

COMPULITE

Rave

oktató anyag



Dokumentáció verziószám: 1.00
2002 június

Compulite Systems, 9 Hanagar Street, Neve-Ne'eman B Industrial Zone, Hod Hasharon 45421 Israel
POB 7180 Tel: 972 9 7446555 Fax: 972 9 7446515 Web: www.compulite.com
LISYS Fényrendszer Rt. Budapest 1134, Kassák Lajos u. 81. Tel: 359-9841, Fax: 359-0360

Tartalomjegyzék

Bevezető	2
A Rave konfigurálása	6
Szerkesztés	9
Jelek készítése	12
Chaser-ek készítése	14
Lejátszások és snap-ek	16
Effektek	20
Előadások betöltése és elmentése	22

Bevezető

A Rave egy olyan új világítás-vezérlő pult, melyet LJ-k, DJ-k, bérbeadással foglalkozó cégek, kereskedelmi bemutatók és más élő bemutatók számára terveztek. A Rave olyan műszaki szolgáltatásokat és megoldásokat ajánl számunkra, melyeket eddig csak drágább pultok tudtak biztosítani. A Rave egy DMX512 szabványos kimeneten keresztül képes vezérelni maximum 100 dimmer csatornát, 40 mozgógépet és 20 egyéb DMX vezérelt eszközt (extrát), melyeket varázslók és menük segítségével programozhatunk, hogy a rendszer összeállítása minél gyorsabban és könnyebben menyen.

Ez az oktató anyag végig vezet bennünket a rendszer összeállításával kapcsolatos alaptervekenységeken, az egyszerű jelek, chaser-ek és snap-ek programozásán és azok műveleti lejátszásán.

Rave kifejezések

Rave	más Compulite pultok
Channel	Channel
ML	Spot
Channel Address	Dimmer
ML address	DMX address
Scene	Memory
Chase	Soft/ Hard Chase, Auto-Chase
Snap	Snap
Playback	Controller
Universal Keys	Numeric Keypad \ NSK's
Soft keys	4D touch screen (NSK touch)

Hogyan használjuk az oktató anyagot

Kérjük, hogy az oktató anyag olvasása közben vegye figyelembe az alábbi szabályokat:

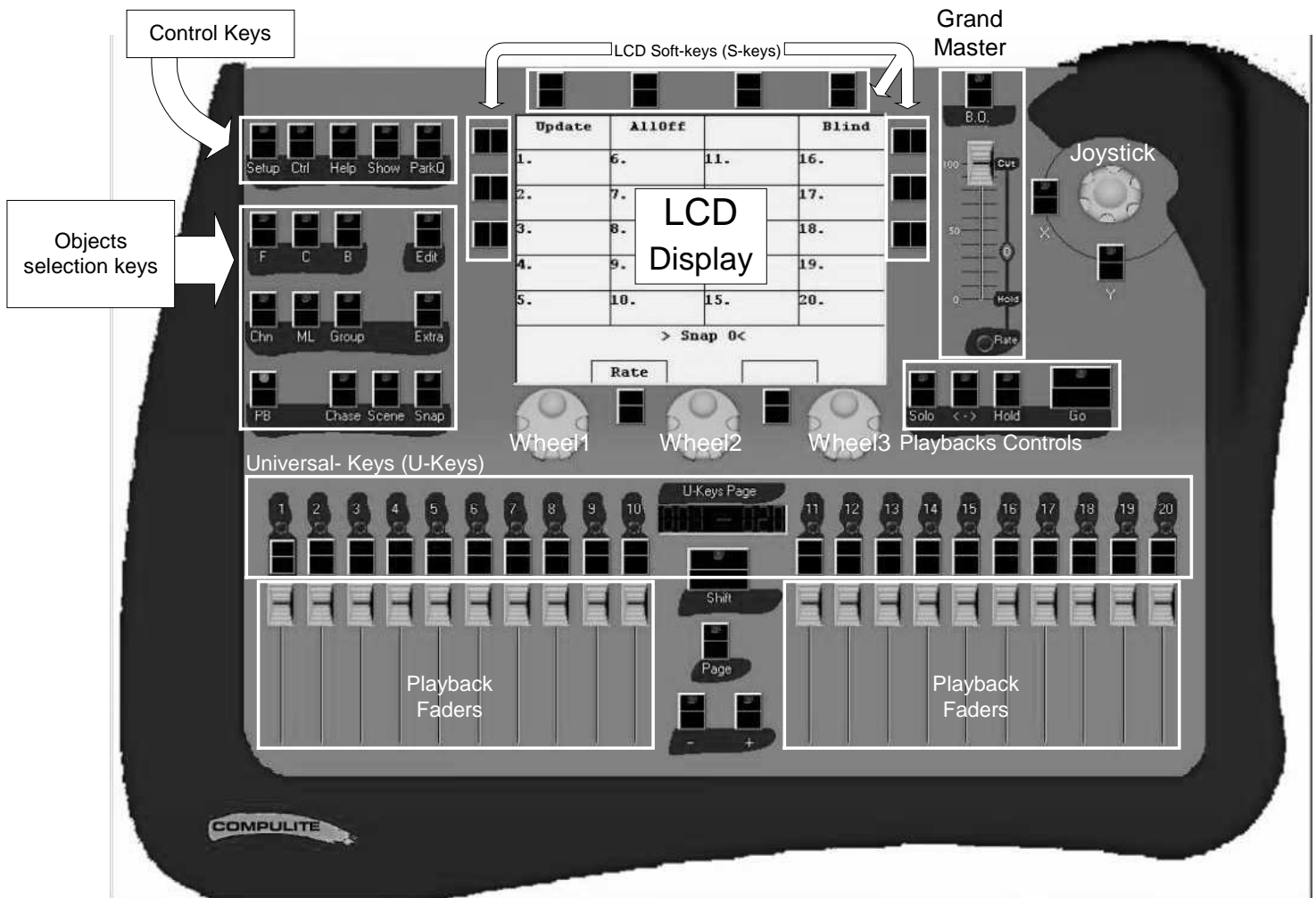
1. A **félkövér** szedésű szövegek a pult felületén lévő nyomógombokra utalnak.
2. A **félkövér dőlt** szedésű szövegek az LCD képernyőt körülvevő nyomógombokra utalnak. Az egyes nyomógombok funkciói az adott időpontban a szomszédos négyzetben olvashatók az LCD képernyőn.

A Rave áttekintése

A Rave két fő részre osztható: a kezelőfelületre, mely a teljes felhasználói beviteli illesztést tartalmazza, valamint a hátlapra, melyen az összes be- és kimeneti csatlakozó található.

Kezelőfelület

A kezelő felület az ábra szerint az alábbi néhány fő részre osztható.



1. ábra: a Rave kezelőfelülete

Objektum választó nyomógombok

Az Edit szerkesztés nyomógomb:

Az **Edit** nyomógombbal a rendszer szerkesztés üzemmódba helyezhető és ez lehetővé teszi a különféle objektumok készítését és módosítását.

Objektum kiválasztás:

A Scene (jel), Chase és a Snap nyomógombok az objektum választók.

Eszköztípus kiválasztás:

Ezek a nyomógombok a 3 fajta eszköztípus kiválasztására szolgálnak (mozgógépek (ML), dimmer csatornák (Channel), és extrák).

F, C, B kiválasztás:

A 3 nyomógomb a mozgógépek paramétereinek kiválasztására szolgál.

Univerzális nyomógombok (u-gombok)

Ezek a nyomógombok használatosak kiválasztó nyomógombként a rendszerben lévő valamennyi eszköz és objektum (dimmer csatornák, mozgógépek, jelek, chaser-ek, snap-ek) számára. Lejátszás üzemmódban lejátszást vezérlő nyomógombként is alkalmazhatóak. A **Page** nyomógombbal lapozhatunk a különböző eszköz és objektum tartományok között (1-20, 21-40, 41-60). Az éppen kiválasztott tartomány a kezelőfelület közepén megtalálható LED kijelzőn jelenik meg (u-keys page).

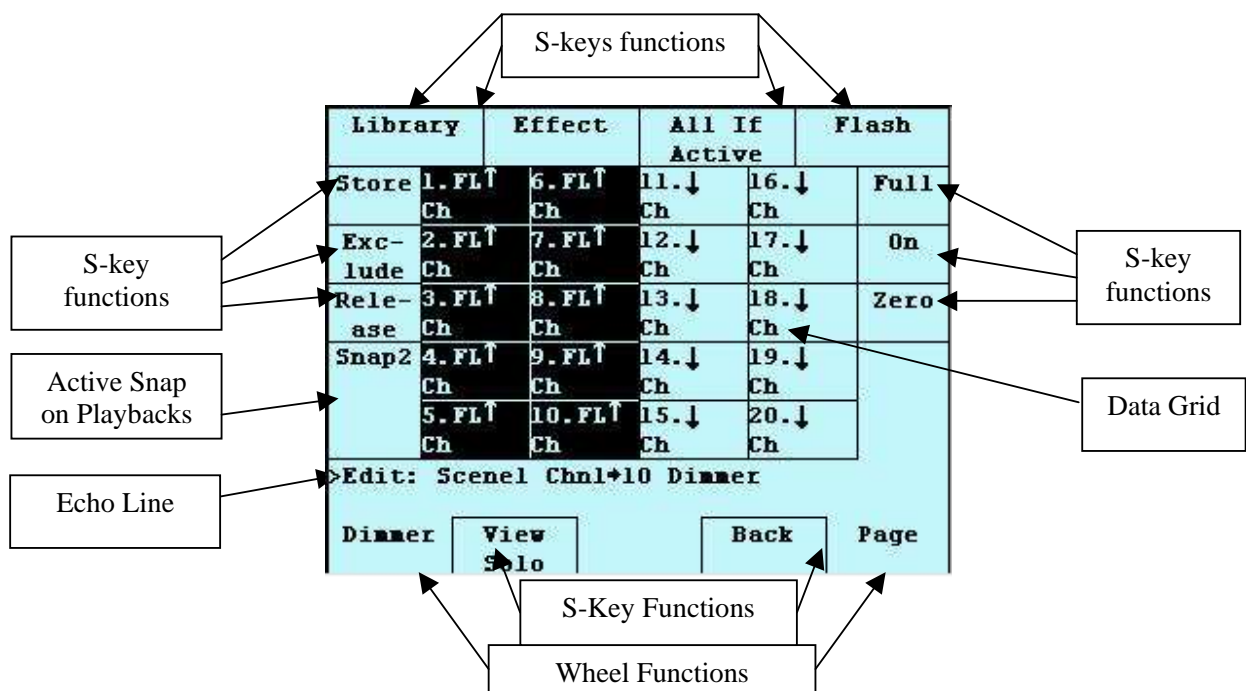
LCD képernyő nyomógombjai (s-gombok)

Az LCD képernyőt körülvevő nyomógombok teszik lehetővé a rendszer különböző szerkesztési és működtetési funkciójában történő belépést. Funkcionalitásuk mindig az aktuális feladathoz igazodik. Az éppen aktuális funkció az LCD képernyő nyomógomb melletti részén olvasható. Amennyiben nem olvasható szöveg a nyomógomb mellett, úgy annak a nyomógombnak az adott pillanatban nincs funkciója.

LCD képernyő

Az LCD képernyő 3 fő részre oszlik az alábbiak szerint:

1. s-gombok és paraméter kerék funkciók
2. az 1-20 cellát tartalmazó táblázat a eszközök vagy objektumok paramétereinek számára.
Az éppen kijelölt cellák a kiválasztott objektumok.
3. Műveleti utasítás sor (echo line)



2. ábra: LCD képernyő

Paraméter kerek és a botkormány

Az LCD képernyő alatt található – balról jobbra – 1, 2, 3, számú paraméter kerek az s-gombokhoz hasonlóan változtatják funkcionalitásukat. Az adott pillanathoz tartozó funkciójuk felettük látható az LCD képernyőn. A **Shift** nyomógomb a paraméter kerék forgatása közben történő lenyomva tartása, vagy maguknak a kereknek a lenyomása megnöveli azok felbontását. A botkormány a kiválasztott mozgógép X és Y paramétereire való hozzáférést biztosítja. Az oldalán lévő **X** és **Y** nyomógombok engedélyezik a két paraméter reteszelését, hogy azokat önállóan is kezelni tudjuk.

Lejátszók

A lejátszók lejátszási szintek vezérlésére, illetve dimmer csatornához való közvetlen hozzáférésre használatosak.

Lejátszó kezelőszervek

A lejátszó kezelőszervek alatt a lejátszás alatt használható funkciókat értjük, mint pl. kimerevítés, irányváltás, solo funkció, indítás.

Mesterhúzó

A mesterhúzó egy húzóból és egy sötétítő nyomógombból áll (B.O.). A húzó vezérli az összes dimmer csatorna fényintenzitását ill. sebességet határozhatunk meg vele. A sötétítő nyomógommbal generál sötétet idézhetünk elő.

Vezérlő nyomógombok

Ide tartoznak a rendszer opciók és beállítások, help stb.

A Rave konfigurálása

A rendszer összeállítása

1. Helyezzük a pultot egy sík felületre.
2. Dugaszoljuk be az AC hálózati kábelt a DC tápegységbe, a DC tápegységet a pult hátlapján lévő DC bemenetbe, majd az AC hálózati kábelt a hálózati aljzatba.
3. Dugaszoljuk be a DMX vezérlő kábelt a pult hátlapján lévő DMX kimeneti aljzatba.
4. Kapcsoljuk be a pultot a hátlaon lévő főkapcsolóval.



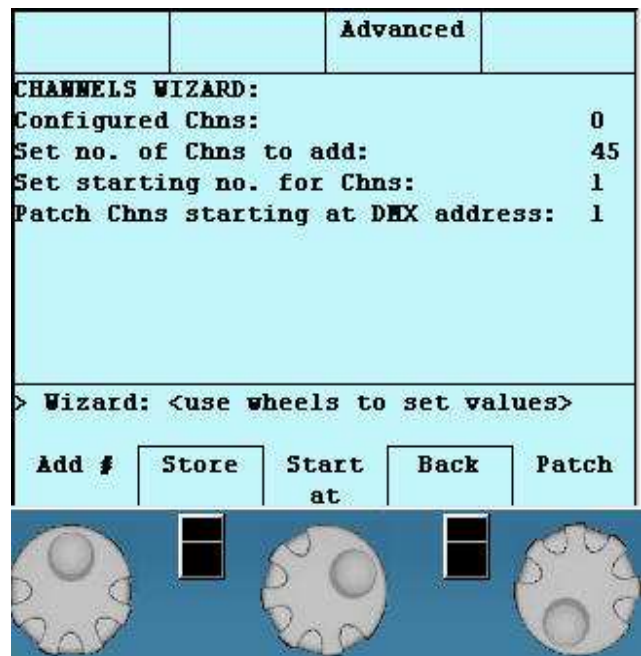
Megjegyzés: Ergonómiai szempontból ajánlatos, hogy a berendezést olyan távolságba helyezzük el, hogy a felső karunk és az alsó karunk 90°-os, vagy annál nagyobb szöget zárjon be és a csuklónk a lehető legegyszerűbben legyen.

Csatorna összerendelés (patch)

1. Kattintsunk a **Setup** –ra.
2. Kattintsunk a **Config** –re a rendszer konfiguráláshoz való belépéshez.
3. Nyomjunk **Yes** -t a “Use Wizard?” kérdésre (Varázsló használata).
4. A képernyőn most leolvashatók a pulton beállított eszköztípusok és a szabad DMX csatornák száma.

Dimmer csatornák összerendelése

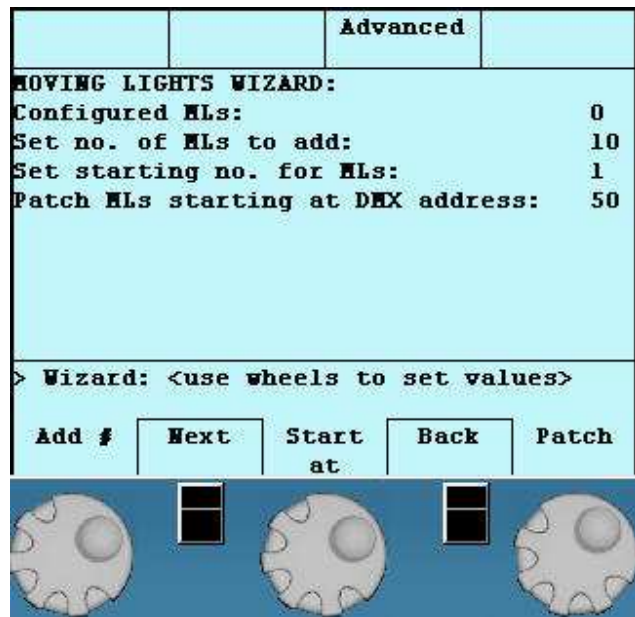
1. Válasszuk a **Channel** nyomógombot a dimmer csatorna konfigurációs képernyőbe történő belépéshez.
2. A három kerék használatával a képernyőn lévő sorokban módosítsuk az értékeket. Forgassuk el az 1. kereket (Add#) 45-re állítva a dimmer csatornák számát. A kezdőcímet hagyjuk 1-en.
3. Mentéshez nyomjuk meg a **Store** -t.
4. Megnyílik az összerendelt dimmer csatornákat összesítő képernyő. A megjelenítés 45.chn/045 formátumának értelmezése:
csatornaszám.eszköztípus/dimmerszám.
A típus alapértelmezésben dimmer csatorna (chn).
5. A konfigurációs képernyőhöz való visszatéréshez kattintsunk az **OK** -ra.



3. ábra: Dimmer csatorna összerendelő Varázsló

Mozgógépek összerendelése

1. Nyomjuk meg az ML nyomógombot a mozgógép konfigurációba történő belépéshez.
2. A három kerék használatával a képernyőn lévő sorokban módosítsuk az értékeket. Forgassuk az 1. kereket (add#) és állítsuk a rendszert 10 mozgógépre. A 2. kereket hagyjuk 1-en, így az 1. mozgógéptől indulunk. Forgassuk a 3. kereket 50-re, hogy az első mozgógépünk kezdőcímét 50-re állítsuk.
3. Nyomjuk meg a *Next* nyomógombot.
4. Megnyílik a rendszerben lévő Mozgógépeket összesítő képernyő. Válasszuk ki a mozgógép típusát az u-gombok és az s-gombok segítségével.
5. A kívánt mozgógép típust (eszközt) válasszuk ki a pult flash memóriájának listájából a *From Disk* megnyomásával.
6. Most a rendszer flash memóriájában tárolt eszközlista jelenik meg. Az u-gombok, ill. az s-gombok segítségével válasszuk ki a szükséges típust (példánkban legyen ez MAC600). Az eszközlista görgetéséhez használjuk a *Page* nyomógombot vagy a 3. kereket.
7. Ha nem találjuk a kívánt eszközt akkor töltsük be azt lemezzel a *Floppy Drive* megnyomásával.
8. Nyomjuk meg a *Set* s-gombot.
9. A képernyőn most megjelenik a mozgógépeket tartalmazó lista. Ez a képernyő tartalom hasonló a dimmer csatornáéval. Az 1.M6/050 értelmezése: mozgógép szám.típus/DMX cím.
10. A mozgógép konfigurációs képernyőbe történő visszalépéshez Nyomjuk meg az *OK* -t.



3. ábra: Mozgógépek beállítása



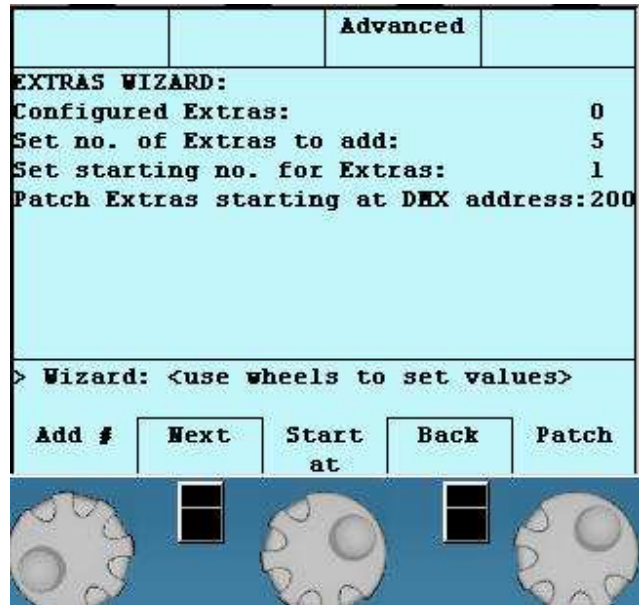
4. ábra: Mozgógépek típus kiválasztása



Megjegyzés: Amennyiben nincs meg a szükséges mozgógép típus, letölthetjük azt a következő címről: www.compulite.com/download, vagy konfiguráljuk a Device Builder szoftver segítségével.

Extrák összerendelése

1. Nyomjuk meg az **Extra** nyomógombot az Extra konfigurációs képernyőbe történő belépéshez.
2. A három kerék használatával a képernyőn lévő sorokban módosítjuk az értékeket. Forgassuk az 1. kereket (add#) és állítsuk a rendszert 5 extrára. A 3. kereket nem kell állítanunk, mert a kezdő cím automatikusan beáll a következő rendelkezésre álló címre.
3. A következő lépéshez nyomjuk meg a **Next**-et.
4. Megnyílik a rendszerben lévő típusokat összesítő képernyő. Válasszuk ki a kívánt típusokat.
5. Ha nem találjuk a kívánt eszközt Akkor töltsük be azt lemezzel a **From Disk** megnyomásával.
6. Most a rendszer flash memóriájában tárolt eszközlista jelenik meg. Az u-gombok, ill. az s-gombok segítségével válasszuk ki a szükséges típust (példánkban legyen ez AF1000). Az eszközlista görgetéséhez használjuk a **Page** nyomógombot vagy a 3. kereket.
7. Nyomjuk meg a **Set** gombot.
8. A képernyőn most megjelenik az extrákat tartalmazó lista. Ez a képernyő tartalom hasonló a dimmer csatornáéval.
9. Nyomjuk meg az **OK**-t az extra konfigurációs képernyőbe történő visszalépéshez.
10. Nyomjuk meg a **Setup** nyomógombot a beállítás képernyőből történő kilépéshez.



5. ábra: Extrák beállítása



Megjegyzés: Ha komolyabban kívánunk foglalkozni az összerendelés témával (több dimmer áramkörhöz egy csatorna rendelése, mozgógépek X, Y paramétereinek összerendelése stb.), a Rave gépkönyv 5. fejezete megoldást nyújt számunkra.

Szerkesztés

Csatornák szerkesztése

1. Kattintsunk a **Channel** nyomógombra a szerkeszteni kívánt csatornák kiválasztásához.
2. A csatornák kiválasztásához nyomjuk meg a csatornaszám u-gombját. A csatorna oldalak lapozásához használjuk a **Page** nyomógombot, vagy a 3. kereket.
3. Egy csatorna tartomány kiválasztásához nyomjuk meg és tartjuk lenyomva az első csatornához tartozó u-gombot, majd nyomjuk meg az utolsó csatornához tartozó u-gombot.
4. A kiválasztott csatornák fényerő szabályzásához használjuk az 1. kereket. A fényerő értékek az LCD képernyőn láthatóak.
5. A csatornáknak 3 előre meghatározott értéket is adhatunk a **Full**, **On**, **Zero** s-gombok megnyomásával.
6. Az egyes csatornák fényerő szintjének beállításához a csatornához tartozó u-gombok alatt lévő húzók is alkalmazhatók. Ehhez a húzó szintjét illeszteni kell a csatorna szintjéhez. Az LCD képernyőn az egyes csatorna értékek melletti nyilak mutatják, az illesztett érték eléréséhez szükséges mozgatási irányt. Az illesztés beállítását követően a csatorna a húzóval szabályozható.



7. ábra: Csatornák szerkesztése



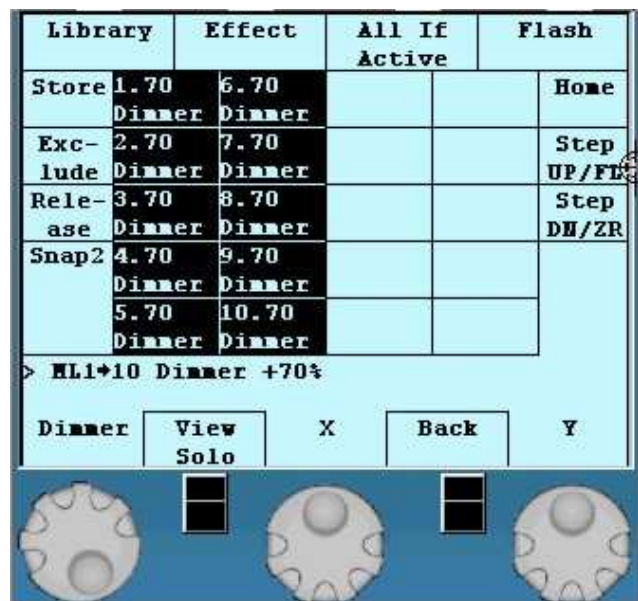
Megjegyzés: A két módszer kombinálható úgy, hogy a tartományok kiválaszthatók és szerkeszthetők, ugyanakkor az egyedi csatornák beállíthatók a hozzájuk tartozó húzókkal.



Megjegyzés: Mikor egy eszköz (dimmer csatorna, mozgógép, extra) paraméterét szerkesztjük, az ahhoz tartozó u-gomb fénydiódája sárga színre vált. Ez jelzi, hogy a paraméter szerkesztés alatt van és a lejátszás most nem érvényes rá.

Mozgógépek (ML) szerkesztése

1. Kattintunk a **ML** nyomógombra a szerkeszteni kívánt csatornák kiválasztásához.
2. A mozgógépek kiválasztásához nyomjuk meg a mozgógéphez tartozó u-gombot. A mozgógép oldalak lapozásához használjuk a **Page** nyomógombot, vagy a 3. kereket.
3. Egy mozgógép tartomány kiválasztásához nyomjuk meg és tartjuk lenyomva az első mozgógéphez tartozó u-gombot, majd nyomjuk meg az utolsó mozgógéphez tartozó u-gombot.
4. A kiválasztott mozgógép paraméterértékeinek változtatásához használjuk az 1-3 paraméter kereket. Az első három paraméter alapértelmezésként a dimmer, az X, és az Y.
5. A paraméter lapok közötti váltáshoz használjuk az **F**, **C**, és **B** nyomógombokat. Általában **F** a fókusz paraméterekre, **C** a szín paraméterekre és **B** sugárkarakterisztika (beam) paraméterekre vonatkozik. Ha egy lap háromnál több paramétert tartalmaz, nyomja meg Az **F/C/B** valamelyikét a lapozáshoz. Az LCD képernyőn az egyes paraméter kerek felett az éppen aktuális paraméter felirata látható.
6. Egyes paraméterek lépcsőzetesen vannak felosztva. Az egyik lépcsőfokról a másikra történő átmenet szándékosan gátolva van, hogy megóvjon a véletlenszerű változtatásoktól. Ilyen esetekben a lépcsőfokok közötti bóklszáshoz a **StepUP/StepDN** nyomógombok használendók. A **Shift + StepUP/+ StepDN-** kombináció ütköztet a következő lépcsőfokhoz, illetve ha ilyen nincs a tartomány felső, ill. alsó határértékének.
7. A **Library** s-gomb megnyomásakor az u-gombok átalakulnak könyvtár kiválasztási gombokká, engedélyezve az előbeállított **F**, **C** és **B** paraméter beállítások kiválasztását. Ezen könyvtárak készítéséről a Rave gépkönyv 9. fejezete ad bő ismertetőt.
8. A **Home FCB (Shift+Home)** nyomógomb engedélyezi számunkra az **F**, **C** vagy **B** paraméterek alaphelyzetbe való állítását. Válasszuk ki azt a tárat, melynek paramétereit alaphelyzetbe kívánjuk állítani és nyomjuk meg **Home FCB** -t.
9. Egy paraméter elengedéséhez nyomjuk meg a **Release** nyomógombot.



6. ábra: mozgógép szerkesztés

Csoportok alkalmazása csatornák, mozgógépek és extrák kiválasztásához

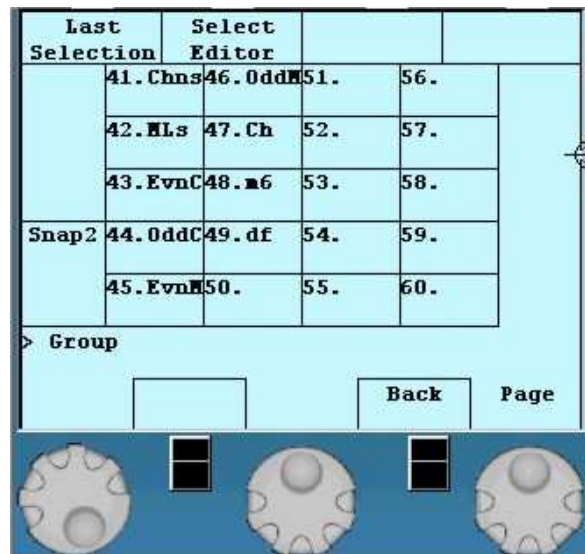
A csoportok nyomógomb kombinációval történő eszköz kiválasztások könyvtára, melyek egyetlen nyomógomb lenyomásra engedélyeznek több eszköz kiválasztását.

A rendszer automatikusan 20 csoport kiválasztást generál az összes csatornára és mozgógépre (összes csatorna, összes mozgógép, páratlan számú csatornák, páratlan számú mozgógépek, páros számú csatornák, páros számú mozgógépek), valamint a eszköz típusokra (összes Mac600, összes Mac500 stb.) vonatkozóan. Az auto-csoportok a 41-60 sorszámokat foglalják el és nem

módosíthatók. Saját csoportokat is készíthetünk és tárolhatunk (legfeljebb 40-et) hasonló módon a jelek készítéséhez.

Csoport alkalmazása eszközök kiválasztásához

1. Nyomjuk le a **Group** nyomógombot.
2. Az univerzális nyomógombok, illetve az érintőképernyő használatával válasszunk ki egy csoport sorszámot. A csoport számok az LCD képernyőn láthatók. Nyomjuk meg a **4** u-gombot, mellyel kiválasztjuk a „44. páratlan csatornák” csoportot. A csoport kijelölésekor az összes páratlan csatorna kiválasztásra kerül, melyeket ezek után szerkeszthetünk.



7. ábra: Csatorna kiválasztás



Megjegyzés: A csoportok egymásból ki is vonhatók a **Shift** –nek a csoport sorszám kiválasztásakor történő használatával.

Jelek készítése

A jel egy statikusan bevilágított állapot, mely tartalmazhatja a csatornák, mozgógépek és extrák paraméterértékeinek tetszőleges kombinációját.

A jelekhez átúszási időket adhatunk, mely az automatikus átúszásoknál a fény fokozatos erősödését szabályozza. Az átúszási idő a jel minden egyes használatkor (kijelölve egy snap-ben lévő visszajátszáshoz) változhat, ezért az alapértelmezett átúszási időt nem kell módosítani a jel készítésekor.

Kövessük az alábbi lépéseket egy egyszerű jel elkészítéséhez:

1. A szerkesztés üzemmódba történő belépéshez nyomjuk meg az **Edit** nyomógombot. A szerkesztés üzemmódba történő belépés nélkül is adhatunk a paramétereknek értéket, de ezek a változtatások **NEM LESZNEK TÁROLHATÓK** jelekbe vagy chaser-ekbe.
2. A szerkesztésre szánt jelek kiválasztásához nyomjuk meg a **Scene** nyomógombot.
3. Az 1. jel szerkesztéséhez nyomjuk meg az **1** u-gombot.
4. Dimmer csatorna értékadáshoz nyomjuk meg a **Channel** nyomógombot.
5. Nyomjuk meg, majd tartjuk lenyomva az **1** u-gombot és kattintsunk a **10** u-gombra kiválasztva ezzel az 1-10 dimmer csatornákat.
6. Kattintsunk az **FL**-re a kiválasztott csatornák intenzitásának 100%-ra állításához.
7. Az 1. jel tárolásához nyomjuk meg a **Store**-t
8. Aszövegképernyő automatikusan megnyílik. Írjunk be egy szöveget az LCD körüli s-bombok segítségével vagy egy klaviatúrával és a szöveg eltárolásához kattintsunk az **OK**-ra.

Library	Effect	All If Active	Flash		
Store	1. FL↑ Ch	6. FL↑ Ch	11.↓ Ch	16.↓ Ch	Full
Exc-lude	2. FL↑ Ch	7. FL↑ Ch	12.↓ Ch	17.↓ Ch	On
Rele-ase	3. FL↑ Ch	8. FL↑ Ch	13.↓ Ch	18.↓ Ch	Zero
Snap2	4. FL↑ Ch	9. FL↑ Ch	14.↓ Ch	19.↓ Ch	
	5. FL↑ Ch	10. FL↑ Ch	15.↓ Ch	20.↓ Ch	

>Edit: Scene1 Chn1+10 Dimmer +100%

Dimmer	View Solo	Back	Page
--------	--------------	------	------

8. ábra: Jel programozása csatornákkal

Kövessük az alábbi lépéseket egy olyan jel elkészítéséhez, mely mozgógép paramétereket tartalmaz:

1. A szerkesztés üzemmódba történő belépéshez nyomjuk meg az **Edit**-et. Amennyiben már szerkesztés üzemmódban vagyunk (a fénydióda világít), akkor nyomjuk meg még egyszer, így az eddig szerkesztett eszközök el lesznek engedve.
2. A szerkesztésre szánt jel kiválasztásához nyomjuk meg a **Scene**-t.
3. A 2. jel szerkesztéséhez nyomjuk meg a **2** u-gombot.
4. A mozgógép paraméter értékadáshoz nyomjuk meg az **ML** nyomógombot.
5. Nyomjuk meg, majd tartjuk lenyomva az **1** u-gombot és kattintsunk az **5** u-gombra kiválasztva ezzel az 1-5 mozgógépeket.
6. Forgassuk az 1. paraméter kereket óramutatóval azonos irányba és állítsuk az 1-5 mozgógép dimmer paraméterét 50%-ra. A beállított értékek az LCD képernyőn láthatók.

7. Kattintsunk a **C** nyomógombra mozgógépek színparamétereinek eléréséhez. Ha a színtárcsa paraméter nincs a kijelölt paraméterek között, akkor kattintsunk újra a **C** nyomógombra a **C** paraméter tárolásához.
8. A színtárcsát vezérlő paraméter kerekét addig forgassuk, míg el nem érjük a kívánt értéket.
9. A 2. jel tárolásához nyomjuk meg a **Store**-t
9. A szövegképernyő automatikusan megnyílik. Írjunk be egy szöveget az LCD körüli s-gombok segítségével vagy egy klaviatúrával és a szöveg eltárolásához kattintsunk az **OK**-ra.

Library	Effect	All If Active	Flash
Store	1.39 COLOR2	6. 6	Home
Exc-lude	2.39 COLOR2	7. 6	Step UP/FL
Release	3.39 COLOR2	8. 6	Step DN/ZR
Snap2	4.39 COLOR2	9. 6	
	5.39 COLOR2	10. 6	

>Edit: Scene2 ML1+5 CWhl +39%

CWhl	View Solo	Clr-Spn	Back
------	-----------	---------	------

9. ábra: Jel programozás mozgógépekkel

Chaser-ek készítése

A chaser látványok sorozata, melyek egymást egy bizonyos minta, sebesség és sorrend szerint beprogramozva váltogatják mozgalmas fényhatást hozva létre. A sorozat egyes látvány elemeit lépéseknek nevezzük. Egy lépés tartalmazhat bármilyen kombinációban dimmer csatorna, mozgógép és extra paraméter értékeket, melyeket vagy mi adunk meg közvetlen, vagy jelekből másoljuk ki azokat.

Egy egyszerű, a páratlan és páros csatornák között ugráló chaser készítéséhez kövessük a következő lépéseket:

1. A szerkesztés üzemmódba történő belépéshez nyomjuk meg az **Edit** -et.
2. Nyomjuk meg a **Chase** -t.
3. Nyomjuk meg az **1** u-gombot az 1. chaser szerkesztéséhez.
4. Kattintsunk a **Steps** (F4) -re a lépések szerkesztéséhez.
5. Nyomjuk meg az **1** u-gombot az 1. lépés szerkesztéséhez.
6. Nyomjuk meg a **Group** -ot a megfelelő eszközcsoport kiválasztásához.
7. Kattintsunk a „43. páros csatornák” elnevezésű **3** u-gombra. A 41-60 csoportokat a rendszer generálja és frissíti automatikusan leegyszerűsítve ezzel az eszközcsoportok gyors kiválasztását.
8. Kattintsunk az **FL**-re a páros csatornák 100%-ra állításához.
9. Kattintsunk a **Store+** -ra az 1. lépés mentéséhez és a 2. lépésre való ugráshoz.
10. Kattintsunk a **Release** -re a páros csatornák elengedésére.
11. Kattintsunk a **Group** -ra.
12. Kattintsunk a „42. páratlan csatornák” elnevezésű **2** u-gombra.
13. Kattintsunk az **ON**-ra a páratlan csatornák 50%-ra állításához.
14. Kattintsunk a **Store+** -ra az 2. lépés mentéséhez és a 3. lépésre való ugráshoz.
15. Megnyomva az **Edit** nyomógombot elengedjük az összes csatornát valamint kilépünk a szerkesztés üzemmódból.

Last Selection	Select Editor		
41. Chns	46. Odd	51.	56.
42. Hls	47. Ch	52.	57.
43. EvnC	48. m6	53.	58.
Snap2	44. Odd	49. df	54.
	45. EvnC	50.	55.
		56.	60.

>Edit: Chasel Step1 Chn Group

Back Page

10. ábra: Eszközök kiválasztása csoportok segítségével

Library	Effect	All If Active	Flash
Store	1. Ch	6. FL	11. Ch
Exc-lude	2. FL	7. Ch	12. FL
Release	3. Ch	8. FL	13. Ch
Snap2	4. FL	9. Ch	14. FL
	5. Ch	10. FL	15. Ch
		16. FL	17. Ch
		18. FL	19. Ch
		20. FL	

, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36, 38, 40, 42, 44 Dinner

Dimmer View Solo Back Page

11. ábra: A páros csatornák kiválasztása



Megjegyzés: Valamennyi chaser tulajdonság módosítható a részletes chaser képernyőben. A részletes képernyőbe való belépéshez kattintsunk az **Edit→Chase→1→Advanced** -re.



Megjegyzés: Már meglévő jelek chaser-ekbe másolhatók és azok lépéseiként alkalmazhatók. Egy jel chaser-be másolásához és lépésként történő alkalmazásához kattintsunk a **Copy** -ra, ezután a másoláshoz a **Scene** -re és a jel számára:
Edit→Chase→1→Step→3→Copy→Scene→1

Lejátszások és snap-ek

A Rave 20 lejátszó húzóval rendelkezik, mely tartalmazhat bármilyen jelet vagy chaser-t. A lejátszások kijelölései, futtatási állapotuk és tulajdonságaik snap-ekben menthetők el.

Snap-ek készítése

Snap készítéséhez kövessük az alábbi lépéseket:

1. A szerkesztés üzemmódba történő belépéshez nyomjuk meg az **Edit** –et.
2. Nyomjuk meg a **Snap** nyomógombot.
3. Mivel a rendszer automatikusan generálja az 1. snap-et, ezért szerkesszük a 2. snap-et.
Kattintsunk a **2** u-gombra.
4. Kattintsunk a **Playback** -re.
5. Kattintsunk az **1** u-gombra az 1. lejátszótól kezdődő hozzárendeléshez.
6. A kijelölendő jel kiválasztásához kattintsuk a **Scene** –re.
7. Kattintsunk az **1** és **2** u-gombokra hozzá rendelve ezzel az 1. és 2. jelet az 1. és 2. lejátszóhoz.
8. A kijelölendő chaser-hez kattintsunk a **Chase** -re.
9. Kattintsunk az **1** u-gombra hozzá rendelve ezzel az 1. chaser-t a 3. lejátszóhoz. A rendszer automatikusan a következő szabad lejátszóhoz rendeli az általunk kiválasztott objektumot, ami ebben az esetben a 3.
10. Kattintsunk az **Edit** –re a szerkesztőből történő kilépéshez.

On				
	1. CH 1-6.		11.	16.
	10 Fl			
	2. ML 1-7.		12.	17.
	5 Red			
Clear	3.	8.	13.	18.
Snap1	4.	9.	14.	19.
	5.	10.	15.	20.
>Edit: Snap1 Playback2 Scene				
			Back	Page

12. ábra: Jelek kijelölése lejátszáshoz



Megjegyzés: Jelek és chaser-ek lejátszásra történő gyors kijelöléséhez a következő sorrendet használhatjuk anélkül, hogy szerkesztés üzemmódba lépnénk: Scene/Chase # , # (jel/chaser sorszám, lejátszó sorszám).

Miután rákattintottunk a **Scene** –re vagy a **Chase** -re és megadtuk a sorszámot, a pult automatikusan visszakapcsol lejátszó üzemmódba.

Snap-ek közötti váltás

Az előző részben a 2. snap-et készítettük el. Az 1. snap-ről az 2. snap-re történő átkapcsoláshoz kövessük a következő lépéseket:

1. Kattintsunk a **Snap** -re.
2. Kattintsunk a **2** u-gombra – a 2. snap tartalma rátöltődik a lejátszókra.
3. Kattintsunk a **PB** -re a 2. snap megjelenítéséhez.



Megjegyzés: Ha úgy akarjuk az új snap-et kijelölni, hogy a régi snap tartalma is megmaradjon azokon a húzókon, ahol az új snap üres, nyomjuk meg a **Shift** -et az új snap kijelölésekor.

Amennyiben a **Snap**-re duplán kattintunk a régi snap-ben futó effektek addig futnak –függetlenül az új snap tartalmától – míg azokat le nem állítjuk.

Lejátszások indítása és leállítása

Az előző részekben két jelet (zöld LED) és egy chaser-t (vörös LED) tároltunk. A chaser indításához nyomjuk meg a hozzá tartozó u-gombot. A LED villogni kezd mutatván, hogy a chaser fut. A fényerő ráadásához toljuk fel a húzót.

A húzók is alkalmazhatók a lejátszások be- és kikapcsolásához. Amikor a húzót teljesen lehúzzuk (0%), a lejátszás futása automatikusan leáll. A húzó 0 helyzetből történő elmozdításakor a lejátszás futása újra indul. Ez a funkció opcionális, a rendszer opcióknál lehet beállítani (Setup/System Options/Behavior/Fader BO Playback).

Lejátszások bevillantása

Ha egy lejátszással bevillantani (flash-elni) akarunk, kattintsunk a **Shift**-re és tartsuk lenyomva azt. Most kattintsunk a lejátszóhoz tartozó u-gombra. Amennyiben a húzó felső helyzetben van, a kijelölt lejátszás lökésszerűen bekerül a színpadra és addig lesz kint, míg a **Shift**-et nyomva tartjuk.

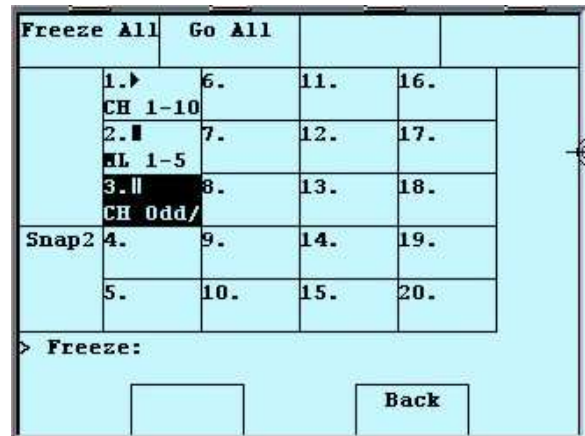
Nyilvánvaló, hogy nem túl kényelmes úgy flash-elni, hogy közben az egyik kéz a **Shift**-en van. Ezt elkerülendő a **Playback**-re történő ismételt kattintással átkapcsolhatjuk fordítottira az u-gombokhoz tartozó normál funkciókat. Ebben az esetben a **PB** fénydiódájának villogása jelzi a shiftelt funkciót.

Lejátsszások kimerevítése

A **Freeze** (nyomógomb egy lejátsszás aktuális helyzetében történő kimerevítésére használatos anélkül, hogy azt leállítaná. Ezt olyan lejátsszásoknál alkalmazzák, melyek mozgásokat is tartalmaznak, pl. egy effektet tartalmazó jelnél, vagy chaser-nél.

Egy vagy az összes lejátsszás kimerevítéséhez kövessük az alábbi lépéseket:

1. Kattintsunk a **3** u-gombra a már korábban kijelölt chaser indításához.
2. Nyomjuk meg a **Freeze** nyomógombot, hogy az u-gombok kimerevítés vezérlésre váltsanak.
3. Kattintsunk a **3** u-gombra a chaser kimerevítésére. A lejátsszás száma mellett látható **▶** szimbólum **Freeze** -ra változása a kimerevített állapotra utal. A **3** u-gombra való ismételt kattintás oldja a kimerevítést.
4. Valamennyi lejátsszás egyidejű vezérléséhez használjuk a **Freeze-All/Go-All** parancsot.
5. Kilépéshez kattintsunk a **Freeze** -ra vagy a **Back** -re.



13. ábra: Lejátsszók kimerevítése

Lejátsszási irány váltása

A **↔** nyomógomb használható minden lejátsszó irányának megváltoztatásához. Ezt olyan lejátsszásoknál tudjuk alkalmazni, melyek mozgásokat is tartalmaznak, pl. egy effektet tartalmazó jelnél, vagy chaser-nél. Egy vagy az összes lejátsszó irányának váltásához kövessük az alábbi lépéseket:

1. Kattintsunk a **3** u-gombra a chaser-ünk indításához.
2. Kattintsunk a **↔** nyomógombra, hogy az u-gombok irányváltás funkcióra váltsanak.
3. Kattintsunk a **3** u-gombra a chaser futási irányának megváltoztatásához. A lejátsszás száma melletti **▶** szimbólum **◀** -re változása annak futási irányára utal. Ismételten rákattintva a futási irány visszatér az eredeti irányba.
4. Valamennyi lejátsszás futás irányának egyidejű vezérléséhez használjuk az **All** nyomógombot.
5. A futási irány vezérlésből történő kilépéshez nyomjuk meg a **↔** -t vagy a **Back** -t.

A lejátsszó futási sebességének változtatása

A **Rate** nyomógomb segítségével férhetünk a lejátsszó futási sebességéhez. A sebességnek három eleme van:

Rate – A jeleken belüli chaser lépések sebességének és az effektek sebességének vezérlése.

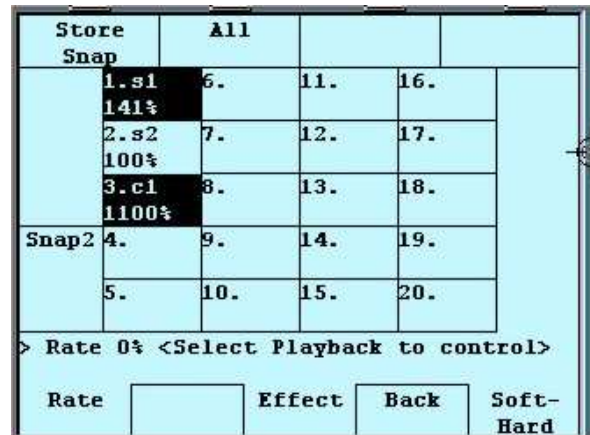
Effect – A chaser lépéseken, valamint jeleken belüli effektek sebességének vezérlése.

Soft-Hard% – A chaser-ek átúszási tulajdonságát határozza meg. A 0% azt jelenti, hogy chaser lépésről, lépésre ugrik, ez a kemény (hard) váltás, a 100% pedig azt jelenti, hogy az egyes lépések átúszással váltanak, ez a finom (soft) váltás. A két érték közötti bármilyen állapot az átúszások és a késleltetések valamilyen kombinációját eredményezi.

A lejátsszó sebességének vezérléséhez kövessük az alábbi lépéseket:

1. Kattintsunk a **3** u-gombra a chaser-ünk indításához.

2. Kattintsunk a **Rate** –re a sebesség vezérlésre váltáshoz.
3. Kattintsunk a **3** u-gombra a 3. lejátszó sebességvezérlésre történő kiválasztásához.
4. A fentebb leírt sebességvezérlésekhez használjuk az **1-3** paraméter kereket.
5. Valamennyi lejátszási sebesség egyidejű vezérléséhez használjuk az **All** nyomógombot.
6. A sebesség vezérlésből történő kilépéshez kattintsunk a **Back** -re.



14. ábra: Sebesség vezérlés



Megjegyzés: Hacsak nem nyomtunk **Store Snap** –t, a változtatások nem lesznek a snap-ben eltárolva. Ez azt jelenti, hogy mikor a snap-et újra lehívjuk, akkor a **futások visszaállnak az eredeti, eltárolt sebességekre**. Ez természetesen érvényes a futások bármilyen változtatására is, beleértve az új értékekkel történő felülírást is.

Valamennyi lejátszó egyidejű kikapcsolása

Valamennyi lejátszó az **All Off** nyomógommbal egyidejűleg kikapcsolható. Az **All Off** lenyomására valamennyi lejátszó fokozatosan leúszik az alapértelmezett úszási idő alatt.

Mesterhúzó

A Rave mesterhúzója használható fényerőszabályzó mesterként, vagy sebességszabályzó mesterként. A **B.O.** nyomógomb a fényerő lekapcsolását végzi (generál sötét). A mesterhúzó funkcionálisának váltásához használjuk a következő parancssort:

Setup → **System Options** → **Behavior** majd kapcsoljuk be a **G.M Rate Console** –t és kattintsunk az **ON**-ra.

Mihelyst bekapcsoltuk a **G.M Rate Console** –t a mesterhúzó alatt található fénydióda (Rate) villogása jelzi, hogy a mesterhúzó sebesség üzemmódban van.

A Rate LED színkódolása:

Vörös – a sebesség 100% felett van.

Zöld – a sebesség 100% -os.

Sárga – a sebesség 100% alatt van.

Villog – a mesterhúzó még nem állt be a tényleges sebességre, a villogás alatt nincs semmilyen hatással. Ez elkerüli az üzemmód váltáskori gyors sebesség változásokat.

Effektek

A Rave egy hatékony, de ugyanakkor igen egyszerű effekt szerkesztőt tartalmaz. Az effekt bármilyen paraméter két érték közötti folyamatos változása, melyek egy mozgógép csoportban egyenletesen, vagy egyenlőtlenül ismétlődnek. Ilyen effektekkel például könnyen tudunk kört, 8-ast, vagy kánkán formákat létre hozni az X és Y paraméterek használatával, szivárványt a C-M-Y paraméterek használatával, vagy esőcsepp hatást az írisz és a fókusz paraméterek használatával.

A Rave 20 előre beépített effektet tartalmaz, melyek lefedik az összes paraméter típust és –látni fogjuk – könnyen beállíthatók úgy, hogy igényeinknek megfelelőek legyenek. A beépített effekteken kívül mi is készíthetünk 20 további effektet.

Egyszerű dimmer csatornákra vonatkozó effekt készítése

1. Klikkeljünk a **Channel** –ra a csatornák kiválasztásához.
2. Válasszuk ki az 1-10 csatornákat (nyomjuk le, majd tartsuk lenyomva az **1** u-gombot és kattintsunk a **10** u-gomra).
3. Nyomjuk meg az **Effect** –t az effekt szerkesztőbe való belépéshez.
4. A **12** u-gomb, vagy az érintőképernyő segítségével válasszuk ki a „Dim On-Off” (fényerő csökkentés be/ki) effektet. Ezután az 1-10 csatornák elkezdik a villogást.
5. Az effekt futási sebességének növeléséhez forgassuk óramutató járásával megegyező irányba az 1. kereket.
6. Kattintsunk a **Wave/One-On** –ra. Az effekt egy hullámformában terjed végig a 10 csatornán. Még egyszer a **Wave/One-On** –ra kattintva az effektben egyszerre csak egy csatorna villog és így terjed tovább. A **Wave/One-On** –ra történő újabb kattintásokkal a három terjedési módot tudjuk váltani:
 - valamennyi egyszerre (all) – hullám (wave) – egyszerre egy (one).
7. A kerekek és a **Wheels...** s-gomb segítségével az effekt tulajdonságait tudjuk befolyásolni (sebesség, tartomány, kiindulási érték).

Wave/ One-On	Movement Type	Invert Size	<->		
Swing Ch	1.wave Ch	6.wave Ch	11. Ch	16. Ch	Normal
Sync Ch	2.wave Ch	7.wave Ch	12. Ch	17. Ch	Center
Release Ch	3.wave Ch	8.wave Ch	13. Ch	18. Ch	Random
Snap1 Ch	4.wave Ch	9.wave Ch	14. Ch	19. Ch	
	5.wave Ch	10.wave Ch	15. Ch	20. Ch	

>Edit: Chnl*10 Dimmer Effect 12

Time	Wheels	Size	Back	Base
	...			

15. ábra: Effekt futtatása

Effekt jelbe vagy chaser-be történő mentése

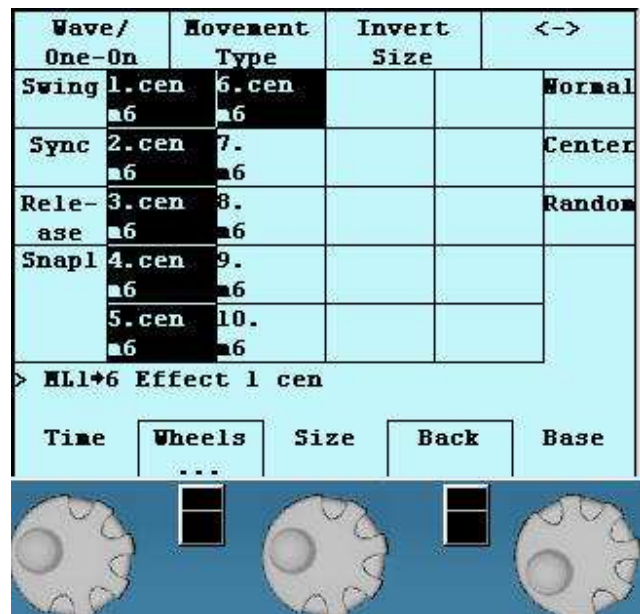
Egy effekt a paraméterek számára csupán értékadást jelent, így természetesen az effektet el lehet menteni jelbe és chaser-be egyaránt.

1. Amennyiben nem vagyunk szerkesztés üzemmódban, kattintsunk az **Edit** –re, hogy tárolható legyen az effekt. Ha az **Edit** –re újból rákattintunk, töröljük a szerkesztőt és leáll az effekt.
2. Kattintsunk a **Scene** –re, hogy kiválasszuk azt a jelet, amelybe az effektet tárolni szeretnénk.
3. Válasszuk ki az **5** u-gommbal az 5. jelet.

4. Az 5. jel mentéséhez nyomjuk meg a **Store** -t. Írjuk be a szöveget a jel számára és kattintsunk az **OK** -ra.
5. Kattintsunk az **Edit** -re a szerkesztőből való kilépéshez és az effektben lévő csatornák elengedéséhez.

Kör effekt készítése mozgógépekkel

1. Kattintsunk az **ML** nyomógombra a mozgógép szerkesztésre történő váltáshoz.
2. Válasszuk ki az 1-5 mozgógépet.
3. Az **1** paraméter kerék, vagy a **Step+/FL** segítségével állítsuk be a fényerőt.
4. Kattintsunk az **Effect** -re az effekt szerkesztőbe történő belépéshez.
5. Válasszuk ki a "Circle" kör effektet az **1** u-gomb, vagy az érintőképernyő segítségével.
6. Az effekt sebességének módosításához használjuk az **1** paraméter kereket (Time).
7. A kör méretének módosításához használjuk a **2** paraméter kereket (Size).
8. A kör középpontjának módosításához használjuk a **3** paraméter kereket (Base). Ebben a különleges esetben az alapérték változtatásához a botkormányt is használhatjuk, mivel a kör effekt készítése az X és Y paraméterek használatával történik.
9. Itt is használható a Wave/One-on funkció.
10. Az effekt szerkesztő fejlettebb szintű lehetőségeinek megtekintéséhez kattintsunk az **Advanced** nyomógombra.
11. Az effekt irányának megváltoztatásához kattintsunk a \leftrightarrow -ra. Ez a funkció megváltoztatja a kör irányát és ha a hullám funkció be van kapcsolva, a haladás irányát is.
12. A középpontból kifelé terjedés sorrendjének megváltoztatásához kattintsunk a **Center** -re. Alaphelyzetben a mozgógépek egymás utáni mozgása szekvenciális, ebben az esetben 1-től 5-ig. Ez a funkció a középpontból kifelé fog hullámoztatni: 3, 2 és 4, 1 és 5.
13. A középpontból kifelé terjedésnek véletlenszerű sorrendre változtatásához kattintsunk a **Random** nyomógombra.
14. A középpontból kifelé terjedés sorrendjének alaphelyzetbe történő visszaállításához kattintsunk a **Normal** -ra. A **Direction** nyomógomb együttműködik a Normal/ Center/Random nyomógombokkal is.



16. ábra: Mozcófény effekt futtatása

Előadások betöltése és elmentése

A Rave lehetővé teszi, hogy az előadásokat (snap-ek, jelek, chaser-ek stb. összessége) eltároljuk, valamint visszatöltsük. Ezek a tároló helyek a következők lehetnek: a pult saját flash memóriája, floppy lemez, PC háttértároló.

Előadás mentése

1. Kattintsunk a **Setup** -ra.
2. Kattintsunk a **Save** -re.
3. Válasszuk ki az előadás sorszámát az u-gombok, vagy az érintőképernyő segítségével.
4. Kattintsunk a **Text** -re és írjuk be az előadás címét.
5. Kattintsunk az **OK** -ra az előadás mentéséhez.



Megjegyzés: Az Offline Editor ingyenes változatában a mentési funkció le van tiltva.



Megjegyzés: A végzett mentések célállomása alapértelmezésben a belső flash memória. Amennyiben floppyra szeretnénk menteni, kattintsunk a **Floppy Drive** nyomógombra.

Előadás betöltése

1. Kattintsunk a **Setup** -ra.
2. Kattintsunk a **Load** -ra.
3. Az u-gombok ill. az érintőképernyő segítségével adjuk meg a betölteni kívánt előadás sorszámát.
4. Kattintsunk a **Load** -ra a teljes előadás betöltéséhez, vagy a **Config** -ra az előadás konfigurációjának (csak a patch tábla és a mozgógép eszközök) betöltéséhez.