

# Smartfade

## Control Console User Korean Manual

Version 1.1.2



(주)씨앤씨라이트웨이

Copyright © Electronic Theatre Controls, Inc.

All Rights reserved.

Product information and specifications subject to change.

Part Number: **7219M1200-1.1.2** Rev A

Released: March 2005

# Table of Contents

Introduction. . . . .	1
Using this Manual. . . . .	2
Text Conventions. . . . .	2
Help from ETC Technical Services . . . . .	3
Power-up and Shutdown Procedures. . . . .	4
Power-up Procedure . . . . .	4
Shutdown Procedure . . . . .	4
Operating Modes Menu . . . . .	5
<b>Chapter 1 Two Scene Mode . . . . .</b>	<b>7</b>
Let's get you started... . . . .	7
Two Scene Operation. . . . .	8
About DMX . . . . .	8
Faders . . . . .	8
Bump Buttons . . . . .	9
Two Scene Operation . . . . .	9
Crossfade Timing. . . . .	10
IND 1 and IND 2 . . . . .	10
Master Fader and Black Out . . . . .	11
Two Scene Mode LCD Menu. . . . .	11
<b>Chapter 2 Normal Mode . . . . .</b>	<b>13</b>
Normal Operation . . . . .	14
Patch . . . . .	14
Faders . . . . .	14
Bump Buttons . . . . .	15
Single Scene Operation. . . . .	16
IND 1 and IND 2 . . . . .	17
CLEAR. . . . .	18
Memories . . . . .	18
Edit Memories . . . . .	20
Playback Memories . . . . .	21
Delete a Memory . . . . .	21
Copy Memories and Sequences . . . . .	25
STACK. . . . .	25
Crossfader Control of the STACK . . . . .	26
NEXT Mode and the STACK . . . . .	27
Rate . . . . .	28
Snapshot . . . . .	30
UNDO . . . . .	31
PREVIEW . . . . .	32
Normal Mode LCD Menu. . . . .	32

## **Chapter 3** DMX Backup Mode. . . . .35

Record a Memory . . . . .	36
Clear Memories . . . . .	36
STACK. . . . .	37
DMX Backup Mode LCD Menu . . . . .	38

## **Appendix** SoftwareUpdate . . . . .39

Prepare the Console . . . . .	39
Update the Software . . . . .	39

# Introduction

스마트패드 콘솔을 구입하신 것에 대해 대단히 축하드립니다. 스마트패드 콘솔은 넓은 범위의 다양한 특징과, 시스템 워크를 위한 강렬한 배열을 제공합니다. 스마트패드라는 어떤 장소에서도 완벽합니다. 작은 이동식 쇼나, 오디토리엄 제품 또는 스테이지 매니저의 리모트 콘솔에도 모두 가능합니다., 소개 부분은 아래와 같은 부분을 포함합니다.

• <b>메뉴얼 사용법</b> .....	.2
• <b>ETC로부터 Technical Services를 받는 방법</b> (생략) .....	.3
• <b>Power-up and Shutdown 절차</b> .....	.4

## Using this Manual

스마트패드 콘솔의 구입을 대단히 감사드리며, 스마트패드는 아래와 같은 구성들이 가능합니다.

- **SmartFade 1248**, 기본 Two Scene operation에 기초한 12-channel, 메뉴얼과 메모리 플레이백을 위한 48-channel의 기본 모드, 24개 DMX512 states의 캡처링을 위한 DMX Back up 모드를 제공.
- **SmartFade 2496**, Two Scene operation에 기초한 24-channel, manual and memory playback를 위한 96-channel의 기본모드, 48 DMX512 states의 캡처링을 위한 DMX Backup mode를 제공.

# Power-up and Shutdown

스마트패드에는 power-up이나 power-down뿐만 아니라 선택메뉴의 작동모드에 접근하는 파워 버튼을 사용합니다.

## Power-up

The startup 의 절차는 콘솔이 powered up될 때 한번 이루어 집니다. 2.5초 내에 현재 콘솔에 설치된 소프트웨어 버전을 LCD 윈도우에 보여줍니다. 또한 LEDs 버튼은 아래와 같을 때 빛이 납니다.

- 모든 초록색 LEDs는 처음 30초 후에 반짝입니다.
- 모든 빨간색 LEDs는 다음 30초 후에 반짝입니다.
- 콘솔 페이드 프로그래밍 부분의 모든 LEDs는 그 다음 30초 후에 반짝입니다.
- 모든 LEDs의 불빛은 작업에 선택된 모드에 적절하게 사용됩니다.

**Note :** startup 절차동안 LEDs는 사용자의 밝기 세팅에 관계없이 점점 색이 바래집니다.

**Power up the SmartFade console:** [ON] 버튼을 눌렀다가 점점 놓아줍니다

## Shutdown

Shutdown 절차를 사용할 때 스마트패드 콘솔은 시스템 데이터를 저장하며 어떠한 작동 중에도 끝나쳐집니다. 어떤 나쁜 영향 없이도 shut down 동안 콘솔로부터 파워가 끊어집니다.

**Power down the SmartFade console:**

Step 1: 옆의 버튼을 눌렀다가 놓아줍니다.[ON]. 확인 메시지가 화면에 뜹니다.

Step 2: 눌러주세요

- [v] 확인 후 shut down합니다.
- [<] shutdown을 취소하고 작동을 다시 시작합니다.

## Operating Modes Menu

power button **[⏻]** 은 또한 작동 모드 메뉴를 시작할 때 사용되어집니다. 모드를 바꾸기 전에 콘솔을 반드시 off 합니다.

### operating mode 셋팅:

Step 1: 콘솔을 끄고 **[⏻]** 의 파워 버튼을 LCD에 표시될 때까지 누른채로 유지하고 있습니다.

Step 2: 이용할 수 있는 모드까지 스크롤될 때까지 다이얼을 사용합니다.

Step 3: LCD에 원하는 작동 모드가 보여지면 **[v]** 버튼을 누릅니다. 그러면 콘솔은 선택한 모드를 시작하고 다른 모드로 바뀔 때까지 현 모드의 power up을 유지합니다.

# Chapter 1

## Two Scene Mode

스마트패드는 박스 외부에서 사용 가능하도록 특별하게 디자인 되었습니다. Two-scene Mode는 콘솔의 기초적인 기능에 빠르게 접근할 수 있도록 도와줍니다. 원하는 시간이나 작동모드가 있을 때 7page의 Operating Modes Menu를 참고합니다.

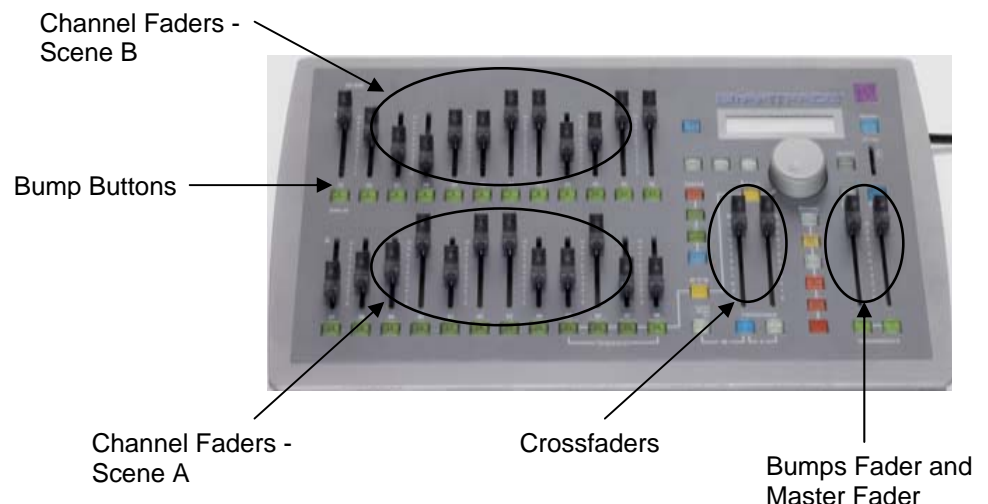
### Let's get you started...

**Two Scene** 작동은 쇼 라이팅을 위한 간단한 방법을 제공합니다. 채널 패더의 **Two Scene**은 서로 포개져 배치되고 각각의 **Scene**은 같은 채널을 컨트롤 합니다. 전형적으로 하나의 **Scene**은 활성화되고 다른 나머지는 보호의 역할을 하게 됩니다. 그 의미는 한 개의 **Scene**이 현재의 디머 아웃풋을 컨트롤 하는 동안 다음 원하는 라이팅 효과를 디머에 영향 없이 또 다른 **Scene**이 보호한다는 뜻입니다.

하나의 **Scene**에서 다른 곳으로의 **Crossfading**은 간단한 손조작으로 이루어집니다. 스피드를 조정할 수 있으며, 또한 원하는 시간에 자동적으로 **crossfade**가 마쳐질 수 있도록 하는 **fade** 비율 선택도 가능합니다.

마지막으로 **Two Scene Mode**는 **channel faders**를 위한 디머 1:1 patch 사용의 옵션을 제공합니다. (그 의미는 1개의 **channel**이 1개의 **dimmer**를 컨트롤하고, 2개의 채널이 2개의 **dimmer**를 컨트롤 한다는 의미입니다)

**Note :** *Custom patching* 은 반드시 표준모드에서 실행되어야 합니다. [Normal Mode LCD Menu를 참고하세요](#))





## Two Scene Operation

### About DMX

Digital Multiplex (DMX)는 스마트패드가 다른 라이팅 장비와 서로 의사소통하는데 쓰여지는 언어이고, “on”, “off” 또는 “on”의 퍼센티지 상태를 근본적으로 정의하는 디지털 프로토콜입니다. DMX는 디머, 무빙라이트, 포그머신, 컬러스크롤러 외 수많은 장비를 컨트롤하는데 가장 공통적으로 쓰여집니다.

DMX는 각 DMX라인에 총 512개의 분리된 값을 제한합니다. 스마트패드가 48이나 96채널로 유용할 때 필요한 콘솔 채널보다 더 많은 DMX 값이 생겨나게 됩니다. 이것은 DMX값을 컨트롤하는 콘솔의 패더를 정의하는 역할의 Patch를 사용하는 이유입니다. 스마트패드는 1:1 Patch를 디폴트 합니다.

### Faders

각 개별적인 콘트롤 채널을 위한 레벨을 설정하는데 채널 패더를 사용합니다.

**Note:** *적정한 컨트롤 라이트 아웃풋을 위한 패더는 마스터패더가 풀로 설정될 때 가능합니다.*

- **SmartFade 1248** Faders 1-12 컨트롤 DMX channel 1-12 on Scene B, Faders 13-24 컨트롤 DMX 1-12 on Scene A.

- **SmartFade 2496** Faders 1-24 컨트롤 DMX channel 1-24 on Scene B and faders 25-48 컨트롤 DMX 1-24 on Scene A.

두개의 Scenes이 활성화 되었다면 더 높은 레벨의 fader가 디머를 위한 아웃풋 레벨을 선정합니다. 이것을 “Highest-Takes-Precedence” 또는 HTP operation이라고 합니다. 스마트패드는 개별 채널 패더 레벨에서 보여지는 가장 높은 레벨의 패더와 채널 패더 Scene의 크로스패더 제어에서 결정되어집니다. 상대적인 아웃풋 레벨과 현재 크로스패더의 타이밍은 LCD윈도우에 보여집니다.

## Bump Buttons

각 채널 패이더 밑의 bump 버튼은 두 가지 기능을 실행합니다.

### 아웃풋의 표시

Bump 버튼의 LED는 패이더가 콘솔의 활성화된 아웃풋을 생성할 때 그것을 표시하기 위해 반짝입니다. LEDs는 개별 패이더의 아웃풋이 증가할 때 색이 밝아지고, 아웃풋이 줄어들 때 색이 점차 바래집니다. Scene A에서 Scene B로 crossfade됨에 따라 두가지 Scenes의 LEDs는 하나의 Scene에서 다른쪽으로의 활성화 변화를 표시하기 위해 반짝입니다. 일단 진행이 완벽해지면 반짝이는 bumps의 Scene은 활성화된 Scene이고 다른 어두운 bump버튼은 보호 Scene을 의미합니다.

### Pile-on and SOLO Modes

버튼을 누르면 bump 버튼은 BUMPS 마스터 패더에 레벨을 선정하기 위한 패이더의 아웃풋을 생성하게 됩니다. (8page를 참고하세요)

- Bump 버튼은 pile-on 모드로 작동할 수 있고, 버튼을 누름으로써 레벨이 설정되는 곳에서 활성화 된 아웃풋을 추가합니다.
- SOLO 모드로의 작동도 가능합니다. SOLO모드로 버튼을 누르면 스마트패드의 현재 아웃풋을 위한 충돌된 채널의 아웃풋으로 교환합니다.

### **Enable/Disable SOLO mode:**

Step 1: 활성화된 SOLO모드를 위해서 [SOLO] 키를 누릅니다. [SOLO] 키는 SOLO로 활성화 되는 순간 하얀색으로 빛납니다.

Step 2: pile-on 작동으로 돌아가기 위해 SOLO모드를 멈추기 위해서 [SOLO]키를 다시 누릅니다.

## Two Scene Operation

각 채널 패이더는 레벨이 디머에 아웃풋을 전달했다는 것을 표시하기 위해 bump 버튼으로 LEDs를 사용합니다. Scene이 활성화 되었을 때 LEDs는 패이더의 레벨과 크로스패더의 레벨에 비례하여 빛이 납니다. LEDs가 꺼진 Scene은 레벨 상태에 영향을 끼치지 않고 안전하게 조정됩니다.

### **셋업과 플레이백:**

Step 1: 채널 레벨을 Scene A, faders 13-24 (or 23-48)에 맞춥니다.

Step 2: Scene A의 레벨로 fade up되기 위해 크로스패더의 진행을 가장 낮은 단계로 낮춥니다. Scene A는 활성화되고 Scene B는 보호됩니다.

Step 3: Scene B, faders 1-12 (or 1-24).로 채널 레벨을 맞춥니다.

Step 4: Scene A에서 Scene B로 크로스패드 될 때 양쪽 두개의 크로스패더를 맨 위에서 맨 아래로 이동시킵니다. Scene B는 활성화되고 Scene A는 보호됩니다.

Step 5: 각각의 원하는 쇼를 위해 Step1에서 Step4까지 반복합니다.

## Crossfade Timing

Crossfades에 특정한 fade 타이밍이 요구되거나 긴 crossfades로 수동의 조작이 힘들 때 다이얼을 사용하여 LCD 윈도우에서 시간 값을 설정할 수 있습니다. Crossfade 타이밍은 두 개의 Scene 모드에서 default display됩니다.

필수적으로 crossfaders는 항상 몇 종류의 crossfade 타이밍을 설정합니다. 수동의 작동을 위해 설정은 일반적으로 0으로 맞추집니다. 시간 값은 한쪽 끝부분에서 다른 쪽 끝부분으로 이동이 되면서 LCD 윈도우에 나타나게 됩니다. 타이밍을 0으로 맞추고 faders를 한쪽 끝에서 다른 쪽으로 이동하면 fade가 발생합니다. 이동하는 속도에 따라 fade 속도도 동일하게 발생합니다. 타이밍을 높은 값으로 설정하고 (예를 들어 10으로 설정하고) 10초 내에 한쪽 끝에서 다른 쪽 끝으로 fader를 이동하면 콘솔은 활성화된 crossfade를 콘트롤 하면서 10초 후에 crossfade가 발생하게 됩니다. 만약 10초 보다 느리게 이동하면 crossfade는 설정한 시간보다 더 길게 발생하게 됩니다.

Crossfade 타이밍을 설정하고, crossfaders를 어딘가로 이동하고 멈추면 fade 또한 그 자리에서 멈추게 될 것입니다. 만약 faders를 끝부분으로 이동한다면 crossfade는 LCD 메뉴에 설정된 시간에 비례해서 적정한 시간 동안 지속하게 될 것입니다. 적정시간에 빠르게 아님 느리게 움직이기 위한 규칙은 빠르게 이동할 때는 crossfade에 완벽하게 콘솔에 원인이 되고, 천천히 움직이는 것은 수동적 crossfade를 발생시킨다.

### Use crossfade timing for playback:

Step 1: 메뉴가 보이면 [**<<**].를 누르세요

Step 2: crossfade 시간을 설정하기 위해서 다이얼을 사용하세요. 시간은 0에서 59초 사이에 설정이 될 것입니다.

Step 3: 위에 묘사되어진데로 플레이백 하세요. 10page의 [Two Scene Operation](#),을 참조합니다.

**Note :** crossfade 시간동안 언제든지 활성화 fade시간을 조정하기 위해서 다이얼을 사용할 수 있습니다.

## IND 1 and IND 2

독립적인 1과 2는 콘솔에 미치는 어떤 콘트롤의 영향에도 분리된 두개의 아웃풋 채널을 제공합니다. 그것은 스모크머신이나 탭트랙, 큐라이트 등과 같은 장비를 가동하기 위한 채널입니다. IND 1과 2는 항상 full이거나 full off입니다.

•만약 콘솔이 1-to-1로 패치된다면 IND 1은 DMX97에서 회전하고, IND2는 DMX98에서 회전합니다.

•IND1과 2는 다른 종류의 콘솔이라도 방식이 같다면 어떤 DMX채널에서도 패치됩니다. Custom패칭은 반드시 노멀 모드에서 실행됩니다. [Normal Mode LCD Menu](#)를 [참고하세요](#)

•IND1과 IND2는 [BLACK OUT], [SOLO] 또는 마스터패더에 의해 영향을 받지 않습니다.

## Master Fader and Black Out

마스터페더는 IND1과 IND2채널을 제외한 모든 콘솔의 아웃풋을 비율적으로 제한합니다. [Black Out] 버튼은 즉시 IND1과 IND2채널을 제외하기 위해서 모든 콘솔에 제로로 아웃풋을 보냅니다.

- 일시적인 기능정지를 막기 위해 **[BLACK OUT]** 버튼을 누릅니다. 키가 활성화되면 파란색으로 빛이 납니다. 모든 아웃풋이 제로로 될 때 IND1과 IND2를 제외한 모든 버튼의 LEDs는 꺼지게 됩니다.
- 다시 **[BLACK OUT]** 을 누르면 black out에서 해지됩니다. 모든 아웃풋은 복구되고 버튼은 꺼지게 됩니다.

## Two Scene Mode LCD Menu

LCD메뉴는 셋팅을 하는데 있어 빠른 액세스를 제공합니다.

- [V]를 누르면 메뉴로 들어가고 메뉴에서 다음 레벨로 이동하고, 셋팅 변화를 수락합니다.
- 메뉴 아이টে를 스크롤하기 위해 다이얼을 사용합니다.
- 전 메뉴 레벨로 돌아가기 위해서 [**<**] 를 누릅니다.
- 메뉴를 취소하기 위해서 [**<<**] 를 누릅니다.

# Chapter 2

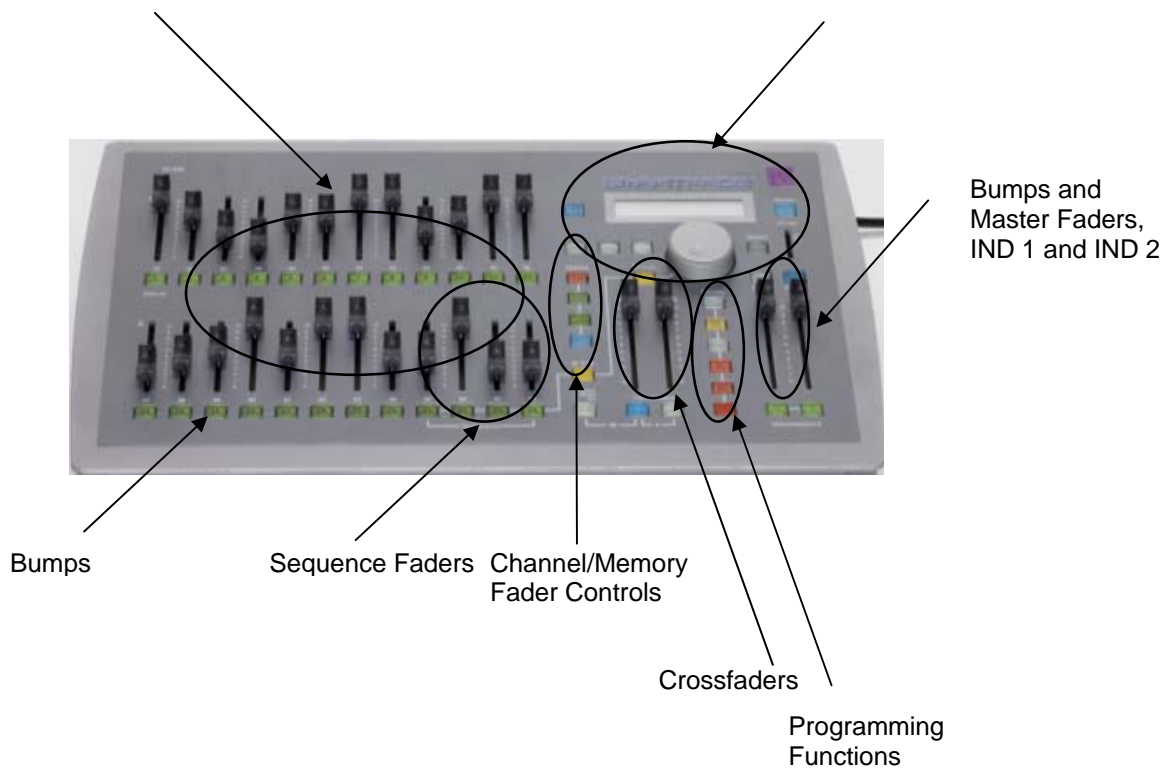
## Normal Mode

Two Scene Mode를 마스터하셨나요? 그러면 스마트패드 콘솔의 다른 기능을 마스터 해 볼까요?

노멀 모드에서는 디머 콘트롤이나 패치의 생성, 메모리를 위한 라이팅 외관의 기록, 그리고 이러한 메모리를 직접 플레이백하기 등을 위해 최대의 채널 수를 사용할 수 있습니다.

Channel/Memory Faders and Bump Buttons

Menu Controls



## Normal Operation

### Patch

Patch는 콘솔에 할당된 채널수를 콘트롤 하기 위한 특정 DMX 아웃풋 채널입니다. 콘솔은 1 to 1 patch 모드에서 디폴트됩니다. 이것의 의미는 한 개의 채널은 한 개의 DMX Value를 콘트롤 하고, 두개의 채널은 두개의 DMX Value를 콘트롤 한다는 뜻입니다. 이것은 가장 간단하고도 쉽게 이용할 수 있는 버전입니다.

어떤 DMX 채널이나 어떤 콘트롤 채널도 할당함으로써 커스텀 patch를 생성하는 것이 가능합니다. 또한 단일의 콘트롤 채널로 멀티 DMX 채널을 patch하는 것이 가능합니다. 이것은 단일의 채널로부터 동시에 다양한 디머를 컨트롤하고 싶을 때 사용할 수 있다는 의미입니다. 그러나 어떠한 DMX 아웃풋 채널은 한번에 한 채널만 patch할 수 있기도 합니다.

Patch를 셋팅하는 것은 간단하게 이루어지고 LCD 메뉴에서 실행됩니다. ([Normal Mode LCD Menu를 참고합니다.](#)) 디머나 채널에 의한 patch 설정을 선택할 수 있고, Patch-Special 메뉴에서 1 to 1 설정을 합니다.

디머 또는 채널의 patching은 라이브 patch 모드 또는 블라인드 patch 모드 모두에서 이루어집니다. 라이브 patching은 곧바로 제로로 DMX 값을 떨어뜨리고, 디머에 어떠한 것이 연결되었는지 볼 수 있도록 DMX채널을 풀로 설정합니다. 블라인드 patch 모드에서의 patching은 현재 DMX 값에 영향을 미치지 않습니다.

**Note:** 디머는 한번에 한 개의 콘트롤 채널에서 patch 되어집니다. 이것은 디머가 콘트롤 되는 중에 충돌되는 것을 막아줍니다. 추후 동일한 디머를 patch한 후 다른 채널로 patch하면 디머는 자동적으로 원래의 채널을 patch하지 않고 새로운 채널을 할당하게 됩니다.

### Faders

개별적인 콘트롤 채널이나 개별적 메모리 저장하기 위한 레벨 설정을 위해서 fader를 사용합니다. 채널 fader의 오른쪽에는 채널이나 메모리에 유용한 두개의 버튼이 있습니다. 이 버튼들은 [1-24], [25-48] 의 종류가 있습니다. 21-24 fader는 메모리대신 시퀀스 또한 포함하고 있습니다.

- **SmartFade 1248 Faders** 1-24 은 [1-24] 버튼이 반짝일 때 채널을 컨트롤하고, 25-48은 [25-48]이 반짝일 때 채널을 컨트롤 합니다.

- **SmartFade 2496 Faders** 1-48 은 [1-48] 버튼이 반짝일 때 채널을 컨트롤하고, 49-96은 [48-96]이 반짝일 때 채널을 컨트롤 합니다.

- [1-48] 을 누르면 1-24채널로부터의 아웃풋 레벨이 LCD에 보여지고 다시 버튼을 누르면 채널 25-48 을 위한 아웃풋 레벨이 다시 보입니다.

- [49-96] 을 누르면 채널 49-72의 아웃풋 레벨이 LCD 윈도우에 보여지고, 다시 [49-96]을 누르면 73-96채널의 아웃풋 레벨이 보여집니다.

- 채널 콘트롤팀에서 메모리컨트롤로 바꾸기 위해서 **[MEMS]**버튼을 누릅니다. **[MEMS]**가 반짝이면 **faders**는 메모리를 컨트롤 한다는 의미입니다.
- 보여지는 아웃풋 레벨과 현재의 **crossfader** 타이밍은 **LCD** 윈도우에 표시됩니다. **LCD**윈도우에 **A”+”**와 다음 **U**는 레벨이 윈도우에 보여지지 않더라도 다른 채널 범위에서 채널이 활성화 되고 있다는 것을 가르킵니다.

## Bump Buttons

Channel/memory fader 밑의 **bump** 버튼은 두 가지 기능을 수행합니다.

### Indication of Output (아웃풋의 지시)

**Bump** 버튼의 불빛은 **fader**가 콘솔의 활성화된 아웃풋에 기여하고 있음을 가르킵니다. **LEDs**는 각각의 **fader** 아웃풋이 증가할 때 색이 더 밝아지고, 아웃풋이 줄어들 때 색이 바래집니다.

### Pile-on and SOLO Modes

버튼을 누르면 **BUMPS** 마스터 **fader**에 레벨이 맞춰진 **fader** 아웃풋을 진행합니다.

- **Bump** 버튼은 레벨이 생성된 곳에서 **pile-on** 모드를 작동합니다.
- 또한 **SOLO** 모드를 작동합니다. **SOLO** 모드에서 **Bump** 버튼을 누르면 현재 스마트패드의 아웃풋을 위해 채널 아웃풋을 교환합니다.

### Enable/Disable SOLO mode:

**Step 1:** 활성화된 **SOLO** 모드를 위해 **[SOLO]**키를 누릅니다. 활성화되면 **[SOLO]** 키는 하얀색으로 빛이납니다.

**Step 2:** **[SOLO]**를 다시 누르면 **SOLO**는 꺼지고 **pile-on** 작동으로 돌아갑니다.

## Single Scene Operation

만약 설정과 플레이백을 하고 싶지만 채널의 최대수가 필요할 때 **[NEXT]** 기능을 사용하면 됩니다. 또한 **Stack**과 함께 **NEXT** 모드를 사용합니다.

### Set up and play back lighting looks manually:

**Step 1:** **[NEXT]** 를 누릅니다.. **[NEXT]** 버튼은 반짝이고 **fader**는 아웃풋을 컨트롤하여 스테이지의 빛에 영향 받지 않고 설정할 수 있습니다.

**Step 2:** **fader**를 사용하여 개별적인 채널 레벨을 설정합니다. **[1-24]** 에서 **[25-48]**버튼을 필요한 채널에 접근하기 위하여 사용합니다.

**Step 3:** **[>...>>]** 누르거나 **crossfader**를 맨 아래에서 맨 위로 설정을 위해 이동합니다. **Fader**와 함께 설정한 채널 레벨은 스테이지에 **crossfade** 됩니다. **[>...>>]** 은 밝아지고 **[NEXT]** 버튼은 **crossfade**가 진행함에 따라 깜빡거립니다.

**Step 4:** **[NEXT]** fade 의 끝은 깜빡거리면서 글이 나고 채널 **fader**는 다시 다음을 위한 설정으로 안전하게 돌아갑니다. **Fader**를 사용하여 개별적인 채널 레벨을 설정합니다. 필요한 채널에 접근하기 위해 **[1-24]** 와 **[25-48]** 범위의 채널을 사용합니다.

**Note :** 다음 화면에 현재의 레벨 **fade out**을 원한다면 반드시 상승 **fader**를 낮은 포지션으로 돌려야합니다. 그렇지 않으면 어떤 채널도 반짝이지 않습니다.

**Step 5:** **[>...>>]** 를 누르거나 맨 아래에서 위로 **crossfader**를 새로운 설정을 위해 이동시키세요. 설정된 새로운 채널 레벨이 스테이지에 **crossfade** 됩니다.

**Note :** **[>...>>]** 버튼을 사용할 때 **fade**는 디폴트 타임에 움직입니다. 그전 언제라도 또는 **fade** 되는 동안 **[RATE]**를 누를 수 있고, 다이얼로 **fade**시간을 조정할 수 있습니다. 새로운 장면을 위한 수동적 **fade**를 위해 **crossfader**를 사용한다면 재 설정이 필요합니다. **NEXT**모드에서 수동의 **crossfade**는 오로지 **fader**가 바닥에서 위로 움직일 때 작동합니다.

**Step 6:** 쇼에서 더 필요로 하는 플레이백을 위해 4-5를 반복합니다.



또한 전단계에서 새로운 외형으로 forth하고 fade back하기 위해 crossfade를 사용합니다.

#### Crossfade back and forth between two looks:

Step 1: fader를 사용하여 개별적 채널 레벨을 설정합니다. 필요한 채널에 접근하기 위해 [1-24]와 [25-48] 범위의 채널버튼을 사용합니다.

Step 2: [NEXT]를 누릅니다. [NEXT]버튼은 fader cease이 아웃풋을 컨트롤할 때 점점 밝아집니다. 그러면 스테이지에 불빛에 영향을 받지 않고 외형을 설정할 수 있습니다.

Step 3: fader를 사용하여 새로운 레벨을 설정합니다. 필요한 채널에 접근하기 위해 [1-24]와 [25-48] 범위의 채널버튼을 사용합니다.

Step 4: 밑에서 위로 crossfaders를 이동시키고 fader가 위로 올라가기 전에 [III]를 누르고 있습니다. 새로운 채널 레벨은 스테이지에 crossfade되고, 전단계의 외형은 유지됩니다. 맨 꼭대기에 이르면 [III]를 놉니다. [>....>>]와 [NEXT]는 계속 깜빡거립니다.

Step 5: 원래의 외형으로 돌아가기 위해 [III]를 누르고 유지합니다. 꼭대기에서 바닥까지 crossfader가 이동하는 동안 [III]를 계속 누르고 있습니다. 그러면 원래의 외형이 다시 한번 스테이지에 crossfade될 것입니다. 바닥으로오면 [III]를 놉니다. 그러나 반드시 crossfader 가 이동하기 전에 [III]를 누르고 유지합니다.

Step 6: 두개의 외형 사이에서 fading을 유지하기 위해 4-5단계를 계속 반복합니다.

Step 7: 새로운 외형에 완전히 fade 준비가 되었을 때 간단하게 [III]를 누르지 않고 꼭대기까지 fader를 이동시킵니다.

## IND 1 and IND 2

독립적으로 1과 2는 모든 콘트롤로부터 분리된 두개의 아웃풋 채널을 제공합니다. 그것은 스모크머신이나 탭트랙, 큐라이트등과 같은 장비를 작동합니다. IND 1과 2는 항상 full on 또는 full off입니다.

- 콘솔이 1-to-1로 patch되면 IND1은 DMX97에서 회전하고 IND2는 DMX98에서 회전합니다.
- IND1과 2는 다른 콘솔채널이라도 같은 방식이라면 어떤 DMX채널에서도 patch됩니다. Custom patching은 반드시 노멀 모드에서 실행되어야 합니다. [Normal Mode LCD Menu를 참고하세요](#)
- IND 1 과 IND 2 [BLACK OUT], [SOLO] 또는 Master fader에 영향을 받지 않습니다.

## CLEAR

ETC 콘솔을 사용해본 고객이라면 **CLEAR** 버튼의 기능이 Express나 Expression 콘솔에서 Release와 기능이 비슷하다고 하면 이해가 빠를 것입니다. 채널 아웃풋, 메모리 아웃풋, 모든 DMX아웃풋을 삭제하기 위해서 **CLEAR**를 사용합니다.

단지 delete키와는 동일하지 않은 것이 메모리 또는 시퀀스를 삭제하지는 못하지만, 한가지 제외되는 사항은 기록된 모든 스냅샷은 삭제하는 기능을 가지고 있습니다.

## Master Fader and Black Out

Master fader는 비율적으로 IND1과 IND2채널을 제외하고 모든 콘솔의 아웃풋을 제한합니다. **[Black Out]**버튼은 끊임없이 IND1과 IND2채널을 위한 제로를 제외하고 콘솔 아웃풋을 제공합니다.

- Dead black out을 위해 **[BLACK OUT]**를 누릅니다. 활성화되면 키는 파란색으로 빛이 납니다. 모든 아웃풋은 제로가 되고 모든 LEDs 불빛은 꺼지게 됩니다.

- **[BLACK OUT]** 은 또한 black out상태를 되돌릴 수 있습니다. 모든 아웃풋은 회복되고 접속을 푹니다.

## Memories

메모리는 플레이백을 위해 단일의 위치에서 다양한 레벨을 기록하며 다양한 채널을 조합합니다. 그것은 fixture타입이나 젤 컬러등에 기반을 둔 멀티 디머 장비를 컨트롤하는데 유용합니다. 메모리는 메모리 fader나 bump 버튼을 사용하여 플레이백 할 수 있습니다.

총 스마트패드 1248에는 288개의 메모리를 스마트패드 2496에는 576개의 메모리를 위해 12페이지의 메모리가 유용합니다. 메모리는 페이지와 fader 숫자에 의해 세어집니다. (pp/ff) 예를 들어 02/22는 page2와 fader22에 기록된 메모리입니다. 메모리는 현재 콘솔에 기록되지만 IND1과 IND2로부터의 아웃풋에는 포함되지 않습니다. 메모리를 기록하기 전에 외형을 설정합니다. **[MAGIC]**은 활성화된 채널을 위해 랜덤한 레벨을 만들어내는데 사용합니다.

**Note:** 메모리를 기록하는 순간 활성화된 시퀀스에 의해 생성된 레벨은 어떤 채널 fader가 설정되든 포착됩니다. 그러나 메모리가 기록되기 전에 fader를 제로로 시퀀스를 이동시키면 어떤 시퀀스 단계로 포착되지 않습니다. 큐스택에 의해 생성된 레벨 또한 동일합니다.

### Select a memory page: (메모리페이지의 선택)

**[MEMS]** 버튼을 누르고 있으면서 원하는 페이지로 이동하여 일치시키기 위해 **bump** 버튼을 누릅니다.

- 현재 페이지는 **bump** 버튼이 빨간색으로 빛나는 것으로 표시됩니다. 현재 페이지 숫자는 **[MEMS]** 버튼을 누르고 있는 동안 LCD윈도우에 표시됩니다.

- **bump** 버튼이 꺼지면 일치된 페이지는 기록된 메모리를 포함하지 않습니다.

- **Bump** 버튼이 깜빡거리면 페이지에 기록된 몇몇의 메모리가 있다는 뜻입니다.

### Record a memory: (메모리의 기록)

Step 1: fader 1-24를 사용하여 채널 레벨을 설정합니다. 필요한 채널에 접근하기 위해 **[1-24]**와 **[25-48]**범위의 채널 버튼을 사용합니다. 그러면 새로운 메모리에 지금의 메모리를 기록할 수도 있습니다.

**Note:** 메모리를 기록할 때 **[NEXT]** 버튼은 반짝이지 않습니다. 다음 모드에서 메모리를 기록한다면 레벨은 메모리에 정확하게 기록되지 않습니다.

Step 2: **[REC MEM]**. 를 누릅니다. **[REC MEM]**. 버튼은 빛나고 콘솔 스위치는 메모리 모드가 됩니다. LCD는 현재 페이지 숫자를 보여주고 **bump** 버튼은 아래와 같은 상황에 따르게 됩니다.

- Off ..... 기록할수 없으며 DMX 인풋일때 01/01 메모리가 보여지게 됩니다.

- Blink full red ..... 기록이 없음

- Blink dim red ..... 메모리를 획득했음 이 위치에 기록이 된다면 전 레벨은 덮어써여집니다.

Step 3: **[MEMS]**버튼을 누르고 **bump** 버튼을 누르면 원하는 페이지로 이동하게 됩니다.

Step 4: **bump** 버튼을 누르세요. 메모리는 기록되고 **[REC MEM]** 버튼을 누르기전의 어떤 fader모드라도 콘솔이 revert됩니다.

### Use [CLEAR] to cancel recording: (기록을 취소하기 위해 [CLEAR]를 사용하세요)

기록을 없애기 위해 **[CLEAR]**를 누릅니다.

### Use [UNDO] to revert to the previously recorded memory:(전단계의 기록메모리로 복구하기 위해 [UNDO]를 사용하세요)

올바르지 못한 위치에 메모리가 기록되었다면 즉시 **[UNDO]**를 누르세요. 그러면 메모리는 삭제되고 전단계로 복구됩니다.

### Record a MAGIC memory:

Step 1: 1-24 fader를 사용하여 채널 레벨을 설정합니다. [1-24] 그리고 [25-48] 채널 버튼을 사용하여 필요한 채널 수에 접근합니다. 그러면 새로운 메모리에 현재의 메모리들을 기록할 수 있습니다.

**Note:** 메모리를 기록할 때 [NEXT]버튼은 반짝이지 않습니다. 다음 모드동안 메모리를 기록한다면 레벨은 메모리에 정확하게 기록되지 않습니다.

Step 2: [REC MEM]을 누릅니다. 이 버튼은 빛이 나고 콘솔 스위치는 메모리 모드가 됩니다. LCD는 현재 페이지 숫자를 보여주고, bump 버튼은 아래의 fader 라이트에 속하게 됩니다.

- Off ..... 기록할 수 없습니다. 01/01메모리에서 나타납니다.
- Blink full red ..... 메모리가 없습니다.
- Blink dim red ..... 메모리를 획득했습니다. 전 레벨은 덮어쓰여지며, 이 위치에서 기록이 됩니다.

Step 3: [MAGIC]을 누릅니다. 레벨과 함께 채널은 랜덤한 레벨로 설정이 될 것입니다. 이 버튼을 누르면 원하는 스토어를 취득할 때까지 랜덤한 레벨을 빠르게 변경합니다.

Step 4: [MEMS]를 누르고 유지한후 bump 버튼을 누르면 원하는 페이지로 이동할 수 있습니다.

Step 5: bump 버튼을 누르세요. 메모리는 기록되고 [REC MEM]버튼은 꺼지고, 콘솔은 버튼을 누르기전의 fader 모드로 변경됩니다.

## Edit Memories

메모리가 활성화 되어 있는 동안 메모리를 편집할 수 있습니다. 메모리를 기록하거나 직접 메모리가 빈 위치로 이동하기 위해 편집을 시도할 수 있습니다.

### Edit a memory:

Step 1: 모든 다른 아웃풋을 지우기 위해 [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] 버튼을 누릅니다. 기록된 데이터는 지워지지 않습니다.

Step 2: 메모리 활성화를 편집하기 하면 편집된 메모리의 fader는 점점 반짝입니다. 메모리 블라인드를 편집하면 메모리 fader는 제로가 됩니다.

Step 3: [EDIT MEM].을 누르세요. 이버튼은 빨간색으로 되고 bump 버튼은 아래와 같은 의미가 됩니다.

- Steady dim red .... 메모리가 없습니다.
- Blink full red ..... 메모리를 차지했습니다.

Step 4: [MEMS] 버튼을 누르면서 bump 버튼을 누르면 원하는 페이지로 이동합니다.

**Step 5:** 편집을 원하는 메모리가 있으면 **bump** 버튼을 누릅니다. 콘솔은 임시적으로 채널모드가 되고, **fader**는 이용가능한 채널의 절반 정도로 디폴트됩니다. 필요하다면 이용가능한 채널의 두번째 절반의 디폴트를 위해 채널 범위 버튼을 누릅니다. **Bump** 버튼은 기록된 채널/레벨을 가리키며 반짝입니다.

**Step 6:** 필요한 채널 **fader**를 조정합니다. 현재 채널 아웃풋보다 더 많은 **fader**를 필요로 합니다. 전 단계에 기록된 레벨은 **full**로 가져온 후에 감소시킵니다. 조정된 채널의 **Bump** 버튼은 채널이 만들어짐에 따라 **brighten/dim**될 것입니다.

**Step 7:** **[EDIT MEM]** 을 누르세요. 수정은 선택된 메모리에 기록되고, 콘솔은 전 단계의 **fader**모드로 돌아가게 됩니다.

**Note :** 메모리 **fader**가 메모리를 위한 현재의 아웃풋과 다른 레벨이라면 **bump**는 **blink dim red**가 됩니다. **Fader**를 현재 메모리 아웃풋 레벨로 이동하면 **bump**는 **full red**로 꾸준히 변하게 됩니다.

## Playback Memories

메모리를 기록한 후에 플레이백을 하게 됩니다.

**View recorded memories:(기록된 메모리 보기)**

**Step 1:** **[MEMS]**을 누르면 보통의 플레이백 메모리가 됩니다. 메모리가 기록되면서 **Bump**는 빨간색으로 빛이 납니다.

**Step 2:** 원하는 메모리로 **fader**를 일치시키기 위해 이동하거나 메모리의 **bump** 버튼을 누르면 폴메모리를 볼 수 있습니다.

**Clear active memories:(활성화된 메모리 지우기)**

**Step 1:** **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]** 를 누르면 콘솔로부터 활성화된 메모리 아웃풋을 삭제할 수 있습니다.

**Note :** **[CLEAR]** 를 눌러도 메모리 데이터는 지워지지 않습니다.

## Delete a Memory(메모리삭제)

콘솔에서 메모리를 완전히 삭제하기 위해서는 채널이 제로가 된 상태에서 기록을 해야 합니다.

**Delete a memory:**

**Step 1:** **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]** 을 누르면 콘솔의 모든 아웃풋이 삭제됩니다.

**Step 2:** **[REC MEM]** 을 누릅니다. 이 버튼은 빛이 나고 콘솔 스위치는 메모리 모드가 됩니다. 메모리가 획득되면 **blink dim red**가 됩니다.

**Step 3:** **bump button**을 누르면 원하는 메모리가 삭제됩니다. 메모리는 제로상태의 레벨에 기록이 되고, **[REC MEM]**을 누르기 전의 **fader mode**로 변경됩니다.

**Step 4:** **[MEMS]** 을 누르면 메모리가 안전하게 삭제됩니다. 일치된 **bump**는 더 이상 반짝이지 않습니다.

## Sequences

시퀀스는 메모리 또는 채널의 연속입니다. 시퀀스는 모든 메모리 페이지의 21-24fader나 STACK에 프로그램화 됩니다. 21-24 fader의 시퀀스는 각 24단계를 포함하고 있고, STACK 시퀀스는 99단계를 포함하고 있습니다. Fader의 시퀀스와 crossfader의 stack는 동시에 진행됩니다.

각 단계의 시퀀스는 고유의 플레이백 타이밍을 가질수 있습니다. 디폴트 타이밍은 LCD메뉴에 설정됩니다. 이 타이밍은 [RATE]버튼과 다이얼을 사용하여 플레이백 하는 동안 overridden된다. 시퀀스의 단계는 이미 기록되거나 후에 편집되어 지워진 메모리를 포함합니다.

[MAGIC] 을 사용하여 랜덤한 시퀀스를 만들 수 있습니다. 일단 기록되면 매직 시퀀스는 다른 시퀀스처럼 편집이 가능합니다

**Note:** 시퀀스는 설정은 LCD메뉴에서 가능합니다. [Normal Mode LCD Menu](#)를 [참고하세요](#). 시퀀스는 **MANUAL** 작동으로 설정되고 **GO** 작동으로 fader21-24에 기록됩니다. 하지만 **SOLO** 기능은 제외됩니다. [Pile-on and SOLO Modes](#) 을 [참고합니다](#).

### Record a sequence to a fader: (fader에 시퀀스 기록하기)

Step 1: [MEMS] 버튼을 누르고 bump 버튼을 누르면 원하는 페이지로 이동합니다.

Step 2: [REC SEQ] 를 누릅니다. 노란색으로 빛이 나고 아래와 같은 내용으로 됩니다.

- Blink full yellow. . . . 시퀀스/메모리가 비었습니다.
- Blink dim yellow . . . 시퀀스로 fader가 획득되었습니다.

Step 3: 시퀀스를 기록하기 위해 정해진 fader를 full로 이동합니다. 시퀀스를 blind로 기록하기 위해서는 fader를 제로로 맞춥니다.

**Note:** blind 기록은 현재의 콘솔 아웃풋에 영향을 미치지 않습니다. 그러나 bump는 정해진 단계에서 쓰여지기 때문에 규칙적 bump 버튼으로 사용되지 않습니다.

**Step 4:** 시퀀스 fader를 선택하기 위해 21-24bump를 누릅니다. [MEMS]를 누르면 모든 bump는 메모리 blink bright red를 포함합니다. Blink dim red로 bump가 지워지지만 그것들은 여전히 선택이 되어져 있습니다. 21-24 fader에 기록된 메모리 또한 시퀀스에 기록이 됩니다.

**Note:** 시퀀스에서 메모리가 지워지면 스테이지에 blackout을 생산합니다. blackout을 유지하기 위해 빈 채로 유지하면서 필요하면 후에 편집을 합니다. 21-24에 기록된 메모리는 시퀀스 기록에 의해 덮어 씌여집니다. 메모리는 지워지지 않지만 기록된 시퀀스가 지워질 때까지 접근이 불가능합니다. 시퀀스가 지워진 후에 bump는 노란색에서 빨간색으로 바뀌고, 원래의 메모리에 다시 접근됩니다.

**Step 5:** 스텝의 타이밍을 조절하기 위해서 다이얼을 사용합니다. 시간 범위는 분에서 초까지입니다.

**Step 6:** 누르세요.

- 첫번째 단계로 삽입되기 원하면 bump 버튼을 누르세요. 다음 단계로의 삽입을 원할 때도 bump 버튼을 누르세요. 필요한 페이지수만큼 반복합니다.
- 채널 range 버튼은 원하는 단계로 삽입하기 원하는 채널을 일치시킵니다. 각각의 채널은 시퀀스 단계에 삽입되어집니다.
- 첫번째 메모리와 채널을 위해 bump 버튼을 누르고 유지합니다. 그 후에 bump 버튼을 누르면 마지막 메모리와 채널이 나옵니다. 메모리 또는 채널은 선택된 메모리나 채널의 수를 위한 각 단계에 삽입되어 질 것입니다.
- 시퀀스의 조합을 위해 위의 방법들을 사용할 수 있습니다. 더 많은 단계로의 삽입을 원한다면 LCD윈도우에 표시된 경고에 주의하세요.

**Step 7:** 시퀀스가 완전해지면 [REC SEQ]를 누릅니다 fader는 유지됩니다.

**Step 8:** 시퀀스를 컨트롤 하기 위해 [MEMS]를 누릅니다.

### Record a Magic sequence: (매직시퀀스의 기록)

Step 1: **[MEMS]** 를 누르면 메모리모드가 됩니다. 원하는 만큼 버튼을 누르고 유지합니다. 그 후에 bump 버튼을 누르고 유지하면 원하는 페이지로 이동합니다.

Step 2: **[REC SEQ]** 을 누른 후에 bump 21-24를 누르면 원하는 시퀀스 fader가 선택됩니다.

Step 3: 선택한 시퀀스를 full로 하기 위해 fader를 가져옵니다.

Step 4: **[MAGIC]**.를 누릅니다.

Step 5: **[MEMS]** 또는 채널 range버튼을 누르면 원하는 fader로 선택됩니다. 매직 시퀀스는 메모리나 채널 모두가 아닌 둘중의 하나만을 포함합니다.

Step 6: 원하는 시퀀스의 메모리나 채널에 일치되기 위해 bump 버튼을 누릅니다. 다시 한번 bump 버튼을 누르면 선택에서 지워집니다.

Step 7: 일단 원하는 메모리나 채널이 선택되면 **[MAGIC]**을 누릅니다. 원하는 형태가 나올 때까지 계속 누르고 있습니다.

Step 8: LCD윈도우에 나타난 파라미터를 변경할 수 있습니다. **[V]**를 누르면 한 개의 파라미터로부터 다음 단계로 이동이 됩니다. LCD의 파라미터는 아래와 같습니다.

- Order ..... 100% 는 플레이백되는 동안 끊임없는 randomization이 더 이상 없음을 의미하고 50%는 절반과 풀 스케일사이에서 randomization이 되고 있음을, 0%는 제로 사이에서 randomization 되고 있음을 의미합니다.

- Fade. .... 0-59 초 사이에 fade 시간이 조정됩니다.

- Rate .....스텝 시간은 0-59초 사이에 조정됩니다.

Step 9: 포함된 메모리나 채널을 변경하려면 **[MAGIC]**을 누릅니다.

Step 10: 적당한 시퀀스가 생겨날 때 **[REC SEQ]**를 누릅니다.

**Note :** MAGIC과 함께 시퀀스가 기록되면 노멀 시퀀스에서 편집됩니다.

**Use [CLEAR] to cancel recording: (기록을 취소하기 위해 [CLEAR]를 사용합니다)**

기록을 취소하기 위해 **[CLEAR]**를 사용합니다.

**Use [UNDO] to revert to the previously recorded sequence:**

정확하지 않은 위치에 시퀀스가 기록된다면 **[UNDO]**를 곧바로 누릅니다. 전 단계의 시퀀스가 복구됩니다.



## Copy Memories and Sequences

**[COPY]** 는 메모리가 fader에 복사될 수 있도록 합니다. 시퀀스는 또한 21-24 fader로부터 복사됩니다.

### Copy a memory or sequence:

Step 1: **[COPY]**. **[COPY]** 를 누르면 하얀색으로 빛나고 콘솔은 메모리 모드가 됩니다. 1-24 fader의 Bump 버튼은 아래와 같습니다.

- Unlit . . . . . 메모리가 비었습니다.
- Blink full red . . . . . 복사된 메모리를 획득하였습니다.
- Blink full yellow. . . . . 복사된 시퀀스를 획득하였습니다.

Step 2: 원하는 페이지로 이동하기 위해 **[MEMS]** 버튼을 눌렀다가 bump 버튼을 누릅니다.

Step 3: 복사를 원하는 메모리 또는 시퀀스에 일치시키기 위해 bump 버튼을 누릅니다. Bump버튼은 빛이 나고 아래와 같습니다.

- Off . . . . . 기록이 불가능합니다. 01/01메모리에서 나타납니다.
- Blink full red . . . . . 메모리가 비었고 사용가능합니다.
- Blink dim red . . . . . 메모리가 덮어쓰기로 기록되었습니다.
- Blink full yellow. . . . . 시퀀스가 비었고, 사용가능합니다.
- Blink dim yellow . . . . . 시퀀스가 덮어쓰기로 기록되었습니다.

Step 4: 원하는 페이지로 이동하기 위해 **[MEMS]** 버튼을 눌렀다가 bump 버튼을 누릅니다.

Step 5: 복사를 원하는 메모리 또는 시퀀스에 일치시키기 위해 bump 버튼을 누릅니다. 복사는 완성되고, **[COPY]**는 꺼지고 콘솔은 전단계의 fader모드로 돌아갑니다.

## STACK

Stack은 메모리 또는 채널과 연계되는 시퀀스와 유사합니다. Fader 시퀀스와 틀리게 Stack 은 99단계를 가지고 있습니다. Crossfader나 **[>....>>]**를 사용하여 플레이백 합니다.

### Record memories and/or faders to the Stack:

Step 1: **[STACK]**. 를 누르면 노란색으로 빛납니다.

Step 2: **[REC SEQ]**.를 누르면 fader21-24는 빛나고 STACK blinks full yellow가 됩니다.

Step 3: **[STACK]** 을 다시 누릅니다. LCD는 crossfader가 시퀀스를 선택했다는 것을 보여줍니다. 숫자는 보여지지 않고, 기록된 마지막 스텝과 bump 불빛은 아래와 같습니다.

- Blink dim red . . . . . **[MEMS]** 가 선택되었고, fader는 메모리를 포함하지 않습니다.
- Blink full red . . . . . **[MEMS]** 가 선택되었고, fader는 기록된 메모리를 포함합니다.
- Blink green . . . . . 채널 range가 선택되었고, bump는 기록된 사용 가능한 채널을 표시합니다.

Step 4: 필요하다면 스텝의 fade 시간을 다이얼을 사용하여 조정합니다. 시간은 0에서 59분 59초까지 사이에 가능합니다.

Step 5: 첫번째 단계에서 기록하기 원하는 메모리 또는 채널에서 bump를 누르면, LCD는 스텝 넘버 (1)을 보여줍니다.

Step 6: 기록하기 원하는 다음 메모리나 채널의 bump를 누릅니다.

Step 7: 위의 단계까지 필요한 스텝의 기록을 위해 반복합니다.

Step 8: **[REC SEQ]**. 을 누릅니다. Button은 반짝거림을 멈추고, 콘솔은 노말모드로 다시돌아갑니다. LCD는 stack의 첫번째 단계를 보여주고 플레이백을 위한 준비가 되었음을 표시합니다.

### Crossfader Control of the STACK

STACK의 플레이백을 위해 crossfade를 사용합니다.

- **[>....>>]** . . . . . 진행.
- **[II]** . . . . . 멈춤. Fade중간에서 멈추기 위해서 버튼을 누릅니다. 이 버튼을 누르고 위의 버튼을 누르면 전 단계의 stack 스텝으로 fade됩니다.

### Play back the STACK on the crossfaders:

Step 1: [STACK] 을 누르면 STACK모드가 됩니다. 제로모드가 되고, LCD는 다음 단계의 유용한 스텝을 표시합니다.

Step 2: Fade into step #1:

- [**>...>>**] 누르면 자동적으로 다음 스텝으로 fade됩니다. 스텝은 프로그래밍 되는 동안 시간을 설정하기 위해 fade됩니다.
- crossfader를 밑에서 위로 이동합니다.

Step 3: 다음 단계로의 Fade

- [**>...>>**] 를 누르면 자동적으로 다음 단계로 fade됩니다.
- 다음 단계로의 crossfade 를 위해 fader를 끝까지 이동시킵니다.

Step 4: Subsequent STACK 스텝을 위해 3단계까지 반복합니다.

### Jump to a step number:

Step 1: [STACK] 를 누르고 유지합니다.

Step 2: LCD윈도우에 원하는 스텝 숫자를 선택하기 위해 다이얼을 사용합니다.

Step 3: [STACK].를 놓으면 선택된 스텝은 crossfader에 임박합니다.

Step 4: 선택한 스텝에 fade를 위해 [**>....>>**] 를 누릅니다.

## NEXT Mode and the STACK

NEXT모드에서 STACK의 플레이백이 가능합니다. 이것은 스텝이 플레이되기 전에 필요한 채널 수만큼 STACK에서 스텝 기록을 추가하는 것을 허용합니다. 추가된 채널은 기록된 스텝을 동반하고, STACK에 설정된 fade시간을 따릅니다.

### Play back the STACK in NEXT Mode:

Step 1: [**1-24**] 또는 [**25-48**] 을 누릅니다.

Step 2: [STACK]. 을 누르세요. 콘솔은 STACK모드로 되고 다음의 유용한 단계를 LCD에 표시합니다.

Step 3: [NEXT]를 누릅니다. 버튼은 빛나고 다음 스텝에 속하는 채널의 bump는 빛이 납니다.

Step 4: 1-24 fader를 사용하여 추가 채널 레벨을 설정합니다. [**1-24**] 그리고 [**25-48**] 버튼을 사용하면 필요한 채널에 접근할 수 있습니다.

Step 5: [**>....>>**]를 누르면 자동적으로 다음 단계로 fade됩니다.

Step 6: 4-5를 필요한 만큼 반복하세요.

## Rate

**[RATE]** 는 시퀀스와 **stack fade**에 연관되는 타이밍을 기록하도록 허용합니다. 일반적인 기능은 어떤 타이밍도 기록한다는 것입니다. **Fade** 또는 스텝의 기록된 시간은 **100%**의 비율에 플레이백 되는 것을 고려합니다. 비율 셋팅, **0%**에서 **1599% ranging**는 특정 액션에 따르는 시나리오와 함께 묘사된다.

### Adjust crossfader time in [NEXT] mode (no STACK):

Step 1: **[RATE]**를 누릅니다. LCD는 **crossfader** 시간을 표시합니다.

Step 2: **0%**에서 **1599%** 범위에서 비례하여 시간이 표시되도록 다이얼을 돌립니다.

Step 3: **[RATE]** 를 다시 누릅니다.

Step 4: **[>....>]** 를 누르면 시간을 조정하면서 다음 외형을 플레이합니다.

### Adjust crossfader time with a STACK:

Step 1: **[RATE]** 를 한번 누릅니다.

Step 2: **[STACK]**. 을 누릅니다. LCD는 **STACK** 스텝을 보여주고 **fade**시간을 기록합니다.

Step 3: **0%**에서 **1599%** 범위에서 비례하여 시간이 표시되도록 다이얼을 돌립니다.

Step 4: **[>....>]** 를 누르면 시간을 조정하면서 다음 외형을 플레이합니다.

### Adjust sequence fade times:

Step 1: **[RATE]** 를 한번 누릅니다.

Step 2: 원하는 시퀀스에 일치하기 위해 **bump**를 누릅니다. LCD는 선택된 시퀀스의 **fader** 숫자, 스텝 숫자, 기록된 시간, 스텝의 내용을 표시합니다.

Step 3: **0%**에서 **1599%** 범위에서 비례하여 시간이 표시되도록 다이얼을 돌립니다.

Step 4: **[RATE]** 를 누르면 메뉴 디스플레이로 되돌아옵니다.

#### Adjust sequence step times (chase rate):

**Note:** 시퀀스의 스텝 시간의 다이얼 비율 조정은 전의 3가지 섹션의 반대에 있습니다. 체이스 비율은 0%에서 1599%까지입니다.

- Step 1: **[MEMS]**를 누르면 21-24에 fader는 시퀀스를 기록하고 노란색으로 빛이 납니다.
- Step 2: **[RATE]**를 누릅니다. bump버튼은 21-24 blink dimly 에 따릅니다.
- Step 3: 조정을 원하는 시퀀스로 일치시키기 위해 bump 버튼을 누릅니다.
- Step 4: 0%에서 1599%범위에서 비율적으로 스텝 시간을 조정하기 위해 다이얼을 돌립니다. 비율은 기록된 타이밍에 덮어쓰기로 기록됩니다.
- Step 5: **[RATE]** 이 빛나는 동안 어떤 blinking 시퀀스 버튼을 누르거나 **STACK**이 현재 있고 스텝 시간을 조정한다면 **[STACK]**버튼을 누릅니다. **STACK**의 스텝 시간은 LCD메뉴에서 타임 **STACK** 모드로 설정이 되어 있을 때 조정이 가능합니다. [Normal Mode LCD Menu를 참고하세요](#)
- Step 6: **[RATE]**를 놓으면 메뉴 디스플레이로 돌아옵니다.

#### Use tap tempo to set the chase rate:

- Step 1: **[MEMS]** 를 누르세요. 21-24기록된 시퀀스와 함께 fader 가 노란색으로 빛납니다.
- Step 2: **[RATE]**를 누르세요. Bump 버튼은 기록된 비율에 21-24 blink dimly fader에 따릅니다.
- Step 3: 원하는 시퀀스로 이동하기 위해 bump 버튼을 누릅니다.
- Step 4: **[RATE]**를 누르고 유지합니다. 기록된 비율에 21-24 blink dimly에 놓입니다. 누르는 bump의 숫자는 LCD에 표시됩니다.
- Step 5: 적용을 원하는 비율에 조정하기 위해 시퀀스의 bump 버튼을 가볍게 두들깁니다. 스마트패드가 분당 beats를 계산할 때 LCD윈도우에 표시됩니다.
- Step 6: 다이얼은 선택된 시퀀스를 위한 스텝 시간을 부드럽게 컨트롤합니다. 시퀀스를 조정하기 위해 **[RATE]**를 누르고 있는 동안 다이얼을 돌립니다.
- Step 7: **[RATE]** 를 놓으면 메뉴 디스플레이로 돌아옵니다.

**Note:** 비율의 override를 삭제하기 위해 **CLEAR**과 **RATE**를 함께 누릅니다. 그러면 원래의 값으로 타이밍을 돌려놓습니다.

## Snapshot

스마트패드에는 기록을 원하는 라이팅 외형을 위해 10개의 스냅샷 위치를 제공합니다. 하지만 어떤 위치의 메모리를 사용해야 할지는 알 수 없습니다. 10 스냅샷의 위치는 사용 가능합니다. 스냅샷을 기록하는 각 시간에 다음의 사용 가능한 스냅샷의 숫자를 기록합니다. 기록된 10개의 스냅샷이 있다면 스냅샷의 #1의 콘텐츠에 11번째를 기록할 수 있습니다. 스냅샷의 콘텐츠는 LCD메뉴를 사용하면서 메모리 위치에 복사합니다.

**Note:** 스냅샷은 플레이백을 할 수 없습니다. View and Copy 스텝을 사용하여 스냅샷을 볼 수 있습니다. [Normal Mode LCD Menu](#)를 [참고합니다](#).

### Record to a snapshot location:

언제라도 [SNAPSHOT]를 누릅니다. 버튼은 잠깐 깜빡이고 LCD는 기록된 스냅샷 숫자를 가리키는 메시지를 보여줍니다.

- Off ..... 스냅샷이 기록되지 않았습니다.
- On red ..... 한 개 또는 더 많은 스냅샷이 기록되었습니다.

스냅샷은 콘솔을 꺼도 지워지지 않습니다. 콘솔에 cycle power가 있을 때 스냅샷이 기록됩니다. [SNAPSHOT]버튼은 빛나고, 처음 스냅샷이 기록된 후에 power-up은 다음 더 높은 스냅샷 숫자에 기록될 것입니다. 기록하기 전에 콘텐츠를 복사하기 위해 LCD메뉴를 사용합니다. [Normal Mode LCD Menu](#)를 [참고합니다](#).

**CAUTION:** [CLEAR]과 [SNAPSHOT]를 누르면 기록된 전체 스냅샷이 지워집니다.

## CLEAR

[CLEAR]은 정확한 기능이나 다른 버튼의 결합을 수행하기 위해 정확한 시간의 숫자 버튼을 누름으로써 사용 되어집니다.

### Momentary functions of [CLEAR] (일시적기능)

- No Action .....[CLEAR]를 한번이나 1.5초 이상 누릅니다.
- Channel Levels ..... [CLEAR] [CLEAR]를 누릅니다.
- Memory Levels ..... [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]를 누릅니다.
- All Levels/All Sources ..... [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]를 누릅니다. 이것은 black out의 절차입니다.

### Held functions of [CLEAR]

- [CLEAR] [MEMS] .....현재 페이지에서 메모리 레벨을 모두 삭제합니다.
- [CLEAR] [1-24] or [1-48]... 25-48 fader에서 전체 레벨을 삭제합니다.
- [CLEAR] [25-48] or [49-96].25-48 fader로부터 모든 레벨을 삭제합니다.
- [CLEAR] [RATE].....100%로 비율과 fade back을 설정합니다.
- [CLEAR] [>...>>] .....STACK 스텝을 제로로 만듭니다.
- [CLEAR] [BUMP 1-24 (48)] 선택된 fader의 레벨을 삭제합니다.
- [CLEAR] [SNAPSHOT]....기록된 스냅샷을 삭제하고 숫자 1로 리셋합니다.
- [CLEAR] [>...>>] .....STACK 모드에서 Step0으로 리셋합니다.

## UNDO

[UNDO] 쇼 파일을 저장하는 마지막 기록을 하지 않습니다. [UNDO]는 아래와 같은 기능이 있습니다.

- REC MEM .....[UNDO] 전 단계의 메모리로 교체됩니다.
- EDIT MEM.....[UNDO] 전 단계의 메모리 콘텐츠와 함께 수정된 채널로 교체됩니다.
- REC SEQ.....[UNDO] 전 단계의 시퀀스 콘텐츠와 함께 마지막 시퀀스로 교체됩니다.
- COPY.....[UNDO] 전 단계의 콘텐츠를 복사하면서 메모리 또는 시퀀스로 교체합니다.
- PATCH.....[UNDO] 전 단계의 값과 함께 패치를 교체합니다.

## PREVIEW

Preview 는 LCD윈도우에 기록된 메모리나 시퀀스 레벨의 그래픽 표시를 돌려놓습니다.  
Preview동안 메모리나 시퀀스, STACK의 플레이백을 위한 fader와 crossfader 컨트롤을 사용할 수 있습니다.

**Preview contents of recorded memories and sequences:(저장된 메모리와 시퀀스 콘텐츠의 미리보기)**

Step 1: **[PREVIEW]**를 누릅니다. 모든 bump는 blink full 로 빨간색이나 노란색이 됩니다.

Step 2: 미리보기 원하는 메모리 또는 시퀀스로 이동하기 위해 bump 버튼을 누릅니다. LCD는 선택된 메모리 또는 시퀀스의 아래와 같은 내용을 표시합니다.

- 채널 범위에 미리보기가 설정되었다면 디스플레이 채널은 채널 범위에 있게 됩니다.
- 만약 미리보기가 메모리모드가 되었다면 처음 채널 범위는 1-24 로 디스플레이 됩니다.
- **[PREVIEW]**를 누르면 원래의 작동으로 돌아옵니다. **[PREVIEW]**를 누르기 전에 페이지나 모드로 돌아가면서 미리보기에서 나오게 됩니다.

## Normal Mode LCD Menu

LCD메뉴는 설정에 빠른 접근을 제공합니다.

- **[V]** 를 눌러 메뉴에 들어갑니다. 메뉴에서 서브시퀀스 레벨을 이동시키고 설정 변화를 수락합니다.
- 메뉴 아이টে를 선택하기 위해 다이얼을 사용합니다.
- **[<]** 를 눌러 전 단계의 메뉴 레벨로 돌립니다. 또는 **[V]**를 눌러 과정에서 빠져나갑니다.
- **[<<]**을 누르면 메뉴에서 취소됩니다.
- 메뉴는 다음 페이지에서 참고합니다.

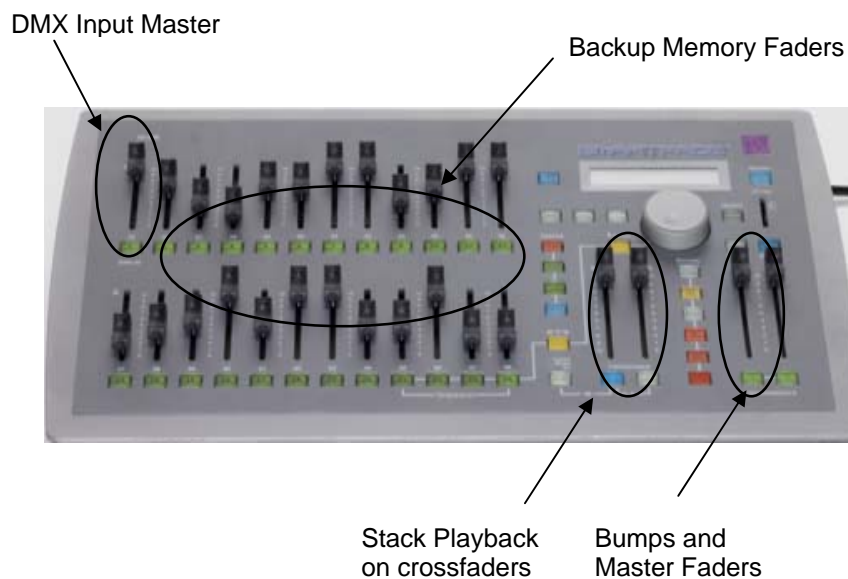


## Chapter 3

# DMX Backup Mode

DMX 백업 모드는 각 512채널의 24메모리를 제공합니다. Fader #1은 DMX인풋을 마스터합니다. 또한 메모리 패더 외에 채널 패더는 없습니다. 사용 가능한 메모리는 한 페이지 뿐입니다. 메모리는 콘솔에 접수되는 최종 DMX Universe가 캡처됨으로써 기록됩니다. 기본적인 cue stack은 제공되고 이것은 24스텝을 포함하고, 편집은 되지 않습니다. Stack은 crossfader에 플레이백되고, fade 타이밍은 [RATE]버튼과 다이얼을 사용함으로써 조정됩니다.

**Note:** backup 모드에서는 다른 DMX 아웃풋 장비에서 인풋 장비로 연결할 때까지 콘솔 아웃풋이 없습니다.



## Record a Memory

### Record a memory:

Step 1: **[REC MEM]**을 누릅니다. 그러면 빨간색으로 빛이 나고 bump 버튼은 아래와 같은 의미를 지니게 됩니다.

- Blink full red . . . . . 메모리가 비었습니다.
- Blink dim red . . . . . 메모리를 획득하였습니다. 이 위치에서 저장한다면 전 레벨에 덮어 씌어지게 됩니다.

Step 2: bump 버튼을 누릅니다. 메모리는 기록되고 **[REC MEM]** 버튼은 꺼집니다.

**Note :** *Fader#1은 DMX 인풋을 마스터합니다. Fader#1에 기록된 메모리는 스택을 사용할 때 오로지 플레이백 됩니다.*

### Use **[CLEAR]** to cancel recording:

**[CLEAR]** 기록을 지우기 위해 누릅니다.

### Use **[UNDO]** to revert to the previously recorded memory:

잘못된 위치에 메모리를 기록했다면 **[UNDO]**를 곧바로 누르세요. 전 단계의 레벨이 복구됩니다.

## Clear Memories

Clear는 개별적 메모리 또는 전체 메모리에서 생성된 아웃풋을 삭제하는데 사용됩니다.

### Clear levels generated by individual memories:

**[CLEAR]**을 누르고 유지합니다. 그런 다음 bump 버튼을 누르고 삭제하기 원하는 메모리로 일치시킵니다.

### Clear levels generated by all memories:

**[CLEAR]** 를 세 차례 빠르게 누르거나 누르고 있으면서 **[MEMS]**를 누릅니다. 이 두 가지는 모든 메모리부터 생성된 레벨을 지우는 방법입니다.

## STACK

Stack은 메모리 1-24로 이루어진 DMX 백업 모드에 제공됩니다. 이것은 편집되지 않습니다. STACK 스텝#1은 fader#1을 기록하는 메모리입니다.

### Crossfader Controls

- [**>...>>**] ..... 진행.
- [**||**] ..... 멈춤, 누르면 fade중간에서 멈추게 됩니다. 이 버튼을 누른 후에 [**>...>>**]를 누르면 전 단계의 stack 스텝으로 fade됩니다. 반복해서 누르면 multiple 스텝으로 go back 됩니다.

### Play back the STACK:

Step 1: [**STACK**] 을 누릅니다. 그러면 노란색으로 빛나면서 활성화됩니다.

Step 2: Fade into step #2

- [**>....>>**] 를 누릅니다, 그러면 자동적으로 다음 단계로 fade 됩니다. Crossfader가 바닥이나 꼭대기에 없다면 자동적인 fade는 fader가 도달하는 레벨까지 지속됩니다.
- crossfader를 바닥에서 꼭대기까지 이동합니다.

Step 3: 다음 단계로 fade합니다.

- [**>...>>**] 를 눌러 자동적으로 다음 단계로 fade합니다.

- 다음 단계를 위해 fader를 바닥으로 이동합니다.

Step 4: 3단계까지 각 서브시퀀스 STACK 단계를 위해 반복합니다.

### Jump to a step number:

Step 1: [**STACK**] 을 누르고 유지합니다.

Step 2: LCD윈도우에서 원하는 단계의 숫자를 선택하기 위해 다이얼을 사용합니다.

Step 3: [**STACK**] 을 놓으면 선택된 단계는 선택된 단계는 crossfader에서 진행 중입니다.

Step 4: [**>...>>**] 을 누르면 선택한 단계에 fade됩니다.

## DMX Backup Mode LCD Menu

LCD 메뉴는 구성 셋팅에 빠른 접근을 제공합니다.

- **[V]** 를 눌러 메뉴에 들어가고 서브시퀀스 레벨을 이동하여 설정 변화를 수락합니다.
- 메뉴 아이템 선택을 위한 스크롤을 위해서 다이얼을 사용합니다.
- **[<]** 을 누르면 전 단계의 메뉴 레벨로 돌아갑니다.
- **[<<]** 를 누르면 메뉴를 취소합니다.

**Note :** *MIDI 는 스마트패드 1.2 나 그보다 먼저 버전은 지원하지 않습니다.*