

인사이트 3

조명 제어 시스템
버전 3.1

저작권 © Electronic Theatre Controls, Inc. 모든
권리 보유.

제품 정보 및 사양은 변경될 수 있습니다. 부품 번호:

4171M1002 Rev A

출시일: 2000년 12월

내용물

제1장

소개

신규 사용자	2
키보드 도움말	4개의 HTP
채널	4
LTP 채널	4
LTP 활성화	5
LTP 채널 작업 중	5
무빙 라이트 개념 및 용어	7
조명기구	7
경기 속성	7
카테고리	7
성격들	7
유일한 명령	8
조명기구를 사용할 때	8
업데이트 중	8
채널을 불러올 때	8
전자 백업 유지보수	9 문제 해결 .
...	

제2장

모니터에 표시됨 ¹¹ 디스플레이 색상	12
채널 번호/조명기구 패치	12
채널 출력 레벨	12
페이지 넘기기	12
디스플레이 기능	
13단계	
맹인	14
페이더	14
플렉시채널.	
트랙시트	16
패치	18 재생
.....	19 타임 코드 목록
표시	20

제3장

시스템 설정	24 기본 레벨 키 설정
.....	25

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 iii

기본 페이더 클리어 시간 설정	25
기본 스틱 시간 설정	26
디자이너 워크시트 옵션 설정	27
템플릿 활성화	28 슬라이더
컨트롤 재할당	28 블랙아웃 키
활성화/비활성화	29
플렉시채널 활성화/비활성화	
29 그랜드마스터 유형 설정	31 범프 버튼 활성화/비활성화
.....	31 시계 설정
시간/날짜 설정	34 프로그램 이름 정하기

제4장

패칭 채널	40 개별 디머 연결
해제	43
사전 정의된 프로필	
43 디머에 프로필 할당	44

프로필 표시	45	다른 프로필로 복사	
46 채우기	46		
패치에 캡처된 채널	47	디머	
점검	49	ETCLink를 사용한 디머에 대하여	
.	50	디머를 디머 더블링으로 설정하기	
.	51	Strand CD80 디머 랙에 패칭하기	
.	52		

제5장

채널 레벨 설정

. 53 채널 모드	54개 녹화 채널	54개 이동 채널	54개 추적 채널	54개
.	54	채널 속성 표시		
.	55	채널 속성 표시에서 편집		56

iv 목차

독립 채널	56	반전 채널	
.	56	채널	
데이터 유형			
.	57	채널 규칙	57
채널 라벨링			
58			
채널 선택	59		
플렉시채널 모드에서 채널 선택	59	채널	
레벨 설정	60		
전체	60		
.	63	디스플레이의 특징	

제6장

쇼에 무빙 라인을 추가합니다

.	65	무빙 라인 기능 메뉴	
.	67	성격 설정 화면으로 이동합니다	
.	68	콘솔에 성격 불러오기	
.	69		
무빙 라인 패칭	70		
.		조명기구 패칭 화면으로 이동	
.	70	하나의 조명기구 또는 조명기구 범위 패칭	
.	71	조명기구 목록 편집	72
속성 설정	73	속성	
.	74	인코더 설정	
.			
.	75	Insight 3 레벨 설정 컨트롤	75
.	75	Insight 2 및 2x의 레벨 설정 컨트롤	
.	76	인코더 설정 화면으로 이동	
.	76	할당 변경	
.	76	무빙 라인 작업	
.	78	무빙 라인 디스플레이	
.	78	조명기구 작업	
.	79	인코더를 사용할 때 레벨 설정	
.	79	인코더 없이 레벨 설정	80
Solo를 사용한 조명 초점 조절			
.	81		

제7장

단서

.	84	올페이드	
.	84	서브루틴	
.	85	초대형 쇼	

대규모 쇼 제작 86 대규모 쇼 재생 .
 87 Blind에서 큐 작업 90 대기 시간을 포함한 큐 녹음
 91 링크 및 팔로우를 사용한 큐 녹음
 92 링크 96 Solo를
 사용하여 선택한 조명 녹화 96 Solo를 사진
 녹화 필터로 사용 96 큐에 라벨 붙이기 .
 98 큐의 채널 수정 98
 큐 속성 수정 102 단서 삭제
 104

제8장

길 106 수정된 큐 녹음 107 큐
 삽입 109
 블랙아웃 큐 및 트래킹 112 트랙시트
 사용 114

제9장

멀티파트 큐
 .. 115 멀티파트 큐 녹음
 . 116 표준 큐를 멀티파트 큐로 변환 117
 멀티파트 큐의 대기 시간 118
 멀티파트 큐 편집 119
 멀티파트 큐에서 파트 삭제 119 채널
 추가, 삭제 및 수정 120 업데이트 사용

제10장

큐 재생 123
 타이밍 페이더 및 LED 디스플레이
 ... 124 페이더 키
 클리어
 125 가 125 뒤로
 125

vi 목차

재생 큐 목록 126
 페이더 상태 표시
 . 127 큐 선택 127 큐 연주
 128 다른 큐로 이동
 128 페이드 수동 제어
 129
 수동 조작 129 속도 조작

제11장

그룹
 133 무대에서 그룹 녹음하기
 134 무대에서 바라본 시점에서 그룹 녹음하기
 134 솔로 모드를 사용하여 그룹 녹음하기
 135 시각 장애인 그룹과의 협업
 135
 그룹 모드 135
 블라인드 모드에서 그룹 편집 모드
 . 136 스테이지 모드에서 그룹 작업

..... 137 그룹 표시	137
그룹 수정	140
그룹 삭제	142
큐 또는 서브마스터 수정	143

제12장

핵심 사항

..... 145 초점 기록하기	146
Solo를 사용하여 초점 영역 기록	147
Stage에서 초점 영역 작업	148
Stage에 초점 영역 배치	148
초점 영역 수정	148
초점 업데이트	149
Blind에서 초점 편집	151
초점 레이블 지정	152
초점 삭제	153
초점 복사	153
초점을 이용한 레벨 설정	154

제13장

서브마스터

..... 155 서브마스터 유형	156
억제 서브마스터	156
효과 서브마스터	156
유형 변경	157
서브마스터 페이지	158
재생 서브마스터 목록	159
서브마스터 색상	159
서브마스터 범프 버튼	160

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 vii

범프 버튼 상태	160
범프 버튼 모드	163
서브마스터의 페이드 및 체류 시간	163
서브마스터에 속도 추가	166
서브마스터 페이지 지정	167
서브마스터를 녹음할 때 예외 사용	167
억제 서브마스터	169
채널 삭제	169
블라인드 모드에서 서브마스터 수정	170
스테이지 모드에서 서브마스터 수정	170
서브마스터 업데이트	171
서브마스터 속도 실시간 제어	173
서브마스터 페이드 수동 제어	173
서브마스터 레이블 지정	174
서브마스터 복사	175
큐 또는 그룹을 서브마스터에 로드	175
큐 또는 그룹을 서브마스터에 복사	176
서브마스터 지우기	176

제14장

명령 표시 목록 및 스프레드시트

..... 177 큐 목록	179
서브마스터 편집	180
서브마스터 삭제	181
그룹 목록	182
그룹 레이블 지정	182
그룹 삭제	183
초점 지정	184
초점 삭제	185
큐 스프레드시트	185
서브마스터 스프레드시트	185

..... 188 그룹 스프레드시트 192
---------------------------	-----------

제15장

공원	196 주차 해제 조광기 197
디머 하나 해제하기	197 모든 디머 해제하기	198 초점 위치에 주차
..... 198 채널 주차 해제	199	
8 목차		
모든 채널 주차 해제	199	
녹화된 채널 주차	200 녹화된 채널 주차 해제	200 고정 장치 주차
..... 201		
키패드에서 속성 레벨을 설정한 후	201 초점 지정에서 속성 레벨을 설정한 후	201 조명기구의 주차 해제
..... 202		

제16장

효과	204 스테이지 효과	
207 그룹 또는 초점 추가	208 그룹화된 채널 추가	209 스테이지에서 효과 만들기
..... 210 채널 직접 추가	211	
..... 210 그룹 또는 초점 추가	211	
그룹화된 채널 추가	213 업데이트 사용	214 채널 삭제
..... 215 단계 삽입	221 업페이드만 변경	221 다운페이드만 변경
..... 221		
홀드 지속 시간만 변경	222 무작위 효과율 설정	223 효과 큐 실행
..... 223		

제17장

서브루틴	226 스타일 단계	
..... 228 서브루틴 편집	230	

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 ix

제18장

매크로	232 매크로 편집 사용	236
매크로에서 서브마스터 사용하기	237	
매크로 실행하기	238 매크로 수정	240개의 샘플 매크로
..... 240		

제19장

링크 목록	245 링크 삽입	247
링크 삭제		

제20장

디스켓 기능		
249 디스켓 관리	251 디스켓에	

쓰기 . . .	
표시 및 구성 읽기	252 표시 구성
요소만 읽기	253 시스템 구성
구성 요소만 읽기	253

제21장

인쇄	256 출력 가능 . . .
--------------	-----------------

제22장

지우기 기능	
.	259 초기화 기능
.	261

제23장

디머 모니터링	
.	263 ETCLink 기능 . . .

x 목차

오류 메시지	265
ETCLink 오류 메시지 활성화/비활성화 방법	266 ETCLink
표시	267 디머 랙 상태
.	268 디머 상태
.	270 적재
기록 절차	273 디머 설정 및 해제
.	274 디머 설정
.	275 백업 영상 녹화
.	275 백업 영상 재생
.	276

제24장

제어 인터페이스	278 MIDI 쇼 컨트롤(MSC)
.	281 실시간 프로그램
.	287 실시간 프로그램 편집
프로그램 생성	288 실시간 프로그램 편집
.	290 실시간 프로그램 삭제
.	290
실시간 프로그램 복사	291 실시간
프로그램 이동	291 실시간 프로그램
정렬/녹화	291 DMX 입력
.	292
DMX 입력 활성화	294 타임 코드
.	296
이벤트 정렬/기록	299 타임 코드
프로그램 편집	299 이벤트 목록 포인터
재설정	299 루프 시간 재설정
.	300 타임 코드 이벤트 삭제
.	303 이벤트 편집
.	309

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 xi

제25장

액세서리	
디자이너 워크시트 사용	313
프로그래밍 영역	316 지역 정리 . . .
영숫자 키보드	318 전체
추적 백업	320 LPC를 사용한 전체 추적
백업	320 무빙 라이트 모듈 . . .

부록 A

설치.....	324
전면 패널 들어 올리기	324
퓨즈 교체	325 콘솔 및 모니터
설치 ... 327 인터페이스 장치 설치 중	
... 327 네트워크 배선	328 SMPTE 설치
... 331 포트 시작 디머 번호	331
포트를 디머 더블링으로 설정	332 DMX512
속도 설정	333 영숫자 키보드 설치
... 334 프린터 설치	336 설치
... 339 MIDI 설치	
	344 콘솔 업그레이드 ...

xii 목차

부록 B

참고 자료.....	348 원격 인터페이스
장치(RIU).....	348 원격 비디오
인터페이스(RVI).....	350 원격 비디오
모니터 설치	352

부록 C

오류 메시지.....	354 ETCLink
오류	
치명적인 메시지	
. 355 보조 메시지	

부록 D

쇼파일.....	358
쇼 결과 읽기	358
시스템 구성 결과 읽기	358

부록 E

소프트키....

부록 F

시간 및 장소....

부록 G

사양....

부록 H

적합성 선언.....	375
-------------	-----

부록 I

제한적 보증...색인

제 1 장 소개

이 설명서는 ETC Insight 3 제어 콘솔(버전 3.1 시스템 소프트웨어 사용)이 포함된 조명 시스템의 설치 및 작동에 대한 내용을 다룹니다. 또한 Insight 2, Insight 2x 및 Focus 제어 콘솔(버전 3.1 시스템 소프트웨어 사용)과 무빙 라이트 모듈(Moving Light Module) 장착 여부와 관계없이 사용할 수 있도록 제작되었습니다.

제1장에는 콘솔과 설명서에 대한 기본적인 정보가 포함되어 있습니다..다음 섹션으로 구성되어 있습니다.

- 이 설명서 사용 방법
- 도움말 이용하기
- 텍스트 규칙
- 탐색 및 시각적 피드백
- 출력 레벨 규칙
- 무빙 라이트 관련 개념 및 용어
- 유일한 명령
- 전자 백업 유지 관리
- 문제 해결

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1.1

이 설명서를 사용하세요

이 설명서는 콘솔의 기능 및 선택 사양 액세서리 사용 방법에 대한 지침을 제공합니다.

콘솔 설정

시스템을 처음 설정하는 경우 다음을 참조하십시오. [부록 A 설치, 323페이지](#), 그리고 [제3장 시스템 설정, 21페이지](#) 시스템 설정에 대한 정보는 해당 장을 참조하십시오. 시스템이 이미 구축된 경우에는 이 장을 참조할 필요가 없을 수도 있습니다.

신규 사용자

조명 시스템이나 ETC 콘솔을 처음 사용하시는 분은 4장부터 13장까지를 참고하여 일반 조명과 무빙 라이트의 패칭, 레벨 설정, 큐, 그룹, 서브마스터 사용법을 익히세요. 이러한 기본 사항들은 모든 쇼를 제작하고 운영하는 데 필수적입니다. 이 기능들에 익숙해지신 후에는 16장부터 19장까지에서 이펙트, 서브루틴, 매크로, 링크 리스트에 대한 고급 정보를 확인하실 수 있습니다.

키보드 도움말

콘솔의 모든 키(소프트키 및 휠 포함)에 대한 도움말 화면을 이용할 수 있습니다..도움말 화면을 표시하려면 [도움말]을 누른 다음 콘솔의 아무

키나 누르십시오.

텍스트 규칙

이 설명서에서는 콘솔 키와 소프트키를 [Enter] 및 [S1]과 같이 대괄호로 표시합니다..콘솔 디스플레이에 나타나는 메시지는 굵은 글씨로 표시됩니다. 예를 들면 다음과 같습니다.채널을 선택하세요.매뉴얼의 다른 섹션에 대한 참조는 다음과 같이 이탤릭체로 표시됩니다.제1장 서론.

2장 1절 서론

내비게이션 및 시각적 피드백

콘솔 메뉴와 화면을 자신에게 가장 편한 방식으로 탐색하세요. 콘솔은 다양한 탐색 방법을 제공하며, 시각적 피드백을 통해 사용자의 선택을 실시간으로 확인할 수 있습니다.

아래 표에서 탐색 및 피드백 정보가 어떻게 수집되는지 확인하십시오. 이와 같은 표는 콘솔 디스플레이 사용을 돕기 위해 이 사용 설명서 전체에서 사용됩니다. 동일한 기능을 수행하는 다른 탐색 방법이 있는 경우, 본문에서는 많은 사용자가 가장 편리하거나 효율적이라고 생각하는 방법을 예시로 보여줍니다.

탐색 및 피드백 - 콘솔 메뉴

엑스		엑스	
----	--	----	--

 [S1]

메뉴 항목을 선택하세요 **X** 강조 표시된 문자 선택된 항목

이러한 탐색 및 피드백 표에서,



키패드를 나타냅니다.

[S]소프트키를 나타냅니다.

키보드의 위아래 화살표를 나타냅니다.

키보드의 오른쪽 및 왼쪽 화살표를 나타냅니다.

±플러스(+) 및 마이너스(-) 키를 나타냅니다.¹



인코더 페이지 버튼을 나타냅니다(이 표에는 표시되지 않음).

¹.마우스와 같은 포인팅 장치가 설치되어 있는 경우, 장치의 오른쪽 및 왼쪽 버튼은 마우스의 오른쪽 버튼과 동일하게 작동합니다.±열쇠.

Insight 3 사용자 설명서, 버전 3.1 3

출력 레벨 규칙

콘솔은 여러 컨트롤의 영향을 받는 채널의 레벨을 결정할 때 최상위 레벨(또는 중첩) 규칙과 마지막 동작 규칙을 모두 사용합니다. 이 규칙들은 모두 여러 컨트롤의 영향을 받는 채널의 레벨을 결정하는 데 사용됩니다. 규칙은 채널 레벨 결정에 있어 최상위 레벨 또는 중첩 규칙과 마지막 동작 규칙을 모두 사용합니다. 콘솔은 또한 여러 컨트롤의 영향을 받는 채널의 레벨을 결정할 때 최상위 레벨 또는 중첩 규칙과 마지막 동작 규칙을 모두 사용합니다. 콘솔은 여러 컨트롤의 영향을 받는 채널의 레벨을 결정할 때 최상위 레벨 또는 중첩 규칙과 마지막 동작 규칙을 모두 사용합니다. 콘솔은 여러 컨트롤의 영향을 받는 채널의 레벨을 결정할 때 최상위 레벨 또는 중첩 규칙과 마지막 동작 규칙을 모두 사용합니다. 콘솔은 여러 컨트롤의 영향을 받는 채널의 레벨을 결정할 때 최상위 레벨 또는 중첩 규칙과 마지막 동작 규칙을 모두 사용합니다. 이러한 규칙을 사용할 때 콘솔은 최상위 레벨 또는 중첩 규칙과 마지막 동작 규칙을 모두 사용합니다. 규칙 ...채널은 두 가지 규칙 중 하나에 따라 작동하도록 정의될 수 있습니다.

HTP 채널

파일은 채널의 동작은 최고 레벨 우선(HTP) 규칙에 따라 정의됩니다. 콘솔은 HTP 채널에 대해 수신하는 모든 출력 레벨을 읽고 해당 채널을 그중 가장 높은 레벨로 설정합니다..서브마스터가 제어하는 채널은 항상 HTP 규칙을 따르지만, 블랙아웃 키, 그랜드마스터 제어 및 파킹된 채널은 키패드에서 설정한 레벨보다 우선 순위가 높습니다.

예를 들어, HTP 채널이 서브마스터와 재생이 완료된 페이더의 큐 모두에 포함되어 있는 경우, 콘솔은 해당 채널의 레벨을 두 레벨 중 더 높은 레벨로 설정합니다. 또는 키패드를 사용하여 해당 채널을 선택하고 큐나 서브마스터에서 설정된 레벨과 관계없이 원하는 레벨로 설정할 수도 있습니다.

콘솔에서 HTP 채널은 "일반" 채널이라고 합니다.

LTP 채널

콘솔에서 채널을 정의할 때 '최신 명령 우선(LTP)' 규칙을 따르도록 설정할 수도 있습니다. LTP 채널은 가장 최근에 내려진 명령에 따라 레벨을 설정합니다. 레벨 페이드 인/아웃 명령이 내려지면 LTP 채널은 전경 페이더 또는 배경 페이더를 사용하여 페이드 인/아웃할 수 있습니다. 각 LTP 채널은 고유한 배경 페이더를 가지고 있습니다.

LTP 채널은 다음 큐에서 레벨이 변경되면 전경에서 서서히 페이드 인됩니다. 전경에서 페이드 인 중인 채널에 다음 큐에서 레벨 변경 명령이 없으면 페이드 인은 배경에서 계속됩니다. 큐는 배경에서 마지막 채널의 페이드 인이 끝나면 백그라운드에서 실행이 중지됩니다. 최대 600개의 큐가 동시에 백그라운드에서 실행될 수 있습니다.

예를 들어, LTP 채널로 설정된 채널 1, 채널 2, 채널 3에 대해 기록된 세 가지 신호를 생각해 보겠습니다. 이 신호에는 다음 세 채널의 백분율 레벨이 포함되어 있습니다.

찬 1 찬 2 찬 3

큐 1 25 0 0

큐 2 25 50 0

큐 3 50 50 50

- 큐 1이 시작되면 채널 1은 큐 1 타이밍에 맞춰 레벨 25로 서서히 페이드아웃됩니다.
- 큐 2가 큐 1 종료 전에 시작되면 채널 1은 큐 1 타이밍에 맞춰 백그라운드에서 계속 페이드 아웃되고, 채널 2는 큐 2 타이밍에 맞춰 포그라운드에서 레벨 50까지 페이드 아웃됩니다.
- 큐 3이 큐 2 종료 전에 시작되면 채널 1과 채널 3은 큐 3 타이밍에 맞춰 전경에서 레벨 50까지 페이드 아웃되고, 채널 2는 큐 2 타이밍에 맞춰 배경에서 계속 페이드 아웃됩니다.

4장 1절 서론

LTP 활성화

픽스처 패치에 사용되지 않는 채널에 한해 해당 채널의 상태를 LTP 또는 HTP로 설정할 수 있습니다. 채널이 픽스처에 패치된 경우, 퍼스널리티가 HTP/LTP 상태를 제어합니다. 강도 속성을 제외한 모든 속성(채널)은 퍼스널리티에 의해 LTP로 설정됩니다. 픽스처에 패치되지 않은 모든 채널은

픽스처의 기본 설정은 HTP(일반적인 것으로 간주됨)입니다.

다음 절차에 따라 채널 속성 화면에서 채널을 개별적으로 또는 범위별로 HTP 또는 LTP로 설정하십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정] [1][1] [Enter]를 누릅니다. 채널 속성 표시를 선택합니다. 채널 1부터 10까지 지정합니다.
2. [1] [Thru] [1][0] [Enter]를 누르십시오.
3. 누르세요 [→][→][→][→]. LTP 필드로 이동
4. [1]을 누릅니다. 채널을 LTP로 설정합니다.

LTP 채널 작업

배경 재정의

백그라운드에서 실행되는 큐는 백그라운드 오버라이드를 통해 중지, 조정 또는 기타 방식으로 제어할 수 있습니다.² 아래 표에 나와 있는 것처럼 재정의 옵션은 다섯 가지가 있습니다.

백그라운드 오버라이드 작업

1. 명확한 단서(들)큐 레벨을 초기화합니다.
2. 큐 취소색이 바래거나 효과가 사라지는 것을 멈춥니다.
3. 피니시 큐(들)큐 채널을 완료된 레벨로 즉시 이동합니다. 제어합니다.
4. X-휠의 마스터 큐(들) 큐 타이밍을 조정합니다.
5. X-휠에서 신호 표시 속도 변경 신호 레벨을 즉시 비례적으로

다음과 같이 배경 재정의

제어하세요. 키 입력: 동작:

1. [스테이지] [S3]을 지정합니다. 누르세요. 백그라운드 재정의.
2. [5] [Enter]를 누릅니다. 에이 배경 재정의 목록을 선택하고 큐 5를
3. [#] [Enter] 키를 누릅니다. 수행할 재정의 작업을 지정합니다.
 - a. 이 단계에서 [0]을 눌러 모든 큐에 재정의 작업을 적용합니다.

² 채널 정보 화면에서 특정 채널이 포함된 큐를 식별하는 방법은 다음 항목에서 다룹니다. [채널 소개, 63페이지](#).

LTP 채널은 효과의 수준에 관계없이 특정 채널에서 효과를 유지하는데 사용할 수 있습니다. 또한 여러 효과를 동시에 실행할 수 있으며, 효과와 함께 다른 모양도 동시에 제공할 수 있습니다.

이러한 기능은 LTP 채널을 사용할 때 콘솔에서 사용할 수 있습니다. 이펙트 큐가 다른 두 큐 사이에 있는 경우, 어떤 컨트롤이 우선권을 갖는지 결정할 때 이펙트 큐의 LTP 채널 레벨은 무시됩니다. 이펙트 다음에 실행되는 큐는 이전 이펙트 큐를 건너뛰고 레벨에 어떤 변화가 발생하는지 결정합니다. 이펙트 이전 큐의 동일한 채널에 대해 현재 큐에서 변화가 있는 경우, 해당 채널은 현재 큐에서 서서히 사라지고 효과에서 "빠앗깁니다". 아무런 움직임이 없으면 해당 채널은 효과를 계속 유지합니다.

차단 신호

백그라운드에서 실행되는 큐는 마지막 페이드 채널이 끝나면 종료되거나 백그라운드 오버라이드 기능으로 인해 큐가 조기에 종료될 수 있습니다. 하지만 때로는 백그라운드 큐를 조기에 종료하고 싶을 때도 있습니다.

그렇게 하려면 배경 큐 다음에 차단 큐를 사용하면 됩니다. 차단 큐는 타이밍에 있어서 올페이드 큐가 레벨에 하는 역할과 유사합니다. 올페이드 큐가 시작되면 사용되지 않는 모든 채널의 레벨이 0으로 강제로 낮아집니다. 마찬가지로, 차단 큐가 시작되면 배경 큐에서 실행 중인 모든 채널이 차단 큐의 타이밍에 맞춰 서서히 페이드 아웃됩니다. 차단 큐는 모든 배경 큐를 종료합니다.

배경 신호에 미치는 초기 효과를 제외하면, 차단 신호는 그 시점부터 다른 신호와 마찬가지로 작동하며, 다음 신호에 의해 오히려 배경으로 밀려날 가능성도 있습니다.

무빙라이트 관련 개념 및 용어

경기 일정

일반 조명은 때때로 조명기구라고도 불리며, 조광기에 연결된 콘솔을 통해 밝기를 조절할 수 있는 단일 속성 장치입니다. 그러나 이 사용 설명서에서는 이 용어를 다음과 같이 사용합니다. 고정 장치 DMX512는 기존 조명과 구별하기 위해 무빙 라이트와 같은 다중 속성 장치를 지칭하는 데 자주 사용됩니다. 이 설명서의 프로그래밍 방법은 무빙 라이트를 포함하여 DMX512로 제어되는 모든 다중 속성 장치에 적용됩니다.

경기 속성

모든 조명 기구에는 제어에 사용되는 속성 세트가 있습니다. 예를 들어, 기본적인 무빙 라이트는 밝기, 좌우 회전(팬), 상하 회전(틸트)의 세 가지 속성만 가질 수 있습니다. 조명 기구의 밝기는 해당 기구에 할당된 디머를 제어하는 DMX512 채널의 레벨을 조정하여 조절합니다. 마찬가지로, 조명 기구의 좌우 회전 및 상하 회전은 해당 기구의 팬 및 틸트 속성에 할당된 DMX512 채널의 레벨을 조정하여 제어합니다. 이 간단한 조명 기구를 완벽하게 제어하려면 세 개의 채널이 필요합니다. 더 복잡한 조명 기구는 색상, 초점 또는 고보와 같은 추가 속성을 가질 수 있으며, 각 추가 속성을 제어하려면 추가적인 DMX512 채널이 필요합니다.

반면, 일반적인 타원형 스포트라이트는 스포트라이트에 할당된 디머를 제어하는 DMX512 채널 하나만으로 완벽하게 제어할 수 있습니다. 채널 레벨을 변경하여 스포트라이트의 밝기만 조절할 수 있으며, 다른 속성은 제어할 수 없습니다.

카테고리

대부분의 속성은 빔, 이미지, 색상 또는 위치에 영향을 미치는 것으로 자연스럽게 분류할 수 있습니다. 모든 속성은 처음에 이 네 가지 범주 중 하나 또는 '없음'이라는 다섯 번째 범주에 할당됩니다. 빔 속성에는 강도, 줌, 초점, 조리개 및 프로스트가 포함됩니다. 이미지 속성에는 고보 및 효과음이 포함됩니다. 색상 속성에는 색상, 시안, 마젠타 및 노란색이 포함됩니다. 위치 속성에는 팬 및 틸트가 포함됩니다. 이러한 속성은 사용자 지정할 수 있습니다.

속성을 범주에 할당하는 기능(여러 범주에 하나의 속성을 할당하거나, 하나의 범주에 원하는 만큼 많은 속성을 할당하는 기능 포함)을 제공합니다.

개성

모든 조명기구에 제어 방식을 설명하는 전자적 특성이 있습니다. 이 특성은 조명기구의 속성과 이러한 속성이 DMX512 채널에 표시되는 순서를 지정합니다. 조명기구에 특성을 할당하면 채널 패칭이 빠르고 간편해집니다. 콘솔 채널과 DMX512 주소 중 어떤 것을 먼저 사용할지만 정의하면 나머지는 특성이 알아서 처리합니다.

콘솔 소프트웨어에는 다양한 조명 효과 설정이 포함되어 있습니다. ETC는 시중 주요 무빙 라이트 제품에 대한 추가 설정 설정을 개발 중입니다. 새로운 설정 설정이 개발되는 대로 대리점에 제공하고 ETC 웹사이트에서 다운로드할 수 있도록 게시할 예정입니다. 또한 대리점과 웹사이트에서 '!'라는 프로그램도 이용할 수 있습니다. 표현력 및 개성 편집이 기능을 사용하면 IBM 호환 컴퓨터에서 조명기구의 특성을 생성하고 편집할 수 있습니다. 이러한 옵션에 대한 자세한 내용은 ETC 기술 지원팀에 문의하십시오.

800-775-4382로 전화하시거나 ETC 웹사이트 www.etcconnect.com을 방문하세요.

유일한 명령

Only는 특히 강력한 콘솔 명령입니다. 프로그래밍 중이나 무대 연출 시 선택 범위를 제한할 때 **Only**를 사용하세요.

조명기구를 사용할 때

큐, 서브마스터, 그룹 또는 포커스 포인트를 생성하거나 수정할 때와 같이 범주별로 조명기구 속성 선택을 제한하는 데만 사용하십시오. 예를 들어 **[S8]**을 누르십시오. 고정물**[8]** 팬 및 틸트 속성을 인코더에 배치하기 위해 **[단지]** 위치 지정을 사용 가능한 경우 또는 그렇지 않은 경우 **X** 및 **Y** 휠에 배치합니다.

업데이트할 때

다음은 **Stage**에서 **[업데이트]** 명령 후에만 선택할 수 있는 항목 목록입니다. 선택 후 마음이 바뀌면 **[채널] [0]**을 눌러 **0**이 아닌 모든 채널을 다시 선택하세요.

채널예: **[Only] [채널] [1] [Thru] [5]**를 누르십시오. 경기 일정.....
예: **[S8]**만 누르세요. 고정물, **[1] [그리고] [2]**. 경기 속성..... 예: **[S8]**, 고정 장치, **[1] [단지] [S6]**, 속성, **[6]**을 누르면 고정 장치 1의 속성 **6**이 선택됩니다.

경기 카테고리..... 예: **[S8]**을 누르는 경우, 고정물**[1] [Only] [Beam]**은 **Beam** 카테고리의 모든 속성을 선택합니다.
1차전은 끄십시오 정도로 잔혹합니다.

단서..... 예: **[Only] [Cue] [5]**를 누르면 큐 **5**의 모든 채널이 선택됩니다(효과 큐에는 적용되지 않음).

서브마스터..... 예: **[Only] [Sub] [6]**을 누르면 서브마스터 **6**의 모든 채널이 선택됩니다(효과용 아님).
서브마스터).

그룹예: **[Only] [Group] [7]**을 누르면 그룹 **7**의 모든 채널이 선택됩니다.

핵심 사항..... 예: **[Only] [Focus Point] [8]**을 누르면 **Focus Point 8**의 모든 채널이 선택됩니다.

DMX 입력..... 예시: **[S4]**만 누르기, **DMX** 입력모든 **DMX** 입력 채널을 선택합니다. **DMX** 입력은 반드시 선택될 필요는 없습니다.

이 선택을 하려면 활성화되어 있어야 하지만 필수 사항입니다. 재생이 활성화되었습니다. 참조하세요. **DMX 입력 활성화, 페이지 292.**

채널을 불러올 때

무대 위의 채널, 조명기구 및 속성 중에서 선택을 제한하는 데 사용합니다.

다음 예시를 통해 업데이트 명령 이후에만 사용하는 방법을 설명합니다.

- **[그룹] [1] [단독] [채널] [5] [통과] [1][0]**을 눌러 5~10 범위에 있는 그룹 1의 채널을 선택합니다.
- **[그룹] [1] [단독] [큐] [6]**을 눌러 큐 6에도 있는 그룹 1의 채널을

선택합니다.

8장 1절 서론

전자 백업 유지 관리

콘솔 메모리의 정보는 전자 백업 시스템에 의해 약 **28일** 동안 보존됩니다. 이 시스템의 한계 내에서, 정전이 발생하거나 시스템을 종료했다가 다시 켜더라도 모든 프로그래밍된 요소는 이전과 동일한 상태를 유지합니다. 보안을 더욱 강화하기 위해 **ETC**는 사용 중 및 시스템 종료 전에 정기적으로 디스켓에 데이터를 저장할 것을 권장합니다.

주의전자식 백업 유지 관리 시스템은 정상적인 작동을 위해 주기적으로 재충전해야 합니다. 필요한 충전량을 유지하려면 **28일**마다 최소 **7시간** 동안 프로세서를 켜 두어야 합니다.

문제 해결

콘솔 사용에 문제가 있는 경우 이 설명서의 색인 또는 콘솔의 도움말을 참조하십시오.³ 추가 정보를 보려면 해당 기능을 사용하십시오.

설명서에서 답을 찾지 못하셨다면 가까운 대리점이나 **ETC** 기술 지원팀에 문의하십시오..전화하시기 전에 다음 정보를 준비해 주세요:

- 콘솔 모델 및 일련 번호 (뒷면 패널에 위치)
- 소프트웨어 버전 (설정 메뉴의 오른쪽 하단에 표시됨)
- 설치된 옵션
- 디머 설치 유형
- 디머 제조업체

³. 보다 [키보드 도움말, 2페이지](#).

Insight 3 사용자 설명서, 버전 3.19

ETC 기술 서비스의 도움을 받으세요.

문제가 발생할 경우, 이 설명서의 색인과 콘솔 도움말 시스템에 있는 참조 자료를 활용하시는 것이 가장 편리합니다. 콘솔 도움말 시스템에 대한 설명은 해당 항목 아래에 나와 있습니다. [키보드 도움말, 2페이지](#) 더 자세한 정보를 원하시면 ETC 웹사이트(www.etconnect.com)를 방문해 보세요. 만약 이러한 방법으로도 충분한 정보를 얻지 못하셨다면, 아래에 명시된 ETC 기술 지원팀으로 직접 문의해 주십시오. 업무 시간 외에 걸려오는 전화는 자동 응답 시스템을 통해 담당자에게 연결될 수 있습니다.

도움을 요청하실 때는 다음 정보를 준비해 주시기 바랍니다.

- 콘솔 모델 및 일련 번호
- 시스템 소프트웨어 버전(설정 메뉴에 표시됨)
- 디머 제조업체 및 설치 유형

아메리카

ETC 아메리카
기술 서비스 부서
로라 레인 3030번지
미들턴, 위스콘신 53562

800-775-4382
(608) 831-4116
service@etconnect.com

유럽

ETC 유럽 주식회사

기술 서비스 부서
5 빅토리아 산업 단지
빅토리아 로드,
런던 W3 6UU, 영국

+44 (0)20 8896 1000
service@etceurope.com

아시아

ETC 아시아 주식회사
기술 서비스 부서
605-606호실
타워 III, 엔터프라이즈 스퀘어
성유엣 로드 9번지
홍콩 구룡만, 구룡

(+852) 2799 1220
service@etcasia.com

10 제1장 서론

제2장 모니터에 표시됨

Insight 3는 두 개의 컬러 비디오 모니터와 함께 작동합니다. 재생 디스플레이 모니터는 쇼의 큐, 서브마스터 및 타임 코드 이벤트에 대한 정보와 콘솔의 두 페이더 쌍의 현재 상태를 표시합니다.

커맨드 디스플레이 모니터는 사용자의 프로그래밍 및 모니터링 요구 사항에 따라 스테이지 및 블라인드를 포함한 일반적인 프로그래밍 화면을 제공합니다. 이 화면을 통해 쇼를 제작 및 실행하고 콘솔과 조명 시스템을 구성할 수 있습니다.⁴

재생 모니터를 사용하여 명령 화면을 표시할 수도 있으므로 한 번에 시청할 수 있는 채널 수를 두 배로 늘릴 수 있습니다. 누르세요.

[확장]을 클릭하여 재생 표시를 이 두 기능 간에 전환할 수 있습니다.

시스템에 **ETCNet** 네트워크가 포함된 경우, 무대 뒤편이나 음향 부스 등 다른 위치에 추가 모니터를 설치할 수 있습니다. 이러한 원격 모니터는 콘솔과 동일한 화면을 표시합니다.

모니터. 참조하세요. [원격 비디오 모니터 설치](#), [352페이지](#) 원격 모니터 설치에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

콘솔 상단에는 7개의 LED 디스플레이가 장착되어 있습니다. 이

디스플레이는 페이더, 큐, 서브마스터, 그룹 및 레벨에 대한 정보를 표시하며, 모니터에서 제공되는 정보를 보완합니다.

제2장에는 다음 디스플레이에 대한 설명이 포함되어 있습니다.

- 무대
- 눈이 먼
- 페이더
- 플렉시채널
- 트랙시트
- 패치
- 공원
- 재생

⁴[교환]을 눌러 명령 화면과 재생 화면을 모니터 간에 교환하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 11

디스플레이의 색상

화면에 채널 번호와 출력 레벨이 표시되는 색상은 채널에 대한 정보를 제공합니다. 다음 목록은 스테이지, 블라인드, 페이더 및 트랙시트 표시에서 각 색상의 의미를 보여줍니다.

채널 번호/표준 패치

회색.....선택되지 않은 채널입니다.
하얀색'Only' 기능으로 채널이 선택되지 않았습니다.
노란색선택된 채널. 레벨(Y) 홀로 조절합니다.

채널 번호/조명기구 패치

회색 막대하나의 조명기구의 모든 채널을 둘러쌉니다.
밝은 회색.....16비트 데이터 유형에 대한 낮은 채널 수.
금 링크 목록 또는 고정 장치를 통해 연결된 채널.⁵ 노란색
.....선택된 조명기구의 선택된 채널.⁵

채널 출력 레벨

빨간색 바탕에 흰색채널 레벨이 변경될 때.
노란색.....스테이지에서 서브마스터가 노란색 채널을 설정했습니다.하얀색Stage/Fader 모드에서 흰색 채널은 이팩트에 의해 설정되었습니다. Blind/Tracksheet 모드에서 흰색 채널은 서브마스터, 그룹, 포커스 포인트 또는 올페이드에 의해 설정됨

신호.

회색.....채널은 멀티파트 큐에 기록되었지만 현재 표시되는 부분(블라인드 전용)에는 기록되지 않았습니다.

빨간색 스테이지/페이더 모드에서는 녹음된 채널이 빨간색으로 표시됩니다. 블라인드/트랙시트 모드에서는 녹음되지 않은 채널이 빨간색으로 표시됩니다.

녹색 채널 출력 레벨이 이전 큐의 레벨과 다르게 변경되었습니다. 트랙시트 및 블라인드 모드에서만 해당됩니다.

채널 출력은 이전보다 낮습니다.

신호.

보라채널 출력 레벨은 이전 큐(트래킹)와 동일합니다.

파란색 트랙시트와 블라인드 모드에서만 채널 출력 레벨이 이전 큐보다 높습니다.

페이지 변경

채널은 스테이지, 블라인드, 페이더 및 트랙시트 디스플레이의 여러 페이지에 표시됩니다. [S4]를 사용하십시오.이전 페이지그리고 [S5],다음 페이지페이지를 전환하려면 [버튼을 누르세요. 또한, [버튼을 누르세요.←]를 누르면 첫 페이지로 이동합니다.↑]를 누르면 이전 페이지(현재 첫 페이지인 경우 마지막 페이지)로 이동합니다.↓]를 누르면 다음 페이지로 이동하고, []를 누르면 다음 페이지로 이동합니다.→]를 클릭하면 마지막 페이지로 이동합니다.

⁵ 16비트 데이터 유형에는 하이 채널만 사용됩니다.

12장 2절 모니터 디스플레이

디스플레이 기능

콘솔 디스플레이 5개(Stage, Blind, Tracksheet, Park, Patch)는 채널 표시 영역, 명령줄, 소프트키 등 여러 기능을 공유합니다. 이 장의 그림에는 이러한 디스플레이의 공통 기능이 모두 표시되어 있으며, 설명은 바로 아래에 나와 있습니다. 특정 그림에서 공통 기능이 약간 다를 경우(예: Patch에서의 프로필 할당 정보와 기타 표시 관련 고유 정보는 그림과 함께 제공됩니다).

표시 이름

표시되는 화면과 현재 시간을 나타냅니다.

키패드 모서리

콘솔이 키패드에 입력된 다음 숫자를 어떻게 해석할지 나타냅니다..예를 들어, ~일 때키패드 모서리"채널"이 표시되면 다음에 누르는 숫자가 채널 번호로 설정됩니다. [통과], [및], [제외] 키 등을 사용하여 범위를 입력하면 각 숫자가 순서대로 표시되지만 범위의 마지막 숫자만 남습니다.

수로 지역

선택된 큐, 서브마스터, 그룹 또는 포커스 포인트의 채널, 레벨 및 포커스 포인트 참조(있는 경우)를 표시합니다. 각 채널 번호 아래에는 설정된 경우

해당 레벨이 표시됩니다. 각 레벨 아래에는 레벨 설정에 사용된 포커스 포인트 참조(있는 경우)가 표시됩니다.

프롬프트 영역

다음 작업 또는 방금 완료한 작업과 관련된 안내 메시지 또는 정보를 표시합니다.

속성 표시줄

선택한 항목(예: 큐, 그룹 또는 서브마스터)의 현재 설정을 표시합니다.

소프트키

콘솔 키 [S1]부터 [S8]까지를 눌러 사용할 수 있는 추가 기능을 표시합니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 13

무대



표시됩니다.

키패드 모서리

채널
영역

즉각적인
영역

속성 표시줄

소프트키

눈이 먼

블라인드 디스플레이를 사용하면 무대 화면에 영향을 주지 않고 큐, 그룹 및 서브마스터 작업을 할 수 있습니다. 위 사진에 보이는 스테이지 디스플레이와 모양은 동일하지만 소프트키 일부가 다릅니다.⁶ 그리고 표시 이름이 **Blind**로 되어 있습니다.

페이더

페이더 디스플레이는 하나 또는 두 개의 페이더 쌍, 백그라운드 페이더 또는 **DMX** 입력에 따라 채널 레벨을 선택적으로 무대에 표시합니다. 위 그림의 스테이지 디스플레이와 모양은 동일하지만, 일부 소프트키가 다르고 디스플레이 이름이 '페이더'로 표시됩니다.

페이더 표시는 그랜드마스터 또는 억제 기능의 영향을 받지 않습니다. 서브마스터. 페이더 디스플레이는 그랜드마스터와 모든 억제 서브마스터가 최대 레벨일 때의 모든 레벨을 보여줍니다.

페이더 디스플레이에 진입하면 아래에 나열된 다섯 가지 옵션 중에서 디스플레이를 선택하라는 메시지가 표시됩니다. **[S1]**을 누르면 언제든지 디스플레이를 다시 선택할 수 있습니다. 선택 페이더.

1. **A/B** 페이더
2. **C/D** 페이더
3. 두 페이더
4. 배경 채널
5. **DMX** 입력

⁶ 보다 [부록 E 소프트키, 359페이지](#) 콘솔 소프트키의 전체 표를 보려면 다음을 참조하십시오.

14장 2절 모니터 디스플레이

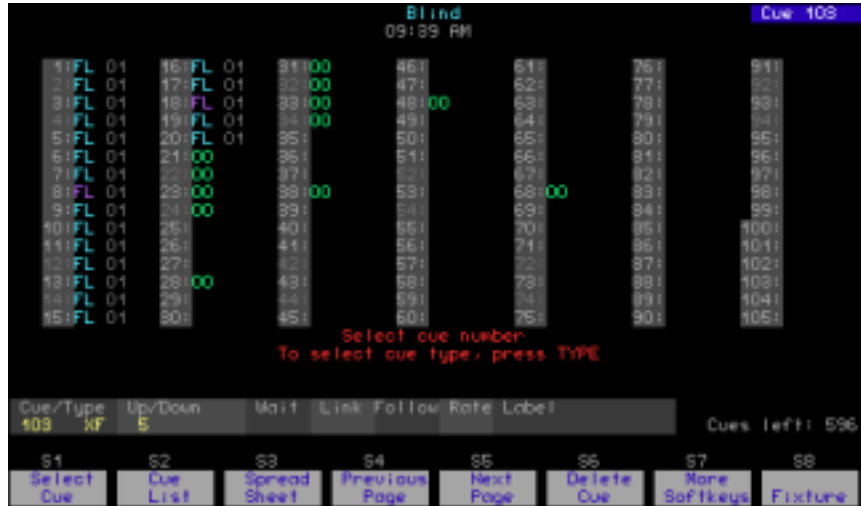
플렉시채널

Flexichannel을 활성화하면,⁷ 다음 규칙에 따라 프로그램 어딘가에서 사용된 채널만 디스플레이 화면에 표시됩니다. • 플렉시채널은 프로그램 어딘가에 녹화되었는지 여부와 관계없이 레벨이 설정된 채널을 표시합니다.

- 플렉시채널은 레벨이 설정되지 않은 경우 속성이 변경된 채널을 표시하지 않습니다.

- 플렉시채널은 쇼에 연결된 모든 조명기구의 채널을 보여줍니다. • 플렉시채널은 링크 목록에 있는 모든 채널을 보여줍니다.
 - 플렉시채널은 해당되는 경우 핵심 포인트 링크를 표시합니다(아래 그림에서 레벨 오른쪽에 있는 핵심 포인트 링크 참조).

프로그램에 사용된 채널만 표시함으로써 채널을 찾기 위해 페이지를 넘기는 시간을 줄일 수 있습니다. 다른 화면 요소는 모두 변경되지 않습니다.



Flexichannel active를 사용하는 것과 사용하지 않는 것은 서로 다릅니다. Flexichannel은 채널 선택이라는 한 가지 측면에서만 유연합니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [플렉시채널 모드에서 채널 선택](#), [59페이지](#) 더 자세한 정보를 원하시면.

참고: 트랙시트 및 패치 모드에서 **Flexichannel** 목록에 있는 채널은 강조 표시되고, 없는 채널은 회색으로 표시됩니다.

플렉시채널 업데이트

프로그램에서 사용된 채널이 프로그램에서 제거되면 Flexichannel이 업데이트될 때까지 채널 표시 화면에 해당 채널이 남아 있습니다. [설정] [1] [Enter] [S1]을 누르십시오. 퍼지 플렉시Flexichannel을 업데이트하려면 다음 단계를 따르세요. 이 업데이트는 위에 설명된 Flexichannel 업데이트 규칙을 그대로 따릅니다.

디스켓에서 다른 프로그램을 로드하거나 콘솔의 전원을 껐다 켜면 Flexichannel 디스플레이가 업데이트됩니다.

- 7.보다 플렉시채널 활성화/비활성화 방법은 [29페이지](#)를 참조하십시오. Flexichannel 활성화에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 15

트랙시트

트랙시트 표시창은 큐를 재생하는 동안 채널 레벨이 어떻게 변화하는지

보여줍니다. 트래킹된 채널은 큐 재생 간에 레벨이 변하지 않는 채널입니다..트랙시트를 사용하면 녹음된 모든 큐에 대해 하나의 채널 설정을 표시할 수 있습니다..한눈에 특정 채널에 대한 추적 레벨이 있는 큐를 확인할 수 있습니다..트랙시트를 사용하면 녹음된 큐를 통해 추적되는 채널을 추가하거나 수정할 수도 있습니다.

표시 이름 키패드 모서리



채널
디스플레이 라인

큐
표시하다

즉각적인
영역

소프트키

채널 표시선

이 줄에는 현재 추적 중인 채널 번호가 표시됩니다.
플렉시채널 모드에서는 사용된 채널이 강조 표시됩니다.

큐 디스플레이

큐 표시 화면에는 해당 채널이 거쳐가는 큐와 각 큐에 기록된 레벨이 표시됩니다.

호출

한 화면에 표시되는 것보다 더 많은 큐가 기록되면 [S5]를 누르십시오.다음 페이지다음 화면의 안내를 표시하려면.

패치

패치 디스플레이를 사용하면 패치를 생성하고 수정할 수 있습니다.
플렉시채널링 라이트를 패치하는 방법은 다음 항목에서 자세히 설명되어 있습니다: [플렉시채널링 라이트기구 또는 조명기구 범위 패칭, 71페이지](#).

표시 이름 키패드 모서리



패치
영역

프롬프트 영역
소프트키

패치 영역

첫 번째 열에는 채널 목록이, 두 번째 열부터는 채널에 연결된 디머 목록이, 그리고 각 디머에 할당된 레벨 및/또는 프로필이 표시됩니다. 플렉시채널 모드에서는 사용 중인 채널이 강조 표시됩니다.

프로필이 할당되었습니다

조광기에 할당된 프로필을 표시합니다.

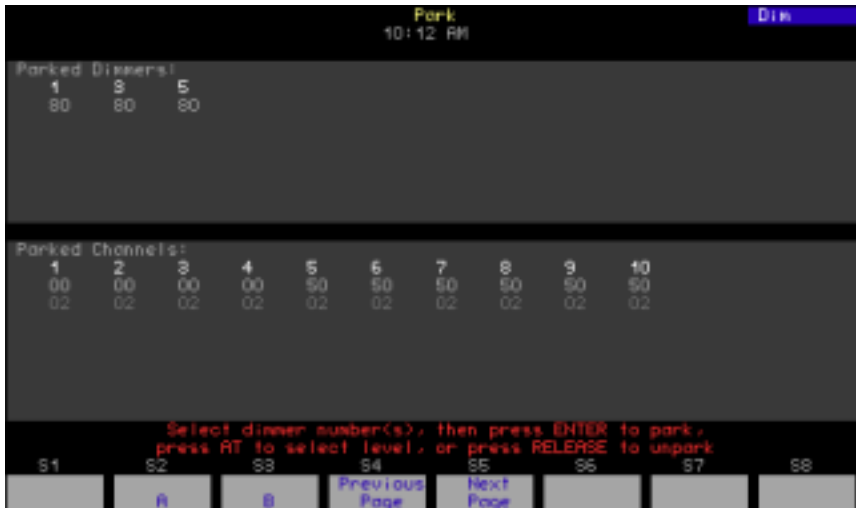
레벨 지정됨

조광기에 할당된 레벨을 보여줍니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 17

공원

[Park] 버튼을 눌러 Park 화면을 불러오세요. Park 화면 상단에는 파킹된 디머 목록이, 하단에는 파킹된 채널과 해당 파킹 레벨이 표시됩니다.



키패드 모서리

주차됨
디머
영역

주차됨
채널
영역

프롬프트 영역

소프트키

파크 디스플레이는 실제로 두 개의 별도 디스플레이로 구성됩니다. 상단 부분에는 최대 36개의 디머와 각 디머의 파크 레벨이 표시되고, 하단 부분에는 최대 36개의 채널과 각 채널의 파크 레벨이 표시됩니다. 위 그림과 같이 채널이 포커스 포인트에 파크된 경우, 채널 번호 아래에 해당 채널 레벨과 포커스 포인트 번호가 순서대로 표시됩니다.

파크 디스플레이의 디머 섹션 또는 채널 섹션을 개별적으로 이동할 수 있습니다. 이전 페이지 및 다음 페이지 소프트키를 사용하여 전체 디스플레이를 한 칸 뒤로 또는 한 칸 앞으로 이동할 수 있습니다. 예를 들어, 50개의 채널이 파크되어 있고 처음 36개가 표시된 경우 [S5, 다음 페이지] 37번부터 50번 채널을 표시하려면.

레벨을 지정하는 것처럼 디스플레이의 각 섹션 사이를 이동할 수도 있습니다. 디스플레이는 자동으로 스크롤되어 선택된 항목을 보여줍니다. 예를 들어, 50개의 디머가 파킹되어 있고 디머 48을 표시하려면 [Dim] [48] [At]을 눌러 디머 48이 표시된 화면을 불러오세요.

18 제2장 모니터 디스플레이

재생

재생 화면은 세 개의 개별 창으로 구성되어 있으며 큐, 타임 코드 이벤트, 서브마스터 및 페이더와 관련된 정보를 제공합니다. 큐 및 타임 코드 정보는 두 목록 사이를 전환하여 동일한 창에 번갈아 표시됩니다(참조). [타임 코드 목록 표시, 20페이지](#)).

일반적으로 재생 모니터에 표시되는 화면은 아래 그림과 같습니다. 콘솔 키보드의 [Swap] 버튼을 누르면 언제든지 재생 화면과 명령 화면을 바꿀 수 있습니다.

이름을 표시하세요

글로벌
설정

큐
리스트



페이더
상태

전역 설정

현재 그랜드마스터 설정 및 블랙아웃
경보.

이름을 표시하세요

콘솔에 현재 로드된 프로그램의

이름입니다.서브마스터 목록

서브마스터 목록

서브마스터 페이지, 서브마스터 모드 및 서브마스터 목록을 표시합니다. 목록에는 레이블과 슬라이더 설정이 표시됩니다. 서브마스터 번호는 서브마스터 유형에 따라 색상으로 구분됩니다. 회색은 프로그래밍되지 않은 서브마스터, 녹색은 파일온, 빨간색은 억제형, 흰색은 이펙트형을 의미합니다. 서브마스터의 속도가 속도 휠로 동적으로 제어되는 경우 재생 화면에 피드백이 표시됩니다. 이 피드백은 큐 목록 위에 파란색 'R'이 표시되고 그 뒤에 속도 값이 숫자로 나타납니다. 서브마스터는 일시적으로 파란색으로 색상이 변경되어 식별됩니다.

큐 리스트

모든 큐와 해당 속성을 나열합니다. 페이더에서 마지막으로 실행된 큐는 노란색으로 강조 표시되고, 다음 큐는 흰색으로 강조 표시됩니다. 이 설정은 스테이지 모드에서 변경할 수 있지만, 블라인드 모드에서는 변경할 수 없습니다.

아버지 지위

현재 실행 중인 큐, 페이드 시간, 완료율 및 팔로우 타임을 포함하여 두 페이더 쌍의 현재 상태를 표시합니다.

타임코드 목록 표시

재생 화면에서 큐 목록과 타임 코드 목록 사이를 다음과 같이 전환할 수 있습니다.

1. [설정]을 누르세요.
2. 선택하세요 **6** - 옵션 설정설정 메뉴에서 [Enter] 키를 누릅니다. **3.** 선택합니다. **7** - 표시 큐/타임 코드 목록옵션 설정 메뉴에서 [Enter] 키를 누르십시오.
4. 안내에 따라 화면 표시를 전환하십시오.

타임 코드 이벤트 생성 및 해석에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [타임 코드, 295페이지](#).

20장 2절 모니터 디스플레이

제3장 시스템 설정

시스템 설정을 통해 시스템에 있는 디머 및 채널 수에 맞게 콘솔을 사용자 지정하고, 시스템 모드 및 화면 형식을 설정하고, 다양한 콘솔 기능에 대한 기본 설정을 선택할 수 있습니다. 다음 그림은 기본 설정을 보여줍니다.

제3장에는 다음과 같은 섹션이 포함되어 있습니다.

- 디머 개수 설정
- 채널 수 설정
- 기본 페이드 시간 설정
- 기본 레벨 설정
- 기본 페이더 클리어 시간 설정
- 기본 스닉 타임 설정
- 디자이너 워크시트 옵션 선택
- 블랙아웃 키
- 플렉시채널 모드 선택
- 마스터 타입
- 채널/서브마스터를 1:1로 설정
- 기록 잠금
- 범프 키
- 시계 설정하기
- 프로그램 이름 짓기
- 프로그램 소개

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 21

조광기 개수 설정

콘솔은 기본적으로 3개의 DMX512 포트에서 총 1,536개의 DMX512 출력을 제공하도록 설정되어 있으며, 각 포트는 최대 512개의 DMX512 출력을 지원합니다. 모든 DMX512 출력은 패치 디스플레이에 디머로 표시됩니다. 패치 디스플레이의 혼잡을 줄이기 위해 디머 개수를 줄일 수 있지만, 대부분의 사용자는 기본 설정값을 유지하는 것을 선호합니다.

디머 개수를 줄이기로 결정했다면, 시스템에 실제로 설치된 디머 개수,

디머를 이중으로 사용하는지 여부, 무빙 라이트를 연결하는지 여부 등 여러 요소를 고려해야 합니다. 다음 세 가지 규칙을 따르면 각 포트별로 적절한 디머 개수를 결정하여 최적의 설정을 찾을 수 있습니다.

1. 포트가 이중화된 경우, **DMX512** 주소 **257**에서 시작하는 이중화된 디머의 **B** 성분을 고려해야 합니다. 기타 포트가 두 배로 사용될 경우 최대 용량을 사용하는 것이 좋습니다.
2. 무빙 라이트를 포트에 연결하는 경우, 외부 디머가 필요하지 않더라도 조명 기구의 모든 기능을 제어하는 데 필요한 모든 채널을 고려해야 합니다. 예를 들어, 사이버라이트는 자체 디머를 내장하고 있으며 모든 기능을 제어하는 데 **20**개의 채널이 필요하므로 **20**개의 채널을 고려해야 합니다. **DMX512** 출력이 필요합니다. 하나 이상의 무빙 라이트를 포트에 연결할 경우, 해당 포트에서 모든 무빙 라이트와 일반 라이트에 필요한 채널 수를 합산하거나, 안전하게 포트의 최대 용량을 사용할 수 있습니다.
3. 포트가 이중화되지 않았거나 무빙 라이트에 사용되지 않는 경우, 해당 포트의 디머 개수는 실제로 연결된 디머의 개수가 될 수 있습니다.

예시: 3개의 포트에 각각 **96**개의 디머가 연결되어 있다고 가정해 보겠습니다. 포트 **1**은 이중화되어 있고, 포트 **2**는 무빙 라이트용으로 사용되며, 포트 **3**은 이중화되지 않고 무빙 라이트용으로 사용되지 않습니다. 최적의 디머 설정은 **1,120**개의 디머(**512+512+96**)입니다.

디머 개수를 늘리면 추가된 디머는 처음에는 채널 **0**에 연결됩니다. 그 후 원하는 채널에 할당할 수 있습니다.

콘솔의 디머 카운트를 설정하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [1]을 선택합니다. 시스템 설정, 그리고 누르세요 [입력하다].
조광기. 시스템 설정 메뉴를 선택합니다
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 디머 개수를 선택한 후 **ENTER** 키를 누르십시오. (참고: 조명기구에는 제어 채널당 하나의 디머가 필요합니다.)
3. [1]을 선택합니다. 디머 개수 그리고 누르세요 [입력하다].
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다. **덤 800**
4. [8][0][0]을 눌러 원하는 개수를 입력하십시오.

5. [Enter] 키를 누릅니다. 디머 개수가 **800**으로 설정됩니다.

22 제3장 시스템 설정

채널 수 설정

경우에 따라 콘솔에서 사용 가능한 모든 채널이 필요하지 않을 수 있습니다. 시스템 기본값은 콘솔이 처리할 수 있는 최대 채널 수입니다. 채널 수를 이 최대치보다 줄이면 처리 시간을 크게 단축하고 여유 공간을 확보할 수 있습니다.

콘솔 메모리를 다른 용도로 사용합니다.

채널 수를 줄이려는 경우, 조명 기구를 패칭할 때 각 기구의 특성에 해당하는 속성 하나당 채널 하나씩(16비트 속성 하나당 채널 두 개)이 필요하다는 점에 유의하십시오. 예를 들어, 특정 기구의 특성에 따라 해당 기구에서 사용하는 다양한 속성과 데이터 유형에 20개의 채널이 할당될 수 있습니다. 이러한 기구를 다섯 개 패칭하는 경우 콘솔에 총 100개의 채널이 필요합니다.

콘솔의 채널 수를 설정하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [1]을 누릅니다. 시스템 설정 메뉴를 선택합니다.
선택합니다. 시스템 설정 그리고 누르세요 [입력하다].
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 수를 선택한 후 **Enter** 키를 누르세요.
참고: 조명기구는 제어 출력 하나당 하나의 채널이 필요합니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.
찬 **100**
3. [2]를 선택합니다. 채널 수 그리고 누르세요 [입력하다].
4. [1][0][0]을 눌러 원하는 개수를 입력하십시오. 채널.
5. [Enter] 키를 누르세요. 채널 수가 100으로 설정됩니다.

기본 페이드 시간 설정

콘솔은 업페이드 및 다운페이드 시간에 기본값을 사용하지만, 이러한 값은

변경할 수 있습니다. 아래 설명된 대로 기본값을 변경하여 모든 페이드 시간을 한 번에 변경할 수 있습니다. 또한 아래 설명된 대로 페이드 시간을 개별적으로 변경할 수도 있습니다. [단일 페이드 타임으로 큐 녹음하기](#), [89페이지](#) 그리고 또한 아래에 [분할 페이드 타이밍을 사용하여 큐를 녹음하는 방법](#), [90페이지](#).⁸

페이드 시간은 0.1초부터 99분 59초까지 설정할 수 있습니다. 숫자는 일반 시간 형식 또는 소수점 형식으로 입력할 수 있습니다. 소수점을 포함하여 입력할 경우, 1분 미만(0.1~59.9초)이어야 합니다. 소수점 없이 입력할 경우, 두 자리 숫자를 입력할 경우, 60 미만이면 초 단위로, 60에서 99 사이이면 분과 초로 계산된 값으로 표시됩니다. 예를 들어, 70을 입력하면 1:10으로 표시됩니다. 세 자리 또는 네 자리 숫자를 입력할 경우, 마지막 두 자리 숫자(최대 59)가 초 단위로 해석됩니다. 예를 들어, 9930을 입력하면 99:30으로 표시됩니다.

새로운 기본 페이드 시간을 지정하려면 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [1]을 누릅니다. 시스템 설정 메뉴를 선택합니다.
시스템 설정 그리고 누르세요 [입력하다]. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
기본값으로 페이드 아웃되는 시간을 입력하세요
3. [3]을 선택합니다. 기본 페이드 시간[Enter] 키를 누르세요. 모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.
업타임 6
4. [6]을 눌러 6초의 업페이드 시간을 입력합니다.
5. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
기본 다운 페이드 타이밍을 입력하세요
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.턴타임 3
6. [3]을 눌러 3초 다운페이드 시간을 입력합니다. ^{에이}
7. [Enter] 키를 누르세요. 페이드 시간이 초기화됩니다.
 - a. 업페이드와 다운페이드 시간을 동일하게 하려면 6단계와 7단계를 건너뛰세요. 다운페이드는 4단계에서 업페이드 시간에 지정한 값을 그대로 사용합니다.

⁸공장에서 기본 설정된 페이드 타임은 5초입니다.

24장 3절 시스템 설정

기본 레벨 키 설정

콘솔을 사용하면 [Level] 키에 값을 지정할 수 있습니다. 기본값은 100퍼센트입니다. [Level]에는 0에서 100 사이의 값을 지정할 수 있습니다.

[레벨]에 값을 할당하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.

2. [1]을
선택합니다.시스템
설정그리고 누르세요
[입력하다].

프롬프트 내용은 다음과
같습니다.
기본 레벨을 입력하세요
(100%를 원하시면 FULL
버튼을 누르세요)[레벨]의

3. [4]를 선택합니다.기본
레벨[Enter] 키를 누르세요.

새로운 기본값이
설정되었습니다.

4. 키패드를 사용하여 두 자리
숫자를 입력하십시오.
(00-99).^{에이}

시스템 설정 메뉴를 선택합니다

- a. 1%에서 9% 사이의 레벨을 입력하려면 숫자 앞에 0을 붙여야
합니다. 또는 [레벨]을 누르셔도 됩니다.
또는 과제에 대해 [전체]를 입력하세요.

기본 페이더 클리어 타임 설정

기본 페이더 클리어 타임은 두 개의 [클리어] 키 모두의 페이드 시간을
결정합니다. 페이더 쌍 중 하나 위에 있는 [클리어] 키를 누르면 해당
페이더의 큐가 해제되어 해당 페이더의 모든 채널이 0으로 페이드
아웃됩니다. 클리어 타임이 0이면 채널은 즉시 꺼집니다.

페이더 클리어 시간은 0.1초부터 99분 59초까지 프로그래밍할 수
있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [기본 페이드 시간 설정](#),

[24페이지](#) 시간 값을 입력하는 방법에 대한 정보는 다음을 참조하십시오.

다음 단계를 따라 새로운 기본 페이더 시간을 설정하세요.⁹

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [1]을 선택합니다.시스템 설정그리고 누르세요 [입력하다]. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 기본 페이더 해제 시간을 입력하세요
3. [5]를 선택합니다.기본 페이더 클리어 타임그리고 누르세요 [입력하다]. 모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다. 시간 **9**
4. [9]를 눌러 할당할 시간 값을 입력합니다. 시스템 설정 메뉴를 선택합니다
5. [Enter] 키를 누릅니다. 새 기본 시간이 9초로 설정됩니다.

⁹공장에서 기본 설정된 페이더 클리어 시간은 0초입니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 25

기본 스틱 타임 설정

스틱 기능은 지정된 시간 내에 무대에서 채널 레벨을 서서히 줄이거나 복원할 수 있도록 해줍니다.

콘솔을 사용하면 기본 은신 시간을 지정할 수 있습니다.¹⁰ 스틱 기능에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하세요.[61페이지](#).

새로운 스틱 시간을 설정하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

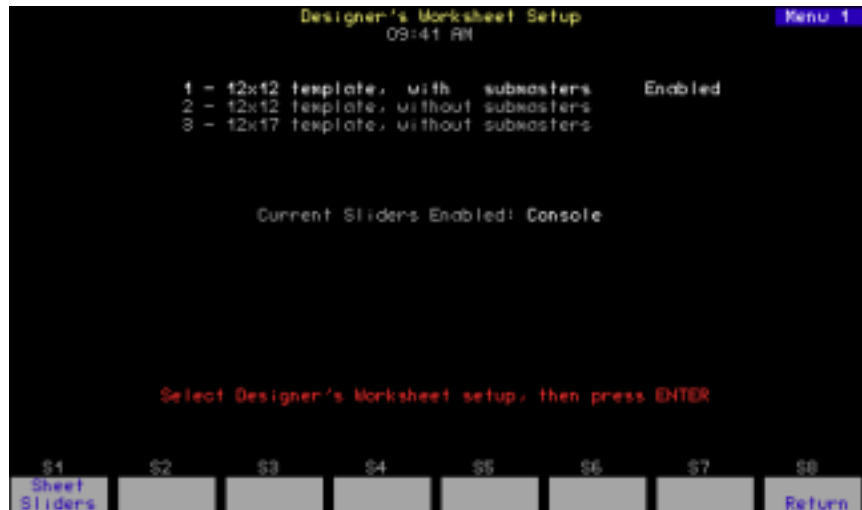
1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다. 시스템 설정 메뉴를 선택합니다
2. [1]을 선택합니다.시스템 설정,그리고 누르세요 [입력하다]. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 기본 스틱 시간을 입력하세요새로운 기본 스틱 시간을 설정합니다.
3. [6]을 선택합니다.기본 잠입 시간[Enter] 키를 누르세요. 입력하세요새로운 기본 스틱 시간을 설정합니다.
4. 잠입 시간으로 지정할 시간을 입력하고 [Enter] 키를 누르십시오.

¹⁰공장에서 기본 설정된 스틱 타임은 5초입니다.

26 제3장 시스템 설정

디자이너 워크시트 옵션 설정

아래 그림과 같이 디자이너 워크시트 설정 화면에서는 세 가지 ETC 템플릿 중 사용할 템플릿을 지정할 수 있습니다. 12x12인치 쿠르타 디지털타이저에는 두 가지 템플릿이, 12x17인치 쿠르타 디지털타이저에는 한 가지 템플릿이 제공됩니다.¹¹



디스플레이에서 12x12인치 디지털izer에 대한 두 가지 선택 사항이 있음을 확인하십시오. 첫 번째 선택 사항은 페이더, 서브마스터 또는 그랜드마스터 슬라이더를 어느 쪽에서든 자유롭게 제어하려는 경우에 사용됩니다.

콘솔이나 디자이너 워크시트에서 선택할 수 있습니다. 두 번째 선택 사항은 슬라이더 컨트롤을 항상 콘솔에서 사용하고 디자이너 워크시트에 더 많은 프로그래밍 공간을 확보하고 싶을 때입니다.

워크시트. 화면에 표시된 세 번째 옵션은 12x17인치용입니다. 디지털 변환기. 이 옵션을 선택하면 페이더, 서브마스터 또는 그랜드마스터의 제어권을 재할당할 수 없습니다.

11. 보다 [디자이너 워크시트, 313페이지](#) 디자이너 워크시트에 사용할 수 있는 디지털izer 및 템플릿에 대한 정보는 다음을 참조하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 27

템플릿 활성화

디자이너 워크시트의 옵션을 설정하는 절차는 세 가지 템플릿 모두 유사합니다. 예를 들어, 콘솔이나 디자이너 워크시트에서 페이더, 서브마스터 또는 그랜드마스터를 제어할 수 있는 12x12인치 디지털izer용

템플릿을 선택하려면 아래 설정 절차를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [1]을 선택합니다.시스템
설정,그리고 누르세요
[입력하다]. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
디자이너 워크시트 설정을 선택한
다음 **Enter** 키를 누르십시오.
3. [7]을 선택합니다.디자이너
워크시트 설정[Enter] 키를 누르세요.
시스템 설정 메뉴를 선택합니다
4. [1]을 누릅니다. 페이더를 제어할 수 있는 12 x 12 디지털
템플릿을 활성화합니다.
서브마스터 및 그랜드마스터 슬라이더.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.메뉴 1
5. [Enter] 키를 누릅니다. 디자이너 워크시트 옵션이 설정되었습니다.

슬라이더 컨트롤 재할당

디자이너 워크시트 설정 화면에서 옵션 #1을 선택하면 페이더, 서브마스터 및 그랜드마스터 슬라이더 컨트롤을 콘솔 또는 디자이너 워크시트에서 조작할 수 있는지 여부를 선택할 수 있습니다. 두 곳 모두에서 조작할 수는 없습니다. 위의 템플릿 선택과 별개로 이 선택을 하는 경우, 아래 절차에 따라 슬라이더 컨트롤을 다시 할당하십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
 2. [1]을 선택합니다.시스템
설정,그리고 누르세요
[입력하다]. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
디자이너 워크시트 설정을 선택한
다음 **Enter** 키를 누르십시오.
 3. [7]을 선택합니다.디자이너
워크시트 설정[Enter] 키를 누르세요.
슬라이더 컨트롤을 켜고 끕니다.
사양은 다음과 같습니다.현재
활성화된 슬라이더: 워크시트
 4. [S1]을 누르십시오.시트
슬라이더. 에이
시스템 설정 메뉴를 선택합니다
- a. 동일한 [S1] 소프트웨어 키를 누르면 슬라이더 제어 할당이
반전됩니다.

블랙아웃 키 활성화/비활성화

콘솔의 [블랙아웃] 키는 활성화 또는 비활성화할 수 있습니다. 기본 설정은 활성화입니다.

[블랙아웃] 기능을 활성화 또는 비활성화하려면 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [1]을 선택합니다.시스템
설정그리고 누르세요 프롬프트 내용은 다음과
[입력하다]. 같습니다.
정전 방지 키 활성화/비활성화
3. [8]을 선택합니다.블랙아웃 (1 = 활성화, 0 = 비활성화)
키[Enter] 키를 누르세요.
시스템 설정 메뉴를 선택합니다
4. [1] 또는 [0]을 누르십시오. 모서리에는 다음과 같이 표시됩니다.
블랙 1
또는...
블랙 0
5. [Enter] 키를 누르세요. [블랙아웃] 기능이 활성화 또는 비활성화됩니다.

플렉시채널 활성화/비활성화

콘솔의 명령 표시 화면은 전체 표시 모드 또는 플렉시채널 모드로 설정할 수 있습니다. 전체 표시 모드에서는 모든 채널과 현재 상태가 표시됩니다. 플렉시채널 모드에서는 녹음 레벨이 있거나 링크 목록에 있는 채널만 표시됩니다. 콘솔은 기본적으로 전체 채널 표시 모드로 설정되어 있습니다.

Flexichannel을 활성화 또는 비활성화하려면 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [1]을 선택합니다.시스템
설정[Enter] 키를 누르세요. 프롬프트 내용은 다음과
같습니다.
3. [9]를 선택합니다.플렉시채널[Enter] 플렉시채널 활성화/비활성화
키를 누르세요. (1 = 활성화, 0 = 비활성화)
시스템 설정 메뉴를 선택합니다
4. [1] 또는 [0]을 누르십시오. 모서리에는 다음과 같이 표시됩니다.
플렉시 1
또는...
플렉시 0
5. [Enter] 키를 누릅니다. 플렉시채널 모드가 활성화 또는 비활성화됩니다.

마스터 슬라이더를 세 가지 제어 옵션 중 하나로 설정할 수 있습니다.

- 장애가 있는 마스터 슬라이더가 아무런 작동도 하지 않습니다.
- 그랜드마스터마스터 슬라이더는 고정 채널과 독립 채널을 제외한 스테이지의 모든 레벨을 제어합니다. 채널.
- 서브 그랜드마스터마스터 슬라이더는 서브마스터가 설정한 스테이지의 모든 레벨을 제어합니다.

그랜드마스터를 설정하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누르세요. 설정 메뉴가 표시됩니다.
2. [1]을 누르십시오. 시스템 설정, 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. [입력하다].
3. [1][0]을 누르십시오. 마스터 유형을 선택하고 **Enter** 키를 누르십시오 (**0** = 비활성화, **1** = 그랜드마스터). 시스템 설정 메뉴를 표시합니다. **2** = 준 그랜드마스터)
4. [1] [Enter]를 누릅니다. 마스터가 그랜드마스터로 설정됩니다.

채널/서브마스터를 **1:1**로 설정

채널/서브마스터 1:1 설정은 콘솔의 채널을 서브마스터와 1:1로 매칭합니다. 따라서 채널 1은 서브마스터 1에, 채널 2는 서브마스터 2에 연결됩니다. 채널 레벨은 최대 레벨(Full)로 설정되고, 업/드웰/다운 시간은 0/수동/0으로 설정됩니다.

채널 및 서브마스터를 재설정하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누르세요. 설정 메뉴가 표시됩니다.
2. [1]을 누르십시오. 시스템 설정, 표시합니다. [입력하다]. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
3. [1][1]을 누르십시오. 채널/서브마스터 기본 페이지를 선택한 다음 **Enter** 키를 누르십시오 (**0** = 모든 페이지). 를 **1:1**로 설정, [입력하다]. 시스템 설정 메뉴를
4. [Enter] 키를 누릅니다. 채널이 서브마스터에 할당됩니다. 화면에 표시됩니다. 설정 메뉴로 돌아갑니다

레코드 잠금

콘솔에서 녹화 기능을 비활성화하도록 설정할 수 있습니다. 이렇게 하면 이미 완료된 공연이 의도치 않게 변경되는 것을 방지할 수 있습니다.¹²

시스템에서 녹화 기능을 비활성화하려면 다음 단계를 따르십시오.키

입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
상태가 표시됩니다.
2. [1]을
누르십시오.시스템
설정,[입력하다].
프롬프트 내용은 다음과
같습니다.
녹화 잠금 기능을
활성화/비활성화합니다(**1 =**
활성화, 0 = 비활성화).
3. [1][3]을
누르십시오.레코드 잠금,
[입력하다].
녹화 기능이 잠겨 있습니다.
녹화를 시도하면 다음과 같은
메시지가 표시됩니다.
레코드가 잠겨 있습니다.
4. 녹음 기능을 잠그려면
[1]을 누르십시오.
시스템 설정 메뉴를 선택합니다. (계속하려면 **CLEAR**를 누르세요)
메뉴에는 기록 잠금의 현재

범프 버튼 활성화/비활성화

콘솔의 서브마스터 범프 버튼(범프 키라고도 함)은 활성화 또는 비활성화할 수 있습니다. 기본 설정은 활성화입니다.

모든 서브마스터 범프 버튼을 활성화 또는 비활성화하려면 다음

단계를 따르십시오.키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [1]을
선택합니다.시스템
설정그리고 누르세요
[입력하다].
프롬프트 내용은 다음과
같습니다.
범프 키 활성화/비활성화 (**1**
= 활성화, 0 = 비활성화)
3. [1][4]를 선택합니다.범프
키[Enter] 키를 누르세요.
시스템 설정 메뉴를 선택합니다
4. [1] 또는 [0]을 누르십시오. 모서리에는 다음과 같이 표시됩니다.
BpStat 1

또는...

BpStat 0

5. [Enter] 키를 누릅니다. 서브마스터 범프 버튼이 활성화 또는 비활성화됩니다.

¹² 늘 그렇듯이, 방송을 안전하게 보호하는 가장 좋은 방법은 백업을 만드는 것입니다. 참조하세요. 제20장 디스켓 기능, 249페이지 방송을 디스켓에 백업하는 방법에 대한 지침은 다음을 참조하세요.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 31

시계 설정하기

콘솔 시계는 사용자의 위치를 기준으로 실제 시간을 설정하기 때문에 실시간 시계라고 불립니다. 타임 코드 신호처럼 상대적인 시간을 사용하는 것이 아닙니다. 콘솔의 실시간 시계는 천문 시계로도 작동하므로 위도에 맞춰 설정할 수 있습니다.

사용자의 위치에 따른 경도와 시간대를 파악하여 일출 또는 일몰 시간에 맞춰 실시간 프로그램을 제어할 수 있습니다. 전 세계 여러 도시의 천문 데이터가 제공됩니다. 부록 F 시간 및 장소, 367페이지.¹³

시계 기능 표시

실시간 프로그램을 실행하기 전에 시계를 설정해야 합니다. 시계 설정에 사용할 수 있는 6가지 옵션은 시계 기능 화면에 표시됩니다. 다음과 같이 시계 기능 화면으로 이동하십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [1][4][Enter]를 누릅니다. 시계 기능 메뉴가 선택됩니다.



아래 절차 중 하나 이상을 사용하여 시계 기능을 설정하십시오.

13.보다 시계 설정, 32페이지 실시간 시계를 설정하려면.

32 제3장 시스템 설정

일광 절약 시간제

키 입력: 동작:

1. [1] [Enter] 키를 누르십시오. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
일광 절약 시간을 선택하세요

(1 = 일광 절약 시간,
0 = 표준시)

2. [1] [Enter]를 누르세요. 일광 절약 시간을 활성화합니다. 에이

a. 시계는 일광 절약 시간과 표준시 사이의 시간 차이를 자동으로 조정하지 않습니다. 수동으로 다시 설정해야 합니다.

시간/날짜 설정

다음 절차에서 [Enter] 키를 눌러 화면의 필드를 스크롤하십시오..

키 입력: 동작:

[2] [Enter] 키를 누르십시오. 프롬프트가 표시됩니다.

현재 표준시를 입력하세요(12).

(시계를 시작하려면 누르세요). (시계를 시작하려면 누르세요.)

[녹음] - 취소하려면 [지우기]를 누르세요.

- 현재 시간을 시와 분으로 입력하세요. (24시간 형식일 경우, 930 = 오전 9시 30분, 1625 = 오후 4시 25분) (12시간 형식일 경우, [+])를 눌러 오전 또는 오후를 선택하세요. [Enter]를 누르세요.)
- 월의 일(1~31)을 입력하고 [Enter] 키를 누르세요.
- 월(1~12)을 입력하고 [Enter] 키를 누르세요.
- 연도(00-99)를 입력하고 [Enter] 키를 누르세요.
- 요일을 입력하세요 (1=월요일 ~ 7=일요일). [Enter] 키를 누르세요.
- [기록]을 눌러 새 설정으로 실시간 시계를 재설정하세요.

12/24시간 시계

키 입력: 동작:

1. [3] [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.

12시간제 또는 24시간제를 입력하세요.
(0 = 12시간, 1 = 24시간)

2. [0] [Enter]를 누르세요. 12시간제로 설정됩니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 33

위도, 경도, 시간대

다음 중에서 위도, 경도 및 시간 기준 데이터를 선택하십시오.부록 E가장 가까운 도시를 기준으로 합니다. 아래 예시는 위도 43° 04' N, 경도 89° 23' W에 위치하고 영국 그리니치에서 서쪽으로 6시간대 떨어진 미국 위스콘신주 미들턴을 기준으로 합니다.

키 입력: 동작:

1. [4] [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다. 위도를 도 단위로 입력한 다음, 북쪽을 선택하려면 + 버튼을 누르세요. 또는 남쪽으로 가려면 누르세요.
프롬프트에는 다음과 같이 표시됩니다.
위도(분)를 입력하세요.
2. [4][3][+][Enter]를 누르십시오. ^{에이} 북위 43도에 진입합니다.
3. [0][4][Enter]를 누르십시오. 4분이 입력됩니다.
4. [5] [Enter] 키를 누릅니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
경도를 도 단위로 입력하세요.
서쪽으로 이동하려면 + 키를 누르고, 남쪽으로 이동하려면 - 키를 누르세요.
동쪽
5. [8][9][+][Enter] 키를 누릅니다. 89도 서경이 입력됩니다.
프롬프트는 다음과 같습니다.
경도 분을 입력하세요
6. [2][3][Enter]를 누르세요. 23분이 입력됩니다.
7. [6] [Enter] 키를 누릅니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
시간 오프셋을 입력하십시오.
그리니치 표준시
시간/분을 입력한 다음 +를 누르세요.
서쪽, 또는 동쪽으로 가려면 누르세요.
8. [6][0][0][+][Enter]를 누르십시오. ^비 서쪽으로 6시간 거리로 진입합니다.
 - a. 이 단계 및 이 절차의 다른 단계에서 사용되는 '+' 기호는 선택 사항입니다. 위도는 기본적으로 북쪽, 경도는 기본적으로 서쪽, 시간대는 기본적으로 서부로 설정됩니다.

- b. 시간대는 소수점 이하 자릿수를 고려하여 세 자리 숫자로 표시됩니다.

쇼의 제목을 정하다

영숫자 키보드를 사용하여 콘솔에 현재 로드된 프로그램의 이름을 지정할 수 있습니다.¹⁴ 프로그램 이름은 문자, 숫자 또는 기호로 구성될 수 있습니다.#,%,&*,(,),+,-,[,],/참표와 마침표도 마찬가지입니다. [Home] 키 또는 [End] 키를 눌러 각각 레이블의 앞이나 뒤로 이동할 수 있습니다.

덮어쓰기 모드 또는 삽입 모드를 사용하여 이름을 입력할 수 있습니다. 키보드의 [Insert] 키를 눌러 삽입 모드와 덮어쓰기 모드를 전환하세요. 덮어쓰기 모드에서는 이전에 입력한 문자를 덮어쓰게 되고, 삽입 모드에서는 새 문자를 입력할 때마다 이전에 입력한 문자가 오른쪽으로 한 칸씩 이동합니다.

시스템에서 프로그램 이름을 지정하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [S1]을 누르십시오.이름을 표시하세요프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
표시 레이블을 입력하세요
(F6 = 완전히 종료)
표시하다.
화면 모서리에 새 이름이
3. 영숫자 키보드를 사용하여 프로그램에 붙일 이름을 입력하세요. 프로그램 이름은 최대 20자까지 입력할 수 있습니다.
4. 영숫자 키보드 또는 콘솔에서 [Enter] 키를 눌러 녹음합니다.
이름을 지정하거나 [Esc] 키를 눌러 종료하고 설정으로 돌아갈 수 있습니다.

지정되었습니다.

14. 보다 영숫자 키보드, 318페이지 영숫자 키보드 설치에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 35

쇼 소개

쇼 정보(About Show)는 현재 로드된 쇼에 대한 정보를 제공합니다. 쇼에 구성된 채널 및 디머 수와 큐, 서브마스터, 그룹, 포커스 포인트, 매크로 및 타임 코드 이벤트와 같은 녹화 가능한 요소의 사용 현황을 보여줍니다. 모든 녹화 가능한 요소를 동시에 저장할 수 있는 메모리 용량이 제한되어 있으므로 이 정보는 중요합니다.

쇼 정보 메뉴를 사용하여 쇼의 복잡성이 증가함에 따라 메모리 사용량을 모니터링하세요. 사용 가능한 메모리가 가득 차면 더 이상 사용하지 않는 녹화된 항목을 삭제하여 메모리를 확보하세요. 예를 들어 연결된 채널 및 디머의 수를 줄이는 것이 좋습니다.

[정보] [Enter]를 눌러 이동하세요.쇼 소개표시하다.



- 레이블 설정 메뉴에서 지정한 프로그램 이름입니다. 참조 [프로그램 이름 짓기, 35페이지](#).
- 채널 수는 시스템 설정 메뉴에서 설정된 값을 보여줍니다. 참조 [숫자 설정 채널, 23페이지](#).
- 디머 개수는 시스템 설정 메뉴에서 설정된 값을 보여줍니다. 참조 [숫자 설정 조광기 관련 내용, 22페이지](#).
- 기록됨: 첫 번째 열에 있는 각 항목이 몇 개 기록되었는지 보여줍니다.
- 메모리 사용량 비율(%)은 각 항목이 콘솔 메모리에서 차지하는 비율을 보여줍니다.
기록됨 열.
- 남은 수량은 첫 번째 열에 있는 각 항목을 몇 개 더 기록할 수 있는지 보여줍니다.
콘솔 최대 사용률에 도달했습니다.
- 시스템 설정: 시스템 설정 및 구성에 사용되는 콘솔 메모리 용량을 보여줍니다.
설정.
- 남은 메모리: 쇼에 사용할 콘솔 메모리가 몇 퍼센트 남아 있는지 보여줍니다.

제4장

패칭 채널

쇼를 위한 큐를 만들기 시작하기 전에 먼저 패치를 만들어야 합니다..패치를 사용하면 개별 디머를 제어 채널 번호에 할당할 수 있습니다. 콘솔의 패치 디스플레이를 통해 사용 가능한 모든 디머를 콘솔에서 제어할 수 있는 모든 제어 채널에 할당할 수 있습니다.

콘솔의 기본 1:1 패치를 사용하거나 사용자 지정 패치를 생성할 수 있습니다. 또한 콘솔의 비례 패칭 기능을 통해 디머 출력 레벨을 설정하고 33가지 출력 프로파일 중 하나를 디머에 할당할 수 있습니다.

Strand CD80 디머 랙에서 디머를 패칭하는 경우 다음을 참조하십시오.[52페이지](#) 특별 지시사항이 있는 경우.

패치를 적용하기 전에 디머와 채널 설정이 원하는 대로 되어 있는지 확인하십시오. 참조 [조광기 개수 설정, 22페이지](#), 그리고 [채널 수 설정, 23페이지](#) 디머 및 채널 수 설정에 대한 자세한 내용은 해당 문서를 참조하십시오. 이러한 수를 설정하면 특정 요구 사항에 맞게 패치 디스플레이를 구성할 수 있으며, 채널 수를 줄이면 메모리 사용량이 감소하고 처리 속도가 향상됩니다.

제4장에는 다음과 같은 섹션이 포함되어 있습니다.

- 1:1 패치 선택
- 사용자 지정 패치 생성
- 비례 패칭
- 조광기 라벨링
- 디머에 프로파일 할당하기
- 패치에서 채널 캡처
- 디머 점검
- 디머 소개
- 디머를 디머 더블링으로 설정
- **Strand CD80** 디머 랙에 패칭

일대일 패치 선택

일대일 패치는 디머 1을 채널 1에, 디머 2를 채널 2에 할당하는 식으로 작동합니다. 디머 개수가 채널 수보다 많을 경우, 일대일 패치는 첫 번째 추가 디머를 채널 1에, 두 번째 추가 디머를 채널 2에 할당하는 식으로 작동합니다.

메모일대일 패치를 선택하면 모든 무빙 라이트 기기의 패치가 해제됩니다.

콘솔의 기본 일대일 패치를 선택하려면 다음 단계를 따르십시오.키 입력:

동작:

1. [설정]을 눌러 설정 메뉴를 표시합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
기능 번호를 선택한 다음 **ENTER** 키를 누르십시오.
2. [4]를 누르세요.함수 지우기[입력하다].
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
패치를 초기화하려면 **ENTER** 키를 누르세요. 취소하려면 **CLEAR** 키를 누르세요.
3. [9]를 누르세요.패치 1을 1로 재설정[입력하다].
패치를 기본 1:1 패치로 설정합니다.
4. [Enter] 키를 눌러 1:1 기본 패치 선택을 확정하고, [Clear] 키를 눌러 취소하십시오.
작업.
설정 표시를 선택합니다

사용자 지정 패치 만들기

콘솔의 사용자 지정 패칭 기능을 사용하면 원하는 거의 모든 디머-채널 구성을 만들 수 있습니다. (디머 그룹을 단일 채널에 할당할 수 있지만, 하나의 디머에는 하나의 채널만 패칭할 수 있습니다.)

힌트: 여러 공연에서 동일한 패치를 사용하는 경우, 패치를 생성하고 큐를 녹음하기 전에 디스크에 녹음하세요..디스크에 라벨을 붙이세요표준 패치.다음 공연을 시작할 때, 콘솔에 표준 패치 쇼를 입력한 다음, 패치를 다시 입력하지 않도록 큐를 작성하기 시작하세요.

디머를 채널 제어에 연결하려면 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [패치]를 누릅니다. 패치 표시가 선택됩니다.
2. [밝기 조절]을 누르세요. (LED가 켜져 있으면) [Dim] 키가 켜져 있습니다. (이 단계를 생략해도 됩니다.)
3. 키패드를 사용하여 숫자를

입력하십시오.
원하는 디머

패치. 여러 개를 사용하려면 [And], [Thru] 또는 [Exception]을 사용하세요.

선택 사항. **에이**
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
디머 번호를 선택한 다음 **ENTER**
키를 눌러 채널에 할당하거나, **AT**

키를 눌러 비율을 할당하거나,
PROFILE 키를 눌러 프로필을
할당하세요.

4. [Enter] 키 또는 [채널] 키를 누르십시오. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
디머를 할당하려면 채널을 선택하세요.
숫자를 입력한 다음 **Enter** 키를 누르세요.
디머를 삭제하려면 **UNPATCH**를 누르세요.
2~4 단계를 반복합니다.
5. 선택한 디머를 연결할 채널
번호를 입력하고 [Enter]
키를 누릅니다. 조광기.
디머(들)가 채널에 연결됩니다.
6. 추가 패치를 위해

- a. 디머 더블로 설정된 디머의 경우 [S2]를 누르십시오. **에이** 또는
[S3], 비디머 번호를 입력한 후, **A** 또는 **B**를 지정하지 않고 이중
디머를 선택하면 기본적으로 **A**가 선택됩니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 39

비례 패칭

일반적으로 디머는 더 낮은 수준으로 조절하지 않는 한 100%에서 선형
프로파일로 출력합니다.¹⁵ 콘솔을 사용하면 패치 디스플레이에서 개별
디머의 출력값을 비례적으로 조절할 수 있습니다.¹⁶ 예를 들어, 패치에서
디머 비례 레벨을 60으로 입력하고 큐 또는 서브마스터에서 해당 채널을
최대로 설정하면 디머는 60%로 출력됩니다.

비례식 디머 출력 레벨을 설정하려면 다음 단계를 따르십시오.¹⁷ 키

입력: 동작:

1. [패치]를 누릅니다. 패치 표시가 선택됩니다.
2. [Dim] LED가 켜지지 않으면 [Dim] 밝기 조절 숫자가 될 것임을
버튼을 눌러 다음에 입력할 숫자가 나타내십시오.

- 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
 디머 번호를 선택한 다음 **ENTER** 키를 눌러 채널에 할당하거나, **AT** 키를 눌러 비율을 할당하거나, **PROFILE** 키를 눌러 프로필을 할당하세요.
3. 키패드를 사용하여 원하는 밝기 조절값을 입력하십시오.
 숫자(들). **[And]**를 사용하세요.
[통해] 또는 **[제외]**
 복수 선택.^{에이}

4. **[At]**을 누르세요. 프롬프트에 다음 내용이 표시됩니다. 밝기 조절 비율을 선택하세요
 밝기가 표시됩니다. 한 자릿수 레벨 앞에는 **0**을 입력하십시오(예:**08**).
 디머의 비례 레벨이 설정되었습니다.
5. 키패드를 사용하여 원하는 최대값을 입력하십시오.
 출력 레벨
 디머(들). 새 레벨을 입력하기 전까지는 최대

- a. 디머가 두 개로 늘어난 경우 (참조) **디머 더블링 설정, 51페이지**(설명을 원하시면) **[S2]**를 사용하세요. 에이그리고 **[S3]**,비숫자 키패드와 함께 사용하여 패치를 만들 때 디머 번호를 입력합니다. 디머 번호를 지정하지 않고 이중 디머를 선택하면...에이또는 비시스템은 기본적으로 다음과 같이 설정됩니다.에이.

15. 보다 **디머 프로필, 43페이지** 디머의 프로필을 변경하려면 이 기능을 사용하십시오. 프로필은 디머 비율(있는 경우)이 먼저 적용된 후에 적용됩니다.
16. 8비트 채널에서만 사용 가능하며, 16비트 채널에 디머 스케일링을 적용하면 예상치 못한 결과가 발생할 수 있습니다.
17. 참고: 밝기 조절 레벨이 강조 표시된 경우(빨간색 바탕에 흰색 글씨), **[+]** 및 **[-]** 버튼을 사용하여 레벨을 조정할 수 있습니다. **[Enter]** 키를 눌러 조정된 레벨을 저장하십시오.

디머를 패치에서 분리하면 채널 0에 할당됩니다. 채널 0은 패치에 포함되지 않은 디머를 저장하는 임시 영역 역할을 하며, 실제 제어 채널은 아닙니다.

사용자 지정 패치를 만들기 전에 모든 디머를 채널 0에 할당하는 것이 도움이 될 수 있습니다. 그런 다음 패칭을 시작할 때 채널 0에서 디머를 선택하여 원하는 채널에 패칭할 수 있습니다.

채널 0에 할당된 디머는 패치 디스플레이의 채널 목록 맨 끝에 "-"로 표시됩니다. 이러한 디머는 어떤 채널에도 할당되지 않지만 패치 화면에는 계속 표시됩니다.

디머를 채널 0에 할당하려면 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [패치]를 누릅니다. 패치 표시가 선택됩니다.
2. [Dim] LED가 켜지지 않으면 숫자(들)는 [And]를 사용하세요. [통해] 또는 [제외] 복수 선택. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 디머 번호를 선택한 다음 **ENTER** 키를 눌러 채널에 할당하거나, **AT** 키를 눌러 레벨을 할당하거나, **PROFILE** 키를 눌러 프로필을 할당하세요.
[Dim] 버튼을 눌러 다음에 입력할 숫자가 밝기 조절 숫자가 될 것임을 나타내십시오.
3. 키패드를 사용하여 원하는 밝기 조절값을 입력하십시오.

4. [S6]을 누르십시오. 패치되지 않음. 선택된 디머는 패치가 해제되고 채널 0(-)에 할당됩니다.

조광기 라벨링

콘솔을 사용하면 디머에 영숫자 레이블을 지정할 수 있습니다. 디머 레이블은 최대 5자까지 가능하며 문자, 숫자 및 기호를 포함한 모든 문자의 조합으로 구성될 수 있습니다.

디머에 지정한 레이블을 숨기거나 표시할 수도 있습니다. [S8]을 누르세요. 레이블 표시/숨기기 두 조건 사이를 전환하려면 레이블을 숨기세요. 레이블을 숨기면 추가 밝기 조절 기능을 표시할 공간이 확보됩니다.

이 예시는 조광기에 레이블을 지정하는 방법을 보여줍니다.

키 입력: 동작:

1. [패치]를 누릅니다. 패치 표시가 선택됩니다.
2. [5] [레이블]을 누릅니다. 디머 5를 선택하여 레이블을 지정합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
조광기 라벨 유형
(F6 = 완전히 종료됨,
F7 = 마지막 디머 라벨,
F8 = 다음 디머 레이블)
있습니다.레이블 하우스디머
5에는 "주택"이라고 표시되어
있습니다.
3. 영숫자 키보드를 사용하여 "House"를 입력하십시오.
4. 콘솔 키패드에서 [Enter] 키를 누르십시오. 에이 모서리에는 다음과 같이 적혀

- a. 다른 디머에 레이블을 지정하려면 4단계에서 **[Enter]** 대신 **[F7]** 또는 **[F8]**을 누르십시오. 콘솔은 현재 디머의 레이블을 기록하고 레이블을 지정할 이전 또는 다음 디머를 표시합니다.

42장 4절 채널 패치

디머 프로파일

디머 프로파일은 페이드 과정 중 디머에 전달되는 가변 레벨로, 페이드 완료율과 어떤 식으로든 연관되어 있습니다. 디머 프로파일을 변경함으로써 조명 기기의 비선형적 특성이나 기타 시간 의존적 변화를 보정할 수 있을 뿐 아니라 따뜻한 색감을 표현할 수도 있습니다. 램프 수명을 늘리기 위해 필라멘트의 소모 속도를 늦춥니다. 디머 프로파일은 16비트 채널에서는 사용할 수 없고 8비트 채널에서만 사용할 수 있습니다.

조광기는 비례 레벨과 조광 프로필을 모두 지정할 수 있습니다.¹⁸ 특정 채널의 제어 시퀀스에서, 채널 레벨은 먼저 디머 스케일링(100%와 다른 경우)에 의해 조정됩니다. 그런 다음, 채널 페이드 과정에서 결과적인 디머 레벨은 디머 프로파일(선형 프로파일과 다른 경우)에 의해 조정되어 디머의 최종 출력 레벨이 결정됩니다.

콘솔에는 33개의 디머 프로파일 있으며, 그중 32개는 편집 가능합니다. 기본 프로파일인 프로파일 0은 선형 프로파일입니다.¹⁹ 편집할 수 없습니다. 프로파일 1부터 9까지는 미리 설정된 비선형 프로필을 사용하며 모두 편집 가능합니다. 프로파일 10부터 32까지는 기본적으로 선형 프로필을 사용하며 모두 편집 가능합니다.

사전 정의된 프로파일

- 0 - 선형 (편집 불가)
- 1 - IES 광장
- 2 - 느린 바닥
- 3 - 빠른 바닥
- 4 - 느린 상단
- 5 - 빠른 상단
- 6 - 1%에서 완료
- 7 - 5%로 예열
- 8 - 10%로 예열
- 9 - 핫 패치

18. 보다 비례 패칭, 40페이지 밝기 조절기의 출력값을 스케일링 계수에 비례하도록 설정하는 방법에 대한 정보는 다음을 참조하십시오.

19. 선형 프로파일이란 페이드 타임의 모든 지점에서 강도 수준이 페이드 타임에 정비례하는 프로파일을 말합니다. 따라서 페이드가 50% 완료되었을 때 강도 수준은 전체 값의 50%가 됩니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 43

디머에 프로파일 할당하기

디머에 32가지 대체 프로파일 중 하나를 지정할 수 있습니다. 프로파일을 지정하지 않으면 콘솔은 디머를 기본 프로파일 0(편집 불가능한 선형 프로파일)으로 설정합니다. 다음은 디머에 프로파일을 지정하는 절차입니다.²⁰

키 입력: 동작:

1. [패치]를 누르세요. 에이

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

디머 번호를 선택한 다음 [Enter]

키를 눌러 채널에 할당하거나, [At]

키를 눌러 비율을 할당하거나,

[Profile] 키를 눌러 프로파일을

할당하세요.

2. 키패드에 할당할 조광기의 번호를 입력하십시오.

3. [S7]을 누르십시오.더

소프트키, [S6],프로파일.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

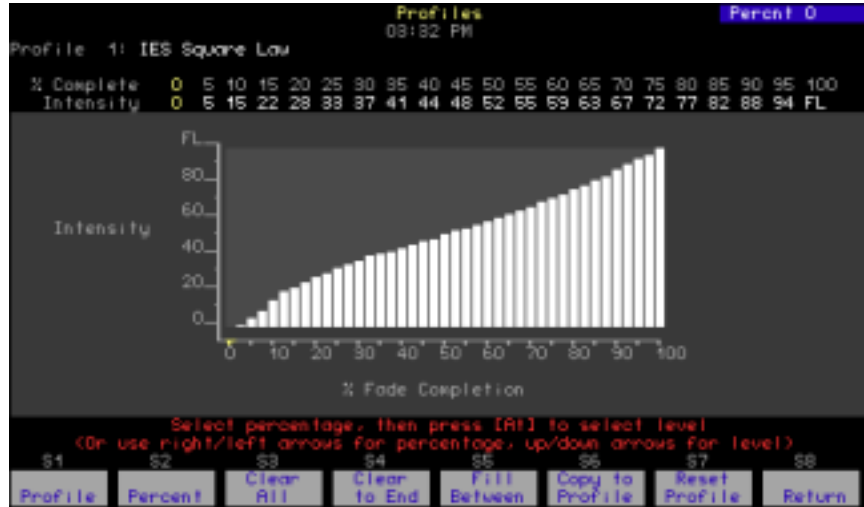
4. 원하는 프로파일 번호를 입력하세요.디머 프로파일 번호를 선택하세요

5. [Enter] 키를 누르세요.

a. 밝기 조절 LED에 불이 들어오지 않으면 [밝기 조절] 버튼을 누르십시오.

프로필 표시

[설정] [1][0]을 누르세요. 프로필[Enter] 키를 눌러 프로필 화면으로 이동하세요.



프로필 화면에는 막대 그래프가 표시되며, 페이드 효과가 완료되는 데 걸리는 총 시간이 40개의 동일한 간격의 막대로 나뉩니다. 각 막대의 높이는 강도로 정의된 전체 페이드 레벨의 백분율을 나타냅니다. 이 막대 중 20개는 강도를 편집할 수 있으며, 이를 페이드 포인트라고 합니다. 편집 가능한 20개의 페이드 포인트 사이에는 나머지 20개의 막대가 있으며, 이 막대는 페이드 포인트 사이의 계산된 강도 레벨을 나타냅니다.

²⁰보다 비례 패칭, 40페이지 디머에 비례 레벨을 지정하려면 이 절차를 사용하십시오.

44장 4절 채널 패치

또한 프로필 화면에는 다음과 같은 정보가 포함되어 있습니다.

- 프로필 번호 및 이름(표시된 경우 - 참조)라벨링 프로필 아래에).
- 각 페이드 지정마다 해당 지정에서의 페이드 완료율을 백분율로 표시합니다. 각 페이드 지정은 전체 페이드에 5%씩 기여합니다.
- 각 페이드 지정별 해당 지점의 강도.

탐색 및 피드백 - 프로필 표시



페이드 아웃 지점을 선택하세요

엑스	엑스		X
엑스		엑스	

강도를 조절하세요**X**

노란색 숫자, 퇴색점 백분율 및 강도 값

노란색 막대 페이드 백분율 포인트 선택됨

메모키보드로 **[At]** 키를 눌러 레벨을 설정하거나, **[At] [+]** 또는 **[At] [-]** 키를 눌러 레벨을 1씩 올릴 수 있습니다.

프로필 생성 또는 수정

제공된 10개의 프로필과 다른 프로필이 필요한 경우, 기존 프로필(기본 프로필 0 제외)을 편집하거나 새 프로필을 만들 수 있습니다. 프로필을 편집하면 변경 사항이 표시됩니다.

프로필 표시 화면에서 강도를 다음과 같이 편집하십시오.

키 입력: 동작:

1. **[S1]**을 누르세요.윤곽,
[1][2] [입력].

돌아가십시오.

2. **[S2]**를
누르십시오.퍼센트그리고
페이드 포인트 숫자를
입력하세요.

3. 키패드를 사용하여 새로운
강도를 입력하십시오.

4. 완료되면 **[Enter]** 키를
누르거나 2단계로

다른 프로필로 복사

프로필 12를 선택합니다

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

백분율을 선택한 다음 **[At]** 키를 눌러
레벨을 선택하세요. (또는 좌우
화살표를 사용하여 백분율을, 위/아래
화살표를 사용하여 레벨을 선택할 수
있습니다.)

페이드 아웃 지점을 선택합니다

얼굴 부위의 강도를 선택합니다.

새 프로필을 만드는 편리한 방법 중 하나는 기존 프로필 중 하나를 새
프로필 번호로 복사한 다음 새 프로필을 편집하는 것입니다. 소프트키
[S6]을 사용하세요.프로필에 복사프로필 표시 화면에서 프로필을
복사합니다.

모두 지우기

선택한 프로필에 대해 '모두 지우기'를 선택하면 모든 페이드 포인트의

강도가 정의되지 않은 상태로 변경됩니다.²¹

클리어 투 엔드

선택한 프로필에 대해 '끝까지 지우기' 명령을 실행하면 선택한 지점 위의 모든 페이드 포인트 강도가 정의되지 않은 상태로 설정됩니다.²¹

사이를 채우세요

프로필에서 강도가 정의되지 않은 경우(예: '모두 지우기' 또는 '끝까지 지우기'를 사용하는 경우) '중간 채우기'를 사용하여 선형 프로필로 자동으로 채울 수 있습니다. '중간 채우기'가 작동하려면 정의되지 않은 범위의 양쪽에 강도가 정의되어 있어야 합니다(강도 0은 정의된 값입니다). 다음은 '중간 채우기'를 사용하여 특정 범위 전체에 걸쳐 정의되지 않은 강도를 채우는 방법입니다.

키 입력 동작

1. [S1]을 누르세요.윤곽, [1][5] 프로필 15를 선택합니다.
2. [S2]를 누르십시오.퍼센트, [5][0] 50% 페이드 포인트를 선택합니다.
3. [S4]를 누르십시오.클리어 투 엔드, [입력하다] 50% 이상의 모든 페이드 포인트를 정의되지 않음으로 변경합니다.
4. [S2]를 누르십시오.퍼센트, [7][5] 75% 페이드 포인트를 선택합니다.
 5. [At] [1][0]을 누르면 75% 페이드 지점이 강도 10으로 설정됩니다. 직선으로 채워집니다. 75% 이상의 페이드 지점은 영향을 받지 않습니다.
6. [S5]를 누르십시오.사이를 채우세요, [입력하다] 50%에서 75% 사이의 페이드 지점은
7. 프로필을 최종적으로 완성합니다. 페이드 포인트의 무관심도를 75%에서 100% 사이로 설정합니다.

프로필 재설정

[S7]을 누르세요.다시 놓기선택한 프로필에 대해 수행된 모든 편집 내용을 삭제합니다.²² 프로필 1~9가 재설정되면 아래에 표시된 원래 관계가 유지됩니다.사전 정의된 프로필, 43페이지 복원됩니다. 프로필 10부터 32까지 재설정하면 선형 관계로 돌아갑니다.

프로필에 라벨 붙이기

프로필에 레이블을 지정하여 이름을 지정할 수 있습니다. 프로필 이름은 문자, 숫자 및 기호를 조합하여 최대 16자까지 만들 수 있습니다. 이름은 프로필 번호 옆의 화면 왼쪽 상단과 프로필 인쇄물에 표시됩니다.

[레이블]을 누른 후 영숫자 키보드를 사용하여 프로필 이름을 지정하세요.²³

²¹ 정의되지 않은 강도는 강도 표시줄에 **로 표시됩니다.²² [기능 초기화] 메뉴에서 [프로필 초기화]를 선택하면 모든 프로필을 한 번에 초기화할 수 있습니다.

²³ 보다 영숫자 키보드 설치, 334페이지 키보드가 설치되어 있지 않은 경우.

콘솔을 사용하면 스테이지 모드로 돌아가지 않고도 채널을 선택하고 캡처할 수 있습니다. 이를 통해 채널을 스테이지로 가져와 채널에 할당된 디머의 비례 설정을 설정하는 동안 확인할 수 있습니다..

패치 화면에서 채널을 선택하려면 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [패치]를 누릅니다. 패치 표시가 선택됩니다.
 2. [채널]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
채널 번호를 선택하세요
 3. 키패드를 사용하여 원하는 채널을 선택하세요.
두 개 이상의 채널을 선택하려면 [And]와 [Thru]를 사용하세요.
 4. [Full]을 눌러 채널 레벨을 100%로 설정하십시오.
[레벨]을 눌러 채널을 기본 레벨로 설정하거나, [At]을 눌러 레벨을 입력하세요.
설정.
 5. [Rel] 키를 눌러 채널을 해제합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요
- 선택된 채널은 표시된 레벨로 설정됩니다.

디머 점검

콘솔의 디머 체크 기능을 사용하면 무대에서 파킹되지 않은 디머를 한 번에 하나씩 지정된 레벨까지 올릴 수 있습니다.²⁴ 시작 디머를 선택하고 원하는 레벨로 설정한 다음 **[+]** 버튼을 사용하여 연속된 디머를 확인하십시오. 패치 및 파크 모드를 제외한 모든 디스플레이에서 디머 점검을 수행할 수 있습니다.

다음 절차에 따라 디머 점검을 수행하십시오.

키 입력: 동작:

1. **[밝기 조절]**을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
디머 번호를 입력한 다음 **AT** 키를 눌러 레벨을 선택하세요
2. 디머 1을 사용하여 디머 키패드 모서리에 다음과 같이 적혀 있습니다.디머 1 점검을 시작하려면 **[1]**을 누르십시오.
3. **[At]**을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
밝기 조절 레벨을 선택하세요

(100%를 원하시면 **FULL** 버튼을 누르세요)

4. [7][5]를 눌러 디머의 레벨을 75로 설정합니다. 퍼센트. 또한 다음을 수행할 수 있습니다. [Full] 또는 [Level] 버튼을 눌러 밝기를 100% 또는 [Level] 설정으로 맞추세요. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 디머 점검을 위해 디머의 패치를 해제하려면 **ENTER** 키를 누르십시오. 디머를 주차 또는 주차 해제하려면 **PARK** 버튼을 누르십시오.

5. [Enter] 키를 누릅니다. 디머 1이 75%로 설정되었습니다. 디머 확인 창이 나타납니다.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

[+] 또는 [-]를 눌러 다음 단계로 진행하세요.

밝기 조절 기능입니다. [지우기]를 눌러 취소하세요.

조광기 점검.

조광기 점검. ^{에이}

6. [+] 버튼을 눌러 디머 2를 선택합니다. 필요한 만큼 반복합니다. [지우기] 버튼을 눌러 종료합니다. 디머 1은 0으로 돌아가고, 디머 2는 75%로 설정됩니다.

- a. 디머가 두 개로 구성된 경우, 디머 점검은 두 개로 구성된 디머 중 디머 **A**부터 먼저 수행됩니다. [+] 버튼을 누르면 두 개로 구성된 디머 중 디머 **B**로 이동합니다.

24. 디머가 파킹 상태이면 디머 점검 창에 "파킹됨" 메시지가 표시되고 현재 파킹 레벨이 나타납니다. 디머 점검은 파킹된 디머의 무대 위 레벨을 변경하지 않습니다.

48장 4절 채널 패치

디머에 대하여

디머 정보 표시창에는 각 디머의 특성, 패치 및 사용법에 대한 정보가 표시됩니다. **ETCLink**를 사용할 때 디머 정보 표시창의 내용에 대해서는 다음을 참조하십시오. **ETCLink를 사용한 디머 기능에 대한 자세한 내용은 50페이지를 참조하십시오.** 채널에 대한 유사한 정보는 다음을 참조하세요. **채널 소개, 63페이지.**

다음과 같이 디머 정보 화면으로 이동하십시오.²⁵

키 입력: 동작:

1. [정보] [밝기 조절]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
정보: 밝기 조절 숫자를 선택한 다음
엔터 키를 누르세요
2. [3]을 누르십시오. 키패드 모서리에 다음과 같이 표시됩니다.
딤 3
3. [Enter] 키를 누릅니다. 디머 정보 창이 표시됩니다.



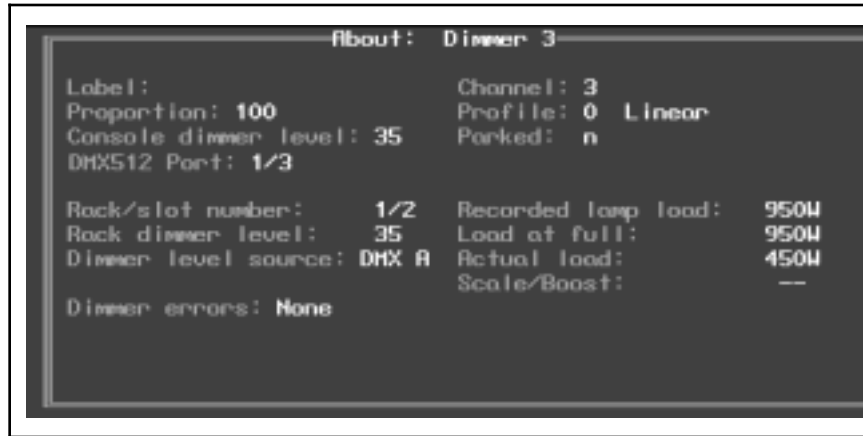
- 라벨조광기의 라벨(있는 경우).
- 채널조광기가 할당된 채널입니다.
- 비율조광기의 할당된 비례 레벨.
- 프로필디머 프로필의 번호와 이름(할당된 경우).
- 콘솔 밝기 조절 레벨콘솔이 현재 디머로 보내는 출력 레벨입니다.
- 주차됨조광기가 주차 상태인지 여부. •DMX512 포트포트 번호/포트 주소.

²⁵ [지우기]를 눌러 정보 창을 닫으세요.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 49

ETCLink의 디머 기능에 대하여

콘솔에서 ETCLink를 사용하여 ETC 센서 디밍 시스템의 디머를 모니터링하는 경우, 디머 정보 창에 추가적인 디머 모니터링 정보가 표시됩니다. 디머 모니터링이 활성화된 경우, 아래와 같이 확장된 디머 정보 창이 나타납니다.



- 라벨:조광기의 라벨(있는 경우).
- 채널:조광기가 할당된 채널입니다.
- 비율:조광기의 할당된 비례 레벨.
- 프로필:디머 프로필의 번호와 이름(할당된 경우).
- 콘솔 밝기 조절 레벨콘솔이 디머로 보내는 디머 출력 레벨입니다.
- 주차됨조광기가 주차 상태인지 여부. •DMX512 포트포트 번호/포트 주소.
- 랙/슬롯 번호: 이 조광기가 장착된 랙과 슬롯.
- 랙 디머 레벨: 디머가 설정된 실제 출력 레벨.
- 디머 레벨 소스디머의 밝기 레벨을 설정하는 제어 신호의 출처. 가능한 출처 포함하다:
디맥스 에이
디맥스 비
랙 번호
- 센서 고급 기능 디밍 시스템에 대한 다음 정보를 확인할 수 있습니다.
- 기록된 램프 부하선택된 조광기가 기록된 부하 값입니다.
- 최대 적재: 밝기 조절기가 최대 밝기일 때 예상되는 부하량.
- 실제 부하현재 디머에 걸려 있는 실제 부하입니다.
- 스케일/부스트: 디머의 조절 범위 또는 부스트 레벨. 조절 범위는 볼트(V) 단위로 표시되고 부스트 레벨은... 백분율(%)로 표시됩니다.
- 디머 오류오류가 있을 경우 이를 설명합니다.

50장 4절 채널 패치

디머를 디머 더블링으로 설정

ETC의 디머 더블링 기술은 115볼트, 60Hz 디밍 시스템의 제어 가능 회로 수를 늘릴 수 있습니다.²⁶ 디머 더블링은 하나의 ETC 센서 또는 L86 디머의 출력을 두 개의 개별 신호로 변환합니다. 이 두 신호는 각각 ETC Source Four 조명 두 개에 대한 개별 밝기를 제공합니다.²⁷

디머 더블링 모드에서 디머가 작동하려면 먼저 디머의 모드와 포트를 설정하여 콘솔을 구성해야 합니다. 각 디머와 포트는 개별적으로 설정해야 합니다. 패칭하기 전에 아래 절차에 따라 포트 모드를 설정하십시오. **포트를**

디머 더블링으로 설정하기, 332페이지 참조.

디머를 두 개로 분할하면 기능적으로 A와 B로 구분되는 두 개의 디머로 구성됩니다. 예를 들어, 디머 1은 디머 1A와 디머 1B로 분할됩니다. 각 분할된 포트에서 각 디머의 A 성분은 DMX512 출력 1~256으로 제어되고, B 성분은 DMX512 출력 257~512로 제어됩니다. 콘솔의 패치 디스플레이에서는 분할된 디머를 1~256 범위의 디머(A 및 B 부분)로 표시합니다.

디머를 이중화하기 전에 채널이 디머에 연결된 경우, 해당 채널은 A 및 B 파트 모두에 할당되어 제어 회로 수가 두 배가 아닌 동일하게 유지됩니다. 디머의 이중화된 파트를 독립적으로 할당하려면 다음을 참조하십시오. [사용자 지정 패치 만들기, 39페이지](#).

아래 절차에 따라 조광기를 두 배로 설정하십시오.

키 입력: 동작:

1. [패치]를 누릅니다. 패치 표시가 선택됩니다.
2. [Dim] [1][8] [Thru] [3][5]를 누릅니다. ^{에이} 메시지는 다음과 같습니다. 디머 번호를 선택한 다음 **ENTER** 키를 눌러 채널에 할당하거나, **AT** 키를 눌러 비율을 할당하거나, **PROFILE** 키를 눌러 프로필을 할당하세요.
3. [S1]을 누르십시오. 디머 더블. 디머 18~35를 선택합니다. 안내 선택한 디머를 더블 모드로 설정합니다.

- a. 일반적으로 이 단계에서는 [Dim] 버튼을 누를 필요가 없습니다. 패치 디스플레이가 입력 시 기본적으로 디머 입력으로 설정되기 때문입니다.

²⁶ 디머 더블링 기능은 115볼트, 60Hz에서 작동하는 ETC 디밍 시스템에서만 사용할 수 있습니다. 다른 전압이나 주파수에서 작동하는 시스템에서는 사용할 수 없습니다.

²⁷ Source Four 조명은 이중 조광기로 작동할 경우 77V HPL 램프를 사용해야 합니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 51

Strand CD80 디머 랙에 패칭하기

Strand CD80 디머 랙에는 48개의 디머 슬롯이 있습니다. 각 디머 슬롯에는 다음이 포함됩니다.

2.4kW 조광기 2개 또는 6kW 또는 12kW 조광기 1개. 콘솔 랙당 가능한 96개의 디머 번호를 모두 포함해야 합니다.

반점.

아래 차트를 참조하여 각 슬롯에 대한 디머 번호를 확인하십시오.

각 랙.6kW 또는 12kW 디머를 연결할 때는 슬롯의 홀수 번째 단자를 입력하십시오.
원하는 채널 번호 아래에 있는 디머 번호.슬롯의 짝수를 입력하세요
채널 0 아래의 디머 번호.

예를 들어, 6kW 디머를 첫 번째 장치의 마지막 디머 슬롯에 연결하려면
랙에서 원하는 채널 번호에 디머 95를 입력하고 디머 96을 입력하십시오.
채널 0.

1	3	5	7	9	11
2	4	6	8	10	12
13	15	17	19	21	23
14	16	18	20	22	24
25	27	29	31	33	35
26	28	30	32	34	36
37	39	41	43	45	47
38	40	42	44	46	48
49	51	53	55	57	59
50	52	54	56	58	60
61	63	65	67	69	71
62	64	66	68	70	72
73	75	77	79	81	83
74	76	78	80	82	84
85	87	89	91	93	95
86	88	90	92	94	96

97	99	101	103	105	107
98	100	102	104	106	108
109	111	113	115	117	119
110	112	114	116	118	120
121	123	125	127	129	131
122	124	126	128	130	132
133	135	137	139	141	143
134	136	138	140	142	144
145	147	149	151	153	155
146	148	150	152	154	156
157	159	161	163	165	167
158	160	162	164	166	168
169	171	173	175	177	179
170	172	174	176	178	180
181	183	185	187	189	191
182	184	186	188	190	192

52장 4절 채널 패치

제5장 채널 레벨 설정

채널 레벨 설정은 큐, 서브마스터 및 그룹 녹음의 첫 번째 단계입니다.
스테이지 모드에서 채널 레벨을 설정하면 무대 조명 레벨이 올라갑니다.
블라인드 모드에서 채널 레벨을 설정해도 무대 조명에는 영향을 미치지
않습니다.

이 장에는 다음과 같은 섹션이 포함되어 있습니다.

- 채널 모드
- 채널 속성
- 채널 선택
- 채널 레벨 설정
- 채널 확인
- 채널 소개

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 53

채널 모드

채널의 색상과 동작은 모드에 따라 달라집니다.

선택된 채널

선택된 채널은 키패드 또는 레벨 휠로 즉시 제어할 수 있는 채널입니다. 채널 번호는 노란색으로, 레벨은 빨간색으로 표시됩니다. 해당 채널의

레벨은 빨간색으로 표시됩니다..모든 화면 모드에서 채널을 선택할 수 있습니다..[Rel] 버튼을 한 번 눌러 선택한 채널을 해제합니다.

캡처된 채널

캡처된 채널은 페이드 처리된 큐 또는 서브마스터를 제외한 모든 소스에서 스테이지 또는 페이더 디스플레이에 설정된 레벨을 따르며, 페이드 처리된 큐 또는 서브마스터에서 설정된 레벨보다 우선 적용됩니다. 예를 들어, 100%로 페이드 처리된 채널을 50%로 캡처하면 해당 채널의 레벨도 50%로 설정됩니다. 하나 이상의 채널이 캡처되면 디스플레이 오른쪽 상단 부근에 빨간색으로 "캡처된 채널"이라는 메시지가 나타납니다.

캡처된 채널은 특정 순서대로 해제될 수 있습니다. 채널이 선택되지 않은 상태에서 [Rel] 버튼을 누르면 모든 종속 채널이 해제됩니다. [Rel] 버튼을 두 번 누르면 모든 독립 채널이 해제됩니다. [Rel] 버튼을 누르기 전에 하나 이상의 채널을 선택한 경우, 처음 [Rel] 버튼을 누르면 선택된 채널만 해제되고, 이후 [Rel] 버튼을 누르는 경우에도 위에서 설명한 순서대로 해제됩니다.²⁸

조명기구에 캡처된 채널은 기본적으로 동일한 방식으로 해제됩니다. 조명기구가 선택되지 않은 상태에서 [Rel] 버튼을 누르면 모든 조명기구의 종속 채널을 포함하여 모든 종속 채널이 해제됩니다. [Rel] 버튼을 다시 누르면 모든 조명기구의 독립 채널을 포함하여 모든 독립 채널이 해제됩니다. [Rel] 버튼을 누르기 전에 조명기구를 먼저 선택하면 선택된 조명기구의 종속 채널만 해제됩니다. [Rel] 버튼을 두 번째 누르면 선택된 조명기구의 모든 독립 채널이 해제됩니다. [Rel] 버튼을 한 번 또는 두 번 더 누르면 위에서 설명한 대로 나머지 종속 및 독립 채널이 모두 해제됩니다.

녹화된 채널

녹음된 채널은 큐, 그룹, 포커스 포인트 또는 서브마스터에 녹음되었습니다..녹음된 채널은 블라인드 모드(아래 참조)에서 이동하거나 추적될 수 있습니다. 이펙트로 제어되는 채널 레벨은 스테이지 또는 페이더 디스플레이에서 흰색으로 표시됩니다. 이펙트 서브마스터 이외의 서브마스터로 제어되는 채널 레벨은 스테이지 디스플레이에서 노란색으로 표시됩니다.

이동 채널

이동 채널은 하나의 신호에서 다음 신호로 넘어갈 때 채널 레벨이 변하는 것을 말합니다..스테이지 모드에서는 움직이는 모든 채널이 녹색으로 표시됩니다..블라인드 및 트랙시트에서 움직이는 채널은 아래로 이동하면 녹색으로, 위로 이동하면 파란색으로 표시됩니다.

추적된 채널

추적 채널이란 이전 신호의 레벨과 동일하게 유지되는 채널을 말합니다..추적되는 채널은 보라색으로 표시됩니다.

²⁸.보다 채널 속성 표시, 55페이지 독립 채널과 종속 채널에 대한 논의를 위해.

채널 속성 표시

채널 속성 표시에는 각 채널에 대해 다음과 같은 설정이 표시됩니다. 콘솔 채널.

•독립적인

채널이 종속적인지 독립적인지를 지정합니다. 그랜드마스터, 플래시, 릴리즈, 솔로, 블랙아웃 컨트롤. 인디펜던트 채널에는 "y"가 있습니다.~ 안에 필드는 다른 모든 필드와는 달리 en이 없습니다. 시도해 보세요~ 안에 필드입니다. [Rel] 키를 두 번, 경우에 따라 세 번 눌러야 합니다. 독립 채널을 공개할 시기입니다.

•뒤집기

채널 출력이 반전되었음을 의미합니다. 반전된 채널의 DMX 채널이 0으로 설정되면 출력은 최대이고, 채널이 0으로 설정되면 출력은 0입니다. 채널이 전체로 설정되었습니다. 이 화면에서 반전된 채널은 다음과 같이 표시됩니다. "y"는 뒤집기 필드 내에서 뒤집히지 않은 채널은 해당 필드에 항목이 없습니다. 뒤집기 필드.

•16비트

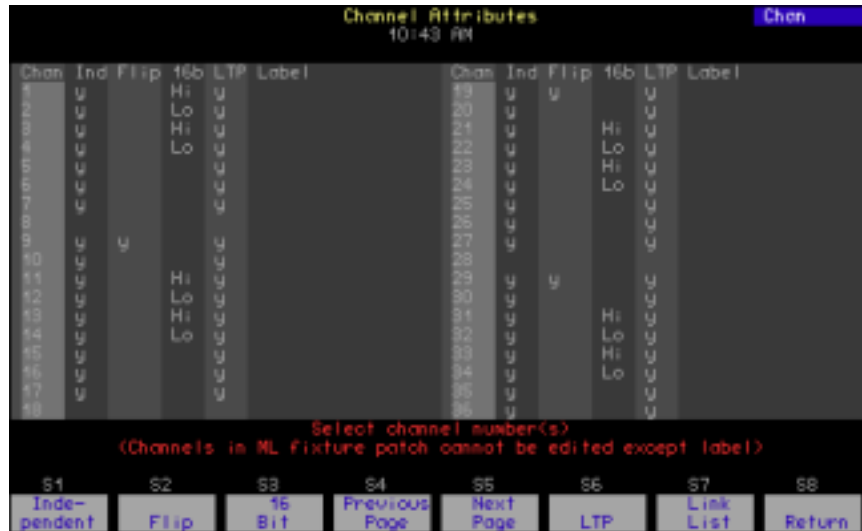
채널이 8비트 데이터에 사용되는지 또는 16비트 데이터에 사용되는지를 지정합니다. 8비트의 경우 데이터에 해당 항목이 없습니다.16b 필드. 16비트 데이터의 경우,16b 필드 채널이 신호를 보내는지 여부를 나타내는 "Hi" 또는 "Lo" 레이블을 가질 수 있습니다. 16비트 제어 신호의 상위 또는 하위 비트.

•LTP

채널이 '최고 우선순위' 원칙을 따르는지 여부를 지정합니다. (HTP) 또는 최신 우선순위(LTP) 규칙. HTP 채널 nels에는 항목이 없습니다.LTP디스플레이의 필드인 반면 LTP 채널은 "y"로 식별됩니다.LTP필드.

•라벨

채널에 레이블을 지정할 수 있습니다.



채널 속성 표시 화면에서 편집

조명기구에 연결되지 않은 채널은 채널 속성 화면에서 완전히 편집할 수 있습니다.²⁹ 여러 채널을 선택하려면 [Thru], [And], [Except]를 사용하십시오. 채널이 조명기구에 연결된 경우, 채널 속성 화면에서는

채널 레이블만 편집할 수 있습니다.

독립 채널

채널은 일반적으로 그랜드마스터, 플래시, 릴리즈, 솔로 및 블랙아웃 기능에 의해 제어되지만 이러한 기능과 독립적으로 설정할 수도 있습니다.³⁰ 아래 절차를 사용하여 하나의 채널 또는 채널 범위를 독립적으로 만드십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 메뉴가 선택됩니다.
2. [1][1][Enter]를 누릅니다. 채널 속성 표시를 선택합니다. 3. 채널 번호를 입력합니다. 채널을 선택합니다.
4. [S1]을 누르십시오. 독립적인프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
독립형 활성화/비활성화
채널(들) (1 = 활성화, 0 = 비활성화)
(ML 픽스처 패치의 채널)
레이블을 제외하고는 편집할 수 없습니다.
5. [1] [Enter]를 누릅니다. 선택된 각 채널은 독립적으로 설정됩니다.

채널 반전

두 조명 중 하나의 출력을 반전시키면 두 조명을 서로 반대 방향으로 작동시킬 수 있습니다. 예를 들어, 반전된 일반 조명과 일반 조명을 모두 서브마스터에 녹음하면 서브마스터 슬라이더를 움직일 때 하나는 밝아지고 다른 하나는 어두워집니다. 다음 절차를 사용하십시오.

아래 버튼을 눌러 특정 채널 또는 여러 채널을 전환할 수 있습니다.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 눌러 설정 메뉴를 선택합니다.
2. [1][1] [Enter]를 누르면 채널 속성 표시가 선택됩니다. 3. 채널 번호를 입력하면 채널이 선택됩니다.
4. [S2]를 누르십시오. 튀기다프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
반전된 채널을 활성화/비활성화합니다.
(1 = 활성화, 0 = 비활성화)
(ML 픽스처 패치의 채널)
레이블을 제외하고는 편집할 수 없습니다.
5. [1] [Enter]를 누르세요. 선택된 각 채널이 반전됩니다.

²⁹ *Expression Personality Editor*를 사용하여 조명기구 속성을 편집하십시오. ³⁰ 보다 캡처된 채널, 54페이지 독립적인 채널을 무대에 올리는 것에 대한 정보는 다음을 참조하십시오.

채널 데이터 유형

채널은 일반적으로 8비트 데이터를 저장하지만 16비트 데이터를 저장하도록 설정할 수 있습니다. 16비트 데이터 저장을 활성화하면 항상 다음 채널도 함께 활성화됩니다. 활성화된 채널은 16비트 데이터의 최상위

비트를 저장하기 때문에 "HI" 채널이라고 합니다. 그 다음 채널은 "B" 채널이라고 합니다.

"LO" 채널은 하위 비트를 저장하기 때문에 이러한 이름이 붙었습니다. 두 채널 모두 8비트 데이터로 재할당할 수 있지만, 그렇게 하면 16비트 쌍의 두 채널이 동시에 재할당됩니다. 아래 절차를 사용하여 하나의 채널 또는 채널 범위를 16비트 데이터에 사용할 수 있도록 설정하십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 메뉴가 선택됩니다.
2. [1][1][Enter]를 누릅니다. 채널 속성 표시를 선택합니다. 3. 채널 번호를 입력합니다. 채널을 선택합니다.
4. [S3]을 누르십시오. **16b**프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
16비트 채널 활성화/비활성화
(1=활성화, 0=비활성화)
(ML 픽스처 패치의 채널)
레이블을 제외하고는 편집할 수 없습니다.
5. [1] [Enter]를 누르십시오. 선택된 각 채널은 16비트 사용으로 설정됩니다.

채널 컨벤션

채널은 일반적으로 HTP 모드로 작동하지만 LTP 모드로 작동하도록 설정할 수도 있습니다.³¹ 아래 절차를 사용하여 LTP 모드에서 하나 이상의 채널 또는 채널 범위를 활성화하십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 메뉴가 선택됩니다.
2. [1][1][Enter]를 누릅니다. 채널 속성 표시를 선택합니다. 3. 채널 번호를 입력합니다. 채널을 선택합니다.
4. [S6]을 누르십시오. **LTP**프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
"마지막 촬영" 활성화/비활성화
우선순위 채널
(1=LTP, 0=정상)
(ML 픽스처 패치의 채널)
레이블을 제외하고는 편집할 수 없습니다.
5. [1] [Enter]를 누릅니다. 선택된 각 채널이 LTP로 설정됩니다.

³¹. 보다 출력 레벨 규칙, 4페이지 HTP 및 LTP 채널에 대한 비교 논의를 위해.

채널 속성 화면에서 **Fixture Patch**에 있는 채널을 포함하여 모든 채널에 레이블을 지정할 수 있습니다. 아래 절차에 따라 하나의 채널 또는 채널 범위에 레이블을 지정하세요.

키 입력: 동작:

1. **[설정]**을 누릅니다. 설정 메뉴가 선택됩니다.

2. **[1][1][Enter]**를 누릅니다. 채널 속성 표시를 선택합니다.
누르세요.

3. 채널 번호를 입력한 다음
[레이블]을 누르십시오. **[통과]**,
[및], **[제외]**를 사용하여 여러
채널을 선택할 수 있습니다.
채널.

레이블을 지정할 채널을
선택합니다. 프롬프트는
다음과 같습니다.

채널 레이블을
입력하세요(**F6 =**

끝까지 지우기,

F7 = 마지막 채널 레이블,

F8 = 다음 채널 레이블)

채널(들)에 레이블이
지정됨

4. 영숫자 키보드를
사용하여
입력하십시오.
채널 레이블을 선택한
다음 **[Enter]** 키를

채널 선택

키패드를 사용하여 채널 레벨을 설정하는 과정은 두 단계로 이루어집니다. 먼저 레벨을 수정하려는 채널을 선택한 다음 출력 레벨을 입력합니다.

- 단일 채널을 선택하려면 [채널] LED가 켜지지 않은 경우 [채널] 앞에 채널 번호를 입력하십시오. 예를 들어 [채널] [1]은 채널 1을 선택하며, [채널] LED가 켜진 경우 1만 입력해도 채널 1이 선택됩니다.
- 연속되지 않은 두 채널을 선택하려면 첫 번째 채널 번호를 입력한 다음 [And]를 누르고 두 번째 채널 번호를 입력하십시오. 두 번째 채널의 번호입니다. 예를 들어, [채널] [1] [그리고] [7]은 채널 1과 7을 선택합니다.
- 연속된 번호의 채널 그룹을 선택하려면 첫 번째 채널 번호를 입력한 다음 [Thru]를 누르고 마지막 번호를 입력합니다. 예를 들어 [Channel] [1] [Thru] [9]는 채널 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9를 선택합니다.

- 선택한 채널 그룹에서 연속된 채널을 제외하려면 제외할 채널을 입력하기 전에 [제외]를 누르십시오. 예를 들어, [채널] [1] [시작] [1][5] [제외] [5] [시작] [1][3]은 채널 1, 2, 3, 4, 14, 15를 선택합니다.
- [And]를 사용하여 선택에 포함할 각 비연속 채널을 선택합니다. 예를 들어, [Channel] [1] [Thru] [5] [And] [8] [And] [1][1]은 채널 1, 2, 3, 4, 5, 8 및 11을 선택합니다.
- [Except]를 사용하여 선택에서 연속되지 않은 각 채널을 제외합니다. 예를 들어, [Channel] [1] [Thru] [5] [Except] [1] [Except] [5]는 채널 2, 3 및 4를 선택합니다.
- 채널이 선택되지 않은 경우 [Enter] 키를 눌러 현재 레벨이 0보다 높은 모든 채널을 선택하십시오.

채널 선택을 완료하셨으면 이제 채널 레벨을 설정할 준비가 되었습니다.

플렉시채널 모드에서 채널 선택

플렉시채널 모드에서는 공연에 사용되는 채널만 스테이지, 블라인드 및 페이더 디스플레이에 표시됩니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [플렉시채널, 15페이지 Flexichannel](#) 활성화 및 업데이트에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

플렉시채널 모드가 활성화되면 [Thru] 키의 기능이 약간 달라집니다. 예를 들어 일반 모드에서는 [1] [Thru] [5]를 누르면 1~5번 채널이 모두 선택됩니다. 플렉시채널 모드에서는 [1] [Thru] [5]를 누르면 1~5번 채널이 모두 표시됩니다.

선택하려면 **모두 1부터 5까지의 채널**(아직 방송에서 사용되지 않은 채널 포함)을 선택하려면 [1] [Thru] [Thru] [5]를 누르십시오. [Thru]를 두 번 누르면 해당 채널 선택에 대해 Flexichannel을 무시하도록 시스템에 알립니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 59

채널 레벨 설정

채널에 출력 레벨을 할당할 때는 [채널] [#] [At] [#] 형식을 사용합니다. 여기서 첫 번째 숫자는 채널 번호이고 두 번째 숫자는 레벨입니다. 예를 들어, [채널] [4] [At] [7][5]는 채널 4의 출력을 75%로 설정합니다. 레벨 값을 한 자리 숫자로 입력하면 콘솔에서 해당 값을 10배로 곱합니다. [Enter]를 입력해야 합니다. 즉, [Channel] [4] [At] [1] [Enter]는 채널 4를 10%로 설정합니다. 채널 4를 1%로 설정하려면 [Channel] [4] [At] [0][1]을 입력합니다.³²

가득한

[전체]를 눌러 선택한 채널 레벨을 100%로 설정하십시오. 예를 들어,

[채널] [1] [중간] [3] [전체]를 눌러 채널 1, 2, 3을 100%로 설정하십시오.

레벨 키

[레벨]은 선택된 채널 레벨을 [레벨] 키에 지정된 출력 레벨로 설정합니다. [레벨]의 기본값은 100%입니다. (참조)기본 레벨 키 설정, 25페이지 레벨 키의 설정을 변경하는 방법에 대한 지침은 [1] [Thru] [5] [Level]을 눌러 채널 1, 2, 3, 4, 5를 75%로 설정하십시오.

플래시

Flash는 선택한 채널의 현재 레벨이 50% 이하인 경우 해당 채널의 레벨을 100%로 설정합니다. 채널 레벨이 50%를 초과하는 경우, 플래시 0으로 설정합니다. Flash에서 설정한 레벨은 키를 누르고 있는 동안에만 유지됩니다. 예를 들어, [채널] [5]를 누른 다음 [S8]을 길게 누릅니다. 플래시 채널 5를 100 또는 0으로 설정합니다.

³² 채널을 지우려면 [At] [Clear]를 누르세요.

60장 5절 채널 레벨 설정

몰래

스니크(Sneak)는 무대에서 특정 시간 동안 채널 레벨을 원하는 수준으로 서서히 줄이거나, 페이더 또는 서브마스터로 설정했던 마지막 레벨로 복원하는 데 사용할 수 있는 소프트키입니다. 예를 들어, 큐를 불러온 후 록을 변경한 경우 스니크를 사용하여 원래 큐의 록으로 되돌릴 수 있습니다. 스니크는 큐뿐만 아니라 그룹, 서브마스터, 포커스 포인트에도 사용할 수 있습니다.

시간을 지정하지 않으면 시스템 설정에서 설정된 기본 숨김 시간에 숨김 동작이 발생합니다.

Sneak을 사용하여 채널 레벨을 설정하려면 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. [S1]을 누르십시오. 줌도독스니크 모드를 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 몰래 접근 모드 - 선택 채널을 선택한 다음 **ENTER** 키를 누르십시오.
몰래 숨어있거나, **AT**를 눌러 몰래 숨어있는 레벨을 선택하세요.
또는 몰래 시간을 선택할 시간 설정합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
장행 모드 - 레벨 선택
3. 스프리클 채널과 페이드할 레벨을 선택합니다. 예를 들어 [5] [At] [5]를 누릅니다.
4. [시간]을 누르고 은신 시간을 입력하세요. 예를 들어, [시간]을 누르세요.
10초의 스프리클 시간을 선택합니다.
메시지는 다음과 같습니다.
몰래 모드 - 시간 선택
[1][0].
채널 5를 선택하고 레벨을 50%로

5. [Enter] 키를 누르세요. 5번 채널의 신호가 10초에 걸쳐 50%로 서서히 줄어듭니다.

채널을 마지막 페이더 또는 서브마스터 레벨로 복원하려면 다음 단계를 따르십시오.³³

키 입력: 동작:

1. [숨기기]를 누르고 복원할 채널을 선택하세요. 예를 들어, [5]를 누르세요.
몰래 들어가기 위해 5번 채널을 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
같은입니다. 장행 모드 - 채널을 선택한 다음 **ENTER** 키를 눌러 장행 모드로 전환하거나, **AT** 키를 눌러 장행 레벨을 선택하거나, **TIME** 키를 눌러 장행 시간을 선택하세요.
2. [Enter] 키를 누릅니다. 채널 5의 소리가 가장 최근의 큐 또는 서브레벨로 되돌아갑니다.

³³. [Sneak] [Enter] 키를 눌러 모든 채널을 현재 페이더 또는 서브마스터 레벨로 복원합니다.

채널 확인

채널 점검 기능을 사용하여 어떤 채널이 어떤 조명을 제어하는지 확인할 수 있습니다. 콘솔에서 특정 채널을 선택하고 원하는 레벨로 점멸시켜 채널을 점검할 수 있습니다.³⁴ 채널을 선택한 후에는 채널을 하나씩 순차적으로 확인하며 채널 점검을 진행할 수 있습니다. 어느 채널에서든 채널 점검을 시작할 수 있습니다.

채널 검사를 실행하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시를 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요
2. [채널] [1]을 누르십시오. 모서리에는 다음과 같이 표시됩니다. **찬 1**
3. [S7]을 누르십시오.
추가 소프트키.
4. [S8]을 길게 누르십시오. 플래시채널 1의 현재 레벨이 **50%** 이하이면
해당 레벨을 **100%**로 설정합니다.
퍼센트
또는...
채널 1의 레벨을 **0**으로 설정합니다.
현재 수준은 **50%**를 넘습니다.
[S8]을 실행하세요. 플래시.
각 채널을 차례로 깜빡입니다.
5. [S8] 버튼을 누른 상태에서
[+] 또는 [-] 버튼을 눌러 다음
또는 이전 채널을 선택하세요.
6. 모든 채널을 확인했으면

³⁴ 채널이 독립적인 경우, 채널 확인에 대한 응답으로 깜빡이지 않습니다.

62장 5절 채널 레벨 설정

채널 소개

채널 정보 화면에는 채널에 대한 정보가 표시됩니다.

특성, 패치 및 개별 채널 사용법에 대한 정보입니다. 다른 디스플레이 모드에서도 표시할 수 있습니다. 디머에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.[디머에 대한 정보는 49페이지를 참조하세요.](#)

다음과 같이 채널 정보 화면으로 이동하세요.

키 입력: 동작:

1. [정보] [채널]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
정보: 채널 번호를 선택한 다음
엔터 키를 누르세요
2. [6]을 누르십시오. 키패드 모서리에 다음과 같이 표시됩니다.
찬 6
3. [Enter] 키를 누릅니다. 채널 정보 창이 표시됩니다.^{에이} a. [지우기]를
눌러 창을 닫으세요.

디스플레이의 특징

다음은 조명기구 속성에 연결된 채널에 대한 채널 정보 표시입니다. 채널이 연결되지 않았거나 일반 조명에 연결된 경우 아래에 표시된 조명기구 및 유형 필드는 링크 필드로 대체됩니다.



- 라벨채널 속성 표시에서 채널에 할당된 이름(있는 경우).
- 경기(조명기구에 연결된 채널에만 해당) 할당된 번호 및 이름(있는 경우) Fixture Patch의 채널입니다.
- 유형 (조명기구에 연결된 채널에만 해당) 이 기능에 사용되는 사용자 이름의 일부입니다.
고정 장치.
- 링크링크 번호(있는 경우).
- 장치 채널이 조명기구에 연결된 경우, 장치는 할당된 조명기구 속성을 표시합니다.
채널이 링크 목록에 있습니다. 장치에 표시됩니다.
어느 바퀴가 배정되었습니까?

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 63

- 속성채널 특성(예: ...)▼~ 안에 해당 채널은 독립적입니다.³⁵

▼16b 안녕하세요이 채널은 16비트 데이터의 상위 비트 부분을 제어합니다.³⁵ ▼16b이 채널은 16비트 데이터의 하위 비트 부분을

제어합니다.³⁵ ▼뒤집기해당 채널의 출력이 반전되었습니다.³⁶

▼LTP해당 채널의 관례는 LTP입니다.³⁵

- 원천 채널 제어 방식(예: 큐 번호, 배경)을 식별합니다.
 큐 번호, 캡처됨, 페이더 쌍,
 서브마스터 번호.
- 처음 사용됨이 채널이 처음 나타나는 신호입니다.
- 마지막 사용이 채널이 나타나는 가장 높은 번호의 큐입니다.
 - 단서의 수이 채널이 나타나는 큐의 총 개수입니다.
 - 이동 횟수이 채널이 움직이는 총 신호 수.
- 수준 해당 채널의 현재 수준 및 중점 사항(있는 경우).
- 억제됨만약 있다면, 해당 채널의 레벨을 제어하는 억제 서브마스터.
 - 조광기공간이 허용하는 한 채널에 할당된 조광기.

³⁵ **ML** 조명기구에 연결된 채널을 제외한 모든 채널의 속성 화면에서 편집할 수 있습니다. **ML** 조명기구의 경우, 이 기능은 익스프레션 퍼스낼리티 편집기에서 편집 가능합니다.

³⁶ **ML** 픽스처에 패치된 채널을 제외한 모든 채널의 속성은 채널 속성 화면에서 편집할 수 있습니다. **ML** 픽스처에 패치된 채널의 경우, 픽스처 패치 화면에서 편집할 수 있습니다.

제6장

쇼에 무빙 라이트를 추가합니다

무빙 라이트를 사용하는 첫 번째 단계는 쇼에 무빙 라이트를 추가하는 것입니다. 콘솔에 사용 중인 조명 기구의 종류, 특성 및 속성에 대한 정보가 입력되면 다음 단계로 넘어갈 준비가 된 것입니다.

콘솔을 해당 기능과 가장 효율적으로 작동하도록 맞춤 설정하세요. 두

단계 모두 무빙 라이트 기능 메뉴에서 시작할 수 있습니다.

이 장은 다음 섹션으로 구성되어 있습니다.

- 무빙 라이트 기능 메뉴
- 캐릭터 설정 및 편집
- 무빙 라이트 기구 패치 및 기구 편집
- 속성 설정 및 범주 편집
- 인코더 설정
- 무빙 라이트 조명기구 박스 사용
- Solo를 이용한 조명기구 집중 조명

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 65

무빙 라이트 기능 메뉴

[설정] [1][5] [Enter]를 눌러 무빙 라이트 기능 메뉴로 이동합니다.



1. 개인 설정 콘솔에는 시스템 소프트웨어 코드에 기본 설정이 이미 포함되어 있습니다. 하지만 이러한 설정이 사용 목적에 충분하지 않을 수 있으므로 추가 설정을 추가해야 할 수도 있습니다. 여기에서 설정을 직접 조정하세요.
2. 픽처 패치 콘솔에 필요한 설정을 모두 마쳤으면, 이제 해당 설정을 사용하여 조명기구를 패칭하는 작업을 시작하세요. 패칭 외에도, 여기에서 레이블을 지정하고 사용자 정의할 수 있습니다. 표준 패칭을 수정합니다.
3. 속성 설정- 이 화면에서 조명기구 속성을 카테고리별로 사용자 지정할 수 있습니다. 나중에 쇼를 제작할 때 이 카테고리 설정을 통해 색상, 위치 또는 기타 특성별로 원하는 무빙 라이트 속성을 선택하여 레벨을 설정하거나 큐를 생성하는 등의 작업을 쉽게 할 수 있습니다. 쇼에 사용되는 속성은 속성 설정 화면에서 강조 표시됩니다.
4. 인코더 설정¹ - 이 디스플레이를 사용하면 사용자 지정할 수 있습니다. 레벨 설정 편의성을 높이기 위해 인코더, 휠 및 선택적으로 마우스를 조명기구 속성에 할당할 수 있습니다. 콘솔은 사용 중인 조명기구 속성을 강조 표시하여 원하는 위치에 쉽게 배치할 수 있도록 도와줍니다.

¹인코더는 *Insight 3* 콘솔 또는 *ML* 모듈이 장착된 이전 모델 콘솔에서만 사용할 수 있습니다.

콘솔 소프트웨어에 내장된 기본 설정이 필요에 충분할 수도 있습니다. 그렇지 않은 경우 ETC에서 필요한 설정을 받거나 직접 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. 인물, 7페이지이러한 옵션에 대해 알아보려면 다음을 참조하세요.

모든 캐릭터는 쇼에 포함시키거나 콘솔 메모리를 절약하기 위해 삭제할 수 있습니다. 또한 쇼에서 캐릭터를 살펴볼 수도 있습니다.

개인 설정 화면으로 이동하세요

1. [설정] [1][5] [Enter]를 눌러 무빙 라이트 기능 메뉴를 표시합니다.
2. [1] [Enter]를 눌러 개인 설정 화면으로 이동합니다.



탐색 및 피드백 - 개인 설정 표시



원하는 성격을 선택하세요 X노란색은 디스플레이에서 선택된 개성을, 보라색은 쇼에서 사용 중인 개성을 강조 표시합니다.

방송에 필요한 추가적인 캐릭터를 추가하려면 해당 캐릭터를 쇼에 등록할 수 있습니다.
 기본 설정으로는 요구 사항을 충족할 수 없습니다. 어떤 설정이든 가능합니다.
 프로그램에 로드된 콘텐츠는 프로그램과 함께 저장됩니다.

디스켓에서 쇼에 출연진을 불러오세요. 추가 기능을 사용하셨다면
 ETC 웹사이트에서 제공하는 정보를 먼저 하드 드라이브에 저장하세요.
 가급적이면 Expression Off-Line에서 설정한 Shows 디렉터리에 있는 드라이브에 저장하십시오.
 Off 사용 방법에 대한 자세한 내용은 Expression 오프라인 빠른 가이드를 참조하세요.
 콘솔용 프로그램을 만들고 편집하는 데 사용하는 라인입니다.

프로그램에 출연할 캐릭터를 불러올 준비가 되면, 필요한 파일을 전송하세요.
 컴퓨터에서 플로피 디스크로 필요한 파일을 로드합니다. 콘솔은 모든 파일을 불러옵니다.
 디스켓을 사용하여 즉시 프로그램을 재생하세요. 아래 절차에 따라 로드하십시오.
 성격 파일.

1. 3.5인치 플로피 디스크를 콘솔 디스크 드라이브에 넣으십시오.
2. 성격 설정 화면에서 [S1]을 누르십시오.디스크에서, [입력하다].
3. 전송이 완료되면 플로피 디스크를 제거하고 보관하십시오.

경고 - 가능하다면 항상 패치 전에 캐릭터 설정을 불러오세요.
 이미 가지고 있는 캐릭터와 이름이 같은 캐릭터를 불러오려고 시도해 보세요.
 방송을 진행하는 경우 아래와 같은 경고 메시지가 표시됩니다. 만약 방송을 교체하는 경우라면...
 더 많은 채널을 할당하는 성격과 자동
 패치를 다시 적용하면 잘못된 중첩이 발생할 수 있습니다. 이러한 중첩은 다음과 같은 문제를 야기할
 수 있습니다.

기록된 요소에서 발생하는 예상치 못한 또는 일관성 없는 동작(예:
 쇼에서 사용되는 그룹 및 큐입니다. 조명 기구를 다시 연결해야 할 수도 있습니다.



1. 성격 설정 화면에서 보려는 성격의 번호를 입력합니다.
2. [S3]을 누르십시오.성격 보기그러면 보기 화면이 나타납니다. 다른 인물을 보려면 [버튼을 스크롤하세요.+] 또는 [-] 키.
3. [S8]을 누르십시오.반품성격 설정 화면으로 돌아가려면 다음을

참조하십시오.개성 삭제하기

[+], [버튼을 사용하여 출연진을 한 명씩 또는 그룹으로 삭제할 수 있습니다.-], [그리고] 또는 [통과] 키.

1. 개인 설정 화면에서 [S6]을 누릅니다.개성을 삭제하세요2. 삭제하려는 캐릭터의 번호를 입력한 후 [Enter] 키를 눌러 선택을 확정하세요. 캐릭터 선택 후 마음이 바뀌면 [지우기]를 눌러 다시 시작하세요.

기본 설정 초기화

삭제된 기본 설정값을 복원할 수 있습니다. 기본 설정값을 복원하면 업로드된 설정값은 모두 삭제됩니다. 기본 설정으로 되돌리려면 설정 화면으로 이동하여 [S7]을 누르십시오.기본 설정값으로 초기화[Enter] 키를 눌러 작업을 완료하십시오.

경고 - 재설정하면 기본 설정이 복원됩니다. 기본값과 동일한 이름의 설정을 불러와 쇼에서 사용한 경우, 해당 설정으로 연결된 조명기구는 기본값으로 다시 연결됩니다.

조명기구는 조명기구 패치 표시 화면에 숫자 순서대로 개별적으로 또는 범위별로 설치됩니다.

경기 일정 표시 화면으로 이동하세요.

조명기구 패치 표시창에 접근하는 방법은 두 가지입니다. 무빙 라이트 기능 메뉴에서 옵션 2를 선택하거나 [S8]을 누르십시오.픽스처 패치패치 디스플레이에서.²

Fixture Number	Label	Personality	Start Chas	DNX512 Start	Remote Dimmer	Swap Focus	Flip	Intensity Chas
1		2 I-Beam 16	1	1/1	n			8
2		2 I-Beam 16	11	1/11	n			16
3		2 I-Beam 16	21	1/21	n			28
4		2 I-Beam 16	31	1/31	n			38
5		2 I-Beam 16	41	1/41	n			48
6		1 Cyberlight	51	1/51	n			68
7		1 Cyberlight	71	1/71	n			88
8		1 Cyberlight	91	1/91	n			108
9		1 Cyberlight	111	1/111	n			128
10		1 Cyberlight	131	1/131	n			148

Select fixture number(s)

S1 Select Fixture S2 Label S3 Personality S4 Previous Page S5 Next Page S6 Delete Fixture S7 None Softkeys S8 Return

탐색 및 피드백 - 경기 일정 표시



조명기구를 선택하세요X기능을 선택하세요

변화를 만들어 보세요X흰색 선은 선택된 조명기구를 나타내고, 노란색은 선택된 기능을 나타냅니다.

²[S8]을 누르세요.반품Fixture Patch에서 [업라이트츠 기능]을 클릭하면 바로 직전에 있던 화면이나 패치 표시 화면 중 어느 화면으로 돌아가게 됩니다.

하나의 조명기구 또는 조명기구 범위를 패칭하는 방법

다음 절차는 효율적인 데이터 입력을 위해 커서가 필드 간에 자동으로 이동하는 기능을 활용합니다. 범위를 패칭할 때, 아래에 명시된 경우를 제외하고 모든 범위 구성원은 동일한 할당을 받습니다. 또는 언제든지 소프트웨어를 사용하여 특정 필드에 입력할 수 있습니다. 예를 들어, 조명 기구를 범위로 패칭할 때 레이블을 개별화하는 데 소프트웨어를 사용할 수 있습니다.

- 1.경기 번호조명기구 번호 또는 범위를 입력하십시오. 조명기구는 "1"부터 순서대로 입력해야 합니다. [Enter] 키를 누르십시오.
- 2.상표: 영숫자 키보드를 사용하여 설명 레이블을 입력하십시오. [Enter] 키를 누르십시오.
- 3.성격사용 가능한 성격 목록에서 해당 성격의 번호를 입력하세요. 또는 [버튼을 사용하여 성격 선택 항목을 스크롤할 수 있습니다.+] 또는 [-] 키를 누르세요. [Enter] 키를 눌러 선택하세요.
- 4.채널 시작³: 4첫 번째 조명기구에 할당할 채널 번호를 입력하십시오. 범위를 입력하는 경우, '시작 채널'을 선택하면 해당 범위 내의 모든 조명기구에 순차적으로 시작 채널이 할당됩니다. [Enter] 키를 누르십시오.
- 5.DMX512 시작³,⁵원하는 DMX 포트 번호를 입력하고 [Enter] 키를 누르십시오. 커서는 DMX512 시작 필드에 그대로 있지만 필드에 삽입된 슬래시(/) 오른쪽으로 이동합니다. DMX 포트(1~512) 내에서 조명기구의 주소를 입력하십시오. 범위를 입력하는 경우, DMX 주소를 선택하면 해당 범위 내의 모든 조명기구에 해당 포트의 순차적인 주소가 할당됩니다. [Enter] 키를 누르십시오.
- 6.원격 조광기조명기구에 자체 디머가 있는 경우, 이 필드에 자동으로 "n"이 표시됩니다. 조명기구에 원격 디머가 필요한 경우, 디머 번호를 입력하십시오. 범위를 입력하는 경우, 디머 번호를 선택하면 해당 범위 내의 모든 조명기구에 고유한 디머가 자동으로 할당됩니다. [Enter] 키를 누르십시오.
- 7.초점 바꾸기포인팅 장치를 사용하는 경우, 팬 레벨 조정은 일반적으로 X축에서, 틸트 레벨 조정은 일반적으로 Y축에서 이루어집니다. 팬 및 틸트 레벨 조정이 어디에 할당되어 있든, 초점 바꾸기 기능을 사용하여 이러한 할당을 반전시킬 수 있습니다. 화면의 안내를 따르거나 [버튼을 사용하여 전환하세요.+] 또는 [-] 키를 눌러 스왑 모드와 일반 모드를 전환하세요. [Enter] 키를 누르세요.
- 8.튀기다일반적으로 팬 또는 틸트가 할당된 컨트롤을 증가시키면 레벨도 증가합니다. 플립 기능을 사용하면 팬 또는 틸트의 관계를 반전시켜 두 개의 무빙 라이트를 "미러링"할 수 있습니다. 픽스처 패치에서는 팬 설정이 먼저 표시되고 틸트 설정이 나중에 표시됩니다. 각 설정에 대해 화면의 안내를 따르거나 [버튼을 사용하여 전환하십시오.+] 또는 [-] 키를 눌러 튀집기 모드와 일반 모드를 전환하세요. [Enter] 키를 눌러 각 작업을 완료하세요.
- 9.강도 채널: 조명기구의 밝기 채널 번호를 나타냅니다.

³안자문다른 조명기구의 패칭과 겹치는 시작 채널 또는 DMX512 시작 주소를 선택하면 이 메시지가 나타납니다.경고 시작 주소가 너무 높으면 이 메시지가 나타납니다. [지우기]를 눌러 메시지를 제거하세요.자문또는경고 그리고 다른 선택 사항을 결정하세요.

4. 조명기구의 시작 채널을 선택한 후에는 조명기구 속성에 대한 레벨을 설정하고 큐에 기록할 수 있습니다. 하지만 **DMX512** 주소가 설정될 때까지는 콘솔에서 무빙 라이트를 제어할 수 없습니다.
5. 모든 조명기구의 모든 속성에 필요한 **DMX512** 출력이 충분히 확보되도록 포트와 시작 주소를 설정해야 합니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 71

경기 일정 수정

조명기구 패치 화면에서 조명기구를 개별적으로 또는 그룹으로 편집하거나 삭제할 수 있습니다.⁶

조명기구 편집

1. 조명기구 패치 화면에서 조명기구 번호를 입력합니다. 2. 왼쪽/오른쪽 화살표 키를 사용하여 변경하려는 필드로 이동합니다. 숫자 값을 입력하거나 **[+]** 또는 **[-]** 키를 사용하여 변경합니다. **[Enter]** 키를 누릅니다.

조명기구 또는 조명기구 범위를 삭제하기:

1. 픽스처 패치 디스플레이에서 **[S6]**을 누릅니다. 경기 일정 삭제만약 '경기장 삭제'가 소프트키로 표시되지 않으면 **[S7]**을 누르십시오. 추가 소프트키먼저 **[S6]**을 누르세요. 경기 일정 삭제.
2. 경기 번호를 입력하십시오.
3. **[Enter]** 키를 눌러 삭제하거나 **[Clear]** 키를 눌러 다시 선택합니다.

⁶ 편집 필드와 조명 기구가 선택된 상태에서는 화살표 키를 사용하여 다른 편집 필드나 조명 기구로 빠르게 이동할 수 있습니다. 왼쪽/오른쪽 화살표 키를 사용하여 다른 편집 필드로 이동하고, 위/아래 화살표 키를 사용하여 다른 조명 기구로 이동하세요.

72장 6절 공연에 무빙 라이트 추가하기

속성 설정

성격은 최대 **64**가지 속성을 가질 수 있습니다. **64**가지 속성 중 대부분은 다음과 같습니다. 할당된 기능을 설명하는 이름을 가지고 있습니다. 팬, 틸트, 고보 또는 스트로브로 사용할 수 있습니다. 나머지는 사용자 지정 또는 예약되어 있습니다. 지정되지 않았으며, 아직 할당되지 않았습니다.

시스템 소프트웨어는 각 속성을 다섯 가지 범주 중 하나에 할당합니다. 기본값이지만, 이러한 할당은 변경할 수 있습니다. 카테고리 배정은 쇼의 모든 경기에 동일하게 적용됩니다. 카테고리 목록을 참조하세요. 아래 표에는 해당 속성에 할당된 예시가 나와 있습니다.

분류는 속성을 참조하는 방법을 제공합니다. 기능(예: 위치 또는 색상)과 관련하여 프로그래밍하는 것이 아니라 개별 이름으로 속성을 지정하는 것보다 더 나은 방법입니다. **Only** 명령은 다음과 같은 경우에

사용하십시오.

참조 속성 범주.

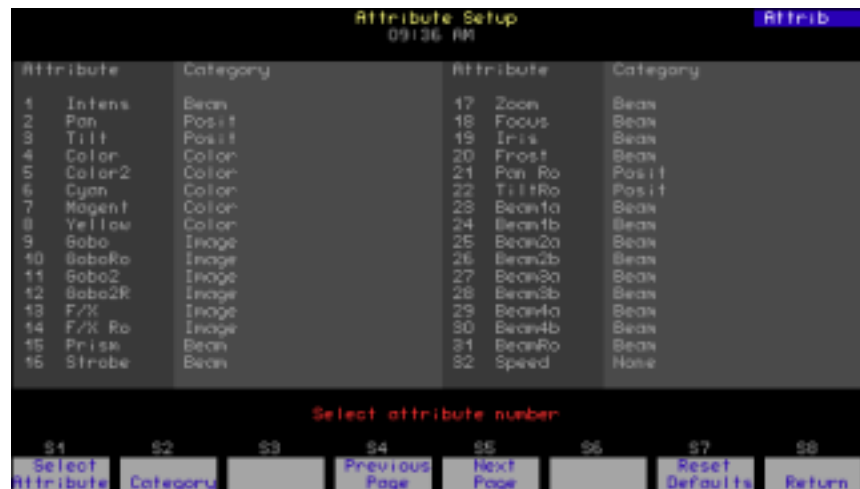
기본 속성 범주 할당	
위치	좌우 회전 및 상하 기울기 등의 위치 속성은 조명 기구의 방향을 제어합니다.
빔	강도 및 층과 같은 빔 속성은 조명 기구의 필드 품질을 제어합니다.
이미지	고보 및 효과음(F/X)과 같은 이미지 속성은 조명 기구의 필드 모양을 제어합니다.
색상	시안색과 마젠타색과 같은 색상 속성은 조명기구의 빛 색상을 제어합니다.
없음	속도와 제어력과 같은 속성들은 다른 네 가지 범주에 포함되지 않는 것이 아닙니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 73

속성 설정 화면으로 이동하세요.

속성 설정 화면에는 모든 속성과 해당 속성에 할당된 범주가 표시됩니다. 이 화면에서 범주를 추가하거나 제거하여 속성에 할당된 범주를 변경할 수 있습니다. 모든 속성은 최소한 하나의 범주에 할당되어야 합니다. 속성이 '없음' 범주에 할당된 경우를 제외하고는 여러 범주에 할당할 수 있습니다.

1. [설정] [1][5] [Enter]를 눌러 무빙 라이트 기능 메뉴를 표시합니다.
2. [3] [Enter]를 눌러 속성 설정 화면으로 이동합니다.



탐색 및 피드백 - 속성 설정 화면



속성을 선택하세요X카테고리를 선택하세요

변화를 만들어 보세요

보라색: 쇼에서 사용된 속성 회색: 쇼에서 사용되지 않은 속성 노란색:

선택된 항목

속성의 범주 할당 변경:

1. 속성 번호를 입력하고 [Enter] 키를 누르세요.
2. 추가 또는 삭제할 각 범주에 대해 할당 번호(0=)를 입력하십시오.없음;
1=위치; 2=영상; 3=색상; 4=빔숫자를 입력하면 해당 속성이 이미 할당되었는지 여부에 따라 범주가 추가되거나 제거됩니다.
3. 모든 변경 사항을 적용한 후 [Enter] 키를 누르십시오. [지우기] 키를 누르거나 0을 입력하여 '없음'을 선택하면 언제든지 처음부터 다시 시작할 수 있습니다.

기본 설정값 재설정:

64개의 속성 각각에는 고유한 기본 범주가 할당되어 있습니다. 모든 속성을 기본 범주로 재설정하려면 속성 설정 화면으로 이동한 다음 [S7]을 누르십시오.기본 설정값으로 초기화[Enter] 키를 누르세요.

74장 6절 공연에 무빙 라이트 추가하기

인코더 설정

Insight 3의 레벨 설정 컨트롤

Insight 3에서는 조명기구 속성 레벨을 휠, 인코더 또는 옵션 포인팅 장치를 통해 제어할 수 있습니다. 이러한 모든 장치는 사용자가 지정한 속성을 6개의 선택 가능한 페이지에 할당하여 사용할 수 있습니다. 각 페이지에서 인코더로는 최대 5개, 휠로는 2개, 포인팅 장치로는 2개의 속성을 제어할 수 있습니다. 일반적으로 포인팅 장치는 팬 및 틸트 속성에만 사용되므로, 페이지를 변경하는 것만으로 인코더와 휠을 사용하여 최대 44개의 조명기구 속성을 직접 제어할 수 있습니다.



각 페이지에 대해 인코더, 휠 및 포인팅 장치의 두 축에 기본적으로 속성이 할당됩니다. 이 기본값을 변경할 수 있습니다.

콘솔에 포인팅 장치가 없는 경우와 같이 사용자의 필요나 선호도에 맞게 할당할 수 있습니다.

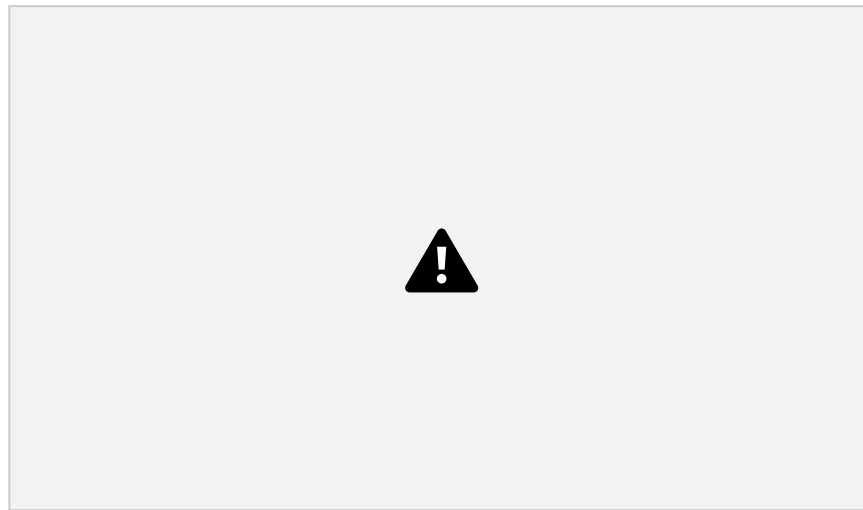
Insight 2 및 2x의 레벨 설정 컨트롤

Insight 2 및 2x에는 인코더나 여러 페이지 버튼이 없습니다. 하지만 ETC Moving Lights 모듈을 구매하시면 Insight 3의 이러한 기능을 이용하실 수 있습니다. 콘솔의 디지털라이저/시리얼 포트에 연결되는 이 소형 장치를 사용하면 마우스와 같은 포인팅 장치를 시스템에 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 이 설명서의 해당 섹션을 참조하십시오. 무빙 라이트 모듈, 321페이지이 옵션에 대한 추가 정보(설치 지침 포함)는 다음을 참조하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 75

인코더 설정 화면으로 이동하세요.

1. [설정] [1][5] [Enter]를 눌러 무빙 라이트 기능 메뉴를 표시합니다.
2. [4] [Enter]를 눌러 인코더 설정 화면으로 이동합니다.



내비게이션 및 피드백 - 인코더 설정

		엑스			
	[S]				
엑스	엑스	↔			
엑스	엑스				

인코더를 선택하세요X페이지를 선택하세요X속성 할당X보라색은 쇼에서 사용된 특징입니다.

회색: 쇼에서 사용되지 않는 속성, 노란색: 인코더/페이지 선택, 흰색: 선택된 속성 필드

업무 변경

인코더 및 기타 레벨 설정 장치는 기본적으로 사용 가능한 64개 속성 중 44개에 할당됩니다. 기본 설정을 변경하여 개인 요구 사항에 맞게 조정할 수 있습니다. 예를 들어 가장 자주 선택하는 속성을 한 페이지에 집중시키거나, 개별 설정 또는 선호도에 따라 특정 장치로 속성을 이동할 수 있습니다. 단, 한 페이지에서 동일한 속성을 두 개 이상의 위치에 할당할 수는 없습니다.

인코더 설정 화면에서 할당을 변경하는 방법은 개별적으로, 자동으로, 기본값으로 되돌리는 세 가지가 있습니다.

76장 6절 공연에 무빙 라이트 추가하기

개별적으로 변경하세요

1. 위/아래 화살표를 사용하여 인코더, 휠 또는 포인팅 장치 축을 선택합니다.
2. 왼쪽/오른쪽 화살표를 사용하여 인코더 페이지를 선택합니다. [Enter] 키를 누릅니다. 3. []를 사용하여 속성을 선택합니다.+ 또는 [-] 키를 사용하거나 [Only]를 사용하여 속성을 선택합니다.⁷ [Enter] 키를 누르세요.
4. 완료될 때까지 계속 변경하십시오. 페이지와 인코더가 선택된 경우 화살표 키를 사용하여 다른 페이지나 인코더로 빠르게 이동할 수 있습니다.

자동으로 변경됩니다

콘솔은 쇼에서 사용 중인 모든 조명기구 속성에 대한 레벨 설정을 자동으로 할당할 수 있습니다. 이 자동 할당 기능을 사용하는 한 가지 이유는 모든 속성이 올바르게 설정되도록 하기 위함입니다.

인코더 설정에 포함되어 있습니다(20은 기본 설정에 나타나지 않음). 또 다른 이유는 속성을 낮은 번호의 페이지에 빠르게 집중시켜 레벨 설정 시 페이지 변경 필요성을 줄이기 위함입니다. 현재 쇼의 속성만 할당됩니다. 팬 및 틸트 속성은 모든 페이지에서 포인팅 장치에 할당됩니다.

이 기능은 Fixture Patch 또는 Encoder Setup 화면에서 Autoload Encoders라는 소프트키로 사용할 수 있습니다(Fixture Patch에서는 [S7]을 눌러야 할 수도 있습니다). 추가 소프트키(첫 번째). 인코더 설정 화면에서 [S6]을 누릅니다.

자동 로드 인코더(확인하려면 [Enter] 키를 두 번 눌러야 합니다.) 자동 로드 할당을 실행한 후 인코더 설정 화면은 아래 그림과 같이 표시됩니다.



기본 설정 초기화

원하실 때 언제든지 기본 레벨 설정으로 되돌릴 수 있습니다. 인코더 설정 화면에서 [S7]을 누르십시오. 기본 설정값으로 초기화[Enter] 키를 두 번 눌러 확인하십시오.

⁷자세한 내용은 8페이지의 "유일한 명령"을 참조하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 77

무빙 라이트를 활용한 작업

무빙 라이트 디스플레이

무빙 라이트와 일반 조명은 동일한 블라인드, 스테이지 및 페이더 디스플레이를 사용합니다. 그러나 각 무빙 라이트는 이러한 디스플레이에서 조명 기구의 모든 채널 번호를 둘러싼 회색 막대로 구분됩니다. 또한 16비트 속성의 하위 비트를 전달하는 채널은 채널 번호가 흐릿하게 표시됩니다.

무빙 라이트 조명 기구의 채널 레벨은 조명 기구가 선택될 때 블라인드, 스테이지 및 페이더 디스플레이에 나타나는 '조명 기구 상자' 창에서 설정할 수 있습니다.⁸ 아래 스크린샷 아래 목록은 Fixture Box 창의 내용을 나타냅니다.

경기 일정 창으로 이동하세요

1. [스테이지], [블라인드] 또는 [페이더] 키를 누르십시오.
2. [S8]을 누르십시오. 고정물.
3. 조명기구 번호를 입력하십시오. 조명기구 입력란이 나타납니다.



다음은 조명 박스의 특징입니다.

- 조명기구는 번호, 레이블(지정된 경우) 및 특성으로 식별됩니다. • 조명기구의 속성이 해당 페이지에 있는 경우 페이지 번호는 흰색으로 표시됩니다. 현재 인코더 페이지는 노란색으로 표시됩니다.
- 현재 페이지의 조명기구 속성은 금색으로 표시됩니다. • 각 속성에 할당된 레벨은 "값" 줄에 표시됩니다. 8비트 데이터 유형의 경우 레벨은 백분율로 표시됩니다. 16비트 데이터 유형의 경우 레벨은 0~65535 범위의 값으로 표시됩니다. • 각 속성에 할당된 레벨 설정 장치가 표시됩니다. 여기서 E1~E5는 5개의 인코더이고, X와 Y는 2개의 휠이며, TX와 TY는 포인팅 장치가 부착된 경우 해당 장치의 축입니다.

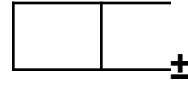
8. 조명기구 범위를 선택하면 조명기구 정보 상자에는 해당 범위의 마지막 조명기구에 대한 정보만 표시됩니다.

78장 6절 공연에 무빙 라이트 추가하기

조명기구를 사용하여 작업하기

다음은 조명기구 속성 레벨을 설정할 때 염두에 두어야 할 몇 가지 원칙입니다.

- 조명기구에 스트로브 기능이 있는 경우, 빛이 보이도록 해당 기능 값을 0보다 크게 설정해야 합니다.
- 강도 속성은 사용자가 직접 선택하지 않는 한 기본적으로 선택됩니다. 이 기능을 사용하여 조명 기구의 강도를 간편하게 설정할 수 있습니다. 예를 들어, [무대] [S8]을 눌러 무대 위의 무빙 라이트 3개의 강도를 설정할 수 있습니다. 고정물, [1] [부터] [3] [전체].
- 원하는 경우, 조명기구 상자를 사용하지 않고도 속성 레벨을 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 조명기구가 채널 1~20에 연결된 경우, 다음과 같이 채널 7과 8의 레벨을 설정할 수 있습니다. [스테이지] [채널] [7] [앤드] [8] [앳] [5] [엔터]를 누르십시오.
- 조명기구를 직접 조작하는 중이지만 화면에 조명기구 상자가 표시되지 않도록 하려면 [지우기]를 눌러 제거할 수 있습니다. 조명기구 상자를 지워도 인코더는 계속 활성화된 상태로 유지됩니다. 긴 명령 시퀀스를 실행하는 도중에도 조명기구 상자를 지울 수 있으며, 이로 인해 작업이 중단되지 않습니다.



조명기구를 선택하세요 **X** 페이지를 선택하세요

속성을 선택하세요

페이지가 흰색으로 강조 표시됨. 해당 페이지에 설비 속성이 있습니다.

노란색으로 강조 표시된 페이지 (선택된 페이지)

선택된 조명기구의 속성 금색

노란색으로 강조 표시된 속성 (선택된 속성)

1. 조명기구를 조명기구 상자에 넣은 후 위/아래 화살표를 눌러 페이지를 선택합니다.
2. 왼쪽/오른쪽 화살표를 사용하여 속성을 선택합니다.
3. Y축 휠을 사용하여 선택한 속성의 레벨을 조정합니다.⁹ 4. 같은 페이지에 설정하려는 다른 조명기구 속성이 있는 경우, 위의 2단계와 3단계를 반복하십시오. 해당 페이지의 모든 속성 설정이 완료될 때까지 계속하십시오.
5. 이 조명기구의 속성이 다른 페이지에 있는 경우, 위의 1~4단계를 반복하십시오. 조명기구의 속성이 있는 모든 페이지에 대해 이 과정을 계속하십시오.
6. 다른 조명기구의 채널 레벨을 설정하려면 [] 표시가 있는 조명기구를 선택하십시오. +] 또는 [-] 키.
7. 모든 조명기구에 대해 1단계부터 6단계까지를 반복합니다.

⁹ 팬과 틸트는 둘 중 하나가 선택될 때 항상 함께 선택됩니다. 선택된 속성은 Y축 휠에, 나머지 하나는 X축 휠에 배치됩니다.

80장 6절 공연에 무빙 라이트 추가하기

Solo를 이용한 경기 집중

Solo 기능은 다른 조명에 영향을 주지 않고 선택한 무빙 라이트의 방향을 조절하거나 조정하는 편리한 방법을 제공합니다. 더욱 편리한 점은 Solo 기능을 한 번만 실행하여 여러 조명을 차례로 조정하면서 사용할 수 있다는 것입니다.

Blind에서 Solo 기능을 사용할 필요는 없습니다. Fixture Box에도 비슷한

레벨 조절 기능이 있기 때문입니다. 다만, **Blind**에서 **Solo** 기능을 사용할 경우, 선택한 조명기구의 레벨만 설정되고 나머지 조명기구의 레벨은 모두 **0**으로 유지된다는 점에 유의하십시오.

예:

1. 패치 조명기구 1-10.
2. [스테이지]를 누르세요.
3. 1번부터 10번까지의 조명기구를 선택하세요.
레벨을 설정하세요.
 4. [S8]을 누르십시오. 고정물, [1][S7], 추가 소프트키, [S5], 홀로.
 5. 고정 장치를 조정합니다. 6. 누릅니다. + 또는 - 열쇠 첫 번째 조명을 밝게 하고 나머지 모든 조명을 어둡게 합니다.

다음 경기는 솔로로 치르겠습니다. 다음 경기는 솔로로 치르겠습니다.

7. 완료될 때까지 4단계와 5단계를 반복합니다. 모든 설비를 순차적으로 점검하십시오.
8. [S5]를 누르십시오. 홀로. 무대 위 완벽한 모습으로 돌아가세요.

제7장

단서

이 콘솔을 사용하면 쇼당 최대 **600**개의 큐를 저장할 수 있습니다.¹⁰ 큐는 채널 레벨과 큐 속성으로 구성됩니다. 하나의 큐에 여러 속성을 적용할 수 있습니다.

이 장에서는 큐를 생성 및 수정하고 복사 및 삭제하는 방법을 설명합니다. 다음 절차에 따라 녹음된 큐를 재생해 보세요. 제 **10**장 신호 재생, **123**페이지.

이 장의 예제에서는 콘솔에 저장된 큐가 없다고 가정합니다..메모리에 저장된 모든 큐를 지우려면 **[설정] [4] [Enter] [2] [Enter] [Enter]**를 누르십시오. 하지만 그 전에, 아래 설명된 절차에 따라 메모리 내용을 프로그램으로 저장하는 것을 고려해 보십시오. 제 **20**장 디스켓 기능, **249**페이지.

제7장은 다음과 같은 내용으로 구성되어 있습니다.

- 단서 유형
- 기록 기능
- 단서 만들기
- 시청 단서
- 스테이지 모드에서 큐를 활용하여 작업하기
- **Stage**에서 큐 녹음
- 블라인드 모드에서 단서를 활용하여 작업하기
- 블라인드에서 큐 녹음하기
- 단일 페이드 타임으로 큐 녹음
- 분할 페이드 타임을 사용하여 큐 녹음
- 대기 시간을 포함한 큐 녹음
- 링크 및 팔로우 기능을 사용하여 녹음 신호
- **Solo**를 사용하여 큐 녹음
- 라벨링 단서
- 녹화된 큐를 실시간으로 수정하기
- 단서 속성 수정
- **Update**를 사용하여 큐를 수정합니다.
- 단서 삭제
- 단서 복사
- 단서 삽입

¹⁰ 공연에 **600**개 이상의 큐가 필요한 경우, **86**페이지의 '초대형 공연'을 참조하십시오.

큐 유형

[유형]에는 아래에 설명된 페이드 유형 옵션 중 하나를 제외한 모든 옵션이 표시됩니다. 서브루틴 옵션은 다음 항목에서 설명합니다. 제 17장 서브루틴, 225페이지.

스테이지, 블라인드 또는 페이더 모드에서 큐 페이드 유형을 선택하려면 [유형]을 누르고 프롬프트에 표시되는 유형 번호를 입력하십시오. 큐의 페이드 유형을 변경하면 해당 큐를 다시 녹음해야 합니다. 예를 들어, [큐] [2] [유형] [2] [녹음] [입력]을 누르면 큐 2가 전체 페이드로 녹음됩니다. 페이드 유형을 입력하지 않으면 큐는 기본적으로 크로스페이드로 설정됩니다.

크로스페이드

크로스페이드 큐에서 채널 레벨이 증가하는 경우 지정된 업페이드 시간 내에 새로운 레벨로 서서히 감소합니다. 채널 레벨이 감소하는 경우 지정된 다운페이드 시간 내에 새로운 레벨로 서서히 감소합니다. [시작] 버튼을 누르면 큐가 시작됩니다. 업페이드 또는 다운페이드의 시작을 지연시키기 위해 대기 시간을 사용할 수 있습니다.

올페이드

올페이드 큐는 [Go] 버튼을 누르면 사용하지 않는 모든 채널의 강도를 0으로 만들고 다른 페이더를 초기화합니다. 올페이드는 채널 트래킹 시 종료 큐를 강제로 설정하는 데 유용합니다. 트래킹에 올페이드 큐를 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. 8장 트랙.

효과

이펙트 큐에는 이펙트가 포함되어 있습니다. 이펙트를 사용하면 일련의 스텝에 채널을 할당할 수 있습니다. 이펙트를 재생하면 스텝은 지정된 체이스 패턴으로 실행되거나 임의 순서로 실행됩니다. 이펙트 사용에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하세요. 제 16장 영향.

차단

차단 신호는 모든 LTP 채널이 서서히 완료되도록 강제합니다. 배경 큐 타이밍을 설정한 후 다른 큐처럼 물리적 페이더에서 실행됩니다. 블로킹 큐는 프로그램 제어 하에서 배경 효과 큐를 종료하는 데 사용될 수 있습니다. LTP 채널과 관련된 블로킹 큐에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. LTP 채널 작업, 5페이지.

서브루틴

서브루틴은 녹음된 일련의 큐 재생을 제어하는 큐입니다. 서브루틴은 연결된 큐와 유사하지만 재생 옵션이 더 많습니다. 서브루틴 사용에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. 제 17장 서브루틴.

녹화 기능

콘솔에는 녹음 및 추적이라는 두 가지 녹음 기능이 있습니다..녹화 기능은 화면에 보이는 그대로(보는 그대로) 모든 채널을 지정한 큐, 그룹 또는 서브마스터에 저장합니다..'레코드' 기능을 사용하여 큐를 녹음할 때, 레벨은 하나의 큐에만 기록됩니다.

트랙 기능은 큐에서만 작동하는 녹음 기능입니다..이 기능을 사용하면 이전 큐의 채널 설정을 기반으로 새 큐를 만들 수 있습니다..추적 채널은 신호가 바뀌어도 레벨이 변하지 않는 채널입니다..에이길 종종 한 장면이나 막 전체 길이에 걸쳐 여러 개의 큐를 거쳐 진행됩니다.

Track 기능을 사용하면 기존 큐를 통해 추적 채널을 추가할 수도 있습니다..예를 들어, 장면의 모든 큐를 생성한 후 모든 큐에 새 채널을 추가하거나 큐 전체에 걸쳐 채널 레벨을 조정하기로 결정한 경우, 트랙 기능을 사용하면 간단한 녹음 명령 하나로 이러한 작업을 수행할 수 있습니다..**Record**에서도 같은 작업을 하려면 새 채널을 추가해야 합니다. 각 신호를 개별적으로.

참고: 일련의 큐를 통해 추적되는 채널 레벨이 올페이드 큐에 도달하면 트랙이 종료됩니다.

이 장에서는 모든 큐에 표준 녹음 기능을 사용합니다..추적 기능 사용 방법은 설명서에 포함되어 있습니다.**8장 트랙**.

시청 단서

저장된 큐는 스테이지 또는 페이더 디스플레이에서 실시간으로 보거나 블라인드 모드에서 모니터에 표시하는 두 가지 방식으로 볼 수 있습니다.

실시간으로 큐를 보려면 큐를 선택하고 페이더에서 재생해야 합니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요.제**10**장 신호 재생, **123**페이지안내 사항은 다음과 같습니다.

화면에서만 큐를 보려면 '블라인드 모드'를 선택하고 원하는 큐 번호를 입력하세요..다른 큐를 보려면 [큐]를 누른 다음 보고 싶은 새 큐 번호를 누르세요..

블라인드 모드에서는 **[+]**와 **[-]** 버튼을 사용하여 녹음된 큐와 큐 파트를 하나씩 이동할 수 있습니다..[큐]를 누른 다음 **[+]**를 눌러 다음 큐 또는 파트를 표시합니다. **[-]**를 눌러 이전 큐 또는 파트를 표시합니다.

초대형 쇼

쇼에 600개 이상의 큐가 필요한 경우에도, 각 세그먼트에 600개 미만의 큐를 포함하도록 쇼를 여러 세그먼트로 나누어 재생할 수 있습니다. 아래 절차에 따라 크기가 큰 쇼를 여러 개의 개별 쇼 세그먼트로 생성하고 재생하세요.

초대형 쇼 제작

800개의 큐가 포함된 쇼를 만들고 싶다고 가정해 보겠습니다. 다음 절차에 따라 원하는 쇼를 두 개의 별도 쇼로 만드십시오.

1. 처음 400개의 큐를 포함하는 쇼를 만들고 이를 디스켓에 저장하세요. 시작당신은 '쇼'라는 제목의 프로그램을 보게 될 것입니다. 시작 디스켓과 콘솔 메모리에 저장됩니다.
2. 다음으로, 콘솔 메모리(디스켓에 있는 메모리가 아님)에 저장된 쇼의 모든 큐를 삭제하십시오.
3. 나머지 400개의 큐에 맞게 해당 프로그램을 메모리에 다시 프로그래밍합니다.
4. 두 번째 방송을 새 디스켓에 저장하세요. 디스켓 이름은 '새 디스켓'으로 지정하세요. 끝.

과도하게 큰 쇼를 재생합니다

1. 쇼를 재생할 시간이 되면, 해당 쇼를 불러와서 재생하세요. 시작.
2. 모든 신호가 있을 때 시작 재생되었습니다. 쇼를 로드하고 재생하세요. 끝 공연 사이 휴식 시간을 정하세요. 시작 그리고 끝 그래서 공연 중 자연스러운 휴식 시간이나 신호 사이에 발생하도록 하는 것입니다.

메모: 만약 쇼에 로드한다면 끝 쇼의 큐를 연주하는 동안 시작 페이더에서는 해당 내용을 볼 수 없습니다. 시작 시각장애이용 디스플레이에 신호가 표시되지 않습니다. 대신 시각장애이용 디스플레이에는 첫 번째 신호가 표시됩니다. 끝.

86 7장 단서

무대에서 큐를 활용하는 방법

Stage에서 큐, 그룹 또는 서브마스터를 녹음할 때와 같이, 일반적으로 라이브 채널을 모두 제거한 상태에서 시작해야 합니다. 예를 들어, 이전 페이드 또는 채널 선택으로 인해 무대에 설치된 조명을 사용하지 않고 새 큐를 만들고 싶을 수 있습니다. 무대 조명을 제거하려면 다음 절차 중 하나 또는 전부를 사용하십시오.

- 페이더의 큐에 의해 조명이 켜진 경우, 페이더의 **[Clear]** 키를 한 번 이상 누르십시오.
 - 조명이 포착되면 **[Rel]** 버튼을 두 번 이상 누르십시오.
- 서브마스터에서 가져온 경우 슬라이더를 0으로 낮추십시오.
- 백그라운드에서 실행 중인 채널의 경우 **[S3]**을 누르십시오. 백그라운드 재정의, **[엔터]** **[엔터]**.

Stage에서 큐를 녹음하기

무대 위 표정을 통해 신호를 만들어내는 방법은 여러 가지가 있습니다..이미 여러 개의 큐가 저장되어 있는 경우, 다른 큐에 저장된 록을 기반으로 새로운 큐를 만들 수 있습니다. 이 경우 페이더에서 큐를 재생한 다음 무대에서 결과적인 록을 수정하면 됩니다.

다른 상황에서는 모든 채널 레벨을 수동으로 입력해야 할 수도 있습니다. 아래 절차가 바로 그 방법입니다. 이 큐를 생성할 때는 채널 레벨만 설정합니다. 기본 설정이 큐의 다른 모든 속성을 결정합니다. 대부분의 기본 설정은 시스템 설정 메뉴에서 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. [제3장 시스템 설정](#) 기본 설정 및 변경에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

다음 단계를 따라 큐 1을 녹음하세요.¹¹

키 입력: 동작:

1. **[스테이지]**를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요
2. **[1] [Thru] [1][0]**을 누르십시오. 채널 1부터 10까지 선택됩니다.
3. **[At]**을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다. 강도를 입력하세요
4. **[5][0]**을 누릅니다. 50% 수준으로 설정됩니다.
채널 1부터 10까지
5. **[녹음]**을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
큐를 녹음하려면 숫자를 선택하세요.
그리고 엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
6. **[1]**을 누릅니다. 큐 1이 선택됩니다.
7. **[Enter]** 키를 누릅니다. 큐 1이 기록됩니다.
채널 1부터 10까지 50
퍼센트
8. **[Rel]**을 누릅니다. 캡처된 채널이 해제됩니다.

¹¹. **[녹음]** 버튼을 누르면 키패드가 기본적으로 큐 모드로 설정된다는 점에 유의하십시오.

시각 장애인을 위한 단서 활용

블라인드 모드를 사용하면 무대 위의 현재 모습에 영향을 주지 않고 큐를 생성, 미리 보기 또는 수정할 수 있습니다. 라이브 무대 모습을 그대로 사용하면서 작업하려면 스테이지 모드를 사용하세요.

블라인드에서 큐를 녹음하기

키 입력: 동작:

1. [시각장애인용]을 누르세요. 시각장애인용 표시 모드가 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
큐 번호를 선택하세요
큐 유형을 선택하려면 [유형]을 누르세요.
 2. [2]를 누릅니다. 큐 2가 선택됩니다.
 3. [채널] [1][3] [그리고] [1][5]를 누르세요. 선택합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요
 4. [전체]를 누르세요. ^{에이} 채널을 최대 강도 수준으로 설정합니다.
채널 13과 15를
 5. [녹음]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
큐를 녹음하려면 번호를 선택하세요.
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
 6. [Enter] 키를 누릅니다. 채널 13과 15를 최대 출력으로 설정하여 큐 2를 녹음합니다.
- a. [전체]를 사용할 때는 [아래]를 먼저 누를 필요가 없다는 점에 유의하세요.

큐를 녹음할 때, 페이더로 설정된 채널 레벨은 빨간색(키패드에서 설정된 채널 레벨을 나타냄)에서 큐마다 채널 레벨 변화에 따른 색상으로 바뀝니다.¹²

¹² 채널 레벨 색상의 의미에 대한 자세한 내용은 3페이지의 탐색 및 시각적 피드백을 참조하십시오.

88 7장 단서

단일 페이드 타임으로 큐를 녹음합니다.

별도로 설정하지 않으면 콘솔은 녹음하는 모든 큐에 기본 페이드 시간을 할당합니다. 원하는 경우 사용자 지정 페이드 시간을 설정하여 큐를 녹음할 수도 있습니다.

페이드 타임은 0초에서 99분 59초까지 가능합니다. 분과 초 단위로 표시하거나 소수점 이하 자릿수를 사용하여 표시할 수 있습니다. 허용되는 시간 값에는 0.2(0.2초), 00:12(12초), 5.5(5.5초), 5:30(5분 30초) 등이 있습니다.

사용자 지정 페이드 타임으로 큐를 녹음하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지] 또는 [블라인드]를 누르세요. 표시 모드가 선택됩니다.
2. [Cue]를 누르세요. 화면에 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
큐 번호를 선택하세요
큐 유형을 선택하려면 [유형]을 누르세요.
3. [3]을 누릅니다. 큐 3이 선택됩니다.
4. [시간]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
업페이드 시간을 입력하세요
5. [8]을 누릅니다. 8초의 페이드 타임이 입력됩니다. 모서리에는 다음과 같이 표시됩니다.업타임 8
6. [Enter] 키를 누르세요. 일치하는 다운페이드 시간이 입력됩니다.
7. [녹음] 버튼을 누르세요. ^{에이} **Enter** 키를 누르십시오.
취소하려면 지우기 버튼을
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 누르세요.
큐를 녹음하려면 번호를 선택하고
8. [Enter] 키를 누릅니다. 8초의 페이드 타임으로 큐 3이 녹음됩니다.

- a. 단서가 이미 존재하는 경우 7단계와 8단계를 생략할 수 있습니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 89

분할 페이드 타임을 사용하여 큐를 녹음합니다.

콘솔을 사용하면 업페이드 및 다운페이드 시간이 서로 다른 큐를 녹음할 수 있습니다. 이러한 큐는 각각 다른 특성을 가진다고 합니다. 나뉜다 페이드 타임. 콘솔 디스플레이에서 " 왼쪽에 있는 시간은 페이드 타임입니다." 는 업페이드 시간을 나타내고, 오른쪽에 있는 숫자는 다운페이드 시간을 나타냅니다.

다음 단계를 따라 업페이드와 다운페이드 시간을 분리하여 큐를 녹음하세요. 키 입력: 동작:

1. [스태이지] 또는 [블라인드]를 누르세요. 표시 모드가 선택됩니다.
2. [Cue]를 누르세요. 화면에 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
큐 번호를 선택하세요
큐 유형을 선택하려면 [유형]을 누르세요.
3. [4]를 누릅니다. 큐 4가 선택됩니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다. 큐 4
4. [시간]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
업페이드 시간을 입력하세요
5. [1][0]을 누릅니다. 10초의 업페이드 시간이 입력됩니다.
초
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다. 가동 시간 10
6. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
다운페이드 시간을 입력하세요
7. [1][5]를 누릅니다. 15초의 다운페이드 시간이 입력됩니다. 모서리에는
다음과 같이 표시됩니다. **DnTime 15**
큐를 녹음하려면 번호를 선택하고
8. [녹음] 버튼을 누르세요. **Enter** 키를 누르십시오.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 취소하려면 지우기 버튼을

누르세요.

9. [Enter] 키를 누릅니다. 10초의 업페이드 시간과 15초의 다운페이드 시간으로 큐 4가 녹음됩니다.
초

a. 단서가 이미 존재하는 경우 8단계와 9단계를 생략할 수 있습니다.

90 7장 단서

대기 시간을 포함한 큐 녹음

대기 시간은 [시작] 버튼을 누른 시점부터 실제 페이드 효과가 시작되는 시점까지의 시간입니다. 최대 99분 59초의 대기 시간을 설정하여 큐를 녹음할 수 있습니다.

대기 시간은 일반 시간 형식 또는 소수점 형식으로 입력할 수 있습니다. 소수점을 사용하여 입력할 경우, 1분(0.1~59.9초) 미만이어야 합니다. 소수점 없이 입력할 경우, 두 자리 숫자는 60 미만이면 초로, 60에서 99 사이이면 분과 초의 합으로 계산됩니다. 예를 들어, 70을 입력하면 1:10으로 표시됩니다. 세 자리 또는 네 자리 숫자를 입력할 경우, 마지막 두 자리 숫자(최대 59)는 초로 해석됩니다. 예를 들어, 9930을 입력하면 99:30으로 표시됩니다.

콘솔을 사용하면 업페이드 또는 다운페이드 중 하나에만 대기 시간을 설정할 수 있으며, 둘 다 설정할 수는 없습니다. 속성 표시줄의 대기 필드에서 어떤 유형의 대기 시간을 사용하고 있는지 확인할 수 있습니다. 업페이드인 경우 작은 위쪽 화살표(↑시간 옆에)가 표시됩니다. 아래쪽 화살표()가 표시되면 아래쪽 대기 표시가 됩니다.↓)가 대신 표시됩니다. 만약 그렇게 한다면

대기 시간을 입력하지 않으면 콘솔은 해당 큐에 대기 시간을 0으로 할당합니다.

업페이드 및/또는 다운페이드 대기 시간을 변경하려면 다음 단계를 따르십시오.키 입력: 동작:

1. [스테이지] 또는 [블라인드]를 누르세요. 표시 모드가 선택됩니다.
2. [Cue]를 누르세요. 화면에 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
큐 번호를 선택하세요
큐 유형을 선택하려면 [유형]을 누르세요.

3. [5]를 누르면 큐 5가 선택됩니다.
4. [대기]를 한 번 누르세요.

또는...	업페이지 대기 시간을 입력하세요또는...
[대기]를 두 번 누르세요. 프롬프트 내용은 다음과	다운페이지 대기 시간을 입력하세요.
5. [6]을 누릅니다. 6초의 대기 시간이 입력됩니다. 모서리에는 다음과 같이 표시됩니다.

업웨이트 6
또는...
DnWait 6
6. [Enter] 키를 누릅니다. 6초의 대기 시간으로 큐 5가 녹음됩니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 91

링크 및 팔로우 기능을 사용하여 녹음 신호

큐를 녹음하면 자동으로 큐 목록에 추가됩니다. 큐 목록은 모든 큐가 숫자 순서대로 정렬된 목록입니다. 일반적으로 [Go] 버튼을 눌러 큐를 실행하면 콘솔은 큐 목록에 있는 순서대로 큐를 재생합니다. [Link] 버튼을 사용하면 큐 재생 순서를 변경할 수 있습니다. [Follow] 버튼을 사용하면 여러 큐를 자동으로 재생할 수 있습니다.

링크

[링크]를 사용하면 큐들을 연결하여 순서에 상관없이 재생할 수 있습니다. 예를 들어 큐 10을 큐 1에 연결하면 큐 10 다음에 큐 1이 재생됩니다.

연결된 큐를 녹음하려면 다음 단계를 따르세요.¹³

키 입력: 동작:

1. [스테이지] 또는 [블라인드]를 누르세요. 표시 모드가 선택됩니다.
2. [큐] [1]. 큐 1을 선택합니다.
3. [링크]를 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.

큐에 연결하려면 큐 번호를 선택하세요. 매크로에 연결하려면 Enter 키를 누르세요. 매크로
--
4. [1][0][Enter]를 누르십시오. 에이 재생한 후 [이동]을 눌러 큐 10을
큐 10과 큐 1을 연결합니다. 큐 1을 재생하세요.

a. 이 단계에서 [지우기]를 눌러 기존 링크를 제거하세요.

¹³ 매크로를 큐에 연결할 수도 있습니다. 자세한 내용은 95페이지의 "매크로를 큐에 연결하기"를 참조하십시오.

927장 단서

따르다

[팔로우]를 사용하면 일련의 큐를 자동으로 재생할 수 있습니다. [팔로우] 시간은 큐가 시작된 후 다음 큐가 실행되기까지 콘솔이 대기하는 시간을 나타냅니다. [링크]를 사용하여 다른 순서를 지정하지 않는 한, [팔로우]는 큐 목록에서 다음 큐를 재생합니다.

추적 시간은 분과 초 단위로 표시되거나 최대 99분 59초까지 초 단위의 소수점으로 표시될 수 있습니다.

[팔로우]를 사용하여 큐를 녹음하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지] 또는 [블라인드]를 누르세요. 표시 모드가 선택됩니다.
2. [큐] [7]을 누릅니다. 큐 7이 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
큐 번호를 선택하세요
큐 유형을 선택하려면 [유형]을 누르세요.
3. [팔로우]를 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
팔로우 타임을 입력하세요 (또는 **ENTER** 키를 누르세요)
기본 시간을 확인하려면 (누르세요)
팔로우 타임을 취소하려면 클릭하세요.
4. [5] [Enter]를 누릅니다. 에이 녹음합니다. 7번 큐가 시작되면 5초 후에 큐 목록의 다음 큐가 자동으로 재생됩니다.
7번 큐를 5초의 팔로우 타임으로 재생합니다.

- a. 이 단계에서 [지우기]를 눌러 기존 팔로우 시간을 삭제하세요.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 93

링크 및 팔로우 기능을 사용하여 재생 루프를 만드세요.

링크 및 팔로우 기능을 사용하면 큐 그룹이 자동으로 반복 재생되는 큐 재생 루프를 만들 수 있습니다.¹⁴

Link와 Follow 기능으로 생성된 반복 재생을 멈추려면, 반복 재생이 최소 한 번 이상 완료된 후 GO 버튼을 누르세요. 반복 재생이 완료되기 전에 GO 버튼을 누르면 반복 재생 순서의 다음 곡으로만 이동합니다. 반복 재생이 최소 한 번 이상 완료된 후 GO 버튼을 누르면, 해당 곡이 일시적으로 중단됩니다.

링크 시퀀스를 무시하고 루프에 포함되지 않은 큐로 넘어갑니다. 이때 재생되는 루프에 포함되지 않은 큐는 링크된 큐 바로 다음에 오는 큐입니다. 예를 들어, 큐 6이 루프에서 큐 10에 링크되어 있다면, 루프를 중지했을 때 재생되는 루프에 포함되지 않은 큐는 큐 7이 됩니다.

다음 단계를 따라 5개의 큐로 구성된 루프를 만드세요.

키 입력: 동작:

- 1, 2, 3, 4, 5로 번호가 매겨진 다섯 개의 단서를 만드세요.

큐가 표시되며, 첫 번째 큐를

선택합니다.

- [Cue]를 누른 다음 재생 루프에 포함할 첫 번째 큐의 번호인 [1]을 누릅니다.

큐 목록에는 1번부터 5번까지의

3. [팔로우] [5] [Enter]를 누릅니다. 첫 번째 신호에 5초의 팔로우 시간을 지정합니다.
4. 2단계와 3단계를 신호 2~5에 대해 반복합니다. 누릅니다. 나머지 신호에 5초의 추적 시간을 할당합니다.
5. [Cue]를 누른 다음 재생 루프의 마지막 큐 번호인 [5]를 누릅니다. 재생 루프에서 마지막 큐를 선택합니다.
6. [링크]를 누른 다음 재생 루프의 첫 번째 큐 번호인 [1]을 누릅니다. [Enter]를 마지막 큐를 첫 번째 큐에 연결하여 루프를 생성합니다.

¹⁴ 효과를 사용하여 반복 재생을 만들 수도 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. 제 16장 영향 더 자세한 정보를 원하시면.

947장 단서

매크로를 큐에 연결하기

[링크]를 사용하면 큐가 실행될 때 매크로를 자동으로 실행할 수 있습니다. 매크로 6을 큐 1에 연결하면 큐 1을 재생할 때 매크로 6이 실행됩니다. 매크로 실행 전에 지연 시간을 두려면 원하는 시간만큼 매크로 대기 시간을 추가하여 매크로를 시작하면 됩니다.¹⁵ 큐에 팔로우 타임을 지정하여 매크로 실행을 지연시킬 수도 있습니다.¹⁶

다음 단계를 따라 매크로를 큐에 연결하세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지] 또는 [블라인드]를 누르세요. 표시 모드가 선택됩니다.
2. [큐] [1]. 큐 1을 선택합니다.
3. [링크]를 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.

큐에 연결하려면 큐 번호를 선택하세요.
매크로에 연결하려면 **Enter** 키를 누르세요.
매크로

4. [매크로 입력]을 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 나타납니다.
매크로에 연결하려면 매크로를 선택하세요.
숫자
큐에 연결하려면 **CUE**를 누르세요.
5. [7] [Enter]를 누릅니다. 큐 1에 연결된 매크로 7이 기록됩니다.
[Go]를 눌러 큐 1을 재생하면,
매크로 7은 동시에 실행됩니다.

¹⁵보다 제18장 매크로 매크로 생성에 대한 정보는 다음을 참조하세요. ¹⁶링크 및 팔로우를 사용한 녹화 신호에 대한 내용은 92페이지를 참조하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 95

Solo를 사용하여 큐를 녹음합니다.

솔로 기능은 선택한 채널을 시청하거나 녹화하는 동안 기존 채널의 전원을 일시적으로 차단하는 데 유용합니다. 솔로 기능은 블라인드 모드 또는 스테이지 모드에서 사용할 수 있습니다. 스테이지 모드에서는 선택한 채널을 제외한 모든 조명을 차단하여 특정 조명을 식별하는 데 사용할 수 있습니다. 또는, 선택한 채널을 제외한 모든 채널을 차단하는 다른 방법으로 녹화할 채널을 필터링할 수도 있습니다. 두 가지 사용 방법은 아래에 설명되어 있습니다.

Solo를 사용하여 선택한 조명을 녹화합니다.

아래 스테이지 절차에서 **Solo** 버튼을 처음 누르면 선택된 조명을 제외한 모든 조명이 꺼집니다. **Solo** 버튼을 두 번째 누르면 (스테이지에서만)

이전처럼 복원됩니다. 이 **Solo** 기능은 대부분의 무빙 라이트 속성을 제어하는 것과 같은 개별 채널은 지우지 않습니다.

하지만 무빙 라이트 기구의 강도 조절 채널을 비워 두세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누르세요. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. [큐] [1][0] [시작]을 누릅니다. 페이더 쌍에서 큐 10을 재생하여 무대 연출을 설정합니다.
3. [2][0][Thru][3][0]을 누르십시오. 채널 20~30이 선택됩니다.
4. [S7]을 누르십시오. 추가 소프트키, [S3]이 읽을 때까지 홀로.
5. [S3]을 누르십시오. 홀로. 에스20번부터 30번 채널을 제외한 모든 채널을 0으로 설정합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
모든 채널 레벨을 초기화하려면 누르세요.
홀로
6. [2][0][Thru][3][0][Full]을 누릅니다. 채널 20~30을 선택하고 전체 볼륨으로 설정합니다.
7. [녹음] [큐] [7] [Enter]를 누르세요. 녹음합니다.
20번부터 30번 채널의 내용을 큐 7에
8. [S3]을 누르십시오. 홀로Solo가 해제했던 채널을 복원합니다.

Solo를 사전 녹음 필터로 사용하기

다음 절차는 **Blind** 모드에서도 동일한 기능을 하며, **Solo** 모드를 사용하여 녹음을 선택된 채널로 제한하고 독립 채널 여부와 관계없이 나머지 모든 채널을 지웁니다. 스테이지 레벨은 이 절차의 영향을 받지 않습니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누르세요. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. [큐] [1][0] [시작]을 누릅니다. 페이더 쌍에서 큐 10을 재생하여 무대 연출을 설정합니다.
3. [Chan] [2][0] [Thru] [3][0] [Full]을 누르세요. 채널 20부터 30까지를 선택하고 최대 출력으로 설정합니다.
4. [녹음] [큐] [7] [솔로]를 누르세요. 선택된 채널을 큐 7에 기록합니다.

96 7장 단서

라벨링 단서

콘솔을 사용하면 영숫자 키보드를 이용하여 큐에 레이블을 지정할 수 있습니다.¹⁷ 라벨은 문자, 숫자 및 기호의 어떤 조합으로든 구성될 수 있으며 최대 16자까지 가능합니다.

다음 단계를 따라 신호에 라벨을 붙이세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지] 또는 [블라인드]를 누르세요. 표시 모드가 선택됩니다.

2. [큐] [1][2] [레이블]을 누릅니다. 큐 12가 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
타입 큐 레이블
(F6 = 완전히 종료됨,
F7 = 마지막 단서 레이블,
F8 = 다음 큐 레이블)
있습니다. **Label Toad**가
3. 영숫자 키보드를 사용하여 입력하십시오.
원하는 레이블입니다. 예를 들어, 12번 큐를 "두꺼비가 나갑니다."라고 지정합니다. 종료됩니다. "Toad exits"라는 레이블이 있는 레코드 Cue 12
4. [Enter] 키를 누르세요. 에이 큐 레이블을 입력합니다. 모서리에는 다음과 같이 적혀

a. 이전에 큐가 존재하지 않았다면 4단계에서 [녹음] [Enter]를 누르십시오. 이렇게 하면 큐와 레이블이 한 번에 생성됩니다.

¹⁷ 영숫자 키보드 설치에 대한 자세한 내용은 334페이지의 "영숫자 키보드 설치"를 참조하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 97

녹화된 큐를 실시간으로 수정하기

이 장의 앞부분 예제에서는 새로운 큐를 녹음하는 방법을 설명했습니다.

녹음된 큐의 채널을 수정하려면 **Stage**에서 해당 큐를 재생하고 변경한 다음 다시 녹음하면 됩니다.¹⁸ 그 수정 사항은 무대 위의 모습에 즉시 반영됩니다. 또한, 제작한 라이브 모습을 다른 큐에 녹화할 수도 있습니다.

큐의 채널 수정

아래 절차에 따라 새 채널을 추가하거나 채널 레벨을 수정하세요. 채널 또는 조명기구 선택이나 초기 큐 레코딩에 사용 가능한 레벨 설정에 사용하는 모든 기법을 동일하게 적용할 수 있습니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. [큐]를 누르고 큐 번호를 입력한 후 [시작]을 누르세요. 선택한 큐를 재생합니다. 큐에 이미 있는 채널과 동일한 채널을 선택하거나 추가 채널을 선택하고 레벨을 설정합니다.
3. 원하는 변경 사항을 적용하려면 채널을 선택하고 채널 레벨을 설정하십시오. 원하는 수정 사항을 반영하여 큐를 다시 녹음합니다.
4. [녹음] [Enter]를 누르세요. ^{에이} 녹음합니다.
 - a. 이 단계에서 [Record]와 [Enter] 사이에 다른 큐 번호를 삽입하면 다른 큐에 록을 녹음할 수 있습니다. 다른 큐에 녹음할 경우 수정 사항은 페이더에 반영되지 않습니다. 무대에서 록을 유지하고 싶다면 채널을 해제하기 전에 페이더를 통해 큐를 실행하세요.

¹⁸나큐 재생 절차에 익숙하지 않으시면 10장 큐 재생(123페이지)을 참조하십시오.

큐 속성 수정

큐 타이밍과 같은 큐 속성만 수정하려는 경우, 큐를 재생하지 않고도

Stage에서 수정할 수 있습니다. 아래 절차에 따라 큐 속성을 수정하세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지] 또는 [블라인드]를 누르세요. 표시 모드가 선택됩니다.
2. [큐]를 누른 다음 원하는 큐 번호를 입력하십시오. 원하는 신호를 선택합니다
3. 해당 키를 누르십시오
~에 해당합니다
원하는 속성
수정 가능. 옵션에는
유형, 시간, 대기, 링크,
팔로우 및 레이블이
포함됩니다. 큐 속성을 수정합니다.
4. 속성에 대한 새 설정을 입력합니다. 수정 사항을 반영하여 큐를 다시 녹음합니다.
5. [Enter] 키를 누르세요. 에이
 - a. 큐 유형을 변경하는 경우 5단계에서 [녹음] [Enter]를 누르십시오. 유형 변경 사항은 녹음하지 않으면 적용되지 않습니다.

업데이트 신호

업데이트 기능을 사용하면 스테이지 또는 페이지에서 이전에 녹음된 큐, 그룹, 서브마스터 또는 포커스 포인트를 수정할 수 있습니다. 업데이트는 캡처된 모든 채널과 선택된 채널의 레벨을 가져오며, 'Only' 명령을 사용하여 선택된 채널을 제한할 수 있습니다.¹⁹

활성 큐 업데이트

다음 절차는 재생된 큐를 업데이트하는 방법을 보여줍니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. [큐]를 누르고 큐 번호를 입력한 후 [시작]을 누르세요. 선택한 큐를 재생하고 현재 레벨을 높입니다.
3. 원하는 대로 채널 레벨을 조정하십시오. 큐 레벨을 설정하거나 추가 채널을 선택하고 해당 레벨을 설정합니다.
4. [S2]를 누르십시오. 업데이트 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 큐를 업데이트하려면 숫자를 선택하세요.
ENTER 키를 누르세요 (**TRACK + ENTER**)
(추적) 취소하려면 **CLEAR**를 누르세요.
프롬프트 읽기를 업데이트할 채널을 선택합니다.
채널 번호를 선택하세요.
취소하려면 **CLEAR** 버튼을 누르세요.
5. 업데이트에서 채널을 제한하려면 '여기에서만'을 사용하세요. ^{에이}
6. [Enter] 키를 누르세요. ^비 활성 큐를 업데이트합니다.
 - a. 선택 사항.
 - b. 업데이트가 다음 큐까지 이어지도록 하려면 **Enter** 키를 누르기 전에 [**Track**]을 누르십시오.

19. 캡처된 채널에 대한 설명은 54페이지의 채널 모드를 참조하십시오.
Only에 대한 설명은 8페이지의 **Only** 명령 부분을 참조하십시오.

100 챕터 7 단서

녹음된 큐를 업데이트합니다

큐를 업데이트하기 위해 재생을 다시 할 필요는 없습니다. 다음 절차는 녹음된 모든 큐를 업데이트하는 방법을 보여줍니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. [S8]을 누르십시오. 고정물, [1] [Thru] [8], [Full].
 1번부터 8번까지의 조명기구를 선택하고 밝기를 최대로 설정합니다.
3. 좌우 회전 및 상하 기울기 레벨을 선택한 모든 경기에 대한 위치 속성 수준을 설정합니다. ^{에이}
4. [S2]를 누르십시오. 업데이트[3]. 프롬프트 읽기를 업데이트하기 위해 큐 3을 선택합니다.
 큐를 업데이트하려면 숫자를 선택하세요.
ENTER 키를 누르세요 (**TRACK + ENTER**)
 (추적) 취소하려면 **CLEAR**를 누르세요.
5. [S8]만 누르세요. 고정물, [6] 및 [7]. ^비
 제한합니다. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
 조명기구 번호를 선택하세요
 취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
 업데이트 큐 3
6. [Enter] 키를 누르세요. ^{기음}
 업데이트를 6번 및 7번 경기로

- a. 마우스 또는 이와 유사한 포인팅 장치가 있으면 사용하십시오.
- b. 선택 사항입니다. **Only** 옵션을 사용하지 않으면 0이 아닌 모든

채널이 업데이트에 포함됩니다.

- c. 업데이트가 다음 큐까지 이어지도록 하려면 **Enter** 키를 누르기 전에 **[Track]**을 누르십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 101

업데이트 기능을 사용하여 페이드 속도를 수정합니다.

또한 업데이트 기능을 사용하여 수동으로 수정한 페이드 속도를 큐에 기록할 수 있습니다.

페이더에서 실행 중인 큐의 속도를 업데이트하려면 다음 단계를

따르십시오.키 입력: 동작:

1. 큐가 실행 중인 페이더의 **[Rate]** 키를 누릅니다.
2. 페이드 속도를 조절하려면 페이드는 속도 조절 휠로 제어됩니다. 페이더 상태 창에는 속도 조절 휠을 돌리세요. 현재 속도가 표시됩니다. 속도 제어를 활성화합니다.
3. **[S2]**를 누르십시오.업데이트프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
큐를 업데이트하려면 숫자를 선택하세요.
ENTER 키를 누르세요 (**TRACK + ENTER** 추적) (**ONLY + ENTER** 키를 누르세요)
이미 업데이트된 채널만 업데이트하세요.
(대기열에서)
4. **[Enter]** 키를 누릅니다. 새로운 속도가 큐에 기록됩니다.

단서 삭제

블라인드 모드 또는 스테이지 모드에서 큐를 삭제할 수 있습니다. 블라인드 모드에서 큐를 삭제하려면 아래 절차를 따르세요. 스테이지 모드에서는 [S7]을 누르는 것을 제외하고 동일한 절차를 따르세요. 추가 소프트키[스테이지]를 눌러 표시한 후삭제 소프트키로 키를 사용합니다[S6].

키 입력: 동작:

1. [블라인드]를 누르세요. 블라인드 모드가 선택됩니다.
2. [S6]을 누르십시오. 삭제 큐프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
큐를 삭제하려면 **Enter - Delete** 키를 누르세요.
큐 및 트래킹을 하려면 **TRACK +** 버튼을 누르세요.
입력하다
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
같습니다.
3. 삭제할 큐의 번호를 입력하세요. ^{에이} 확인하려면 **ENTER** 키를 누르세요. 취소하려면 **CLEAR** 키를 누르세요.
4. [Enter] 키를 누르세요. ^비 삭제할 큐를 선택합니다.

프롬프트 내용은 다음과

5. [Enter] 키를 누릅니다. 큐가 삭제됩니다.
 - a. 현재 선택된 큐를 삭제하는 경우 선택 사항입니다.
 - b. 큐와 트래킹된 모든 채널을 삭제하려면 [Enter] 키를 누르기 전에 [Track] 키를 누르십시오. 트래킹에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [8장 트랙](#).

102 7장 단서

단서를 복사하다

큐의 채널 레벨을 기반으로 새 큐, 그룹 또는 서브마스터를 만들 수 있습니다.²⁰ 복사 작업을 수행하려면 다음 절차를 따르십시오. 이 복사는 블라인드 복사 또는 스테이지 복사로 수행할 수 있습니다.

스테이지에서 한 큐를 다른 큐로 복사하려면 아래 절차를 따르십시오. 스테이지가 아닌 블라인드에서 복사하는 경우, 이 절차의 3단계를 생략하십시오.키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 화면이 선택됩니다.
2. [Cue] [1]을 누르십시오. 프롬프트는 다음과 같습니다.
큐 번호를 선택하세요
큐 유형을 선택하려면 [유형]을 누르세요.
3. [이동]을 누르세요.
4. [녹음]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.

큐를 녹음하려면 번호를 선택하세요.
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
적혀 있습니다.큐 2

5. [2]를 누르세요. 에이
모서리에는 다음과 같이

6. [Enter] 키를 누르십시오. 큐 복사가 완료되었습니다. 채널 레벨이 큐
1에서 큐 2로 복사되었습니다.
이제 새 큐를 수정할 수 있습니다.

a. 큐에서 서브마스터 또는 그룹으로 록을 복사하려면 5단계의
숫자 앞에 [Sub] 또는 [Group]을 누르십시오.

²⁰이펙트 큐를 그룹에 복사할 수 없습니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 103

단서 삽입

녹음된 신호음 사이에 신호음을 삽입하고 싶을 수도 있습니다..예를 들어,
큐 1을 약간 수정하여 큐 1과 큐 2 사이에 삽입하고 싶을 수 있습니다..큐에
한 자릿수 소수점을 사용하여 번호를 매길 수 있습니다..따라서 1과 2
사이에 최대 9개의 큐를 삽입할 수 있습니다(1.1, 1.2 등).

기존 단서들 사이에 새로운 단서를 삽입하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [블라인드] 또는 [스테이지]를 누르세요. 표시 모드가 선택됩니다.
2. [큐]를 누르고 큐 번호를 입력하세요.
수정 후 [Enter] 키를 누르세요.
3. 스테이지 모드에서 작업 중인 경우 [Go]를 누르십시오.
4. 채널 및 큐 속성을

추가하거나 수정합니다.
원하는 신호를 선택합니다

띄웁니다.
큐가 수정되었습니다

무대와 디스플레이에 큐를

5. [녹음]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
큐를 녹음하려면 번호를 선택하세요.
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
6. 큐 번호를 소수점까지
입력하여 삽입하세요.
단서들 사이 (예:
[1].[5]). 새로운 큐 번호를
입력하지 않으면 기존 큐
번호가 덮어쓰여집니다.
모서리에는 다음과 같이
적혀 있습니다. 큐 **1.5**

7. [Enter] 키를 누릅니다. 새로운 큐 1.5가 큐 1과 큐 2 사이에
녹음됩니다.

104 7장 단서

제8장 길

트랙 기록 기능

트랙 레코드는 특정 채널 또는 채널 레벨이 재생 중 큐 간에 변경되지 않고 유지되도록 새 큐를 기록하거나 기존 큐를 수정하는 방법입니다. 트랙 레코드로 기록된 큐의 레벨은 새로운 레벨이 나타날 때까지 후속 큐에서 변경되지 않고 계속 유지됩니다. 트랙 레코드를 사용하면 시퀀스에서 첫 번째 큐만 변경하여 여러 큐 범위를 자동으로 수정할 수 있습니다.²¹ 또한 새 큐 녹음 시 트랙 레코드를 사용하여 이전 큐의 레벨을 새 큐로 가져올 수 있습니다.

트랙시트 모드

트랙시트는 해당 채널이 포함된 모든 큐에 대한 채널 레벨 설정을 표시합니다..이를 통해 해당 채널의 경로를 빠르게 추적할 수 있습니다..트랙시트에서 큐 또는 큐 그룹을 선택하고 해당 채널의 레벨을 전체적으로 수정할 수 있습니다..트랙시트는 올페이드 큐를 통해 채널을 추적하는 한 가지 방법을 제공합니다.

²¹.경고이 절차는 자동화되어 있지만 시간이 걸릴 수 있습니다. 소비하는 행위입니다. 쇼를 진행하면서 시도하면 심각한 결과를 초래할 수 있습니다.

실적

일련의 큐를 녹음할 때는 일반적으로 첫 번째 큐를 녹음한 다음 첫 번째 큐를 기반으로 두 번째 큐를 구성합니다. 일부 채널은 변경되지만 대부분은 동일하게 유지됩니다..세 번째 신호는 두 번째 신호를 기반으로 만들어지고,

이런 식으로 계속됩니다. 이 절차를 통해 여러 채널이 하나의 신호에서 특정 레벨로 설정되고, 그 레벨이 여러 신호에 걸쳐 유지됩니다.

연속된 큐 동안 레벨이 변하지 않는 채널을 "트랙"이라고 합니다. 레벨 변화가 없는 이러한 연속된 큐를 "트랙"이라고도 합니다. 블라인드 모드에서 [트랙] 키를 누르면 이전 큐의 채널 레벨을 가져와 새로운 큐로 트랙을 연결합니다. 스테이지 모드나 블라인드 모드에서 [트랙] 키를 누르면 다음 큐에 트랙이 추가됩니다.

다음 예시들은 Track의 작동 방식을 보여줍니다.. 여기에는 각각 5개의 채널을 가진 5개의 큐가 포함됩니다.. 이 예시들에서, 채널의 레벨이 한 큐에서 다음 큐로 변경될 때 그 변화가 출력됩니다. 용감한 추적된 채널은 정상적으로 인쇄됩니다.. 이는 Blind에서 레벨을 표시하는 방식과 일치합니다. 레벨이 상승하거나 하락하는 채널은 파란색 또는 녹색으로 표시되고, 추적되는 채널은 보라색으로 표시됩니다.

레코드를 사용하여 트랙을 생성합니다.

Stage에서 다음 키 입력을 사용하여 아래 그림과 같은 5개의 큐를 생성하세요(참조). Stage에서 큐를 녹음하는 방법, 87페이지 각 신호는 이전 신호에 채널을 추가합니다..

큐 1 [1] [전체] [녹음] [1] [입력]
큐 2 [2] [전체] [녹음] [2] [입력]
큐 3 [3] [전체] [녹음] [3] [입력]
큐 4 [1] [At] [2][5] [4] [Full] [Record] [4] [Enter]
큐 5 [1] [통과] [4] [위치] [이] [이] [녹음] [5] [입력]

다음 그림과 같이 해당 키 입력을 통해 결과가 나타납니다. 여러 신호에 걸쳐 채널 레벨이 동일하게 유지될 때 채널 트랙이 어떻게 형성되는지 확인하십시오.. 예를 들어, 채널 1은 큐 1에서 큐 3까지의 트랙을 기록합니다..²²

찬 1 찬 2 찬 3 찬 4 찬 5

큐 1 FF

큐 2 FFFF

큐 3 FF FFFF

큐 4 25FF FFFF

큐 5 00 00 00 00

²² 채널이 어떤 레벨로도 설정되지 않은 경우(예: 위의 채널 5)에는 추적이 정상적으로 완료된 것으로 간주됩니다.

수정된 신호 녹음

녹음과 트랙의 차이점은 큐를 수정하거나 기존 큐 두 개 사이에 새 큐를

삼입할 때 분명하게 드러납니다..기록과 추적은 서로 다른 결과를 생성합니다.

레코드를 사용하여

캡처된 채널을 해제하고 큐 1을 재생하려면 다음 키를 누르십시오..

키 입력: 동작:

1. [스태이지] [릴리스] [릴리스]를 누릅니다. 캡처된 채널이 해제됩니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요
2. [큐] [1] [시작]을 누르세요. 큐 1이 재생됩니다.
3. [1] [At] [5][0]을 누릅니다. 채널 1을 수정합니다.
4. [녹음]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
큐를 녹음하려면 번호를 선택하세요.
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
5. [Enter] 키를 누릅니다. 큐 1을 녹음합니다.

페이더에서 큐 1을 선택하면 채널 1이 50%로 조정됩니다..[녹음]을 통해 큐 1이 다시 녹음되므로 이후의 큐들은 이 절차의 영향을 받지 않습니다.

다음은 큐 1을 수정할 때 [녹음] 기능을 사용하는 예시입니다. 큐 2와 3에서는 채널 1이 영향을 받지 않습니다..또한 재생 페이더에 있는 수정된 큐를 녹음하면 변경 사항이 페이더에 반영된다는 점에 유의하십시오..즉, 수정된 채널을 해제해도 해당 채널은 스테이지에 그대로 남아 있습니다.

찬 1 찬 2 찬 3 찬 4 찬 5

큐 150

큐 2FF FF

큐 3 FF FFFF

큐 425FF FFFF

큐 500 00 00 00

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 107

트랙 사용

모든 채널을 동일한 레벨로 추적한 경우, 각 채널의 추적 레벨을 다르게 설정할 수 있습니다. 또한, 포커스 포인트를 기준으로 채널을 추적할 수

있지만, 포커스 포인트에 설정된 채널을 통과하는 추적은 불가능합니다. 예를 들어, 아래 예시와 같이 채널을 추적하고 있다고 가정해 보겠습니다. 레코드를 사용하여 트랙을 만드는 방법, 106페이지 예시에서 채널 1은 큐 1~3 전체에 걸쳐 최대 레벨로 추적됩니다. 다음 절차에 따라 해당 큐에서 채널 1의 추적 레벨을 변경하십시오.

키 입력: 동작:

1. [스테이지] [릴리스] [릴리스]를 누릅니다. 캡처된 채널이 해제됩니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요
2. [큐] [1] [시작]을 누릅니다. 큐 1이 재생됩니다.
3. [1] [A] [5] [0]을 누릅니다. 채널 1을 수정합니다.
4. [트랙]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
큐 및 트래킹을 기록하려면 선택하세요.
숫자를 입력하고 엔터 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
5. [Enter] 키를 누릅니다. 큐 1을 다시 녹음하고 채널 1을 후속 큐에 연결합니다.

아래 그림은 '레코드' 대신 '트랙'을 사용했을 때의 결과를 보여줍니다. 수정된 레벨은 현재 큐에 기록되고, 큐 2와 3을 거쳐 큐 4까지 이어지다가 큐 4에서 레벨이 달라지면서 멈춥니다.

찬 1 찬 2 찬 3 찬 4 찬 5

큐 150

큐 2 50FF

큐 3 50 FFFF

큐 4 25FF FFFF

큐 5 00 00 00 00

이 시퀀스에 큐를 삽입하면 녹음과 트랙에서 서로 다른 결과가 나옵니다..Record 기능은 삽입한 큐의 변경 사항만 저장하는 반면, Track 기능은 변경 사항을 저장하고 이후 큐까지 추적합니다..

아래 예시는 Stage 모드에서의 결과입니다. Blind 모드에서도 동일한 결과를 얻을 수 있지만, 바로 이전 큐에서 채널을 가져올 수 있다는 추가적인 이점이 있습니다. 큐를 삽입할 때 채널을 가져오는 방법에 대한 예시는 Stage 모드에서 Record와 Track 모드를 비교한 후 제공됩니다.

레코드를 사용하여

캡처된 채널을 해제하고 큐 1을 재생하려면 다음 키를 누르십시오..페이더에서 큐 1을 선택하면 채널 4가 50%로 추가됩니다..새로운 모습은 큐 1.1로 삽입됩니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지] [릴리스] [릴리스]를 누릅니다. 캡처된 채널이 해제됩니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요
2. [큐] [1] [시작]을 누릅니다. 큐 1이 재생됩니다.
3. [4] [At] [5][0]을 누릅니다. 채널 4를 수정합니다.
4. [녹음]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
큐를 녹음하려면 번호를 선택하세요.
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
5. [1][.][1][Enter]를 누릅니다. 큐 1.1이 녹음됩니다.

다음 다이어그램은 [녹음]을 사용하여 큐 1.1을 삽입할 때 발생하는 상황을 보여줍니다..참고로, 큐 1.1의 채널은 그 뒤를 잇는 큐들에 추가되지 않습니다. 실제로 큐 2가 재생될 때 해당 채널은 페이드 아웃됩니다.

찬 1 찬 2 찬 3 찬 4 찬 5

큐 150

큐 1.1 5050

큐 2 50FF 00

큐 3 50 FFFF

큐 425FF FFFF

큐 500 00 00 00

트랙 사용

트랙 기능을 사용하여 큐를 삽입하면 새 채널은 콘솔이 해당 채널에 대해 이전에 기록된 레벨을 가진 큐를 만날 때까지 다음 큐를 순차적으로 따라갑니다.

다음 절차는 트랙 기능을 사용하는 방법을 보여주고, 아래 그림은 그 결과를 보여줍니다. 새 큐의 채널은 미리 녹음된 레벨에 도달할 때까지 후속 큐로 계속 추적됩니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지] [릴리스] [릴리스]를 누릅니다. 캡처된 채널이 해제됩니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요
2. [큐] [1] [시작]을 누릅니다. 큐 1이 재생됩니다.
3. [4] [At] [5][0]을 누릅니다. 채널 4를 수정합니다.
4. [트랙]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
큐 및 트래킹을 기록하려면 선택하세요.
숫자를 입력하고 엔터 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
5. [1][.][1][Enter]를 누릅니다. 큐 1.1과 이후 큐까지의 채널 4 트랙이 녹음됩니다.

찬 1 찬 2 찬 3 찬 4 찬 5

큐 150

큐 1.1 5050

큐 2 50FF50

큐 3 50 FFFF50

큐 4 25FF FFFF

큐 5 00 00 00

큐 2.5 50 FF 0070 큐 3 50 FFFF70 큐 425FF FFFF70

큐 500 00 00 0070

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 111

정전 신호 및 추적

때때로 아직 해당 채널을 사용하지 않은 큐 시퀀스에 채널을 추가할 수 있습니다..예를 들어, 장면의 모든 큐에 채널을 추가하고 싶을 수 있습니다..이렇게 하려면 시퀀스의 첫 번째 큐에 채널을 추가하고 트랙 기능을 사용하여 나머지 큐를 통해 변경 사항을 추적하십시오..

하지만 순서상 마지막 신호는 블랙아웃 신호일 수 있습니다..채널을 추적할 때, 새 채널은 다른 녹음 레벨에 도달할 때까지 추적됩니다..블랙아웃 큐를 통해 채널 추적이 발생하지 않도록 하려면 블랙아웃 큐를 올페이드 큐로 설정하십시오. 올페이드 큐는 사용되지 않는 모든 채널에 레벨을 0으로 할당합니다..이는 잠재적인 트랙을 차단합니다. 올페이드 큐는 반대쪽 페이더도 해제합니다.

그림 6은 큐 5가 일반적인 크로스페이드 큐일 때 시퀀스를 통해 채널 5를 추적하면 어떤 일이 발생하는지를 보여줍니다.

찬 1 찬 2 찬 3 찬 4 찬 5

큐 150 FF

큐 1.1 5050FF

큐 2 50FF 00FF

큐 3 50 FFFFFFFF

큐 425FF FFFFFFFF

큐 500 00 00 00FF

그림 6

채널 5가 큐 5를 따라가면서 블랙아웃 큐를 망쳐버립니다.

112 8장 트랙

큐 5가 올페이드인 경우 콘솔은 사용되지 않는 모든 채널을 0%로 기록합니다..아래 예시에서, **alfade**는 채널 5, 큐 5에서 00으로 진입합니다..채널 5를 시퀀스 전체에 걸쳐 추적할 때, 블랙아웃 큐는 추적되지 않습니다.

큐 5에 대한 올페이드 유형을 선택하려면 다음 키 입력을 하십시오.

[블라인드] [5] [유형] [2]**alfade** 페이드 유형을 선택합니다.
[녹음] [입력] 큐를 다시 녹음합니다.

이제 시퀀스를 통해 채널 5를 추적하면 큐 5가 해당 트랙을 차단합니다..그 결과는 그림 7에 나타나 있습니다.

찬 1 찬 2 찬 3 찬 4 찬 5

큐 150 FF

큐 1.1 5050FF

큐 2 50FF 00FF

큐 3 50 FFFFFFFF

큐 425FF FFFFFFFF

큐 500 00 00 00 00

그림 7

큐 페이드 유형에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하세요.큐 유형, 84페이지.

트랙시트 사용

트랙시트 디스플레이를 사용하면 어떤 레벨(제로 레벨 포함)에서든 큐 그룹을 통해 한 번에 하나의 채널씩 추적할 수 있습니다..트랙시트는 블랙아웃 큐를 통해 채널의 진행 상황을 추적하거나, 차단된 트랙을 완료하려는 경우에 유용합니다.

채널을 추적하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [트랙시트]를 누릅니다. 트랙시트가 표시됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
추적할 채널을 선택하세요
2. [5]를 누릅니다. 채널 번호로 채널 5가 선택됩니다.
3. [Cue]를 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
수정할 큐를 선택하세요
4. [2] [Thru] [5]를 누르십시오.
여러 항목을 선택하려면 [And],
[Thru] 및 [Except]를
사용하십시오. [+] 및 [-]를
눌러 다음 또는 이전 큐를
선택하십시오..
5. [At] [5][0]을 누르십시오.
페이더 휠, [+], [-] 또는
[Full]을 사용하여 레벨을
입력할 수도 있습니다.^{에이}
6. [트랙]을 누르세요.^비
7. [Enter] 키를 눌러 레벨
설정을 저장합니다.
8. 다른 채널을 시청하려면
표시할 다음 채널 번호를
입력하십시오.
이 채널을 추적하는 데 사용할 큐로

2번부터 5번까지의 큐를
선택합니다. 큐 번호는 노란색으로
강조 표시됩니다.

강도를 50%로 설정합니다.
메시지는 다음과 같습니다.
강도를 입력하세요

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

큐와 트래킹을 기록하려면
ENTER 키를 누르십시오.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.

선택된 단서에서 추적된 채널을
기록합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
추적할 채널을 선택하세요

- a. 효과음을 제외하고, 해당 채널이 녹음되는 모든 후속 큐에서 채널을 0으로 추적할 수 있습니다. 이 단계에서 레벨을 설정하는 대신 [솔로]를 누르십시오. 그런 다음 [녹음] [Enter]를 누르십시오.
- b. 트랙시트에서 [트랙]을 사용하는 것은 *Blind*에서와 똑같이 작동합니다. 여기서 [트랙] 대신 [녹음]을 누르면 레벨만 설정되고 해당 채널이 다음 큐로 이어지지 않습니다.

114장 8 트랙

제9장 멀티파트 큐

멀티파트 큐는 최대 8개의 파트로 구성되며, 각 파트는 고유한 채널 레벨과 타이밍 정보를 가진 독립적인 큐입니다. 멀티파트 큐의 각 파트에 대해 업페이드, 다운페이드 및 대기 시간을 설정할 수 있습니다. 큐를 멀티파트 큐로 생성하거나 먼저 단일 파트로 녹음할 수 있습니다. 표준적인 단일 파트 큐를 만든 다음 나중에 파트로 나눕니다.

멀티파트 큐의 각 파트는 여러 채널로 구성될 수 있지만, 채널은 멀티파트 큐의 한 파트에만 포함될 수 있습니다. 한 파트에 채널을 녹음했는데 해당 채널이 이미 다른 파트에 포함되어 있는 경우, 해당 채널은 자동으로 새 파트에 추가되고 이전 파트에서는 제거됩니다.

멀티파트 큐의 대기 시간 기능을 사용하면 멀티파트 큐 재생 시 즉시 시작되지 않는 페이드 효과를 프로그래밍할 수 있습니다. [시작] 버튼을 눌러 멀티파트 큐를 시작하면, 지정된 대기 시간에 따라 일부 파트는 즉시 시작되고 다른 파트는 최대 99분 59초 후에 시작될 수 있습니다. 멀티파트 큐의 총 재생 시간은 가장 긴 파트의 대기 시간과 페이드 시간을 합한

값입니다.

멀티파트 큐를 표시할 때, 이전 큐보다 채널 레벨이 높은 경우는 파란색으로, 낮은 경우는 녹색으로, 이전 큐와 동일한 경우는 보라색으로 표시됩니다. 파트가 선택되면 해당 파트의 채널 색상은 그대로 유지되지만, 다른 파트의 채널은 회색으로 표시됩니다.

멀티파트 큐는 스테이지 모드 또는 블라인드 모드로 녹음할 수 있습니다. 일반 큐와 마찬가지로 콘솔 메모리와 디스크에 저장됩니다.

이 장에는 다음과 같은 섹션이 포함되어 있습니다.

- 다중 파트 큐 녹음
- 표준 큐를 멀티파트 큐로 변환
- 멀티파트 큐의 대기 시간
- 멀티파트 큐 편집

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 115

다중 파트 큐 녹음

아래 절차에서는 하나 이상의 파트를 큐에 녹음합니다. 큐에 녹음할 수 있는 최대 파트 수는 8개입니다. 전체 큐에는 팔로우, 링크 및 레이블 속성을 지정할 수 있습니다..

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. 채널을 선택하고 채널 레벨을 입력한 후 [Enter] 키를 누르십시오. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 채널 번호를 선택하세요

[녹음]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.

큐를 녹음하려면 번호를 선택하세요.
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.

4. 큐 번호를 입력하세요
이어서 [Enter] 키를 누르세요. ^{에이}
5. [Part]를 누르십시오. 선택된 큐가 멀티파트 큐임을 나타냅니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

- 기록할 부품 번호를 선택하세요.
 취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
- 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
 채널 번호를 선택하세요
6. 녹음할 파트 번호를 입력한 후 **[Enter]** 키를 누르십시오.^비
 해당 부분을 기록합니다
7. **[Rel] [Rel]**을 누릅니다. 캡처된 채널이 해제됩니다.
 채널을 추가합니다.
 후속 부분을 기록합니다.
8. 2단계부터 7단계까지를 반복하여 멀티파트 큐에 포함할 각 파트에 대한
- a. 동일한 멀티파트 큐에 여러 파트를 녹음하는 경우, 첫 번째 파트를 녹음한 후에는 후속 파트에 대해 큐 번호를 입력할 필요가 없습니다.
- b. 이 큐에 대해 이전에 녹음된 파트와 관계없이 1~8 범위 내의 임의의 파트 번호를 선택할 수 있습니다.

116장 9절 다중 부분 단서

표준 큐를 멀티파트 큐로 변환

이미 단일 파트 큐를 생성한 경우 콘솔을 사용하여 해당 큐를 다중 파트 큐로 재구성할 수 있습니다. 표준 큐를 다중 파트 큐로 변환하는 작업은 스테이지 모드 또는 블라인드 모드 모두에서 가능하지만, 레벨이 강조 표시되는 블라인드 모드에서 더 쉽게 변환할 수 있습니다.

첫 번째 파트를 생성하면 해당 파트에 할당되지 않은 모든 채널이 자동으로 8번 파트에 할당됩니다. 8번 파트의 채널을 사용하여 추가 파트를 생성하면 해당 채널은 8번 파트에서 삭제되고 선택한 파트에 추가됩니다.

다음 단계를 따라 표준 큐로 가정되는 큐 1을 멀티파트 큐로 변환하십시오. 이 예시는 블라인드 모드에서 진행됩니다. 스테이지 모드에서 동일한 절차를 수행하려면 3단계로 진행하기 전에 페이더에서 큐를 실행하십시오.

키 입력: 동작:

1. [시각장애인]을 누르세요. [시각장애인] 표시가 선택됩니다.
2. [큐] [1]을 누릅니다. 큐 1이 선택됩니다.
3. [채널]을 누르고 선택하세요.
부품용 채널. ^{에이} 지정된 파트를 생성합니다. 이
4. [부품]을 누른 후 부품 번호를 누르세요.
그런 다음 [Enter]를 누르세요. 큐에 대한 파트를 더 생성합니다.
5. 원하는 대로 3~4단계를 반복하여 나머지 부품을 만드세요.
 - a. 스테이지 모드에서는 기본적으로 채널이 선택되므로 [채널]을 누를 필요가 없습니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 117

멀티파트 큐의 대기 시간

멀티파트 큐의 각 파트에 대해 최대 99분 59초까지 개별 대기 시간을 설정할 수 있습니다. 대기 시간은 [시작] 버튼을 누른 시점과 해당 파트가 시작되는 시점 사이의 지연 시간입니다. 대기 시간을 설정하지 않으면 모든 파트가 실행됩니다.

[Go] 버튼을 누르는 동시에.

부품에 대기 시간을 할당하려면 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [큐]를 누른 다음 큐 번호를 입력하세요. 번호를 입력하십시오.
번호를 입력하세요. 큐 번호를 선택합니다.
프롬프트는 다음과 같습니니다.
2. [부품]을 누른 후 부품 큐 번호를 선택하세요

- 부품 번호를 선택하세요. 표시됩니다.
프롬프트에 다음과 같이 부품 번호를 선택하세요
3. [대기] [1][0]을 누릅니다. 10초 대기 시간을 선택합니다. 메시지는 다음과 같습니다.
대기 시간을 입력하세요
 4. [Enter] 키를 누릅니다. 부품의 대기 시간을 10초로 설정합니다.
부품은 10초 동안 대기합니다.
그런 다음 실행하세요

118 9장 다중 부분 신호

멀티파트 큐 편집

멀티파트 큐를 생성한 후에는 파트를 추가 또는 삭제하거나, 파트에서 채널을 추가 또는 삭제하거나, 채널 레벨을 변경하거나, 페이드 및 대기 시간을 변경할 수 있습니다. 업데이트를 제외한 모든 멀티파트 큐 편집은 블라인드 모드에서 이루어집니다.

멀티파트 큐에서 파트 삭제하기

멀티파트 큐에서 파트를 삭제하는 것은 표준 큐에서 멀티파트 큐를 생성하는 것과 반대되는 과정입니다. 파트를 삭제하면 삭제된 파트의 채널은 큐에서 제외되지 않고 파트 8로 이동하며, 필요에 따라 다시 할당할

수 있습니다. 채널 레벨은 영향을 받지 않습니다.

Blind에서 멀티파트 큐의 파트 1을 삭제하려면 다음 단계를 따르세요. 키 입력: 동작:

1. [시각장애인용]을 누르세요. 시각장애인용 표시 모드가 선택됩니다.
2. [큐] [4]를 누릅니다. 큐를 선택합니다.
3. [Part] [1]을 누릅니다. 부품을 선택합니다.
4. [S6]을 누르십시오. 삭제 부분프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
해당 부분을 삭제하려면 **Enter** 키를 누르세요.
부품 및 추적 정보를 삭제하고 추적 버튼을 누르세요.
+ 입력
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
5. [Enter] 키를 누르세요. 에이 확인하려면 **ENTER** 키를 누르세요. 취소하려면 **CLEAR** 키를 누르세요.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
6. [Enter] 키를 누릅니다. 큐 4에서 파트 1이 삭제됩니다.
 - a. 삭제할 파트에 트래킹 채널이 있고 해당 트래킹 채널이 이후 큐에서 제거되도록 하려면 [Enter]를 누르기 전에 [Track]을 누르십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 119

채널 추가, 삭제 및 수정

멀티파트 큐에서 채널을 편집하려면 다음 단계를 따르세요.
키 입력: 동작:

1. [시각장애인용]을 누르세요. 시각장애인용 표시 모드가 선택됩니다.
2. 큐 번호를 입력하세요. 안내 메시지는 다음과 같습니다.
큐 번호를 선택하세요
큐 유형을 선택하려면 [유형]을 누르세요.
또는 [-]를 누르세요.
3. [Part]를 누른 다음, 원하는 부분이 나올 때까지 [+] 표시됩니다.

4. [채널]을 누르세요.
원하는 것을 선택하세요
채널.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
부품 번호를 선택하세요

5. 채널 레벨을 설정합니다.
[At] [Clear]를 눌러
삭제합니다.
선택된 채널.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요

6. [녹음] [파트] [2]를 누르세요
[입력하다].

새로운 채널인 경우, 지정된 레벨로
해당 파트에 추가됩니다. 이미 해당
파트에 있는 채널인 경우, 레벨이
수정됩니다.

변경 사항을 큐의 2부에 기록합니다.

업데이트 사용

업데이트 기능을 사용하면 스테이지와 페이더에서 큐 파트를 실시간으로 편집하고 결과를 스테이지에서 즉시 확인할 수 있습니다. 이전에 멀티파트 큐 1을 생성했다고 가정하고 아래 절차에 따라 채널을 추가하고 레벨을 설정하세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 눌러 스테이지 화면을 선택합니다.
2. [S8]을 누르십시오. 고정물[4] 고정 장치 4를 선택합니다.
3. 밝기, 좌우 이동 및 상하 이동을 설정합니다.
레벨.
4. [S2]를 누르십시오. 업데이트프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
큐를 업데이트하려면 숫자를 선택하세요.
ENTER 키를 누르세요 (**TRACK + ENTER**)
추적)
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
5. [큐] [1]을 누릅니다. 멀티파트 큐 1을 선택하여 업데이트합니다. 6.
[파트] [2] [Enter]를 누릅니다. 큐 1의 파트 2를 업데이트합니다.

1209장 다중 부분 단서

페이드 및 대기 시간 수정

파트에 페이드 및 대기 시간을 지정하지 않으면 콘솔에서 기본 시간을 할당합니다.²³ 대기 시간은 기록되지 않습니다. 멀티파트 큐의 각 파트에 페이드 및 대기 시간을 지정하려면 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [시각장애인용]을 누르세요. 시각장애인용 표시 모드가 선택됩니다.
 2. 큐 번호를 입력하세요. 안내 메시지는 다음과 같습니다.
큐 번호를 선택하세요
큐 유형을 선택하려면 [유형]을 누르세요.
표시됩니다.
 3. [Part]를 누른 다음, 원하는 파트가 나올 때까지 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
[+] 또는 [-]를 누르세요. 같습니니다.
수정하고 싶은 내용이 부품 번호를 선택하세요
 4. [시간]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.업페이드 시간을 입력하세요
그렇지 않으면 [Enter] 키만 누르세요.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
다운페이드 시간을 입력하세요
 5. 0.1초에서 99분 59초 사이의 업페이드 시간을 입력하고 [Enter] 키를 누르십시오.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
다운페이드 시간을 입력하세요
 6. 만약 페이드 인/아웃 시간과 페이드 인/아웃 시간을 다르게 설정하고 싶다면, 다음 값을 입력하세요.
원하는 시간을 입력하고 [Enter] 키를 누르세요.
해당 부분에 대한 페이드 타임이 설정되었습니다.
-
7. [대기]를 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.대기 시간을 입력하세요
대기 시간을 입력하지 않으면, 콘솔은 대기 시간을 0으로 설정합니다.
해당 부품에 대한 대기 시간이 설정되었습니다.
 8. 대기 시간을 입력하고 [Enter] 키를 누르세요. 대기 시간은 [Go] 키를 누른 시점부터 해당 부분이 시작될 때까지의 지연 시간입니다.

²³기본 페이드 시간 설정(24페이지)을 참조하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 121
122 9장 다중 부분 단서

제 10장 큐 재생

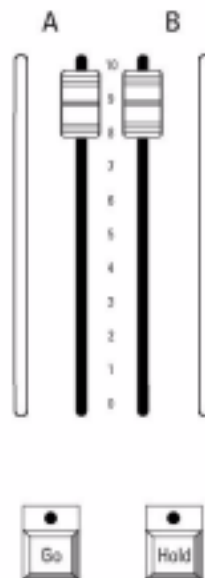
콘솔에는 녹음된 큐를 재생할 수 있는 두 개의 타이밍 페이더가 있습니다. 큐 선택 및 재생은 자동화하거나 수동으로 제어할 수 있습니다.

이 장에는 다음과 같은 섹션이 포함되어 있습니다.

- 단서 선택
- 타이밍 페이더 및 LED 디스플레이
- 재생 큐 목록
- 페이더 상태 표시
- 큐 선택 및 연주
- 다른 큐로 이동
- 페이드 효과를 수동으로 제어하기
- 퀵스텝

타이밍 페이더 및 **LED** 디스플레이

콘솔에는 타이밍이 조절되는 페이더 쌍이 두 개 있습니다.
A/B 및 **C/D** 페이더 쌍을 사용하면 다음과 같은 작업을 수행할 수 있습니다.
녹음된 신호를 재생합니다 (**A/B** 쌍은 그림 참조).
오른쪽). 각 페이더 쌍의 왼쪽 슬라이더(**A**와 **C**) 업페이드를 제어합니다.
오른쪽 슬라이더(**B**와 **D**)는 각 페이더 쌍은 다운페이드를 제어합니다.
이 섹션 및 다른 섹션에서 참조가 이루어집니다.
이 페이더 사용 설명서를



참고할 때는 다음 사항을 고려해야 합니다.
페이더 쌍의 두 슬라이더 모두 암시적으로 작동한다는 의미입니다.
달리 명시되지 않는 한.

타이밍을 이용하여 큐를 재생할 수 있습니다.
프로그램에 입력된 정보이거나, 또는
슬라이더를 수동으로 조작합니다.
페이더의 수동 제어는 다음 항목에 포함됩니다.
페이드 효과를 수동으로 제어하는 방법, **129**페이지.

큐를 한 번에 하나씩 재생할 수 있습니다.
같은 페이더를 사용하거나 동시에 재생할 수도 있습니다.
각 페이더에 다른 큐를 백하세요. 예를 들어,
10분짜리 일몰 사이클로라마를 재생할 수 있습니다.
하나의 페이더로 여러 큐를 동시에 재생합니다.
다른 페이더에서도 동일한 기간을 설정할 수 있습니다.
한쪽 페이더에서 큐를 재생하고, 그 상태로 둔 다음,
두 번째 페이더에서 다른 큐를 재생합니다.

각 페이더 슬라이더 옆에는 **LED** 스트립이 있습니다. 타이밍
크로스페이드 큐를 실행할 때 켜진 **LED**는 큐의 진행 상황을
나타냅니다. 이는 백분율로 표시됩니다. 예를 들어, **LED**가 모두 켜지면
큐가 진행된 것입니다.**5**대기열의 **50%**가 진행되었습니다.

페이더는 레벨 오버라이드 모드로 작동합니다. 즉, 페이더 슬라이더는
페이드 완료율을 조절합니다.

페이더 키

분명한

각 페이더에는 클리어 키가 있습니다..페이더에서 큐를 제거하려면 해당
[Clear] 키를 누르십시오. 이펙트 큐는 [Clear] 키를 한 번 또는 두 번 눌러
지울 수 있습니다. 이펙트 큐가 업페이드 또는 딜레이 타임 중일 때 [Clear]

키를 한 번 누르면 다운페이드가 시작되고, 다시 누르면 페이더 클리어 타임 동안 다운페이드가 종료됩니다. 이펙트가 다운페이드 중일 때 **[Clear]** 키를 누르면 페이더 클리어 타임 동안 다운페이드가 종료됩니다..²⁴

가다

각 페이더에는 **[Go]** 키가 있습니다. 큐 재생이 끝나기 전에 **[Go]** 키를 누르면 이전 큐가 정지하고 새 큐가 이전 큐가 중단된 시점부터 재생됩니다. **[Go]** 키를 누르면 큐 목록에서 선택한 큐가 재생됩니다. **[Hold]** 키를 길게 눌러 중단된 페이드 효과를 **[Go]** 키를 눌러 다시 시작할 수도 있습니다.

잡고 있다

각 페이더에는 고유한 홀드 키가 있습니다. 큐가 재생 중인 경우 **[홀드]** 키를 누르면 큐 재생이 일시 정지됩니다. **[홀드]** 키를 다시 누르면 해당 페이더의 큐 재생이 취소되고 멈춘 위치에 그대로 유지되며, **[가동]** 키를 누르면 페이드 재생이 재개됩니다.

뒤쪽에

각 페이더에는 **[Back]** 키가 있습니다. **[Back]** 키를 누르면 해당 페이더에서 가장 최근에 재생된 큐가 재생됩니다. **[Back]** 키를 다시 누르면 큐 목록에서 그 이전의 큐가 재생되는 식입니다. 큐 재생 시에는 큐와 함께 기록된 페이드 타임과 대기 시간이 사용됩니다.

[뒤로] 버튼을 눌러 재생한 큐 다음 큐가 큐 목록의 첫 번째 큐가 됩니다. 그런 다음 **[이동]** 버튼을 누르면 해당 큐가 재생됩니다. **[뒤로]** 버튼을 이용한 재생은 큐 링크를 무시합니다.

이 예시는 이동, 홀드 및 뒤로 가기 키의 사용법을 보여줍니다.

키 입력: 동작:

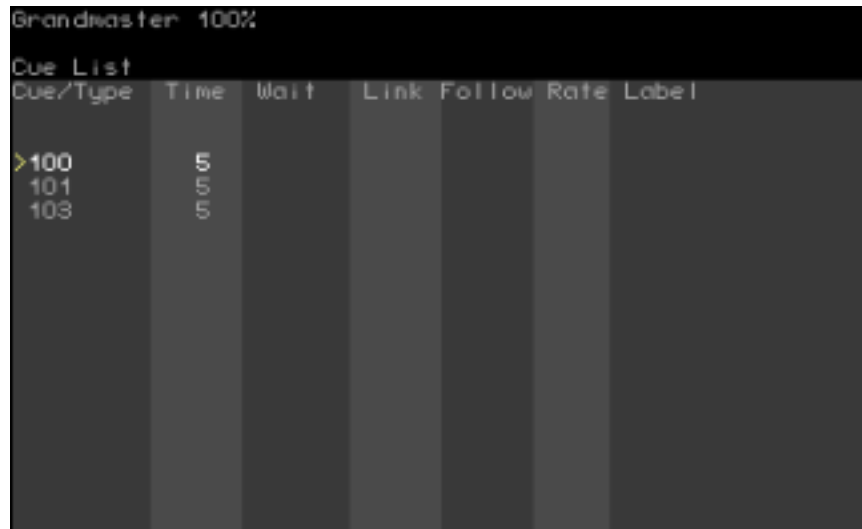
1. **[스태이지]**를 누릅니다. 스테이지 모드 표시가 선택됩니다.
2. **[큐] [2]**를 누릅니다. 큐 2가 선택됩니다.
3. **[시작]**을 누르세요. 큐 2가 실행됩니다.
4. 큐가 실행되는 동안 **[홀드]**를 누릅니다. 실행 중인 큐 일시 정지
5. **[시작]**을 누르세요. 큐가 다시 시작됩니다.
6. 큐가 끝나면 **[뒤로]**를 누르세요. 이전 신호음이 무대에서 서서히 커집니다.

²⁴ 기본 페이더 클리어 시간은 0으로 설정되어 있어 **[Clear]** 버튼을 누르면 다운페이드가 즉시 종료됩니다. 페이더 클리어 시간을 변경하는 방법은 25페이지의 "기본 페이더 클리어 시간 설정"을 참조하십시오.

재생 큐 목록

아래에 표시된 재생 큐 목록은 쇼에 포함된 큐의 간략한 목록입니다. 이

목록은 재생 모니터 하단(일반적으로 왼쪽 모니터)에 표시됩니다. 큐와 함께 페이드 타이밍, 연결, 큐 레이블(있는 경우)과 같은 큐 속성이 표시됩니다.



신호 표시기

신호가 표시되는 색상은 해당 신호의 현재 상태에 대한 정보를 제공합니다.

회색큐가 선택되지 않았고 페이더에도 없습니다.

하얀색..... 대기 중이며, 다음에 'Go' 키를 누르면 재생됩니다.

노란색..... 큐는 페이더에 있으며 스테이지에서 선택됩니다.

금..... 큐는 페이더에 있지만 스테이지에서 선택되지 않았습니다.

연한 빨간색..... 큐가 현재 실행 중이며 스테이지에서

선택되었습니다.진한 빨간색..... 큐가 현재 실행 중이지만

스테이지에서 선택되지 않았습니다. > 큐가 스테이지

또는 블라인드에서 선택되었습니다.

페이더 상태 표시

페이더 상태 표시는 재생 모니터 하단 부근에 위치한 두 개의 창으로

구성됩니다. 아래 그림을 참조하십시오.
큐 인 페이더

페이더



효과 페이드 시간
다운페이드 정보
업페이드 정보 또는 또는 효과 단계

페이더 상태 표시창은 콘솔의 페이더에 로드된 큐에 대한 정보(페이드 시간 및 속도 포함)를 제공합니다. 왼쪽 창은 A/B 페이더를, 오른쪽 창은 C/D 페이더를 표시합니다. 이 표시창은 큐 대기 시간을 카운트다운하고, 이펙트가 활성화되었을 때 현재 실행 중인 단계를 나타냅니다.

단서 선택

무대에서 다음에 어떤 큐가 연주될지 결정하는 방법은 여러 가지가 있으며, 다음과 같은 방법들이 있습니다.

- 키패드에서 큐를 선택하고 **[Go]**를 누르세요.
- 큐를 선택하지 않고 **[Go]**를 누르십시오. 콘솔은 큐 목록에서 다음 큐 또는 마지막으로 재생된 큐와 연결된 큐를 재생합니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. 링크, 92페이지.
- 특정 큐를 재생하는 명령이 포함된 매크로를 실행합니다. • 재생할 큐 목록이 포함된 서브루틴을 실행합니다.
자동으로.
- 팔로우 기능을 사용하여 큐를 프로그래밍합니다(참조). 자세한 내용은 93페이지를 참조하십시오. **Follow** 명령으로 설정된 큐를 실행한 후, 다음 큐가 실행됩니다.
시퀀스(또는 연결된 큐)가 자동으로 실행됩니다.
- **Link** 및 **Follow** 명령으로 구성된 루프가 실행 중인 동안 **[Go]**를 누르십시오. 루프가 아닌 큐가 설명된 규칙에 따라 재생됩니다. 링크 및 팔로우 기능을 사용하여 재생 루프를 만드는 방법(94페이지).

재생할 큐를 선택하려면 스테이지 또는 페이더 디스플레이에 있어야 하지만, 블라인드 모드뿐만 아니라 스테이지 또는 페이더 디스플레이에서도 선택한 큐를 실행할 수 있습니다. 실행 중인 큐는 스테이지 및 페이더 디스플레이의 커맨드 모니터에서 확인할 수 있습니다.

큐를 선택하면 큐 목록의 맨 위로 이동합니다. [시작] 버튼을 누르기 전까지는 재생되지 않습니다. 다음 단계를 따라 큐를 선택하고 원하는 페이더에서 재생하세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
 2. [Cue]를 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
큐 번호를 선택하세요
큐 유형을 선택하려면 [유형]을 누르세요.
 3. [1][5]를 누릅니다. 재생할 큐 1.5를 선택합니다. 큐 목록에서 큐 1.5가 목록 맨 위로 이동합니다.
 4. 페이더 A/B에서 [Go] 버튼을 누릅니다. 큐 1.5가 페이더 A/B에서 실행되고, 큐 2가 큐 목록의 맨 위로 이동합니다.
5. 페이더 C/D에서 [Go] 버튼을 누르십시오. 큐 2가 페이더 C/D에서 재생되기 시작합니다.

다른 큐로 이동하세요

큐 목록에서 강조 표시된 큐 이외의 큐를 재생하려면 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 모드 표시가 선택됩니다.
2. [큐] [2]를 누릅니다. 큐 2가 선택됩니다.
3. [시작]을 누르세요. 큐 2가 실행됩니다.

페이드 효과를 수동으로 제어하기

콘솔은 큐 재생을 수동으로 제어할 수 있는 두 가지 방법, 즉 수동 오버라이드와 속도 오버라이드를 제공합니다.

수동 조작

수동 조작 기능을 사용하면 페이더 슬라이더를 이용하여 페이드 레벨을 수동으로 제어할 수 있습니다. 큐 재생을 수동으로 제어할 때, 페이더 슬라이더를 움직여 페이드를 조절합니다.

페이더 슬라이더는 그대로 두세요. **10** 녹음된 대로 큐를 재생하려면 **[Go]**를 누르기 전에.

아래 페이더 슬라이더를 움직이면 **10** 큐는 슬라이더 설정값에 도달할 때까지 재생됩니다. 큐를 재생하기 전에 슬라이더를 설정하거나, 페이드가 시작된 후 슬라이더를 움직일 수 있습니다. 페이드는 슬라이더 레벨에 도달하면 멈추고, 이후 슬라이더로 페이드 지속 시간을 조절합니다. 예를 들어, 다음과 같이 설정하면

슬라이더 **8** 신호음은 녹음된 레벨의 **80%**에 도달할 때까지 재생된 후 수동 제어 기능을 제공합니다.

슬라이더를 다음과 같이 설정하세요. **0** **[Go]** 버튼을 누르기 전에 큐 시작 부분부터 페이드 효과를 수동으로 제어하세요.

힌트: 큐를 시작했는데 연주자가 다음 큐로 건너뛰는 경우, 다음 큐로 빠르게 넘어가는 방법은 두 가지가 있습니다. 현재 큐의 강도 설정이 최대치에 도달할 필요가 없다면 **[Go]** 버튼을 눌러 현재 큐를 중단하고 다음 큐를 시작하세요. 하지만 현재 큐의 강도 설정이 최대치에 도달해야 한다면 슬라이더를 **LED**가 켜질 때까지 아래로 밀었다가 다시 위로 올리세요. **10** 즉시 **[Go]**를 눌러 다음 큐를 시작하세요.

페이드 효과가 완전히 끝나면 더 이상 페이더로 신호를 제어할 수 없습니다.

요금 재정의

레이트 오버라이드 기능을 사용하면 페이드 속도와 완료율을 모두 제어할 수 있습니다. 레이트 오버라이드를 사용하여 큐를 재생할 때 콘솔은 완료율을 제어하지만 속도는 사용자가 제어합니다.²⁵

레이트 오버라이드 기능을 사용하면 녹음된 속도보다 빠르거나 느리게 큐를 재생할 수 있습니다. 레이트 휠을 사용하여 페이드 속도를 조절합니다.

페이드율은 백분율로 표시됩니다. 페이드율이 100%인 큐는 녹음된 페이드 시간대로 재생됩니다. 페이드율이 300%이면 녹음된 페이드 시간보다 3배 빠르게 재생됩니다. 페이드율이 50%이면 녹음된 페이드 시간의 절반 속도로 재생됩니다. 예를 들어, 페이드 시간이 10초인 큐를 녹음했다면, 페이드율이 200%일 때는 5초 만에 재생되고, 50%일 때는 20초 만에 재생됩니다.

큐가 재생되는 동안 큐의 페이드 속도를 조절할 수 있습니다. 또한, [속도] 키를 두 개 모두 눌러 두 페이드의 속도를 동시에 조절할 수 있습니다.

다음 예시를 따라 속도 오버라이드 기능이 있는 페이더에 큐를 배치하십시오. 키 입력: 동작:

1. 큐가 실행 중인 페이더의 두 [Rate] 키를 모두 누릅니다. (두 [Rate] 키를 누릅니다. (두 페이더를 모두 제어하려면 속도 제어를 활성화합니다)

2. 속도 조절 휠을 움직입니다. 페이드는 속도 조절 휠로 제어됩니다.
페이더 상태 창

25. 수동 페이드 속도 조정이 완료되면 원하는 경우 수정된 페이드 속도를 큐에 기록할 수 있습니다. 페이드 속도 수정에 대한 자세한 내용은 102페이지의 "업데이트 사용"을 참조하십시오.

130 제 10장 큐 재생

퀵스텝

퀵스텝 기능을 사용하면 페이드 인/아웃을 기다릴 필요 없이 모든 큐를 확인하며 쇼 전체를 빠르게 재생할 수 있습니다. 퀵스텝이 활성화되면 페이더는 업페이드, 다운페이드, 팔로우, 웨이트 타임을 모두 무시합니다. [Go] 또는 [Back] 버튼을 누르면 큐가 완료된 레벨로 즉시 돌아갑니다.

퀵스텝을 활성화하고 큐 체크를 실행하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시를 선택합니다.
2. [S7]을 누르십시오. 추가 활성화.
소프트키, [S1], 퀵스텝 퀵스텝을 켜세요
3. [큐] [1]을 누릅니다. 큐 1이 선택됩니다.
4. [시작]을 누르세요. 큐 1이 즉시 화면에 나타납니다.
나타납니다.
5. 모든 단서를 확인할 때까지 [Go] 버튼을 계속 누르십시오.
6. 완료되면 [S1]을 누르십시오. 장애를 입히다
퀵스텝. 퀵스텝 기능을 끄지만, 페이드 효과는 정상적으로 작동합니다.
각 신호는 즉시 무대 위에

제 11 장

그룹

콘솔을 사용하면 자주 사용하는 조합을 기록할 수 있습니다. 채널들을 그룹이라고 불리는 단위로 나눕니다. 그리고 최대 500개의 그룹을 기록할 수 있습니다.

그룹을 녹음한 후에는 다른 채널 및 그룹과 결합하여 큐, 서브마스터, 효과, 포커스 포인트 또는 다른 그룹을 만들 수 있습니다. 그룹과 큐의 가장 큰 차이점은 그룹은 페이더나 슬라이더를 통해 재생할 수 없다는 것입니다. 따라서 그룹에는 페이드 시간, 대기 시간 또는 기타 재생 속성이 없습니다.

그룹 번호는 큐 번호와는 별개로, 1부터 999 사이의 정수입니다.

이 장에는 다음과 같은 섹션이 포함되어 있습니다.

- 그룹 만들기
- 시각 장애인 그룹과 함께 일하기
- Stage에서 그룹과 함께 작업하기

- 그룹 수정
- 그룹 라벨링
- 그룹 삭제
- 그룹 복사
- 큐 또는 서브마스터를 그룹으로 사용하기
- 그룹을 사용하여 큐, 그룹 또는 서브마스터를 수정합니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 133

Stage에서 그룹 녹음하기

다음 예시는 새로 선택한 채널을 사용하여 그룹을 생성하는 방법을 보여줍니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 화면이 선택됩니다.
누르십시오.
채널을 선택하고 레벨을
설정하세요.
2. [1] [Thru] [5] [Full] [And] [8]
[And] [1][0] [At] [5] [Enter]를
설정하세요.
3. [녹음] [그룹]을 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
그룹을 기록하려면 숫자를 선택하세요.
엔터 키를 누르세요
4. [1]을 누릅니다. 그룹 1을 선택하여 기록합니다.
5. [Enter] 키를 누릅니다. 레코드 그룹 1

무대 위 모습을 촬영하여 그룹을 기록합니다.

이미 무대에 있는 의상을 바탕으로 그룹을 만들려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. [녹음] [그룹]을 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
그룹을 기록하려면 숫자를 선택하세요.
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
3. [2]를 누릅니다. 기록할 그룹 번호를 입력합니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다. **2**조
4. [Enter] 키를 누릅니다. 레코드 그룹 2

134 제 11장 그룹

Solo를 사용하여 그룹 녹음하기

Solo를 사용하면 큐에 선택적으로 녹음하는 것과 같은 방식으로 그룹에 선택적으로 녹음할 수 있습니다. **Solo**로 채널을 선택하는 방법은 두 가지입니다. 다른 조명과 같은 독립 채널을 지우면서 선택하는 방법과 독립 채널이 아닌 채널을 포함한 모든 채널을 지우면서 선택하는 방법입니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. **Solo**를 사용하여 큐를 녹음하는 방법, 96페이지 사용할 절차의 경우, 해당 절차에서 [Cue] 키를 지정하는 부분에 [Group] 키를 대입하십시오.

시각 장애인 그룹과 함께 일하기

Blind에서 그룹을 변경하는 데에는 그룹 모드와 그룹 편집 모드, 이렇게 두 가지 작동 모드가 있습니다. 그룹 모드에서는 사용자가 선택한 그룹의 채널을 불러와 큐, 서브마스터 및 다른 그룹을 수정할 수 있습니다. 그룹

편집 모드에서는 그룹을 생성하거나 편집할 수 있습니다.

그룹 모드

블라인드 모드에서 그룹 모드로 진입하려면 그룹을 지정한 후 레벨을 설정해야 합니다. 설정한 레벨은 그룹 내 모든 채널에 비례하여 적용됩니다. 그룹 모드에서 작업하려면 아래 절차를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [블라인드]를 누르세요. 시각 장애인용 디스플레이 모드를 선택합니다.
2. [그룹] [1]을 누릅니다. 그룹 1의 채널이 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
그룹 모드 - 그룹을 불러오려면,
숫자를 선택하고 설정하세요.
수준
그룹을 생성하거나 수정하려면 선택하세요.
숫자를 입력하고 엔터 키를 누르세요.
3. [At] [7][5]를 누릅니다. 채널 레벨을 녹음된 레벨의 75%로 설정합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 그룹 모드 - 누르기
AT 또는 휠이나 트랙패드를 사용하여 변경하세요.
레벨을 선택하거나 채널 번호를 선택하세요.
편집하다
기록합니다.
4. [녹음] [큐] [3] [Enter]를 누릅니다.
현재 레벨 설정을 큐 3으로

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 135

블라인드 모드의 그룹 편집

Blind에서 그룹 편집 모드로 들어가면 녹화된 그룹 내 채널을 추가 또는 삭제하거나 채널 레벨을 변경할 수 있습니다. 또한 초점 지정을 기준으로 그룹 레벨을 설정할 수도 있습니다.²⁶

키 입력: 동작:

1. [블라인드]를 누르세요. 시각 장애인용 디스플레이 모드를 선택합니다.
2. [그룹] [1]을 누릅니다. 그룹 1의 채널이 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
그룹 모드 - 그룹을 불러오려면 선택하세요
숫자를 입력하고 레벨로 설정하세요.
그룹을 생성하거나 수정하려면 선택하세요.
숫자를 입력하고 엔터 키를 누르세요.
3. [Enter] 키를 누릅니다. 채널 레벨이 그룹에 기록된 레벨로 설정됩니다.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

- 채널 번호를 선택하세요
 - 외관을 수정하여 25번부터 30번 채널을 50% 비율로 추가합니다.
4. [2][5] [Thru] [3][0] [At] [5][0]을 누르십시오.
 5. [녹음]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
 - 그룹을 기록하려면 숫자를 선택하세요.
 - 엔터 키를 누르세요
 - 취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
 - 수정된 그룹을 기록합니다.
 6. [Enter] 키를 누르세요. ^{에이}
- a. [5][0][Enter]와 같이 다른 그룹에 기록할 번호를 여기에 지정하십시오. 해당 그룹이 이미 존재하는 경우 덮어쓰기됩니다. 존재하지 않는 경우 생성됩니다.

²⁶. 초점 지점을 이용한 레벨 설정(154페이지)을 참조하십시오.

Stage에서 그룹과 함께 작업하기

그룹 표시

녹화된 무대 공연 영상을 보려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. [그룹] [2]를 누릅니다. 그룹 2가 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 그룹 모드 - 그룹 수 선택
그룹으로 사용하기
3. [전체]를 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
그룹 모드 - **AT** 버튼을 누르거나 휠을 사용하세요.
또는 트랙패드를 사용하여 레벨을 변경하거나 선택하세요.
편집할 채널 번호

그룹 수정하기

Stage에서 기록된 그룹을 수정하려면 아래 절차를 따르십시오. 그런 다음 수정 사항을 동일한 그룹 또는 다른 그룹에 기록하십시오.

키 입력: 동작:

1. 무대 위에 그룹을 선보이세요
위 그림과 같이.
 2. 수정 및 조정하려는 채널 레벨.
채널을 선택하세요. 외모를 바꿉니다
 3. [녹음] [그룹]을 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
그룹을 기록하려면 숫자를 선택하세요.
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
 4. [Enter] 키를 누르세요. 에이 그룹에 대한 기록 변경 사항
- a. 이 단계에서 [Enter] 키를 누르기 전에 다른 그룹의 번호를 눌러 수정 사항을 다른 그룹에 기록합니다.

27. 캡처된 채널에 대한 설명은 54페이지의 채널 모드를 참조하십시오.
Only에 대한 설명은 8페이지의 **Only** 명령 부분을 참조하십시오.

138 제11장 그룹

녹화된 그룹 업데이트

그룹을 업데이트하기 위해 반드시 스테이지에 배치할 필요는 없습니다.
다음 절차는 녹화된 모든 그룹을 업데이트하는 방법을 보여줍니다.

키 입력: 동작:

- | | |
|---|---|
| 1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다. | |
| 2. [5][0] [Thru] [7][5] [At] [9]
[Enter]를 누르십시오. | 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
그룹을 업데이트하려면 번호를
선택하고 Enter 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을
누르세요. |
| 3. [S2]를
누르십시오. 업데이트,
[그룹] [3]. | 프롬프트 읽기를
업데이트할 채널을
선택합니다.
채널 번호를 선택하세요 -
취소하려면 CLEAR 버튼을
누르세요
(0을 누르면 0이 아닌 모든 채널이
다시 선택됩니다.) |
| 4. 업데이트에서 채널을
제한하려면 '여기에서만'을
사용하세요. ^{에이}
채널을 선택하고 레벨을
설정합니다. | |

업데이트할 그룹 3을 선택합니다.

5. [Enter] 키를 누릅니다. 그룹 3이 업데이트됩니다.

- a. '**Only**'로 제한하지 않으면 캡처 및 선택된 모든 채널이
업데이트에 포함됩니다.

라벨링 그룹

콘솔을 사용하면 영숫자 키보드를 이용하여 그룹에 레이블을 지정할 수 있습니다. 그룹 레이블은 문자, 숫자 및 기호를 조합하여 최대 16자까지 입력할 수 있습니다.

그룹에 레이블을 지정하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [시각장애인용]을 누르세요. 시각장애인용 표시 모드가 선택됩니다.
2. [그룹] [1]을 누릅니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
그룹 모드 - 그룹을 불러오려면,
숫자를 선택하고 설정하세요.
수준
그룹을 생성하거나 수정하려면 선택하세요.
숫자를 입력하고 엔터 키를 누르세요.
3. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
채널 번호를 선택하세요
4. [레이블]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
유형 그룹 레이블
(F6 = 완전히 종료됨,
F7 = 마지막 그룹 레이블,
F8 = 다음 그룹 레이블)

삭제되었습니다. 복사 그룹

스테이지 모드 또는 블라인드 모드에서 그룹을 복사할 수 있으며, 절차와 표시되는 메시지에 약간의 차이가 있습니다. 다음 절차는 스테이지 모드에서 그룹을 복사하는 방법을 보여줍니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시를 선택합니다.
2. [그룹]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
그룹 모드 - 그룹 수 선택
그룹으로 사용하기
3. [1]을 누릅니다. 복사할 그룹 번호를 입력합니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.그룹 1
4. [전체]를 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
그룹 모드 - AT 버튼을 누르거나 휠을 사용하세요.
또는 트랙패드를 사용하여 레벨을 변경하거나 선택하세요.
편집할 채널 번호
5. 그룹이 표시되면 [녹화] [그룹]을 누르세요. ^{에이} 그룹을 기록하려면 번호를 선택하고 **Enter** 키를 누르십시오.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
6. [5] [Enter]를 누릅니다. 새 그룹의 번호를 입력하고 복사를 완료합니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.5조
 - a. 그룹의 채널과 레벨을 큐 또는 서브마스터에 복사하려면 5단계에서 [그룹] 대신 [큐] 또는 [서브]를 누르십시오.

²⁸ '기능 지우기' 메뉴의 '그룹 지우기' 옵션을 사용하면 모든 그룹을 한 번에 삭제할 수 있습니다. 보다 초기화 및 재설정 옵션, 261페이지.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 141

큐와 서브마스터를 그룹으로 사용하기

큐 또는 서브마스터에 녹음된 채널은 마치 그룹처럼 취급하여 스테이지에서 해당 채널을 불러오거나 다른 큐 또는 서브마스터에 녹음할 수 있습니다.²⁹

예를 들어, Stage에서 그룹으로 큐를 표시하려면 다음 절차를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. [그룹]을 누릅니다. 그러면 콘솔이 다음 항목을 그룹으로 처리하게 됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
그룹 모드 - 그룹 수 선택
그룹으로 사용하기
3. [큐]를 누르고 불러올 큐 번호를 ^{에이} 입력하세요.

4. [At]을 누르고 큐를 표시할 레벨을 입력하세요. (또는 [Full]을 누르세요.)	번호를 선택하세요 큐의 채널이 지정된 레벨로 무대 위로 올라옵니다. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
그룹 모드 - 그룹으로 사용할 큐	그룹 모드 - 강도 입력 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

- a. 서브마스터를 그룹으로 사용하려면 동일한 절차를 따르되 3단계에서 [Cue] 대신 [Sub]를 누르십시오.

²⁹이 절차를 사용하여 큐 파트, 이펙트 큐 또는 이펙트 서브마스터의 채널을 그룹화할 수 없습니다.

142 제 11장 그룹

큐 또는 서브마스터 수정

그룹을 사용하여 큐 또는 서브마스터를 수정할 수 있습니다. 아래 그림에서는 그룹에 의해 서브마스터가 수정되는 것을 보여줍니다. 해당 그룹에 속한 채널 중 서브마스터에 이미 있는 채널이 있으면 해당 채널의 레벨이 그룹의 레벨과 일치하도록 수정됩니다. 반대로 그룹에 서브마스터에 없는 채널이 있으면 해당 채널이 서브마스터에 추가됩니다.

키 입력: 동작:

1. [블라인드]를 누르세요. 시각 장애인용 디스플레이 모드를 선택합니다.
2. [Sub] [2]를 누릅니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
서브마스터 번호를 선택하세요
서브마스터 유형을 선택하려면 누르십시오.
유형
3. [그룹] [3]을 누릅니다. 그룹 3의 채널이 선택됩니다.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 그룹 모드 -
그룹을 불러오려면 번호를 선택하세요.
그리고 레벨로 설정
그룹을 생성하거나 수정하려면 선택하세요.
숫자를 입력하고 엔터 키를 누르세요.

4. [At] [5][0]을 누릅니다. 그룹 채널은 50%로 비례적으로 설정됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
그룹 모드 - 강도 입력

5. [녹음]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
서브마스터를 녹음하려면 **BUMP** 버튼을 누르세요.
또는 숫자를 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기를 누르세요.

6. [Enter] 키를 눌러 수정된 그룹 3의 채널에 의해 수정된
서브마스터를 다시 녹음합니다. 레코드 서브마스터 2

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 143
144 제 11장 그룹

제 12장

핵심 사항

무빙 라인을 사용할 때, 여러 조명의 속성을 하나의 그룹으로 묶어 저장하고, 이 그룹을 하나 이상의 큐에 기록하는 경우가 있습니다. 만약 조명의 위치를 무대 위 다른 지점으로 옮기는 등 그룹 내용이 변경되면, 해당 변경 사항을 반영하여 큐를 수동으로 업데이트하거나 교체해야 합니다.

초점 포인트를 사용하면 이와 같은 상황뿐만 아니라, 화면 표시 후 색상이 변경될 때와 같은 다른 상황에서도 자동 업데이트를 제공할 수 있습니다. 프로그래밍은 기본적으로 완료되었습니다. 색상 정보를 저장하는 초점

지점을 참조하는 채널은 초점 지점의 색상 채널이 변경될 때 자동으로 업데이트됩니다. 프로그램에서 이러한 초점 지점을 여러 번 참조하는 경우 초점 지점이 변경되면 모든 채널이 함께 변경되므로 광범위한 업데이트 작업이 편리해집니다.

콘솔은 최대 99개의 사용자 정의 포커스 포인트를 지원합니다. 또한 모든 DMX 입력 레벨을 포함하는 특수 포커스 포인트인 포커스 포인트 0도 있습니다.³⁰

이 장에서 다루는 주제는 다음과 같습니다.

- 핵심 사항 만들기
- 무대 위의 주요 초점 표시
- 무대에서 핵심 포인트를 활용하여 작업하기
- 블라인드에서 편집 초점
- 라벨링 초점 사항
- 초점 삭제
- 핵심 내용 복사하기
- 초점 지점을 사용하여 레벨 설정

³⁰ DMX 입력(292페이지)을 참조하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 145

초점 기록하기

스테이지, 블라인드 또는 페이더 디스플레이에서 포커스 포인트를 만들려면 그룹을 만드는 데 사용할 수 있는 모든 동일한 기술을 사용할 수 있습니다.

스테이지에서 초점 지점을 기록하기

다음 예시는 여러 조명 기구의 강도 및 위치 속성 설정을 포함하는 초점 영역을 생성하는 방법을 보여줍니다. 위치 범주를 쉽게 식별하기 위해 "Only"를 사용하는 것을 참고하십시오.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 화면이 선택됩니다.
2. [S8]을 누르십시오. 고정물[1]. 고정 장치 1을 선택합니다.
3. 밝기, 좌우 이동 및 상하 이동을 설정합니다.
레벨.
4. [+], [-] 또는 [S8]을 누르세요.
다른 조명기구를 선택하세요.
5. 3~4단계를 반복합니다. 초점에 포함될 모든 조명기구에 대해 이
과정을 반복합니다.
6. [녹음] [초점]을 누르세요
가리키다).
7. [3]을 누릅니다. 초점 지점의 수를 입력합니다.
8. [Enter] 키를 누릅니다. 레코드 초점 3

무대 위에서의 모습으로 시선을 사로잡는 포인트 만들기

이미 무대에 있는 모습에서 시선을 집중시키는 포인트를 만들려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. [녹화] [초점]을 누르세요. **Enter** 키를 누르십시오.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
초점을 맞추려면 숫자를 선택하고
3. [2]를 누릅니다. 기록할 초점 번호를 입력합니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.포커스 2
4. [Enter] 키를 누릅니다. 초점 지점 2를 기록합니다.

146 제12장 핵심 사항

Solo를 사용하여 초점 지점 기록하기

Solo를 사용하면 큐 또는 그룹을 선택적으로 녹화하는 것과 같은 방식으로 초점 영역에 선택적으로 녹화할 수 있습니다. **Solo**로 채널을 선택하는 방법은 두 가지입니다. 다른 조명과 같은 독립 채널을 해제하면서 선택하는 방법과 독립 채널이 아닌 채널을 포함한 모든 채널을 해제하면서 선택하는 방법입니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. **Solo**를 사용하여 큐를 녹음하는 방법, 96페이지이 두 가지 절차의 예시를 참조하십시오. 해당 절차를 사용하여 채널을 큐가 아닌 포커스 포인트에 기록할 때는 [큐] 키를

누르라고 하는 부분에서 [포커스 포인트] 키를 누르십시오.

포커스 포인트를 사용할 때는 일반 조명의 밝기보다는 무빙 라이트의 특정 속성 설정을 저장하는 경우가 더 많습니다. 예를 들어, 무대 특정 위치를 비추는 여러 조명의 팬 및 틸트 설정을 포커스 포인트에 저장할 수 있습니다. 또는 무빙 라이트의 색상 설정을 저장해 두었다가 나중에 큐, 그룹 또는 서브마스터를 녹화할 때 사용할 수도 있습니다.

움직이는 조명의 강도를 제외한 모든 속성은 독립적이라는 점을 기억하십시오. 위치 및 색상과 같은 움직이는 조명 속성을 선택하려면 이 두 가지 속성을 모두 해제할 수 있는 **Solo** 절차만 사용할 수 있습니다. 이 절차는 아래에서 설명했습니다. **Solo**를 사전 녹음 필터로 사용하기, **96**페이지 무빙 라이트에 사용되는 예시는 아래와 같습니다.

키 입력: 동작:

1. [시각장애인용]을 누르세요. 시각장애인용 표시 모드가 선택됩니다.
2. [S8], 고정 장치, [1][0] 10번부터 15번까지의 무빙
[Thru] [1][5]를 누릅니다. 라이트 기구를 선택합니다.
3. [색상만]을 누릅니다. 이렇게 하면 선택 범위가 해당 조명기구의 색상 속성으로 제한됩니다.
4. [녹음] [초점] [7] [솔로]를 색상 속성 설정을 큐 7에 기록합니다.
누르세요.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 147

스테이지의 핵심 포인트를 활용하여 작업하기

무대 위에 초점을 맞추다

포커스 포인트 참조를 사용하거나 사용하지 않고 전체 포커스 포인트를 무대 위에 배치한 다음 해당 채널들을 다른 장치에 녹음할 수 있습니다. 참조가 있는 경우, 포커스 포인트에서 채널 레벨이 변경되면 녹음된 위치에서 채널들이 자동으로 업데이트됩니다.

아래 절차에 따라 기준점을 사용하여 무대 위에 초점을 맞추십시오.
기준점 없이 초점 채널을 무대 위에 배치하는 방법은 각주를
참조하십시오.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. [초점] [2] [초점] [2]을 누릅니다. 에이 연결합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
초점을 맞출 지점을 선택하고 **Enter**
초점 지정 2의 채널을 선택하고 해당 키를 누르세요.
채널을 초점 지정 자체에
3. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
그룹 모드 - **AT** 버튼을 누르거나 휠을 사용하세요.
또는 트랙패드를 사용하여 레벨을 변경하거나 선택하세요.
편집할 채널 번호
 - a. 참조(및 업데이트 기능)를 해제하려면 초점 포인트 채널을
선택하고 [초점 포인트] [2] [전체]와 같이 비례 레벨을
설정하기만 하면 됩니다(3단계에서 [Enter]를 누를 필요가
없습니다).

초점 수정하기

Stage에서 기록된 초점을 수정하려면 아래 절차를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. 디스플레이 초점 2
위 그림과 같은 무대입니다.
 2. [S8]을 누르십시오. 고정물, [3]
[Thru] [8] [Full]. 에이 최대로 설정합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
초점을 맞추려면 숫자를 선택하고
Enter 키를 누르십시오.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
 3. [녹음] 버튼을 누르세요.
조명기구 3번부터 8번까지의 밝기를
 4. [Enter] 키를 누릅니다. 수정 사항이 초점 지정 2에
기록됩니다.
- a. 동일한 초점 지정 또는 다른 초점 지정에 녹화할 수 있습니다.

업데이트된 핵심 사항

업데이트 기능을 사용하면 스테이지 또는 페이더에서 이전에 녹음된 큐,
그룹, 서브마스터 또는 포커스 포인트를 수정할 수 있습니다. 업데이트는
캡처된 모든 채널과 선택된 채널의 레벨을 가져오며, 'Only' 명령을
사용하여 선택된 채널을 제한할 수 있습니다.³¹

활성 초점 업데이트

다음 절차는 스테이지에 배치된 포커스 포인트를 업데이트하는 방법을 보여줍니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
노출시킵니다.
 2. [초점] [4] [전체]를 누릅니다.
초점 영역을 설정하거나 추가 채널을 선택하고 해당 채널을 설정할 수 있습니다.
 3. 원하는 대로 채널 레벨을 조정하십시오.
무대 위의 초점 지점 4를 완전히 설정할 수 있습니다.
 4. [S2]를 누르십시오. 업데이트 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
큐를 업데이트하려면 숫자를 선택하세요.
엔터 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
업데이트 프롬프트에서 채널을 제한합니다.
채널 번호를 선택하세요 - 취소하려면 **CLEAR** 버튼을 누르세요
(0을 누르면 0이 아닌 모든 채널이 다시 선택됩니다.)
 5. 업데이트에서 채널을 제한하려면 '여기에서만'을 사용하십시오. 에이
업데이트 중점 사항 4
 6. [포커스 포인트] [4] [Enter]를 누릅니다.
업데이트 중점 사항 4
- a. 'Only'로 제한하지 않으면 캡처 및 선택된 모든 채널이 업데이트에 포함됩니다.

³¹. 캡처된 채널에 대한 설명은 54페이지의 채널 모드를 참조하십시오.
Only에 대한 설명은 8페이지의 Only 명령 부분을 참조하십시오.

초점을 업데이트하기 위해 무대 위에 초점을 배치할 필요는 없습니다.
다음 절차는 녹화된 모든 초점을 업데이트하는 방법을 보여줍니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
50%로 설정합니다.
2. [S8]을 누르십시오. 고정물, [8], 메인 스테이지로 돌아가기 소프트키 [전체].
3. [Only] [Color] [At] [5][0]을 누르세요. 프롬프트 내용을 업데이트하기 위해 초점 지점 3을 선택합니다.
4. [S7]을 누르십시오. 더 소프트키. 초점을 업데이트하려면 숫자를 선택하고 **Enter** 키를 누르십시오.
5. [S2]를 누르십시오. 업데이트, [초점] [3]. 취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
업데이트할 채널을 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요 -
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
(0을 누르면 0이 아닌 모든 채널이 다시 선택됩니다.)
6. 업데이트에서 채널을 제한하려면 '여기에서만'을 사용하세요. ^{에이} 조명기구 8의 강도를 최대로 설정합니다.

조명기구 8 색상 범주의 레벨을

7. [Enter] 키를 누릅니다. 초점 지점 3이 업데이트됩니다.

- a. 'Only'로 제한하지 않으면 캡처 및 선택된 모든 채널이 업데이트에 포함됩니다.

Blind에서 초점 편집하기

Blind에서 초점을 수정할 수 있습니다. 예를 들어 조명 기구를 추가하거나 삭제하거나 조명 기구 속성 수준을 설정할 수 있습니다.

포커스 포인트에서 조명기구 속성 레벨을 설정하려면 아래 절차를 따르십시오. 선택한 조명기구는 포커스 포인트에 이미 표시되어 있을 필요는 없습니다.

키 입력: 동작:

1. [블라인드]를 누르세요. 시각 장애인용 디스플레이 모드를 선택합니다.
2. [초점] [1]을 누릅니다. 초점 1의 채널이 선택됩니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
그룹 모드 - 초점을 다시 맞추려면
점을 찍고, 숫자를 선택한 다음 설정하세요.
한 단계
초점을 만들거나 수정하려면,
숫자를 선택하고 엔터 키를 누르세요.
3. [Enter] 키를 누릅니다. 모든 초점 채널의 0이 아닌 레벨이 표시됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요
조명기구 8~12의 색상 속성을
50으로 설정합니다.
4. [S8], 고정 장치, [8] [통과] [1][2] [만] [색상] [위치] [5][0]을 누릅니다.
5. [녹음] [Enter]를 누르세요. ^{에이} 수정된 대로 초점 지점 1을 다시

기록합니다.

- a. 다른 포커스 지점에 기록하려면 여기에 숫자를 지정하십시오.
예: [기록] [5][0] [입력]. 해당 포커스 지점이 이미 존재하면 덮어쓰여지고, 존재하지 않으면 새로 생성됩니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 151

라벨링의 핵심 사항

콘솔을 사용하면 영숫자 키보드를 이용하여 초점 지점에 레이블을 지정할 수 있습니다. 초점 지점 레이블은 문자, 숫자 및 기호를 조합하여 최대 16자까지 입력할 수 있습니다.

초점 지점에 라벨을 붙이려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [시각장애인용]을 누르세요. 시각장애인용 표시 모드가 선택됩니다.
2. [포커스 포인트] [1]를 누릅니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
그룹 모드 - 초점을 다시 맞추려면
점을 찍고, 숫자를 선택한 다음 설정하세요.
수준까지
초점을 만들거나 수정하려면,
숫자를 선택하고 엔터 키를 누르세요.
3. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
채널 번호를 선택하세요
4. [레이블]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
유형 초점 레이블
(F6 = 완전히 종료됨,
F7 = 이전 초점 지점 레이블,
F8 = 다음 초점 지점 레이블)

5. 영숫자 키보드를 사용하여 코너에 라벨이 표시됩니다.
레이블을 입력하십시오.

6. [Enter] 키를 누릅니다. 초점 지정 1에 레이블이 지정됩니다.

152 제 12장 핵심 사항

초점 삭제

스테이지, 블라인드 또는 페이더 디스플레이에서 메모리에서 포커스 포인트를 삭제합니다.³² 삭제된 포커스 포인트에 연결된 큐, 그룹 또는 서브마스터가 있는 경우 해당 연결은 유지되지만 연결된 채널의 레벨은 0으로 설정됩니다.

스테이지에서 포커스 포인트를 다음과 같이 삭제합니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시를 선택합니다.
2. [S7]을 누르십시오.소프트키 포커스 포인트를 삭제하려면 **Enter**
추가,[S6],삭제[초점]. 키를 누르세요. 취소하려면 **CLEAR**
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 키를 누르세요.
3. [2]를 누릅니다. 삭제할 초점 지정 번호를 입력합니다. 코너
읽기:포커스 **2**
4. [Enter] 키를 누르세요..포커스 포인트 2가 프로그램에서
삭제되었습니다.

복사 초점

Stage 또는 **Blind**에서 핵심 내용을 복사하여 사용할 수 있으며, 절차와 안내 메시지에 약간의 차이를 둘 수 있습니다. **Stage**에서는 다음과 같이 진행하세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시를 선택합니다.
2. [초점]을 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
그룹 모드 - 초점 영역을 선택하세요
그룹으로 사용
3. [1]을 누릅니다. 복사할 초점 지정 1을 선택합니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.초점 1
4. [전체]를 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
그룹 모드 - **AT** 버튼을 누르거나 휠을 사용하세요.
또는 트랙패드를 사용하여 레벨을 변경하거나 선택하세요.
편집할 채널 번호
5. 초점 영역이 표시되면 [녹화] [초점 초점을 맞추려면 숫자를 선택하고
영역]을 누릅니다. ^{에이} **Enter** 키를 누르십시오.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
6. [5] [Enter]를 누릅니다. 새 초점의 번호를 입력하고 복사를
완료합니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.포커스 5
 - a. 포커스 포인트의 채널과 레벨을 큐 또는 서브마스터에 복사하려면 5단계에서 [포커스 포인트] 대신 [큐] 또는 [서브]를 누르십시오.

³² '기능 지우기' 메뉴의 '초점 지우기' 옵션을 사용하면 모든 초점 포인트를 한 번에 삭제할 수 있습니다. 보다 초기화 및 재설정 옵션, 261페이지.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 153

초점 포인트를 사용하여 레벨 설정

포커스 포인트는 일반적으로 조명 기구의 레벨을 설정하는 데 사용되지만, 개별 채널의 레벨을 설정하는 데에도 사용할 수 있습니다. 먼저, 모든 조명 기구가 특정 위치를 향하도록 하거나 특정 색상으로 설정하는 등 특정 특성을 가진 포커스 포인트를 생성합니다. 그런 다음, 기록된 큐의 일부로 포커스 포인트에 포함된 레벨에 맞춰 개별 조명 기구를 설정합니다. 그룹 또는 서브마스터. 이러한 녹음 파일은 포커스 포인트에 연결되어 있으므로 포커스 포인트의 레벨이 변경되면 녹음 파일의 해당 레벨도 포커스 포인트의 레벨과 일치하도록 변경됩니다. 예를 들어, 포커스 포인트의 위치 레벨을 변경하면 포커스 포인트 내 해당 조명 기구 위치를 기준으로 녹음된 모든 큐, 그룹 또는 서브마스터가 동시에 변경됩니다.

하지만 경우에 따라서는 포커스 포인트를 사용하여 채널 또는 속성 레벨을 설정하되, 포커스 포인트와의 연결을 유지하고 싶지 않을 수 있습니다. 이 경우 [레벨] 키를 특별하게 사용하면 됩니다.

다음 절차는 **Blind**에서 초점을 사용하여 조명기구의 위치 속성을 설정하고,

레벨을 초점에 연결하고, 결과를 큐에 기록하는 방법을 보여줍니다. 절차의 각주에는 연결 없이 동일한 목적을 달성하는 방법이 설명되어 있습니다.

1. [시각장애인용]을 누르세요. 시각장애인용 화면이 선택됩니다.
2. [S8]을 누르십시오. 고정 장치,[1]
[그리고] [2]. 1번과 2번 조명기구를 선택합니다.
3. [Only] [위치] [초점] [6] 2의 팬 및 틸트 속성을
[Enter]를 누릅니다. 에이. 설정합니다.
초점 위치 6에서 조명기구 1과
4. [녹음] [1][0]을 누릅니다. 큐 10에 녹음됩니다.
 - a. 링크 없이 레벨을 설정하려면 이 단계에서 [Enter] 대신 [Level]을 입력하십시오.

154 제 12장 핵심 사항

제 13장 서브마스터

Insight 3는 108개의 서브마스터 슬라이더를 제공합니다. 서브마스터는 비례적인 레벨로 녹음된 채널 그룹으로, 슬라이더와 범프 버튼으로 제어할 수 있습니다. 서브마스터를 사용하면 자주 사용하는 복잡한 룩을 저장하고 수동으로 재생할 수 있습니다. 또한 장면, 큐 또는 다른 서브마스터를 만들 때 구성 요소로 활용할 수도 있습니다.

하나의 채널은 여러 개의 서브마스터에 포함될 수 있습니다. 총 1,080개의 서브마스터(서브마스터 메모리 10페이지에 각각 108개씩)를 기록할 수 있습니다.

각 서브마스터 슬라이더에는 범프 버튼과 하나 또는 두 개의 LED가 함께 제공됩니다. 슬라이더를 사용하여 서브마스터 록을 수동으로 불러올 수 있습니다..범프 버튼을 사용하면 서브마스터를 녹음된 최대 레벨까지 빠르게 올리거나, 프로그램된 페이드 기능(있는 경우)을 시작할 수 있습니다. 녹색 LED는 작동 상태를 보여줍니다.

이 슬라이더는 녹음된 서브마스터를 제어합니다. 맨 아래 줄의 녹색 LED는 서브마스터가 이펙트 또는 파일온 유형일 때 켜집니다. 맨 아래 줄의 빨간색 LED가 켜지면 녹음된 억제형 서브마스터를 나타냅니다.

이 장에는 다음과 같은 섹션이 포함되어 있습니다.

- 서브마스터 유형
- 서브마스터 페이지
- 재생 서브마스터 목록
- 서브마스터 LED
- 서브마스터 범프 버튼
- 서브마스터 녹음
- 억제적인 하위 관리자 만들기
- **Blind**에서 서브마스터 수정하기
- **Stage**에서 서브마스터 수정하기
- 업데이트 기능을 사용하여 서브마스터를 수정합니다.
- 서브마스터의 실시간 제어
- 서브마스터 페이드 수동 제어
- 서브마스터 라벨링
- 서브마스터 복사
- 큐 또는 그룹을 서브마스터에 로드
- 큐 또는 그룹을 서브마스터에 복사
- 클리어링 서브마스터

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 155

서브마스터 유형

서브마스터는 공격적일 수도 있고, 억제적일 수도 있고, 효과적일 수도 있습니다.

파일온 서브마스터

파일온 서브마스터는 비레 레벨로 녹음된 채널들로 구성됩니다. 파일온 서브마스터의 채널 레벨이 설정된 채널 레벨보다 높으면 서브마스터의 레벨이 우선 적용됩니다(아래 명시된 예외 사항 제외). 반대로 서브마스터의 레벨이 낮으면 설정된 레벨이 우선 적용됩니다. 서브마스터 슬라이더에 녹음된 파일온 서브마스터가 포함되어 있으면 녹색 LED가 켜집니다.

참고: 키패드에서 설정된 채널 레벨과 억제형 서브마스터는 모두 누적 서브마스터 레벨보다 우선 적용됩니다.

억제 서브마스터

억제형 서브마스터는 채널 출력을 지정된 레벨 이하로 유지합니다. 억제형 서브마스터는 실제로 채널 레벨을 설정하는 것이 아니라, 지정된 레벨을 초과하지 않도록 방지합니다. 서브마스터 73번부터 108번까지만 억제형으로 설정할 수 있습니다. 서브마스터 슬라이더에 억제형 서브마스터가 설정되어 있으면 빨간색 LED가 켜집니다.

이펙트 서브마스터

이펙트 서브마스터에는 이펙트가 기록되어 있습니다. 이펙트 서브마스터의 범프 버튼을 누르거나 슬라이더를 움직여 이펙트를 실행하세요. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. 제 16장 영향, 203페이지 이펙트 서브마스터에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. 모든 서브마스터에는 이펙트를 프로그래밍할 수 있습니다. 서브마스터 슬라이더에 녹음된 이펙트 서브마스터가 있는 경우 녹색 LED가 켜집니다.

156장 13절 부교수들

유형 변경

[유형] 키를 사용하여 서브마스터의 유형을 변경할 수 있습니다. 서브마스터 유형을 변경해도 서브마스터에 기록된 레벨 정보는 유지됩니다. 즉, 서브마스터 유형을 파일온에서 억제로, 또는 그 반대로 변경해도 레벨이나 타이밍 정보가 손실되지 않습니다. 유형을 이펙트로 변경하면 채널 및 레벨 정보가 삭제됩니다.

서브마스터의 유형을 변경하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [시각장애인]을 누르세요. 시각장애인용 표시가 선택됩니다.
2. [Sub] [#]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
서브마스터 번호를 선택하세요
3. [입력]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
서브마스터 유형을 선택하세요
(1 = 집단적 게임, 2 = 억제, 3 = 효과)
4. [1], [2] 또는 [3]을 눌러
유형을 선택합니다. 서브마스터 상태 표시줄에 새
유형이 입력되었습니다.

서브마스터가 활성화된 동안에는 타입 변경이 적용되지 않습니다.
활성화된 서브마스터의 범프 버튼 LED는 타입을 변경한 후 깜빡입니다.
비활성화하려면 녹색 LED가 깜빡이면 슬라이더를 0으로, 그렇지 않으면
깜빡이지 않도록 하십시오.¹ 10빨간색 LED가 깜빡이면.¹

¹ LED에 대한 자세한 내용은 범프 버튼 모드(161페이지)를
참조하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 157

서브마스터 페이지

Insight 3에는 10페이지 분량의 서브마스터가 있습니다. 페이지는
콘솔 메모리 블록으로, 108개의 기록된 서브마스터 세트 하나를
포함합니다.

108개의 서브마스터 슬라이더에 해당합니다. 10페이지의 메모리를 통해 가능한 서브마스터 수는 1,080개로 늘어납니다.

콘솔에 메시지가 표시됩니다. 하위 페이지 1(2,3 재생 화면 상단에 현재 서브마스터 페이지를 나타내는 ...) 표시. 페이지를 넘기려면 [페이지]를 누르고 원하는 페이지 번호를 입력한 다음 [Enter]를 누르십시오.

서브마스터 페이지를 전환할 때, 스테이지에 있는 서브마스터는 슬라이더를 홈 위치로 이동할 때까지 스테이지에 유지됩니다. 새 서브마스터가 로드될 때까지 서브마스터 LED가 천천히 깜빡이며, 스테이지에 있는 서브마스터가 이전에 로드된 페이지의 서브마스터임을 나타냅니다. 빨간색으로 깜빡이면 새 서브마스터는 억제 기능이 있는 서브마스터이고, 녹색으로 깜빡이면 파일온 또는 이펙트 기능입니다. 슬라이더를 홈 위치로 이동하면 새 서브마스터가 로드되고 LED 깜빡임이 멈춥니다. 이렇게 하면 페이지 전환 시 스테이지가 검게 변하거나 레벨이 변경되는 것을 방지할 수 있습니다. (빠른 깜빡임은 지속 시간이 있는 서브마스터를 나타냅니다.) 잠고 있다. 보다 범프 버튼 모드, 161페이지 LED에 대한 자세한 정보는 다음을 참조하세요.)

참고: 디스크에서 새 쇼를 콘솔로 불러올 때, 콘솔은 이전 쇼에서 불러온 것과 동일한 페이지 번호를 불러옵니다. 새 쇼를 콘솔로 불러올 때 스테이지에 있는 서브마스터는 슬라이더를 홈 위치로 이동할 때까지 스테이지에 그대로 유지됩니다. 새 서브마스터가 로드될 때까지 서브마스터 LED가 깜빡이며, 스테이지에 있는 서브마스터가 이전에 로드된 쇼의 것임을 나타냅니다. 빨간색으로 깜빡이면 새 서브마스터는 비활성화되어 있고, 녹색으로 깜빡이면 새 서브마스터는 파일온 또는 이펙트입니다. 슬라이더를 홈 위치로 이동하면 새 서브마스터가 로드되고 LED 깜빡임이 멈춥니다.

재생 서브마스터 목록 표시는 아래 그림과 같이 일반 재생 모니터 표시의 일부입니다.² 이 화면 오른쪽에는 서브마스터 목록이 있습니다. 각 서브마스터에 대해 레이블(할당된 경우), 활성 또는 실행 중인 상태, 유형, 속도 및 완료율이 표시됩니다. 서브마스터 범프 버튼의 상태(채널 모드 또는 서브마스터 모드)는 서브 페이지 번호 아래에 표시됩니다.



서브마스터 색상

서브마스터 목록에 사용된 색상은 서브마스터에 대한 정보를 제공합니다.

회색.....회색 서브마스터 번호는 기록되지 않은 서브마스터를 나타냅니다. 또한 서브마스터 레이블과 백분율도 표시됩니다.

완료 여부는 회색입니다.

녹색 녹색 서브마스터 번호는 파일은 서브마스터를 식별합니다.

빨간색빨간색 서브마스터 번호는 비활성화된 서브마스터를 나타냅니다.

하얀색.....흰색 서브마스터 번호는 이펙트 서브마스터를 식별합니다.

파란색파란색 서브마스터 번호는 현재 해당 요금을 관리하는 서브마스터를 나타냅니다.

요금 휠. 파란색 R 목록의 맨 위에 나타납니다
휠의 설정.

²기본적으로 이 화면에는 큐 목록도 표시됩니다. 또는 큐 목록 대신 타임 코드 목록을 표시할 수도 있습니다. [설정] [6] [Enter] [7] [Enter]를 누르고 1 또는 0을 선택한 다음 [Enter]를 다시 눌러 두 화면 사이를 전환할 수 있습니다.

서브마스터 범프 버튼

각 서브마스터 슬라이더 바로 아래에 범프 버튼이 있습니다. 범프 버튼의 기능은 버튼의 상태(아래 참조)와 서브마스터에 페이드 기능이 프로그래밍되어 있는지 여부에 따라 달라집니다.

서브마스터에 페이드 기능이 설정되어 있지 않은 경우, 범프 버튼을 사용하면 서브마스터의 내용을 무대에서 즉시 높일 수 있습니다. 범프 버튼을 누르면 서브마스터의 음량이 녹음된 최대 음량으로 올라갑니다. 버튼을 길게 누르면 무대의 음량이 유지됩니다. 버튼에서 손을 떼면 서브마스터의 음량이 사라집니다.

서브마스터에 페이드 기능이 프로그래밍되어 있는 경우, 범프 버튼을 사용하여 페이드를 시작하거나 진행 중인 페이드의 방향을 반전시킬 수 있습니다. 범프 버튼을 누르면 업페이드가 시작됩니다. 버튼을 다시 누르면 업페이드가 중단되고 다운페이드가 시작됩니다.

범프 버튼 상태

서브마스터 범프 버튼은 개별적으로 활성화, 비활성화 또는 솔로 모드로 설정할 수 있습니다. 활성화된 범프 버튼은 정상적으로 작동하고, 비활성화된 버튼은 전혀 작동하지 않으며, 솔로 모드로 설정된 버튼은 해당 채널의 레벨을 녹음된 레벨로 높이고 다른 모든 채널의 레벨을 0으로 낮춥니다.

서브마스터의 범프 버튼이 비활성화되었거나 솔로 모드인 경우 디또는 S 재생 서브마스터 목록과 상태 표시줄에서 서브마스터 번호 옆에 표시됩니다.

범프 버튼의 상태를 설정하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [시각장애인용]을 누르세요. 시각장애인용 표시 모드가 선택됩니다.
2. [Sub] [5]를 누릅니다. 서브마스터 5가 선택됩니다.
3. [S7]을 누르십시오. 추가 **Enter** 키를 누르십시오.
소프트키, [S1], 범프 상태. **(1 = 활성화됨, 2 = 비활성화됨, 3 = 단독)**
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 범프 상태를 선택하고
4. [2]를 누릅니다. 선택합니다. 장애가 있는 키패드 모서리에는 사용자가 선택한 항목이 표시됩니다.
5. [Enter] 키를 누르십시오. 서브마스터 5의 범프 버튼이 비활성화됩니다.

범프 버튼 모드

서브마스터 범프 버튼은 채널 모드 또는 서브마스터 모드로 설정할 수 있습니다. 두 모드 모두에서 솔로 모드로 설정할 수 있는 옵션이 제공됩니다. 다음 섹션에서는 각 모드에 대해 설명합니다.

서브마스터 모드

[서브 모드] 키를 눌러 서브마스터 범프 버튼을 서브마스터 모드로 전환하십시오. 콘솔의 서브마스터 메모리에 저장된 서브마스터가 서브마스터 슬라이더에 로드됩니다. 이제 각 서브마스터 슬라이더와 범프 버튼은 해당 서브마스터를 제어합니다.

채널 모드

[서브 모드] 키를 다시 누르면 서브마스터 범프 버튼이 채널 모드로 전환됩니다. 채널 모드에서는 각 서브마스터 슬라이더와 범프 버튼이 해당 번호의 채널을 제어합니다. 즉, 슬라이더 1은 채널 1을, 슬라이더 2는 채널 2를 제어하는 식입니다.

오직 패션

[솔로 범프] 버튼을 눌러 서브마스터 범프 버튼을 솔로 모드로 전환합니다. 키에 내장된 LED가 켜져 솔로 모드가 활성화되었음을 나타냅니다. 솔로 모드에서 서브마스터 범프 버튼을 누르면 해당 채널의 레벨이 녹음된 값으로 설정되고(채널 모드인 경우 최대 레벨로 설정됨), 다른 모든 채널은 0으로 설정됩니다.

서브마스터 **LED**

각 서브마스터 범프 버튼에는 하나 또는 두 개의 **LED**가 있습니다. **LED**의 색상과 상태는 아래 표에 표시된 것처럼 해당 서브마스터의 현재 상태를 나타냅니다.

색상 상태 의미

— 서브마스터가 로드되지 않았습니다.

그린 솔리드 서브마스터(겹쳐쓰기 또는 효과)가 로드되었습니다.

녹색 느린 깜빡임 새로운 파일온 또는 이펙트 서브마스터. 슬라이더가 홈 위치에 도달하면 로드됩니다.

녹색 빠른 깜빡임 서브마스터(겹쳐쓰기 또는 효과). 시간 제한 유지. 범프 버튼을 눌러 다운페이드를 시작합니다.

빨간색 솔리드 억제 서브마스터가 로드되었습니다.

빨간색 느린 깜빡임 새 서브마스터는 억제형 서브마스터입니다. 슬라이더가 홈 위치에 도달하면 로드됩니다.

빨간색 빠른 깜빡임 억제 서브마스터는 시간 제한 홀드에 있습니다. 범프 버튼을 눌러 다운페이드를 시작하세요.

슬라이더의 LED가 천천히 깜빡이면 페이지가 변경되었고 새 서브마스터가 로드될 준비가 되었음을 의미합니다. 슬라이더를 홈 위치로 이동할 때까지 이전 서브마스터는 로드된 상태로 유지됩니다. 녹색 LED가 깜빡이면 슬라이더를 0으로 이동하십시오. 빨간색 LED가 깜빡이면 슬라이더를 이동하십시오.

10까지 올리세요. 서브마스터의 유형이 변경되는 경우 두 가지 모두 수행해야 할 수 있습니다. 슬라이더가 10에 도달하면 새 페이지의 채널 레벨이 이전 레벨을 대체합니다.

참고: 서브마스터 슬라이더에 서브마스터 로딩과 서브마스터 보류가 모두 활성화된 경우, 보류 중인 서브마스터가 우선 적용되며 LED가 빠르게 깜빡입니다. 범프 버튼을 눌러 기존 서브마스터를 서서히 비활성화하세요.

162 제 13장 부교수

서브마스터 녹음

스테이지 모드 또는 블라인드 모드에서 서브마스터를 생성할 수 있습니다. 간단한 파일온 서브마스터를 녹음하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
설정합니다.
2. 채널을 선택하고
채널 레벨을 외모를 연출합니다
3. [녹음]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
큐를 녹음하려면 번호를 선택하세요.
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
버튼을 누르세요.
4. [Sub] [5] [Enter]를
누르거나... 현재 무대 모습은 서브마스터 5에
서브마스터 5의 범프 기록됩니다.

참고: **Solo**를 사용하여 전체 스테이지 록이 아닌 특정 채널을 서브마스터에 녹음합니다. 예를 들어: **[5] [Thru] [1][0] [Solo] [Record] [Sub] [5] [Enter]**는 스테이지의 다른 채널 레벨과 관계없이 서브마스터 5에 채널 5~10의 현재 레벨만 녹음합니다.

서브마스터의 페이드 및 지속 시간

일반적으로 서브우퍼 버튼을 누르면 채널 레벨이 즉시 녹음된 레벨로 돌아갑니다. 버튼을 누르고 있는 동안에는 채널 레벨이 녹음된 최대 레벨로 유지됩니다.

서브마스터에 대해 업페이드, 딜레이, 다운페이드 시간을 설정할 수도 있습니다. 이러한 시간은 각 서브마스터의 범프 버튼을 통해 활성화됩니다. 업페이드 시간은 서브마스터의 범프 버튼을 눌렀을 때 서브마스터 채널의 레벨이 녹음된 레벨로 서서히 감소하는 데 걸리는 시간입니다. 딜레이 시간은 다운페이드가 시작되기 전에 서브마스터 채널 레벨이 녹음된 최대 레벨을 유지하는 시간입니다. 수동 딜레이 시간을 사용하면 슬라이더를 통해 범프 버튼 페이드 기능을 재정의할 수 있습니다(참조). 서브마스터 페이드 수동 제어, **173**페이지 자세한 내용은 (참조)를 참조하십시오. 다운페이드 시간은 서브마스터의 채널이 녹음된 레벨에서 **0**로 서서히 사라지는 데 걸리는 시간입니다.³

페이드 시간은 **0.1초**부터 **99분 59초**까지 설정할 수 있습니다. 숫자는 일반 시간 형식 또는 소수점 형식으로 입력할 수 있습니다. 소수점을 포함하여 입력할 경우, **1분 미만(0.1~59.9초)**이어야 합니다. 소수점 없이 입력할 경우, 두 자리 숫자를 입력할 경우, **60** 미만이면 초 단위로, **60**에서 **99** 사이이면 분과 초로 계산된 값으로 표시됩니다. 예를 들어, **70**을 입력하면 **1:10**으로 표시됩니다. 세 자리 또는 네 자리 숫자를 입력할 경우, 마지막 두 자리 숫자(최대 **59**)가 초 단위로 해석됩니다. 예를 들어, **9930**을 입력하면 **99:30**으로 표시됩니다.

³업페이드/드웰/다운페이드 드웰 시간의 기본값은 **0/수동/0**입니다. 이러한 기본값은 파일온 또는 억제 서브마스터에 적용되지만 이펙트 서브마스터에는 적용되지 않습니다. 이펙트 페이드 시간(**220**페이지)을 참조하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 163

페이드 및 드레인지 시간 추가

스테이지 모드 또는 블라인드 모드에서 서브마스터에 페이드 및 딜레이 시간을 추가할 수 있습니다. 서브마스터에 페이드 시간을 추가하려면 두 모드 중 하나에서 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

- [Sub]**을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 나타납니다.
서브마스터 번호를 선택하세요
서브마스터 유형을 선택하려면 누르십시오.
유형
- [5]**를 누릅니다. 서브마스터 **5**를 선택합니다.

모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.

5초 미만

3. [시간]을 누르세요.프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
업페이드 시간을 입력하세요
누릅니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
4. 키패드를 사용하여 업페이드 시간을 입력하고 누르세요.
[시간].
체류 시간을 입력하세요
(설정값을 유지하거나 수동으로 조작하려면 원하는 설정이 나타날 때까지 **CLEAR** 버튼을 누르십시오.)
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
5. 키패드를 사용하여 체류 시간을 입력하고 [시간]을 누르십시오..
(다음 페이지를 참조하세요)
사용 방법에 대한 정보잡고 있다 (머무른다.)
다운페이드 시간을 입력하세요
6. 키패드를 사용하여 다운페이드 시간을 입력하고 [Enter] 키를
새로운 페이드 타임이 서브마스터 5에 기록됩니다.

참고: 타이밍 서브마스터가 실행 중인 경우, 범프 버튼을 눌러 페이드 방향을 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 업페이드가 절반 정도 진행된 상태에서 범프 버튼을 누르면 다운페이드가 **50%** 지정부터 시작됩니다. 다운페이드가 진행 중인 경우, 범프 버튼을 누르면 현재 레벨부터 다시 업페이드가 시작됩니다.

164장 13절 부교수들

유지 시간

서브마스터를 녹음할 때 체류 시간을 설정하면잡고 있다서브마스터는 범프 버튼을 누르면 소리가 서서히 커지고, 다시 누를 때까지 그 상태를 유지합니다.

체류 시간을 추가하려면잡고 있다 서브마스터로 승진하려면 다음

단계를 따르세요.키 입력: 동작:

1. [Sub]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 나타납니다.
서브마스터 번호를 선택하세요
서브마스터 유형을 선택하려면 누르십시오.
유형
2. [5]를 누릅니다. 서브마스터 5를 선택합니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.5초 미만
3. [시간] [시간]을 누르세요.프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채류 시간을 입력하세요
(홀드 또는 수동 작동의 경우,
원하는 설정이 될 때까지 **CLEAR** 버튼을 누르세요.
(나타난다)
4. [지우기]를 누르세요. 모서리에 다음과 같이 표시됩니다.거주하다
5. [Enter] [Enter] 키를 누릅니다. 채류 시간이 설정됩니다.잡고
있다 서브마스터 5의 경우

수동 채류 시간

서브마스터를 녹음할 때 채류 시간을 설정하면수동 업페이드 시간이 0이 아닌 경우, 범프 버튼을 누르고 있으면 업페이드가 시작됩니다. 채널이 최대 녹음 레벨에 도달할 때까지 업페이드가 지속되고, 범프 버튼을 계속 누르고 있는 동안 최대 레벨을 유지합니다. 범프 버튼에서 손을 떼면 다운페이드가 시작됩니다. 업페이드 시간 동안 범프 버튼을 누르고 있지 않으면 채널이 최대 녹음 레벨에 도달하지 않습니다.

블라인드 환경에서 다음 절차를 따라 타이머 기반 채류 시간을 수동 채류 시간으로 변환하십시오.⁴ 키 입력: 동작:

1. [블라인드] [서브]를 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
서브마스터 번호를 선택하세요
서브마스터 유형을 선택하려면 누르십시오.
유형
2. [5]를 누릅니다. 서브마스터 5를 선택합니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.5초 미만
3. [시간] [시간]을 누르세요.프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채류 시간을 입력하세요
(홀드 또는 수동 작동의 경우,
원하는 설정이 될 때까지 **CLEAR** 버튼을 누르세요.
(나타난다)
4. [지우기] [지우기]를 누르세요. 모서리에 다음과 같이 표시됩니다.거주하는 사람
5. [Enter] [Enter] 키를 누릅니다. 채류 시간이 설정됩니다.수동
서브마스터 5의 경우

서브마스터를 녹음할 수 있습니다. 이는 서브마스터에 로드된 이펙트의 복잡한 타이밍 정보를 계산할 때 특히 유용합니다.

참고: 이펙트가 포함된 서브마스터의 속도를 조정하면 개별 스텝 타이밍에는 영향을 미치지만 전체 이펙트 타이밍은 변경되지 않습니다.

재생률은 백분율로 표시됩니다. 재생률이 100%인 서브마스터는 녹음된 페이드 타임대로 재생됩니다. 재생률이 300%이면 녹음된 페이드 타임보다 3배 빠르게 재생됩니다. 재생률이 50%이면 녹음된 페이드 타임의 절반 속도로 재생됩니다. 최대 2,000%까지 재생률을 지정할 수 있습니다.

서브마스터 7에 요금을 추가하려면 다음 단계를 따르십시오.

동작: 키 입력:

1. [시각장애인용]을 누르세요. 시각장애인용 표시 모드가 선택됩니다.
2. [Sub] [7]을 누릅니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
서브마스터 번호를 선택하세요
서브마스터 유형을 선택하려면 누르십시오.
유형
3. [S7]을 누르십시오.더
소프트키, 까지 비율
[S5]에 나타납니다.
4. [S5]를 누르십시오.비율프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
키패드를 사용하여 서브마스터 요금을 선택하십시오.
(0~2000, 100 = 정상)
5. [1][5][0]을 누르십시오. 모서리에는 다음과 같이 표시됩니다.요금 150
6. [Enter] 키를 누릅니다. 150%의 비율이 서브마스터 7에 기록됩니다.

⁴ 서브마스터에 대한 체류 시간을 입력하지 않으면 서브마스터는 기본적으로 수동 체류 시간으로 설정됩니다.

166장 13절 부교수들

서브마스터의 페이지 지정

서브마스터를 기록할 페이지를 지정할 수 있습니다..예를 들어, 1페이지가 로드된 경우 2페이지에 대한 서브마스터를 기록할 수 있습니다..그러려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. **Stage**에서 원하는 록을 만드세요.
2. **[녹음] [자막]**을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 나타납니다.
서브마스터를 녹음하려면 **BUMP** 버튼을 누르세요.
또는 숫자를 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
3. **[페이지] [2]**를 누르십시오. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
녹화할 페이지를 선택하세요
서브마스터를 누른 다음 서브마스터를 누르세요.
범프 버튼
4. 서브마스터 **6**의 범프 버튼을 누르세요. **2**페이지의 서브마스터 **6**에 기록됩니다.
현재 레벨은 서브마스터

Except를 사용하여 서브마스터를 기록합니다.

콘솔을 사용하면 특정 큐, 그룹 또는 다른 서브마스터에서 제공하는 레벨을 제외한 스테이지의 모든 현재 레벨을 포함하는 서브마스터를 프로그래밍할 수 있습니다.⁵

이 예시는 지정된 서브마스터에서 제공하는 레벨을 포함하지 않고 서브마스터를 기록하는 방법을 보여줍니다.

키 입력: 동작:

1. **[스테이지]**를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. 원하는 채널을 선택하세요
그리고 채널 레벨을 설정합니다.
3. **[녹음] [자막]**을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 나타납니다.
서브마스터를 기록하려면 번호를 선택하세요.
그리고 엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
4. **[5]**를 누릅니다. 서브마스터 **5**를 선택하여 녹음합니다.
프롬프트는 다음과
같습니다.제외할 서브마스터
번호를 선택하세요
5. **[제외] [하위] [3]**을 누릅니다. ^{에이} 서브마스터 **3**이 올린 레벨을 무시하라고 지시합니다.
6. **[Enter]** 키를 누릅니다. 서브마스터 **5**에서 서브마스터 **3**의 레벨을 뺀 값이 기록됩니다.

^아. 5단계에서 **[Sub]** 대신 **[Cue]** 또는 **[Group]**을 누르면 큐 또는 그룹에서 제공하는 채널이 제외됩니다.

⁵[예외 사항]은 이펙트 큐 또는 이펙트 서브마스터와 함께 작동하지 않습니다.

억제적인 하위 관리자

생성 중

범프 버튼의 빨간색 LED는 서브마스터가 비활성화되었음을 나타냅니다. 서브마스터 73번부터 108번까지만 비활성화될 수 있습니다.

억제형 서브마스터를 사용하면 채널 그룹의 출력을 제한할 수 있습니다. 채널 출력은 슬라이더로 설정한 레벨로 제한됩니다. 서브마스터를 특정 값으로 설정하면 출력이 제한될 수 있습니다. 10(100퍼센트)는 채널 출력에 영향을 미치지 않습니다. 억제형 서브마스터는 그랜드마스터가 모든 채널의 레벨을 제어하는 것과 같은 방식으로 할당된 채널의 레벨을 제어합니다.

참고: 무대에서 보여야 할 채널이 누락되었거나 레벨이 잘못 설정된 경우, 서브마스터가 해당 채널을 억제하고 있는지 확인하십시오. 서브마스터에 의해 채널이 완전히 억제된 경우, 해당 채널의 레벨은 노란색 0으로 표시됩니다.

억제형 서브마스터에 채널을 생성하고 추가하려면 다음 단계를

따르십시오.키 입력: 동작:

- [스테이지]를 누르세요.스테이지 디스플레이를 선택합니다
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
- [Sub]을 누르고 차단할 서브마스터 번호(73~108)를 입력하십시오.
서브마스터 번호를 선택하세요.
서브마스터 유형을 선택하려면 **TYPE**을 누르세요.
- [Type] [2]를 누릅니다. 하위 항목이 억제됨을 지정합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
서브마스터 유형을 선택하세요
(1 = 집단적 개입, 2 = 억제, 3 = 효과)
- [1][O] [Thru] [2][O]을 누르십시오. 서브우퍼에 채널 10~20이 추가됩니다.
- [녹음] [자막] [Enter]를 누르세요.
새로운 억제 하위 항목을 기록합니다.

동일한 절차를 따라 다시 파일온으로 전환하십시오.

- 동일한 채널을 둘 이상의 억제 서브 마스터에 포함할 수 있습니다.
- 억제형 서브마스터의 범프 버튼을 누르면 서브마스터는 기록된 페이드 시간을 사용하여 현재 슬라이더 위치에서 0으로, 그리고 다시 현재 위치로 페이드 인/아웃됩니다.

채널 추가

억제 서브마스터가 생성되면 **Blind**에서 다음 절차를 사용하여 해당 서브마스터에 채널을 추가하십시오.

키 입력: 동작:

1. [블라인드]를 누르세요. 블라인드 디스플레이를 선택합니다
2. [Sub] [7][5] [Enter]를 누릅니다. 서브 75가 선택됩니다. 서브 75에 속한 모든 채널(억제 서브마스터인 경우)이 표시됩니다.
레벨 필드에 "IN"이 포함되어 있습니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요
3. [5][2][Enter]를 누릅니다. 채널 52가 추가됩니다. 해당 채널은 레벨 필드에 "IN"으로 표시됩니다. 하위 채널을 지정합니다.
억제적이다
추가 채널을 사용하면 75 미만의 레코드를 녹음할 수 있습니다.
4. [녹음][자막][Enter]를 누르세요.

채널 삭제

억제 서브마스터에서 채널은 스테이지 모드 또는 블라인드 모드에서 삭제할 수 있습니다. 블라인드 모드에서 삭제하려면 아래 절차를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [블라인드]를 누르세요. 블라인드 디스플레이를 선택합니다
2. [Sub] [7][5] [Enter]를 누릅니다. 서브 75가 선택됩니다. 서브 75에 속한 모든 채널(억제 서브마스터인 경우)이 표시됩니다.
레벨 필드에 "IN"이 포함되어 있습니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요

3. [5][2][Clear]를 누릅니다. 채널 52를 지웁니다.
4. [녹음][자막][Enter]를 누르세요. 채널 52 없이 75 미만의 레코드

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 169

Blind에서 서브마스터 수정하기

Blind에서 서브마스터를 수정하려면 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [시각장애인]을 누르세요. 시각장애인 표시가 선택됩니다.
2. [Sub] [1]을 누릅니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
서브마스터 번호를 선택하세요
서브마스터 유형을 선택하려면 누르십시오.
유형
3. [Enter] 키를 누릅니다. 서브마스터 1의 현재 레벨 설정이
표시됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요
4. 채널 번호를 입력하고 레벨.
원하는 새 채널을 새로운 수준을 설정하다
설정하세요.
5. [녹음]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
서브마스터를 기록하려면 번호를 선택하세요.
그리고 엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
6. [Enter] 키를 누릅니다. 서브마스터 1에 대한 변경 사항이 기록됩니다.

스테이지에서 서브마스터 수정하기

서브마스터 재녹음

Stage with Record에서 서브마스터를 수정하려면 다음 단계를

따르세요. 키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시를 선택합니다.
음량 수준으로 무대 위에서 올려 퍼집니다.
2. 서브마스터 슬라이더를 사용하여 서브마스터 2의 볼륨을 최대로 올리십시오.
무대에 새로운 기준이 설정됩니다
3. 채널 번호를 입력하고 원하는 새 레벨을 설정하세요.
서브마스터 2가 새로운 레벨로 녹음되었습니다. 서브마스터 LED가 깜빡이는 것은 서브마스터 2가 변경되었지만 변경 사항이 아직 로드되지 않았음을 나타냅니다.
4. [녹음]을 누른 다음 서브마스터 2의 범프를 누릅니다.
버튼.
Submaster 2의 채널들이 녹음된
5. [Rel]을 누릅니다. 새로 설정된 레벨이 해제됩니다.
서브마스터 2의 새로운 레벨들을 불러와서 무대 위로 가져옵니다.
6. 서브마스터 슬라이더를 0으로 밀었다가 다시 최대치로 되돌립니다.

170 제 13장 서브마스터

서브마스터 업데이트 중

업데이트 기능을 사용하면 스테이지 또는 페이더에서 이전에 녹음된 큐, 그룹, 서브마스터 또는 포커스 포인트를 수정할 수 있습니다. 업데이트는 캡처된 모든 채널과 선택된 채널의 레벨을 가져오며, 'Only' 명령을 사용하여 선택된 채널을 제한할 수 있습니다.⁶

활성 서브마스터 업데이트

다음 절차는 스테이지에 올라온 서브마스터를 업데이트하는 방법을 보여줍니다. 아래 4단계에서 서브마스터 번호 대신 0을 입력하면 모든 서브마스터를 한 번에 업데이트할 수 있습니다. 모든 서브마스터를 한 번에 업데이트할 경우 새 채널은 추가되지 않습니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
무대에서 선보입니다.
2. 서브마스터 6의 슬라이더를 10으로 설정합니다.^{에이}
서브마스터 레벨을 설정하거나 추가 채널을 선택하고 해당 채널의 레벨을 설정합니다.
3. 원하는 대로 채널 레벨을 조정하십시오.
서브마스터 6의 완벽한 모습을
4. [S2]를 누르십시오. 업데이트[하위 항목]. 프롬프트는 다음과 같습니다: 서브마스터를 업데이트하려면 **bump** 버튼을 누르세요.

또는 숫자를 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
모두 선택하려면 **0 + ENTER** 키를 누르세요.

서브마스터(해당 채널만 해당)

이미 하위 항목에 있습니다)

5. 업데이트에서 채널을
제한하려면 '여기에서만'
사용하세요.^비

프롬프트 읽기를
업데이트할 채널을
선택합니다.
채널 번호를 선택하세요.
취소하려면 **CLEAR**
버튼을 누르세요.

6. 서브마스터 6의 범프 버튼을
누르세요.

서브마스터 6 업데이트

아. 서브마스터의 채널 레벨은 서브마스터 슬라이더의 레벨보다
높게 설정할 수 없습니다. 예를 들어 슬라이더가 5로 설정되어
있으면 서브마스터에서 설정할 수 있는 최고 레벨은 50입니다.

비. 'Only'로 제한하지 않으면 캡처 및 선택된 모든 채널이
업데이트에 포함됩니다.

6. 캡처된 채널에 대한 설명은 54페이지의 채널 모드를 참조하십시오.
Only에 대한 설명은 8페이지의 Only 명령 부분을 참조하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 171

녹화된 서브마스터 업데이트

서브마스터를 업데이트하기 위해 서브마스터를 불러올 필요는
없습니다. 다음 절차는 기록된 모든 서브마스터를 업데이트하는
방법을 보여줍니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. [S8]을 누르십시오. 고정물, [1] [Thru] [8], [Full].
1번부터 8번까지의 조명기구를
선택하고 밝기를 최대로
설정합니다.
3. 좌우 회전 및 상하 기울기 레벨을 설정합니다.^{에이}
조명기구 8의 팬 및 틸트 속성에
대한 레벨을 설정합니다.
4. [S2]를 누르십시오. 업데이트[하위 항목]. 프롬프트는 다음과 같습니다:
서브마스터를 업데이트하려면 **BUMP**를 누르십시오.
또는 숫자를 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
모두 선택하려면 **0 + ENTER** 키를 누르세요.
서브마스터(해당 채널만 해당)
이미 하위 항목에 있습니다)

5. [페이지] [3]을 누릅니다. 서브마스터 페이지 3이 선택됩니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
업데이트할 하위 마스터 페이지를 선택하세요. 그리고 **ENTER** 키 또는 서브마스터 키를 누르십시오.
범프
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
6. 업데이트에서 채널을 제한하려면 'Only as'를 사용하세요.
아래에서 설명합니다. ^비유일한 명령, 8페이지.
7. 서브마스터 6의 범프 버튼을 누르세요.
- ^아·가능하다면 마우스 또는 이와 유사한 포인팅 장치를 사용하십시오. ^비·선택 사항입니다.
- 업데이트할 채널을 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요 -
취소하려면 **CLEAR** 버튼을 누르세요
(0을 누르면 0이 아닌 모든 채널이 다시 선택됩니다.)
서브마스터 페이지 3에서
서브마스터 6을 업데이트합니다.

172 제 13장 부교수

서브마스터의 요금을 실시간으로 제어

스테이지 모드에서 서브마스터를 선택하고 [S5]를 누르면, 비율 서브마스터의 타이밍을 속도 조절 휠이나 키보드 입력을 통해 제어할 수 있습니다.

Stage에서 활성화된 서브마스터의 요금을 변경하려면 다음 단계를 따르십시오. (이 절차는 서브마스터가 비활성화된 경우에도 적용됩니다. 두 경우 모두 새 요금은 서브마스터에 자동으로 기록됩니다.)

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 라이브 디스플레이를 선택합니다.

2. [Sub] [5]를 누릅니다. 서브마스터 5가 선택됩니다.
3. [S7]을 누르십시오.더 소프트키, 까지 비율 [S5]에 나타납니다.
4. [S5]를 누르십시오.비율속도 제어를 활성화합니다. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 하위 마스터 요율을 선택하고 누르십시오. **ENTER** 키를 누르거나 휠 또는 트랙패드를 사용하세요. 변경 속도 **(0~2000, 100 = 정상)** 속도로 진행됩니다. 서브마스터가 실행 중인 경우, 페이드는 새로운 속도로 진행됩니다.
5. 요금 조절 휠을 움직입니다. 서브마스터 5의 페이드 속도를 설정하고 기록합니다. 서브마스터가 실행 중인 경우, 페이드는 설정된 속도로 진행됩니다.
6. [Enter] 키를 누릅니다. 새 요금이 적용됩니다.

아. 서브마스터 레이트가 레이트 휠에 의해 동적으로 제어될 때, 재생 화면에 레이트 피드백이 표시됩니다. 요금이 표시되고 서브마스터 번호가 바뀌는 곳 서브마스터 목록에서 파란색으로 표시됩니다. 재생 서브마스터 목록을 참조하십시오. 자세한 내용은 **159**페이지를 참조하십시오.

서브마스터 페이드 수동 제어

타이밍이 적용된 서브마스터의 범프 버튼을 누르면 녹음된 페이드 타임이 녹음된 그대로 재생됩니다. 콘솔을 사용하면 슬라이더를 통해 페이드 타임이 적용된 서브마스터를 수동으로 제어할 수 있습니다.

서브마스터 목록에는 서브마스터의 페이드 진행 상황이 표시됩니다. 페이드를 무시하려면 서브마스터 슬라이더를 페이드 레벨보다 높은 레벨로 이동하십시오(페이드가 억제되는 경우 낮은 레벨로 이동).

슬라이더가 페이드 영역을 지나가거나(파일은 서브마스터의 경우 Full, 억제형 서브마스터의 경우 0에 도달하면), 페이드 제어권이 슬라이더로 넘어가 서브마스터를 완전히 수동으로 제어할 수 있게 됩니다. 슬라이더를 움직여 페이드 레벨을 설정하세요.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 173

서브마스터에 라벨링

콘솔을 사용하면 영숫자 키보드를 이용하여 서브마스터에 레이블을 지정할 수 있습니다.⁷ 서브마스터 이름은 문자, 숫자 및 기호의 조합으로 구성될 수 있으며 최대 16자까지 가능합니다.

서브마스터 4에 "침실 세탁실"이라는 이름을 추가하려면 다음 단계를

따르십시오.키 입력: 동작:

1. [스태이지]를 누릅니다. 스태이지 표시를 선택합니다.
2. [Sub] [4]를 누릅니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
서브마스터 번호를 선택하세요
서브마스터 유형을 선택하려면 누르십시오.
유형
3. [레이블]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
서브마스터 이름을 입력하세요
있습니다.
4. 영숫자 키보드를 사용하여 레이블을 입력하십시오.침실 세면대.
라벨: 침실 세탁
5. 콘솔 키패드에서 [Enter] 키를 누릅니다. 모서리에는 다음과 같이 적혀
서브마스터 4에는 라벨이 붙어
있습니다.침실 세면대

⁷영숫자 키보드 설치에 대한 자세한 내용은 334페이지를
참조하십시오.

174장 13절 부교수들

서브마스터 복사

서브마스터의 록을 다른 서브마스터, 큐, 그룹 또는 포커스 포인트로 복사할 수 있습니다. 아래 절차를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [시각장애인용]을 누르세요. 시각장애인용 표시 모드가 선택됩니다.
2. [Sub]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 나타납니다.
서브마스터 번호를 선택하세요
서브마스터 유형을 선택하려면 누르십시오.
유형
서브 1
3. 복사할 서브마스터의 번호를 입력하십시오.
4. [녹음] [자막]을 누르세요.^{에이} 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
서브마스터를 기록하려면 번호를 선택하고 **Enter** 키를 누르십시오.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
5. 새 부관리자 번호를 입력하십시오. 모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.
6. [Enter] 키를 누르십시오. 9초 미만
서브마스터 복사본이 완성되었습니다. 서브마스터 1의 내용이 서브마스터 9로 복사됩니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.

아. 서브마스터를 큐, 그룹 또는 포커스 포인트로 복사하려면 4단계에서 [서브] 대신 [큐], [그룹] 또는 [포커스 포인트]를 누르십시오.

큐 또는 그룹을 서브마스터에 로드 중

[Load Sub]를 사용하면 하나 이상의 녹음된 그룹 또는 큐의 내용을 서브마스터로 불러올 수 있습니다.

큐 또는 그룹 범위에서 록을 서브마스터로 불러오려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [하위 항목 불러오기]를 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
로드할 하위 마스터를 선택하십시오.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
2. [9] [Thru] [1][2]를 누르십시오. 서브마스터 9~12를 선택합니다.
코너에는 다음과 같이 표시됩니다. 12세 미만
3. [큐](또는 [그룹])을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
로드할 큐를 선택하세요
서브마스터(들)
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
9~12에 복사합니다.
4. [1] [그리고] [3] [통과] [5]를 누르십시오. 모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다. 큐 5
5. [Enter] 키를 누르십시오. 큐 1, 3, 4, 5의 내용은 각각 서브마스터 9, 10, 11, 12에 복사됩니다.
서브마스터 복사본이 완성되었습니다.
큐 1, 3, 4, 5를 선택하여 서브마스터

큐 또는 그룹을 서브마스터에 복사

큐 또는 그룹의 복사본을 서브마스터로 복사하려면 다음 단계를 따르세요.키

입력: 동작:

1. [시각장애인용]을 누르세요. 시각장애인용 표시 모드가 선택됩니다.
2. [큐] (또는 [그룹])을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
큐 번호를 선택하세요
큐 유형을 선택하려면 [유형]을 누르세요.
3. [1]을 누릅니다. 복사할 큐를 선택합니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.큐 1
4. [녹음] [자막]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 나타납니다.
서브마스터를 기록하려면 번호를 선택하세요.
그리고 엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
5. [9]를 누릅니다. 서브마스터 9를 선택합니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.9초 미만
6. [Enter] 키를 누르십시오. 서브마스터 9로 복사됩니다.
큐 1의 내용이 서브마스터 9로 복사되었습니다.

클리어링 서브마스터

개별 서브마스터의 내용을 지우려면 블라인드 모드 또는 스테이지 디스플레이 모드여야 합니다. 이 과정을 통해 서브마스터의 모든 레벨 설정 지침과 속성이 삭제됩니다. 모든 서브마스터를 지우려면 [기능 지우기] 메뉴에서 [서브마스터 지우기] 옵션을 사용하십시오.초기화 및 재설정 옵션, 261페이지.

서브마스터를 삭제하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [시각장애인용]을 누르세요. 시각장애인용 표시가 선택됩니다.
2. [Sub]를 누르세요.프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
서브마스터 번호를 선택하세요
3. [S6]을 누르십시오.삭제.프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
하위 마스터를 삭제하려면 선택하세요.
숫자를 입력하고 **Enter** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.서브 2
4. 삭제하려는 서브마스터 번호를 입력하십시오.
5. [Enter] 키를 누르세요..프롬프트 내용은 다음과

같습니다. 확인하려면

ENTER 키를 누르세요.

취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.

서브마스터 2의 내용이
삭제되었습니다.

6. [Enter] 키를 눌러 하위
마스터를 삭제하거나 [Clear]
키를 눌러 작업을 취소합니다.

176장 13절 부교수들

제14장

명령 표시 목록 및 스프레드시트

시각장애인용 디스플레이의 소프트키를 사용하여 명령 모니터에 큐, 서브마스터, 그룹 및 포커스 포인트 목록을 표시할 수 있습니다.⁸ 큐와 서브마스터의 명령 모니터 목록은 큐 및 서브마스터 목록과 유사합니다. 재생 모니터에 표시되는 서브마스터 목록입니다. 이 목록을 사용하면 큐와 서브마스터의 타이밍을 변경하고 목록 항목에 레이블을 지정할 수 있습니다. 또한 목록에서 항목을 삭제할 수도 있습니다.

시각장애인용 디스플레이에서 소프트키를 통해 큐, 서브마스터, 그룹 및 포커스 포인트용 스프레드시트를 사용할 수도 있습니다. 스프레드시트를 사용하면 목록에서 항목을 추가하거나 삭제하여 새 큐 또는 그룹을 만들 수 있습니다.

이 장에는 다음과 같은 주제가 포함되어 있습니다.

- 명령 모니터의 큐 목록
- 명령 모니터의 서브마스터 목록
- 그룹 목록
- 핵심 사항 목록
- 목록 편집
 - 큐, 서브마스터, 그룹 및 포커스 포인트 스프레드시트
- 스프레드시트 편집

8. 스테이지에서 소프트키를 사용하여 하위 목록을 표시할 수도 있습니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 177

큐 리스트

블라인드 디스플레이에서 이용 가능한 큐 목록을 통해 업페이드, 다운페이드 및 대기 시간, 링크 및 팔로우 설정, 속도, 큐 레이블을 편집할 수 있습니다. 또한 이 목록을 사용하여 쇼에서 큐를 삭제할 수도 있습니다.

이 큐 목록에는 최대 **18**개의 큐가 동시에 표시됩니다. 공연에 **18**개 이상의 큐가 있는 경우 화면을 넘길 수 있습니다. [블라인드] **[S2]**를 누르세요. 큐 리스트큐 목록을 표시하려면.



편집 단서

다음 절차에 따라 큐 목록에서 한 번에 하나의 큐 또는 여러 개의 큐를 편집할 수 있습니다. 변경 사항은 즉시 저장됩니다.

키 입력: 동작:

1. [시각장애인]을 누르세요. 시각장애인 표시가 선택됩니다.
2. [S2]를 누르십시오. 큐 리스트 큐 목록을 표시합니다.
3. [1] [Thru] [3]을 누릅니다. 큐 1, 2, 3이 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

큐 번호를 선택하세요	큐 번호를 선택하세요
해당 메시지는 선택 가능한 옵션을 보여주거나 새로운 설정을 입력하도록 안내합니다.	해당 메시지는 선택 가능한 옵션을 보여주거나 새로운 설정을 입력하도록 안내합니다.
4. 누르세요 [→ 커서가 편집하려는 속성에 도달할 때까지 이동합니다. 에이
5. 속성에 대한 새 설정을 입력하고 [Enter] 키를 누릅니다. 신호를 변경합니다

아. 또는 [입력], [시간], [링크], [따라가기], [대기] 또는 [레이블] 키를 눌러 원하는 필드를 입력할 수 있습니다.

178 제 14장 명령 표시 목록 및 스프레드시트

서브마스터 목록

명령 모니터의 서브마스터 목록에서는 범프 버튼 상태, 업페이드, 다운페이드 및 딜레이 시간, 유형, 속도 및 레이블을 편집할 수 있습니다. 또한 이 목록을 사용하여 쇼에서 서브마스터를 삭제할 수 있습니다.

블라인드 또는 스테이지 모드에서 소프트키를 사용하여 명령 모니터의 서브마스터 목록에 들어갑니다. 블라인드 모드에서는 [Sub] [S2]를 누르세요. 하위 목록 스테이지에서 [Sub] [S7]을 누르세요. 추가 소프트키[S2]하위 목록.

Sub	Page	% Loaded	Bump	Up	Dwell	Down	Type	Rate	Label
1	2	60		0	Mon	0			
2	2	40		0	Mon	0			
3	1		0	5	10	5	Pile-on	200	Double-time
4	1			0	Mon	0			
5	1			0	Mon	0			
6	1			0	Mon	0			
7	1			0	Mon	0			
8	1			0	Mon	0			
9	1			0	Mon	0			
10	1			0	Mon	0			
11	1			0	Mon	0			
12	1			0	Mon	0			
13	1		S	8	8	8	Inhibit		
14	1			0	Mon	0			
15	1			0	Mon	0			
16	1			0	Mon	0			
17	1			0	Mon	0			

Select submaster number(s)

S1 Bump Status S2 Hold S3 Rate S4 Previous Page S5 Next Page S6 Delete Sub S7 S8 Return

서브마스터 목록에는 처음에 17개의 서브마스터가 표시됩니다. [S5]를 사용하여 나머지 서브마스터를 넘겨보세요. 다음 페이지 그리고 [S4], 이전 페이지, 열쇠.

미녹음 서브마스터는 Sub(첫 번째) 열에 회색 숫자로 표시됩니다. 녹음된 파일 온 서브마스터는 녹색 Sub 번호로, 억제 서브마스터는 빨간색 Sub 번호로, 이펙트 서브마스터는 흰색 Sub 번호로 표시됩니다. 재생 모니터의 서브마스터 목록도 동일한 색상 코드를 사용합니다.

현재 선택된 서브마스터 페이지는 화면 왼쪽 상단의 "하위 페이지"라는 문구 뒤에 표시됩니다. 서브마스터 페이지 변경 방법은 다음 설명에 나와 있습니다. 서브마스터 페이지 지정, 167페이지 일반적으로, 두 번째 열에 표시된 로드된 페이지는 현재 하위 페이지가 선택되었을 때 무대에 있었던 하위 마스터를 제외하고 하위 페이지와 일치합니다(참조). 서브마스터 페이지, 158페이지). "%"로 표시된 열은 슬라이더에 따라 결정되는 서브마스터의 현재 스테이지 레벨을 보여줍니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 179

명령 하위 마스터 목록 표시의 기본 설정과 관련하여 다음 사항에 유의하십시오.

- 파일온은 새로 정의된 서브마스터의 기본 유형입니다. • 범프 상태는

기본값인 "활성화됨"에서 변경하지 않으면 표시되지 않습니다.

• 체류 시간은 기본적으로 "수동"으로 설정됩니다.

• 비율은 기본값인 100에서 변경하지 않으면 표시되지 않습니다. **탐색**

및 피드백 - 하위 목록

			엑스		엑스
	[S]				
엑스					±

서브마스터를 선택하세요 X 필드를 선택하세요

흰색 행은 서브마스터를 선택했고, 노란색 필드는 필드를 선택했습니다.

서브마스터 편집

명령 하위 마스터 목록에서 하위 마스터를 변경하면 변경 사항이 즉시 기록됩니다. 하위 마스터 목록에서 다음과 같이 편집하십시오.⁹

키 입력: 동작:

1. [시각장애인]을 누르세요. 시각장애인 표시가 선택됩니다.
2. [Sub] [S2]를 누르세요. 하위 목록, 하위 마스터 목록을 표시합니다.
하위 마스터 번호를 선택하십시오.
3. [7][3][Enter]를 누릅니다. 서브마스터 73이 선택됩니다. 프롬프트는 다음과 같습니다. 범프 상태를 선택하고 누르세요
입력하다
(1=활성화됨, 2=비활성화됨, 3=슬로)
다음과 같습니다. 업페이드 시간을 입력하세요
4. [1] [Enter]를 누르세요. 에이 서브마스터의 범프 상태를 활성화합니다. 프롬프트는
5. [5] [Enter]를 누르십시오. 5초 동안 서서히 밝아지는 시간을 지정합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
체류 시간을 입력하세요
(홀드 또는 수동 작동을 위해 누르세요)
원하는 설정이 나타날 때까지 지우세요.
6. [1][5][Enter]를 누르십시오. 15초의 대기 시간을 지정합니다.
프롬프트는 다음과 같습니다.
다운페이드 시간을 입력하세요

아. 범프 상태를 변경하지 않는 경우, 예를 들어 서브마스터가 이미 활성화된 경우에는 [Enter] 키를 누르기만 하면 됩니다.

9. 또는 [유형], [시간] 또는 [레이블] 키를 눌러 원하는 필드에 접근할 수도 있습니다.

180 제 14장 명령 표시 목록 및 스프레드시트

7. [5] [Enter]를 누릅니다. 5초 다운페이지 시간을 지정합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.

서브마스터 유형을 선택하세요
(1=집중, 2=억제, 3=효과)

8. [2] [Enter] 키를 누릅니다. 억제 유형을 지정합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다. 키패드를 사용하여 서브마스터 요율을 선택하십시오.

(0-2000, 100=정상)

9. [2][0][0] [Enter]를 누르십시오. 속도를 200으로 지정합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다. 서브마스터 번호 유형을 선택하세요

서브마스터 레이블
(F6=지우기 종료,
F7=이전 하위 마스터 레벨,
F8=다음 서브마스터 레이블)

레이블 서브마스터 73

10. 라벨을 입력하세요
키패드를 누른 다음 [Enter]
키를 누르십시오.

서브마스터 삭제

서브마스터 목록을 사용하여 하나 이상의 서브마스터에 기록된 모든 정보를 삭제할 수 있습니다. 아래 절차를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [블라인드] [서브] [S2]를 누르세요. 하위 목록. 하위 마스터 목록을 표시합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다. 하위 마스터 번호를 선택하십시오.

2. [S6]을 누르십시오. 삭제프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 최상위 하위 마스터를 삭제하려면 선택하세요. 숫자를 입력하고 Enter 키를 누르세요. 취소하려면 CLEAR를 누르세요.

3. [5][그리고][7][Enter]를 누릅니다. 서브마스터 5와 7을 삭제하도록 지정합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다. 확인하려면 ENTER 키를 누르세요. 취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.

4. [Enter] 키를 누릅니다. 서브마스터 5와 7이 삭제됩니다.

그룹 목록

그룹 목록에는 쇼에 등록된 모든 그룹이 번호와 레이블별로 표시됩니다. 쇼에 54개 이상의 그룹이 있는 경우(열당 18개 그룹 표시) 목록을 페이지별로 볼 수 있습니다. 그룹 목록에서 그룹에 레이블을 지정하거나 개별적으로 또는 그룹 단위로 삭제할 수 있습니다.

그룹 목록 화면에서 선택된 그룹은 흰색으로 강조 표시된 행으로, 선택된 필드는 노란색으로 강조 표시됩니다.



그룹에 라벨 붙이기

그룹 목록 화면에서 그룹에 레이블을 지정하려면 다음 절차를 따르십시오.

키 입력: 동작:

- [블라인드] [그룹] [엔터] 프롬프트에 다음과 같은 내용이 표시됩니다. 그룹 번호를 선택하세요.
[S2]를 누르세요. 그룹 목록.
그룹 목록
- [4] [Enter] 키를 누릅니다. 그룹 4가

선택됩니다.
 프롬프트는
 다음과
 같습니다.
 유형 그룹 레이블
(F6=지우기 버튼을 눌러 종료합니다.)
F7=이전 그룹 레벨,
F8=다음 그룹 레이블)
 4번 그룹의 라벨링을
 완료합니다.

3. 레이블을 입력한 다음
 [Enter] 키를 누르십시오.

그룹 삭제

그룹 목록 화면에서 하나 이상의 그룹을 삭제하려면 다음 절차를
 따르십시오.

키 입력: 동작:

- | | |
|--|--|
| <p>1. [블라인드] [그룹] [엔터]
 [S2]를 누르세요. 그룹
 목록.
 그룹 목록</p> | <p>프롬프트에 다음과
 같은 내용이
 표시됩니다.
 그룹 번호를 선택하세요</p> |
| <p>2. [S6]을 누르십시오. 그룹 삭제 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
 그룹을 삭제하려면 해당 숫자를 누르세요.
 그리고 엔터 키를 누르세요.
 취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
 그룹 4와 5를 삭제합니다.</p> | <p>프롬프트는 다음과 같습니다.
 그룹 번호를 선택하세요</p> |
| <p>3. [4] [And] [5] [Enter]를 누르세요.
 [입력하다].</p> | <p>그룹 4와 5를 삭제합니다.
 프롬프트는 다음과 같습니다.
 그룹 번호를 선택하세요</p> |

핵심 사항 목록

포커스 포인트 목록에는 쇼에 등장하는 모든 포커스 포인트가 번호별로 표시됩니다.
 레이블. 목록에 초점 항목이 54개 이상인 경우 페이지를 넘길 수 있습니다.
 (열당 18개의 초점 지정이 표시됩니다.) 초점 지정에는 레이블이 지정될 수 있습니다.
 포커스 포인트 목록에 추가하거나 쇼에서 개별적으로 삭제합니다.
 또는 범위로.

초점 목록 화면에서 선택된 초점은 다음으로 식별됩니다.
 흰색 행이 강조 표시되고 선택된 필드가 노란색으로 강조 표시됩니다.



Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 183

초점 표시하기

초점 목록 화면에서 초점 지정에 레이블을 지정하려면 다음 절차를

따르십시오. 키 입력: 동작:

1. [블라인드] [포커스 포인트] 초점 목록 프롬프트가
 [엔터] [S2]를 표시됩니다.
 누르세요. 집중해야 할 목록. 초점 지정 수를 선택하세요.
2. [4] [Enter] 키를 누릅니다. 초점 지정 4가
 선택됩니다.
 프롬프트는 다음과
 같습니다.
 유형 초점 레이블
(F6=지우기 종료,
F7=이전 초점 레벨
F8=다음 초점 지정 레이블)
 초점 지정 4의 라벨링을 완료합니다.
3. 레이블을 입력한 다음
 [Enter] 키를 누르십시오.

초점 삭제

초점 목록 화면에서 하나 이상의 초점 포인트를 삭제하려면 다음 절차를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [블라인드] [포커스 포인트] 초점 목록 프롬프트가
[엔터] [S2]를 표시됩니다.
누르세요. 집중해야 할 목록. 초점 지정 수를 선택하세요.
2. [S6]을 누르십시오. 포커스 삭제 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
포커스 포인트를 삭제하려면 누르세요.
숫자를 입력하고 **Enter** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
삭제합니다. 프롬프트 내용은
다음과 같습니다.
초점 지정 번호를 선택하세요.
3. [4] [And] [5] [Enter] 초점 지정 번호를 선택하세요.
[Enter]를 누릅니다.
포커스 포인트 4와 5를

스프레드시트 작업

큐, 서브마스터, 그룹 및 초점은 각각 고유한 특징을 가지고 있습니다.

스프레드시트. 모든 스프레드시트에서 수정 또는 삭제가 가능하며, 새 스프레드시트를 만들 수도 있습니다.

서브마스터 스프레드시트를 제외한 모든 스프레드시트에 채널과 그룹을 추가할 수 있습니다. 모든 스프레드시트를 개별적으로 또는 여러 개 또는 범위로 설정할 수 있습니다. 채널은 다음과 같이 설정할 수 있습니다.

초점점 및 초점점은 하나씩 또는 여러 개를 추가할 수 있습니다.
범위는 핵심 스프레드시트를 제외한 모든 스프레드시트에서 동일합니다.

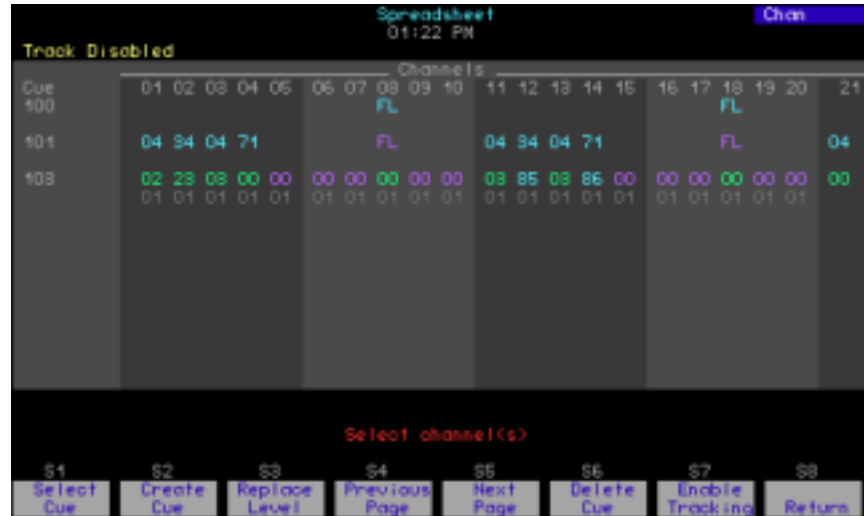
스프레드시트에서는 변경 사항을 기록하기 위해 반드시 [기록] 버튼을 누를 필요는 없습니다.

이러한 변경 사항은 즉시 적용되지만, 어떤 큐에도 업데이트되지 않습니다.
서브마스터, 그룹 또는 포커스 포인트가 이미 무대에 표시되어 있는 동안 이것들이

무대에서 교체되었다.

큐 스프레드시트

큐 스프레드시트에서는 원하는 큐를 추적할 수 있는 옵션이 있습니다. 생성 또는 수정. [블라인드] [S3]을 누르세요.스프레드시트대기줄로 가다 스프레드시트.



Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 185

단서 만들기

큐는 추적 기능을 활성화하거나 비활성화한 상태로 큐 스프레드시트에서 생성할 수 있습니다. 이전 페이지에서 설명한 대로 큐 스프레드시트에 접속한 후, 다음과 같이 추적 옵션을 활성화하여 큐를 생성하십시오.

키 입력: 동작:

1. [S7]을 누르십시오. 추적 활성화. 에이 설정 추적 활성화

2. [S2]를 누르십시오. 큐 생성프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

- 새 큐를 만들려면 큐를 선택하세요.
- 숫자를 입력하고 엔터 키를 누르세요.
- 취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.

3. [5] [Enter]를 누릅니다. 큐 5가 선택됩니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.채널을 선택하세요
 4. [5] [Thru] [1][0]을 누릅니다. 포함할 채널을 선택합니다.
 5. [전체] 버튼을 누르십시오. 채널 5~10을 전체 화면으로 설정합니다. 안내 메시지가 표시됩니다.
강도를 입력하세요
 6. 4~5단계를 반복합니다. 완료될 때까지 채널 선택 및 레벨 설정을 계속합니다.
- 아. [트랙] 키 또는 큐 스프레드시트 소프트키를 사용하여 추적 모드를 전환하세요. 스프레드시트 화면 오른쪽 상단에 노란색 메시지가 나타날 때까지 한두 번 누르세요.

편집 단서

[S1]을 누르는 것을 제외하고 위의 스프레드시트 큐 생성 절차를 따르십시오.큐 선택2단계의 소프트키 [S2] 대신.

단서 삭제

큐 스프레드시트에서 다음과 같이 하나 이상의 큐를 삭제합니다.키 입력: 동작:

1. [S6]을 누르십시오.삭제 큐프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
큐를 삭제하려면 해당 숫자를 선택하세요.
그리고 엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
2. [5] [And] [6] [Enter]를 누릅니다. 큐 5와 6이 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
확인하려면 **ENTER** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
3. [Enter] 키를 두 번 누르세요. 5번과 6번 큐가 삭제됩니다.

채널 레벨 교체

편리한 편집 기법으로, 특정 채널 또는 여러 채널에 대해 변경할 레벨을 지정할 수 있습니다. 이 섹션 앞부분에서 설명한 대로 큐 스프레드시트를 입력한 후, 채널 레벨을 다음과 같이 변경하십시오.

키 입력: 동작:

1. [S1]을 누르세요. 큐 선택프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
큐를 선택하세요
2. [5] [Enter]를 누릅니다. 큐 5가 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널을 선택하세요
3. [5] [Thru] [1][0] [S3]을
누르십시오. 레벨 교체, [5][0].
레벨 50에서 채널 5~10을 선택하여
변경합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
교체할 레벨을 선택하고 **Enter** 키를
누르세요.
4. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
새로운 레벨을 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
5. [Full] [Enter]를 누릅니다. 5~10번 채널의 모든 레벨 50을 최대
레벨로 변경합니다.

서브마스터 삭제

위에서 설명한 대로 하위 마스터 스프레드시트를 입력한 후 다음과 같이 하위 마스터를 삭제합니다.

키 입력: 동작:

1. [S6]을 누르십시오. 삭제프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
하위 마스터를 삭제하려면 선택하세요.
숫자를 입력하고 **Enter** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
2. [5] [그리고] [6]을 누르십시오. 서브마스터 5와 6이
선택됩니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
확인하려면 **ENTER** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
3. [Enter] 키를 두 번 누릅니다. 서브마스터 5와 6이 삭제됩니다.

채널 레벨 교체

편리한 편집 방법으로, 특정 채널 또는 여러 채널에 대해 변경할 레벨을 지정할 수 있습니다. 이전 페이지에서 설명한 대로 서브마스터 스프레드시트를 입력한 후, 채널 레벨을 다음과 같이 변경하십시오.

키 입력: 동작:

1. [S1]을 누르세요. 하위 선택프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
하위 마스터를 선택하세요
2. [5] [Enter]를 누릅니다. 서브마스터 5가 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널을 선택하세요
3. [5] [Thru] [1][0] [S3]을 누르고 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
레벨을 교체하고 [5][0]을 누릅니다. 교체할 레벨을 선택하고 **Enter** 키를
레벨 50에서 채널 5~10을 선택하여 누르세요.
변경합니다.
4. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
새로운 레벨을 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
5. [Full] [Enter]를 누릅니다. 5~10번 채널의 모든 레벨 50을 최대
레벨로 변경합니다.

그룹 스프레드시트

다음과 같이 그룹 스프레드시트로

이동하세요.키 입력: 동작:

1. [블라인드][그룹][Enter]를 누르세요. 블라인드 디스플레이의 그룹 모드를 선택합니다.
2. [S3]을 누르십시오.스프레드시트그룹 스프레드시트를 보여줍니다.

Group	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	50	50	50		50												FL				
2									FL	FL	FL	FL	FL	FL		80	80	FL	80	80	
3																80	80	80	80	80	

그룹 만들기

위에서 설명한 대로 그룹 스프레드시트에 입력한 후 다음과 같이 그룹을 생성하십시오.

키 입력: 동작:

1. [S2]를 누르세요.그룹 생성프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
새 그룹을 만들려면 그룹을 선택하세요.
숫자를 입력하고 엔터 키를 누르세요.

취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.

2. [5] [Enter]를 누릅니다. 그룹 5가 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널을 선택하세요
3. [5] [Thru] [1][0]을 누릅니다. 포함할 채널을 선택합니다.
4. [전체]를 누르십시오. 채널 5~10이 전체 출력으로 설정됩니다.
안내 메시지가 표시됩니다.
강도를 입력하세요
5. 3~4단계를 반복합니다. 완료될 때까지 채널 선택 및 레벨 설정을 계속합니다.

190 제 14장 명령 표시 목록 및 스프레드시트

편집 그룹

그룹 스프레드시트에서 그룹을 편집할 수 있습니다. 아래 절차의 모든 단계를 따르십시오. 그룹 만들기 이전 페이지에서 [S1]을 제외한 모든 항목, 그룹 선택 1 단계에서.

그룹 삭제

이전 페이지에서 설명한 대로 그룹 스프레드시트에 접속한 후 다음과 같이 그룹을 삭제합니다.

키 입력: 동작:

1. [S6]을 누르십시오. 그룹 삭제 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
그룹을 삭제하려면 숫자를 선택하세요.
그리고 엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
2. [5] [And] [6] [Enter]를 누릅니다. 그룹 5와 6이 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
확인하려면 **ENTER** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
3. [Enter] 키를 두 번 누릅니다. 그룹 5와 6이 삭제됩니다.

채널 레벨 교체

편리한 편집 방법으로, 특정 채널 또는 여러 채널에 대해 변경할 레벨을 지정할 수 있습니다. 이전 페이지에서 설명한 대로 그룹 스프레드시트를 입력한 후, 채널 레벨을 다음과 같이 변경하십시오.

키 입력: 동작:

1. [S1]을 누르세요. 그룹 선택 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
그룹을 선택하세요
2. [5] [Enter]를 누릅니다. 그룹 5가 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널을 선택하세요

3. [5] [Thru] [1][0] [S3]을 누르고 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
레벨을 교체하고 [5][0]을 누릅니다. 교체할 레벨을 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
레벨 50에서 채널 5~10을 선택하여 변경합니다.
4. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
새로운 레벨을 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
5. [Full] [Enter]를 누릅니다. 5~10번 채널의 모든 레벨 50을 최대 레벨로 변경합니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 191

핵심 사항 스프레드시트

다음과 같이 핵심 사항 스프레드시트로

이동하세요.키 입력: 동작:

1. [블라인드] [포커스 포인트] 블라인드 디스플레이의 초점
[Enter]를 누릅니다. 모드를 선택합니다.
2. [S3]을 누르십시오.스프레드시트핵심 사항 스프레드시트를 보여줍니다.

The screenshot shows a terminal window titled 'Spreadsheet' with the user 'Chen'. The interface displays a table of channel levels for different focus points. The table has columns for Focus (1, 2, 10) and Channels (01-21). The data is as follows:

Focus	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
1	50	50	50	50	FL	FL	FL	80	80	80	80	80	80	90	90	90						
2	50	50	50	50	FL	FL	FL	80	80	80	80	80	80	90	90	90						
10	15	62	05	78				FL			05	66	07	75					FL			10

At the bottom of the screen, there is a prompt 'Select channel(s)' and a row of function keys: S1 Select Focus, S2 Create Focus, S3 Replace Level, S4 Previous Page, S5 Next Page, S6 Delete Focus, S7, and S8 Return.

초점 만들기

위에서 설명한 대로 핵심 사항 스프레드시트에 입력한 후 다음과 같이 핵심 사항을 생성하십시오.

키 입력: 동작:

1. [S2]를 누르세요.집중력을 키우세요프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
새로운 초점 영역을 만들려면 선택하세요.
초점 번호와 버튼을 누르세요.
입력하다
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
2. [5] [Enter]를 누릅니다. 초점 지정 5가 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널을 선택하세요
3. [5] [Thru] [1][0]을 누릅니다. 포함할 채널을 선택합니다.
프롬프트 읽기:
강도를 입력하세요
4. [Full]을 누릅니다. 채널 5~10이 최대 출력으로 설정됩니다.
5. 3~4단계를 반복합니다. 완료될 때까지 채널 선택 및 레벨 설정을 계속합니다.

192 제 14장 명령 표시 목록 및 스프레드시트

편집 초점 사항

초점 스프레드시트에서 초점 항목을 수정할 수 있습니다. 아래 절차의 모든 단계를 따르십시오.초점 만들기이전 페이지에서 [S1]을 제외한 모든 항목,초점을 선택하세요1단계에서.

스프레드시트에서 삭제하기

이전 페이지에서 설명한 대로 초점 스프레드시트에 입력한 후 다음과 같이 초점 항목을 삭제합니다.

키 입력: 동작:

1. [S6]을 누르십시오.포커스 삭제프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
포커스 포인트를 삭제하려면 선택하세요.
숫자를 입력하고 **Enter** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
2. [5] [And] [6] [Enter]를 누릅니다. 초점 지정 5와 6이
선택됩니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
확인하려면 **ENTER** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
3. [Enter] 키를 두 번 누릅니다. 포커스 포인트 5와 6이 삭제됩니다.

채널 레벨 교체

편리한 편집 기법으로, 특정 채널 또는 여러 채널에 대해 변경할 레벨을 지정할 수 있습니다. 이전 페이지에서 설명한 대로 초점 영역 스프레드시트를 입력한 후, 채널 레벨을 다음과 같이 변경하십시오.

키 입력: 동작:

1. [S1]을 누르세요.초점을 선택하세요프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
초점 영역을 선택하세요

2. [5] [Enter]를 누릅니다. 초점 지점 5가 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널을 선택하세요
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
3. [5] [Thru] [1][0] [S3]을 누르고 교체할 레벨을 선택하고 **Enter** 키를 누릅니다. 교체할 레벨을 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
레벨 50에서 채널 5~10을 선택하여 변경합니다.
4. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
새로운 레벨을 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
5. [Full] [Enter]를 누릅니다. 5~10번 채널의 모든 레벨 50을 최대 레벨로 변경합니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 193
194 제 14장 명령 표시 목록 및 스프레드시트

제 15장 공원

Park 기능을 사용하면 채널, 디머 및 조명 기구를 무대에서 유지되는 레벨로 설정할 수 있습니다. 이러한 레벨은 큐에 기록되지 않으며 다음을 제외한 대부분의 다른 지침과 독립적입니다.

- [블랙아웃] 기능은 독립 채널이 아닌 경우, 정지된 디머, 채널 및 조명 기구를 모두 끕니다.
- 초점 지점에 고정된 채널은 초점 지점의 레벨이 변경될 경우 고정된 레벨을 업데이트합니다.

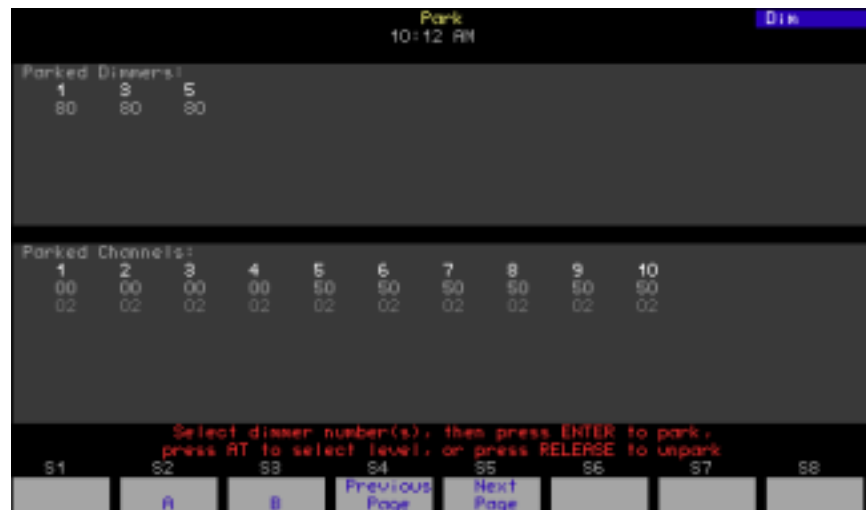
디머가 파킹 상태이고 해당 디머를 제어하는 채널 또한 파킹 상태인 경우, 디머의 파킹 레벨이 채널의 파킹 레벨보다 우선 적용됩니다. 디머의 파킹을 해제하면 채널은 파킹 레벨로 되돌아갑니다. 디머, 채널 또는 조명기구의 파킹을 해제하면 해당 레벨은 콘솔에서 현재 할당된 레벨로 되돌아갑니다.

이 장에서는 다음과 같은 옵션에 대해 설명합니다.

- 주차 및 주차 해제 디머
- 주차 및 주차 해제 채널
- 주차 및 해제 장치
- 주차 통로 및 시설물이 중심 지점에 위치함
 - 주차 및 출차 안내선, 보조 안내선, 그룹 및 초점 지점

공원 디스플레이를 사용하세요

이 장의 대부분 예제는 스테이지 디스플레이에서 파크(Park) 명령을 사용하는 방법을 보여줍니다. 파크 명령을 사용하지 않고도 파크 디스플레이에서 동일한 모든 작업을 수행할 수 있습니다. 파크 디스플레이에는 파크된 채널과 디머가 레벨 및 초점 포인트 링크(있는 경우)와 함께 표시됩니다.¹⁰



키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시를 선택합니다.
2. [S6]을 누르십시오.공원[Dim]. 프롬프트는 다음과 같습니다:
밝기 조절 번호를 선택한 다음
주차하려면 **ENTER** 키를 누르고, **AT** 키를 누르세요.
레벨을 선택하거나 **RELEASE** 버튼을 누르세요.
주차 해제
3. [Rel]을 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
정지된 모든 디어를 해제하려면,
엔터 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
4. [Enter] 키를 누릅니다. 모든 주차된 디어가 주차 해제됩니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 197

주차 채널

채널 번호와 레벨을 지정하여 채널을 파킹할 수 있습니다. 여러 채널을 동시에 파킹할 수도 있습니다. 레벨은 키보드를 사용하거나 미리 설정된 초점 지점을 참조하여 설정하십시오. 채널이 파킹되면 명령 표시 화면 오른쪽 하단에 노란색 경고 메시지가 나타납니다. 주차된 채널.

키보드를 사용하여

키보드에서 다음과 같이 레벨을 조정하여 하나 이상의 채널을

주차하십시오.키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시를 선택합니다.
2. [S6]을 누르십시오.공원프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택한 다음
주차하려면 **ENTER** 키를 누르고, **AT** 키를 누르세요.
레벨을 선택하거나 **RELEASE** 버튼을 누르세요.
주차 해제
3. [1] [Thru] [1][0] [Full]을 누릅니다. 채널을 Full로 고정합니다.

알림이 표시됩니다:
주차된 채널

주요 지점에 주차하기

초점 지점에 채널을 고정할 수도 있고, 초점 지정 채널 자체를 고정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. 주차 기록 채널, 200페이지 주차 집중 구역 채널에 대한 정보는 다음을 참조하십시오.

포커스 포인트에 채널을 파킹하면 해당 채널은 포커스 포인트에 연결되어 포커스 포인트에 설정된 채널 레벨을 따르게 됩니다. 포커스 포인트의 레벨이 변경되면 연결된 채널에도 동일한 변경 사항이 적용됩니다. 포커스 포인트에 파킹된 채널은 파킹 화면에 포커스 포인트에서의 현재 레벨과 포커스 포인트 번호와 함께 표시됩니다.

다음 절차에 따라 파크 채널을 초점에 맞추십시오.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시를 선택합니다.
2. [S6]을 누르십시오. 공원프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택한 다음
주차하려면 **ENTER** 키를 누르고, **AT** 키를 누르세요.
레벨을 선택하거나 **RELEASE** 버튼을 누르세요.
주차 해제
3. [Chan] [1] [Thru] [1][0] [Focus Point] [6]을 누릅니다.
초점을 맞출 지점을 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
4. [Enter] 키를 누릅니다. 채널이 초점 지정 6에 고정됩니다. 알림이 표시됩니다.
주차된 채널

198장 15절 공원

주차 해제 채널

한 채널의 파킹 해제

다음과 같이 한 번에 한 채널씩 파킹을 해제하십시오.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시를 선택합니다.
2. [S6]을 누르십시오. 공원프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택한 다음
주차하려면 **ENTER** 키를 누르고, **AT** 키를 누르세요.
레벨을 선택하거나 **RELEASE** 버튼을 누르세요.
주차 해제
3. 채널 번호를 입력하여 주차 해제를 하고 [Rel]을 누르세요.

모든 채널의 파킹

해제

채널의 주차를 해제합니다

다음과 같이 모든 채널의 파킹을 한 번에 해제하십시오.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시를 선택합니다.
2. [S6]을 누르십시오. 공원프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택한 다음
주차하려면 **ENTER** 키를 누르고, **AT** 키를 누르세요.
레벨을 선택하거나 **RELEASE** 버튼을 누르세요.
주차 해제
3. [Rel]을 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
보류된 모든 채널을 해제하려면
ENTER 키를 누르세요. 취소하려면 를 누르세요.
분명한
4. [Enter] 키를 누릅니다. 모든 파킹된 채널의 파킹이 해제됩니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 199

주차 기록 채널

큐, 서브마스터, 그룹 및 포커스 포인트는 모두 해당 채널에 기록된 레벨 또는 비레 레벨로 고정할 수 있습니다.¹¹ 예를 들어, 모든 작업등이 그룹으로 기록된 경우 작업등 채널을 개별적으로 파킹하는 대신 해당 그룹을 한 번에 파킹할 수 있습니다.

다음은 그룹의 채널을 파킹하는 방법의 예입니다. 큐, 서브마스터 또는 포커스 포인트의 채널을 파킹할 때도 동일한 절차를 따르되, 이 절차의 2단계에서 [그룹] 키 대신 [큐], [서브] 또는 [포커스 포인트] 키를 누르십시오.

키 입력: 동작:

1. [스태이지]를 누릅니다. 라이브 디스플레이를 선택합니다.
2. [S6]을 누르십시오.공원[그룹]. 프롬프트는 다음과 같습니다:
그룹 모드 - 그룹 수를 선택하세요.
그런 다음 **AT**를 눌러 주차하거나 누르세요.
주차 해제
주차할 그룹을 선택합니다
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
그룹 모드 - 강도 입력
3. 그룹 번호를 입력하고 [At]을 누르세요.
4. 그룹 채널을 주차할 레벨을 입력합니다. 선택한 레벨에 채널을 고정합니다.

녹화된 채널의 주차 해제

큐, 서브마스터, 그룹 또는 포커스 포인트에 녹화된 모든 채널을 파킹 해제할 수 있습니다.

아래 절차에 따라 큐의 채널 파킹을 해제하십시오. 서브마스터, 그룹 또는 포커스 포인트의 채널 파킹을 해제하려면 이 절차의 2단계에서 [큐] 키 대신 [서브], [그룹] 또는 [포커스 포인트] 키를 누르십시오.

키 입력: 동작:

1. [스태이지]를 누릅니다. 스테이지 표시를 선택합니다.
2. [S6]을 누르십시오.공원[큐]. 프롬프트는 다음과 같습니다:
그룹 모드 - 큐 번호를 선택하세요
그룹으로 사용한 다음 **AT**를 눌러 주차하세요.
또는 보도자료를 보도하여 주차 해제를 하세요.
3. [5] [Rel]을 누릅니다. 큐 5의 채널을 해제합니다.

¹¹ 주차 초점 지정 채널은 초점 지정의 현재 레벨만 가져옵니다. 초점 지정과의 연결을 생성하지 않습니다.

주차 설비

조명기구는 키패드에서 설정한 레벨 또는 초점 위치에 맞춰 하나씩 또는 여러 개씩 묶어서 주차할 수 있습니다. 조명기구는 스테이지 디스플레이에서만 주차할 수 있습니다. 조명기구를 주차하면 레벨 설정을 위해 해당 조명기구를 선택했는지 여부와 관계없이 해당 조명기구에 연결된 모든 채널이 주차됩니다.

키패드를 사용하여 속성 레벨을 설정한 후

아래 절차에 따라 키패드에서 설정한 밝기 및 위치 속성을 사용하여 조명 기구를 주차하십시오.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 라이브 디스플레이를 선택합니다.
2. [S8] 고정물[1] [Thru] [3]. 조명기구 상자가 나타나고 조명기구 3으로 설정됩니다.
3. [최대]를 누릅니다. 조명 밝기가 최대로 설정됩니다.
각도를 조정합니다.
4. 인코더 또는 마우스를 사용하여 좌우 및 상하 위치 속성 레벨을 설정합니다.
5. [S6]을 누르십시오. 공문프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널을 고정하려면 **ENTER** 키를 누르십시오.
레벨을 선택하려면 **AT**를 누르거나,
채널 주차 해제를 위해 릴리스하세요.
6. [Enter] 키를 누릅니다. 기기가 주차됩니다.

초점 지점에서 속성 수준을 설정한 후

초점 위치에 속성이 설정된 조명 기구를 고정할 수 있습니다. 조명기구 속성을 선택하지 않으면 모든 속성이 초점 위치에 고정됩니다. 고정하기 전에 속성을 선택하면 선택한 속성만 초점 위치에 고정되고 나머지 속성은 기존 값으로 유지됩니다.¹²

아래 절차에 따라 조명기구의 모든 속성을 초점에 맞추십시오.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 라이브 디스플레이를 선택합니다.
2. [S8] 고정물[1]. 고정 상자가 나타나고 고정 장치 1로 설정됩니다.
3. [초점] [5]를 누릅니다. 초점 지점 5의 모든 속성을 설정합니다.
4. [S6], Park을 누르십시오. 프롬프트는 다음과 같습니다.
채널을 고정하려면 **ENTER** 키를 누르십시오.
레벨을 선택하려면 **AT**를 누르거나,
채널 주차 해제를 위해 릴리스하세요.
5. [Enter] 키를 누릅니다. 기기가 주차됩니다.

¹² 조명기구 속성을 선택하려면 8페이지의 "유일한 명령"을 참조하십시오.

주차 해제 장치

스테이지 디스플레이에서 조명기구의 파킹을 해제합니다. 조명기구의 파킹을 해제하면 해당 조명기구에 연결된 모든 채널의 파킹이 해제됩니다. 조명기구의 파킹을 해제한 후에는 해당 조명기구의 속성 레벨이 콘솔에서

할당된 레벨로 되돌아갑니다.

키 입력: 동작:

1. [스태이지]를 누릅니다. 라이브 디스플레이를 선택합니다.
2. [S8]고정물1. 조명기구 상자가 나타나고 조명기구 1로 설정됩니다.
3. [주차]를 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
채널을 고정하려면 **ENTER** 키를 누르십시오.
레벨을 선택하려면 **AT**를 누르거나,
채널 주차 해제를 위해 릴리스하세요.
4. [Rel]을 누릅니다. 기기가 주차 해제됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요

효과

이펙트는 체이스라고 불리는 다양한 패턴으로 실행될 수 있는 큐 또는 서브마스터입니다. 각 이펙트 스텝에는 채널이 포함되어 있습니다. 스텝이 실행될 때, 특정 채널을 지정하면 채널 레벨이 제어됩니다.

이 효과는 긍정적인 효과(조명이 꺼졌다 켜지는 패턴) 또는 부정적인 효과(조명이 켜졌다 꺼지는 패턴)로 나눌 수 있습니다. 최대 100단계로 구성되며, 각 단계는 최대 99분 59초 동안 지속될 수 있습니다. 효과는 블라인드 모드에서 생성하거나 스테이지 모드에서 단계를 보면서 생성할 수 있습니다. 효과의 각 단계는 레벨과 타이밍을 개별적으로 제어할 수 있으며, 전체 효과의 타이밍은 별도의 매개변수에 따라 조정됩니다.

이 장에는 다음과 같은 섹션이 포함되어 있습니다.

- 시각장애인 효과 표시
- 블라인드에서 효과 만들기
- 무대에서 효과 만들기
- 효과 수정
- 단계 타이밍 및 레벨 수정
- 효과 소멸 시간
- 무작위 효과율 설정
- 이펙트 큐 실행
- 이펙트 서브마스터 사용하기

블라인드 효과 표시

블라인드 효과 화면에서 효과를 생성하거나 편집할 수 있습니다. 새 큐 또는 서브마스터에 효과 유형을 지정하는 즉시 블라인드 효과 화면으로 들어갑니다. 또한 이미 효과로 존재하는 큐 또는 서브마스터를 지정하는 경우에도 블라인드 효과 화면으로 들어갑니다. 아래는 큐에 대한 블라인드 효과 표시의 예시입니다.



특징

다음 정보는 블라인드 효과 표시창에 포함되어 있습니다. •속성- 이펙트가 단계별로 어떻게 작동하는지를 제어하는 속성은 총 7가지입니다.¹³

- 무작위 비율- 효과에 무작위 속도가 적용된 경우, 각 단계는 무작위로 선택된 단계 시간과 단계 페이드 시간으로 실행됩니다. 무작위성은 화면에 표시되는 두 가지 편집 가능한 범위 내에서 변동됩니다.
- 단계 - 각 효과는 여러 단계로 구성됩니다. 하나의 효과에는 최대 100단계까지 포함될 수 있으며, 각 단계에는 하나 이상의 개별 채널이 포함됩니다. 효과 단계에 포함될 수 있는 채널 수는 콘솔에서 사용 가능한 채널 수에 의해서만 제한됩니다.
- 채널- 이펙트 디스플레이의 이 필드는 각 단계의 채널을 보여줍니다.
 - 시간 - 스텝 시간은 한 단계의 시작부터 다음 단계의 시작까지 측정됩니다. 기본 스텝 시간은 0.2입니다.
- 초.
 - 안에 - '시간 경과(In Time)'는 효과가 긍정적인지 부정적인지에 따라 의미가 달라집니다. 긍정적인 효과의 경우, 시간 경과 는 효과 단계가 시작 레벨에서 최고 레벨로 서서히 사라지는 데 걸리는 시간입니다. 부정적인 효과의 경우, 시간 경과 는 효과 단계가 시작 레벨에서 최저 레벨로 서서히 사라지는 데 걸리는 시간입니다. 기본 시간 경과 는 0초입니다.
 - 거주하다- 인페이드가 끝나고 아웃페이드가 시작될 때까지의 시간 간격을 드레일(dwel)이라고 합니다. 기본 드레일 시간은 0초입니다.¹⁴

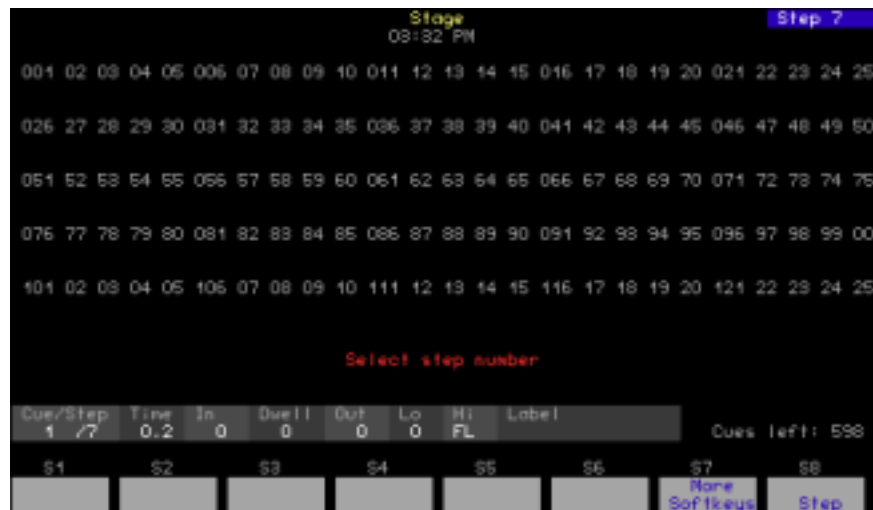
¹³ 효과 속성 수정(218페이지)을 참조하십시오.

- 밖으로 - 종료 시간(Out Time)은 효과가 긍정적인지 부정적인지에 따라 의미가 달라집니다. 긍정적인 효과의 경우, 종료 시간은 효과 단계가 최고 수준에서 최저 수준으로 서서히 사라지는 데 걸리는 시간입니다. 부정적인 효과의 경우, 종료 시간은 효과 단계가 최저 수준에서 최고 수준으로 서서히 사라지는 데 걸리는 시간입니다. 기본 종료 시간은 0초입니다.
- 그것 - '낮은 수준'이라고도 하며, 이는 효과가 도달할 수 있는 가장 낮은 수준입니다. 기본값인 낮은 수준은 0입니다.
- 안녕 - '높은 레벨'이라고도 하며, 이는 효과가 도달할 수 있는 최고 수준입니다. 기본값인 높은 레벨은 '최대'입니다.

무대 효과

일반 스테이지 디스플레이에서도 효과를 만들 수 있으며, 효과 생성 과정을 단계별로 확인할 수 있습니다. 이 디스플레이에서 효과와 다른 유형의 큐는 속성 표시줄에 표시되는 정보만 다릅니다.

아래는 이펙트 큐에 대한 스테이지 디스플레이의 예시입니다. 이 예시는 해당 큐의 7단계가 선택되었을 때 표시되는 소프트키와 속성 표시줄에 포함된 정보를 보여줍니다.



14. 하지만 *In/Dwell/Out*의 기본 조건인 *0/0/0*의 경우, 해당 단계는 순간적으로 페이드 인되고, 전체 단계 시간 동안 유지된 후 순간적으로 페이드 아웃됩니다.

블라인드에서 효과 만들기

무대 효과든 블라인드 효과든, 효과를 만드는 첫 번째 단계는 동일합니다. 다음은 블라인드 효과 제작 절차입니다.

키 입력: 동작:

1. [블라인드] [1] [타입]을 누릅니다. 블라인드 디스플레이는 기본적으로 큐 선택 모드로 설정되며, 큐 1을 지정합니다. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 페이드 유형을 선택하세요 (**1=크로스페이드**, **2=완전 페이드**, **3=효과**, **4=서브루틴**, **5=차단**)
2. [3]을 누릅니다. 효과 유형을 지정합니다. 블라인드 효과가 표시됩니다. 화면에 표시됩니다. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 단계 번호를 선택하세요 (단계를 지우려면 단계를 선택하세요) (숫자를 입력한 후 지우기 버튼을 누르세요)

다음 표는 시각 장애 효과 화면에서 탐색하는 방법과 그에 따른 피드백을 보여줍니다.

탐색 및 피드백 - 시각 장애 효과 표시



엑스	엑스	엑스	
	엑스		엑스

단계를 선택하세요 **X** 필드를 선택하세요

흰색 행 선택된 단계

노란색 들판 ^{에이}

선택된 필드

- 아. 채널 필드가 선택되면 선택된 채널을 제외한 모든 채널이 흰색으로 강조 표시되고, 선택된 채널은 노란색으로 표시됩니다.

이펙트 유형을 지정했으면, 단계를 하나씩 또는 범위별로 지정하고 채널을 추가할 수 있습니다. 단계는 순서대로 다음 단계를 선택하거나 위/아래 화살표 키를 사용하여 단계 사이를 이동하며 지정합니다.

채널을 포함하는 단계만 이펙트에서 활성화됩니다. 다음 방법 중 하나를 사용하여 이펙트 단계에 채널을 추가하세요.

- 개별적으로 또는 범위 내에서 직접
- 그룹, 초점 또는 초점과 연결된 채널¹⁵ • 그룹화된 큐 또는 서브마스터에서

15. 포커스 포인트에 추가되거나 포커스 포인트에 연결된 채널은 포커스 포인트의 상태가 변경될 때마다 해당 단계에서 자동으로 변경됩니다.

206 제 16장 영향

블라인드에서 단계별 작업 관련 참고 사항

- 단계는 한 번에 하나씩 또는 범위로 지정할 수 있습니다.¹⁶
- 블라인드 이펙트 디스플레이에서 채널이 최대치로 설정된 경우 레벨이 표시되지 않습니다(초점 지점에 설정된 경우는 제외).
- 한 단계에 채널을 두 번 이상 추가하면 마지막으로 할당된 레벨이 적용됩니다.

채널을 직접 추가하기

블라인드 이펙트 디스플레이에서 채널을 추가하여 단계를 생성하는 절차는 아래와 같습니다.

키 입력: 동작:

1. [S1]을 누르세요. 단계 그리고 단계 번호를 입력하세요. 새로운 단계는 항상 바로 다음으로 높은 번호를 가져야 합니다. 1단계부터 시작합니다.

생성할 다음 단계를 지정합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다. 단계 번호를 선택하세요 (단계를 지우려면 단계 번호를 선택한 다음 '지우기'를 누르십시오.)
2. [채널] [1] [~까지] [5]를 누릅니다. 추가할 채널을 지정합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.

채널 번호를 선택하고 누르세요. 단계에 추가하려면 채널을 추가하세요. 또는 **AT** 키를 눌러 기존 채널을 편집하세요. 레벨
3. [S8]을 누르십시오. 채널 추가, [At] [5][0]. 레벨 50 단계에 채널을 추가합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.

채널 번호를 선택하고 '채널 추가'를 눌러 단계에 추가하거나, '**AT**'를 눌러 기존 채널 레벨을 편집할 수 있습니다.
4. [녹음] [Enter]를 누릅니다. 이펙트 단계에 채널이 녹음됩니다. 메시지는 다음과 같습니다.

큐 번호를 선택하세요 효과를 입력하려면 **STEP**을 누르세요.

16. 채널, 그룹, 포커스 포인트 또는 그룹화된 채널은 한 번에 하나씩 또는 여러 개를 한꺼번에 추가할 수 있습니다. 여러 개를 한꺼번에 추가하고 추가할 항목의 수가 지정된 단계 수를 초과하는 경우, 지정된 모든 단계에 순차적으로 1:1 비율로 할당됩니다. 예를 들어, 채널 1부터 10까지를 단계 1부터 4까지 추가하면 다음과 같이 할당됩니다.

채널
 1단계 1, 5, 9
 2단계 2, 6, 10
 3단계 3, 7
 4단계 4, 8

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 207

그룹 또는 초점 추가

블라인드 이펙트 화면에서 그룹이나 포커스 포인트를 추가하여 스텝을 생성하는 절차는 아래와 같습니다. 그룹이나 포커스 포인트에 속한 모든 채널은 스텝에 함께 추가되지만, 나중에 개별적으로 편집할 수 있습니다.

키 입력: 동작:

- | | |
|---|--|
| <p>1. [S1]을 누르세요. 단계 그리고 단계 번호를 입력하세요. 새로운 단계는 항상 바로 다음으로 높은 번호를 가져야 합니다. 1단계부터 시작합니다.</p> <p>2. [그룹] [5] [통과] [1][이]을 누릅니다. <small>에이</small></p> <p>3. [S8]을 누르십시오. 추가하다 채널. 생성할 다음 단계를 지정합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다. 단계 번호를 선택하세요</p> <p>4. [녹음] [Enter]를 누릅니다. 이펙트 단계에 채널이 녹음됩니다. 메시지는 다음과 같습니다.
 큐 번호를 선택하세요
 효과를 입력하려면 STEP을 누르세요.</p> <p>아. 그룹이 아닌 초점 포인트를 추가하려면 이 단계에서 [그룹] 대신 [초점 포인트]를 누르십시오.</p> | <p>(단계를 지우려면 단계 번호를 선택한 다음 '지우기'를 누르십시오.)</p> <p>5번부터 10번까지의 그룹을 선택합니다. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 그룹 모드 - 그룹을 선택하고 '채널 추가'를 눌러 단계에 추가하거나, 'AT'를 눌러 기존 채널 레벨을 편집할 수 있습니다.</p> <p>단계에 그룹 채널을 추가합니다. 메시지는 다음과 같습니다. 그룹 모드 - 그룹을 선택하고 '채널 추가'를 눌러 단계에 추가하거나, 'AT'를 눌러 기존 채널 레벨을 편집할 수 있습니다.</p> |
|---|--|

그룹화된 채널 추가

아래는 큐 또는 서브마스터에서 그룹화된 채널을 추가하여 블라인드 이펙트 디스플레이에 단계를 생성하는 절차입니다. 그룹 또는 포커스 포인트에 속한 모든 채널은 단계에 함께 추가되지만, 나중에 개별적으로 편집할 수 있습니다.

키 입력: 동작:

1. [S1]을 누르세요. 단계 그리고 단계 번호를 입력하세요. 새로운 단계는 항상 바로 다음으로 높은 번호를 가져야 합니다. 1단계부터 시작합니다.

(단계를 지우려면 단계 번호를 선택한 다음 '지우기'를 누르십시오.)

2. [그룹] [큐] [5] [통과] [1][이]를 누릅니다. 에이

5번부터 10번까지의 큐 채널을 선택합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.

그룹 모드 - 초점 영역을 선택하고 '채널 추가'를 눌러 단계에 추가하거나, 'AT'를 눌러 기존 채널 레벨을 편집하세요.

3. [S8]을 누르십시오. 추가하다 채널, [At] [5][0]. 생성할 다음 단계를 지정합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다. 단계 번호를 선택하세요

레벨 50 단계에 채널을 추가합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.

그룹 모드 - 초점 영역을 선택하고 '채널 추가'를 눌러 단계에 추가하거나, 'AT'를 눌러 기존 채널 레벨을 편집하세요.

4. [녹음] [Enter]를 누릅니다. 이펙트 단계에 채널이 녹음됩니다. 메시지는 다음과 같습니다.

큐 번호를 선택하세요
효과를 입력하려면 **STEP**을 누르세요.

- 아. 그룹화된 큐 대신 그룹화된 서브마스터를 추가하려면 이 단계에서 [큐] 대신 [서브마스터]를 누르십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 209

무대에서 효과 만들기

캡처된 채널을 통해 결과를 확인하면서 스테이지에서 효과를 구축할 수 있습니다. 개별 채널 또는 큐, 그룹, 포커스 포인트의 채널을 사용할 수 있습니다. 채널은 다음 방법 중 하나로 단계에 추가할 수 있습니다.

- 개별적으로 또는 범위 내에서 직접
- 그룹 또는 핵심 사항
- 핵심 사항과 연결됨¹⁷
- 그룹화된 큐 또는 서브마스터에서

단계별 작업 시 참고 사항

- 채널은 한 번에 한 단계씩만 추가할 수 있습니다.
- 단계는 어떤 순서로든 지정할 수 있지만 항상 다음으로 높은 단계가 기본값으로 사용됩니다. 단계 번호를 지정하려면 [S7]을 누르십시오. 추가 소프트키[S8]이 있을 때까지 단계 그런 다음 [S8]을 누르고 단계 번호를 입력하십시오.
- 채널이 단계에 두 번 이상 추가된 경우, 해당 채널의 레벨은 마지막으로 할당된 레벨이 됩니다.

채널을 직접 추가하기

Stage에서 효과를 생성하고 해당 단계에 채널을 추가하는 절차는 아래와 같습니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지] [큐] [5]를 누릅니다. 큐 5를 지정합니다.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

큐 번호를 선택하세요

큐 유형을 선택하려면 **[유형]**을 누르세요.

2. **[유형] [3]**을 누릅니다. 큐를 효과 유형으로 정의합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.

채널 번호를 선택하세요

3. **[1] [Thru] [9] [Full]**을 누릅니다. 추가할 채널을 선택하고 레벨을 지정합니다.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

채널 번호를 선택하세요

4. **[녹음] [Enter]**를 누르세요. ^{에이}

단계를 기록하고 단계 표시기를 다음 단계로 순차적으로 이동시킵니다.

프롬프트는 다음과 같습니다.

채널 번호를 선택하세요

5. 3~4단계를 반복하여 다른 단계를 생성합니다. ^비

^아. 다음 단계를 순서대로 생성하지 않으려면 **[레코드]** 뒤에 단계 번호를 지정하십시오. 스테이지에서 단계 작업에 대한 참고 사항(210페이지)을 참조하십시오.

^비. 이 섹션에서 설명한 다른 두 가지 방법 중 하나를 사용하여 추가 단계를 만들 수도 있습니다.

17. 초점 지정에 연결된 채널의 레벨은 초점 지정의 레벨이 변경되면 해당 단계에서 자동으로 변경됩니다.

210 제 16장 효과

그룹 또는 초점 추가

Stage에서 효과를 생성하고 해당 단계에 하나 이상의 녹화된 그룹 또는 초점 포인트를 추가하는 절차는 아래와 같습니다. ¹⁸

키 입력: 동작:

1. **[스테이지] [큐] [6]**을 누릅니다. 큐 6을 지정합니다.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

큐 번호를 선택하세요

큐 유형을 선택하려면 **[유형]**을 누르세요.

2. **[유형] [3]**을 누릅니다. 큐를 효과 유형으로 정의합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.

채널 번호를 선택하세요

3. **[그룹] [5] [그리고] [8]**
[전체]를 누르세요. ^{에이}

5. 3~4단계를 반복하여 다른 단계를 생성합니다. ^{기음}

5조와 8조가 무대 위에서 완벽한 모습을 보여줍니다.

4. **[녹음] [Enter]**를 누르세요. ^비

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
그룹 모드 - **AT** 키를 누르거나 휠 또는 트랙패드를 사용하여 레벨을

변경하거나 채널 번호를 선택하여 단계로 순차적으로 이동시킵니다.
편집하세요. 프롬프트는 다음과 같습니다.
단계를 기록하고 단계 표시기를 다음 채널 번호를 선택하세요

- 아. [그룹] 대신 [초점 지점]을 입력하여 하나 이상의 초점 지점을 추가하세요.
- 비. 다음 단계를 순서대로 생성하지 않으려면 [레코드] 뒤에 단계 번호를 지정하십시오. 스테이지에서 단계 작업에 대한 참고 사항(210페이지)을 참조하십시오.
- 씨. 이 섹션에서 설명한 다른 두 가지 방법 중 하나를 사용하여 추가 단계를 만들 수도 있습니다.

18. 스테이지에서 포커스 포인트에 추가된 채널은 포커스 포인트가 변경될 때 효과에 반영되지 않습니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 211

그룹화된 채널 추가

큐 또는 서브마스터에서 그룹화된 채널을 추가하여 스테이지에 단계를 생성하는 절차는 아래와 같습니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지] [큐] [7]을 누릅니다. 큐 7을 지정합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
큐 번호를 선택하세요
큐 유형을 선택하려면 [유형]을 누르세요.
2. [유형] [3]을 누릅니다. 큐를 효과 유형으로 정의합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요
3. [그룹] [큐] [1] [그리고] [2] [전체]를 누르세요. ^{에이}

4. [녹음] [Enter]를 누르세요. ^비

또는 트랙패드를 사용하여 레벨을 변경하거나 채널 번호를 선택하여 편집하세요.

5. 3~4 단계를 반복하여 다른 단계를 생성합니다.^{기음}
큐 1과 2의 채널을 캡처하고 모두를 최대로 설정합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
그룹 모드 - **AT** 키를 누르거나 휠

단계를 기록하고 단계 표시기를 다음 순차 채널로 이동시켜 효과 단계에 도달합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하세요

- 아. 그룹화된 큐 대신 그룹화된 서브마스터를 추가하려면 이 단계에서 [큐] 대신 [서브마스터]를 누르십시오.
- 비. 다음 단계를 순서대로 생성하지 않으려면 [레코드] 뒤에 단계 번호를 지정하십시오. 스테이지에서 단계 작업에 대한 참고 사항(210페이지)을 참조하십시오.
- 씨. 이 섹션에서 설명한 다른 두 가지 방법 중 하나를 사용하여 추가 단계를 만들 수도 있습니다.

212 제 16장 영향

효과 수정

Stage에서는 **Update** 기능을 사용하여 채널 레벨을 설정하거나 스텝에 채널을 추가할 수 있습니다. 하지만 **Blind**에서는 이러한 기능 외에도 스텝에서 채널을 삭제하거나, 스텝을 삽입 또는 삭제하고, 이펙트의 속성을 수정하는 등 훨씬 더 많은 편집 기능을 사용할 수 있습니다. 아래의 첫 번째 절차는 **Stage**에 적용되며, 이 섹션의 나머지 절차는 모두 **Blind**에만 적용됩니다.

업데이트 사용

업데이트 기능을 사용하면 스테이지와 페이더에서 이펙트 단계를 실시간으로 편집하고 결과를 스테이지에서 즉시 확인할 수 있습니다. 아래

절차에 따라 이전에 생성되었다고 가정되는 이펙트 큐 100에 채널을 추가하고 레벨을 설정하십시오.

키 입력: 동작:

1. [스테이지] [큐]
[1][0][0]을 누르세요. 스테이지에서 효과 큐 100을 선택합니다.
2. [S8]을
누르십시오. 고정물, [4]
[Thru] [6] [Full]. 조명기구 4번과 6번을 선택하고 강도를 최대로 설정합니다.
3. 좌우 회전 및 상하 기울기 레벨을 선택한 모든 조명기구의 위치 속성 레벨을 설정합니다.^{에이}
4. [S2]를 누르십시오. 업데이트 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
큐를 업데이트하려면 숫자를 선택하세요.
엔터 키를 누르세요.
단계를 업데이트하려면 **STEP**을 누르세요.
5. [S7]을 누르십시오. 더
소프트키당신이 볼 때까지
단계 소프트키 [S8]에서.
6. [S8]을 누르십시오. 단계, [1]. 1 단계를 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
단계 번호를 선택하세요.
경기 번호를 선택하세요.
7. [S8]만 누르세요. 고정물, [5].^비 취소하려면 지우기 버튼을
업데이트를 픽스처 5로
제안합니다. 프롬프트는 다음과
누르세요.
같습니다.
8. [Enter] 키를 누릅니다. 큐 100의 1 단계가 업데이트됩니다. 9.
[Rel][Rel] 키를 누릅니다. 캡처된 채널이 지워집니다. 10. 2 단계부터
8 단계까지를 반복합니다. 같은 큐의 다른 단계도 업데이트합니다.

^아. 가능하다면 마우스 또는 이와 유사한 포인팅 장치를
사용하십시오. ^비. 선택 사항입니다. **Only** 옵션으로 제한하지 않으면
캡처되고 선택된 모든 채널이 업데이트에 포함됩니다. **Only** 옵션
사용법에 대한 자세한 내용은 8 페이지의 "**Only** 명령"을
참조하십시오..

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 213

채널 레벨 편집

이펙트에 채널을 추가하는 방식에 관계없이, 각 채널은 이펙트 내에서 개별적으로 또는 범위별로 편집할 수 있습니다. 레벨은 키패드를 사용하거나 초점 포인트를 기준으로 설정할 수 있습니다.

최소 5 단계로 구성된 녹음된 이펙트 큐의 채널 레벨을 편집하려면 아래 절차를 따르십시오. 레벨은 초점 지점을 기준으로 설정됩니다.

키 입력: 동작:

1. [블라인드] [큐] [1]을 누릅니다. 블라인드 효과 화면으로 이동합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
큐 번호를 선택하세요
효과를 입력하려면 **STEP**을 누르세요.
 2. [S1]을 누르십시오. 단계, [5]. 5단계를 명시합니다.
단계 번호를 선택하세요
(단계를 지우려면 단계를 선택하세요)
(숫자를 입력한 후 지우기 버튼을 누르세요)
 3. [채널] [5] [그리고] [8]을 누르세요. 채널 5와 8이 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하고 누르세요.
단계에 추가하려면 채널을 추가하세요.
또는 **AT** 키를 눌러 기존 채널을 편집하세요.
레벨(들)
사용하여 편집의 다른 단계로 이동할 수 있습니다.
채널 5와 8의 레벨을 초점 지점 1에서의 레벨로 설정합니다.
채널 편집을 계속하세요
 4. [위치] [초점] [1] [Enter]를 누릅니다.
5. 다른 단계의 레벨을 설정하려면 2~4단계를 반복하십시오.
또는 위/아래 화살표 키를
6. [녹음] [Enter] 키를 누릅니다. 큐에 대한 변경 사항이 녹음됩니다.

채널 추가

이펙트 스텝을 생성할 때 채널을 추가하는 데 사용했던 절차 중 하나를 사용하여 이펙트 스텝에 추가 채널을 추가하세요. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. 영화 '블라인드'에서 효과 만들기, 206페이지.

채널 삭제

다음 절차에 따라 이전에 생성한 이펙트 단계에서 채널을 삭제하십시오.

키 입력: 동작:

1. [블라인드] [큐] [1]을 누릅니다. 블라인드 효과 화면으로 이동합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
큐 번호를 선택하세요
효과를 입력하려면 **STEP**을 누르세요.
2. [S1]을 누르십시오. 단계, [5]. 5단계를 명시합니다.
단계 번호를 선택하세요
(단계를 지우려면 단계를 선택하세요)
(숫자를 입력한 후 지우기 버튼을 누르세요)
3. [채널] [5] [그리고] [8]을 누르세요. 채널 5와 8이 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
채널 번호를 선택하고 누르세요.
단계에 추가하려면 채널을 추가하세요.
또는 **AT** 키를 눌러 기존 채널을 편집하세요.
레벨(들)
4. [지우기]를 누르세요. 채널이 삭제됩니다.
5. [녹음] [Enter] 키를 누릅니다. 큐에 대한 변경 사항이 녹음됩니다.

삽입 단계

이펙트에서 기존 단계를 새 단계로 대체할 수 있습니다. 삽입된 단계는

선택한 단계를 대체하며, 다른 단계들의 번호는 다시 매겨집니다. 예를 들어, 5번 단계에 새 단계를 삽입하면 기존 단계는 변경됩니다. 5단계는 6단계가 되고, 6단계는 7단계가 되는 식으로 진행됩니다. 4단계에서 설정한 타이밍과 레벨은 새로운 5단계의 초기 설정값으로 사용됩니다.

예를 들어, 4단계와 5단계 사이에 단계를 삽입하려면 다음 단계를 따르십시오. 키 입력: 동작:

1. [블라인드] [큐] [2]를 누릅니다. 큐 2를 선택합니다.
2. [S7]을 누르십시오. 더 소프트키.
3. [S5]를 누르십시오. 삽입 단계 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 삽입할 단계 번호를 선택한 다음 엔터 키를 누르세요. 취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
4. [를 사용하세요↑] 그리고 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 삽입할 단계 번호를 선택한 다음 [↓삽입하려는 단계를 강조 표시하려면] 키를 **Enter** 키를 누르십시오. 취소하려면 지우기 버튼을 누르세요. 누르십시오. 또는... 단계 번호를 입력하세요.
5. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다. 채널 번호를 선택하고 누르세요. 단계에 추가하려면 채널을 추가하세요. 또는 **AT** 키를 눌러 기존 채널을 편집하세요. 레벨(들)
6. 다음 방법 중 하나를 사용하여 채널을 추가하세요. 사용 가능한 기술들.
7. [녹음] [Enter] 키를 누릅니다. 큐에 대한 변경 사항이 녹음됩니다.

삭제 단계

효과에서 단계를 삭제하면 다른 단계의 번호가 변경됩니다. 예를 들어 5단계를 삭제하면 6단계가 5단계가 되고, 7단계가 6단계가 되는 식입니다.

예를 들어, 5단계를 삭제하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [블라인드] [큐] [2]를 누릅니다. 큐 2를 선택합니다.
2. [S7]을 누르십시오.더
소프트키.
3. [S6]을 누르십시오.삭제 단계프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
삭제할 단계 번호를 선택한 다음
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
4. [를 사용하세요↑] 표시하는 키입니다.
그리고 [↓] 5단계를 강조 5단계를 선택합니다
5. [Enter] 키를 누릅니다. 5단계가 삭제됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
단계 번호를 선택하세요
6. [녹음] [Enter] 키를 누릅니다. 큐에 대한 변경 사항이 녹음됩니다.

효과 속성 수정

속성은 효과가 단계별로 어떻게 재생되는지를 제어합니다. [S7]을 눌러 효과 속성을 설정하세요. 추가 소프트키, [S8]기인하다무작위 속도 설정을 제외하고 하나 이상의 소프트키를 사용하여 선택할 수 있습니다. 각 소프트키는 효과 속성을 전환하므로, 누르면 선택 항목이 추가되거나 제거됩니다.

효과 속성은 다음과 같이 정의됩니다.

- **긍정적/부정적**- 소프트키 [S1]을 누르면 긍정적 속성과 부정적 속성이 전환됩니다. 긍정적 효과를 적용한 단계에서는 해당 단계의 채널을 높은 레벨로 설정하고 이전 단계의 채널을 낮은 레벨로 설정합니다. 부정적 효과를 적용한 단계에서는 해당 단계의 채널을 낮은 레벨로 설정하고 이전 단계의 채널을 높은 레벨로 설정합니다.
- **대체**- 효과가 단계별로 긍정적 및 부정적 추격전을 번갈아 수행하도록 설정합니다. 첫 번째 단계는 효과가 긍정적이면 긍정적이고, 효과가 부정적이면 부정적입니다.
 - **뒤집다** - 효과 단계는 역순으로 실행됩니다.
- **바운스**- 단계는 먼저 순방향으로 진행한 다음 역방향으로 진행됩니다..이후의 패스는 정방향과 후진이 번갈아 가며 진행됩니다.
- **짚다** - 추적 시작 시 모든 채널은 저레벨로 설정됩니다. 각 단계에서는 해당

단계의 채널이 고레벨로 변경되고 이전 단계의 채널은 고레벨로 유지됩니다. 추적이 끝나면 모든 채널이 고레벨이 됩니다. 다음 단계를 시작하기 위해 모든 채널이 저레벨로 설정됩니다. 네거티브 효과의 경우, 추적 시작 시 모든 단계의 채널은 고레벨입니다. 각 단계에서는 해당 단계의 채널이 저레벨로 변경되고 이전 단계의 채널은 저레벨로 유지됩니다. 추적이 끝나면 모든 채널이 고레벨이 됩니다.

추적 중, 모든 채널이 낮은 레벨입니다. 다음 패스를 시작하기 위해 모든 채널이 높은 레벨로 설정됩니다.

- 무작위의- 랜덤 효과는 단계들이 무작위 순서로 재생됩니다. 랜덤 속도의 효과는 사용자가 선택한 범위 내에서 무작위로 변화하며 다양한 속도로 실행됩니다. 콘솔은 지정된 단계 시간과 단계 페이드 시간에 무작위 속도를 적용합니다. 랜덤 효과는 번개나 불꽃 효과를 만드는 데 이상적입니다.

효과 속성을 할당하는 규칙은 다음과 같습니다.

- 모든 효과는 긍정적이거나 부정적입니다. 효과는 처음 발생할 때는 긍정적입니다.
- 교대, 역전, 반동 및 구축은 긍정적 또는 부정적 효과를 위해 어떤 조합으로든 적용할 수 있습니다.
- 무작위 효과는 모든 긍정적 또는 부정적 효과에 적용할 수 있습니다. 단, 무작위 효과는 교대, 역전, 반사 또는 구축 효과와 함께 사용할 수 없습니다.

218 제 16장 영향

단계 타이밍 및 레벨 수정

효과에 대한 모든 단계를 정의한 후에는 기본값을 그대로 사용하거나 한 번에 하나 이상의 설정을 변경할 수 있습니다. 단계의 기본값은 다음과 같습니다.

- 스텝 시간 0.2초
- 소요 시간 0초
- 체류 시간 0초
- 출력 시간 0초
- 낮은 레벨 0
- 고위급 전체

다음 절차에 따라 녹음된 효과의 단계 타이밍과 레벨을 설정하십시오.¹⁹

키 입력: 동작:

1. [블라인드] [큐] [1]을 누릅니다. 효과 표시 화면으로 이동합니다.
이전에 기록된 효과 신호
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
큐 번호를 선택하세요
효과를 입력하려면 **STEP**을 누르세요.
2. [S1]을 누르십시오. 단계, [5]. 5단계를 명시합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
단계 번호를 선택하세요
(단계를 지우려면 단계를 선택하세요)
(숫자를 입력한 후 지우기 버튼을 누르세요)
선택합니다.
3. [S7]을 누르십시오. 추가
소프트키[S2]걸음
시간.
단계 시간 필드를
프롬프트에는 다음
내용이 표시됩니다.
단계 시간을 선택하세요
4. [1][0][Enter]를 누릅니다. 단계 시간을 10초로 설정하고 다음
필드로 이동합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
시간 단계 선택
5. [2] [Enter]를 누릅니다. 스텝 시간을 2초로 설정하고 다음 필드로
이동합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
단계 체류 시간을 선택하십시오.
6. [6] [Enter]를 누릅니다. 체류 시간이 6초로 설정되고 다음 필드로
이동합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
스텝 아웃 시간을 선택하세요

¹⁹ 누르다 [→ 선택 항목을 건너뛰려면 숫자 없이 [Enter] 키를 누르거나 [Enter] 키를 누르십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 219

7. [2] [Enter]를 누릅니다. 스텝 아웃 시간을 2초로 설정하고 다음 필드로
이동합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
낮은 레벨을 선택하세요
8. [1][0]을 누르세요. ^{에이}
9. [9][0]을 누릅니다. ^비
10. 누르세요 [↑] 또는 [↓]위의
3~9단계를 반복합니다.
최저 레벨을 10으로 설정하고 다음
필드로 넘어갑니다.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 단계 번호를 선택하세요
 높은 수준을 선택하세요 (단계를 지우려면 단계 번호를
 선택한 다음 '지우기'를
 최고 레벨을 90으로 설정하고 다음 누르십시오.)
 필드로 넣어갑시다.
 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 다른 단계를 변경하세요

11. [녹음] [Enter] 키를 누르면 큐에 대한 변경 사항이 녹음됩니다.

- 아. 한 자리 숫자를 입력할 경우 [Enter] 키를 눌러야 하며, 해당 숫자는 10을 곱한 값으로 해석됩니다.
- 비. 한 자리 숫자를 입력할 경우 [Enter] 키를 눌러야 하며, 해당 숫자는 10을 곱한 값으로 해석됩니다.

효과 소멸 시간

각 효과에는 전체적인 업페이드, 드레일, 다운페이드 시간이 있습니다. 효과 큐를 생성할 때, 시간은 시스템 설정의 큐 페이드 시간으로 기본 설정됩니다. 기본 설정을 변경하지 않은 경우, 이는 업페이드가 0초, 드레일은 0초임을 의미합니다. 잡고 있다,²⁰ 그리고 다운페이드²¹ 0초입니다. [시간]을 눌러 효과의 업페이드, 드레인지, 다운페이드 시간을 설정하세요.

페이드 시간은 0.1초부터 99분 59초까지 설정할 수 있습니다. 숫자는 일반 시간 형식 또는 소수점 형식으로 입력할 수 있습니다. 소수점을 포함하여 입력할 경우, 1분 미만(0.1~59.9초)이어야 합니다. 소수점 없이 입력할 경우, 두 자리 숫자를 입력할 경우, 60 미만이면 초 단위로, 60에서 99 사이이면 분과 초로 계산된 값으로 표시됩니다. 예를 들어, 70을 입력하면 1:10으로 표시됩니다. 세 자리 또는 네 자리 숫자를 입력할 경우, 마지막 두 자리 숫자(최대 59)가 초 단위로 해석됩니다. 예를 들어, 9930을 입력하면 99:30으로 표시됩니다.

²⁰ 지속 시간은 첫 번째 단계의 효과가 서서히 사라지는 순간부터 마지막 단계의 효과가 서서히 사라지는 순간까지 지속되는 시간입니다. 잡고 있다 무한 지속 시간을 지정하므로, 연결된 [Clear], [Go] 또는 범프 버튼을 눌러 다운페이드를 시작할 때까지 효과가 지속됩니다.

²¹ 기본 페이드 시간 설정(24페이지)을 참조하십시오.

220 제 16장 효과

업페이드, 드레일, 다운페이드 변경 효과의

페이드 타임을 변경하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [블라인드] [큐] [2]를 누릅니다. 블라인드 디스플레이에서 큐 2를 선택합니다.
2. [시간]을 누르고 업페이드 시간을 입력하세요.
3. [시간]을 누르고 체류 시간을 입력합니다.

- | | |
|-------------------------------|--------------------|
| 4. [시간]을 누르고 다운페이드 시간을 입력합니다. | 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. |
| [지우기] 유지 시간을 위한 것입니다. | 효과 지속 시간을 입력하세요 |
| 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. | 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. |
| 효과 업페이드 시간을 입력하세요 | 효과 감소 시간 입력 |

5. [Enter] 키를 누르세요. 페이드 타임 입력이 완료되었습니다. 메시지는 다음과 같습니다. 단계 번호를 선택하세요

업페이드만 변경

다음 단계를 따라 효과의 서서히 사라지는 시간만 변경하세요.키 입력: 동작:

1. [블라인드] [큐] [2]를 누릅니다. 블라인드 디스플레이에서 큐 2를 선택합니다.
2. [시간]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
효과 업페이드 시간을 입력하세요
3. 페이드 업 시간을 입력하세요. 프롬프트는 다음과 같습니다.
효과 업페이드 시간을 입력하세요
4. [Enter] 키를 누르세요. [입력하다].
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
단계 번호를 선택하세요

다운페이드만 변경

효과의 페이드 아웃 시간만 변경하려면 다음 단계를 따르세요.키 입력: 동작:

1. [블라인드] [큐] [2]를 누릅니다. 블라인드 디스플레이에서 큐 2를 선택합니다.
2. [시간] [시간] [시간]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
효과 감소 시간 입력
3. 다운페이드 시간을 입력하세요. 프롬프트는 다음과 같습니다.
효과 감소 시간 입력
4. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
단계 번호를 선택하세요

거주지 변경만

효과의 지속 시간만 변경하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [블라인드] [큐] [2]를 누릅니다. 블라인드 디스플레이에서 큐 2를 선택합니다.
2. [시간] [시간]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
효과 지속 시간을 입력하세요
3. 체류 시간을 입력하십시오. 프롬프트는 다음과 같습니다.
효과 지속 시간을 입력하세요
4. [Enter] 키를 두 번 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
단계 번호를 선택하세요

홀드 유지 시간 재설정

체류 시간이 다음과 같이 설정된 경우 잡고 있다 이펙트 서브마스터는 범프 버튼을 누를 때까지 계속 실행됩니다. 이펙트 큐는 [Go] 또는 [Hold] [Hold] 버튼을 누를 때까지 계속 실행됩니다. 드웰 타임을 재설정하려면 잡고 있다 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [블라인드] [큐] [2]를 누릅니다. 블라인드 디스플레이에서 큐 2를 선택합니다.
2. [시간] [시간]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
효과 지속 시간을 입력하세요
(삭제하려면 **CLEAR** 버튼을 누르세요)
3. [지우기]를 누릅니다. 큐 속성 줄의 Dwell 상자에 Hold가 나타납니다.
4. [Enter] [Enter] 키를 누릅니다. 체류 시간이 설정됩니다. 잡고 있다 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
단계 번호를 선택하세요

랜덤 효과율 설정

이펙트는 해당 이펙트가 녹음된 서브마스터 또는 큐에 의해 설정된 속도로 실행됩니다.²² 또한 최소 및 최대 매개변수 내에서 무작위 속도로 실행될 수 있습니다. 다음 절차에 따라 최소 및 최대 매개변수를 설정하여 효과의 무작위성 범위를 제어하십시오.

키 입력: 동작:

1. [블라인드] [큐] [2]를 누릅니다. 블라인드 디스플레이에서 큐 2를 선택합니다.
화면 하단에 사용 가능한 속성이 표시됩니다.
2. [S7]을 누르십시오.더 소프트키, [S8]기인하다.
3. [S7]을 누르십시오.무작위 비율프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
낮은 난수율을 선택하세요
(0~2000, 100=정상)
4. [5][0][Enter]를 누르십시오. 가장 느린 효과 속도를 지정합니다.
프롬프트는 다음과 같습니다.
높은 난수율을 선택하세요
(0~2000, 100=정상)
5. [2][0][0][Enter]를 누르십시오. 최고 효과율을

지정합니다. **이펙트 큐 실행**

콘솔의 A/B 또는 C/D 페이더에 큐로 기록된 이펙트를 다른 큐와 마찬가지로 재생할 수 있습니다. 이펙트는 큐의 업, 드웰, 다운 시간을 기준으로 재생 시간을 결정합니다. 큐를 실행하려면 [스테이지] [큐]를 누르고 이펙트 큐 번호를 입력한 다음 [시작]을 누르십시오.

효과 신호잡고 있다 페이더의 [Clear] 키를 눌러 다운페이드를 시작할 때까지 페이더에 지속 시간이 표시됩니다. [Clear] 키를 한 번 누르면 기록된 다운페이드 시간 내에 이펙트 큐가 서서히 사라집니다. 페이더의 [Clear] 키를 두 번 누르면 페이더에서 이펙트가 즉시 취소됩니다.

재생 슬라이더를 사용하여 큐를 수동으로 제어할 수 있으며, 재생 슬라이더를 이용해 효과를 서서히 높이거나 낮출 수 있습니다.

이펙트 서브마스터를 사용하기

서브마스터에 기록된 효과는 큐 및 다른 서브마스터와 누적적으로 상호 작용합니다.²³ 서브마스터의 범프 버튼을 누르거나 슬라이더를 올려서 이펙트를 적용하세요.

이펙트 서브마스터는 이펙트의 최대 레벨과 0 사이에서 비례적으로 페이드 인/아웃됩니다. 슬라이더는 마스터 역할을 합니다. 이펙트의 최소 레벨이 일반적으로 10%라면, 슬라이더를 50%로 이동하면 최소 레벨이 5%로 감소합니다.

²² 속도를 조정해도 큐 또는 서브마스터의 전체 업/드웰/다운 시간에는 영향을 미치지 않습니다. 하지만 개별 단계의 속도는 빨라지거나 느려집니다. 큐 또는 서브마스터 제어에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

서브마스터 효율에 대해서는 효율 재정의(130페이지) 및 서브마스터 효율의 실시간 제어(173페이지)를 참조하십시오.

²³ 서브마스터의 효율 변경에 대한 자세한 내용은 166페이지의 "서브마스터에 효율 추가"를 참조하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 223
224 제 16장 영향

제 17장 서브루틴

서브루틴은 녹음된 일련의 신호 재생을 제어하는 신호입니다..서브루틴은 연결된 큐와 유사하지만 재생 옵션이 더 많다는 점이 다릅니다..

서브루틴과 이펙트를 사용하여 유사한 모양을 만들 수 있습니다..하지만 서브루틴은 이펙트에 비해 몇 가지 장점이 있습니다..중첩 루프를 만들거나 이펙트 큐를 서브루틴의 단계로 사용할 수도 있습니다.

이 장은 다음 섹션으로 구성되어 있습니다.

- 단계
- 큐 스텝
- 스타일링 단계
- 서브루틴 생성
- 서브루틴 편집
- 단계 삭제
- 단계 삽입

단계

모든 서브루틴 단계는 큐 단계 또는 스타일 단계입니다. 큐 단계에는 기존에 녹음된 큐(이펙트 큐일 수 있음)가 포함됩니다. 서브루틴을 사용하면 원본 큐를 변경하지 않고 큐 단계의 레벨과 페이드 속도를 변경할 수 있습니다..

스타일 단계에는 서브루틴의 재생 패턴을 제어하는 명령이 포함되어 있습니다. 이를 통해 반복 실행, 바운스 실행, 시작 버튼을 누를 때까지 서브루틴 일시 정지, 또는 서브루틴 종료 후 다른 큐로 이동하는 등의 작업을 수행할 수 있습니다. 다음 화면은 일련의 큐를 반복 실행하는 서브루틴을 보여줍니다.



다음 두 페이지에서는 사용 가능한 큐 유형과 스타일 단계를 설명합니다.

큐 스텝

큐 단계에는 세 가지 유형이 있습니다.

- 크로스페이드크로스페이드 단계는 모든 증가하는 레벨이 업페이드 시간 동안 서서히 사라지고 모든 감소하는 레벨이 서서히 사라지는 신호입니다. 음량은 다운페이드 시간 동안 점차 감소합니다.
- 올페이드올페이드 스텝은 두 페이더의 모든 채널이 사용자가 선택한 레벨로 서서히 페이드아웃되는 신호입니다. 단계에 할당합니다.
- 차단블로킹 단계는 해당 큐가 실행되기 전에 모든 백그라운드 큐의 실행을 먼저 중지하는 신호입니다. 물리적 페이더.

스타일 단계

서브루틴에 사용할 수 있는 재생 스타일은 다음과 같습니다. 각 단계에 스타일이 할당됩니다. 서브루틴이 실행되면, 스타일이 지정된 단계에 도달할 때까지 단계들이 순서대로 재생됩니다. 해당 단계에 따라 서브루틴이 반복 재생, 재시작, 일시 정지 또는 종료 후 다른 큐를 실행할지 결정됩니다.

- 루프- 서브루틴은 루프 단계에 도달할 때까지 단계를 순차적으로 실행합니다. 루프 단계에 도달하면 첫 번째 단계로 돌아가서 지정된 횟수만큼 이 과정을 반복합니다. 루프 단계를 생성할 때, 루프가 단계

목록의 맨 처음으로 돌아가는 횟수를 입력하세요..입력하시면**5**해당 시퀀스는 **6**번 재생됩니다..입력하다 **0**연속적인 루프를 생성하기 위해.

- 바운스- 서브루틴은 바운스 단계에 도달할 때까지 단계를 순차적으로 실행합니다. 바운스 단계에 도달하면 단계를 역순으로 다시 실행하고, 지정한 횟수만큼 이 과정을 반복합니다. 바운스 단계를 생성할 때 서브루틴이 반복할 횟수를 입력하세요. 1회 바운스는 순서를 한 번 정방향으로 실행하고 한 번 역방향으로 실행하는 것을 의미합니다..입력하다 **0**연속적인 바운스를 위해.
- 바로가기- 서브루틴은 '큐로 점프' 단계에 도달할 때까지 단계를 순차적으로 실행합니다. 그런 다음 서브루틴에 포함되지 않은 다른 큐를 자동으로 시작합니다..일반 큐, 서브루틴, 이펙트 등 모든 유형의 큐로 이동할 수 있습니다. '큐로 이동' 단계를 생성할 때 이동할 큐 번호를 입력하세요.
- 홀드 포 고- 서브루틴은 "Hold-for-Go" 단계에 도달할 때까지 일련의 단계를 실행합니다..그런 다음 [시작] 버튼을 누를 때까지 일시 정지됩니다.

서브루틴 속성

다음 속성들은 각 큐 단계에 적용될 수 있습니다.

- 수준 - 서브루틴 내 큐의 강도 레벨을 설정합니다. 이 레벨은 원래 큐에 할당된 채널 레벨에 비례적으로 영향을 미칩니다. 레벨은 두 자리 숫자로 입력해야 합니다(예:**2020%**의 경우,**055%**의 경우 **[Full]**을 사용하세요. **100%**의 경우 **[Full]**을 사용하세요.
- 페이드 타임즈- 페이드 전환 시간은 **0.1초**에서 **99분 59초**까지 설정할 수 있습니다. 시간을 입력하지 않으면 페이드 전환 시간은 페이드 전환 시간과 동일하게 적용됩니다.
- 팔로우 타임- 팔로우 타임은 한 스텝의 시작과 다음 스텝의 시작 사이의 시간 간격입니다. 팔로우 타임은 **0.1초**에서 **99분 59초**까지 다양할 수 있습니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 227

서브루틴 생성

블라인드 디스플레이에서 서브루틴을 생성하세요. 서브루틴은 최대 **100**단계까지 구성할 수 있습니다. 각 단계에는 큐 또는 스타일이 나열됩니다.

서브루틴을 생성하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. 원하는 신호를 만드세요
서브루틴에서 사용하기 위해서입니다.
2. [시각장애인]을 누르세요. 시각장애인 모드 화면이 표시됩니다.
3. [큐] [7]을 누릅니다. 큐 7이 선택됩니다.
 4. [입력]을 누릅니다. 페이드 타입 메뉴가 표시됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
페이드 유형을 선택하세요
**(1 = 크로스페이드, 2 = 올페이드,
3 = 효과, 4 = 서브루틴 또는
5=차단)**
 5. [4]를 누르세요.서브루틴.서브루틴 페이드 유형을 선택하세요
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
단계 번호를 선택한 다음 누르세요
입력하다
 6. [1]을 누르세요.→]. 1단계를 선택합니다. 프롬프트는 다음과
같습니다.페이드 아웃할 큐 번호를
입력하거나 누르세요.
단계 유형을 변경하는 스타일
 7. [1]을 누르세요.→]. 1단계에 대해 큐 1을 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
큐 유형을 입력하세요
**(1 = 크로스페이드, 2 = 올페이드,
3 = 차단)**
 8. [1]을 누릅니다. 서브루틴 내에서 해당 큐를 크로스페이드로
지정합니다. 프롬프트는 다음과
같습니다.
강도를 입력하세요
 9. [5][5]를 누릅니다. 서브루틴 내 큐에 대해 55% 레벨을 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
업페이드 시간을 입력하세요
 10. [8]을 누르세요.→]. 8초의 업페이드 시간을 설정합니다.
프롬프트는 다음과 같습니다.
다운페이드 시간을 입력하세요
 11. 누르세요 [→]. 다운페이드 시간을 8초로 설정합니다. 프롬프트는
다음과 같습니다.
팔로우 타임을 입력하세요
 12. [2][0]을 누릅니다. 추적 시간을 20초로 설정합니다. 1단계가
완료되었습니다.
[입력].
13. [S1]을
누르십시오.단계, [2] 2단계 편집을 선택합니다.
14. 7단계부터 13단계까지를 반복합니다. 서브루틴에 추가
단계를 추가합니다.

16. [S8]을 누르십시오.스타일서브루틴 스타일을 선택하려면 [S7]을 누르십시오. (필요에 따라 [S7]을 누르셔야 할 수도 있습니다.)추가 소프트키, 첫 번째.) 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 서브루틴 명령 스타일을 선택하십시오 (**1** = 반복, **2** = 바운스, **3** = 신호로 이동, **4** = 시작을 위해 길게 누르기)
6단계를 선택하여 편집합니다.

17. [3] [Enter]를 누릅니다. 6단계의 큐 스타일로 이동을 선택합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다. 큐 번호를 선택하세요

18. [8] [Enter]를 누릅니다. 큐 8을 선택하여 큐로 이동합니다. 서브루틴이 6단계에 도달하면 서브루틴이 종료되고 큐 8이 실행됩니다. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 점프할 차단 상태를 입력하세요 신호 (**1**=차단, **2**=차단 없음)

19. 2를 누르세요. 해당 신호가 문제를 일으키지 않을 것임을 명시합니다. 차단

20. 모든 큐 입력을 완료하세요 단계 및 스타일 단계 위에서 설명한 바와 같습니다.

21. [녹음]을 누르고 큐를 입력합니다. 숫자를 입력하고 [Enter] 키를 누르세요. 서브루틴 큐를 기록합니다.

아. 차단이 기본 설정입니다.

서브루틴 편집

서브루틴을 편집하려면 [S1]을 눌러 변경하려는 단계를 선택하십시오. 단계 그리고 단계 번호를 입력합니다. 여러 단계를 선택하려면 [And]와 [Thru]를 사용하십시오.²⁴ 단계 표시 화면에서 원하는 위치를 찾으려면 소프트키를 사용하거나 다음 표에 나와 있는 다른 콘솔 컨트롤을 사용하여 탐색할 수 있습니다.

내비게이션 및 피드백 - 단계 표시

			엑스		엑스
	[S]				
엑스	엑스	↔			

단계를 선택하세요 X 필드를 선택하세요

흰색 행 선택된 단계

노란색 필드 선택된 필드

디스플레이에서 사용 가능한 소프트키는 다음과 같습니다.

[S2], 스타일 스타일 메뉴에서 스타일을 선택할 수 있습니다..

[S3], 큐 선택 선택한 단계에 대한 큐 번호를 입력할 수 있습니다.

[S4], 유형/레벨크로스페이드 또는 전체 페이드를 선택하고 강도 수준을 설정할 수 있습니다.

[S8]위/아래/팔로우업페이드 및 다운페이드 시간과 팔로우 시간을 설정할 수 있습니다.

서브루틴 편집을 마쳤으면 [녹음] [Enter] 키를 눌러 변경 사항을 저장하세요.

단계 삭제

[S6]을 누르세요. 삭제 단계 단계 번호를 입력하세요..그런 다음 [Enter] 키를 누르십시오..콘솔은 선택한 단계를 삭제하고 나머지 단계의 번호를 다시 매깁니다.

단계 삽입

[S1]을 누르세요. 단계 그리고 새 단계를 삽입할 단계 번호를 입력하십시오..그런 다음 [Enter] 키를 누르십시오..콘솔은 선택된 단계 앞에 빈 단계를 삽입합니다.

²⁴. 단계 범위를 선택하면 큐 단계만 선택됩니다. 스타일 단계는 개별적으로만 편집할 수 있으며 선택된 범위에서 제외됩니다.

230 제 17장 서브루틴

제 18장 매크로

매크로를 사용하면 일련의 키 입력을 기록한 다음 나중에 한두 번의 키 입력으로 다시 재생할 수 있습니다..이렇게 하면 자주 수행하는 복잡한 작업을 간소화할 수 있습니다..매크로 크기에 따라 최대 2,000개의 매크로를 기록할 수 있습니다.

이 장에는 다음과 같은 섹션이 포함되어 있습니다.

- 매크로 생성
- 매크로 실행
- 매크로 수정
- 매크로 삭제
- 매크로 복사
- 샘플 매크로

매크로 생성

매크로를 만드는 방법에는 두 가지가 있습니다. 매크로 편집 모드에서 키 입력을 입력하고 편집하여 실제로 명령을 실행하지 않고 만들거나, 콘솔의 매크로 학습 모드를 사용하여 작업을 수행하는 동안 일련의 키 입력을 기록할 수 있습니다.

콘솔에서 [매크로 입력]을 제외한 모든 키나 버튼을 매크로에 포함할 수 있습니다..²⁵슬라이더 설정이나 휠 움직임을 입력할 수 없습니다..각 매크로는 최대 50개의 키 입력을 포함할 수 있습니다..매크로를 연결할 수도 있습니다.

주의: 콘솔은 키 입력 순서를 확인하여 작동 여부를 검증하지 않습니다. 따라서 작동하지 않는 매크로를 만들 수도 있습니다. 매크로를 실행하면 적절한 오류 메시지가 표시됩니다.

문제를 방지하려면 매크로 녹화를 시작하기 전에 포함할 키 입력을 정확히 결정하여 매크로를 계획해야 합니다..이 작업을 수행하면서 각 키 입력을

기록하는 것이 도움이 될 수 있습니다.

Learn을 사용하기

학습 기능을 사용하면 실제 키 입력 시퀀스를 실행하여 매크로를 만들 수 있습니다. 콘솔은 사용자가 입력하는 키 입력을 실시간으로 기록합니다. 기록된 키 입력 시퀀스는 해당 매크로 키를 눌러 재생할 수 있습니다. 학습 모드에서 매크로를 기록한 후에는 매크로 편집 모드에서 시퀀스를 편집하여 작동 방식을 조정할 수 있습니다. 학습 기능은 매크로 편집 화면과 다른 표시 모드를 제외한 모든 표시 모드에서 작동합니다. 디자이너의 워크시트 편집 화면.

Learn을 사용하여 샘플 매크로를 만들려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 라이브 디스플레이 모드가 선택됩니다.
2. [학습]을 누르세요. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
학습할 매크로 번호를 선택한 다음
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
3. [7] [Enter]를 누릅니다. 매크로 학습 7모니터 왼쪽 상단 모서리에 빨간색 불빛이 깜빡입니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
이 매크로에 대한 작업을 선택하십시오.
완료되면 **ENTER** 키를 눌러 매크로를 실행하세요.
(바퀴, 트랙패드 및 슬라이더는)
매크로에 유효하지 않은 항목이 있습니다.
4. [채널] [1] [통과] [5] [위치] 채널 1부터 5까지를 50%로
[5] [입력]을 입력합니다. 설정합니다.
5. [매크로 대기]를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가
표시됩니다. 대기
시간을
입력하세요
완료되면 **ENTER** 키를 누르세요.

25. 매크로는 *MIDI* 명령을 실행할 수 없습니다.

232 제 18장 매크로

6. [5] [Enter] 키를 누릅니다. 매크로에 5초 대기 시간이 삽입됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
이 매크로에 대한 작업을 선택하십시오.
완료되면 **ENTER** 키를 눌러 매크로를 실행하세요.
(바퀴, 트랙패드 및 슬라이더는)
매크로에 유효하지 않은 항목이 있습니다.
7. [채널] [1] [통과] [1][0] 채널 1부터 10까지를 최대
[전체]를 입력하세요. 음량으로 설정합니다.
8. [매크로 대기]를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
대기 시간을 입력하세요
완료되면 **ENTER** 키를 누르세요.
9. [5] [Enter] 키를 누릅니다. 매크로에 5초 대기 시간이 삽입됩니다.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

이 매크로에 대한 작업을 선택하십시오.
완료되면 **ENTER** 키를 눌러 매크로를 실행하세요.
(바퀴, 트랙패드 및 슬라이더는)
매크로에 유효하지 않은 항목이 있습니다.

10. [채널] [1] [통과] [1][0]
[위치] [0] [입력]을
입력합니다. 채널 1부터 10까지를 0으로
설정합니다.

11. [매크로 입력]을 누릅니다. 매크로 녹화가 종료됩니다.

12. [M*] [7] [Enter]를 누릅니다. 매크로 7이 실행됩니다. 채널 1~5의
출력이 50%까지 상승합니다. 5초 후,
채널 1부터 10까지 모두 최대치로 올라갑니다.
5초 후, 수치는 0으로 떨어집니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 233

매크로 편집 사용

매크로 편집 화면을 사용하면 채널 레벨에 영향을 주지 않고 매크로를 생성하거나 편집할 수 있습니다. 이 화면의 소프트키 중 일부(예: [S2])는 다음과 같은 기능을 제공합니다. 바꾸다 그리고 [S7], 추가 소프트키는 편집 목적으로만 사용되며 매크로에 입력할 수 없습니다. [S1]과 같은 다른 항목들은 다음과 같습니다. 매크로 선택[S7]을 처음 누르면 여러 개의 소프트키가 나타납니다. 추가 소프트키 매크로에 입력할 수 있는 키는 다음과 같습니다. 매크로 편집 화면에서 매크로에 입력할 수 없는 키는 세 가지입니다. 매크로를 입력하세요. [←], 그리고 [→].²⁶



26. 매크로에 매크로 편집 화면에서 사용할 수 없는 소프트키를 포함해야 하는 경우, 학습 기능을 사용하여 직접 만들어야 합니다.

234 제 18장 매크로

다음 단계를 따라 프로그램을 디스켓에 녹화하는 매크로를

만드세요. 키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
메시지가 나타납니다.
2. 8을 선택하세요. 매크로 편집[Enter] 키를 누르세요.. 매크로 번호를 선택한 다음 Enter 키를 누르십시오.
매크로 표시 화면을 선택하면 다음과 같은
3. [8] [Enter] 키를 누릅니다. 빈 매크로가 생성되었습니다.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

이 매크로에 대한 작업을 선택하십시오.
완료되면 **ENTER** 키를 눌러 매크로를 실행하세요.
(바퀴, 트랙패드 및 슬라이더는)
매크로에 유효하지 않은 항목이 있습니다.

4. [설정] [3] [Enter]를 누릅니다. 설정 화면으로 들어갑니다.
매크로 내용 줄은 다음과 같습니다. 설정 3
입력하다
5. [1] [Enter]를 누릅니다. 선택됩니다. **Show** 프로그램을
디스크에 저장매크로 내용
줄은 다음과 같습니다.
설정 3 입력 1 입력
6. [Enter] 키를 누릅니다. 선택이 확정됩니다.
매크로 내용 줄은 다음과 같습니다.
설정 3 입력 1 입력 입력
7. [매크로 입력]을 누릅니다. 매크로가 저장됩니다. 8

매크로 대기

매크로 실행 중 일시 정지를 설정하려면, 일시 정지할 매크로 실행 지점에서 [매크로 대기]를 누릅니다. 일시 정지할 시간을 입력한 다음 [Enter] 키를 누릅니다. 나머지 매크로 명령도 같은 방식으로 입력합니다.

시간은 분과 초 단위로 표시하거나 소수점 이하 자릿수(초)로 표시할 수 있습니다. 시간은 0.1초부터 99분 59초까지 설정할 수 있습니다. 허용되는 시간 값은 0.2(0.2초), 00:12(12초), 5.5(5.5초), 5:30(5분 30초) 등입니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 235

매크로 연결

모든 매크로는 다른 매크로에 대한 링크로 끝낼 수 있습니다. 매크로가 링크되면 첫 번째 매크로가 실행된 후 두 번째 매크로가 자동으로 실행됩니다. 링크를 만들려면 시퀀스의 끝에서 해당 매크로 키를 누르십시오. 매크로 키를 누르면 매크로가 자동으로 종료되고 저장됩니다.

예를 들어, 모든 활성 채널의 밝기를 50%로 설정하고, 서서히 줄인 다음, 다른 매크로를 실행하는 매크로를 만들려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정] [8] [Enter]를 누릅니다. 매크로 편집 모드가 선택됩니다.
2. [1] [Enter] 키를 누릅니다. 매크로 1을 선택하여 생성합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
이 매크로에 대한 작업을 선택하십시오.
완료되면 매크로 엔터 키를 누르세요.
(바퀴, 트랙패드 및 슬라이더는)
매크로에 유효하지 않은 항목이 있습니다.
3. [Enter] [At] [5][0]을 누릅니다. 모든 활성 채널이 매크로 라인 읽기의 50%로 설정됩니다.
5 0에 입장하세요
중지됩니다. 매크로 라인
내용은 다음과 같습니다.
5 0 Mwait-10에 입장하세요
4. [매크로 대기] [1][0]
[Enter]를 누릅니다.
매크로가 10초 동안 일시
5 0 Mwait-10에 입장하세요
5. [At] [0] [Enter]를 누릅니다. 모든 활성 채널이 페이드 아웃됩니다. 매크로 라인은 다음과 같습니다.
5 0 Mwait-10에 입장하세요
0에 입력하세요
6. [M3] 키를 누릅니다. 매크로를 저장합니다. 매크로 3에 연결합니다.
매크로 줄 내용은 다음과 같습니다.
5 0 Mwait-10에 입장하세요
0에 입력 **M3** 입력

참고: 매크로를 큐에 연결하면 큐가 실행되는 동시에 매크로도 실행됩니다.
자세한 내용은 95페이지의 "매크로를 큐에 연결하기"를 참조하십시오.

매크로에서 서브마스터 사용하기

하위 마스터 범프 버튼은 매크로에서 세 가지 방식으로 작동할 수 있습니다.

1. 일반적인 범프 버튼처럼;
2. 서브마스터를 항상 전체 볼륨으로 페이드 아웃하도록 설정합니다(현재 상태와 관계없이).
3. 서브마스터를 항상 페이드 아웃하도록 설정합니다(현재 상태와 관계없이)..

타이밍이 지정된 서브마스터를 시작하거나 실행 중인 페이드 방향을 변경하는 범프 버튼을 포함하려면 매크로를 프로그래밍하는 동안 서브마스터 범프 버튼을 누르십시오.

[S1]을 사용하세요. 서브 범프에서 서브마스터의 현재 설정과 관계없이 서브마스터를 서서히 페이드 아웃시키려면 [S2]를 사용하십시오. 오픈 서브 범프에서 서브마스터의 현재 설정과 관계없이 서브마스터를 서서히 사라지게 합니다.

서브마스터를 5초 동안 켜고 끄는 매크로를 만들려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정] [8] [Enter]를 누릅니다. 매크로 편집 모드가 선택됩니다.
2. [4] [Enter] 키를 누릅니다. 매크로 4를 선택하여 생성합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 수행할 작업을 선택하십시오.
이 매크로를 실행하려면 **Enter** 키를 누르세요.
완료되면 (바퀴, 트랙패드 및 슬라이더는 유효한 입력 항목이 아닙니다.
매크로)
같습니다. 온범프프롬프트
내용은 다음과 같습니다.
서브마스터 번호를
입력하세요
3. [S7]을 누르십시오. 추가 소프트웨어, [S1], 서브 범프에서.
매크로 라인은 다음과
4. [3] [Enter] 키를 누릅니다. 매크로 라인은 다음과 같습니다. 온범프3
5. [매크로 대기]를 누릅니다. 매크로 줄은 다음과 같습니다.
OnBump3 Mwait-0
6. [5]를 입력하고 [Enter] 키를 누릅니다. 매크로 줄은 다음과 같습니다.
OnBump3 Mwait-5
7. [S2]를 누르십시오. 서브 범프 해제. 매크로 라인은 다음과 같습니다.
OnBump3 Mwait-5 OffBump
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
서브마스터 번호를 입력하세요
8. [3] [Enter] 키를 누릅니다. 매크로 라인은 다음과 같습니다.
OnBump3 Mwait-5 OffBump3
9. [매크로 입력]을 누릅니다. 매크로 4가 기록되고 편집 모드가 종료됩니다. 10. [스테이지] [M4]를 누릅니다. 매크로가 실행됩니다.

매크로 실행

매크로가 실행되는 동안 매크로 키의 LED가 깜빡입니다. 한 번에 하나의 매크로만 실행할 수 있습니다.

매크로 1부터 5까지를 실행하려면 해당 매크로 키를 누르십시오. 예를 들어, 매크로 1을 실행하려면 [M1]을 누르십시오.

[M1] - [M5]에 기록된 매크로를 재생하려면 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시 모드가 선택됩니다.
2. [M#]을 누릅니다. 매크로가 실행되고, 프롬프트에는 마치 입력하는 것처럼 일련의 작업이 표시됩니다.
키 입력

다른 매크로를 실행하려면 [M*], 매크로 번호, [Enter] 키를 누르십시오. 예를 들어 매크로 10을 실행하려면 [M*] [1][0] [Enter] 키를 누르십시오.

별도의 키 없이 매크로를 실행하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [M*]을 누르고 매크로 번호를 입력하십시오. **Enter** 키를 누르십시오. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 매크로 번호를 선택한 다음 **Enter** 키를 누르십시오.
2. [Enter] 키를 누릅니다. 매크로가 실행되고, 프롬프트에는 마치 입력하는 것처럼 일련의 작업이 순서대로 표시됩니다.
키 입력

매크로 취소

실행 중인 매크로를 취소하려면 [M*]을 누르십시오.

파워업 매크로

콘솔을 켤 때마다 조명을 켜거나 프로그램을 불러오는 등의 매크로를 자동으로 실행할 수 있습니다. 전원 켜기 매크로 기능을 활성화하고 매크로를 선택하려면 아래 절차를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 메뉴가 선택됩니다.
2. [6] [Enter]를 누릅니다. 옵션 설정 메뉴가 선택됩니다.
3. [1][0][Enter]를 누릅니다. Powerup Macro 옵션이 선택됩니다.
프롬프트는 다음과 같습니다.파워업 매크로를 선택하세요
숫자 (0을 입력하면 비활성화됩니다)
4. [2][0][Enter]를 누릅니다. 전원 켜기 매크로로 매크로 20이 선택됩니다. 전원을 켤 때마다 이 매크로가 실행됩니다.
콘솔, 매크로 20 실행

238 제 18장 매크로

매크로 수정

편집 모드

매크로 모드 화면에서는 삽입 또는 바꾸기 모드로 매크로를 편집할 수 있습니다. 삽입 모드에서는 키 입력을 선택한 후 다른 키 입력을 입력하면 선택한 키 입력 앞에 새 키 입력이 삽입됩니다. 바꾸기 모드에서는 키 입력을 선택한 후 다른 키 입력을 입력하면 선택한 키 입력이 새 키 입력으로 바뀝니다.

삽입 모드에서 교체 모드로 전환하려면 [S2]를 누르십시오.바꾸다교체 모드에서 삽입 모드로 전환하려면 [S2]를 누르십시오.끼워 넣다콘솔의 명령 표시 화면 왼쪽 상단에 편집 모드가 표시됩니다.

편집 키

[←] 그리고 [→] 매크로를 편집할 때 강조 표시를 왼쪽 또는 오른쪽으로 이동하세요..[S3],항목 삭제강조 표시된 키 입력을 삭제합니다.

매크로 지우기

개별 매크로를 삭제하려면 매크로 표시 모드에 있어야 합니다..모든 매크로를 지우려면 [기능 지우기] 메뉴에서 [매크로 지우기] 옵션을 사용하면 됩니다. 자세한 내용은 [기능 지우기] 항목을 참조하십시오.261페이지.

식별된 매크로를 삭제하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [8]을 누르세요.매크로 매크로 표시 모드를 편집[Enter] 키를 누르세요. 선택합니다.
3. [S6]을 누르십시오.매크로 삭제.프롬프트 내용은 다음과 같습니다.매크로를 삭제하려면 매크로 번호를 선택하고 Enter 키를

- 누르십시오.
입력하다
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
적혀
있습니다.매크
로 **7**
4. [7]을 누르세요. 에이
모서리에는
다음과 같이
5. [Enter] 키를 누르세요..프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
확인하려면 **ENTER** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
6. [Enter] 키를 누릅니다. 매크로 7이 지워집니다.
- 아. 4단계에서는 [And]와 [Thru]를 사용하여 여러 매크로를
입력하여 지울 수 있습니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 239

매크로 복사

매크로를 복사하거나, 기존 매크로를 기반으로 새로운 매크로를 만들 수도
있습니다..한 매크로의 내용을 다른 매크로로 복사하려면 다음 단계를
따르세요.

키 입력: 동작:

- [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
- [8]을 누르세요.매크로 편집[Enter] **Enter** 키를 누르십시오.
키를 누르세요. **Enter** 키를 누르십시오.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
- [S7]을 누르십시오.더
소프트키, [S5], 복사
매크로. **Enter** 키를
누르십시오. 취소하려면 **CLEAR**
키를 누르십시오.
매크로를 복사하려면 복사할 매크로
번호를 선택하고 **Enter** 키를
누르십시오. 취소하려면 **CLEAR**
키를 누르십시오.
- [2]를 누르세요. 에이
매크로 표시 모드를 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과
복사할 매크로 번호를 입력하세요.
모서리에는 다음과 같이 적혀
있습니다.매크로 **2**
- [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
선택한 매크로를 복사하려면 다음을 선택하십시오.
대상 매크로를 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
- 새 매크로의 번호인
[2][5]를 누릅니다. 모서리에는 다음과 같이 적혀
있습니다.매크로 **25**
- [Enter] 키를 누릅니다. 매크로 복사가 완료되었습니다. 매크로 2의
내용이 복사되었습니다.
매크로 **25**

- 아. 4단계에서 **[And]**와 **[Thru]**를 사용하여 복사할 여러 매크로를 입력할 수 있습니다. 이렇게 하면 새 매크로에 번호가 매겨집니다.
6단계에서 입력한 매크로부터 순차적으로 실행됩니다.

샘플 매크로

이러한 샘플 매크로를 생성하려면 매크로 표시 모드([설정] [8] [Enter])로 이동하여 매크로를 선택하고 아래와 같이 키 입력 시퀀스를 입력하십시오. 표현식 스타일 콘솔 사용자가 만든 더 많은 샘플 매크로는 ETC 웹사이트(www.etcconnect.com)에서 확인할 수 있습니다.

채널 확인

이 매크로는 채널 점검을 위해 각 채널의 볼륨을 최대로 올립니다..시작하기 전에 작업 조명을 위해 최소 하나의 채널을 활성화한 다음, 무대에서 다른 모든 채널을 비워두는 것이 좋습니다..[스테이지]를 누르고 매크로를 시작하세요..매크로 키를 다시 눌러 다음 채널을 각각 확인하세요.

[At] [0] [Enter] [+] [Full]

매크로 라인은 다음과 같습니다.0 입력 + 전체

240 제 18장 매크로

자동 채널 확인

이 매크로는 채널 1부터 시작하여 각 채널 사이에 2초 간격을 두고 자동으로 실행됩니다. 아무 채널에서나 매크로 실행을 취소하면 검사를 일시 중지할 수 있습니다. 취소 후 매크로를 다시 실행하면 다음 채널부터 검사가 시작됩니다.

[At] [0] [Enter] [+] [Full] [Macro Wait] [2] [Enter] [M#]

매크로 라인은 다음과 같습니다.0 입력 + 전체 **Mwait2 M#**

(#= 이 매크로의 매크로 번호)

작업등을 제외한 모든 조명을 끄십시오.

이 매크로는 모든 채널을 캡처하고 값을 0으로 설정합니다..이 설정은 모든 페이더와 서브마스터를 무시합니다..그런 다음 매크로는 작업등을 최대 밝기로 설정합니다..캡처된 채널을 해제하려면 **[Rel]** 버튼을 눌러 이전 설정으로 쉽게 되돌릴 수 있습니다.

[채널] [1] [통과] [-] [위치] [0] [입력] [#] [전체]

매크로 라인은 다음과 같습니다.채널 1부터 - 00시에 채널에 입장하세요#가득한 (#=작업등 채널)

페이더를 정리하고 작업등을 켜세요

이 매크로는 페이더를 모두 초기화하고 작업등을 선택합니다.

[AB 클리어] [CD 클리어] [채널] [#] [전체]

매크로 라인은 다음과 같습니다.클리어-AB 클리어-CD 찬 # 전체

(#=작업등 채널)

플렉시채널 모드에서 사용하지 않는 채널을 지우세요

이 매크로는 표시되지만 더 이상 사용하지 않는 채널을 지웁니다. (이 매크로는 소프트웨어를 사용하므로 학습 기능을 사용하여 생성해야 합니다.)

[설정] [1] [입력] [S1] [단계]

매크로 라인은 다음과 같습니다. 설정 **1 PurgeFlexi** 단계 진입

디스크에 녹화된 쇼

이 매크로는 현재 방송 중인 프로그램을 디스크에 기록합니다.

[설정] [3] [입력] [1] [입력] [입력]

매크로 라인은 다음과 같습니다. 설정 **3** 입력 **1** 입력 입력

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 241
242 제 18장 매크로

제 19장 링크 목록

콘솔 채널은 여러 개의 콘솔 채널을 가진 장치를 제어할 수 있습니다. 색상 스크롤러와 같은 제어 가능한 기능입니다. 콘솔의 링크 목록을 사용하여 채널을 연결하면 두 개의 휠에서 동시에 제어할 수 있도록 채널을 연결할 수 있습니다. **ML Fixture Patch**에서 사용되지 않는 채널은 모두 연결할 수 있습니다.

이 장은 다음 섹션으로 구성되어 있습니다.

- 링크 목록 개요
- 링크 설정
- 링크 사용
- 링크 수정

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 243

링크 목록 개요

[설정] [1][1]을 누르세요. 채널 속성, [입력] [S7], 링크 목록 링크 목록 화면에 접근하려면,



컬러 스크롤러의 색상 및 강도 채널처럼 두 개 이상의 채널을 함께 사용할 경우, 링크 목록을 통해 각 채널을 제어할 휠을 지정할 수 있습니다. 채널을 선택하면 해당 채널은 하나의 휠에서 제어되고, 연결된 모든 채널도 함께 선택되어 다른 휠에서 제어됩니다.

링크에는 X 목록과 Y 목록 각각에 최대 10개의 채널이 포함될 수 있습니다. X 목록의 채널은 X 휠로 제어되며 디스플레이에 금색으로 표시됩니다. Y 목록의 채널은 Y 휠로 제어되며 디스플레이에 노란색으로 표시됩니다. 각 채널은 하나의 링크에만 나타날 수 있습니다. 한 목록에서 채널이 선택되면 다른 목록의 링크에 있는 모든 채널이 선택됩니다.

링크 설정

링크를 설정하려면 X 채널 목록에 하나 이상의 채널을, Y 채널 목록에도 하나 이상의 채널을 할당해야 합니다. 다음 예에서는 두 개의 컬러 스크롤러가 연결되어 휠을 통해 색상 설정을 제어할 수 있습니다. 두 스크롤러의 색상은 각각 채널 1과 채널 11로 제어됩니다.

두 채널을 연결하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정] [1][1] [Enter]를 누릅니다. 채널 속성 표시를 선택합니다.
2. [S7]을 누르십시오. 링크 목록 링크 목록 표시를 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
링크 번호를 선택하세요 (**ML**의 채널)
(픽스처 패치를 연결할 수 없습니다)
3. [1] [Enter]를 누릅니다. 예를 들어 1과 같은 링크 번호를 선택합니다.
다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
X개의 채널 번호를 선택하세요.
(추가하려면 앞에 **AND**를 붙이세요)
기존 링크를 삭제하는 경우를 제외하고, 삭제하지 않는 경우
(링크에서 가져옴)
4. [1]을 누르세요. →]. 채널 1이 링크의 **X** 목록에 할당되었습니다.
프롬프트는 다음과 같습니다.
Y 채널 번호를 선택하세요
(추가하려면 앞에 **AND**를 붙이세요)
기존 링크를 삭제하는 경우를 제외하고, 삭제하지 않는 경우
(링크에서 가져옴)
5. [1][1]을 누르세요. → 채널 11이 링크의 **Y** 목록에 할당되었습니다. 링크
입력이 완료되었습니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
링크 번호를 선택하세요 (**ML**의 채널)
(픽스처 패치를 연결할 수 없습니다)
6. 3단계로 돌아갑니다. 필요한 경우 추가 링크를 생성합니다.

링크 삽입

편집 기능 소프트웨어 [S5]를 사용하십시오. 링크 삽입 선택하거나 지정한 링크 앞에 빈 링크 번호를 삽입합니다. 이후의 모든 링크는 다시 번호가 매겨집니다.

참고: 링크를 기록하는 순서는 링크 작동에 영향을 미치지 않습니다. 하지만 논리적인 구성 측면에서 번호를 매기는 것이 유용할 수 있습니다.

링크를 삽입하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정] [1][1] [Enter]를 누릅니다. 채널 속성 표시를 선택합니다.
 2. [S7]을 누르십시오. 링크 목록링크 목록 표시를 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
링크 번호를 선택하세요
 3. [S5]를 누르십시오. 링크 삽입프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
삽입할 링크 번호를 선택한 다음
엔터 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
 4. [1] [Enter]를 누릅니다. 링크 1을 선택하여 삽입합니다. 링크 1보다 높은
모든 링크는 링크의 첫 번째 간격까지
삽입됩니다.
목록(있는 경우)은 다시 번호가 매겨집니다.
방
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
X 횡 채널 번호를 선택하세요
(추가하려면 앞에 **AND**를 붙이세요)
기존 링크를 삭제하는 경우를 제외하고, 삭제하지 않는 경우
(링크에서 가져옴)
 5. 일반 링크로 진행하세요
기입. ^{에이}
- 아. 링크 설정은 245페이지를 참조하세요.

링크 이동

[S7]을 사용하세요. 이동 링크링크 또는 링크 그룹의 번호를 다시 매기려면

이 옵션을 사용하십시오. 그룹 내의 모든 링크는 순차적으로 다시 번호가 매겨집니다.

링크 목록에서 링크를 빈 공간으로 이동하려면 다음 단계를 따르세요.키

입력: 동작:

1. [설정] [1][1] [Enter]를 누릅니다. 채널 속성 표시를 선택합니다.
2. [S7]을 누르십시오.링크 목록링크 목록 표시를 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
링크 번호를 선택하세요
3. [S7]을 누르십시오.이동 링크프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
이동할 링크 번호를 선택한 다음
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
4. [6] [Enter] 키를 누릅니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
선택한 링크를 이동하려면 선택하세요.
대상 링크를 클릭하고 **Enter** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
5. [9] [Enter]를 누릅니다. 링크 6이 링크 9로 번호가 변경됩니다.

두 링크 병합

링크 목록에서 이미 링크가 있는 공간으로 새 링크를 이동하면 이동된 링크의 채널이 기존 링크에 추가됩니다.

링크 목록에서 이미 사용 중인 공간으로 링크를 이동하려면 다음 단계를

따르세요.키 입력: 동작:

1. [설정] [1][1] [Enter]를 누릅니다. 채널 속성 표시를 선택합니다.
2. [S7]을 누르십시오.링크 목록링크 목록 표시를 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
링크 번호를 선택하세요
3. [S7]을 누르십시오.이동 링크프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
이동할 링크 번호를 선택한 다음
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
4. [6] [Enter] 키를 누릅니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
선택한 링크를 이동하려면 선택하세요.
대상 링크를 클릭하고 **Enter** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
5. [7] [Enter] 키를 누릅니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
이미 링크가 존재합니다.
확인하려면 **ENTER** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
6. [Enter] 키를 누릅니다. 링크 6의 채널이 링크 7의 채널에 추가됩니다.

참고: 링크를 분리하려면 이동하려는 채널로 새 링크를 만드세요. 채널은 한 번에 하나의 링크에만 속할 수 있으므로, 해당 채널은 기존 링크에서 삭제되고 새 링크에 추가됩니다.

링크 삭제

[S6]을 사용하세요. 링크 삭제 링크 목록에서 링크를 제거하려면 이 작업을 수행하십시오. 이후 생성되는 모든 링크는 다시 번호가 매겨집니다.

링크를 삭제하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정] [1][1] [Enter]를 누릅니다. 채널 속성 표시를 선택합니다.
2. [S7]을 누르십시오. 링크 목록 링크 목록 표시를 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
링크 번호를 선택하세요
3. [S6]을 누르십시오. 링크 삭제 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
삭제할 링크 번호를 선택하세요.
그런 다음 엔터 키를 누르세요.
(링크를 모두 삭제하려면 0을 입력하세요)
4. [5] [Enter] 키를 누릅니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
확인하려면 **ENTER** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
5. [Enter] 키를 누릅니다. 링크 목록에서 해당 링크가 삭제됩니다.
숫자가 더 높은 모든 링크는
삭제됩니다.
한 단계 낮춰서 다시 번호가 매겨졌습니다.

링크를 사용하여

두 개의 컬러 스크롤러에 대한 색상 제어 채널을 연결하면 콘솔에서 X축과 Y축 휠을 사용하여 두 스크롤러를 동시에 제어할 수 있습니다. 어느 한쪽 휠만 움직이면 해당 스크롤러의 색상만 변경됩니다.

스크롤러를 제어하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누릅니다. 스테이지 표시를 선택합니다.
2. [1]을 누르세요. 채널 1이 선택됩니다. 채널 번호는 금색으로 표시되어 있으며, 이는 해당 채널이 특정 사용자에게 할당되었음을 의미합니다.
X 목록. 링크를 통해 채널을 선택합니다.
11. 채널 번호가 노란색입니다.
이는 Y 목록에 할당되었음을 의미합니다.
제어되며 동시에 상승합니다.
레벨이 상승함에 따라 컬러 스크롤러의 색상도 레벨에 맞춰 변경됩니다. 두 휠의 레벨은 프롬프트 모서리에 표시됩니다.
3. 손을 X축과 Y축 위에 동시에 올려놓으세요.
바퀴를 천천히 앞으로 밀어주세요.
두 채널의 레벨은 각각 해당 휠로

제20장 디스켓 기능



이 장에서는 콘솔 디스켓 옵션 사용 방법에 대한 지침을 제공합니다..콘솔의 오른쪽 측면 패널에는 3.5인치 디스크 드라이브가 장착되어 있습니다.

이 장에서는 다음과 같은 옵션에 대해 설명합니다.

- 디스켓 관리
- 디스켓 포맷하기
- 디스켓에 쓰기
 - 디스켓에서 표시 정보, 구성 정보 또는 모든 정보를 읽는 방법

디스켓 관리

콘솔을 사용하면 양면 고밀도(1.44MB) 3.5인치 디스켓에 프로그램 하나를 저장할 수 있습니다..이 기능을 사용하면 쇼를 안전하게 백업할 수 있습니다. 또한 쇼를 다른 콘솔로 전송하거나, 여러 쇼를 동시에 작업하거나, 두 번째 쇼를 메모리에 로드하여 쇼에서 600개 이상의 큐를 사용할 수 있습니다.²⁷

어떤 프로그램이 디스켓에 담겨 있는지 쉽게 파악할 수 있도록 각 디스켓에 이름을 명확하고 꼼꼼하게 적어 두세요. 또한, 읽기 옵션을 사용하여 프로그램 이름과 디스켓으로 전송된 날짜를 확인할 수 있습니다.²⁸

콘솔에서 플로피 디스크를 사용하려면 먼저 콘솔 또는 고밀도 드라이브가 장착된 IBM PC 호환 장치에서 플로피 디스크를 포맷해야 합니다..콘솔을 사용한 서식 지정 지침은 이 장에 나와 있습니다.

디스켓 보관

- 디스켓은 화씨 50도에서 140도 사이의 온도에서 보관하십시오.
- 디스켓을 자석, 자화된 물체 또는 대형 조명 장비를 포함한 무거운 전기 장비로부터 멀리 보관하십시오.
- 플라스틱 플로피 디스크 케이스 내부의 자기 디스크를 만지지

마십시오. 디스켓 포맷하기

경고플로피 디스크를 포맷하면 디스크에 기록된 모든 정보가 지워집니다. 포맷을 하면 진행 중이던 페이드 효과가 중단됩니다. 포맷이 완료되면 페이드 효과는 중단되지 않았을 때 도달했을 지점으로 바로 돌아갑니다.

콘솔에서 디스켓을 사용하려면 먼저 콘솔이나 IBM 호환 개인용 컴퓨터에서 디스켓을 포맷해야 합니다.

5. [Enter] 키를 누르거나
[Clear] 키를 눌러
취소하세요.
작업.
디스켓 기능 메뉴를 선택합니다.

나타납니다.

녹화 창에 메시지가 나타나고 쇼가
녹화될 때까지
표시됩니다.디스크에 저장 중.

화면이 지워지고 녹화 창이

²⁹버전 3.03 이전에 녹화된 프로그램의 경우 시스템 구성 정보가
디스켓에 저장되지 않습니다.

³⁰쓰기 작업이 진행되는 동안에는 당시 실행 중이던 페이드 효과가 모두
중단됩니다. 디스켓에 쓰기 작업이 완료되면 페이드 효과가 다시
시작됩니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 251

디스켓에서 읽기

쇼파일에서 쇼 내용 또는 시스템 구성 내용 중 하나만 읽거나, 둘 다 함께
읽을 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.부록 D 쇼파일,
357페이지각 저장소에 어떤 구성 요소가 저장되는지에 대한 자세한 내용은
다음에 참조하십시오.

주의디스켓에서 읽어온 정보는 콘솔 메모리에 읽기 전의 내용을
대체합니다.³¹ 현재 메모리에 저장된 프로그램 및 구성 설정을 유지하려면
읽기 전에 디스켓에 저장하십시오.

공연 도중에 디스켓에서 파일을 읽을 수 있지만, 페이드 효과가 모두
중단될 때까지 기다려야 합니다. 진행 중인 페이드 효과는 읽기 작업 중에
일시 중지되고 읽기가 완료되면 다시 시작됩니다. 새로운 쇼가 로드되는
동안 페이더 및 서브마스터 출력은 유지됩니다.

표시 및 구성 읽기

아래 절차에 따라 쇼와 시스템 구성 요소를 한 번에 읽으십시오.

키 입력: 동작:

1. 디스켓을 디스크에 넣으세요

운전하다.

2. [설정]을 누르세요..설정 표시를 선택합니다
디스켓 기능 메뉴를 선택합니다.
3. [3]을 누르세요.디스크 기능,
[입력하다].
화면이 지워지고 "모두 읽기" 창이 나타납니다.
4. [5]를 누르세요.디스크에서
모두 읽기, [입력하다].
기록 창에 메시지가 나타나고 읽기가 완료될 때까지 유지됩니다.디스크에서 진행 중.
5. [Enter] 키를
누르세요.,또는 [지우기]를
눌러 취소할 수 있습니다.
작업.

31.디자이너 워크시트 옵션을 사용 중이고 새 버전에서 설정이 다른 경우 경고 메시지가 표시됩니다.

252 제20장 디스켓의 기능

읽기 구성 요소만 표시

시스템 구성 설정을 덮어쓸 필요 없이 콘솔 메모리에 다른 쇼파일만 필요한 경우가 종종 있습니다. 이러한 경우 다음 절차에 따라 쇼 내용만 메모리에 읽어들이십시오.

키 입력: 동작:

1. 디스켓을 디스크에 넣으세요
운전하다.
2. [설정]을 누르세요..설정 표시를 선택합니다
디스켓 기능 메뉴를 선택합니다.
3. [3]을 누르세요.디스크 기능,
[입력하다].
화면이 깨끗해지고 "표시 읽기" 창이 나타납니다.
4. [2]를 누르세요.디스크에서 읽기,
[입력하다].
기록 창에 메시지가 나타나고 읽기가 완료될 때까지 유지됩니다.디스크에서 진행 중.
5. [Enter] 키를 누르세요.,또는
[지우기]를 눌러 취소할 수 있습니다.
작업.

시스템 구성 요소만 읽기

시스템 구성을 이전에 플로피 디스크에 기록된 상태로 복원하려면 아래 절차를 따르십시오.³²

키 입력: 동작:

1. 디스켓을 디스크에 넣으세요
운전하다.
2. [설정]을 누르세요..설정 표시를 선택합니다
3. [3]을 누르세요.디스크 기능,
[입력하다]. 화면이 지워지고 시스템 매개변수
읽기 창이 나타납니다.
4. [3]을 누르세요.디스크에서 시스템
구성 읽기, [입력하다]. 기록 창에 메시지가 나타나고 읽기가
완료될 때까지 유지됩니다.시스템
구성 읽기 진행 중.
5. [Enter] 키를 누르세요.,또는
[지우기]를 눌러 취소할 수 있습니다.작업.
디스켓 기능 메뉴를 선택합니다.

³²버전 3.03 이전에 녹화된 프로그램의 경우 시스템 구성 정보가 디스켓에 저장되지 않습니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 253
254 제20장 디스켓의 기능

제21장 인쇄

콘솔은 일부 레이저 프린터를 포함한 병렬 프린터를 지원합니다. 프린터 설치는 다음에서 설명합니다.프린터 설치, 335페이지이 장에서는 콘솔의 인쇄 옵션 사용 방법에 대한 지침을 제공합니다. 다음 인쇄 유형에 대해 소개하고 설명합니다.

- 무대 전시
- 단서
- 그룹
- 서브마스터
- 큐 리스트

- 그룹 목록
- 하위 마스터 목록
- 매크로
- 패치
- 프로필
- 채널 속성
- 실시간 프로그램
- 타임코드 이벤트
- 핵심 사항
- 핵심 사항 목록
- 무빙 라이츠
- 트랙시트

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 255

프린터 옵션

인쇄를 시작하기 전에 프린터가 올바르게 설치되었는지, 전원이 켜져 있는지 확인하십시오..프린터 설치 방법에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.프린터 설치, **335**페이지.

모든 인쇄 옵션은 인쇄 기능 메뉴에 있습니다..메뉴를 표시하려면 [설정]을 누른 다음 [5]를 선택하십시오.인쇄 함수[Enter] 키를 누르세요..콘솔에는 아래 그림과 같은 인쇄 기능 메뉴가 표시됩니다.



인쇄 중 언제든지 현재 인쇄 작업을 일시 중지하거나 취소할 수 있습니다. 인쇄 중에 프린터를 일시적으로 중지하려면 [S2]를 누르십시오.프린터 일시 중지프린터가 몇 줄 더 인쇄한 후 멈추고 기다립니다. 인쇄를 재개하려면 [S2]를 다시 누르십시오. 인쇄 작업을 취소하려면 [S1]을 누르십시오.프린터 정지프린터는 몇 줄 더 인쇄한 후 멈춥니다.

인쇄 절차

모든 출력물에 대해 아래 절차를 따르십시오. 이 예시는 인쇄 기능 메뉴의 '인쇄 단계 표시' 옵션에 대한 안내 메시지를 보여줍니다. 화면 안내에 따라 모든 출력 옵션에 대해 이 절차를 사용하십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누르세요. 설정 메뉴가 표시됩니다.
2. [5]를 누르세요.인쇄 함수, [입력하다].
 같습니다.
 확인하려면 **ENTER** 키를 누르세요. 취소하려면 **CLEAR** 키를 누르세요.
3. [1]을 누르세요.인쇄 단계 표시, [입력하다].
 인쇄 기능 메뉴를 표시합니다.

프롬프트 내용은 다음과

4. [Enter] 키를 누르십시오. 파일이 프린터로 전송됩니다.

256 제21장 인쇄

출력물 이용 가능

다음은 인쇄 기능 메뉴에 있는 17가지 옵션 목록과 각 옵션이 출력하는 인쇄물에 대한 설명입니다.

- 1.무대 디스플레이- 무대 위의 모든 채널 설정을 보고합니다.

- 2.단서- 프로그램 내 큐들을 번호와 속성별로 나열합니다. 또한 각 큐에 포함된 모든 채널의 레벨도 표시합니다.
- 3.그룹- 프로그램에 포함된 모든 그룹을 번호와 레이블별로 나열합니다. 또한 각 그룹에 속한 모든 채널의 레벨도 표시합니다.
- 4.서브마스터- 1,080개의 모든 서브마스터 메모리를 서브마스터 번호, 업페이드, 드레일, 다운페이드 시간, 속도 및 레이블 순으로 나열합니다. 또한 각 서브마스터에 포함된 모든 채널의 레벨도 표시합니다.
- 5.큐 리스트- 쇼에 나오는 큐들을 번호와 속성별로 나열합니다.
- 6.그룹 목록- 공연에 출연하는 모든 그룹을 번호와 이름별로 나열합니다.
- 7.서브마스터 목록- 서브마스터 번호, 업페이드, 드레인지 및 다운페이드 시간, 속도 및 레이블을 포함하여 1,080개의 모든 서브마스터 메모리를 나열합니다.
- 8.매크로- 프로그램에 나오는 매크로 시퀀스를 매크로 번호별로 나열합니다.
- 9.패치- 현재 디머-채널 패치를 출력합니다.
- 10.프로필- 쇼에 포함된 32개의 프로필과 각 프로필의 페이드 포인트 강도를 모두 나열합니다.
- 11.채널 속성- 방송에 기록된 채널 속성(링크 목록 포함)을 나열합니다.
- 12.실시간 프로그램- 프로그램의 실시간 프로그램 목록과 자세한 정보를 제공합니다.
- 13.타임코드 이벤트- 프로그램의 모든 타임코드 이벤트를 자세한 정보와 함께 나열합니다.
- 14.핵심 사항- 프로그램의 모든 초점 영역을 번호와 레이블로 나열합니다. 또한 각 초점 영역에 있는 모든 채널의 레벨을 제공합니다.
- 15.핵심 사항 목록- 쇼의 모든 주요 지점을 번호와 이름으로 나열합니다.
- 16.무빙 라이트- 이 항목을 선택하면 인쇄 무빙 라이트 메뉴가 나타납니다. 이 메뉴의 네 가지 선택 사항에 대한 설명은 아래를 참조하십시오.
- 17.트랙시트- 트랙시트 인쇄 목록에는 트랙시트의 채널 추적 정보가 표시됩니다.

움직이는 조명

인쇄 기능 메뉴에서 무빙 라이트 옵션을 선택하면 '무빙 라이트 인쇄'라는 추가 메뉴가 나타납니다. 이 메뉴의 네 가지 옵션과 각 옵션에 따라 생성되는 인쇄물은 아래에 설명되어 있습니다.

- 1.개성- 프로그램에 등장하는 모든 인물을 나열하고 채널 순서, 이름, 데이터 유형, 독립성 상태, LTP 상태 및 플립 상태별로 각 인물의 속성을 식별합니다.
- 2.픽스처 패치- 조명 패치의 모든 매개변수에 따라 쇼에 사용된 모든 조명 기구를 나열합니다. 또한 조명 기구의 밝기 속성에 할당된 채널을 식별합니다.
- 3.속성 설정- 64개 속성 모두에 대한 쇼 설정 정보를 번호, 이름 및 할당 범주별로 나열합니다.
- 4.인코더 설정- 설치된 경우, 5개의 인코더, 2개의 휠, 그리고 포인팅 장치의 2축에 대한 쇼의 페이지별 설정 목록을 제공합니다.

제22장

지우기 기능

이 장에서는 콘솔의 초기화 옵션 사용 방법에 대한 지침을 제공합니다..다음 페이지에서는 각각의 명확한 기능에 대한 설명과 그림을 제공합니다.

- 보여주다
- 단서
- 그룹
- 서브마스터
- 표시 및 패치
- 핵심 사항
- 디자이너 작업표
- 매크로
- 리셋 패치
- 프로필 초기화
- 채널 속성
- 실시간 프로그램
- 타임코드 이벤트
- 움직이는 조명

지우기 기능

'기능 지우기' 메뉴의 각 옵션은 콘솔 메모리에서 해당 콘솔 기능에 관한 정보를 삭제합니다. 해당 정보가 디스켓에 저장된 프로그램 파일에 포함되어 있는 경우 콘솔로 복원할 수 있습니다. 그렇지 않으면 정보는 영구적으로 손실됩니다.

경고: 디스크를 지우기 전에 반드시 방송 프로그램을 디스크에 저장하십시오.

향후 필요할 수 있는 정보입니다. 프로그램 저장 방법에 대한 자세한 내용은 20장 디스켓 기능(249페이지)을 참조하십시오.

모든 지우기 옵션은 '지우기 기능' 메뉴에 있습니다..메뉴를 표시하려면 [설정]을 누른 다음 [4]를 선택하십시오.함수 지우기[Enter] 키를 누르세요..콘솔에는 아래 그림과 같이 기능 지우기 메뉴가 표시됩니다.



초기화 및 재설정 절차

모든 지우기 및 재설정에는 아래 절차를 따르십시오. 이 예시는 지우기 기능 메뉴의 '표시 지우기' 옵션에 대한 안내 메시지를 보여줍니다. 화면 안내에 따라 모든 지우기 및 재설정 옵션에 이 절차를 사용하십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누르세요. 설정 메뉴가 표시됩니다.
2. [4]를 누르세요. 함수 지우기, [입력하다]. 표시됩니다. 기능 번호를 선택한 후 **ENTER** 키를 누르십시오.
3. [1]을 누르세요. 클리어 쇼, [입력하다]. 에이 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 표시 데이터를 지우려면 **ENTER** 키를 누르세요. 취소하려면 **CLEAR** 키를 누르세요.
화면 지우기 기능 메뉴 프롬프트에 다음 메시지가
4. [Enter] 키를 누릅니다. 표시가 지워졌습니다. 스테이지 표시 모드로 돌아갑니다.

아. 소프트웨어 [S1]을 누르십시오. 시스템 재설정 콘솔에서 모든 쇼 정보를 삭제하고, 1:1 패치로 재설정하고, 시스템, 옵션 및 구성을 공장 기본값으로 재설정합니다.

260 제22장 클리어 함수

지우기 및 재설정 옵션

다음은 '기능 지우기' 메뉴의 14가지 옵션 목록과 각 옵션의 기능에 대한 설명입니다.

1. 보여주다 - 패치 정보와 시스템 구성을 제외한 쇼 관련 모든 정보를 삭제합니다.
2. 단서- 방송 중 녹음된 모든 신호를 지웁니다.
3. 그룹- 방송에 기록된 모든 그룹을 삭제합니다.
4. 서브마스터- 해당 프로그램의 모든 서브마스터 녹화 파일을 삭제합니다.
5. 표시 및 패치- 쇼와 관련된 모든 정보를 삭제합니다. 시스템 설정, 옵션 설정 및 I/O 구성은 영향을 받지 않습니다. 모든 정보를 완전히 지우려면

다음 페이지의 시스템 재설정을 참조하십시오.

기본값.

6. 핵심 사항- 쇼에서 기록된 모든 초점 포인트를 삭제합니다.
7. 디자이너 워크시트- 디자이너 작업 시트 레이아웃에서 모든 영역을 지웁니다. 영역에 할당된 매크로는 지워지지 않습니다.
8. 매크로- 쇼에서 모든 매크로 정보를 삭제합니다.
9. 패치 1:1 재설정- 1:1 패치로 재설정합니다. 따라서 채널 1은 디머 1에, 채널 2는 디머 2에 연결되는 식입니다. 이 기능은 방송 프로그램과는 별개이며 레이블, 레벨 또는 프로파일 설정을 초기화하지 않습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. 제4장 채널 패칭, 37페이지 패치에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하세요.
10. 프로파일 초기화- 모든 디머 프로파일은 사전 설정된 곡선으로 되돌립니다. 프로파일 1~9는 아래에 명시된 사전 설정 곡선으로 돌아갑니다. 디머 프로 파일, 43페이지 프로파일 10~32는 모두 선형 곡선으로 돌아갑니다.
11. 채널 속성- 프로그램에서 링크 목록을 포함한 모든 채널 속성 정보를 삭제합니다.
12. 실시간 프로그램- 프로그램에서 모든 실시간 프로그램을 삭제합니다.
13. 타임코드 이벤트- 프로그램의 모든 타임코드 정보를 삭제합니다.
15. 무빙 라이츠- 모든 조명기구의 패치를 해제하고 조명 특성, 인코더 및 속성에 대한 기본값을 복원합니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 261
262 제 22장 클리어 함수

제23장

디머 모니터링

ETC 콘솔은 ETCLink 통신 프로토콜을 통해 ETC 센서 디밍 시스템에 연결할 수 있습니다. 이 구성에서 콘솔은 디머 모니터링 시스템을 작동시켜 전체 디밍 시스템 상태는 물론 개별 디머 모듈 및 디머 렉에 대한 특정

정보를 포함한 다양한 디머 상태 정보를 제공합니다.

ETCLink에 접속하려면 ETCLink 기능 메뉴를 이용하세요.
콘솔 디스플레이에서 제공되는 대부분의 디머, 랙 및 디밍 시스템
정보는 제어 전자 장치에서도 제공됩니다.
센서 디밍 시스템의 모듈(CEM).

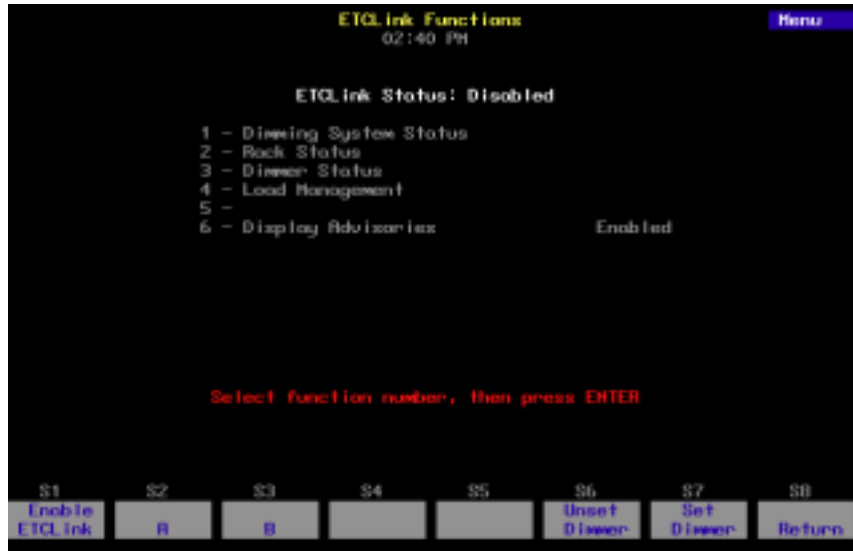
다음 주제에 대한 정보는 이 장을 참조하십시오.

- ETCLink 활성화
- ETCLink 오류 메시지 활성화/비활성화
- 디머 부하 기록, 확인 및 초기화
- 전체 조광 시스템 상태 점검
- 랙 상태 점검
- 조광기 상태 점검
- ETCLink를 이용한 디머 설정/해제
- 센서 백업을 사용하면 다음과 같습니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 263

ETCLink 기능

[설정] [9] [Enter]를 눌러 ETCLink 기능 메뉴로 이동합니다. 이
메뉴에서 선택하여 디머 모니터링 시스템에서 사용 가능한 다양한
옵션으로 이동합니다.



ETCLink 활성화

ETCLink 기능을 사용하기 전에 콘솔이 ETCLink 네트워크와 연동되도록 설정해야 합니다. 연결을 설정한 후에는 오류 메시지를 어떻게 처리할지 결정해야 합니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [오류 메시지, 265페이지](#).

다음은 ETCLink를 활성화하는 두 가지 방법 중 하나입니다. 위 그림과 같이 ETCLink 기능 메뉴에서 소프트키 [S1]을 사용하여 ETCLink를 활성화할 수도 있습니다.¹

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 메뉴가 선택됩니다.
2. 6을 선택하세요. 옵션 설정[Enter] 키를 누르세요. **ETCLink 활성화/비활성화 (1 = 활성화, 0 = 비활성화)** 같습니다.
3. [8]을 누르세요. **ETCLink**, [입력하다]. 옵션 설정 메뉴를 선택합니다

프롬프트 내용은 다음과

4. [1] [Enter]를 누릅니다. 디머 모니터링이 활성화됩니다.

¹ 옵션 설정 메뉴의 9번 옵션은 **ETCLink** 주소 설정을 제공하며, 이는 **ETCLink**에서 둘 이상의 콘솔을 운영하는 것과 관련이 있습니다. 기본값은 1이며, 일반적으로 그대로 두는 것이 좋습니다. 이 설정에 대해 궁금한 점이 있으면 **ETC** 기술 지원팀(800-775-4382)으로 문의하십시오.

ETCLink는 디머, 랙, 시스템, 데이터, 포트 및 부하와 관련된 정보를 포함하여 다양한 상황에 대한 메시지를 제공합니다. 이러한 메시지는 심각한 오류 메시지와 보조 메시지의 두 가지 범주로 나뉩니다.²

치명적인 오류 메시지는 쇼를 종료시키거나 쇼의 모양을 크게 바꿀 수 있는 모든 상황을 다룹니다. 보조 오류 메시지가 비활성화된 경우에도 치명적인 오류 메시지를 표시하도록 설정할 수 있습니다.

보조 메시지는 개별 디머 문제 및 랙 온도 문제 발생 가능성에 대한 경고를 다룹니다. 이러한 메시지는 일반적으로 치명적인 메시지보다 중요도가 낮습니다. 원하는 경우 치명적인 메시지는 그대로 유지하면서 보조 메시지를 비활성화할 수 있습니다. ETCLink 오류 메시지를 활성화 또는 비활성화하는 절차는 다음 섹션에 설명되어 있습니다.

콘솔은 사용자가 선택한 표시 모드와 관계없이 팝업 알림 창에 오류 메시지를 표시합니다. 또한 상태 및 정보 화면에 축약된 형태로 표시될 수도 있습니다.³ 키를 누르는 즉시 경고 메시지가 해제됩니다. 아래는 그러한 경고 메시지의 예입니다.



²보다 [ETCLink 오류, 355페이지](#) 오류 목록을 보려면 다음을 참조하십시오.

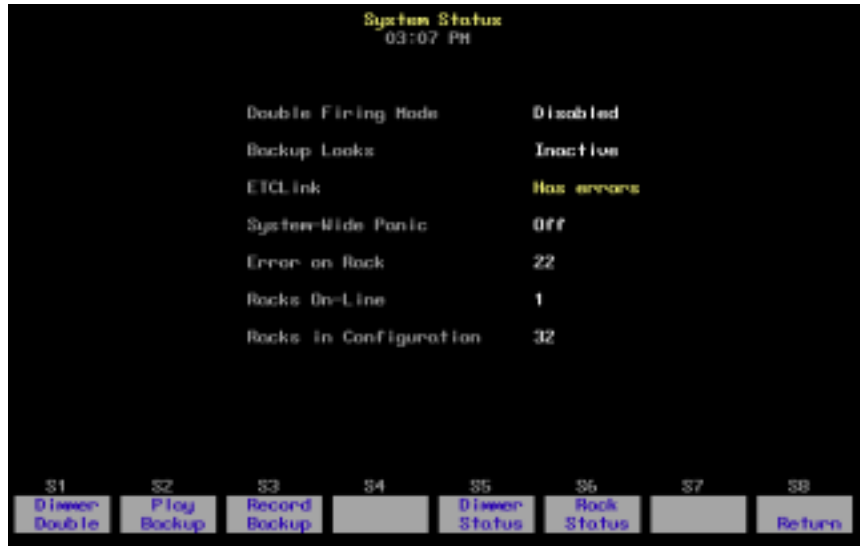
³특정 조광기의 오류를 확인하려면 다음을 참조하십시오. [ETCLink를 사용한 디머 기능에 대한 자세한 내용은 50페이지를 참조하십시오.](#)

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [9]를 누르세요.**ETCLink** 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
기능,[입력하다]. **ETCLink** 알림 표시 활성화/비활성화
(1 = 모두 활성화, 2 = 치명적인 오류
알림만 활성화, 0 = 비활성화)
3. [6]을 누르세요.디스플레이 안내,
[입력하다].
ETCLink 기능 메뉴를 선택합니다.
4. [1][Enter] 키를 누르십시오. 모든 ETCLink 오류 알림이 활성화됩니다.

조명 밝기 조절 시스템 상태

시스템 상태 표시창에는 센서 디밍 시스템에 대한 정보가 표시됩니다. 시스템 상태 표시창에 접근하려면 [설정] [9] [Enter] [1] [Enter]를 누르십시오.



- 이중 발사 모드 해당 모드가 시스템에서 활성화되었는지 비활성화되었는지를 보여줍니다. 이중 발광 모드가 비활성화된 경우, 이중 디머는 일반 디머처럼 작동합니다.
- 백업 이미지 백업 보기가 활성화되어 있는지 여부와 활성화되어 있다면 어떤 백업 보기인지를 나타냅니다.
- **ETCLink** ETCLink 오류를 표시합니다.
 - 시스템 전체에 걸친 패닉 시스템 전체 패닉 상태를 표시합니다.
- 랙 오류 ETCLink 오류가 발생한 랙 번호를 표시합니다. 여러 랙에서 오류가 발생한 경우, 오류가 발생한 첫 번째 랙이 표시됩니다. 표시됨.
- 온라인 랙 ETCLink 네트워크 전체에서 현재 온라인 상태인 랙 수를 표시합니다.
- 랙 구성 시스템에 있는 전체 랙 수를 표시합니다.

랙 상태 표시기는 지정된 디머 랙에 대한 정보(랙 유형, 시작 주소, 포트 정보, 전압, 주파수 및 주변 온도 포함)를 제공합니다.

[Setup] [9] [Enter] [2] [Enter]를 눌러 랙 상태 표시 화면에 접근합니다. [S6]을 누르세요. 랙 선택, [#] [Enter]를 눌러 특정 랙을 선택하세요, [+] 다음 랙을 선택하거나, [-] 이전 랙을 보려면.



- 랙 타입이 랙이 어떤 종류의 센서 랙인지 표시합니다. 가능한 랙 종류로는 SR6, SR12, SR24, SR36, SR48, SP6, SP12, SP24, SP48 등이 있으며, 센서의 고급 기능 옵션이 장착된 경우 AF가 뒤에 붙을 수 있습니다.
- 시작 주소 랙에서 가장 낮은 디머 번호를 표시합니다. • 포트 **A/B** 타입 포트가 일반 포트인지 디머 더블링 포트인지를 나타냅니다.--"는 일반 포트를 나타냅니다.
- 상태 항구의 현재 상태를 나타냅니다.
- 랙 전압 3상(A, B, C) 각각의 입력 전압을 표시합니다. 단상 랙은 A상과 C상의 값만 표시합니다. 랙 주파수 입력 주파수를 헤르츠(Hz) 단위로 표시합니다. 주변 온도 랙 팬이 랙 내부로 흡입하는 공기의 온도를 표시합니다. 팬이 작동하지 않을 때는 주변 온도가 표시되지 않습니다. 랙 오류 메시지는 (있을 경우) 주변 온도 표시줄 아래에 안내됩니다.

디머 상태

디머 상태 표시에는 크기 및 유형, 기록된 부하, 발사 모드, 출력 곡선, 랙, 슬롯, 패닉 모드 및 부스트를 포함한 디머에 대한 정보가 표시됩니다. [설정] [9] [Enter] [3] [Enter]를 눌러 디머 상태 표시를 엽니다.

Dimmer Status								
03:09 PM								
Dimmer	Type	Recorded Load	Firing Mode	Curve	Rack	Slot	Panel Mode	Scale/Boost
250	Not Installed							
251	Not Installed							
252	Not Installed							
253	D15AF	1250W	---	Mod Square	22	1	---	116V
254	D15AF	950W	---	Mod Square	22	1	---	116V
255	D15AF	0W	---	Mod Square	22	2	---	116V
256	D15AF	0W	---	Mod Square	22	2	---	116V
257	D15AF	0W	---	Mod Square	22	3	---	116V
258	D15AF	0W	---	Mod Square	22	3	---	116V
259	D15AF	0W	---	Mod Square	22	4	---	116V
260	D15AF	0W	---	Mod Square	22	4	---	116V
261	D15AF	0W	---	Mod Square	22	5	---	116V
262	D15AF	0W	---	Mod Square	22	5	---	116V
263	D15AF	0W	---	Mod Square	22	6	---	116V
264	D15AF	0W	---	Mod Square	22	6	---	116V
265	Not Installed							

Press [+] or [-] to page through dimmers

S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S8

System Status Select Dimmer Rack Status Return

디스플레이에는 최대 16개의 디머가 동시에 표시됩니다. 디머에 오류가 발생하면 해당 디머 행 전체가 노란색으로 강조 표시됩니다(일반적으로는 회색). 디머 오류는 '디머 정보' 화면에서도 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [ETCLink를 사용한 디머 기능에 대한 자세한 내용은 50페이지를 참조하십시오.](#)

[S5]를 누르세요. 밝기 조절기 선택, [#] [Enter]를 눌러 특정 디머를 선택하거나 [를 사용하세요+] 그리고 [-] 키를 눌러 디머 목록을 한 페이지씩 이동할 수 있습니다. 다음은 각 열의 내용에 대한 설명입니다.

- 유형 ETC 유형 지정을 나타냅니다.
- 기록된 부하선택한 조광기가 기록된 부하를 표시합니다.
- 발사 모드디머가 일반형인지, 이중형인지, 아니면 스위치형인지를 식별합니다.--"는 일반 발사 모드를 나타냅니다.
- 곡선디머에 할당된 출력 곡선을 식별합니다. •랙디머의 랙 번호를 식별합니다.
 - 슬롯랙에서 디머의 슬롯 번호를 식별합니다.
- 패닉 모드조광기가 비상 회로에 할당되었는지 여부를 확인합니다.--"는 할당되지 않은 디머를 나타냅니다.
- 스케일/부스트디머의 스케일 또는 부스트 값을 나타냅니다. 랙의 CEM 소프트웨어에 따라 각 디머에 대해 두 값 중 하나가 반환될 수 있습니다. 스케일은 전압으로 표시되며 숫자 뒤에 "V"가 붙습니다. 부스트는 백분율로 표시되며 숫자 뒤에 "%"가 붙습니다. 부스트가 적용되지 않은 100% 레벨은 "" 기호로 표시됩니다.--".

모니터링 디머

센서 고급 기능 조광 장비와 함께 사용하면 콘솔을 통해 시스템 내 개별 조광기의 부하를 모니터링할 수 있습니다. 이를 통해 전구가 나갔거나, 전구가 잘못 연결되었거나, 플러그가 뽑힌 조명기구 등을 쉽게 파악하여

문제 해결을 간소화할 수 있습니다.

디머 모니터링 기능이 사용 중일 때, 센서 전자 장치는 디머 부하를 지속적으로 모니터링합니다. 모니터링 정보는 디밍 시스템에 표시되고 콘솔로도 전송됩니다.

이 모니터링 정보를 효율적으로 사용하려면 먼저 정상 부하가 무엇인지 파악해야 합니다. 정상 부하를 확인하는 콘솔 절차는 '부하 기록'이라고 하며, 다음 섹션에서 설명합니다. 센서 시스템에서도 '부하 기록' 절차를 수행할 수 있습니다..⁴

부하 관리 표시

부하 관리 화면에는 센서 시스템 또는 사용자가 시작한 부하 점검을 통해 부하 오류가 감지된 디머 목록이 표시됩니다. 시스템에 프린터가 연결되어 있는 경우 [S1]을 눌러 부하 관리 화면에 표시된 데이터를 인쇄할 수 있습니다. 화면 캡처 부하 관리 화면의 예시는 아래와 같습니다.

Dimmer	Recorded Load	Actual Load	Dimmer	Recorded Load	Actual Load
4	0W				
5	900W	0W			
7	450W	0W			
8	700W	900W			

Press [+] to page through load errors

S1 Print Screen S2 S3 S4 Load Check S5 Record Loads S6 Clear Loads S7 Cancel S8 Return

여러 디머에서 로드 오류가 보고되는 경우 [페이지 +] 및 [페이지 -]를 사용하여 디스플레이를 순환하십시오.

- 기록된 부하이 목록에는 부하 기록 절차 중에 나열된 디머에 대해 측정된 부하 값이 표시됩니다.
- 실제 부하나열된 디머의 현재 부하를 표시합니다.

⁴ AF 옵션이 없는 센서 시스템에서는 부하가 기록되지 않을 수 있습니다. 디밍 시스템에서 부하를 기록하는 방법에 대한 자세한 내용은 센서 CEM 사용자 설명서를 참조하십시오.

기록 부하 절차

조명기구를 교체하거나, 사용하는 조명기구 유형을 변경하거나, 디머 번호 체계를 변경하거나, 시스템에 기타 중요한 변경 사항을 적용할 때마다 부하 기록을 수행하십시오. 일반적으로 부하 기록은 시스템 설정의 마지막

단계여야 합니다.

부하 기록 기능을 실행하면 시스템은 0보다 높은 레벨로 설정된 디머 또는 지정된 디머 목록의 부하 정보를 기록합니다. 디머를 0보다 높은 레벨로 설정하는 경우, 랙당 24개의 디머를 한 번에 기록할 수 있으며, 0이 아닌 모든 디머의 기록이 완료될 때까지 계속됩니다. 랙이 여러 개인 경우, 각 랙의 24개 디머가 동시에 기록됩니다.⁵

주의: 레코드 로드는 스테이지의 레벨을 변경합니다. 이 과정 동안 디머 출력은 몇 분 동안 오르내립니다. 이미 시작된 레코드 로드 작업을 취소하려면 [S7]을 누르십시오. 취소, [입력하다].

키 입력: 동작:

1. 원하는 밝기 조절기를 설정하세요.
0보다 높은 수준.^{에이 오직}
위의 레벨에 있는 디머
0이 기록되었습니다.
2. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
3. [9]를
ETCLink 기능 메뉴를 선택하고
선택합니다.ETCLink
기능,그리고 누르세요
부하 관리 표시를 선택합니다.
[입력하다].
4. [4]를 선택합니다.짐
관리[Enter] 키를
누르세요.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
부하를 기록하려면 디머를 선택하고
[입력하다].
5. [S5]를 누르십시오.기록
부하원하시면 특정
조광기를 입력하거나
녹화용 디머.
Enter 키를 누르십시오. (모든
디머의 부하를 기록하려면 0을
입력하십시오.)
6. [0] [Enter] 키를 누르십시오. 안내 메시지가 표시됩니다.
모든 신규 적재량이 기록될 것입니다.
0보다 높은 단계 수를 가진 조광기.
무대 위의 높이가 변하는 동안
레코드 로드가 진행 중입니다.
시스템이 자동으로 변경됩니다
녹화 중 디머 출력
로딩 중입니다. 이 과정은 다소 시간이 걸릴 수 있습니다.
완료하는 데 몇 분 걸립니다.
[Enter] 키를 눌러 진행하거나,
[지우기]를 클릭하여 취소하세요
7. [Enter] 키를 누릅니다. 레벨이 0보다 큰 모든 디머에 대해 새로운
부하가 기록됩니다.
 - a. 원하시는 경우, 1단계에서 원하는 조광기를 특정 레벨로
설정하는 대신 5단계에서 기록할 조광기 목록을 입력할 수
있습니다.

⁵단상 랙에서 시스템은 랙당 16개의 디머를 한 번에 점검합니다.

부하 점검 절차

부하 점검 기능은 선택한 디머의 현재 부하를 기록된 부하와 비교합니다. 시스템은 선택한 디머에 대해서만 부하 정보를 확인합니다. 점검할 디머를 선택하려면 콘솔 또는 CEM을 사용하여 해당 디머의 부하를 0보다 높은 레벨로 설정하십시오.

이 시스템은 랙당 24개의 디머를 순차적으로 점검하며, 0보다 높은 레벨의 모든 디머를 점검할 때까지 계속합니다. 랙이 여러 개인 경우, 각 랙의 24개 디머를 동시에 점검합니다.⁶

주의부하 점검 시 스테이지 레벨이 변경됩니다. 점검 과정 동안 디머 출력은 몇 분 동안 오르내립니다. 진행 중인 부하 점검 작업을 취소하려면 [S7]을 누르십시오. 취소, [입력하다].

시스템 부하를 확인하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. 조광기를 다음과 같이 설정하세요.
한 단계 이상으로 확인되었습니다.
0. 그 이상에서만 디머를 사용할 수 있습니다.
0이 선택되었습니다.^{에이}
2. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
관리 표시를 선택합니다.
3. [9]를 선택합니다.ETCLink
기능,그리고 누르세요
[입력하다].
4. [4]를 선택합니다.짐
관리[Enter] 키를 누르세요.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
부하를 확인하려면 디머를 선택하고
Enter 키를 누르십시오. (모든
디머의 부하를 확인하려면 0을
입력하십시오.)
5. [S4]를 누르십시오.부하 검사(특정
조광기를 입력하여 확인할 수
있습니다.)
ETCLink 기능 메뉴를 선택하고 부하

6. [0] [Enter] [Enter]를 누르십시오. 안내 메시지가 표시됩니다.
레벨이 0보다 큰 모든 디머
적재물에 대한 검사를 받을 것입니다.
무대 위의 높이가 변하는 동안
부하 점검이 진행 중입니다.
시스템이 자동으로 변경됩니다
부하 중 디머 출력
확인했습니다. 이 과정은 시간이 걸릴 수 있습니다.
완료하는 데 몇 분 정도 걸립니다.

7. [Enter] 키를 눌러 부하
점검을 진행하거나 [Clear]
키를 눌러 작업을
취소하십시오.
레벨이 0보다 큰 모든 디머에 대해
부하를 확인합니다.
완료되면 다음과 같은
안내문이 표시됩니다.부하
검사 처리가 완료되었습니다.
[지우기]를 눌러 계속하세요.

- a. 원하시는 경우, 1단계에서 원하는 조광기를 특정 레벨로 설정하는 대신 5단계에서 기록할 조광기 목록을 입력할 수 있습니다.

6. 단상 랙에서 시스템은 랙당 16개의 디머를 한 번에 점검합니다.

272 제 23장 디머 모니터링

적재물 제거 절차

부하 정보 삭제 기능을 사용하면 선택한 디머의 기록된 부하 정보를 삭제하여 해당 디머에 대한 부하 모니터링을 비활성화할 수 있습니다. 이 기능은 공연 중에 특정 디머 또는 디머 그룹의 부하가 변경될 수 있고, 변경될 때마다 부하 오류 메시지를 받고 싶지 않을 때 유용합니다.

기록된 적재물을 삭제하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
관리 표시를 선택합니다.
2. [9]를 선택합니다. **ETCLink** 기능, 그리고 누르세요
[입력하다].
3. [4]를 선택합니다. 짐 관리[Enter] 키를 누르세요. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
부하를 초기화하려면 디머를 선택하고 **Enter** 키를 누르십시오.
(모든 디머의 **0**이 아닌 부하를 초기화하려면 **0**을 입력하십시오.)
4. [S6]을 누르십시오. 적재물 제거(원하시면 그렇게 하셔도 됩니다.)
특정 디머를 입력하여 해제하세요.)
ETCLink 기능 메뉴를 선택하고 부하
5. [0] [Enter] 키를 누르십시오. 안내 메시지가 표시됩니다.
기록된 모든 적재량은 삭제됩니다.
0보다 높은 레벨을 가진 조광기,
로드 오류 메시지 비활성화
저 조광기들.
[Enter] 키를 눌러 진행하거나,
[지우기]를 클릭하여 취소하세요
6. [Enter] 키를 눌러 로드 클리어를
진행하거나 레벨이 **0**보다 높은 모든 디머의
부하가 해제되었습니다.
[지우기]를 눌러 작업을 취소하세요.

조광기 설정 및 해제

콘솔이 ETCLink 네트워크를 통해 ETC 센서 디밍 시스템에 연결된 경우, 콘솔을 사용하여 디머 랙에서 디머를 설정 및 해제할 수 있습니다.

참고: 조광기 설정에 대한 자세한 내용은 *Sensor CEM* 사용 설명서를 참조하십시오.

밝기 조절기 설정하기

디머 랙에서 디머 또는 디머 그룹의 밝기를 원하는 수준으로 설정하려면(DMX512 출력은 무시) 다음 단계를 따르십시오.

키 입력: 동작:

- [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
- [9]를 누르세요. ETCLink 기능, ETCLink 기능 메뉴를 선택합니다. [입력하다].
- [S7]을 누르십시오. 조광기 설정 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
설정할 밝기 조절 번호를 선택하세요.
그런 다음 엔터 키를 누르세요.
(취소하려면 CLEAR를 누르세요)
같습니다.
- 설정하려는 밝기 조절 값을 입력하고 누르세요. 밝기 조절 레벨을 선택하세요
[입력하다]. (100%를 원하시면 FULL 버튼을 누르세요)
- 조광기를 설정할 레벨을 입력하십시오. 두 자리 숫자로 입력하십시오(예: 1퍼센트 = .01) 권고 사항은 다음과 같습니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니
확인하려면 ENTER 키를 누르세요. 취소하려면 CLEAR 키를 누르세요.

6. [Enter] 키를 누르세요. 원하는 밝기로 설정되었습니다.

조광기 설정 해제

조광기(또는 조광기 그룹)의 설정을 해제하고 정상 작동 상태로 되돌리려면 아래 절차를 따르십시오. 메모(조광기를 00으로 설정하는 것은 조광기를 해제하고 정상 작동 상태로 되돌리는 것과는 다릅니다.)

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
누르십시오.
2. [9]를 누르세요. **ETCLink** 기능을, [입력하다]. ETCLink 기능 메뉴를 선택합니다.
3. [S6]을 누르십시오. 설정되지 않은 주차. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 해제할 디머 번호를 선택한 다음 **Enter** 키를 누르십시오. (모든 조광기를 끄려면 **0**을 입력하십시오)
4. 해제할 디머를 입력하고 [Enter] 키를 누르십시오. 설정된 모든 디머를 해제하려면 [0] [Enter] 키를 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 확인하려면 **ENTER** 키를 누르세요. 취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
5. [Enter] 키를 누릅니다. 디머가 해제됩니다.

274 제23장 디머 모니터링

센서 백업 작업

백업 록은 **Sensor CEM**에 저장된, 선택한 무대 연출의 녹화본입니다. **Sensor** 시스템을 사용하면 콘솔 또는 다른 **CEM**을 통해 저장된 백업 록을 무대에서 사용할 수 있습니다. 최대 **32**개의 백업 록을 저장하고 사용할 수 있습니다.

백업 화면 녹화 중

백업 화면을 녹화하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. 콘솔을 사용하여 무대에서 원하는 모습을 연출하세요. 무대 위 모습을 연출합니다
2. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
3. [9]를 선택합니다. **ETCLink** 기능을, [Enter] 키를 누르세요. [Enter]를 누릅니다. ETCLink 기능 메뉴를 선택합니다.
4. [1]을 누르세요. 조명 조절 시스템 상태, [입력하다]. 시스템 상태 표시를 선택합니다.
5. [S3]을 누르십시오. 백업 기록.
6. 백업 록 번호(1~32)를 입력하고 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 백업 화면을 녹화하려면 해당

옵션을 선택한 다음 **Enter** 키를
누르십시오.
권고 사항은 다음과 같습니다.

레코드 백업 처리가
완료되었습니다. **[지우기]**를 눌러
계속 진행하세요.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 275

백업 선수로 뛰고 있습니다

백업 록을 재생하면 녹화된 록이 무대에 나타납니다. 백업 록은 콘솔 또는 CEM에서 재생할 수 있습니다.

무대에는 한 번에 하나의 백업 의상만 사용할 수 있습니다. 새로운 의상을 선보일 때 이미 백업 의상이 무대에 있다면, 두 번째 의상이 첫 번째 의상을 대체합니다.

백업 이미지의 페이드 아웃 시간은 5초이며, 수정할 수 없습니다.

콘솔을 사용하여 녹화된 백업 화면을 재생하려면 다음 단계를
따르세요.키 입력: 동작:

1. **[설정]**을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. **[9]**를 누릅니다. **ETCLink** 기능 메뉴를 선택합니다.
선택합니다.**ETCLink** 기능,**[Enter]** 키를 누르세요. 밝기 조절 시스템 상태 표시를 선택합니다.
3. **[1]**을 누르세요.조명 조절 시스템 상태, **[입력하다]**.
4. **[S2]**를 누르십시오.재생 백업프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
재생하려면 백업 화면을 선택한 다음 **ENTER** 키를 누르세요 (**0**을 입력하면 이전 화면으로 돌아갑니다)

5. 백업 록 번호(1~32)를 입력하고 [Enter]를 누릅니다. 에이 권고 사항은 다음과 같습니다.
- 정상 작동)
재생 백업 처리가 완료되었습니다. [지우기]를 눌러 계속하세요.

- a. 재생 중인 백업록을 지우려면 5단계에서 백업록 번호로 [0]을 입력하십시오. 현재 재생 중인 백업록이 스테이지에서 지워집니다.

276 제23장 디머 모니터링

제24장 제어 인터페이스

콘솔은 다양한 외부 장치를 제어하고 또한 외부 장치로부터 제어받을 수 있습니다. 이러한 제어 인터페이스는 스위치처럼 간단한 것부터 다른 전자 장비처럼 복잡한 것까지 다양할 수 있습니다. 또한 시간 기반 또는 비동기 방식으로 작동할 수 있습니다.

제24장에서는 콘솔과의 다음 인터페이스에 대해 설명합니다.

- ETC MIDI
- MIDI 쇼 컨트롤
- 실시간 프로그램
- DMX512 입력
- MIDI 및 SMPTE 타임 코드
- 원격 매크로

- 직렬 인터페이스

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 277

MIDI

MIDI(Musical Instrument Digital Interface)는 악기와 조명 제어 콘솔과 같은 디지털 전자 장비를 상호 연결할 수 있는 디지털 통신 프로토콜입니다. 이 콘솔은 MIDI Show Control 1.0(MSC)과 ETC MIDI라고 하는 MIDI의 하위 집합을 지원합니다. MIDI에 익숙하지 않거나 작동 방식에 대한 자세한 정보를 원하시면 문의해 주세요. 라이브 엔터테인먼트용 제어 시스템존 헌팅턴의 저서에는 해당 주제를 다루는 여러 부분이 포함되어 있습니다.

ETC MIDI

이 콘솔은 모든 MIDI 악기와 MIDI 메시지를 송수신할 수 있습니다..MIDI 프로토콜은 큐, 매크로, 서브마스터 범프 스위치 및 레벨 휠을 제어할 수 있습니다.

ETC는 MIDI 사용자가 MIDI에 대한 기본적인 지식을 갖추고 있다고 가정합니다..이 섹션에서는 ETC MIDI 인터페이스 정보, 메시지 형식 및 메시지 정의를 제공합니다..보다 [MIDI 설치](#), [340페이지](#) 설치 정보는

다음을 참조하세요.

ETC MIDI 설정

콘솔은 항상 MIDI 모드 3 또는 Omni = 꺼짐/Poly로 작동합니다. 즉, 사용자가 선택한 채널에서만 MIDI 명령을 수신하거나 전송합니다.

ETC MIDI를 사용하려면 MIDI 채널 번호를 지정하여 콘솔을 구성하십시오. 사용하는 MIDI 장비도 동일한 채널로 설정되어 있는지 확인하십시오. 콘솔은 다음에 전원을 켤 때 선택한 MIDI 채널을 기억합니다. MIDI 채널 선택 절차는 다음과 같습니다.

1. [설정]을 누르세요. 설정 화면으로 이동합니다.
2. [6] [Enter]를 누릅니다. 옵션 설정 메뉴가 선택됩니다.
3. [1] [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
MIDI 채널을 선택하세요(#1부터 16) 또는 MIDI 비활성화를 누르세요.
MIDI 비활성화
4. 1부터 16 사이의 숫자를 MIDI 채널을 지정합니다.
입력하세요. ^{에이}
5. [Enter] 키를 누르십시오. ETC MIDI 설정이 완료됩니다. **a.**

[S1]을 누르세요. **MIDI 비활성화** ETC MIDI를 비활성화하려면

여기를 클릭하십시오.

278 제24장 제어 인터페이스

ETC MIDI 메시지 형식

다음 표는 콘솔 제어에 사용되는 MIDI 메시지 형식을 나열합니다.. 모든 숫자는 16진수 형식입니다.

메시지 형식에 대한 메모

<8n><kk><vv>

8. 메모 해제 상태

n MIDI 채널 번호 (0-F)

kk 키 번호 (0-7F)

vv 참고: 속도 (0-7F)

메시지 형식에 대한 참고 사항

<9n><kk><vv>

9. 상태에 대한 참고 사항

n MIDI 채널 번호 (0-F)
kk 키 번호 (0-7F)
vv 속도에 대한 참고 사항 (0-7F)
[00=음표 해제]

제어 변경 메시지 형식

<Bn><kk><vv>
B 제어 상태 변경
n MIDI 채널 번호 (0-F)
kk 관리 번호(70-92)
vv 제어값 (0-7F)

프로그램 변경 메시지 형식

<Cn><kk>
C 프로그램(패치) 변경 상태
n MIDI 채널 번호 (0-F)
kk 프로그램 번호 (0-7F)

피치 밴드 메시지 형식

<A><ll><mm>
E 피치 밴드 상태
n MIDI 채널 번호 (0-F)
ll 피치 밴드 값의 최하위 7비트(0-7F) mm 피치 밴드 값의
최상위 7비트(0-7F)

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 279

MIDI 메시지 정의

서브마스터 범프 스위치 실행
서브마스터 1 - 36 C#0 - C3 #1 - #36
서브마스터 37 - 72 C#3 - C6 #37 - #72
서브마스터 73-108 C#6 - C9 #73 - #108

참고: C5는 MIDI 노트 #60 또는 가운데 도(C)를 의미합니다.

AB 페이더 쌍에서의 큐 실행

다음 큐 프로그램 변경 0
신호 1 - 127 프로그램 변경 1 - 127
큐 128 - 255 컨트롤러 변경 70, 파라미터 0 - 127 큐 256 - 383

컨트롤러 변경 71, 파라미터 0 - 127 큐 384 - 511 컨트롤러 변경 72, 파라미터 0 - 127 큐 512 - 639 컨트롤러 변경 73, 파라미터 0 - 127 큐 640 - 767 컨트롤러 변경 74, 파라미터 0 - 127 큐 768 - 895 컨트롤러 변경 75, 파라미터 0 - 127 큐 896 - 999 컨트롤러 변경 76, 파라미터 0 - 103

CD 페이더 쌍에서의 큐 실행

다음 큐 컨트롤러 변경 77, 파라미터 0 큐 1 - 127 컨트롤러 변경 77, 파라미터 1 - 127 큐 128 - 255 컨트롤러 변경 78, 파라미터 0 - 127 큐 256 - 383 컨트롤러 변경 79, 파라미터 0 - 127 큐 384 - 511 컨트롤러 변경 80, 파라미터 0 - 127 큐 512 - 639 컨트롤러 변경 81, 파라미터 0 - 127 큐 640 - 767 컨트롤러 변경 82, 파라미터 0 - 127 큐 768 - 895 컨트롤러 변경 83, 파라미터 0 - 127 큐 896 - 999 컨트롤러 변경 84, 파라미터 0 - 103

매크로 실행

매크로 1 - 127 컨트롤러 변경 85, 매개변수 1 - 127 매크로 128 - 255 컨트롤러 변경 86, 매개변수 0 - 127 매크로 256 - 383 컨트롤러 변경 87, 매개변수 0 - 127 매크로 384 - 511 컨트롤러 변경 88, 매개변수 0 - 127 매크로 512 - 639 컨트롤러 변경 89, 매개변수 0 - 127 매크로 640 - 767 컨트롤러 변경 90, 매개변수 0 - 127 매크로 768 - 895 컨트롤러 변경 91, 매개변수 0 - 127 매크로 896 - 999 컨트롤러 변경 92, 매개변수 0 - 103

레벨 변경 휠

피치 밴드 값 메시지 값
휠 "틱"(16진수)(10진수)0 2000 ll=0 mm=64 +1 2001 ll=1 mm=64 -1
1FFF ll=127 mm=63 +8191 (+12.5%) 3FFF ll=127 mm=127 -8192
(-12.5%) 0 ll=0 mm=0 +655 (+1%) 228F ll=15 mm=69 -655 (-1%)
1D71 ll=113 mm=58

280 제 24장 제어 인터페이스

MIDI 쇼 컨트롤(MSC)

콘솔은 다음 MSC 명령어를 인식하며, 이러한 명령어는 송수신될 수 있습니다(다른 모든 명령어는 무시됩니다).

- 가다
- 멈추다
- 재개하다
- 불

MIDI Show Control 설정

콘솔은 MSC 정보를 수신하거나, MSC 정보를 송신하거나, 또는 둘 다 수행할 수 있습니다. 콘솔에 대해 송신자와 수신자 역할을 할 장치를 지정하여 MSC 정보의 송수신을 활성화하십시오.

송신 및 수신 장치 번호는 기본적으로 비활성화되어 있습니다. 이러한 장치를 활성화하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. [설정]을 누르세요. 설정 화면으로 이동합니다.
2. [6] [Enter]를 누릅니다. 옵션 설정 메뉴가 선택됩니다.
3. [2] [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
 - MIDI 수신 장치를 선택하세요**
 - (#0 - 126)을 누르거나, MIDI 비활성화를 누르세요.**
 - MIDI 쇼 컨트롤 비활성화**
4. 0부터 126까지의 숫자 중 하나를 **콘솔(수신자)로 전송할 장치의**
 입력하세요. ^{에이} 번호를 지정합니다.
5. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
 - MIDI 송신기 장치를 선택하십시오.**
 - (#0 - 126)을 누르거나, MIDI 비활성화를 누르세요.**
 - MIDI 쇼 컨트롤 비활성화**
6. 0부터 126까지의 숫자 중 **MSC 신호를 전송할 장치의 번호를**
 하나를 입력하세요. ^비 지정합니다.
7. [Enter] 키를 누르십시오. 설정이 완료됩니다.
 - a. **MIDI** 수신 장치가 사전에 지정된 경우 **[S1]**을 누르십시오. **MIDI** 비활성화
 - a. 해당 사양을 제거하려면 **[S1]**을 누르십시오. b. **MIDI** 송신 장치가 이전에 지정된 경우 **[S1]**을 누르십시오. **MIDI** 비활성화
 - 여기서 해당 사양을 제거합니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 281

콘솔에서 수신한 **MSC** 명령

MSC가 활성화된 콘솔은 다음 MSC 명령을 허용합니다. 콘솔은 이러한 명령 중 하나를 수신하면 해당 명령을 실행합니다. 즉시, MSC 명령을 수락하려면 콘솔의 수신기가 기기 **ID**MIDI 장치 전송 시 대상 장치 ID와 일치해야 합니다. 신호들.

가다	<ul style="list-style-type: none"> • 큐 번호가 전송되지 않으면,가다 콘솔에서 [A/B Go] 버튼을 누릅니다. 큐 목록의 다음 큐가 A/B 페이더에서 실행됩니다. • 큐 번호가 전송되면 지정된 큐가 실행됩니다. A/B 페이더. • 큐 번호가 전송되면,2리스트 항목으로 전송되면 해당 큐는 C/D 페이더에서 실행됩니다. • 신호가 있다면0전송됩니다.2목록 항목으로 전송되면 [C/D Go] 명령을 누릅니다. 대기 중인 큐가 실행됩니다. C/D 페이더. [A/B Go] 버튼을 눌러서 신호를 보낼 수도 있습니다.고큐 0-1.
멈추다	<ul style="list-style-type: none"> • 그멈추다 명령 자체만으로 두 페이더 쌍의 모든 페이드 효과를 제어합니다. • 정지 신호가 큐 번호와 목록 항목 1과 함께 전송되면 A/B 페이더에서 실행 중인 큐만 유지됩니다. • 정지 신호가 큐 번호와 목록 항목 2와 함께 전송되면 C/D 페이더에서 실행 중인 큐만 유지됩니다. • 큐 번호 필드는 무시되지만, 목록 항목을 전송할 경우에는 반드시 포함해야 합니다.
재개하다	<ul style="list-style-type: none"> • 그재개하다 명령 하나만으로 두 페이더 쌍 모두에서 모든 홀딩 페이드가 재개됩니다. • 만약 '재개' 명령이 큐 번호와 목록 항목 1과 함께 전송되면, A/B 페이더에 보류 중인 큐만 재개됩니다. • 만약 '재개' 명령이 큐 번호와 목록 항목 2와 함께 전송되면, C/D 페이더에 저장된 큐만 재개됩니다. • 큐 번호 필드는 무시되지만, 목록 항목을 전송할 경우에는 반드시 포함해야 합니다.
볼	<ul style="list-style-type: none"> • 그볼 이 명령은 지정된 매크로를 실행합니다. 매크로 번호는 1부터 127 사이의 범위에 있어야 합니다. 매크로가 지정되지 않았거나 매크로 번호가 범위를 벗어나면 명령은 무시됩니다.

콘솔에서 전송되는 **MSC** 명령

MIDI 쇼 컨트롤(MSC)을 사용하면 콘솔에서 다음을 전송할 수 있습니다.
MIDI 장치에 대한 명령입니다. 콘솔에서 MSC 출력이 활성화된 경우,
콘솔은 MSC 명령을 자동으로 전송합니다. 콘솔의 송신기기가 IDMIDI 장치의 장치 ID와 일치해야 합니다.
신호를 수신하고 있습니다.

[A/B Go]	<ul style="list-style-type: none"> • 큐가 대기 중인 경우 콘솔은 큐 번호와 목록 항목 1과 함께 [A/B Go]를 전송합니다. • 큐가 진행 중인 경우 콘솔은 큐 번호와 목록 항목 1을 포함하는 [A/B 재개]를 전송합니다.
----------	--

[C/D Go]	<ul style="list-style-type: none"> • 큐가 대기 중인 경우 콘솔은 큐 번호와 목록 항목 2와 함께 [C/D Go]를 전송합니다. • 큐가 보류 중인 경우 콘솔은 큐 번호와 목록 항목 2와 함께 [C/D 재개]를 전송합니다.
[A/B 홀드]	<ul style="list-style-type: none"> • 큐가 실행 중인 경우 콘솔은 큐 번호와 목록 항목 1과 함께 [A/B 정지]를 전송합니다.
[C/D 홀드]	<ul style="list-style-type: none"> • 큐가 실행 중인 경우 콘솔은 큐 번호와 목록 항목 2와 함께 [C/D 정지]를 전송합니다.
매크로	<ul style="list-style-type: none"> • 매크로 1~127의 경우 콘솔은 다음을 전송합니다. 불 매크로 번호와 함께.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 283

큐를 실행하기 위한 **MSC** 프레임 패킷:

MSC 프레임 패킷은 여러 바이트로 구성됩니다. 바이트 유형 및 해당 바이트의 종류는 다음과 같습니다.

아래 표에는 16진수 값과 설명이 나와 있습니다.

바이트 유형	값 (16진수)	설명
시작 바이트	F0	시스템 전용 메시지 시작
	7F	메시지 시작
전송 채널		송신 채널 번호를 보내거나 7F = "전체 호출"을 전송하여 시스템 전체에 방송하십시오.
시스템 독점적인 메시지	2	시스템 전용 메시지는 MIDI 쇼 컨트롤임을 나타냅니다.
"조명" 명령 체재	01	사용자는 7F = "모든 유형"을 보낼 수 있습니다.
"GO" 일반 명령		
큐 번호		0~9 번으로 번호가 매겨진 신호는 MSC 프레임에서 16진수 30~39 로 표현됩니다. 10진수 신호의 경우, 점 문자는 16진수 2E 로 표현됩니다.
구분 기호	00	
페이더	31 또는 32	콘솔 페이더는 큐 리스트 번호를 변경하여 켜고 끌 수 있으며, 페이더 A/B 는 16진수 31 로, 페이더 C/D 는 16진수 32 로 표시됩니다.

구분 기호	00	
스톱바이트	F7	시스템 전용 메시지 종료

284 제24장 제어 인터페이스

예시

아래 예시에서는 MSC 프레임 패킷이 전송 채널 66(16진수 42)을 사용하여 전송됩니다.

가다

A/B 이동: F0 7F 42 02 01 02 30 00 31 00 31 F7 C/D 이동: F0 7F 42 02 01 01 30 00 32 00 31 F7

고큐

큐1 A/B 페이더: F0 7F 42 02 01 01 31 00 31 00 F7 큐 5.6 A/B 페이더: F0 7F 42 02 01 01 35 2E 36 00 31 00 F7 큐10 A/B 페이더: F0 7F 42 02 01 01 31 30 00 31 00 F7 큐350 A/B 페이더: F0 7F 42 02 01 01 33 35 30 00 31 00 F7 큐1 C/D 페이더: F0 7F 42 02 01 01 31 00 32 00 F7 큐2 C/D 페이더: F0 7F 42 02 01 01 32 00 32 00 F7 Cue987 C/D 페이더: F0 7F 42 02 01 01 39 38 37 00 32 00 F7

멈추다

정지 A/B: F0 7F 42 02 01 02 30 00 31 00 31 F7 정지 C/D: F0 7F 42 02 01 02 30 00 32 00 31 F7

정지 신호

큐 50 A/B 홀드: F0 7F 42 02 01 02 35 30 00 31 00 F7 큐 50 C/D 홀드: F0 7F 42 02 01 02 35 30 00 32 00 F7

재개하다

이력서 A/B: F0 7F 42 02 01 03 30 00 31 00 31 F7 이력서 C/D: F0 7F 42 02 01 03 30 00 32 00 31 F7

재개 큐

큐 50 A/B 재개: F0 7F 42 02 01 03 35 30 00 31 00 F7 큐 50 C/D 재개: F0 7F 42 02 01 03 35 30 00 32 00 F7

화재 매크로(매크로 값은 1~127로 제한됩니다.)

매크로 3: F0 7F 42 02 01 07 03 F7
 매크로124 F0 7F 42 02 01 07 7C F7

실시간 프로그램

이 콘솔을 사용하면 최대 500개의 실시간 프로그램을 만들 수 있습니다. 사용자가 자리에 없을 때 자동으로 실행됩니다. 예를 들어, 다음과 같은 작업을 원할 수 있습니다.

오후 7시부터 9시 사이에 합창단 연습을 위해 작업등을 켜주세요.
월요일과 수요일. 또는 작업실의 전선들을 따뜻하게 데우세요.
뉴스 프로그램 시작 15분 전에 악기를 준비하세요.

이 프로그램들은 실시간으로 실행됩니다. 즉, 실행된다는 뜻입니다. 미리 설정된 조건이 충족될 때마다 주기적으로 발생합니다. 이러한 조건에는 다음이 포함됩니다. 하루 중 시간과 요일 또는 날짜를 선택할 수 있습니다. 시간 설정은 다음과 같습니다. 절대적인 시간(예: 오전 7시)일 수도 있고, 해당 지역의 일출 시간과 관련될 수도 있습니다. 또는 콘솔의 천문 시계 기능을 사용하여 일몰 시간을 확인할 수 있습니다.

실시간 기능을 제대로 실행하려면 두 가지를 해야 합니다. 프로그램을 실행하려면 먼저 실시간 시계를 설정해야 합니다. 설정 절차는 다음과 같습니다. 시계는 아래에 있습니다. [시계 설정, 32페이지](#) 둘째, 당신은 반드시 이 장에서 설명하는 것처럼 실시간 프로그램을 실행할 수 있습니다.

실시간 프로그램 화면으로 이동하세요.

[설정] [1][2]을 누르세요. 실시간 프로그램[Enter] 키를 눌러 실시간 화면으로 이동하세요. 프로그램 화면이 표시됩니다.

탐색 및 피드백 - 실시간 프로그램 표시

	[S]		
엑스	엑스	엑스	
	엑스		엑스

±

프로그램을 선택하세요 **X** 편집할 필드를 선택하세요

새 필드 데이터를 선택하세요 **X** 흰색 행은 프로그램이 선택되었음을 나타내고, 노란색은 필드가 선택되었음을 나타냅니다.

실시간 프로그램 활성화/비활성화

실시간 프로그램은 기본적으로 활성화되어 있습니다. 실시간 프로그램을 활성화 또는 비활성화하려면 아래 절차를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면 모드가 선택됩니다.
2. [6] [Enter] 키를 누릅니다. 옵션 설정 메뉴가 선택됩니다.
3. [1][1][Enter]를 누르십시오. 프롬프트는 다음과 같습니다.
실시간 프로그램 활성화/비활성화
(1 = 활성화, 0 = 비활성화)
4. [1] [Enter]를 누릅니다. 실시간 프로그램이 활성화됩니다.

실시간 프로그램 생성

현지 절대 시간 또는 일출/일몰의 천문학적 시간을 참조하는 실시간 프로그램을 만들 수 있습니다. 또한 프로그램이 실행될 요일을 지정하거나 특정 날짜를 지정할 수도 있습니다.

날짜 및 절대 시간

요일과 절대 시간을 지정하려는 경우 이 절차를 사용하십시오. 이 절차의 각주에서 요일 대신 날짜를 지정하거나 절대 시간 대신 일출 또는 일몰 시간을 지정할 수 있는 대체 방법을 확인할 수 있습니다.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 표시 모드가 선택됩니다. 2. [1][2][Enter]를 누릅니다. 실시간 프로그램 표시가 선택됩니다.
3. [S1]을 누르십시오. 선택하다 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 시간을 입력하세요 (12시간제). [±] 키를 눌러 오전 또는 오후를 입력하세요.
프로그램, [1] [입력].
4. [8][0][0][Enter]를 누르십시오. 에이 매크로 실행 시간을 입력합니다. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 요일(1=월, 2=화, 3=수, 4=목, 5=금, 6=토, 7=일)을 입력하거나 [요일/날짜] 소프트키를 다시 눌러 날짜를 입력하세요.
5. [1] [And] [3] [Thru] [5] [Enter]를 누르십시오. 비

매크로 실행 일수를 입력합니다. 매크로 번호를 입력하세요
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

6. [5] [Enter]를 누릅니다. 실시간 프로그램 1이 생성됩니다.
프롬프트는 다음과 같습니다.

프로그램 레이블을 입력하세요 (F6 = 지우기)
종료, F7 = 이전 프로그램 레이블, F8
(=다음 프로그램 레이블)

7. 레이블을 입력한 다음 실시간 프로그램에 레이블을 지정합니다.
[Enter] 키를 누릅니다.

- a. 절대 시간이 아닌 일출 또는 일몰 시간을 기준으로 하려면, 아래에 제시된 A~C 단계를 따르십시오. 일출 또는 일몰에 대한 내용은 289페이지를 참조하십시오. 4단계는 여기에서 확인하세요. 그런 다음 이 절차를 계속 진행하세요.
- b. 일 단위가 아닌 날짜를 참조하려면, 아래에 제시된 A~D 단계를 따르십시오. 날짜를 참조하여, 289페이지를 참조하십시오. 5단계는 여기에서 확인하세요. 그런 다음 이 절차를 계속 진행하세요.

288 제 24장 제어 인터페이스

일출이나 일몰을 언급하며

절대 시간이 아닌 일출 또는 일몰 시간을 참조하려면 아래의 부분 절차를 따르십시오. 자세한 내용은 설명 부분을 참조하십시오. 날짜 및 절대 시간, 288페이지이 예시는 일출 10초 전으로 시간을 설정합니다.

키 입력: 동작:

A. 프레스 [S3], 아스트로 클릭프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 하루 중 천문학적 시간을 선택하세요 (0 = 없음, 1 = 이전)
1 = 일출, 2 = 일출 후, 3 = 일출 전 일몰, 4 = 일몰 후).

B. [1] [Enter]를 누르세요. 일출 전을 선택합니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 시간 오프셋을 입력하세요 (시간/분)

C. [1][0][Enter]를 누릅니다. 매크로 실행 시 일출 전 시간 오프셋이 입력됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 요일을 입력하세요 (1=월, 2=화, 3=수, 4=목, 5=금, 6=토, 7=일) 또는 [요일]을 누르세요.
날짜] 날짜를 입력하려면 소프트키를 다시 누르세요.

날짜를 참조하다

요일 대신 날짜를 지정하려면 아래에 설명된 부분 절차를 사용하십시오. **날짜 및 절대 시간, 288페이지**이 예시는 날짜를 2000년 3월 21일로 설정합니다.

키 입력: 동작:

- A. 프레스 [S4], 일/날짜/날짜 입력 절차로 전환합니다. 프롬프트에는 다음 내용이 표시됩니다.
날짜를 입력하세요 (**0**=해당 월의 모든 날짜) 또는
[요일/날짜] 소프트키를 다시 누르세요.
요일
- B. [2][1][Enter]를 누릅니다. 날짜=21이 선택됩니다. 프롬프트는 다음과 같습니다. 월을 입력하세요 (**#1~12**)
- C. [3] [Enter] 키를 누릅니다. month=3이 선택됩니다. 프롬프트는 다음과 같습니다. 연도의 마지막 두 자리를 입력하거나 누르세요.
[모든 해를 통해]
- D. [0] [Enter] 키를 누릅니다. 연도가 2000으로 선택됩니다. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
매크로 번호를 입력하세요

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 289

실시간 프로그램 편집

실시간 프로그램을 생성한 후에는 실시간 프로그램 화면에서 해당 프로그램과 다른 프로그램을 쉽게 수정할 수 있습니다.⁷ 누르다 [↑] 또는 [↓] 다음 프로그램으로 이동하려면 []를 누르세요. ←, [→ 프로그램 옵션을 탐색하려면]

실시간 프로그램 삭제

설정 메뉴(옵션 12)의 '삭제 기능' 중 하나를 사용하여 모든 실시간 프로그램을 삭제할 수 있습니다. 또는 실시간 프로그램 표시 화면에서 프로그램을 하나씩 삭제할 수도 있습니다.

다음 절차에 따라 실시간 프로그램을 삭제하십시오.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 표시 모드가 선택됩니다. 2. [1][2][Enter]를 누릅니다. 실시간 프로그램 표시가 선택됩니다.
3. [S7]을 누르십시오. 추가 소프트웨어, [S6], 프로그램 삭제. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

삭제할 프로그램 번호를 선택한 후 Enter 키를 누르십시오.
취소하려면 CLEAR 키를 누르십시오.
4. 누르세요[5] [그리고] [6][Enter] 키를 누르세요. 프로그램 5와 6을 선택하여 삭제합니다. 메시지는 다음과 같습니다.

확인하려면 ENTER 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
5. [Enter] 키를 누르십시오. 프로그램 5와 6이 삭제됩니다.

실시간 프로그램 삽입

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 표시 모드가 선택됩니다. 2. [1][2][Enter]를 누릅니다. 실시간 프로그램 표시가 선택됩니다.
3. [S7]을 누르십시오. 추가 소프트웨어, [S1], 프로그램 삽입, [4][입력하다]. 프로그램 4에서 삽입 위치를 지정하십시오. 프롬프트에는 다음과 같이 표시됩니다.

삽입할 프로그램 번호를 선택한 다음 Enter 키를 누르십시오.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
4. 누르세요[2][Enter]. 숫자로 시작하는 두 개의 새 프로그램을 삽입합니다. 이후의 모든 프로그램 번호가 다시 매겨집니다

⁷ 실시간 프로그램을 편집하는 동안 편집 절차가 메모리에 버퍼링되므로 프로그램을 동시에 실행할 수 있습니다. 실시간 프로그램 화면을 종료하거나 프로그램을 정렬하면 변경 사항이 저장됩니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [실시간 프로그램 정렬기록, 291페이지.](#)

실시간 프로그램 복사

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 표시 모드가 선택됩니다. 2. [1][2][Enter]를 누릅니다. 실시간 프로그램 표시가 선택됩니다.
3. [S7]을 누르십시오. 추가 소프트웨어, [S2] 복사 프로그램. 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

복사할 프로그램 번호를 선택한 다음 Enter 키를 누르십시오.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
4. 누르세요[1] [부터] [5][Enter] 키를 누르세요. 프로그램 1부터 5까지 복사할 프로그램을 선택합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.

선택한 프로그램을 복사하려면,

시간을 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
[+] 키를 눌러 오전 또는 오후를 입력하세요.

5. 누르세요[7][0][0] [+][입력]. 프로그램 1을 오전 7시부터 시작하는 새 프로그램으로 복사합니다. 나머지 내용은 그대로 유지됩니다.
프로그램은 원래 상태를 유지합니다.
시간 속의 관계

실시간 프로그램 이동

실시간 프로그램 하나 이상을 다른 시간대로 이동할 수 있습니다. (프로그램 하나만 이동하려면 화살표 키를 사용하여 이동하려는 프로그램의 시간을 선택하고 키패드를 사용하여 새 시간을 입력한 다음 **[Enter]** 키를 누르십시오.)

키 입력: 동작:

1. **[설정]**을 누릅니다. 설정 표시 모드가 선택됩니다. 2. **[1][2][Enter]**를 누릅니다. 실시간 프로그램 표시가 선택됩니다.
3. **[S7]**을 누르십시오. 추가 소프트키, 이동할 프로그램 번호를 선택한 후 **[S3]**, 이동 프로그램. **Enter** 키를 누르십시오.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
4. 누르세요[1] [부터] [5][Enter] 키를 누르세요. 프로그램 1부터 5까지 선택하여 이동합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
선택한 프로그램을 이동하려면,
시간을 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
[+] 키를 눌러 오전 또는 오후를 입력하세요.
5. 누르세요[5][0][0] [+][입력]. 프로그램 1을 오후 5시부터 시작하는 새 프로그램으로 복사합니다. 나머지 내용은 다음과 같습니다.
프로그램은 원래 상태를 유지합니다.
시간 속의 관계.

실시간 프로그램 정렬/기록

콘솔은 사용자가 화면을 종료하거나 프로그램을 이동, 복사 또는 삭제할 때 실시간 프로그램을 시간대별로 정렬하고 기록합니다. 화면 내에서는 언제든지 **[S7]**을 눌러 강제로 정렬할 수 있습니다. 추가 소프트키, **[S8]**종류.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 291

DMX 입력

다른 콘솔과 같은 다른 소스의 DMX512 레벨을 사용하여 내 콘솔에서 쇼를 제어할 수 있습니다. DMX512 정보가 콘솔 입력으로 사용될 때 이를 DMX In이라고 합니다.

다른 콘솔에서 설정한 특정 무대 효과를 그대로 사용하고 싶을 때처럼, 현재 DMX 입력 레벨의 "스냅샷"을 얻어야 하는 상황이 있을 수 있습니다. 이러한 목적을 위해,
콘솔의 큐 또는 기타 프로그램 요소에 현재 DMX 입력 레벨을 기록할 수

있습니다.

콘솔에서 DMX 입력 레벨을 사용하여 채널 레벨을 동적으로 설정할 수도 있습니다. 이 경우 DMX 입력은 포커스 포인트 0으로 지칭됩니다. DMX 입력 값이 변하면 포커스 포인트 0을 기준으로 설정된 모든 채널 레벨은 다른 포커스 포인트를 기준으로 기록했을 때와 마찬가지로 자동으로 즉시 업데이트됩니다.⁸

DMX 입력 기능을 어떤 용도로든 사용하기 위한 첫 번째 단계는 DMX 입력을 활성화하는 것입니다. 활성화 절차는 다음 섹션에 설명되어 있습니다. DMX 입력을 활성화하지 않고도 명령에서 포커스 포인트 0을 참조할 수 있지만, DMX 입력이 활성화될 때까지 포커스 포인트 0을 참조하는 큐 또는 기타 녹음 요소의 레벨이 설정되지 않습니다.

DMX 활성화

DMX 입력을 직접 녹음하고, DMX 입력 시작 채널을 지정한 후 포커스 포인트 0을 사용하여 레벨을 설정하십시오. 시작 채널 지정은 DMX 입력 활성화라고 하며, 아래 그림과 같이 옵션 설정 화면에서 수행할 수 있습니다.⁹



⁸ 초점 지점 0은 다른 초점 지점과 동일하게 작동하지만, 제시된 절차를 사용하여 생성하거나 기록할 수는 없습니다. 제 12장 핵심 사항, 145페이지.

⁹ DMX 입력은 기본적으로 비활성화되어 있습니다.

292 제 24장 제어 인터페이스

키 입력: 동작:

- [설정]을 누릅니다. 설정 메뉴가 선택됩니다.
- [6] [Enter] 키를 누릅니다. 옵션 설정 메뉴가 선택됩니다.
- [3] [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
시작 채널에서 **DMX512**를 선택하세요
(0을 입력하면 비활성화됩니다)
- [1][0][0][Enter]를 누르십시오. 예이 DMX 입력 신호를 수신할 첫 번째 채널로 지정합니다.
DMX 입력을 활성화하고 채널 100을

- a. 모든 **DMX** 입력 채널을 수용할 수 있도록 충분한 채널이 있는지 확인하십시오. **512**채널 **Insight 3**의 경우, **512**개의 **DMX** 입력 채널을 모두 사용하려면 **DMX** 입력 시작 채널을 **1**로 설정해야 합니다.

DMX 입력 및 초점 0과 함께 작업

DMX 입력을 활성화한 후에는 스테이지 또는 페이더 디스플레이에서 **DMX** 입력 레벨을 녹음하거나 **DMX** 입력을 제외한 모든 활성 채널을 녹음할 수 있습니다. **DMX** 입력을 먼저 활성화하지 않고도 포커스 포인트 **0**을 사용하거나 포커스 포인트 **0**을 제외하고 녹음할 수 있습니다.

다음 절차는 스테이지 디스플레이에서 **DMX** 입력 소프트웨어를 사용하는 방법을 보여줍니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누르세요. 스테이지 표시를 선택합니다.
 2. [녹음] [5]을 누릅니다. 5번 큐에 맞춰 녹음할 준비를 합니다.
 3. [S7]을 누르십시오. 더 소프트웨어[S4]가 읽을 때까지 **DMX** 입력.
 4. [S4]를 누르십시오. **DMX** 입력, [입력하다]. ^{에이} **DMX** 입력 채널을 선택합니다.
 5. [Enter] 키를 누릅니다. **DMX** 입력 레벨을 큐 **5**로 기록합니다.
- a. 이 단계에서 [S4]를 누르기 전에 [Except]를 누르면 **DMX** 입력 채널을 제외한 모든 활성 채널이 녹음됩니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 293

DMX 입력을 사용하여 레벨 설정

녹음된 큐나 기타 요소들이 특정 시점의 **DMX** 입력 레벨뿐만 아니라 지속적으로 **DMX** 입력 레벨을 반영하도록 하고 싶을 수 있습니다. 콘솔에서는 **DMX** 입력이 활성화된 후 항상 현재 **DMX** 입력 값을 포함하는 포커스 포인트 **0**을 기준으로 녹음함으로써 이러한 기능을 제공합니다.

다음 절차는 초점 지정 **0**을 기준으로 큐를 기록하는 방법을 보여줍니다. 이 예에서는 **DMX** 입력이 **600**번 채널부터 활성화되어 있다고 가정합니다.

키 입력: 동작:

1. [스테이지]를 누르세요. 스테이지 표시를 선택합니다.
초점 지정 0에서 설정된 레벨로 채널 600~699를 설정합니다.
2. [채널] [6][0][0] [통과] [6][9][9] [초점]을 누르세요.
[포인트] [0] [Enter]. 레코드 큐 5
3. [녹음] [큐] [5] [Enter]를 누릅니다.

DMX 보기

페이더 디스플레이를 통해 DMX 입력 채널을 확인하세요. 페이더 디스플레이에 진입할 때 옵션 5를 선택하거나 [S1]을 누르세요. 선택 페이더 페이더 디스플레이에 있는 동안입니다.

타임코드

표준화된 타임 코드 프로토콜에 기반한 프로그램에 반응하는 쇼를 제작하고 실행할 수 있습니다. 이 콘솔은 SMPTE(Society of Motion

Picture and Television Engineers) 타임 코드와 MIDI(Musical Instrument Digital Interface) 타임 코드 모두에 반응합니다.

이 콘솔은 MIDI 및 SMPTE 프로토콜 모두에서 내부 타임 코드를 생성합니다. 또한 외부 MIDI 및 SMPTE 제어를 통해 작동할 수 있지만, 외부 SMPTE를 사용하려면 옵션을 설치해야 합니다(외부 MIDI 기능은 콘솔에 기본으로 제공됩니다). 두 클럭을 동시에 활성화할 수 있으므로 공연 중 외부 타임 코드 신호가 중단될 경우 내부 클럭이 즉시 작동하여 공연의 연속성을 유지할 수 있습니다.

타임 코드 제어를 위해 설계된 프로그램은 지정된 시간에 재생되는 일련의 이벤트로 구성됩니다. 타임 코드 프로그램은 5초에서 24시간까지 조절 가능한 반복 재생 시간을 가질 수 있습니다. 이러한 프로그램은 여러 개 존재할 수 있습니다.

3,000개의 타임 코드 이벤트로 구성되며, 각 이벤트는 페이더에 로드된 큐(두 개의 페이더 각각에 하나의 큐), 서브마스터 범프 버튼 또는 매크로를 임의의 조합으로 가질 수 있습니다.

한 프레임에 최대 32개의 이벤트가 실행될 수 있습니다.¹⁰ 이벤트 시간은 시, 분, 초 단위로 표시되며, 각 초는 프레임으로 나뉩니다. 예를 들어, 01:25:30:17은 1시간 25분 30초 17프레임을 의미합니다. 기본 프레임 속도인 초당 30프레임 외에 두 가지 프레임 속도를 추가로 사용할 수 있습니다.

타임코드 프레임 속도 설정

외부 클럭과 내부 클럭 백업을 사용하여 타임 코드 프로그램을 실행하는 경우, 내부 클럭의 프레임 속도가 외부 클럭과 동일한지 확인하십시오. 기본 프레임 속도는 초당 30프레임이지만, 24프레임 또는 25프레임으로 재설정할 수 있습니다. 재설정 방법은 다음과 같습니다.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [6]을 누르세요. 옵션 설정[Enter]을 누르세요. 다음 Enter 키를 누르세요. 같습니다. 초당 타임코드 프레임 수를 선택한 다음 Enter 키를 누르십시오.
3. [6]을 누르세요. 초당 타임코드 프레임 수, [입력하다]. **(1 = 30fps, 2 = 25fps, 3 = 24fps)** 옵션 설정 메뉴를 선택합니다

프롬프트 내용은 다음과

4. [2] [Enter]를 누릅니다. 타임코드 프레임 속도가 25fps로 설정됩니다.

¹⁰ 한 프레임에 32개 이상의 이벤트가 할당된 경우, 해당 프레임에서는 처음 32개 이벤트만 실행되고 나머지는 다음 프레임 또는 여러 프레임에서 실행되어 할당된 모든 이벤트가 소진될 때까지 계속됩니다. 그러나 수동 모드에서는 스텝 버튼을 누르면 하나의 이벤트만 실행됩니다. 배정된 인원수와 관계없이.

타임코드 프로그램 만들기

타임 코드 프로그램은 두 가지 방법으로 생성할 수 있습니다. 타임 코드 이벤트 화면에서 직접 정의하거나, 타임 코드 이벤트 화면에서 학습 모드를 활성화한 후 실시간으로 생성할 수 있습니다. 타임 코드 프로그램에 포함하는 큐, 서브마스터 또는 매크로는 미리 녹음되어 있어야 합니다.

The screenshot shows the 'Time Code Events' menu with the following data:

Event	Time (30fps)	R/B	Rate	C/D	Rate	Buyp	Rate	Macro	Label
1	00:00:01:00	1		10					Event #1
2	00:01:00:00					16 On	150		Event #2
3	00:10:00:00	2		3		16 Off	150		Event #3
4	00:20:00:00							1	Event #4
5									

Additional information from the screenshot:

- TimeCd: 11:34:59:29
- 11:42 AM
- First: 00:00:00:00
- Last: 23:59:59:29
- Select Code Time (Press TIME to edit specific fields)
- Control Panel: S1 Internal Clock, S2 Clock Disable, S3 Manual Mode, S4 Pause Mode, S5 Step, S6 Learn Mode, S7 More Softkeys, S8 Return

이 장의 타임 코드 이벤트 표시 프로그래밍과 관련된 모든 절차에 대해서는 [설정] [1][3]을 누르십시오. 타임코드 이벤트[Enter] 키를 눌러 해당 화면으로 이동합니다. 화면에는 다음 내용이 표시됩니다.

- [Enter] 키를 눌러 이벤트 라인에서 커서를 이동합니다.
- 가로 화살표 키를 눌러 이벤트 라인의 다른 필드로 이동합니다.
- 세로 화살표 키를 눌러 위 또는 아래로 이동하여 다른 이벤트로 이동합니다.
- 이벤트 라인 끝에서 오른쪽 화살표 키를 누르면 포인터가 다음 이벤트의 첫 번째 필드로 이동합니다.
- 마지막 이벤트에서 아래쪽 화살표를 눌러 새 이벤트를 생성하세요.

정의에 따른 프로그램 생성

타임 코드 이벤트 화면에서 다음 절차에 따라 타임 코드 프로그램을 정의하십시오. 이렇게 생성된 타임 코드 프로그램은 타임 코드 이벤트 화면을 종료할 때까지 기록되지 않으며, 화면에서 프로그램의 이벤트도 정렬됩니다.¹¹

키 입력: 동작:

1. [1][0][0]을 입력하고 **Enter** 키를 누릅니다. 첫 번째 이벤트 생성 시간을 1초로 선택합니다.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.**A/B** 큐를 선택하세요

2. [1] **[Enter]**를 누릅니다. **A/B** 페이더에서 이벤트 1이 재생되도록 큐 1이 입력됩니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.

A/B 평가 비율을 선택하세요

(0~2000, 100 = 정상)

3. [1][2][5]**[Enter]**를

누르십시오. **에이**

기록된 페이드아웃의 125%에

해당하는 비율을 입력합니다.

모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.

요금 **125**

4. **[Enter]** 키를 누릅니다. 하이라이트가 이동합니다.**CD** 필드

프롬프트는 다음과 같습니다.

C/D 큐를 선택하세요

5. 페이더 **C/D**에 대해 1단계부터 4단계까지를 반복합니다.

다음과 같습니다:

범프 이벤트에 사용할 서브마스터 번호를 선택한 다음 **[+]** 키를 눌러 켜거나 **[-]** 키를 눌러 끄십시오.

6. [1][2][+]**[Enter]**를 누르세요. **비**

하이라이트를 다음으로

이동합니다범프필드. 프롬프트는

서브마스터 **12**를 선택하고

서브마스터를 **<binary data, 5 bytes>**니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.범프율 선택

(0~2000, 100 = 정상)

7. [Enter] 키를 누릅니다. 페이드 속도는 그대로 유지되고 하이라이트가 해당 위치로 이동합니다. 매크로 필드 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
매크로 선택

8. [5] [Enter] 키를 누릅니다. 이벤트가 재생될 때 실행할 매크로 5를 선택합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
레이블 입력

9. [Enter] 키를 누르세요. 레이블을 건너뛸 것입니다. 기음 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 이벤트 번호를 선택하세요

이벤트 2를 선택합니다. 위의 단계를 이 이벤트 및 이후 이벤트에 대해 반복합니다.
10. [2] [Enter]를 누릅니다. 이벤트 번호를 입력합니다. 이어서 [Enter] 키를 누르세요.

- a. 0은 페이드 효과를 멈추고, 50은 녹음된 속도의 절반으로 페이드 효과를 실행합니다. 속도를 입력하지 않으면 녹음된 속도로 페이드 효과가 실행됩니다. b. [+]를 입력하면 서브마스터가 켜지고, [-]를 입력하면 서브마스터가 꺼집니다.
- c. 원하시면 이 필드를 선택하고 키보드에서 [레이블]을 눌러 나중에 레이블을 추가할 수 있습니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 297

학습 모드를 사용하여 프로그램 만들기

학습 모드에서는 매크로 키, 서브마스터 범프 버튼, 페이더 [Go] 키를 타임 코드 이벤트로 실시간으로 기록할 수 있습니다. 이벤트 타이밍을 실시간으로 결정하기 때문에 코드 시간을 지정하지 않고도 학습 모드에서 프로그램을 실시간으로 녹음할 수 있습니다. 학습 모드를 종료하려면(학습 모드 소프트웨어를 두 번 누르면), 프로그램이 이벤트 시간 순서대로 기록됩니다.

학습 모드에서 타임 코드 프로그램을 기록하려면 다음 단계를

따르십시오. 키 입력: 동작:

1. [S6]이 표시될 때까지 [S7]을 누르십시오.
학습 모드.
2. [S6]을 누르십시오. 학습 모드. 타임 Cd 학습 화면 왼쪽 상단에 빨간색으로 깜빡입니다.
설명된 대로 활성화됨
아래에 외부 시간 코드
시계, 307페이지.
3. 내부 시계를 사용하여 공연 시간을 측정하는 경우 [S2]를 누르십시오. 시계 활성화, 에게 타이머를 시작하세요. 에이
4. 스테이지 디스플레이로 이동하세요
5. 외부 시계를 사용하는 경우 지금 시작하십시오. 반드시 타임코드 입력이 있습니다
6. 단서를 선택하세요.
타임코드 이벤트로 기록할 서브마스터 및 매크로입니다.
7. 프로그램에서 이벤트가 시작되기를 원하는 정확한 순간에 타임 코드 이벤트가

실행될 페이지의 [Go] 버튼을 누르거나, 서브마스터의 범프 버튼을 누르거나, 매크로를 시작하십시오.

프로그램에 이벤트로 기록됩니다.

8. [설정] [1][3] [입력] [S6]을 누르십시오. 학습 모드. 디스플레이 오른쪽 상단에 있는 내부 시계가 작동을 시작합니다.

타임 코드 이벤트 표시 화면으로 돌아가고 학습 모드를 비활성화합니다. 필요에 따라 이벤트를 편집하십시오.

버튼을 누를 때마다 타임코드

- a. 시계를 시작한 후 [기록]을 눌러 빈 이벤트를 입력할 수 있습니다.

11. 타임 코드 이벤트 표시에서 이벤트를 즉시 정렬할 수 있습니다. [S8] 키를 눌러 정렬하세요. 정렬 키는 이 표시의 소프트키 세 번째 단계에 있으므로, 보이지 않으면 [S7] 키를 눌러 [S8]에 나타날 때까지 이동하세요.

이벤트 정렬/기록

정렬이 완료되면 이벤트가 기록됩니다. 정렬은 타임코드 이벤트 표시 화면을 종료하거나 타임코드 학습 모드를 종료할 때 수행됩니다. 타임코드 이벤트 표시 화면을 종료하지 않고도 강제로 정렬할 수 있습니다.

타임 코드 이벤트 표시를 종료하기 전에 정렬해야 하는 이유는 현재 편집 중인 프로그램을 재생할 때 발생합니다. 프로그램이 편집한 부분에 아직 도달하지 않았다면 해당 편집 내용은 바로 재생 중에 적용됩니다. 하지만 프로그램이 이미 편집한 부분을 지나쳤다면, 편집 내용은 다음 재생이 시작될 때까지 적용되지 않습니다. 경우에 따라 이벤트 목록 포인터를 재설정해야 할 수도 있는데, 이에 대한 설명은 아래에 있습니다.

정렬하려면 소프트키 [S8]에 "정렬"이 표시되는지 확인하십시오. 표시되지 않으면 [S7]을 누르십시오. 추가 소프트키소프트키가 나타날 때까지 한두 번 누르세요. 그런 다음 [S8]을 누르세요.종류.

타임코드 프로그램 편집

타임 코드 이벤트 화면에서 타임 코드 프로그램을 편집할 수 있습니다. 타임 코드 프로그램을 편집하는 동안에도 편집 절차가 메모리에 버퍼링되므로 프로그램을 동시에 실행할 수 있습니다. 하지만 프로그램은 이벤트 목록 포인터에 의해 제어되므로 타임 코드 이벤트 화면을 벗어나자마자 편집 내용이 즉시 적용되지 않을 수 있습니다. 포인터가 이미 편집한 이벤트를 지나쳐 버린 경우, 이벤트 목록 포인터가 프로그램의 시작 부분으로 재설정될 때까지 편집 내용이 적용되지 않습니다.

이벤트 목록 포인터 재설정

이벤트 목록 포인터는 타임 코드 신호의 동작과 관계없이 타임 코드 이벤트를 순차적으로 이동합니다. 예를 들어, 프로그램의 다음 이벤트가 100프레임 뒤에 있다면, 이벤트 목록 포인터는 즉시 해당 프레임으로 재설정되는 반면, 안정적인 타임 코드 신호는 프레임 단위로 균일하게 이동합니다.

프로그램을 중단하려면 프로그램을 구동하는 타임 코드 신호를 차단하면 됩니다. 콘솔의 내부 클럭을 사용하는 경우 내부 클럭만 비활성화하면 됩니다. 마찬가지로 외부 타임 코드 클럭을 사용하는 경우 외부 클럭만 비활성화하면 됩니다. 두 클럭을 모두 사용하는 경우에는 내부 및 외부 타임 코드 신호 모두를 차단해야 프로그램이 중단됩니다.

외부 시계를 비활성화하고 내부 시계를 백업으로 사용하는 경우, 외부 신호가 복구된 후 최소 5초 이내에는 시계 재동기화가 이루어지지 않습니다. 이 재동기화 기간 동안 예약된 이벤트는 실행되지 않습니다. 이번 회차에는 반영되지 않지만, 다음 회차에 반영될 것입니다.

프로그램을 편집한 경우 이벤트 목록 포인터를 재설정해야 할 수 있습니다. 타임 코드 이벤트 표시 화면을 종료하지 않고 시계를 비활성화하지 않은 상태에서 학습 모드 소프트키를 사용하여 이벤트 포인터를 강제로 재설정할 수 있습니다. 소프트키 [S6]을 두 번 눌러 학습 모드를 종료하면 프로그램의 타임 코드 이벤트가 재정렬되고 이벤트 포인터가 재설정되기 때문입니다. 실제로 학습 모드를 사용할 필요는 없으며, 학습 모드 소프트키를 연속으로 두 번 누르기만 하면 됩니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 299

루프 시간 재설정

타임 코드 프로그램은 첫 번째 이벤트 발생 시간부터 마지막 이벤트 발생 시간까지 반복 재생한 후 재설정되어 다시 재생됩니다. 첫 번째 시간 이전이나 마지막 시간 이후의 코드 시간을 가진 이벤트는 무시됩니다. 재설정 가능한 반복 재생 시간은 5초에서 24시간까지 설정할 수 있습니다..¹²

외부 클럭에서 타임 코드 프로그램을 실행하는 경우, 외부 클럭의 첫 번째 이벤트 시간과 마지막 이벤트 시간 설정이 루프 시간을 제어합니다. 동기화된 내부 클럭 백업을 제공하려면 타임 코드 이벤트 표시에서 첫 번째 이벤트 시간과 마지막 이벤트 시간을 외부 클럭에 설정된 시간과 정확히 일치하도록 설정해야 합니다. 그렇지 않으면 두 클럭이 동기화될 때까지 이벤트가 누락될 수 있습니다. 외부 클럭과 내부 클럭이 동기화되는 데는 최소 5초가 소요됩니다.

이 절차는 내부 클럭만으로 실행할 때 또는 외부 클럭과 내부 클럭 백업을 사용하여 실행할 때 루프 시간을 설정하는 데 사용할 수 있습니다.

키 입력: 동작:

1. [S8]이 표시될 때까지 [S7]을 누르십시오.
리셋 루프.
2. [S8]을 누르십시오.리셋 루프프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
내부 프레임의 첫 번째 유효한 프레임을 입력하십시오.
시간을 입력한 후 **Enter** 키를 누르세요. (누르세요)
특정 필드를 수정하는 데 걸리는 시간)
3. [1][0][0][0]을 누르십시오. 타임 코드 프로그램의 시작 시간을 10초로 설정합니다.
4. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
내부 프레임의 마지막 유효 프레임을 입력하십시오.
시간을 입력한 다음 **ENTER** 키를 누르십시오. (누르세요)
특정 필드를 수정하는 데 걸리는 시간)
5. [5][0][0][0]을 누른 다음 타임코드 프로그램을 5분 간격으로
[Enter]를 누릅니다. 재설정합니다.

¹²반복 횟수가 5초 미만으로 설정된 경우, 내부 시계는 반복 횟수 시작 시간으로부터 5초로 재설정됩니다.

300 제 24장 제어 인터페이스

타임코드 이벤트 삭제

타임코드 이벤트를 삭제하려면 다음 단계를 따르세요.¹³

키 입력: 동작:

1. [S6]이 표시될 때까지 [S7]을 누르십시오.
이벤트 삭제.
2. [S6]을 누르십시오.이벤트 삭제프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
삭제할 이벤트 번호를 선택하세요.
그런 다음 엔터 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.

3. [5] [And] [6] [Enter]를 누릅니다. 이벤트 5와 6을 입력하여 삭제합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.

확인하려면 **ENTER** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.

4. [Enter] 키를 눌러 삭제하세요.
이벤트 또는 [지우기]를 클릭하여 종료
변경되지 않았습니다.

타임코드 이벤트 삽입

이 절차를 사용하여 기존 타임 코드 프로그램에 타임 코드 이벤트를 삽입하십시오.

키 입력: 동작:

1. [S1]이 표시될 때까지 [S7]을 누르십시오.
이벤트 삽입.
2. [S1]을 누르십시오.이벤트 삽입프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
삽입할 이벤트 번호를 선택한 다음
엔터 키를 누르세요
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
Enter 키를 누르십시오.
취소하려면 지우기 버튼을
누르세요.
3. [4] [Enter]를 누릅니다. ^{에이} 프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 삽입할 이벤트 수를 선택한 다음
취소하려면 지우기 버튼을
누르세요.
4. [2]를 누르십시오. 두 개의 새 이벤트를 삽입하려는 것을 나타냅니다.
모서리에는 다음과 같이 적혀 있습니다.
2를 삽입하세요
5. [Enter] 키를 누릅니다. 새로운 이벤트 4와 5가 삽입되고, 이후의 모든
이벤트는 번호가 다시 매겨집니다.

a. 새로운 이벤트는 이벤트 4 앞에 삽입됩니다.

¹³그시간 코드 이벤트 지우기기능 지우기 메뉴의 메뉴 옵션을 사용하면 기록된 모든 타임 코드 이벤트를 삭제할 수 있습니다. 이렇게 하려면 [설정] [4] [Enter] [1][3] [Enter] [Enter]를 누르십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 301

타임코드 이벤트 복사

유사한 시간 코드 이벤트를 연속으로 생성하는 경우, 하나의 이벤트를 생성한 다음 이를 복사하여 추가 이벤트를 만드는 것이 더 쉬울 수 있습니다. 선택한 이벤트 또는 이벤트 범위를 다른 시간 코드로 복사하려면 아래 절차를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [S2]가 표시될 때까지 [S7]을 누르십시오.
이벤트 복사.

2. [S2]를 누르십시오.이벤트 복사프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
 복사할 이벤트 번호를 선택하세요.
 그런 다음 **Enter** 키를 누르십시오. 취소하려면 누르세요.
 분명한
3. [1] [Thru] [5] [Enter]를 누릅니다. 이벤트 1~5를 선택하여
 복사합니다. 프롬프트는 다음과 같습니다.
 선택한 이벤트를 복사하려면 선택하세요.
 시간을 입력하고 **Enter** 키를 누르세요. 취소하려면
 지우기 버튼을 누르세요
4. [시간] [시간] [2][5]을 누릅니다. 첫 번째 이벤트를 복사하기 위해 25초를
 선택합니다.
5. [Enter] 키를 누릅니다. 이벤트 1이 25초부터 시작하는 새 이벤트로
 복사됩니다. 나머지 이벤트는 그대로
 유지됩니다.
 원래의 관계를 유지한다
 시간

이동 시간 코드 이벤트

선택한 이벤트 또는 이벤트 범위를 시간 코드에서 다른 시간 코드로 이동하려면 다음 절차를 따르십시오. 이벤트 목록을 정렬하거나 시간 코드 이벤트 표시를 종료하면 이벤트가 새 시간으로 이동합니다.

키 입력: 동작:

1. [S3]이 표시될 때까지 [S7]을 누르십시오.
이동 이벤트.
 2. [S3]을 누르십시오.이동 이벤트프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
이동할 이벤트 번호를 선택하세요.
그런 다음 엔터 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
 3. [1] [Thru] [5] [Enter]를
누르십시오.^{에이} 프롬프트에서 이동할 이벤트 1~5를
선택합니다.
선택한 이벤트를 이동하려면 시간을
선택하고 **Enter** 키를 누르십시오.
취소하려면 **Clear** 키를 누르십시오.
 4. [시간] [시간] [시간] [5]을
누르세요. 첫 번째 이벤트가 진행될 시간을
5분으로 설정합니다.
 5. [Enter] 키를 누릅니다. 이벤트 1을 5분 시점부터 시작하는 새 이벤트로
복사합니다. 나머지 내용은 그대로
유지됩니다.
이벤트는 원래 상태를 유지합니다.
시간 속의 관계
- a. 단일 이벤트를 이동하려면 화살표 키를 사용하여 이동하려는
이벤트의 코드 시간을 선택한 다음 키패드 프롬프트 창에 새
코드 시간이 표시될 때까지 **[+]** 또는 **[-]** 키를 누르고 **[Enter]**
키를 누릅니다. 또는 키패드를 사용하여 새 시간을 입력한 다음
[Enter] 키를 누릅니다.

이벤트 편집

타임 코드 이벤트 표시 화면에서 이벤트를 추가, 변경 또는 삭제할 수

있습니다. 변경 사항은 타임 코드 이벤트 표시 화면을 종료하거나 학습 모드 소프트웨어를 두 번 누르면 적용됩니다.¹⁴

타임 코드 프로그램을 편집하려면 아래 절차를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. 화살표 키를 사용하여 해당 필드를 강조 표시합니다. 수정하려는 항목입니다.
화살표 키를 사용하여 선택하세요.
다른 들판.
2. 해당 필드에 새 내용을 입력하십시오. 원하시는 경우 **범위 편집** 항목을 삭제하려면 누르세요. 편집할 필드를 선택합니다. [분명한].
3. [Enter] 키를 누르거나

여러 이벤트에 변경 사항을 적용하려면 여러 이벤트를 선택하여 한 번에 편집할 수 있습니다. 예를 들어, 처음 10개 이벤트의 할인율을 50%로 설정하려면 다음과 같이 진행하세요.

키 입력: 동작:

1. [S1]이 표시될 때까지 [S7]을 누르십시오.
이벤트 선택.
2. [S1]을 누르십시오. 이벤트 선택 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
이벤트 번호를 선택하세요
3. [1] [Thru] [1][0]을 누르십시오.
메시지가 나타납니다.
4. [S4]를 누르십시오. 비율. ^{에이} **A/B** 평가 비율을 선택하세요
첫 번째 요금 입력란이 강조 표시되어 있으며 다음과 같은
5. [5][0]을 누릅니다. 비율을 50%로 설정합니다.
6. 6단계와 7단계를 반복합니다.
나머지 요금 항목.
 - a. 또는 이 시점에서 다른 소프트웨어를 눌러 코드 타임, 큐, 서브마스터 또는 매크로 설정을 편집할 수 있습니다.

14. 학습 모드 키를 두 번 누르면 이벤트 목록 포인터를 바로 재설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [이벤트 목록 포인터 재설정, 299페이지](#) 참고용입니다.

304 제24장 제어 인터페이스

또는 프로그램에서 10개의 이벤트를 5초씩 뒤로 이동시키고 싶다면

다음과 같이 할 수 있습니다.키 입력: 동작:

1. [S1]이 표시될 때까지 [S7]을 누르십시오.
이벤트 선택.
2. [S1]을 누르십시오.이벤트 선택프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
이벤트 번호를 선택하세요
3. [1][1] [Thru] [2][0]을 누르십시오.
 4. [S2]를 누르십시오.코드 타임시간 필드가 강조 표시되어 있습니다. 프롬프트에는 다음과 같이 표시됩니다.
코드 시간을 선택하세요 (**TIME** 버튼을 누르세요)
특정 필드를 편집합니다
 5. [시간] [시간]을 누릅니다. 10개 이벤트 모두에 대한 초 단위 필드가 선택됩니다.
프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
초를 선택하세요
6. [+] 버튼을 다섯 번 누르세요. [+] 버튼을 누를 때마다 각 이벤트의 초 단위 값이 1씩 증가합니다.
두번째
7. [Enter] 키를 누릅니다. 새 시간이 설정됩니다.

타임코드 프로그램 실행

타임 코드 프로그램을 실행하는 방법은 세 가지가 있습니다. 콘솔의 내장 타임 코드 클럭을 사용하는 방법, 외부 타임 코드 클럭을 사용하는 방법, 또는 수동으로 실행하는 방법입니다.¹⁵ 외부 시간 코드 소스를 사용할 경우, 내부 클럭은 외부 클럭에 오류가 발생할 경우 프로그램을 계속 실행하기 위한 백업 역할을 합니다.

내부 시간 코드 클럭

콘솔의 타임코드 클럭을 사용하여 타임코드 프로그램을 실행하려면 다음 절차를 따르십시오.

키 입력: 동작:

1. [S1]을 누르십시오. 내부 시계 프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
내부 시계를 설정한 다음 누르세요
ENTER (특정 내용을 편집하려면 **TIME**을 누르십시오)
분야)
2. 키패드 또는 [+]**버튼**을 사용하세요.
[-] 키를 눌러 진입합니다.
첫 번째 이벤트의 코드 시간
보고 싶은 내용 또는 입력할 내용

0에서 시작
타임코드 시작
프로그램.

3. [Enter] 키를 누르세요.

4. [S2]를 누르십시오.시계
활성화원하는 시간에 내부
시계를 작동시키기
시작합니다.

코드 작성 시간.에이
각 타임코드 이벤트는 기록된
시간에 실행됩니다.

a. 이 소프트키는 시계 활성화/비활성화 기능을 전환합니다.
시계가 비활성화되면 디스플레이 왼쪽 상단에 "시계
비활성화됨"이라는 메시지가 표시됩니다.
변하지 않는타임카드값. 클럭이 활성화되어
작동하면,타임카드가격이 상승합니다.

¹⁵타임코드 프로그램을 재생하는 동안 재생 모니터에 타임코드 목록을
포함하면 유용할 수 있습니다. [Setup] [6] [Enter] [7] [Enter] [1]
[Enter]를 눌러 타임코드 목록을 표시하세요.

306 제24장 제어 인터페이스

외부 시간 코드 시계

외부 클럭을 사용하여 실시간 프로그램을 실행할 때, 이벤트 목록 포인터는
외부 클럭의 프레임에 맞춰 점프합니다. 하지만 외부 클럭이
활성화되었음에도 불구하고 타이밍 신호가 아직 수신되지 않아 프로그램
실행이 지연되는 경우가 있습니다. 이러한 상황이 발생하면 다음과 같은
메시지가 표시됩니다.입력 대기 중타임 코드 이벤트 표시 화면 왼쪽 상단에
메시지가 나타납니다. 외부 신호가 시작되면 메시지가
사라지고...타임카드값이 상승하기 시작합니다.¹⁶

외부 신호가 프로그램이 준비되기 전에 시작되면 프로그램 실행 첫 번째
단계에서 이벤트가 손실될 수 있습니다.¹⁷ 이는 이벤트 목록 포인터가 외부
신호와 함께 이동하면서 하나 이상의 이벤트의 실행 시간을 이미 지나쳐
버렸기 때문입니다. 하지만 이렇게 놓친 이벤트들은 프로그램의 후속 실행
과정에서 재생됩니다.

아래 절차에 따라 외부 클럭을 활성화하십시오. 이 절차는 콘솔의 내부

클럭도 활성화하므로 외부 클럭 신호가 실패할 경우 백업으로 사용할 수 있습니다. 두 클럭을 활성화하는 순서가 중요합니다. 또한 외부 클럭과 내부 클럭이 동기화되는 데 최소 5초가 소요되므로 초기 동기화 기간 동안 발생하는 이벤트는 누락될 수 있습니다.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [6]을 누르세요. 옵션 설정[Enter] 키를 누르세요. 외부 타임코드 입력 활성화/비활성화
0=비활성화, 1=SMPTE 활성화, 2=MIDI 타임코드(MTC) 활성화
3. [5]를 누르세요.타임코드 입력, [입력하다]. 옵션 설정 메뉴를 선택합니다

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.

4. [2] [Enter]를 누릅니다. 외부 MIDI 타임 코드 클럭이 활성화됩니다.
5. [S8]을 누르고 Enter를 누릅니다. 설정 화면으로 돌아갑니다. 6. [1][3]을 누르고 Enter를 누릅니다. 타임 코드 이벤트 옵션을 선택합니다.
7. [S2]를 누릅니다.시계 활성화내부 시간 코드 클럭을 활성화합니다.

16. 어떤 시계가 프로그램을 실행하고 있는지는 시계의 색깔로 확인할 수 있습니다.타임 **CD**원쪽 상단 모서리에 숫자가 표시됩니다. 빨간색 숫자는 내부 시계가 프로그램을 실행하고 있음을 의미하고, 녹색 숫자는 외부 시계가 프로그램을 실행하고 있음을 의미합니다.
17. 첫 번째 시도에서 이벤트가 손실되는 현상은 동시에 실행 중인 프로그램을 편집할 때도 발생할 수 있습니다. 이를 방지하려면 다음을 참조하세요. [이벤트 목록 포인터 재설정, 299페이지](#).

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 307

수동 재생

[수동 모드], [일시 정지 모드], [단계] 소프트키를 사용하면 타임 코드 소스가 활성화되지 않은 상태에서도 타임 코드 이벤트의 재생을 수동으로 제어할 수 있습니다. [시간]을 누르면 코드 시간을 지정하여 순서에 상관없이 이벤트를 선택할 수 있습니다. 타임 코드 프로그램을 생성하거나 편집하는 동안 내부 또는 외부 타임 코드 클럭에서 이벤트가 실행되지 않도록 하려면 수동 모드 또는 일시 정지 모드 소프트키를 사용하십시오.

키 입력: 동작:

1. [S3]을 누르세요.수동 모드또는... [S4]를 누르세요.패션을 멈추세요2. [S5]를

누르십시오.단계.에이	재설정합니다.
	또는...
3. 4단계를 반복하여 타임코드 이벤트를 순차적으로 진행합니다.	현재 타임코드 이벤트에서 타임코드 입력을 중단합니다.
	다음 기록된 타임 코드 이벤트로의 진행 상황,
4. 수동 모드인 경우 [S3]을 누르십시오.수동 모드일시 정지 모드인 경우 [S4]를 누르십시오.패션을 멈추세요.	정상 작동으로 복귀하고 타임 코드가 재개됩니다.
타임코드 입력을 중지하고 콘솔을 최초 기록된 타임코드 이벤트로	

- a. 수동 모드에서 [단계]를 누르면 기록된 첫 번째 타임 코드 이벤트부터 시작하여 기록된 순서대로 진행됩니다. [단계]를 누를 때마다 하나의 이벤트만 실행됩니다.

원격 매크로

원격 매크로 기능은 최대 1,000피트 떨어진 위치에서 최대 8개의 콘솔 매크로를 제어할 수 있도록 해줍니다. 일반적으로 원격 매크로 제어 장치는 8개의 버튼으로 구성된 제어 스테이션입니다.

콘솔 후면 패널의 원격 매크로 터미널은 매크로 1,901부터 1,908까지를 제어합니다.¹⁸ 원격 위치에서 이러한 콘솔 매크로 중 하나를 작동하려면 해당 컨트롤을 누르십시오.

ETC는 원격 매크로 제어 장치를 제공하지 않습니다. 하지만 콘솔에는 25핀 커넥터가 있습니다. 원격 매크로 사용자가 제공하는 원격 매크로 제어 장치를 연결할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [원격 매크로 설치, 342페이지](#) 콘솔에 원격 매크로 컨트롤러를 연결하는 방법에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

직렬 인터페이스

후면 패널에 있는 **Digitizer/Serial**이라고 표시된 커넥터는 디지털 태블릿을 연결하거나 다른 장치와 직렬 연결을 하기 위한 것입니다. 콘솔 또는 **Lightning Playback Controller**에서 디지털 태블릿을 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [디자이너 워크시트, 313페이지](#).

직렬 인터페이스 기능은 향후 구현을 위해 예약되어 있음을 알려드립니다. 옵션 설정 메뉴의 12번 옵션에서 "**Expression Serial Protocol (ESP)**" 선택 항목을 무시하십시오. 또한 소프트키 **[S2]**도 무시하십시오. **ESP** 보드윌그 메뉴에 있습니다.

¹⁸ *Insight Lighting Playback Controller*에는 **LPC** 후면 패널의 4개 커넥터에 연결된 32개의 원격 매크로가 있습니다. 이 매크로는 1,901번부터 1,932번까지 번호가 매겨져 있습니다. 자세한 내용은 *Insight LPC* 빠른 가이드를 참조하십시오.

제25장 액세서리

제25장에서는 다음과 같은 조명 시스템 액세서리에 대한 정보를 제공합니다.

- 원격 초점 조절 장치(RFU)
- 디자이너 작업표
- 영숫자 키보드
- 완벽한 추적 백업
- 무빙 라이트 모듈
- 오프라인 표현

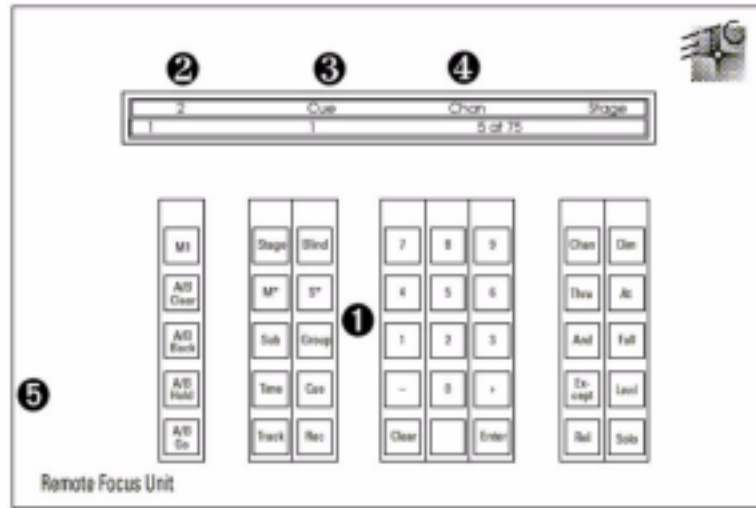
액세서리 설치 지침은 다음을 참조하십시오. [부록 A 설치, 323페이지](#). 구매 관련 정보는 가까운 대리점이나 ETC에 문의하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 311

원격 초점 조절 장치(RFU)

원격 초점 조절 장치(RFU)는 집, 스튜디오 세트 또는 무대 뒤 등 원격 위치에서 사용할 수 있는 작고 휴대 가능한 제어 패널로, 원격 모니터를 사용하거나

사용하지 않고도 조작할 수 있습니다..RFU를 사용하면 대부분의 콘솔 기능(서브마스터 제외)을 제어할 수 있습니다..콘솔 키패드와 RFU는 동시에 작동할 수 있습니다..콘솔과 RFU에서 변경한 내용은 콘솔 모니터와 RFU 모두에 즉시 표시됩니다..



① 키패드

RFU 키패드의 키는 콘솔의 해당 키와 완전히 동일하게 작동합니다..

② 페이더 창

윗줄에는 큐 리스트에서 다음 큐가 표시됩니다. 아랫줄에는 왼쪽 A/B 페이더의 큐와 오른쪽 C/D 페이더의 큐가 표시됩니다.

③ 큐/채널 번호 창

현재 선택된 큐, 그룹 또는 서브마스터를 표시합니다.

④ 키패드 프롬프트 창

무대 또는 블라인드 디스플레이의 오른쪽 상단에 나타나는 것과 동일한 안내 메시지를 표시합니다.

⑤ 전원 스위치

권력에는 위쪽 위치에서 그리고그다 아래쪽 위치에 있습니다. 설치된 RFU를 작동하려면 전원 스위치를 아래쪽으로 이동하십시오.에.경고RFU가 켜져 있는 동안에는 연결하거나 분리하지 마십시오.

RFU 설치 지침은 다음을 참조하십시오.[원격 초점 장치 설치, 339페이지](#).원격 모니터 설치 방법에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.[원격 비디오 모니터 설치, 352페이지](#).

디자이너 워크시트

디자이너 워크시트를 사용하면 집, 촬영 현장 또는 무대 뒤 등 원격 위치에서 콘솔을 제어할 수 있습니다..디자이너 워크시트는 콘솔 전면 패널을 모방하고 사용자가 영역을 정의할 수 있도록 하는 디지털이저

태블릿입니다..디자이너 워크시트에 동봉된 스타일러스를 사용하여 모든 기능을 선택할 수 있습니다.¹⁹

세 가지 디지털타이저 템플릿을 사용할 수 있습니다..워크시트에 맞는 올바른 템플릿은 사용하는 디지털타이저의 크기에 따라 다릅니다..각 디지털타이저는 최대 2,000개의 영역을 프로그래밍할 수 있으며, 각 영역은 매크로와 연결될 수 있습니다.

12 x 12인치 디지털타이저

12 x 12인치 디지털타이저를 소유하고 있다면 두 가지 디지털타이저 레이아웃 중 하나를 선택할 수 있습니다. 한 레이아웃은 서브마스터와 페이더를 제어할 수 있도록 되어 있고, 다른 레이아웃은 작업 공간을 넓히기 위해 서브마스터를 제거합니다.

12 x 17인치 디지털타이저 태블릿

12 x 17 레이아웃은 서브마스터, 페이더 슬라이더 및 그랜드마스터 슬라이더를 제외한 페이더 키와 모든 콘솔 기능을 제어할 수 있도록 설계되었습니다.

참고: 서브마스터 슬라이더는 콘솔 또는 디지털타이저 중 하나에서만 제어할 수 있으며, 둘 다에서 제어할 수는 없습니다. 이 옵션을 선택하려면 디자이너의 워크시트 설정 화면을 사용하십시오.²⁰

디자이너 워크시트 사용하기

디자이너 워크시트를 사용하여 콘솔 키를 제어하려면 스타일러스로 워크시트의 해당 영역을 터치하십시오..서브마스터 슬라이더 또는 휠을 사용하려면 스타일러스를 해당 컨트롤 스트립을 따라 드래그하십시오.

태블릿의 나머지 영역은 사용자가 원하는 영역으로 설정할 수 있습니다..각 영역에는 최대 50개의 콘솔 키 입력으로 구성된 매크로를 할당할 수 있습니다..각 영역의 매크로는 큐를 실행하거나, 채널 레벨을 조작하거나, 일련의 키 입력을 실행할 수 있습니다..영역에 매크로를 할당한 후에는 태블릿에서 해당 영역을 터치하여 매크로를 시작하세요.

예를 들어, 무대 그림을 그리고 무대나 스튜디오에 있는 다양한 악기나 설비에 해당하는 영역을 윤곽선으로 표시할 수 있습니다..무대 각 영역에 해당하는 채널을 선택하도록 영역을 프로그래밍할 수 있습니다..해당 영역을 터치하여 채널을 선택한 다음 원하는 레벨을 입력할 수 있습니다.

또는 워크시트에 보다 추상적인 영역을 프로그래밍할 수도 있습니다..예를 들어, 워크시트에 여러 영역을 만들고 각 영역에 밴드의 플레이리스트에 있는 노래를 나타내도록 프로그래밍할 수 있습니다..

¹⁹.아직 디지털타이저 태블릿을 설치하지 않았다면 다음을 참조하세요.디자이너 워크시트 설치, 336페이지.

²⁰.보다 디자이너 워크시트 옵션 설정, 27페이지.

워크시트를 디자인하세요..태블릿이 보정되었는지 확인하십시오.[디자이너 워크시트 설치, 336페이지](#)태블릿 보정 방법에 대한 자세한 내용은 해당 문서를 참조하세요. 그림을 투명 플라스틱 덮개 아래에 놓으면 바로 시작할 수 있습니다..

새로운 영역 및 매크로를 생성하거나 기존 영역 및 매크로를 편집하려면

다음 단계를 따르세요.키 입력: 동작:

1. 디자이너의 턴 워크시트.
2. 워크시트 펜으로 [설정]을 터치합니다..
지역 번호를 선택하거나 이전에 정의한 지역을 터치한 다음 **ENTER**를 터치하세요.
3. 7을 선택하세요.디자이너의 작업 시트 편집[Enter]를 누르세요..
설정 표시를 선택합니다 다음 콘솔 화면이 나타납니다.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다.



4. 새로운 지역으로 진입하세요
숫자를 선택하거나, 하나를 선택하세요.
기존 지역, 또는 해당 부위를 만지거나 그 숫자를 입력하는 것부터 키패드.
5. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.영역을 선택하거나 **Enter** 키를 눌러 계속 진행하세요.

영역을 지정하려면 해당 영역을 추적하십시오. 지역 번호를 입력한 다음 **[Enter]** 키를 누르세요..유지하려면 기존 영역, 터치 **[입력하다]**.

7. 원하는 키 입력을 터치하여 새 매크로를 만드세요. 새로운 사람에게 배정된 지역.
8. 필요한 경우 화살표 키를 사용하여 매크로를 편집하십시오. 매크로 편집에 대한 자세한 설명은 다음에서 확인할 수 있습니다.제 15장, 매크로 활용하기.
9. **[매크로 입력]**을 누르거나 터치하여 매크로를 저장합니다..각 매크로는 50을 가지고 있습니다. 키 입력 제한.
10. 다른 매크로를 입력하거나 기존 매크로를 편집하려면 다음을 수행하십시오.

4단계부터 9단계까지 진행하십시오. 또는 해당 키를 눌러 다른 모드로 돌아갈 수 있습니다.

콘솔에 강조 표시된 내용이 표시됩니다.**R**매크로 번호 옆에 해당 매크로가 특정 지역에 할당되었음을 나타내는 표시가 있습니다. 프롬프트는 다음과 같습니다. 이 영역에 대한 작업을 선택하고 완료되면 **ENTER MACRO**를 터치하십시오.

워크시트나 콘솔에서 키를 누르면 해당 키가 편집 화면에 표시됩니다.

프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 지역 번호를 선택하거나 이전에 정의한 지역을 터치한 다음 **ENTER**를 터치하세요.

힌트: 키 입력 횟수 제한(50회)을 초과해야 하는 경우, 마지막 키 입력으로 다른 매크로 번호를 입력하여 해당 매크로를 끝에 연결한 다음, 나머지 명령은 연결된 매크로에 입력하세요.

매크로 대기

매크로 실행 중 일시 정지를 설정하려면 **[매크로 대기]**를 누르십시오..콘솔에 표시됩니다.무게-0. 일시 정지 시간을 분과 초 단위로 입력하거나, 0.1초부터 99분 59초까지의 소수점 이하 자릿수로 입력하세요.

영역 복사

영역을 복사하거나 영역을 새로운 영역을 구성하는 요소로 사용할 수 있습니다..한 지역의 콘텐츠를 다른 지역으로 복사하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [7]을 누르세요.디자이너
워크시트 편집[Enter]
키를 누르세요.
매크로 표시 모드를
선택합니다. 프롬프트에는
다음과 같이 표시됩니다.
지역 번호를 선택하거나 이전에
정의한 지역을 터치한 다음
ENTER를 터치하세요.
3. [S7]을 누르십시오.복사 영역프롬프트 내용은 다음과 같습니다.
영역을 복사하려면 영역을 선택하세요.
복사하고 터치할 숫자(들)
입력하다
취소하려면 지우기를 누르세요.
영역을 선택하고 **Enter** 키를
누르세요. 취소하려면 **Clear** 키를
누르세요.
4. [2] [Enter]를 누릅니다. 에이
프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 누르세요.
선택한 영역을 복사하려면 대상
5. [Enter] 키를 누릅니다. 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.
선택한 매크로를 복사하려면 다음을 선택하십시오.
대상 매크로를 선택하고 **Enter** 키를 누르세요.
취소하려면 지우기 버튼을 누르세요.
6. [2][5]를 누르면 새 지역의
번호가 표시됩니다. 모서리에는 다음과 같이 적혀
있습니다.제**25**지역
7. [Enter] 키를 누르세요. 지역 복사가 완료되었습니다. 2번 지역의
내용이 복사되었습니다.
25번 지역으로
 - a. [And]와 [Thru]를 사용하여 복사할 여러 영역을 입력할 수
있습니다. 이렇게 하면 새 영역에 번호가 매겨집니다.
6단계에서 입력한 지역부터 순차적으로 진행됩니다.

정리 지역

개별 영역을 지우려면 디자이너의 워크시트 편집 모드에 있어야 합니다..모든 영역을 지우려면 [기능 지우기] 메뉴에서 [디자이너 워크시트 지우기] 옵션을 사용하면 됩니다. 자세한 내용은 [설명 참조]를 참조하세요.[제22장 클리어 함수, 259페이지](#).

참고: 영역을 지워도 해당 영역에 할당된 매크로는 영향을 받지 않습니다. 영역을 지우면 디지털라이저와 디자이너 워크시트 표시에서 해당 영역이 제거되고 매크로 할당도 해제됩니다.

지역을 정리하려면 다음 단계를 따르세요.

키 입력: 동작:

1. [설정]을 누릅니다. 설정 화면이 선택됩니다.
2. [7]을 누르세요.디자이너의 작업 시트 편집[Enter] 키를 누르세요. 디자이너의 워크시트 편집 표시 모드를 선택합니다.
3. [S6]을 누르십시오.클리어 지역.프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 지역을 지우려면 지역을 선택하세요. 숫자를 입력하고 **ENTER**를 누르세요. 취소하려면 지우기를 누르세요.
4. [7]을 누릅니다. 코너 읽기를 지우려면 영역 7을 선택합니다. 제7지역
5. [Enter] 키를 누르세요..프롬프트 내용은 다음과 같습니다. 확인하려면 **ENTER**를 누르세요. 취소하려면 지우기를 누르세요.
6. [Enter] 키를 눌러 영역을 지우거나 [Clear] 키를 눌러 작업을 취소합니다. 디자이너 워크시트 레이아웃에서 영역 7을 제거하고, 영역 7에 대한 매크로 7의 할당을 해제합니다.

영숫자 키보드

Insight 콘솔은 영숫자 키보드를 지원합니다. 콘솔에 원격 인터페이스 장치(RIU) 또는 원격 비디오 인터페이스 장치(RVIU)가 연결되어 있는 경우, 해당 주변 장치에 영숫자 키보드를 연결하여 동일한 결과를 얻을 수도 있습니다.²¹

키보드를 사용하면 큐, 서브마스터, 그룹, 채널, 디머, 타임 코드 이벤트 및 조명 기구를 포함한 쇼 및 쇼의 요소에 레이블(이름이라고도 함)을 지정할 수 있습니다. 이름은 문자, 숫자 또는 기호로 구성하여 최대 16자까지 사용할 수 있습니다.#,%,&*,(,),+,-,[,]/첨표와 마침표도 마찬가지입니다.

라벨링 절차

1. 레이블을 생성하려는 화면으로 이동합니다. 예를 들어, 큐, 서브마스터, 그룹 또는 포커스 포인트에 레이블을 지정하려면 [스테이지] 또는 [블라인드] 화면으로 이동합니다. 이벤트에 레이블을 지정하려면 타임 코드 이벤트 화면으로 이동합니다.
2. 콘솔에서 레이블을 지정할 항목을 선택합니다. 예를 들어, 큐 5에 레이블을 지정하려면 [큐] [5] [Enter]를 눌러 선택합니다.
3. 콘솔에서 [레이블]을 누르거나 키보드에서 [F5]를 눌러 레이블 모드로 들어갑니다. 레이블 모드에서는 모니터 오른쪽 상단에 점두사가 포함된 파란색 띠가 나타납니다(예:).상표그리고 깜빡이는 커서가 있습니다.
 4. 영숫자 키보드를 사용하여 원하는 레이블을 입력합니다. 레이블을 입력할 때 키보드의 [Home], [End], [Insert] 키를 사용할 수 있습니다. [Home] 키는 이름의 시작 부분으로, [End] 키는 이름의 끝 부분으로 바로 이동할 수 있게 해줍니다. [Insert] 키는 텍스트를 덮어쓰기 새로 삽입할지 선택할 수 있는 토글 키입니다. 또한 [F6] 키를 사용하여 커서 위치부터 줄 끝까지의 레이블을 지울 수 있습니다.

5. 영숫자 키보드에서 [Enter] 키를 눌러 레이블을 기록하거나, [Esc] 키를 눌러 종료하고 원래 콘솔 화면으로 돌아갑니다.
6. 영숫자 키보드에서 [F8] 키를 눌러 다음 큐, 서브마스터 또는 그룹과 같은 다음 선택 항목으로 이동합니다. [F7] 키를 누르면 이전 선택 항목으로 이동합니다.

쇼

프로그램 이름을 지정하려면 [설정] [S1]을 누르세요.이름을 표시하세요그리고 3~5단계를 사용하십시오.라벨링 절차위에 프로그램 이름을 입력하세요.

- 21.보다 영숫자 키보드 설치, 334페이지 설치 정보는 다음을 참조하십시오.

318 제25장 액세스서리

전체 추적 백업

풀 트래킹 백업(FTB) 기능을 사용하면 두 대의 콘솔 또는 한 대의 콘솔과 조명 재생 컨트롤러(LPC)를 연결하여 한 대를 다른 한 대의 백업으로 사용할 수 있습니다. 이를 통해 메인 콘솔에 문제가 발생하더라도 현재 공연을 계속 진행할 수 있는 백업 콘솔을 확보할 수 있습니다.

콘솔 전면 패널 오른쪽 뒷면에 있는 키 스위치를 사용하여 프로세서를 전환하십시오. LED 표시등은 다음과 같습니다.에이그리고 비어떤 콘솔이 어떤 기능을 하는지, 그리고 어떤 콘솔이 메인 콘솔인지 표시해 주세요.

참고: 출력 제어에는 메인 콘솔만 사용할 수 있습니다. 백업 콘솔(또는 LPC)은 키 스위치를 통해 제어권이 백업 콘솔로 넘어가거나 두 콘솔 간의 연결이 끊어질 때까지 작동하지 않습니다.

FTB 시스템

FTB 시스템에서 메인 콘솔의 프로세서가 조명 시스템을 제어합니다. 백업 콘솔의 프로세서가 메인 콘솔 프로세서의 작동 중단을 감지하면 백업 콘솔이 제어권을 인계받습니다. 이 과정에서 경고 메시지가 표시되고 약 5초간 일시 정지되는 것 외에는 시스템 작동에 아무런 영향이 없습니다.

시스템을 켜면에이콘솔은 메인 프로세서이며,비콘솔은 백업용입니다. 각 콘솔의 DIP 스위치 2번과 3번을 설정하여 어느 콘솔이 백업용인지 결정하십시오.에이그리고 그것은비제어 스위치를 전환하세요.에이에게 비또는 돌려서 되돌릴 수도 있습니다.시스템키 스위치.

참고: **B** 콘솔은 수동으로 전환하거나 **A** 콘솔에 문제가 발생하여 제어가 전환되는 경우에만 메인 콘솔이 됩니다. **DIP** 스위치 정보는 부록 **B**를 참조하십시오.

백업 쇼

FTB 시스템을 켜면 콘솔에 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.에이(**main**)이 콘솔에 자동으로 로드됩니다.비(백업). 작동 중 메인 콘솔에서 입력된 모든 키 입력과 슬라이더 이동은 다른 콘솔의 디스플레이에 그대로 반영됩니다..변경 사항 및 업데이트 내용은 양쪽에 모두 기록됩니다.

경고: 콘솔에서 작업하는 경우비콘솔 동안에이**FTB**가 꺼져 있는 경우, **FTB**를 활성화하면 변경 사항이 모두 지워집니다. 콘솔에 표시됩니다.에이콘솔에서 항상 쇼를 대체합니다.비**FTB** 시스템이 시작될 때.

이를 방지하려면 콘솔에서 프로그램을 저장하세요.비**FTB**를 다시 활성화하기 전에 플로피 디스크에 저장하십시오. 시스템이 다시 켜지면 플로피 디스크에서 콘솔로 프로그램을 로드할 수 있습니다.에이.

LED

두 개의 **LED**에 라벨이 붙어 있습니다.에이그리고 비콘솔 전면 패널의 오른쪽 뒷부분에 위치해 있습니다. 콘솔 **A**의 경우,에이**LED**에 불이 들어왔습니다. 콘솔 **B**에서는비**LED**가 켜져 있습니다. 백업 콘솔의 **LED**는 깜빡이고 메인 콘솔의 **LED**는 계속 켜져 있습니다. 두 **LED** 모두 켜지지 않으면 **FTB**가 꺼져 있거나 중단된 것입니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 319

전체 추적 백업 사용

전체 추적 백업을 사용하려면 다음 단계를 따르세요.

1. 시스템을 켜십시오. 시작 과정의 일부로 콘솔에 다음 메시지가 표시됩니다.에이's의 메모리가 콘솔로 복사됩니다.비내용을 덮어씁니다.비.
2. 실행하려는 프로그램이 목록에 없는 경우에이메모리를 사용하려면 스테이지 표시가 나타난 후 메인 콘솔의 디스켓 드라이브에 쇼 디스켓을 삽입하십시오. **FTB**가 활성화된 경우에는 메인 콘솔의 디스켓 드라이브만 사용할 수 있습니다.
3. 플로피 디스크에서 메인 콘솔의 메모리로 프로그램을 읽어들이십시오. 프로그램은 백업 콘솔에도 동시에 읽어들이어집니다. 콘솔은 평소처럼 계속 사용하십시오.

주 프로세서가 30초 이내에 백업 프로세서와 연결되지 않으면 다음 메시지가 표시됩니다.시스템 **B**가 응답하지 않습니다. 시스템 **A**는 현재 독립형 시스템으로 작동 중입니다. 시스템 **B**는 네트워크에서 연결이 끊어졌습니다. 시스템 **B**를 네트워크에 다시 연결하려면 시스템 **A**와 시스템 **B**를 모두 재부팅해야 합니다..

[지우기]를 눌러 메시지를 삭제하세요. 이제 메인 콘솔을 일반적인 단일 콘솔 작동 모드로 사용할 수 있습니다.

두 콘솔 중 하나라도 고장 나면 다른 콘솔이 자동으로 제어권을 넘겨받아 정상 작동하는 콘솔을 일반적인 단일 콘솔 작동 방식으로 사용할 수 있습니다.

두 콘솔 간의 연결이 끊어지면 시스템에서 사용자에게 알리고 두 콘솔을 일반적인 단일 콘솔 작동 모드로 사용할 수 있도록 합니다.

LPC를 사용한 완벽한 추적 백업

완전 트래킹 백업 시스템은 두 개의 트래킹 콘솔로 구성되거나, 하나의 콘솔과 조명 재생 컨트롤러(LPC)로 구성될 수 있습니다. LPC가 포함된 시스템에서 콘솔의 A/B 키 스위치는 어떤 프로세서가 제어를 맡고 있는지 항상 활성화된 상태를 유지합니다. 키 스위치를 사용하여 언제든지 두 프로세서 간에 전환할 수 있습니다.

LPC를 이용한 쇼 진행에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. LPC 쿼가이드LPC와 함께 제공된 것입니다.

무빙 라이트 모듈

무빙 라이트 모듈(ML 모듈)은 Insight 2 및 2x 콘솔용 옵션입니다. 이 모듈은 Insight 3 콘솔에 기본으로 장착된 페이지 버튼과 인코더를 포함하는 독립형 장치입니다. Insight 2 또는 2x 시스템에 무빙 라이트 소프트웨어(버전 3.0 이상)가 설치되어 있으면 ML 모듈은 Insight 3의 모든 기능을 제공합니다. 마우스, 트랙볼 또는 트랙패드와 같은 포인팅 장치를 ML 모듈에 연결하여 선택 및 레벨 설정을 더욱 편리하게 할 수도 있습니다.

설치

1. 콘솔 전원을 끄세요.
2. ML 모듈을 Digitizer/Serial이라고 표시된 콘솔 포트에 연결하십시오. ML 모듈을 사용할 때는 Digitizer/Serial 포트를 다른 용도로 사용할 수 없습니다.²²
3. 무빙 라이트 모듈의 전원 코드를 벽면 콘센트 또는 멀티탭에 꽂으십시오.

다음 절차에 따라 **ML** 모듈을 활성화하십시오.²³

1. 콘솔 전원을 켜세요.
2. [설정] [6]을 누릅니다. 옵션 설정[Enter] 키를 눌러 옵션 설정 메뉴로 이동하세요.
3. [1][2]를 누르세요. 외부 포트,[입력하다].
4. [2] [Enter]를 눌러 **ML** 모듈을 활성화합니다.

포인팅 장치 부착

마우스, 트랙볼 또는 트랙패드와 같은 포인팅 장치를 **ML** 모듈에 연결할 수 있습니다. 콘솔과 **ML** 모듈의 전원을 끄십시오. 마우스 또는 트랙볼을 **ML** 모듈 후면 패널 왼쪽의 "마우스"라고 표시된 **RS232** 포트에 연결하십시오. 포인팅 장치는 **Microsoft**와 호환되어야 합니다.

장치 확인

콘솔과 모듈의 전원이 켜지면 포인팅 장치를 바로 사용할 수 있어야 합니다. 아래 설명된 대로 픽스처를 패칭하여 정상 작동을 확인하십시오. 무빙 라이츠 작업하기 16페이지 참조. 포인팅 장치의 움직임으로 좌우 및 상하 각도를 조절할 수 있어야 하며, 버튼을 눌러 다시 선택할 수 있어야 합니다. 조명기구 상자 창에서 조명기구를 확인하십시오. 장치가 정상적으로 작동하지 않으면 다음과 같이 진행하십시오.

1. 포인팅 장치가 마이크로소프트 제품과 호환되는지 확인하십시오.
2. 포인팅 장치가 컴퓨터와 같은 다른 시스템에서 정상적으로 작동하는지 확인하십시오.
3. 1단계와 2단계로 문제가 해결되지 않으면 **ETC** 기술 지원팀(800-775-4382)으로 문의하십시오.

²² 시스템에 원격 인터페이스 장치 또는 원격 비디오 인터페이스 장치가 있는 경우, 설계자 워크시트를 해당 장치에 연결하여 콘솔의 디지털/직렬 포트에 연결된 장치와 관계없이 독립적으로 사용할 수 있습니다.

²³ 참고: *Insight 3* 콘솔에서 **ML** 모듈을 활성화하지 마십시오. 활성화할 경우 콘솔에 내장된 인코더가 작동하지 않습니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 321

오프라인 표현

콘솔에 접근할 수 없는 상황에서 프로그램을 만들거나 수정하고 싶을 때는 **Expression Off-Line**을 사용하여 오프라인으로 작업하는 것을 고려해 보세요. 이 편리한 프로그램은 **PC**에서 실행되며 **Insight** 콘솔(버전 3.03 시스템 소프트웨어 실행)의 기능을 에뮬레이션합니다.

Expression Off-Line을 사용하면 콘솔 키보드에서 할 수 있는 모든 작업을 컴퓨터에서 수행할 수 있지만, 쇼 실행은 제외됩니다. **Expression Off-Line**에서 제작한 쇼가 준비되면 디스켓에 저장하고 콘솔로 전송하여 읽은 후 실행하면 됩니다. 또한 콘솔에 저장된 쇼를 수정하고 싶다면 **Expression Off-Line**에서 수정하여 콘솔을 다른 용도로 활용할 수 있습니다.

Expression Off-Line을 사용하면 콘솔에 프린터를 연결하지 않고도 쇼의 목록을 인쇄할 수 있다는 장점이 있습니다. 또 다른 장점은 콘솔에 키보드를 연결하지 않고도 쇼의 요소에 레이블을 지정할 수 있다는 것입니다.

Expression Off-Line은 ETC에서 무료로 제공됩니다. 대리점을 통해 주문하거나 ETC(800-775-4382)로 직접 주문할 수 있습니다. 또한 ETC 웹사이트(www.etconnect.com)에서 Expression Off-Line을 다운로드할 수도 있습니다.

322 제25장 액세서리

부록 A 설치

이 부록에는 콘솔 및 선택 사양 액세서리 설치 지침이 포함되어 있습니다..제3장 시스템 설정 그리고 제4장 채널 패치 새로운 쇼를 시작하기 전에 업데이트할 가능성이 높은 소프트웨어 설정 입력 방법에 대한 지침을 포함하십시오.

부록 A에는 다음과 같은 설치 절차가 포함되어 있습니다.

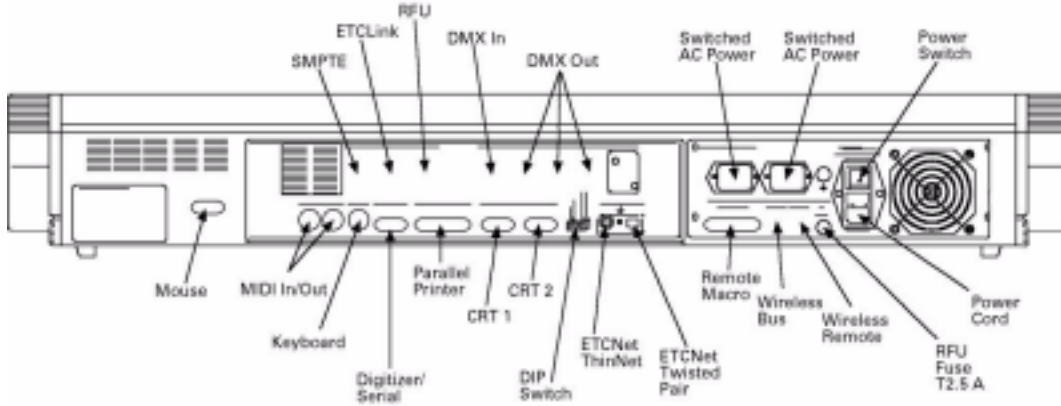
- 콘솔 설치
- 모니터 설치

- 마우스 또는 기타 포인팅 장치 설치
- 조광기 연결하기
- 시스템 구성
- 영숫자 키보드 설치
- 프린터 설치
- 디자이너 워크시트 설치
- 원격 초점 장치 설치
- MIDI
- SMPTE
- ETCNet
- 원격 비디오 모니터 설치
- 전체 추적 백업 설치
- 원격 매크로 설치

콘솔 뒷면 패널의 그림은 다음 페이지에 나와 있습니다..선택 사양 액세스서의 작동 설명서는 포함되어 있습니다.[제25장 액세스서리, 311페이지.](#)

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 323

콘솔의 후면 패널



콘솔 열기

경우에 따라 전면 패널을 들어 올려 콘솔을 열어야 할 수도 있습니다. 예를 들어, 구형 콘솔의 경우 메인 프로세서 보드에 있는 DIP 스위치에 접근하기 위해 콘솔을 열어야 할 수 있습니다. Insight 3 콘솔의 경우, 예비 부품 키트는 콘솔 박스 내부에 보관되어 있으며 전면 패널을 들어 올려 꺼낼 수 있습니다.

페이스 패널을 올리다

Insight 3 전면 패널을 올리려면 아래 절차를 따르십시오.

1. 전면 패널을 고정하는 전면 패널 양쪽 끝의 손잡이를 풀어줍니다.
2. 전면 패널을 들어 올려 똑바로 세운 상태로 잡거나 받쳐 놓으십시오.

퓨즈 교체

Insight 3 콘솔에는 퓨즈가 세 개 있습니다. 두 개는 AC 입력 전원용이고, 나머지 하나는 옵션 RFU 및 원격 I/O 장치에서 사용하는 인터페이스용입니다. 콘솔이나 연결된 원격 장치에 문제가 발생하면 먼저 AC 전원 콘센트에 전원이 공급되는지, 모든 케이블이 제대로 연결되어 있는지 확인하십시오. 연결되어 있고 손상되지 않았습니까.

콘솔 퓨즈를 교체할 때는 반드시 동일한 종류의 퓨즈를 사용하십시오. AC 입력 퓨즈는 T6.3A 타입입니다. 리모트 12VRFU/리모트 I/O 회로를 보호하는 퓨즈는 F1.6AT2.5A 타입입니다. 두 종류 모두 250V의 지연형 퓨즈입니다. 교체용 퓨즈는 콘솔 전면 패널 아래에 있는 예비 부품 키트에 포함되어 있습니다.

AC 입력 퓨즈

이 퓨즈들은 전원 스위치와 전원 코드 커넥터 사이에 있는 회전식 트레이 안에 들어 있습니다.

1. 콘솔 전원을 끄세요.
2. 전원 코드를 뽑으세요.
3. 덮개 아래쪽 탭 뒤에 뾰족한 물건을 대고 퓨즈 트레이를 홀더에서 빼냅니다. 트레이는 트레이 홀더에 연결된 상태로 유지되지만, 편의를 위해 아래쪽으로 회전합니다.

주의손상을 방지하기 위해 트레이를 조심스럽게 다루십시오.

4. 두 퓨즈를 모두 점검하십시오. 퓨즈가 끊어졌는지 확인하려면 유리 외피에 변색이나 침전물이 있는지, 또는 퓨즈 스트립이 눈에 띄게 끊어져 있는지 확인하십시오.
5. 퓨즈가 끊어진 경우, 콘솔의 예비 부품 키트에 있는 동일한 종류와 크기의 퓨즈로 교체하십시오. 예비 부품 키트를 꺼내려면 아래 설명된 대로 콘솔의 전면 패널을 들어 올리십시오. [콘솔 열기, 324페이지](#).
6. 양호한 퓨즈를 설치한 후, 트레이를 패널과 다시 수평이 될 때까지 위쪽으로 그리고 안쪽으로 돌립니다.
7. 전원 코드를 다시 연결하고 콘솔이 제대로 작동하는지 확인하십시오. 문제가 계속되면 다음을 참조하십시오. [ETC 기술 지원팀의 도움말, 10페이지](#) ETC의 도움을 받기 위해.

RFU/원격 I/O 퓨즈

콘솔에 RFU 또는 원격 매크로 컨트롤러와 같은 외부 장치를 연결했는데 작동하지 않으면 RFU/원격 I/O 퓨즈를 확인하십시오. 이 퓨즈는 콘솔 후면 패널 하단 가장자리, AC 입력 코드 옆에 있는 돌출형 소켓에 있습니다.

1. 콘솔 전원을 끄세요.
2. 전원 코드를 뽑으세요.
3. 일자 드라이버를 사용하여 퓨즈 박스의 덮개를 제거합니다. 4. 퓨즈를 꺼내어 검사합니다. 퓨즈가 끊어졌는지 확인하려면 유리 외피에 변색이나 침전물이 있는지, 또는 퓨즈 스트립이 눈에 띄게 끊어져 있는지 확인하십시오.
5. 퓨즈가 끊어진 경우, 콘솔의 예비 부품 키트에 있는 동일한 크기와 유형의 퓨즈로 교체하십시오. 예비 부품 키트를 꺼내려면 아래 설명된 대로 콘솔의 전면 패널을 들어 올리십시오. [콘솔 열기, 324페이지](#).
6. 새 퓨즈를 설치한 후, 퓨즈를 후면 패널 홀더에 다시 넣고 드라이버로 고정하십시오.
7. 외부 장치가 제대로 작동하는지 확인하십시오. 여전히 문제가 발생하면 다음을 참조하십시오. [ETC 기술 지원팀의 도움말, 10페이지](#) ETC의 도움을 받기 위해.

콘솔 및 모니터 설치

Insight 3 콘솔과 모니터를 설치하려면 다음 단계를 따르십시오. 1. 콘솔을 단단하고 안정적이며 평평한 표면에 놓으십시오. 콘솔 뒤쪽에 통풍 및 케이블 정리를 위해 최소 **15cm(6인치)**의 공간을 확보하십시오..콘솔은 조광기 및 고전류 교류 전선으로부터 최소 **6피트(약 1.8미터)** 이상 떨어져 있어야 합니다.주의콘솔을 로드 케이스 트레이나 부드러운 표면에 두지 마십시오. 적절한 통풍이 방해될 수 있습니다.

2. 콘솔 전원 스위치(뒷면 패널의 팬 옆)를 다음 위치로 옮기십시오.고다 위치. 3. 모니터에서 콘솔 커넥터(표시된 부분)로 비디오 케이블을 연결합니다.**CRT 1** 뒷면 패널에서. 두 번째 모니터에 대해서도 동일한 과정을 반복합니다.**CRT 2.**

4. 콘솔 전원 코드의 암컷 끝부분을 표시된 커넥터에 삽입하십시오.파워 인콘솔 뒷면에 있습니다.

5. 모니터 전원 코드의 암컷 단자를 모니터 뒷면의 커넥터에 삽입합니다.

6. 모니터 전원 코드의 수컷 끝부분을 콘솔 커넥터(표시된 부분)에 삽입하십시오.스위치형 **AC** 콘센트스위치가 있는 **AC** 콘센트는 아래 7단계에서 콘솔에 공급되는 것과 동일한 전압을 제공합니다.

7. 콘솔 전원 코드의 수컷 단자를 접지된 전원 콘센트에 꽂으십시오..

VGA 모니터 연결

커넥터

HD-DB15 암컷

VGA 모니터 핀 배열

- 1 레드 비디오
- 2 그린 비디오
- 3 블루 비디오
- 4 지상
- 5 지상
- 6 붉은색 바탕
- 7 녹색 땅
- 8 파란색 바탕
- 9는 연결되지 않았습니다.
- 10 지상
- 11 지상
- 12개 연결 안 됨
- 13 수평(H/V) 동기화
- 14 수직 동기화
- 15개 연결 안 됨

참고: 일부 설치 환경에서는 추가 접지가 필요할 수 있습니다. 이를 위해 콘솔 후면에 추가 접지 위치가 제공됩니다. 이 콘솔은 습기가 많은 장소에서의 사용 인증을 받지 않았습니다.

ETCNet 이해하기

콘솔은 근거리 통신망(LAN)에서 다른 장치와 연동하여 작동할 수 있습니다. ETC는 ETCNet과 ETCNet2라는 두 가지 네트워크를 제공하며, 두 네트워크 모두 이더넷 프로토콜을 사용합니다. Expression 제품군 콘솔은 ETCNet2에서 직접 작동할 수 없습니다. 단, ETCNet2 DMX 노드를 DMX-ETCNet2 변환기로 사용하는 경우는 예외이지만, 이 사용 설명서에서는 해당 네트워크 구성에 대해서는 다루지 않습니다.

ETCNet에서 작업할 때 네트워크에 연결된 모든 네트워크 인터페이스 장치는 콘솔의 출력을 그대로 따라합니다. 네트워크 장치는 구형 원격 인터페이스 장치(RIU) 또는 원격 비디오 인터페이스(RVI) 장치일 수도 있고, ETCNet2 DMX 노드 및 ETCNet2 비디오 노드를 포함한 ETC의 최신 원격 인터페이스 장치일 수도 있습니다.

네트워크에서 구형 및 신형 인터페이스 장치를 혼합하여 사용할 수 있습니다. 단, 최신 노드만 ETCNet2에서 작동할 수 있습니다.

인터페이스 장치 설치

RIU 또는 RVI 장치를 설치하려면 이 설명서의 참조 부록에 나와 있는 지침을 따르십시오. ETCNet2 노드를 설치하려면 해당 장치에 대한 별도 설치 가이드를 참조하십시오.

네트워크 배선

콘솔은 썬넷(BNC) 또는 트위스트 페어(RJ45) 케이블을 사용하여 네트워크에 연결할 수 있습니다. 콘솔을 ETCNet2 인터페이스 장치에 직접 연결하는 경우 트위스트 페어 케이블을 사용해야 합니다.

원격 인터페이스 장치를 두 개 이상 사용하려면 허브를 사용해야 합니다. 허브에 썬넷 포트가 있는 경우 콘솔 및 이전 인터페이스 장치를 트위스트 페어 또는 썬넷 케이블을 사용하여 허브에 연결할 수 있지만, ETCNet2 인터페이스를 네트워크에 연결할 때는 반드시 트위스트 페어 케이블을 사용해야 합니다.

인터페이스 장치 준비 중

ETC 네트워크에서 작동하는 모든 장치는 동일한 시스템 소프트웨어를 실행해야 합니다. 새 시스템의 경우 대부분의 경우 각 장치에 설치된 소프트웨어는 다른 모든 장치와 호환됩니다. 그러나 장치 제조 과정에서 소프트웨어 업그레이드가 이루어졌기 때문에 장치마다 다른 버전의 소프트웨어가 설치되어 있을 수 있습니다. 따라서 이를 반드시 확인해야 합니다.

인터페이스 장치에서 실행 중인 소프트웨어를 확인하고 필요한 경우 업그레이드하려면 원격 장치 업그레이드 프로그램 화면으로 이동하십시오. 이 화면은 시스템과 함께 제공된 원격 인터페이스 디스켓 또는 시스템 소프트웨어 업그레이드 키트를 사용하여 접근할 수 있습니다. 아래 절차를 따르십시오. [원격 인터페이스 장치 업그레이드, 344페이지](#).

전체 추적 백업 설치 중

풀 트래킹 백업(FTB)은 ETCNet을 사용하여 두 대의 콘솔(또는 콘솔 한 대와 조명 재생 컨트롤러)을 상호 연결하는 시스템입니다. 한 대는 메인 컨트롤러(LPC를 사용하는 경우 항상 콘솔) 역할을 하고, 다른 한 대는 트래킹 슬레이브 장치 역할을 합니다. 메인 장치에 장애가 발생하면 백업 슬레이브 장치가 즉시 작동을 인계받습니다.¹

콘솔 LED 디스플레이 패널 오른쪽 끝에 있는 키 스위치를 사용하여 컨트롤러를 전환할 수 있습니다.

전체 추적 백업 시스템을 설치하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. 콘솔(또는 콘솔과 LPC)을 네트워크 커넥터에 케이블로 연결하십시오. 케이블 종단 처리를 올바르게 하십시오.
2. 모니터를 슬레이브 장치에 연결합니다.
3. 아래 설명된 대로 콘솔 DIP 스위치를 설정하십시오. [Insight 3 DIP 스위치 설정, 329페이지](#).

SMPTE 설치 중

Insight 3 콘솔에서 SMPTE 장비를 사용하려면 SMPTE 옵션이 공장에서 설치되어 있어야 합니다. 적절한 SMPTE 케이블을 사용하여 콘솔과 SMPTE 장비를 연결하십시오.

SMPTE 장비를 콘솔에 연결하려면 다음 단계를 따르십시오. 1.

콘솔 전원을 끄십시오.

2. 콘솔 뒷면에 있는 "SMPTE"라고 표시된 커넥터에 SMPTE 케이블을 삽입하십시오. **SMPTE**.
3. 콘솔 DIP 스위치(4번)를 설정하여 SMPTE를 활성화하십시오. [Insight 3 DIP 스위치 설정, 329페이지](#).

SMPTE 콘솔 커넥터
3핀 암 XLR

균형 잡힌 **SMPTE** 핀 배치

- 1 공통
- 2 신호 +
- 3 신호 -

참고: 이 핀 배열은 밸런스 입력용입니다. 언밸런스 입력의 경우 사용자 케이블에서 다음과 같이 연결하십시오. **XLR** 핀 **1**과 핀 **2**를 서로 연결하고, 흔한 에게 신호 +불균형 신호는 **XLR** 핀 **3**에 연결됩니다. 신호 -.

¹.보다 전체 추적 백업, [319페이지](#) 더 자세한 정보를 원하시면.

328 부록 A 설치

설정 **Insight 3 DIP** 스위치

모든 콘솔은 시스템 전원을 켤 때 **DIP** 스위치 설정을 확인합니다. **DIP** 스위치 설정을 변경한 후에는 변경 사항이 적용되도록 콘솔을 다시 시작해야 합니다.

Insight 3 및 **Insight 2, 2x**의 이후 모델(전면 패널에 키 타입 전원 스위치가 없는 모델)에는 후면 패널 중앙 부근에 오목한 **DIP** 스위치가 있습니다(그림 참조). [콘솔 후면 패널, 324페이지](#) 콘솔 전면 패널을 들어 올리지 않고도 콘솔 외부에서 이 스위치를 위아래로 조절할 수 있습니다. 다음과 같이 스위치를 설정하십시오.

1. **DIP** 스위치 **2**번과 **3**번을 **ETCNet** 네트워크 상태를 나타내도록 설정하십시오. (전체 추적 백업을 사용하는 경우, 스위치는 어떤 콘솔이 사용될지도 결정합니다.)에이그리고 그것은비).

DIP 2 DIP 3 콘솔 모드 (시작 시)

UPUP 네트워크 종료
다운다운네트워크 커짐/싱글 콘솔
DOWNUPNetwork on/FTB 콘솔 A
UPDOWNNetwork 커짐/FTB 콘솔 B

2. **DIP** 스위치 **4**를 **SMPTE**로 설정하십시오.

DIP 4 SMPTE 상태
UPDisabled
다운 활성화됨

3. **DIP** 스위치 **7**을 설정하여 사용 중인 배선 유형을 나타내십시오.

DIP 7 배선 유형/커넥터
UPBNC(ThinNet) 커넥터
DOWNRJ45(꼬임선) 커넥터

4. 트위스트 페어 배선을 사용하는 경우 **DIP** 스위치 **8**의 설정을 변경해야 할 수 있습니다. 외부 널(null)을 사용하는 경우 산소 농축기의 경우 **DIP** 스위치 **8**을 위로 설정하십시오. 그렇지 않으면 스위치를 아래로 설정하십시오.

DIP 8 트위스트 페어 극성
UPOff

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 329

조광기를 콘솔에 연결하기

이 설명서는 **DMX512** 출력 연결 방법과 **DMX512** 커넥터 핀 배열 사양을 설명합니다. 콘솔은 총 **1,536**개의 출력을 지원하는 **3**개의 **DMX512** 출력 포트를 제공합니다.

조광기를 콘솔에 연결하려면 다음 단계를 따르세요.

1. 디머 커넥터의 핀 배열이 아래 목록과 일치하는지 확인하십시오. 핀 배열이 일치하지 않으면 대리점이나 **ETC**에 문의하십시오.

주의: 디머 컨트롤 공통선은 콘솔 컨트롤 공통선과 호환되어야 합니다. 두 선의 전압 레벨이 같거나, 디머 컨트롤 공통선이 플로팅 방식이어야 합니다. 호환성 여부가 확실하지 않은 경우 판매점에 문의하십시오.

2. 콘솔 후면 패널의 **DMX512** 출력 커넥터(아래 그림 참조)에 최대 **3**개의 **DMX512** 케이블을 연결하십시오. [콘솔 후면 패널, 324페이지](#).

DMX512 커넥터
XLR 5핀 암
512 디지털 멀티플렉스 디머

DMX512 핀 배치

- 1 공통
- 2 데이터 (-)
- 3 데이터 (+)
- 4는 연결되지 않았습니다.
- 5는 연결되지 않았습니다.

DMX512 포트 구성

콘솔 설치가 완료되면 일부 하드웨어 구성 설정을 재설정해야 할 수 있습니다. 출력 구성 화면에서는 DMX512 포트의 시작 디머 번호를 재설정하고, 디머 더블링을 위해 포트를 설정하고, 디밍 시스템에서 더 느린 신호가 필요한 경우 DMX512 신호 속도를 조정할 수 있습니다.



포트 시작 디머 번호

각 포트에는 시작 디머 번호가 있으며, 출력 구성 화면에서 재설정할 수 있습니다. 위 그림은 DMX512 포트가 3개 있는 콘솔의 기본 시작 디머

번호를 보여줍니다.

디머 더블링을 사용하지 않는 한,² 기본 포트 설정으로 인해 일부 랙이 두 개의 포트에 연결되는 경우처럼 시작 번호를 다르게 설정해야 할 수도 있습니다. 예를 들어 시스템에 디머가 96개씩 있는 랙이 15개 포함된 경우 포트 2와 3의 시작 번호를 각각 12로 설정할 수 있습니다.481 그리고 961.

출력 구성 화면에서 포트 시작 번호를 다음과 같이 설정하십시오.

1. [설정]을 눌러 설정 메뉴를 표시하세요.
2. [2]를 누르세요.출력 구성[Enter] 키를 누르세요.
3. 누르세요 [↓구성할 포트(포트 1, 2 또는 3)]를 선택하십시오.
4. [S3]을 누르십시오.시작 조광기.
5. 원하는 포트 시작 번호를 입력하십시오.
6. [Enter] 키를 두 번 눌러 선택을 확정하세요..

²디머 더블링 기능을 사용할 때는 시작 디머 번호를 변경할 수 없습니다.
자세한 내용은 다음을 참조하십시오.포트를 디머 더블링으로 설정하기,
[332페이지 참조.](#)

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 331

포트를 디머 더블링으로 설정

콘솔이 디머 더블링 모드로 작동할 수 있는 ETC 센서 디밍 시스템을 제어하는 경우, 각 디머와 디머가 연결된 포트를 해당 기능을 지원하도록 개별적으로 설정해야 합니다. 무빙 라이트 기구는 더블링된 포트에 연결할 수 없습니다.

경고패치를 생성하기 전에 아래 절차에 따라 포트 모드를 설정하십시오. 포트를 디머 더블러 모드로 변경하거나 다른 모드로 변경하면 해당 포트로 제어되는 모든 일반 조명 및 무빙 라이트 기구의 패치가 해제됩니다.

포트의 모드를 더블 모드로 설정하려면 다음 절차를 따르십시오. 아래에 제시된 절차를 사용하세요.디머 더블링 설정, 51페이지 개별 조광기의 모드를 이중 조광으로 설정합니다.

1. [설정]을 눌러 설정 메뉴를 표시하세요.
 2. [2]를 누르세요.출력 구성[Enter] 키를 누르세요.
 3. [S1]을 누르십시오.DMX512 포트설정할 포트를 입력하십시오(포트 1).
[]를 사용할 수도 있습니다.↓포트를 선택하려면].
 4. [Enter] 키를 누르세요.
 5. [1]을 눌러 디머 더블 모드용 포트를 설정하거나 [0]을 눌러 일반 모드용 포트를 설정합니다.
 6. [Enter] 키를 두 번 눌러 선택을 확정하세요..
7. 디스플레이는 모드를 다음 중 하나로 식별합니다.정상 또는 더블.

DMX512 속도 설정

콘솔에서 더 느린 DMX512 신호가 필요한 디밍 시스템을 제어하는 경우 출력 구성 화면에서 이를 지정하십시오.

콘솔은 DMX512 사양에서 제공하는 최고 속도로 작동하도록 설계되었습니다. 일부 디밍 시스템(일부 Colortran ENR™ 디머 포함)은 DMX512 사양의 최대 속도보다 느린 신호를 필요로 할 수 있습니다. 필요한 경우 콘솔의 신호 속도를 재설정할 수 있습니다.

속도 선택은 다음과 같습니다. 느린, 중간, 빠른, 그리고 맥스설치 시 콘솔은 기본적으로 다음과 같이 설정됩니다. 맥스출력 표시등이 깜빡이거나, 페이드 기능이 원활하게 작동하지 않거나, 선택하지 않은 디머가 저절로 밝기가 올라가는 등의 문제가 발생하면, 증상이 사라질 때까지 속도를 낮춰 보십시오. 문제가 지속되면 ETC 기술 지원팀(800-775-4382)으로 문의하십시오.

DMX512 신호 속도를 재설정하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. [설정]을 눌러 설정 메뉴를 표시하세요.
2. 2개를 선택하세요. 출력 구성[Enter] 키를 누르세요.
3. [S4]를 누르십시오. DMX512 속도.
4. [0]을 누르십시오. 맥스, [1]의 경우빠른, [2]의 경우중간또는 [3]느린선택한 속도가 화면 오른쪽 상단에 표시됩니다. 5. [Enter] 키를 눌러 선택을 확인합니다. 화면에 속도 설정이 표시됩니다.

332 부록 A 설치

마우스 또는 기타 포인팅 장치

Insight 3 콘솔에는 마우스, 트랙볼 또는 트랙패드와 같은 포인팅 장치를 연결할 수 있는 전용 포트가 있습니다. 해당 장치는 Microsoft와 호환되어야 합니다.

설치

콘솔의 전원을 끄십시오. 포인팅 장치를 콘솔 후면 패널 왼쪽의 RS 232 마우스 커넥터에 연결하십시오(참조). [콘솔 후면 패널, 324페이지](#)).

장치 확인

콘솔과 모듈의 전원이 켜지면 포인팅 장치를 바로 사용할 수 있어야 합니다. 아래 설명된 대로 픽스처를 패칭하여 정상 작동을 확인하십시오. [무빙라이트 패치 작업, 70페이지](#) 포인팅 장치의 움직임으로 팬 및 틸트 레벨을 제어할 수 있어야 하며, 버튼을 사용하여 픽스처 박스 창에서 조명 기구를 다시 선택할 수 있어야 합니다. 장치가 정상적으로 작동하지 않으면 다음과 같이 진행하십시오.

1. 포인팅 장치가 마이크로소프트 제품과 호환되는지 확인하십시오.
2. 포인팅 장치가 컴퓨터와 같은 다른 시스템에서 정상적으로 작동하는지 확인하십시오.
3. 확인 후에도 문제가 지속되면 다음을 참조하십시오. [ETC 기술 지원팀의 도움말, 10페이지](#) ETC의 도움을 받기 위해.

영숫자 키보드 설치

옵션으로 제공되는 키보드를 사용하여 쇼의 여러 기능에 레이블을 지정할 수 있습니다. 예를 들어 쇼 이름, 큐, 서브마스터, 그룹, 시간 지정 이벤트 및 쇼 내의 프로그램 이름을 지정할 수 있습니다.

키보드는 직접 가져오시거나 ETC에서 주문하실 수 있습니다. 직접 가져오시는 경우, AT 호환 키보드이거나 AT 호환 모드로 전환 가능한 키보드여야 합니다. ETC는 Cherry G80-1800 및 Keytronic 101 키보드를 권장합니다. 다른 회사의 키보드를 사용하셔도 무방합니다. 제조업체인 ETC는 호환성을 보장하지 않습니다.

주의시스템 전원이 켜져 있는 동안 영숫자 키보드를 연결하거나 분리하지 마십시오. 그렇게 하면 키보드가 제대로 초기화되지 않을 수 있습니다.

영숫자 키보드를 설치하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. 해당되는 경우, 선택 스위치가 AT 위치로 설정되어 있는지 확인하십시오.
2. 키보드 케이블을 표시된 커넥터에 삽입하십시오. 키보드 콘솔 또는 원격 인터페이스 장치에서.

콘솔 커넥터

DIN 5핀 암

키보드 핀 배열

- 1 시
- 2 데이터
- 3 리셋
- 4 지상
- 5 +5 Vdc

334 부록 A 설치

프린터 설치

이 콘솔은 대부분의 레이저 프린터를 포함한 병렬 프린터를 지원합니다..프린터 기능은 다음과 같습니다.[제21장 인쇄, 255페이지](#).프린터를 설치하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. 병렬 프린터 케이블을 표시된 커넥터에 삽입하십시오.병렬 프린터콘솔 뒷면에 있습니다.
2. 프린터 케이블의 반대쪽 끝을 프린터에 삽입하십시오.
3. 프린터 전원 스위치를 켜고 프린터가 온라인 상태인지 확인하십시오.

콘솔 커넥터 프린터 커넥터
DB25F 센트로닉스 D36

핀아웃 신호 핀아웃

- 1 STRB 1
- 2 D0 2
- 3 D1 3
- 4 D2 4
- 5 D3 5
- 6 D4 6
- 7 D5 7
- 8 D6 8
- 9 D7 9

10 ACK 10
11 바쁜 11
12, 13 사용하지 않음 12, 18
14~17번은 연결되지 않음, 13~15번, 17번, 19~36번
18~25 지상 16

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 335

디자이너 워크시트 설치

Designer's Worksheet는 ETC 콘솔과 함께 사용할 수 있는 원격 디지털러 태블릿입니다..³본 연구에서는 두 가지 모델의 **Kurta** 디지털러를 설계자용 워크시트로 사용하였으며, 각 모델마다 설정 절차가 다릅니다(아래 참조). 추가 정보가 필요하시면 **Kurta** 디지털러 태블릿 설명서를 참고하십시오..

다음 두 가지 절차 중 하나를 사용하여 디지털러 태블릿을 설치한 후, 사용할 템플릿과 슬라이더 제어 위치를 선택합니다. 그런 다음 템플릿을 보정합니다. 이러한 설정 작업은 모두 아래 그림과 같은 디자이너 워크시트 화면에서 수행됩니다.



Kurta XGT 설치하기

Designer's Worksheet 시스템과 함께 제공되는 Kurta XGT 디지털러 테이블트는 ETC에서 자사 콘솔과의 적절한 성능을 위해 구성되었습니다.⁴

Kurta XGT 디자이너 워크시트를 설치하고 구성하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. 콘솔 또는 원격 인터페이스의 전원을 끄십시오.
2. 인터페이스 케이블의 9핀 직렬 커넥터를 콘솔 또는 원격 인터페이스 커넥터(표시된 곳)에 연결하십시오. 디지털러.
3. 인터페이스 케이블의 다른 쪽 끝을 XGT 후면 패널의 인터페이스 커넥터에 꽂으십시오. 플러그에 작은 화살표 또는 홈이 있는데, 이 부분이 위쪽을 향해야 합니다.
4. 변압기 케이블을 인터페이스 케이블의 직렬 커넥터(콘솔 또는 원격 인터페이스의 후면 패널에 연결됨)에 있는 DC 커넥터에 연결합니다.
5. 변압기를 전기 콘센트 또는 서지 보호 멀티탭에 꽂으십시오.

³.보다 [디자이너 워크시트](#), [313페이지](#) 작동 지침은 다음과 같습니다.⁴.디지털러를 다른 곳에서 구입했거나 ETC 공장 설정이 변경되었을 가능성이 있는 경우, Kurta XGT 구성 절차 사본을 받으려면 ETC 기술 서비스(800-775-4382)로 문의하십시오.

6. 콘솔 또는 리모트 인터페이스의 전원을 켜십시오. XGT도 함께 켜집니다. 왼쪽 뒷면에 있는 빨간색 전원 LED가 깜빡이다가 꺼진 후 다시 켜져야 합니다. 만약 그렇지 않다면 모든 케이블이 제대로 연결되어 있는지 확인하십시오.
7. 표준 ETC 템플릿 용지 한 장을 디지털타이저의 투명 플라스틱 덮개 아래에 놓습니다.⁵
8. 절차를 따르십시오. 설정, 아래에.

설정

아래 절차에 따라 템플릿을 선택하고, 슬라이더를 제어할 위치를 지정하고, 템플릿을 보정하십시오.

1. [설정]을 누르세요. 설정 메뉴로 이동합니다.
2. [1]을 누르십시오. 시스템 설정, 시스템 설정 화면으로 이동하세요.
[입력하다].
3. [7]을 누르세요. 디자이너 작업 디자이너의 워크시트 설정 화면으로 이동하세요.
시트 설정, [입력하다].
4. 1, 2 또는 3을 누른 다음 세 가지 템플릿 설정 중
[Enter]를 누르십시오.^{에이} 하나를 활성화합니다.
5. [S1]을 누르십시오. 콘솔과 디지털타이저 간 슬라이더 제어 모드가 전환됩니다.
6. 펜을 디지털타이저에 대십시오.
'보정'이라고 표시된 영역.^비
7. 지시사항을 따르십시오.
화면 보정을 완료하세요.
 - a. 또는 워크시트 템플릿 버튼 모음에서 [F2], [F3] 또는 [F4] 키를 누르십시오.
 - b. 또는 워크시트 템플릿 버튼 모음에서 [F1] 키를 누르십시오.

⁵디자이너 워크시트 템플릿 추가 용지는 대리점이나 ETC에서 구입하실 수

있습니다.

Kurta IS/ONE 설치

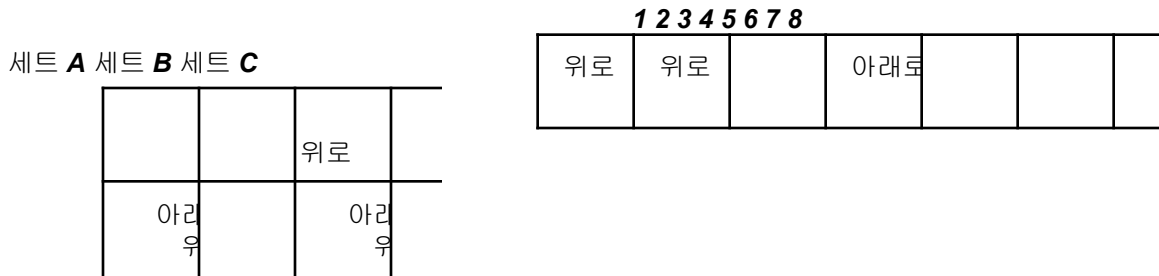
Kurta IS/ONE 디지털 태블릿은 구형 Designer's Worksheet 시스템과 함께 제공되었습니다.

Kurta IS/ONE 디자이너 워크시트를 설치하고 구성하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. Designer's Worksheet 케이블의 9핀 직렬 커넥터를 콘솔 또는 원격 인터페이스 커넥터(표시된 부분)에 삽입합니다. 디지털 태블릿 2. 포인팅 장치(펜 또는 스타일러스)의 플러그 끝을 IS/ONE 커넥터(표시된 부분)에 삽입하십시오. 펜/커서.
3. 펜꽃이의 보호지를 제거하고 접착면을 워크시트의 왼쪽 위 또는 오른쪽 위 모서리에 붙여주세요.
4. 인쇄된 템플릿 용지 한 장을 디지털 태블릿의 투명 플라스틱 덮개 아래에 놓습니다.⁶
5. 전압 선택 스위치를 사용하시는 콘센트에 맞게 설정하십시오..미국에서는 전압 스위치를 다음과 같이 설정하십시오.**110**.
6. 전원 코드를 워크시트 뒷면의 콘센트 또는 서지 보호 멀티탭에 꽂으십시오.
 7. 작업표에 표시된 대로 세 세트의 DIP 스위치를 설정하십시오.설계자용 워크시트 DIP 스위치 설정, 338페이지.
8. 전원 스위치를 눌러 워크시트의 전원을 켜십시오..LED에 라벨이 붙어 있습니다지표(뒷면 패널의) 표시등은 전원이 켜지면 켜집니다..전원을 켜 후 LED가 네 번 깜빡이면 인터페이스 케이블이 제대로 연결되지 않은 것입니다.
9. 아래 절차를 따르십시오.설정, 337페이지.
10. 아래 설명대로 DIP 스위치를 설정하십시오.

설계자 작업표 DIP 스위치 설정

Kurta IS/ONE 디자이너 워크시트는 장치가 켜져 있을 때 DIP 스위치 설정을 확인합니다..디지털 태블릿 후면 패널에는 세 세트의 DIP 스위치가 있습니다. 디지털 태블릿이 정상적으로 작동하려면 이 DIP 스위치를 아래 그림과 같이 설정해야 합니다.⁷ 스위치는 다음과 같습니다.위로(켜짐) 또는아래에(꺼짐). 새 DIP 스위치 설정이 적용되려면 장치를 다시 시작해야 합니다.



⁶디자이너 워크시트 템플릿 추가 용지는 대리점이나 ETC에서 구입하실 수 있습니다.

⁷이 설정은 기존 Insight 콘솔에서 사용되던 설정과 다릅니다.

원격 초점 장치 설치

원격 초점 장치(RFU)를 사용하면 원격 위치에서 채널 레벨을 설정하고, 디머를 확인하거나, 큐를 실행할 수 있습니다.

RFU를 설치하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. RFU 전원 스위치가 켜져 있는지 확인하십시오. (스위치가 RFU 하단 가장자리 쪽으로 위치하면 장치가 꺼집니다.)
2. 콘솔 또는 원격 인터페이스 뒷면에 표시된 커넥터에 RFU 케이블을 삽입하십시오. **RFU**.
3. RFU 전원 스위치를 다음으로 돌리십시오. ~에.

RFU 콘솔 커넥터
XLR 6핀 암

RFU 핀 배치

- 1 데이터 (+) (RFU로)
- 2 데이터 (-)
- 3 데이터 (+) (RFU 제공)
- 4 데이터 (-)
- 5 공통 (AC 접지)
- 6 +12Vdc (퓨즈 내장, 2암페어)

MIDI 설치

표준 MIDI 케이블을 사용하여 콘솔을 모든 MIDI 장비에 연결하십시오.

라벨이 붙은 둥근 5핀 DIN 타입 커넥터가 3개 있습니다. **MIDI** 입력, **MIDI** 출력, 그리고 키보드콘솔 뒷면에 있습니다. 콘솔 전원을 끄고 케이블을 연결하세요. **MIDI** 출력전자 악기 또는 시퀀서에서 **MIDI** 입력콘솔에서 케이블을 연결하세요.

MIDI 입력악기 또는 시퀀서의 커넥터에 연결하십시오. **MIDI** 출력.

경고 **MIDI** 케이블을 표시된 커넥터에 꽂지 마십시오. 건반이 커넥터는 선택 사양인 영숫자 키보드와 함께 사용하기 위한 것이며 **MIDI** 장비를 손상시킬 수 있습니다.

원하시면 설정하실 수 있습니다. **MIDI** 출력커넥터로서 **MIDI** 스루포트. 이 옵션에 대한 자세한 내용은 다음 페이지를 참조하십시오.

MIDI 장비를 콘솔에 연결하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. 콘솔 전원을 끄세요.
2. 콘솔 뒷면에 있는 커넥터(표시된 부분)에 표준 MIDI 케이블을 삽입하십시오. **MIDI** 입력 **MIDI** 케이블을 표시된 커넥터에 삽입하지

마십시오.건반.

3. 콘솔에서 **MIDI** 명령을 전송하는 경우, 콘솔 뒷면에 있는 커넥터(표시된 부분)에 표준 **MIDI** 케이블을 하나 더 연결하십시오.**MIDI** 출력.

MIDI 콘솔 커넥터
DIN 5핀 암나사

MIDI 핀아웃
1 연결되지 않음
2 지상
3개 연결 안 됨
4 MIDI +
5 MIDI -

340 부록 A 설치

MIDI 출력/스루 점퍼 설정

설정할 수 있습니다**MIDI** 출력커넥터로서**MIDI** 스루포트. 그러려면 다음 단계를 따르세요.

1. 콘솔 덮개 안쪽의 전면 패널 회로 기판에서 **J5**(**Insight 2x**의 경우 **J8**) 위치에 있는 점퍼를 찾으십시오. 덮개를 세운 상태에서 점퍼는 회로 기판의 오른쪽 아래 모서리 근처에 있습니다.
2. **J5** 위치(**Insight 2x**의 경우 **J8**)의 점퍼는 표시된 핀 쌍에 설치해야 합니다.**1****MIDI** 출력을 활성화하려면 다음을 사용하십시오.**MIDI** 출력커넥터로서**MIDI** 스루커넥터에서 점퍼를 표시된 핀으로 옮기십시오.**2**(**B**는 **Insight 2x**를 의미합니다.)

구형 콘솔(키 스위치 전원 스위치가 있는 콘솔)에서는 점퍼 위치가 약간 다릅니다. 구형 콘솔의 경우 다음과 같이 진행하십시오.

1. 콘솔 덮개 안쪽의 전면 패널 회로 기판에서 **J7** 위치에 있는 점퍼를 찾으십시오. 덮개를 세운 상태에서 점퍼는 회로 기판의 오른쪽 아래 모서리 부근, 레벨 휠 바로 아래에 있습니다.
2. **J7** 위치의 점퍼는 표시된 핀 쌍에 설치해야 합니다.**1****MIDI** 출력을 활성화하려면 다음을 사용하십시오.**MIDI** 출력커넥터로서**MIDI**

스루커넥터에서 점퍼를 표시된 핀으로 옮기십시오.**2.**

3. 콘솔을 닫고 정상 작동 여부를 테스트하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 341

원격 매크로 설치

콘솔은 후면 패널에 있는 25핀 커넥터를 통해 8개의 원격 매크로 입력을 제공합니다. 원격 이동사용자가 제공하는 원격 장치는 **24AWG** 알루미늄 차폐 다중 도체 케이블(각 스위치에 하나씩 지정된 트위스트 페어, **Belden 9507 S-R PVC** 절연 또는 **Alpha 5477 80°C 300V PVC**)을 통해 콘솔에 연결됩니다. 원격 장치의 케이블 커넥터는 장치 자체에 따라 다릅니다.

콘솔 커넥터 원격 커넥터

DB-25 암 커넥터 유형은 장치에 따라 다릅니다.

핀 기능

- 1 – 매크로 1,901
- 2 – 매크로 1,902
- 3 – 매크로 1,903
- 4 – 매크로 1,904
- 5 – 매크로 1,905
- 6 – 매크로 1,906
- 7 – 매크로 1,907
- 8 – 매크로 1,908
- 9는 연결되지 않았습니다.
- 10 지상

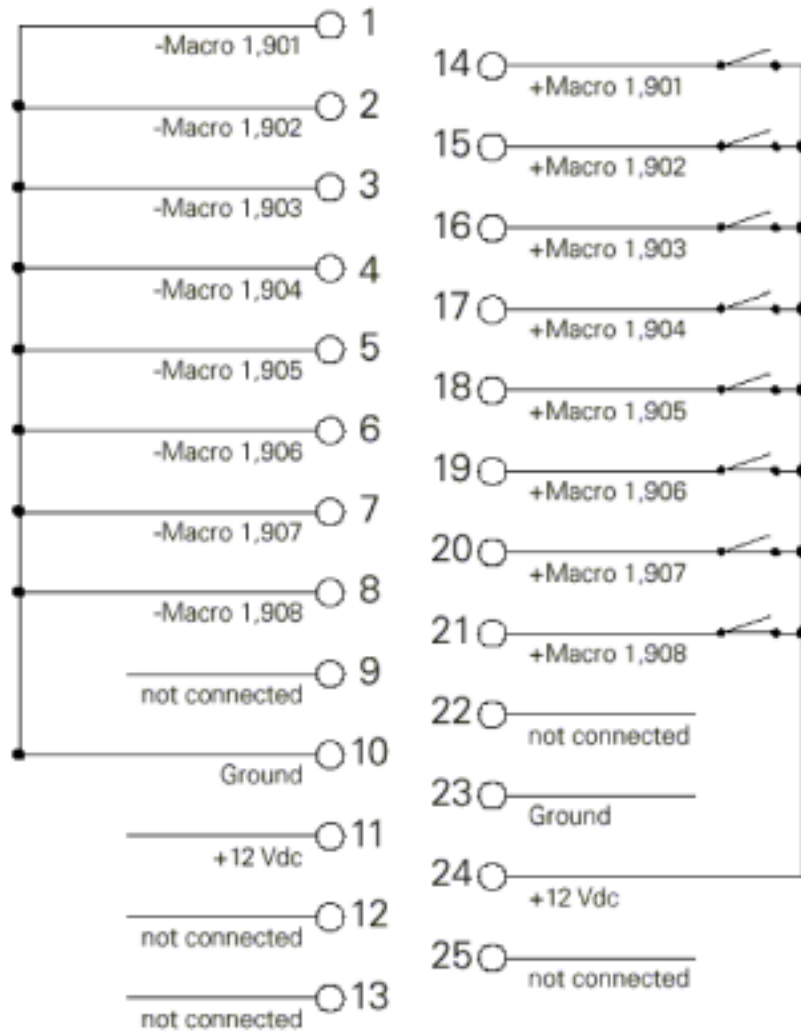
11 + 12 Vdc
12개 연결 안 됨
13개 연결 안 됨
14 +매크로 1,901
15 +매크로 1,902
16 +매크로 1,903
17 +매크로 1,904
18 +매크로 1,905
19 +매크로 1,906
20 +매크로 1,907
21 +매크로 1,908
22는 연결되지 않았습니다.
23 지상
24 + 12Vdc
25개 연결 안 됨

342 부록 A 설치

원격 매크로 배선

일반적으로 배선하는 방법에는 세 가지가 있습니다. 원격 이동기능:

1. 모든 -매크로 핀(핀 1~8)을 접지(핀 10)에 연결하고, +매크로 핀(핀 14~21)과 +12Vdc(핀 24)를 연결하는 리드를 다음 그림과 같이 서로 바꿉니다.



2. 모든 +매크로 핀(핀 14-21)을 +12Vdc 핀(핀 24)에 연결하고 -매크로 핀(핀 1-8)을 접지(핀 10)에 연결하는 리드를 서로 바꿉니다.
3. +Macro 핀과 -Macro 핀 사이에 12Vdc 전위를 생성하는 자체 전원 공급 장치를 준비하고 이 두 리드 중 하나를 전환하십시오.

소프트웨어 업그레이드

콘솔 업그레이드

메모조명 재생 컨트롤러(LPC)의 시스템 소프트웨어를 업그레이드하는 경우, LPC 제어 방식이 다르기 때문에 아래 단계 중 일부가 약간 다릅니다. 이러한 차이점에 대한 자세한 내용은 LPC 빠른 가이드를 참조하십시오.

Insight 소프트웨어 업그레이드는 하나 이상의 업그레이드 디스켓과 설치 설명서가 포함된 키트 형태로 배포됩니다. 키트에 포함된 설명서를 따르십시오. 업그레이드 시 사용하는 디스켓에 콘솔 모델명이 표시되어 있는지 확인하십시오.

1. 새 콘솔 소프트웨어를 설치하면 시스템 메모리가 모두 초기화됩니다. 현재 진행 중인 프로그램을 저장해 주세요!
2. 콘솔 전원을 끄세요.
3. 콘솔 소프트웨어 디스켓을 콘솔의 디스켓 드라이브에 넣으십시오.
4. 콘솔 전원을 다시 켜십시오. 콘솔에 부팅 화면이 표시되고 소프트웨어가 자동으로 설치됩니다. 이 과정은 약 1분 정도 소요됩니다. 설치가 진행되는 동안 콘솔에 다음과 같은 메시지가 표시됩니다. 로딩 중, 플래시 지우기, 플래시 쓰기 스테이지 화면이 나타날 때까지 기다리세요.
5. [설치]를 눌러 새 소프트웨어가 성공적으로 설치되었는지 확인하십시오. 현재 소프트웨어 버전이 화면 오른쪽 하단에 표시됩니다. 이 버전 번호는 디스켓에 표시된 번호와 일치해야 합니다. 일치하지 않으면 절차를 다시 반복하십시오.
6. [4] [Enter] [S1]을 누르십시오. 시스템 재설정[Enter] 키를 눌러 업그레이드를 완료하십시오. 7. 디스크 드라이브에서 플로피 디스크를 꺼내 보관하십시오.

원격 인터페이스 장치 업그레이드

콘솔이 ETCNet을 통해 하나 이상의 원격 장치에 연결된 경우, 콘솔 소프트웨어를 업그레이드할 때마다 해당 원격 장치의 시스템 소프트웨어도 업그레이드해야 합니다. ETC 네트워크에서 작동하는 모든 장치는 동일한 버전의 소프트웨어를 사용해야 하기 때문입니다.

네트워크에 ETCNet2 노드가 포함되어 있는 경우, 코드를 다운로드하기 전에 네트워크 상태를 설정해야 할 수 있습니다. 그 이유는 이러한 노드가 ETCNet 또는 ETCNet2라는 두 가지 ETC 근거리 통신망 프로토콜 중 하나를 사용하여 작동할 수 있지만, Expression 제품군 시스템은 반드시 ETCNet을 사용해야 하기 때문입니다. 네트워크 구성 설정 방법은 다음 섹션 중 하나에서 다룹니다.

원격 장치 업그레이드 프로그램 표시

원격 장치 업그레이드 프로그램 화면에서 원격 인터페이스 장치의 소프트웨어를 확인하고 업그레이드하십시오. 해당 화면으로 들어가는 방법은 다음과 같습니다.

1. 현재 시청 중인 프로그램을 저장하세요. 새 버전의 소프트웨어를 설치하면 아니다 시스템 메모리를 정리하는 것이지만, 항상 조심하는 것이 가장 좋습니다.
2. 콘솔 전원을 끄세요.
3. 모든 원격 인터페이스 장치를 켜십시오.
4. 원격 장치 업그레이드 디스켓을 콘솔의 디스켓 드라이브에 넣으십시오.
5. 콘솔 전원을 다시 켜십시오. 콘솔에 로딩 카운터가 있는 부팅 화면이 표시됩니다. 카운터가 100%에 도달하면 원격 장치 업데이트 프로그램 화면이 나타납니다.

디스플레이의 특징

화면에는 (1) 제목 줄, (2) 네트워크 장치 목록, (3) 원격 장치 목록의 세 가지 요소가 표시됩니다. 제목 줄에는 화면 이름과 화면을 띄우는 데 사용한

디스켓(업그레이드 디스켓)의 코드 버전이 표시됩니다. 제목 줄 아래에 있는 장치 목록에는 모든 ETC 네트워크 인터페이스가 표시됩니다. 장치 유형, 버전 번호 및 CRC 번호별로 장치를 식별합니다. 네트워크의 장치가 업그레이드 디스켓의 코드와 호환되려면 버전 번호와 CRC 번호가 모두 일치해야 합니다.

콘솔은 네트워크에서 작동하는 원격 인터페이스 장치를 감지하여 원격 장치 목록에 표시합니다. 이 목록에서 다음을 확인할 수 있습니다.

- 네트워크에 있는 인터페이스 장치 중 목록에 표시되지 않는 장치가 있습니까?
 - 네트워크의 모든 장치가 장치 목록에 있는 해당 유형 버전과 일치하는 소프트웨어 버전을 표시하고 있습니까?
 - 목록에 있는 모든 장치의 CRC 번호가 장치 인벤토리에서 해당 유형의 CRC 번호와 일치합니까?

원격 장치 목록에서 누락된 장치

인터페이스 장치가 원격 장치 목록에 나타나지 않는 데에는 여러 가지 문제가 있을 수 있으며, 대부분은 쉽게 해결할 수 있습니다. 먼저, 누락된 장치와 해당 장치가 연결된 허브(있는 경우)에 전원이 공급되는지 확인하십시오. 둘째, 콘솔과 누락된 장치 사이의 네트워크 경로에 있는 모든 네트워크 연결을 확인하십시오. 누락된 장치가 ETCNet2 노드인 경우 [S5]를 눌러 프로토콜을 ETCNet으로 설정하십시오. 노드를 찾아보세요. 그리고 10초 동안 기다리세요. 모든 방법이 실패하면 다음을 참조하세요. ETC 기술 지원팀의 도움말, 10페이지 기술 지원을 받는 방법에 대한 정보는 다음을 참조하십시오.

잘못된 버전 또는 CRC 번호입니다.

원격 장치 목록에 있는 하나 이상의 장치가 올바른 버전이나 CRC 번호를 표시하지 않는 경우 해당 장치에 대한 소프트웨어 업그레이드를 수행하십시오. 세 가지 옵션이 있습니다.

- 한 대를 업그레이드하세요
콘솔의 화살표 키를 사용하여 커서를 해당 장치로 이동합니다. [S3]을 누릅니다. 이 유닛을 업데이트하세요.
- 일부 유닛을 업그레이드하세요
콘솔의 화살표 키를 사용하여 업그레이드하려는 유닛으로 커서를 이동하세요. [S8]을 누르세요. 이 단위를 표시하세요. 해당 유닛을 선택하려면 [S2]를 누르십시오. 다른 유닛도 동시에 업그레이드하려면 각 유닛에 대해 이 표시 절차를 반복하십시오. 표시된 유닛 줄에는 M이 나타납니다. 표시가 완료되면 [S2]를 누르십시오. 업데이트 표시됨 표시된 장치를 업그레이드합니다.

- 모든 유닛을 업그레이드하세요
[S1]을 누르세요. 모든 유닛을 업데이트하세요. 모든 원격 장치에 한 번에 다운로드합니다.

원격 장치에 코드가 로드되는 동안 해당 장치의 완료율이 디스플레이의 상태 열에 표시됩니다. 통과하다 해당 장치의 업그레이드가 완료되었다는 메시지가 나타납니다.

메모 ETCNet2 장치에 소프트웨어가 로드되는 속도가 원격 인터페이스 장치 또는 원격 비디오 인터페이스 장치에 로드되는 속도보다 빠른 것은 정상입니다.

마치다

1. 콘솔 디스크 드라이브에서 원격 장치 업그레이드 디스크를 제거합니다.
2. 콘솔 전원을 끕니다.

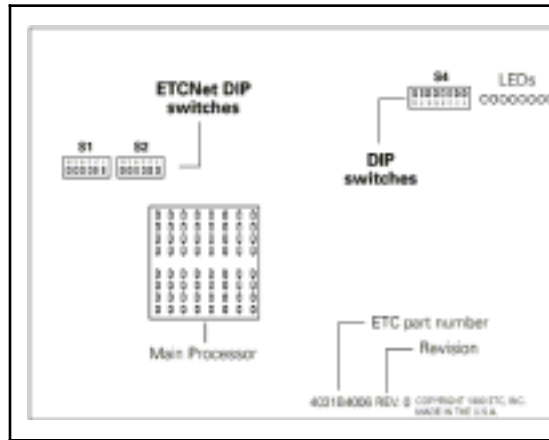
부록 B

참고 자료

이전 콘솔의 **DIP** 스위치

Insight 3 이전에 판매된 일부 모델은 콘솔의 메인 프로세서 보드에 DIP 스위치가 있습니다. 이러한 콘솔은 콘솔 전면 패널 오른쪽에 전원 키 스위치가 있는지 여부로 식별할 수 있습니다.

내부 DIP 스위치에 접근하려면 아래 설명된 대로 콘솔의 전면 패널을 들어 올리십시오. [콘솔 열기](#), [324페이지](#) 메인 프로세서 보드는 아래 그림과 같습니다.



이전 모델 콘솔에 ETCNet, Full Tracking Backup 또는 SMPTE를 설치할 때는 아래 정보에 따라 프로세서 보드의 DIP 스위치를 조정하십시오.

스위치 패키지 **S1** 및 **S2**)

이 스위치들은 뾰족한 물체로 조작합니다. ON에는 라벨이 붙어 있습니다. 1. ETCNet에 트위스트 페어 배선(RJ45 커넥터)을 사용하는 경우, S1의 모든 스위치를 ON으로 설정하고 S2의 모든 스위치를 OFF로 설정하십시오.

2. ETCNet에 ThinNet 배선(BNC 커넥터)을 사용하는 경우 S1의 모든 스위치를 OFF로 설정하고 S2의 모든 스위치를 ON으로 설정하십시오.

스위치 패키지 **S4**

이것은 로커 스위치입니다. "OPEN"이라고 표시되어 있습니다. 스위치를 "OPEN" 쪽으로 돌리면 스위치가 열린 상태가 됩니다.

1. DIP 스위치 1을 OPEN으로 설정하십시오.
2. DIP 스위치 2번과 3번을 ETCNet 네트워크 상태를 나타내도록 설정하십시오. (전체 추적 백업을 사용하는 경우, 스위치는 어떤 콘솔이 사용될지도 결정합니다.)에이그리고 그것은비).

DIP 2 DIP 3 콘솔 모드 (시작 시)

네트워크 끄기 열림 열림
달함 달함 네트워크 켜짐/단일 콘솔
폐쇄됨 개방됨 네트워크 켜짐/FTB 콘솔 A

3. DIP 스위치 4를 SMPTE로 설정하십시오.

DIP 4 SMPTE 상태
열림 (비장애인용)
닫힘 활성화됨

4. DIP 스위치 5번부터 8번까지를 모두 OPEN으로 설정하십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 347

원격 인터페이스 장치

ETC의 ETCNet2 장치가 등장하기 전까지는, 여러분이 할 수 있는 유일한 방법은... ETC의 원격 인터페이스를 사용하여 원격 네트워크 작업을 수행했습니다. ETC는 원격 비디오 인터페이스(RVI) 및 원격 장치(RIU)를 지속적으로 지원합니다. RIU 및 RVI 장치를 생산했지만 더 이상 판매하지 않습니다.

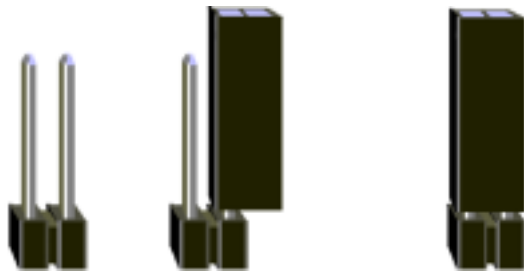
이 섹션에서는 RIU 및 RVI 장치 설치에 대해 설명합니다. 시스템. ETCNet2 장치 설치에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. ETCNet2 DMX 노드 및 ETCNet2 비디오 노드에 대한 자세한 내용은 별도 문서를 참조하십시오. 해당 제품들의 설치 설명서입니다.

원격 인터페이스 장치 또는 원격 비디오 인터페이스를 다음과 같이 설치하십시오.

1. 네트워크 커넥터를 해당 후면 패널에 연결하십시오. 커넥터입니다. ThinNet 또는 트위스트 페어 케이블 연결이 가능합니다. 작업.
2. 전원 케이블을 접지된 콘센트에 꽂으십시오.
3. 필요에 따라 DIP 스위치를 설정하거나 점퍼를 설치하십시오.
4. 원격 장치 소프트웨어 설치(참조)원격 인터페이스 업그레이드 기기, 344페이지) 토론 및 절차를 위해.

점퍼 설치

점퍼는 튀어나온 두 핀을 연결하는 데 사용되는 작은 플라스틱 커넥터입니다. 인쇄 회로 기판의 경우, 점퍼가 두 핀을 모두 덮으면 점퍼가 설치된 것입니다. 핀 하나 또는 전혀 덮지 않을 경우 설치되지 않은 것입니다(그림 참조). 아래에).

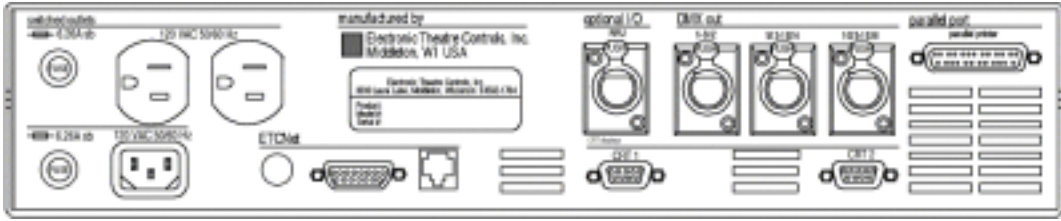


점퍼 점퍼
설치되지 않음 설치됨

원격 인터페이스 장치(RIU)

아래 그림은 RIU의 후면 패널을 보여주며 다음을 나타냅니다. 각 액세스서에 사용되는 커넥터입니다. 전면 패널에는 커넥터가 포함되어 있습니다. 디지털화 장치와 영숫자 키보드용입니다.

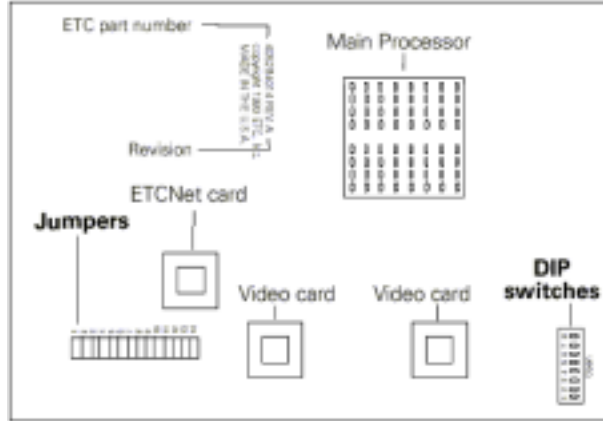
RIU 후면 패널에는 최대 2개의 모니터, 3개의 모니터를 연결할 수 있는 커넥터가 있습니다. DMX512 출력 및 RFU를 갖추고 있습니다.



참고문헌

RIU DIP 스위치 및 점퍼 설정

RIU의 메인 회로 기판에는 아래 그림과 같이 S1 위치에 8스위치 DIP 하나와 J22 위치에 14개의 점퍼 세트가 있습니다.



1. 상단 패널을 고정하는 나사를 제거합니다.
2. 상단 패널을 들어 올려 내부 회로를 드러내십시오.
3. 점퍼 1번부터 14번까지의 위치를 찾으십시오. (위치)J22)
4. 네트워크 케이블이 BNC 커넥터(ThinNet)에 연결되어 있는 경우, 점퍼 1번부터 6번까지를 설치하십시오. 점퍼 7번부터 12번까지는 설치하지 마십시오.
5. 네트워크 케이블이 RJ45 커넥터(꼬임선)에 연결되어 있는 경우, 점퍼 7번부터 12번까지만 설치하십시오. 점퍼 1번부터 6번까지는 설치하지 마십시오.
6. 점퍼 13은 항상 꺼져 있어야 합니다. 점퍼 14는 항상 연결되어 있어야 합니다. 7. DIP 스위치는 다음 위치에서 찾으십시오. S1 회로기판 모서리, 전원 스위치와 가장 가까운 곳에 있습니다. 스위치는 다음과 같습니다.에 (닫은) 또는 그다 (열려 있는).DIP 스위치 1은 꺼짐, 2는 켜짐 상태여야 원격 인터페이스가 시작됩니다.다음 표에 맞게 설정을 필요에 따라 조정하십시오.

DIP 스위치 위치 기능

- 1 꺼짐(열림) 정상 작동, 공장 전용
- 2 켜짐(닫힘) 정상 작동, 공장 전용
- 3 꺼짐(열림) 정상 작동, 공장 전용
- 4 꺼짐(열림) 정상 작동, 공장 전용
- 5 꺼짐(열림) 정상 작동, 공장 전용
- 6 꺼짐(열림) 정상 작동, 공장 전용
- 7 꺼짐(열림) 정상 작동, 공장 전용
- 8 꺼짐(열림) 정상 작동, 공장 전용

8. 전면 패널을 닫고 나사를 다시 조입니다.
9. 원격 인터페이스는 전원이 켜지면 DIP 스위치 설정을 확인합니다..새로운 DIP 스위치 설정이 적용되려면 장치를 재시작하십시오.

퓨즈

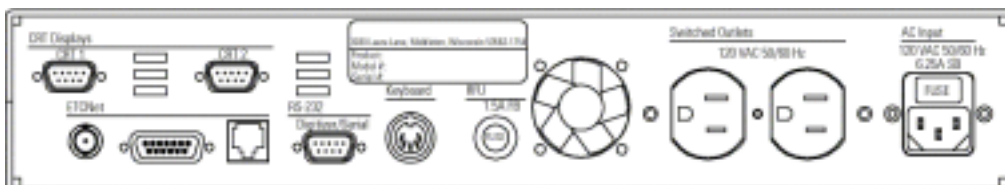
원격 인터페이스 장치의 후면 패널 왼쪽에는 **6.25A** 퓨즈 두 개가 있습니다. 아래 설명된 대로 점검하고 교체하십시오.

[퓨즈 교체, 324페이지.](#)

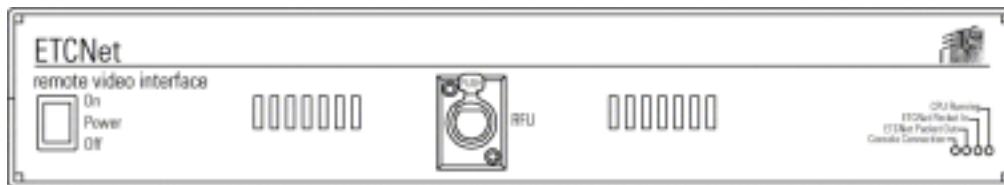
원격 비디오 인터페이스(RVI)

원격 비디오 인터페이스(RVI)는 원격 액세스를 위한 포트를 제공합니다. 모니터, 영숫자 키보드, **RFU**(원격 장치 제어 장치)를 지원하며, 디지털이저용 직렬 포트도 제공합니다. 아래 그림은 RVI의 전면 및 후면 패널을 보여주고 각 액세스리에서 사용하는 커넥터를 나타냅니다.

ETCNet 원격 비디오 인터페이스 후면 패널



ETCNet 원격 비디오 인터페이스 전면 패널



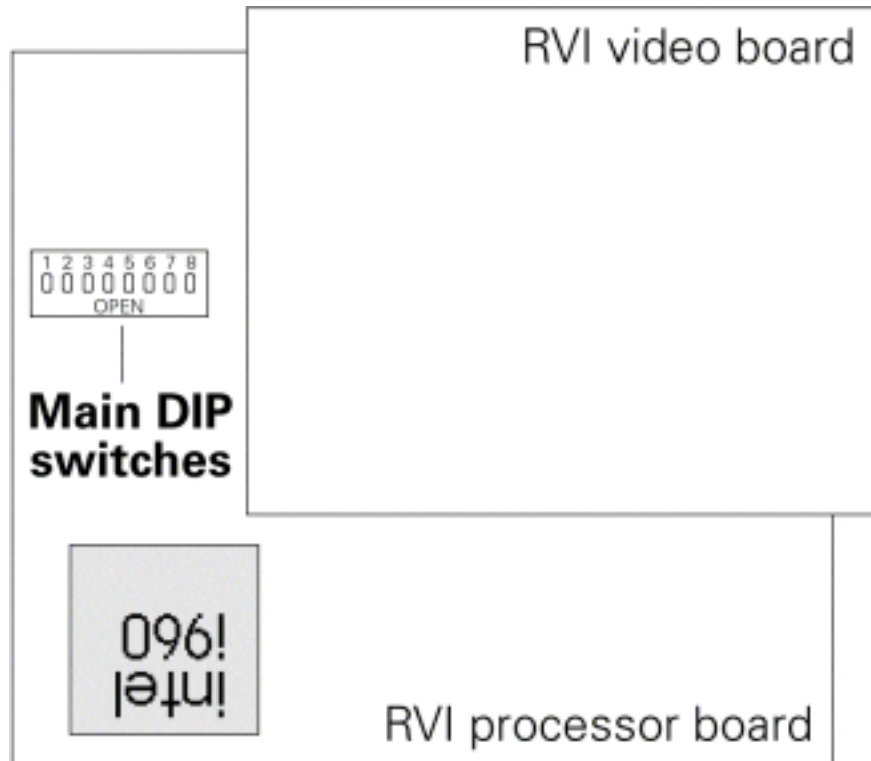
퓨즈

RVI에는 후면 패널 오른쪽의 오목한 트레이에 **6.25A** 전원 퓨즈가 있습니다. 아래 설명된 대로 이 퓨즈를 점검하고 교체하십시오. [AC 입력 퓨즈, 325페이지.](#)

RVI 장치에는 RFU 회로를 보호하기 위한 **1.5A** 퓨즈가 포함되어 있습니다. 이 퓨즈는 후면 패널 중앙 부근에 있는 탈착식 퓨즈 박스에 들어 있습니다. 아래 설명된 대로 이 퓨즈를 점검하고 교체하십시오. [RFU/원격 I/O 퓨즈, 325페이지.](#)

원격 비디오 인터페이스 설정

RVI 프로세서 보드는 원격 비디오 인터페이스(RVI)의 하단 회로 기판입니다. 이 보드에는 8개의 스위치가 있는 DIP 스위치가 하나 있습니다. 일반적인 상황에서는 이 스위치들을 변경할 필요가 없습니다.



설정이 변경되어 복원해야 하는 경우, 해당 위치에서 스위치를 찾으세요. **S4** 아래 나열된 대로 설정을 조정하십시오. RVI는 장치가 켜지면 DIP 스위치 설정을 확인합니다. 새 설정이 적용되려면 기기를 재시작해야 합니다.

DIP 스위치 위치 기능

1. 켜짐(닫힘): 정상 작동, 공장 전용 2. 꺼짐(열림): 정상 작동, 공장 전용
3. 꺼짐(열림): 정상 작동, 공장 전용 4. 꺼짐(열림): 정상 작동, 공장 전용
5. 꺼짐(열림): 정상 작동, 공장 전용 6. 켜짐(닫힘): 정상 작동, 공장 전용
7. 켜짐(닫힘): 정상 작동, 공장 전용 8. 꺼짐(열림): 정상 작동, 공장 전용

스위치는 다음과 같습니다.에 (닫은) 또는 끄다 (열려 있는).

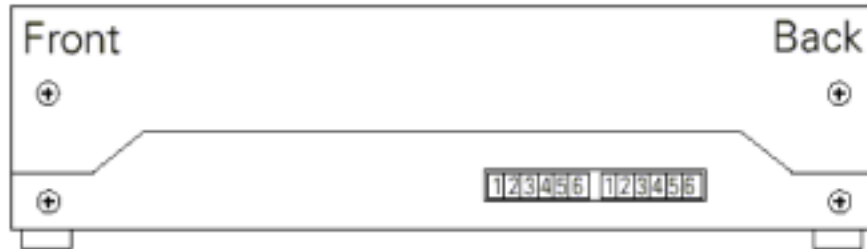
Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 351

RVI ETCNet DIP 스위치 설정

ETCNet 네트워크에서 RVI를 사용하려면 먼저 두 세트의 ETCNet DIP 스위치 설정을 조정해야 합니다. 스위치를 설정하려면 핀이나 이와 유사한 뾰족한 물체가 필요합니다.

스위치를 설정하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. RVI의 오른쪽 측면 패널을 통해 보이는 두 세트의 DIP 스위치를 찾으십시오.
2. ETCNet 케이블이 BNC(ThinNet) 커넥터에 연결된 경우, 뒤쪽의 6개 DIP 스위치를 다음과 같이 설정하십시오.끄다 (위로). 앞쪽 6개를 설정하세요에 (아래쪽).
3. ETCNet 케이블이 RJ45(트위스트 페어) 커넥터 또는 DB15(ThickNet) 커넥터에 연결된 경우, 앞쪽 6개 스위치를 다음과 같이 설정하십시오.끄다 (위로). 뒤쪽 6개를 설정하세요에 (아래에).



원격 비디오 모니터 설치

원격 위치에 추가 모니터를 설치할 수 있습니다. 이 모니터들을 ETCNet에서 작동하는 RIU 또는 RVI에 연결하십시오. 이러한 원격 모니터는 콘솔의 화면을 복제하여 보여줍니다.

- 다음 단계를 따라 모니터를 인터페이스 장치에 연결하십시오. 1. 모니터 전원 코드의 암컷 끝을 모니터 커넥터에, 수컷 끝을 인터페이스 장치 커넥터(표시된 부분)에 삽입합니다.스위치 콘센트.
2. 표시된 커넥터에 케이블을 연결하십시오.CRT 1또는 CRT 2인터페이스 장치에서.
3. 모니터 전원 스위치를 켜짐 위치로 돌리십시오.에 위치.

VGA 모니터 콘솔 커넥터

HD-DB15 암컷

VGA 모니터 핀 배열

- 1 레드 비디오
- 2 그린 비디오
- 3 블루 비디오
- 4 지상
- 5 지상
- 6 붉은색 바탕
- 7 녹색 땅
- 8 파란색 바탕
- 9는 연결되지 않았습니다.
- 10 지상
- 11 지상
- 12개 연결 안 됨
- 13 수평(H/V) 동기화
- 14 수직 동기화
- 15개 연결 안 됨

352 부록 B 참고문헌

부록 C

오류 메시지

전체 추적 백업 메시지

시스템 **A**가 응답하지 않습니다. 시스템 **B**가 이제 독립형 시스템으로 작동 중입니다. 시스템 **A**가 네트워크에서 연결이 끊어졌습니다. 시스템 **A**를 네트워크에 다시 연결하려면 시스템 **A**와 시스템 **B**를 모두 재부팅해야 합니다.

콘솔 **A**가 꺼졌거나 연결이 끊어졌습니다. 전체 추적 백업 기능으로 인해 시스템의 모든 제어 권한이 콘솔 **B**로 이전되었습니다.

시스템 **B**가 응답하지 않습니다. 시스템 **A**는 현재 독립형 시스템으로 작동 중입니다. 시스템 **B**는 네트워크에서 연결이 끊어졌습니다. 시스템 **B**를 네트워크에 다시 연결하려면 시스템 **A**와 시스템 **B**를 모두 재부팅해야 합니다.

콘솔 **B**가 꺼졌거나 연결이 끊어졌습니다. 전체 추적 백업으로 인해 시스템의 모든 제어 권한이 콘솔 **A**로 넘어갔습니다.

네트워크 충돌로 인해 이 콘솔을 추적 시스템의 일부로 연결할 수 없습니다. 네트워크에 연결된 콘솔이 두 대 이하인지, 하나는 '**A**'로, 다른 하나는 '**B**'로 설정되어 있는지 확인하십시오. 다른 조합으로는 추적이 불가능합니다. 두 콘솔을 **30**초 이내에 켜십시오.

마스터 콘솔의 응답을 기다리는 중입니다. 마스터 콘솔의 전원이 켜져 있는지 확인해 주세요.

전체 추적 백업 기능을 활성화하려면 두 콘솔 모두 **30**초 이내에 켜져 있어야 합니다.

마스터 콘솔이 응답하지 않습니다. 연결 상태와 케이블을 확인하고 네트워크 종단 저항이 제대로 연결되어 있는지 확인하십시오. 설치가 완료되었습니다. 이제 이 시스템은 독립형 시스템으로 작동합니다. 추적 기능을 다시 설정하려면 두 콘솔의 전원을 모두 끈 다음 **30**초 이내에 다시 켜십시오.

백업 콘솔의 응답을 기다리는 중입니다. 백업 콘솔이 켜져 있는지 확인하십시오.

전체 추적 백업 기능을 활성화하려면 두 콘솔 모두 **30초** 이내에 켜져 있어야 합니다.

백업 콘솔이 응답하지 않습니다. 연결 상태와 케이블을 확인하고 네트워크 종단 저항이 제대로 연결되어 있는지 확인하십시오. 설치가 완료되었습니다. 이제 이 시스템은 독립형 시스템으로 작동합니다. 추적 기능을 다시 설정하려면 두 콘솔의 전원을 모두 끈 다음 **30초** 이내에 다시 켜십시오.

네트워크 오류가 감지되었습니다. 연결 상태와 케이블을 확인하고 네트워크 종단 저항이 설치되어 있는지 확인하십시오. 현재 이 시스템은 독립형 시스템으로 작동 중입니다. 추적 기능을 다시 설정하려면 두 콘솔의 전원을 모두 끈 다음 **30초** 이내에 다시 켜십시오.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 353

디스켓 오류 메시지

디스크 불량

디스크가 포맷되지 않았거나 불량입니다. 디스크를 포맷해 보세요. 그래도 문제가 해결되지 않으면 다른 디스크를 사용해 보세요.

디스크 손상

이 디스크에 결함이 있습니다. 포맷해 보세요. 그래도 문제가 해결되지 않으면 다른 디스크를 사용해 보세요.

데이터가 디스크에 기록되지 않았습니다.

소프트웨어 버전 **3.02** 이하로 생성된 쇼파일에서는 시스템 구성 설정을 읽을 수 없습니다. 시스템 구성 설정을 포함하려면 **3.03** 이상 버전의 소프트웨어로 쇼파일을 저장해야 합니다.

추적 오류로 인해 디스크 액세스에 실패했습니다.

이 메시지는 전체 추적 백업 시스템에서 플로피 디스크 작업 중에 네트워크 또는 마스터 콘솔에 오류가 발생할 경우 백업 콘솔에 나타납니다.

디스크 컨트롤러 오류

ETC 기술 지원팀(**800-775-4382**)으로 전화하십시오.

디스크 용량 부족

디스크에 다른 파일이 있습니다. 표시 파일을 위한 공간을 확보하기 위해 필요한 파일을 삭제하세요.

파일을 찾을 수 없습니다.

이 디스크에는 프로그램이 저장되어 있지 않은 것 같습니다. 올바른 디스크를 삽입했는지 확인해 주세요.

드라이브에 디스크가 없습니다

방송을 저장하거나 읽으려면 먼저 방송용 디스켓을 디스켓 드라이브에 넣어야 합니다.

알 수 없는 디스크 오류입니다. 다시 시도해 주세요.

플로피 디스크를 다시 사용해 보십시오. 그래도 문제가 해결되지

않으면 ETC 기술 지원 센터(800-775-4382)로 문의하십시오.

쓰기 방지 디스크

이 플로피 디스크의 쓰기 방지 탭이 열려 있습니다. 탭을 닫아 플로피 디스크의 쓰기 방지를 해제하십시오.

기타 오류 메시지

메모리 부족

현재 작업 중인 기능에 할당된 시스템 메모리를 모두 사용했습니다. 불필요한 부분을 삭제하여 메모리를 확보하십시오. 그래도 문제가 해결되지 않으면, 쇼를 두 개의 프로그램으로 나누어 각 막별로 하나씩 실행하는 것을 고려해 볼 수 있습니다. 또한, 너무 많은 효과를 실행하려고 할 때도 이 메시지가 나타날 수 있습니다.

디자이너의 워크시트 설정 및 영역이 메모리에 저장되어 있지만 디스크에서 불러오는 내용과 일치하지 않습니다. 현재 워크시트 설정을 유지하려면 **Enter** 키를 누르십시오. 디스크에서 새 워크시트 설정 및 영역을 불러오려면 지우기 키를 누르십시오.

[Enter] 키를 누르면 디자이너 워크시트 설정 화면에서 이전에 선택한 레이아웃 옵션이 유지됩니다. 기존 영역은 이미 삭제되었습니다. [지우기] 키를 누르면 현재 디자이너 워크시트 레이아웃 옵션이 새 쇼의 레이아웃으로 바뀝니다. 새 쇼와 함께 새 영역이 로드됩니다.

354 부록 C 오류 메시지

ETCLink 오류

ETCLink는 디머 모니터링 시스템에 사용되는 통신 소프트웨어입니다. 자세한 내용은 다음과 같습니다. [제23장 디머 모니터링, 263페이지](#) ETCLink는 디머, 랙, 시스템, 데이터, 포트 및 부하와 관련된 정보를 포함하여 다양한 상황에 대한 경고 메시지를 제공합니다. 이러한 메시지는 심각한 오류 메시지와 보조 오류 메시지의 두 가지 범주로 나뉩니다.

치명적인 오류 메시지는 쇼를 종료시키거나 쇼의 모양을 크게 바꿀 수 있는 모든 상황을 다룹니다. 보조 오류 메시지가 비활성화된 경우에도 치명적인 오류 메시지를 표시하도록 설정할 수 있습니다.

보조 메시지는 개별 디머 문제 및 랙 온도 문제 가능성에 대한 경고를 다룹니다. 이러한 메시지는 일반적으로 치명적인 메시지보다 중요도가 낮습니다. 원하는 경우 치명적인 메시지는 그대로 두고 보조 메시지만 비활성화할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하십시오. [오류 메시지, 265페이지](#) 더 자세한 정보를 원하시면 문의하십시오.

치명적인 메시지

디머 #이 과열로 인해 작동이 중단되었습니다. 디머 랙에서 과열 문제가 해결될 때까지 디머는 작동이 중단된 상태로 유지됩니다. 디머 상태 확인을 통해 해당 디머의 랙 번호를 확인할 수 있습니다.

랙 # **DMX** 포트 **A/B** 오류. 콘솔과 랙 사이의 **DMX** 케이블/연결에 문제가 있거나 랙 구성이 잘못되었습니다.

랙 # **A/B/C** 위상 입력(주) 전압이 #**V**에서 오류를 보이고 있습니다.

랙 # 입력(메인) 주파수가 #**Hz**에서 사양을 벗어났습니다.

랙 #이 팬 고장 또는 기타 공기 흐름 장애로 인해 작동을 멈췄습니다. 랙을 점검하여 공기 필터 오염, 공기 통로 막힘 또는 팬 고장 여부를 확인하십시오.

ETCLink에 오류가 발생했습니다. 케이블과 연결 상태를 확인하십시오. 문제가 지속되면 자격을 갖춘 서비스 기술자에게 문의하십시오.

랙 # 프로세서 오류.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 355

보조 메시지

디머 #에 부하가 걸려 있지만 기록된 부하는 **0**입니다. 기록된 부하가 **0**이므로 디머 모니터링 시스템은 디머에 부하 오류가 있는지 여부를 판단할 수 없습니다.

조광기 #의 부하가 변경되었습니다. 조광기 출력 레벨이 충분히 높지 않아 조광기 모니터링 시스템에서 부하 크기를 확인할 수 없습니다. 이 문제를 해결하려면 **[부하 확인]**을 사용하여 부하 변경량을 확인하십시오.

조광기 #의 부하가 **#W**에서 **#W**로 변경되었습니다. 부하가 감소하면 램프 고장을 나타냅니다. 부하가 증가하면 마지막 **[부하 기록]** 이후 램프가 추가되었음을 나타냅니다. 문제를 해결하거나, 추가 오류 메시지를 방지하려면 **[부하 초기화]** 또는 **[부하 기록]**을 사용하십시오.

디머 #에서 **DC** 출력이 감지되었습니다. 이 상태가 지속되면 연결된 부하가 손상될 수 있습니다. 연결된 부하를 확인하십시오.

디머 #의 **SCR**이 켜짐/꺼짐 기능에 문제가 발생했습니다. 디머를 교체해야 합니다.

조광기 출력에 문제가 발생했습니다. 조광기를 교체해야 합니다.

조광기 #의 출력이 꺼졌습니다. 회로 차단기가 작동했거나 조광기를 교체해야 합니다.

디머 #의 부하 테스트에 실패했습니다. 가장 가능성이 높은 원인은 램프 고장입니다. 램프를 교체하거나, 추가 오류 메시지를 방지하려면 **[부하 초기화]** 또는 **[부하 기록]**을 사용하십시오.

랙 # **DMX** 포트 **A/B**에서 데이터 오류가 발생했습니다. 콘솔과 랙 사이의 **DMX** 케이블 및 연결 상태를 확인하십시오.

랙 #의 주변 온도가 화씨 #도로 높습니다. 온도는 아직 허용 가능한 작동 한계를 초과하지는 않았지만, 랙을 점검해야 합니다. 디머실의 냉방/환기 시스템을 점검해 주십시오.

랙 # 주변 온도가 화씨 #도로 낮습니다. 조명실의 난방/환기 상태를 확인해 주십시오.

랙 #의 주변 온도가 허용 작동 범위를 벗어난 #도(화씨)입니다. 디머실의 냉방/환기 시스템을 즉시 점검하십시오.

디머 #에서 누전차단기(**GFI/RCD**) 오류가 발생했습니다. 디머 상태를 사용하여 디머의 랙 번호를 확인하십시오.

랙 번호의 단계적 연결이 허용되지 않습니다. 랙이 차단되었습니다. 입력 전원 공급 장치를 확인하십시오.

356 부록 C 오류 메시지

부록 D 쇼파일

버전 **3.03**(또는 이후 버전) 시스템 소프트웨어로 저장된 각 쇼 파일에는 크게 두 가지 프로그래밍 유형으로 분류되는 녹음 또는 설정이 포함되어 있습니다. 일부 프로그래밍은 큐, 그룹 및 포커스 포인트 녹음과 같이 쇼와 직접 관련된 내용입니다. 다른 프로그래밍은 클럭 또는 **MIDI** 설정과 같이 시스템 구성과 관련된 내용으로, 이러한 설정은 거의 변경되지 않습니다.

콘솔의 플로피 디스크 읽기 기능을 사용하여 필요에 따라 쇼 콘텐츠와 구성 콘텐츠를 개별적으로 또는 동시에 읽을 수 있습니다. 플로피 디스크에서 쇼 콘텐츠만 읽는 경우 콘솔 시스템에서 다음과 같은 작업을 수행합니다. 그 시점의 구성은 변경되지 않습니다. 반대로, 디스켓에서 시스템 구성 내용만 읽어들이는 경우 콘솔 메모리의 표시 정보는 변경되지 않습니다.

쇼 파일에서 쇼 내용을 나타내는 부분은 아래에 설명되어 있습니다. 하지만 일부 구성 설정도 쇼 내용의 일부로 간주됩니다. 이러한 설정은 다음 페이지에서 설명합니다. 또한 다음 페이지에는 구성 내용을 나타내는 쇼 파일 부분도 설명되어 있으며, 이 부분은 별도로 읽을 수 있습니다.

콘텐츠 표시

- 범프 버튼 상태
- 채널 속성 설정

- 단서 및 설정
- 디자이너 워크시트 영역
- 디머 프로파일 및 비례 설정
- 디머 프로파일 수정
- 이중 조광기
- 인코더 설정
- 경기 속성 설정
- 핵심 사항
- 그룹
- 링크 목록
- 매크로
- 고정 채널 및 디머
- 일반 조명용 패치
- ML 픽스처용 패칭
- 이름을 표시하세요
- 솔로 범프
- 개성 넘치는 사람들
- 서브 모드
- 서브마스터 및 해당 설정
- 타임코드 이벤트

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 357

구성 설정

검색 결과 보기

특정 구성 정보는 내용 표시 정보를 실행할 때 함께 포함됩니다. 디스크에서 읽기작업. 이러한 항목은 아래에 각 항목을 편집할 수 있는 화면과 함께 표시됩니다.

설정 화면

이름을 표시하세요

시스템 설정 표시

채널 수

조광기 개수

기본 페이드 시간

기본 레벨

기본 페이더 클리어 시간

기본 잠입 시간

디자이너 워크시트 설정

출력 구성 표시

DMX512 모드

시작 조광기

DMX512 속도

옵션 설정 표시

타임코드 입력

초당 타임코드 프레임

디스플레이 큐/타임코드 목록

파워업 매크로
 타임코드 이벤트 표시
 시계 활성화/비활성화

시스템 구성 결과 읽기

특정 구성 정보는 실행 시 검색됩니다.디스크에서 시스템 구성 읽기작동 방식입니다. 이러한 구성 항목은 각각을 편집할 수 있는 화면으로 식별됩니다.

시스템 설정 표시
 블랙아웃 키
 플렉시채널
 마스터 타입
 레코드 잠금
 범프 키
 옵션 설정 표시
 ETC MIDI 채널
 ETC MIDI 쇼 컨트롤 장치 ID
 DMX 시작 채널
 적외선 리모컨
 ETCLink(활성화)
 ETCLink 주소
 실시간 프로그램(활성화)
 외부 포트
 보드올
ETCLink 기능 표시
 디스플레이 경고
 시계 기능 표시
 12시간/24시간 시계
 위도
 경도
 시간대

358 부록 D 쇼파일

부록 E

소프트키

단계		
	【단계】	2단계
S1	좀도둑	퀵스텝 활성화/비활성화
S2	업데이트	하위 목록
S3	백그라운드 재정의	홀로
S4	이전 페이지	DMX 입력
S5	다음 페이지	비율
S6	공원	삭제

S7	추가 소프트키>2단계	추가 소프트키>3단계
S8	고정물	플래시

무대		
	3단계	[무대] [조명기구] [단품]
S1		위치
S2		영상
S3		색상
S4		빔
S5		없음
S6		기인하다
S7	추가 소프트키 > 스테이지	반품
S8	단계	경기

블라인드/큐		
[블라인드] [큐] 큐 2		
S1	큐 선택	
S2	큐 리스트 > 큐 리스트	
S3	스프레드시트>Cue SS	홀로
S4	이전 페이지	
S5	다음 페이지	비율
S6	삭제 큐	
S7	추가 소프트키 > 큐2	추가 소프트키 > 큐
S8	고정물	

블라인드/큐		
	큐 리스트	큐 SS
S1		큐 선택

S2		큐 생성
S3	비율	레벨 교체
S4	이전 페이지	이전 페이지
S5	다음 페이지	다음 페이지
S6	삭제 큐	삭제 큐
S7		추적 활성화/비활성화
S8	반환>큐	반환>큐

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 359

	블라인드/멀티	S7	추가 소프트키 > MP2
		S8	고정물
	[블라인드] [파트]		
S1	큐 선택		
S2	큐 리스트 > 큐 리스트	MP2	
S3	스프레드시트 > SS		
S4	이전 페이지	출로	
S5	다음 페이지	비율	
S6	삭제 부분	추가 소프트키 > 멀티파트	

맹인/그룹			
	[블라인드] [그룹]	그룹 목록	그룹 SS
1	그룹 선택		그룹 선택
2	그룹 목록 > 그룹 목록		그룹 생성
3	스프레드시트 > 그룹 SS		레벨 교체
4	이전 페이지	이전 페이지	이전 페이지
5	다음 페이지	다음 페이지	다음 페이지
6	그룹 삭제	그룹 삭제	그룹 삭제
7			
8	고정물	반환>그룹	반환>그룹

블라인드/포커스			
	[블라인드] [포커스 포인트]	집중 목록	포커스 SS
1	초점을 선택하세요		초점을 선택하세요
2	집중 목록>집중 목록		집중력을 키우세요
3	스프레드시트 > 포커스 SS		레벨 교체
4	이전 페이지	이전 페이지	이전 페이지
5	다음 페이지	다음 페이지	다음 페이지
6	포커스 삭제	포커스 삭제	포커스 삭제
7			
8	고정물	돌아가기>초점	돌아가기>초점

블라인드/서브마스터

[블라인드] [자막] 자막 2

		8	고정물
1	하위 선택		
2	하위 목록>하위 목		
3	스프레드시트>하위		범프 상태
4	이전 페이지		홀로
5	다음 페이지		비율
6	삭제		추가 소프트키>보결
7	추가 소프트키>서브		

360 부록 E 소프트키

	블라인드/서	1	범프 상태
		2	잡고 있다
		3	비율
	하위 목록	4	이전 페이지

5	다음 페이지 서브 SS
6	삭제 하위 선택
7	레벨 바꾸기 이전 페이지 다음 페이지
8	반환>하위 삭제

반환>하위

블라인드/큐/효과			
	[블라인드] [큐/효과] (CE)	CE 2	CE 3
1	단계	단계	
2	큐 리스트 > 큐 리스트	걸음 시간	
3	스프레드시트 > SS 큐	안/머무름/밖	
4	이전 페이지	낮음/높음	
5	다음 페이지	삽입 단계	비율
6	삭제 큐	삭제 단계	
7	추가 소프트키>CE 2	추가 소프트키>CE 3	추가 소프트키>이것
8	채널 추가	속성>속성	

블라인드/(큐 또는 서브)/효과

	속성
	긍정적/부정적
	대체
	뒤집다
1	바운스
2	짓다
3	무작위의
3	무작위 비율
4	반환>CE
5	
6	
7	
8	

터/이펙트

블라인드/서브마스

[블라인드] [부/효과] (SE) SE 2 SE 3			
1	단계	단계	범프 상태
2	하위 목록>하위 목록	걸음 시간	
3	스프레드시트 > 하위 SS	안/머무름/밖	
4	이전 페이지	낮음/높음	
5	다음 페이지	삼입 단계	비율
6	삭제	삭제 단계	
7	추가 소프트키>SE 2	추가 소프트키>SE 3	추가 소프트키>남동부
8	채널 추가	속성>속성	

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 361

블라인드/서브루틴		
	[블라인드] [큐/서브]	서브리비안 2
1	단계	단계
2	큐 리스트 > 큐 리스트	큐 선택
3	스프레드시트 > SS 큐	비율
4	이전 페이지	유형/레벨
5	다음 페이지	삼입 단계
6	삭제 큐	삭제 단계
7	추가 소프트키>서브2	추가 소프트키>서브
8	스타일	위/아래/팔로우

페이더		
	【페이더】	페이더 2
1	선택 페이더	퀵스텝 활성화/비활성화
2	업데이트	
3	백그라운드 재정의	홀로
4	이전 페이지	DMX 입력
5	다음 페이지	비율
6	공원	삭제
7	추가 소프트키>페이더2	추가 소프트키>페이더
8	고정물	단계

트랙시트 파크

1
2
3
4
5
6
7
8

【트랙시트】【파크】1

2에이
홀로 3B 이전 페이지4이전 페이지 다음
페이지5다음 페이지6

7
8

		6	언패치
		7	추가 소프트키 > 패치 2
	【반점】	8	경기 패치>경기 패치
1	디머 더블		
2	에이	패치 2	
3	비		
4	이전 페이지		
5	다음 페이지	프로필	

362 부록 E 소프트키

설정 - 시스템 설정 (1)			
	【설정】	시스템 설정 (1)	디자이너 워크시트
1	이름을 표시하세요	퍼지 플렉시	시트/콘솔 슬라이더
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8		돌아가기>설정	돌아가기 > 시스템 설정

설정 - 출력	
7	
8	돌아가기>설정
	출력 구성
1	DMX512 포트 함수 지우기시스템 재설정
2	DMX512 모드
3	시작 조광기
4	DMX512 속도
5	돌아가기>설정
6	

설정 - 인쇄(5) 및 옵션(6)

	인쇄 함수	옵션	ESP
1	프린터 정지	MIDI 비활성화	9,600 보드
2	프린터 일시 중지	ESP 보드올 > ESP	14,400 보드
3			19,200 보드
4			28,800 보드
5			38,400 보드
6			57,600 보드
7			115,200 보드
8	돌아가기>설정	돌아가기>설정	반환>옵션

설정 - 디자이너 편집(7)

디자이너 편집 DE 2

		8	돌아가기>설정
1	지역을 선택하세요		
2	삽입/교체		
3	항목 삭제	서브 범프에서 오프 서브 범프	
4			
5		복사 영역	
6	클리어 지역	추가 소프트키>독일어	
7	추가 소프트키 > DI		

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 363

	설정 - 매크로	3	항목 삭제
	매크로 편집	4	
		5	
1	매크로 선택	6	매크로 삭제
2	삽입/교체	7	추가 소프트키 > 매크로 2

8	돌아가기>설정	오프 서버 범프
---	---------	----------

복사 매크로
 매크로 입력
 추가 소프트키 > 매크로

매크로 2
 서버 범프에서

설정 - ETC 링크 기능(9)			
	ETC 링크 기능	시스템 상태 (1)	랙 상태(2)
1	ETCLink 활성화/비활성화	디머 더블 / 일반 발사 모드	
2	에이	재생 백업	
3	비	백업 기록	
4			시스템 상태
5		디머 상태	디머 상태
6	설정 해제된 디머	랙 상태	랙 선택
7	조광기 설정		
8	돌아가기>설정	반환>ETC 링크	반환>ETC 링크

설정 - ETC 링크 기능(9)		7	
		8	반환>ETC 링크
	디머 상태(3)		
1			부하 관리(4)화면 캡처
2			
3			부하 검사 기록 부하
4	시스템 상태		적재물 제거 취소
5	밝기 조절기 선택		반환>ETC 링크
6	랙 상태		

설정 - 프로필(10), 채널 속성(11)		
프로필	채널 속성	LL

1	윤곽	독립적인	링크
2	퍼센트	뒤집기	X 채널
3	모두 지우기	16비트	Y 채널
4	클리어 투 엔드	이전 페이지	
5	사이클 채우세요	다음 페이지	링크 삽입
6	프로필에 복사	LTP	링크 삭제
7	프로필 재설정	링크 목록>LL	이동 링크
8	돌아가기>설정	돌아가기>설정	반환>기회

364 부록 E 소프트웨어

		7	추가 소프트웨어 > RTP 2
		8	돌아가기>설정
	실시간 프로그램		
1	프로그램을 선택하십시오	RTP 2	
2	시간	프로그램 삽입	
3	아스트로 클릭	복사 프로그램	
4	일수/날짜	이동 프로그램	
5	매크로	이전 페이지	
6	상표	다음 페이지	
		프로그램 삭제 > 추가 소프트웨어	
		> RTP 정렬	

설정 - 타임코드(13)

	타임코드(TC)	TC 2	TC 3
1	내부 시계	이벤트 선택	이벤트 삽입
2	시계 활성화/비활성화	코드 타임	이벤트 복사
3	수동 모드	큐	이동 이벤트
4	패션을 멈추세요	비율	이전 페이지
5	단계	범프	다음 페이지
6	학습 모드	매크로	이벤트 삭제
7	추가 소프트웨어 > TC 2	추가 소프트웨어 > TC 3	추가 소프트웨어 > TC
8	돌아가기>설정	리셋 루프	종류

설정 - 무빙 라이트 기능 (15)			
	개인 설정	픽스처 패치	FP 2
1	디스크에서	경기 선택	경기 선택
2		상표	채널 시작
3	성격 보기	성격	DMX512 포트/시작
4		이전 페이지	원격 조광기
5		다음 페이지	초점 바꾸기
6	개성을 삭제하세요	경기 일정 삭제	뒤집기
7	기본 설정값으로 초기화	추가 소프트키 > FP2	추가 소프트키>FP
8	돌아가기>무빙 라이트 Ftns	돌아가기>무빙 라이트 Ftns	자동 로드 엔코더

설정 - 무빙 라이트		7	기본 설정값으로 초기화
		8	돌아가기>무빙 라이트 Ftns
	속성 설정		
1	속성 선택	인코더 설정 인코더를 선택하세요	
2	범주	페이지	
3		기인하다	
4	이전 페이지	자동 로드 엔코더	
5	다음 페이지	기본 설정값으로 초기화	
6		돌아가기>무빙 라이트 Ftns	

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 365
366 부록 E 소프트키

부록 F

시간 및 장소

미국 도시들

도시, 주, 표준시, 표준시, 위도, 경도	앨버커키, NM	+ 7 서쪽
.....	35° 03' N	106° 37' W 앵커리지, AK
.....	61° 10' N	149° 11' W 애틀랜타, 조지아
.....	33° 39' N	84° 26' W 볼티모어, 메릴랜드
.....	+ 5 서쪽	39° 11' N
40° W 오거스타, 메인	+ 5 서쪽	44° 19' N
.....	69° 48' W 빌링스, 몬타나	+ 7 서쪽
.....	108° 32' W 보이시, 아이다호	+ 7 서쪽
.....	116° 13' W 보스턴, 매사추세츠	+ 5 서쪽
.....	42° 20' N	71° 01' W 버팔로, 뉴욕
.....	+ 5 서쪽	42° 53' N
W 벌링턴, 버몬트	+ 5 서쪽	44° 29' N
.....	73° 13' W 찰스턴, 사우스캐롤라이나
.....	+ 5 서쪽	32° 47' N
.....	79° 59' W 샤이엔 WY	+ 6 서쪽
.....	104° 47' W 시카고, 일리노이	+ 6 서쪽
.....	41° 50' N	87° 41' W 콜럼버스, 오하이오
.....	40° 00' N	82° 53' W 댈러스, 텍사스
+ 6 웨스트	32° 47' N
.....	96° 45' W 덴버, 콜로라도
.....	+ 7 서쪽	39° 46' N
.....	104° 52' W 디모인, 아이오와
.....	+ 6 서쪽	41° 34' N
.....	93° 37' W 미시간주 디트로이트
.....	+ 5 서쪽	42° 22' N
.....	83° 06' W 파고, 노스다코타
.....	+ 6 서쪽	46° 52' N
.....	96° 49' W 하트퍼드, 코네티컷	+ 5 서쪽
.....	45° N	72° 41' W 호놀룰루, HI
.....	+ 10 서쪽
.....	157° 48' W 캔자스시티, 미주리	+ 6 서쪽
.....	39° 북위 7도	서경 94° 33' 라스베이거스, 네바다주
.....	서경 7도
.....	북위 36° 12'	서경 115° 13' 링컨, 네브래스카주
.....	서경 6도
.....	북위 40° 48'	서경 96° 41' 리틀록, 아칸소주
.....	서경 6도
.....	북위 34° 43'	서경 92° 21' 로스앤젤레스, 캘리포니아주
.....	서경 8도
.....	북위 34° 05'
.....	서경 118° 24' 인디애나폴리스, 인디애나주
.....	서경 5도
.....	북위 39° 44'
.....	서경 86° 17' 매디슨, 위스콘신주
.....	서경 6도
.....	북위 43° 04'
.....	서경 89° 23' 내슈빌, 테네시주
.....	서경 6도
.....	북위 36° 07'
.....	86° 41' W 마이애미, 플로리다
.....	+ 5 서쪽
.....	25° 49' N
.....	80° 13' W 미네소타주 미니애폴리스	+ 6 서쪽
.....	44° 57' N	93° 16' W 몽고메리, 앨라배마
.....	+ 6 서쪽
.....	32° 21' N	86° 17' W 신규 올리언스, LA
.....	+ 6 서쪽
.....	03° N	89° 55' W 뉴욕, NY
.....	+ 5 서쪽
.....	40° 46' N	73° 58' W 오클라호마시티, OK
.....	+ 6 서쪽
.....	35° 28' N
.....	97° 30' W 필라델피아, 펜실베이니아
.....	+ 5 서쪽
.....	40° 00' N
.....	75° 08' W 피닉스, 애리조나주	북위 7도
.....	북위 33° 32'
.....	서경 112° 04' 포틀랜드, 오리건주
.....	서경 8도
.....	북위 45° 32'
.....	서경 122° 39' 롤리, 노스캐롤라이나주
.....	서경 5도
.....	북위 35° 52'
.....	서경 78° 47' 솔트레이크시티, 유타주
.....	서경 7도
.....	북위 40° 46'
.....	서경 111° 55' 샌프란시스코, 캘리포니아주
.....	서경 8도
.....	북위 37° 47'
.....	서경 122° 33' 시애틀, 워싱턴주
.....	서경 8도
.....	북위 47° 37'
.....	서경 122° 21' 수폴스, 사우스다코타주
.....	서경 6도
.....	북위 43° 32'
.....	서경 96° 43' 워싱턴 D.C.
.....	서경 5도
.....	북위 38° 54'
.....	서경 77° 00'

미국 이외 지역의 도시들

도시, 주, 표준시, 표준시, 위도, 경도
 아부자, 나이지리아..... - 동경 1도 북위 9° 12' 동경 7° 11' 알제리..... - 동경 1도 북위 36° 47'..... 동경 3° 3' 암스테르담, 네덜란드..... - 동경 1도 북위 52° 17'..... 동경 4° 57' 앙카라, 터키..... - 동경 2도 북위 39° 56'..... 동경 32° 52' 아테네, 그리스..... - 동경 2도 북위 37° 58'..... 동경 23° 43' 방콕, 태국..... - 동경 7도 북위 13° 44'..... 동경 100° 31' 베를린, 독일 - 동경 1도 북위 52° 27'..... 동경 13° 22' 베르나, 스위스 - 동경 1도 북위 46° 57'..... 동경 7° 26' 뭄바이, 인도 - 동경 6도 북위 18° 54' 동경 72° 49' 브뤼셀, 벨기에..... - 동경 1도 북위 50° 50'..... 동경 4° 20' 부에노스아이레스, 아르헨티나..... + 서경 3도 남위 34° 36' 서경 58° 27' 카이로, 이집트 - 동경 2도 북위 30° 03' 동경 31° 15' 케이프타운, 남아프리카공화국..... - 동경 2도 남위 33° 55' 동경 18° 22' 카사블랑카, 모로코..... 0 북위 33° 39'..... 서경 7° 35' 코펜하겐, 덴마크..... - 동경 1도 북위 55° 40' 동경 12° 35' 더블린, 아일랜드..... 0 북위 53° 20' 북위 6° 15' 서경 에든버러, 스코틀랜드..... 0 북위 55° 57'..... 서경 3° 13' 에드먼턴, 앨버타, 캐나다...- 서경 7도 북위 53° 33'..... 서경 113° 28' 후쿠오카, 일본 - 동경 9도 북위 33° 35'..... 동경 130° 24' 헬싱키, 핀란드..... - 동경 2도 북위 60° 10'..... 동경 24° 58' 홍콩 - 동경 8도 북위 22° 18'..... 동경 114° 09' 자카르타, 인도네시아..... - 동경 7도 남위 6° 10'..... 동경 106° 48' 리마, 페루..... + 서경 5도 남위 12° 03'..... 서경 77° 03' 리스본, 포르투갈 0 38° 43' N..... 9° 8' W 런던, 영국 0 51° 30' N..... 0° 0' W 마드리드, 스페인..... - 1 동경 40° 24' N..... 3° 41' W 마르세유, 프랑스..... - 1 동경 43° 18' N..... 5° 23' E 멕시코시티, 멕시코 + 6 서경 19° 24' N..... 99° 09' W 몬트리올, 퀘벡, 캐나다... + 5 서경 45° 30' N..... 73° 36' W 모스크바, 러시아..... - 3 동경 55° 46' N..... 37° 20' E 뮌헨, 독일 - 1 동경 48° 09' N..... 11° 34' E 오슬로, 노르웨이..... - 동경 1도 북위 59° 56' 동경 10° 44' 파리, 프랑스 - 동경 1도 북위 48° 49' 동경 2° 29' 프라하, 체코슬로바키아..... - 동경 1도 북위 50° 05' 동경 14° 25' 레이카비크, 아이슬란드..... 0 북위 64° 08' 동경 21° 56' 리가, 라트비아 - 동경 3도 북위 56° 40' 동경 106° 10' 리우데자네이루, 브라질..... + 서경 3도 남위 22° 55' 서경 43° 12' 로마, 이탈리아..... - 동경 1도 북위 41° 48' 동경 12° 36' 산후안, 푸에르토리코..... + 서경 4도 북위 18° 29' 북위..... 66° 07' 서경 산티아고, 칠레..... + 서경 남위 33° 27' 서경 70° 42' 삿포로, 일본 - 동경 9도 북위 43° 04' 동경 141° 21' 서울, 한국..... - 동경 9도 북위 37° 34' 동경 126° 58' 싱가포르, 말레이시아..... - 동경 8도 북위 1° 14' 동경 103° 55' 스톡홀름, 스웨덴..... - 동경 1도 북위 59° 21' 동경 18° 04' 시드니, 호주..... - 동경 10도 남위 33°

52' 동경 151° 12' 타이베이, 대만..... - 동경 8도
 북위 25° 02' 동경 121° 31' 도쿄, 일본 -
 동경 9도 35° 북위 41도.....동경 139° 46' 토론토, 온타리오,
 캐나다 + 5도 서경 북위 43° 39'.....서경 79° 23' 밴쿠버,
 브리티시컬럼비아, 캐나다 + 8도 서경 북위 49° 15'.....서경
 123° 07' 비엔나, 오스트리아..... - 1도 동경 북위 48°
 15'.....동경 16° 22' 바르샤바, 폴란드..... - 1도 동경
 북위 52° 13'.....동경 21° 02' 웰링턴, 뉴질랜드..... - 12도 동경
 남위 41° 71'..... 동경 174° 46'

368 부록 F 시간 및 장소

부록 G

사양

전기

- 입력 전압 90-250 VAC, 50-60 Hz
- 최대 전류 6.3암페어
- 최대 모니터 부하 - 2.0암페어씩 2개

내장 인터페이스

- 1,536개의 DMX512 출력
- 병렬 프린터
- RS-232C 직렬 포트
- 원격 초점 조절 장치
- CE 디밍 시스템을 지원합니다
- 원격 매크로 제어
- 영숫자 키보드
- 타임 코드 제어 (MIDI 또는 SMPTE)
- DMX512 입력
- ETCLink

시스템 용량

- 쇼당 600개의 큐
- 512개의 제어 채널
 - 최대 1,536개의 DMX512 디머에 대한 비례 패칭 기능
- 8부분으로 구성된 다중 부분 신호
- 33개의 디머 프로파일(그중 하나를 제외하고 모두 편집 가능) •
500개의 그룹
- 100개의 초점 지점(초점 지점 0 포함)
- 2,000개의 매크로/영역
- 3,000개의 SMPTE 행사
- 108개의 중복되는 서브마스터
- 10페이지 분량의 서브마스터 메모리
- 두 쌍의 시간 조절/수동 페이더

페이더 기능

- 페이드 시간은 0.1초에서 99분 59초까지 프로그래밍 가능 •
업페이드 및/또는 다운페이드 수동 설정 가능

- 요금 재정의
- 분할 시간 페이드
- 수동 페이드
- LTP 채널에서 배경이 서서히 사라집니다.
- 사용자가 기본 페이드 시간을 선택할 수 있습니다
- 홀드/백 기능

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 369

재생 제어

- 두 쌍의 시간 조절/수동 페이더
- [Go] 버튼 2개
- [홀드] 버튼 2개
- [뒤로] 버튼 2개
- [평가] 버튼 2개
- [지우기] 버튼 2개
- 108개의 서브마스터
- 100mm 전위차계에 프로그래밍 가능한 마스터
- 정전 기능
- 수평계
- 요금표
- 8개의 소프트키로 작업 효율을 높였습니다.

시간 제어

- 내부 또는 외부 시계
- 12시간 또는 24시간 시간
- 천문 시계를 이용하여 일출 및 일몰 시간을 표시합니다. • 최대 500개의 사용자 제작 실시간 프로그램을 지원합니다.

표시 기능

- VGA 비디오 출력 단자 2개
- 모든 기능에 대한 광범위한 온라인 도움말을 이용할 수 있습니다. • 스테이지
- 눈이 먼
- 페이더
- 효과
- 트랙시트
- 스프레드시트: 큐, 서브마스터, 그룹 및 포커스 포인트 • 패치
- 공원
- 설정
- 플렉시채널(녹화된 채널만 표시)
- 확장하다
- 채널 속성

서브마스터 기능

- 각 108개의 녹음된 서브마스터가 포함된 10페이지
- 채널 할당이 완전히 겹침

- 비례 채널 레벨
- 모든 서브마스터의 범프 버튼은 그룹 또는 개별적으로 활성화, 비활성화 또는 솔로 모드로 설정할 수 있습니다.
- 모든 서브마스터에 내장형 LED
- 프로그래밍 가능한 페이드 및 대기 시간
- 실시간 및 프로그램된 요금 제어
- 중첩형 또는 억제형 작동을 위한 36개의 서브마스터 • 모든 서브마스터는 효과 프로그래밍 가능
- 업데이트 기능

370 부록 G 사양

- 제어 키패드 기능
- 서브마스터 레이블
- 스프레드시트 편집
- 하위 마스터 목록

채널 기능

- 8비트 및 16비트 데이터 유형
- 최상위 레벨(최상위 레벨 우선) 및 마지막 작업(최신 작업 우선) 채널 유형 모두
 - 그룹 기능을 사용하여 채널을 비례적으로 조작합니다.
- 수평계를 이용한 비례 조정
- 제어 목록 선택을 위한 [And], [Except], [Only] 및 [Thru] 기능
- [완전한] 기능
- [레벨]은 채널을 편집 가능한 기본값으로 설정합니다.
- 독립 채널
- 채널 전환
- 링크 리스트를 사용하면 두 개의 활로 제어할 수 있도록 채널을 서로 연결할 수 있습니다.

무빙 라이트 기능

- 조명기구 설정 정보는 디스켓에서 불러올 수 있습니다.
- 패치 조명기구에 개성, 시작 채널, 시작 DMX512 주소, 원격 디밍, 초점 교환, 팬 또는 틸트 플립 등을 지정하여 조명기구를 제어할 수 있습니다. • 5가지 속성 범주
- 조명 박스 수평 조절
- Solo를 이용한 조명기구 집중 조명

큐 기능

- 0.1~999.9 범위에서 최대 600개의 큐
- 각 큐에 대한 개별적인 업페이드 및 다운페이드 시간(00:00-99:59) • 연결된 큐 시퀀스
- 효과 신호
- 분할 대기 시간
- 시간을 따라가세요
- 큐 또는 매크로 링크
- 라벨
- 8부분으로 구성된 다중 부분 신호
- 선택적 신호 기록
- 큐 명령 업데이트

- 속성 범위 편집
- 큐 또는 스타일 단계를 포함하는 서브루틴
- 스프레드시트 편집
- 큐 리스트

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 371

그룹 기능

- 최대 500개 그룹
- 모든 큐 또는 서브마스터는 그룹으로 액세스할 수 있습니다. • 그룹 레이블
- 스프레드시트 편집
- 그룹 목록

초점 기능

- 최대 99개의 사전 설정 초점 포인트
- 빠른 접근을 위한 하드 키
- 초점 변경 시 큐 및 서브마스터 업데이트 • 링크 없이 초점 레벨 기록
- 초점 지점 0 = DMX 입력
- 효과에 사용 가능
- 출력 가능
- 스프레드시트 편집
- 핵심 사항 목록

디스켓 기능

- 3.5인치 고밀도 플로피 디스크 드라이브 (방송 저장용) • 디스크당 방송 1개
- 플로피 디스크 드라이브를 통해 소프트웨어 업데이트가 설치됩니다.
- 쇼 및 구성 콘텐츠를 개별적으로 또는 함께 검색할 수

있습니다. 매크로 기능

- 최대 2,000개의 매크로를 선택하여 프로그래밍 가능
- 매크로는 [매크로 입력] 키를 제외한 모든 키를 활성화할 수 있습니다. • 실시간 학습 모드
- 매크로 편집
- 매크로 프로그래밍 가능 매크로 대기
- 실시간 프로그램에 포함될 수 있습니다.
- 타임코드 이벤트에 포함될 수 있습니다.
- 원격 스위치로 작동되는 8개의 매크로
- 파워업 매크로

효과 기능

- 효과는 큐 또는 서브마스터로 녹음될 수 있습니다.
- 각 걸음 수 최대 100걸음

- 라이브 효과 녹음
- 스프레드시트 편집
- 8비트 및 16비트 데이터 유형
- 재생 중 속도의 변동성
- 걸음 수
- 시작/정지/종료 단계 페이드 시간
- 높음/낮음 수준
- 진입/정지/종료 효과 페이드 시간
- 효과 속성 및 단계 값의 범위 편집

372 부록 G 사양

프로필 기능

- 조광기에 프로필을 할당할 수 있습니다.
- 10개의 사전 설정 프로필 중 9개는 편집 가능합니다.
- 추가로 프로그래밍 가능한 프로필 23개 **레벨/X** 및

속도/Y 휠

- 채널 또는 그룹의 비례적 강도 제어
- 큐 및 서브마스터의 비례적 비율 제어(0~2000퍼센트)인코더
- 5개의 인코더 노브
- 인코더 페이지 6개
- 개별 재할당 또는 자동 로드 기능을 이용한 자동 재할당 **옵션**
- 병렬 프린터
- 영숫자 키보드
- 원격 초점 조절 장치
- 디자이너 작업표
- 조명 재생 컨트롤러
- 완벽한 추적 백업
- 원격 인터페이스 장치
- 원격 비디오 인터페이스
- SMPTE 외부 제어
- 원격 매크로 제어

크기와 무게

- 44 x 16.5 x 6.5인치
- 50파운드

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 373
374 부록 G 사양

부록 H 적합성 선언



DECLARATION OF CONFORMITY

We, Electronic Theatre Controls, Europe Limited
Unit 5, Victoria Industrial Estate, London W3 6UU United Kingdom
declare under sole responsibility that the product

Product name: Expression Lighting Control Consoles
Product type/model: Expression3/400, Expression 3/800, Expression
3/1200 & Insight 3
Lot: n/a
Batch / Serial number: n/a
Item numbers: One of each model

to which this declaration relates is in conformity with the following standards:

EN60950 Safety of Information Technology Equipment
following the provisions of EU LV Directive(s) 73/23/EEC

EN55022 Emissions standard for IT equipment (class B environment)
EN50082-1 Generic immunity standard
following the provisions of EU EMC Directive(s) 89/336/EEC and 92/31/EEC

London, United Kingdom
(Place of issue)

19 - Nov 1997
(Date of Issue)

Mr Adam Bennette
(Name of authorised person)

Adam Bennett
(signature of authorised person)

Insight 3 사용자

설명서, v.3.1 375

376 부록 H 적합성 선언

부록 I 제한적 보증

Electronic Theatre Controls,
Inc.(ETC™)는 최초 구매자 또는 소매

고객(고객)에게 보증 기간 동안 정상적인
사용 및 서비스 조건 하에서 재료 또는
제조상의 결함이 있는 제품을 본 제한 보증
조건에 따라 수리 또는 교체해 줄 것을
보증합니다. 보증 기간은 휴대용 시스템의
인도일 또는 영구 설치 시스템의 전원
공급일로부터 시작하여 다음과 같은 기간
동안 지속됩니다. (a) 모든 Irideon 제품의
경우 1년, (b) 기타 모든 ETC 제품의 경우

2년. 데모 또는 대여 제품 구매 시 보증 기간은 배송일로부터 60일로 제한됩니다.

보증은 사고, 과실, 개조, 남용 또는 오용으로 인한 제품 또는 제품 부품, 또는 ETC에서 제공하지 않은 액세서리나 부품에는 적용되지 않습니다.

퓨즈, 램프, 컬러 미디어 또는 기타 부품과 같은 "소모성" 부품은 원래 제조업체에서 직접 소유자에게 보증합니다. ETC의 보증은 당사에서 제조하지 않은 품목에는 적용되지 않습니다. 보증 수리 운송 조건은 ETC 공장 또는 지정된 수리 시설의 FOB(선적 인도 조건)입니다. 착불 배송 또는 운송비 할인은 허용되지 않습니다.

본 보증에 따른 ETC의 유일한 책임은 ETC의 검사 결과 결함이 있는 것으로 판명된 부품을 ETC의 선택에 따라 수리 또는 교체하는 것입니다. ETC는 사전 서면 승인 없이 장비를 수리하는 데 소요된 인건비 또는 자재비에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다. ETC는 부수적, 일반적 또는 결과적 손해, 재산 손해, 사용 손실, 시간 손실, 이익 또는 소득 손실, 또는 기타 어떠한 손해에 대해서도 책임을 지지 않습니다.

본 보증 기간 동안 고객은 의심되는 결함이 발생한 경우 1주일 이내에 ETC 주소로 ETC에 통지하고, 제품을 ETC 공장 또는 공인 서비스 센터로 선불 반송해야 합니다.

본 보증은 고객이 "이용 약관"에 명시된 지불 조건을 완전하고 적시에 준수하는 것을 전제로 합니다. 본 보증은 상품성 및 특정 목적에의 적합성에 대한 보증을

포함하여 명시적이든 묵시적이든 모든 다른 보증과 당사의 기타 의무 및 책임을 대신합니다. 고객은 판매된 상품의 품질 및 기능과 관련하여 어떠한 다른 진술도 받지 않았으며, 그러한 진술에 의존하지 않았음을 인정합니다.

본 서면 보증은 보증 조건에 대한 완전하고 배타적인 진술입니다. 이전 거래 또는 거래 관행은 본 보증을 수정, 설명 또는 변경하는 데 관련이 없습니다. 본 보증에 따른 이행 과정을 수락하거나 묵인하는 것은, 어느 당사자가 이행 과정을 알고 있고 이익을 제기할 기회가 있었다라도, 본 계약의 의미를 변경하지 않습니다.

이용약관

다음 약관 및 본 계약서에 명시된 약관은 고객의 구매 주문서 또는 기타 문서에 포함된 약관에도 불구하고 **Electronic Theatre Controls, Inc.(ETC)**가 수락하는 모든 주문에 적용됩니다. ETC의 주문 수락은 고객이 이러한 약관에 동의하는 것을 조건으로 합니다. 이러한 약관은 모든 주문에 관한 당사자 간의 완전한 합의를 구성하며 이전의 모든 이해, 합의, 계약 등을 대체합니다.

어떠한 진술이나 보증도 포함하지 않습니다. 이러한 조건은 서면으로 서명하지 않는 한 수정, 추가, 대체 또는 기타 방식으로 변경될 수 없습니다.

ETC의 공인 대리인은 고객의 구매 주문서 또는 기타 문서에 포함된 모든 조건에도 불구하고 ETC의 권한을 행사할 수 있습니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 377

이행 및/또는 납품 개시는 본 약관의 포기 또는 고객 주문서나 기타 문서에 포함된 약관의 수락으로 간주되지 않습니다. 고객이 제품 또는 서비스를 수락하는 것은 ETC의 약관을 수락하는 것으로 해석됩니다. ETC에 제출된 주문과 관련된 모든 분쟁 또는 해석 문제는 위스콘신 주법의 적용을 받습니다.

모든 가격은 미국 달러(USD) 기준이며, ETC 공장 또는 참고 FOB 조건입니다. 가격, 모델 및 사양은 예고 없이 변경될 수

있습니다. 주문은 반드시 서면으로 제출해야 합니다. 기존 거래처의 경우 전화 주문도 가능하며, 이 경우 서면 확인이 필요합니다. 주문 접수는 도면 및 사양이 첨부되어 ETC에서 구속력 있는 것으로 인정되지 않는 한, 도면 및 사양과의 일치성을 보장하지 않습니다. 당사의 표준 카탈로그 품목과 다른 장비를 주문하는 경우, 고객의 서면 승인을 받은 도면이 필요합니다. 도면이 승인되면, 모든 서면 또는 구두 지시보다 우선합니다. 주문은 공장에서 접수 및 확인한 경우에만 효력이 발생합니다. 최소

주문 금액은 운송비를 제외하고 순액 \$25.00입니다.

즉시 배송 주문 및 가격 인상 발효일 이전에 접수된 프로젝트 주문에 대해서는 가격 보호가 적용됩니다. 그 외 모든 주문은 배송 시점의 현재 가격으로 청구됩니다. 맞춤 제작 제품 견적은 30일 동안 유효합니다.

ETC는 본 계약서 뒷면에 명시된 배송 시간에 맞춰 상품을 발송하기 위해 노력할 것이지만, 배송 시간은 본 계약의 본질적인 요소는 아닙니다. ETC는 고객의 서면 지시를 따르기 위해 노력할 것입니다. 배송 방식 및 경로에 관하여. 그러한 지시가 없는 경우, ETC는 소형 화물의 경우 특송 또는 소포 우편을 포함하여 배송 방식 및 경로에 대해 절대적인 재량권을 가집니다. 고객이 신속 배송을 요청한 경우, 발생하는 추가 요금은 고객이 부담해야 합니다.

ETC는 당사의 예측 불가능한 상황이나 조건을 포함하여, 납기 지연 및/또는 이행 불능에 대해 책임을 지지 않습니다.

공급품 및 원자재 조달 능력, 정부 규정, 노동쟁의, 사고, 화재 및 기타 통제 불가능한 원인으로 인해 납품이 지연될 수 있습니다. 이러한 상황이나 조건이 해결되면 ETC는 납품/이행을 진행하고 고객은 이를 수락합니다. 장비는 고객의 위험 부담으로 운송되며, 당사의 납품 의무는 장비가 양호한 상태로 운송업체에 인도되는 시점에 종료됩니다. 모든 배송은 ETC 공장 또는 창고에서 FOB 조건으로 이루어집니다.

ETC는 UPS 배송 시 운임을 선불하고 청구합니다. 화물 및 항공 운송은 별도로 명시되지 않는 한 착불입니다. 특별히 금지되지 않는 한 부분 배송이 진행될 수

있습니다. 연방, 주 및/또는 지방세, 관세 및 기타 비용은 구매자의 책임입니다.

고객이 요청하는 엔지니어링 도면, 사양 또는 제조, 조립, 배송 조건의 변경은 서면으로 작성하여 ETC의 승인을 받아야 합니다. 고객의 변경 요청으로 인해 계약의 일부 이행에 필요한 비용이나 시간이 증가하는 경우, ETC는 해당 제품 가격을 합리적으로 조정할 것입니다.

구매자가 선적 전에 구매 주문의 일부를 취소하는 경우, 구매자는 취소된 구매 주문 부분과 관련하여 ETC가 실제로 발생시킨 비용(인건비 및 자재비 포함)에 해당하는 취소 수수료를 ETC에 지불해야 합니다. 고객은 지급 능력이 있음을 보증합니다. ETC는 구매 가격 및 기타 모든 비용의 지급을 보장하기 위해 상품에 대한 담보권을 보유합니다.

고객이 현재 또는 장래에 ETC에 부담하게 될 채무. ETC의 요청에 따라 고객은 해당 담보권을 증명하는 담보권 설정 등기 서류를 작성하고, 이를 완전하게 설정하기 위해 필요한 기타 조치를 취해야 합니다.

지불 조건은 송장 발행일로부터 30일 이내입니다. ETC는 고객의 지불 능력 또는 의사가 의심스러울 경우, 재량에 따라 선불 현금 결제를 요구하거나, 착불(C.O.D.) 방식으로만 납품하거나, UCC 신고서를 제출하거나, 본 계약의 전부 또는 일부 이행을 중단할 수 있습니다. 모든 지불금은 가장 오래된 미결제 송장에 적용됩니다. 30일 이상 연체된 계정에는 1.5%의 연체료가 부과됩니다.

378 부록 / 제한적 보증

월 0.5%의 연체료가 부과됩니다. ETC는 고객이 청구서 대금을 30일 이내에 지불하지 않을 경우, 해당 주문에 대한 이행을 보류할 수 있는 선택권을 가집니다. ETC와 고객 간에 해결되지 않은 모든 분쟁은 ETC 사무실 소재지인 위스콘신주 데인 카운티의 관할 법원에서 해결됩니다. ETC가 고객의 대금 지급 또는 이행을 강제하기 위해 소송을 제기하는 경우, 고객은 발생한 모든 비용 및 변호사 수임료를 부담하는 데 동의합니다.

물품 부족 또는 파손에 대한 클레임은 10일 이내에 제기해야 합니다. 장비는 꼼꼼하게 포장되어 양호한 상태로 운송업체에 인도됩니다. 운송 중 발생한 손실 또는 손상에 대한 모든 클레임은 수하인이

운송업체에 직접 제기해야 합니다. ETC는 당사 송장의 지불 조건을 준수할 권리를 포기하지 않고, 이러한 클레임 제기 및 이행에 필요한 모든 지원과 도움을 제공할 것입니다.

ETC의 서면 승인 없이 반환된 장비는 접수되지 않습니다. 환불을 위해 반환되는 장비는 정해진 RMA 절차에 따라야 합니다. 장비는 미사용 상태여야 하며, 원래 포장 상태 그대로 재판매 가능한 상태여야 하며, ETC의 품질 관리 및 테스트 검사를 거쳐야 합니다. 재입고 수수료 25달러 또는 송장 금액의 25%(둘 중 더 큰 금액)와 재포장 또는 재정비 비용이 환불 금액에서 차감됩니다. 보증 수리를 위한 반환은 보증 절차에 따라 진행됩니다. 특별히

개조되었거나 맞춤 제작된 장비 또는 고객의 반환 요청일로부터 6개월 이전에 발행된 상품은 어떠한 경우에도 반환이 허용되지 않습니다.

ETC가 본 약관의 어떠한 조항에 대해서도 고객의 준수를 요구하거나 강제하지 않았다고 해서 ETC가 준수를 요구할 권리를 포기한 것으로 해석되어서는 안 됩니다. ETC가 고객의 위반 행위에 대해 권리를 포기하는 것은 ETC가 서명한 서면으로만 효력이 있으며, ETC의 어떠한 위반 행위에 대한 권리 포기도 다른 위반 행위에 대한 권리 포기로 간주되어서는 안 됩니다.

ETC가 반환된 결함 있는 제품을 합리적인

시간 내에 수리 또는 교체하지 못하거나, ETC가 부당하게 납품을 거부하거나 본 계약을 부당하게 파기하는 경우, 고객은 ETC로부터 고객이 ETC에 지불한 구매 가격의 일부를 회수할 권리가 있습니다. 앞 문단에 명시된 구제책은 ETC의 계약 위반, 미납품 또는 계약 파기, 또는 ETC의 고객에 대한 기타 모든 책임에 대한 고객의 유일한 구제책입니다. ETC가 규정된 방식으로 결함 있는 부품을 수리 또는 교체할 의사와 능력이 있는 한, 이 유일한 구제책은 그 본질적인 목적을 달성하지 못한 것으로 간주되지 않습니다.

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 379
380 부록 I 제한적 보증

색인

숫자	
16비트	
채널 정보	63 활성화 ..
	55 1:1 패치 ..
	38

에이	
채널 소개	
배경 재정의	5 설명
	63 디머 정보
오류 보고	265
설명	49-50 쇼
소개	36
액세서리	

디자이너 작업표	313 전체
추적 백업	319 ML 모듈
	321 원격 초점 장치
	312 올페이드 큐
블랙아웃 큐	112
큐 유형	84
서브루틴 단계	226
영숫자 키보드	
기능	
설치	334 천문
시계	34
비	
뒷면 키	125
뒷면 패널 다이어그램	
324 배경	
채널	14
페이더	4
오버라이드	
5 백업 쇼	
(전체 추적 백업을 참조하세요)	
백업 보기	
재생 중	276
녹음 중	275
시스템 상태 표시	267
백업, 전원 장애	9
보드올	309
정전 신호	112
정전 키	
활성화/비활성화	
29 주차 포함	195
블라인드	
큐 목록	178
표시	14
멀티파트 큐	119
차단 신호	
큐 유형	84
설명	6 범프
버튼	
활성화/비활성화	
.31 상태	
.160	
씨	
캡처된 채널	

정의됨	.54
패치에서	.47
카테고리	
기본 할당	.73 정의
.7 기본값 재설정	
.74	
CD80	
.52 채널	
정보	.63
캡처됨	.54
패치에서 캡처됨	.47 채널
확인	.62 채널 레벨
.53 색상	
.12 플래시	
.60 전체	
.60 레이블	
.58 서브마스터와 일치	
.30 모드	
.54 이동 중	.54
주차	198
녹화됨	.54
릴리스 캡처됨	.54 선택됨
.54 채널 선택 중	
.59 설정 번호	
.23 몰래 접근	
.61 사양	.371
시스템 설정	.23 추적됨
.54 채널 속성	
지우기	
.261 인쇄	
.257 설정	
.55-58	
채널 모드	.161
채널 0	
디머 개수 설정	.22 디머
연결 해제	.41 확인
채널	.62 큐
.131 디머	
.48 디머 부하	
.272 클리어	
채널 속성	.261 기능
메뉴 지우기	.260 페이더
.125	

<i>Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 381</i>	
함수	260 그룹
	141, 153 로드
	273 매크로
	239 무빙 라이트
	261 패치
	261 실시간 프로그램
	261 지역
317 시스템 재설정	
260 표시	
261 SMPTE 이벤트	
301 서브마스터	

176개의 타임 코드 이벤트	
261개의 시계	
실시간	.32-34
외부 타임코드	307 내부
타임코드	306 색상
채널/조명기구	
12개의 LED	
.162개의 서브마스터 목록	
.159개의 서브마스터	
.159, 178개의 추적 채널 정의됨	
.54개	

컬러 스크롤러.....	104 레이블.....
245 구성	318 링크 큐.....
디스크에서 읽기.....	92 매크로 링크.....
253 쇼파일에 저장됨..... 357	95 하위 항목에 로드.....
디스켓에 쓰기..... 251	175 최대 개수..... 83 수정..
커넥터	107 속성 수정..
영숫자 키보드..... 334 밝기	99 멀티파트 정의됨.....
조절기..... 330	115 파킹된 큐.....
모니터..... 352	200 재생 큐.....
프린터..... 335	128 출력.....
RFU.....	257 퀵스텝.....131
339 복사기	녹음..... 91
큐 또는 그룹을 하위로.....	무대 녹음..... 87 블라인드
176개의 큐.....	녹음..... 88 페이드 타임
103개의 매크로.....	녹음..... 89 스플릿 페이드 녹음..
240개의 지역.....	90 솔로 녹음..... 96, 135
316개의 SMPTE 이벤트.....	큐 선택.....128 사양..
302개의 서브마스터.....	371 스프레드시트.....
175, 176 크로스페이드 큐	185 단계.....
큐 유형..... 84	87 서브루틴.....
서브루틴 단계..... 226 큐..	84 서브루틴 단계.....
.....	226 유형.....
83 올페이드.....	84 업데이트.....
84 백 키..... 125	100-101 보기.....
블랙아웃..... 112	85 사용자 지정 패치.....
블랙아웃 큐..... 112 39
블라인드.....	디
88 블로킹.....	데이터 유형.....
6 클리어.....	57 날짜, 시계 설정.....
261 명령 표시 목록..... 178	32 기본값.....
멀티파트로 변환..... 117 복사..	채널/서브마스터 링크..... 30
..... 103	디머 프로필.....46 인코더
하위 항목으로 복사.....77 페이드
176 크로스페이드.....	시간.....24 페이더
84 큐 체크.....131	클리어 시간.....25 레벨...
큐/명령.....178 기본25 서브마스터
페이드 시간.....24 삭제.....	시간.....163 삭제
102 따라가기.....	단서.....102
93 이동.....	조명기구.....
125 이동.....	72 초점.....153
128 유지.....	그룹.....141
125 삽입.....	
	382 색인
링크.....	디머
248 매크로.....	디머 정보..... 49
239 멀티파트 큐의 일부..... 119	ETCLink 관련 정보..... 50
영역..... 317	점검..... 48
SMPTE 이벤트..... 301	부하 해제..... 273
서브마스터..... 176	디머 점검..... 48 디머
디자이너 워크시트	상태 표시..... 269 DMX512 포트
영역 지우기..... 261, 317	시작..... 331 DMX512 속도...
복사 영역..... 316	332 오류 메시지.....
DIP 스위치 설정..... 338	265 설치.....
설명..... 313	330 레이블.....
프로그래밍 영역..... 314 설정	42 부하 점검.....
옵션..... 27	272 파크 디머..... 196
디지타이저 설치.....336-338	패치..... 37, 39 핀

배치	330
포트 설정	331
랙 상태	268
레코드 로드	271
센서	263 세트
	274
스트랜드 CD80 랙	52
언패치	41
언셋	274
디머 더블	
디머 설정	51
DMX512 포트 설정	331
시스템 상태 표시	267 디머
프로필	
디머에 할당	44
프로그래밍	45-46 기본
설정 초기화	46 DIP
스위치	
329 디자이너 워크시트	338 이전 콘솔
347 ETCNet	352 원격 인터페이스
349 원격 비디오 인터페이스	351-352 비활성화
정전 키	29
범프 버튼	31
플렉시채널	29
MIDI 쇼 컨트롤	281
녹음 잠금	31
노드 검색	345
디스켓	
드라이브 사양	372
플로피 디스크 지우기	
.250 오류 메시지	354
포맷	250
관리	250 모두 읽기
	252 구성만 읽기
	253 읽기 전용
.253 구성 쓰기	251 쇼파일
쓰기	251 표시
블라인드	14,
88 채널 속성	55 클리어
기능	260 큐 목록
	178 디머 시스템 상태
	267 디스켓 기능
	249 ETCLink 기능
	263
페이더	14
픽스처 패치	70
플렉시채널	15 일반
기능	13 매크로
	234 모니터
	11 출력 구성
	331 파킹
	18 패치
재생	19 출력
기능	256 랙 상태
	268 SMPTE 편집
	297 사양
	370 스테이지
	14 타임 코드 이벤트
	296 트랙시트
DMX 입력	16
활성화/비활성화	
	292 페이더 표시
	14 초점 0
	293-294
DMX512	
디머 정보	49, 50 연결
	330 포트 시작 설정
	331 신호 속도 설정
	332 체류 시간
서브마스터 변경	164 효과
	222
서브마스터 홀드/수동	165

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 383

그리고	
편집하다	
서브마스터 지우기	
176 큐 복사	103
서브마스터 복사	175, 176 큐
목록	178 큐
삭제	102
멀티파트에서 파트 삭제	119 이벤트
	297 서브마스터
로드	175 매크로
	239 서브마스터
범위	180 효과
블라인드 생성	206
스테이지 생성	210
큐 유형	
84 페이드 시간	
220 삼입 단계	
216 LTP 채널	
6 사양	372
서브마스터	
223 서브마스터 유형	
156 업데이트	
213	
효과 서브마스터 정의됨	156
활성화	
블랙아웃 키	29
범프 버튼	31
ETCLink	264
플렉시채널	29
녹화 잠금	31 인코더
자동 로드	77
인쇄 설정	257
기본 설정 초기화	
77 설정	75-77
오류 메시지	
디머 정보	50
플로피 디스크	
354 전체 추적 백업	

353 기타	...	354
ETC 위치	...	10
ETC MIDI	(MIDI 쇼 컨트롤도 참조하십시오.)	
메시지 형식	...	279
ETCLink		
디머 정보	...	50 백업
보기	...	275 로드
해제	...	273 디머
상태	...	267 활성화
...	...	264
일반 오류 메시지	...	265 심각한
오류 메시지	...	355
로드 확인	...	272
레코드 로드	...	271
보조 메시지	...	356
디머 설정	...	274
디머 해제	...	274
ETCLink 주소	...	264
ETCNet		
콘솔 DIP 스위치	...	329 원격
모니터 설치	...	352 모니터
디스플레이	...	11 ETCNet2
장치 사용	...	327 배선
...	...	327 ETCNet2 장치
노드 검색	...	345
ETCNet에서 사용	...	
...	...	327 연결
...	...	327
ETCNet2 DMX 노드	...	327
ETCNet2 비디오 노드	...	
...	...	327 이벤트, 편집
...	...	297 명령 확장
...	...	11

F

픽스처 박스	...	
78 픽스처 패치	(패치도 참조하세요)	
DMX512 시작	...	71
조명 박스	...	78
뒤집기	...	
...	...	71 개성
...	...	71
인쇄	...	
...	...	257 원격 디머
...	...	71
시작 채널	...	71
초점 전환	...	71
플래시	...	
...	...	60 플렉시채널
...	...	활성화/비활성화
...	...	29 플렉시 퍼지
...	...	15,
...	...	59 샘플 매크로
...	...	241
채널 선택	...	59 업데이트
...	...	15 뒤집기
...	...	채널 정보
...	...	63 설명
...	...	55 조명 패치

페이지		
멀티파트	...	121
속도	...	
.130 유형	...	
.84 페이드 시간	...	
서브마스터 변경	...	164 효과
...	...	220 녹음 큐
...	...	89, 90 큐 기본값 설정
...	...	24 서브루틴
...	...	227 페이더
뒤로 가기 키	...	
.125 배경	...	4
지우기	...	125
기본 지우기 시간	...	25
표시	...	14 DMX
입력	...	14 시작
...	...	125 유지
...	...	125 수동
...	...	129 사양
...	...	369 시간 제한
...	...	124 경기
정의	...	7 삭제
...	...	72 레이블 지정
...	...	71 특정
채널만	...	8
캡처된 채널 해제	...	54 레벨 설정
...	...	79 솔로 체크
...	...	81 경기 속성
채널 정보	...	63
카테고리	...	
.73 정의	...	7
인쇄 설정	...	257
기본 설정 초기화	...	
.74 설정	...	
.74	...	

384 색인

...	...	71 설정
...	...	56 초점
지우기	...	
261 정의됨	...	
...	...	145 삭제
...	...	153 DMX 입력
...	...	292 최대 개수
...	...	145 인쇄
...	...	257 솔로 녹음
...	...	147
연결된 레벨 설정	...	154
링크 표시/숨기기	...	
148 스프레드시트	...	
...	...	192 업데이트
...	...	149-150 주차에 사용
...	...	198, 201 레벨 설정에 사용
...	...	154 무대에서 보기
...	...	148
팔로우 타임, 서브루틴	...	227
팔로우, 큐 재생	...	93
디스켓 포맷	...	250

프레임롤	295
전체 키	
. 60 전체 트래킹 백업(FTB)	
듀얼 콘솔 시스템	319
오류 메시지	353
ETCNet	
328 설명	
319 설치	
328 LED	
.. 319 LPC 소지자	
.. 328	

G

그랜드마스터	
30 그룹	
맹인	135
지우기	261
하위 항목으로 복사	
.. 176 삭제	
.. 141 표시 중	137,
148 그룹 편집 모드	135, 136
그룹 모드	135
레이블	140,
318 목록	
.. 182 하위 항목에 로드	
.. 175 큐 또는 하위 항목 수정	
.. 143 파킹	
.. 200 인쇄	
.. 257 사양	
.. 372 스프레드시트	
.. 190 업데이트	
.. 138-139 무대에서의 모습	
.. 137	
시간	
도움말	

. 2 밝기 조절 레이블 숨기기	
.. 42 가장 높은 밝기 우선(HTP)	
설명됨	4
세트	57
홀드	
페이더 키	125
서브마스터 체류 시간	
.165 홀드 포 고(서브루틴)	
.227 홀 위치	156

나

독립 채널	
설명됨	55
해제	54 설정 ..
.. 56 억제	
서브마스터	
정의됨	156
프로그래밍	168-169
삽입	
큐, 레코드 사용	104, 109
큐, 트랙 사용	110 빈
채널 링크	246 설치
영숫자 키보드	334 디자이너
워크시트	336 디지털타이저 ..
.. 336-338 디머 ..	
.. 330 ETCNet ..	
.. 327 전체	
트래킹 백업	328 MIDI 쇼
컨트롤	340 ML 모듈 ..
.. 321 프린터	
.. 335 원격	
인터페이스	348 원격
매크로	342 원격
모니터	352 RFU ..
.. 339	

Insight 3 사용자 설명서, v.3.1 385

제이	161 서브 모드
점퍼	. 161 서브 페이지
329 MIDI 출력/스루	341 원격 인터페이스
349 큐로 이동	227
.. 157	
케이	
열쇠	
뒤로	125
지우기	
125 따라가기	
.. 93 가독	
.. 60 이동	
.. 125 유지	
.. 125 학습	
.. 232 레벨	
.. 60 링크	
.. 92	
속도	
130 솔로 범프	
엘	
라벨	
허용 가능한 문자	318 채널
.. 58 채널 속성	
표시	55 큐
.. 97 디머	
.. 42 디머 프로필	
.. 46 조명기구	
71 초점	152 그룹 ..
.. 140 프로필	
.. 46	
서브마스터	174
최신 항목 우선(LTP)	
채널 정보	63 배경

재정의	5 차단 큐179 서브마스터/재생
.....	6 활성화159 로드
.....	5 개요	큐 또는 그룹을 서브로
..4-6 설정57 배우기	.175 부하 점검
매크로272 개성
232개의 타임 코드 이벤트68
298개의 LED		잠금 기록
콘솔 전면 패널	11	서브루틴에서
페이더	124	큐에서
전체 트레이킹 백업	319	
서브마스터	162	
서브마스터 유형 변경	157 레벨	
서브루틴에서	227	
초점 지점에 의해 설정됨 154	
레벨 키		
설명됨	60	
설정		
.25 연결되지 않은 레벨 설정	154	
조명 재생 컨트롤러	328 링크	
생성 중	245	
큐 간 이동	92	
재생 중인 큐	92 삭제 ..	
.....	248 삽입	
.....	246 매크로에서 큐로	
이동	95 매크로 간	
전송	236 병합	
.....	247 이동	
.....	247 사용	
.....	248 목록	
큐/명령	178 초점 ..	
.....	183 그룹	
.....	182 서브마스터/명령 ..	

마스터 슬라이더	386 색인	큐 속성	99
30 마스터 유형 설정		매크로	239
30 메모리		멀티파트 페이드 및 대기	121
... 36 메모리 사용률		서브마스터	170
.. 36 메뉴		마우스	
지우기 기능	260	버튼	3
디스켓 기능	249 인쇄 기능	설정	333
.....	256 MIDI	링크 이동	
(타임코드 프로그램도 참조하십시오.)		247 정의된 이동 채널	54
출력/통과 점퍼	341	조명 이동	
MIDI 쇼 컨트롤		(경기 일정 항목도 참조하십시오.)	
(ETC MIDI도 참조하세요)		클리어	
명령어	282	261 픽스처 박스	
구성	281	78 패칭	70-71
비활성화		프린트	
281 설치	340	257 레벨 설정	
인터페이스	340	79 멀티파트 큐	
메시지 정의	280 ML 모듈	일반 큐를 변환 중... 117 생성... 116	
Insight 2 및 2x용	75	정의... 115 편집... 119-121 페이드/대기	
설치	321 설정 ..	시간 수정... 121 부분 업데이트... 120 대기	
...		시간... .. 118개의	

.43 재설정
.261	
프로그래밍 영역314 비례
패칭40 퍼지 플렉시
15, 59

Q

퀵스텝131
-----	----------

R

랙 상태268
비율	
재정의130
서브마스터166, 173
업데이트
.102 실시간 시계	
설정
32-34 사용
.286 실시간 프로그램	
정보286
천문 시계289 지우기
261 생성
288 활성화/비활성화
287 인쇄
257 기록
큐91

디머 로드271
잠금으로 비활성화31
설명85
팔로우93
큐 연결92
멀티파트 큐116-119
녹음 잠금31
녹음된 채널54 솔로
기능이 있는 녹음 큐96, 135 솔로
기능이 있는 녹음 초점147 서브
마이너스 서브167
서브마스터160, 163
정의된 녹화 채널 수:54 지역
지우기317
복사316
매크로 대기315
프로그래밍314
캡처된 채널 해제54 원격 디머,
패칭71 원격 초점 장치(RFU)
312 설치 ..
339 원격 인터페이스
DIP 스위치/점퍼349 설치
348
소프트웨어 업그레이드
344

388 색인

원격 매크로		디자이너 워크시트 옵션	... 27 디머 ..
설치342 원격	274 디머 레벨
매크로 커넥터342 원격 장치	48 그랜드마스터
업그레이드 표시345 원격 비디오	유형30 위도
인터페이스		34 레벨 키
DIP 스위치 설정351-352	25 경도
소프트웨어 업그레이드34 LTP/HTP 채널
344 재설정		57 마스터 유형
카테고리74 디머	30 프로그램 이름
프로필46 엔코더	35 시간대
77 조명기구 속성	34
74 프로필	시트 슬라이더
261 시스템 초기화	28개 표시
260	지우기
260	261 이름
260	35 디머 레이블 표시
260	42 파일 표시
260	설정 내용357 설명
260251 내용 표시
260357 슬라이더
260	마스터
260	30 슬라이더, 마스터
26030 SMPTE
260	(타임코드 프로그램을 참조하십시오)
260	몰래
260	기본 시간 설정26
260	사용61
260	소프트키
260	소개13
260	플래시60

S

선택된 채널 정의됨54 센서
백업 화면275
디머 더블링51
모니터링263, 270
시스템 상태267
직렬 인터페이스
309 세트	
채널 레벨53, 62
서브마스터 채널30 클럭
32-34 기본
페이드 시간24
기본 페이더 클리어 시간
25 기본 레벨
25 기본 스틱 시간26

퀵스텝	131	.157 채널 모드	
언로드 서브	176	.161 지우기	
솔로		.176, 261 명령 표시 목록	
조명 초점	81	.179 복사	
신호 기록	96, 135 초점	.175 큐 또는 그룹 복사	
지점 기록	147	.176 채널에 대한 기본 일치	
솔로 범프	161	.30 유지 시간	
사양	369-373	.165 효과	156,
스플릿 페이드 시간		223 제외	
.90 스프레드시트		.167 페이드 및 유지 시간	
큐	185	.163 페이드 시간	
초점	192 그룹164, 173 홀 위치	
.....	190 서브마스터156 매크로에서	
.....	188 단계	.237 억제	156,
삭제	218	168 라벨	174,
삽입	216	318 LED	158, 162,
서브루틴	226	168 목록	
스트랜드 CD80173 목록/재생	
.52 스타일 스탭159 큐 또는 그룹 불러오기	
.....	227 서브 그랜드마스터175 효과 불러오기	
.....	30 서브 모드223 수동 페이드	
.....	161 서브마스터173 수정	
범프 버튼 모드	161	.170 페이드 시간 재정의	
프로그램 변경	158	.173	
프로그램 유형 변경			

	<i>Insight 3</i> 사용자 설명서, v.3.1 389		
페이지	158,	조명기구 교환	71
167 공원		트위스트 페어 교환	327,
200 추가	156	345 시스템 설정	
인쇄	257	기본 페이드 시간	24
하위 마스터 목록에서 범위 편집	180	기본 페이드 시간	24
요금	166, 173	기본 페이더 해제 시간	25
기록	163 녹음	기본 레벨	25
.....	167 슬라이더	디자이너 워크시트 옵션	27
.....	173 솔로 모드	플렉시채널	29
.....	161 사양	이름 표시	35
.....	370 스프레드시트	채널 수	23 디머 개수
.....	188 서브마스터 모드	22 녹화 잠금
161 유형	31 채널/자막 1:1 설정
156 서브루틴		30 시간 및 날짜 설정	
84가지 올페이드 큐 단계		33	
.....	84가지 바운스 스타일	시스템 소프트웨어 업그레이드	
단계	227 생성	344 시스템 상태	
.....	228가지	267	
크로스페이드 큐 단계		티	
226가지 큐 단계		기술 서비스	10 씬넷
.....	226 삭제 단계	327 시간
230 편집		기본 페이드	24
230 시작 스타일 단계 대기		효과 페이드 시간	
227 단계 삽입		220 효과 상승/정지/하강	
230 레벨220-221 팔로우 시간	
.227 루프	93
.....	227가지 스타일 단계	매크로 대기	235
.....	227번 반복, 페이드 앤	시계 설정	32
팔로우	227	시스템 설정	34
명령 교환	11 초점,		

서브마스터	163-167	올페이드	
서브루틴 페이드 및 팔로우227 대기	.112 채널 색상	
.....	.91	.54 설명85
멀티파트 큐의 대기 시간118 타임	트랙볼, 트랙패드333
코드 이벤트		트랙시트	
모두 지우기		정보105
.261 삭제		표시16
.301 학습 모드		인쇄	
.298 인쇄257	
.257		문제 해결9
타임 코드 목록		트위스트 페어 배선	
.306 타임 코드 프로그램		.327 유형	
이벤트 복사302	큐84
이벤트 편집		서브마스터	
.304 외부 시계307	.156	
이벤트 삽입301	~ 안에	
내부 시계306 수동	서브마스터 언로드	
모드308 수동 재생	.176 언파크	
.....	.308 이동 이벤트	채널199
.....	.303 일시 정지 모드	디머197
.....	.308 재생	조명기구	
.....	.306 범위 편집	.202	
.....	.304 재설정 루프	디머 패치 해제41
.....	.300 프레임 속도 설정	디머 설정 해제	
.....	.295 단계 소프트웨어	.274 업데이트	
.....	.308	채널 08
타이밍 페이더		큐	
.124 트랙		100-101	
.....	.105		

390 인덱스

효과	213
플렉시채널	15, 59
초점149-150 그룹
.....	.138-139 단독
.....	.8 비율
.....	.102 원격 키보드 사용
.....	.318

~ 안에

시청 단서	85
-------------	----

안에

대기 시간	
파트에 할당118
파트 편집121
큐 녹음91
웹사이트	
10 월	
링크 채널248
팬/틸트80
사양373

