

Controller 2308 Martin

Manuale d'uso

Operazioni primarie:

Settaggio proiettori

Verificare per prima cosa il numero di canale Rs485 MARTIN assegnato a ciascuno dei proiettori collegati con il controller 2308.

Nel caso in cui non siano stati ancora “setti” procedere con i passi riportati a seguito.

Tabella valori **DIP SWITCH**

DIP SWITCH	VALORE
01	1
02	2
03	4
04	8
05	16
06	32
07	64
08	128
09	256
10	Special

ES.

Se vogliamo settare un Roboscan come numero 1, allora bisogna posizionare il DIP SWITCH numero 1 sulla posizione **ON**

Se vogliamo settare un roboscan come numero 7, allora bisogna posizionare i DIP SWITCH 1-2-3 sulla posizione **ON**

Quindi in definitiva per dare il valore desiderato bisogna sommare i valori riportati nella tabella qui sopra. (disponibile anche su tutti i prodotti MARTIN).

Settaggio controller 2308

- 1° Accendere il controller mediante il pulsante **ON** posto sulla sinistra del pannello frontale.
- 2° Attendere che sul display appaia il numero **611**.
- 3° Tenere premuto il tasto **SET UP** posto nella sezione FUNCTION del pannello frontale.
- 4° Attendere la fine del RESET.
- 5° Controllare che il pulsante numero 1 della sezione CHANNEL sia illuminato.
- 6° Impostare il tipo di proiettore scorrendo all'interno del menu tramite il Joystick.
- 7° Premere ENTER.

Ripetere le operazioni **6** e **7** fino a quando sul display compare **FAC**

A questo punto il controller ripeterà l'operazione di reset e si posizionerà direttamente sul menù EDIT SEQ relativo alla programmazione delle sequenze.

2308 VERS. 3.3
Roboscan Pro 518
Roboscan Pro 812
Roboscan Pro 1004
Roboscan Pro 218
Robocolor Pro 400
Robocolor 2 / 3

2308 VERS. 2.3
Roboscan Pro 1004
Roboscan Pro 805
Roboscan Pro 1016
Roboscan Pro 1408
Roboscan Pro 218
Roboscan Pro 812
Robocolor 1
Robocolor 2 / 3
Robocolor MSD 200
Robozap alogeno
0-10 Dimmercontroller
Centrepiece

Il pannello del controller 2308 si divide in quattro sezioni.

Channel	Canali
Program	Programmi
Function	Funzioni
Control	Controlli

CHANNEL Section

La sezione canali include 8 tasti contrassegnati da 1 a 8 con LED luminoso
Il numero corrisponde all'indirizzo di ogni proiettore

ES

Premendo il pulsante contrassegnato con il N°1 corrisponde al proiettore N°1

N.B. Solamente se i proiettori sono settati con lo stesso numero del controller.

PROGRAM Section

Martin Professional Italy

La sezione programmi è usata per selezionare i diversi modi di programmazione e di esecuzione del controller.

FUNCTION Section

La sezione funzioni è composta da tutte quelle istruzioni che servono per far “ girare “ le sequenze e i programmi di Show.

CONTROL Section

La sezione controlli include il Joystick e i pulsanti COLOR, GOBO, SPEED, SHUT, DIMMER, IRIS.

STRUTTURA DEL PROGRAMMA

Il controller 2308 è stato disegnato per far eseguire dai proiettori sia singole sequenze, che spettacoli articolati (SHOW) con le più avanzate funzioni ottenibili dagli stessi. Uno Show è formato da connessioni di una o più sequenze, una sequenza è formata da connessioni di una o più scene, una scena è formata dalla programmazione di uno o più proiettori.

CREARE SEQUENZE E SHOW

Usando il Sequence Editor, si possono creare le sequenze necessarie per l'uso dei proiettori e per la costruzione dei vari Show.

N.B. Le sequenze e gli Show si possono modificare in qualsiasi momento.

CREARE SEQUENZE

Premere Edit Seq

Premere le frecce **SU** o **GIU'** oppure usare il **Joystick** per selezionare il numero della sequenza da programmare.

Confermare premendo **ENTER**.

Se si è in una sequenza vuota, ci si troverà automaticamente nella prima scena e il display indicherà il n° della sequenza e il n° della scena, che in questo caso sarà 01-01.

Se la sequenza fosse piena il display indicherà **Pr** e quindi bisognerà cercare una sequenza vuota.

Premendo **ENTER** la sequenza è pronta per essere elaborata e si può quindi procedere alla registrazione della prima scena.

Ogni proiettore selezionato è indicato sulla tastiera della 2308 con un LED rosso acceso. Programmare il proiettore con le varie funzioni: colore, posizione, gobos, etc... come indicato più avanti nella sezione Function.

Quando si è soddisfatti della programmazione premere **ENTER** per passare alla scena successiva, il cui numero verrà visualizzato sul display.

E' possibile effettuare delle modifiche o correzioni alle scene già memorizzate premendo i tasti freccia **SU** e **GIU'** per richiamarle, una volta modificate premere **ENTER** per memorizzarle nuovamente.

Una volta finito di programmare tutte le scene desiderate concludere memorizzandola definitivamente premendo il tasto **Edit Seq.**

Il display indicherà **SA** e così la sequenza sarà salvata nella memoria del controller.

N.B.

In ogni sequenza si possono memorizzare un massimo di 99 scene.

Non spegnere il controller durante la programmazione, altrimenti tutti i dati andranno irrimediabilmente persi e quindi bisognerà procedere nuovamente dall'inizio.

CANCELLARE UNA SEQUENZA

Per liberare una sequenza premere **Edit Seq.**, cercare la sequenza interessata mediante il Joystick o le frecce.

Premere **ENTER** per selezionarla, il display indicherà **Pr**

Premere nuovamente **Edit Seq.**, il display indicherà **De.**

Per confermare la cancellazione premere contemporaneamente i tasti freccia **SU** e **GIU'**.

SHOW EDITOR

Lo show editor dà la possibilità di disegnare uno spettacolo contenente sequenze registrate in precedenza.

Si può scegliere l'ordine delle sequenze, il numero di Loop, il periodo di Black out.

EDIT SHOW

Premere **Edit show**

Il display indicherà "**ShoX**" dove X sta per il numero di show (compreso da 0 a 9).

Premendo i tasti freccia **SU** e **GIU'** si può selezionare il numero di show da programmare, altrimenti il controller sceglierà automaticamente il primo disponibile.

Premere **ENTER** per confermare la selezione

N.B.

Se il display indica Pr lo show selezionato è già occupato e quindi bisogna cancellarlo.

Il display ora indica **SE** e il numero della prima sequenza programmata disponibile.

Per cambiare il numero della sequenza usare il Joystick.

Premere **ENTER** quando si è trovata la sequenza desiderata.

N.B.

Ogni show non può contenere più di 255 sequenze.

Selezionare il tempo di esecuzione.

Il display indica "Lxxx" dove xxx è il numero compreso tra 1 e 255 e sono il numero di esecuzioni della sequenza.

Usare il Joystick per selezionare il numero di **Loop** desiderati.

Premere **ENTER** per confermare.

Il display ora indicherà nuovamente **SE.**

Se non si devono più aggiungere sequenze allo show, premere **Edit Show** per memorizzarlo all'interno della memoria del controller, altrimenti continuare come citato sopra.

Ora si può procedere con un altro show.

Se si vuole inserire una nuova sequenza nello show spingere il Joystick verso l'alto fino a quando il display indica **INS**.

Premere **ENTER** per inserire la nuova sequenza scelta tra quelle memorizzate.

N.B.

Non si può aggiungere alcuna sequenza se tutti i **255** passi dello show sono occupati.

Per cancellare una sequenza dallo show spingere il Joystick verso il basso fino a quando il display indicherà **DE**.

Premere **ENTER** per confermare la cancellazione.

CANCELLARE UNO SHOW

Per cancellare totalmente uno show premere **Edit show** e seguire le stesse istruzioni usate per cancellare le sequenze. (Delete Sequence).

FARE GIRARE LE SEQUENZE

Per fare girare le sequenze premere **Run Seq.**

Il controller sceglierà automaticamente la prima sequenza disponibile.

Selezionare le sequenze memorizzate con il Joystick o con i tasti frecce.

Premere **ENTER**.

Selezionare il modo di esecuzione con i tasti Function (Music-Auto-Man).

FARE GIRARE UNO SHOW

Per fare girare uno show premere **Run Show**.

Il controller Sceglierà automaticamente il primo show disponibile.

Selezionare gli show mediante i tasti frecce o il Joystick.

Premere **ENTER**.

SEGNALE PILOTA

Per fare girare una sequenza o uno show, il controller 2308 necessita di un segnale pilota che dia continuità tra una scena e l'altra.

Questo segnale si chiama **Trig-Source**.

Nel controller 2308 esistono tre tipi di segnale pilota.

Manual-Trig

Auto-Trig

Music-Trig

Queste funzioni vengono abilitate premendo i rispettivi tasti funzione.

MANUAL TRIG

Martin Professional Italy

Via Nazionale, 78/4 - 33040 Pradamano (Udine) Italy - Tel +39 432 671730 Fax 671728 E-mail: technical@martin.it

Premere il tasto **Man**.

Il **trig** manuale si effettua premendo il tasto **Trig** e ad ogni pressione di quest'ultimo corrisponde l'avanzamento di ogni singola scena .

AUTO TRIG

Il **trig** automatico ha due modi di operare.

Premendo il tasto **Auto** si accende il LED e la sequenza comincia a girare come è stata definita in precedenza, premendo nuovamente il tasto **Auto** il LED comincerà a lampeggiare e il Trig-Rate rimarrà impostato a quella velocità facendola eseguire a tutte le sequenze e agli show fino a quando non verrà sbloccato nuovamente.

E possibile impostare manualmente la velocità premendo il tasto **TRIG** due o tre volte per dare alla sequenza la velocità desiderata.

L'intervallo di Trig è dato dal tempo di pressione fra un impulso e l'altro.

Per regolarlo finemente muovere il Joystick su o giù per aumentare o diminuire il valore.

MUSIC TRIG

Premere il tasto **Music**

Il trig musicale viene prelevato dal segnale musicale collegato al controller tramite il **Jack mono** posto nella parte posteriore del controller.

La sensibilità viene regolata premendo il tasto **Level** e aumentando o diminuendo il valore attraverso il Joystick.

I livelli vanno da 1 a 20.

FOLLOW SPOT

Durante una sequenza o uno show è possibile usare manualmente i proiettori.

Scegliendo sulla tastiera del controller 2308 il proiettore desiderato, (tasti da 1 a 8 della sezione Channel) il LED comincerà a lampeggiare e quindi il proiettore potrà essere usato manualmente modificandone così i colori, gobos, posizione dello specchio, etc...senza che la memoria venga modificata.

Per ripristinare la sequenza premere nuovamente il tasto corrispondente al proiettore selezionato e quest'ultimo riprenderà a seguire la sequenza programmata in precedenza.

ON LINE

Premendo il tasto On line si mettono in attesa i proiettori, i quali si fermeranno e si metteranno in condizione di Black out. (lampada accesa, fascio di luce chiuso).

SETUP

Nella sezione Function troviamo il tasto SETUP.

Quest'ultimo serve per definire la condizione dei proiettori al momento dell'accensione del controller, cioè quando finisce di eseguire il Reset di configurazione ed è pronto per fare girare i programmi.

E.S.

Vogliamo che il controller parta dallo show N° 01 con il Trig impostato su Music e con il Level a valore 03 Etc....Etc....

Ebbene una volta impostati i dati basterà premere per più di un secondo il tasto SETUP, il display indicherà Seup e ogni volta che accenderete il controller, quest'ultimo farà trovare i proiettori nella condizione desiderata.

SEZIONE CONTROL

SPEED

Premendo il tasto **Speed** si ha la possibilità di controllare la velocità di movimento dei proiettori.

Alla prima pressione il display indicherà **SPEX** dove X e il numero compreso tra 1 e 8 ed è riferito alla velocità dello **specchio** deviatore.

Questa può essere aumentata o diminuita muovendo su e giù il Joystick.

Premendo nuovamente il tasto Speed il display indicherà **CSPX** dove X è il numero compreso da 1 a 8 ed è riferito alla velocità di rotazione della ruota **colori**.

Premere nuovamente il tasto Speed il display indica **GSPX** dove X e il numero compreso tra 1 e 8 ed è riferito alla velocità di rotazione dei **gobos**.

Premere nuovamente Speed il display indicherà **dSPX** dove X è il numero compreso tra 1 e 8 ed è riferito alla velocità di controllo dell'intensità luminosa (**dimmer**).

COLOR

Premendo il tasto color si può scegliere il colore da utilizzare nella scena.

Il display indicherà **COLX** dove X è il numero del colore selezionato, muovendo su o giù il joystick è possibile scegliere il colore, muovendo il joystick a destra o a sinistra è possibile portare in rotazione l'intera ruota colori, oppure effettuare una miscelazione fra colori.

Premendo nuovamente il tasto COLOR si disabilita questa funzione.

GOBO

Premendo il tasto gobo si può scegliere la sagoma del fascio di luce da utilizzare nella scena, il display indicherà **GOBX** dove X è il numero del gobo selezionato.

Muovendo su e giù il joystick si sceglie il gobo, muovendo a destra o a sinistra è possibile selezionare la rotazione.

Premendo nuovamente il tasto Gobo si disabilita questa funzione.

SHUT

Premendo il tasto Shut si controlla il Black out del proiettore selezionato.

Per utilizzare la funzione **STROBO** bisogna tenere premuto il tasto Shut e muovere contemporaneamente il joystick su o giù , per aumentare o diminuire la velocità.

N.B.

Se il tasto Shut viene premuto per più di cinque secondi provocherà lo spegnimento della lampada (**Lamp OFF**).

DIMMER

Premendo il tasto Dimmer il display indica DXX dove XX è il numero da 00 a 31.

Questo valore rappresenta la posizione del dimmer nel proiettore selezionato.

Al Valore 31 corrisponde tutto aperto, a valore 00 corrisponde chiuso, per cambiare questi valori muovere su o giù il joystick.

Per uscire da questa funzione premere semplicemente qualsiasi altro comando senza muovere il joystick.