

KONTROLER LIGHTING
DMX 512 channel dengan komputer
Software **FREESTYLER**
Interface LPR2DMX
2009

LANGKAH:

1. Install software Freestyler hingga selesai pada komputer
2. Sambungkan kontroler ke komputer dengan kabel printer ke printer port
3. Nyalakan kontroler
4. Setiap kali selesai menginstal software Freestyler ke komputer, copy-kan semua file dari CD di folder chases, colors, fixtures, gobos ke folder Freestyler misalnya di C:/freestyler
5. Jalankan software Freestyler dan show lighting profesional anda telah siap.

FreeStyler Software

Iwan B Pratama

Pendahuluan

Pengendalian lighting untuk keperluan tata panggung dengan komputer bukan barang baru lagi. Controller lighting dengan komputer (PC) menawarkan banyak kelebihan seperti harga murah, fasilitas pemrograman yang mudah dan cepat, kapasitas penyimpanan data yang tak terbatas, kemudahan editing dan pemanggilan ulang dan masih banyak lagi.

Ada banyak produk konverter yang menggunakan software FreeStyler yaitu :

1. PcDMX64 - 128 channel menggunakan interface Krystof atau Manolator
2. PcDMX256 - 256 channel menggunakan interface Manolator
3. PcDMX512 - 512 channel menggunakan interface LPR2DMX
4. PcUSBDMX - 512 channel menggunakan interface Enttec

Setiap paket sudah dilengkapi dengan software yang bisa diinstall ke komputer yang dilengkapi dengan printer port. Spesifikasi komputer tidaklah penting, bahkan komputer bekas dan kuno sudah bisa berjalan dengan baik. Yang penting komputer atau laptop dilengkapi dengan printer port untuk menghubungkan ke konverter PcDmx64, PcDmx256 atau PcDMX512. Sedang untuk konverter PcUSBDMX menggunakan port USB komputer.

Instalasi Hardware

Setiap paket PcDmx64, PcDMX256 atau PcDMX512 terdiri dari:

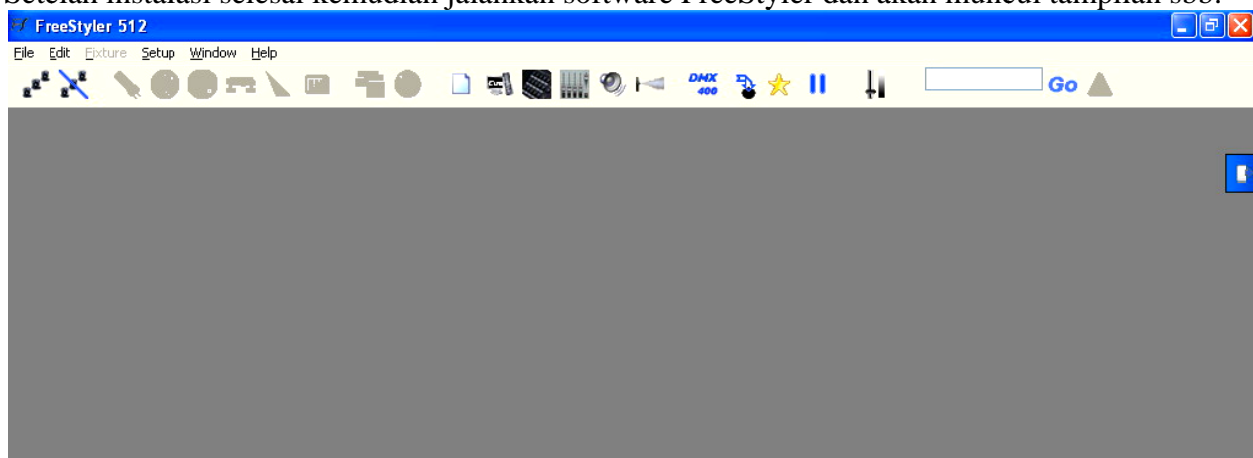
- 1 unit konverter
- 1 CD installer dan buku petunjuk
- 1 unit kabel printer (kabel USB untuk PcUSBDMX)

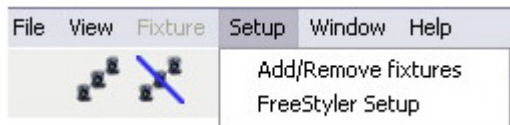
Instalasi hardware mudah sekali yaitu dengan menghubungkan konverter PcDmx ke printer port komputer (laptop dan output dmx512 ke perangkat lighting seperti movinghead, scanner, dimmer pack dll. Interface akan menerima data dari komputer lewat port printer dan mengubahnya menjadi sinyal standard dmx mulai dari chanel 1 hingga chanel 128 atau 256 atau 512 tergantung versi konverter yang dipakai. Lampu sinyal dmx pada interface akan berkedip cepat sebagai tanda bahwa sinyal dmx telah dikeluarkan.

Instal Software

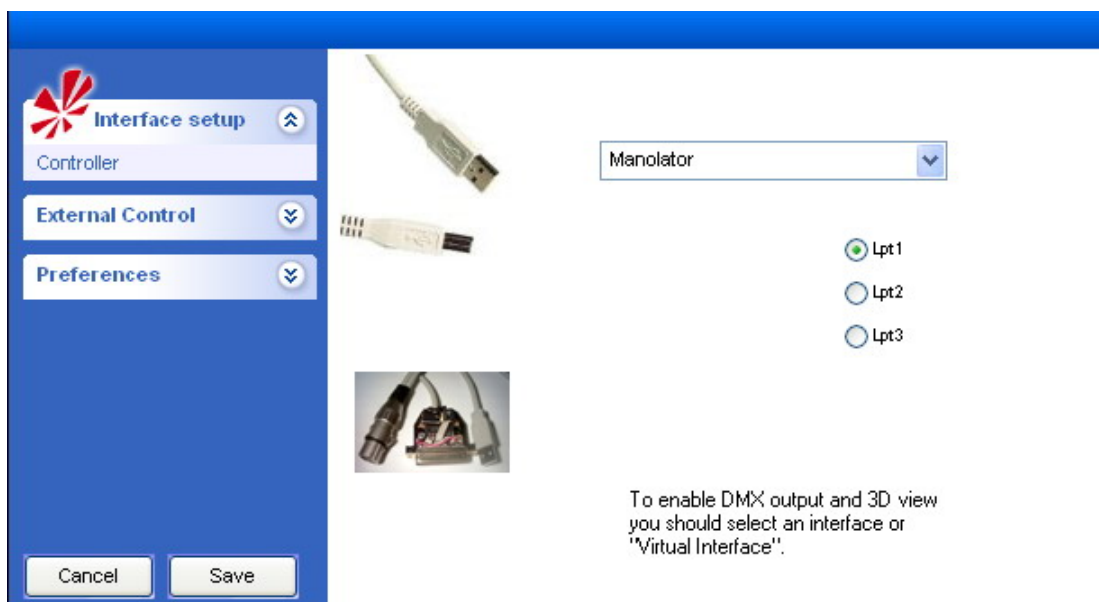
Software *FreeStyler* dapat berjalan di Windows XP atau Windows 2000. Masukkan CD dan klik: **setup.exe** Selanjutnya ikuti terus proses instalasi software hingga selesai.

Setelah instalasi selesai kemudian jalankan software FreeStyler dan akan muncul tampilan sbb:

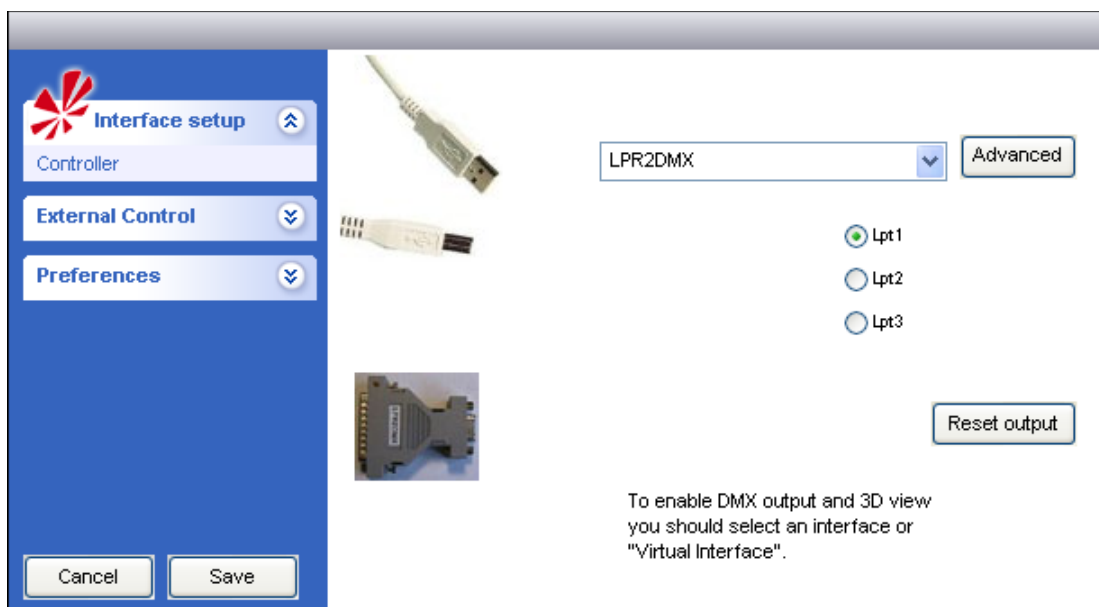


1. Menu **Setup**a. **FreeStyler Setup**

Pilihlah controller **Manolator** dan **Lpt1** untuk PcDMX64 atau PcDMX256 sedang untuk konverter PcDMX512 memakai controller **LPR2DMX** dan **Lpt1** seperti gambar berikut

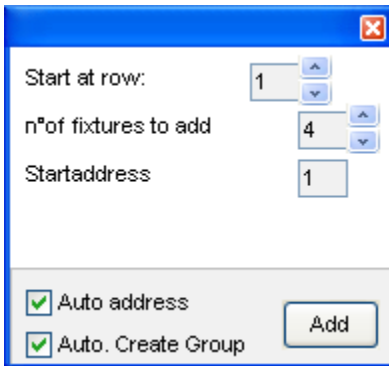


Klik pada **External Control** untuk mengatur kontrol tambahan dengan tombol keyboard misalnya untuk ganti gobo, color dll. Klik pada **Preferences** untuk mengatur dmx patch, password, zones dll. Jika sudah selesai klik **Save** untuk menyimpan setup atau klik **Cancel** untuk membatalkan.

b. **Add/Remove Fixtures**

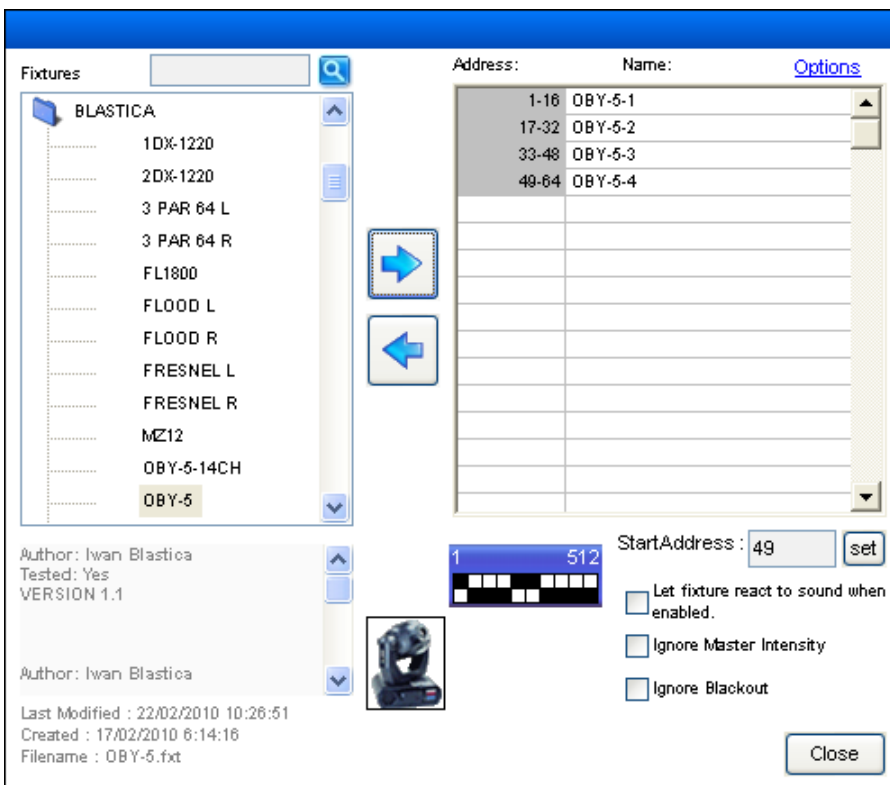
Menu ini untuk menambahkan atau untuk mengurangi fixture. Fixture adalah peralatan lighting yang dipasang seperti moving head, scanner, par, fresnel, smoke/fog dll. Software telah disertai dengan cukup banyak tipe fixture dari berbagai merk. Pilih dengan klik merk yang dicari dan tipe fixture yang akan dipasang dengan cara mengklik panah kanan

 untuk menambahkan atau panah kiri  untuk mengurangi fixture. Setelah itu akan terlihat window sebagai berikut:



Start at row: urutan baris dari fixture yang akan dipasang
n° of fixtures to add jumlah fixture yang dipasang
Startaddress: nomer channel awal address

Auto address pemberian address secara otomatis
Auto. Create Group: membuat grup secara otomatis



Sebelah kiri terdapat library (pustaka) berbagai merk dan jenis-jenis fixture yang tersedia dapat dipilih dengan klik 2 kali pada merk yang diinginkan. Misalnya pilih merk Geni dan jenis Oby-5 kemudian klik panah kanan, maka akan muncul menu untuk menanyakan letak baris dan jumlah oby-5 yang akan ditambahkan (contohnya baris 1 dan jumlah oby-5 yang ditambahkan 4 buah) lalu klik **Add**.

Start address chanel dmx akan dibuat secara otomatis, tetapi juga bisa diatur agar start address diset pada chanel tertentu dengan mengisi bagian **StartAddress** dan klik **set**. Kotak sebelah kirinya menunjukkan cara pengaturan dip switch untuk start address yang dimaksudkan. Untuk mengurangi fixture, klik fixture yang akan dikurangi dan klik panah kiri.

Ulangi cara ini untuk menambah atau mengurangi berbagai fixture lighting yang akan digunakan atau yang tidak digunakan lagi. Jika diinginkan semua fixture pada awalnya mempunyai nilai data sama dengan nol semua, maka klik **Reset fixt. Data** untuk keperluan ini. Jika sudah selesai klik **Close**.

Opsi Tambahan

Setelah semua fixture yang diinginkan telah ditempatkan di layar, maka bisa dilakukan beberapa opsi berikut:

1. Klik kanan pada salah satu/banyak fixture yang akan diatur lebih lanjut

Clone fixture ... untuk meng-copy output playback dari satu fixture
Located selected fixtures menempatkan fixture ke rigging.

- Clone fixture ...
- Locate selected fixtures

- Copy Channel values
- Paste Channel Values

- Inverse Pan
- Inverse Tilt
- Swap Pan/Tilt
- Release override settings
- React to sound
- Use in DMX400 ...
- Do not use in DMX400

- Reset fixture
- Disable fixture
- Remove fixture from playback

Copy Channel values meng-copy nilai-nilai data dmx dari satu fixtur.
Paste Channel values mengisikan nilai-nilai data dmx ke fixture
Inverse Pan membalik nilai data Pan dari suatu fixture
Inverse Tilt membalik nilai data Tilt dari suatu fixture
Swap Pan/Tilt saling menukar nilai data antara Pan dan Tilt
Released override setting melepaskan nilai data yang tertimpa dari suatu fixture
React to sound mengatur agar gerakan, gobo, color dll bereaksi terhadap suara
Use in DMX400 mengatur agar nilai data mengikuti chaser dari program DMX400
Do not use in DMX400 mengatur agar nilai data tidak mengikuti chaser DMX400
Reset fixture akan me-reset fixture (tekan selama 6 detik)
Disable fixture tidak ada output data yang dikirim ke fixture ini
Remove fixture from playback tidak ikut dimainkan dalam playback.

Pengendalian Fixture

Untuk mengendalikan fixture dilakukan dengan mengklik fixture yang akan diaktifkan. Fixture yang aktif akan mempunyai latar belakang warna cyan dan merah sedang fixture yang tidak aktif mempunyai latar belakang warna biru. Fixture yang aktif kemudian akan bisa kita kendalikan untuk membentuk suatu scene (pandangan) dengan mengubah pan, tilt, color, gobo dll.

Untuk me-non-aktifkan fixture, klik pada sembarang area diluar fixture.



Toolbar



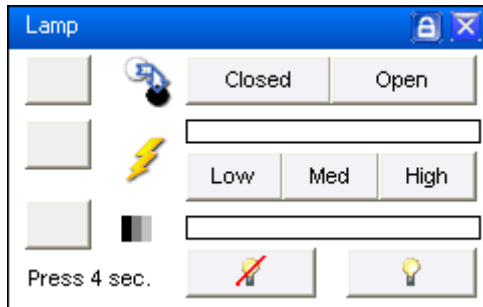
Select all fixtures : klik icon ini untuk memilih/mengaktifkan semua fixture atau grup
Deselect all fixt. : klik icon ini untuk membuat tidak aktif semua fixture

Cara lain dengan meng-klik fixture yang akan diaktifkan atau meng-klik diluar gambar fixture yang tidak akan diaktifkan. Fixture yang aktif mempunyai latar belakang warna cyan (aktif utama) atau warna merah (aktif pedamping). Dan fixture yang tidak aktif berlatar belakang warna biru gelap.



- Lamp : mengaktifkan window lampu (Dimmer, shutter, strobe dll)
- Gobo : mengaktifkan window gobo (memilih gobo, gobo rotate dll)
- Color : mengaktifkan window color
- Pan/Tilt : mengaktifkan window Pan dan Tilt
- Control : mengaktifkan window Iris, Focus dan Prism
- Macro : mengaktifkan window Macro
- All : mengaktifkan semua window

Masing-masing window tampak sebagai berikut (misalnya Geni OBY-5)



Kendali lamp terdiri dari 2 channel yaitu *dimmer* dan *shutter* yang diwakili oleh 7 tombol klik dan 2 tombol scroll. Dari 7 tombol terdapat 5 tombol untuk operasi shutter dan 2 tombol untuk operasi dimmer.

- 2 tombol shutter Closed dan Open
- 3 tombol strobe Low, Med(ium) dan High
- 2 tombol lamp Off dan On

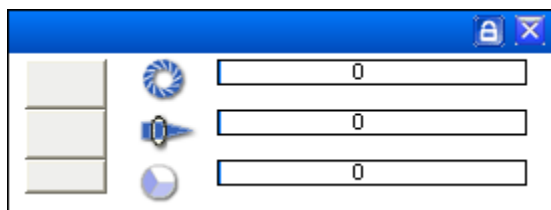
Dua tombol *scroll* untuk *dimmer* dan *shutter* digunakan untuk memberikan nilai secara *continue*.

Caranya, klik pada pada *scroll* sambil digeser ke nilai yang diinginkan.

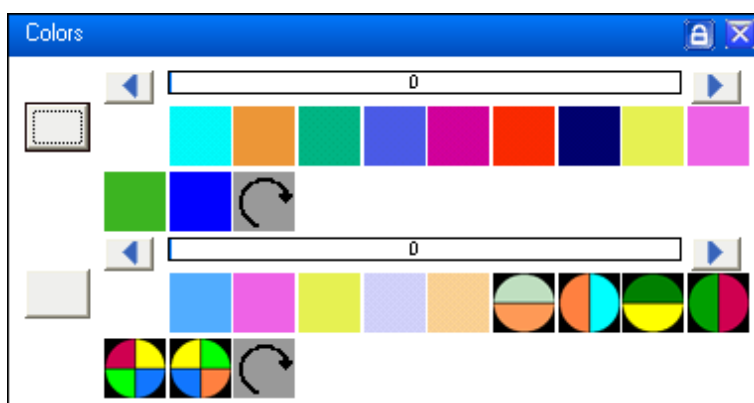


Gobo mana yang digunakan bisa dipilih dengan klik pada gambar yang sesuai.

Tersedia juga 3 *scroll* untuk memberi nilai secara continue masing-masing untuk: *gobo1*, *gobo 2* dan *gobo rotate*.



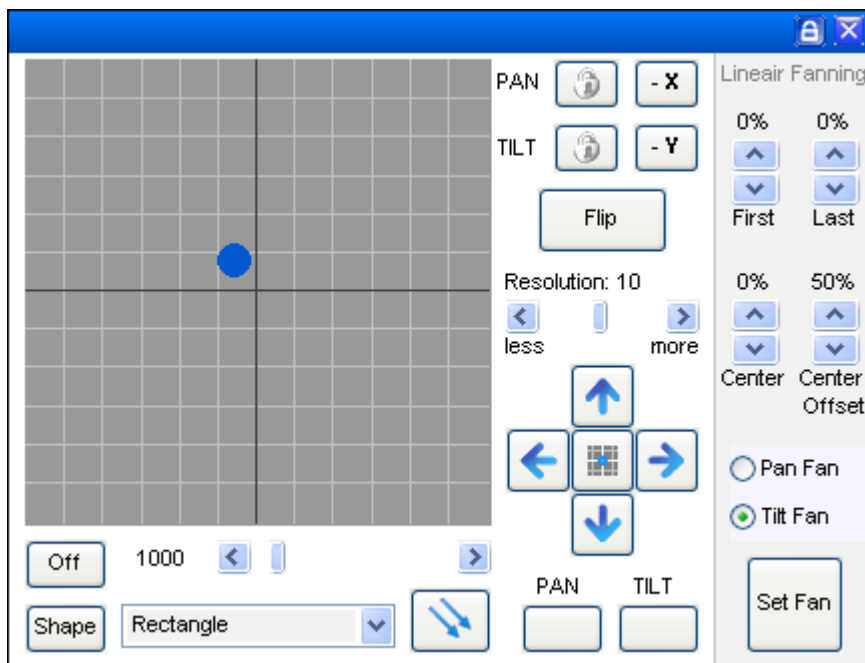
Di *window control* terdapat 3 *scroll* yang masing-masing untuk mengatur pemberian nilai secara *continue* pada channel *iris*, *focus* dan *prism*.



Di *window* pengaturan color terlihat seperti gambar di bawah. Pilihan warna dilakukan dengan klik tombol warna baik untuk *color1* maupun *color2*.

Selain itu juga tersedia dua *scroll* untuk pengaturan warna di *color1* dan *color2* secara *continue*.

Pengaturan *Pan* dan *Tilt* dilakukan pada *window* navigasi seperti gambar dibawah. Klik saja pada bagian navigasi untuk pemberian nilai *pan* dan *tilt*. Cara lain dengan klik bagian lingkaran biru sambil digeser ke kedudukan yang diinginkan di layar navigasi.

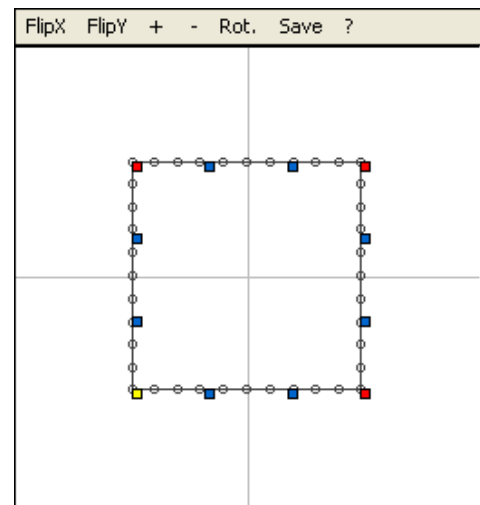


Tersedia juga tombol panah kanan kiri untuk pengaturan pan dan panah atas bawah untuk pengaturan tilt. Ditambah satu tombol center.

Pada bagian atas terdapat tombol lock (pengunci) untuk pan dan tilt. Jika tombol lock diaktifkan, maka nilainya menjadi tetap (tidak bisa diubah). Terdapat juga tombol (-X) dan (-Y) yaitu untuk menginverse nilai pan (x) dan/atau tilt (y). Dan resolusi gerakan mouse di layar navigasi juga bisa

diatur dengan *scroll resolution*.

FreeStyle juga telah menyediakan pola (pattern) gerakan pan dan tilt dengan berbagai bentuk dengan memilih pada menu pull-down seperti: rectangle, circle, twist, flower, fan, parabolic atau membuat sendiri (mengedit) dari pattern yang sudah ada. Untuk melihat pola gerakan dapat dilihat dengan klik tombol **View** sehingga muncul window sebagai berikut:



Untuk menjalankan pattern ini cukup dengan klik tombol **ON** dan untuk menghentikan dengan tombol **OFF** di bawah layar navigasi. Kecepatan gerakan diatur dengan *scroll* disebelahnya.

Pattern gerakan juga bisa diedit dengan tombol diatas pola sbb:

- FlipX** : membalik pattern secara horizontal
- FlipY** : membalik pattern secara vertikal
- +** : memperbesar pattern
- : memperkecil pattern
- Rot.** : memutar pattern
- Save** : menyimpan pattern

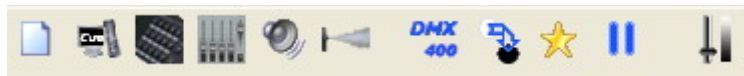
Bentuk polanya sendiri bisa di-edit dengan cara menggeser titik-titik kuning, merah dan biru.

Gerakan pola secara masih bisa diubah (diperbesar, digeser dll) dengan mengatur **Set Fan** baik untuk **Pan Fan** maupun **Tilt Fan**. Pengaturan Fan dengan empat scroll **First**, **Last**, **Center** dan **Center Offset**. Fasilitas ini sangat berguna untuk mengontrol fixture dalam jumlah banyak sehingga membentuk gerakan yang seragam (pattern yang sama) tetapi sedikit berbeda pada jangkauan pan dan tiltnya.

Scene-scene yang sering digunakan dapat diprogram dan disimpan dalam Macro. Scene dalam macro bersifat hanya bisa dipanggil dan tidak bisa diubah karena macro diprogram saat memprogram sebuah fixture itu sendiri.



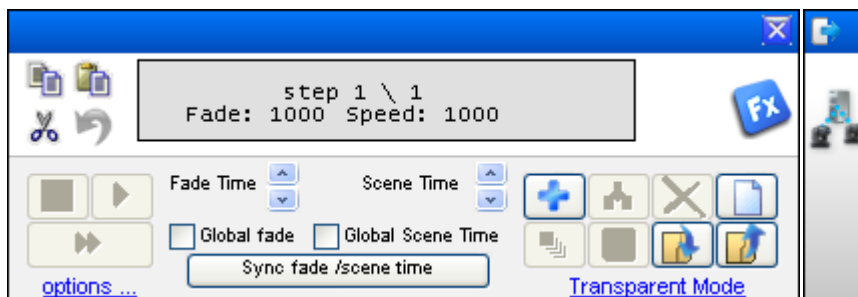
PLAYBACK TOOLBAR



- Create Sequence** : untuk membuat suatu scene atau urutan (pattern)
- Cue** : untuk memainkan scene atau pattern yang telah dibuat
- Prog. Override button** : untuk memainkan scene atau pattern (step 1 saja) yang telah dibuat
- Submasters** : untuk memainkan dalam bentuk submaster
- Sound to light** : untuk mengaktifkan menu sound to light
- Fogger Control** : untuk menjalankan perangkat fog/smoke dll
- DMX400** : untuk memainkan DMX400 untuk lampu par
- Blackout** : mengaktifkan Blackout
- Favorite** : mengaktifkan scene favorit
- Freeze** : mengaktifkan Freeze
- Master Intensity** : mengaktifkan menu master untuk kontrol intensitas



1. Create Sequence

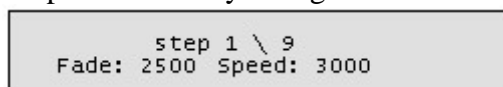
Membuat urutan tampilan /scene untuk membentuk urutan tampilan lighting yang dinamis (pattern). Menu untuk create sequence adalah sebagai berikut:








Langkah:

1. Buat suatu tampilan (scene) dari fixture-fixture yang ada sesuai yang diinginkan untuk menjadi tampilan pada urutan pattern atau untuk disimpan. Tampilan ini sebagai step 1 seperti yang ditunjukkan oleh bagian window di atas.

Klik  untuk menyimpan (save) tampilan (scene) ini atau lanjutkan untuk membuat tampilan berikutnya dengan klik .



tampilan step 1 dari total 9 step, Fade dan Speed

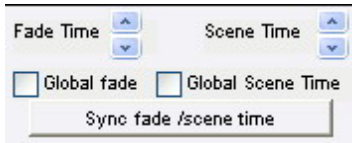
-  untuk menyimpan scene/pattern ke dalam file
-  untuk memanggil file scene/pattern untuk diedit
-  untuk menambahkan 1 step baru
-  untuk menyisipi antara step dengan step baru
-  untuk menghapus step



untuk melihat 1 step berikutnya, atau 1 step sebelumnya atau untuk memainkan seluruh step.



Cut, copy dan paste suatu step ke step lain.



Untuk mengatur gerakan dari step satu ke step berikutnya. *Scene time* akan menentukan *speed* yaitu lamanya waktu suatu step ditampilkan. Nilai defaultnya adalah 1000ms (1 detik) yang bisa dikurangi atau ditambah dengan klik pada Scene Time.

Fade Time akan menentukan seberapa suatu perubahan (gobo, color, dll) akan berubah dari satu step ke step berikutnya. Nilai defaultnya adalah 1000ms. Jadi setiap step bisa diatur berapa Scene Time dan Fade Time.

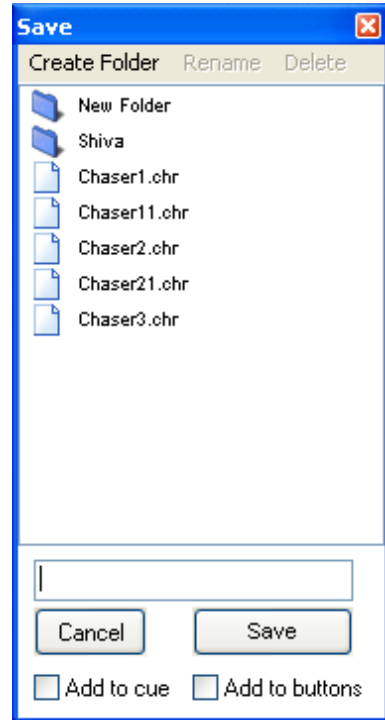
Seluruh step dalam sebuah file dapat juga dibuat untuk mempunyai Scene Time dan Fade Time yang sama dengan klik pada **Global fade** dan **Global Scene Time**. Selain itu antara Scene time dan Fade time dapat disinkronkan (disamakan) dengan klik pada *Sync fade/scene time*.

2. Simpan urutan step ini (pattern) ke dalam file.

Ketik nama file lalu klik *Save* atau *Cancel* jika tidak jadi menyimpan.

File bisa disimpan ke dalam suatu folder dengan membuat folder baru lebih dulu.

Klik *Add to cue* dan/atau klik *Add to buttons* untuk secara otomatis memasukkan file ke dalam cue dan/atau buttons override ketika nanti akan dimainkan ulang.

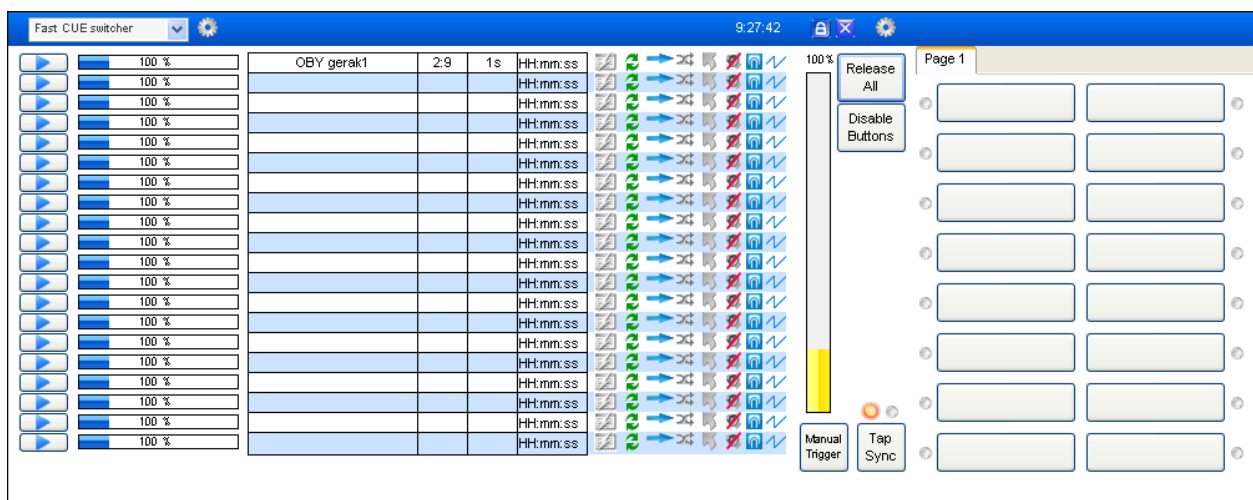


2. Play Back

Secara umum ada beberapa cara untuk memainkan ulang program scene atau pattern yaitu: Cue, Override Buttons dan Submasters.

Cue

Tampilan cue tampak sebagai berikut:



Kolom 1 adalah tombol dari sequence yang bisa dimainkan ulang. Klik tombol yang akan dimainkan. Nomor sequence yang sedang dimainkan akan berlatar belakang warna merah. Kolom 2 adalah daftar nama sequence. Klik kanan mouse untuk menghapus (remove) file atau mengedit file pada daftar.

Kolom 3 adalah pengatur untuk mengubah Scene Time dan Fade Time dalam persen. Kolom berikutnya adalah monitor step, scene time dan fade time. Klik scroll ini untuk mengatur persentasi perubahan speed dan fade time. Klik kanan mouse untuk mengembalikan ke 100%.

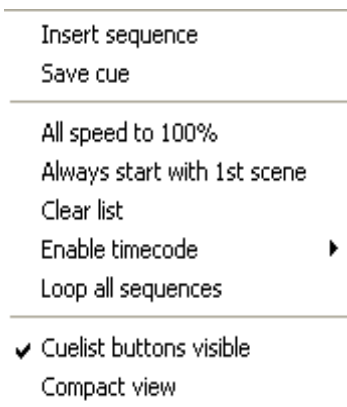
Kolom

- Tombol Release all dan mematikan tombol override
- Tombol untuk menjalan sequence secara loop atau hanya sekali jalan.
- Untuk mengubah urutan step secara maju atau mundur
- Untuk mengubah urutan step secara random
- Mengembalikan nilai jika sequence telah selesai
- Bereaksi terhadap sound
- Bereaksi terhadap tombol trigger manual
- Mematikan semua fade

Kolom berikutnya adalah master untuk persentasi speed dan fade time. Klik pada scroll ini untuk mengatur master persen dari speed dan fade time ini. Klik kanan mouse untuk mengembalikan menjadi 100%.

- **Manual Trigger** : memberikan trigger untuk setiap step secara manual
- **Tap Sync** : untuk sinkronisasi ketukan/trigger setiap step
- **Release All** : untuk mematikan semua override setting
- **Disable Buttons** : untuk mematikan tombol button

Klik tombol lingkaran gerigi maka akan muncul menu sbb:



Insert sequence

Digunakan untuk mengisikan sequence ke daftar playback. Caranya adalah:

- Klik file yang akan dimasukkan ke daftar program
- Sambil terus di-klik file itu, geserkan ke dalam daftar program di window Cue lalu lepaskan mouse.
- Lihat bahwa sekarang file telah dimasukkan ke daftar. Cara ini disebut *drag & drop* (tarik dan lepas).

Ulangi-langkah drag & drop untuk semua file yang ingin dimainkan dengan cue.

Jika sudah selesai tekan Cancel atau klik pada kotak silang warna merah di pojok kanan atas window.

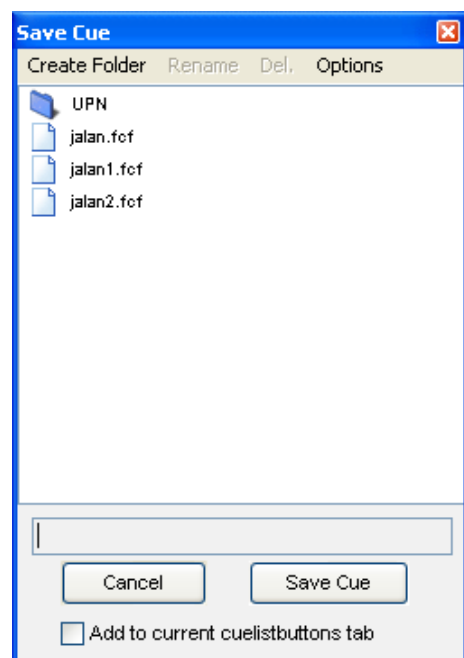
Dari window ini, suatu file yang di-klik bisa diedit secara *offline (blind)* sehingga akan muncul menu seperti pada menu Create.

Save cue

Digunakan untuk menyimpan daftar sequence dalam playback ke dalam cue.

Caranya:

- Isikan nama file



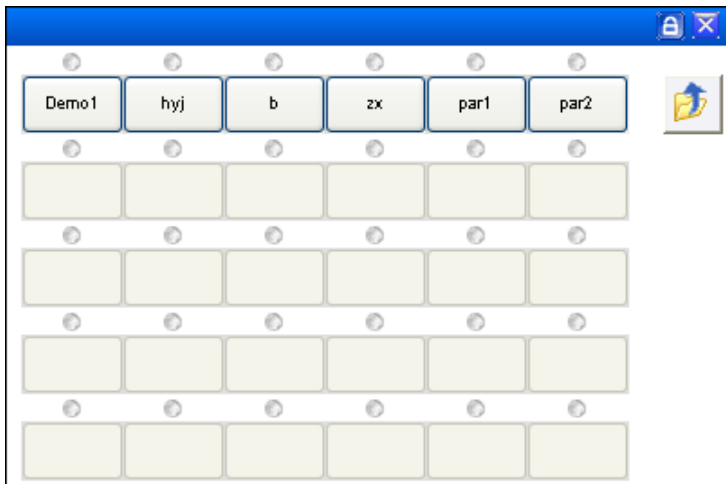
- Tekan Save Cue

Cue bisa langsung disimpan dalam tombol cuelist untuk dengan cepat dipanggil dan dijalankan dari window di sebelah kanan.

Memahami dan menguasai window cue termasuk cuelist botton akan sangat mendukung performance tata lighting yang anda buat.

Override Buttons

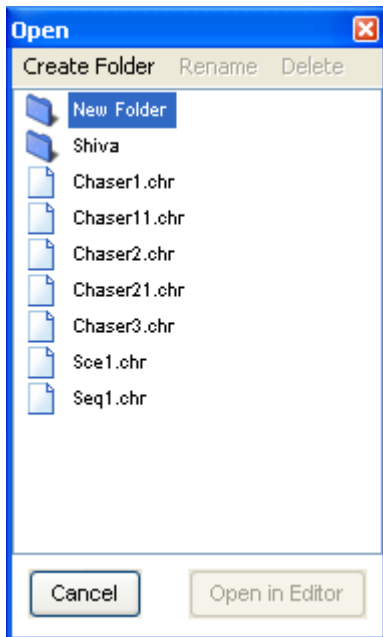
Tampilan override buttons seperti tampak pada gambar di bawah. Override buttons terdiri dari 30 tombol untuk menjalankan satu scene yang tersimpan. Tombol ini bersifat override terhadap nilai dmx, artinya akan menutup nilai dmx di cue.




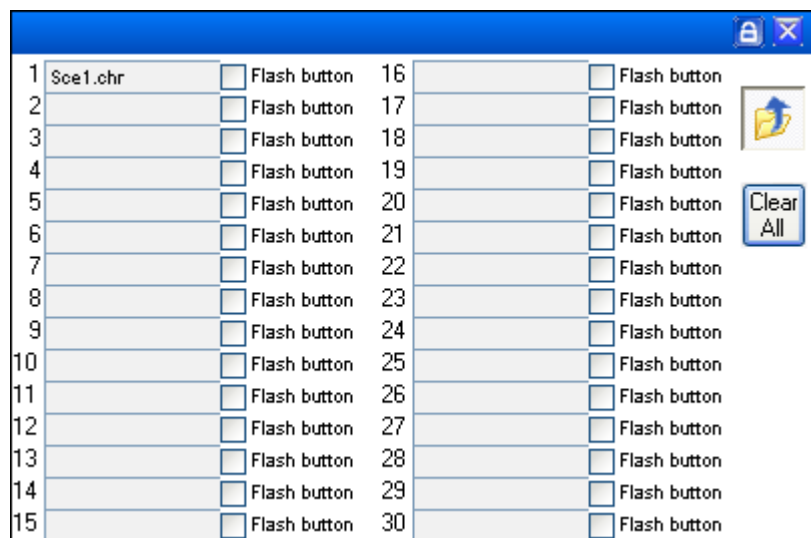
Untuk mengaktifkan satu tombol override tinggal klik saja pada tombol yang dipilih maka akan ditampilkan tatanan lighting panggung seperti yang tadi diprogram. Apabila sebelumnya ada cue yang aktif, maka cue akan dimatikan dulu. Terlihat diatas tombol override button terdapat lampu biru yang menyala sebagai tanda tombol tersebut aktif.

Untuk mematikan, klik sekali lagi tombol tersebut. Apabila sebelumnya ada cue yang mati, maka cue akan


segera dijalankan lagi. Jika suatu file cue (sequence) ikut dimasukkan dalam override button, maka hanya step 1 saja dari file cue yang dijalankan oleh override button.




Untuk menambahkan daftar file atau mengurangi daftar file dalam override button, klik tombol  sehingga tampilan akan berubah menjadi



Untuk menambahkan file ke daftar, drag & drop file yang diinginkan ke nomor urutan yang diinginkan. Ulangi prosedur drag & drop ini hingga semua file yang diinginkan telah masuk daftar. Untuk mengurangi file dari daftar hanya


bisa dilakukan dengan menghapus semua file dari daftar yaitu dengan klik  .

Setiap tombol bisa diubah menjadi tombol flash button (berlaku seperti push button) dengan klik pada bagian kotak kecil. Untuk mengubah lagi menjadi toggle button, klik sekali lagi kotak kecil tadi. Klik  sekali lagi untuk kembali ke tampilan biasa dari override button.

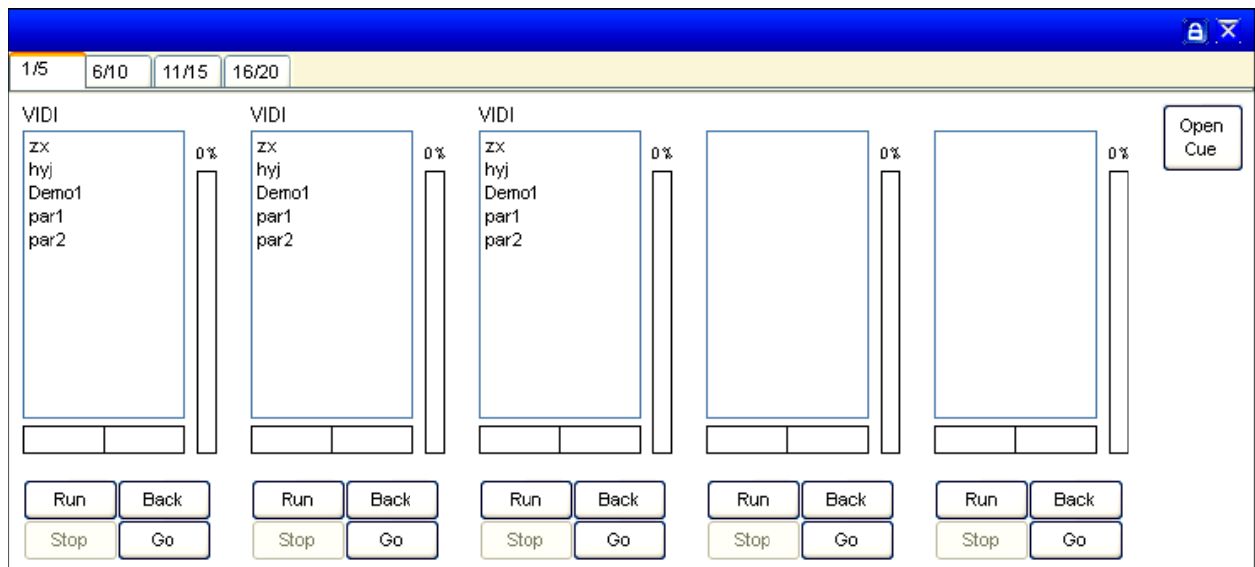
Submasters

Sebelum menjalankan submaster, sebaiknya menyimpan dulu daftar file cue (saat aktif di window cue) ke suatu file. Namakan file ini untuk nantinya dipanggil dengan window submasters.

Aktifkan menu/window submaster dan akan tampil window seperti di bawah ini. Window juga terdiri dari 20 submaster seperti halnya window cue. Perhatikan bahwa jika kita mengaktifkan submaster, maka dilatar belakang window cue juga akan otomatis dimunculkan (sub aktif).

Untuk memasukkan suatu file cue ke submaster, klik  kemudian drag & drop file cue yang diinginkan ke submaster yang dituju. Dianjurkan untuk 1 file cue di masukkan ke lebih dari satu submaster.

Setiap satu submaster kemudian bisa dijalankan (Run) secara bersamaan. Sehingga bisa saja kita menjalankan hingga 20 submaster yang masing-masing menjalankan cue yang berbeda-beda. Oleh karenanya perlu untuk mengisikan satu file cue ke banyak submaster agar bisa dijalankan secara bersamaan.

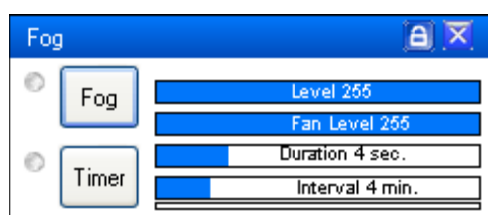


Untuk menghapus daftar cue dari suatu submaster dengan cara klik kanan mouse dan muncul menu untuk memilih apakah akan menghapus cue di submaster bersangkutan atau menghapus cue dari seluruh submasters.

Klik **Run** untuk menjalankan cue yang dipilih dan **Stop** untuk menghentikan. Klik **Back** untuk memilih cue sebelumnya atau **Go** untuk memilih cue sesudahnya.

FOGGER (SMOKE)

Menu secara khusus untuk mengendalikan mesin smoke atau fog. Tampilan fog adalah seperti berikut



Fog bisa dijalankan secara manual atau otomatis dengan timer. Untuk mengaktifkan secara manual tinggal klik pada **Fog**.

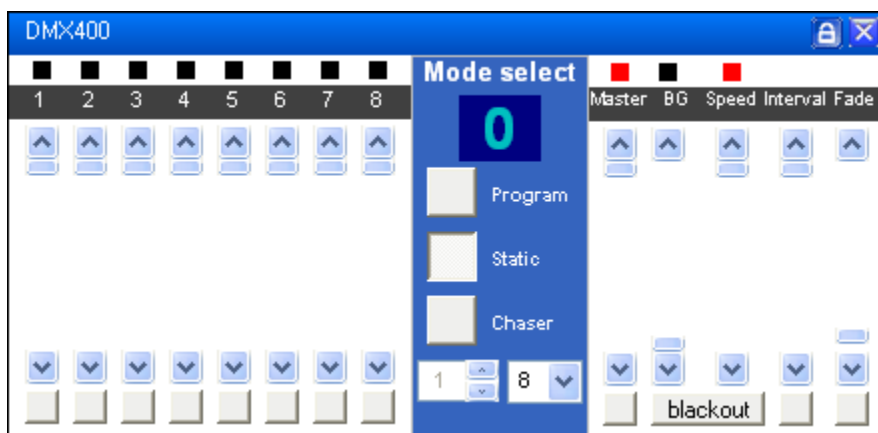
Untuk menjalankan dengan timer tinggal mengatur durasi dan interval waktu pengaktifan fog, kemudian klik **Timer**.

DMX400

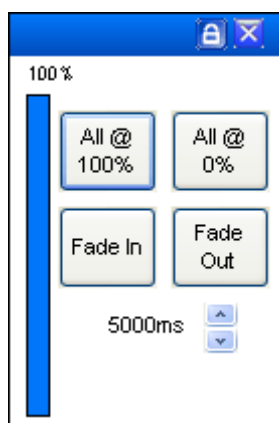
Dmx400 adalah menu yang ditujukan untuk mengatur lampu par. Tetapi dmx400 hanya menyediakan konfigurasi 4, 6 atau 8 channel dmx. Dimana setiap chanel dmx diwakili oleh scroll di sebelah kiri dengan kondisi awal telah dinyalakan penuh. Dibawah masing-masing chanel scroll terdapat tombol flash. Dibagian tengah tersedia pilihan mode:

- **Program** : untuk memilih program chaser 0, 1, 2, 3, 4, 5, atau 6
- **Static** : mode static dimana setiap channel diatur oleh fader (scroll) atau flash
- **Chaser** : mode chaser dimana jalannya chaser sesuai dengan program chaser.
- **No kiri** : mengatur start address untuk DMX400
- **No kanan** : memilih 4, 6 atau 8 channel dmx
- **Master** : sebagai master fader (scroll)
- **BG** : background untuk mengatur nilai terendah data dmx sebagai latar belakang
- **Speed** : mengatur kecepatan langkah program chaser
- **Interval** : mengatur interval waktu untuk secara otomatis berganti nomor program chaser
- **Fade** : mengatur fade in dan fade out dari program chaser
- **Blackout** : tombol blackout

Sebagai catatan: Master, Interval dan Fade baru aktif jika tombol di bawahnya diaktifkan.



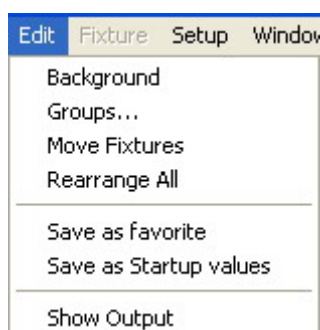
MASTER INTENSITY



Untuk mengatur intensity keseluruhan. Menu ini hanya berlaku untuk lampu par. Pengaturan yang bisa dilakukan adalah:

- **Scroll** : mengatur semua intensitas secara manual
- **All 100%** : semua intensitas di level 100%
- **All 0%** : semua intensitas di level 0%
- **Fade In** : melakukan fade-in, intensitas naik secara perlahan
- **Fade Out** : melakukan fade-out, intensitas turun secara perlahan
- **XXXXms**: menentukan waktu (mili detik) fade-in dan fade-out.

MENU EDIT



Klik menu Edit maka akan muncul pull-down menu seperti:

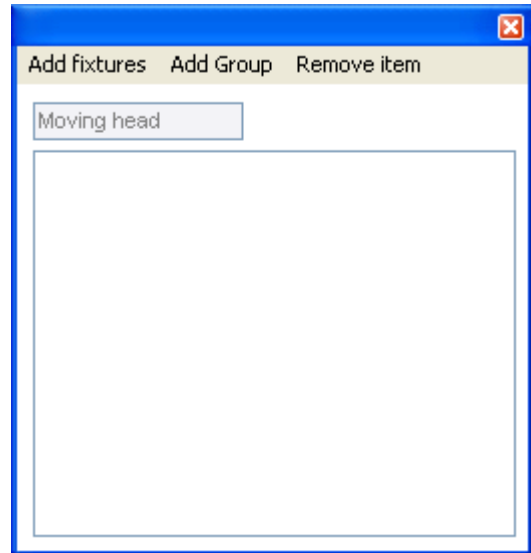
- **Background** : mengatur gambar background (tidak penting)
- **Groups....** : membentuk groups
- **Move Fixtures** : memindahkan letak gambar fixture(s)
- **Rearrange All** : mengatur letak gambar fixture secara otomatis
- **Save as favorite** : menyimpan tampilan tata lighting sbg favorite
- **Save as Startup** : menyimpan tampilan tata lighting sbg awalan
- **Show Output** : menunjukkan nilai output dmx dlm window

Untuk menampilkan pull-down menu ini, juga bisa dilakukan dengan klik kanan mouse pada background.

1. Groups...

Group digunakan untuk mengelompokkan beberapa fixture untuk dilakukan perubahan (color, gobo, pan, tilt dll) secara bersama-sama seperti halnya sebuah fixture saja. Setelah masuk ke menu group, akan muncul window seperti gambardi bawah. Langkah-langkah membuat groups adalah sbb:

- a. Klik satu atau lebih fixture yang akan dimasukkan dalam satu group
- b. Ketikkan nama group di window Groups yang muncul, misal "Moving head"
- c. Klik **Add Group** sehingga akan muncul diagram pohon group baru anda
- d. Klik pada group yang dipilih, misal **Moving head**
- e. Klik **Add fixtures** untuk memasukkan ke dalam group



Sedang untuk menghapus satu atau lebih fixture dari suatu group atau group itu sendiri, klik pada item yang akan dihapus kemudian klik **Remove item**.

2. Show Output

Show output digunakan untuk menampilkan window yang akan menunjukkan nilai data dmx yang dikeluarkan. Cara ini berguna ketika melakukan programming tanpa menghubungkan ke fixture secara nyata. Ini sering dilakukan jika ingin membuat program secara off-line atau sebelum pertunjukkan.

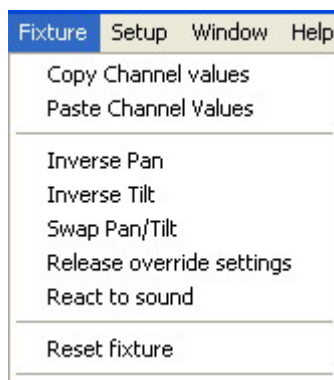
1	255	35	0	0	0	0	0	100
	Dimmer	Strobe	Color1	Color2	StatGobo	Rotation	Rot.gobo	Prism
9	135	149	0	0	0	0	0	0
	Iris	Focus	Pan	Tilt	Pan16bit	Tilt16bit	Reset	Lamp
17	0	0	0	0	0	0	0	0
	Dimmer	Strobe	Color1	Color2	StatGobo	Rotation	Rot.gobo	Prism
25	0	0	0	0	0	0	0	0
	Iris	Focus	Pan	Tilt	Pan16bit	Tilt16bit	Reset	Lamp
33	0	0	0	0	0	0	0	0
	Dimmer	Strobe	Color1	Color2	StatGobo	Rotation	Rot.gobo	Prism
41	0	0	0	0	0	0	0	0
	Iris	Focus	Pan	Tilt	Pan16bit	Tilt16bit	Reset	Lamp
49	0	0	0	0	0	0	0	0
	Dimmer	Strobe	Color1	Color2	StatGobo	Rotation	Rot.gobo	Prism
57	0	0	255	255	0	0	0	0
	Iris	Focus	Pan	Tilt	Pan16bit	Tilt16bit	Reset	Lamp

ke fixture secara nyata. Ini sering dilakukan jika ingin membuat program secara off-line atau sebelum pertunjukkan.

Jika program yang dibuat dijalankan, kita bisa mengamati perubahan nilai dmx pada window ini.

MENU FIXTURE

Pilih salah satu fixture atau group fixture, maka menu Fixture akan terlihat untuk bisa diaktifkan. Jika menu fixture di-klik maka akan muncul pull-down sebagai berikut:

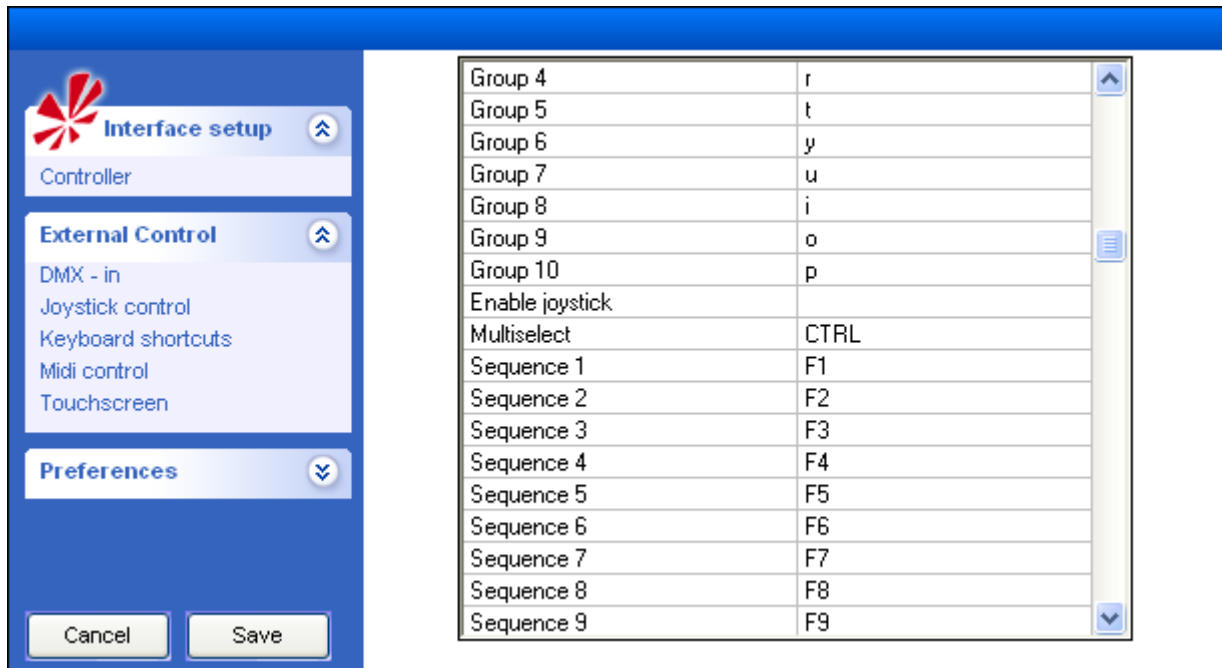


- **Copy Channel Value** dan **Paste Channel Value**
Untuk menyalin nilai dmx dari fixture ke fixture lain. Caranya, pilih satu fixture yang nilainya akan disalin kemudian klik Copy Channel value.
Pilih satu atau lebih fixture yang akan diisi nilai yang sama kemudian klik Paste Channel Value.
- **Inverse Pan** : untuk membalik nilai Pan. Jika di-inverse, nilai Pan = (255 – nilai)

- **Inverse Tilt:** untuk membalik nilai Tilt. Jika di-inverse, nilai Tilt = (255 – nilai)
- **Swap Pan/Tilt**
Akan menukar pengaturan pan menjadi tilt dan pengatur tilt menjadi pan. Cara kendali ini sering berguna pada beberapa fixture yang diletakkan menggantung ke samping (fixture yang ditempel pada dinding, tiang dll)

KENDALI EKSTERNAL

Kendali eksternal adalah cara pengendalian dengan yang ditambahkan dari luar misalnya dari keyboard, data MIDI dll. Untuk mengatur kendali eksternal dilakukan pada menu Setup, pilih FreeStyler Setup dan klik External Control sehingga muncul window sbb:



Pilih pada Keyboard shortcuts, sehingga akan muncul pilihan yang bisa diisi dengan tombol keyboard mana saja. Contoh:

- Klik **Group 4** dan tekan tombol keyboard huruf “r” dan seterusnya
- Klik **Sequence1** dan tekan tombol keyboard huruf “F1” dan seterusnya hingga telah diisi tombol keyboard untuk fungsi-fungsi kontrol eksternal seperti yang diinginkan.
- Jika sudah selesai klik **Save**.

Maka, nanti ketika ingin memainkan ulang, cukup menekan tombol keyboard “r” maka group 4 akan dipilih, menekan keyboard “F1” maka sequence1 akan dijalankan dan seterusnya.

FIXTURE CREATOR

File	Imagelist
New	F2
Open	F3
Save	F4
Save as	F6
Export	F7
Import	F8
Shiva 600.fxt	
1DX-1220.fxt	
2DX-1220.fxt	
1DX-1220.fxt	
Exit	

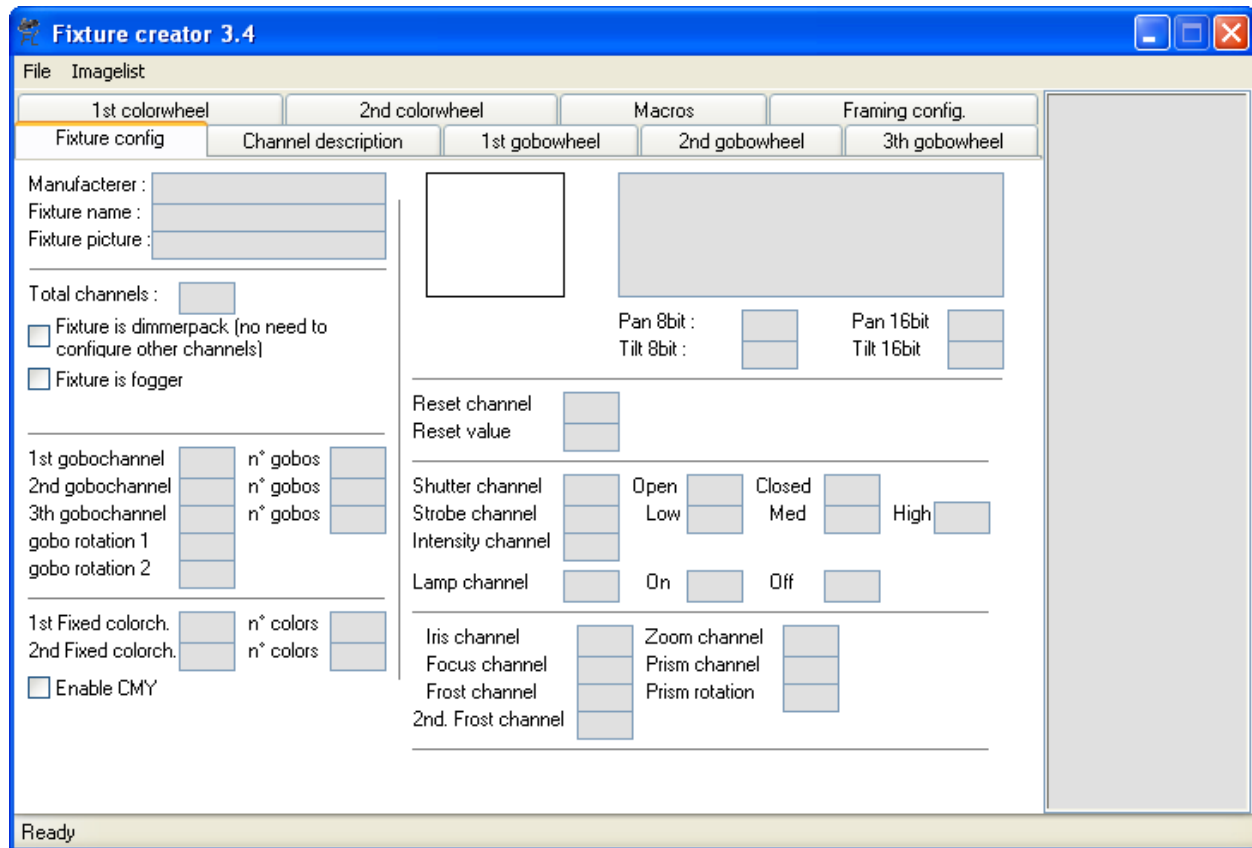
Fixture creator adalah software yang disertakan untuk membuat fixture baru apabila di daftar pustaka belum tersedia. Fixture creator juga digunakan untuk meng-edit fixture yang telah ada untuk disesuaikan dengan selera kita. Instalasi software ini telah dilakukan sekaligus ketika kita meng-install software freestyler. Klik “Fixture Creator” dari program menu window untuk menjalankan program ini. Tampilan awal akan terlihat seperti gambar di bawah.

Toolbar menu hanya terdiri dari menu File dan Imagelist. Menu File sendiri adalah standar untuk program under window sebagai berikut:

- New
- Open

- Save
- Save as
- Export
- Import
- Exit

Dan menu Imagelist hanya untuk me-refresh daftar gambar (image).



Tampilan awal disediakan menu tabulasi terdiri dari:

1. Fixture config :seperti tampilan di atas
2. Channel description
3. 1st gobowheel
4. 2nd gobowheel
5. 3th gobowheel
6. 1st colorwheel
7. 2nd colorwheel
8. Macro
9. Framing config

1. Fixture config

Menu tab. ini adalah inti dari menu-menu lain. Dalam program ini kita hanya diminta untuk mengisikan pada kolom-kolom yang disediakan atau memilih gambar-gambar yang sesuai saja. Untuk lebih mudahnya akan diberikan contoh untuk membuat fixture dari moving head merk Geni tipe OBY-5 dengan spesifikasi adalah seperti gambar di bawah.

Geni OBY-5 bisa diconfigurasi dengan 12 channel dmx atau 16 channel dmx. Disini kita akan memrogram OBY-5 secara full address dengan 16 channel dmx.

Langkah memrogramnya adalah:

1. **Manufacturer** diisikan pabrik pembuatnya yaitu "Geni"
2. **Fixture name** : OBY-5
3. **Fixture picture** : pilih satu gambar yang muncul dikolom paling kanan

4. Total channel : 16

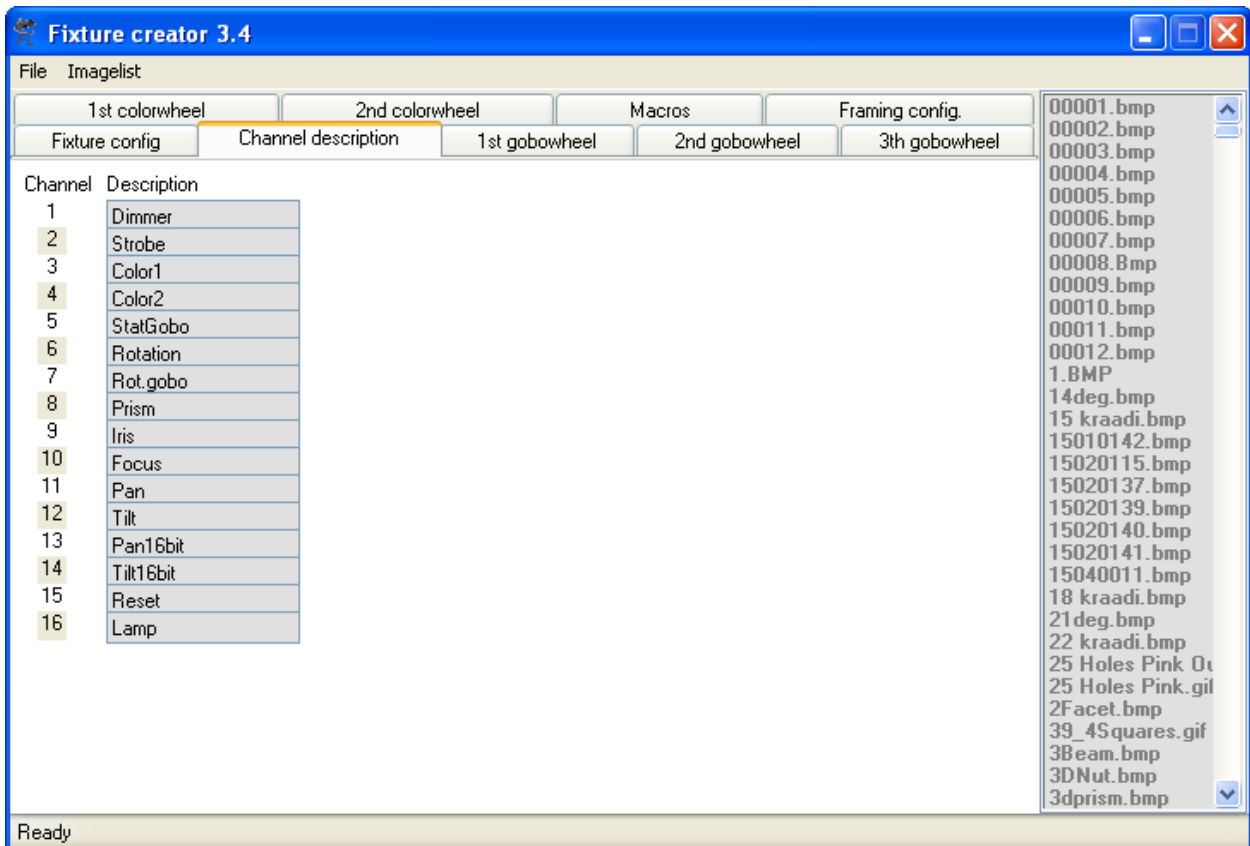
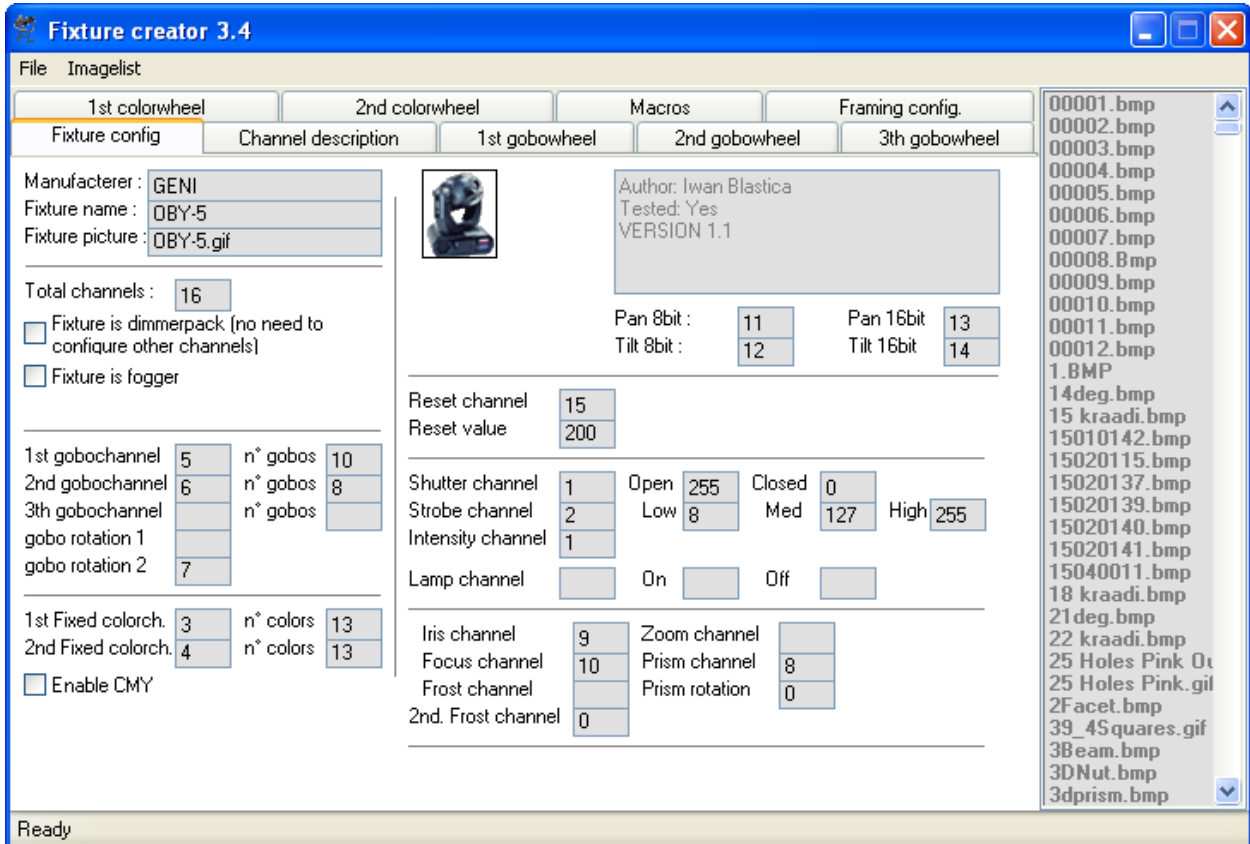
Karena OBY5 bukan dimmerpack atau mesin smoke maka tinggalkan saja dua opsi dibawahnya

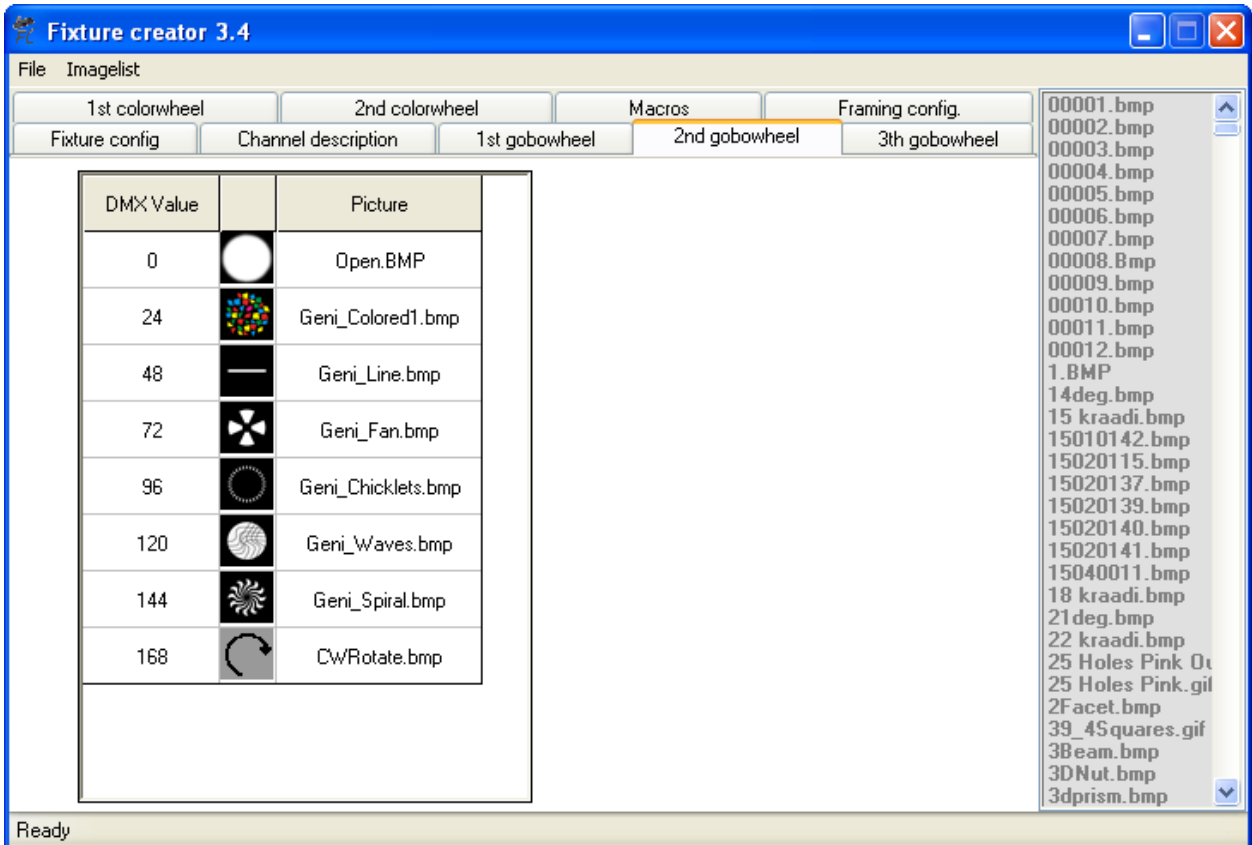
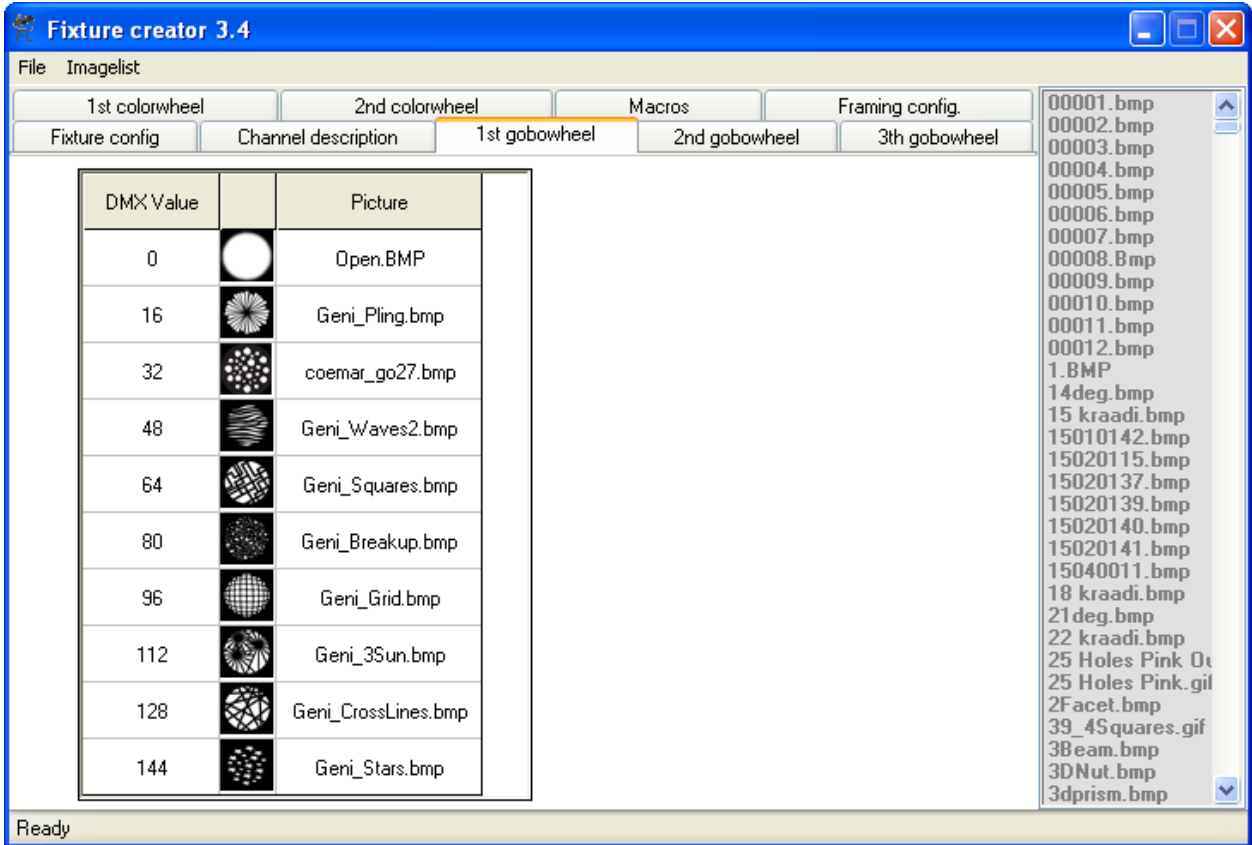
- | | |
|------------------------|---------------|
| 5. 1st gobochannel : 5 | n° gobos : 10 |
| 6. 2nd gobochannel : 6 | n° gobos : 8 |
| 7. 3th gobochannel : | n° gobos : |
| 8. gobo rotation 1 : 7 | |
| 9. gobo rotation 2 : | |

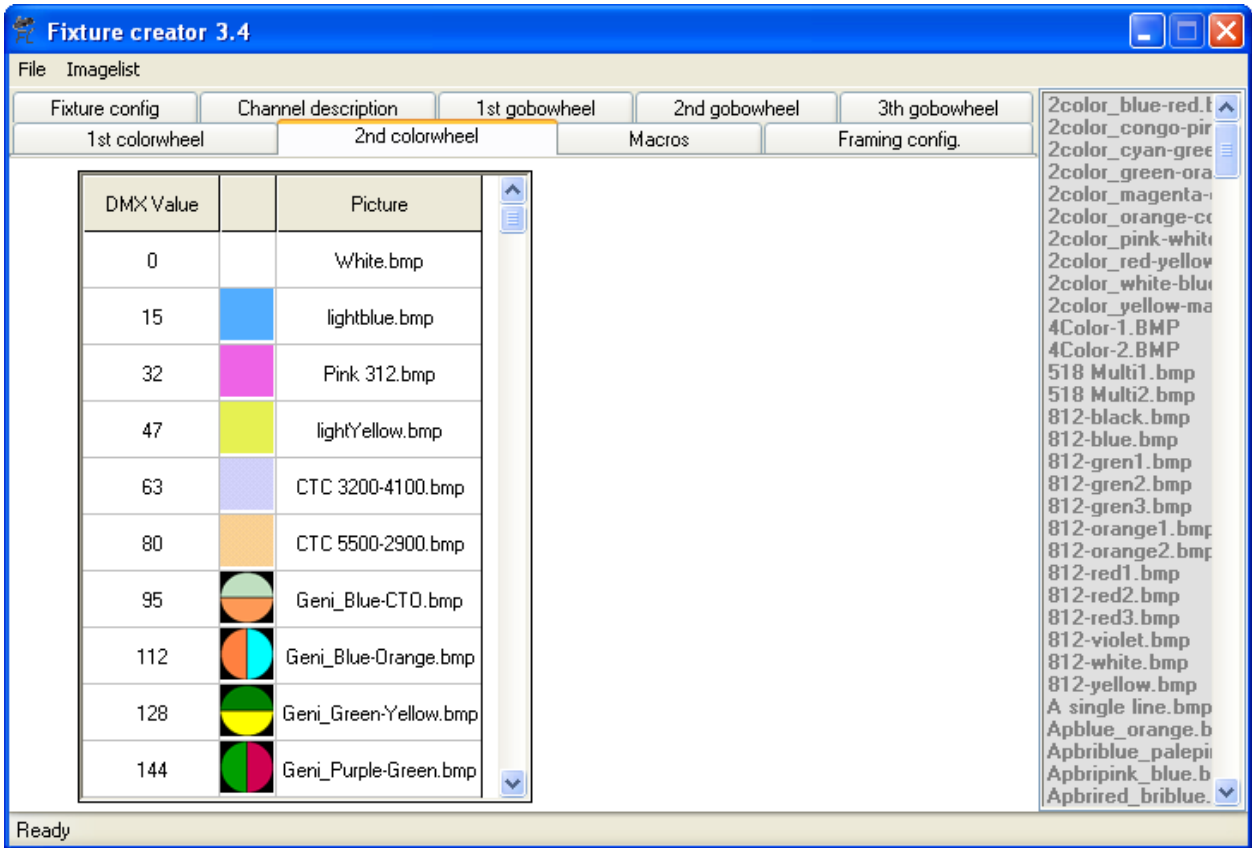
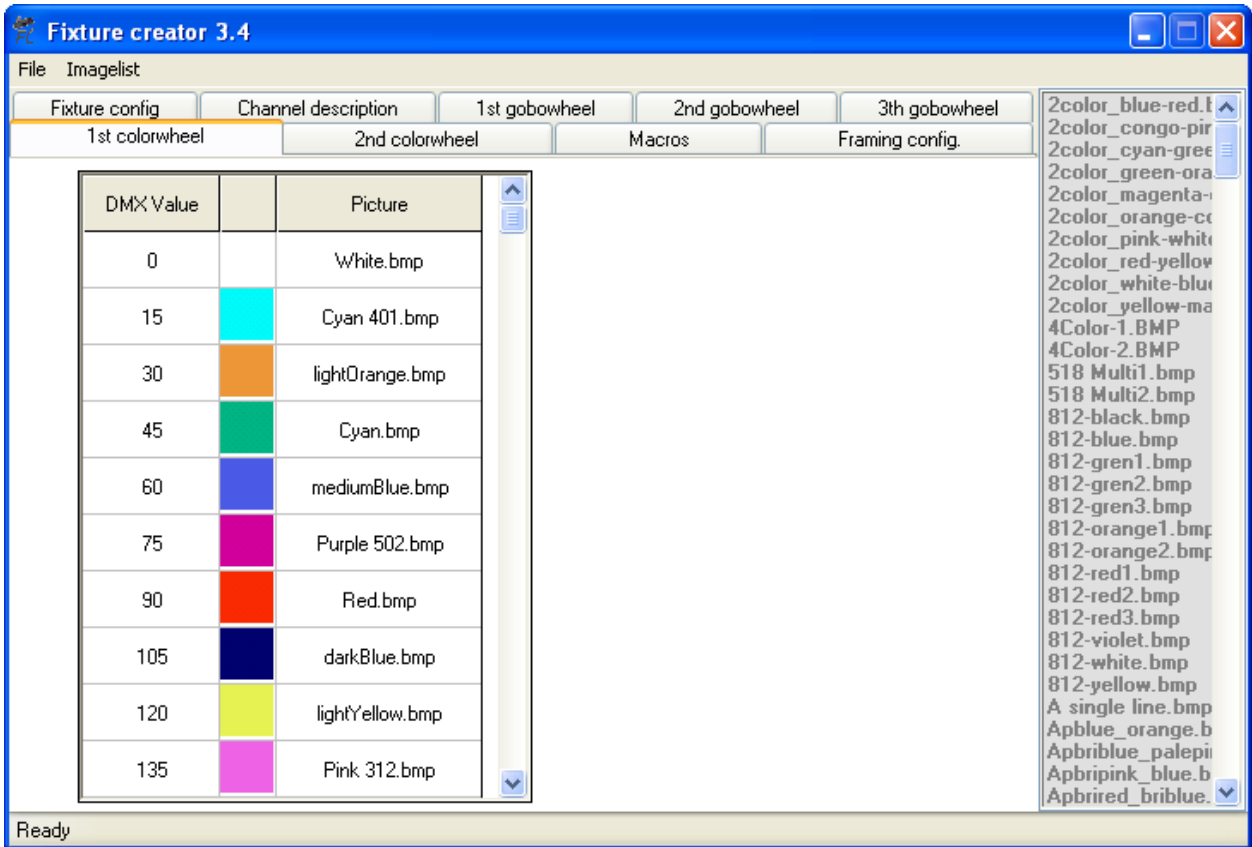
OBY-5 DMX Channel Control

CH 1 Dimmer	0 ————— 255 Dark ————— Bright
CH 2 Shut	0 1 7 8 63 64 71 72 127 128 135 Close Open Open Open Open Open 138 191 192 199 200 253 254 255 Open Open Open Open Open Random shutter slow to fast
CH 3 Color 1	0-13 14-27 28-41 42-55 56-69 70-83 84-97 98-111 112-126 126-139 140-153 154-167 168-255
CH 4 Color 2	0-13 14-27 28-41 42-55 56-69 70-83 84-97 98-111 112-126 126-139 140-153 154-167 168-255
CH 5 Gobo 1	0-15 16-31 32-47 48-63 64-79 80-95 96-111 112-127 128-143 144-159 160-255
CH 6 Gobo 2	0-23 24-47 48-71 72-95 96-119 120-143 144-167 168-255
CH 7 Gobo 2 Rotate	0 — Gobo Angle — 127 128 — Rotate Clockwise — 191 — 192 Rotate Counterclockwise — 255 0° 360° Low Speed High Speed High Speed Low Speed
CH 8 Prism & Rotate	0 1 2 7 8 Rotate Clockwise 132 133 Rotate Counterclockwise 253 254 - 255 Single Gobo Triple Prism Static Low Speed High Speed High Speed Low Speed Triple Prism Static
CH 9 Iris	0 Closed 1 Aperture Adjustment 159 180 Iris-in 207 208 Iris-out 253 254-255 Open Small Big Slow Fast Fast Slow
CH 10 Focus	0 127 255
CH 11 Pan Cors.	0 ————— Pan Adjustment ————— 255 0° 570°
CH 12 Tilt Cors.	0 ————— Tilt Adjustment ————— 255 0° 270°
CH 13 Pan Fine	While rotating horizontally the "head" is allowed to be fine tuned from zero to 2.2 degrees.
CH 14 Tilt Fine	While rotating vertically the "head" is allowed to be fine tuned from zero to 1 degree.
CH 15 Control	0 ————— 7 8 ————— 63 64 ————— No function ————— 127 128 ————— 255 Pan/Tilt moving distance adjustment by auto mode (moving in short distance is slow) Pan/Tilt moving distance adjustment by manual mode (moving in short distance is fast) fast Auto reset after counting 3 seconds.
CH 16 Lamp SW	0 ————— 47 48 ————— 95 98 ————— 159 160 ————— 207 208 ————— 255 Standby Lamp "on" 3 seconds later Standby Lamp "off" 3 seconds later Standby

Begitu seterusnya hingga akan terisi sebagai berikut:







Fixture creator 3.4

File Imagelist

Fixture config Channel description 1st gobowheel 2nd gobowheel 3th gobowheel
 1st colorwheel 2nd colorwheel Macros Framing config.

	ch. 1	ch. 2	ch. 3	ch. 4	ch. 5	ch. 6	ch. 7	ch. 8	ch. 9	ch. 10	ch. 11
Macro 1	255	0	0	0	0	0	0	0	255	145	127
Macro 2		180									
Macro 3		255									
Macro 4								4			
Macro 5								8			
Macro 6								253			
Macro 7	255	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0
Macro 8						30				185	
Macro 9							128			185	

00001.bmp
 00002.bmp
 00003.bmp
 00004.bmp
 00005.bmp
 00006.bmp
 00007.bmp
 00008.Bmp
 00009.bmp
 00010.bmp
 00011.bmp
 00012.bmp
 1.BMP
 14deg.bmp
 15 kraadi.bmp
 15010142.bmp
 15020115.bmp
 15020137.bmp
 15020139.bmp
 15020140.bmp
 15020141.bmp
 15040011.bmp
 18 kraadi.bmp
 21deg.bmp
 22 kraadi.bmp
 25 Holes Pink O
 25 Holes Pink.gil
 2Facet.bmp
 39_4Squares.gif
 3Beam.bmp
 3DNut.bmp
 3dprism.bmp

Add Remove

Ready