

Látványos fényshow max. 10 perc alatt

Cerebellum digi 1024 vezérlővel.

A DEZELECTRIC ajánlása gyors és hatékony vezérlő használathoz.

Bevezető

A dokumentum bemutatja, hogyan lehet a Cerebellum digi 1024-es vezérlőt gyorsan, hatékonyan felkészíteni egy show-ra, és mi a leghatékonyabb módja a vezérlő funkcióinak használatára.

A fejezetek elején olvasható idő mutatja, hogy nagyjából mennyi idő szükséges az egyes részek elvégzéséhez (perc:másodperc formátumban).

A példa 12 darab FUTURELIGHT MH-860-as egységen mutatja be a műveleteket, melyek természetesen más típusú egységgel is végrehajthatók egy időben a dokumentum olvasásával.

00:00

Vezérlő üzembe helyezése

(Feltételezzük, hogy a lámpák, dimmerek, strobók, füstgépek be vannak kábelezve, az egységek dmx címe be van állítva és működőképesek!)

Csatlakoztassuk a hálózati kábelt

Csatlakoztassuk a monitort, szükség szerint az egeret és a billentyűzetet is

Csatlakoztassuk a DMX kábelt

A hálózati kapcsoló bekapcsolásával indítsuk el a vezérlőt

Rövid inicializálási folyamat után a vezérlő használatra kész.

A vezérlő úgynevezett MAIN módba kerül, a kijelző bal felső sorában ez megjelenik.

01:00

Memória tisztítása – Vezérlő alaphelyzetbe

Nyomjuk meg a MENÜ gombot.

A vezérlő belép a főmenübe.

Válasszuk ki a DOWN gomb kétszeri lenyomásával a TESTRESZABÁS menüpontot

A menü bal oldalán látható nyíl jelzi a kiválasztott menüpontot.

Nyomjuk meg az ENTER gombot.

A vezérlő a főmenüből a TESTRESZABÁS menübe lép be.

Válasszuk ki a DOWN gomb ötszöri lenyomásával az ALAP-VISSZAÁLLÍTÁS menüpontot

A menü bal oldalán látható nyíl jelzi a kiválasztott menüpontot.

Nyomjuk meg az ENTER gombot.

A vezérlő a TESTRESZABÁS menüből az ALAP-VISSZAÁLLÍTÁS menüpontba lép.

Nyomjuk le, és tartjuk nyomva a kék-1, és kék-12 gombokat, amíg a kijelzőn megjelenik a figyelmeztető felirat: MINDEN BEÁLLÍTÁS TÖRLŐDNI FOG! FOLYTATÁS?

Nyomjuk meg az ENTER gombot.

A vezérlő elvégzi a memória törlését, ekkor minden korábban mentett program, shape, egység csoport, stb. törlődni fog. A vezérlő egység könyvtára ilyenkor változatlan marad, tehát a korábban a felhasználó által bővített, módosított adatok nem vesznek el!

Nyomjuk meg az ESC gombot.

A vezérlő visszalép a főmenübe.

Nyomjuk meg az ESC gombot.

A vezérlő visszalép a főmenüből a MAIN módba. A memóriát kisöpörtük, a vezérlő ismét alapállapotban van.

02:00

DMX PATCH készítés, lámpák kiosztása

Nyomjuk meg a MENU gombot.

A vezérlő belép a menübe.

Nyomjuk meg az ENTER gombot.

A vezérlő a menüből a DMX CÍMZÉS menübe lép be.

A kijelzőn a **'Nincs egység a DMX vonalhoz rendelve'** felirat olvasható.

Nyomjuk meg a NEW gombot

Megjelenik a lámpa gyártók listája.

Válasszuk ki UP-DOWN gombokkal, vagy a W1 jog tárcsával a lámpánk gyártóját.
(2007.09.10.-i állapot szerint 10 gyártó 92 egysége fel van installálva!)

*A példában szereplő FUTURELIGHT – MH-860 egység a vezérlő könyvtárában megtalálható, ha más típussal végezzük a feladatot, és nincs a listában a gyártó, akkor a vezérlő könyvtára még nem tartalmazza a lámpánkat. A lámpát hozzá kell adni a könyvtárhoz. A **'Cerebellum digi 1024 – egység installálása vezérlőre'** dokumentum segít egy lámpa installáció készítésében.*

Nyomjuk meg az ENTER gombot.

Megjelenik a kiválasztott gyártó egységeinek névsora.

Válasszuk ki UP-DOWN gombokkal, vagy a W1 jog tárcsával az egység nevét.

A példában MH-860-as lámpa szerepel.

Nyomjuk meg az ENTER gombot.

Tovább lép a darabszám megadásába.

Adjuk meg az UP-DOWN gombokkal, vagy a W1 jog tárcsával, hogy hány darab egységünk van a kiválasztott típusból.

A példában 12 darab egység szerepel.

Nyomjuk meg az ENTER gombot.

Tovább lép a DMX cím megadásába.

Adjuk meg az UP-DOWN gombokkal, a W1 és W2 jog tárcsákkal hogy melyik DMX címtől kezdve szeretnénk felrakni az egységeket.

A vezérlőn két DMX kimenet van, A, és B. A W1 jog tárcsával a kimenetek között választhatunk, a W2-vel a címet adhatjuk meg.

Nyomjuk meg az ENTER gombot.

A vezérlő elkészíti, az úgynevezett PATCH listát, a kijelzőn, és a monitoron is látható lesz a felrakott egységek adatai, DMX címe.

Nyomjuk meg az ESC gombot.

A vezérlő kilép a PATCH listából, visszatér a menübe.

Nyomjuk meg az ESC gombot.

A vezérlő kilép a menüből, visszatér a MAIN módba.

03:00

Egységek kipróbálása

Nyomjuk le a 24-es gombszoportból a gombokat 1-től 12-ig (a felső 24 poti alatt található 24 gombból).

Ledjeik villogni kezdenek, a 12 egység kiválasztódott.

Nyomjuk le az F2 gombot.

Ledje teljes fényvel fog világítani, ekkor a hozzá rendelt 4 csatornát lehet állítani a JOG tárcsákkal. Az F2-vel általában a SHUTTER, és DIMMER csatornákat állítjuk.

A W1 és W2 jog tárcsákkal állítsuk nyitott állapotba az egységeket

Vannak egységek, amelyek nem rendelkeznek DIMMER csatornával, ezeknél csak a SHUTTER állítható. Általában 255-ös értékre tekerve a DIMMER 100%, a SHUTTER pedig nyitott állapotba kerül, és megjelenik az egységek fénycsóvája.

Nyomjuk le az F1 gombot.

Ledje teljes fényvel fog világítani, ekkor a hozzá rendelt 4 csatornát lehet állítani a JOG tárcsákkal. Az F1-vel általában a tükröz vagy fejmozgató csatornákat állítjuk.

A W1-W4 jog tárcsákat tekerjük meg jobbra és balra is.

Ha a fénycsóvák mozognak, az egységek felrakása sikeres volt.

04:00

Fixture csoportok készítése

Ellenőrizzük, hogy a FIXTURE gomb ledje teljes fényerővel világít-e. Ha nem, nyomjuk le. *Így az 1-24 gombok fixture kiválasztásban lesznek.*

Az 1-24 gombok ledjein ellenőrizzük, hogy az első 12 villog-e. Ha nem nyomjuk le azt, amelyek nem villognak.

Így mind a 12 egységünk ki van választva.

Nyomjuk le a RECORD gombot.

Mentési művelet kezdődik.

Nyomjuk le a GROUP gombot

Egység csoportot fogunk készíteni.

Nyomjuk le a 24. gombot az 1-24 sorban.

A 24. gombon létrehoztunk egy egység csoportot, mely mind a 12 egységet tartalmazza. Ez arra jó, hogy aktiválásakor egy gombnyomásra ki tudjuk választani mind a 12 egységet.

Nyomjuk meg a FIXTURE gombot.

Visszalépünk egység választásra.

Mind a 12 egység villogó ledjét kapcsoljuk ki az 1-12 gombok lenyomásával.

Egy egység sem lesz kiválasztva

Nyomjuk le a RECORD gombot.

Nyomjuk le a GROUP gombot.

Nyomjuk le a 23. gombot.

A 23. gombon létrehoztunk egy egység csoportot, melyben egy egység sem szerepel. Ez arra jó, hogy aktiválásakor bármely egység-egységek is vannak kiválasztva, egy gombnyomásra megszűnnek a kiválasztások.

A fentebb leírtak alapján hozzunk létre még két csoportot a 13, 14-es gombokra. Egyiken az első 6 egység legyen kiválasztva, a másikon a 7-12 egységek.

06:00

Paletták készítése

Paletta készítéséhez segítségül hívjuk az imént szerkesztett egység csoportokat.

Nyomjuk le a GROUP gombot.

Egység csoportválasztásba lépünk.

Nyomjuk le a 24. gombot

A korábban hozzámentett 12 egység kijelölése meghívódik, mind a 12 egység kijelölt állapotba kerül.

Nyomjuk le a CLEAR gombot, a programozói memória tisztázásához.

Az 1-12 effekt választó gombok közül nyomjuk le az F3-at (COLOR)

Az 1-es JOG tárcsával állítsuk be a fehér színt a lámpákon.

Nyomjuk le a RECORD gombot.

Nyomjuk le a PALETTE gombot.

Nyomjuk le az 1-24 gombok közül az 1. gombot.

Ezzel hozzámentettük az 1-es paletta gombhoz minden egység fehér színét.

Forgassuk az 1-es JOG tárcsát a sárga színre.

Nyomjuk le a RECORD gombot.

Nyomjuk le a PALETTE gombot.

Nyomjuk le az 1-24 gombok közül az 2. gombot.

Ezzel hozzámentettük a 2-es paletta gombhoz minden egység sárga színét.

Ismételjük meg a műveletet a 3-6 gombokra is. Így lesz összesen az 1-6 gombokon 6 különböző szín elmentve.

A következő 6 gombra menthetünk ábrákat, az azt következőkre ízlés szerint egyéb effekteket, pl: nyitva-zárva, prizma be, prizma stop-forgás, stb. Akár fénycsóva pozíciók is menthetők palettába!

08:00

Program készítése

Nyomjuk meg a CLEAR gombot.

Ledjének villogása megszűnik, minden csatorna kitörlődik a programozói memóriából.

A W1-W4 jog tárcsákkal állítsuk be a fénycsóvát egy pozícióba.

Ez lesz a programunk első lépésének pozíciója

Nyomjuk meg a RECORD gombot.

Ledje teljes fényerővel fog világítani, a vezérlő következő gombnyomásra mentési műveletet fog végrehajtani.

Nyomjuk le az 1-es regiszter fekete gombját.

Az aktuális lap 1-es regiszterébe belemásolja a vezérlő a képet. A RECORD gomb ledje kialszik, az 1-es gomb ledje kis fényerővel világítani fog, jelezve, hogy van kép mentve a gombhoz.

A W1-W4 jog tárcsákkal állítsuk be a fénycsóvát egy másik pozícióba.

Ez lesz a programunk második lépésének pozíciója.

Nyomjuk meg a RECORD gombot.

Ledje teljes fényerővel fog világítani, a vezérlő következő gombnyomásra mentési műveletet fog végrehajtani.

Nyomjuk le az 1-es regiszter fekete gombját.

Az aktuális lap 1-es regiszterébe belemásolja a vezérlő a képet. Akkor már két képet fog tartalmazni a regiszter.

Nyomjuk meg a CLEAR gombot.

Ledjének villogása megszűnik, minden csatorna kitörlődik a programozói memóriából.

Nyomjuk le az 1-es regiszter fekete gombját

Ledje villogni kezd, a rámentett program futni kezd.

Az 1-es regiszter fekete gombjának lenyomásával a program futása megállítható.

10:00