagy egyedi eseményről. Sok funkció szöveges megjegyzéssel látható el és minden előadáshoz egy teljes oldalnyi további szöveg hozzárendelhető, melyben bármilyen szükséges információ eltárolható.




CALL - PULTKIMENET VISSZAHÍVÁSA

CALL # STORE FUNKCIÓ

Ez a funkció megengedi, hogy az átúsztatók, mesterszabályzók és a szerkesztő kimenetét memóriának elnevezzük és eltároljuk.

Feltételezzük, hogy az egyik átúsztatómezőn aktív memóriánk van. A szerkesztőn keresztül bizonyos módosításokat végrehajtunk, valamint néhány mesterhúzóról további csatornákat adunk a kimenetre - ekkor elhatározzuk, hogy az így "kikevert" komplett pultkimenetet egy memóriaként szeretnénk eltárolni.

Nyomjuk le a  gombot. A "Call" felirat jelenik meg a parancssorban. A számbillentyűzetten adjunk memóriaszámot és tároljunk.

 vagy   is használható, ha az utoljára eltárolt memóriát követő számra akarunk tárolni.

A tárolás után a szerkesztő a  funkció használata előtti állapotban marad.

EGYEDI VISSZAHÍVÁS FUNKCIÓ

A kívánt lejátszómező kijelölő gombját lenyomva visszahívhatjuk annak kimenetét a szerkesztőbe. Egymás után több kijelölő gomb is lenyomható. A szerkesztőben több

lejátszó tartalmát "összegyűjtve" az összegzett tartalom új memóriaként a szokásos módon eltárolható.

Például: Az új memóriánkhoz a következő kimenetek tartalma szükséges: "A" mező, valamint az 5. és 8. mesterhúzóon lévő csoportok.

CALL	A visszahívás funkciót aktivizáljuk.
A	Az "A" mező kimenetét beléptetjük a szerkesztőbe.
S.K. 5	Az 5. mesterhúzó kimenetét beléptetjük a szerkesztőbe.
S.K.8	A 8. mesterhúzó kimenetét beléptetjük a szerkesztőbe.
= #	Adjunk új memóriaszámot vagy használjuk a +1 STORE .
STORE	A szerkesztőbe visszahívott kimeneti értékek a megadott memóriaszámra eltárolódnak. A szerkesztő nem törlődik.

TELJES PULTKIMENET VISSZAHÍVÁSA

Lehetőség van a teljes pultkimenet szerkesztőbe történő visszahívására és új memóriaként való eltárolására is.

Például: A pult kimenetét a B átúsztató, az 1., 12., 16. és 18 mesterhúzó kimenetei alkotják.

CALL	A visszahívás funkció aktivizálása.
ENTER	A teljes pultkimenet betöltődik a szerkesztőbe. A szerkesztőből való tárolást a szokásos módon végezzük.

A/B VISSZAHÍVÁSA ÁTÚSZÁS KÖZBEN

Ha az A/B átúsztatók úszása közben szerkesztőbe történő visszahívást kezdeményezünk, akkor az A/B pillanatnyi összege kerül a szerkesztőbe.


Például: Az "A" átúsztató 50%-on áll, és kimeneti tartalma: 1 → 5 csatornák 35%. A "B" átúsztató 60%-on áll, és kimeneti tartalma: 33 → 40 csatornák 25%.


CALL	A visszahívás funkció aktivizálása.
A	Belépteti az "A" és "B" átúsztatók pillanatnyi összegzett kimeneti értékét a szerkesztőbe. A szerkesztő tartalma tehát: 1 → 5: 35%-on és 33 → 40: 25%-on.

CALL (VISSZAHÍVÁS) →

A következő visszahívási funkció a generálszabályzó jelét is használja. Állítsuk a generálszabályzó szintjét 100% alá, és így hívjuk vissza a teljes pulstkimenetet. A kimenet - természetesen - a generálszabályzó húzott volta miatt csökkentett lesz, ezt az értéket tároljuk el memóriaként.

Például: Az 1. memória tartalmazza az 1-7 csatornákat 100%-on. A 9. csatorna az 5. mesterhúzón van. Az 1. memória az "A" mezőn van és szabályzója 100%-on, tehát aktív, kint van a színpadon. Az 5. mesterhúzó szabályzója 50%-on áll, tehát a benne lévő 9. csatorna kimeneti értéke 50%. Állítsuk a generálszabályzót 50%-ra. A képernyőn a kijelzése pirosra változik és mutatja az 50%-ot.

CALL	A visszahívási folyamat elindítása.
	A generálszabályzót 100%-ra kényszeríti és a képernyőn kék színnel villogva látszik.
#	Adjuk meg az eltárolni kívánt memória számát.
STORE	A példát nézve tehát az eltárolt memória tartalma: 1-7 csatorna 50% és 9. csatorna 25%.

CALL	A visszahívási folyamat elindítása.
	A generálszabályzót 100%-ra kényszeríti és a képernyőn kék színnel villogva látszik.
1	Adjuk meg az eltárolni kívánt memória számát (1.)
STORE	Ha az 1. memóriába akarunk eltárolni (mely a színpadon kint van), akkor a szerkesztő törlődik. A generálszabályzó marad a 100%-ra kényszerített állapotában. Végül vigyük vissza a generálszabályzót a valódi 100%-os állapotába.

→ megjegyzés

Ha aktív memóriába tárolunk és annak potenciómétere nincs 100%-on, akkor a generálszabályzó marad a rákényszerített 100%-os értéken és a szerkesztő nem


törlődik. A memória szabályzójával érjük el a szerkesztő kimeneti szintjét, vigyük a generálszabályzót ismét 100%-ra és töröljük a szerkesztőt.

Ha új memóriaszámra, vagy kijelölt, de nem aktív memóriába tárolunk, akkor a szerkesztő törlődik és a generálszabályzóra kényszerített 100% is visszaáll a valós 50%-os értékre.

VILLOGTATÓ GOMB

Ez egy hasznos funkció bizonytalan helyzetű lámpák azonosítására.



egy kiválasztott csatorna villogtatására használható. A  másodszori lenyomására a villogás megszűnik.

Egy csatorna villogtatása:

(chan) #

Válasszuk ki a csatornát.



#

Adjunk fényértéket.



Indítjuk a villogtatást.



A

és



gombokkal az előző vagy következő sorszámú csatorna villogtatható.

A villogtatás alatt, ha megtaláljuk a keresett csatornát, fényerőt jelölhetünk ki hozzá anélkül, hogy újra ki kellene választanunk a csatornát.

A villogtatás egyfajta fényeffektként is használható.

MEMÓRIACSOPORT MÓDOSÍTÁSA

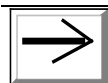
A csoportmódosítás legkényelmesebb módja az, amikor egy csatorna vizsgálati képernyőforma látható a monitoron.

Az alábbi példák egyedi csatorna módosítását mutatják, de természetesen csatornacsoport módosítása is ugyanúgy elvégezhető.

LÉTEZŐ CSATORNA MÓDOSÍTÁSA MEMÓRIACSOPORTBAN



Válasszuk ki a csoport első memóriáját.



Csoportkijelölést kezdeményezünk.



Válasszuk ki a csoport utolsó memóriáját.



Jelöljük ki a módosítandó csatornát.

**módosítsuk a
fényerőt**

A kerék a kiválasztott memóriákban a csatorna szintjét a jelenlegi szintekről relatív módon korigálja. A @ használata után abszolút módon módosíthatunk, mint ahogy a **FULL, ON** és **ZERO** gombok után is.

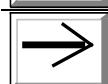


A kiválasztott memóriacsoportban eltárolja a módosítást.

ÚJ CSATORNA HOZZÁADÁSA MEMÓRIACSOPORTHOZ



Kiválasztjuk a csoport első memóriáját.



Csoportkijelölést kezdeményezünk.



Kiválasztjuk a csoport utolsó tagját.



new (új) felirat jelenik meg a parancssorban.

CHANNEL #	Adjuk meg a memóriacsoportba beadandó új csatorna számát.
------------------	---


adjunk fényerőt

STORE	Az új csatornát és fényerejét a kijelölt memóriákba tárolja.
--------------	--

Ezek a funkciók természetesen alkalmazhatók nem sorrendben lévő memóriáknál is. Ekkor a memóriák címezése a következő:

MEM # **MEM** # **MEM** # etc.

SZÍNMEGADÁS TÖRLÉSE

MEM #	Válasszuk ki a csoport első memóriáját.
	Csoportkijelölést kezdeményezünk.
MEM #	Válasszuk ki a csoport utolsó memóriáját.
FRAME	Válasszuk ki a törölni kívánt színváltó paramétert.
ERASE	A színváltó paraméter törlődik a megadott memóriákból.

SMPTE

SMPTE* KÓD ESEMÉNYHEZ RENDELÉSE

Két módon rendelhetünk SMPTE kódokat eseményhez: működés közben "automatikus" programozással (lásd alább), vagy az SMPTE értékek bebillentyűzésével. A korrekció mindenképpen nyomógombokkal hajtható végre, függetlenül a felvétel módjától.

EVENT SMPTE #	Adjuk meg az SMPTE kijelöléshez szükséges esemény számát, vagy azt az eseményt, ahol az SMPTE értéket módosítani kívánjuk.
----------------------	--

SHIFT	EVENT SMPTE	Válasszuk ki az SMPTE funkciót és láthatjuk a funkciógombok aktuális kiosztását.
végezzük el a szükséges kijelöléseket vagy korrekciót.		
STORE	Tároljuk el az SMPTE kijelölést vagy korrekciót.	

A funkciógombok aktuális jelentései a következők:

F1	PLAYBACK	A kiválasztott eseményt csak lejátszani fogja, ha kiválasztott esemény számának SMPTE kijelölése nagyobb mint a aktuális futási idő.
F2	TEACH ME	Ezen funkció használatához az kell, hogy az eseménynek ne legyen előző SMPTE kijelölése. Ha van ilyen, akkor azt először törölni kell. A STORE EVENT (esemény tárolás) felirat csak akkor látszik, amikor ez valóban megtehető. Például: az 1. esemény SMPTE kijelölése 00.00.51.02. A 2. esemény SMPTE kijelölése 00.01.03.15. A 3. eseménynek nincs SMPTE kijelölése. Ha az SMPTE kód 00.00.00.00 tól elindul (és a 3. esemény a kiválasztott), csak a 2. esemény indítását követően van lehetőség a 3. esemény STORE EVENT opciójának aktivizálására.
F3	+Δ	Módosítjuk a keretszámot. A növekedés relatív lesz. Például: 2. esemény kijelölése 00.01.03.15; ezen opció használatával adjunk be pl. 3-at, majd nyomjuk le a STORE gombot. A módosított keretszám most 18 lesz.



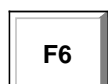
-Δ

Módosítjuk a keretszámot. A csökkentés relatív lesz. Használjuk a **STORE** gombot az új érték eltárolására.



ABSOLUTE

Ezen gomb használatával új funkciógomb parancsok érhetőek el. Beléptethetjük az új abszolút értékű óra, perc, másodperc vagy keretszámot. Használjuk a **STORE** gombot az új érték eltárolására.



ERASE

A kiválasztott esemény teljes SMPTE kijelölését törli.

SNAP - KEZELŐFELÜLET ÁLLAPOT

A Snap egy igen hasznos funkció, mely használatával az összes lejátszómező különféle kijelölései gyors visszahívás céljára eltárolhatók. Egy Snap megalkotásához először töltsük fel a lejátszómezőket a kívánt kijelölésekkel. Tároláskor a Snap magába foglalja az összes kijelölést, tehát ügyeljünk arra, hogy oda nem való kijelölés ne legyen a pult kezelőfelületén.

Az 1- 20 Snap-ek a mesterhúzóknak kijelölő gombjain keresztül működtethetők (lásd 7. fejezet - Mesterhúzóknak).

Két alapvető Snap működési mód van. A Snap visszahívása során csak azokra a lejátszóknak lesz hatásos, melyeknek potenciómétere 0%-on van. Ha a potencióméter nincs alsó végállásban, akkor a Snap visszahívás várakozik a potencióméter végállására. Ha mindenképpen vissza akarjuk hívni a kijelölést, akkor speciális gombnyomás sorozatot kell használnunk (lásd a későbbikben).

Például: az 5. csatorna a 8. mesterhúzóhoz van kijelölve és az 1. Snap-be eltárolva. Tégezzük fel, hogy a Snap visszahívása előtt a 20. csatorna van a 8. mesterhúzóhoz kijelölve és a mesterhúzó potenciómétere 80%-on áll.



1



A Snap visszahívása nem írja felül a már meglévő kijelöléseket. Az 1. Snap-ben eltárolt kijelölések végrehajtnak (amennyiben a potencióméterek 0%-on állnak), kivéve a 8. mesterhúzót. A 8. mesterhúzó kijelzése a képernyőn pirosra változik. Amint potencióméterét visszahúzzuk 0%-ra, a várakozó kijelölés betöltődik és a képernyőn is visszatér eredeti színéhez.



Ez egy feltétel nélküli felülíró Snap funkció, ami azt jelenti, hogy a snap visszahívásakor az elmentett kijelölések felülíródnak, függetlenül a már meglévő kijelölésektől vagy potencióméter állásoktól.

A lejátsszómezők éppen használt üzemmódjai is elmentődnek a Snap-ekbe. A részletek a 7. fejezetben találhatóak.

Ha Snap tárolást akarunk végezni az A/B átúszása közben, akkor a: *SYSTEM IN RUN MODE* (Rendszer átúszásban) üzenetet kapjuk és a snap nem tárolódik el. Várjuk meg az átúszás végét és tároljunk újra. Az effektfuttatások nem zavarják a Snap tárolási folyamatot.

SNAP ELMENTÉSE

Töltsük meg a mesterhúzókat és lejátsszókat a kívánt tartalommal.

	A Snap üzemmódba lépünk.
	Számot adunk a Snap-nek.
	Végrehajtjuk a tárolást, a pulton lévő összes kijelölés eltárolódik a megadott számú Snap-be.

Ha a megadott számon már létezik egy Snap, akkor a *SNAP EXISTS* (*Snap létezik*)

felirat jelenik meg a képernyőn. A gomb ismételt lenyomása felülírja a meglévő Snap-et.

SNAP VISSZAHÍVÁSA

		35. számú Snap visszahívásának előkészítése.
		Az eltárolt Snap-ben lévő kijelölések visszatöltődnek az eredeti helyükre, ha a lejátsszómezők üresek vagy a potencióméterek 0%-on állnak (lásd az előbbikben).

ÉRVÉNYES KIJELÖLÉSEK FELÜLÍRÁSA

SNAP	+	#	Ezen Snap üzemmóddal bármely aktív lejátzómező meglévő kijelölését felül tudja írni a Snap visszahívás.
ENTER			'Snap' végrehajtódik függetlenül a meglévő kijelölésektől és a potencióméter állásoktól.

➔ megjegyzés

Az 1 - 20 Snap a mesterhúzó k kijelölő gombjaival is működtethetők.

SNAP VIZSGÁLATA

SNAP	#	Válasszuk ki a vizsgálni kívánt Snap-et.
EXAM		A képernyőn látható a Snap tartalma és a lejátzó k elmentéskori üzemmódja.

SNAP LISTA VIZSGÁLATA

SNAP		Snap üzemmódba lépünk.
EXAM		Az eltárolt Snap-ek listája látható a képernyőn.




SNAP TÖRLÉSE

SNAP	#	Visszahívjuk a törölni kívánt Snap-et.
ERASE		Töröljük a Snap-et.





AUTOMATIKUS MAKRÓ PROGRAMOZÁS

Ezzel a funkcióval a kezelő makrót tud létrehozni anélkül, hogy a MAKRÓ menüpontba lépne. Továbbá a makró "élő" módon történő programozásával mód nyílik a menüfunkciók makróba építésére is, melyre eddig nem volt mód. Fontos arra emlékeznünk, hogy a makró tulajdonképpen gombnyomás-sorozatokat tárol. Bármely potencióméter pozíció vagy a kerék állása nem kerül a makróban tárolásra.

Az automatikus makró programozás a   gombok lenyomásával indul.

	Az automatikus makró funkcióba lépünk.
	Lenyomását követően egy [e] jel jelenik meg a képernyő tetején. Ez a jel a funkció aktív volta alatt végig villog.
Gombnyomások, melyek a makrót alkotják majd.	Minden végrehajtott művelet látható a kimeneten. Max. 40 gombnyomás lehet egy makróban. Minden gombnyomás, melyet ilyenkor elvégzünk, bekerül a makróba. A makró programozás ideiglenesen felfüggeszthető, ha lenyomjuk újra a:
	Ekkor a makró ablak kinyílik. Tájékoztatásul az utoljára eltárolt makrószám pirossal látható az ablak alján. A funkciógombok közül a kívántat használjuk a művelet kívánt folytatásához.

A funkciógombok aktuális jelentései a következők:

	(+ 1) STORE	Az eddig beadott gombnyomás sorozatot eltárolja az utoljára tárolt makrót követő számra.
	MACRO #	Bármely makrószámra tárolhatunk, ha beadjuk a kívánt makrószámot majd lenyomjuk az  gombot.
	TEXT	Szöveges információkat csatolhatunk minden makróhoz az alfanumerikus klaviatúra segítségével.

F4	DISABLE	Ideiglenesen leállítja a makró programozás funkciót, így az ezt követő gombnyomások nem fogják a makró részét képezni. A képernyőn a makró programozás jele eltűnik. A makró programozáshoz nyomjuk le újra ezt a gombot.
F5	ERASE	Bármely nem kívánatos gombnyomást kitöröl a makró-láncból.
F6 MACRO	EXIT	A makró leállítását követően az ablak bezárására használjuk. Ha a TEACH MACRO gombot azért nyomtuk meg újra, hogy az eddig beadott lenyomásokat ellenőrizzük, akkor ezzel a gombbal zárhatjuk le az ablakot és folytathatjuk a programozást. Ez a gomb nem tárol makró!

SZÖVEGES INFORMÁCIÓK

A szöveg üzemmód segítségével rövid megjegyzéseket, emlékeztetőket és elektronikus levelet gépelhetünk. Szöveget ragaszthatunk a memóriákhoz, makrókhoz, lemezre mentett előadásokhoz, Snaphez, effektekhez és kollégáink részére elektronikus levelet hagyhatunk.

SZÖVEG MAKRÓHOZ

Makró programozás alatt egy fehér üres terület látható a gombnyomások feliratai előtt, ez a szöveg részére fenntartott hely. A makró menün keresztül érhető el a szövegbevitel funkciója. Ajánljuk a szöveg bevitelét még a programozás előtt elvégezni.

Lépünk a MACRO menüpontba, majd:

F4	TEXT	Kiválasztjuk a szöveg opciót.
F1	(VAGY EGYÉB MAKRÓ GOMB)	A szöveg az alfanumerikus klaviatúrán begépelhető.

SZÖVEG ELŐADÁSHOZ

Amikor előadást mentünk ki lemezre, egy rövid címet írhatunk az előadás száma mellé, mely általában maga az előadás címe szokott lenni. A mentés dátuma és időpontja automatikusan a lemezre kerül. A record (mentés) menüpontban van

lehetőségünk a szöveg bevitelére. Lépünk a mentés menüpontba, majd adjuk be az előadás számát és válasszuk a:

F2	TEXT	Lenyomását követően az alfanumerikus klaviatúrán gépeljük be a szöveget.
F1	STORE	Elmenti a szöveget. A szöveg megjelenik a Rendszerparamétereknél mentés/visszaírás után, megjelenik a nyomtatásokban és a lemez tartalomjegyzékének olvasásakor.

SZÖVEG MEMÓRIÁKHOZ

Szöveget ragaszthatunk minden egyes memóriához, mint “végszót”.
Például: a 25. memóriához a következő végszót szeretnénk elmenteni “ nézőtér be, szünet”.

MEMORY	25	Kiválasztjuk a 25. memóriát.
TEXT		Kiválasztjuk a szöveg funkciót.
Gépelés		Begépeljük a szöveget: “ nézőtér be, szünet ” az alfanumerikus klaviatúrán.
STORE		A szöveget elmenti a 25. memóriához, és a szöveg a memórialap utolsó oszlopában látható. Színpadi kimenet képernyőfomát használva a <u>következő</u> memória végszava a képernyő tetején látható.

SZÖVEG “SNAP” RÉSZÉRE

SNAP		A Snap üzemmódba lépünk.
#		Kiválasztjuk a kívánt Snap-et.
TEXT		Beadjuk a szöveget az alfanumerikus klaviatúrán.

ELEKTRONIKUS ÜZENET (LEVÉL) VAGY EGY OLDAL SZÖVEG

TEXT

A **TEXT** gombot lenyomva a üres kék képernyőoldalt látunk. Ez az oldal használható szöveg, üzenet begépelésére. Lehetőség van az előadáshoz tartozó speciális gépbeállítások, színváltások vagy bármiféle egyéb megjegyzés

STORE

elmentésére. A szöveg begépelésének befejezését követően nyomjuk le a **STORE** gombot.

Ez az oldal használható elektronikus levélként (E-mail) is. Begépelhetünk egy üzenetet a reggeli műszak részére, vagy saját magunknak egy emlékeztetőt. A

TEXT

STORE

TEXT gomb lenyomását követően adjuk be a szöveget, majd a **STORE** gombbal tároljuk. Amennyiben ezen az oldalon szöveget tároltunk, akkor a pult következő bekapcsolásakor ez a képernyő jön elő elsőnek.

A KURZOR MOZGATÁSA A KLAVIATÚRÁN

→	a kurzort egy hellyel jobbra mozgatja.
←	a kurzort egy hellyel balra mozgatja.
↑	a kurzort egy sorral feljebb mozgatja.
↓	a kurzort egy sorral lejjebb mozgatja.
home	a kurzort a szöveg elejére viszi.
end	a kurzort a szöveg végére viszi.
delete	a kurzor helyétől a szöveg végéig terjedő szövegrészt törli
enter	a kurzort a következő sor elejére állítja.
backspace	a kurzort egy betűvel visszamozgatja és az utolsó betűt törli.
tab	a kurzort 3 betűhellyel jobbra mozgatja.

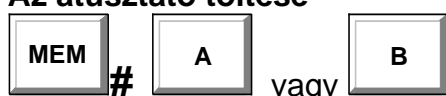
9. FEJEZET

FUNKCIÓK

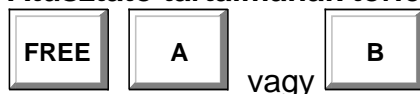
GYORSKERESÉSE

A/B átúsztatók kezelése

Az átúsztató töltése

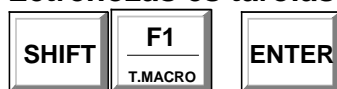


Átúsztató tartalmának törlése (kijelölés törlése)

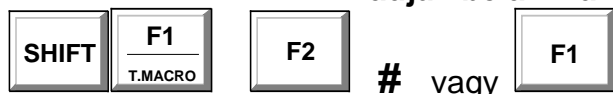


Automatikus makró programozás

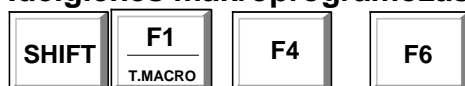
Létrehozás és tárolás



adjuk be a kívánt gombnyomás sorozatot



Ideiglenes makróprogramozás leállítás és kilépés



Visszalépés a programozásba (ideiglenes leállítás után) és a makróépítés folytatása



Összes eddigi gombnyomás törlése



Csatolás

Csatolás létrehozása memóriák között



Csatolás létrehozása két memória között



Csatoláskijelölés törlése

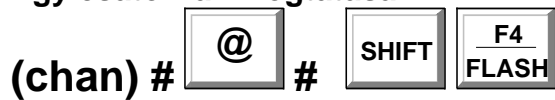


Csatornamegadás










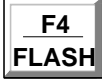

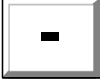
Csatornavillogtatás

Egy csatorna villogtatása



Csatornák sorrendi villogtatása

(chan) #  #     ...

(chan) #  #     ...

Esemény (Event)





“Esemény” hozzárendelése memóriához

 #  # 

“Esemény” visszajátszása A/B mezőtől és SMPTE kódtól függetlenül

 # 

SMPTE* kód eseményhez rendelése

 #   (SMPTE kód szerkesztése) 

Hurok





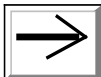

Automatikusan induló hurok

 #  #  #  

Végtelenítetten futó hurok

 #  #  

Egyszeri lefutású kézi indítású hurok

 #   #   

Hurokkijelölés törlése

 #  

Automatikusan induló hurokkijelölés törlése



Végtelenített kézi léptetésű hurok



Meghatározott számú futást végző hurok



Automatikus memóriakövetés



Időzítések

Beúszási idő



Kiúszási idő



Késleltetési idő



Várakozás-be idő



Várakozás-ki idő



Azonos úszási idő memóriatarományhoz



Azonos úszási idő memóriacsoporthoz

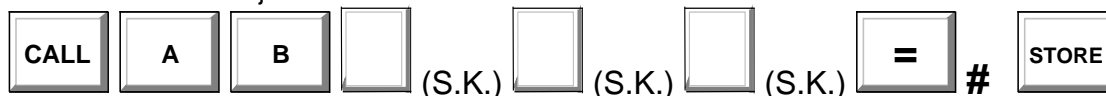


Kimenet visszahívása

Olyan memória eltárolása, melyben a lejátszómezők és a szerkesztő tartalma vegyesen szerepel.



Kiválasztott kimeneti jelek visszahívása a szerkesztőbe és memóriaként való eltárolása:



Összes kimenet visszahívása (A, B, mesterhúzó és szerkesztő) a szerkesztőbe



Visszahívás a generál mester szintjével módosítva:



Kivonó üzemű mesterszabályzók

Csatorna vagy memória töltése tiltó mesterszabályzóhoz



Kivonó mesterhúzó kijelölése

Felső sorban



Alsó sorban

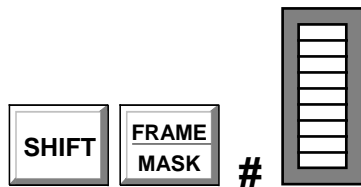


A/B mezőhöz



Maszk

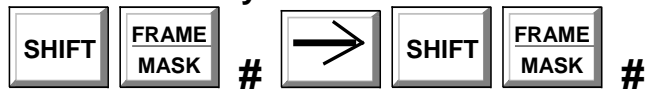
Memória csatornacsoporthá konvertálása maszkkal



Több maszk kiválasztása



Maszk tartomány kiválasztása



Maszk kijelölése mesterhúzóhoz



Maszk kijelölése A vagy B mezőhöz



Memóriamegadás



Memóriamódosítás

Egy memória módosítása

MEM # **CHAN** or **CHAN** # (módosítás végrehajtása) **STORE**

Memória módosítása a **STORE STORE** funkcióval

A memória valamely lejátszómezőn jelen van

CHAN # **→** # **STORE** **STORE**

Memóriataromány módosítása

Létező csatorna módosítása több memóriában

MEM **→** **MEM** **CHAN** # fényerő módosítás **STORE**

Új csatorna hozzáadása több memóriához

MEM **→** **MEM** **+** **CHAN** # fényerő megadás **STORE**

Nem sorrendi memóriák módosítása

MEM # **MEM** # **MEM** # stb.

Memória-műveletek

Memória csatornacsoporthá konvertálása üres szerkesztőnél

MEM # **ENTER** fényerő állítás vagy új csatorna beadás **=** # **STORE**

Több memória csatornacsoporthá alakítása

MEM # **MEM** # **ENTER** módosítás **=** # **STORE**

Memória csatornacsoporthá konvertálása úgy, hogy a szerkesztőben csatornák vannak.

CHAN # fényerő vagy színszám megadása. **ENTER** **MEM** # **ENTER**

Memória létrehozása (eltárolása)

CHAN # **@** # **=** # **STORE**

Mesterhúzó

Kijelölő üzemmód

Csatornacsoport kijelölése mesterhúzóhoz



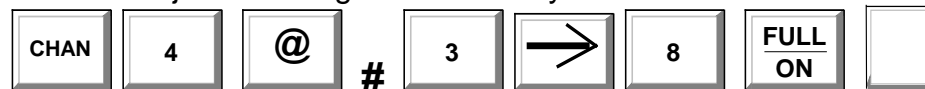
Csatorna hozzáadása mesterhúzóban lévő csatornacsoporthoz



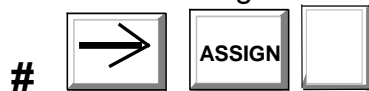
Csatorna törlése mesterhúzón lévő csatornacsoporthól



Csatorna kijelölése meghatározott fényerővel



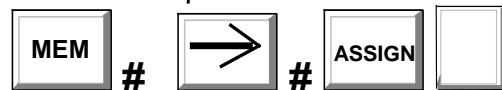
Határozatlan végű csatornacsoport töltése mesterhúzó csoportba



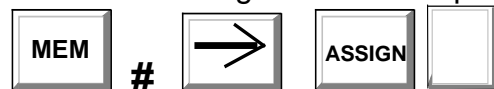
Memória töltése mesterhúzóba



Memóriacsoport töltése sorrendi mesterhúzóba



Határozatlan végű memóriacsoport töltése sorrendi mesterhúzóba



Mesterhúzó kijelölés törlése



Több mesterhúzó kijelölésének törlése



Összes mesterhúzó kijelölésének törlése

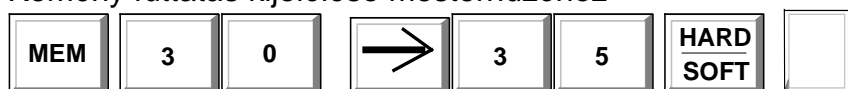


Mesterhúzó időzített úsztatása

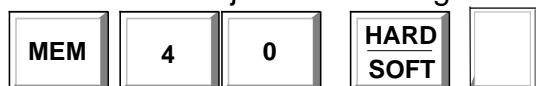


Futtatás üzemmód

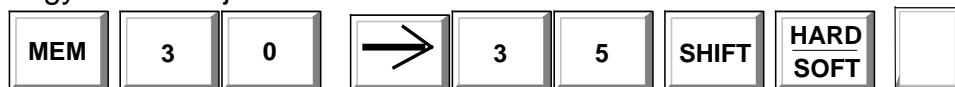
Kemény futtatás kijelölése mesterhúzóhoz



Hurokfuttatás kijelölésénél elég a hurok első tagjának megadása



Lágy futtatás kijelölése mesterhúzóhoz



Effekt betöltése mesterhúzóba



Effekt indítása



Léptetéses üzemmód



Futtatás kijelölésének törlése



Snap üzemmód

1-20 Snap működtetése a kijelölő gombokkal



21-40 Snap működtetése a kijelölő gombokkal



Macro mode

1 - 20 makrók működtetése a kijelölő gombokkal



21 - 40 makrók működtetése a kijelölő gombokkal



SMPTE*

SMPTE "betanítása"



SMPTE visszajátszása



Snap

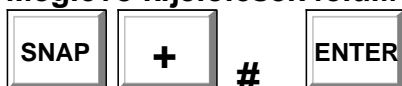
Snap létrehozása



Snap aktivizálása



Meglévő kijelölések felülírása

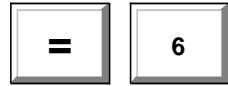


Snap törlése



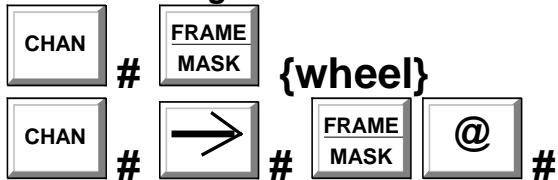
Sötét memória tárolása

Bizonyosodjunk meg arról, hogy nincs csatorna a szerkesztőben:



Színváltókezelés

Színszám megadás



Színváltó kijelölés törlése memóriákból



Szövegbeadások

Szöveg "esemény" számára

Az EVENT menüpontban gépeljük be a szöveget.

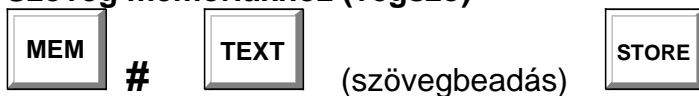
Szöveg makró részére a makró menüben



Szöveg az előadáshoz mágneslemezre mentéskor



Szöveg memóriákhoz (végszó)



Szöveg Snap részére

(szövegbeadás)

Egy oldal szöveg vagy elektronikus levél

Vakszerkesztés üzemmód

Belépés a vakszerkesztés módba

Kilépés onnan

Vizsgálatok

Csatornavizsgálat

Szabad csatornák vizsgálata

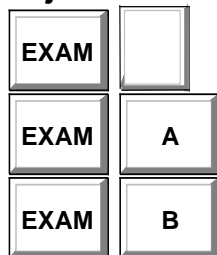
Foglalt csatornák vizsgálata

Csatornavizsgálat memóriákban

#

Csatorna/memória táblázat

Lejátszómezők vizsgálata



Effetek vizsgálata



“Esemény” vizsgálata

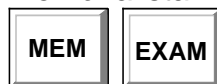


Csatolás vizsgálata



Memória vizsgálata

Memórialista



Kiválasztott memória vizsgálata



Snap vizsgálata

Egy Snap vizsgálata



Összes Snap vizsgálata

