

MANUALE PER L'UTENTE CENTRALINA 3032 MARTIN PROFESSIONAL

Indice

Introduzione e caratteristiche

Contenuto del pacchetto

Requisiti dell'hardware

Requisiti del software

Installazione del sistema

 Installazione dell'hardware

 Collegamento della centralina 3032

 Installazione del software

 File del sistema DOS

MENU PRINCIPALE

CONFIGURAZIONI DI COLLEGAMENTO

 Selezione dei canali di controllo

 DISPLAY ALL (mostra tutto)

 Configurazione dei canali di controllo con le unità

 SET ALL (imposta tutto)

 SET UP (personalizzazione dei parametri)

 CLEAR (cancella)

 SAVE (salva)

Menu 'SETUP'

SETUP DELL'HARDWARE DEL SISTEMA

 Transmitter hardware (Hardware di trasmissione)

 Opzioni hardware

 Temporary files (file temporanei)

SETUP DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

 LANGUAGE (linguaggio)

 CHANNEL INFO (informazioni di canale)

 3D BUTTONS, LARGE FONTS e LOGO FADE (comandi 3D, ingrandimento
 carattere e dissolvenza logo)

 DEFAULT OPTIONS (opzioni di Default)

 AUTOSTART (avvio automatico)

 SEQ/CUE SORT (riordino seq/elec.)

Menu UTILITIES (utilità)

GOBO DRAWING UTILITY (sistema di disegno dei gobo)

 Accesso e creazione dei disegni Gobo pre-programmati

 Personalizzazione dei disegni Gobo

 Creazione dei disegni Gobo

 SAVE AS, SAVE E QUIT (salva come, salva ed esci)

PALETTE EDITOR (paletta colori)

ERASE CUES (cancella esecuzioni)

ERASE SEQUENCES (cancella sequenze)

BACKUP (copia di sicurezza)

RESTORE (ripristina)
VEDI NOTE AGGIORNATE
Programmazione della centralina
 Programmazione scena per scena
 Programmazione modulare
 Focalizzazione puntuale
SEQUENCE (sequenza)
 Selezione di collegamenti in serie diversi
 Selezione di unità diverse
 Freccia a Sinistra e a Destra funzioni '<' e '>'
ADD (aggiungi)
FILES (file)
 SAVE AS NEW SEQUENCE (salva come nuova sequenza)
 SAVE SEQUENCE (salva sequenza)
 LOAD SEQUENCE (carica sequenza)
 DELETE SEQUENCE (elimina sequenza)
 NEW SEQUENCE (sequenza nuova)
 CANCEL (annulla)
TOOLS (strumenti)
 DELETE SCENE (elimina scena)
 INSERT SCENE (inserisci scena)
 EXPORT SCENE (esporta scena)
 IMPORT SCENE (importa scena)
 SET AUTORATE (imposta autorate)
 CANCEL (annulla)
QUIT (esci)
CUE (esecuzione)
EDIT MODE
 LOAD SEQ (carica sequenza)
 Modificazione del tempo di AutoRate
 LOAD CUE (carica esecuzione)
 SAVE NEW (salva nuovo)
 SAVE CUE (salva esecuzione)
 CLEAR SEQUENCE (cancella sequenza)
 CLEAR CUE (cancella esecuzione)
 BLACKOUT (interruzione)
 QUIT (esci)
CUE MODE (modo esecuzione)
 RESET SEQ (resetta sequenza)
 TRIG SEQ (sincronizza sequenza)
FIXT. MODE
 Comandi ON, AUTO, LOOP, GO, FWD e OPEN (acceso, auto, ciclo, avanti e aperto)
CUE-LIST (lista delle esecuzioni)
 Collegamento delle esecuzioni nella centralina 3032
 Scorrimento della lista verso l'alto, "PAGE UP", e verso il basso, "PAGE DOWN"
 ADD (aggiungi)
 INSERT (inserisci)
 DELETE (elimina)

SAVE (salva)
LOAD (carica)
DBO
QUIT (esci)

Utilizzo dell'interfaccia con Time Code Voyetra V24 SMPTE
Hardware necessario per il funzionamento del controllo spettacolo SMPTE
Collegamento del sistema per il controllo dello spettacolo SMPTE
Software necessario all'interfaccia Voyetra
La fonte sonora per il controllo dello spettacolo SMPTE
Trascrizione del codice SMPTE sulla fonte sonora
Controllo e funzionamento del segnale del Time Code SMPTE

Programmazione di uno spettacolo SMPTE
Inserimento dei punti di registrazione per il Time Code
Inserimento delle esecuzioni nello spettacolo con Time Code
Gestire uno spettacolo con Time Code
Editare i parametri del Time Code
Inserimento di commenti nella lista di spettacolo

La pagina della CUE-LIST (lista delle Esecuzioni) PC CLOCK (orologio interno)
Utilizzare l'orologio interno al computer
Impostare il valore di Timeout
LOOP TO START (posizionamento per ricominciare)

Programmare tipi di unità
RESET (risettare)
Velocità di interruzione

Programmare i Roboscan
SA (funzionamento indipendente)
COLOR (colore)
GOBO
Programmare i gobo rotanti
LIGHT (luci)
MOVEMENT (movimento)
IRIS (iride)
FOCUS (fuoco)
PRISM (prisma)

Programmare i RoboZap
MOVEMENT (movimento)

Programmare i RoboColor

Programmare i Centrepiece
SA (funzionamento indipendente)
COLOR (colore)
LIGHT (luci)
MIRROR (specchio)
MOVEMENT (movimento)

Programmare la Centralina Dimmer 516 da 0-10 Volt
L'interfaccia di controllo ADDA da 0-10 Volt
Abilitazione e configurazione dell'interfaccia da 0-10 volt
CUE SELECT (selezione esecuzione)
CUE ENABLE (abilitazione esecuzione)
BLACKOUT PROGRAMMATO
GRUPPO DIMMER

**MASTER DIMMER
DEFAULT TUTTO
VEDI TUTTO**

Funzionamento dell'interfaccia ADDA nel modo ESECUZIONE

- Abilitazione/disabilitazione dell'interfaccia ADDA
- Selezione delle esecuzioni utilizzando l'interfaccia ADDA
- Utilizzo del fader per l'abilitazione delle esecuzioni
- Utilizzo del gruppo dimmer e dei fader del master dimmer

La centralina con accesso diretto 2532

- Collegare la centralina 2532 al proprio sistema
- Accensione
- Sintesi delle funzioni dell'interfaccia 2532
- Abilitazione dell'interfaccia 2532
- Configurazione della centralina 3532
- Assegnazione di una sequenza ad un comando virtuale
- Assegnazione di un'esecuzione ad un comando virtuale
- Modifica delle pagine dell'interfaccia 2532
- Cancellazione delle sequenze e delle esecuzioni sul comando virtuale
- Cancellazione di tutte le sequenze e le esecuzioni assegnate ad una pagina
- Copia di una pagina di assegnazione sequenze ed esecuzioni
- Salvare la propria configurazione
- Uscire dalla pagina di configurazione dei setUp
- Funzionamento dell'interfaccia 2532

Abilitazione/disabilitazione della 2532

- Funzionamento dell'interfaccia 2532
- Interruzione di un'esecuzione
- Avvio di una sequenza
- Il comando BLACKOUT

I segreti della tastiera

Introduzione e caratteristiche

La centralina Martin 3032 é un potente strumento per la creazione di innumerevoli situazioni luce. Ogni scheda per il trasmettitore 3032 installata nella centralina é in grado di mantenere fino a 32 indirizzi diversi sul Collegamento in Serie Martin, mentre la scheda del 3064 fornisce 64 canali. Dato che la maggior parte delle proiettori luce Martin necessita di un solo indirizzo, é possibile il controllo fino a 32 unità individuali collegate in serie. Inoltre é possibile montare ulteriori schede aumentando così il numero massimo di proiettori luce Martin controllabili: 96 con la scheda del trasmettitore 3032, o fino a 128 unità con la scheda per il trasmettitore 3064.

Si ricorda che la centralina funzionerà soltanto se il numero di serie del software del 3032 e quello della scheda per il trasmettitore del pacchetto PC I 3032 sono uguali.

Contenuto del pacchetto

Pacchetto PC 3032 I - canali da 1 a 512

- 1 scheda trasmettitore con ingresso microfono
- 1 XLR da 10m --- cavo Sub-D a 9 poli
- 1 spina terminale XLR

1 set dischetti con software 3032

1 manuale per l'utente

1 Mouse a tre tasti

Pacchetto PC 3032 II - canali da 513 a 1024

1 scheda trasmettitore

1 XLR da 10m --- cavo sub-D a 9 poli

1 spina terminale XLR

Pacchetto PC 3032 III - canali da 1025 a 1536:

1 scheda trasmettitore

1 XLR da 10m --- cavo sub-D a 9 poli

1 spina terminale XLR

Annotazione: I pacchetti PC 3032 II e III sopra indicati sono disponibili come potenziamento dei canali. Il 3064 sarà presto disponibile come nuova caratteristica e prevederà la possibilità di configurare uno o più collegamenti opzionali con uscite DMX-512 standard.

Requisiti dell'hardware

Nonostante il software della centralina funzioni su qualsiasi PC con microprocessore da 80286 o superiore, è consigliabile avere almeno un 80486 DX33 con minimo 4Mb di Ram. Questa è la potenza minima necessaria affinché il sistema funzioni con una buona velocità.

Il PC deve avere la seguente dotazione minima:

1 collegamento in serie per mouse (COM1).

1 drive per floppy da 3,5"

Disco fisso con una capacità minima consigliata di 40 Mb

Monitor e adattatore super VGA (1024 x 768 x 256, ET-4000 compatibile).

Per collegare il PC saranno necessari anche:

Mouse a tre tasti PC compatibile (ve n'è uno compreso nel pacchetto PC 3032 I, ma è possibile utilizzare il proprio)

Tastiera per computer standard

Una o più schede di trasmissione per il collegamento in serie delle uscite ai proiettori luce.

Requisiti del software

MS Dos versione 5.0 o superiore.

Installazione del sistema.

AVVERTENZA

PRIMA DI EFFETTUARE LE SEGUENTI OPERAZIONI, ACCERTARSI CHE IL COMPUTER NON SIA IN TENSIONE.

Installazione dell'hardware

Si ricorda che la scheda del trasmettitore è altamente sensibile all'energia statica e deve essere custodita nell'apposita custodia anti-statica fino al momento dell'utilizzo. Quando si tocca una scheda assicurarsi di prendere tutte le precauzioni contro l'elettricità statica.

- Disinserire il computer da qualsiasi presa elettrica e levare il coperchio.

Technical@martin.it

- Posizionare un'apertura libera sulla scheda madre, togliere la staffa di apertura quindi inserirvi la scheda. Spingerla con cautela fino a quando tutti i connettori non sono ben posizionati.
- Assicurare la scheda avvitandola nel computer.
- Rimontare il computer prima di collegarlo elettricamente.

Si segua la stessa procedura anche nel caso di installazione di ulteriori schede.

Collegamento della centralina 3032

Ricordarsi di controllare che la centralina 3032 (PC) sia disinserita prima di effettuare il collegamento in serie Martin.

Innanzitutto, collegare la centralina al primo proiettore luce utilizzando il cavo XRL Dsub. Il connettore D-sub a 9 poli deve essere inserito nella scheda di trasmissione sulla centralina 3032 e la spina SLR nella prima proiettore luce del collegamento. Ora é possibile collegare il resto del proiettore luce utilizzando i cavi XLR --- XLR in dotazione con l'unità stessa. L'ordine non é importante e non influenza l'indirizzo per quanto riguarda la centralina -si consiglia di seguire l'ordine che permette al cavo il percorso più breve. Ricordarsi di terminare l'ultima unità sul collegamento con la connettore terminale SLR fornito nel pacchetto PC 3032.

Se si prevede di utilizzare il microfono esterno per la sincronizzazione della musica, inserirlo nella presa per il jack corrispondente che si trova sulla scheda trasmettitore.

Installazione del software

Con il **pacchetto 3032 I** viene fornita anche una serie di dischetti numerati.

Inserire il dischetto #1 nell'apposito drive del computer e digitare

a: <enter>

Install <enter>.

Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo per permettere l'installazione del software e, una volta terminato, inserire i dischetti successiv. Completata l'operazione saranno necessarie le informazioni che seguono e che riguardano i file AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS.

File del sistema operativo DOS

I parametri che suggeriamo qui di seguito si riferiscono a un microprocessore 486DX o più potente, con almeno 4 Mb di ram e che utilizzano MS-DOS 5.0 o MS-DOS 6.0. I computer che utilizzano altri sistemi operativi o versioni diverse possono avere opzioni diverse. Si consiglia di far riferimento al manuale DOS.

Si osservi la differenza tra l'installazione del DOS 5.0 e del DOS 6.0.

CONFIG. SYS (MSDOS 5.0)

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM NOEMS FRAME=E000 I=B000 B7FF I=C800-DFFF

DOS=HIGH,UMB

DEVICEHIGH=C:\DOS\RAMDRIVE.SYS 1024 256 1024 /E

DEVICEHIGH=C:\DOS\SMARTDRV.SYS 2048

FILES=40

CONFIG.SYS (MSDOS 6.0)

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM NOEMS FRAME=E000 I=B000 B7FF I=C800-DFFF
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\DOS\RAMDRIVE.SYS 1024 256 1024 /E
FILES=40
```

AUTOEXEC.BAT (MSDOS 5.0)

```
PROMPT $P$G
PATH (percorso)      <- tracciato dal drive C.
SET TEMP=C:\DOS
LH MOUSE /1  <- driver del mouse - utilizzare solo il modo a tre comandi
C:              <- le tre linee seguenti per l'avvio
CD\3032         <- automatico del software 3032. Potrebbe essere preferibile
MANAGER        utilizzare un altro nome per l'indirizzario quando si installa il software 3032
```

AUTOEXEC.BAT (MSDOS 6.0)

```
LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE 2048
PROMPT $P$G
PATH (percorso)      <- tracciato dal drive C.
SET TEMP=C:\DOS
LH MOUSE /1  <- driver del mouse - utilizzare solo modo a tre comandi.
                Potrebbe essere preferibile utilizzare un altro driver mouse.
C:              <- le tre linee seguenti per l'avvio
CD\3032         <- automatico del software 3032. Potrebbe essere preferibile
MANAGER        utilizzare un altro nome per l'indirizzario quando si installa il software 3032
```

Se in questo modo il computer non si formatterà, provare a sostituire la seconda riga della CONFIG.SYS con:

```
DEVICE= C:\DOS\EMM386.EXE RAM NOEMS FRAME = E000
```

Il driver **RAMDRIVE** crea un drive ram per i file temporanei dove questi possono essere immagazzinati.

Il driver **SMARTDRV** crea un cache di disco in memoria, per un rapido accesso ai file.

Si osservi che dimenticare una di queste due funzioni può notevolmente peggiorare le prestazioni. Se la memoria ha una capacità inferiore o superiore a 4MB, come appena accennato, é possibile provare ram-drive e cache di diverse misure. In questo caso si suggerisce di consultare il manuale DOS.

MENU PRINCIPALE

Dopo aver avviato il computer questo avvierà automaticamente il programma della centralina 3032 e inizierà a formattarsi.

La prima videata che comparirà informerà sullo stato di ogni scheda trasmettitore installata. Se la centralina é configurata per una o più schede trasmettitore, comparirà una finestra blu che indicherà che l'hardware su tale scheda risponde correttamente, oppure una finestra rossa che indica che la scheda **NON** risponde correttamente. Sarà possibile vedere anche una finestra rossa con un avvertimento nel caso in cui il numero di serie del software non corrisponda a quello dell'hardware. Ogni volta che compare una finestra rossa la procedura di avvio viene interrotta fino a quando

l'operatore non agisce su un tasto del mouse; questo per accertarsi che egli sia consapevole del problema.

Se dopo l'avvio della centralina una finestra rossa avviserà che l'hardware non funziona correttamente, controllare innanzitutto di possedere la tastiera giusta e che questa sia stata inserita correttamente nella scheda madre del computer. In caso l'indicazione di errore persista anche dopo tali controlli, si prega di contattare il proprio rivenditore Martin Professional.

Dopo aver eliminato queste finestre, il computer caricherà le informazioni riguardanti tutte le sequenze e le esecuzioni salvate in precedenza, dal disco rigido al drive per file temporanei.

Comparirà allora sullo schermo il menù principale composto dalle "sotto-pagine" utilizzate per il funzionamento del sistema. Per ulteriori informazioni riguardanti ciascuna "sotto pagina", fare riferimento all'apposito capitolo di questo manuale.

CONFIGURAZIONI DI COLLEGAMENTO

La pagina delle configurazioni di collegamento viene utilizzata per settare i canali di controllo che verranno utilizzati per le varie unità collegate in serie. Una volta selezionati, sul video appariranno i primi dodici canali di controllo del primo collegamento e una serie di comandi in alto sullo schermo per selezionare i vari collegamenti in serie.

Selezione dei canali di controllo

Per far scorrere la lista dei canali di controllo utilizzare il mouse ed un comando qualsiasi tra quelli in alto ed in basso dello schermo. Selezionando "UP" o "DOWN" i canali scorreranno uno alla volta, selezionando "PG UP" o "PG DN" lo scorrimento avverrà per pagina, mentre selezionando "END" o "TOP" il computer si posizionerà in fondo o all'inizio della lista a seconda del comando selezionato.

Per selezionare un altro collegamento in serie cliccare sul tasto del collegamento in serie desiderato, posto in alto sul video e seguire le istruzioni sopra esposte per gli spostamenti all'interno del documento.

DISPLAY ALL (mostra tutto)

Con questa funzione sarà possibile visualizzare tutte le configurazioni del collegamento in serie sullo schermo. Per uscire da questa videata e tornare alla pagina della configurazione principale sarà sufficiente agire su uno qualsiasi dei tasti del mouse.

Configurazione dei canali di controllo con le unità

A destra del video verrà visualizzata la lista di tutti i prodotti Martin Professional che possono essere controllati dalla centralina 3032; sopra la lista si vedranno due comandi contrassegnati con "UP" e "TOP" ed altri due in basso contrassegnati invece con "DN" e "END". Questi permettono di scorrere la lista dei prodotti verso il basso o verso l'alto semplicemente cliccando il tasto corrispondente alla funzione richiesta.

Trovata l'unità che si desidera configurare nel sistema, selezionarla cliccando l'apposito tasto del mouse ed il prodotto verrà così evidenziato. Si osservi che é possibile selezionare anche "EMPTY CHANNEL", qualora si voglia cambiare la configurazione della centralina e cancellare un prodotto.

E' possibile selezionare qualsiasi canale su qualsiasi collegamento in serie e configurare il prodotto prescelto in tale indirizzo cliccando il comando corrispondente a quel canale di controllo sul mouse; si vedrà allora comparire il nome del prodotto accanto al numero del canale.

SET ALL (imposta tutto)

Questo comando viene utilizzato per configurare tutti i canali di un collegamento con il prodotto selezionato. Ricordarsi di selezionare il tipo di prodotto prima di selezionare questa funzione.

Sarà poi possibile configurare tutti i collegamenti in serie su tutta la centralina seguendo la stessa procedura per tutti i prodotti richiesti.

Configurati i prodotti, accanto ad ogni canale verranno visualizzati i comandi "SETUP" e "CLEAR"; le funzioni di questi comandi saranno spiegate in seguito.

Importante: le unità Roboscan 804 e Roboscan 805 devono essere configurate come "Roboscan 1004/1005".

SETUP (personalizzazione dei parametri)

Accanto ad ogni unità configurata apparirà il comando "SETUP". Questo comando viene utilizzato per assegnare parametri o caratteristiche particolari ad ogni singola unità. Per usufruire delle opzioni disponibili cliccare l'apposito comando sul mouse e su un'altra videata compariranno le opzioni disponibili per questa unità. Per selezionare una delle funzioni di questa pagina cliccare quella prescelta che verrà così evidenziata ad indicare che é attiva; per ritornare alla videata precedente cliccare il comando "QUIT" (ESCI). Una volta selezionate, le opzioni dovranno essere salvate prima di uscire dalla pagina "Configurazione di Collegamento".

Alcune di queste opzioni comprendono:

Possibilità di invertire le funzioni Pan e Tilt

Selezione di Gruppo delle Unità.

CLEAR (cancella)

Il comando "CLEAR" viene utilizzato per cancellare, senza possibilità di recupero, tutte le informazioni riguardanti un canale da ogni singola sequenza nella quale sono state inserite, lasciando perfettamente intatte le informazioni di tutti gli altri canali. Questo comando dovrebbe essere utilizzato per ri-configurare un canale dopo aver programmato alcune sequenze di illuminazione nella centralina affinché informazioni errate non vengano inviate all'unità.

SAVE (salva)

Cliccare "SAVE" con il mouse per salvare tutte le informazioni.

RICORDARSI DI SALVARE SEMPRE LA CONFIGURAZIONE PRIMA DI USCIRE DALLA PAGINA CONFIGURAZIONE DI COLLEGAMENTO.

Il Menù SETUP

Il menù "SETUP" é suddiviso in due sezioni: il "SETUP HARDWARE DI SISTEMA" e il "SETUP SOFTWARE DI SISTEMA". Ulteriori dettagli riguardanti ciascuna sezione saranno dati in seguito.

SETUP HARDWARE SISTEMA

Questa pagina contiene i parametri necessari per il setup dell'hardware del sistema 3032.

Hardware di trasmissione

Nell'angolo in alto a sinistra dello schermo si vedrà una grande finestra contrassegnata da "TRANSMITTER HARDWARE", all'interno della quale si trovano i parametri della scheda di trasmissione selezionabili per ogni collegamento in serie sulla centralina 3032.

Attenzione: assicurarsi di aver scelto la scheda trasmettitore esatta quando si selezionano i parametri.

Opzioni hardware

Nell'angolo in alto a destra dello schermo si vedrà una finestra contrassegnata con "OPTIONAL HARDWARE", all'interno della quale si trova la lista di tutte le opzioni di schede o hardware che possono funzionare con la centralina 3032. Per attivarli cliccare il mouse sul comando prescelto che verrà così evidenziato ad indicarne l'attivazione nel sistema. Per annullare la selezione cliccare nuovamente il mouse in modo che il comando non risulti più evidenziato.

Accanto ad alcune opzioni per l'hardware addizionale si troverà il comando "SETUP" che permette di personalizzare il sistema. Per ulteriori informazioni riguardanti questo comando consultate l'apposita sezione del manuale.

Temporary files (file temporanei)

Nell'angolo in basso a sinistra dello schermo si trova la finestra "TEMPORARY FILES", all'interno della quale è contenuta una serie di comandi ognuno dei quali a sua volta rappresenta l'allocazione per un drive di disco. A seconda di dove si intende memorizzare il file, selezionare il comando per l'allocazione nel disco fisso o nel disco ram cliccando il mouse sul comando corrispondente che verrà così evidenziato. Attenzione: **Il sistema sarà molto più veloce se utilizzerete un disco ram per i file temporanei.**

Una volta terminati i setup dell'hardware di sistema, uscire cliccando il comando "QUIT", in basso a destra dello schermo. Se l'assegnazione del drive temporaneo è stata modificata, la centralina ri-assegnerà i file temporanei al nuovo drive, come quando viene avviato. In caso contrario, la centralina ritornerà alla pagina del menù precedente.

SETUP DEL SOFTWARE DI SISTEMA

All'interno di questa pagina sono riuniti i parametri necessari al setup del software del sistema 3032.

LANGUAGE (linguaggio)

A sinistra dello schermo si trova la finestra "LANGUAGE" all'interno della quale è contenuta una varietà di linguaggi diversi tra i quali scegliere (si ricorda che solo quelli in bianco sono installati). Per selezionare il linguaggio prescelto sarà sufficiente cliccare il comando corrispondente in modo che venga evidenziato in verde. Da questo momento tutto quanto viene scritto nel 3032 sarà convertito nel linguaggio prescelto. Nel caso il linguaggio desiderato non appaia tra le opzioni si prega di contattare il proprio distributore Martin Professional.

CHANNEL INFO (informazioni di canale)

In alto al centro dello schermo si trova la finestra "CHANNEL INFO", all'interno della quale vi sono alcune rubriche per il monitoraggio delle informazioni del canale quando la centralina si trova in modo SEQUENZA. Per attivare o annullare la selezione di una qualsiasi di queste voci sarà

sufficiente cliccare sul comando corrispondente in modo che questo risulti evidenziato (attivo) o non evidenziato (non attivo). Si noti che un comando è selezionato quando è verde.

3D BUTTONS, LARGE FONTS, E LOGO FADE (comandi 3D, ingrandimento caratteri e dissolvenza logo)

Sotto la finestra "CHANNEL INFO" si trovano tre comandi: "3D BUTTONS" in alto, "LARGE FONTS" al centro e "LOGO FADE" in basso. Per attivare o annullare una qualsiasi di queste selezioni cliccare il comando in modo che questo appaia verde (selezionato) o bianco (non selezionato).

Tutte queste caratteristiche hanno lo scopo di facilitare l'utilizzo della centralina e dei comandi che appaiono sullo schermo. Quando una di queste voci viene selezionata, gli effetti prodotti vengono immediatamente visualizzati sullo schermo; si è così in grado di vedere subito i vantaggi e gli svantaggi che ne derivano.

Il solo inconveniente derivante dall'utilizzo di queste funzioni è quello di allungare leggermente il tempo di aggiornamento; tuttavia se si utilizza un computer abbastanza veloce non sarà possibile rilevare alcuna differenza sostanziale.

Il comando "LOGO FADE" si riferisce al logo Martin che appare quando viene avviato il software del 3032 e, se selezionato, può sbiadire lentamente o scomparire all'istante. Si osservi tuttavia che alcuni sistemi non sono in grado di lavorare mentre il logo svanisce e di conseguenza le informazioni sul video appariranno tremolanti.

DEFAULT OPTIONS (opzioni di Default)

In alto a destra dello schermo si trovano la finestra "DEFAULT OPTIONS" ed il comando "REMOTE ON". Selezionare questo comando quando si vogliono utilizzare ulteriori controlli per l'hardware e si desidera che sia subito attivo quando si entra nel modulo "CUE" (esecuzione) della centralina.

AUTOSTART (avvio automatico)

Al di sotto della finestra "DEFAULT OPTIONS" si trova la finestra "AUTOSTART" con due comandi opzionali per le Cue-lists (liste delle esecuzioni). Selezionare questa opzione se si desidera che la propria centralina, una volta accesa, carichi automaticamente la pagina Cue-List e faccia lavorare la lista stessa.

SEQ/CUE SORT (riordino seq/esec.)

Al di sotto della finestra "AUTOSTART" si vedranno i comandi "SEQ/CUE SORT" (riordino sequenze e esecuzioni), "BY NUMBER" (per numero) e "BY NAME" (per nome). Questi permettono di ordinare alfabeticamente o numericamente tutte le sequenze e le esecuzioni. Nel caso si voglia cambiare il tipo di classificazione, il computer riordinerà automaticamente i file quando esce dalla pagina "SOFTWARE SETUP".

Terminati i Setup del sistema software, sarà possibile uscire cliccando il comando "QUIT", situato in basso a destra. Tutte le informazioni verranno salvate automaticamente e si ritornerà al menù della pagina precedente.

Dopo aver terminato i Setup dell'hardware e del software cliccare "MAIN MENU" e ritornerà al menu principale del programma.

Il menu delle UTILITY

Una delle caratteristiche più apprezzate della centralina 3032 é che durante la programmazione, ed anche in alcune funzioni playback, é possibile controllare esattamente in che punto si trovi ogni unità in termini di output, compreso anche lo status dei gobo e dei colori, con riscontro grafico per ogni unità.

Per facilitare l'utilizzo di colori e gobo personalizzati esistono all'interno della centralina apposite sezioni di editing che permettono di progettare i propri gobo e di miscelare i propri colori in modo da poter avere il video sempre aggiornato.

Attualmente esistono a questo scopo due sotto-pagine, la "GOBO DRAWING UTILITY" per disegnare i gobo e la "PALETTE EDITOR" per sovrapporre le varie tonalità di colore. Per ulteriori informazioni su entrambe le funzioni, si prega di consultare l'apposita sezione del manuale.

GOBO DRAWING UTILITY (sistema di disegno de gobo)

La GDU permette di progettare sullo schermo i gobo personalizzati in modo che ciò che appare a video corrisponda a qualsiasi gobo personalizzato utilizzato in una qualsiasi proiettore luce collegata alla serie.

Per accedere a questa pagina cliccare "GOBO DRAWING UTILITY".

Dopo la selezione apparirà una grande finestra in basso a sinistra ed una più piccola sopra, entrambe nere. A sinistra apparirà anche una lista di disegni gobo programmati mentre in basso al centro tre comandi contrassegnati con "SAVE AS", "SAVE" e "QUIT".

Accesso e editicreazioneng dei disegni gobo pre-programmati

Per accedere a uno qualsiasi degli disegni gobo pre-programmati nella centralina 3032 spostare il mouse a sinistra dello schermo dove si trova la lista dei disegni gobo già programmati nella centrale stessa. Questi sono i gobo standard previsti per tutte le unità. Sopra e sotto la lista troverete i due comandi "UP" e "DOWN", che servono per far scorrere la lista dei gobo disponibili. Per utilizzare questi comandi cliccare il mouse sul comando scelto e la lista scorrerà nella direzione voluta.

Per accedere a uno qualsiasi dei gobo cliccare il mouse sul comando corrispondente al gobo desiderato e si vedrà apparire lo schema gobo in entrambe le finestre nere dello schermo.

A questo punto sarà possibile creare il disegno; **si raccomanda tuttavia di non modificare e poi salvare i disegni gobo pre-programmati utilizzando lo stesso nome.**

Per ulteriori informazioni sulla creazione dei gobo e la loro memorizzazione fare riferimento ai relativi capitoli di questo manuale.

Personalizzazione dei disegni gobo.

Personalizzare i propri disegni gobo con la centralina 3032 é un'operazione molto semplice. Innanzitutto é possibile scegliere se progettare il proprio disegno ex-novo o partendo da uno pre-programmato che verrà poi realizzato secondo le proprie esigenze. In quest'ultimo caso, seguire le istruzioni date in "Accesso ai disegni gobo pre-programmati" e poi le istruzioni in "Creare i disegni gobo".

Creazione dei disegni gobo

Una volta pronti ad creare il proprio disegno, fare attenzione alla finestra grande in basso a sinistra, la quale contiene le istruzioni necessarie;

- Un comando nero e uno bianco per scegliere il colore che si vuole utilizzare per il disegno. Il colore deve essere scelto cliccando con il mouse il comando corrispondente, esso verrà così evidenziato.
- Un set di coordinate per un posizionamento più facile quando si disegna all'interno della finestra.
- Il comando "CLEAR" che cancellerà il contenuto della finestra non appena cliccato con il mouse.

Per creare il proprio disegno utilizzare gli strumenti sopraccitati e spostare il mouse all'interno della finestra grande; si noterà che il mouse, ovunque sarà spostato all'interno della finestra, ne altererà il colore come da richiesta. Procedendo allo stesso modo sarete in grado di creare tutta una nuova serie di disegni gobo.

La finestra più piccola mostrerà tutto quanto è contenuto in quella grande, ma su scala reale.

SAVE AS, SAVE e QUIT (salva come, salva e esci)

Al centro dello schermo vi sono i comandi "SAVE AS", "SAVE" e "QUIT" che vengono utilizzati come segue:

- "SAVE AS": se selezionato farà apparire una piccola finestra sullo schermo sopra il comando Save As. Utilizzando la tastiera sarà possibile salvare il proprio disegno gobo con il nome desiderato. Questo comando viene utilizzato quando si vuole assegnare al documento un nome nuovo non utilizzato in precedenza.
- "SAVE": questo comando permette di salvare automaticamente il documento con il nome attribuitogli in precedenza; viene utilizzato per editare (creare non mi sembra adatto) un documento già salvato in modo che qualsiasi variazione venga immediatamente registrata.
- "QUIT": se selezionato questo comando riporterà automaticamente alla pagina del menù precedente.

Per selezionare uno dei comandi sopraesposti cliccare il comando relativo.

Dopo aver creato dei propri disegni gobo, selezionare "QUIT" per ritornare alla pagina del menù precedente.

Terminata di utilizzare la sezione utility cliccare il comando "MAIN MENU" e per ritornare al menù principale del programma.

PALETTE EDITOR (paletta colori)

La paletta colore permette di realizzare a video i propri colori in modo tale che corrispondano a qualsiasi colore personalizzato utilizzato per qualsiasi gruppo luce collegato alla serie.

Per selezionare questo comando cliccate "PALETTE EDITOR" dal menu della pagina "UTILITIES".

Sullo schermo appariranno allora dieci strisce di colore pre-programmate. Al di sopra e al di sotto della lista si trovano i comandi "UP" e "DOWN" che permettono di scorrere la lista dei colori. Per utilizzare queste funzioni cliccare il comando corrispondente alla direzione desiderata.

Facendo scorrere la lista verso il basso si vedranno i colori previsti da Martin Professional come standard per i suoi prodotti, con il loro numero di tonalità e quello di riferimento.

Tutti i colori all'interno della centralina vengono miscelati utilizzando un sistema per la miscelazione del colore RGB, a destra dello schermo apparirà una colonna di valori cromatici ed i comandi Rosso, Verde e Blu, ciascuno con la funzione "più" e "meno".

Per variare l'intensità dei colori utilizzati all'interno del sistema cliccare il comando "più" o "meno" corrispondente al colore richiesto. La finestra del singolo colore, a sinistra nello schermo, si modificherà di conseguenza e visualizzerà i nuovi valori sotto forma di differente tonalità di colore.

In qualsiasi momento si voglia ritornare ai valori di default memorizzati nel software originale, cliccare "DEFAULT" e tutti i valori per ritorneranno come da standard.

Una volta perfezionati i colori desiderati, salvarli cliccando "SAVE": i parametri verranno così registrati. Sarà poi possibile tornare alla pagina del menù precedente cliccando "QUIT"

Se si desidera uscire dalla funzione Paletta Colore senza salvare le variazioni apportate, cliccare "QUIT" e si ritornerà alla pagina del menù precedente.

Terminata di utilizzare la sezione Utility, cliccare "MAIN MENU" per tornare al menu principale del programma.

ERASE CUES (cancella esecuzioni)

La pagina Erase Cues permette di cancellare in blocco qualsiasi numero di esecuzioni. Per selezionare questa pagina cliccare "ERASE CUES" dal menù "UTILITIES".

Apparirà quindi sullo schermo a sinistra una lista di tredici esecuzioni con i comandi "UP", "TOP", "DN" e "END". Questi quattro comandi permettono di muoversi verso l'alto e verso il basso nella lista. Per attivarli, cliccare la funzione desiderata. A destra del nome di ciascuna esecuzione si trova il comando "KEEP" che se cliccato cambierà in "ERASE". Cliccando ancora ci si accorgerà che il comando alterna le due opzioni. Queste due funzioni permettono di scegliere quale esecuzione cancellare dalla memoria. Quando si selezionano le esecuzioni da cancellare apparirà in basso a destra dello schermo il numero delle esecuzioni selezionate per la cancellazione. Per selezionare un numero maggiore di esecuzioni alla volta, utilizzare i comandi a destra dello schermo "MARK PAGE", "MARK ALL", "UN-MARK PAGE" e "UN-MARK ALL". Questi comandi permettono rispettivamente di attivare o annullare la selezione di una pagina di esecuzioni alla volta o tutte le esecuzioni esistenti.

Se si desidera cancellare le esecuzioni selezionate, cliccare "START ERASE"; apparirà allora una finestra che chiederà conferma del comando. Cliccando "NO" l'operazione di cancellazione verrà annullata, se invece si clicca "YES" l'operazione comincerà ed apparirà un'altra finestra indicante lo svolgersi dell'operazione stessa.

Per tornare alla pagina precedente cliccare "QUIT".

ERASE SEQUENCES (cancella sequenze)

Questa pagina funziona come la precedente con un'eccezione. In alto a destra dello schermo si troverà anche il comando "CHECK CUES", che se cliccato visualizzerà una finestra mentre il computer controlla le esecuzioni per determinare le sequenze utilizzate. Terminata l'operazione ogni sequenza utilizzata in una o più esecuzioni avrà un segno rosso accanto al nome. A questo punto cliccando "MARK ALL "NO-CUE" si avrà un'ulteriore possibilità di cancellare solo le sequenze non

utilizzate in alcuna scena. Per cancellare le sequenze selezionate seguire le istruzioni indicate nel paragrafo precedente.

Per tornare alla pagina precedente cliccare "QUIT".

BACKUP (copia di sicurezza)

Questa funzione permette di effettuare una copia di sicurezza completa o parziale dei propri dati su floppy disk. Cliccare "BACKUP" nel menu delle "UTILITIES" per aprire questasotto-pagina.

Questa opzione funziona come il comando "ERASE" per quanto riguarda la selezione dei file. Si potranno selezionare file individuali, pagine di file, gruppi di file oppure effettuare un backup completo. In alto sullo schermo apparirà il numero delle selezioni per il backup. Per avviare il backup cliccare "START BACKUP". Sullo schermo verrà allora visualizzato il numero di dischetti da 1.44Mb necessari. Si ricordi che nonostante l'informazione faccia riferimento a dischetti da 1.44Mb si potrà utilizzare qualsiasi tipo di dischetto.

Per inserire e sostituire il dischetto nel drive seguire le istruzioni che compaiono sullo schermo. Sarà possibile arrestare l'operazione in ogni momento cliccando "ABORT". Nel caso in cui il backup richieda più di un dischetto il computer si preparerà automaticamente per il dischetto nuovo.

Vi sono tre punti molto importanti da ricordare:

- 1) Utilizzare sempre dischetti pre-formattati. Nel caso vi siano dubbi sul modo di formattare un dischetto consultate il manuale DOS.
- 2) Per ragioni di sicurezza si consiglia di effettuare sempre un **BACKUP COMPLETO**. Ricorrere a backup di singoli gruppi di file solo in casi eccezionali.
- 3) Nel caso di dischetti che contengono backup precedenti, il computer chiederà se cancellare o no questi file. Come regola generale, si consiglia di cliccare sempre "OK" per cancellare i file in modo che la copia di riserva sia sempre il più recente possibile.

RESTORE (ripristina)

Questa funzione viene utilizzata per ripristinare i dati dei quali è già stato effettuato un backup nel proprio sistema 3032. Il comando "RESTORE" funziona come il comando "BACKUP", ma con alcune eccezioni.

In alto a destra è possibile selezionare il gruppo di file che si vuole ripristinare. Al di sotto di questi comandi si trovano alcune opzioni riguardanti la cancellazione per sovrapposizione di dati già inseriti nel proprio sistema.

SOVRAPPONI SEMPRE: cancellerà qualsiasi dato esistente, per es. numeri di sequenza o di esecuzione simili, sovrapponendo nuovi dati.

NON SOVRAPPORRE: se sono già memorizzate delle informazioni, i file pre-esistenti nella centralina 3032 non verranno cancellati e verranno registrati solo quelli non esistenti.

CONFERMA RIPRISTINO: se sono già memorizzate delle informazioni, il computer si fermerà per chiedere, tramite il video, se si desidera cancellarle sovrapponendogli quelle nuove oppure no.

Per cominciare qualsiasi tipo di ripristino cliccare "START RESTORE" in basso a sinistra dello schermo.

VEDI NOTE AGGIORNATE

Questa sotto-pagina permette di vedere tutte le annotazioni del programmatore riguardanti le variazioni del sistema per aggiornamenti del software.

Le annotazioni appariranno sul video e sarà possibile scorrerle utilizzando i quattro comandi che si trovano in fondo allo schermo.

Programmazione della centralina

Per programmare le unità sulla centralina tenere conto di tre livelli di priorità:

Scena, Sequenza ed Esecuzione.

La scena rappresenta l'elemento più semplice esistente in un programma. Consiste in un "settaggio" per funzione di ciascuna delle unità.

Una sequenza è data da una o più scene collegate che il computer eseguirà in ordine sequenziale.

Dopo aver scritto un certo numero di sequenze, sarà possibile riunirle in gruppi di dieci per formare un'esecuzione. L'esecuzione è il prodotto finale della centralina.

In altre parole:

Un'esecuzione contiene le informazioni riguardanti dieci sequenze, che contengono le informazioni riguardanti le scene, le quali a loro volta contengono le informazioni sui settati di ciascuna funzione di ogni proiettore luce.

Vi sono due modi principali per programmare la centralina ed ognuno presenta vantaggi e svantaggi. I due metodi sono illustrati qui di seguito, tuttavia il programma si basa sul secondo.

1 - Programmazione scena per scena

Con questo metodo di programmazione tutte le informazioni per tutte le unità vengono memorizzate in ogni singola scena, quindi in ogni scena si troveranno le informazioni riguardanti colore, gobo, posizione, otturatore ed eventuali altri strumenti. In questo modo operava la centralina Martin Professional 2032.

Il vantaggio principale di questo tipo di programmazione consiste nel fatto che tutte le informazioni sono memorizzate assieme ed è più facile reperirle all'interno della centralina, la quale potrebbe contenere un numero infinito di sequenze. Tuttavia questo metodo presenta numerosi svantaggi se paragonato al successivo. In particolare per quegli utenti che devono editare spesso le sequenze, qualunque ne sia il motivo, si raccomanda vivamente di ricorrere al secondo metodo.

2 - Programmazione modulare comprendente la focalizzazione puntuale.

Con questo metodo di programmazione qualsiasi tipo di informazione viene memorizzato come entità separata in una sequenza. Le sequenze vengono poi combinate nella funzione "CUE" per funzionare in parallelo. Si avrà ad esempio una sequenza che contiene tutte le informazioni sul colore, una sequenza che contiene le informazioni sui gobo, una che contiene quelle sulle posizioni e così via fino ad un massimo di dieci sequenze. Nella funzione "CUE" le sequenze vengono disposte in modo che i proiettori luce producano gli effetti desiderati. Significa anche che queste componenti di sequenza possono essere utilizzate quante volte si voglia, rendendo possibile la continuità dello spettacolo.

Con questo metodo ogni informazione riguardante la posizione deve essere ri-creata in base ai parametri standard, mentre le informazioni riguardanti il colore o i gobo saranno sempre le stesse, indipendentemente dalla diversità dei locali in cui si lavora.

Focalizzazione puntuale

Il vantaggio principale di questo metodo lo si riscontra nella programmazione delle informazioni riguardanti la posizione; per esempio nell'illuminare un gruppo musicale sul palcoscenico in modo che tutte le luci siano concentrate sul solista del gruppo. Si utilizza poi questa sequenza in un certo numero di esecuzioni diverse mantenendo gli stessi parametri per la posizione, ma cambiando per esempio quelli del colore o dei gobo. Sarà possibile utilizzare la sequenza della posizione un numero infinito di volte.

Dopo due giorni lo stesso gruppo si trova su un'altro palcoscenico e le luci sono collocate diversamente, quindi i parametri della posizione per la sequenza del solista non corrispondono più alla sua posizione sul palco. Semplicemente inserendo la funzione "SEQUENCE" della centralina e ri-creando le posizioni delle unità, sarà possibile salvare la sequenza con lo stesso nome che aveva in precedenza.

Quest'informazione cambierà per ogni "ESECUZIONE" nella quale la sequenza é programmata. Utilizzando questo metodo sarà sufficiente ri-programmare la sequenza dei parametri di posizione una volta, poi tutte le "ESECUZIONI" verranno modificate, indipendentemente dal numero di volte che la sequenza verrà utilizzata.

E' molto importante che quanto detto venga capito **prima** di iniziare la programmazione, poiché si risparmia molto tempo sia nell'immediato che in futuro. Dopo aver programmato le sequenze, leggere la sezione riguardante la pagina dell'"ESECUZIONE" per rendersi conto di come tutto si combini perfettamente.

IMPORTANTE

Prima di programmare la centralina leggere attentamente il paragrafo "**PROGRAMMAZIONE DELLA PROPRIA CENTRALINA**".

SEQUENCE (sequenza)

Per selezionare la pagina della sequenza cliccare "SEQUENCE" nel menu principale.

Nella parte alta dello schermo apparirà allora la configurazione delle unità che sono state salvate nel collegamento in serie, con tutti gli strumenti di programmazione visualizzati nella parte bassa dello schermo stesso. Le funzioni che seguono verranno spiegate dettagliatamente nei paragrafi riguardanti i vari tipi di prodotto che la 3032 può controllare. Per ulteriori informazioni in merito fare riferimento ai seguenti paragrafi:

- **SA (Stand Alone)**
- **IRIDE**
- **FUOCO**
- **PRISMA**
- **COLORE**
- **GOBO**

- **LUCE**
- **MOVIMENTO**

Le altre funzioni esposte a video sono comuni a tutte le unità e saranno spiegate in questa sezione del manuale.

Selezione di collegamenti in serie diversi

In basso a sinistra dello schermo sono visualizzate sei funzioni, quattro delle quali servono per avere accesso ai collegamenti in serie individuali mentre un'altra, contrassegnata da "ALL", permette l'accesso contemporaneo a tutti i collegamenti.

Quando si selezionano i vari collegamenti, la parte superiore dello schermo mostrerà le unità che sono state configurate in quel collegamento; mentre se viene selezionato "ALL", appariranno a video tutte le unità configurate nella centralina.

Per selezionare uno o più collegamenti in serie cliccare con il mouse l'apposito comando.

Il sesto comando, "DISPLAY", permette di accendere il video dell'unità la pagina Sequenza. Selezionando questo comando ne appariranno altri due: "INFO" e "CHNL". Mentre "INFO" è in corso di esecuzione appariranno a video tutte le informazioni selezionate per le unità nella pagina del "SOFTWARE SETUP"; selezionando "CHNL" sul video appariranno i numeri di identificazione e, se ve ne sono, i gruppi assegnati ad ogni unità. Si potrà scegliere indifferentemente fra queste opzioni. Cliccare "OK" dopo aver effettuato la selezione per procedere con la programmazione. Si ricordi che finché non viene cliccato "OK" non sarà possibile muovere il cursore dall'area della selezione.

Selezione di unità diverse

Per programmare qualsiasi display del collegamento in serie, sarà possibile selezionare o annullare la selezione di qualsiasi unità, come appena spiegato.

Se si ha accesso ad **un solo collegamento in serie**, cliccare il comando dell'unità per attivare o annullare la selezione.

Utilizzare il comando a sinistra nel mouse per attivare o annullare la selezione della singola unità; il comando intermedio per agire su tutte le unità simili esposte a video; il comando a destra invece per attivare oppure annullare la selezione di tutte le unità simili di quel collegamento in serie.

Se si ha accesso a tutti i collegamenti in serie i comandi del mouse avranno le seguenti funzioni:

Comando a sinistra: attiva o annulla la selezione della singola unità.

Comando intermedio: attiva o annulla la selezione delle unità simili dell'intero collegamento in serie nel quale si trova l'unità stessa.

Comando a destra: attiva o annulla la selezione di tutte le unità simili in tutti i collegamenti.

Si ricordi che è possibile selezionare contemporaneamente solo unità dello stesso tipo. E' invece impossibile selezionare tipi diversi di unità contemporaneamente, dato che queste utilizzano comandi diversi, non sempre compatibili tra di loro.

Si ricordi anche che quando una o più unità vengono selezionate, gli strumenti nella parte inferiore dello schermo vengono evidenziati ad indicare che è possibile accedere a quelle funzioni. Per ulteriori informazioni in merito fare riferimento ai paragrafi riguardanti i singoli prodotti.

Freccia a sinistra e a destra, funzioni “<” e “>”

Questi comandi, collocati a destra dello schermo, servono per scansionare le varie scene di una sequenza programmata nella centralina.

Per attivare il comando indietro “<”, cliccare il comando stesso e le scene scorreranno dalla fine verso l’inizio ogni volta che il comando viene premuto.

Per attivare il comando avanti “>”, cliccare il comando e le scene scorreranno dall’inizio alla fine ogni volta che il comando viene attivato.

Ricordarsi che questi comandi possono essere utilizzati solo quando una sequenza é composta da più di una scena.

ADD (aggiungi)

Il comando “ADD” viene utilizzato quando vengono aggiunte delle scene a una sequenza, sia essa una sequenza appena programmata oppure una sequenza richiamata dalla memoria ed editata (creata non mi sembra adatto poiché se viene richiamata significa che é già stata creata).

La centralina funziona in modo che ogni volta che si comincia a programmare una sequenza, viene automaticamente programmata la prima scena (Scena 1/1) e una volta perfezionata premendo “ADD” si procederà alla scena 2/2. La seconda scena diventa automaticamente una copia della prima, che bisognerà editare per creare la seconda scena. Tale procedura continua finché le scene create non soddisferanno appieno. Finita la programmazione dell’ultima scena **NON** schiacciare nuovamente “ADD” altrimenti verrebbe duplicata la scena ed aggiunta in coda alle altre già programmate.

Si ricorda che é possibile utilizzare le frecce, illustrate sopra, in qualsiasi momento durante la programmazione per scorrere le scene già programmate e, se necessario, rieditarle.

Finita la programmazione delle scene, salvarle come sequenza; per ulteriori informazioni in merito fare riferimento al paragrafo seguente sui comandi “FILES”.

FILES (file)

Per accedere ai file cliccare “FILES” in basso a sinistra dello schermo ed apparirà una sotto-pagina nuova nella parte inferiore dello schermo.

All’interno di questa vi sono sei comandi distinti, ognuno dei quali ha caratteristiche differenti che verranno esposte qui di seguito:

SAVE AS NEW SEQUENCE (salva come nuova sequenza)

Questo comando può essere attivato solo dopo aver caricato una sequenza precedentemente salvata, editata e che deve essere ri-salvata con un nuovo nome e numero. Quando selezionato questo comando visualizzerà una tastiera sulla parte inferiore dello schermo; sopra questa si vedrà uno spazio con il nome della sequenza da modificare. A questo punto sarà possibile cambiare il nome della sequenza utilizzando il mouse e la tastiera visualizzata oppure utilizzando la tastiera del computer. Una volta digitato il nuovo nome cliccare “SAVE” a destra sullo schermo o dare l’invio con la tastiera del computer. La sequenza verrà così salvata sul disco fisso con il nuovo nome attribuitogli.

Per ritornare alla pagina della sequenza, cliccare, in qualsiasi momento, "CANCEL" a destra dello schermo o "ESC" sulla tastiera.

SAVE SEQUENCE (salva sequenza)

Selezionando questo comando apparirà nella parte inferiore dello schermo una tastiera e sopra questa lo spazio per il nome della sequenza. Se la sequenza da editare non è già stata salvata apparirà la dicitura "NO NAME". Per cambiare il nome della sequenza utilizzare il mouse e la tastiera visualizzata sullo schermo o la tastiera del computer. Dopo aver impostato il nome desiderato cliccare "SAVE", a destra dello schermo, o dare l'invio. La sequenza verrà così salvata sul disco fisso con il nome attribuitogli.

Per eliminare tale impostazione e ritornare alla pagina della sequenza, cliccare "CANCEL", a destra dello schermo, o "ESC" sulla tastiera e si ritornerà allo stato precedente.

Se la sequenza caricata è già stata salvata e viene dato il comando "SAVE SEQUENCE", verrà chiesto, tramite una finestra di conferma, se si desidera effettivamente cancellare la sequenza memorizzata in precedenza; questo allo scopo di evitare che sequenze pre-esistenti vengano cancellate accidentalmente. Se viene risposto "No" si ritornerà allo stato iniziale, se invece viene risposto "Yes" apparirà una tastiera nella parte inferiore dello schermo e, seguendo le istruzioni sopra esposte, sarà possibile digitare il nome della sequenza. Sia che si tratti di un nome nuovo o del nome già attribuito in precedenza, la vecchia sequenza verrà sostituita con quella nuova.

Mentre la tastiera è visualizzata sullo schermo, sarà possibile ritornare allo stato precedente in qualsiasi momento utilizzando il comando "CANCEL".

LOAD SEQUENCE (carica sequenza)

Tramite questo comando verrà visualizzata sullo schermo una lista di sequenze già salvate sul disco fisso. Appariranno quattordici sequenze alla volta e sarà possibile far scorrere la lista verso l'alto o verso il basso utilizzando i comandi a sinistra nello schermo.

Cliccando "TOP" la lista si riposiziona all'inizio delle sequenze programmate.

Cliccando "PAGE UP" la lista scorrerà verso l'alto di pagina in pagina.

Cliccando "PAGE DOWN" la lista scorrerà verso il basso di pagina in pagina.

Cliccando "END" la lista si posizionerà in fondo alla lista delle sequenze.

La lista delle sequenze fornirà le seguenti informazioni:

- Il numero della sequenza; si ricorda che ogni sequenza o scena salvata acquisterà automaticamente un numero.
- Il nome assegnato alla sequenza durante l'ultimo salvataggio.
- Il numero totale delle scene contenute nella sequenza.
- Il tempo di sincronizzazione, in secondi, che viene salvato con la sequenza. Per ulteriori informazioni fare riferimento al paragrafo "TOOL" della pagina "SEQUENCE". Se non è stato salvato alcun tempo di sincronizzazione, viene assegnato alla sequenza il parametro di default di 1.00 secondo.

Per selezionare una sequenza della lista cliccare la sequenza desiderata ed essa verrà richiamata dalla memoria del disco fisso; sullo schermo apparirà nuovamente la pagina delle sequenze con la sequenza prescelta attivata nella scena nella quale era stata salvata.

Se si decide di non caricare una sequenza da questa lista e di uscire da questo ambiente della centralina, cliccare "CANCEL", a sinistra nella parte centrale dello schermo, oppure utilizzare il tasto del mouse a destra in qualsiasi momento.

DELETE SEQUENCE (elimina sequenza)

Questo comando può essere attivato solo dopo aver caricato una sequenza precedentemente salvata. Selezionando questa funzione appare una piccola finestra in mezzo allo schermo che chiederà conferma del comando.

Selezionando "Yes", la sequenza verrà cancellata automaticamente dal disco fisso, ma rimarrà disponibile nella pagina principale delle Sequenze della centralina, alla quale il computer ritornerà automaticamente. Questo procedimento è stato inserito nel programma di proposito per impedire che delle sequenze vengano cancellate accidentalmente. Nel caso si voglia conservare la sequenza, salvarla nuovamente poiché è già stata cancellata dal disco fisso.

Selezionando invece "No" nella finestra di conferma, si ritornerà alla pagina delle Sequenze e non verrà apportato alcun cambiamento.

NEW SEQUENCE (sequenza nuova)

Selezionando questo comando tutti i dati, compresi quelli riguardanti la scena che è attivata nel Sequence mode, verranno cancellati automaticamente, senza tener conto se sono stati salvati o meno. Si ritornerà quindi alla pagina delle Sequenze, pronti per iniziarne.

CANCEL (annulla)

Grazie a questo comando è possibile ritornare alla pagina delle Sequenze come prima che fosse selezionato il comando "FILES".

TOOLS (strumenti)

Per avere accesso alla sezione strumenti cliccare "TOOLS" in basso a sinistra dello schermo ed apparirà una sotto-pagina nella parte inferiore dello schermo. Al suo interno si trovano otto comandi, ciascuno dei quali possiede caratteristiche ben distinte e che saranno spiegate qui di seguito:

DELETE SCENE (elimina scena)

Selezionando questo comando apparirà una finestra al centro dello schermo che chiederà se si intende veramente cancellare la scena visualizzata. Rispondendo "No" si ritornerà alla pagina "TOOLS", mentre rispondendo "Yes" la scena della sequenza visualizzata verrà cancellata sia dalla sequenza che dal disco fisso.

INSERT SCENE (inserisci scena)

Selezionando questo comando apparirà una finestra al centro dello schermo che chiederà conferma dell'inserimento di una scena nuova nella sequenza. Rispondendo "No" si ritornerà alla pagina "TOOLS", mentre rispondendo "Yes" la scena nuova verrà inserita nella sequenza immediatamente successiva alla scena visualizzata. Si ricorda che questa scena, se non editata poi in maniera diversa, sarà la copia esatta di quella precedente.

EXPORT SCENE (esporta scena)

Selezionando questo comando apparirà una finestra al centro dello schermo per la conferma della decisione di copiare la scena corrente negli appunti. Rispondendo "Yes" alla domanda la scena verrà duplicata e poi spostata (esportata) negli appunti, senza tuttavia modificare la sequenza. La scena verrà poi conservata negli appunti fino a quando non si deciderà di sovrapporne un'altra. L'unico limite per quando riguarda gli appunti è che possono contenere una sola scena, ma questa può essere riutilizzata all'infinito. Per ulteriori informazioni vedere avanti.

IMPORT SCENE (importa scena)

Selezionando questo comando apparirà una finestra al centro dello schermo per conferma della richiesta di incollare (importare) la scena che si trova negli appunti, e quindi cancellare la scena che appare sul video. Rispondendo "Yes" la scena a video verrà cancellata e sostituita con la scena che era stata salvata negli appunti. E' possibile incollare (importare) la stessa scena un numero infinito di volte ed in qualsiasi sequenza.

SET AUTORATE (imposta autorate)

Selezionando questo comando apparirà una sotto-pagina nella parte inferiore dello schermo con tutte le informazioni necessarie per impostare il tempo di sincronizzazione delle sequenze. Questa funzione permette di determinare l'intervallo tra una scena e l'altra in una sequenza.

A sinistra della sotto-pagina vi sono altre due finestre ognuna delle quali contiene dei numeri. Quella superiore indica il tempo di sincronizzazione in secondi (SEC), mentre quella inferiore lo stesso tempo di sincronizzazione ma in Battiti Per Minuto (BPM). I due valori possono essere aumentati o diminuiti per mezzo dei comandi "+" o "-" che si trovano al centro della sotto-pagina. Per aumentare il valore del tempo, cliccare "+". Utilizzare il tasto a sinistra nel mouse per aumentare il tempo di un centesimo di secondo alla volta, quello intermedio per aumentarlo di un quarto di secondo alla volta e quello a destra per aumentarlo di due secondi alla volta.

Per diminuire il tempo cliccare "-"; utilizzare il tasto a sinistra nel mouse per diminuire il tempo di un centesimo di secondo alla volta, quello intermedio per diminuirlo di un quarto di secondo alla volta e quello a destra per diminuirlo di due secondi alla volta.

Esiste anche un comando in fondo alla pagina che se cliccato alterna le funzioni "UPDATE" e "NO UPDATE"; a seconda dello stato del comando il video verrà aggiornato oppure no. Si ricorda però che le unità verranno comunque sempre aggiornate con le informazioni riguardanti la scena, anche se lo schermo non lo è. Questa funzione ha lo scopo di permettere al computer di fornirgli in modo rapido e sicuro aggiornamenti delle unità, senza dover aggiornare lo schermo in continuazione. Se, pur avendo selezionato "UPDATE", il computer non è in grado di aggiornare lo schermo abbastanza rapidamente da rispettare i tempi di Auto Rate, esso cambierà automaticamente il suo stato in "NO UPDATE".

Una volta definito l'Auto Rate ottimale cliccare "OK" ed il parametro verrà salvato con la sequenza nel disco fisso la prima volta che questa viene registrata.

Se si desidera annullare il valore di Auto Rate impostato cliccare "CANCEL" e si ritornerà alla pagina delle Sequenze.

CANCEL (annulla)

Selezionando questo comando si ritornerà alla pagina "SEQUENCE", come prima che fosse selezionato il comando "TOOLS".

QUIT (esci)

L'ultimo comando della pagina Sequenze, "QUIT", é situato in basso a sinistra dello schermo. Selezionandolo apparirà una finestra di conferma al centro dello schermo. Rispondendo "No" si ritornerà alla pagina delle Sequenze, mentre rispondendo "Yes" si ritornerà al "MAIN MENU" (menù principale) della centralina.

Ricordarsi di salvare ogni variazione o inserimento prima di uscire dal programma.

CUE (esecuzione)

Per selezionare la pagina "esecuzione" cliccare il comando "CUE" sul menu principale.

Appariranno allora dieci linee numerate nella parte superiore dello schermo e una serie di strumenti nella parte inferiore. Le dieci righe sono destinate a dieci sequenze che possono lavorare in parallelo per formare un'esecuzione completa. Accanto alle linee delle sequenze, si vedrà anche una serie di sette comandi che verranno illustrati dettagliatamente in questa sezione del manuale. Il modulo "CUE" della centralina comprende tre diverse funzioni: "CUE MODE", "FIXT.MODE" e "EDIT MODE". Per selezionarne uno, cliccare "CUE MODE" nella parte inferiore dello schermo e questi iniziano a scorrere. Questi comandi hanno le seguenti funzioni:

"CUE MODE" - Viene utilizzato quando il sistema di illuminazione é in funzione o in playback. Da qui non é possibile avere accesso ad alcuna delle funzioni di editing dell'esecuzione, ma si possono selezionare degli strumenti che influenzano il modo in cui l'esecuzione viene prodotta.

"FIXT.MODE" - E' l'abbreviazione di "FIXTURE MODE" e permette l'accesso in tempo reale alle unità controllate dalla centralina 3032.

Sarà possibile selezionare qualsiasi strumento, o gruppo di strumenti, da qualsiasi unità, o gruppo di unità assimilabili, e cambiare il risultato del singolo strumento mentre tutte le altre sequenze di un'esecuzione sono in funzione.

"EDIT CUE" - Permette di costruire l'esecuzione finale delle luci e fornisce tutti gli strumenti di editing necessari per creare un'esecuzione.

EDIT MODE (funzione edit)

Questo é la prima funzione della pagina esecuzione ed ha lo scopo di permettere la creazione delle esecuzioni delle luci. In fondo allo schermo sarà visualizzata una serie di comandi necessari per creare le esecuzioni. Il procedimento di creazione dell'esecuzione verrà illustrato in seguito.

LOAD SEQ (carica sequenza)

Per caricare una Sequenza nell'esecuzione cliccare "LOAD SEQ" in fondo allo schermo. Selezionato questo comando apparirà nella parte destra dello schermo la lista delle sequenze già salvate nel

disco fisso. Questa lista può essere fatta scorrere verso l'alto o verso il basso utilizzando gli appositi comandi situati al di sopra e al di sotto della lista, come già visto per la pagina "LOAD SEQUENCE" del modo sequenze.

Per inserire una sequenza nell'esecuzione selezionare dapprima la riga in cui si vuole che la sequenza appaia e a tale scopo utilizzare il mouse o la tastiera del computer. Verrà quindi evidenziato il numero selezionato. Cliccare poi la sequenza che si vuole inserire e questa verrà immediatamente trasferita nell'esecuzione, a sinistra dello schermo. Continuare ad aggiungere sequenze fino a quando non si avrà ottenuto il risultato desiderato, poi ritornare alla videata precedente utilizzando il tasto a destra del mouse.

Modificazione del tempo di autorate

Dopo aver stabilito le sequenze desiderate nell'esecuzione, potrebbe essere necessario regolare i tempi di AutoRate delle sequenze al fine di ottenere il risultato desiderato.

Tali valori determinano l'intervallo di tempo tra una scena e l'altra e quindi la velocità di aggiornamento della nuova scena inviata alle unità.

Il tempo di AutoRate apparirà a destra del nome della sequenza, insieme ad una finestra che riporta il numero complessivo delle scene in quella determinata sequenza; i tempi saranno quelli memorizzati quando la sequenza è stata salvata sul disco fisso. Nel caso non venga salvato alcun tempo di AutoRate verrà attribuito un tempo di Default di 1,00 secondo. Non sarà necessario ritornare al modo Sequence della centralina e registrare il tempo; esso può essere programmato e salvato anche all'interno di questo modo.

Per modificare questi valori utilizzare gli appositi comandi "+" e "-" situati a destra del nome della sequenza. Cliccando questi comandi il tempo verrà modificato come desiderato: il comando a destra del mouse aumenterà o diminuirà il tempo di un centesimo di secondo, il tasto intermedio aumenterà o diminuirà il tempo di un decimo di secondo, mentre quello a destra lo aumenterà o diminuirà di due secondi.

Agendo sui tempi si potranno ottenere sempre prestazioni continue ed omogenee. Anche se le sequenze hanno valori di AutoRate diversi non vi saranno problemi: la centralina aggiornerà in continuo le sequenze al valore di AutoRate. Sarà quindi possibile avere una sequenza di posizione che varia ogni cinque secondi e una del colore che cambia ogni dieci.

Ottenuta l'esecuzione desiderata, salvarla sul disco fisso della centralina.

LOAD CUE (carica esecuzione)

Per caricare un'esecuzione salvata in precedenza cliccare "LOAD CUE", a destra sullo schermo, ed apparirà la lista delle esecuzioni salvate in precedenza. La lista potrà scorrere verso il basso o verso l'alto per mezzo degli appositi comandi situati sopra o sotto la lista stessa, come già illustrato nel paragrafo "LOAD SEQ".

SAVE NEW (salva nuovo)

Per salvare un'esecuzione nuova nel disco fisso cliccare "SAVE NEW". Selezionando questo comando sulla parte inferiore dello schermo verrà visualizzata una tastiera e, subito al di sopra, lo spazio per il nome dell'esecuzione, indicato con "NEW CUE". Per cambiare il nome utilizzare il

mouse e la tastiera visualizzata sullo schermo o la tastiera del computer. Per memorizzare il nome scelto cliccare "SAVE", a destra dello schermo, o dare l'invio con la tastiera; l'esecuzione verrà così salvata sul disco fisso con il nome prescelto.

Per annullare questo comando e ritornare alla pagina dell'esecuzione, cliccare "CANCEL" a destra nello schermo o il tasto "ESC" della tastiera.

Se viene caricata un'esecuzione già salvata in precedenza, che è stata poi editata per crearne una nuova, seguire le istruzioni appena illustrate. Tuttavia, se l'esecuzione è rimasta essenzialmente invariata, leggere quanto segue.

SAVE NEW (salva esecuzione)

Se viene caricata un'esecuzione precedentemente salvata e poi editata solo in parte, in modo che il concetto base rimanga sostanzialmente invariato, salvarla nuovamente cliccando "SAVE CUE". Apparirà allora sullo schermo una finestra di conferma per registrare la nuova esecuzione sopra quella precedente, ad evitare che venga cancellata accidentalmente. Rispondendo "No" alla domanda si ritornerà allo stato precedente, mentre rispondendo "Yes" apparirà una tastiera nella parte inferiore dello schermo e, seguendo le istruzioni appena impartite, si potrà digitare il nome dell'esecuzione nuova. Sia che venga inserito un nome nuovo o che quello originale venga lasciato inalterato, l'esecuzione precedente verrà cancellata da quella nuova.

In qualsiasi momento in cui la tastiera è visualizzata sarà possibile ritornare allo stato precedente utilizzando il comando "CANCEL".

CLEAR SEQUENCE (cancella sequenza)

Per cancellare una singola sequenza da un'esecuzione in cui non è più necessaria, selezionare la riga in cui si trova la sequenza e cliccare "CLEAR SEQ", in basso sullo schermo. La sequenza verrà immediatamente cancellata dall'esecuzione, mentre le altre sequenze resteranno inalterate.

CLEAR CUE (cancella esecuzione)

Per cancellare tutte le Sequenze da un'esecuzione e poi risettarla per un'altra serie di sequenze, cliccare "CLEAR CUE"; tutte le sequenze verranno immediatamente cancellate dalla lista e l'esecuzione verrà risettata per la riprogrammazione.

BLACKOUT (interruzione)

Il comando "BLACKOUT" permette di interrompere **immediatamente** le funzioni di ogni unità dei collegamenti in serie. Si tratta di un comando che alterna On (accensione) e Off (spegnimento). Quando il comando "BLACKOUT" viene cliccato cambia colore e diventa rosso ad indicare che l'interruzione è attivata; se cliccato nuovamente diventerà verde ad indicarne la disattivazione. L'interruzione è istantanea e sarà attiva finché il comando non ritorna allo stato precedente.

QUIT (esci)

In basso a destra dello schermo si trova il comando "QUIT", che se attivato riporterà al Menù Principale. Quando viene selezionato apparirà una finestra al centro dello schermo che chiederà conferma del comando. Rispondendo "No" alla domanda si ritornerà alla pagina dell'esecuzione, mentre rispondendo "Yes" si tornerà alla pagina "MAIN MENU" della centralina.

Ricordarsi di salvare tutte le variazioni o gli inserimenti prima di uscire dal programma.

CUE MODE (modo esecuzione)

Questa funzione viene utilizzata dopo aver programmato e salvato le esecuzioni. Alcune funzioni tra quelle situate in basso sullo schermo vengono mantenute come si trovavano nel modo "EDIT CUE"; si noterà però che le funzioni che venivano utilizzate per la programmazione vengono ora utilizzate per il Playback. Per ulteriori informazioni sui comandi che seguono consultare "the 'CUE' Page - 'EDIT CUE'". Per informazioni riguardanti i nuovi comandi leggere invece quanto segue.

RESET SEQ (resetta sequenza)

Cliccando "RESET SEQ" tutte le sequenze all'interno di un'esecuzione ritorneranno alla prima scena per poi continuare con il loro tempo di AutoRate. Questa funzione può essere di grande aiuto per rivedere l'inizio dell'esecuzione.

TRIG SEQ (sincronizza sequenza)

Il comando "TRIG SEQ" permette di far avanzare contemporaneamente tutte le sequenze una scena alla volta. Ogni volta che viene utilizzato questo comando le sequenze avanzeranno di una scena, indipendentemente dal fatto che i tempi di autorate siano attivi oppure no. Il comando è più efficiente se i tempi di AutoRate sono disabilitati per mezzo di "ON" o "GO" o se la sequenza funziona con il "trig mode" manuale. Per ulteriori informazioni su questi comandi leggere quanto segue.

FIXT.MODE (funzione fixt.)

Questa parte del modulo "ESECUZIONE" viene utilizzata per avere accesso in tempo reale a qualsiasi funzione di un prodotto o di un certo numero di prodotti. Sarete in grado di modificare una o più funzioni per queste unità, e modificarle lasciando intatto il resto dell'esecuzione.

Spostandosi al "FIXT.MODE" della pagina dell'esecuzione i comandi in fondo allo schermo resteranno uguali al "CUE MODE" della pagina dell'esecuzione; si vedranno però due nuove sezioni nella parte superiore dello schermo. La sezione superiore mostrerà tutti i proiettori luce configurati nel sistema, così come accade nel modulo "SEQUENCE" quando vengono selezionati i collegamenti "ALL", con la differenza che vengono mostrati solo due collegamenti alla volta. Anche i tasti del mouse hanno la stessa funzione quando selezionano le unità. Il tasto del mouse a sinistra attiva o annulla la selezione di una singola unità, quello intermedio attiva o annulla la selezione di tutte le unità simili in uno stesso collegamento, mentre quello a destra attiva o annulla la selezione di tutte le unità simili in tutti i collegamenti. Per cambiare il collegamento visualizzato utilizzare i due comandi contrassegnati con "LINK 1/2" e "LINK 3/4", che faranno apparire a video i collegamenti selezionati. Se le unità sono state configurate in gruppi sarà possibile selezionare anche un solo gruppo di luci, cliccando l'apposito comando situato sotto i comandi di collegamento.

Quando un'unità viene selezionata i comandi blu scuro sullo schermo indicano le caratteristiche del prodotto; queste caratteristiche risulteranno ora accessibili e sarà quindi possibile sovrapporre qualsiasi parte dell'unità indipendentemente dall'esecuzione, che continuerà a funzionare per tutto il tempo.

Per sovrapporre una caratteristica dell'unità, selezionarla in modo da far apparire sul video quella caratteristica di quell'unità, analogamente a come avviene nel modulo "SEQUENCE" e ciò anche se sta cambiando. Accanto ad ogni caratteristica si troverà il comando "FREE", ad indicare che la

funzione é libera da ogni controllo esterno ed eseguirà soltanto i comandi impartiti dall'interno del sistema di controllo. Per accedere a questa funzione cliccare il comando in modo che il video si muti in "LOCK". Bloccando una caratteristica l'unità ignorerà immediatamente tutte le informazioni che la riguardano e dal sistema di controllo e si avrà così piena libertà di sovrapposizione. La funzione potrà essere editata all'infinito senza che il resto della esecuzione venga modificato.

Qualsiasi unità che presenta caratteristiche bloccate potrà essere facilmente individuabile dal colore rosso del nome dell'unità.

Per sbloccare in qualsiasi momento tutti gli effetti di un'unità, cliccare "RELEASE"; per sbloccare tutti gli effetti di tutte le unità cliccare "RELEASE ALL". Tutte le unità ritorneranno allora allo stato precedente e risponderanno alle istruzioni salvate inizialmente con l'esecuzione.

Comandi ON, AUTO, LOOP, GO, FWD e OPEN (acceso, auto, ciclo, avanti e aperto)

Questi comandi si trovano a destra sullo schermo e sono visibili solo nel modo CUE o EDIT, una serie per ogni sequenza. Si tratta di comandi a commutazione che funzionano quando il mouse viene cliccato direttamente su di essi. Le loro caratteristiche sono le seguenti:

- "ACCESO" e "SPENTO": é il primo comando alla destra del nome della sequenza ed ha la sola funzione di accensione e spegnimento. Quando si trova in posizione On, lo schermo sarà verde ed i proiettori luce verranno costantemente aggiornati; in posizione Off, lo schermo sarà rosso ed ai proiettori luce non verrà inviata alcuna informazione dalla sequenza; la sequenza sarà quindi assolutamente ignorata, come se non fosse programmata in quell'esecuzione.
- "AUTO": questo comando determina il tipo di sincronizzazione che la sequenza riceverà. Può commutare tra "AUTO", che prevede la sincronizzazione programmata automaticamente; "TR-, X" la sincronizzazione della musica con il microfono; "MAN" la sincronizzazione manuale della sequenza.
- "CICLO": questo comando permette di decidere se la Sequenza deve continuare, "ripetendosi", o se deve eseguire un ciclo per poi fermarsi sull'ultima scena. Per selezionare la ripetizione ciclica della sequenza cliccare il comando che dovrà divenire verde; per eseguire solo UN ciclo cliccare il comando in modo che diventi rosso.
- "AVANTI" e "STOP": questo comando funge da pausa per la sequenza. In posizione "Go" lo schermo sarà Verde e i proiettori verranno costantemente aggiornati; su "Stop", lo schermo sarà rosso e la sequenza non avanzerà più, disabilitando l'AutoRate. Questa situazione verrà mantenuta fino a quando il comando non cambierà nuovamente di stato.
- "AVANTI" e "INDIETRO": questo comando fornisce l'opzione di far girare la sequenza sia avanti che indietro. Cliccando il comando sul video si vedrà scorrere la sequenza come richiesto.

- “APERTO” e “BLOCCATO”: questo comando ha lo scopo di bloccare una sequenza quando viene caricata una nuova esecuzione. In posizione “Lock” lo schermo sarà rosso e ai proiettori verranno ancora inviate le informazioni di aggiornamento della sequenza. Sarà però possibile caricare anche una nuova esecuzione, mantenendo la sequenza nella stessa posizione all’interno della lista delle sequenze. Si potrà, ad esempio, facilmente provare colori o posizioni diverse all’interno di esecuzioni diverse, oppure mantenere attiva per tutto il tempo una sequenza contenente ‘luci residenti’ senza doverla includere in ogni esecuzione.

CUE-LIST (lista delle esecuzioni)

La pagina della lista delle esecuzioni ha più di un’applicazione, di conseguenza il suo utilizzo può variare a seconda della situazione.

Costituisce un centro di controllo quando si utilizza l’interfaccia con time code (codice a tempo) Voyetra V24 SMPTE e la sede in cui vengono creati, registrati e played back (riprodotti) spettacoli con time code. Per l’utilizzo della suddetta interfaccia si consiglia di leggere “**Utilizzo dell’interfaccia Voyetra V24 SMPTE con time code.**”

La lista delle esecuzioni, oltre a funzionare con una fonte con time code, può funzionare anche con l’orologio interno del computer. In questo modo gli spettacoli possono essere programmati tutti assieme e poi fatti funzionare senza alcun operatore. Per ulteriori informazioni riguardanti questa applicazione leggere: “**Utilizzo dell’orologio interno del computer**”.

La lista delle esecuzioni può anche per creare e far funzionare le esecuzioni del proprio spettacolo, permettendone l’organizzazione secondo l’ordine preferito. Per ulteriori informazioni riguardanti quest’impiego della centralina leggere “**Collegamenti delle esecuzioni nella centralina 3032**”.

Per accedere ad una delle funzioni “CUE-LIST” cliccare il comando “CUE-LIST” desiderato dal Menù Principale.

Collegamento delle esecuzioni nella centralina 3032

Collegare esecuzioni all’interno della Cue-List significa essere in grado di creare qualsiasi spettacolo, di qualsiasi dimensione, utilizzando qualsiasi numero di esecuzioni per un numero illimitato di volte. La “Show List” (lista dello spettacolo) può funzionare manualmente ed essere poi facilmente ri-editata, ad esempio se viene cambiato l’ordine di successione.

La Cue-List può essere utilizzata in questo modo in entrambi i moduli, “CUE-LIST (SMPTE)” o “CUE-LIST (PC CLOCK)”.

Quando viene utilizzata questa funzione vi é una certa procedura da seguire. Nella parte superiore dello schermo saranno visualizzati i vari comandi per l’esecuzione dello spettacolo, mentre in quella inferiore quelli per accedere alla programmazione della Cue-List. Si ricorda che é necessario selezionare prima un comando nella parte superiore dello schermo per accedere alla parte inferiore; ad esempio per cancellare una voce dalla lista dello spettacolo, selezionare dapprima la voce e solo dopo “DELETE”, non viceversa.

La prima volta che si utilizza la "CUE-LIST" dopo aver aver formattato il disco fisso, sul video, a sinistra dello schermo, appariranno dieci voci con la scritta "EMPTY". Si tratta di valori di default che verranno mantenuti fino a quando non saranno cancellati o sostituiti da una lista di spettacolo salvata in precedenza. Ci devono essere sempre almeno dieci voci nella lista, anche durante il processo di editing; quindi non sarà possibile cancellarle fino a quando non vi sarà un numero di voci sufficienti a coprire la loro assenza.

Per assegnare una lighting cue (esecuzione luci) a una delle voci nella parte superiore dello schermo, selezionare innanzi tutto la riga in cui si desidera collocarla, che diventerà blu, poi cliccare "LOAD CUE".

Selezionando la parte destra dello schermo apparirà la lista delle lighting cues salvate, come avviene nel modo "CUE" della centralina. Per selezionare l'esecuzione da collocare nella riga illuminata in blu tenere cliccato il mouse sul nome dell'esecuzione a destra dello schermo. La Lighting cue apparirà allora sulla riga selezionata e verrà inviata ai proiettori luce per essere attivata.

In questo modo viene creata una lista dello spettacolo completa.

Scorrimento della lista verso l'alto, "PAGE UP", e verso il basso "PAGE DOWN"

Per far scorrere la lista cliccare i comandi "PAGE UP" e "PAGE DOWN". Utilizzando il tasto a sinistra del mouse la lista si muoverà di una voce alla volta, con il tasto centrale scorrerà a gruppi di dieci voci alla volta, mentre con il tasto a destra sarà possibile posizionarsi all'inizio o alla fine della lista.

ADD (aggiungi)

Per aggiungere altre righe alla lista delle esecuzioni cliccare il mouse sul comando "ADD", in basso sullo schermo. Ogni volta che il comando verrà cliccato si aggiungerà una riga vuota in fondo alla lista.

INSERT (inserisci)

Per inserire una voce all'interno della lista selezionare una voce già inserita; poi selezionare quella immediatamente sotto la posizione dove si intende inserire la nuova riga e cliccare "INSERT", in basso sullo schermo: apparirà allora una nuova riga, libera.

DELETE (elimina)

Per cancellare una voce dalla lista, selezionare una voce, poi selezionare quella che si vuole cancellare dalla lista e cliccare "DELETE", in basso sullo schermo: la voce verrà così completamente cancellata dalla lista.

SAVE (salva)

Per salvare uno spettacolo in qualsiasi momento cliccare "SAVE LIST". Apparirà allora sullo schermo una finestra che chiederà se si vuole annullare la lista precedente ("OVERWRITE PREVIOUS LIST: YES/NO"). Questa finestra si riferisce all'ultima lista salvata e chiede conferma per sostituirla con la lista visualizzata. E' possibile salvare solo una lista per ogni funzione "Cue-List": una per la Cue-List (SMPTE) ed una per la Cue-List (PC CLOCK). Queste due liste possono essere però totalmente differenti.

LOAD (carica)

Entrando nel modo "CUE-LIST" della centralina, dopo aver caricato la lista appariranno dieci righe vuote sullo schermo, anche se era già stata salvata una lista in precedenza. Per caricare una lista già salvata, cliccare "LOAD LIST". Apparirà allora sullo schermo una finestra che chiederà conferma per annullare la lista precedente ("OVERWRITE PREVIOUS LIST: YES/NO"). Questa finestra si riferisce alla lista che appare sul video e chiede se si vuole sostituirla. Per caricare la lista desiderata selezionate "Yes".

DBO

La Cue-List permette l'accesso ai comandi situati in basso a destra dello schermo e contrassegnati con "DBO". Per selezionare questi comandi cliccarli in modo che vengano illuminati in verde; si verificherà allora un blackout totale immediato. Per annullare la selezione cliccare il comando in modo che ritorni allo stato precedente e le esecuzioni di illuminazione diventino nuovamente attive.

QUIT (esci)

In basso a destra sullo schermo si trova il comando "QUIT", che se cliccato riporterà al menù principale. Selezionandolo visualizzerà una finestra di conferma al centro dello schermo che chiederà se effettivamente si vuole uscire dalla pagina della Cue-List. Cliccando "Yes" si ritornerà al "MAIN MENU" della centralina.

Ricordarsi di salvare tutte le variazioni o gli inserimenti prima di uscire dal programma.

Utilizzo dell'interfaccia con Time Code Voyetra V24 SMPTE

Il Sistema di Controllo dello Spettacolo SMPTE Martin Professional permette una piena integrazione di tutti gli effetti necessari per realizzare anche lo spettacolo più complesso, il tutto tramite il Time Code SMPTE. Con la centralina Martin Professional 3032 é possibile controllare i dispositivi di illuminazione "intelligenti" Martin, i Dimmer, i Motori, le macchine per il fumo ed altro ancora. Questi effetti potranno inoltre essere variamente combinati per dare vita a uno spettacolo veramente sorprendente, sia esso uno spettacolo di luci, una conferenza o una manifestazione multimediale; il Sistema di Controllo dello Spettacolo Martin SMPTE può adattarsi a quasi ogni circostanza e permette di collegare in parallelo un numero illimitato di centraline.

Hardware necessario per il funzionamento del Controllo dello Spettacolo SMPTE

Il Sistema per il Controllo dello Spettacolo SMPTE si basa sull'utilizzo del computer e affinché operi al meglio sarà necessario il seguente equipaggiamento:

- Interfaccia Voyetra SMPTE a 24 Volts.
- Uno strumento appropriato per registrare e riprodurre le fonti sonore che si desiderano utilizzare.
- Cavi Audio RCA per il collegamento dell'interfaccia SMPTE.

Collegamento del Sistema per il Controllo dello Spettacolo SMPTE

- Disinserire tutti i cavi per l'alimentazione elettrica dal PC al fine di evitare scosse.
- Aprire il computer ed inserire la scheda da 24V nell'apposito alloggiamento nella scheda madre.

- Chiudere il computer e collegare come sempre Tastiera, Video, cavi per l'alimentazione elettrica e luminosa.
- Collegare all'interfaccia il cavo fornito con la scheda Voyetra.
- Ri-collegare la centralina 3032 alla fonte di alimentazione elettrica.

Software necessario all'interfaccia Voyetra

Dopo aver installato l'hardware, creare un'indirizzario chiamato V24 sul disco fisso e copiare dal dischetto sull'indirizzario il file VAPI24S.COM, fornito con l'interfaccia. Questo file é un programma pilota che **deve** essere installato prima del programma 3032, si prega quindi di aggiungere al file AUTOEXEC.BAT quanto segue:

LH\V24\VAPI24S

In questo modo il file VAPI24S verrà caricato automaticamente quando il computer viene avviato. Si osservi che la Centralina 3032 NON sarà in grado di leggere il time code SMPTE se prima di avviarla non é stato caricato il file VAPI24S, e se si tenta di farlo probabilmente si bloccherà.

Dopo aver completato le modifiche di cui sopra, far girare il software 3032, come già illustrato nel presente manuale, inserire il modo "SETUP" e selezionare il sotto-menu "SYSTEM HARDWARE SETUP".

In alto a destra dello schermo si trova la sezione "ADDITIONAL HARDWARE" ed un comando per l'interfaccia Voyetra SMPTE V24; cliccare il comando dell'interfaccia in modo che diventi verde. In questo modo verrà abilitato qualsiasi tipo di comunicazione tra il computer e l'interfaccia.

La fonte sonora per il Controllo dello Spettacolo SMPTE

La fonte sonora utilizzata per lo spettacolo richiede che il codice SMPTE funzioni in parallelo con la musica. Per un funzionamento corretto e per essere sicuri che venga ricevuto solo dal proprio computer questo codice necessita di un canale sonoro dedicato. Vi sono vari modi per ottenere questo. Numerosi strumenti di riascolto posseggono 4 o più tracciati incorporati, si tratta quindi solo di un problema collegato allo strumento di registrazione o riproduzione del suono. E' possibile scegliere tra cassette DAT, ADAT, Video, DCC, bobine o perfino cassette standard. Per produrre un tracciato stereo con l'SMPTE collegato in parallelo assicurarsi che la propria macchina possa avere accesso ad almeno tre di questi tracciati; se tuttavia si desidera una semplice riproduzione in mono saranno sufficienti due tracciati (es. un riproduttore standard di cassette). La qualità della riproduzione é importante ed é un elemento da tenere in debita considerazione al momento della preventivazione per il suddetto equipaggiamento.

Trascrizione del codice SMPTE sulla Fonte Sonora

Il manuale Voyetra acquistato con l'interfaccia fornirà informazioni esaurienti sulla creazione e la lettura del codice a tempo SMPTE, ma saranno comunque necessarie le seguenti informazioni:

I parametri di default dell'interfaccia sono impostati su 25 immagini al secondo, sia per la creazione che per la successiva lettura del segnale del Codice a Tempo.

Per la creazione del Time Code é sufficiente un file DOS, quindi prima di iniziare ad impostare tale codice, uscire dal software 3032 e rientrare in DOS, quindi avviare il programma SMPTEGEN.EXE

digitando SMPTEGEN<Enter> dalla riga dei comandi. Questo é il programma che controllerà la creazione del Time Code dall'interfaccia.

IMPORTANTE

Dopo aver impostato la codifica SMPTE sulla fonte, non sarà più possibile modificarla, non sarà quindi più possibile registrare su nessuna parte del tracciato senza ricodificare tutto il tracciato SMPTE.

Per inserire la traccia SMPTE sulla fonte seguire le fasi seguenti:

- Collegare l'uscita SMPTE phono (del microfono) RCA dell'Interfaccia V24 all'ingresso del registratore.
- Avviare il programma "SMPTEGEN" sul computer.
- Verrà data tramite lo schermo l'opzione di impostare un Offset al momento di inizio del segnale SMPTE. Questa funzione permette di mantenere un ordine nello spettacolo, ad esempio impostando per il primo spettacolo un Offset=0, per il secondo un Offset=1 ora e così via. Per selezionare un Offset, digitare innanzi tutto un valore numerico che rappresenti l'Offset per la colonna delle ore, dare poi l'invio e digitare il valore per i minuti. Continuare in questo modo fino a quando non si saranno impostati i valori per ogni Offset. A questo punto il computer informerà che é pronto per creare il time code. Premere il tasto "Record" del registratore, poi un comando qualsiasi sulla tastiera del computer per cominciare la Creazione del Time Code. Ora l'interfaccia creerà il Codice a Tempo SMPTE senza interrompersi, seguendo l'ordine stabilito, fino a quando non riceverà un comando di arresto.

Mentre l'interfaccia Voyetra sta creando il codice SMPTE, il LED rosso dell'unità sarà acceso e lampeggiante, approssimativamente due secondi acceso e uno spento.

Nota : Si raccomanda di codificare la propria fonte sonora con un intervallo di circa 60 secondi prima che cominci la musica e di circa 30 secondi dalla fine della stessa, allo scopo di poter effettuare i settaggi e di "tenere" le scene finali e le esecuzioni anche dopo la fine della musica.

Il livello del segnale SMPTE consigliato é attorno a -3 dbu; il Manuale per l'utente Voyetra ed i micro-interruttori in fondo all'unità possono aiutare a regolare il livello di uscita dell'interfaccia.

- Terminata di scrivere la codifica SMPTE, utilizzare il comando "ESCAPE" della tastiera e l'interfaccia Voyetra arresterà la creazione del SMPTE, poi il LED rosso ricomincerà a lampeggiare velocemente ad indicare che é in attesa.

Controllo e funzionamento del Segnale del Time Code SMPTE

Per la riproduzione del segnale SMPTE collegare l'uscita della fonte all'ingresso audio RCA dell'interfaccia Voyetra. Utilizzando ancora il Manuale per l'Utente dell'interfaccia Voyetra e dei micro-interruttori posti sul lato frontale dell'unità sarà poi possibile determinare la sensibilità dell'interfaccia al segnale SMPTE.

- Collegare il cavo audio RCA come appena descritto.
- Far girare il programma "MANAGER" per poter avviare il software 3032.
- Nel caso non esista uno spettacolo già programmato, controllare il segnale SMPTE tenendo cliccato il comando "SMPTE ENABLE". Apparirà allora sulla destra al centro dello schermo

un'orologio che, dopo circa due secondi, visualizzerà un tempo sulla base dei parametri specificati quando il codice SMPTE é stato inserito sul nastro.

Programmazione di uno spettacolo SMPTE

Per realizzare l'interazione tra il computer e l'interfaccia Voyetra mentre si utilizza il segnale per il time code, cliccare "SMPTE ENABLE" in modo che il comando diventi verde.

Inserire i punti di registrazione per il Time Code

Il primo passo da fare quando si programma uno spettacolo SMPTE consiste nel decidere dove collocare le esecuzioni, per es. quando si vogliono effettuare dei cambiamenti di uno stato corrente.

A questo scopo tenete cliccato il mouse su "ADD SMPTE". Apparirà allora a sinistra dello schermo un contatore e tre comandi nuovi: "LOG", "INSERT" e "CANCEL".

Sarà così possibile ascoltare la musica e contemporaneamente vedere l'orologio SMPTE, deciso quindi il punto in cui si vuole inserire il cambiamento, tenere cliccato il mouse su "LOG".

Il punto sul quale il mouse é stato cliccato viene registrato sul codice SMPTE e potrà essere utilizzato come punto d'esecuzione.

In alto sullo schermo si vedrà che un contatore registra quante volte il mouse viene cliccato, vale a dire quanti tempi di esecuzione sono stati inseriti; é possibile inserire al massimo 100 punti per volta. Questo non significa che gli inserimenti dei punti di registrazione durante lo spettacolo siano limitati, ma semplicemente che possono essere inseriti solo 100 punti alla volta.

Perfezionate le esecuzioni inserite tenere cliccato "INSERT LOGS" e queste verranno accettate; in caso contrario tenere cliccato "CANCEL". Se é già stata inserita una serie di esecuzioni e ne vengono inserite delle altre che però non risultano soddisfacenti, cliccando "CANCEL" verranno cancellate solo quelle appena inserite; mentre quelle salvate in precedenza non saranno toccate. Si consiglia quindi di inserire solo poche esecuzioni alla volta, di assicurarsi che vadano bene e di salvarle regolarmente per evitare il verificarsi di problemi.

Inserimento delle esecuzioni nello spettacolo con time code

Ritornando alla schermata principale la lista dei punti di registrazione verrà immediatamente aggiornata. Se non sono ancora mai stati inseriti punti di registrazione, questi saranno posizionati in fondo alle liste; per visualizzarli occorrerà cliccare "PAGE DOWN". Quando appariranno sullo schermo verranno visualizzati anche il tempo ed il numero progressivo dell'inserimento.

Dopo aver effettuato più di dieci inserimenti sarà possibile cancellare quelli fra i primi dieci che non vengono più utilizzati.

Le voci inserite scorrono senza spazi vuoti tra loro; per inserire le esecuzioni luci in questa lista inserire dapprima una riga vuota tra ogni voce, poiché le esecuzioni luci ed i tempi devono essere inseriti in righe separate.

A questo scopo selezionare una riga con un tempo di registrazione subito sotto la riga che si vuole inserire, questa verrà così illuminata in blu. Spostare il mouse e tenere cliccato il comando "INSERT", situato in fondo allo schermo, si vedrà così apparire una riga nuova, ma vuota, sopra la voce selezionata. Seguire la stessa procedura per qualsiasi inserimento di tempi di registrazione. Facendo funzionare uno spettacolo con time code, la centralina scorrerà le voci secondo l'ordine in cui sono

state inserite e quindi é necessario collocare le esecuzioni luci che si desidera vengano eseguite nella riga sotto quella del Time Code. Il sistema scorrerà la lista ed ad ogni "WAIT SMPTE" si arresterà per il tempo stabilito.

Per inserire un'esecuzione luci in una delle righe vuote, tenere cliccato il mouse su questa riga fino a quando non diventa blu, rendendo così possibile accedere al comando "LOAD CUE", situato in fondo allo schermo. Tenendo cliccato tale comando apparirà a destra dello schermo la lista di tutte le esecuzioni luci salvate, come nel modo "CUE" della centralina. Per selezionare l'esecuzione che si desidera inserire nella riga selezionata, tenere cliccato il mouse sul nome della esecuzione, a destra dello schermo. Questa apparirà così nella riga selezionata e verrà poi inviata al proiettore luce per essere attivata.

Continuando così potrete creare uno spettacolo completamente gestito dal time code.

Gestire uno spettacolo con time code.

Per gestire uno spettacolo con time code assicurarsi che il comando "SMPTE ENABLE" sia illuminato. Cliccare poi "PRE LOAD" che verrà anch'esso illuminato mentre carica nella sua memoria il primo dato riguardante ogni Sequenza ed Esecuzione creata, rendendo così possibile uno spettacolo più veloce e continuo. Durante quest'operazione il cursore resterà bloccato sullo schermo. Il comando resterà illuminato per un tempo che é proporzionale al numero di sequenze e esecuzioni create: più numerose sono, più a lungo il comando resterà illuminato. Terminata l'operazione di "pre-carico" il comando ritornerà allo stato precedente ed il mouse sarà nuovamente libero.

Dopo il "Pre-carico" cliccare "START SHOW". Ancora una volta il mouse resterà bloccato sullo schermo per impedire interruzioni accidentali dello spettacolo; per liberarlo cliccare due volte il tasto a sinistra nel mouse, ed il cursore appena liberato, arresterà lo spettacolo sull'ultima esecuzione. E' possibile cliccare "START SHOW" indipendentemente dal fatto che il time code sia inserito oppure no. Se non lo é, la centralina attenderà il Time Code e poi farà funzionare lo spettacolo di conseguenza; se invece il codice é presente la centralina prenderà automaticamente la prima pista di lettura possibile e scorrerà la lista fino a trovare il punto esatto, poi continuerà normalmente.

Per arrestare lo spettacolo tenere cliccato il tasto del mouse per due volte.

Editare i parametri del Time Code

Rivedendo lo spettacolo é possibile notare che alcune voci non sono precise o necessitano di piccole modifiche. Qualora occorresse editare uno qualsiasi dei punti già inseriti, selezionare la voce desiderata e poi cliccare "EDIT ENTRY". Apparirà allora a destra dello schermo una serie di comandi: "CLEAR ENTRY", "SET SMPTE WAIT", "COMMENT" e "CANCEL". Selezionando "SET SMPTE WAIT" sullo schermo apparirà una serie di comandi con il relativo time code. Per modificare il tempo, utilizzare i comandi "+" e "-", rispettivamente per aumentare o diminuire il parametro. Ottenuti i valori desiderati cliccare "ACCEPT", lo schermo tornerà allora allo stato precedente ed il nuovo codice sarà inserito. Qualora non si voglia utilizzare il nuovo codice, cliccare "CANCEL" e lo schermo ritornerà alla situazione precedente senza alcun cambiamento.

Esiste anche un terzo comando: "LOG ENTRY" che é un comando di tempo reale e va utilizzato nel modo seguente: dopo aver selezionato la voce desiderata, a sinistra dello schermo, richiamare il

codice e cliccarlo. Se cliccato, il comando inserirà automaticamente il Valore del Tempo nella voce selezionata.

Inserimento di commenti nella lista di spettacolo.

Sarà possibile inserire in qualsiasi momento dei commenti completamente indipendenti nella lista, senza influenzare la riuscita del programma luci o il time code e potrà comunque aiutare ad individuare a che punto della musica si trova lo spettacolo. Per inserire un commento in una riga, selezionare la voce desiderata e tenere cliccato il mouse su "EDIT ENTRY". Apparirà allora, a destra dello schermo, una serie di comandi: "CLEAR ENTRY", "SET SMPTE WAIT", "COMMENT" e "CANCEL". Selezionare "COMMENT" e sulla parte inferiore dello schermo apparirà una tastiera, come già visto in precedenza. Inserire e salvare il commento che si intende utilizzare seguendo la procedura appena illustrata. Dopo aver salvato il commento, lo schermo si riporterà allo stato precedente ed il commento apparirà con un colore diverso dalle altre voci.

Ricordarsi di salvare tutte le variazioni o gli inserimenti prima di uscire dal programma.

La Pagina della Cue-List (lista delle esecuzioni) PC CLOCK (orologio interno)

Utilizzare l'orologio interno al computer

Questa funzione permette di inserire una serie di esecuzioni, anche senza un'ordine preciso, e di farle gestire dall'orologio interno del computer. Per accedere a questa funzione, cliccare "CUE-LIST" (PC CLOCK) dal "MAIN MENU".

Per quanto riguarda la programmazione, essa avviene sostanzialmente come nel modulo Cue-List (SMPTE); quindi per delucidazioni consultare il capitolo Cue-List (SMPTE).

Anche il comando "EDIT ENTRY" possiede alcuni aspetti in comune con il modulo Cue-List (SMPTE), per ulteriori informazioni in merito leggere sopra.

Impostare il Valore di Timeout

Questa funzione si basa sulla stessa filosofia del "SET SMPTE WAIT" di cui abbiamo appena parlato, con la differenza che quando viene specificato un valore per il tempo si tratta in realtà di un tempo di attesa prima dell'esecuzione successiva, in contrapposizione con il valore di tempo reale. Dopo aver selezionato le esecuzioni che si desidera utilizzare durante lo spettacolo, questo comando permetterà di stabilire un tempo di attesa tra le varie esecuzioni.

LOOP TO START (Posizionamento per ricominciare)

Questo comando dovrebbe essere utilizzato solo una volta all'interno della cue-list. Se inserito nello spettacolo farà sì che al comando la centralina si ricollochi all'inizio della lista. In questo modo una volta attivata la Cue-List, lo spettacolo non si interromperà più.

START TOP (Comincia dall'inizio)

Quando viene attivato questo comando la Cue-List comincerà automaticamente dall'inizio della lista stessa, per poi proseguire come programmato. Per arrestare il funzionamento della lista cliccare un comando qualsiasi.

START CURRENT (Comincia da un punto)

Quando viene attivato questo comando la Lista delle Esecuzioni partirà dal punto, a sinistra dello schermo, evidenziato da una riga blu. Per selezionare la voce dalla quale dovrebbe cominciare lo

spettacolo, tenere cliccato il mouse sulla voce in questione. Quindi in una Cue List di tre ore, sarà sufficiente guardarne solo una parte senza preoccuparsi di quanto accade prima di quel punto.

Programmare tipi di unità

In questa parte del manuale verranno illustrate le caratteristiche di ogni singola unità e come programmarle per creare una scena. Utilizzando il mouse per la programmazione si noterà che il tasto a sinistra del mouse cambia i settaggi un passo alla volta, il tasto centrale lo cambia del 20% dei valori dei parametri, mentre quello a destra li porta al valore estremo. La finestra che visualizza lo stato di ogni singola unità varierà di conseguenza, sarà così possibile vedere con facilità ed in poco tempo lo stato di ogni unità. I settaggi dei vari status sono opzionali e sia per aggiungere che per togliere una parte del video consultate il paragrafo "SETUP" all'interno del capitolo "SETUP SOFTWARE SISTEMA".

La procedura di programmazione è generalmente molto simile, anche nel caso di unità diverse. La prima parte di questo capitolo descrive accuratamente le funzioni e la loro programmazione; in seguito verranno approfondite solo le particolarità di ogni tipo di unità, dato che gli argomenti principali saranno già stati trattati.

RESET (risettare)

Cliccando questo comando viene inviato un segnale di reset completo a tutte le unità attive o illuminate al momento. Queste unità effettueranno quindi un reset per poi ripristinare tutti i valori di default.

VELOCITA'DI INTERRUZIONE

Quando si selezionano valori di velocità per funzioni diverse si noterà che su numerosi effetti l'opzione più bassa disponibile è contrassegnata da 'B/O'. Per le unità dotate di questa funzione sarà possibile oscurare l'otturatore dell'unità mentre sta svolgendo altri compiti, alla fine dei quali l'otturatore si riaprirà; ad esempio nel cambio di colore in un'unità si eviteranno gli effetti scrolling del colore. Tuttavia, non appena l'unità sarà pronta l'otturatore si riaprirà mostrando il colore scelto senza che si noti alcun movimento dal disco dei colori.

Programmare i Roboscan

Tutti i Roboscans vengono programmati nello stesso modo e la sola differenza consiste nel fatto che, per certe unità, alcune funzioni sono limitate o non disponibili.

SA (Funzionamento Indipendente)

SA è l'abbreviazione di Stand Alone. La maggior parte delle unità è in grado di far funzionare i propri programmi predefiniti visualizzando le varie funzioni con un ordine abbastanza casuale. Per accedere a questa funzione cliccare "SA". Sulla parte inferiore dello schermo appariranno tre comandi principali. Per far funzionare i programmi Stand Alone selezionate "MUSIC Triggered" o "AUTO Triggered", a seconda che si desideri un funzionamento automatico o collegato al microfono incorporato. Il comando selezionato verrà illuminato ad indicare che è attivo; per annullare la selezione cliccare nuovamente il comando che verrà così ancora disattivato. Per tornare al programma principale cliccare "PROGRAM". Si noti che quando l'unità lavora in modo indipendente non risponde ad alcun comando inviato dalla centralina.

COLOR (colore)

Per attivare il controllo del colore cliccare "COLOR". Sulla parte inferiore dello schermo appariranno allora una serie di finestre il numero delle quali varia a seconda dell'unità programmata.

La finestra a sinistra conterrà tutte le opzioni di colore possibili per quell'unità ed alcune frecce su entrambi i lati dello schermo. Cliccando una delle due frecce poste al centro, il disco dei colori avanzerà nella direzione voluta di un colore alla volta; cliccando una delle due frecce poste all'esterno, il disco dei colori avanzerà di un passo alla volta nella direzione prescelta. Tra ogni colore esiste un numero variabile di passi intermedi, a seconda dell'unità programmata. In questo modo è possibile proiettare fasci multipli di luce colorata dall'unità. Si osservi tuttavia che non tutte le unità sono in grado di produrre fasci multipli.

Nelle unità dotate di dispositivo di controllo della velocità sul disco dei colori, il parametro della velocità verrà visualizzato in una finestra situata a destra di quella dei colori. Tale valore può essere modificato a piacere cliccando i comandi "-" o "+" che si trovano all'interno della finestra stessa.

Per quelle unità dotate di due dischi colore non esiste alcuna differenza ad esclusione dello schermo sul quale appare un numero doppio di finestre per la regolazione di entrambi i dischi.

Per tornare al programma principale cliccare "PROGRAM".

GOBO

Per attivare il controllo dei gobo cliccare "GOBO". Sulla parte inferiore dello schermo apparirà allora una serie di finestre il numero delle quali varia a seconda dell'unità programmata.

La finestra a sinistra conterrà un selettore gobo per quell'unità, ed alcune frecce su entrambi i lati dello schermo. Cliccando una delle due frecce poste al centro, il disco dei gobo avanzerà nella direzione voluta di un gobo alla volta; cliccando una delle due frecce poste all'esterno, il disco dei gobo avanzerà nella direzione prescelta di un passo alla volta. Tra ogni gobo esiste un numero variabile di passi intermedi, a seconda dell'unità programmata. In questo modo è possibile proiettare fasci di gobo multipli dall'unità. Si osservi che non tutte le unità sono dotate di gobo motorizzati e anche tra quelle che li posseggono non tutte sono in grado di produrre fasci gobo multipli.

Nelle unità dotate di dispositivo di controllo della velocità sul disco dei gobo, il parametro della velocità verrà visualizzato in una finestra a destra di quella dei gobo. Tale valore può essere modificato a piacere cliccando i comandi "-" o "+" che si trovano all'interno della finestra.

Per le unità dotate di due dischi gobo non esiste alcuna differenza ad esclusione dello schermo sul quale appare un numero doppio di finestre per il controllo di entrambi i dischi.

Programmare i gobo rotanti

Il Roboscan PRO 1220 R è dotato di due dischi gobo: uno contenente nove gobo fissi, l'altro quattro gobo rotanti; il controllo dei primi e la selezione dei secondi sono appena stati trattati.

Il controllo dei gobo rotanti viene gestito da una sotto-pagina alla quale si accede cliccando "ROTATION SETTINGS".

Una volta selezionato il comando appariranno sullo schermo le opzioni disponibili. I gobo rotanti possono girare in continuazione o avere una posizione fissa, grazie ad un sistema a sensori ottici.

Per far girare i gobo in modo continuo, scegliere la direzione dei gobo utilizzando la riga di comandi in alto nella finestra: “<” farà ruotare i gobo a sinistra, “>” li farà girare a destra, mentre il comando centrale, “|”, ne arresterà la rotazione. Selezionare poi la velocità di rotazione cliccando “-” o “+” nella finestra “R-SPEED” ed i gobo seguiranno le istruzioni.

Per attribuire al gobo una posizione fissa cliccare “POS”. Il gobo si allineerà allora secondo il parametro della posizione inserito, senza più ruotare. Per variare la posizione impostata cliccare “-” o “+” all’interno della finestra “POSITION”. I parametri delle posizioni possibili sono compresi tra -480 a +479, mentre un giro completo del gobo é formato da 400 passi.

Per tornare alla pagina gobo precedente cliccare “ROTATION SETTINGS”.

Per tornare al programma principale cliccare invece “PROGRAM”.

LIGHT (luci)

Per attivare il controllo luci cliccare “LIGHT”. Sulla parte inferiore dello schermo apparirà allora una serie di finestre il numero delle quali varia a seconda dell’unità in programmazione.

Tutti i modelli Roboscan posseggono l’opzione acceso/spento semplicemente cliccando il comando largo a sinistra.

I Roboscan dotati di otturatore stroboscopico avranno anche una finestra per il controllo dello strobo. Cliccando “-” o “+” nella finestra é possibile scegliere la velocità di apertura e chiusura dell’otturatore.

I Roboscan dotati di dimmer hanno invece due ulteriori finestre per il controllo della velocità del dimmer. Per regolare la percentuale di apertura e chiusura del dimmer cliccare “-” e “+” nella finestra relativi; per modificare invece la velocità di movimento del dimmer cliccare “-” e “+” nella finestra della velocità.

Infine per alcune opzioni ci sono due comandi in più per il controllo della potenza della lampada dell’unità. Per accendere la lampada cliccare “POWER ON” e questa si illuminerà fino a quando non verrà inviato un altro comando.

Al fine di allungare la durata della lampada, questa può essere spenta SOLO dalla centralina cliccando “POWER OFF”. Apparirà allora una finestra per la conferma del comando; rispondendo “No” l’ordine verrà ignorato, rispondendo invece “Yes” la lampada si spegnerà immediatamente.

Si osservi che poiché le unità utilizzano una lampada a scarica con accensione a freddo, **per riaccenderla sarà necessario attendere almeno dieci minuti da quando é stata spenta.**

Si noti anche che quando l’alimentazione é aperta la lampada NON si accenderà fino a quando la centralina non invierà l’apposito comando. Per programmare un’unità con accensione a distanza si suggerisce di programmare una sequenza che faccia accendere tutte le lampade a brevi intervalli una dall’altra (es. 1 sec.).

Per ritornare al programma principale cliccare “PROGRAM”.

MOVEMENT (movimento)

Per attivare il controllo Movimento cliccare “MOVEMENT”, sulla parte inferiore dello schermo apparirà allora una serie di comandi che permettono di programmare il movimento.

La finestra principale é una specie di griglia e costituisce il controllo principale del movimento dello specchio. Per spostare lo specchio, posizionare il cursore nella griglia, tenere premuto il tasto a

sinistra del mouse e spostarlo. Il cursore nella griglia e lo specchio sull'unità si muoveranno così come richiesto. In basso a destra sulla griglia si noteranno delle coordinate che cambieranno allo spostarsi dello specchio ed hanno lo scopo di facilitare il posizionamento, o riposizionamento, dello specchio.

Per riportare lo specchio alla posizione di partenza cliccare "HOME" e specchio e schermo torneranno alla posizione iniziale di default, al centro di pan e tilt.

Per utilizzare il motore passo-passo incorporato in alcuni RoboScan attivare il comando "MICRO" cliccandolo con il tasto a sinistra del mouse, oppure premendo il tasto centrale del mouse da una posizione qualsiasi. A questo punto spostando il cursore ci si accorgerà che lo specchio si muove molto lentamente in rapporto al mouse ed ai movimenti precedenti. Questo comando infatti ha lo scopo di permettere, durante la programmazione, posizionamenti accurati dei fasci luminosi.

A destra dello schermo si trova il comando "NO LOCK" che offre tre opzioni:

- "NO LOCK": Quando sullo schermo appare la scritta "No Lock" (nessun blocco) è possibile muovere il cursore e lo specchio in qualsiasi direzione.

Cliccando il tasto a destra del mouse, o quello a sinistra su "NO LOCK", verrà visualizzata la scritta:

- "PAN LOCK": quando sullo schermo appare la scritta Pan Lock (pan bloccato) è possibile muovere il cursore e lo specchio lungo l'asse tilt (y), ma non lungo l'asse x.

Cliccando il tasto a destra del mouse, o quello a sinistra su "PAN LOCK", verrà visualizzata la scritta:

- "TILT LOCK": quando sullo schermo appare la scritta "Tilt Lock" (tilt bloccato) è possibile muovere il cursore e lo specchio lungo l'asse pan (x), ma non lungo l'asse y.

Cliccando il tasto a destra del mouse, o quello a sinistra su "TILT LOCK", si vedrà ricomparire la scritta "No Lock". Questa funzione alternerà questi tre stati ogni volta che viene attivata.

In alto a destra dello schermo si trova il comando "SPEED" che stabilisce e controlla la velocità a cui si sposta lo specchio. Per modificare tale velocità cliccare "-" o "+".

Sotto questo comando si trova invece il comando "SPEED ON" che permette di visualizzare la velocità alla quale si desidera far muovere lo specchio dopo la programmazione della scena. Per attivare il comando cliccare "SPEED ON" con il tasto a sinistra del mouse; questo si illuminerà ad indicare che è attivo e lo specchio si muoverà alla velocità impostata. Per disattivarlo cliccare nuovamente il comando con il tasto a sinistra del mouse.

Se si intende programmare i Roboscan in modo che si muovano lentamente, una volta stabilita la velocità dello specchio, risulta spesso più veloce programmare le unità senza attivare questa funzione ed utilizzarla invece come semplice riferimento quando necessario.

Per tornare al programma principale cliccare "PROGRAM".

IRIS (iride)

Per attivare il controllo iride cliccare "IRIS"; sulla parte inferiore dello schermo apparirà allora una serie di finestre occorrenti per la programmazione di quest'ultimo.

Per regolare l'iride cliccare "IRIS" e questo si aprirà e chiuderà come desiderato. I parametri limite sono -8 (Fascio ampio) e +149 (Fascio ristretto).

Per variarne la velocità di movimento cliccare "-" o "+" sulla finestra della velocità.

Per tornare al programma principale cliccare "PROGRAM".

FOCUS (fuoco)

Per attivare il controllo della lente del fuoco cliccare "FOCUS"; sulla parte inferiore dello schermo apparirà allora una serie di finestre per la programmazione del fuoco.

Per regolare il fuoco cliccare "FOCUS" e questo si aprirà e chiuderà come desiderato. I parametri limite sono -129 e +100.

Per variarne la velocità di movimento cliccare "-" o "+" sulla finestra della velocità.

Per tornare al programma principale cliccare "PROGRAM".

PRISM (prisma)

Per attivare il controllo del prisma cliccare "PRISM"; sulla parte inferiore dello schermo apparirà allora una serie di finestre per la programmazione di quest'ultimo.

La finestra a sinistra conterrà un selettore prisma per quell'unità ed alcune frecce su entrambi i lati. Cliccando una delle due frecce poste al centro, il disco del prisma avanzerà nella direzione voluta di un prisma alla volta. Cliccando una delle due frecce poste all'esterno, il disco del prisma avanzerà nella direzione prescelta di un passo alla volta.

Per variarne la velocità di movimento cliccare "-" o "+" sulla finestra della velocità.

Per tornare al programma principale cliccare "PROGRAM".

Programmare i RoboZap

Tutte le funzioni del Robozap sono uguali a quelle dei Roboscan ad eccezione del comando "MOVEMENT", che quindi sarà il solo illustrato. Per informazioni sulle altre funzioni vedere "Programmare i Roboscan".

MOVEMENT (movimento)

Per attivare il controllo Movimento cliccare "MOVEMENT". Sulla parte inferiore dello schermo apparirà allora una serie di finestre per la programmazione del movimento.

Robozap dispone di tre opzioni movimento: rotazione a sinistra (Left), rotazione a destra (Right) e Stop

Per variare la velocità di movimento dello specchio cliccare "-" o "+" sulla finestra della velocità.

Per tornare al programma principale cliccare "PROGRAM".

Programmare i RoboColor

Tutte le funzioni dei Robocolor sono uguali a quelle dei Roboscan; per informazioni fare quindi riferimento a "Programmare iRoboscan".

Per informazioni sui comandi "SA", "COLOR" e "LIGHT" vedere "Programmare i Roboscan".

Si noti che i RoboColor con 4 fori e una centralina (attualmente RoboColor e RoboColor 2) danno la possibilità di programmare ogni foro individualmente. Utilizzare i comandi da "HEAD 1" a "HEAD 4" nella sotto-pagina del colore per accedere alle varie teste.

Programmare i Centrepiece

SA (Funzionamento Indipendente)

Per informazioni riguardanti la programmazione del comando "SA" si prega di vedere il paragrafo intitolato "Programmare il Roboscan". Si osservi che é possibile scegliere tra il modo pre-programmato e quello random (casuale).

COLOR (colore)

Per attivare il controllo Colore cliccare "COLOR". Sulla parte inferiore dello schermo apparirà allora una serie di finestre per la programmazione di quest'ultimo.

Il disco dei colori può ruotare in modo continuo oppure gli può essere attribuita una posizione fissa per mezzo di un sistema a sensore ottico.

Per far girare il disco colori in modo continuo, selezionare la direzione del disco utilizzando la riga di comandi in alto nella finestra: "<" farà ruotare il disco a sinistra, ">" lo farà girare a destra, mentre quello centrale, "II", ne arresterà la rotazione. Selezionare poi la velocità di rotazione cliccando "-" o "+" nella finestra "COLOR SPEED" ed il disco ruoterà come richiesto.

Per attribuire al disco una posizione fissa cliccare prima "II" per arrestare il disco e definire poi un valore positivo nella finestra "COLOR POS". Il disco si allinerà allora secondo il parametro della posizione inserito, senza più ruotare. Per variare la posizione impostata cliccare "-" o "+" all'interno della finestra "COLOR POS". I parametri delle posizioni possibili sono compresi tra 0 e +199.

Per tornare al programma principale cliccare invece "PROGRAM".

LIGHT (luci)

Per attivare il controllo luci cliccare "LIGHT". Sulla parte inferiore dello schermo apparirà allora una serie di finestre per il controllo dell'alimentazione dal Centrepiece alla lampada. Questi comandi controllano solo l'alimentazione dal Centrepiece alla lampada; otto specchi più piccoli effettueranno un blackout, ma per quest'argomento si consiglia di fare riferimento al paragrafo "MOVIMENTO".

Per alimentare la lampada cliccare "POWER ON" e questa si accenderà fino a quando riceverà un comando diverso. Per allungare la durata della lampada é possibile spegnerla SOLO dalla centralina cliccando "POWER OFF". Apparirà allora una finestra per la conferma del comando: rispondendo "No" l'ordine verrà ignorato, rispondendo invece "Yes" la lampada si spegnerà immediatamente.

Si osservi che dato che le unità utilizzano una lampada a scarica con accensione a freddo, **per riaccenderla sarà necessario attendere almeno dieci minuti da quando é stata spenta.**

Si noti anche che pur essendo l'alimentazione del Centrepiece aperta la lampada NON si accenderà fino a quando la centralina non invierà l'apposito comando.

Per tornare al programma principale cliccare "PROGRAM".

MIRROR (specchio)

Il comando "MIRROR" funziona come nel Robozap. Per informazioni a questo proposito leggere "Programmare i Robozap".

MOVEMENT (movimento)

Per attivare il controllo Movimento cliccare "MOVEMENT". Sulla parte inferiore dello schermo apparirà allora una serie di finestre per la programmazione del movimento degli otto specchietti che si trovano all'interno dell'unità.

A sinistra dello schermo verranno visualizzati quattro comandi più grandi, ciascuno dei quali controlla due specchi opposti. Queste coppie di specchi possono essere attivate o disattivate cliccando l'apposito comando. Tutti i comandi attivi verranno illuminati. Per regolare l'angolo di inclinazione di una o più coppie di specchi, cliccare “-” o “+” nella finestra “TILT”. Qualora il valore di inclinazione inserito per gli specchi sia uguale a zero, la coppia di specchi in questione effettuerà un blackout. Per variare la velocità di movimento dello specchio cliccare “-” o “+” sulla finestra della velocità. Per tornare al programma principale cliccare “PROGRAM”.

Programmare la centralina dimmer 516 da 0-10 Volt

Per attivare il controllo della centralina Dimmer 516 cliccare il riquadro di un'unità qualsiasi configurata come Centralina Dimmer 516. Sulla parte inferiore dello schermo appariranno allora sedici livelli di canale che verranno utilizzati per programmare l'output della centralina.

Per accedere ad un canale utilizzare il mouse nel modo seguente: comando a sinistra per selezionare un'unità alla volta, tasto centrale per selezionare le unità di una riga, tasto a destra per selezionare tutte sedici le unità.

Dopo aver selezionato un canale é possibile variare il livello di output cliccando i comandi “-” o “+”.

Per tornare al programma principale cliccare il riquadro dell'unità attiva sulla parte superiore dello schermo.

L'interfaccia di controllo ADDA da 0-10 Volt

L'interfaccia ADDA permette di controllare qualsiasi segnale standard da 0-10 Volt che va alla centralina Martin Professional 3032. Utilizzando fino a sedici fader é possibile selezionare ed attivare qualsiasi esecuzione precedentemente salvata, oltre a pre-impostare esecuzioni future sotto altre già attive. L'interfaccia permette anche di controllare i dimmer di tutte le unità che ne sono provviste e di regolarne l'intensità o in sotto-gruppi separati o come come tutt'uno.

Abilitazione e configurazione dell'interfaccia da 0-10 Volt

Per abilitare l'interfaccia entrare nella sezione “SETUP” della centralina 3032 e da qui selezionare la pagina “SYSTEM HARDWARE SETUP”.

In alto a destra dello schermo comparirà la lista di “ADDITIONAL HARDWARE” all'interno della quale é contenuta anche la voce ADDA 0-10. Per attivarla cliccare l'apposito comando che diverrà illuminato in verde. A destra di questo si trova il comando “SETUP”, che se cliccato attiverà il modo dell'interfaccia.

Apparirà quindi la videata della configurazione che permette di fare i setup e, se necessario, rieditare il lavoro dell'interfaccia.

A sinistra dello schermo verranno visualizzati sedici comandi, contraddistinti da sedici numeri di canale, che corrispondono ai sedici singoli livelli di regolazione dell'interfaccia.

A destra apparirà invece una serie di comandi per selezionare la funzione di ogni canale. Le opzioni disponibili sono:

CUE SELECT (selezione esecuzione)

Questa funzione permette di assegnare al canale selezionato un valore da utilizzare al momento dell'attivazione delle esecuzioni. Il sistema lavora su base binaria ed ogni fader possiede solo due

valori: 0 o 1 (spento o acceso). Al primo fader verrà attribuito il valore 1, a tutti quelli seguenti valori crescenti nel seguente modo: 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, ecc.

Combinando in vario modo fader e valori diversi sarà possibile selezionare qualsiasi esecuzione salvata in precedenza. Basterà quindi assegnare alla "CUE SELECT" un numero sufficiente di fader, sulla base del numero di esecuzioni alle quali si vuole accedere.

CUE ENABLE (abilitazione esecuzione)

Selezionando questa funzione il canale lavorerà su semplice base binaria, come nel caso precedente, rendendo però possibile l'impostazione di una nuova esecuzione tramite i fader "CUE SELECT", mentre la centralina ha attivato un'altra esecuzione. Poi, abilitando il fader, la nuova esecuzione sostituirà automaticamente quella precedente. E' sufficiente assegnare a questa funzione un solo fader.

BLACKOUT PROGRAMMATO

Questa funzione permette l'accesso diretto alla funzione Blackout della pagina delle esecuzioni. Assegnando o utilizzando questa funzione sarà possibile impostare o ripristinare il sistema da un blackout memorizzato in precedenza.

GRUPPO DIMMER

Selezionando questa funzione il canale prescelto controllerà i dimmer di tutte le unità facenti parte del gruppo specificato a video. Per configurare le unità nei rispettivi gruppi utilizzare la pagina "LINK CONFIGURATIONS" della centralina.

MASTER DIMMER

Selezionando questa funzione il canale prescelto fungerà da anagrafico per tutti i fader del "GRUPPO DIMMER" selezionati. Non é necessario assegnare un "MASTER DIMMER", si tratta semplicemente di una funzione supplementare che permette di semplificare l'utilizzo dei fader dei "GRUPPI DIMMER" multipli, utilizzando un solo fader permanente.

A destra dei comandi di funzione si trova una lista di altri comandi denominata "RESOLUTION". Essi permettono di scegliere il tipo di risoluzione, da 1 a 8 bit, per i fader che si intendono utilizzare. Si raccomanda tuttavia di utilizzare i seguenti parametri per le funzioni indicate:

- Selezione esecuzione risoluzione 1 bit (Acceso, Spento)
- Abilitazione esecuzione risoluzione 1 bit (Acceso, Spento)
- Gruppo dimmer risoluzione 5 bit
- Master Dimmer risoluzione 5 bit

Questa lista costituisce comunque solo un riferimento e sarà possibile modificare la risoluzione di ogni singolo fader in qualsiasi momento senza danneggiare il sistema.

In basso sullo schermo saranno visualizzati i sedici fader, della consolle di controllo. I movimenti di ogni fader appariranno sul video accanto al valore di quel fader. e grazie a questa videata sarà possibile verificare anche se l'interfaccia é collegata correttamente. Nel caso fosse necessaria qualche piccola rettifica sarà possibile apportarla tramite la scheda dell'interfaccia, che deve essere regolata in modo da avere uno zero stabile e una lettura completa. Il valore massimo dipende dai parametri della risoluzione.

A destra dei comandi della Risoluzione si trova un gruppo di sedici comandi denominati "GROUP". Questi vengono utilizzati per selezionare un fader con la funzione "DIMMER GROUP"; dopo aver selezionato il fader, selezionare il gruppo di unità per il quale esso lavorerà cliccando il comando corrispondente al gruppo desiderato.

DEFAULT ALL (Mostra tutto)

Tramite questo comando viene attribuito a tutti i fader il seguente valore di Default:

<u>Canale</u>	<u>Risoluzione funzioni</u>
0	Cue Select (1) On/Off - <i>Selezione esecuzione Acceso/Spento</i>
1	Cue Select (2) On/Off - <i>Selezione esecuzione Acceso/Spento</i>
2	Cue Select (4) On/Off - <i>Selezione esecuzione Acceso/Spento</i>
3	Cue Select (8) On/Off - <i>Selezione esecuzione Acceso/Spento</i>
4	Cue Select (16) On/Off - <i>Selezione esecuzione Acceso/Spento</i>
5	Cue Select (32) On/Off - <i>Selezione esecuzione Acceso/Spento</i>
6	Cue Select (64) On/Off - <i>Selezione esecuzione Acceso/Spento</i>
7	Cue Select (128) On/Off - <i>Selezione esecuzione Acceso/Spento</i>
8	Cue Select (256) On/Off - <i>Selezione esecuzione Acceso/Spento</i>
9	Cue Select (512) On/Off - <i>Selezione esecuzione Acceso/Spento</i>
10	Cue Enable - <i>Abilitazione esecuzione</i>
11	None - <i>Nessuna</i>
12	None - <i>Nessuna</i>
13	None - <i>Nessuna</i>
14	None - <i>Nessuna</i>
15	None - <i>Nessuna</i>

Questa configurazione permette di richiamare fino a 1023 esecuzioni diverse ed anche di preprogrammare esecuzioni future, mentre una é in corso, tuttavia non sono configurati né gruppi dimmer, né anagrafici dimmer.

VEDI TUTTO

Questo comando visualizzerà sullo schermo una tabella contenente tutti i valori e gli attributi dei fader. Per uscire dalla pagina cliccare un comando qualsiasi del mouse in un punto qualsiasi dello schermo.

ESCI

Con questo comando i parametri attribuiti dall'utente vengono memorizzati sul disco fisso e il computer si riporta al menù precedente. Tutti i parametri salvati sul disco fisso verranno automaticamente richiamati non appena la centralina viene riattivata.

Funzionamento dell'interfaccia ADDA nel modo esecuzione

Abilitazione/Disabilitazione dell'interfaccia ADDA

Dopo aver realizzato la configurazione, comparirà in basso a destra dello schermo, nel modo "CUE" della centralina, il comando "ADDA" che visualizza o il numero dell'esecuzione in corso o, quando

utilizzato, il numero dell'esecuzione impostato preprogrammate che utilizza il fader "CUE ENABLE". Questo comando può essere abilitato o disabilitato semplicemente cliccandolo. Quando viene disabilitato la centralina 3032 non riceverà alcuna informazione dall'interfaccia ADDA.

Per abilitare automaticamente questo comando, dopo aver avviato la centralina entrare nel menu "SYSTEM SOFTWARE SETUP" e selezionare "REMOTE ON", in modo che il comando si illumini in verde. Sarà sufficiente effettuare quest'operazione una sola volta, dato che il computer è in grado di memorizzare la selezione. Per disabilitare la funzione cliccare il comando in qualsiasi momento in modo che non risulti più selezionato.

Il comando a distanza visualizza le informazioni riguardanti le esecuzioni a cui la centralina sta dando corso o le esecuzioni preprogrammate inviate dalla centralina.

Selezione delle esecuzioni utilizzando l'interfaccia ADDA

Per questa funzione utilizzare i fader a cui era stata assegnata la funzione "CUE SELECT". Ogni fader possiede un proprio valore che, se combinati, permettono l'accesso a tutte le esecuzioni salvate nella centralina 3032. Ad ogni esecuzione salvata nella centralina 3032 viene attribuito un numero, che può essere visualizzato cliccando "LOAD CUE" nella funzione "CUE" della centralina e che serve per attivare l'esecuzione dall'interfaccia ADDA.

Il fader configurato on/off (acceso/spento) diventa attivo quando alla centralina Martin viene inviato un segnale a 5 volt o superiore. Si raccomanda di utilizzare solo due posizioni per i fader di selezione dell'esecuzione, 0% e 100%, assicurando così lo stato attivo o non attivo del fader stesso. La centralina Martin riceve in continuazione segnali dall'interfaccia ADDA, di conseguenza non appena lo stato del fader cambia, la centralina e le relative esecuzioni vengono aggiornate. Quando non vi sono fader attivi la centralina cancella automaticamente l'esecuzione dal video e va in blackout. Per ottenere il blackout senza cancellare dal video l'esecuzione utilizzare il fader per il blackout pre-programmato.

Si osservi che qualora fosse selezionata un'esecuzione che non contiene informazioni sulle luci, lo sfondo del comando "ADDA" cambia colore ad indicare che è stata selezionata un'esecuzione non esistente.

Utilizzo del fader per l'abilitazione delle esecuzioni

Questo fader offre la possibilità, utilizzando i fader per la selezione dell'esecuzione, di programmare un'esecuzione nuova mentre un'altra è ancora in corso. La funzione viene visualizzata sullo schermo con il comando "REMOTE"; quando il fader è abilitato il numero visualizzato all'interno del comando indica che non verrà riportata alcuna variazione dei fader per la selezione delle esecuzioni. Non appena il fader viene abbandonato, liberando così l'esecuzione, questa verrà attivata e la colorazione del comando indicherà che verranno accettati cambiamenti dei fader.

L'Abilitazione dell'Esecuzione può avere due valori: non attivo, in cui il fader non ha alcuna funzione e qualsiasi variazione viene immediatamente riportata dalla centralina; attivo, in cui qualsiasi cambiamento non verrà registrato sino a quando il fader non è stato disabilitato. Si raccomanda di utilizzare solo due posizioni per il fader di abilitazione dell'esecuzione: 0% e 100%, assicurando così lo stato attivo o non attivo del fader stesso.

Utilizzo del Gruppo Dimmer e dei Fader del Master Dimmer

Assegnando unità individuali a gruppi diversi che possono raggiungere il numero di sedici canali, sarà possibile ottenere un controllo della sovrapposizione delle unità dimmer presenti in questi gruppi. Dopo aver configurato i fader nei rispettivi gruppi, questi avranno un controllo costante sui dimmer di quelle unità. I fader dovranno quindi essere attivi perché le unità delle esecuzioni richiamate lavorino. Quando ai fader viene attribuito un valore di 100% si otterrà il massimo della produzione dalle esecuzioni.

Il fader "DIMMER MASTER", nel caso ne sia stato assegnato uno, ha il pieno controllo sui fader del "DIMMER GROUP" ed agisce come un fader del Master Generale su una consolle di controllo delle luci tradizionali. Anche in questo caso quindi il fader deve essere attivato prima che il Gruppo Dimmer inizi a lavorare; più elevato è il valore del fader, maggiore sarà la sua influenza sull'intensità di produzione della centralina 3032. Queste funzioni permettono di regolare l'esecuzione delle luci salvata nella centralina in ambiente "Real Time". Si noti che non si può aumentare l'intensità di una sequenza di luci salvata in precedenza più di quanto non fosse stato previsto durante la programmazione dei fader; ad esempio, se un'esecuzione di luci è stata salvata con il Dimmer settato a 80%, i fader del gruppo dimmer regoleranno l'unità fino ad un massimo dell'80% della propria capacità.

La centralina con accesso diretto 2532

Questa centralina è uno strumento di programmazione versatile e potente da utilizzare in combinazione con la centralina computerizzata Martin 3032.

Al fine di ottenere il massimo dalla centralina, si prega di leggere con attenzione il presente manuale prima dell'utilizzo.

Il pacchetto della centralina Martin 2532 comprende quanto segue:

Nr. 1 Centralina 2532 con accesso diretto

Nr. 1 Cavo segnale da 9 fino a 25 connettori

Prima di effettuare qualsiasi collegamento assicurarsi di essere in possesso di tutto quanto elencato, in caso contrario il sistema non funzionerà.

Per la centralina sarà necessaria anche una scheda seriale di interfaccia tipo RS232 ed a questo proposito rimandiamo al paragrafo "**Collegare la centralina 2532 al proprio sistema**".

Collegare la Centralina 2532 al proprio sistema

La centralina 2532 è collegata alla 3032 tramite il cavo seriale fornito con la centralina stessa.

Dopo aver collegato il mouse all'accesso 1 COM della centralina 3032, collegare l'interfaccia 2532 all'accesso 2 COM. Se il computer non è provvisto di un secondo accesso COM procurarsi una scheda seriale con almeno due accessi.

(Accesso seriale -1/-2 = COM1/COM2, Interfaccia seriale = Interfaccia RS232,

Scheda seriale = scheda interfaccia per PC IBM compatibile avente uno o più accessi seriali)

Accensione

Prima di accendere la centralina assicurarsi che il selettore di voltaggio sia posizionato sul valore corretto e, se necessario, collegare una spina a tre connettori al cavo dell'alimentazione, utilizzando il

conduttore Marrone per il collegamento della fase, il conduttore Blu per quello neutro e quello Verde/Giallo per il collegamento a terra.

Collegare il cavo per la trasmissione dei dati a 9 connettori, fornito con la centralina, alla presa situata sul retro della centralina 2532 e poi all'accesso seriale posto sul retro della centralina 2032, utilizzando una spina a 25 connettori. Nel caso la vostra scheda seriale sia dotata di connettore a 9 connettori acquistare un convertitore da 9 a 25 connettori, reperibile presso la maggior parte dei rivenditori di computer.

Sintesi delle funzioni dell'interfaccia 2532

La centralina 2532 é provvista di due funzioni: la "User Keys" posizionata a sinistra della centralina e la "Matrix Keys", memoria, arresto, avvio istantaneo, situate a destra della centralina. Vi sono diciotto comandi diversi contrassegnati con **User Keys**, e ciascuno di essi viene utilizzato per accedere a "PAGE" diverse, rendendo così disponibili diciotto pagine.

Le **Matrix keys**, a destra della tastiera, riguardano il contenuto delle varie "PAGE". Ci sono sette comandi contrassegnati con "BANK" (memoria), a sinistra della matrice, e selezionando uno di questi verrà selezionata la linea corrispondente al comando virtuale sulla matrice; selezionando poi "LATCH" (arresto), in alto sulla matrice, o "FLASH" (avvio istantaneo) in basso sulla matrice, verrà selezionato un comando virtuale preciso. Si ottengono così cinquantasei comandi virtuali per ogni pagina che per diciotto pagine danno un totale di milleotto comandi virtuali. Ogni comando virtuale all'interno della matrice possiede poi due funzioni accessibili, per un totale di duemilasedici funzioni accessibili per l'intera centralina. Le due funzioni per ogni comando virtuale possono "LATCH" una determinata esecuzione o "FLASH" una determinata sequenza, a seconda del comando selezionato. Possono però venir assegnati allo stesso comando virtuale un numero di esecuzione e un numero di sequenza.

Abilitazione dell'interfaccia 2532

Per abilitare l'interfaccia entrare in "SETUP" e da qui selezionare la pagina "SYSTEM HARDWARE SETUP".

In alto sullo schermo apparirà la lista dell'"ADDITIONAL HARDWARE", all'interno della quale si troverà una comando corrispondente all'interfaccia 2532. Per attivare l'interfaccia cliccare il comando che verrà così illuminato in verde. A destra di questo comando vi sarà il comando "SETUP" che se cliccato attiverà il modo (configurazione) Set up dell'interfaccia.

Configurazione della centralina 2532

Cliccando il comando "SETUP" apparirà una nuova videata: si tratta della configurazione dello schermo che permetterà di impostare e, se necessario, reditare i parametri dell'interfaccia.

A sinistra dello schermo comparirà la mappa delle "USER KEYS" (chiavi per l'utente) dell'interfaccia 2532, con un comando selezionabile per ogni chiave. Ogni comando é bianco quando non é attivo, ma diventa verde se selezionato. Dopo il collegamento la mappa delle User Keys potrà essere utilizzata per controllare i comandi sull'interfaccia 2532, i quali indicheranno a video la loro avvenuta attivazione. Nel caso si verificassero problemi in questa fase, controllare tutti i collegamenti con l'interfaccia ed assicurarsi che sia collegata a COM 2 sul computer.

A destra apparirà la mappa dei comandi di "Matrice" dell'interfaccia, con un comando selezionabile per ogni comando virtuale. Questi sono bianchi quando non sono attivi, ma diventano verdi se selezionati. Dopo il collegamento la mappa delle User Keys potrà essere utilizzata per controllare i comandi sull'interfaccia 2532, i quali indicheranno a video la loro avvenuta attivazione. Si osservi che è necessario selezionare un comando "BANK" e poi uno "LATCH" quando si controllano i comandi "BANK" dell'interfaccia in questo modo. Nel caso si verificassero problemi in questa fase, controllare tutti i collegamenti con l'interfaccia ed assicurarsi che sia collegata a COM 2 sul computer.

In basso sullo schermo apparirà una serie di comandi di funzione che permettono di selezionare la funzione di ogni comando virtuale.

Le opzioni disponibili sono le seguenti:

"ASSIGN SEQ" Questa funzione viene utilizzata per assegnare a un (Assegnazione sequenza) comando virtuale una sequenza.

"ASSIGN CUE" Questa funzione viene utilizzata per assegnare a un comando (Assegnazione esecuzione) virtuale un'esecuzione.

"CLEAR" Questa funzione viene utilizzata per cancellare tutte le (Cancella) esecuzioni e le sequenze da ogni comando virtuale.

"CLEAR PAGE" Questa funzione viene utilizzata per cancellare tutte le (Cancella pagina) esecuzioni e le sequenze da ogni pagina completa (56 comandi virtuali).

"COPY PAGE" Questa funzione viene utilizzata per copiare un'intera pagina (Copia pagina) di voci inserite, esecuzioni o sequenze, in un'altra pagina selezionata dell'interfaccia.

"SAVE" Questa funzione viene utilizzata per salvare tutte le (Registra) informazioni riguardanti la configurazione dell'interfaccia e deve essere utilizzata ogni volta prima di cambiare pagina.

"QUIT" Questa funzione viene utilizzata per ritornare alla pagina del (Esci) "MAIN HARDWARE SETUP" della centralina; ricordarsi però di registrare le modifiche prima di utilizzare questa funzione, altrimenti andranno perse.

Utilizzare il tasto a sinistra del mouse per attivare le funzioni e quello a destra per disattivarle. Attenzione però perché alcune funzioni vengono attivate ad una semplice pressione del comando. I paragrafi che seguono illustrano le funzioni succitate ed il loro utilizzo.

Il primo passo da fare per configurare l'interfaccia 2532 consiste nel selezionare una "PAGE" (pagina) cliccando qualsiasi comando selezionabile vicino ad una User Keys a sinistra dello schermo; il comando selezionato verrà illuminato in verde e sul video apparirà il numero della pagina che sta per essere configurata.

Selezionare poi un comando virtuale cliccando qualsiasi comando selezionabile all'interno della Matrice, a destra dello schermo; il comando selezionato verrà illuminato in verde.

Sarà possibile ora assegnare una Sequenza "FLASH" o un'esecuzione "LATCH" al comando.

Assegnazione di una sequenza ad un comando virtuale

Per assegnare una sequenza a un comando selezionato cliccare la funzione "ASSIGN SEQ". Apparirà allora la lista delle sequenze programmate nella centralina. Per selezionare una sequenza cliccare quella alla quale si desidera assegnare il comando virtuale. In fondo al comando virtuale selezionato verrà visualizzato il numero della sequenza e la sotto-pagina "ASSIGN SEQ" scomparirà dallo schermo. In qualsiasi momento sarà possibile riselectare il comando e cambiare la sequenza assegnatagli o, durante il funzionamento dell'interfaccia 2532, avviare la Sequenza.

Assegnazione di un'esecuzione ad un comando virtuale.

Per assegnare un'esecuzione a un comando selezionato cliccare la funzione "ASSIGN CUE". Apparirà allora la lista delle esecuzioni programmate nella centralina; per selezionare un'esecuzione cliccare quella alla quale si desidera assegnare il comando virtuale. In fondo al comando virtuale selezionato verrà visualizzato il numero dell'esecuzione e la sotto-pagina "ASSIGN CUE" scomparirà dallo schermo. In qualsiasi momento sarà possibile riselectare il comando e cambiare l'esecuzione assegnatagli o, durante il funzionamento dell'interfaccia 2532, arrestare l'esecuzione.

Modifica delle pagine dell'interfaccia 2532

Durante l'operazione di assegnazione di una configurazione alla centralina é sempre possibile selezionare pagine diverse, scelte tra le diciotto disponibili. A tale scopo cliccare con il tasto a sinistra del mouse il comando vicino a quello della pagina richiesta, a sinistra dello schermo.

Cancellazione delle sequenze e delle esecuzioni da un comando virtuale.

Per cancellare le sequenze e le esecuzioni da un comando virtuale, selezionare dapprima la matrice del comando che si desidera cancellare, come già illustrato, e cliccare poi "CLEAR": tutto quanto era stato assegnato a quel comando verrà cancellato.

Cancellazione tutte le sequenze e le esecuzioni assegnate ad una pagina

Per cancellare ditutte le sequenze e le esecuzioni assegnate a una pagina selezionare innanzitutto la pagina che si desidera cancellare, utilizzando l'apposito comando pagina come già illustrato. Cliccare poi "CLEAR" e tutto quanto era stato assegnato a quella pagina verrà cancellato.

Copia di una pagina di assegnazione sequenze ed esecuzioni

Per copiare un'intera pagina di assegnazioni di sequenze ed esecuzioni da una pagina ad un'altra, selezionare la pagina che si desidera cancellare utilizzando l'apposito comando pagina, come già illustrato; cliccare poi "COPY PAGE" e tutti i comandi della pagina verranno illuminati in rosso. Per copiare poi la pagina, selezionare il comando corrispondente alla pagina in cui si vogliono copiare le informazioni. Le informazioni verranno così copiate e lo schermo tornerà allo stato iniziale. Se, dopo aver selezionato "COPY PAGE", non si volesse più copiare quella pagina, cliccare il tasto a destra del mouse e lo schermo tornerà allo stato precedente senza aver copiato nulla.

Salvare la propria configurazione

Dopo aver configurato la centralina 2532 con le sequenze e le esecuzioni desiderate, cliccare "SAVE" e tutte le informazioni riguardanti la configurazione verranno salvate sul disco fisso. Assicurarsi di aver salvato la configurazione prima di uscire dalla pagina dei setup.

Uscire dalla pagina di configurazione dei setup

Dopo aver terminato e salvato la configurazione, uscire dalla pagina setup cliccando "QUIT": si ritornerà alla pagina "MAIN HARDWARE SETUP" della centralina.

Funzionamento dell'interfaccia 2532

L'interfaccia può funzionare solo se la centralina Martin 3032 é nel modulo "CUE".

Abilitazione/disabilitazione della 2532

In basso a destra sullo schermo della centralina 3032 nel modo "CUE" é visualizzato il comando "2532". Tale comando, opportunamente cliccato, può essere abilitato o disabilitato; se disabilitato la centralina 3032 non riceverà alcuna informazione dall'interfaccia 2532. Per abilitare automaticamente il comando quando si avvia la centralina, entrare nel menù "SYSTEM SOFTWARE SETUP" e selezionare "REMOTE ON" che si illuminerà in verde. Sarà sufficiente effettuare quest'operazione soltanto una volta poiché la centralina memorizzerà il comando. Per disabilitare il comando in qualsiasi momento cliccarlo in modo che non sia più illuminato.

Il comando a distanza visualizza dall'interfaccia 2532 le informazioni riguardanti il numero della pagina attiva in quel momento.

Funzionamento dell'interfaccia 2532

Dal modulo esecuzione della centralina sarà possibile arrestare ogni esecuzione o avviare qualsiasi sequenza assegnata all'interfaccia 2532. Durante l'utilizzo dell'interfaccia, la centralina, il mouse e la tastiera manterranno tutte le loro funzioni. L'interfaccia 2532 é semplicemente un'opzione della centralina.

Interruzione di un'esecuzione

Per interrompere un'esecuzione selezionare dapprima la pagina alla quale l'esecuzione é stata assegnata, per mezzo del comando "USER KEY" a sinistra nell'interfaccia. Selezionare quindi "BANK", all'interno del quale si trova il comando virtuale che contiene l'esecuzione, e poi "LATCH", che corrisponde alla riga all'interno della quale si trova il comando virtuale. Appena selezionato il comando "LATCH", l'esecuzione prescelta sarà messa in funzione dalla centralina e le sequenze prodotte, con le relative informazioni verranno normalmente visualizzate sullo schermo. Sarà quindi possibile cambiare pagina e preparare un'esecuzione nuova, anche mentre quella precedente viene riprodotta, poiché la riproduzione cambia solo quando viene selezionato il comando "LATCH".

Avvio di una sequenza

Per avviare una sequenza selezionare dapprima la pagina alla quale la sequenza é stata assegnata, per mezzo del comando "USER KEY" a sinistra nell'interfaccia. Poi selezionare, e mantenere "BANK", all'interno del quale si trova il comando virtuale che contiene la sequenza, quindi "FLASH", che corrisponde alla riga all'interno della quale si trova il comando virtuale. Appena selezionato il comando "FLASH", la sequenza prescelta sarà inserita nell'esecuzione in corso alla riga 10 e verrà messa in funzione dalla centralina. Se la riga 10 fosse già occupata da un'esecuzione questa verrebbe cancellata dalla sequenza avviata, ma soltanto in tempo reale. Quando quell'esecuzione verrà richiamata dal disco fisso della centralina, nella riga 10 riapparirà l'esecuzione originale.

Si osservi che i comandi "FLASH" sono realmente dei flash e la sequenza verrà riprodotta dalla centralina solamente se il comando é mantenuto; non appena viene lasciato la sequenza si arresta.

Il comando "BLACK-OUT"

Il comando "BLACK-OUT, posizionato in basso a destra della centralina, possiede le stesse caratteristiche della funzione Black-out del modulo Esecuzione. Invia un messaggio alla centralina affinché mandi il segnale di blackout a tutte le unità collegate.

Per riportare la centralina allo stato precedente selezionare il comando "BLACK-OUT" ancora una volta.

I segreti della tastiera

Quando si utilizza la centralina 3032 con una tastiera vi sono alcune funzioni particolarmente utili per risparmiare tempo durante la programmazione.

Shift + F1 - Modulo Sequenza

Shift + F2 - Modulo Esecuzione

Shift + F3 - Modulo Lista Esecuzione

Shift + F9 - Modulo Configurazione collegamento

Shift + F10 - Modulo Setup

Altri comandi che non cambiano e che comunque fanno risparmiare molto tempo durante la programmazione della centralina sono:

Funzione "ENTER" - Possiede le stesse funzioni del comando "ADD" sullo schermo, quando si trova nel modulo sequenza della centralina.

Funzioni "CURSOR" - Queste funzioni permettono di spostarsi da una scena dall'altra, in avanti e indietro, dal modulo sequenza della centralina.

Per quanto riguarda il termine "EDIT" non mi è sembrato che la traduzione creare o creazione fosse sempre quella appropriata quindi ho lasciato "editare", sottolineato in modo che possiate notarlo facilmente. tesso vale per la traduzione di "MODE" = "funzione".