


# Kullanım kılavuzu

**LampOff** · Işık planı ve rider · telefon, tablet ve bilgisayar · sürüm 7.10.5

lampoff.info@gmail.com · © 2026 Gökhan Gülçebi

# İçindekiler

1 · Başlarken: ilk planın 5 adımda

2 · Ekran düzeni: çubuklar, küp ve alt panel

3 · Gezinme, seçme ve çoklu seçim

4 · Projeler, mekânlar ve hazır sahneler

5 · Sahne, köprü ve kuleler

6 · Dik kule ve yükseklikler (x, y, z)

7 · Işık ekleme ve projektör kütüphanesi

8 · Işığın özellikleri

9 · Numaralama, konsol kanalı ve adresleme

10 · Düzenleme ve basılı tut / sağ tık menüsü

11 · Kilitleme

12 · Dekor, kulis, oyuncular ve nesneler

13 · Ölçü, metraj ve yazı

14 · Görünüşler: küp, önden, yandan, perspektif ve 3D

15 · Patch listesi

16 · Odak modu (sahnede focus)

17 · Aktar: Rider PDF ve diğer çıktılar

18 · İçe aktarma

19 · Görünüm ayarları ve Benim düzenim

20 · Katmanlar: gizle ve kilitle

21 · Ayarlar ve yedekleme

Ek · Güncellemeler

Ek · Konsol gibi kontrol: gobo, renk, iris, fokus...

Ek · Cihaz kütüphanesinin kaynakları

Ek · Cihaza özel semboller

Ek · Canlı görüntü, test konsolu ve cue listesi

Ek · Konsol ve diğer programlarla alışveriş

Ek · Klavye kısayolları (bilgisayar)

22 · Sık sorulanlar

23 · Sözlük: A'dan Z'ye

# 1 · Başlarken: ilk planın 5 adımda

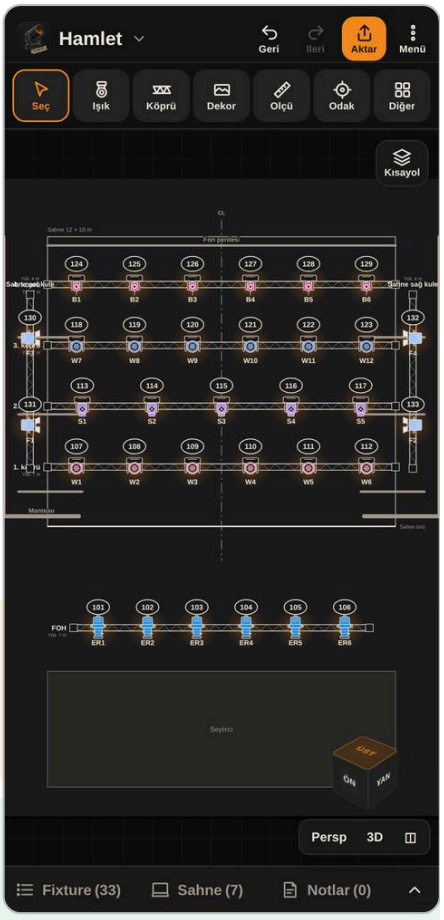
1. **Yeni proje aç.** Üstteki proje adına dokun › **Projelerim** › **Yeni proje**. **Bilgiler** sekmesine gösteri adını, mekânı, tasarımcıyı ve sahne genişliği / derinliğini yaz.
2. **Sahneyi kur.** Hızlı başlamak için ⋮ › **Hazır sahneler**'den İtalyan, black box, arena gibi bir şablon seç; köprüler, kulisler ve fon ölçüne göre gelir. Ya da araç çubuğundaki **Köprü** düğmesiyle tek tek köprü çiz.
3. **Işıkları yerleştir.** Araç çubuğundaki **Işık** düğmesine bas, bir tip seç (ör. Hareketli Wash) ve köprüye dokun. Köprüye yakın bırakılan ışık köprüye oturur, üst üste binmez.
4. **Numara ve kanal ver.** Seçilenlerin özelliklerinden ya da **Numaralandır** aracıyla ışıklara sırayla dokunarak W1, W2… numaralarını ver; konsol kanallarını ve DMX adreslerini yaz.
5. **Çıktı al.** Turuncu **Aktar** düğmesi › **Rider PDF**: ölçekli plan, malzeme listesi, güç toplamı, patch listesi ve filtre listesi tek dosyada.

**ÖRNEK**

8 m × 6 m bir black box için: Hazır sahneler › Stüdyo / black box › genişlik 8, derinlik 6, köprü sayısı 3 › Yeni proje olarak aç. Işık › Fresnel seç, her köprüye 4 tane dokun. Aktar › Rider PDF. Toplam 2 dakika.

**İPUCU**

Her şey bu cihaza kendiliğinden kaydedilir; kaydet düğmesi yoktur. Önemli projeleri Aktar › Projeyi kaydet (.json) ile yedekle.




Ana ekran: üstte proje adı ve araç çubuğu, ortada plan, sağ altta görünüm küpü, en altta Fixture / Sahne / Notlar paneli

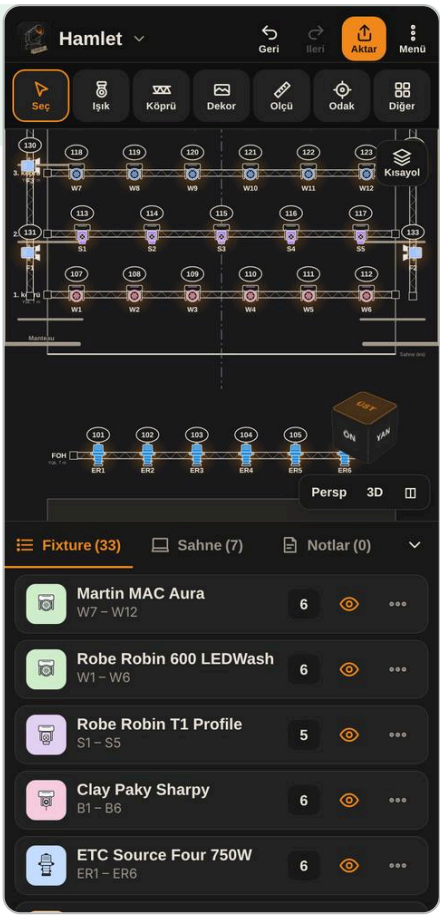
# 2 · Ekran düzeni: çubuklar, küp ve alt panel

Telefonda ekran dört bölümden oluşur:

- **Üst çubuk**: logo ve proje adı (dokununca Projeler açılır), **Geri al**, **İleri al**, turuncu **Aktar** ve **⋮ menü** (Planda ara, Patch listesi, Kütüphane, Hazır sahneler, Projeler, Benim düzenim, Görünüm, Araç çubuğunu düzenle, Ayarlar, Yardım).
- **Araç çubuğu**: Seç, Işık, Köprü, Dekor, Ölçü, Odak ve **Diğer**. Diğer alttan bir ızgara açar: Çoklu seçim, Kaydır, Yazı, Kilitle, Kilidi aç, Görünüm, Numaralandır, Huzme, Kütüphane, Patch, Hazır sahneler, Ara; bilgisayarda ayrıca Canlı (test konsolu). Açık olan araç ince turuncu çerçeveyle belli olur; tekrar basınca kapanır.
- **Çizim alanı**: sağ üstte **Kısayol** düğmesi (Kısayollar ve Katmanlar iki sekme halinde), sağ altta **görünüm küpü**. Telefonda yakınlaştırma iki parmakla yapılır; – / + kutusu ⋮ › Görünüm'den açılabilir. Kaydırırken yüzen düğmeler saydamlaşır, plan rahat görünür.
- **Alt panel**: **Fixture** sekmesi modele göre gruplar (W1–W6 gibi numara aralığı, adet, göz ile gizle, ⋯ ile özellikler); **Sahne** sekmesi sahne ve köprüler; **Notlar** sekmesi yazılar. Sekmelerden yukarı çekince açılır, aşağı çekince kapanır. Panel projede ne olduğunu listeler; yeni şey eklemek her zaman araç çubuğundan ya da Kısayollardan yapılır.

Bildirimler üstte kısa süre görünür; silme gibi geri alınabilen işlemlerde yanında **Geri al** düğmesi olur. Uzaklaştıkça planda yalnız kanal numaraları kalır, yaklaştıkça birim numarası, adres ve filtre de görünür. Bir ışık seçilince diğerleri soluklaşır.

> **İPUCU**
> Hangi düğmelerin görüneceğini ve sırasını ⋮ › Araç çubuğunu düzenle ile kendin belirlersin. Çubukların yerini ⋮ › Görünüm ile değiştirirsin (Bölüm 19).




Alt panel açık: her model bir satır; satıra dokununca o modeldeki bütün ışıklar seçilir

# 3 · Gezinme, seçme ve çoklu seçim

**Telefon ve tablet**

- İki parmak: kaydır ve yakınlaştır. Yakınlaştırma kutusundaki ⤢ planı ekrana sığdırır.
- Dokun: seç. Boşa dokun: seçimi bırak.
- Boş alanda tek parmakla sürükle: alandaki her şeyi seç.
- **Çoklu seçim** aracı açıkken dokunduğun her şey seçime eklenir; kapatınca normal seçime dönersin.
- **Kaydır** (el) aracı açıkken planı tek parmakla tutup kaydırırsın; yanlışlıkla bir şey taşımazsın.
- **Basılı tut**: menü (Bölüm 10). Seçiliyken basılı tutarsan menü seçilenlerin hepsi için açılır.

**Bilgisayar**

- Tekerlek: yakınlaştır. Sağ ya da orta tuşla sürükle: kaydır. Boş alanda sürükle: alan seç.
- Shift/Ctrl + tık: seçime ekle / çıkar. Çift tık: özellikler. Sağ tık: menü.

Seçim yapınca altta **seçim çubuğu** çıkar: Özellik, Köprü (ışığın asılı olduğu köprüyü seçer), Çoğalt, Odak, Sil ve **⋯ Daha** (Kopyala, Döndür, Kilitle / Kilidi aç, Kısayola ekle, Tüm özellikler).

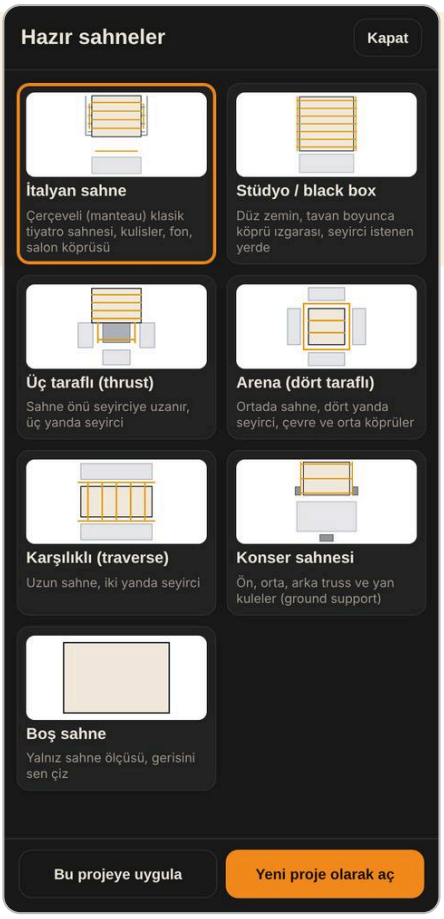
> **ÖRNEK**
> Bütün 1. köprü ışıklarını seçmek için: köprüye basılı tut › Üzerindekiler › Üzerindekileri seç. Bütün Wash'ları seçmek için: alt paneldeki Fixture sekmesinde Wash satırına dokun.

# 4 · Projeler, mekânlar ve hazır sahneler

- Her gösteri ayrı bir projedir. Üstteki proje adına dokun › **Projelerim**: aç, kopyala, sil.
- **Mekânlar**: turnede gittiğin salonu kaydet (sahne, köprüler, dekor ve istersen sabit ışık parkı). O mekâna dokununca salonu hazır yeni proje açılır. Mekânı dosya olarak paylaşabilirsin.
- **Hazır sahneler** ( ⋮ menü): İtalyan, stüdyo / black box, üç taraflı (thrust), arena, karşılıklı (traverse), konser, boş. Ölçüleri gir; köprüler, kulisler ve fon orantılı kurulur. **Bu projeye uygula** ya da **Yeni proje olarak aç**.

**ÖRNEK**

Turnede her şehirde aynı dekor, farklı salon: önce dekoru ve ışıkları bir projede çiz. Her salon için Mekânlar'dan o salonu aç, dekoru ve ışıkları Kopyala / Yapıştır ile taşı.




Hazır sahneler: önce şablonu seç, sonra genişlik, derinlik ve köprü sayısını ayarla




Projeler: aç, kopyala, sil; yeni proje

# 5 · Sahne, köprü ve kuleler

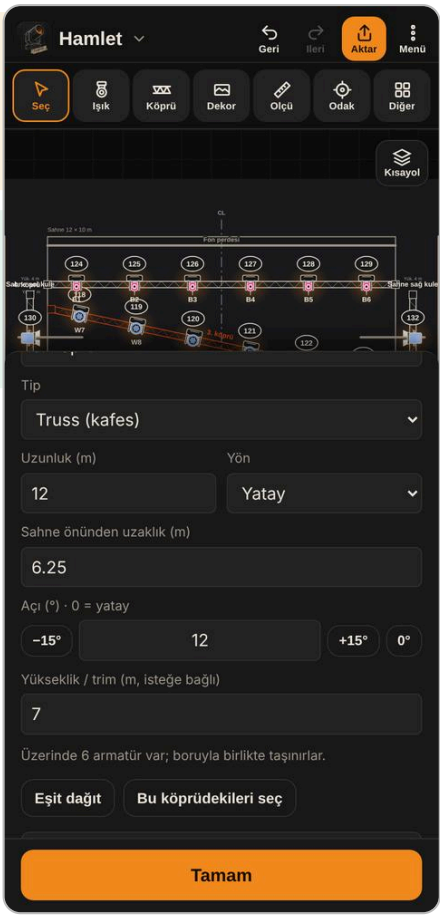
- **Köprü** aracı: planda başlangıçtan bitişe sürükle; köprü çizilir. Diğer araçlar › Sahne sekmesinde **Köprü / boru**, **Kule / yan boru**, **Dik kule (yukarı)** ve **Çoklu köprü** (adet ve aralıkla tek seferde) var.
- Köprüyü sürükleyerek taşı; üzerindeki ışıklar onunla gider.
- Köprüye dokun › **Ayarlar**: ad, uzunluk, yön, sahne önünden uzaklık, **açı** ve **yükseklik (trim)**.
- **Açı**: köprüyü istediğin açıda çevir (−15° / +15° düğmeleri ya da sayı yaz). Üzerindeki ışıklar köprüyle birlikte döner ve köprüye bağlı kalır.
- **Tip**: köprü ayarlarında **Truss (kafes)** ya da **Boru (pipe)**, dik kulede **Truss kule** ya da **Boom** seçilir. Plan, önden/yandan görünüş ve 3D seçilen tipe göre çizilir.
- **Boom (yerden ayak)**: Sahne sekmesinde; yere oturan tabanlı dik boru. Yan ışıklar boom ya da dik kuleye asılır. Hiçbir yere asılmamış ışık 3D'de yer ayağının üstünde görünür.
- Köprüye basılı tut: **Işık ekle ›** (bu köprüye ekle, köprüyü N adet ışıkla doldur, yapıştır), **Üzerindekiler ›** (eşit dağıt, seç, bir tipi seç), **Köprü ›** (ışıklarıyla kopyala, buradan ikiye böl, yükseklik, açı ver), Kilitle, Sil.

**ÖRNEK**

Ön köprüyü 1,5 m arkaya kopyalamak için: köprüye basılı tut › Köprü › Köprüyü kopyala (ışıklarıyla) › Mesafe 1,5 › Arkaya. Işıklar da kopyalanır, numaraları devam eder.

**İPUCU**

Köprü aralıklarını göstermek istersen Katmanlar › Köprü ölçü zinciri'ni aç. Varsayılan olarak kapalıdır; istediğin yere Ölçü aracıyla kendi ölçünü de koyabilirsin.




Köprü ayarları: açı 12°; üzerindeki ışıklar köprüyle birlikte döndü

# 6 · Dik kule ve yükseklikler (x, y, z)

Plan üstten bakıştır (x: sağ-sol, y: derinlik). Yükseklik (z) **önden** ve **yandan** görünüşte düzenlenir. İki görünüş de planla aynı şekilde çalışır:

- Köprüyü **yukarı-aşağı** sürükle: yüksekliği (trim) değişir. **Sağa-sola** sürükle: önden görünüşte x, yandan görünüşte derinlik değişir. Üzerindeki ışıklar onunla gider.
- Işığı köprü boyunca sürükleyebilirsin. Köprüde olmayan (yerde, standda ya da dik kulede) ışığı yukarı-aşağı sürükleyince **yüksekliği** değişir.
- Tekerlek ya da iki parmakla yakınlaştır, boş yerde tek parmakla kaydır, çift dokununca sığdır. Bir nesneye çift dokununca özellikleri açılır.

**Dik kule (yukarı)**: yerden yukarı duran truss kule. Planda küçük bir kare (☒) olarak görünür, önden ve yandan görünüşte tam boyuyla çizilir, 3D'de de dik durur.

1. Diğer araçlar › Sahne › **Dik kule (yukarı)**. Kule sahnenin yanına eklenir; planda sürükleyerek yerini ayarla.
2. Kule ayarlarından **Yükseklik**'i yaz ve **Kuleye ışık as…** de: adet, en alttaki yükseklik, aralık ve cihaz seç.
3. Önden görünüşe geç ve ışıkları yukarı-aşağı sürükleyerek tam yüksekliklerine getir.

**ÖRNEK**

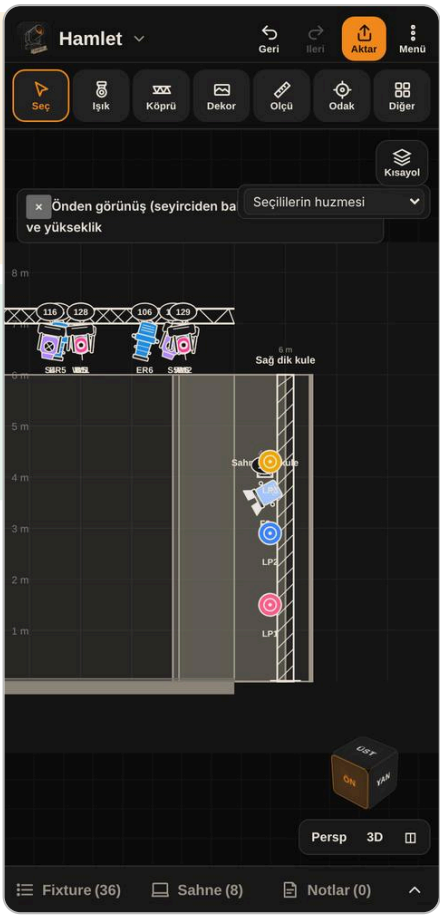
Yan ışık (side light) kulesi: 6 m dik kule, 4 PAR, en alttaki 0,6 m, aralık 1,2 m (shin, mid, head, high). Kuleyi sahne kenarına koy, aynı kuleyi karşı tarafa kopyala.

**İPUCU**

Işığın özelliklerindeki Yükseklik (m) alanına sayı yazarak da yükseklik verebilirsin; boş bırakırsan köprüden gelir.



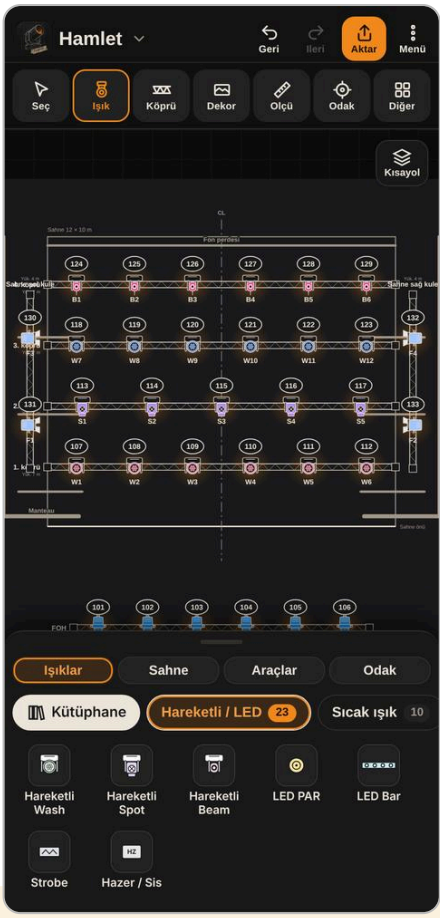

Yandan görünüş: köprülerin yüksekliği ve derinliği; sürükleyerek değiştirilir




Önden görünüş: sağdaki dik kulede 1,5 / 2,9 / 4,3 m'de üç PAR

# 7 · Işık ekleme ve projektör kütüphanesi

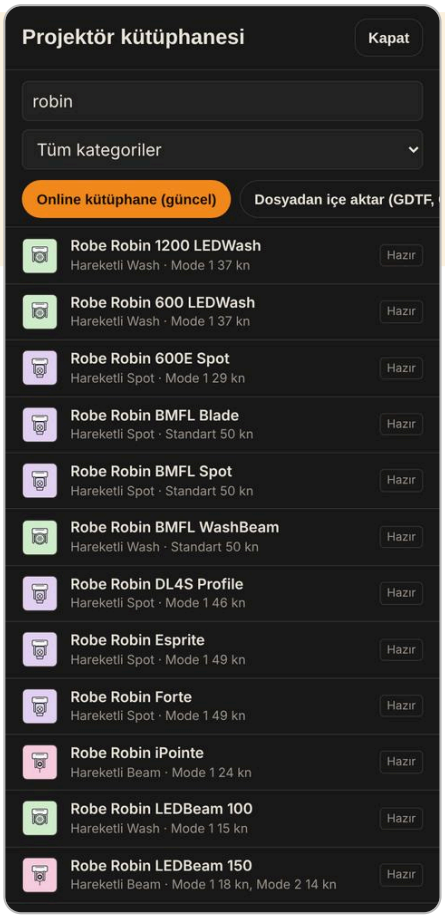
- **Işık** düğmesi: gruplar (Hareketli / LED, Sıcak ışık, Diğer, Özel semboller). Bir tip seç, plana ya da köprüye dokun; art arda koyabilirsin. Bitince **Seç** aracına dön.
- Işıklar köprüye, dik kuleye ve boom'a oturur. Köprü doluysa ışık yine oturur ve "yer dar" uyarısı çıkar; **Eşit dağıt** ile aralanır.
- **Önden / yandan görünüşte ekleme**: paletten bir cihaz seç, görünüşte kuleye ya da köprüye dokun; ışık dokunduğun yüksekliğe asılır.
- **Kısayollar**: sağ üstteki Kısayol düğmesi; Katmanlar aynı pencerede ikinci sekmedir. Sık kullandığın cihaz ve köprüler burada durur; cihazın ya da köprünün özelliklerinde **Kısayola ekle**. Kısayola dokun, sonra planda yerine dokun. Benim düzenim'de kısayol ve katman düğmeleri kutulara da konabilir.
- **Projektör kütüphanesi** ( ⋮ › Kütüphane ya da sayfadaki Kütüphane düğmesi): binlerce gerçek cihaz, internetsiz. Marka / model ara, **Yerleştir** de. Cihazlar modları, kanal haritaları, gücü, ağırlığı ve gerçek ölçüleriyle gelir.
- Kütüphaneye **GDTF**, Open Fixture Library (.json) ve QLC+ (.qxf) dosyası içe aktarabilirsin. Listede olmayan malzeme için Özel semboller › **Yeni sembol oluştur**.
- **Köprüyü doldur**: köprüye basılı tut › Işık ekle › Köprüyü doldur… › adet ve cihaz; ışıklar eşit aralıkla dizilir.




Işık düğmesi alttan bir sayfa açar: tip seç, plana dokun

**ÖRNEK**

6 metrelik köprüye 6 adet Robe Robin 600 LEDWash: köprüye basılı tut › Işık ekle › Köprüyü doldur… › Adet 6 › Cihaz: son kullanılanlardan Robin 600 › Diz.




Kütüphane: "robin" araması; her satırda tip, mod ve kanal sayısı

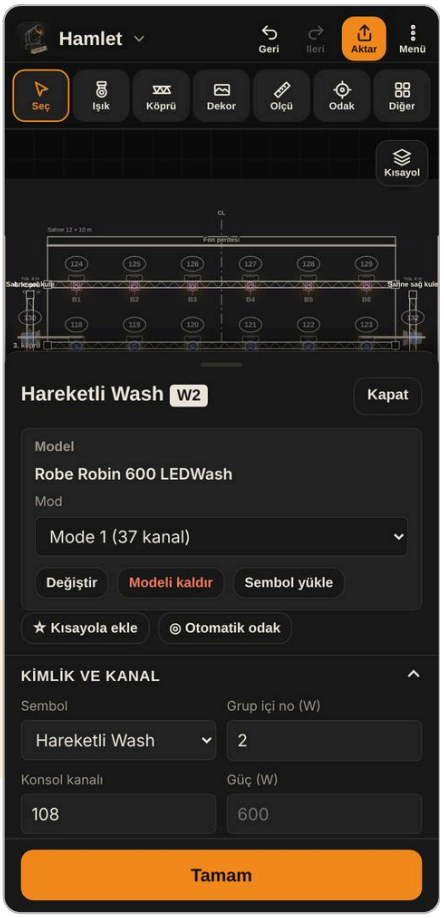
# 8 · Işığın özellikleri

Işığa dokunup seçim çubuğundan **Düzenle**'ye bas (ya da basılı tut › Özellikler). Birden çok ışık seçiliyse değişiklik hepsine uygulanır.

- **Model ve mod**: kütüphaneden model ata, modunu seç; kanal sayısı ve kanal haritası gelir.
- **Kimlik ve kanal**: sembol tipi, grup içi numara (W3), konsol kanalı, güç.
- **DMX**: universe ve adres; sıcak ışıklar için dimmer numarası.
- **Renk filtresi** (Lee / Rosco kodu), **gobo**, **sembol rengi**, **not**.
- **Yükseklik (m)**: köprüde olmayan ışıklar için.
- **Huzme**: ışığı seçince huzmesi görünür; turuncu noktayı sürükleyerek odakla.

Değeri yazdıktan sonra en alttaki **Tamam**'a bas: değer kaydedilir, pencere kapanır.

> **ÖRNEK**
> Ön ışığa L201 filtre: ışıkları seç › Düzenle › Renk filtresi alanına L201 yaz › Tamam. Planda semboller filtre rengine döner, Rider PDF'teki filtre kesim listesine girer.

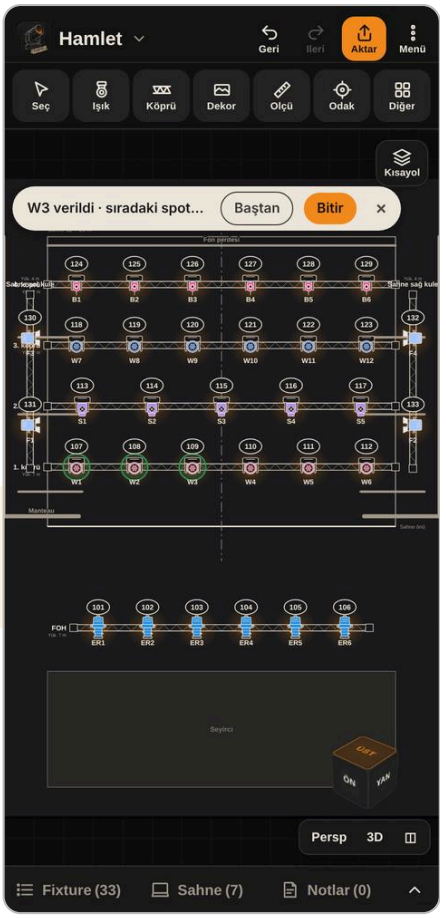



Özellikler penceresi: model, mod, sembol, numara, konsol kanalı, güç, renk; en altta Tamam

# 9 · Numaralama, konsol kanalı ve adresleme

- Her tip kendi içinde numaralanır: W1, W2… S1, S2…
- **Numaralandır** (Diğer araçlar ya da araç çubuğuna ekleyebilirsin): ışıklara istediğin sırayla dokun. **Baştan** ile sayaç sıfırlanır, **Bitir** ile kapanır.
- Seçilileri numarala: basılı tut › Hızlı ayar › Numarala… (önden arkaya, soldan sağa).
- Bir ışığın numarasını elle değiştirirsen aynı numaradaki ışıkla yer değiştirir; numaralar çakışmaz.
- **Konsol kanalı ver…** ve **DMX adresi ver…** (Hızlı ayar): seçililere başlangıç değerinden sırayla verir; adresler cihazın kanal sayısına göre artar.
- Patch listesindeki **Otomatik patch** adressiz DMX cihazlarını boş adreslere sırayla yerleştirir (Bölüm 15).

> **ÖRNEK**
> Konsolda 101'den başlayan ön ışıklar: ön köprüdeki ışıkları seç › basılı tut › Hızlı ayar › Konsol kanalı ver… › 101. Soldan sağa 101, 102, 103… olur.



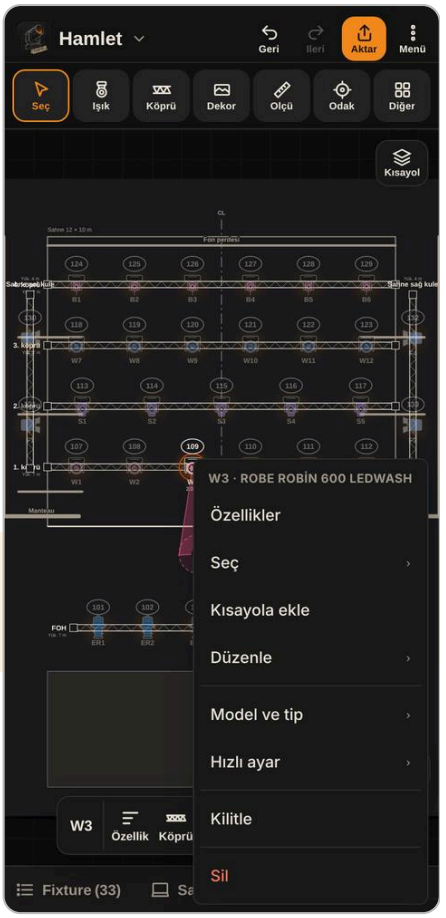

Numaralandır: ışıklara istediğin sırayla dokun; üstte sıradaki numara yazar

# 10 · Düzenleme ve basılı tut / sağ tık menüsü

Bilgisayarda sağ tık, telefonda basılı tut. Menü gruplara ayrılmıştır:

- **Işık**: Özellikler · **Düzenle ›** (kopyala, çoğalt, yapıştır, 90° döndür, aynala, hizala ve dağıt, gizle) · **Model ve tip ›** · **Hızlı ayar ›** (kanal, DMX, filtre, değişen patch, gobo, not, numara) · **Seç ›** (aynı tip, aynı model, bu köprüdekiler) · Kilitle · Sil.
- **Köprü**: Ayarlar · Işık ekle › · Üzerindekiler › · Köprü › · Kilitle · Sil ›.
- **Boş alan**: **Ekle ›** (ışık, köprü, kule, yazı, dekor, yapıştır) · **Araçlar ›** (ölçü, odak, tekrarla) · Görünüm › · Katmanlar › · **Seçim ›**.
- **Aynala**: seçilenleri merkez çizgisinin karşı tarafına kopyalar.
- **Tekrarla** (bilgisayarda . tuşu): son işlemi imlecin olduğu yerde tekrarlar.
- Yanlış bir şey yaptıysan üstteki **Geri al**.

> **ÖRNEK**
> Sol taraftaki 3 yan ışığı sağa da koymak için: üçünü seç › basılı tut › Düzenle › Aynala. Sağ tarafta aynı konum ve açıyla kopyaları oluşur.



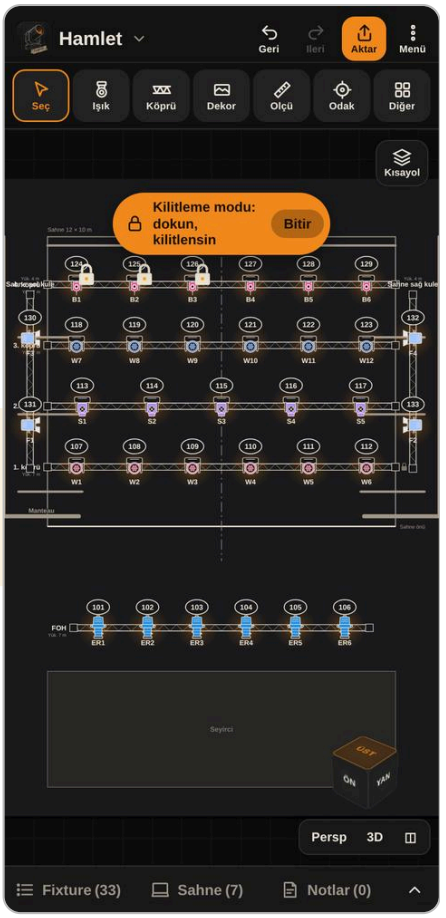

Basılı tut menüsü: aynı türden işler › ile açılan alt menülerde

# 11 · Kilitleme

- **Kilitle** düğmesine bir kez bas: düğme basılı kalır ve üstte “Kilitleme modu” çubuğu çıkar. Artık dokunduğun her ışık, köprü, dekor, yazı ve ölçü kilitlenir; her seferinde düğmeye basmana gerek yoktur.
- **Kilidi aç** aynı şekilde çalışır: açıkken dokunduğun kilitli nesnenin kilidi açılır.
- Moddan çıkmak için düğmeye tekrar bas ya da çubuktaki **Bitir**’e bas.
- Mod açılmadan önce bir şey seçiliyse, seçilenler hemen kilitlenir.
- Kilitli ışık yerinde sabit kalır ama seçilip özellikleri değiştirilebilir, yakılabilir ve odaklanabilir. Kilitli nesneler planda küçük kilit simgesiyle görünür.
- Bütün kilitleri açmak için: boş alanda basılı tut › Seçim › Bütün kilitleri aç.

**ÖRNEK**

Dekor ve köprüler bitti, sadece ışıklarla oynayacaksın: Kilitle’ye bas, köprülere ve dekora tek tek dokun, Bitir. Artık ışıkları sürüklerken köprüleri yanlışlıkla kaydırmazsın.



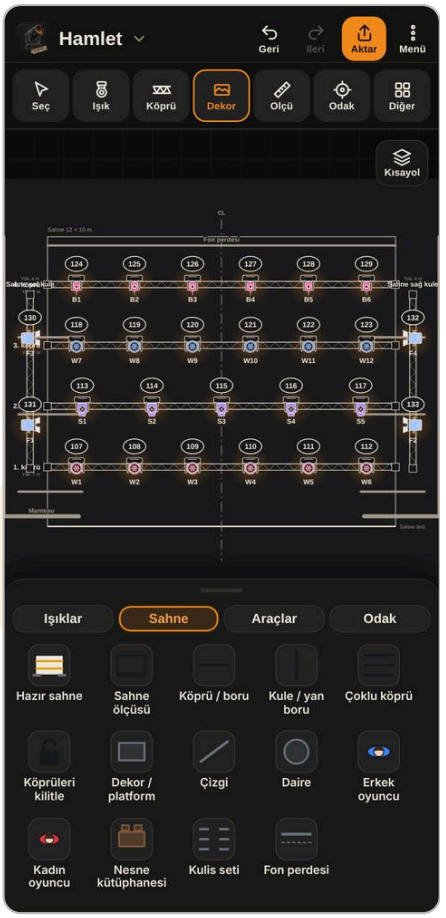

Kilitleme modu açık: üstteki turuncu çubuk; dokunduğun her şey kilitlenir

# 12 · Dekor, kulis, oyuncular ve nesneler

- **Dekor / platform**: köşeden köşeye sürükle. **Daire**: merkezden kenara. **Çizgi**: perde, duvar.
- **Kulis seti**: sağlı sollu eşit aralıklı kulisler, istersen fon perdesi ve bantlarla.
- **Erkek / Kadın oyuncu**: dokunduğun yere konur; adını yaz, turuncu noktayla baktığı yönü çevir.
- **Nesne kütüphanesi**: masa, sandalye, koltuk, yatak, piyano, kapı, praktikabl, merdiven… Nesneler önden, yandan, perspektif ve 3D görünüşte gerçek yükseklikleriyle görünür.
- **Kendi nesnen**: parçaları çiz, her birine yükseklik ve yerden yükseklik ver, hepsini seç › Nesne kütüphanesine kaydet.
- Her parçaya etiket, renk, kalınlık, kesik çizgi, dolgu ve yükseklik verilebilir.

**ÖRNEK**

Masa ve iki sandalye: Dekor › Nesne kütüphanesi › Masa, plana dokun; Sandalye seç, masanın iki yanına dokun. Oyuncuyu koyup yönünü masaya çevir.




Dekor düğmesi: hazır sahne, sahne ölçüsü, köprüler, kulis seti, çizgi, daire, oyuncu, nesne kütüphanesi

# 13 · Ölçü, metraj ve yazı

- **Ölçü** aracı: iki noktaya ya da iki ışığa dokun (ya da birinden diğerine sürükle); mesafe yazar. Ölçü çizgisini sürükleyerek uzaklaştır.
- **Zincir**: nokta nokta kablo yolu çiz; toplam uzunluk ve **kablo payı (%)** hesaplanır.
- **Elle değer**: planı sığdırmak için bir yeri ölçeksiz çizdiysen ölçüyü seç › "Gerçek ölçüyü kullanma, değeri kendim yazacağım"ı işaretle › her parçaya istediğin metrajı yaz. Planda ve PDF'te senin yazdığın değer görünür; işareti kaldırınca gerçek ölçüye döner.
- Uçları bir ışığa bağlı ölçü, ışık taşınınca kendiliğinden güncellenir.
- **Yazı** aracı: dokunduğun yere yazı koyar; metni panelden değiştir, köşedeki kareyle büyüt.

> **ÖRNEK**
> FOH'tan dimmer odasına DMX kablosu: Ölçü › zincir aç › FOH köprüsüne, sahne köşesine ve kapıya dokun › kablo payı %15. Toplam ve paylı uzunluk ölçünün yanında yazar.



Ölçü: "Gerçek ölçüyü kullanma" işaretli; planda 12 m yazıyor, gerçek uzunluk (12) gri

# 14 · Görünüşler: küp, önden, yandan, perspektif ve 3D

Sağ alttaki **görünüm küpü** o an hangi yönden baktığını gösterir. Küpü parmakla **sürükleyerek döndürebilir**, bir yüzüne dokunarak o görünüşe geçebilirsin: **ÜST** = plan, **ÖN** = önden (seyirciden), **YAN** = yandan. Küpün altındaki düğmeler: **Persp** (perspektif çizim), **3D** (canlı 3D) ve ◫ (bölünmüş ekran). Çift dokunuş küpü ilk duruşuna getirir.

- **Önden / yandan**: cihazlar plandaki sembolleriyle, odak yönlerine bakarak görünür. Bölüm 6'daki gibi sürükleyerek yer ve yükseklik değiştirilir; paletten bir cihaz seçip kuleye ya da köprüye dokunarak buradan da ışık eklenir.
- **Perspektif**: köprüler kafes truss, ışıklar plandaki sembolleriyle çizilir. Boşlukta sürükleyince görüntü döner; ışığı ya da köprüyü sürükleyince yerini değiştirir, çift dokununca özellikleri açılır. Paletten bir cihaz seçip köprüye ya da kuleye dokununca ışık eklenir. Küpün yüzleri hazır açıları verir.
- **3D**: sürükleyerek döndür, iki parmakla kaydır ve yakınlaştır. Yönler Kamera menüsündeki bakış noktalarıyla seçilir; 3D'de küp gösterilmez. Plana dönmek için alttaki **2D** düğmesi kullanılır.
- **Kontrol** düğmesi küçük bir **Pan / Tilt joystick**'i açar, tekrar basınca kapanır. Joystick'i ittiğin yöne seçili ışıklar döner, bırakınca durur; pan 540° (−270…270), tilt 270° (−135…135) aralığında çalışır, ışık perdeye, tavana ya da dekora da çevrilebilir. **İnce** küçük hareketler için, ⟲ ışığı yeniden aşağı baktırır.
- **Seçili cihaz**: odak noktasında turuncu **odak hedefi** işareti çıkar. Joystick panelindeki ◎ **Topla**'ya basıp 3D'de bir noktaya (sahne, perde ya da dekor) dokununca seçili ışıkların hepsi oraya yönelir; pan ve tilt kendiliğinden hesaplanır. Tek cihaz seçiliyken alttaki **Odak sayfası** kartı hedefi, açıları ve notu gösterir; telefonda kart önce ince bir şerit olarak gelir (S1 · Pan · Tilt), dokununca açılır. Pan/Tilt etiketleri Ortam panelinden açılabilir.
- **Kamera** düğmesi: hazır bakış noktaları (Salon ortası, Sahneden salona, Çapraz, Tepeden, Sol ve Sağ yandan), **Bu görünümü kaydet** ile kendi bakış noktaların, ortografik kamera ve **Görseli kaydet** (yüksek çözünürlük). Bir nesneye çift dokununca kamera ona yaklaşır.
- **Ortam** paneli: **Salon ışığı** (Karanlık, Gösteri, Çalışma ve ince ayar), **Haze yoğunluğu**, **Sahne zemini** (ahşap, siyah marley, gri), bacak ve bordür perdeleri, siklorama, salon, gölgeler ve **Görüntü kalitesi** (Hızlı / Kaliteli). **Oyuncu figürü ekle** ile sahneye 1,75 m'lik bir figür konur; 3D'de sürükleyerek yeri değişir, yüzündeki ışık ve gölge görülür.
- **Sunum**: bütün düğmeler gizlenir, tam ekran temiz bir görüntü kalır; sağ üstten görsel kaydedilir ya da çıkılır. Köprü yüksekliği eksikse çubukta ⚠ işareti çıkar; dokununca açıklaması görünür.
- ◫ **Bölünmüş ekran**: üstte planı düzenlerken altta 3D ya da önden görünüş canlı güncellenir.

**ÖRNEK**

Işığın sahneye nereye düştüğünü görmek için: ◫ ile ekranı böl, altta 3D seç, haze'i aç. Planda turuncu odak noktasını sürükledikçe 3D'de ışık havuzu anında kayar.

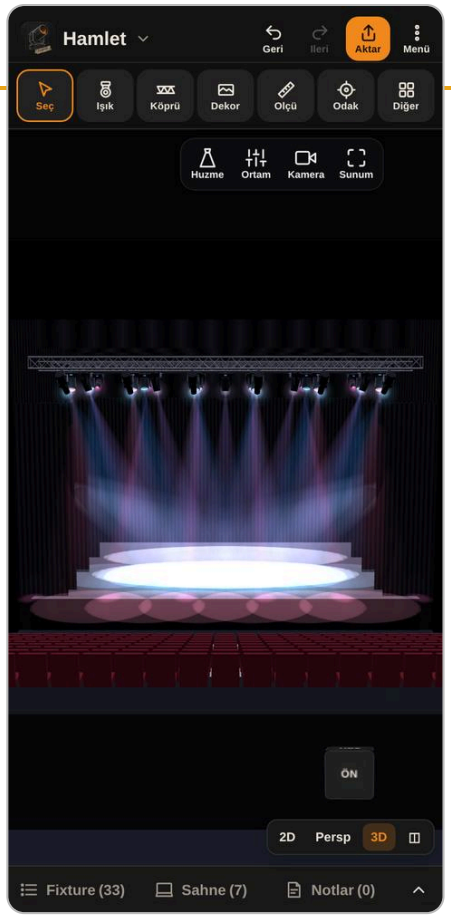
**İPUCU**

Doğru sonuç için köprü yüksekliklerini gir. Girilmeyenler için köprü 6 m, kule 4 m, dekor 0,4 m varsayılır. Küp yerine eski sekmeleri istersen: ⋮ › Görünüm › Görünüm seçici › Sekmeler.

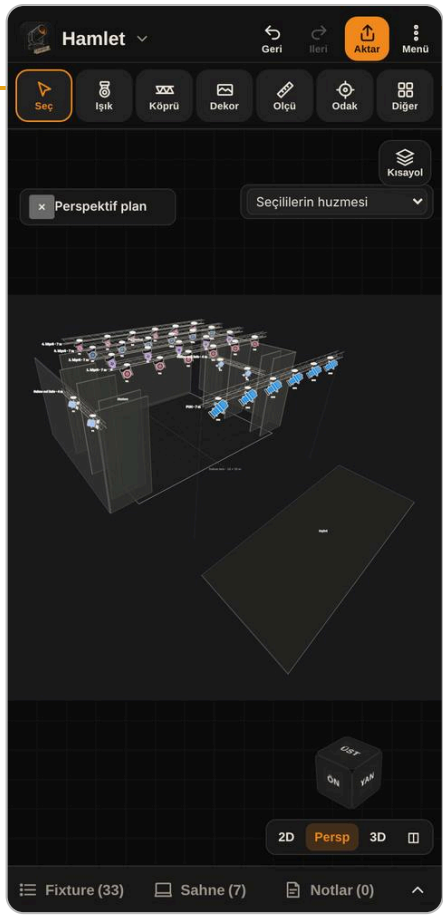
# 15 · Patch listesi

⋮ › **Patch listesi**. Her satır bir ışık: konsol kanalı, ikon, numara ve mod, universe, adres, adres aralığı ve durum.

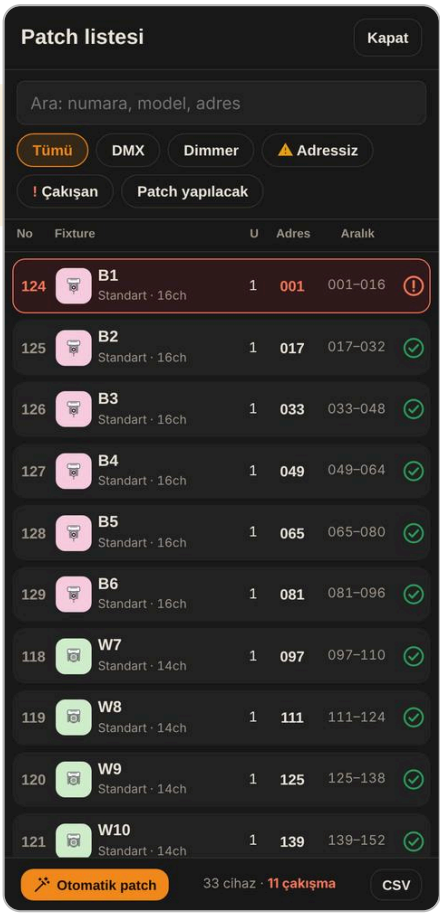
- **Durum**: yeşil ✓ tamam · kırmızı ! adres çakışıyor · sarı ⚠ adres yok.
- Üstteki filtreler: Tümü, DMX, Dimmer, Adressiz, Çakışan, Patch yapılacak. Arama kutusu numara, model ve adreste arar.
- Satıra dokun: kanal, universe ve adres orada düzenlenir; **Tamam** ile kapanır, **Planda göster** ile planda bulunur.
- Listenin altında universe doluluğu (ör. 36 / 512) ile **Çakışan adres**, **Adressiz** ve **Patch yapılacak** kartları var; karta dokununca o liste açılır.
- **Otomatik patch**: adressiz DMX cihazlarını sırayla boş adreslere yerleştirir. **CSV**: listeyi Excel'de açılacak dosya olarak verir.




3D: kafes truss, haze ve huzmeler




Perspektif çizim: köprüler yüksekliklerinde




Patch listesi: filtreler, durum simgeleri; çakışan satırlar kırmızı

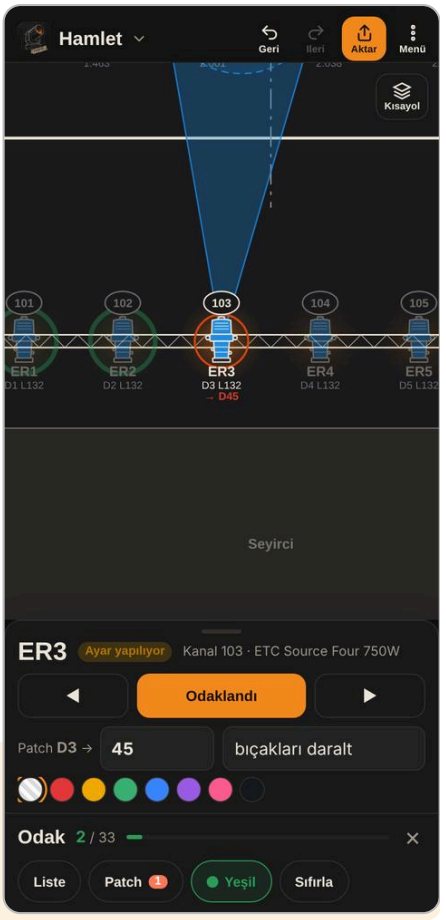
> **ÖRNEK**
> W5 ile W6 çakışıyor: Çakışan kartına dokun › W6 satırına dokun › Adres'i bir sonraki boş adrese yaz › Tamam. Satır yeşile döner.

# 16 · Odak modu (sahnede focus)

1. Araç çubuğundaki **Odak** düğmesine bas. En altta **odak çubuğu** açılır ve odaktan çıkana kadar açık kalır: kaç ışığın odaklandığı (ör. 2 / 33), **Başla / Sıradaki**, **Liste**, **Patch**, **Yeşil**, **Sıfırla**.
2. Bir ışığa dokun (ya da Başla): çubuğun üstünde **odak kutusu** açılır. ◀ ▶ ile sıradaki ışığa geçilir; plan o ışığa odaklanır.
3. **Odaklandı**'ya bas: ışık planda yeşil işaretlenir. Yanlışlıkla bastıysan tekrar bas, geri alınır.
4. **Patch → Değişen**: sahada plandakinden farklı dimmer ya da adrese takıldıysa yaz; planda kırmızı "→ D45" görünür. **Not**: "bıçakları daralt" gibi focus notu. Renk noktaları: sembolü işaretlemek için.
5. Boşa dokununca kutu kapanır, çubuk kalır. Çubuktaki × ile odaktan çıkarsın.

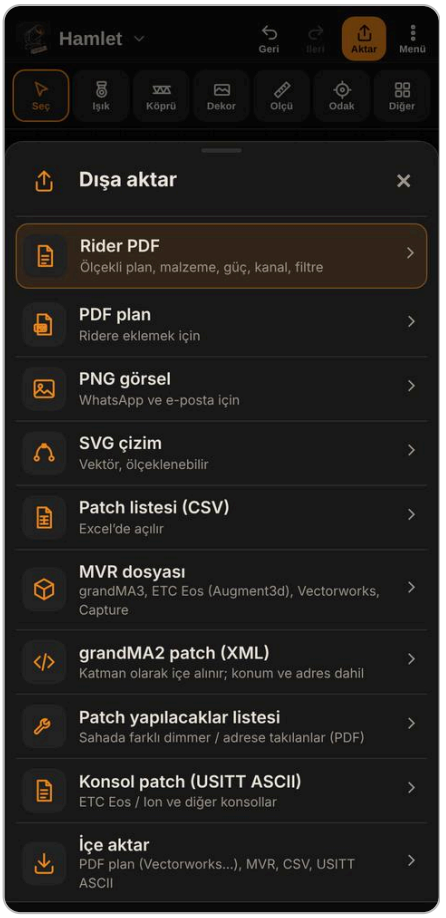
- **Liste**: odak sayfası; odaklananlar ve değişen patch'ler tek yerde, PDF olarak alınabilir.
- **Otomatik odak**: cihazları seç › alt çubukta **Odak** (ya da basılı tut › Otomatik odak) › plana tek dokun; seçili cihazların hepsi o noktaya yönelir.
- **Patch**: patch yapılacaklar listesi (sahada farklı takılanlar). Bu notlar geçicidir; plan ve konsol kayıtların değişmez. Gösteri bitince Temizle.

**ÖRNEK**
Kurulumda ER3 dimmer 45'e takıldı: Odak › ER3'e dokun › Değişen alanına 45 yaz. Patch listesi › Patch yapılacak'ta "ER3: D3 → 45" görünür; konsolcuya PDF olarak gönder.




Odak modu: altta hep açık odak çubuğu; seçili ışık için odak kutusu (Odaklandı, değişen patch, not, renk)

# 17 · Aktar: Rider PDF ve diğer çıktılar



Aktar menüsü: her çıktı ikonuyla

- **Görüş hatları**: Yandan görünüşte **Görüş hatları** açıkken bordürler ve 1. sıra (mavi) ile son sıranın (pembe) göz hatları çizilir. Seyirciden görünen köprünün üstünde ⚠ işareti çıkar. Sıra uzaklıkları, göz kotları ve bordür alt kotu Proje › Bilgiler › **Salon ve görüş hatları**'ndan girilir; bordürler her köprünün hemen önüne konur, 3D de aynı değerleri kullanır.
- **Revizyonlar ve karşılaştırma**: Proje › Bilgiler'de **Bu hâli kaydet** o anki planı revizyon olarak saklar. **Karşılaştır** ya da **Dosyayla karşılaştır…** (asistanın gönderdiği .json) yer, kanal, adres, filtre, gobo, odak ve köprü farklarını listeler; **Değişenleri planda seç** ile hepsi seçilir.
- **MVR (Vectorworks, grandMA3, Capture)**: odak noktaları (FocusPoint), filtre rengi, gobo, kanal (FixtureID), birim numarası, dimmer adresi ve kule yükseklikleri iki yönde taşınır; Vectorworks'ün iç içe grupları ve katmanları doğru konuma açılır, dik kuleler ve boom'lar kule olarak kurulur.
- **Profesyonel evraklar**: **Konum listesi** (instrument schedule: konum, no, cihaz, amaç, kanal, adres, filtre, gobo / aksesuar, atış, huzme çapı), **Magic sheet** (her konum bir satır, kanallar sahnedeki yerine göre, renk = filtre) ve **Köprü ölçüleri ve yükler** (köprü başına yaklaşık kg ve güç, toplam asılı yük). Proje bilgilerindeki **Revizyon** her sayfanın altına yazılır.
- **Fotometri**: cihaz panelinde ve 3D odak kartında atış mesafesi, odaktaki huzme çapı (Ø) ve merkezde yaklaşık lux. Işık akısı GDTF profilinden gelir; yoksa tip ortalaması kullanılır ve * ile işaretlenir. Cihaz panelinde **Ağırlık (kg)** ve **Aksesuar** (kepenk, top hat, iris…) alanları var; köprü panelinde o köprünün yükü ve gücü görünür.
- **Rider PDF**: ölçekli plan (otomatik en uygun ölçek), malzeme listesi, toplam güç ve faz başına amper, köprü ölçüleri, kanal / patch listesi, filtre kesim listesi, notlar; istersen önden, yandan ve perspektif sayfaları. **Sayfa düzeni**: ayrı listeler ya da tek sayfa (plan + semboller).
- Önizlemede bir sayfaya dokun: tam ekran açılır; **+ / –**, iki parmak ya da çift dokunuşla %800'e kadar yakınlaştır, ◀ ▶ ile sayfalar arasında geç.
- **PDF plan**, **PNG görsel** (WhatsApp / e-posta), **SVG çizim** (vektör).
- **Patch listesi (CSV)**, **MVR dosyası** (grandMA3, ETC Eos Augment3d, Vectorworks, Capture), **grandMA2 patch (XML)**, **Konsol patch (USITT ASCII)**, **Patch yapılacaklar listesi** (PDF).
- **Projeyi kaydet (.json)**: yedek ya da başka cihazda devam etmek için; **Proje aç** ile geri yüklenir.
- Telefonda dosya hazır olunca **İndir** ya da **Paylaş** çıkar.

**ÖRNEK**

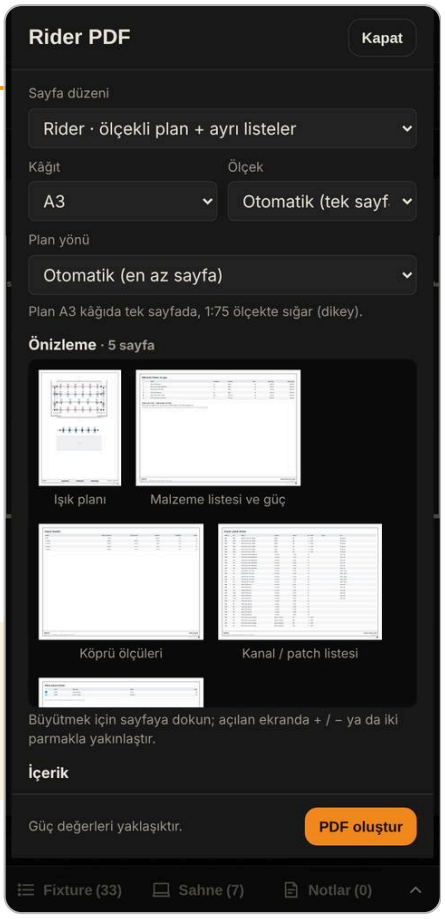
Turne rideri: Aktar › Rider PDF › Kâğıt A3 › Ölçek Otomatik › İçerik: Işık planı, Malzeme listesi, Kanal / patch listesi, Filtre kesim listesi › Önden görünüş › PDF oluştur › Paylaş › e-posta.

# 18 · İçe aktarma

Aktar › **İçe aktar**:

- **PDF plan**: başka programda çizilmiş bir ışık planının PDF'i. Sembol listesi okunur, semboller renk ve boyutlarına göre tanınır, köprüler ve notlar çıkarılır. Önce sayfayı ve alanı seçersin, sonra eşleşmeleri kontrol edersin.
- **MVR**: yeni proje olarak açar ya da projene ekler; köprüler ışıkların konumlarından otomatik oluşur, içindeki GDTF dosyaları kütüphanene eklenir.
- **CSV** (konsoldan, Lightwright'tan ya da Excel'den): plandaki ışıkların kanal, adres, dimmer ve filtrelerini toplu günceller ya da yeni ışık ekler.
- **USITT ASCII**: konsol kanallarına göre adresleri günceller.
- **Proje (.json)** ve **mekân** dosyaları.

> **ÖRNEK**
> Elinde eski bir gösterinin PDF planı var: İçe aktar › PDF › sayfayı seç › sembol listesini işaretle › eşleşmeleri onayla. Işıklar köprülere tipleriyle yerleşir; sonra kütüphaneden model ata.



Rider PDF: kâğıt, ölçek, yön, içerik ve önizleme

# 19 · Görünüm ayarları ve Benim düzenim

⋮ › **Görünüm**. Değişiklik hemen uygulanır; **Varsayılana dön** ile eski haline gelir.

- **Araç çubuğu**: üstte ya da altta. **Görünüm seçici**: küp ya da sekmeler; yeri altta, üstte ya da gizli. **Yakınlaştırma kutusu**: solda, sağda, gizli. **Alt panel**: göster / gizle. **Düğme boyutu**: normal / büyük.
- **Araç çubuğunu düzenle**: hangi düğmeler görünsün, hangi sırayla (✓ ile ekle / çıkar, oklarla sırala).

**Benim düzenim**: kendi çalışma ekranın. Orijinal ekran olduğu gibi kalır; ⋮ menüsünden ikisi arasında geçersin.

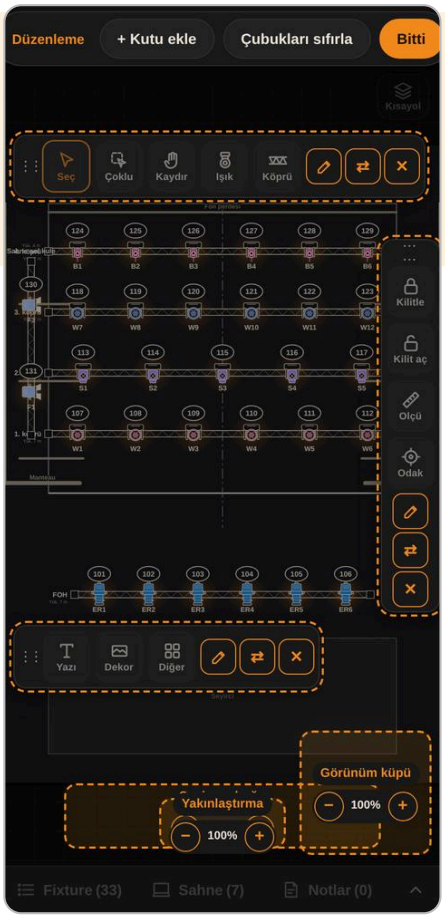
- Açınca üstteki araç çubuğu kalkar, planın üstünde **yüzen kutular** çıkar.
- Sol alttaki **Düzenle** düğmesiyle düzenleme açılır; bu sırada plan ve araçlar kilitli kalır. Kutular her yerinden tutulup sürüklenir; her kutuda ✎ (içine hangi düğmeler girsin), ⇄ (yatay / dikey), ✕ (sil); üstte **+ Kutu ekle**, **Çubukları sıfırla** ve **Bitti**.
- Düzenleme sırasında **seçim çubuğu**, **yakınlaştırma** ve **görünüm küpü** de kesikli çerçeveyle görünür; sürükleyerek yerlerini, − / + ile boyutlarını belirleyebilirsin. Kısayollar ve Katmanlar düğmeleri kutulara konabilir.
- Açılan sayfalar, menüler ve paletler kutuların üstünde açılır; o sırada kutular gizlenir.




Görünüm: düzen, araç çubuğu, görünüm seçici, yakınlaştırma, alt panel, düğme boyutu

**ÖRNEK**

Odak için ayrı bir ekran: Benim düzenim › Düzenimi düzenle › + Kutu ekle › ✎ ile Seç, Odak, Kilitle, Patch listesi'ni koy › kutuyu sağ kenara sürükle › ⇄ ile dikey yap › Bitti.

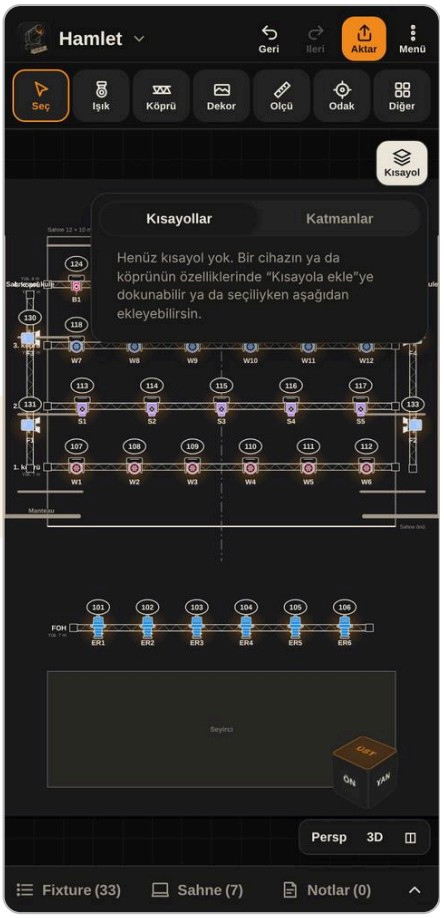



Benim düzenim, düzenleme modunda: üç yüzen kutu; ✎ ⇄ ✕ düğmeleri

# 20 · Katmanlar: gizle ve kilitle

- Çizim alanının sağ üstündeki **Katmanlar** düğmesine bas. Göz gizler / gösterir, kilit kilitler / açar.
- Katmanlar: köprü ve kuleler, ışıklar, dekor ve kulis, oyuncular, yazılar, ölçüler, köprü ölçü zinciri.
- Kilitli katmandaki nesneler seçilemez ve taşınamaz. Gizli katmanlar ekranda görünmez ve PDF / PNG çıktısına girmez.
- **Kendi katmanların**: ışıkları seç › Katmana ata › yeni katman (ör. "Ön ışıklar", "2. perde"). Her katman ayrı gizlenir, kilitlenir; **Seç** ile içindekiler tek dokunuşla seçilir.

> **ÖRNEK**
> Temiz rider planı: Katmanlar › Oyuncular'ı ve Ölçüler'i gizle › Aktar › Rider PDF. Plan oyuncusuz ve ölçüsüz çıkar.




Katmanlar: her katmanda göz (gizle) ve kilit

# 21 · Ayarlar ve yedekleme

⋮ › **Ayarlar**:

- **Dil**: Türkçe / English. **Tema**: LampOff (koyu, truss görünümlü), koyu, açık.
- **Işık sembolleri**: gerçek boyutlu ya da klasik siyah-beyaz.
- **Sade ekran**: ipuçlarını ve görünüm başlıklarını gizler.
- **Varsayılanlar**: yeni projede sahne ölçüsü ve tasarımcı adı.
- **Yedekle / geri yükle**: bütün projeleri tek dosyada al.

> **İPUCU**
> Planların yalnızca bu cihazda saklanır; hesap ya da internet gerekmez. Telefon değiştirmeden önce Yedekle ile bütün projeleri dosyaya al.

# Ek · Güncellemeler

- **Windows** programı açılışta (ve açık kaldıkça 6 saatte bir) yeni sürüm olup olmadığına bakar; varsa **arka planda indirir** ve üstte "Şimdi yeniden başlat" çıkar. Basınca kendini günceller; projelerin olduğu gibi kalır. "Sonra" dersen programı kapattığında kurulur.
- **Mac** programı yeni sürümü bildirir; "İndir" ile yeni .dmg iner, eskisinin üstüne kurarsın.
- Elle denetlemek için: Proje › Bilgiler › **Güncellemeleri denetle**.
- Arkadaşlarına her zaman aynı bağlantıyı verebilirsin: **github.com/gokhan3167-netizen/lampoff-desktop/releases/latest**

# Ek · Konsol gibi kontrol: gobo, renk, iris, fokus…

- **Araçlar › Canlı / konsol › Test konsolu**, konsoldaki gibi sayfalara ayrılır: **Yoğunluk** (dimmer, strobe), **Konum** (pan, tilt), **Renk** (renk tekeri dilimleri ve karışım), **Gobo** (gobo seçimi, dönüş), **Işın** (zoom, fokus, iris, frost, prizma).
- Seçili cihazda olmayan nitelikler soluk görünür. Kütüphanedeki (OFL, GDTF) bilgilerle cihaza gerçek DMX değeri gönderilir; konsol bağlıyken aynı değerler konsoldan okunur.
- 3D'de gobo deseni sahnedeki ışık havuzunda ve haze'li huzmede görünür; fokus ve frost kenarları keskinleştirir/yumuşatır, iris ve zoom huzmeyi daraltır, prizma huzmeyi üçe böler, strobe yanıp söner. GDTF dosyasında gobo resimleri varsa gerçek gobo görüntüsü kullanılır.
- Kurduğun görüntüyü **Cue listesi**'ne kaydedip GO ile oynatabilirsin; bütün nitelikler cue'ya girer.

# Ek · Cihaz kütüphanesinin kaynakları

- **Gömülü GDTF kütüphanesi**: Android ve bilgisayar sürümünde, GDTF Share'deki cihazlar (izinle) her derlemede programın içine gömülür; aynı cihaz hem GDTF'te hem OFL'de varsa üreticinin GDTF verisi kullanılır. Telefonda/tarayıcıda aynı kütüphane için derleme çıktısındaki **gdtf-kutuphane.json**'u yükle.
- **GDTF Share**: Kütüphane › **GDTF Share** ile kendi ücretsiz GDTF Share hesabına giriş yap, cihazı ara, **Ekle** de. Üreticinin resmi dosyası kanal haritası, ölçüleri ve varsa üreticinin çizimiyle kütüphanene girer; MVR dışa aktarırken bu GDTF dosyaları MVR'nin içine konur, böylece grandMA3, Depence, Vectorworks cihaz tiplerini kendiliğinden tanır.
- **Open Fixture Library** (open-fixture-library.org, MIT lisansı): Android ve bilgisayar sürümünde programın içine gömülüdür; her derlemede en güncel hâli indirilir. Kanal haritaları, pan/tilt aralıkları, renk tekeri renkleri, shutter değerleri, huzme açıları ve ölçüler buradan gelir.
- Telefonda/tarayıcıda aynı kütüphaneyi kullanmak için GitHub derlemesinin çıktısındaki **ofl-kutuphane.json** dosyasını Kütüphane › **Kütüphane dosyası yükle** ile yükle.
- Üreticilerin **GDTF** dosyalarını ve kendi eklediğin cihazları da kullanabilirsin. Konsol kütüphaneleri (ör. MA2) yalnızca kendi cihazına, kendi kullanımın için yüklenir; programla birlikte dağıtılmaz.

# Ek · Cihaza özel semboller

- Kütüphanede ölçüsü olan her cihaz (MA2, Open Fixture Library, GDTF) planda **gerçek boyutunda** ve tipine göre çizilir; önden/yandan görünüşte de gerçek ölçüsüyle görünür.
- **GDTF** içe aktarırken dosyada üreticinin üstten çizimi varsa, o model planda **üreticinin kendi çizimiyle** görünür.
- Her model için **kendi sembolünü yükleyebilirsin** (SVG ya da PNG): Kütüphane › modelin satırını aç › **Sembol yükle**. En/boy (metre) ve 90° çevirme oradan ayarlanır. Sembol bütün projelerinde o modeli kullanan ışıklarda görünür. DWG/DXF semboller için önce SVG'ye dönüştür.
- Rider'da klasik siyah-beyaz semboller istersen: Ayarlar › Işık sembolleri › **Klasik**.

# Ek · Canlı görüntü, test konsolu ve cue listesi

- **Araçlar › Canlı / konsol** alttaki canlı paneli açar; ışıklar DMX değerlerine göre yanar, söner, renk değiştirir, hareketli kafalar pan/tilt ile döner, zoom huzmeyi değiştirir. Plan, perspektif, önden/yandan ve 3D görünüm hep birlikte güncellenir. Bölünmüş ekranla (◫) solda plan, sağda 3D canlı izlenir.
- Bunun için ışıkların **DMX adresi** ve **kanal haritası** olmalı (kütüphaneden kanal haritalı model seç). Dimmer'a bağlı konvansiyoneller dimmer numarasıyla çalışır.
- **Test konsolu**: planda ışıkları seç; dimmer, renk, pan, tilt, zoom fader'larıyla görüntü kur.
- **Cue listesi**: "Yeni cue" o anki görüntüyü kaydeder; **GO** bir sonraki cue'ya verdiğin sürede geçer, **Geri** öncekine döner, numaraya dokununca o cue'ya gider. Cue'lar projeyle saklanır.
- **Konsol bağlantısı** (bilgisayar sürümü): Art-Net ve/veya sACN'i seç, "Dinlemeyi başlat". Konsolun çıkışını ekranda yazan IP adresine yönlendir. grandMA2/3, ETC Eos ve diğer konsollarda cue'ya GO dediğinde geçiş programda görünür.

# Ek · Konsol ve diğer programlarla alışveriş

- **Aktar › grandMA2 patch (XML)**: her modelin karşısına showdaki MA2 Fixture Type numarasını yazarsın; ışıklar fixture ID, adres ve konumlarıyla bir katman (layer) olarak içe alınır. Dosyayı USB'de gma2/importexport klasörüne koy.
- **grandMA3 ve ETC Eos**: MVR dosyasını kullan. Eos'ta Augment3d içe aktarma ekranında her modele Eos profilini eşlersin.
- **Aktar › MVR dosyası**: grandMA3, Vectorworks, Capture, Depence gibi programların ortak formatı. Işıkların yeri, yüksekliği, yönü, asma konumu (köprü adı), konsol kanalı (Fixture ID) ve DMX adresi aktarılır. Karşı program cihaz tipini kendi kütüphanesinden eşleştirir; tanımazsa tipi orada seçmen gerekebilir.
- **Aktar › Konsol patch (USITT ASCII)**: ETC Eos/Ion ve ASCII okuyan konsollar için. Konsol kanalı → adres (ya da dimmer) eşleşmesi aktarılır; hareketli cihazların tipini konsolda atarsın.
- **İçe aktar**: **.mvr** dosyasını yeni proje olarak açar ya da projene ekler (köprüler ışıkların konumlarından otomatik oluşur, içindeki GDTF dosyaları kütüphanene eklenir). **CSV** patch listesi (konsoldan, Lightwright'tan ya da Excel'den "CSV olarak kaydet") ile plandaki cihazların kanal, adres, dimmer, amaç ve filtrelerini toplu güncelleyebilir ya da listeden yeni cihazlar ekleyebilirsin. **USITT ASCII** patch dosyası konsol kanallarına göre adresleri günceller.

# Ek · Klavye kısayolları (bilgisayar)

- `Ctrl/Cmd`+`Z` geri al · `Ctrl/Cmd`+`Shift`+`Z` ya da `Ctrl`+`Y` ileri al · `Ctrl/Cmd`+`C` `V` `D` kopyala, yapıştır, çoğalt · `Ctrl/Cmd`+`A` tümünü seç
- `Ctrl/Cmd` (ya da `Shift`) basılıyken tıkla: ışık, köprü, dekor, yazı fark etmeden seçime ekle/çıkar. Basılıyken boş alanda sürükle: alandaki **her şeyi** seç.
- `Delete` sil · ok tuşları taşı (`Shift` ile 1 m) · `R` 90° döndür
- `M` ölçü al · `+` `-` yakınlaştır · `0` sığdır · `Esc` iptal, seçimi bırak
- `Boşluk` basılıyken sürükle: kaydır

# 22 · Sık sorulanlar

- **Planlarım nerede?** Bu cihazın kendi hafızasında. Önemli projeleri Aktar › Projeyi kaydet (.json) ile yedekle.
- **Bir şeyi yanlışlıkla sildim.** Üstteki Geri al.
- **Işık köprüye oturmuyor.** Köprüye daha yakın bırak ya da köprüye basılı tut › Işık ekle. Köprü doluysa ışık yanına kayar; köprüyü uzat.
- **Köprüyü yanlışlıkla kaydırıyorum.** Köprüleri kilitle (Bölüm 11) ya da Katmanlar'dan köprü katmanını kilitle.
- **3D'de ışıklar yanlış yükseklikte.** Köprü yüksekliklerini gir ya da önden görünüşte köprüyü yukarı-aşağı sürükle.
- **Bir yeri ölçeksiz çizdim, ölçü yanlış görünüyor.** Ölçüyü seç, "Gerçek ölçüyü kullanma"yı işaretle, değeri kendin yaz.
- **Ekran çok kalabalık.** ⋮ › Görünüm'den alt paneli ya da yakınlaştırma kutusunu gizle; araç çubuğunu düzenle; Benim düzenim ile kendi ekranını kur.
- **Yeni sürüm nasıl gelir?** Telefonda Google Play günceller. Sürüm numarası bu pencerenin altında yazar.

# 23 · Sözlük: A'dan Z'ye

| | |
|---|---|
| **Adres (DMX)** | Cihazın DMX evrenindeki başlangıç kanalı (1–512). Özelliklerde ya da Patch listesinde girilir. |
| **Aktar** | Üstteki turuncu düğme; PDF, PNG, CSV, MVR, konsol dosyaları ve proje kaydı. |
| **Alt panel** | En alttaki Fixture / Sahne / Notlar listesi. |
| **Aynala** | Seçilenleri merkez çizgisinin karşı tarafına kopyalar. |
| **Benim düzenim** | Yüzen kutulardan oluşan kendi çalışma ekranın. |
| **Bölünmüş ekran (◫)** | Üstte plan, altta 3D ya da önden görünüş birlikte. |
| **Çakışma** | İki cihazın DMX adres aralığının üst üste binmesi; Patch listesinde kırmızı. Dimmer'lar da universe ile girilir; aynı universe'te bir dimmer ile hareketli ya da LED cihazın adresi çakışırsa o da listelenir (iki dimmer aynı devrede ortak bağlantı sayılır). |
| **Çoklu köprü** | Adet ve aralık vererek birden çok köprüyü tek seferde kurar. |
| **Çoklu seçim** | Dokunduklarını seçime ekleyen araç. |
| **Değişen patch** | Sahada plandakinden farklı takılan dimmer / adres; geçici not, planda kırmızı. |
| **Dik kule** | Yerden yukarı duran truss; planda kare, önden görünüşte tam boy. |
| **Dimmer** | Sıcak ışıkların bağlandığı kanal numarası. |
| **Filtre (jel)** | Lee / Rosco renk filtresi kodu; filtre kesim listesine girer. |
| **Görünüm küpü** | Sağ alttaki küp; yüzüne dokununca o görünüşe geçer. |
| **Haze** | 3D'de huzmeleri görünür yapan duman yoğunluğu. |
| **Hazır sahneler** | İtalyan, black box, arena gibi ölçüye göre kurulan şablonlar. |
| **Huzme** | Işığın sahneye düşen konisi; turuncu odak noktasıyla yönlendirilir. |
| **Katman** | Nesne grubunu birlikte gizleyip kilitlemek için. |
| **Kilit modu** | Kilitle / Kilidi aç düğmesi basılıyken dokunduğun her şey kilitlenir / açılır. |
| **Konsol kanalı** | Işığın konsoldaki numarası (Fixture ID / channel). |
| **Köprü (pipe, truss)** | Işıkların asıldığı boru; açı ve yükseklik verilebilir. |
| **Kütüphane** | Gerçek cihaz modelleri; mod, kanal haritası, güç, ölçü. |
| **Mekân** | Kaydedilmiş salon (sahne, köprüler, dekor); yeni projeyi hazır açar. |
| **MVR** | Konsol ve görselleştirme programlarının ortak sahne dosyası. |
| **Numaralandır** | Işıklara dokunarak sırayla numara veren araç. |
| **Odak modu** | Sahnede focus için çubuk ve kutu; odaklananlar yeşil. |
| **Önden / yandan görünüş** | Seyirciden ve sahne yanından bakış; yükseklikler burada düzenlenir. |
| **Otomatik patch** | Adressiz DMX cihazlarını sırayla boş adreslere yerleştirir. |
| **Patch listesi** | Bütün ışıkların kanal ve adres listesi. |
| **Perspektif** | Planın çizim tarzında üç boyutlu görünüşü. |
| **Rider** | Plan, malzeme ve listelerden oluşan teknik belge (PDF). |
| **Seçim çubuğu** | Seçim yapınca altta çıkan Özellik / Köprü / Çoğalt / Odak / Sil / ⋯ Daha. |
| **Tamam** | Özellikler penceresinin altındaki onay düğmesi; değeri kaydeder ve kapatır. |
| **Trim (yükseklik)** | Köprünün yerden yüksekliği. |
| **Universe** | 512 kanallık DMX hattı. |
| **Yeşil** | Odak modunda odaklanan ışıkları planda yeşil gösterme. |