

MANUALE D'USO (ITALIANO)

“Daslight” e “Daslight” logo sono marchi registrati e di proprietà dei relativi autori

Garanzia e limitazione di Responsabilità

In generale l'autore del software non sarà responsabile per la perdita di dati o dei danni causati da catastrofi naturali, incendi, scariche elettriche, sovravoltaggi, negligenze od uso improprio durante l'installazione o l'utilizzo da parte dell'utente nonché da riparazioni o modifiche non preventivamente autorizzate.

Inoltre la garanzia non è applicabile nei seguenti casi:

- Danni o problemi causati da cattivo uso, abusi, alterazioni o sbalzi di corrente elettrica o voltaggio
- Surriscaldamento dell'apparecchio
- Per apparecchi senza etichetta con numero seriale
- Per i componenti usurati dal normale utilizzo dell'apparecchio

Avvertenze e istruzioni per la sicurezza

Attenzione

Togliere tensione (disconnettere il cavo USB) prima di aprire l'apparecchio.

Per prevenire il rischio di incendio o di scosse elettriche non utilizzare l'apparecchio in caso di pioggia o in condizioni di elevata umidità. Il fine di questo software deve essere un utilizzo strettamente personale. La copia dei CD o delle immagini a scopo di vendita o per altri fini commerciali può ledere i diritti sul copyright. Per l'uso del materiale protetto da diritti d'autore richiede l'autorizzazione da parte dell'autore del software. Accertarsi delle norme vigenti sul copyright nel vostro paese.

Informazioni sul copyright:

Questo documento non può essere copiato, fotocopiato, riprodotto, tradotto, interamente o in parte, nella versione cartacea, elettronica o digitale, previo consenso scritto da parte della DASLIGHT.

Le specifiche contenute in questo manuale possono essere soggette a cambiamenti senza l'obbligo di notifica. Non è assunta nessuna responsabilità per eventuali inesattezze. Le immagini e le illustrazioni possono non sempre essere abbinati ai contenuti Daslight. Tutti i diritti sono riservati.

Questo software è registrato presso l' "Agence pour la Protection des Programmes", 119, avenue de Flandre, 75019 Paris, France. In Francia è protetto da un «Intellectual Property Code » e all'estero è soggetto ad una legge internazionale ed al "Copyright Acts". La violazione di questi diritti è considerata come un'infrazione e quindi punibile dalla legge francese.(Art. L. 335-2 in French Intellectual Property Law)

L'APP autorizza l'autore del software ad intraprendere un'azione legale in caso di utilizzo o copia non autorizzata. Questo software e la documentazione relativa al prodotto non possono essere utilizzati, copiati, riprodotti, tradotti, interamente o in parte -nella versione cartacea, elettronica o digitale. L'autore è autorizzato a correggere eventuali errori e ad intraprendere le relative azioni legali per i danni sopra citati. Il codice di questo software non può essere riprodotto o craccato anche se tale azione risulta indispensabile per ottenere informazioni atte a fare interagire il software con altri programmi applicativi. Queste informazioni possono essere ottenute direttamente dal copyright-holder secondo quanto descritto nella documentazione dell'autore del software. All'utente finale è unicamente concesso di salvare una copia del software della quale è ritenuto responsabile. Non è assunta responsabilità alcuna da parte dell'autore del software per errori od omissioni all'interno del manuale che possano causare danni.

Sommario

| | |
|---|----------|
| PRESENTAZIONE | 4 |
| Il software di controllo DMX concepito per applicazioni semplici..... | 4 |
| Manuale d'utilizzo | 4 |
| Note sul vocabolario utilizzato nel manuale:..... | 4 |
| Contenuto della confezione | 4 |
| Requisiti minimi del sistema..... | 5 |
| USB DRIVER E SOFTWARE PER L'INSTALLAZIONE | 5 |
| Interfacce: USB / DMX stand alone e USB / DMX..... | 5 |
| USB installazione..... | 5 |
| Installazione del software dal setup di Windows..... | 7 |
| Installazione dal CD-Rom | 7 |
| CREAZIONE DI QUICK SHOW | 8 |
| La pagina "Setup" | 9 |
| Inserimento effetti luce intelligenti..... | 9 |
| Parametri avanzati effetti luce..... | 10 |
| Cancellare fixtures | 10 |
| La pagina "Scena" | 11 |
| Opzioni per la scena (programma) | 12 |
| Opzioni passi (scene) | 13 |
| Utilizzo degli step | 13 |
| Tempo di fade e tempo di attesa | 14 |
| Creazione di un Ciclo (sequenze)..... | 14 |
| Modifica di scene e creazione di nuove | 15 |
| La pagina "Live" | 16 |
| Opzioni nella pagina Live..... | 17 |
| Funzioni AUTO / LTP / HTP..... | 17 |
| Live effetti..... | 18 |
| Creare un effetto | 19 |
| Editing di un effetto | 19 |
| Salvare gli effetti | 20 |
| Cancellazione di un effetto..... | 20 |
| Opzioni degli effetti | 21 |
| Scene a tempo di musica con sincronismo BPM..... | 22 |
| Comando sound in manuale, audio manuale sincronizzato con i BPM. | 22 |
| Scene virtuali con trigger virtuale..... | 23 |
| Opzioni scene live..... | 23 |

| | |
|--|-----------|
| MODALITÀ STAND ALONE INTERFACCIA “STAND ALONE” | 24 |
| La modalità Stand Alone | 24 |
| Contatti esterni per l’interfaccia “Stand Alone” | 25 |
| TRUCCHI E ASTUZIE | 27 |
| Misure preventive | 27 |
| 3-Connettore XLR | 27 |
| Settaggio dei canali nella pagina “Setup” | 27 |
| Configurazione dei “Gruppi” | 29 |
| Scelte rapide nella pagina Setup: | 30 |
| Finestra Pan & Tilt | 30 |
| Creazione di una figura Geometrical | 31 |
| Finestra Slider (cursori) | 32 |
| Opzioni della finestra Slider | 32 |
| Metodo Base | 32 |
| Metodo di tasto scelta rapida | 33 |
| Metodo dei Preset | 33 |
| Metodo Shift o gruppi F1-12 | 34 |
| Modifica degli indirizzi delle illuminazione | 34 |
| MENÙ OPZIONI | 35 |
| Pan & Tilt comandi a scelta rapida e priorità di selezione | 35 |
| Funzione LIVE ONLY | 35 |
| Funzione di salvataggio automatico | 36 |
| FUNZIONI AVANZATE DELLA COMBINAZIONE DEI TASTI | 37 |
| SCANLIBRARY | 39 |
| EASY VIEW 3D SOFTWARE | 39 |

Il software di controllo DMX concepito per applicazioni semplici

Questo software è concepito per coloro che ricercano anzitutto totale semplicità e massima performance al miglior prezzo. E' programmato per offrire un funzionamento intuitivo e permettere con grande facilità la realizzazione di spettacoli. E' anche disponibile nella modalità autonoma per coloro che preferiscono lavorare senza computer.

Con la sua facilità di utilizzo e il suo prezzo altamente competitivo, esso offre vantaggi enormi e può avere numerose applicazioni...

Manuale d'utilizzo

Scritto in maniera specifica per tutti gli utenti, questo manuale descrive dalla A alla Z tutte le funzioni del software e vi darà tutte le informazioni necessarie al suo funzionamento. Sarete seguiti passo passo lungo tutto il percorso, al fine di gestire al massimo il software nel minor tempo possibile.

Nonostante ciò, questo software è stato concepito affinché non abbiate alcun bisogno del manuale. Soltanto il paragrafo dedicato ai trucchi e alle astuzie potrà darvi una padronanza totale del mezzo.

Questo manuale d'utilizzo completo è stato fatto per rispondere a tutte le vostre domande: vi auguriamo una piacevole lettura.

Note sul vocabolario utilizzato nel manuale

Le espressioni **SCENA**, **PROGRAMMA** e **SEQUENZA** sono utilizzate essenzialmente per la descrizione tecnica delle console tradizionali.

Il vocabolario utilizzato nel manuale è leggermente diverso, al fine di descrivere in maniera più precisa ed esplicita l'insieme delle funzioni disponibili nel software.

Tabella riepilogativa delle equivalenze:

| CONSOLE | SOFTWARE |
|----------------|-----------------|
| scena | passo |
| programma | scena |
| sequenza | ciclo |

Contenuto della confezione

- un manuale d'utilizzo
- un CDROM per l'installazione
- un'interfaccia USB-DMX512
- un cavo USB

Requisiti minimi del sistema

- **Computer portatile o fisso provvisto di una presa USB**
- **Windows98, Windows ME, 2000, XP o versioni più recenti**
- **Schermo SVGA da 800x600 (raccomandato da 1024x768)**
- **64MB di Memoria viva (raccomandata di 256MB)**
- **Velocità di temporizzazione del processore di 300Mhz (raccomandata di 800 Mhz)**
- **8MB di memoria video (raccomandata di 64MB)**
- **DirectX 9 o versione più recente.**

USB DRIVER E SOFTWARE PER L'INSTALLAZIONE

Lo standard USB definisce un nuovo tipo di comunicazione e un nuovo tipo di connettore. Questo standard esiste dal 1997 e si è generalizzato dal 1999. Rispetto agli standard precedenti, offre numerosi vantaggi: in particolare, permette di alimentare gli apparecchi direttamente con il cavo di collegamento, di raccordare più apparecchi in serie e l'inserimento "a caldo". La nostra interfaccia USB-DMX è attualmente la più innovativa e la più venduta al mondo. Scelta dai più importanti produttori mondiali del settore, rispetta tutte le specifiche USB per il controllo e DMX 512 per l'uscita. E' alimentata direttamente dalla porta USB e controlla tutti i 512 canali disponibili su una linea DMX.

Interfacce: USB / DMX stand alone e USB / DMX

L'interfaccia utilizza il protocollo DMX 512 per pilotare gli apparecchi luce. Il protocollo DMX 512 è universale e offre numerosi vantaggi, in particolare veicola numerose informazioni in un unico cavo. Gli apparecchi sono muniti di un connettore di tipo XLR a 3 pin.

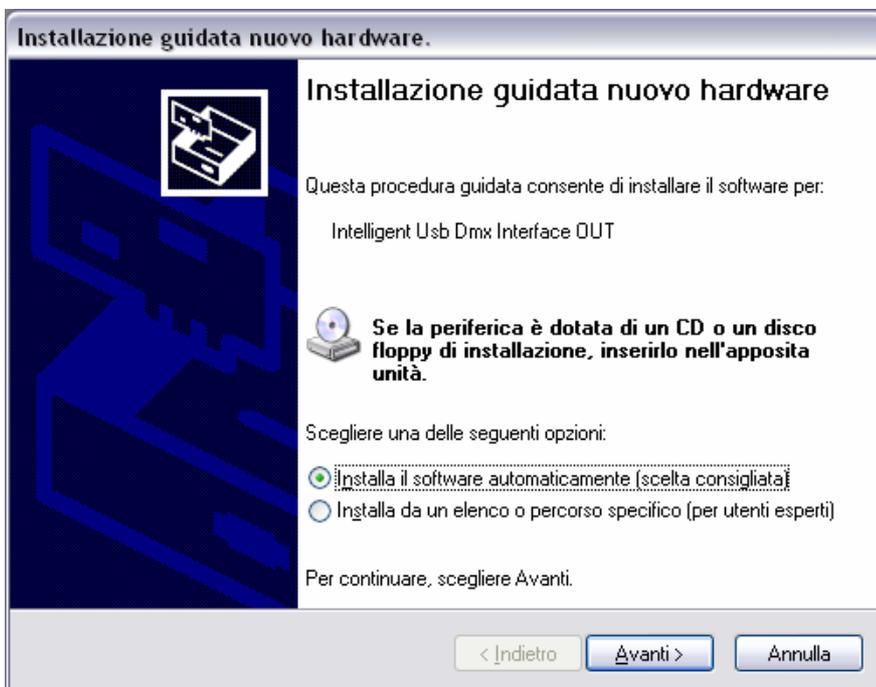
L'interfaccia USB / DMX 512SA ha la particolarità di essere dotata di una memoria interna che permette, in caso di guasto del PC o per un utilizzo specifico, di funzionare in modo autonomo, senza computer.

USB installazione

L'interfaccia USB è già configurata e pronta all'uso. La prima volta è necessario installare i drivers USB. Una volta eseguita questa prima installazione, i files necessari allo sfruttamento dell'interfaccia saranno installati nel cuore del vostro PC, fisso o portatile che sia.

Per installare l'interfaccia USB, basta semplicemente collegarla al vostro PC anche se questo è già acceso. Il computer individua automaticamente la presenza di una nuova periferica e chiede il caricamento di un driver per questa (attraverso l'intermediazione di un assistente Windows).

Se utilizzate Windows XP, si attiverà questa maschera:



Inserite allora il cdrom e cliccate su **SUCCESSIVO**. Automaticamente, Windows cercherà il driver più appropriato.



Sebbene il nostro driver non sia registrato numericamente dalla Microsoft, ciò non pregiudica il funzionamento dell'interfaccia: cliccate su **CONTINUARE** e procedete con l'installazione del driver.



Fatto! L'interfaccia USB / DMX è operativa!

Se questa finestra non compare, o per ogni altro (improbabile) problema d'installazione, contattate il vostro rivenditore.

Nomi delle interacce in Windows manager

| | |
|---|---------------------------------------|
| « Intelligent USB DMX Interface OUT » | Interfaccia con modalità stand alone. |
| « Intelligent USB DMX Interface OUT Economy » | Interfaccia semplice. |

Installazione del software dal setup di Windows

Primo passo: inserite il cdrom. Una finestra di dialogo CDROM SETUP appare automaticamente sullo schermo.

Prima dell'installazione del software sul vostro computer, non importa quale sia il suo sistema operativo, dovete installare il software **DAS-OCX**. Per farlo, basta cliccare sull'icona **OCX** e avviare l'installazione. Una volta installato **DAS-OCX**, potete procedere all'installazione del software.



DAS-OCX non è un software. E' semplicemente un plug-in che permette di utilizzare la tecnologia Active-X di Microsoft nei nostri software.

Una volta che l'installazione di **DAS-OCX** è stata completata, installare il software.

Cliccare sull'icona "software" per avviare il software.

Ultimata questa operazione, avviare il programma cliccando Start, selezionare l'icona del software.

Installazione dal CD-Rom

I programmi possono essere installati manualmente. Inserire il CD-Rom e una finestra mostrerà "**CD-Rom setup**"

Per far ciò, accedere al contenuto del CD-Rom. Aprire la directory "**DAS-OCX**" e cliccare due volte su "**DAS-OCX.EXE**" per avviare l'installazione.

Installato "**DAS-OCX**", si può procedere con l'installazione del software. Nel CD-Rom, aprire la cartella "software" e "Disk 1" e cliccare 2 volte su "**setup.exe**"

CREAZIONE DI QUICK SHOW

Il software è composto essenzialmente da 3 pagine attive (esclusa la modalità autonoma). Ciascuna pagina corrisponde a una tappa indispensabile alla creazione di uno spettacolo. Possiamo riassumere queste tappe nella maniera seguente:

- Configurazione dello spazio di lavoro e degli apparecchi (**Setup**) 1).
- Programmazione e realizzazione parziale dello spettacolo (**Scena**) 2).
- Ritocchi, miglioramenti e test in diretta (**live**) 3).

Troverete le opzioni dei tools nella parte alta della videata. Queste opzioni sono disponibili sempre. E' possibile:

- Creare un **nuovo** progetto (**CTRL + N**).
- **Aprire** un progetto già esistente (**CTRL + O**).
- **Salvare** il progetto corrente (**CTRL + S**).
- **Visualizzare la maschera fader**.
- Visualizzare la finestra della **configurazione di gruppo**.
- Visualizzare il 3D "Easy View".
- Avviare "**Audio Analysis**" calcolatore BPM.
- Avviare "**Scanlibrary**" contenente la libreria.

The screenshot displays the Daslight Virtual Controller software interface. The top menu bar includes 'File', 'Finestra', 'Opzioni', 'Live', and 'Lingua'. Below the menu is a toolbar with icons for file operations and a '4)' label. The main interface is divided into three vertical sections: 'Accessori' (left), 'Nome del proiettore' (middle), and a list of fixtures (right). The 'Accessori' section has three numbered buttons: '1) Setup', '2) Scena', and '3) Live'. The 'Nome del proiettore' section shows 'CYG' and a numeric keypad with '10)' next to it. The fixture list on the right includes items like '1-6 <a>"S 1"- SPECTRUM_2' and '31-36 <y>"D 2"- DREAM LIGHT 150', with '9)' next to the second item. At the bottom, there is a 'DMX' control panel with columns for 'Col or', 'Gob o', 'Shu tte', 'Rot Gob', 'X', and 'Y', and a row of faders labeled 'S 1 - a', 'S 2 - z', 'S 3 - e', 'S 4 - r', and 'D 1 - t'. A '5)' label is placed over the faders.

La pagina “Setup”

La pagina **Setup** permette agli utenti di configurare il software con gli effetti luce che si vorrebbero utilizzare per uno spettacolo. E' possibile scegliere più di 1500 effetti luce differenti, assegnare un indirizzo DMX da una lista di 512, attivare o meno un effetto di dissolvenza e utilizzare le scorciatoie per la gestione dei canali DMX.

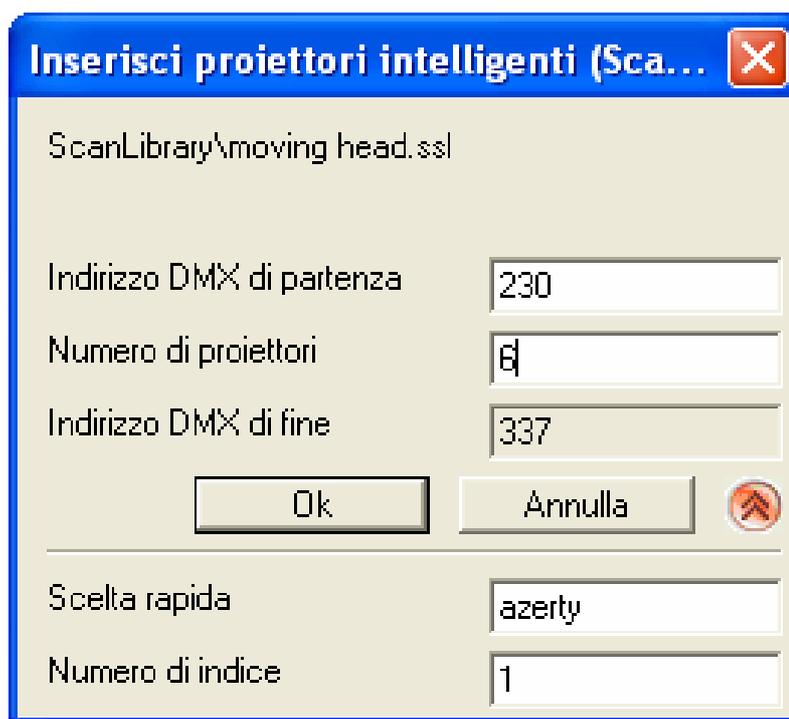
Il software utilizza la libreria dei proiettori asserviti di tipo SSL, che rappresenta attualmente la scelta migliore e una garanzia di evoluzione per gli anni a venire. Con l'editor **Scanlibrary 4**), per creare la vostra libreria ci vogliono pochi minuti (cercare “Scanlibrary” nel manuale in linea)

Inserimento effetti luce intelligenti

Cliccate sul pulsante di sinistra per inserire i proiettori asserviti **6**) (Scan, Lyre, Color changer...). Appare una finestra che vi permette di scegliere la libreria desiderata:

Dopo aver scelto il vostro proiettore dalle nostre librerie, compare una casella di dialogo che vi chiede di inserire alcuni dati:

- l'**Indirizzo di partenza DMX** dei vostri proiettori asserviti.
- il **numero di proiettori** da aggiungere.
- le **scelte rapide**, che servono a muovere i fasci di luce del proiettore (PAN/TILT). Per difetto, il software vi propone i tasti disponibili sulla tastiera Q W E R T Y.
- Il **numero di indice**. Per default, il software propone 1. In questo caso, il primo proiettore avrà il numero 1, il secondo il 2 ecc.



Inserisci proiettori intelligenti (Sca...)

ScanLibrary\moving head.ssl

Indirizzo DMX di partenza: 230

Numero di proiettori: 6

Indirizzo DMX di fine: 337

Ok Annulla

Scelta rapida: azerty

Numero di indice: 1

Completare con le informazioni richieste e in ultimo premere OK.

Le informazioni verranno riportate nella videata **9)**. Dopo un doppio click su una delle fixtures, una descrizione dettagliata dei propri canali DMX verrà illustrata.

Per verificare e controllare le fixtures usare i cursori **5)**. Accedere al paragrafo “**opzioni dei cursori**” per avere una panoramica più approfondita.

Parametri avanzati effetti luce

Questa funzione consente di inserire uno o più canali DMX (un gruppo di potenza, una macchina fumo). Cliccare il bottone centrale **7)**.

Dalla finestra di dialogo, si può scegliere le seguenti opzioni:

- **Indirizzo di partenza.**
- **Numero dei proiettori.**
- **Nome del canale.**
- **Numero di indice**, per scegliere il numero della macchina di partenza. Di default mostra “1”.



Inserisci proiettori convenzionali

Testo di informazione di proiettori convenzionali in aggiunta

Indirizzo DMX di partenza: 100

Numero di proiettori: 20

Indirizzo DMX di fine: 119

Ok Annulla

Nome del canale: Motor

Numero di indice: 1

Completare con le informazioni richieste e in ultimo premere OK.

Cancellare fixtures

Questa funzione è usata per cancellare una fixture, sia intelligente che una semplice luce DMX dalla maschera dei parametri **9)**. Dopo avere selezionato la luce, cliccare con il tasto destro **8)** e confermare (OK).



E' operativa solo se la fixture è selezionata alla fonte 9). Si può in questo caso procedere

La pagina “Scena”

La pagina **Scena** permette agli utenti di creare le loro scene in maniera intuitiva. L’interfaccia grafica è studiata per offrire più opzioni possibili mantenendo però un funzionamento semplicissimo.

Le scene si creano in maniera semplice e naturale. In ogni scena, il software vi permette di programmare un certo numero di passi ognuno con un tempo di dissolvenza e un tempo di attesa parametrabili. Concatenando più passi potrete costruire una scena dinamica, e regolare il numero delle rotazioni e il passaggio automatico alla scena successiva.

The screenshot displays the 'Scena' (Scene) configuration page. At the top, there is a menu bar with 'File', 'Finestra', 'Opzioni', 'Live', and 'Lingua'. Below the menu is a toolbar with various icons. The main area is divided into several sections:

- Accessori (Left):** A vertical sidebar with icons for 'Setup', 'Scena', and 'Live'.
- Scene List (Center-Left):** A table titled 'Elenco delle scene' (1) listing 14 scenes. Each row includes a scene name, a character (e.g., 'a', 'z', 'e'), and a 'Ciclo' (cycle) setting. A 'Ciclo continuo' dropdown is located above the table.
- Scene Configuration (Center-Right):** A table titled 'Elenco dei passi' (2) showing 9 steps for a scene. Each step has a number, a 'Tempo di dissol...' (dissolve time), and a 'Tempo di Attesa' (wait time). A 'Tempo di dissolvenza' and 'Tempo di Attesa' control panel is located above this table.
- Control Panel (Bottom):** A complex control interface with multiple columns of sliders and buttons. It includes a 'DMX' section, a '% ' section, and a grid of sliders for different scene elements. A '7)' label is placed over this section.

Siete ora prossimi alla creazione di scene per il vostro show.

Opzioni per la scena (programma)

La pagina **Scena** è divisa in due parti:

- A sinistra **1)**, la lista delle scene (programmi).
- A destra **2)**, la lista dei passi (scene) che corrisponde ai contenuti delle scene che delle scene o a tutti i passi contenuti in ciascuna scena.

Nell'area delle scene, la lista **1)** mostra le scene complete. Nella toolbar disponibile **3)**, si può:

- **Creare un nuovo pulsante “Scena”**. Per default una scena è creata con un solo passo e i suoi canali a zero.
- **Copia** la scena, per default la scena copiata è quella selezionata.
- **Rinomina** la scena selezionata.
- **Elimina** la scena selezionata.

Grazie alle funzioni disponibili nella parte **5)**, si può:

- **Scegliere la posizione della scena**, ad esempio mettere la vostra scena n. 5 in posizione n. 1.
- Assegnare una scena ai tasti della tastiera, che consente di richiamarla in “live” tramite la tastiera. 2 differenti scene non possono avere lo stesso tasto.
- Cambiare il **numero dei loop** una scena. Di default, le scene sono sempre in loop. Occorre specificare il numero dei loop, e in questo caso decidere il tipo di passaggio automatico alla scena successiva. (Queste opzioni sono sempre usate per creare cicli).
- Automaticamente passare alla **scena successiva** o qualsiasi altra che si desidera.
- **Attivare** una scena in tempo reale.

Nel display delle scene vengono richieste **1)** le seguenti informazioni :

- Nome della scena.
- **Tasti rapidi, la scena verrà abilitata con il tasto corrispondente.**
- **Numero della porta in ingresso**. La scena può essere avviata da un connettore interno. Solo con Stand Alone USB box connesso.
- **Loop(s)**, numero delle volte che una scena si ripete (da 0 a 255 o sempre in loop).
- **Successiva**, per andare automaticamente nella scena successiva o tornare alla scena scelta dopo un numero di loops.
- **Tempo**, durata della scena calcolata con i passi presenti.
- **Tempo totale**, durata delle scene inclusi i loop.

Opzioni passi (scene)

In questa area **2)**, una lista mostra i passi disponibili in questa scena. Grazie alle opzioni del passo **4)** si può :

- **Creare un nuovo passo**, un nuovo passo aggiunto nella lista. Di default, il passo creato è una copia del passo selezionato (**CTRL + A**)
- **Copiare il passo corrente**. Una copia di tutti i canali DMX del passo selezionato è fatto.
- **Incollare su un passo corrente**. Tutti i canali DMX sono sostituiti dal passo copiato precedentemente.
- **Cancellare un passo**.

Grazie alle funzioni disponibili in alto nell'area **6)** , si può:

- Modificare il **tempo di fade**.
- Modificare il **tempo di attesa**.

Le seguenti informazioni possono essere disponibili nella area dei passi:

- **Numero** dei passi.
- **Tempo di fade** del passo.
- **Tempo di attesa** del passo

E' possibile selezionare simultaneamente più passi e assegnare loro lo stesso valore DMX. (**step multi-selezione**):

- Tenere premuto il tasto **CTRL**, cliccare sui passi e cambiare i valori dei canali.

Utilizzo degli step

Ogni scena contiene un numero di passi ripetuti sequenzialmente e cronologicamente. Un passo può avere fino a 512 canali con valori da 0 a 255. Ogni canale può avere differenti valori. Ogni passo rappresenta un definito stato DMX di ciascun canale DMX associato con il tempo di fade e il tempo di attesa. Ad esempio, se si vogliono luci in movimento triangolare, bisognerà creare tre passi e specificare il tempo di fade tra ciascun passo. Con un solo passo si crea un passo senza movimento.

Tutti i canali possono essere cambiati con gli spider nella finestra **7)**.

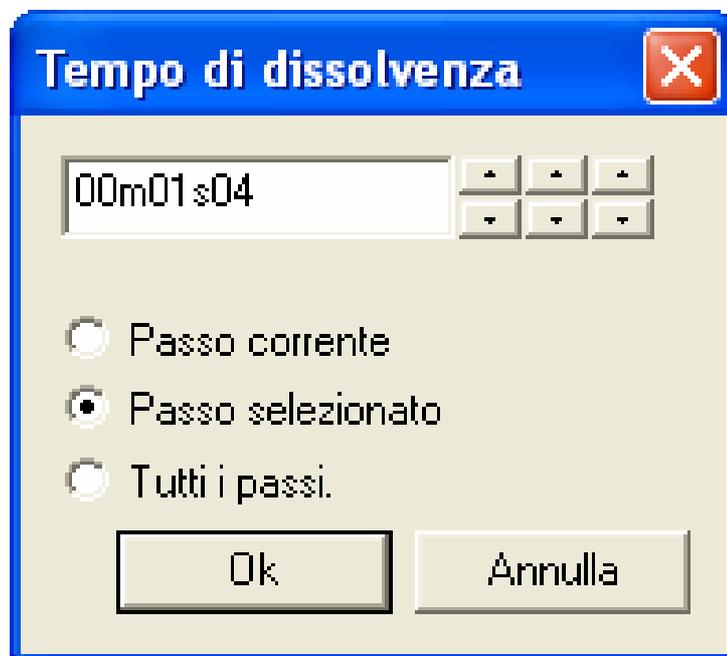


**I cambiamenti sono direttamente salvati nel passo
Ci sono diversi modi di programmare i passi, vedi il paragrafo
“Opzioni cursori”**

Dopo avere assegnato i valori DMX, è possibile cambiare il tempo di fade e il tempo di attesa per tutti i tuoi passi.

Tempo di fade e tempo di attesa

- **Tempo di fade**, corrisponde al tempo che intercorre tra il passo precedente e il successivo. La velocità di spostamento dipende dal tempo di fade.
- **Tempo di attesa**, è alla fine di ogni passo. Corrisponde al tempo necessario al passo ad essere eseguito e al tempo di attesa alla fine di esso.



Il tempo è precisamente 4/100 di sec. I valori sono riportati nell'area di testo in alto. Cliccando sulle frecce nell'angolo in alto a destra, si modifica il tempo:

- Le frecce a destra corrispondono ai decimi e centesimi di secondo.
- Le frecce al centro corrispondono ai secondi.
- Le frecce a sinistra corrispondono ai minuti.

Il tempo può essere attribuito come segue:

- **Passo corrente** è il passo selezionato o il primo passo (se è l'unico).
- **Passo selezionato** sono tutti i passi che sono stati selezionati prima.
- **Tutti i passi** sono tutti i passi presenti nella scena.

Creazione di un Ciclo (sequenze)

Un ciclo è un insieme di scene eseguite in successione senza interruzione. Esso permette di eseguire più scene senza essere obbligati ad attivarle manualmente.

Ogni scena può precedere o seguire un'altra, rendendo così possibili tutte le sequenze. Ad esempio la stessa scena può essere selezionata alla fine di ogni ciclo.

Alla fine di ogni ciclo, la scena finale può:

- Essere ripetuta continuamente.
- Fermarsi alla fine dei suoi loops sull'ultimo passo.
- O tornare su qualsiasi scena.

| Nome | Scelta rapida | V Scelta rapida | Porte ... | Ciclo | Successivo | Tempo | Tempo ... |
|---------------|---------------|-----------------|-----------|--------------|---------------------|----------|-----------|
| (1) scena | a | | Nessuna | Ciclo cont | | 00m01s00 | ----- |
| (2) scena 1 | z | | Port 1 | 1 Ciclo | Passa al successivo | 00m01s00 | 00m01s00 |
| (3) scena 2 | | | Nessuna | 2 Ciclo | Passa al successivo | 00m01s00 | 00m02s00 |
| (4) scena 3 | | | Nessuna | 3 Ciclo | Passa al successivo | 00m01s00 | 00m03s00 |
| (5) scena 4 | | | Nessuna | 255 Ciclo NO | | 00m01s00 | 04m15s00 |
| (6) scena 5 | | | Port 2 | Ciclo cont | | 00m01s00 | ----- |
| (7) scena 6 | | w | Nessuna | Ciclo cont | | 00m01s00 | ----- |
| (8) scena 7 | | w | Nessuna | Ciclo cont | | 00m01s00 | ----- |
| (9) scena 8 | | w | Nessuna | Ciclo cont | | 00m01s00 | ----- |
| (10) scena 9 | e | | Nessuna | 1 Ciclo | Passa al successivo | 00m01s00 | 00m01s00 |
| (11) scena 10 | | | Port 3 | 1 Ciclo | Passa al successivo | 00m01s00 | 00m01s00 |
| (12) scena 11 | | | Nessuna | 1 Ciclo | scena | 00m01s00 | 00m01s00 |
| (13) scena 12 | | x | Nessuna | Ciclo cont | | 00m01s00 | ----- |
| (14) scena 13 | | x | Nessuna | Ciclo cont | | 00m17s00 | ----- |
| (15) scena 14 | | | Nessuna | Ciclo c | | 10m01s00 | ----- |

Elenco delle scene

4 colori identificano il tipo di scena

- Una scena posta all'inizio del ciclo è di colore verde.
- Le scene intermedie hanno colore giallo.
- Una scena alla fine del ciclo è di colore rosso.
- Le scene di passaggio sono di colore blu.



**E' possibile creare un'interminabile numero di cicli che possono essere attivati manualmente.
Solo un ciclo per volta può essere eseguito.**

Modifica di scene e creazione di nuove

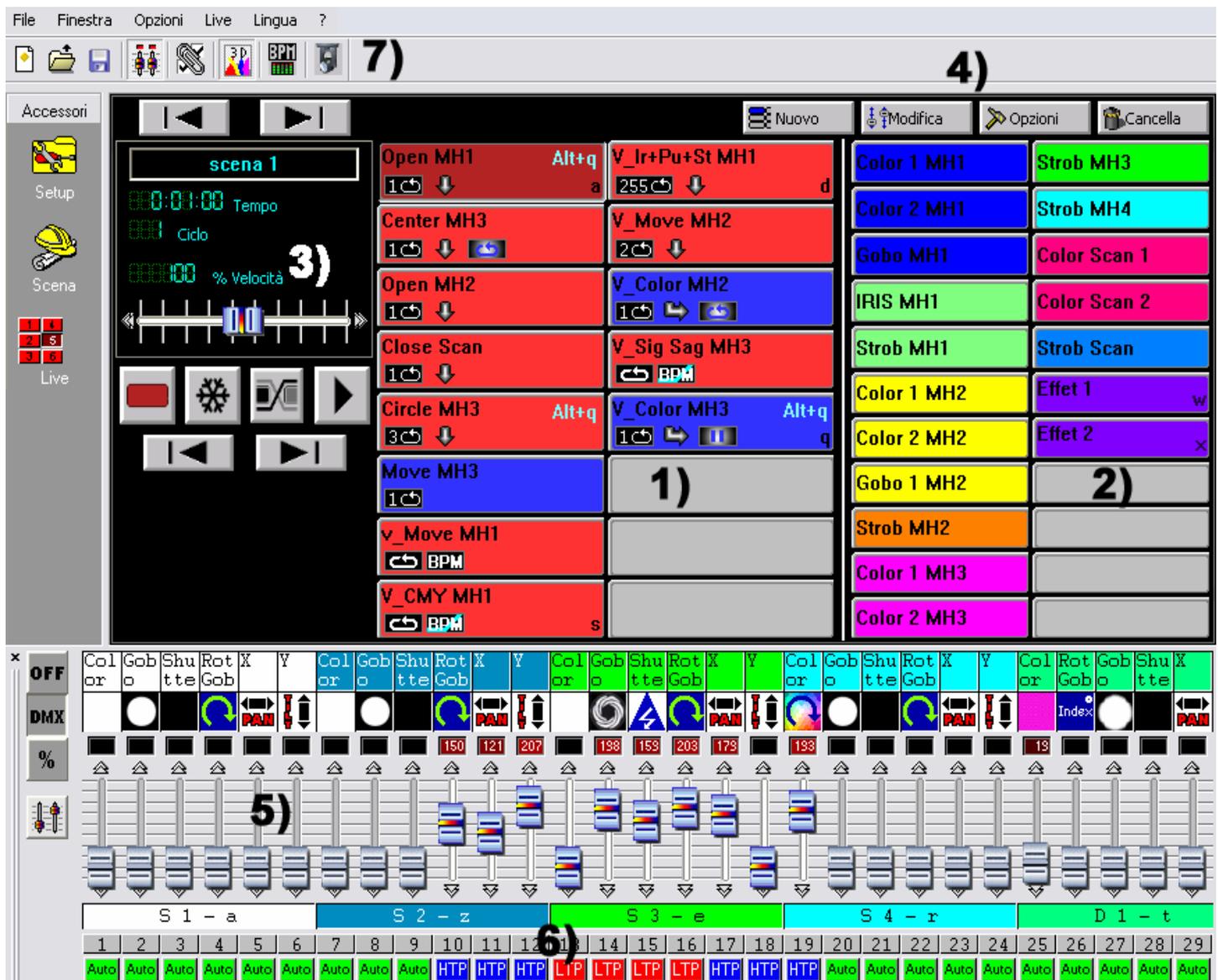
Per creare nuove scene:

- Selezionare la scena che serve modificare o crearne una nuova.
- Selezionare il passo o il programma che si intende modificare.
- Cambiare il valore dei canali tramite la maschera dei cursori.
- Creare un nuovo passo o selezionarne uno nuovo.
- Cambiare il valore dei canali tramite la maschera dei cursori.
- Ripetere questi due passggi fin al raggiungimento di ciò che si desidera.
- Applicare il fade e il tempo di attesa ai passi fatti.
- Includere le scene correnti nel ciclo.
- Salvare il programma.

In **“Live”** tutte le scene pre-programmate verranno mostrate come un unico tasto.

La pagina "Live"

La pagina **Live** rappresenta la vostra console virtuale. Tutti i tasti utilizzati per eseguire lo spettacolo sono presenti sullo schermo. Puoi eseguire le tue scene, modificare il tempo, ed eseguire effetti ed una infinita serie di cicli.



In ogni istante avrete la possibilità di controllare manualmente (in HTP o LTP) i canali agendo direttamente sui cursori. Uno spettacolo può contenere un numero illimitato di effetti LIVE.

Se desiderate controllare le vostre luci con il PC, e non in Stand Alone, allora potrete lanciare le scene e gli effetti con il mouse o con la tastiera mentre visualizzate i canali. L'interfaccia stand alone può lanciare le scene e gli effetti con un remote control dedicato. Vedi il paragrafo **"contatto interno dell'interfaccia stand alone"**.

E' possibile simulare queste scorciatoie da links WEB HTML, al fine di attivare le vostre scene e i vostri programmi da una pagina Web o da una presentazione Power Point. Per ulteriori informazioni potete rivolgervi al vostro rivenditore.

Opzioni nella pagina Live

Nella pagina **Live** abbiamo:

- I tasti per le scene **1**).
- I tasti per gli effetti **2**).
- I tasti per le opzioni delle scene **3**).
- I tasti per le opzioni degli effetti **4**).

Ogni tasto delle scene è rosso e corrisponde ad una scena che può essere programmata nella parte riservata alle scene. Ogni tasto rappresenta una scena che può essere attivata dal mouse, dalla tastiera oppure esternamente. Se viene azionato il tasto, la scena si attiva. Si può attivare solo 1 scena per volta.

I tasti opzione nell'area **3**) sono ordinate come segue:

- **Interruttore** da scena normale a scena virtuale. Per attivare la scena normale (tasto rosso) mentre modalità virtuale (tasto verde).
- **Congela**, blocca l'esecuzione, la scena corrente si interromperà.
- **Fade** tra ogni scena, durante l'esecuzione delle scene tiene conto del tempo di fade del primo passo della scena successiva.
- **Esegui ciclo** attiva un ciclo e una transizione da una scena alla successiva. Questa modalità può solo essere usata con scene aventi la opzione successivo
- **Vai al tasto precedente**, va alla scena precedente.
- **Vai al tasto successivo**, va alla scena successiva.



Se l'opzione PLAY CYCLE non è attivata, la scena, dopo aver effettuato tutte le sue rotazioni, nella fase di passaggio quella successiva si fermerà sul suo ultimo passo.

Alla sinistra del vostro schermo, noterete un display su uno sfondo nero. Esso vi permette di visualizzare le informazioni relative alle scene :

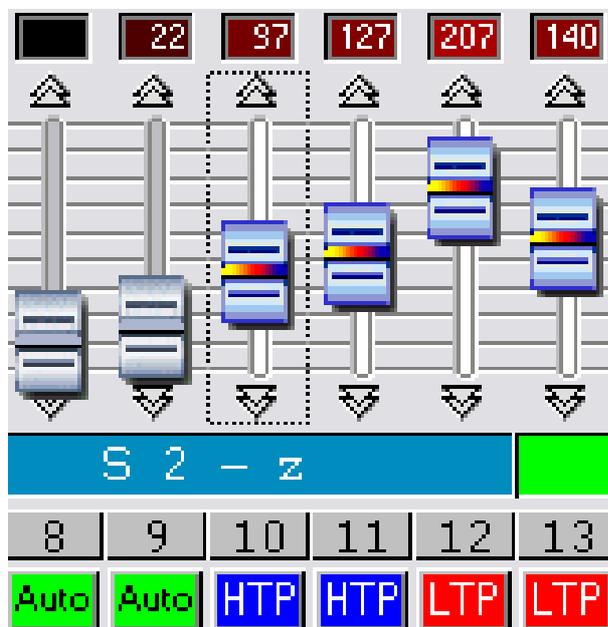
- Il **tempo** e la durata di una scena. La durata è calcolata in funzione del numero dei passi, del numero dei cicli e della velocità della scena.
- Numero di **loop / loop(s) restanti** nella scena corrente.
- La **velocità** di esecuzione della scena.



Per cambiare le informazioni sul display è sufficiente cliccare sul testo descrittivo dell'informazione. Per modificare la velocità della scena, non dimenticate di disattivare sul display la funzione "velocità normale".

Funzioni AUTO / LTP / HTP

Nella maschera cursore 6) il tasto AUTO per controllare i canali manualmente



Cliccare su **AUTO**. Tre modi possono essere usati:

- **AUTO**: il canale automaticamente lavora sulla scena corrente. Il cursore manuale è diattivo e non è possibile cambiare il valore.
- **LTP**: il canale è in "**Latest Takes Priority**" (ultimo valore ha priorità), il livello è quello del cursore. L'ultimo valore del cursore ha la precedenza.
- **HTP**: il canale è in "**Highest Takes Priority**" (il valore più alto ha priorità), il valore più alto tra il valore del cursore e la scena programmata ha precedenza.

Live effetti

In the live page, an area **2)** is reserved for effect-buttons. By default, on opening a new project, there are no effects.

- You can create and activate an unlimited number of them.
- An effect can contain 1 DMX level per channel
- An effect can start a scene, play a WAV or MP3 file, or an AUDIO CD.

By clicking an effect, you can activate it and instantly start its contents.



Ogni effetto è attivo nella modalità HTP o LTP.

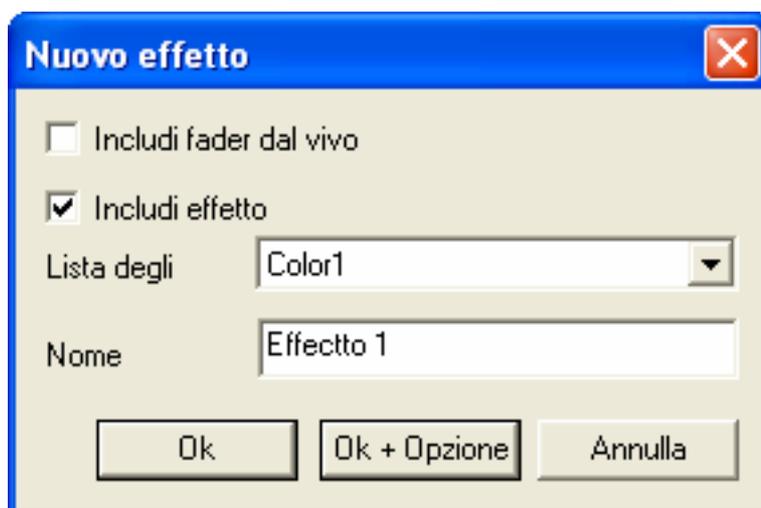
Potrete notare 4 pulsanti che permettono di creare un effetto e di gestire le sue opzioni **4)**:

- **Nuovo** permette di creare un nuovo effetto.
- **Modifica** permette l'editing di un effetto esistente e la modifica dei suoi parametri DMX.
- **Cancella** permette di cancellare un effetto.
- **Opzioni** permette l'editing e la modifica dei parametri di un effetto.



Creare un effetto

Cliccando sul pulsante **Nuovo** si apre una finestra di dialogo.



- **Includi fader dal vivo**, i canali nelle modalità manuali HTP e LTP sono incorporati nell'effetto.
- **Includi effetto**: selezionate nella lista degli effetti l'effetto da considerare.
- **Nome**: potete dare un nome al vostro nuovo effetto
- **OK**, l'effetto è creato ed editato; una nuova finestra di cursore appare nella parte bassa del vostro schermo.
- **OK+ Opzione**, l'effetto è creato e compare una casella di dialogo. Questa casella di dialogo permette di gestire le opzioni avanzate di un effetto.

Editing di un effetto

Dopo aver cliccato sul pulsante **Modifica**, una finestra di dialogo vi chiede di scegliere un effetto. Scegliete il vostro effetto tra quelli della lista.

Cliccare su OK poi apparirà una nuova maschera in basso sul monitor.

Di default tutti i canali sono su OFF, ma si può cambiare i valori DMX in HTP e in LTP, cliccando una volta ancora.



Quando la nuova maschera del cursore appare, tutti i canali sono su OFF. Cliccare su OFF per portare un canale su LTP. Scegliere il valore DMX con il cursore o con i preset. Ripetere questa procedura per tutti gli altri canali richiesti.



Mantenere premuto il tasto corrispondente al gruppo e selezionare il valore DMX per copiarlo su tutti gli altri apparecchi del gruppo.

Si può decidere se attivare un effetto o meno durante il suo editing.

- Se l'effetto è attivo durante l'editing, si può assegnare valori ad alcuni canali e le modifiche possono essere viste subito, il tasto diventerà grigio.
- Se l'effetto non è attivo durante l'editing, i canali sono assegnati con alcuni valori ma gli stati non possono essere visti istantaneamente, il tasto diventerà bianco.

Una volta creato l'effetto, si può editare o cambiare con le opzioni avanzate senza utilizzare la modalità **"Live"**. Basta usare i tasti della tastiera disponibili da software. Nel capitolo **"Consigli pratici"** troverete un indice facile da consultare. Cliccando il tasto destroy del mouse appariranno opzioni utili per gli effetti. Il tasto invert state inverte il tasto.



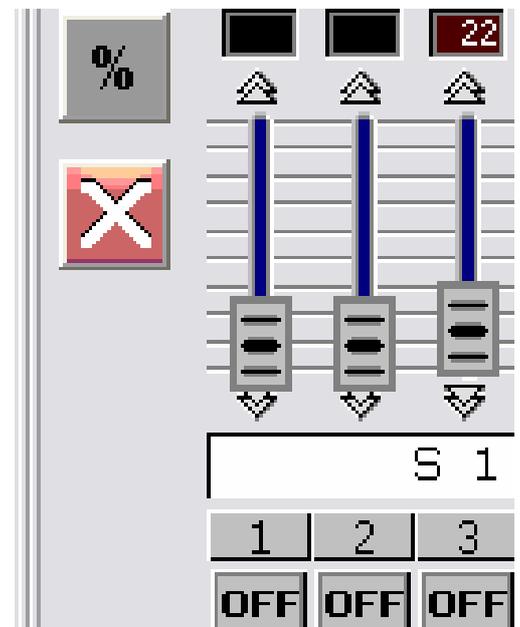
Ci sono innumerevoli effetti che possono essere inseriti simultaneamente. Alcuni di essi si possono disattivare automaticamente se ci sono altri effetti inseriti sullo stesso canale. Quando un effetto è editato per la prima volta, i suoi canali sono so OFF. Se esso non è attivo quando editato, allora il tasto sarà grigio.

Solo livelli dei canali in HTP o in LTP possono essere modificati e salvati con l'effetto.

I tasti rapidi e i preset dei gruppi restano attivi in questa modalità.

Salvare gli effetti

Cliccare sul tasto rosso con la "X" per chiudere la nuova schermata dei cursori. Premendo ESC sulla tastiera si può altresì chiudere e salvare l'effetto.



Cancellazione di un effetto

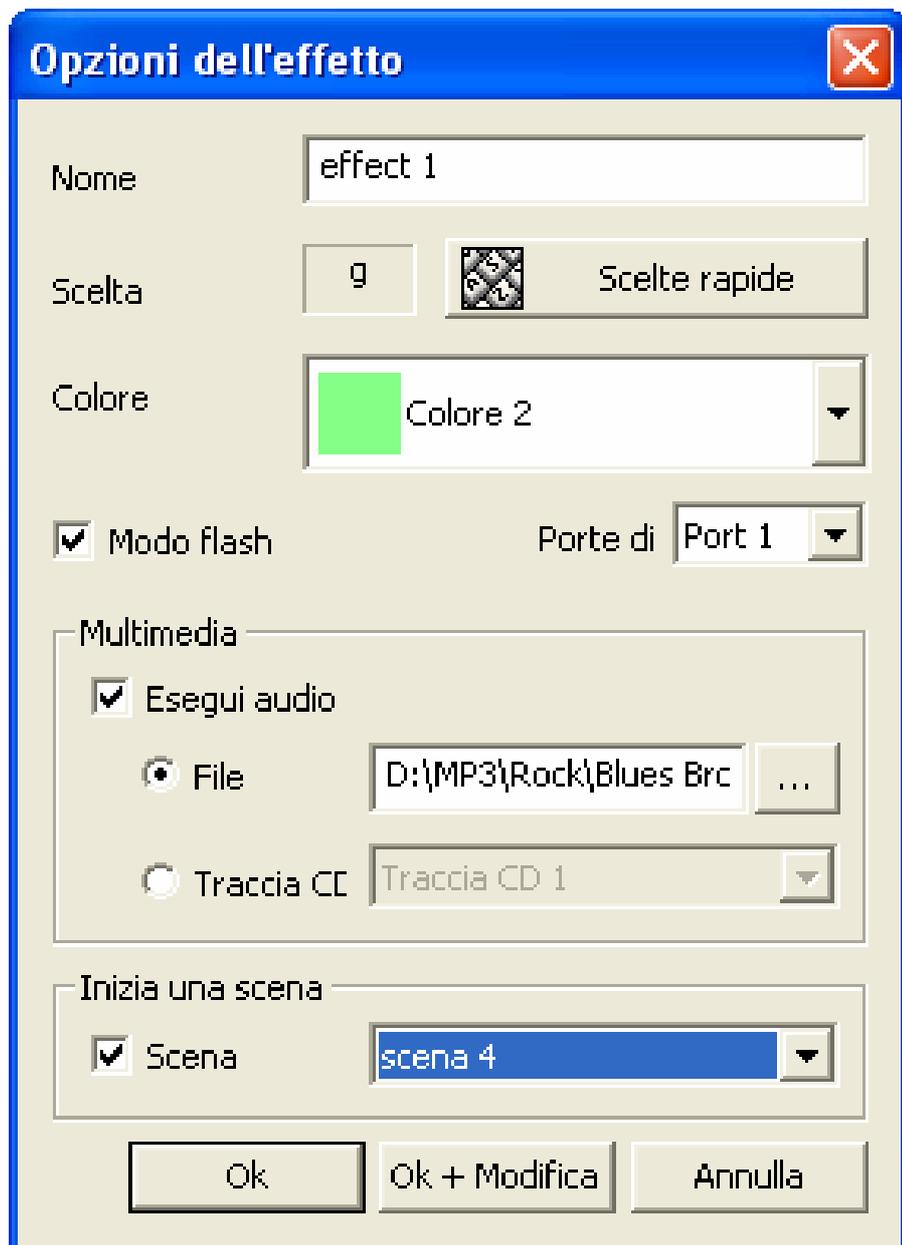
Dopo aver cliccato sul pulsante **Cancela**, una finestra di dialogo vi chiede di scegliere un effetto da cancellare tra quelli della lista degli effetti esistenti. Vi è chiesto quindi un messaggio di conferma. Dando l'OK, cancellate definitivamente il vostro effetto.

Opzioni degli effetti

Dopo aver cliccato sul pulsante **Opzioni**, una finestra di dialogo vi chiede di scegliere un effetto. Potete allora modificare le opzioni avanzate di quest'effetto.

Dando l'OK compare la finestra **opzione effetto**.

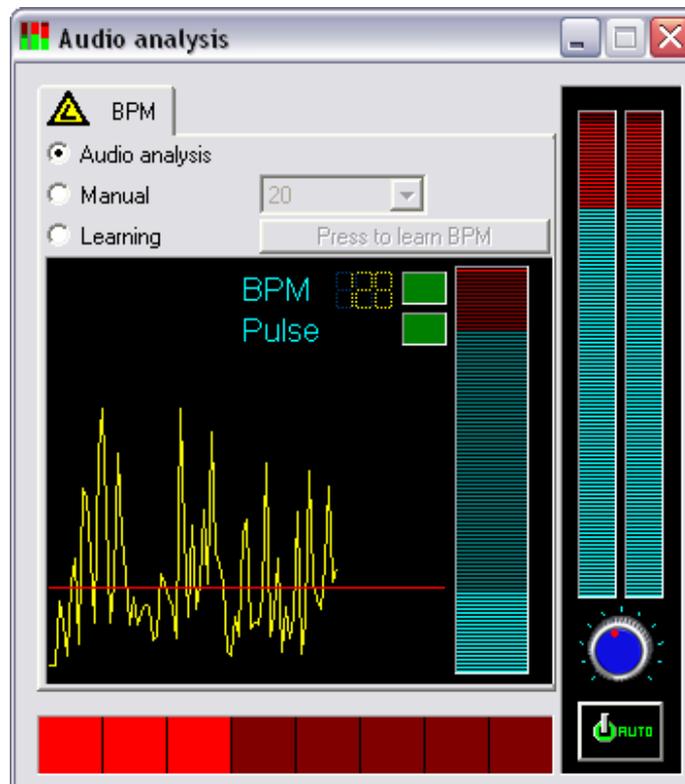
Disponete delle funzioni seguenti :



- **Nome**: permette di cambiare il nome dell'effetto.
- **Scelta** : permette di assegnare a un tasto della tastiera l'avvio dell'effetto.
- **Colore** : permette di scegliere il colore visibile dell'effetto. Potrete creare gruppi di effetti in funzione dei loro colori
- **Modo flash** : permette il rilascio automatico del vostro pulsante effetto
- **Porte di** : permette di avviare materialmente gli effetti dal porto interno dell'impianto autonomo
- **Multimedia**: permette di scegliere un documento di tipo WAVE o MP3 da un programma, o di selezionare una delle piste audio del CD presente nel lettore. Il file audio verrà eseguito all'avvio dell'effetto.
- **Inizia una scena** : permette di scegliere una scena all'interno di un menu scorrevole. La scena verrà eseguita all'avvio dell'effetto.

Scene a tempo di musica con sincronismo BPM

Le scene automatiche possono essere svolte in modalità BPM e i passi collegati ai BPM della traccia musicale. Cliccare sul tasto **BPM 7)** posto sotto il menu “**Audio analysis**”. Questa funzione calcola automaticamente i BPM contenuti nel brano musicale.



Cliccare con il tasto destro sulla scena da attivare in modalità BPM.



Se si utilizza una fonte audio esterna, è consigliabile verificare sempre la traccia registrabile da PC. All'interno di Windows, la traccia “microfonica” va assolutamente disattivata quando l'audio entra tramite RCA .

Per facilitare il PC, “Audio Analysis” può essere un task del sistema.

Comando sound in manuale, audio manuale sincronizzato con i BPM.

E' possibile lanciare le scene in manuale:

- Nelle funzioni di “**Audio analysis**”, selezionare **Manual** e scegliere la velocità dei BPM (Min: 20 BPM; Max: 400 BPM).
- In “**Audio Analysis**”, selezionare **Learning**. Cliccare sette volte sul tasto BPM per salvare la velocità dei BPM. Il tempo tra ciascun battito deve essere uguale
- Chiudere “**Audio analysis**” e selezionare la scena in **BPM** o in **BPM con fade**. Premere **TAB** per proseguire manualmente con il prossimo passo.

Scene virtuali con trigger virtuale

Le scene sono attivate in sequenza in corrispondenza della modalità stand alone. Comunque, si possono eseguire diverse (virtuali) scene simultaneamente con questo software.

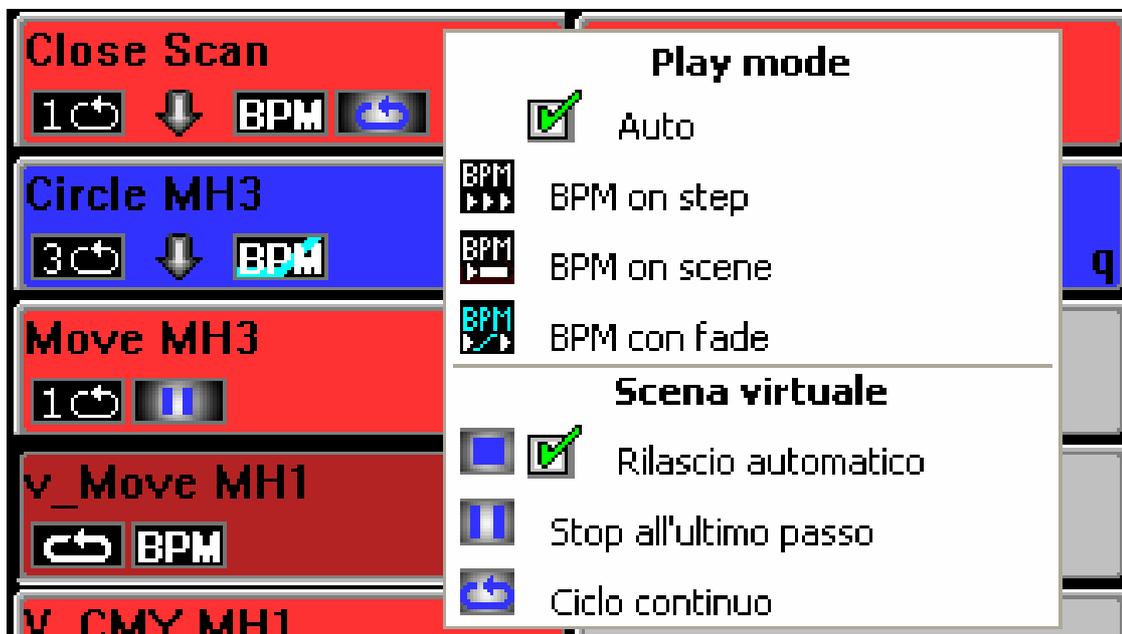
In “Live”, cliccare su **Switch the virtual scene mode / normal mode 3)** per attivare il trigger virtuale e selezionare la scena che si vuole come virtuale, il tasto della scena diventerà blu. **ALT + Click** per convertire direttamente una scena in virtuale.



Le scene virtuali sono eseguite in HTP, pertanto prestare attenzione alle proprietà di ciascun canale.

Le scene il “loop continuo” saranno sempre in virtuale. Il tasto della scena virtuale è blu.

Opzioni scene live



Cliccare con il tasto destro sulla scena, apparirà questo menu:

- **AUTO:** le scene sono visualizzate come di default.
- **BPM:** “Audio analysis” lancia i passi delle scene. Non tiene conto del tempo di fade e si può accedere direttamente al passo seguente.
- **BPM con fade:** “Audio analysis” il tempo di cambio tra i passi dipende dei BPM. Si tiene conto del fade time ma si può andare nel passo successivo lo stesso.
- **Auto release:** Di default le scene sono automaticamente rilasciano il tasto virtuale dopo avere eseguito un numero di loop.
- **Stop all'ultimo passo,** la scena virtuale all'ultimo passo appena ha terminato i loop.
- **Sempre in loop,** la scena virtuale continua ad eseguire in loop.

MODALITÀ STAND ALONE INTERFACCIA “STAND ALONE”

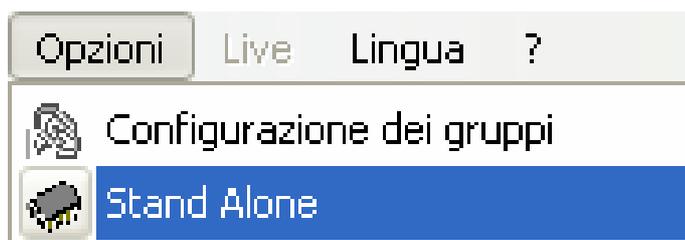
La modalità Stand Alone

Se avete un box che può funzionare nella modalità autonoma “stand alone” è possibile usare la sua memoria interna per riprodurre le scene senza l’ausilio del computer. Dopo averle programmate la modalità “Stand Alone” provvederà a scaricare le scene nel box:

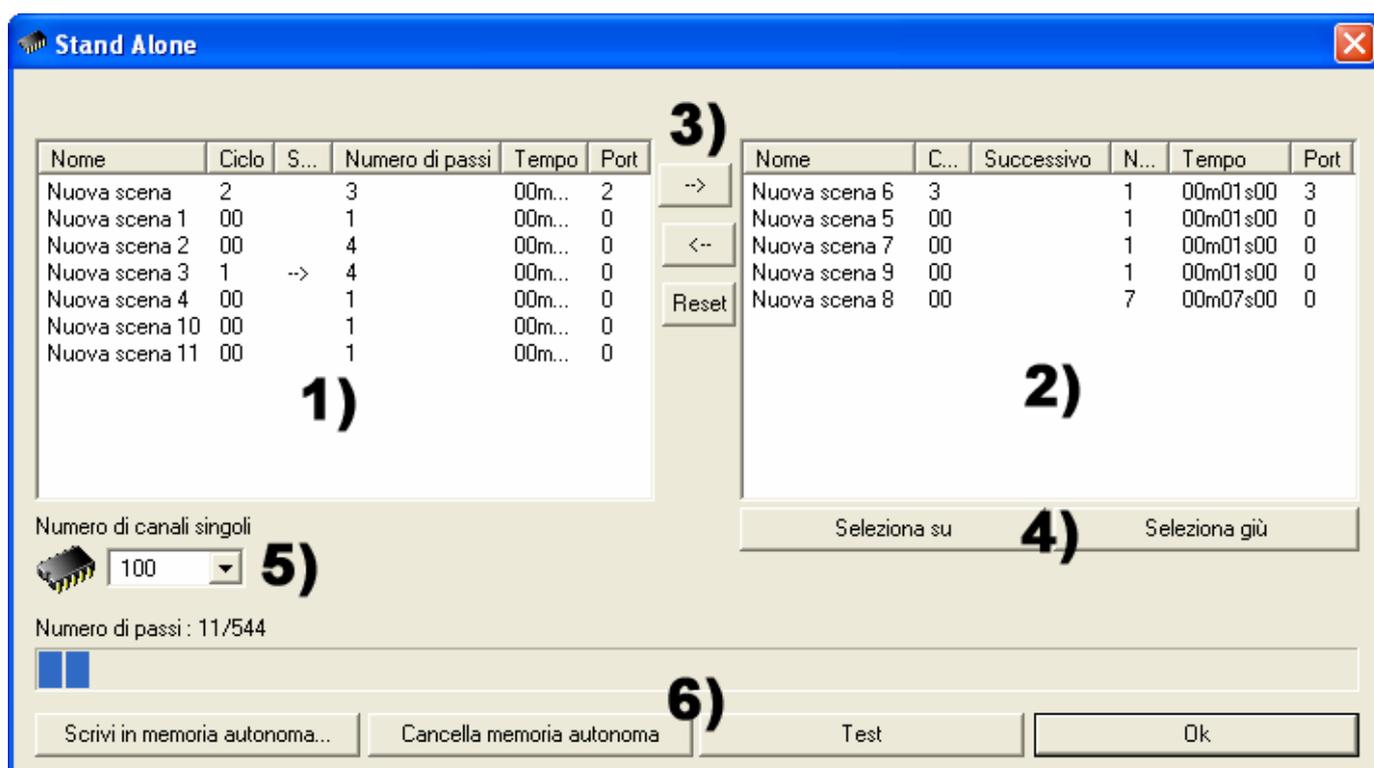
Caratteristiche dell’ interfaccia stand alone :

- 248 canali DMX in uscita.
- 15,000 step (capacità della memoria interna).
- 9 or 12-V DC alimentatore esterno
- USB / External pulsante di selezione per l’alimentazione
- 2 pulsanti per la selezione delle scene
- HE10 connettore per avvio diretto.

La modalità “Stand Alone” può essere selezionata dal menù **Opzioni** presente nel software.



La Modalità “Stand Alone” è composta da 2 finestre; la prima mostra le scene ancora disponibili, la seconda le scene che possono essere scaricate nella memoria.



- **Selezionare (3)**, permette di inserire le scene all'interno della finestra **(2)**.
- **Eliminare (3)**, permette l'eliminazione delle scene dalla finestra **(2)**.
- **Spostare (4)**, permette di spostare la posizione delle scene selezionate all'interno della finestra **(2)**
- **Selezionare il numero di canali DMX (5)** usato nella modalità "Stand Alone".
- **Salvare nella memoria autonoma (6)**, per caricare l'interfaccia memory.
- **Vuotare la Memoria (6)**
- **Test**, esegue il check della memoria nella modalità "Stand Alone".
- **OK**, salva e chiude la finestra della Modalità "Stand Alone".

Nella finestra **2)**, l'ordine di esecuzione delle scene viene rispettato.

Dopo aver selezionato le scene potete ottimizzare lo spazio nella memoria. Questo step può risultare essenziale nel caso si desideri eseguire scene di lunga durata. L'ottimizzazione riduce lo spazio nella memoria e dipende dal numero di canali utilizzati. Scegliere il **numero dei canali DMX** utili dal menù di scorrimento **5)** partendo dall'ultimo canale utilizzato.

Una volta che la memoria è stata ottimizzata:

- Scaricare le scene. Cliccare sul pulsante "**Scrivi in memoria autonoma**" e aspettare il messaggio di conferma.
- Disconnettere l'interfaccia "stand alone" dal computer
- Inserire l'alimentatore esterno a **9 or 12-Volt DC**.
- Posizionare verso il basso l'interruttore per ottenere la modalità "stand alone"
- Selezionare la scena utilizzando il pulsante posto sulla parte superiore del box.

Il box USB/DMX "Stand Alone" deve essere connesso se si desidera attivare la modalità "Stand Alone"

Le scene presenti nel box "Stand Alone" sono eseguite in sequenza nell'ordine con il quale sono state precedentemente posizionate (2)



Ciclo nella modalità "Stand Alone" le scene possono essere completate e automaticamente saltate per visualizzare la scena successiva

La modalità "Stand Alone" necessita di un alimentatore esterno da 9 o 12-volt DC.

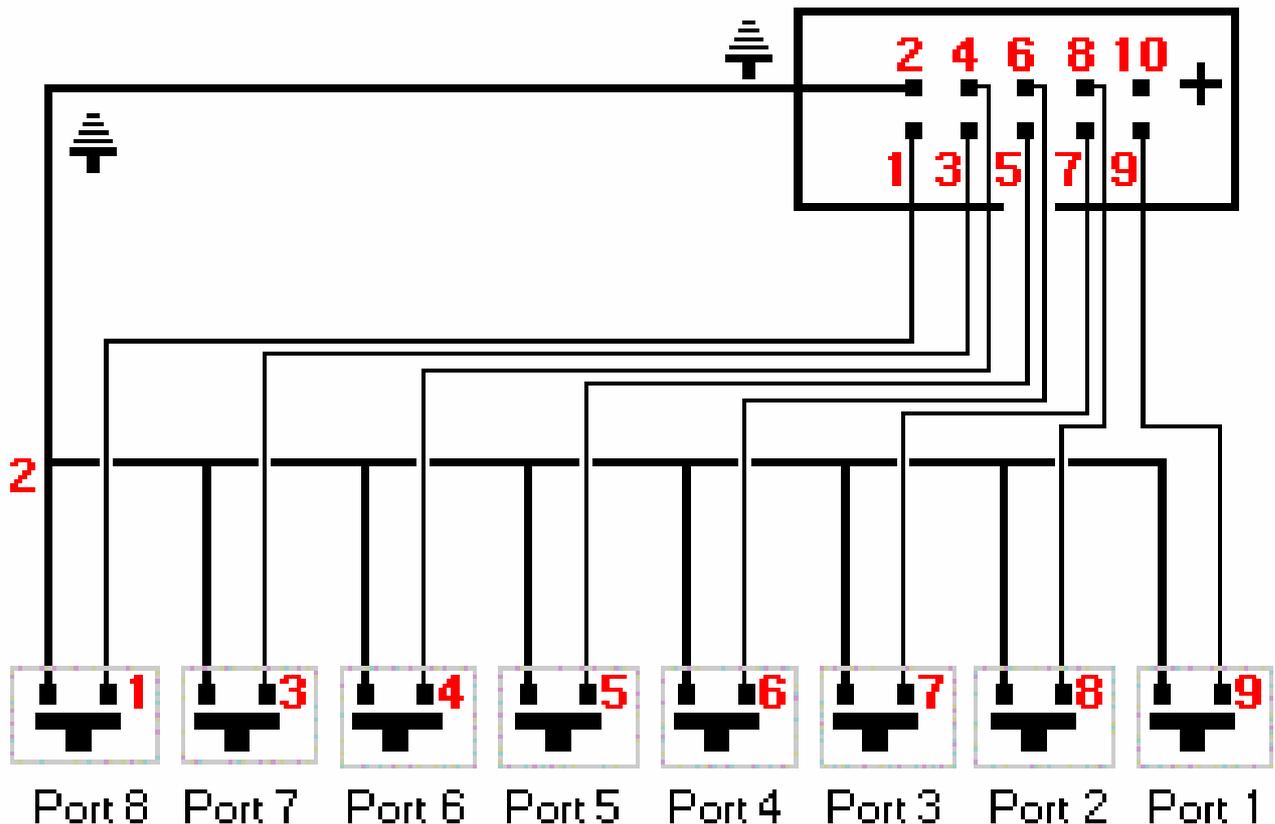
Contatti esterni per l'interfaccia "Stand Alone"

Il box "Stand alone" può controllare 248 canali DMX in sequenza diretta di accesso e permette l'avvio diretto di 8 scene tramite un connettore esterno.

Usando il connettore esterno, HE10 è possibile utilizzare 8 pulsanti per il controllo in remoto delle scene. (Invio ...)



Qui sotto è rappresentato lo schema di connessione del connettore esterno che offre la possibilità di attivare le scene tramite pulsantiere di comando esterne.



Il comando di “avvio diretto” è possibile solo nella modalità “Stand Alone” con interfaccia USB/DMX. L’operazione di “avvio diretto” può essere eseguita anche se il software è in uso.

Grazie ad un prezzo competitivo alle performance della modalità stand alone, e alle piccole dimensioni, il prodotto risulta fruibile per ogni tipo di ambiente: negozi, ristoranti, hotel, discoteche, club, parchi, spettacoli, illuminazione architettonale etc. etc.

TRUCCHI E ASTUZIE

In questa sezione, troverete informazioni preziose e consigli per acquisire familiarità con tutte le scelte avanzate del software così che creare e salvare uno show sarà solo una questione di pochi minuti:

- Come usare le scelte avanzate nella pagina “**Setup**”
- Come usare i tasti di scelta rapida per la selezione di un gruppo o per la selezione di opzioni.
- Descrizione dei menu del software e delle funzioni disponibili nel software
- Descrizione ed uso della finestra cursore ed inizializzazione.

Misure preventive

Leggete attentamente le seguenti misure di prevenzione:

1. Mettete un isolatore DMX tra l'interfaccia e i vostri apparecchi DMX (ad esempio BOTEK DD2). Esso proteggerà il computer e l'interfaccia da ogni interferenza o sovratensione.
2. Vi consigliamo di procurarvi qualche DRIVER RS485 (abbiamo messo questo componente elettronico a 8 spinotti su supporto per questo motivo – vedi all'interno dell'impianto). Sono disponibili in più versioni: ADM485JN, SP485ECP, 75176...
3. Programmate delle scene autonome nell'impianto Quicklink512SA, in modo da poter avviare a un eventuale guasto del computer. In questo caso si consiglia di alimentare l'impianto con un alimentatore esterno.
4. Come con tutti i controller DMX, prevedete un sistema di soccorso indipendente. E' l'unica soluzione per premunirsi al 100% contro tutti i problemi possibili.
5. Salvate i vostri programmi-scena e tenete sempre a portata di mano un cdrom del software. Bastano pochi minuti per reinserirlo completamente

3-Connettore XLR

Gli apparecchi sono muniti di un connettore di tipo XLR a 3 spinotti. Se i vostri apparecchi utilizzano un XLR a 5 spinotti, dovrete o saldarcelo o acquistare un adattatore XLR3/XLR5. In questo caso dovrete raccordare lo spinotto n. 1 del primo allo spinotto n. 1 del secondo, il n. 2 al 2 e il n. 3 al 3, così da ottenere un comando a norma USITT.

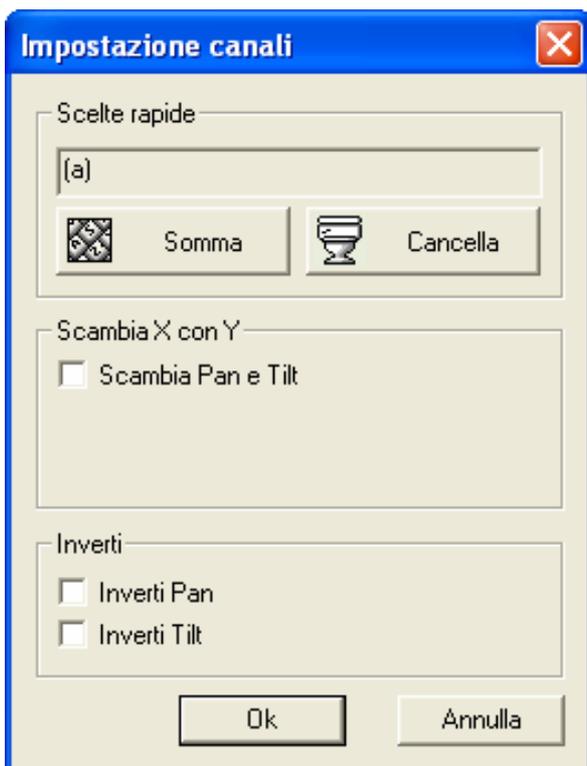
Settaggio dei canali nella pagina “Setup”

Con alcuni click del mouse, potrete assegnare ai vostri apparecchi tutti i canali necessari. Il software dà sempre gli indirizzi DMX corrispondenti attraverso un selettore a 10 bit.

E' possibile indirizzare ogni apparecchio nella maniera seguente



- **Nome del proiettore** : cambiare il nome dell'effetto luce.
- **Nessun Fade sulle ruote**: cancella automaticamente il tempo di dissolvenza sulle ruote, lo shutter oppure nei canali non settati come canali fade in un proiettore.
- **Fade (modalità taglia)**: Attiva o disattiva il tempo di dissolvenza sui canali di un proiettore. Se questa opzione non è attivata, il canale non si posizionerà sul valore successivo con la dissolvenza, ma ci andrà direttamente nel minor tempo possibile.
- **Scelte rapide** : per comandare un canale DMX tramite mouse. Selezionate uno dei canali del vostro apparecchio e cliccate sul bottone, una finestra di dialogo vi chiederà di scegliere un tasto. In seguito, tenendo premuta la scorciatoia, potrete modificare i vostri canali.
- **Impostazione canali** :



- Cliccare sulle opzioni avanzate nel menù "Impostazione canali" per assegnare tasti di scelta rapida e per invertire i parametri di movimento Pan & Tilt.

Sono disponibili le seguenti funzioni:

- **Somma** : i canali possono essere controllati con alcuni tasti di scelta rapida
- **Cancella** : per cancellare tutti i tasti di scelta rapida
- **Scambia X and Y**, invertire la posizione di Pan e Tilt nel mouse.
- **Inverti**: per invertire il Pan ed il Tilt dell' apparecchio.

- **Configurazione di un “Gruppo”**: permette la creazione e la modifica di 12 gruppi di effetti luce.

Configurazione dei “Gruppi”

Per rendere più semplice la programmazione è possibile creare 12 gruppi di apparecchi usando i tasti F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10, F11, F12. Questi gruppi possono essere attivati tenendo premuto il tasto corrispondente (F1-F12), oppure tramite il tasto **Shift** della tastiera con il quale vengono assegnati gli stessi **preset** a tutti proiettori dello stesso tipo. Quando si è all'interno della pagina **Setup** per inserire un proiettore all'interno di un gruppo è sufficiente selezionare il proiettore e premere il tasto da F1 a F12 corrispondente al gruppo nel quale deve essere inserito.

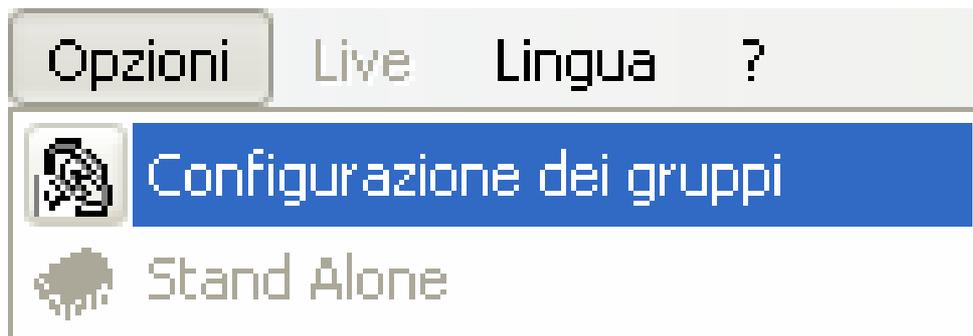


Tabella di registro dei gruppi:

| Nome del proiettore | F1 | F2 | F3 | F4 | F5 | F6 | F7 | F8 | F9 | F10 | F11 | F12 |
|-------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1-18 <a>"M 1"- Moving Head | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 19-36 <z>"M 2"- Moving Head | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 37-54 <e>"M 3"- Moving Head | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 55-72 <r>"M 4"- Moving Head | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 73-90 <t>"M 5"- Moving Head | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 91-108 <y>"M 6"- Moving Head | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 109-126 <u>"M 7"- Moving Heac | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 127-144 <i>"M 8"- Moving Head | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 145-147 <>"P 1"- Panel | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 148-150 <>"P 2"- Panel | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 151-153 <>"P 3"- Panel | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 154-156 <>"P 4"- Panel | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 157 - "" | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 158 - "" | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Dopo la creazione di un gruppo, tutti gli apparecchi del gruppo possono ricevere lo stesso valore DMX. Questo valore DMX è applicato a tutte le luci provenienti dalla stessa libreria

Ok Annulla



Un' apparecchio può essere presente in diversi gruppi. Si può visualizzare e cambiare la sistemazione in un gruppo in ogni momento, basta solo cliccare sull' icona del gruppo nella barra di opzione.

Scelte rapide nella pagina Setup

Nella pagina **Setup**, quando inserite un'apparecchiatura, viene assegnata una funzione di scelta rapida ai canali Pan & Tilt delle vostre apparecchiature. Questi tasti di scelta rapida sono molto utili perchè fanno in modo che i movimenti Pan e Tilt seguano il movimento del mouse sullo schermo.

Premere il tasto di scelta rapida e spostare il mouse. I movimenti di Pan & Tilt dell'apparecchio corrisponderanno a quelli della posizione del mouse nella schermata.

Se si preme il tasto **ALT** insieme ai tasti di scelta rapida dell'apparecchiatura la finestra degli slider si sposterà e sul lato sinistro apparirà il primo canale dell'apparecchio.

In **Setup**, cliccare sul pulsante di "**Scelte rapide**" e scegliere il tasto della tastiera desiderato per cambiare il tasto di scelta rapida.

Selezionando direttamente un'apparecchio invece di selezionare uno dei suoi canali, la scelta rapida agisce per default sul Pan & Tilt.



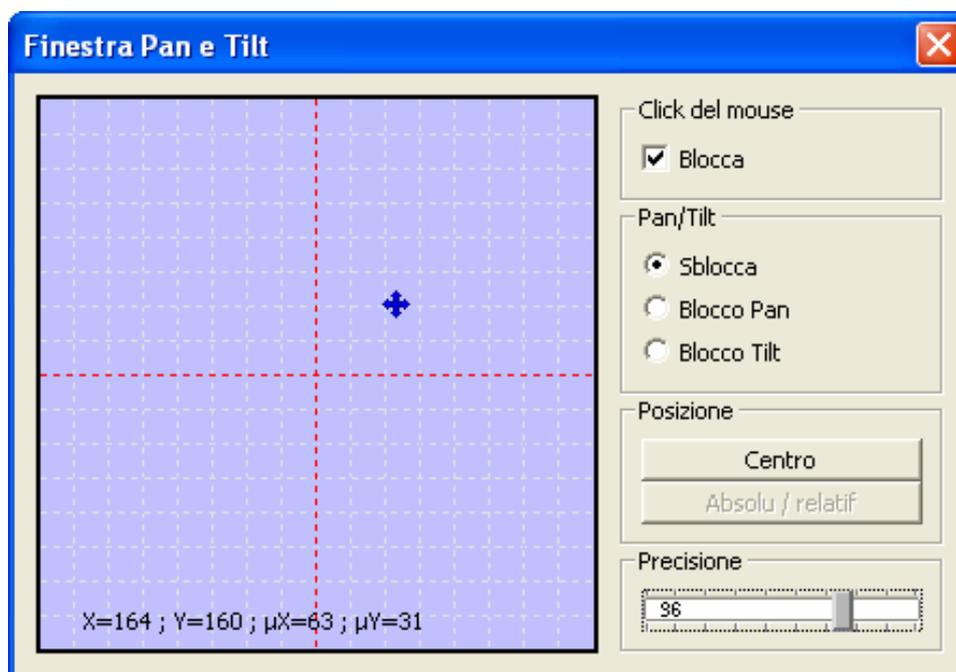
Si possono assegnare scelte rapide simili a quella descritta a diversi canali per creare gruppi di apparecchiature.

Tenere premuti il tasto ALT ed un tasto di scelta rapida per muovere la finestra slider.

Tutti i tasti di scelta rapida sono mostrati sotto i Slider

Finestra Pan & Tilt

Ci sono 2 modi di cambiare il movimento di Pan & Tilt alle apparecchiature. Il primo usa tasti di scelta rapida. Il secondo usa lo specifico Pan & Tilt. Un click del mouse con il tasto destro sull'icona del canale Pan & Tilt fa apparire la finestra Pan & Tilt.



Nell'area di movimento, un indicatore mostra la posizione di apparecchio:

- **click con tasto destro del mouse** nell'area di movimento per muovere la posizione dell' apparecchiatura da quella attuale
- **click con tasto sinistro del mouse** nell'area di movimento per muovere l'apparecchiatura nella posizione voluta con il mouse.
- Tenere il pulsante premuto per fissare il movimento durante l'operazione di spostamento
- **Blocca** : il mouse si auto-blocca mentre si muove; premere di nuovo per sbloccarlo
- **Sblocca**: è possibile agire simultaneamente su Pan & Tilt
- **Blocca Pan**: si muove solo il Tilt
- **Blocca Tilt** si muove solo il Pan
- **Centro**: per centrare l'apparecchio
- **Precisione**: selezionare con accuratezza la velocità di movimento



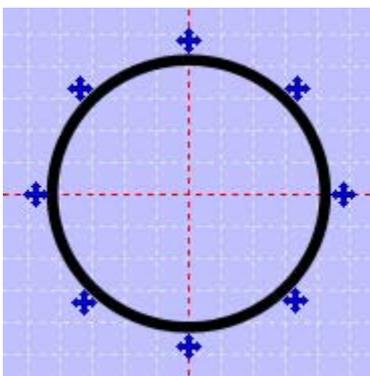
La casella di controllo “Blocca” viene attivata quando si chiude la finestra

Creazione di una figura Geometrical

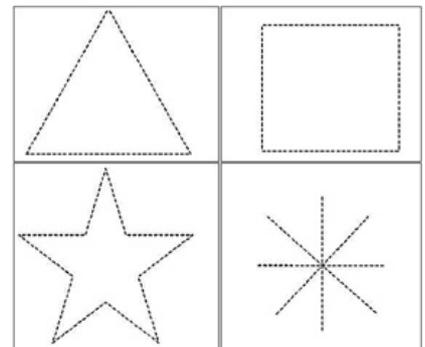
Sfruttando il movimento dell' apparecchiatura, questo software può creare facilmente figure geometriche. Ogni figura è creata passo dopo passo, lo schermo o l'area di movimento è usata come un'area di disegno e il mouse diventa una penna. Il mouse “legge” i punti più importanti delle figure che sono disegnate sullo schermo o nell'area di movimento.

Se si vuole fare in modo che la proiettore ruoti passando per 8 punti:

- Creare una scena nuova e selezionare il primo passo.
- Scegliere la posizione iniziale del cerchio o figura.
- Creare un passo nuovo (CTRL + A) o selezionare il passo successivo.
- Scegliere la posizione successiva del cerchio o figura.
- Creare un passo nuovo (CTRL + A) o selezionare il passo successivo
- Ripetere le operazioni descritte fino all' ottava e scegliere i tempi di dissolvenza.



Triangolo (3 passi, 3 punti),
Rettangolo (4passi,4 punti),
Stella (10passi,10punti),
Sole (16 passi, 16 punti),
e così via....



Questo metodo funziona sia con le scelte rapide di Pan & Tilt sia con la finestra Pan & Tilt.

Finestra Slider (cursori)

Nella finestra sono presenti 512 slider, uno per ogni canale DMX512, e possono assumere un valore compreso tra 0-255 e avere un valore diverso tra loro. Tramite questa finestra, possono essere assegnati dei valori ad ognuno di questi canali, utilizzando uno qualsiasi dei metodi di regolazione dei livelli visti nella vari metodi di programmazione.



Un buona conoscenza delle procedure generali farà guadagnare tempo prezioso in fase di programmazione delle scene.

Opzioni della finestra Slider

La finestra-cursore è localizzata nella parte bassa dello schermo e rappresenta i 512 canali DMX. È possibile cambiarne la dimensione, spostarla, chiuderla. Ci sono 4 pulsanti di opzione sulla sinistra.

È possibile:

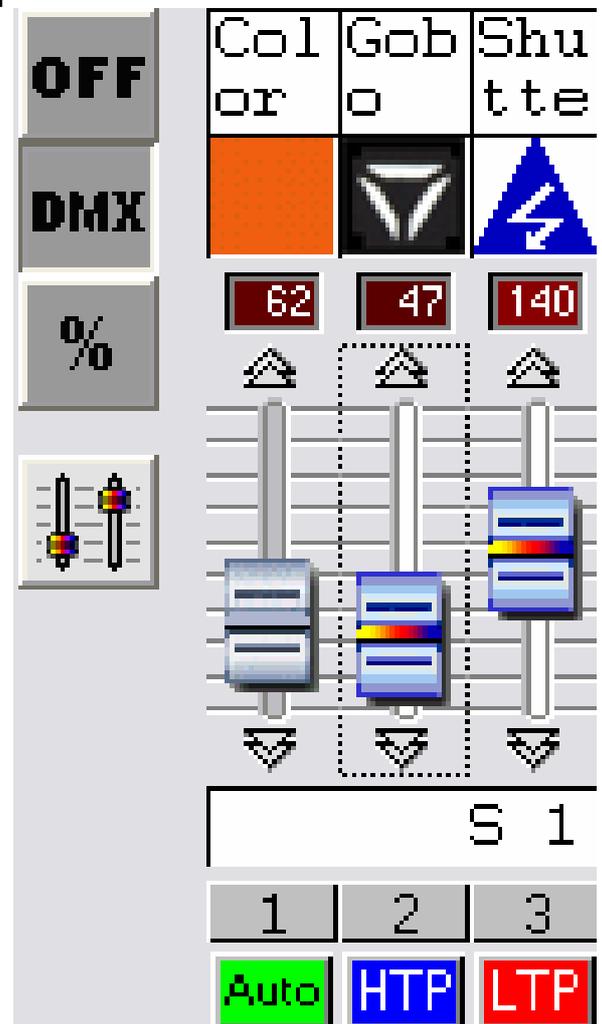
- **OFF** Cancellare la visualizzazione dei valori del cursore
- **DMX** Convertire i valori del cursore in valori DMX.
- **%** Convertire i valori del cursore in **percentuale**.

L'ultimo pulsante annulla o attiva il **“Fade Rendering”**:

- Attivato: i cursori si muovono immediatamente al valore finale e viene tenuto conto del tempo di fade .
- Disattivato: i cursori si muovono gradualmente in base ad tempo di fade che è impostato nella scena.

In **“live”**, 3 ci sono 3 modi disponibili:
AUTO, HTP e LTP

Per ulteriori dettagli, andare al capitolo **“Scelte Auto / HTP /LTP”**



Se le prestazioni del pc usato non sono eccezionali si raccomanda di attivare il pulsante “fade rendering” in modo da lasciare maggiori risorse alle altre funzioni.

Metodo Base

- selezionando un canale di DMX con il mouse, e cliccando sulla traccia DMX è possibile assegnarne il livello

- Tenendo il pulsante premuto, si assegna il livello.
- Cliccare sulla freccia in alto o in basso per cambiare il valore del canale più accuratamente
- E' possibile usare la rotella del mouse (+ 10 o - 10 DMX).
- Selezionare il canale e selezionare tramite il + o – della tastiera per avere la massima accuratezza di regolazione

Metodo di tasto scelta rapida

Nella pagina di setup, è possibile assegnare un tasto di scelta rapida ad un'apparecchiatura o ad un canale per averne l'accesso diretto.

- Tenere il pulsante premuto e muovere il mouse.
- Quando il pulsante viene rilasciato, il livello richiesto è assegnato.

Un solo tasto di scelta rapida può controllare simultaneamente un set di canali.

Metodo dei Preset

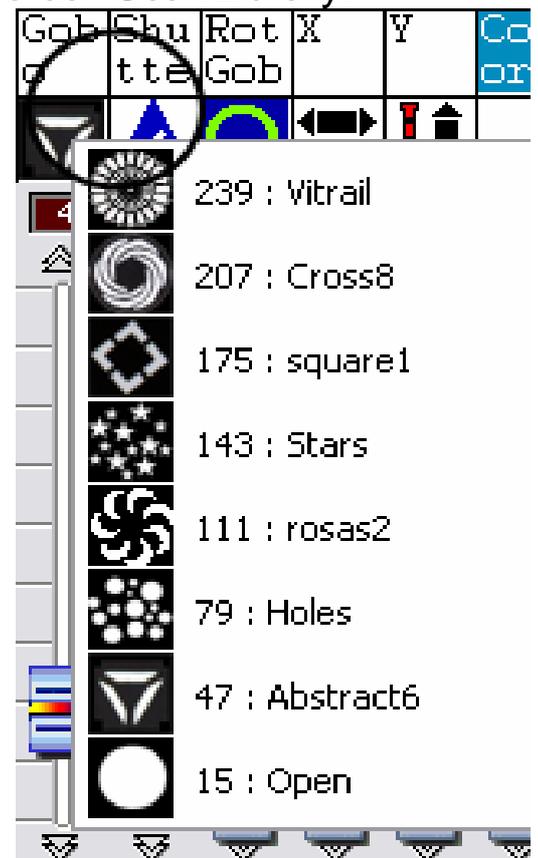
Un preset è un livello DMX che corrisponde un valore compreso tra 0 e 255 ed ad uno specifico effetto (gobos, colori...). Il Preset è reso disponibile dalle biblioteche di SSL. Ogni Preset è programmato da "ScanLibrary."

Il Preset è permanentemente disponibile nella finestra-Slider

- Click con tasto destro del mouse sull'icona del canale (in alto su un cursore) mostra una finestra descrittiva che mostra i preset disponibili.
- Click con tasto Sinistro del mouse per selezionare il preset. livello è settato direttamente.

La finestra Preset mostra le seguenti informazioni:

- Icona di Preset
- Preset del valore DMX
- Nome Preset



Per usare il metodo preset, le librerie devono essere perfette. Leggere le caratteristiche tecniche delle Sue apparecchiature utilizzate per configurare le librerie.

I canali Pan & Tilt e nonché RGB, CMY hanno i loro propri preset in forma di finestra attiva.



Metodo Shift o gruppi F1-12

Permette assegnare lo stesso valore simultaneamente a diversi canali presenti nella stessa libreria:

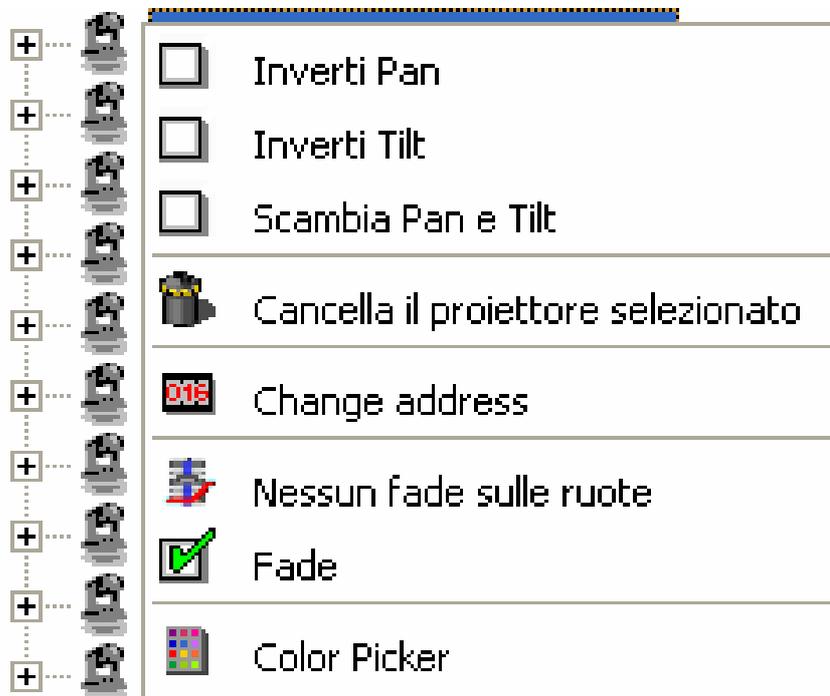
- Tenere premuto il tasto **SHIFT** o uno dei tasti F1-F12
- Cambiare il valore del canale o scegliere un preset.



**I canali dovrebbero provenire dalla stessa libreria SSL.
Questo metodo funziona col metodo preset e F1-F12.**

Modifica degli indirizzi delle illuminazione

In Setup, potete modificare l'indirizzo delle vostre illuminazione. Le scene già create tengono conto del nuovo indirizzo. Nella finestra 9) premete dritto su un'illuminazione e scegliete nuovo indirizzo nel frammento. Scegliete in seguito il nuovo indirizzo della vostra illuminazione.



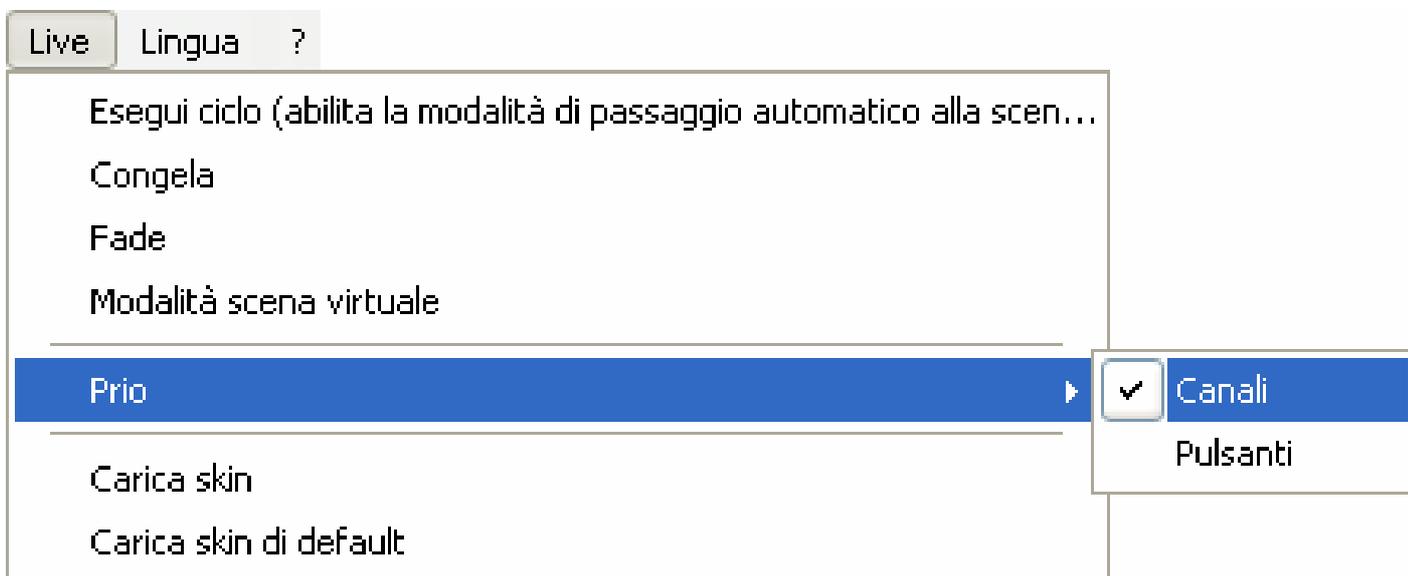
MENÙ OPZIONI

Pan & Tilt comandi a scelta rapida e priorità di selezione

Con questo software è possibile scegliere o assegnare i seguenti tools ai comandi a scelta rapida:

- Movimento Pan & Tilt nel menu di setup
- Canali DMX nel menu di setup
- Scene nel menu scene
- Effetti nel menu Live

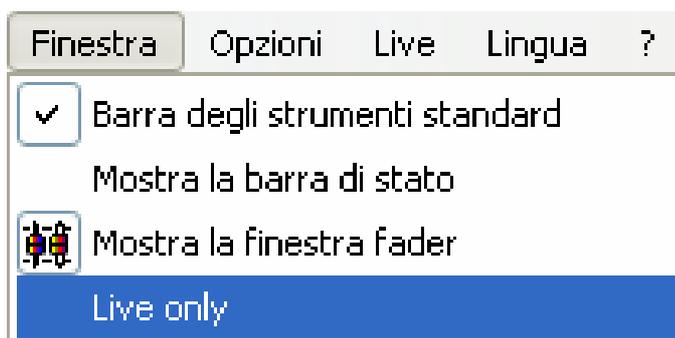
In “**Live**”, una scena, un effetto e un canale possono essere qualche volta selezionati dallo stesso tasto; questo può generare un conflitto tra i canali di HTP / LTP e l’avvio delle scene. Utilizzate l’opzione **priorità di selezione** da “**Live**” per risolvere questo problema.



- selezionando **Channels**, il tasto controllerà i canali.
- selezionando **Buttons**, il tasto controllerà le scene.

Funzione LIVE ONLY

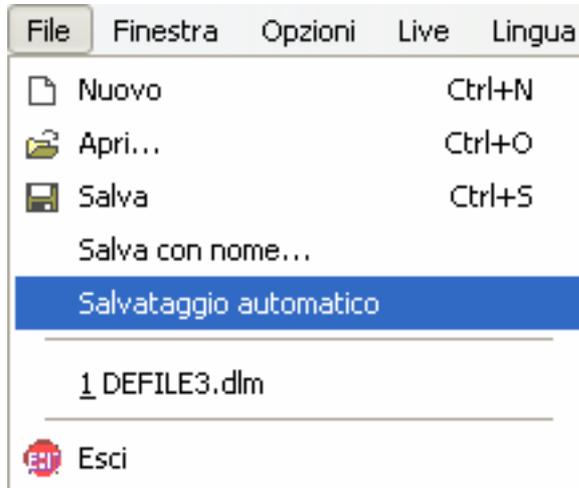
Nel menu **Finestra** del software si trova l’opzione **Live only**. Attivandola, bloccate il software soltanto nella modalità **Live**. L’utente non potrà accedere alle pagine **Scena** e **Setup** e non potrà modificare le vostre scene registrati in precedenza. E’ però sempre possibile creare effetti supplementari.



Funzione di salvataggio automatico

Al fine di assicurare la vostra programmazione, il software dispone di una funzione che permette di salvare il vostro lavoro con regolarità.

- L'opzione si attiva nel menu FILE del software
- Il salvataggio si effettua ogni minuto
- Il salvataggio non si effettua se non è realizzata nessuna nuova azione.



Una volta terminata la vostra programmazione, non è necessario lasciare attiva questa opzione.

FUNZIONI AVANZATE DELLA COMBINAZIONE DEI TASTI

Questa tabella mostra tutte le combinazioni e le funzioni avanzate attivabili tramite l'utilizzo e la combinazione dei tasti.

| PAGINA | COMBINAZIONE TASTI | FUNZIONE | DESCRIZIONE |
|------------------------|--|---|--|
| SETUP SCENA LIVE | CTRL + N | Crea un nuovo progetto | Crea un nuovo progetto per la programmazione di uno show |
| SETUP SCENA LIVE | CTRL + O | Apri un progetto | Apri un progetto esistente |
| SETUP SCENA LIVE | CTRL + S | Salva | Salva il progetto corrente |
| SETUP SCENA LIVE | Q.W.E.R.T.Y | Tasto di scelta rapida di un canale (set-up). Tasto di scelta rapida per l'attivazione di scene ed effetti (scene / live). | Assegna un tasto di scelta rapida per comandare i canali. Assegna una combinazione di tasti per l'attivazione di scene ed effetti. |
| SETUP SCENA LIVE | Key + and - | + 1 or - 1 DMX. | Dopo aver scelto un canale DMX aumenta o diminuisce il valore del canale |
| SETUP SCENA LIVE | SHIFT + preset | stesso preset per tutti | Tenendo premuto il tasto SHIFT e selezionando uno dei preset assegnerete a tutti i proiettori della stessa libreria il valore DMX del preset. |
| SETUP SCENA LIVE | ALT + channel shortcuts | Visualizzazione e regolazione del cursore in automatico | Tenendo premuto il tasto ALT e selezionando un tasto di scelta rapida di un canale verrà automaticamente visualizzata la finestra del cursore con il quale sarà possibile modificare il valore DMX. |
| SCENA LIVE | F1 to F12 + preset / Pan & Tilt | Gruppo livello preset. Gruppo di movimento Pan & Tilt. | Tenendo premuto il tasto Fx e selezionando un preset assegnerete a tutti i proiettori della stessa libreria il livello di Preset DMX. Lavori con PAN & TILT. |
| SETUP | F1 ... F12 | comandi a scelta rapida per gruppi personalizzati. | Assegnare un numero al canale o al proiettore. Si possono creare fino a 12 gruppi. |
| SCENA | Down arrow | Step successivo | Dallo step corrente passare allo step successivo |
| SCENA | UP arrow | Step precedente | Va allo step precedente. (dallo step corrente). |
| SCENA | CTRL + step | step:selezione multipla | Tenendo premuto il tasto CTRL e cliccando sui vari step è possibile selezionarli tutti e attribuirgli lo stesso valore DMX |

| | | | |
|--|-----------------------------------|----------------------------------|--|
| SCENA | CTRL + A | Creare un nuovo step | Per creare un nuovo step mentre si sta elaborando (edit) e muovendo il pan ed il tilt |
| LIVE | CTRL + left click + effect | Creazione effetto | Creare un effetto e mostrare il cursore del DMX nella finestra di creazione(edit) |
| LIVE | ALT + left click + effect | Opzioni avanzate dell'effetto | Mostra nella finestra le opzioni avanzate dell' effetto. |
| LIVE | right click + effect | Effetto colori e opzioni | Aprire la finestra effetto colori e opzioni sono disponibili. 15effetti colore DMX. |
| LIVE | right click + scene | Opzioni per scene avanzate | Aprire la finestra per scene avanzate. E' possibile selezionare la scena mode E: Normal, BPM, BPM con ombreggiatura ed è possibile selezionare la modalità scena virtuale: Auto release, Stop nell'ultimo step, Ricaricare sempre |
| LIVE | TAB | Scene in manuale BPM. | Operazione in manuale scena per scena. La scena deve essere realizzata nella modalità BPM. |
| LIVE | ALT + scene | Creazione di scene virtuali. | Creare scene virtuali in HTP. |
| LIVE (durante la creazione dell'effetto) | F1 to F12 + preset | Attivazione dei canali in gruppo | Durante la creazione (edit) dell'effetto, spostare il primo canale del gruppo nella modalità LTP, tenere premuto il tasto Fx e selezionare il preset richiesto.Tutti i proiettori del gruppo verranno posizionati sulla modalità LTP e gli verrà assegnato un valore DMX |
| LIVE (durante la creazione dell'effetto) | ESC | Salvataggio effetto | Salva l'effetto creato e chiude la finestra di dialogo di realizzazione effetto. |

SCANLIBRARY

Scanlibrary consente di modificare o aggiungere una nuova fixture nella libreria. Più accuratamente è realizzata la libreria e più utile essa sarà. Con Tale libreria ritornerà ancor più utile con Easy View qualora essa sia molto attendibile.

- Aprire “**Scanlibrary**”, nelle opzioni.
- **Premere Nuovo.**
- Selezionare un numero di canali.
- Selezionare il tipo di canale (8-bit Pan / Tilt, 16-bit, RGB, CMY, ...)
- Inserire il numero di ciascun canale. Massimo 6 caratteri.
- Per ciascun canale, premere su nuovo per avviare il preset (ad esempio sul canale del Gobo, occorre creare tanti preset per quanti gobo ci sono).

Per ogni nuovo preset, inserire le informazioni nella finestra di dialogo dall'alto verso il basso:

- Selezionare il tipo di effetto.
- Selezionare l'icona richiesta.
- Selezionare il nome del preset (è consigliabile usare 6 caratteri).
- Inserire il valore DMX più basso e quello più alto.
- Inserire il livello DMX da attribuire al canale di default.

EASY VIEW 3D SOFTWARE

Il software Easy View permette di visualizzare in 3D ciò che avviene in stage in tempo reale. Si possono così seguire tutti i movimenti, i principali effetti disponibili nelle più recenti apparecchiature (iris, strombo, dimmer, shutter e così via) e i fasci luminosi delle luci tradizionali (ad esempio PAR). Con Easy View si possono inserire strutture, particolari di arredamento già disponibili in libreria oppure riprodurre nella maniera più realistica il vostro stage. Le funzioni disponibili sono:

- **Record.**
- **Maschera Easy View sempre disponibile.**
- **Prestazioni.** Per ottimizzare il 3D display.
- **Camera.** Per selezionare i punti, gli angoli, roteare e salvare l'immagine.
- **Stage.** Per inserire gli oggetti e le fixture.

Più accuratamente si crea la libreria delle fixtures e più realistica sarà la vostra rappresentazione in 3D.



Per qualsiasi chiarimento ulteriore in merito a “Easy View” e a “Scanlibrary” troverete informazioni all'interno del CD-Rom.