

MANUALE D'USO IN ITALIANO

PRESENTAZIONE

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 AND SOFTWARE INSTALLATION

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 dal porto 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.

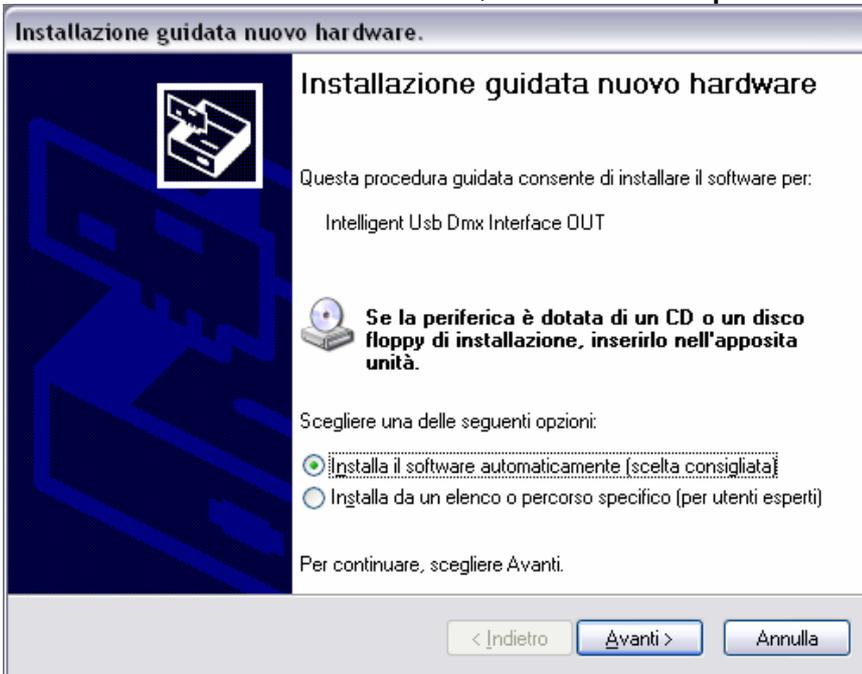
L'interfaccia USB / DMX 512SA ha la particolarità di essere dotata di una memoria interna che permette, in caso di guasto del PC o per un utilizzo specifico, di funzionare in modo autonomo, senza computer.

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 **SUCCESSIVO** 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"

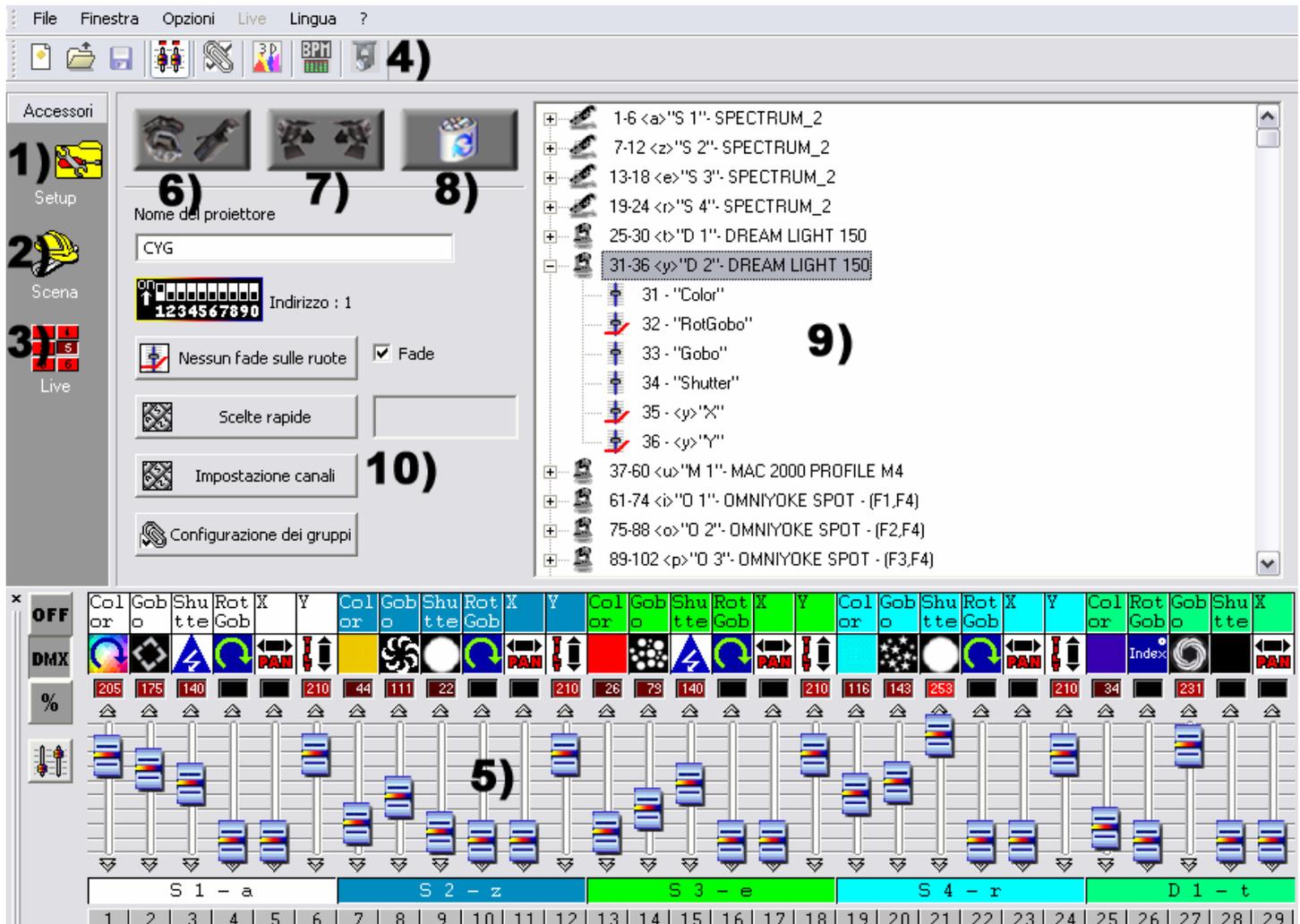
CREAZIONE DI QUICK SHOW

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.



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.

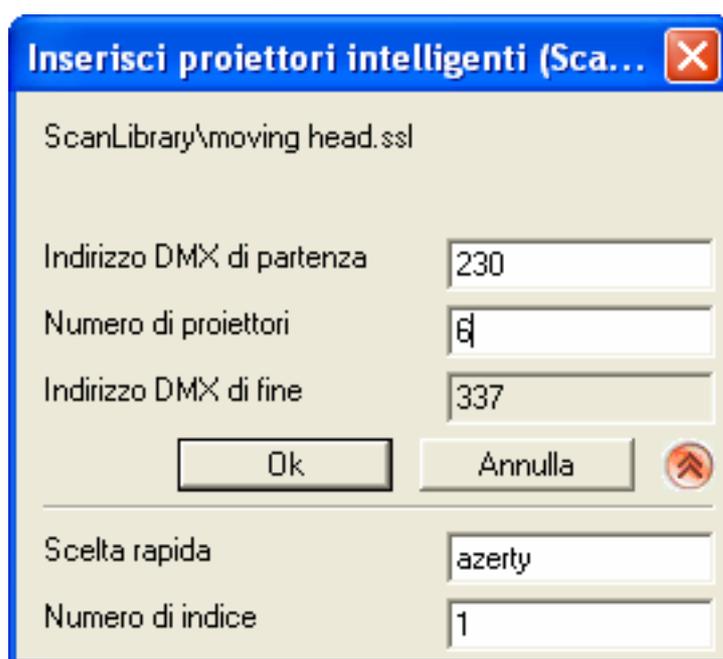
Il software utilizza la libreria dei proiettori asserviti di tipo SSL, che rappresenta attualmente la scelta migliore e una garanzia di evoluzione per gli anni a venire. Con l’editor **Scanlibrary 4**), per creare la vostra libreria ci vogliono pochi minuti (cercare “Scanlibrary” nel manuale in linea)

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.



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

Numero di proiettori

Indirizzo DMX di fine



Nome del canale

Numero di indice

Completare con le informazioni richieste e in ultimo premere OK.

Cancelar fixtures

Questa funzione è usata per cancelar 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 8).



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 a lighting control software interface with several key components:

- Top Bar:** File, Finestra, Opzioni, Live, Lingua ?
- Tools Panel (Left):** Includes icons for Setup, Scena, and Live.
- Scene List (Table 1):**

Nome	Scelta...	V...	Porte ...	Ciclo	Successivo	..	Tempo ...
(1) Nuova scena	a		Nessuna	Ciclo conti		s00	-----
(2) Nuova scena 1	z		Nessuna	1 Ciclo	Passa al successivo	s00	00m01s00
(3) Nuova scena 2			Nessuna	2 Ciclo	Passa al successivo	s00	00m02s00
(4) Nuova scena 3			Nessuna	3 Ciclo	Passa al successivo	s00	00m03s00
(5) Nuova scena 4			Nessuna	255 Ciclo	Passa al successivo	s00	04m15s00
(6) Nuova scena 5			Nessuna	Ciclo conti		s00	-----
(7) Nuova scena 6	w		Nessuna	Ciclo conti		s00	-----
(8) Nuova scena 7	w		Nessuna	Ciclo conti		s00	-----
(9) Nuova scena 8	w		Nessuna	Ciclo conti		s00	-----
(10) Nuova scena 9	e		Nessuna	1 Ciclo	Passa al successivo	s00	00m01s00
(11) Nuova scena 10			Nessuna	1 Ciclo	Passa al successivo	s00	00m01s00
(12) Nuova scena 11			Nessuna	1 Ciclo	Nuova scena	s00	00m01s00
(13) Nuova scena 12	x		Nessuna	Ciclo conti		s00	-----
(14) Nuova scena	x		Nessun	Ciclo c		s00	-----
- Step List (Table 2):**

N#	Tempo di dissol...	Tempo di Attesa
1	00m02s00	00m01s00
2	00m00s00	00m01s00
3	00m02s00	00m01s00
4	00m02s00	00m01s00
5	00m00s00	00m01s00
6	00m00s00	00m01s00
7	00m02s00	00m01s00
8	00m00s00	00m01s00
9	00m00s00	00m01s00
- DMX Console (Bottom):** Shows a grid of channels (1-29) with various lighting parameters like Color, Gobos, Shutter, Rotation, X, Y, and DMX values.

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 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 lopin 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.**
- **Neumero 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).

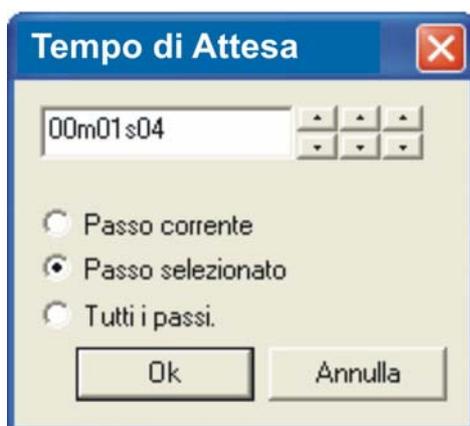


**I cambiamenti sono direttamente salvati nel passo
Ci sono diversi modi di programmare i passi, vedi il paragrafo
“Opzioni cursori”**

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		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

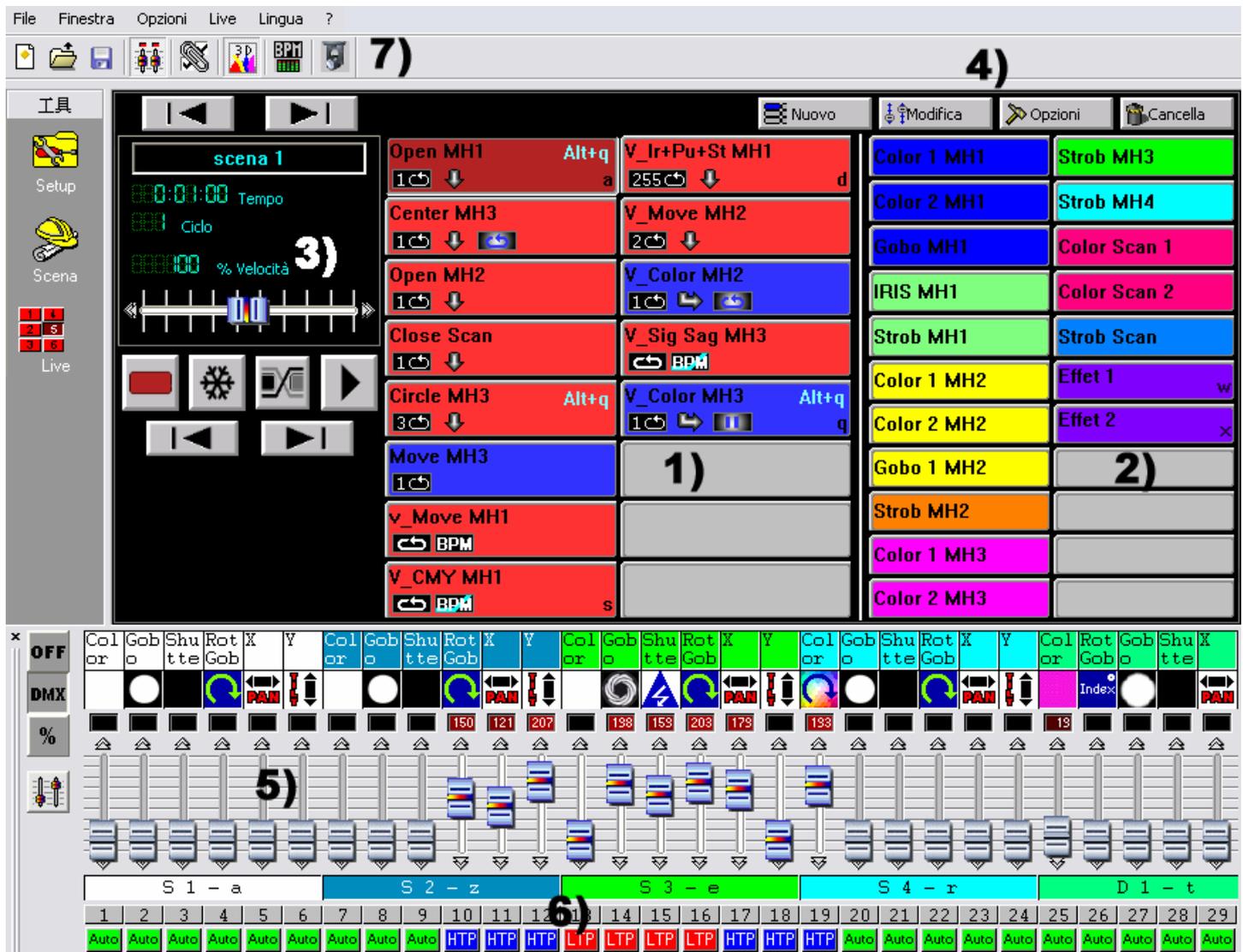
Per creare nuove scene:

- 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 :

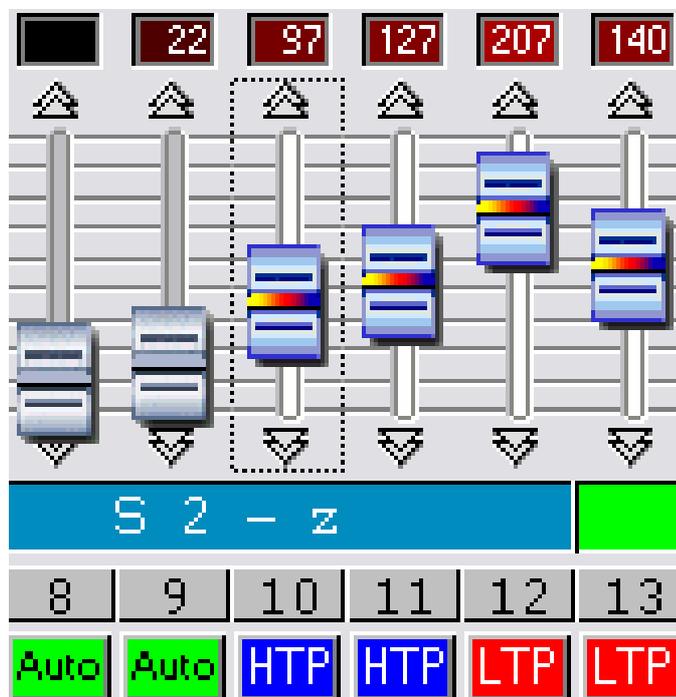
- Il **tempo** e la durata di una scena. La durata è calcolata in funzione del numero dei passi, del numero dei cicli e della velocità della scena.
- Numero di **loop / loop(s) restanti** nella scena corrente.
- La **velocità** di esecuzione della scena.



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.



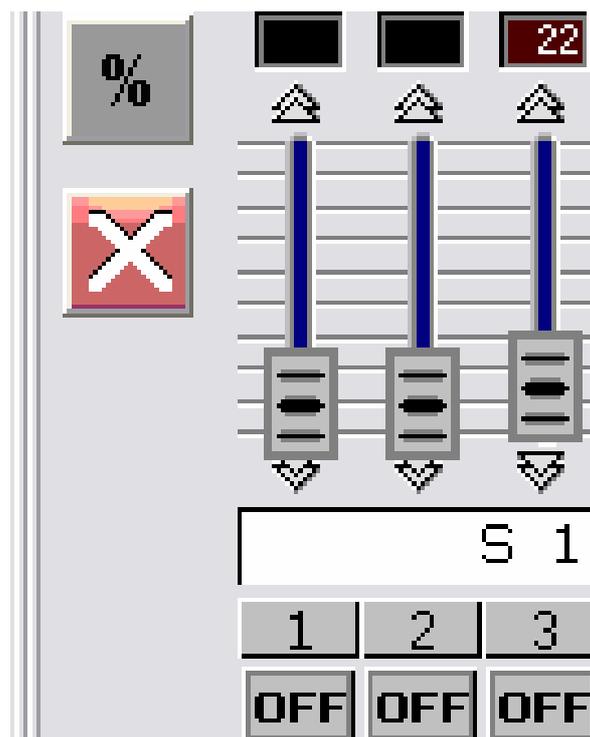
Ci sono innumerevoli effetti che possono essere inseriti simultaneamente. Alcuni di essi si possono disattivare automaticamente se ci sono altri effetti inseriti sullo stesso canale. Quando un effetto è editato per la prima volta, i suoi canali sono so OFF. Se esso non è attivo quando editato, allora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



Cancelazione di un effetto

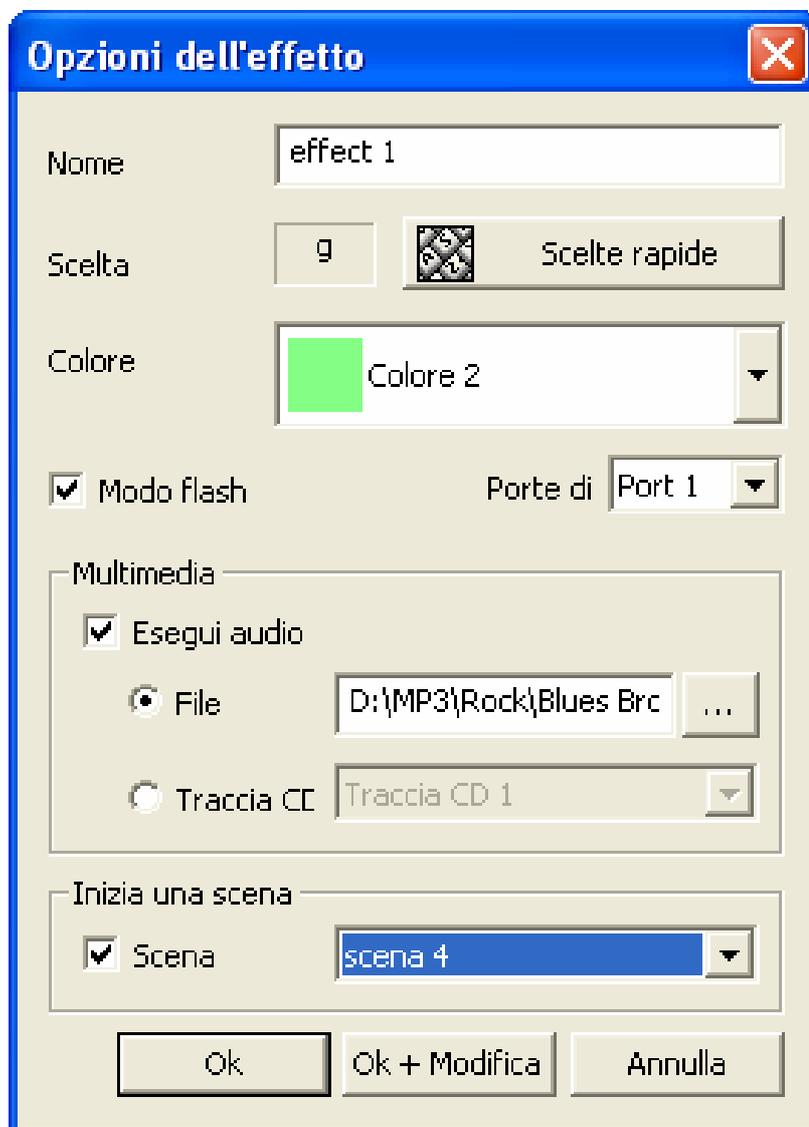
Dopo aver cliccato sul pulsante **Cancela**, una finestra di dialogo vi chiede di scegliere un effetto da cancellare tra quelli della lista degli effetti esistenti. Vi è chiesto quindi un messaggio di conferma. Dando l'OK, cancellate definitivamente il vostro effetto.

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.

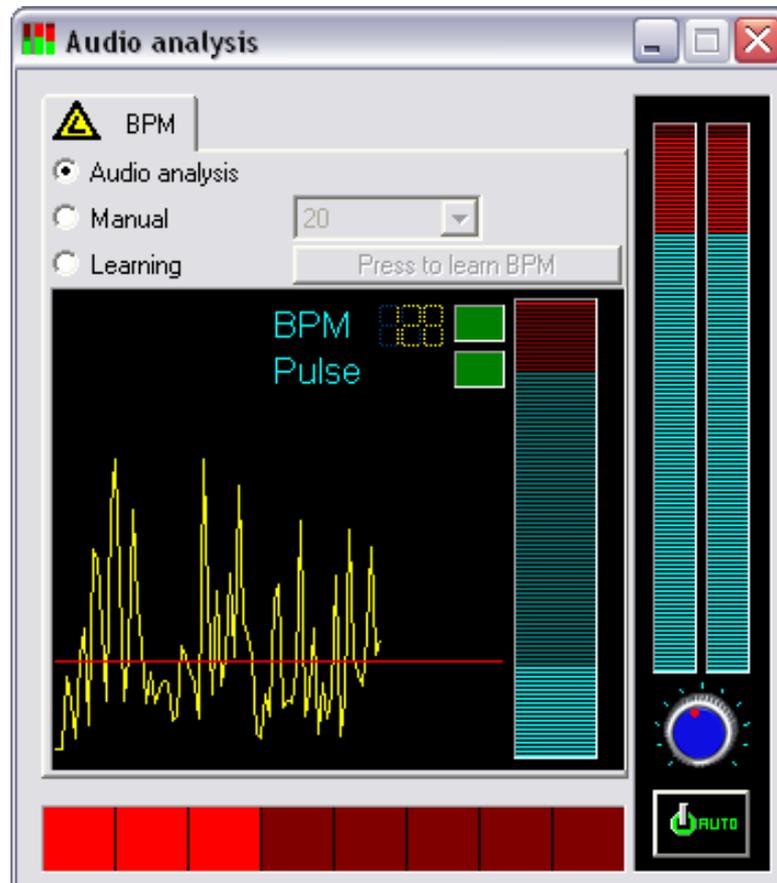
Disponete delle funzioni seguenti :



- **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.

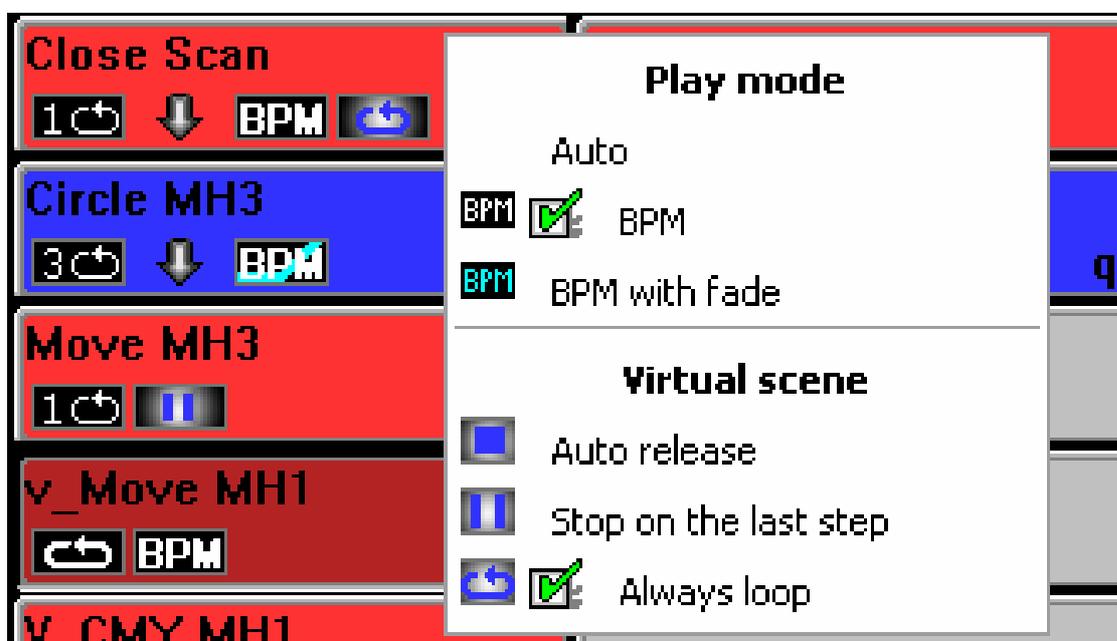
In “Live”, cliccare su **Switch the virtual scene mode / normal mode 3)** per attivare il trigger virtuale e selezionare la scena che si vuole come virtuale, il tasto della scena diventerà blu. **ALT + Click** per convertire direttamente una scena in virtuale.



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.

MODALITA' STAND ALONE E INTERFACCIA

Stand alone modalità

Se si possiede un box stand alone, le scene contenute al suo interno possono essere eseguite senza computer. Una volta memorizzate le scene si possono memorizzare al suo interno.

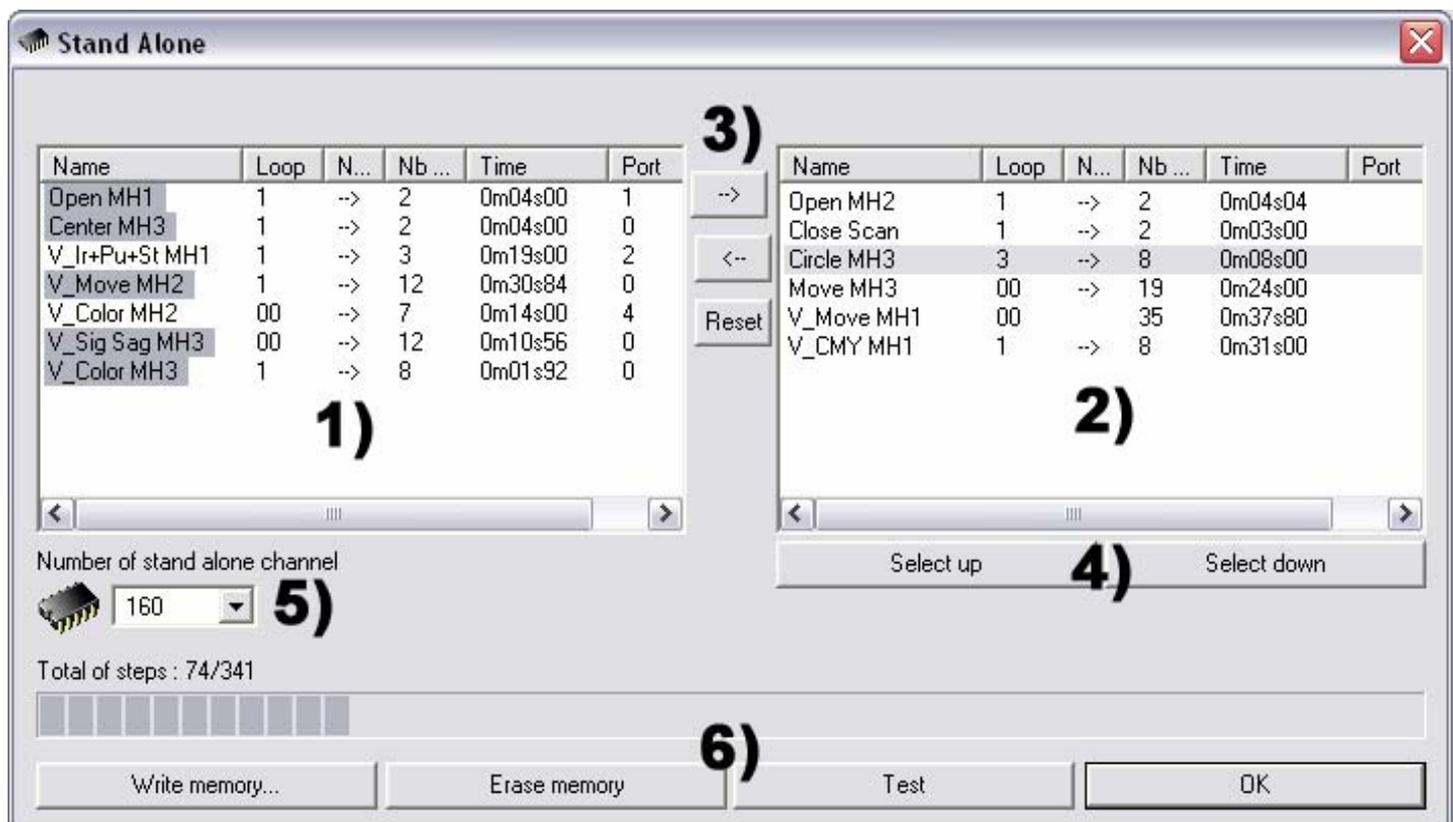
Caratteristiche dell'interfaccia Stand alone:

- 248 canali DMX in uscita.
- 8,000-passi memorizzabili.
- 9 o 12-V DC alimentazione esterna.
- Selettore per USB o alimentatore esterno.
- 2 pulsanti per selezionare le proprie scene contenute all'interno.
- Connettore HE10 per il controllo diretto

La modalità stand alone è disponibile nel menu Opzioni:



La finestra stand alone è composta da 2 maschere: la prima 1) mostra le scene che sono disponibili e la seconda 2) quelle da inserire nell'interfaccia.-



- **Inserimento 3)**, per muovere le scene in **2)**.

- **Cancellare 3)**, eliminare le scene dalla maschera 2).
- **Muovere le scene 4)**, per spostare la scena selezionata.
- **Selezionare il numero di canali comandati dallo stand alone 5).**
- **Scrivere in memoria 6)**, per copiare nella memoria ciò che si è scelto.
- **Cancellare la memoria memory 6).**
- **Test**, per testare la memoria.
- **OK**, per salvare e chiudere la memoria.

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

Dopo avere selezionato le scene che si desiderano, si può ottimizzare la memoria dell'interfaccia. Questo passaggio è fondamentale qualora si intenda fare eseguire scene molto lunghe. L'ottimizzazione reduce lo spazio utilizzato e dipende dal numero dei canali realmente impegnati. Selezionare Numero dei canali in stand alone **5)** il valore riportato subito a fianco deve essere più alto dei canali realmente usati.

Una volta ottimizzata la memoria:

- Scaricare le scene dalla maschera a destra all'interfaccia. Cliccare se scrivi memoria e attendere il messaggio di conferma
- Disconnettere l'interfaccia dal PC.
- Collegare l'alimentatore esterno da 9 a 12 Vdc.
- Portare il selettore su stand alone.
- Selezionare le scene tramite I tasti sopra.

Se si vuole che la modalità stand alone sia attiva occorre collegare l'interfaccia.

Le scene, nell'ordine illustrato nella maschera 2), verranno eseguite una dopo l'altra nella stessa successione.

Un ciclo in stand alone: le scene sono in loop e automaticamente passa alla successiva.

Lo stand alone richiede una alimentazione di 9 ~ 12 Vdc.



Collegamenti esterni all'interfaccia

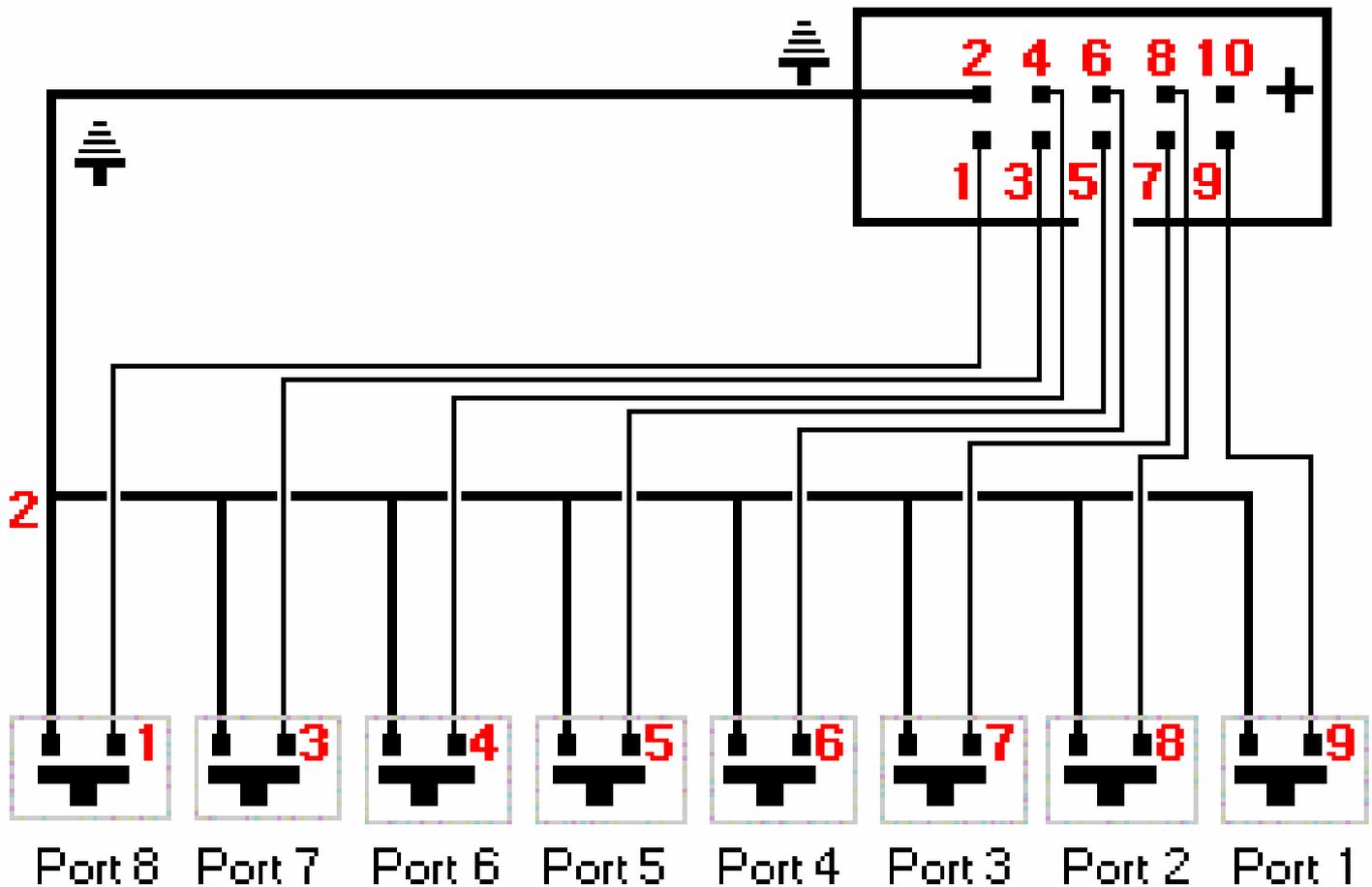
L'interfaccia può controllare fino a 248 canali in sequenza mentre tramite un controllo esterno si possono lanciare direttamente 8 scene.

Quando viene usato il connettore HE10, tramite un semplice Dispatching ad 8 canali si controllano le scene.



Di seguito è riportato lo schema di configurazione del collegamento ad un

remote control esterno.



Il controllo esterno del lancio delle scene è disponibile solo con l'interfaccia USB/DMX. Il controllo esterno è operativo anche qualora l'interfaccia si stia utilizzando il software.

Grazie al suo prezzo competitivo e alle sue ottime dimensioni, questo prodotto è ideale per applicazioni quali: magazzini, ristoranti, alberghi, discoteche, clubs, illuminazione architettuale, parcheggi o esibizioni.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

In questa sezione, troverete informazioni e suggerimenti utili per acquistare familiarità con le funzioni più avanzate del software in pochi minuti:

- Come usare le opzioni riportate nella parte “setup”
- Come usare le opzioni gruppi e tasti rapidi da tastiera.
- Descrizione dei menu e delle funzioni del software.
- Descrizione della finestra dei cursori e dei preset.

Misure preventive

Per cortesia leggere bene queste note di raccomandazione:

1. Mettete un isolatore DMX tra l'interfaccia e i vostri apparecchi DMX (ad esempio Splitter PSL). 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

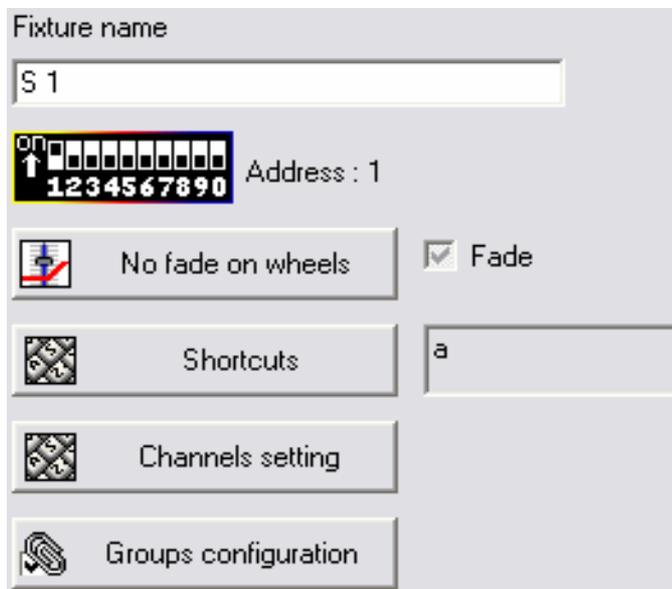
3-PIN XLR

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.

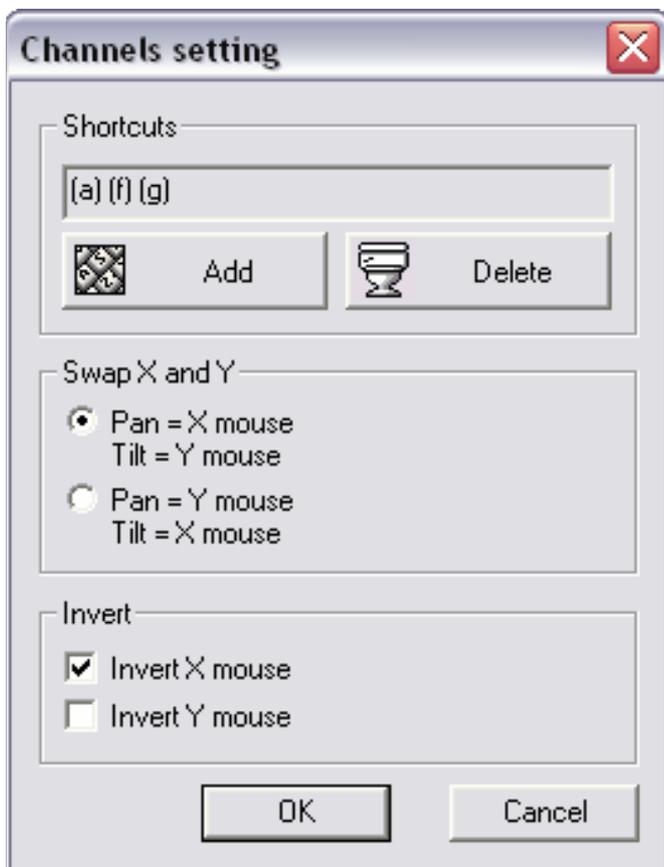
Selezione dei canali nel menu setup

In pochi clic si selezioneranno i canali di tutte le fixtures. Sotto al nome del proiettore viene calcolata già la sequenza binaria in caso di apparecchio con selettore a dip-switches.

E' possibile parametrare ogni apparecchio nella maniera seguente



- **Nome del proiettore** : cambiare il nome dell'effetto luce.
- **Fade sugli effetti**: Automaticamente cancella il fade sulle ruote degli effetti, ad esempio shutter o ruote non nominate nella fixture.
- **Fade** (taglio): Attivare o disattivare il fade time in una fixture. Se quest'opzione non è attivata, il canale non terrà in considerazione del tempo di fade e si posizionerà alla fine del passo nel minor tempo possibile (consentito dall'apparecchio).
- **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 su Avanzati e si aprirà “scelte rapide” , per invertire i parametri o attribuire tasti rapidi. Le funzioni disponibili sono:

- **Riguarda**, i canali possono essere controllati da alcuni tasti rapidi.
- **Rimuovi tutto**, cancella i tasti rapidi.
- **Inversione X e Y**, inverte il comando da mouse di Pan e delTilt
- **Inversione**, inverte il Pan ed il Tilt sulla fixture.

- **Configurazione di gruppi**: permette la creazione e la modifica di 12

gruppi di effetti luce.

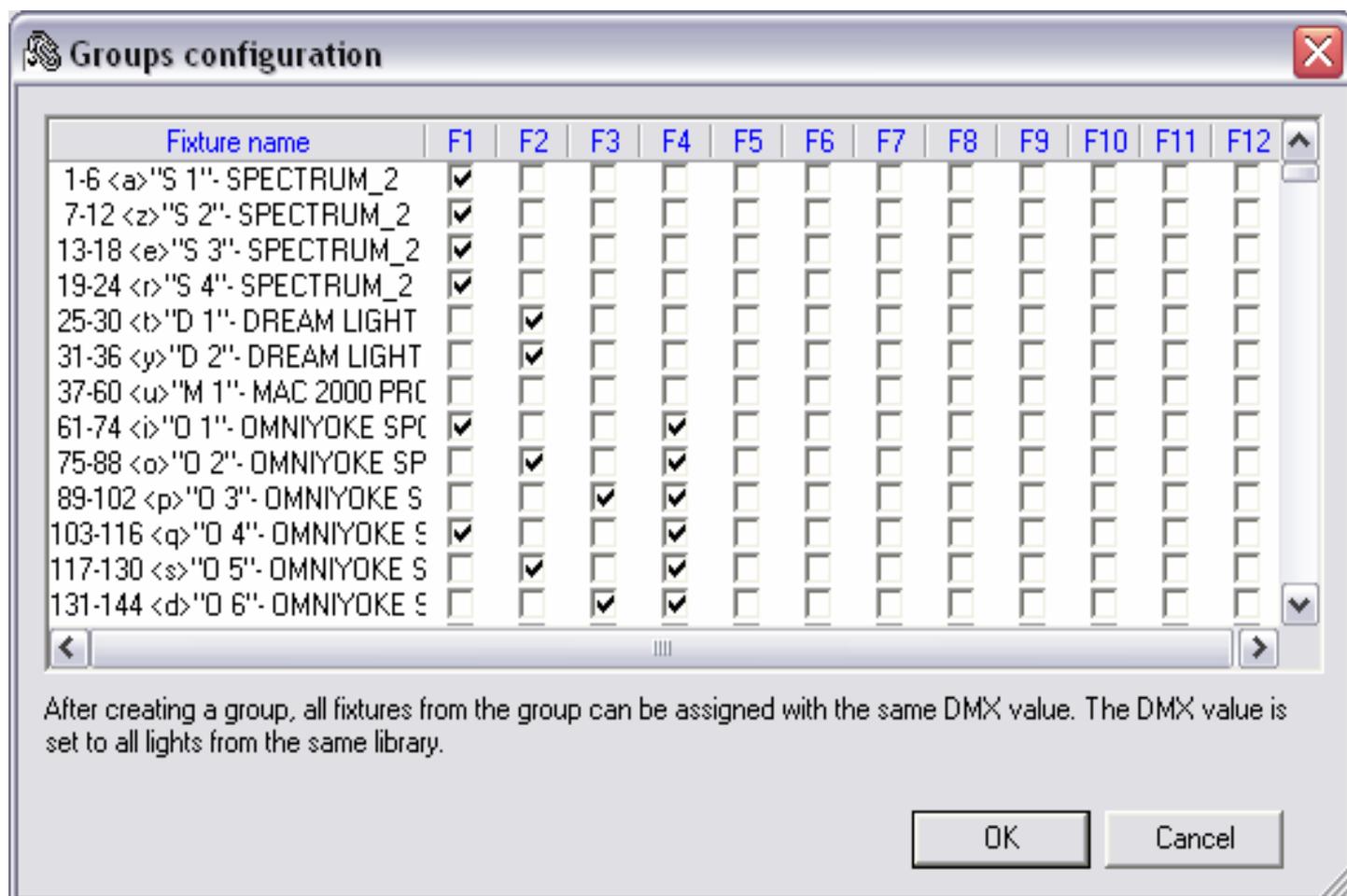
Configurazione di gruppi

Per una facile programmazione è possibile raggruppare gli apparecchi utilizzando le chiavi: F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10, F11, F12. Questa funzione consente di attribuire ad un gruppo di luci con la stessa libreria aventi la stessa chiave di essere selezionati e controllati simultaneamente. In **“Setup”**, è sufficiente selezionare la fixture che si desidera e premere la chiave corrispondente al gruppo a cui dovrà appartenere. Per esempio, F2 per inserire una macchina nel gruppo 2. se invece si clicca due volte, sparirà dal gruppo.

Cliccare su Setup group:



Apparirà il registro:





Una macchina può essere in più gruppi.

E' possibile variare in qualsiasi momento il gruppo, basta aprire questa maschera e selezionare il nuovo gruppo.

Scelte rapide nel menu setup

Nella pagina **Setup**, quando si inserisce una fixture, un tasto rapido viene assegnato sia al pan che al tilt. Questo è molto utile per un facile controllo del pan e del tilt e un rapido utilizzo del cursore nella finestra pan e tilt.

- Tenere premuto il tasto rapido e muovere il mouse. Il pan ed il tilt della fixture risponderà a seconda di dove si trova il mouse.
- Tenere premuti sia ALT che il tasto rapido. La finestra del cursore si muoverà e il primo canale dell' apparecchio apparirà sulla parte destra della videata.
- In setup cliccare su scelte rapide e scegliere il tasto che si desidera per modificarlo.

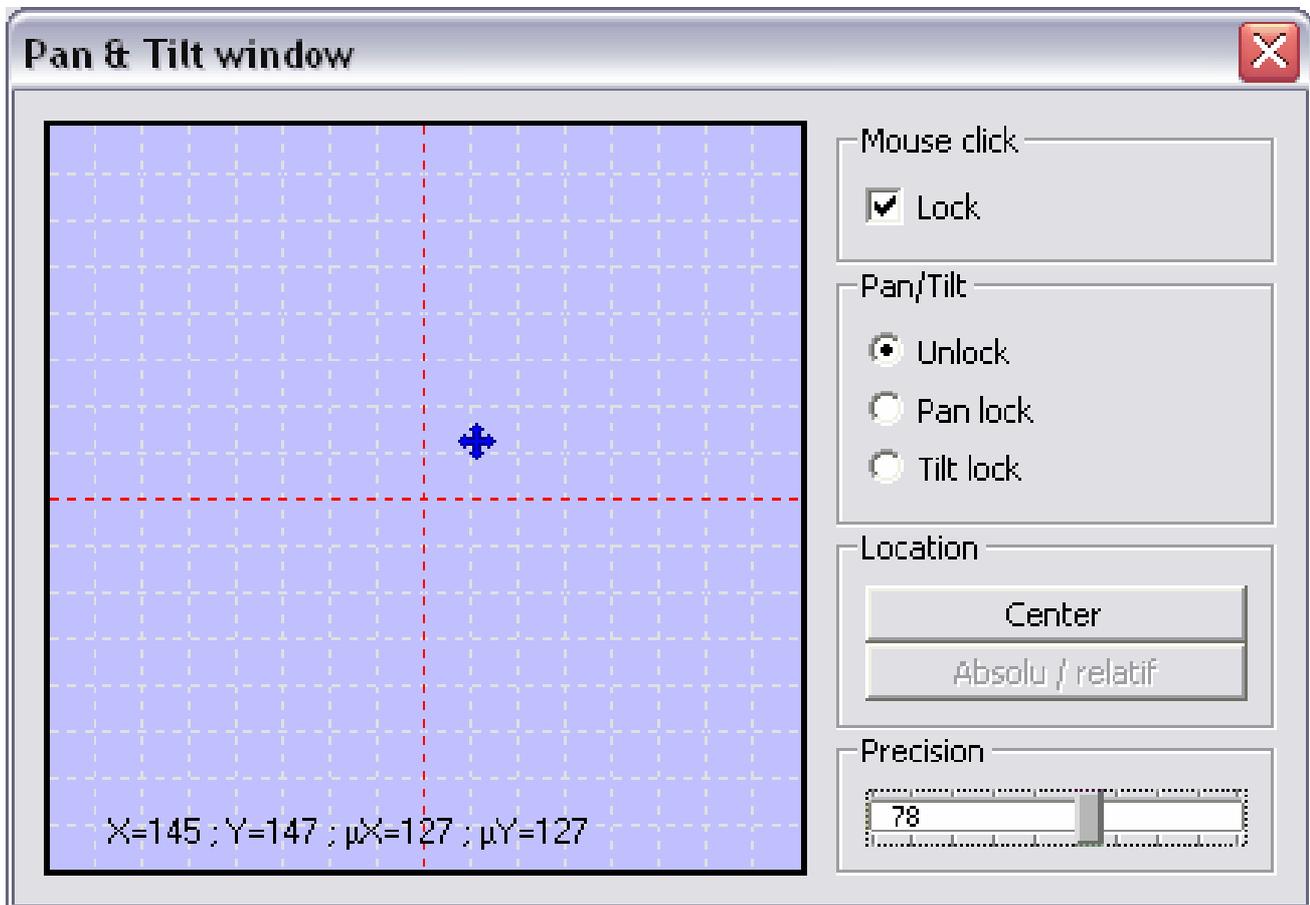


Selezionando la macchina anziché un canale specifico, il tasto rapido agisce di default sul pan e sul tilt. Per creare gruppi si possono attribuire gli stessi tasti per i canali che si vogliono accomunare.

Premere ALT e il tasto rapido per muovere automaticamente la maschera del cursore

Finestra del Pan e del Tilt

Ci sono due modi per regolare il Pan ed il Tilt. Il primo utilizzando i tasti rapidi. Il secondo tramite specifici preset del pan e del tilt. Cliccare il tasto destro sulle icone di pan e tilt per visualizzare la finestra Pan e Tilt:



Viene illustrata la posizione nella finestra principale:

- **Tasto destro:** nell'area dello spostamento si può controllare la posizione del fascio.
- **Tasto sinistro:** per portare il fascio nel punto del mouse.
- Tenere il tasto del mouse ciccato per avere il movimento.
- **Blocco:** il tasto resta premuto durante il movimento. Cliccare ancora per sbloccare il tasto.
- **Sbloccare:** per agire simultaneamente su pan e tilt.
- **Blocco del pan:** per controllare solo il tilt.
- **Blocco del tilt:** per controllare solo il pan.
- **Centro:** per centrare gli apparecchi.
- **Precisione,** per avere un movimento più fine.



Il blocco resta salvato con la chiusura della maschera.

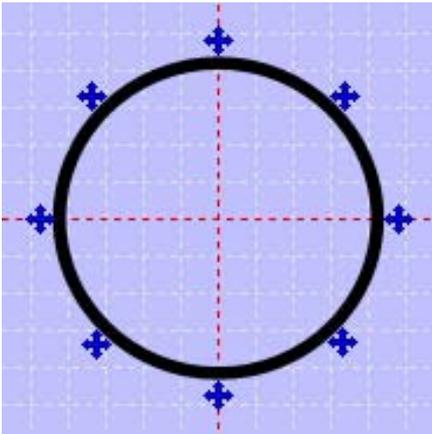
Creazione di figure geometriche

Grazie al movimento della fixture, questo software può facilmente creare figure geometriche. Ogni figura è creata passo per passo, l'area del movimento sullo schermo è la tavola da disegno mentre il mouse è la matita. Il mouse deve tracciare i punti più importanti sull'area di lavoro.

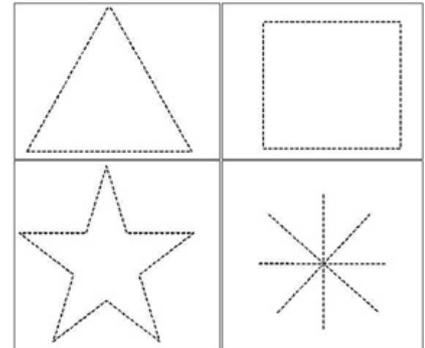
Se si vuole che l'immagine ruoti attorno ad otto punti:

- Creare una scena e selezionare il primo passo.
- Selezionare il punto di partenza del cerchio.

- Creare un passo nuovo (CTRL + A) o seleziona un passo nuovo.
- Selezionare il secondo passo.
- Creare un nuovo passo (CTRL + A) o selezionare il passo successivo.
- Ripetere fino all'ottavo passo e poi determinare il tempo di fade.



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



Questo metodo comporta sia l'impiego dei tasti rapidi che la maschera di movimento per il pan ed il tilt.

Modifica del canale nella finestra cursore

Un passo può contenere fino a 512 canali DMX con valori differenti per ciascun canale. I canali possono essere definiti dalla finestra del cursore nella parte bassa dello schermo e vari metodi di programmazione sono disponibili per regolare i valori dei canali.



Utilizzare buoni sistemi di comando aiuteranno a risparmiare tempo.

Opzioni dei cursori

La finestra del cursore è situata in basso e rappresenta le tracce dei 512 canali DMX supportati dall'interfaccia, è ridimensionabile, removibile e la si può chiudere. Ci sono quattro tasti opzionali sulla sinistra.

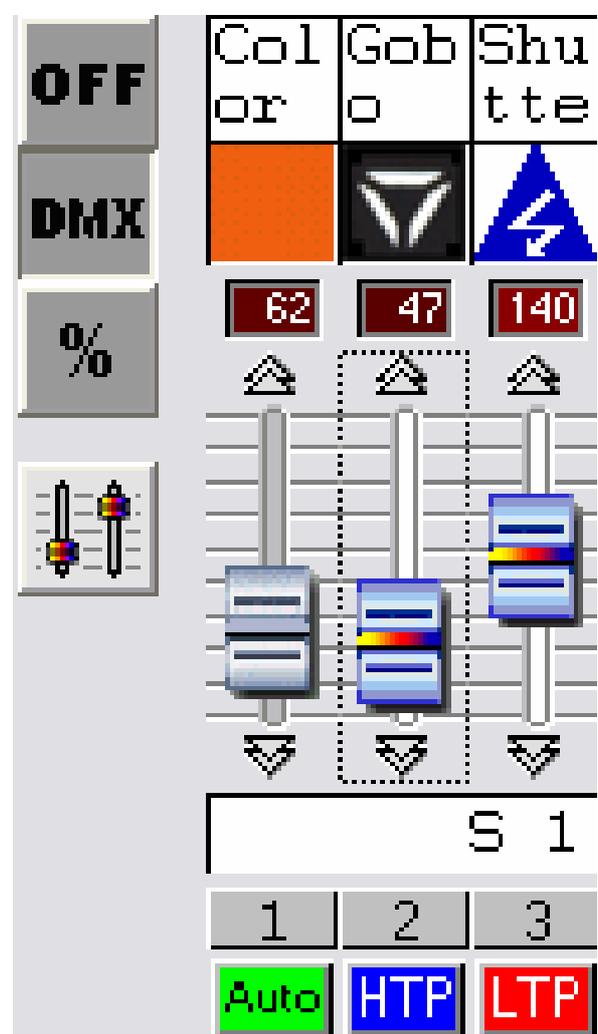
- **Off annulla tutti I valori dei canali.**
- Convertire i valori in DMX
- Convertire i valori in percentuale

L'ultimo tasto attiva o disattiva il fade sui cursori:

- Una volta attivato, i cursori istantaneamente si muovono e non viene tenuto in considerazione nessun tempo di fade.
- Quando disattivato, i cursori gradualmente si muovono a seconda del tempo di fade.

In "Live", 3 modi sono disponibili:
AUTO, HTP e LTP

Per più dettagli vedere il paragrafo "opzioni **AUTO / HTP / LTP**".



Se le prestazioni del computer calano, è consigliabile attivare il Fade rendering per ottenere più potenza per più funzioni.

Metodi di base

- Selezionare con il mouse un valore DMX, cliccando su un livello del canale.
- Tenendo premuto il tasto, si può aggiustare il valore.
- Cliccare Sulla frecce in alto e in basso del cursore per affinare il valore DMX .
- Usare lo scrollino del mouse (+ 10 o - 10 DMX).
- Selezionare il canale DMX tramite i tasti + o – per una ulteriore precisione.

Metodo dei tasti rapidi

In "Setup", si può assegnare un tasto rapido ad una fixture o ad un canale per avere un accesso più immediato.

- Tenere il tasto premuto e trascinare il mouse.
- Quando la chiave (o tasto) viene lasciata, il valore richiesto viene assegnato.

Una singola chiave può controllare più canali simultaneamente.

Metodo Preset

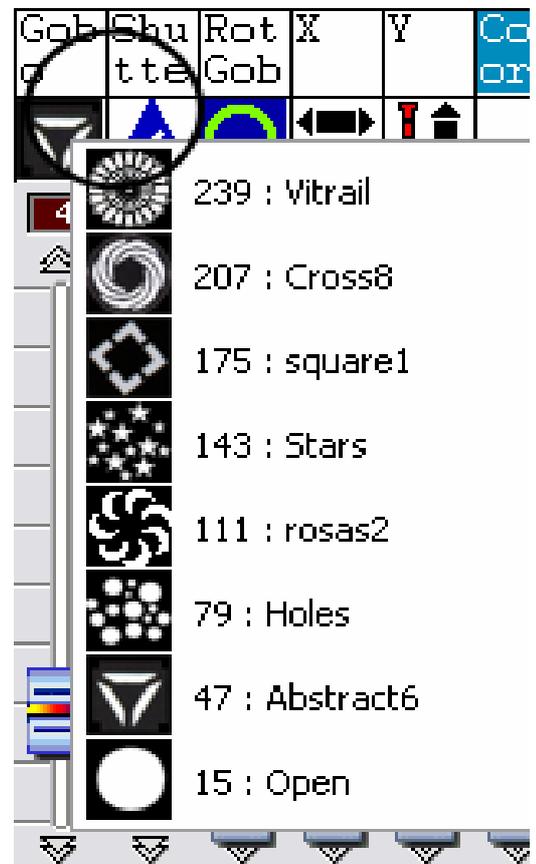
Un preset è un livello DMX prescelto che corrisponde ad una determinata funzione del canale (ad esempio gobo, coore ecc..). I preset sono isponibili dalle librerie SSL. Ogni preset è programmato dalla “**ScanLibrary**”.

I preset sono sempre disponibili nella maschera dei cursori.

- Cliccando con il tasto destro sull'icona del canale (in alto sul canale) si visualizza una finestra che mostra i preset disponibili.
- Cliccando con il tasto sinistro si seleziona il preset desiderato che porterà il livello del canale al valore corrispondente.

La maschera dei preset mostra le seguenti informazioni:

- Icona dei preset
- Preset del valore DMX
- Nome del Preset



Per usare il metodo preset, le librerie devono essere perfette. Leggere attentamente le specifiche tecniche delle tue macchine per configurare le librerie. I canali RGB, CMY pan e tilt hanno i loro personali preset nella maschera attiva.

Shift e Fx (per gruppi)

Consente di assegnare a più canali dalla stessa libreria con lo stesso valore simultaneamente:

- Tenere premuto **SHIFT** o un **tasto funzione**
- Cambiare un valore di un canale o scegliere un preset.



I canali possono venire dalla stssa libreria. Questo metodo funziona con in sistema preset e le funzioni per i gruppi.

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.